

**PERMAINAN BAHASA
DALAM WACANA PLESETAN STIKER HUMOR
DI WILAYAH BANTUL DAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Sastra



Oleh
Dian Safitri
NIM 08210141014

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

**PERMAINAN BAHASA
DALAM WACANA PLESETAN STIKER HUMOR
DI WILAYAH BANTUL DAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Sastra



Oleh
Dian Safitri
NIM 08210141014

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Permainan Bahasa dalam Wacana Plesetan Stiker Humor di Wilayah Bantul dan Yogyakarta* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 17 Juni 2013

Pembimbing I,



Prof. Dr. Suhardi, M. Pd.
NIP 19670204 199203 1002

Yogyakarta, 25 Juni 2013

Pembimbing II,



Yayuk Eny Rahayu, M. Hum.
NIP 19760311 200312 2001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Permainan Bahasa dalam Wacana Plesetan Stiker Humor di Wilayah Bantul dan Yogyakarta* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 15 Juli 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

| Nama | Jabatan | Tandatangan | Tanggal |
|-----------------------------|--------------------|--|--------------|
| 1. Dr. Maman Suryaman. | Ketua Penguji |  | 22 Juli 2013 |
| 2. Yayuk Eny Rahayu, M.Hum. | Sekretaris Penguji |  | 23 Juli 2013 |
| 3. Prof. Dr. Zamzani, M.Pd. | Penguji I |  | 23 Juli 2013 |
| 4. Prof. Dr. Suhardi, M.Pd. | Penguji II |  | 22 Juli 2013 |

Yogyakarta, 23 Juli 2013

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Dian Safitri

NIM : 08210141014

Program Studi : Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 24 Juli 2013

Penulis,


Dian Safitri

MOTTO

Setiap pekerjaan dapat diselesaikan dengan mudah bila dikerjakan tanpa keengganan. – Penulis



Pengetahuan adalah kekuatan. – Penulis



Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua. – Aristoteles

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT, kupersembahkan karya ini untuk.

Ibu dan Bapakku yang memberikan kasih sayang, perhatian, dukungan, fasilitas, dan doa disetiap langkahku.

Kakakku tercinta Rusdik Esti Purwanta yang telah memberikan dukungan, motivasi, semangat, dan doa untukku.

Teman-temanku, Bahasa dan Sastra Indonesia (BSI) kelas A Reguler, teman-teman SMA yang selalu memberikan keceriaan dan semangat, ejekan kalian membuatku sadar dan menjadi semangat untukku.

Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta,



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis sampaikan ke hadirat Allah Swt berkat rahmat, hidayah, dan inayahNya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada Dekan FBS UNY, Ketua Jurusan PBSI, dan Koordinator Program Studi BSI yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

Rasa hormat dan terima kasih tak terhingga penulis sampaikan kepada kedua pembimbing, yaitu Prof. Dr. Suhardi, M. Pd. dan Yayuk Eny Rahayu, M.Hum. yang penuh dengan kesabaran, kearifan, dan bijaksana telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.

Akhirnya ucapan terima kasih yang tulus saya sampaikan kepada kedua orang tua saya yang dengan tulus mendoakan dan memberikan semangat kepada saya sehingga skripsi ini selesai. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada sahabat-sahabat saya di kampus yaitu Twin, Shierly, Rida, Septi, Riana, Novi serta teman-teman seperjuangan Sasindo 2008 yang telah memberikan dukungan moral, bantuan, dan dorongan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Juni 2013
Penulis,

Dian Safitri

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xi |
| DAFTAR SINGKATAN..... | xii |
| ABSTRAK..... | xiii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar belakang..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah..... | 5 |
| C. Pembatasan Masalah..... | 5 |
| D. Rumusan Masalah..... | 6 |
| E. Tujuan penelitian..... | 7 |
| F. Manfaat Penelitian..... | 7 |
| G. Batasan Istilah..... | 8 |
| | |
| BAB II KAJIAN TEORI..... | 9 |
| A. Pengertian Permainan Bahasa..... | 9 |
| B. Pengertian Plesetan..... | 11 |
| C. Jenis-jenis Permainan Bahasa..... | 12 |
| 1. Permainan Bahasa dalam Bidang Fonologi..... | 12 |
| 2. Permainan Bahasa dalam Bidang Morfologi..... | 13 |
| 3. Permainan Bahasa dalam Bidang Sintaksis..... | 13 |
| 4. Permainan Bahasa dalam Bidang Semantik..... | 14 |
| 5. Permainan Bahasa dalam Bidang Pragmatik..... | 15 |
| 6. Permainan Bhasa dalam Bidang Sociolinguistik..... | 15 |
| D. Fungsi Permainan Bahasa..... | 16 |
| 1. Fungsi Komunikatif..... | 17 |
| 2. Fungsi Humor..... | 17 |
| 3. Fungsi Kritik Sosial..... | 18 |
| 4. Fungsi Kreatif..... | 18 |
| 5. Fungsi Eufimisme..... | 19 |
| 6. Fungsi Estetis..... | 19 |
| E. Wujud Imperatif..... | 20 |
| F. Pemanfaatan Aspek-aspek Kebahasaan sebagai Bentuk Permainan Bahasa..... | 23 |
| G. Penelitian yang Relevan..... | 33 |
| H. Kerangka Pikir..... | 35 |
| | |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 36 |
| A. Pendekatan Penelitian..... | 36 |
| B. Subjek dan Objek Penelitian..... | 36 |
| C. Metode dan Teknik Penelitian..... | 37 |
| D. Instrumen Penelitian..... | 38 |
| E. Metode dan Teknik Analisis Data..... | 41 |

| | |
|--|-----------|
| F. Keabsahan Data..... | 41 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 43 |
| A. Hasil Penelitian..... | 45 |
| B. Pembahasan..... | 46 |
| 1. Pemanfaatan Aspek-aspek Kebahasaan sebagai Bentuk Permainan Bahasa..... | 46 |
| a. Pemanfaatan Aspek-aspek Kebahasaan sebagai Bentuk Permainan Bahasa dalam Bidang Fonologi..... | 46 |
| 1) Permutasi Bunyi..... | 46 |
| 2) Substitusi Bunyi..... | 47 |
| 3) Penambahan Bunyi..... | 49 |
| 4) Perubahan Fonem..... | 50 |
| 5) Kemiripan Bunyi..... | 51 |
| 6) Pantun..... | 53 |
| 7) Teka-teki..... | 55 |
| b. Pemanfaatan Aspek-aspek Kebahasaan sebagai Bentuk Permainan Bahasa dalam Bidang Morfologi..... | 56 |
| 1) Ortografi..... | 56 |
| 2) Akronim..... | 57 |
| 3) Singkatan..... | 59 |
| 4) Kata Ulang..... | 60 |
| 5) Nama..... | 61 |
| 6) Antonimi..... | 63 |
| c. Pemanfaatan Aspek-aspek Kebahasaan sebagai Bentuk Permainan Bahasa dalam Bidang Semantik..... | 64 |
| 1) Peribahasa..... | 64 |
| 2) Metonimi..... | 65 |
| 2. Fungsi Permainan Bahasa..... | 66 |
| a. Fungsi Komunikatif..... | 66 |
| b. Fungsi Humor..... | 68 |
| c. Fungsi Kritik..... | 70 |
| d. Fungsi Kreatif..... | 71 |
| e. Fungsi Eufimisme..... | 73 |
| f. Fungsi Estetis..... | 75 |
| 3. Makna dalam Wacana Plesetan Stiker Humor..... | 77 |
| a. Pernyataan..... | 77 |
| b. Sindiran..... | 78 |
| c. Perintah..... | 79 |
| d. Perintah dan Sindiran..... | 80 |
| e. Perintah dan Pernyataan..... | 80 |
| f. Larangan..... | 82 |
| g. Peringatan..... | 83 |
| h. Saran..... | 84 |
| i. Sebab-akibat..... | 85 |
| j. Kritikan..... | 85 |

| | |
|--|-----------|
| k. Informasi..... | 86 |
| BAB V PENUTUP..... | 88 |
| A. Simpulan..... | 88 |
| B. Implikasi..... | 89 |
| C. Keterbatasan penelitian..... | 89 |
| D. Saran..... | 89 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 91 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|--|----------------|
| Lampiran 1: Hasil Wawancara..... | 93 |
| Lampiran 2: Data Aspek-aspek Kebahasaan, Fungsi Permainan Bahasa, dan Makna dalam Wacana Plesetan Stiker Humor..... | 95 |
| Lampiran 3: Gambar Stiker Humor..... | 107 |

DAFTAR SINGKATAN

| | |
|-------|--------------------|
| O | : Ortografis |
| Pmt H | : Permutasi Huruf |
| SB | : Substitusi Bunyi |
| PB | : Penambahan Bunyi |
| Prb F | : Perubahan Fonem |
| A | : Akronim |
| KB | : Kemiripan Bunyi |
| P | : Peribahasa |
| M | : Metonimi |
| S | : Singkatan |
| KU | : Kata Ulang |
| N | : Nama |
| PTN | : Pantun |
| TTK | : Teka-teki |
| AT | : Antonimi |
| Kom | : Komunikatif |
| Kre | : Kreatif |
| Euf | : Eufimisme |
| Kri | : Kritik |
| Est | : Estetis |

**PERMAINAN BAHASA
DALAM WACANA PLESETAN STIKER HUMOR
DI WILAYAH BANTUL DAN YOGYAKARTA**

**Oleh Dian Safitri
NIM 08210141014**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa dalam wacana plesetan stiker humor, (2) fungsi permainan bahasa dalam wacana plesetan stiker humor, (3) makna yang terkandung dalam wacana plesetan stiker humor.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini yaitu wacana yang terdapat dalam plesetan stiker humor yang berjumlah 76 stiker. Objek penelitiannya yaitu aspek-aspek kebahasaan, fungsi permainan bahasa, dan makna yang terdapat pada wacana plesetan stiker humor. Data diperoleh dengan teknik simak dan catat. Data dianalisis dengan metode padan dan metode agih. Metode padan digunakan untuk menganalisis fungsi permainan bahasa dan makna yang terkandung dalam plesetan stiker humor, sedangkan metode agih digunakan untuk menganalisis aspek-aspek kebahasaan dalam plesetan stiker humor.

Hasil penelitian menunjukkan tiga kesimpulan. *Pertama*, pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa dalam wacana plesetan stiker humor ditemukan 3 bentuk permainan bahasa (1) pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa dalam bidang fonologi meliputi permutasi bunyi, substitusi bunyi, penambahan bunyi, perubahan fonem, kemiripan bunyi, pantun, dan teka-teki. (2) pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa dalam bidang morfologi meliputi ortografis, akronim, singkatan, kata ulang, nama, dan antonimi. (3) pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa dalam bidang semantik meliputi peribahasa dan metonimi. *Kedua*, fungsi permainan bahasa dalam wacana plesetan stiker humor ditemukan sebanyak 6 fungsi yaitu, (1) fungsi komuniatif, (2) fungsi humor, (3) fungsi kritik, (4) fungsi kreatif, (5) fungsi eufimisme, dan (6) fungsi estetis. *Ketiga*, makna yang terkandung dalam wacana plesetan stiker humor ditemukan sebanyak sembilan makna, yaitu (1) pernyataan, (2) sindiran, (3) perintah, (4) larangan, (5) peringatan, (6) saran, (7) sebab-akibat, (8) kritikan, dan (9) informasi.

Kata kunci: Permainan bahasa, wacana, plesetan, stiker, humor

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap orang pasti pernah berhumor. Ada yang berhumor karena mempunyai selera humor, ada pula yang berhumor karena dia seorang pelawak. Komunikasi dalam humor berbentuk rangsangan yang cenderung secara spontan menimbulkan senyum dan tawa para penikmatnya.

Berhumor merupakan aktivitas kehidupan yang sangat digemari sampai menjadi bagian hidup sehari-hari. Menurut Wijana (2004: 2) humor adalah salah satu bentuk permainan. Komunikasi dalam berhumor yang berbentuk sebuah rangsangan yang cenderung secara spontan menimbulkan senyum dan tawa bagi para penikmatnya.

Humor tidak hanya untuk hiburan semata, namun dengan humor akan mengurangi beban para penikmatnya dengan cara tertawa lepas karena melihat atau mendengar kata-kata konyol dan lucu. Selain itu, humor juga dijadikan sebagai wahana kritik sosial yang terjadi di tengah masyarakat.

Menurut Wijana (2004: 119) humor sebagai salah satu genre wacana berperan sebagai media hiburan yang memiliki kekhasan tertentu serta memiliki bahasa yang khas pula yang dapat membedakan wacana bergenre humor dengan wacana-wacana dengan genre lain. Secara kultural, wacana humor pada umumnya disampaikan dalam bentuk dan ragam bahasa informal. Pemilihan penggunaan bahasa informal dalam wacana humor tersebut berkaitan dengan fungsinya sebagai sarana penghibur bagi pembaca atau pendengar wacana tersebut.

Dalam situasi masyarakat yang telah memburuk, humor juga menampakkan peranannya yang sangat besar. Salah satu peranan humor bagi kehidupan masyarakat adalah untuk mencairkan suasana dan penyegar suasana sehingga dapat meredakan ketegangan-ketegangan yang timbul akibat kondisi kehidupan. Humor dapat membebaskan diri manusia dari beban kecemasan, kebingungan, kekejaman, dan kesengsaraan. Dengan humor manusia dapat menghadapi ketimpangan masyarakat dengan canda dan tawa (Wijana, 2004: 3-4).

Dalam masyarakat, telah muncul fenomena hadirnya wacana humor. Menurut Wijana (2004: 2) wacana humor termasuk wacana populer karena kehadiran humor dalam wacana memiliki fungsi untuk menghibur para pembaca atau pendengar. Dilihat dari isinya, wacana humor biasanya banyak menceritakan hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya wacana humor pada stiker yang bernuansa politik yang bertujuan untuk menghibur dan untuk memberikan sindiran atau kritikan kepada pemerintah dengan menggunakan bahasa humor agar mudah diterima dan dipahami. Fungsi humor selain dapat untuk menyampaikan kritikan, humor juga dapat menyampaikan rasa senang, marah, jengkel, dan simpati. Humor dapat pula mengurangi ketegangan dalam diri. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa humor merupakan sesuatu yang lucu karena dapat menyebabkan penikmatnya senang, puas dengan tertawa atau tersenyum.

Humor dapat disajikan dalam berbagai media, salah satu media yang menggunakan bahasa-bahasa humor adalah stiker. Wacana pada stiker tidak semua lucu, tergantung pada jenis stikernya. Stiker yang mengandung kehumoran

adalah stiker humor yang di dalamnya mengandung banyak unsur kehumoran karena bahasa dalam stiker ini mengalami penyimpangan-penyimpangan sehingga tercipta sebuah wacana yang lucu. Wacana dalam stiker ini tidak sedikit yang menggunakan bahasa humor, bahkan sebagian besar mengandung unsur humor dengan menggunakan bahasa yang lucu, vulgar, konyol, aneh, dan unik tergantung kekreatifan yang membuat stiker tersebut sehingga laku dipasaran.

Stiker adalah lembaran kecil kertas atau plastik yang berisi wacana plesetan atau gambar dan dapat ditempelkan (KBBI, 2008: 1340). Bahan dari stiker itu sendiri pada umumnya dari kertas atau plastik tertentu. Cara pembuatan stiker dilakukan dengan cara di sablon sesuai dengan gambar atau tulisan yang ingin di buat. Ada juga yang di print, tergantung dengan harga, pesanan, dan kualitas masing-masing.

Menurut Wijana (2004: 2) wacana humor yang menjadi bahan kajian tulisan ini cenderung merupakan wacana hiburan karena penciptaannya ditujukan untuk menghibur pembaca di samping sebagai wahana kritik sosial terhadap segala bentuk ketimpangan yang terjadi di tengah masyarakat sebab humor merupakan salah satu sarana yang efektif di saat saluran kritik lainnya tidak dapat menjalankan fungsinya. Proses penciptaan humor pada stiker dibutuhkan kreatifitas agar kata-kata tersebut dapat menarik pembeli dan dapat menimbulkan rangsangan tawa bagi penikmat pembacanya. Biasanya dalam penciptaan humor si pembuat stiker ini memainkan kata-kata dengan cara menyimpangkan makna, bunyi dan pembentukan kata-kata baru.

Kelucuan-kelucuan yang terjadi pada wacana plesetan stiker humor tersebut karena adanya permainan bahasa. Permainan bahasa pada stiker yang beredar biasanya bersifat universal, yang berarti fenomena tersebut juga dapat ditemui dalam humor dengan media bahasa lain. Dengan menggunakan kekreatifan dalam berbahasa si pembuat stiker bisa untuk menciptakan selera humor tinggi pada karya-karyanya. Pada umumnya proses kekreatifitasan itu adalah membuat suatu karya baru kemudian dikembangkan lebih luas lagi dengan menggunakan imajinasinya.

Gambar-gambar yang disertakan pada stiker juga sangat dominan untuk menambah selera humor bagi penikmatnya. Gambar pada stiker ini biasanya berwujud kartun yang sebagai media visual untuk suatu bentuk tanggapan lucu dalam sebuah wacana pada stiker.

Sebagai wacana hiburan pada stiker bahasa yang digunakan tentu saja bukanlah bahasa baku. Bahasa yang digunakan pada bahasa stiker justru ketidakbakuan bahasa untuk menimbulkan humor pada wacana tersebut. Dengan adanya ketidakbakuan bahasa dan permainan bahasa yang digunakan dalam wacana pada stiker ini dimaksudkan untuk membebaskan para pembaca dari beban kejenuhan, keseriusan, dan sebagainya yang bersifat menghibur. Jenis wacana pada stiker tidak semuanya bersifat humor, mengkritik, dan menyindir. Setiap wacana stiker mengandung makna tersendiri tergantung dari persepsi setiap pembaca.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti sangat tertarik untuk meneliti bahasa yang digunakan dalam plesetan stiker humor. Adanya permainan bahasa

yang mengandung aspek-aspek kebahasaan, adanya fungsi-fungsi permainan bahasa humor pada wacana stiker dan adanya makna yang terkandung dalam wacana stiker humor juga yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam lagi.

B. Identifikasi Masalah

Beberapa masalah yang dapat diidentifikasi dari penggunaan bahasa humor stiker adalah sebagai berikut.

1. Aspek kebahasaan yang digunakan dalam plesetan stiker humor sebagai bentuk permainan bahasa.
2. Karakteristik atau ciri-ciri permainan bahasa dalam plesetan stiker humor.
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi munculnya permainan bahasa dalam bahasa plesetan stiker humor.
4. Fungsi permainan bahasa dalam bahasa plesetan stiker humor.
5. Makna yang terkandung dalam bahasa plesetan stiker humor.
6. Pengaruh penggunaan permainan bahasa dalam bahasa plesetan stiker humor.

C. Pembatasan Masalah

Penggunaan bahasa humor pada stiker sangat menonjol dalam menggunakan permainan bahasa. Dalam membuat sebuah wacana plesetan stiker humor, penulis dituntut untuk kreatif dalam menciptakan humor-humor yang segar dan ringan serta mudah untuk dipahami oleh pembaca. Sifat-sifat bahasa lisan yang tidak terlalu terikat pada kaidah bahasa baku, ringkas, penuh dengan

ketaksaan lebih leluasa untuk mengkreasikan wacana humor dibandingkan dengan bahasa ragam formal, dengan aneka kreasi pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan bahasa akan lebih mudah dipahami dan akan diketahui macam aspek-aspek kebahasaan yang ada di dalamnya. Maka pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada masalah-masalah sebagai berikut.

1. Pemanfaatan aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa dalam plesetan stiker humor.
2. Fungsi permainan bahasa dalam plesetan stiker humor.
3. Makna bahasa yang terkandung dalam plesetan stiker humor.

D. Rumusan Masalah

Wacana stiker humor dibuat dengan memanfaatkan potensi bahasa yang digunakannya. Stiker tersebut dikemas sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan wacana humor yang menggelitik serta dapat menyampaikan maksud penuturnya (pembuat stiker). Berdasarkan data-data yang diperoleh terlihat beberapa unsur kebahasaan yang dimanfaatkan dalam pembentukan stiker plesetan. Maka pada penelitian ini, peneliti dapat merumuskan masalah-masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pemanfaatan aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa dalam plesetan stiker humor?
2. Apa saja fungsi permainan bahasa yang terdapat dalam plesetan stiker humor?
3. Apakah makna bahasa yang terkandung dalam plesetan stiker humor?

E. Tujuan Penelitian

Melihat dari beberapa deskripsi beberapa rumusan masalah yang ada, maka penelitian ini bertujuan untuk.

1. Mendeskripsikan tentang pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan yang terdapat dalam wacana plesetan stiker humor sebagai bentuk permainan bahasa yang digunakan dalam plesetan stiker humor.
2. Mendeskripsikan tentang fungsi-fungsi permainan bahasa yang terdapat dalam plesetan stiker humor.
3. Mendeskripsikan tentang makna bahasa yang terkandung dalam plesetan stiker humor.

F. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya, adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah penelitian tentang permainan bahasa dari sudut pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan, khususnya dalam wacana plesetan stiker humor.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan pengetahuan bagi mahasiswa tentang fenomena kebahasaan khususnya permainan bahasa yang terjadi baik dalam bahasa Indonesia maupun bahasa yang

lain pada media massa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi para peneliti bahasa sebagai referensi mengenai permainan bahasa.

G. Batasan Istilah Operasional

Batasan-batasan istilah yang terkait dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Plesetan adalah salah satu bentuk permainan bahasa yang berfungsi untuk sebuah tujuan tertentu yaitu berhumor dengan cara memplesetkan segala sesuatu yang populer sehingga terkesan lucu.
2. Stiker adalah lembaran kecil berisi wacana yang lucu dan menghibur yang terbuat dari kertas yang bisa ditempelkan di motor, mobil, dll.
3. Humor adalah hiburan kecil yang memiliki ciri khas tertentu sehingga menghasilkan rangsangan yang cenderung secara spontan menimbulkan senyum dan tawa.
4. Permainan bahasa adalah sebuah penggunaan bahasa yang bertujuan untuk membuat kesenangan dan kelucuan yang di dalamnya mengandung penyimpangan-penyimpangan bahasa dan lebih bersifat kreatif.
5. Makna adalah maksud dari pembicara atau penulis.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Pengertian Permainan Bahasa

Permainan bahasa dapat ditemukan dalam berbagai macam wacana, khususnya wacana yang mempunyai tujuan-tujuan khusus seperti pada stiker, kartun, teka-teki, peribahasa jenaka, cerita humor dan sebagainya. Humor menjadi tujuan di dalam permainan bahasa. Nilai kelucuan yang diungkapkan dapat memberi kesegaran tersendiri pada jiwa seseorang. Keunikan dan kelucuan yang ditimbulkan dapat memberikan nuansa baru pada seseorang. Kelucuan atau humor mampu membebaskan seseorang dari ketegangan dan keterbelengguan serta kepenatan rutinitas sehari-hari.

Menurut Wijana (2003a: 3) permainan bahasa adalah bentuk penggunaan bahasa berupa tuturan yang mengandung berbagai penyimpangan fonologi, gramatikal, kekacauan hubungan bentuk dan makna dan bermacam-macam pelanggaran yang bersifat pragmatis yang dimaksudkan untuk mencapai bermacam-macam tujuan, seperti melucu, mengkritik, menasehati, melarang dan berbagai tujuan lain yang sering kali tidak mudah diidentifikasi.

Permainan bahasa sering digunakan dalam plesetan. Wijana (2003b: 15) penyimpangan penggunaan bahasa yang paling umum ditemukan dalam plesetan ini bersangkutan dengan penggunaan ketaksaan (*ambi-guity*), yakni kata-kata yang memiliki bentuk yang sama, tetapi makna yang berbeda (homonim), atau kata-kata karena perluasan konteksnya memiliki makna yang bermacam-macam (polisemi).

Sehubungan dengan permainan bahasa, dalam bahasa ada fenomena plesetan. Menurut Wijana (1999a: 110) plesetan merupakan hasil penyimpangan satuan lingual secara formal atau semantik dengan berbagai cara serta tidak hanya berfungsi sebagai ajang komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan humor. Fenomena kebahasaan ini semakin berkembang dan banyak dimanfaatkan oleh berbagai kalangan masyarakat, misalnya, pengusaha stiker, kaos oblong, pelawak, penyiar radio, dan lain sebagainya. Bagi pengusaha, khususnya stiker dan kaos oblong bentuk plesetan digunakan untuk merangsang serta menarik perhatian konsumen sehingga mau untuk membeli produknya.

Permainan bahasa sering ditemukan di dalam aktifitas manusia dalam percakapan sehari-hari. Menurut Wijana (2003b: 15) kebiasaan bermain kata-kata agaknya telah diperkenalkan oleh manusia sejak usia dini. Interaksi dengan permainan bahasa bahkan lebih dulu diperkenalkan sebelum anak memperoleh segi-segi penguasaan bahasa yang lebih serius seperti pengetahuan kognitif, larangan, peringatan.

Menurut Soeparno (1980: 89) permainan bahasa pada umumnya belum dianggap sebagai program pengajaran bahasa melainkan hanya sebagai selingan saja. Permainan bahasa dalam pembelajaran dapat diwujudkan dalam berbagai media, seperti media permainan acak huruf, permainan sambung kata permainan teka-teki silang, permainan bisik berantai, permainan kata, dan sebagainya.

Secara umum, permainan bahasa dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa adalah bentuk penggunaan bahasa yang di dalamnya terdapat penyimpangan-penyimpangan bahasa yang difungsikan oleh penuturnya untuk

mencapai tujuan-tujuan tertentu. Tujuan-tujuan itu seperti untuk mengkritik, menasehati, melarang, melucu, dan lain sebagainya yang tentu saja tidak lepas dari kesan humor.

B. Pengertian Plesetan

Dalam bahasa khususnya permainan bahasa salah satu fenomena kebahasaan yang diminati banyak masyarakat adalah *plesetan*. Karena plesetan sering dipakai secara luas dalam masyarakat untuk merubah suasana formal menjadi suasana informal untuk menyampaikan pendapat atau gagasan dengan bahasa humor untuk menciptakan suasana yang lebih santai.

Plesetan pada dasarnya adalah mengubah makna sebenarnya dari singkatan-singkatan yang populer. Menurut Jansz (via Supardo, 1997: 1) plesetan adalah setiap ujaran yang didukung oleh satuan lingual, baik dalam bentuk kata, frasa, klausa, kalimat, maupun bentuk yang lebih besar yang bentuk dan maknanya disimpangkan dari sebenarnya.

Bahasa plesetan yang berarti memplesetkan segala sesuatu yang sudah benar menjadi tidak benar yang secara sengaja agar menciptakan kelucuan dan sebagai wujud kekreatifan seseorang dalam mempermainkan bahasa. Salah satu penggunaan plesetan dalam masyarakat ditandai dengan banyaknya kreasi plesetan yang dituliskan di stiker.

C. Jenis-jenis Permainan Bahasa

Wijana (2003a: 3) menyatakan bahwa permainan bahasa mengandung manipulasi-manipulasi linguistik dalam berbagai tataran kebahasaan seperti fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik. Berdasarkan pernyataan Wijana tersebut, maka jenis-jenis permainan bahasa dapat digolongkan menjadi enam bagian seperti di bawah ini.

1. Permainan Bahasa dalam Bidang Fonologi

Bunyi merupakan aspek kebahasaan yang banyak dimanfaatkan dalam wacana stiker. Kridalaksana (2001: 33) bunyi bahasa adalah satuan bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap dan diamati dalam fonetik sebagai fon atau dalam fonologi sebagai fonem. Fonem dipahami sebagai satuan bunyi yang membedakan arti. Maksudnya, apabila satu bunyi digantikan dengan bunyi yang lain akan menghasilkan perubahan arti. Sebaliknya, jika bunyi-bunyi dalam suatu bahasa tidak membedakan arti disebut dengan fon.

Permainan bahasa dalam bidang fonologi dapat diwujudkan dalam identifikasi fonem yang tidak dilakukan dengan pasangan yang mirip yang melibatkan data bunyi yang berbeda, sebagai contoh.

- (1) + apa benar kau menyimpan ganja di rumah ini?
-Wah....ini salah informasi!! Yang saya simpan janda Pak,
bukan ganja.
(Wijana, 2004: 140)**

Dalam penggalan wacana di atas yang berbentuk wacana ini digolongkan sebagai permainan bahasa dalam bidang fonologi karena ada perubahan bunyi /g/ dan /j/ menjadi /j/ dan /d/. Hal ini tergolong sebagai permainan bahasa dalam bidang fonologi.

Permainan bahasa dalam bidang fonologi berkaitan erat dengan bunyi bahasa baik yang membedakan arti maupun yang tidak membedakan arti.

2. Permainan Bahasa dalam Bidang Morfologi

Kajian Morfologi menurut Soeparno (2002: 91) adalah subdisiplin linguistik yang mempelajari bentuk dan pembentukan kata. Menurut Wijana (2003a: 8) kajian morfologi adalah seluk beluk morfem, baik morfem bebas maupun terikat, dan peranan morfem-morfem itu dalam membentuk kata-kata polimorfemik beserta proses pembentukannya.

Menurut Ramlan (1997: 21), morfologi membicarakan tentang seluk beluk kata serta fungsi perubahan-perubahan bentuk kata. Dalam stiker sering kali dijumpai penyimpangan morfologis yang dilakukan oleh pembuat stiker sebagai wujud kekreativitasannya. Permainan bahasa dalam bidang morfologi dapat ditemukan dalam makna gramatikal afiks-in bahasa Indonesia, sebagai contoh.

- (2) + bu, apa fungsinya departemen tenaga kerja?
-Itu lho pak,.....tukang ngerjain orang (Wijana, 2004: 160)

3. Permainan Bahasa dalam Bidang Sintaksis

Kajian sintaksis adalah seluk beluk konstruksi lingual yang terbentuk dari penggabungan kata menjadi satuan yang lebih besar, seperti frasa, klausa, kalimat, dan wacana (Wijana, 2003a: 10). Menurut Suhardi (2005: 1) Sintaksis merupakan suatu cabang ilmu bahasa yang digunakan untuk menyelidiki bahasa seperti struktur kalimat dan kaidah penyusunan kalimat. Oleh sebab itu, sintaksis sering pula disebut ilmu tata kalimat.

Pemmainan bahasa yang terkandung dalam berbagai jenis wacana humor dapat membantu menerangkan sejumlah masalah sintaksis, dapat ditemui dalam permainan bahasa yang terkandung dalam wacana berikut.

(3) + Enak menantumu sopir. Kalau lebaran bisa jalan-jalan naik mobil.

- Sopir mobil penyedot tinja kok (Dari Angka sampai Zodiac dalam Wijana, 2003a: 11)

Dalam wacana diatas terlihat perubahan makna penguasa konstruksi *sopir mobil* yang mengasosiasikan kemewahan tiba-tiba hilang karena kehadiran kata *penyedot tinja*. Berubahnya asosiasi yang secara tiba-tiba ini dapat menimbulkan kelucuan.

4. Permainan Bahasa dalam Bidang Semantik

Menurut Nelson (via Wijana, 2003a) bahwa permainan bahasa sebagian besar atau mungkin secara keseluruhan bergantung pada permainan ketaksaan (*ambiguity*) yang dikreasikan dan dikombinasikan sedemikian rupa melalui berbagai bentuk manipulasi linguistik di dalam berbagai tatarannya.

Dalam permainan bahasa aspek sematik merupakan sumber yang paling penting. Untuk menghasilkan permainan bahasa dan ke humoran dalam wacana, ambiguitas seperti polisemi, homonimi, sinonimi, antonimi, hiponimi dan eufimisme dapat dikreasikan untuk menimbulkan selera humor. Perhatikan contoh dibawah ini.

(4) +Kau mau mencari pekerjaan?

- Tidak Pak, saya mau mencari penghasilan.

(Dari Angka Zodiac dalam Wijana, 2003: 14)

5. Permainan Bahasa dalam Bidang Pragmatik

Menurut Yule (2006: 3) pragmatik adalah studi tentang makna yang disampaikan oleh penutur (atau penulis) dan ditafsirkan oleh pendengar (atau pembaca). Kajian pragmatik bersangkut paut dengan bentuk, makna, dan konteks. Prinsip kerjasama Grice (dalam Chaer, 2010: 34-38) terdiri atas empat maksim, yakni maksim kuantitas (*maxim of quantity*), maksim kualitas (*maxim of quality*), maksim relevansi (*maxim relevamce*), dan maksim cara (*maxim of manner*). Dari bermacam maksim-maksim tersebut akan menghasilkan efek kelucuan, dan permainan bahasa dapat ditemui sebagai sumber kelucuan bilamana prinsip-prinsip tersebut dilanggar. Bila prinsip-prinsip ini dilanggar akan terjadi berbagai kejanggalan. Dalam hal pelanggaran-pelanggaran inilah permainan bahasa sangat mudah untuk ditemui sebagai sumber penciptaan kelucuan. Untuk lebih jelasnya, perhatikan contoh berikut ini

- (5) + Apa kapal selam ini masih dipakai untuk menyelam?
- Masih! Tapi, nggak bisa nambul lagi.
(Wijana, 2004: 80).**

Pada contoh di atas dijelaskan bahwa wacana tersebut bersifat menyesatkan lawan bicaranya karena jawaban dari tokoh (-) hanya demikian, maka tokoh (+) tidak akan bertanya lagi. Kapal yang tidak bisa muncul ke permukaan laut lagi tidak bedanya dengan tidak dapat dipergunakan lagi.

6. Permainan Bahasa dalam Bidang Sociolinguistik

Menurut Chaer dan Agustina (2004: 2) Sociolinguistik merupakan subdisiplin ilmu sosiologi dan linguistik. Sosiologi dan linguistik adalah dua bidang ilmu empiris yang mempunyai kaitan sangat erat. Sosiologi adalah kajian

yang objektif dan ilmiah mengenai manusia di dalam masyarakat. Sosiologi berusaha mengetahui bagaimana masyarakat itu terjadi, berlangsung, dan tetap ada. Linguistik adalah bidang ilmu yang mempelajari bahasa, atau bidang ilmu yang mengambil bahasa sebagai objek kajiannya.

Dalam sosiolinguistik terdapat faktor sosial dan faktor situasional. Faktor sosial yang mempengaruhi bahasa dan pemakaiannya terdiri dari status sosial, tingkat pendidikan, umur, jenis kelamin, dan sebagainya. Sedangkan faktor situasional yang mempengaruhi bahasa dan pemakaiannya terdiri dari siapa yang berbicara, dengan bahasa apa, kepada siapa, di mana, dan masalah apa (Aslinda & Leni, 2007: 6).

Pada umumnya, permainan bahasa di komunikasikan dengan ragam tertentu, yakni ragam bahasa informal (santai). Ciri-ciri bahasa informal terlihat dalam penggunaan bahasa nonbaku, dan pemakaian bentuk ringkas. Dalam hal ini, ciri-ciri ragam informal tersebut dapat menjadi sumber kejenakaan dari permainan bahasa, sebagai contoh.

**(6) + aku ingin punya istri yang baik hati, pintar, dan juga cantik
– kamu serakah ingin punya istri tiga sekaligus (Humor dalam
Wijana 2003a:18).**

D. Fungsi Permainan Bahasa

Fungsi permainan bahasa pada dasarnya sama dengan fungsi dari wacana plesetan. Menurut Supardo (1997: 7) mengemukakan ada 6 fungsi permainan bahasa, yaitu sebagai berikut.

1. Fungsi Komunikatif

Dalam berkomunikasi untuk menciptakan interaksi yang baik sesekali bisa menggunakan permainan bahasa agar tidak membosankan, karena permainan bahasa dapat menimbulkan efek kelucuan dalam berkomunikasi. Berkomunikasi dengan cara berhumor dapat mengubah situasi formal menjadi informal, dengan mengemas suatu gagasan dengan baik berhumor juga dapat digunakan sebagai sarana mengkritik dengan penyampaian yang bersifat santai. Perhatikan contoh berikut.

- (7) **+Semakin banyak pejabat yang korupsi, akan banyak dokter yang nganggur.**
-Lho, kok bisa? Memang mereka akan memeriksa kemana?
+Kan bisa DIPERIKSA di KPK atau kepolisian.
(Lestari, 2005: 85).

2. Fungsi Humor

Menurut Wijana (2004: 2) humor adalah suatu bentuk permainan. Permainan bahasa yang terkandung dalam wacana humor berfungsi untuk menghibur, karena penciptaannya memang ditujukan untuk menghibur pembaca dan sebagai wahana kritik sosial sebab humor merupakan salah satu sarana yang paling efektif. Perhatikan contoh berikut.

- (8) **+ ACARA BUKA BERSAMA. (Lestari, 2005: 87).**

Wacana di atas tersebut terdapat fungsi humor, karena makna dari buka bersama yaitu acara pada saat bulan ramadhan menjelang buka puasa mengadakan buka bersama. Buka bersama yang dimaksud adalah acara berbuka puasa bersama menikmati makanan secara bersama-sama, akan tetapi makna dalam wacana tersebut diplesetkan sebagai buka baju bersama.

3. Fungsi Kritik Sosial

Wahana kritik yang paling tepat adalah humor, sebab humor merupakan salah satu sarana yang paling efektif disaat saluran kritik lainnya tidak dapat menjalankan fungsinya. Kritik ini dapat berupa sarkasme, sinisme, dan ironi. Sarkasme merupakan sindiran yang berbentuk kesangsian dan mengandung ejekan terhadap keikhlasan dan ketulusan hati. Ironi merupakan sindiran dengan menyembunyikan fakta yang sebenarnya dan mengatakan kebalikan dari fakta tersebut.

**(9) DILARANG KENCING DI SINI KECUALI ANJING.
(Lestari, 2005: 90).**

4. Fungsi Kreatif

Kekreatifitasan sangat penting dalam proses penciptaan humor. Karena untuk menciptakan humor dan menghasilkan rangsangan tawa dibutuhkan kekreatifitasan yang tinggi. Hasil kata-kata yang lucu yang di suguhkan oleh para pembaca merupakan bukti yang nyata bahwa mereka dapat berkreasi dengan permainan bahasa.

(10) COBLOS POCONG PUTIH (Lestari, 2005: 94)

Pada wacana di atas dikaitkan dengan sebuah partai PDI yang menggunakan slogan *coblos moncong putih* hal itu karena lambang dari partai tersebut adalah seekor banteng yang bermoncong putih. Untuk menghasilkan efek humor dalam sebuah wacana pembuat stiker menggunakan kekreatifannya dalam wacana ini yang memplesetkan slogan tersebut menjadi *coblos pocong putih*.

5. Fungsi Eufimisme

Dalam bahasa humor tidak sedikit yang menggunakan bahasa vulgar untuk menambah kesan lucu dalam sebuah wacana. Eufimisme berfungsi untuk mengubah pernyataan atau ungkapan yang kasar atau tidak sopan menjadi lebih halus. Sehingga pernyataan-pernyataan yang ada tidak menyinggung perasaan orang lain, serta tidak terkesan sangat vulgar dan akan terlihat lebih sopan.

- (11) **+Sore-sore** **begini** **disuruh** **mencari** **kupu-kupu** **diperkotaan,** **dimana** **aku** **harus** **mencarinya?**
LOKALISASI KUPU-KUPU MALAM
+Nah...itu **ada** **papan** **petunjuknya.** **Tentu** **di** **sana** **sarang** **mereka.**
-Mampir **mas!**
+mana **kupu-kupu** **malamnya?** **Kokk** **tak** **seekorpun** **yg** **tampak?**
Tentu **aku** **salah** **arah.**
-cari **daun** **muda** **atau** **yang** **tua?**
X **Aku** **masih** **bau** **kencur** **lho...oom!**
O **Ayo** **dong** **om...main** **denganku!** **Tak** **usah** **malu-malu.**
(Lestari, 2005: 93).

Sangat terlihat jelas penggunaan fungsi eufimisme pada wacana di atas adalah menghaluskan kata *pelacur* menjadi *kupu-kupu malam*.

6. Fungsi Estetis

Dalam permainan bahasa diperlukan adanya fungsi estetis atau keindahan. Dalam membuat kata-kata diperlukan adanya keindahan dan keunikan agar dapat menarik pembaca dan bisa menghibur para penikmatnya serta memberikan kesegaran tersendiri supaya terhindar dari rasa bosan.

- (12) **+Yang** **berhubungan** **dengan** **API,** **kita** **harus** **selalu** **siaga!**
-Contohnya **yang** **dekat** **gunung** **BERAPI** **harus** **siaga** **ngungsi.**
+Termasuk **naik** **KERETA** **API,** **harus** **siaga** **terhadap** **copet.**
Lestari, 2005: 96).

E. Wujud Imperatif

Wacana dalam plesetan stiker merupakan sebuah tuturan yang dituangkan dalam sebuah wacana yang bertujuan untuk humor maupun mengkritik. Menurut Rahardi (2005: 93) wujud imperatif dalam bahasa Indonesia tersebut dapat berupa tuturan yang bermacam-macam. Adapun yang disebut wujud imperatif adalah realisasi maksud (makna) imperatif dalam bahasa Indonesia apabila dikaitkan dengan konteks situasi tutur yang melatarbelakanginya. Dalam setiap tuturan atau kalimat memiliki fungsi-fungsi tuturan yang kemudian menjadi fungsi implikatur ketika tuturan tersebut mengimplisitkan sesuatu. Berikut macam-macam makna menurut (Rahardi, 2005: 93; Tarigan, 1986: 160; Chaer, 2010: 98):

1. Pernyataan

Tuturan yang digunakan untuk menyatakan informasi atau menyatakan sesuatu yang ingin disampaikan kepada pihak tertentu atau lawan tuturnya dan biasanya disampaikan secara tersirat. Contoh:

(13) “AKU DAN KAMU ADALAH KITA”
(stiker)

Tuturan di atas merupakan sebuah pernyataan yang menginformasikan bahwa *aku dan kamu* jika dijadikan satu *adalah kita*.

2. Sindiran

Tuturan yang bermaksud menyindir pihak tertentu secara tidak langsung dengan cara mengejek. Sindiran biasanya digunakan untuk menyindir

seseorang secara halus agar tidak menyinggung perasaan pihak tertentu yang disindir secara langsung. Contoh:

(14) “SETIA”
Setiap tikungan ada (stiker)

Wacana di atas bermakna sindiran. Sindiran tersebut ditujukan kepada seseorang yang selalu mengaku kepada pasangannya bahwa dirinya setia padahal dia mempunyai banyak simpanan yang dijabarkan melalui arti akronim *setia* yaitu *setiap tikungan ada* yang berarti dimana-mana mempunyai wanita simpanan.

3. Perintah

Tuturan yang digunakan ketika penutur ingin memberikan perintah kepada lawan tutur untuk melakukan sesuatu dan biasanya ditandai dengan partikel *lah*. Contoh:

(15) DIBACA!!
Ngebut benjut!! (stiker)

Wacana tuturan di atas bermakna memerintah. Hal ini ditunjukkan pada kata “dibaca!! Ngebut benjut” yang bermaksud memerintah para pengendara supaya tidak ngebut saat mengendarai kendaraan di jalan untuk menghindari kecelakaan.

4. Larangan

Tuturan yang bermakna melarang untuk melakukan sesuatu, larangan biasanya ditandai dengan penggunaan kata *jangan*. Contoh:

(16) “tegangan tinggi!!” (stiker)

Wacana di atas biasanya terdapat pada setiap instalasi listrik tegangan tinggi. Wacana tersebut menginformasikan kepada pembaca bahwa area tersebut berbahaya dan melarang agar tidak mendekati pada area berbahaya tersebut.

5. Peringatan

Peringatan merupakan tindakan mengingatkan terhadap suatu hal yang bertujuan agar pembaca memberikan perhatian lebih terhadap sesuatu hal tersebut.

Contoh:

(17) “awas ada anjing galak!!!” (stiker)

Wacana di atas merupakan peringatan serta memberikan informasi kepada semua orang yang membacanya supaya berhati-hati karena ada anjing galak.

6. Humor

Humor merupakan segala sesuatu yang menimbulkan kesan lucu sehingga merangsang seseorang untuk tertawa. Dengan berhumor seseorang dapat menyampaikan sebuah kritikan secara halus kepada pihak tertentu dengan bahasa humor untuk menghindari konflik.

(18) “sapi apa yang bisa nempel di dinding: sapiderman!” (stiker)

7. Saran

Tuturan yang bermaksud untuk memberikan usul atau sebuah pendapat yang dikemukakan untuk dipertimbangkan kembali oleh lawan tutur. Contoh:

(19) “sebaiknya uang ini kamu simpan saja di almari”

Tuturan ini disampaikan oleh ibu kepada anaknya yang bermaksud menyarankan agar uangnya sebaiknya disimpan supaya tidak hila

8. Sebab-akibat

Sebab akibat merupakan hubungan yang menyatakan penjumlahan sebuah kegiatan, peristiwa, atau proses suatu hal yang ditunjukkan adanya klausa kedua sebagai akibat dari klausa pertama. Contoh:

(20) “pada hari yang naas itu, gempa menggoncang bumi dan rumah-rumah jadi berantakan”

Wacana di atas menunjukkan penjumlahan yang menyatakan sebab-akibat. Klausa kedua “rumah-rumah jadi berantakan” merupakan akibat dari klausa pertama “pada hari yang naas itu, gempa menggoncang bumi”.

9. Informasi

Menurut Alwi (2002: 432) informasi merupakan pemberitahuan, kabar, atau berita tentang suatu hal. Contoh:

**(21) Dibutuhkan segera cowok JURDIL
Jujur dan adil. (stiker)**

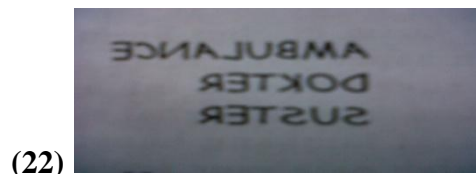
F. Pemanfaatan Aspek-aspek Kebahasaan dalam Plesetan Stiker Humor

Dalam Wijana (2004: 119) sesuai dengan teori Hymes (1974) yang mengemukakan bahwa *genre* merupakan salah satu komponen penentu wujud bahasa. Wacana dalam stiker merupakan salah satu jenis humor yang ringan dan segar seperti wacana humor pada umumnya yang disampaikan dengan bentuk bahasa tertentu. Adapun bila bahasa secara sederhana dibedakan menjadi ragam formal dan ragam informal, jenis bahasa yang kedua lebih lazim digunakan di dalam wacana stiker.

Dalam usaha menciptakan wacana humor para pembuat stiker memanfaatkan berbagai aspek kebahasaan sebagai sumber kreasinya. Adapun aspek-aspek kebahasaan dalam plesetan stiker humor meliputi beberapa aspek-aspek, yaitu sebagai berikut.

1. Aspek Ortografis

Menurut Wijana (2004: 127) secara konvensional sistem ejaan/ortografis memuat hal-hal yang berkaitan dengan lambang-lambang bunyi, dan cara-cara menuliskan lambang bunyi yang lazim disebut huruf. Sementara itu gambar merupakan aspek yang tidak dapat dilepaskan dari stiker. Perhatikan contoh penyimpangan aspek ortografis sebagai berikut.



2. Aspek Fonologis

Fonologi adalah cabang ilmu linguistik yang menyelidiki bunyi-bunyi bahasa menurut fungsinya. Bunyi merupakan satuan bahasa yang terkecil, yang terdiri dari fon dan fonem. Fon adalah semua bunyi bahasa dengan tidak mempertimbangkan kapasitasnya sebagai pembeda makna, sedangkan fonem adalah sejumlah fon atau bunyi yang mampu dan berpotensi untuk membedakan makna (Wijana, 2004: 129). Sebagai contoh (/h/ adalah fonem karena membedakan makna kata *harus* dan *arus*, /b/ dan /p/ adalah dua fonem yang berbeda karena *bara* dengan *para* berbeda maknanya). Aspek fonologis dalam humor dapat dilakukan dengan teknik substitusi, permutasi, penyisipan, penambahan bunyi, dan pelepasan bunyi (Wijana, 2003a: 131-135).

a. Permutasi Bunyi

Gejala salah ucap (*slip of the tongue*) baik yang disengaja maupun tidak disengaja sering kali memiliki efek humor bagi para pendengarnya. Di dalam proses penyusunan/ pengucapan kalimat, sebagian atau seluruh unsur kata-kata yang akan diucapkan, yang disebut dengan *target word*, mengganggu pikiran kita sehingga bercampur dengan kata-kata yang sedang diucapkan, menurut Hudson (Wijana, 2004: 133).

Gejala salah ucap adalah fenomena kebahasaan yang natural yang terjadi diluar kesadaran penuturnya, sedangkan fenomena permainan kata secara sengaja dibentuk berdasarkan konvensi yang telah disepakati oleh penuturnya. Berhubungan dengan hal ini, dalam penciptaan humor ditemukan gejala yang mirip dengan gejala salah ucap yang sudah dijelaskan tadi. Sebagai contoh.

(23) + Pak lagi tanam kedelai, ya?

- Bukan kedelai tolol! Aku sedang mengubur keledaiku yang mati.

(Wijana, 2004: 136)

Efek lucu dari wacana diatas terlihat pada kata *kedelai* dengan *keledai*. Jika kata *kedelai* diganti dengan tumbuh-tumbuhan maka kesan humornya tidak ada.

b. Subtitusi Bunyi

Subtitusi bunyi digunakan untuk menghasilkan efek keunikan dan kelucuan dalam plesetan stiker humor. Menurut Kridalaksana (2001: 204) subtitusi merupakan suatu proses atau hasil penggantian unsur bahasa oleh unsur lain dalam satuan yang lebih besar untuk memperoleh unsur-unsur pembeda atau untuk menjelaskan suatu struktur tertentu. Dengan demikian, subtitusi bunyi

dapat dikatakan sebagai proses penggantian suatu bunyi lain sehingga terbentuk kata yang lain.

Untuk memperoleh efek lucu, pembuat stiker biasanya menggunakan kekreatifannya dalam menggunakan bahasa. Salah satunya dengan cara mensubstitusikan bunyi sebuah kata yang memiliki makna yang berbeda. Untuk lebih jelasnya, dapat di lihat pada contoh.

(24) + Babi kau, ya!!

- Kau babunya babi, jadi kau babuku.

(Dari Angka Zodiac dalam Wijana, 2004: 131)

Dalam hal ini kata *babi* di balas dengan *babu*. Kesengajaan penutur memilih kata *babu* di samping konotasinya yang rendah juga karena kemiripan bentuknya dengan *babi*. Bahasa Indonesia sebenarnya memiliki ata yang berkonotasi lebih rendah daripada *babu*, yakni *budak* dan *jongos*.

c. Penambahan Bunyi

Adanya unsur penambahan bunyi pada suatu kata juga dapat mendukung kelucuan pada suatu dialog. Menurut Wijana (2004: 138) gejala penambahan bunyi dapat terjadi di depan atau di belakang kata. Pada contoh dalam wacana ini gejala penambahan bunyi yang ditemukan adalah penambahan bunyi diawal tengah.

(25)+ aku ini pegawai negeri golongan 4, kau mintain kalung berlian, edan!

- apa? Sedan? Boleh, ngga usah kalung, sedan juga mau. Twin Cam, ya? (Wijana, 2004: 139).

d. Perubahan Fonem

Menurut Ramlan (1997: 84) proses perubahan fonem tergantung pada kondisi bentuk dasar yang mengikutinya, misalnya terjadi sebagai akibat pertemuan morfem *meN-* dan *peN-* dengan bentuk dasarnya. Contoh:

(26) *meN-* + paksa → memaksa

Pada contoh di atas adalah proses perubahan fonem /N/ pada morfem *meN-* dan *peN-* berubah menjadi fonem /m/ apabila bentuk dasar yang mengikutinya berawal dengan /p, b, f/.

3. Ketaksaan

Berbagai macam ketaksaan dimanfaatkan sebagai sarana penciptaan kelucuan dalam wacana plesetan stiker humor. Ketaksaan adalah masalah atau ihwal yang berkaitan dengan makna ganda di dalam ilmu bahasa (Wijana, 1999b: 34). Chaer (2002:104) mengartikan ketaksaan atau ambiguitas sebagai kata yang bermakna ganda atau mendua arti. Secara sederhana ketaksaan yang dimanfaatkan di dalam wacana kartun dapat dibedakan menjadi ketaksaan leksikal dan ketaksaan gramatikal (Wijana, 2004: 140-141).

a. Ketaksaan Leksikal

Menurut Wijana (2004: 141) ketaksaan leksikal adalah ketaksaan yang terbentuk karena bentuk-bentuk yang memiliki dua makna atau lebih. Berikut adalah yang termasuk dalam ketaksaan leksikal.

(i) Polisemi

Polisemi adalah bentuk bahasa (frasa, kata) yang mempunyai makna lebih dari satu. Menurut Chaer (2002: 101) polisemi lazim diartikan sebagai satuan bahasa (terutama kata maupun frase) yang memiliki makna lebih dari satu. Kata-kata yang memiliki perbedaan makna, tetapi perbedaan itu disebabkan oleh konteks pemakaiannya. Untuk lebih jelasnya perhatikan contoh berikut.

(27) Maaf tidak ada lowongan**Ada lowongan****Awas ada lowongan hati-hati****(Nova dalam Wijana, 2004: 147)****(ii) Homonimi**

Homonimi adalah hubungan antara dua kata yang ditulis dan dilafalkan dengan cara yang sama, tetapi yang tidak mempunyai makna yang sama. Menurut Wijana (2004: 161) di dalam bahasa sering ditemui dua buah kata atau lebih yang memiliki ucapan yang sama, tetapi memiliki makna berbeda atau tidak berhubungan satu sama lain. Untuk lebih jelasnya perhatikan contoh berikut.

(28) Dilarang membajak kaset ini.**Membajak sawah boleh malah dianjurkan pemerintah.****(Wijana, 2004-165).**

Pada wacana diatas kata *membajak* dalam *mmbajak kaset* bermakna ‘merampok hak cipta atau hak edar’ dikacaukan dengan *membajak* yang bermakna ‘mengolah tanah dengan bajak’.

(iii) Akronim

Akronim adalah satuan kebahasaan hasil dari penyingkatan dengan cara tertentu yaitu dengan mengambil bagian-bagian kata yang bersangkutan yang disebut silabe atau yang mungkin menjadi silabe kata baru hasil dari penyingkatan

satuan yang disingkat itu (Wijana, 2004: 168). Berikut ini akan disajikan terlebih dahulu wacana yang memanfaatkan akronim sebagai sumber kejenakaannya.

**(29) + Cinta singkatan dari
- Ciuman indah namun tiada arti (Wijana, 2004: 172).**

Kreasi humor pada wacana diatas diciptakan dengan kata biasa, yakni cinta yang pura-pura diperlakukan sebagai bentuk akronim *ciuman indah namun tiada arti*. Cintanya biasa dihubungkan dengan keindahan, kemesraan, kebahagiaan. Namun, adanya kenyataan cinta palsu yang mengumbar hawa nafsu menjadi beralasan bila cinta itu disingkat *ciuman indah namun tiada arti*.

a. Ketaksaan Gramatikal

Ketaksaan tidak semata-mata terbentuk karena leksem yang memiliki dua arti atau lebih tetapi dapat juga dibentuk karena penggabungannya dengan leksem-leksem lain. Ketaksaan gramatikal adalah ketaksaan yang terbentuk karena gabungan dua atau beberapa leksem (Wijana, 2004: 181). Berikut adalah ketaksaan gramatikal yang di manfaatkan di dalam penciptaan wacana plesetan stiker humor.

(i) Peribahasa

Peribahasa merupakan rangkaian sebuah kalimat yang memiliki arti dan maksud tertentu yang berwujud sebuah ungkapan yang biasanya berisi tentang petuah atau nasihat-nasihat. Menurut Wijana (2004: 196) sebagai ungkapan yang populer peribahasa memiliki makna figuratif yang bersifat konvensional yang umum diketahui oleh masyarakat umum. Makna figuratif peribahasa merupakan alat yang efektif untuk memberi nasihat, menyindir, memperingatkan, ataupun mengecam seseorang. Perhatikan wacana berikut.

- (30) + Air tenang menghanyutkan.**
- Orang sakit jiwa, biar tenang.....membahayakan.
(Wijana, 2004: 199)

Secara konvensional peribahasa *Air tenang menghanyutkan* diartikan sebagai orang yang tenang, tidak pernah, atau jarang berbicara sering kali secara tidak terduga melakukan hal-hal membahayakan. Peribahasa ini juga memberi nasihat agar hati-hati menghadapi orang seperti itu. Arti konvensional ini tentu tidak tepat bila dihubungkan dengan orang sakit jiwa kerana orang pendiam tidak identik dengan orang sakit jiwa. Hal ini sama sekali tidak menolak seringnya ditemui orang sakit jiwa yang pendiam, tetapi secara tidak terduga-elakukan hal-hal yang mengerikan.

4. Metonimi

Metonimi merupakan majas yang berupa pengungkapan berupa penggunaan nama benda lain yang menjadi merk. Menurut Wijana (2004: 202) metonimi lebih didasarkan pada pertalian spasial, temporal, logika, dan sebagian dari keseluruhannya. Untuk lebih jelasnya perhatikan contoh berikut.

- (31) Semua anaknya sekarang sudah menjadi orang.**
(32) Tidak satu pun anaknya menjadi orang (Wijana, 2004: 206)

Kata *orang* dalam (31) dan (32) tidak bersubstitusi dengan manusia, tetapi dengan frasa *orang berpangkat, orang berkedudukan, orang terpandang*, dan sebagainya. Jika kata *orang* diganti dengan manusia akan kelihatan aneh dan sumbang, perhatikan kalimat berikut (31) *semua anaknya sekarang menjadi manusia* dan (32) *tidak satu pun anaknya menjadi manusia*.

5. Singkatan

Singkatan merupakan salah satu hasil proses pemendekkan yang berupa huruf atau gabungan huruf, baik yang dieja huruf demi huruf, maupun yang tidak dieja huruf demi huruf (Kridalaksana, 1992: 162). Dalam pembuatan stiker, sering kali pembuat memanfaatkan singkatan sebagai bentuk kekreativitasannya dengan cara memplesetkan arti dari singkatan tersebut supaya menghasilkan kehumoran sehingga pembaca tertawa dan tertarik untuk membeli stiker tersebut, misalnya FBS arti yang sebenarnya adalah “Fakultas Bahasa dan Seni” untuk menciptakan kehumoran, arti tersebut diplesetkan menjadi “Fakultas Berbasis Selebritis”.

6. Kata Ulang

Kata ulang atau repetisi merupakan perulangan bunyi, suku kata, kata, atau bagian kalimat yang dianggap penting untuk memberi tekanan dalam sebuah konteks yang sesuai (Keraf, 1996: 127). Perhatikan contoh berikut.

(33) ahli ginjal-ginjal
Ahli ginjal
(Wijana, 2004: 233).

Kata *ginjal* untuk seorang dokter berarti ‘salah satu organ tubuh’, tetapi *ginjal-ginjal* bagi penari kuda kejang bermakna ‘kejang-kejang’ bukan ‘banyak ginjal’. Teknik pengulangan dalam wacana humor ini dipadukan dengan homofoni kata *ginjal* dengan salah satu pasangannya diambil dari bahasa Jawa.

7. Nama

Menurut Wijana (2004: 222) berpendapat bahwa semua kata pada umumnya termasuk kata-kata nonreferensial, seperti *dan*, *tetapi*, *lalu*, *dsb* memiliki makna (*sense*). Menurut Alwi (2002: 773) nama adalah kata untuk

menyebut atau memanggil orang (tempat, barang, binatang). Untuk lebih jelasnya, perhatikan contoh berikut.

**(34)+ dulu saya tinggal di Mangga Besar...sekarang di Mangga Dua.
- oo... yang besar itu sudah beranak. (Wijana, 2004: 226).**

Dalam wacana (34) nama yang dimanfaatkan dihubungkan dengan kata biasa dengan asosiasi yang bersifat metaforis. *Besar* dikaitkan dengan *kandungan* (*perut besar*) dan dua dengan anak hasil mengandung itu.

8. Pantun

Menurut Alwi (2002: 827) pantun merupakan bentuk puisi Indonesia (Melayu), tiap bait (kuplet) biasanya terdiri atas empat baris yang bersajak (a-b-a-b), tiap larik biasanya terdiri atas empat kata, baris pertama dan baris kedua biasanya untuk tumpuan (sampiran) saja dan baris ketiga dan keempat merupakan isi. Contoh:

**(35) Buah manggis, di makan hiu
Hay gadis, i love you...**

9. Teka-teki

Menurut Alwi (2002: 1158) teka teki merupakan soal yang berupa kalimat (cerita, gambar) yang dikemukakan secara samar-samar, biasanya untuk permainan atau untuk mengasah pikiran. Contoh:

**(36) kera apa yang bisa masuk ke dalam botol?
Keratingdeng..**

10. Antonimi

Menurut Alwi (2002: 58) antonimi adalah oposisi makna dalam pasangan leksikal yang dapat dijenjangkan. Contoh:

**(37) +kau mau mencari pekerjaan?
- tidak Pak, saya mau mencari penghasilan
(Wijana, 2004: 214)**

Pada wacana di atas memanfaatkan perlawanan antipodal yaitu *pekerjaan* dan *penghasilan*.

G. Penelitian yang Relevan

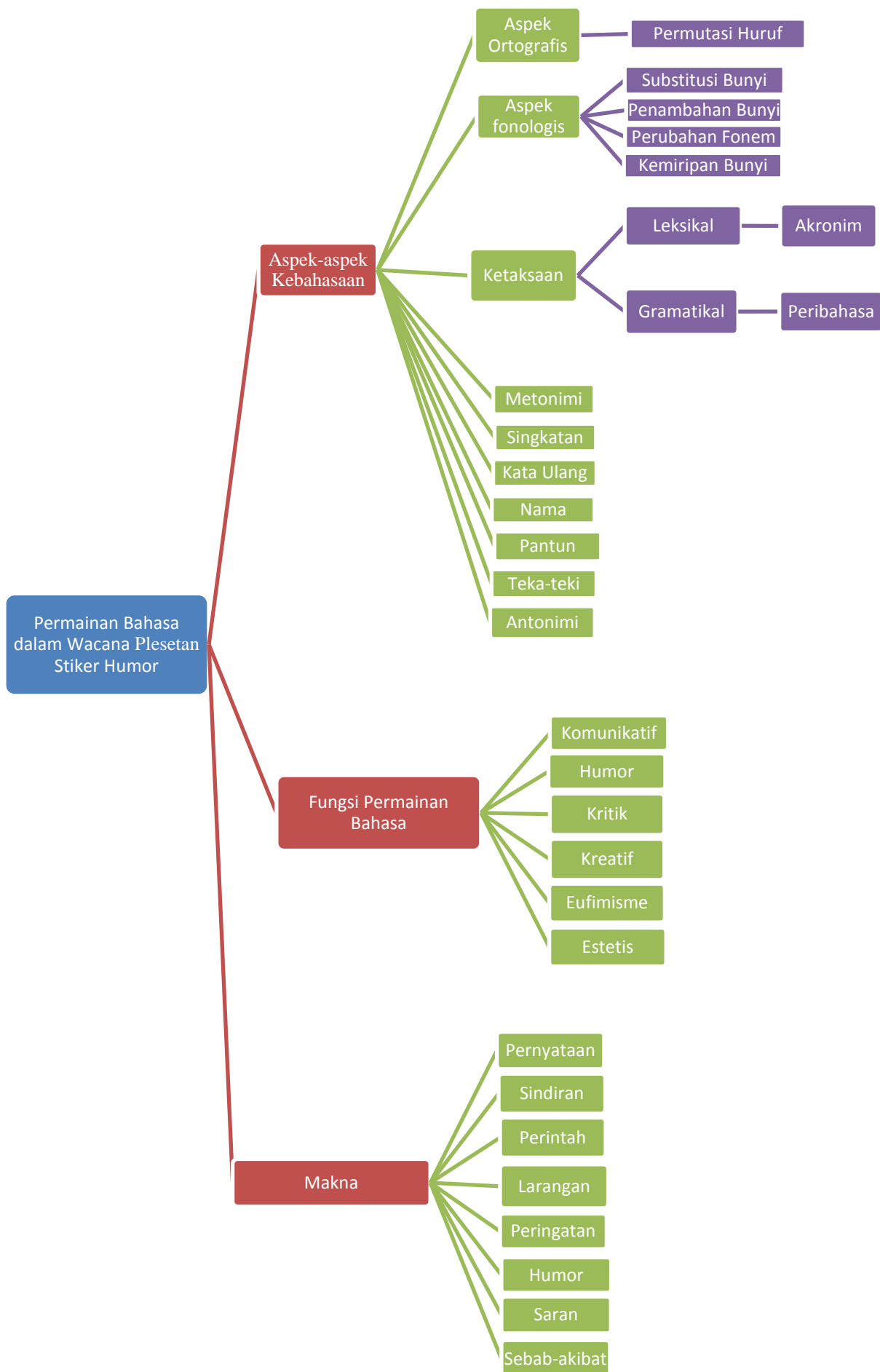
Penelitian tentang humor di bidang bahasa pernah dilakukan oleh beberapa linguis. Beberapa penelitian tersebut diantaranya adalah:

- 1) Skripsi yang berjudul *Permainan Bahasa Dalam Wacana Kartun Pada Rubrik “STELKENDHO” Di SKH Merapi* oleh Fenita Agustina Dwi Lestari (2005) yang membahas tentang aspek-aspek kebahasaan sebagai wujud permainan bahasa dan fungsi permainan bahasa. Keterkaitan dalam penelitian ini adalah tentang pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan sebagai wujud permainan bahasa dan fungsi permainan bahasa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sebelumnya adalah pada sumber data. Sumber data pada penelitian yang sebelumnya tentang wacana kartun pada rubrik “STELKENDHO” Di SKH Merapi, sedangkan pada penelitian ini tentang wacana pada plesetan stiker humor. Kesamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa dan fungsi permainan bahasa. Untuk penelitian kali ini peneliti

menambah satu rumusan masalah baru yaitu tentang makna yang terkandung dalam wacana stiker humor.

- 2) Skripsi yang berjudul Analisis Sosiopragmatik Wacana Stiker Plesetan oleh Arie Indah Rachmawati (2004) mendeskripsikan tentang adanya beberapa unsur kebahasaan yang dimanfaatkan dalam pembentukan stiker plesetan. Skripsi Arie Indah Rachmawati ini memiliki keterkaitan dengan penelitian ini adalah tentang pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah pada kajian analisisnya. Penelitian sebelumnya menggunakan kajian Sosiopragmatik, sedangkan pada penelitian ini lebih memfokuskan kepada permainan bahasanya.

H. Kerangka Pikir



BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kuantifikasi lainnya (Moleong, 2007: 6). Menurut Bogdan dan Tylor (melalui Moleong, 2007: 4) mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Jenis penelitian ini adalah termasuk jenis penelitian kualitatif deskriptif, yang mendeskripsikan tentang pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan, fungsi permainan bahasa pada wacana plesetan stiker humor, dan makna yang terkandung dalam wacana plesetan stiker humor.

Pembahasan dalam penelitian ini, dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data lalu di analisis sesuai dengan teori yang ada. Data-data yang diperoleh berasal dari wacana dalam stiker humor, kemudian data dianalisis sesuai dengan apa yang akan diteliti.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah wacana plesetan stiker humor yang terdapat di beberapa toko alat tulis, foto copyan dan *counter hand phone* yang terdapat di wilayah Bantul dan di pasar Klitikan yang bertempat di Kuncen Yogyakarta.

Subjek penelitian ini ditentukan setelah peneliti melakukan survei dari beberapa stiker yang ada di wilayah Bantul dan Yogyakarta. Peneliti memilih wacana pada stiker karena mengandung banyak unsur kejenuhan di dalamnya sehingga menarik untuk diteliti. Objek dalam penelitian ini adalah aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa, fungsi permainan bahasa dalam wacana plesetan stiker humor, dan makna dalam wacana plesetan stiker humor. Data yang dipilih adalah wacana stiker yang memanfaatkan aspek-aspek kebahasaan saja.

C. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode simak. Disebut dengan metode simak atau penyimakan, yaitu menyimak penggunaan bahasa dalam plesetan stiker humor, kemudian dilanjutkan dengan teknik simak bebas libat cakap atau SBLC dan teknik catat. Dalam teknik SBLC ini, peneliti hanya sebagai pemerhati terhadap data yang terbentuk dari suatu peristiwa kebahasaan (Sudaryanto, 1993: 135).

Metode lanjutan lainnya adalah teknik rekam. Untuk memperoleh data yang valid, peneliti merekam hasil wawancara dengan pembuat stiker yang direkam dengan menggunakan Hand phone. Wawancara dilakukan dengan cara menanyakan kepada sumbernya langsung tentang maksud dan tujuan dari wacana plesetan stiker humor.

Metode selanjutnya berupa teknik mencatat. Data dalam penelitian ini diambil dari stiker-stiker yang ada di wilayah Bantul dan Yogyakarta. Data tersebut selanjutnya dicatat sesuai dengan apa yang akan dibahas.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara data dikumpulkan dari berbagai tempat penjualan stiker di wilayah kota Bantul dan Yogyakarta. Kemudian stiker di pilih sesuai dengan apa yang akan diteliti. Selain itu, peneliti juga menggunakan kartu data untuk mempermudah proses penelitian. Berikut contoh kartu data yang digunakan.

| | |
|---|-----------|
| Kode (aa) | |
| DJARUM Demi Janda Aku Rela Untuk Mati | |
| Asp kbs | : akronim |
| Fungsi P. Bhs | : kreatif |

Keterangan

- Aa : nomor urut data
 Asp kbhs : aspek kebahasaan
 Fungsi. P. Bhs : fungsi permainan bahasa

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini adalah manusia, sebagai *human Instrument* yaitu peneliti sendiri. Dalam hal ini, peneliti mempunyai kriteria-kriteria penentu untuk menyaring data. Kriteria-kriteria tersebut berupa aspek-aspek kebahasaan yang digunakan dalam bahasa plesetan stiker humor sebagai bentuk permainan bahasa, fungsi-fungsi permainan bahasa dalam plesetan stiker humor dan makna yang terkandung dalam wacana plesetan stiker humor. Penentuan kriteria-kriteria penentu tersebut berdasarkan teori yang sudah dijabarkan di dalam kajian teori. Teori-teori tersebut digunakan sebagai alasan yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti.

Alat terpenting dalam penelitian ini adalah pengetahuan peneliti sendiri, mulai dari pencarian data sampai selesainya penganalisisan data, peneliti memegang kunci utama. Alat pembantu lainnya adalah laptop, *flas disk*, alat tulis, dan sejenisnya. Berikut ini indikator wujud aspek-aspek kebahasaan dan fungsi permainan bahasa.

Matrik 1. Indikator Aspek-aspek Kebahasaan Sebagai Bentuk Permainan Bahasa

| Aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa | Indikator |
|--|--|
| Fonologi | ✓ Mempelajari tentang bunyi. |
| 1. Permutasi bunyi | ✓ Proses mengubah letak urutan huruf. |
| 2. Substitusi bunyi | ✓ Proses mensubstitusikan bunyi ke dalam sebuah kata dengan bunyi lain sehingga tercipta sebuah kata yang memiliki makna yang berbeda. |
| 3. Penambahan bunyi | ✓ Menambahakan bunyi di depan atau di belakang kata, di tengah dan di akhir kata. |
| 4. Perubahan Fonem | ✓ Proses perubahan fonem berdasarkan kondisi bentuk dasar yang mengikutinya. |
| 5. Pantun | ✓ Terdiri atas empat baris. ✓ Bersajak a-b-a-b. ✓ Baris pertama dan kedua merupakan sampiran. ✓ Baris ketiga dan keempat merupakan isi. |
| 6. Teka-teki | ✓ Berupa kalimat tanya. ✓ Mendorong untuk mengasah otak agar mendapat jawaban yang relevan ✓ Dikemukakan secara samar-samar. |
| Morfologi | ✓ Ilmu tentang seluk beluk kata. |
| 1. Ortografi | ✓ Berkaitan dengan lambang-lambang huruf. ✓ Cara-cara menuliskan lambang huruf. |
| 2. Akronim | ✓ Pemendekan kata yang berupa gabungan huruf. ✓ Dapat dilafalkan sebagai kata yang wajar. |
| 3. Singkatan | ✓ Hasil penyingkatan (pemendekan). ✓ Berupa gabungan huruf. |
| 4. Kata ulang | ✓ Perulangan kata. |
| 5. Nama | ✓ Kata yang menyatakan untuk sebutan orang, tempat, barang, dsb. |
| 6. Antonimi | ✓ Kata yang berlawanan makna dengan kata lain. |
| Semantik | ✓ Ilmu tentang makna kata dan kalimat. |
| 1. Peribahasa | ✓ Ungkapan yang berisi tentang nasihat-nasihat. |
| 2. Metonimi | ✓ Suatu ungkapan berupa penggunaan nama dan merk. |

Diolah dari sumber, Wijana (2004: 127-230) dan KBBI (2002: 58-1158)

Matrik 2. Indikator fungsi permainan bahasa

| Fungsi-fungsi permainan bahasa | Indikator |
|---------------------------------------|---|
| 1. Komunikatif | ✓ Bersifat komunikatif. ✓ Mudah untuk dipahami. |
| 2. Humor | ✓ Menghibur, menghasilkan rangsangan tawa. ✓ Sesuatu yang lucu. |
| 3. Kritik | ✓ Kecaman atau tanggapan. ✓ Menyampaikan pendapat dan gagasan berupa sindiran. |
| 4. Kreatif | ✓ Memiliki kemampuan untuk menciptakan hal yang baru. |
| 5. Eufimisme | ✓ Ungkapan yang lebih halus sebagai pengganti ungkapan yang kasar. |
| 6. Estetis | ✓ Mengenai keindahan ✓ Menyangkut apresiasi keindahan (seni, sastra). |

Diolah dari sumber, Supardo (1997:7)

Matrik 3. Indikator Makna Imperatif

| Makna Imperatif | Indikator |
|------------------------|--|
| 1. Pernyataan | ✓ kalimat yang digunakan oleh pembicara atau penulis untuk membuat pertanyaan sehingga isinya merupakan berita bagi pendengar atau pembacanya. |
| 2. Sindiran | ✓ Kalimat yang bermaksud menyindir orang lain. |
| 3. Perintah | ✓ Kalimat yang mengandung maksud memerintah atau meminta agar pembaca atau pendengar melakukan apa yang diinginkan penutur. |
| 4. Larangan | ✓ Kalimat larangan biasa ditandai oleh pemakaian kata <i>jangan</i> . |
| 5. Peringatan | ✓ Nasihat atau teguran untuk memperingatkan. |
| 6. Humor | ✓ Kalimat yang mengandung unsur kejenaakaan dan kelucuan di dalamnya sehingga dapat menciptakan suasana senang dan gembira. |
| 7. Saran | ✓ Pendapat atau usul yang dikemukakan untuk dipertimbangkan kembali. |
| 8. Sebab-akibat | ✓ Penjumlahan atau gabungan suatu kegiatan, keadaan, peristiwa, atau proses. |
| 9. Informasi | ✓ Pemberitahuan tentang kabar atau berita. |

Diolah dari sumber (Rahardi, 2005: 93; Tarigan, 1986: 160; Chaer, 2010: 98)

E. Metode dan Teknik Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode agih dan metode padan. Untuk menganalisis aspek-aspek kebahasaan dalam stiker humor di gunakan metode agih yaitu metode analisis bahasa yang alat penentunya bagian dari bahasa yang bersangkutan. Dilanjutkan dengan teknik bagi unsur langsung atau (BUL), dengan cara membagi satuan lingual menjadi beberapa bagian-bagian yang dianggap sebagai bagian yang langsung membentuk satuan lingual yang dimaksud.

Untuk menganalisis fungsi permainan bahasa dan makna pada wacana pesetan stiker humor dipergunakan metode padan, yaitu metode yang alat penentunya di luar bahasa atau terlepas dari bahasa (Sudaryanto, 1993: 130). Teknik analisis bahasa yang dipergunakan adalah teknik pilah unsur penentu yang meliputi: (1) padan referensial, berupa kenyataan yang ditunjuk oleh bahasa pada wacana stiker, (2) padan fonetikal, berupa bunyi bahasa pada wacana stiker, dan (3) padan ortografik, berupa penulisan bahasa pada wacana stiker. Adapun alatnya adalah daya pilah yang bersifat mental oleh peneliti (Sudaryanto, 1993: 13).

F. Keabsahan Data

1. Intrarater

Keabsahan data diperoleh dengan melakukan pengamatan data secara terus-menerus dan mendalam. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat memilih dan memisahkan data yang bermakna dan yang tidak bermakna. Tujuan penyimakan secara terus-menerus diharapkan akan menemukan data yang sebanyak-

banyaknya dan aspek-aspek yang relevan dengan permasalahan yang akan di bahas dalam penelitian ini.

2. Interrater

Keabsahan data dapat diperoleh dengan melakukan diskusi dengan rekan sejawat yang memiliki kemampuan dan pengetahuan analisis wacana yang baik sehingga diharapkan dapat membantu keabsahan data yang telah ditemukan oleh peneliti dengan cara mendiskusikan untuk menentukan data-data yang relevan dengan apa yang akan dibahas dalam penelitian ini. Rekan sejawat yang dimaksudkan adalah Shierly Iskandar Putri, S.S angkatan 2008. Setelah data-data diolah, kemudian peneliti mengkonsultasikan data-data yang diperoleh kepada dosen pembimbing Bapak Prof. Suhardi dan Ibu Yayuk Eny Rahayu, M.Hum untuk dikoreksi. Untuk menghasilkan keabsahan data yang valid, keabsahan data selanjutnya dilakukan dengan wawancara sehingga menghasilkan data yang benar-benar valid.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan tentang permainan bahasa, sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan ada tiga masalah, yaitu (1) pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa dalam wacana plesetan stiker humor, (2) fungsi permainan bahasa yang terdapat dalam wacana plesetan stiker humor, dan (3) makna yang terdapat dalam wacana plesetan stiker humor.

Hasil penelitian dari rumusan masalah yang pertama ini berdasarkan data-data yang ada dan diperoleh dari wacana plesetan stiker humor yang memanfaatkan aspek-aspek kebahasaan. Adapun pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa yang ada dalam wacana plesetan stiker humor ini terdapat tiga bentuk permainan bahasa (1) pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa dalam bidang fonologi meliputi permutasi bunyi, substitusi bunyi, penambahan bunyi, perubahan fonem, kemiripan bunyi, pantun, dan teka-teki. (2) pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa dalam bidang morfologi meliputi ortografis, akronim, singkatan, kata ulang, nama, dan antonimi. (3) pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa dalam bidang semantik meliputi peribahasa dan metonimi. Rumusan yang kedua adalah fungsi-fungsi permainan bahasa yang terdapat dalam wacana plesetan stiker humor. Dari hasil penelitian dalam wacana plesetan stiker ini terdapat enam fungsi, meliputi 1) fungsi

komunikatif, 2) fungsi humor, 3) fungsi kritik, 4) fungsi kreatif, 5) fungsi eufimisme dan 6) fungsi estetis. Rumusan masalah yang ketiga adalah makna yang terdapat dalam wacana plesetan stiker humor. Dari hasil penelitiannya, terdapat sepuluh makna yang ada dalam wacana stiker humor, yaitu (1) pernyataan, (2) sindiran, (3) perintah, (4) larangan, (5) peringatan, (6) saran, (7) sebab-akibat, (8) kritikan, dan (9) informasi.

Dalam penelitian ini, peneliti juga menemukan bentuk baru diluar aspek-aspek kebahasaan yang ada di dalam kajian teori yaitu kemiripan bunyi, pantun, dan teka-teki. Selain ditemukannya aspek-aspek baru, peneliti juga menemukan bentuk baru yang berupa gabungan dari aspek-aspek kebahasaan dan fungsi permainan bahasa, artinya dalam satu wacana terdapat dua atau tiga aspek kebahasaan yang di manfaatkan, misalnya menggunakan substitusi bunyi dan teka-teki; menggunakan akronim, singkatan, serta nama. Untuk penggunaan fungsi permainan bahasa dalam satu wacana juga terdapat dua fungsi, misalnya fungsi humor dan estetis, fungsi kritik dan kreatif, fungsi komunikatif dan humor. Untuk makna yang terkandung dalam wacana stiker humor juga terdapat gabungan dua makna, misalnya perintah dan sindiran, perintah dan pernyataan, serta sebab dan akibat.

Berikut adalah tabel hasil penelitian pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan yang digunakan dalam wacana plesetan stiker humor sebagai bentuk permainan bahasa, fungsi-fungsi permainan bahasa, dan makna yang terdapat dalam wacana plesetan stiker humor.

Tabel 1. Hasil Analisis Pemanfaatan Aspek-aspek Kebahasaan, Fungsi-fungsi Permainan Bahasa, dan Makna

| No. | Aspek-aspek Kebahasaan | Fungsi-fungsi Permainan Bahasa | | | | | | Makna Wacana Stiker | Wacana Stiker | Konteks |
|-----|------------------------|--------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|--------------------------|---|--|
| | | KOM | HUM | KRI | KRE | EUF | EST | | | |
| 1. | Fonologi | | | | | | | | | |
| | Permutasi Bunyi | | ✓ | | ✓ | | | ✓ Pernyataan | Antara Aku-Kau Dan... KUA (kode 60) | Stiker ini di dukung dengan adanya kantor KUA. |
| | Substitusi Bunyi | ✓ | | | ✓ | | | ✓ Pernyataan | Tebakan 'asem' Tinta yang nggak bisa hilang: Tintaku padamu (kode 01) | Penulisan pada stiker ini pada kata tinta berwarna merah, yang dimaksudkan adalah tinta pewarna. |
| | Penambahan Bunyi | | ✓ | | | | ✓ | ✓ Pernyataan | Caution: Motor antikQu Untuk cewek cantikQu (kode 36) | Stiker didukung dengan pewarnaan yang klasik. |
| | Perubahan Fonem | ✓ | | | | | | ✓ Larangan | Caution: Dilarang Minta Rokok (kode 39) | Stiker didukung dengan gambar lambang dilarang merokok. |
| | Kemiripan Bunyi | ✓ | ✓ | | | | | ✓ Pernyataan | Sorry! Kalau ga' Ninja Ga' ku Manja (kode 20) | Stiker ini dibuat saat motor ninja sedang digandrungi oleh remaja putri. |
| | Pantun | | | | | | ✓ | ✓ Sindiran | Pantun jenaka: Makan jengkol Peyut melilit Doyan misscall Pulsa dikit (kode 49) | Wacana pada stiker ini dibuat karena trend anak muda sekarang saling misscall-miscallan. |
| | Teka-teki | | ✓ | | ✓ | | | ✓ Informasi | Tebakan 'asem' Penyanyi laris saat ramadhan: JUSTIN BUBER (kode 45) | Stiker ini dibuat saat Justin biber naik daun. |
| 2. | Morfologi | | | | | | | | | |
| | Ortografis | | | | ✓ | | | ✓ Sebab-akibat | AD 3 K DE 54 H AB 4 NG B 454 H (kode 56) | Cara penulisan pada stiker sama dengan penulisan plat nomor pada motor. |
| | Akronim | | | | ✓ | | | ✓ Sindiran | Yang penting Metal Melow Total (kode 04) | Pada stiker ini terdapat gambar kelinci yang mengangkat tangannya sebagai salam metal. |
| | Singkatan | ✓ | | | ✓ | | | ✓ Informasi | Warning: Dicari "CWEK BPKB" (Baik, Pinter, Kaya, dan Berakhlak) (kode 06) | Pada stiker ini penulisan BPKB sama seperti BPKB (buku pemilik kendaraan bermotor) |
| | Kata Ulang | ✓ | | | | | | ✓ Perintah ✓ Sindiran | DIBACA! Kaya sombong Itu biasa Miskin sombong Itu luar bisa! (kode 64) | Pada stiker ini menekan pada kata 'itu' yang berarti sebuah pernyataan. |
| | Nama | | | | | | ✓ | ✓ pernyataan | Biar peot, tapi cucu Mak Erot (kode 11) | Mak erot yang dimaksud adalah dukun khusus lelaki. |
| | Antonimi | ✓ | | | | | | ✓ Saran | Caution! Orang PINTAR Minum Tolak BODOH (kode 75) | Warna dan cara penulisan sama dengan slogan iklan jamu tolak angin |
| 3. | Semantik | | | | | | | | | |
| | Peribahasa | | ✓ | | ✓ | | | ✓ Pernyataan | Galau.com Sepandai-pandainya tupai melompat, Pasti galau juga (kode 59) | Menggunakan kata yang lagi ngetrend saat ini yaitu 'galau'. |
| | Metonimi | | ✓ | | ✓ | | | ✓ Peringatan | Warning! Gue ga' bakal simPATI ama lo! Soalnya lo ga' Ceria dan ga' Smart (kode 55) | Cara penulisan pada stiker sama dengan merk-merk provider. |

B. Pembahasan

I. Pemanfaatan Aspek-aspek Kebahasaan Sebagai Bentuk Permainan Bahasa

Seperti yang telah disebutkan dalam rumusan masalah dan berdasarkan kajian teori yang ada, berikut ini adalah pembahasan data-data stiker dalam penelitian ini.

a. Pemanfaatan Aspek-aspek Kebahasaan Sebagai Bentuk Permainan Bahasa dalam Bidang Fonologi

Bunyi bahasa adalah satuan bunyi yang di hasilkan oleh alat ucap dan diamati dalam fonetik sebagai fon atau dalam fonologi sebagai fonem. Fon adalah semua bunyi bahasa dengan tidak mempertimbangkan kapasitasnya sebagai pembeda makna, sedangkan fonem adalah sejumlah fon atau bunyi yang mampu dan berpotensi untuk membedakan makna.

Bunyi merupakan aspek kebahasaan yang banyak dimanfaatkan dalam wacana stiker. Keunikan bunyi sebagai salah satu aspek kebahasaan inilah yang sering digunakan dan dikreasikan oleh pembuat stiker untuk menghasilkan wacana humor dengan cara pengecoh an presepsinya. Dari data-data yang telah terkumpul, usaha pengecoh an presepsi dilakukan dengan beberapa penyimpangan fonologis sebagai berikut.

1. Permutasi Bunyi

Permutasi bunyi merupakan pengacakan huruf yang dapat menghasilkan sebuah kata. Permutasi bunyi sering kali dimanfaatkan oleh pembuat stiker untuk menimbulkan efek lucu bagi para pembacanya.

Berhubungan dengan ini, berikut pembahasan tentang permutasi bunyi pada wacana stiker.

- (1) Antara
Aku-kau
 dan...
KUA
 (kode 60)

Gejala permutasi huruf pada wacana di atas ditunjukkan pada kata *AKU*, *KAU*, dan *KUA*. Dalam kata-kata tersebut mengalami pertukaran bunyi antara huruf-huruf itu saja yaitu bunyi /a/, /u/, dan /k/. Proses permutasi bunyi dalam wacana ini adalah *aku* menjadi *kau*, dan kata *kau* menjadi *kua*. Permutasi bunyi yang terjadi dalam wacana yang terbentuk ini dapat menunjukkan efek kejenakaan bagi pembaca.

2. Substitusi Bunyi

Substitusi bunyi dapat dikatakan sebagai proses penggantian suatu bunyi lain sehingga terbentuk kata lain. Substitusi merupakan suatu proses atau hasil penggantian unsur bahasa oleh unsur lain dalam satuan yang lebih besar untuk memperoleh unsur-unsur pembeda atau untuk menjelaskan suatu struktur tertentu.

Untuk memperoleh efek lucu, pembuat stiker biasanya menggunakan kekreatifannya dalam menggunakan bahasa. Salah satunya dengan cara mensubstitusikan bunyi sebuah kata yang memiliki makna yang berbeda. Untuk jelasnya dapat dilihat wacana (2) dan (3) sebagai berikut.

(2) Tinta yang
 Nggak bisa
 Hilang:
Tintaku
 Padamu!
 (kode 01)

(3) I love Humoriezt
 Lu **Asik**
 Gue **Santai**
 Lu **Usik**
 Gue **Bantai**
 (kode 33)

Stiker (2) merupakan hasil kreasi dari kata cinta yang berarti perasaan yang tumbuh di dalam hati. Dalam proses substitusi bunyi ini ditunjukkan pada adanya perubahan bunyi dari kata *cinta* menjadi *tinta* yang berarti cairan yang berwarna untuk mewarnai. Substitusi bunyi ditunjukkan pada bunyi /c/ disubstitusikan dengan bunyi /t/ sehingga terbentuk kata *tinta*, sehingga hal ini dapat dilihat sangat jelas mempengaruhi terjadinya perubahan makna. Pada data ini juga memakai unsur teka-teki karena merupakan sebuah pertanyaan yang bersifat permainan untuk mengasah pikiran dengan pertanyaan dan jawaban yang konyol dan lucu.

Pada stiker (3) menunjukkan adanya substitusi bunyi yang ditunjukkan pada kata *Lu asik* (kamu asik) menjadi *Lu usik* (kamu usik) dan *gue santai* (aku santai) menjadi *gue bantai* (aku bantai). Proses substitusi ini terjadi perubahan pada bunyi /a/ dan /u/ dari kata *asik* yang berarti menyenangkan dan *usik* yang berarti mengusik atau mengganggu, serta perubahan pada bunyi /s/ dan /b/ dari kata *santai* dan *bantai* yang berarti pembunuhan secara kejam. Selain memanfaatkan substitusi bunyi, pada data ini juga menggunakan nama yang ditunjukkan pada 'i

love humoriezt' houmoriezt merupakan nama sebuah genk yang cukup terenal di Yogyakarta.

3. Penambahan Bunyi

Penambahan bunyi dapat dilakukan di depan atau di belakang kata. Hal ini juga tidak menutup kemungkinan adanya pemanfaatan penambahan bunyi di akhir dan di tengah kata. Adanya unsur penambahan bunyi pada suatu kata juga dapat mendukung kelucuan pada suatu wacana yang digunakan oleh pembuat stiker. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada wacana berikut.

(4) 'tebakan asem'
 Nama band
 yang jarang
 mandi:
Jo-Rock (kode 16)

(5) Caution
 Motor **antikQ**
 Untuk cewek **cantikQ**
 (kode 36)

Stiker (4) merupakan hasil kreasi dari nama salah satu band yang terkenal di Indonesia yaitu J-Rock. Proses penambahan bunyi /o/ di tengah kalimat dari kata J-Rock diplesetkan menjadi kata Jo-Rock yang berarti *kotor*. Adanya pemanfaatan penambahan bunyi tersebut bisa menambah kesan lucu pada wacana stiker. Dalam wacana ini juga terdapat unsur teka-teki yang ditunjukkan pada judul stiker '*tebakan asem*'.

Pada stiker (5) menunjukkan adanya fenomena penambahan bunyi. Proses penambahan bunyi ditunjukkan pada kata *antik* menjadi *cantik*, bunyi *antik* ditambah bunyi /c/ sehingga menjadi *cantik*. Penambahan bunyi pada stiker ini

menunjukkan kekreatifan seorang pembuat stiker sehingga menghasilkan wacana yang menarik dan lucu.

4. Perubahan Fonem

Dalam sebuah wacana humor diperlukan banyak akal dan ide yang kreatif untuk menghasilkan kelucuan dalam wacana, salah satunya dengan melakukan penyimpangan morfologi dengan perubahan fonem dalam sebuah kata. Hal ini dilakukan supaya dapat menghibur para pembacanya. Untuk lebih jelasnya perhatikan wacana berikut.

(6) CAUTION:
DILARANG
Minta
ROKOK
(kode 39)

Wacana di atas memanfaatkan perubahan fonem agar menghibur para pembacanya. Pada wacana tersebut menginformasikan bahwa dilarang meminta rokok, untuk mendukung kalimat tersebut pada stiker juga terdapat gambar sebuah lambang gambar rokok disilang, yang berarti dilarang merokok. Pada kalimat *dilarang minta rokok* seharusnya *dilarang merokok*, namun untuk menciptakan wacana yang lucu pembuat stiker memanfaatkan perubahan fonem dari kata *dilarang merokok* menjadi *dilarang minta rokok*. Proses perubahan fonem tersebut ditunjukkan pada kata *minta*, kata *minta* berawal dari kata *meminta* yang kata dasarnya adalah *pinta*. Fonem pada morfem *meN-* berubah menjadi fonem /m/ kalau dasar kata yang mengikutinya berawalan /b, f, p/. Berikut adalah proses perubahan fonem: *meN-* + *pinta* → *meminta*.

5. Kemiripan Bunyi

Untuk menciptakan sebuah wacana humor segar dan kreatif, pembuat stiker mencurahkan segala kekreatifannya dalam memainkan bahasa agar mencapai sebuah tujuan yang diinginkannya. Kemiripan bunyi merupakan salah satu yang dimanfaatkan pembuat stiker untuk memperoleh efek lucu untuk para pembacanya. Untuk lebih jelasnya perhatikan pembahasan berikut.

(7) Dulu preman
Sekarang beriman
(kode 08)

(8) Sorry!
Lok ga' ninja
Ga' ku manja
(kode 20)

(9) EXTRA BOOSS
Merubah jongos
Menjadi boss..!!
(kode 35)

(10) Monyet cinta
Tak seperti
Cinta monyet. (kode 24)

(11) Jangan lo kira gua...
JABLAY
Karna gua
BOHAY
(kode 69)

Pada wacana stiker (7) di atas memanfaatkan kemiripan bunyi agar menciptakan efek lucu bagi pembacanya. Hal ini ditunjukkan pada kata *preman* dan *beriman*. Pada kata *preman* dan *beriman* bila diucapkan akan terdengar seperti mirip karena memiliki akhiran yang sama yaitu *man*.

Kemiripan bunyi juga terjadi pada wacana stiker (8), selain kemiripan bunyi pada wacana ini juga memanfaatkan nama untuk menghasilkan wacana humor. Pemanfaatan nama ditunjukkan pada kata *ninja*. *Ninja* adalah seorang ksatria dari Jepang yang gesit, lincah, dan sakti, sedangkan di Indonesia *ninja* adalah nama sebuah motor dari Kawasaki. Kemiripan bunyi terjadi pada pengucapan *ninja* dan *manja*, karena jika diucapkan kedua kata tersebut mirip.

Wacana stiker (9) menggunakan dua aspek yaitu kemiripan bunyi dan metonimi. Konteks dalam stiker ini berupa minuman suplemen *extra joss* yang diplesetkan menjadi *extra boss*. Gejala kemiripan bunyi ditunjukkan pada kalimat *extra joss* dan *extra boss*, kedua kalimat tersebut jika diucapkan hampir sama dengan bunyi aslinya *joss-boss*, *merubah jongoss menjadi boss*. Wacana ini juga terdapat metonimia karena dalam wacana ini ada penyebutan merk minuman suplemen yaitu *EXTRA JOSS*.

Stiker (10) di atas memanfaatkan kemiripan bunyi untuk menimbulkan kehumoran. Kemiripan bunyi tersebut pada kata *monyet cinta* dengan *cinta monyet*. Wacana tersebut mengalami perpindahan kata dan mengalami perubahan makna pula. Kata *monyet cinta* dapat diartikan sebagai ‘monyet yang bercinta’ dan kata *cinta monyet* yang berarti ‘cinta anak remaja yang bersifat sementara’. Data ini juga menggunakan nama, yang ditunjukkan pada *monyet*. *Monyet* adalah nama seekor binatang yang suka bergelantungan di pohon dan biasanya hidup di hutan.

Pemanfaatan kemiripan bunyi pada stier (11) di atas terletak pada kemiripan bunyi antara kata “JABLAY” dan “BOHAY”. Kemiripan ini terjadi

pada kesamaan bunyi diakhir kata yaitu bunyi “ay”. Hal itu menimbulkan kesan humor bagi para pembacanya.

6. Pantun

Pantun termasuk puisi lama yang terdiri dari 4 baris dalam satu bait, bersajak silang atau *abab*. Bersajak silang yang berarti baris pertama sama dengan bunyi akhirnya dengan baris ketiga, baris kedua sama bunyi akhirnya dengan baris keempat. Untuk menghasilkan wacana yang lucu pembuat stiker juga memanfaatkan pantun sebagai sumber kejenakaannya. Perhatikan pembahasan berikut yang memanfaatkan pantun sebagai sumber kejenakaannya.

(12) Main roket
Sambil goyang
Eh..ada monyet
Di belakang
(kode 02)

(13) Jambu merah
Di dinding
Jangan marah
Just kidding
(kode 40)

(14) Pantun jenaka:
Makan jengkol
Peyut melilit
Doyan misscall
Pulsa dikit
(kode 49)

(15) Pantun gombal:
Deket kamu badan jadi kaku,
Membahagiakan dirimu adalah cita-citaku...
(kode 51)

(16) Buah asem,
dimakan buaya

Kok mesem,
kangen ya!
(kode 50)

Pada wacana stiker di atas merupakan data-data yang memanfaatkan pantun sebagai sumber kejenakan. Wacana stiker (12), (13), 14), (5), dan (16) merupakan sebuah pantun, karena pada data ini mempunyai salah satu ciri-ciri dari pantun yaitu bersajak *abab*. Perhatikan analisis berikut.

Pada stiker 12 termasuk jenis pantun jenaka, pantun yang berisi hal-hal yang lucu.

Main roket – bunyi akhir a baris 1 } sampiran
Sambil goyang – bunyi akhir b baris 2 } sampiran
Eh..ada monyet – bunyi akhir a baris 3 } isi
Di belakang – bunyi akhir b baris 4 } isi

Pada stiker 13 termasuk jenis pantun nasihat, pantun yang berisi tentang nasihat-nasihat atau petuah.

Jambu merah – bunyi akhir a baris 1 } sampiran
di dinding – bunyi akhir b baris 2 } sampiran
jangan marah – bunyi akhir a baris 3 } isi
just kidding – bunyi akhir b baris 4 } isi

Pada stiker 14 termasuk jenis pantun jenaka.

Makan jengkol – bunyi akhir a baris 1 } sampiran
Peyut melilit – bunyi akhir b baris 2 } sampiran
Doyan misscall – bunyi akhir a baris 3 } isi
Pulsa dikit – bunyi akhir b baris 4 } isi

Pada stiker 15 termasuk jenis pantun gombal.

Deket kamu – bunyi akhir a baris 1 } sampiran
badan jadi kaku, – bunyi akhir b baris 2 } sampiran
Membahagiakan dirimu – bunyi akhir a baris 3 } isi
adalah cita-citaku... – bunyi akhir b baris 4 } isi

Pada stiker 16 termasuk jenis pantun jenaka.

Buah asem, – bunyi akhir a baris 1 } sampiran
dimakan buaya – bunyi akhir b baris 2 } sampiran
Kok mesem, – bunyi akhir a baris 3 } isi
kangen ya! – bunyi akhir b baris 4 } isi

Dari data-data yang telah dianalisis di atas menunjukkan bahwa memanfaatkan sebuah pantun juga dapat menciptakan wacana humor yang lucu dan kreatif serta mudah untuk dipahami oleh para penikmat pembacanya. Pada wacana stiker ini juga menggunakan aspek kemiripan bunyi, hal ini ditunjukkan pada setiap akhiran bunyi pada setiap pantun yang bersajak *abab*.

7. Teka-teki

Dalam merangkai kata untuk membuat sebuah pertanyaan yang bersifat teka-teki itu gampang-gampang susah. Untuk menghasilkan suatu wacana humor, lucu, dan mengundang tawa pembuat stiker juga sering memanfaatkan teka-teki agar dapat mencapai tujuannya tersebut. Teka-teki lucu merupakan sebuah hiburan ringan yang menghibur sebuah pertanyaan konyol dengan jawaban yang konyol pula. Untuk lebih jelasnya berikut adalah pembahasan data yang menggunakan teka-teki.

(17) Tebakan ‘asem’
 Penyanyi laris saat ramadhan:
 JUSTIN BUBER
 (kode 45)

Pada wacana di atas memanfaatkan aspek teka-teki, nama, dan substitusi bunyi. Merupakan teka-teki karena pada wacana di atas bersifat sebuah pertanyaan yang dikemukakan secara samar-samar dan mempunyai jawaban yang konyol. Jawaban *JUSTIN BUBER* dikaitkan dengan bulan ramadhan karena setiap menjelang buka puasa biasanya orang-orang mengadakan acara buber, yaitu buka bersama. Wacana ini juga memanfaatkan sebuah nama dari penyanyi luar negeri terkenal yaitu *JUSTIN BIBER* yang terkenal dengan lagunya yang berjudul “*baby*” tetapi diplesetkan menjadi *JUSTIN BUBER*, fenomena tersebut juga

memanfaatkan substitusi bunyi. Proses substitusi bunyi ditunjukkan oleh perubahan bunyi /i/ menjadi /e/ dari kata *biber* menjadi *buber*.

b. Pemanfaatan Aspek-aspek Kebahasaan Sebagai Bentuk Permainan Bahasa dalam Bidang Morfologi

Morfologi merupakan bagian dari ilmu bahasa yang mempelajari tentang seluk beluk kata. Dalam menciptakan wacana humor yang unik pembuat stiker mengolah dan memainkan kata-kata tersebut agar menarik, serta membuat tulisan-tulisan pada stiker menjadi aneh sehingga akan menambah kesan humor pada wacana. Berikut penyimpangan-penyimpangan morfologi yang digunakan untuk menghasilkan wacana humor.

1. Ortografi

Dalam wacana plesetan stiker tidak jarang penutur (pembuat stiker) memanfaatkan aspek ortografis untuk menambah keunikan serta kelucuan dalam wacana. Pemanfaatan aspek ortografis ini berkaitan dengan huruf, dan cara-cara menuliskan huruf. Dari sejumlah data yang terkumpul ditemukan beberapa buah yang menunjukkan fenomena penyimpangan aspek ortografis ini. Berikut adalah wacana pada stiker yang memanfaatkan aspek ortografis.

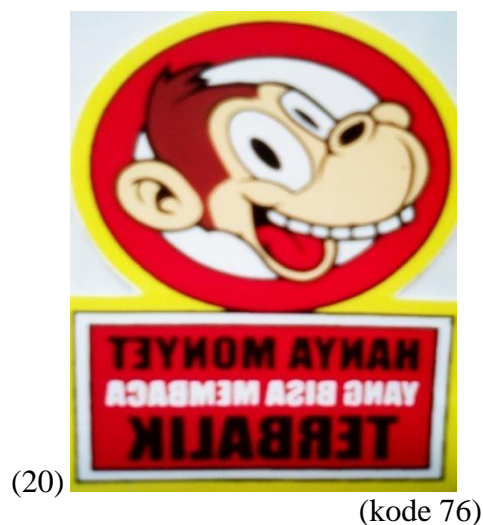
(18) Caution:
AQ 4LAY QM MAW APAH
(kode 43)

(19) H 3 LM
JUR4G4N
(kode 57)

Pada wacana stiker (18) dan (19) di atas merupakan wacana yang menunjukkan fenomena penyimpangan aspek ortografis. Penyimpangan ortografis

ini ditunjukkan pada kata *4LAY dan AB4NG* yang penulisan sebenarnya adalah ALAY dan ABANG, pada penulisan huruf *A* diganti dengan angka *4* karena bentuk huruf *A* dan angka *4* hampir sama. Sama halnya dengan stiker pertama, wacana stiker (13) juga memanfaatkan aspek ortografis. Kalimat “H3LM JUR4G4N” pada penulisan huruf *E* dituliskan dengan menggunakan angka *3*, huruf *A* dituliskan dengan angka *4*. Hal ini karena angka *3* dan *4* dianggap hampir sama bentuknya dengan huruf *E* dan *A*.

Wacana pada stiker (20) memanfaatkan aspek ortografi karena cara penulisannya terbalik. Wacana ‘hanya monyet yang bisa membaca’ dituliskan seperti di bawah ini.



2. Akronim

Akronim adalah satuan bahasa hasil dari penyingkatan dengan cara tertentu, yaitu dengan cara mengambil bagian-bagian kata yang bersangkutan menjadi silabe kata baru hasil penyingkatan satuan yang disingkat. Berikut ini

adalah pembahasan data tentang akronim yang terdapat dalam wacana stiker di bawah ini.

- (21) Yang penting
Metal
Melow Total
(kode 04)
- (22) **Gedang**
Anak-anak
Gerombolan
Dangdut
(kode 30)
- (23) Status hari ini
Lagi **Garing**
Galau ringan
(kode 31)

Pemanfaatan akronim dalam stiker (21) ditunjukkan pada kata *metal*. Secara umum *metal* identik dengan aliran musik keras seperti band Indonesia yang beraliran metal yaitu Death Vomit, Burgerkill, dan Deadsquash. Makna akronim yang sebenarnya itu secara sengaja diberi makna baru yang kontras dengan arti yang sebenarnya menjadi *melow total* yang berarti aliran musik yang identik dengan musik lembut biasanya berhubungan dengan lagu kenangan, romantis, sedih, dan liriknya menyentuh perasaan.

Kreasi humor pada stiker (22) dikreasikan dengan kata *gedang* yang diartikan dalam bahasa Indonesia adalah *pisang*. Seperti yang kita ketahui, pisang adalah salah satu nama buah yang sering sekali dijumpai, namun dalam wacana diatas *gedang* diakronimkan menjadi *gerombolan anak-anak dangdut*. Hal ini sengaja dilakukan agar menciptakan kreasi yang berbeda dengan cara pemberian makna baru yang kontras dengan makna yang sesungguhnya.

Bentuk akronim pada stiker (23) ditunjukkan pada kata *garing* dalam bahasa Indonesia artinya *kering*. Kata *garing* biasanya juga digunakan oleh para remaja dalam bahasa gaul atau bahasa keseharian mereka, *garing* yang berarti *tidak lucu*. Dalam pengkreasian pada wacana diatas *garing* diakronimkan menjadi *galau ringan* yang berarti *sedih dalam tingkatan masih ringan*. Kata *galau* saat ini menjadi trend bahasa yang sering digunakan para remaja untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dalam hatinya. Makna akronim yang sudah dikenal itu secara sengaja diberi makna baru yang sedikit aneh, dan bertentangan dengan makna yang sebenarnya.

3. Singkatan

Singkatan adalah hasil meyingkat atau memendekkan berupa huruf yang pelafalannya huruf demi huruf, misalnya: HP, STNK, BRI, UNY, FBS, dan lain sebagainya. Untuk lebih jelasnya, berikut adalah data-data dalam stiker yang berbentuk singkatan.

(24) **GSM**
Galau
Setiap
Malam (kode 32)

(25) **OMG**
Organisasi
Munyok
Ganteng (kode 29)

Pada stiker di atas singkatan GSM yang arti sesungguhnya adalah *Global System for Mobile Communication*. Dalam wacana stiker ini singkatan GSM diplesetkan menjadi *Galau Setiap Malam*. Pelafalan kata GSM tidak bisa dibaca mirip dengan pelafalan pada umumnya, namun GSM dibaca G, S, dan M

sehingga GSM termasuk dalam singkatan. Untuk memberikan wacana humor, pembuat stiker sengaja membuat makna baru dari singkatan GSM tersebut.

Pengkreasian penciptaan humor yang serupa adalah pemanfaatan kata OMG. Singkatan OMG dalam arti yang sesungguhnya adalah singkatan dari *Oh My God* yang berarti *Ya Tuhan*. Kata OMG yang biasanya diucapkan seseorang bila kaget atau syok dalam keadaan tertentu. Namun, pada stiker ini makna OMG dirubah sangat kontras sekali dengan makna yang sebenarnya agar tercipta wacana yang lucu. Arti singkatan OMG menjadi *Organisasi Munyok Ganteng* yang berarti sekelompok monyet tampan. Hal ini termasuk dalam singkatan karena merupakan hasil memendekkan berupa huruf yang pelafalannya huruf demi huruf O, M, dan G.

4. Kata Ulang

Kata ulang disebut juga dengan repetisi yang berarti mengulang kata. Untuk menghasilkan wacana humor sering kali penulis memanfaatkan perulangan kata agar terkesan unik dan kreatif. Untuk lebih jelasnya, berikut adalah data yang memanfaatkan perulangan kata.

(26) Rasta-**Man**
 Temenku Bat-**Man**
 Sama Super-**Man**
 (kode 09)

(27) Caution
Banyak istri
Banyak rejeki
 (kode 03)

Pada wacana stiker di atas memanfaatkan tiga aspek kebahasaan yaitu repetisi, nama, dan kemiripan bunyi. Proses perulangan kata **Man** dari kata *rasta-*

man, bat-man, dan super-man. Rasta-Man adalah sebuah yel atau sebutan untuk pecinta musik-musik rege. Teknik perulangan dalam humor ini adalah pengulangan kata *man* kemudian ditambahi kata-kata yang berakhir *man* seperti *batman* dan *superman*. Perulangan kata pada wacana ini menunjukkan kesan kreatif dan menunjukkan efek kejenaan. Pemanfaatan nama ditunjukkan oleh *Batman dan Superman* yang keduanya merupakan tokoh pahlawan yang membasmi kejahatan dalam sebuah film. Kemiripan bunyi terjadi pada kata *superman* dan *batman* karena memiliki akhiran yang sama sehingga bila dilafalkan akan mengalami kemiripan bunyi.

Pada stiker (27) di atas juga memanfaatkan perulangan kata untuk menghasilkan wacana humor. Perulangan kata terjadi pada kata *banyak* dalam wacana *banyak istri, banyak rejeki*. Selain perulangan kata, kelucuan dalam wacana ini juga karena adanya pemlesetan analogi dari *banyak anak, banyak rejeki* yang diubah menjadi *banyak istri, banyak rejeki*. Wacana tersebut berkonotasi, semakin banyak istri, maka akan semakin banyak rejeki yang datang

5. Nama

Nama merupakan kata untuk menyebut atau memanggil orang, tempat, barang, binatang, dan sebagainya. Arti sebuah nama tempat atau nama orang bisa dikreasikan untuk membuat wacana menjadi lucu. Dalam hal ini, pembuat stiker sering sekali memanfaatkan aspek ini untuk menghasilkan wacana humor yang segar dan mudah dipahami pembacanya. Untuk lebih jelasnya berikut data yang memanfaatkan nama sebagai bentuk kreasinya.

- (28) **Jogja**
 Jomblo gaul
 Suka manja
 (kode 18)
- (29) Biar peot
 Tapi cucu
Mak erot!!
 (kode 11)
- (30) Senyummu palsu
 Gue kira senyumnya **Anjasmara**
 Gak taunya malah **Mandra**
 (kode 19)

Pada wacana diatas pembuat stiker memanfaatkan akronim dan nama sebagai sumber kreasinya. Jogja adalah nama tempat, kota budaya dan merupakan kota ternama di pulau Jawa yang menjadi tujuan banyak wisata manca ataupun lokal. Untuk menimbulkan wacana humor nama Jogja diakronimkan menjadi *jomblo gaul suka manja*.

Pemanfaatan nama juga terdapat pada wacana (29) terjadi pada kata *mak Erot*. *Mak Erot* adalah seorang tokoh yang terkenal di Indonesia, karena pengobatan tradisionalnya khusus lelaki. Dalam wacana *biar peot tapi cucu mak Erot* bermaksud bahwa biar jelek, peot, tua yang penting cucunya orang ternama dan terkenal. Kata *mak Erot* akan aneh bila diganti *orang ternama*. Untuk memudahkan pemahaman para pembaca, pembuat stiker mengambil nama *mak erot* agar menimbulkan humor dan mudah untuk menyampaikan maksud tujuannya.

Pada stiker (30) memanfaatkan dua aspek kebahasaan yaitu nama dan kemiripan bunyi. Nama ditunjukkan pada nama seorang artis *Anjasmara* dan *Mandra*. Dalam wacana “gue kira senyumnya Anjasmara gak taunya malah

Mandra bermaksud untuk melawankan sesuatu yang bagus dan jelek. Artis Anjasmara adalah artis yang tampan, gagah, dan digandrungi banyak fans sebagian besar adalah wanita yang berbanding terbalik dengan Mandra. Kemiripan bunyi ditunjukkan adanya persamaan bunyi /ra/ pada nama Anjasmara dan Mandra dan jika dilafalkan akan terdengar mirip.

6. Antonimi

Antonimi merupakan perlawanan makna atau lawan kata. Untuk menciptakan wacana humor pembuat stiker juga memanfaatkan antonimi agar wacana yang disajikan lebih variatif dan menarik. Untuk lebih jelasnya berikut pembahasan tentang antonimi.

(31) Caution!
Orang **PINTAR**
Minum
Tolak **BODOH**
(kode 75)

(32) Penyesalan itu datang di **AKHIR**
Kalo di **AWAL** itu pendaftaran
Wkwkwk!
(kode 73)

Wacana stiker (31) di atas memanfaatkan antonimi untuk menciptakan kehumoran dalam sebuah wacana. Hubungan makna antara *pintar* dan *bodoh* menunjukkan sebuah perlawanan makna yang disebut dengan antonimi. Kehumoran dalam wacana ini karena adanya pemlesetan slogan dari iklan jamu “tolak angin” yang berslogan “orang pintar, minum tolak angin”, kemudian diplesetkan menjadi “orang pintar, minum tolak bodoh”. Hal ini menunjukkan bahwa antonimi juga bisa untuk menimbulkan kehumoran dalam sebuah wacana stiker.

Wacana stiker (32) juga memanfaatkan antonimi sebagai sumber kelucuannya. Hal ini ditunjukkan oleh hubungan makna antara *akhir* dan *awal* yang merupakan sebuah perlawanan. Efek tawa yang terjadi dalam wacana ini karena adanya kalimat pernyataan “penyesalan itu datang di akhir, kalo di awal itu pendaftaran. Wkwkwk!”. Pada kalimat tersebut dijelaskan bahwa setiap penyesalan itu tidak ada yang datangnya di awal, pasti penyesalan itu datangnya di akhir, dan kalau di awal datangnya namanya bukan penyesalan tetapi pendaftaran karena pendaftaran selalu di awal.

c. Pemanfaatan Aspek-aspek Kebahasaan Sebagai Bentuk Permainan Bahasa dalam Bidang Semantik

Semantik merupakan ilmu tentang makna kata dan kalimat. Dalam hal ini semantik juga berperan untuk menghasilkan permainan bahasa dan kehumoran dalam wacana. Berikut pembahasannya.

1. Peribahasa

Pembuat stiker memanfaatkan segala kekreatifannya dalam mempermainkan bahasa untuk menciptakan wacana humor yang segar, ringan, dan menarik. Tidak jarang pembuat stiker juga memanfaatkan peribahasa untuk mencapai tujuan yang diharapkannya. Peribahasa merupakan sebuah kalimat yang biasanya mengiaskan maksud tertentu atau sebuah nasihat. Berikut adalah pembahasan tentang peribahasa dalam wacana stiker.

(33) Galau.com
Sepandai-pandainya
Tupai melompat,
Pasti galau juga
(kode 59)

Peribahasa pada wacana di atas yang sesungguhnya adalah *sepandai-pandainya tupai melompat, pasti jatuh juga*. Tetapi dalam wacana peribahasa tersebut telah diplesetkan menjadi *sepandai-pandainya tupai melompat pasti galau juga*. Kata *galau* yang berarti antara perasaan cemas dan sedih dikaitkan dalam peribahasa tersebut agar mempunyai kesan humor sehingga terjadi rangsangan kecil para pembaca agar tertawa.

2. Metonimi

Metonimi merupakan sebuah pengungkapan berupa penggunaan nama untuk benda lain yang menjadi merk, ciri khas, atau atribut yang merupakan satu kesatuan dari sebuah kata. Untuk menciptakan sebuah wacana humor pada stiker, pembuat stiker juga memanfaatkan majas-majas salah satunya adalah majas metonimia. Berikut adalah pembahasan data-data yang memanfaatkan majas metonimia.

Perhatikan gambar berikut.



(34)

(kode 05)

(35) WARNING!

Gue ga' bakal
simPATI ama lo!
Soalnya lo ga' Ceria
Dan ga' smart

(kode 55)

Pada wacana stiker (34) di atas memanfaatkan akronim dan metonimi. Akronim ditunjukkan pada kata *parit* yang mempunyai kepanjangan *paket ngirit!* Makna sesungguhnya dari parit adalah sebuah lubang air atau sebuah selokan. Metonimi ditunjukkan pada merk lambang salah satu restoran terkenal yaitu Macdonals. Agar terkesan lucu pada stiker lambang Macdonals yaitu M dibalik menjadi huruf W yang berarti Warteg. Dalam stiker ini juga menggunakan slogan dari Macdonals yaitu *i'm lovin'it*.

Metonimi juga dimanfaatkan pada wacana stiker (35). Dalam fenomena penyimpangan ini ditunjukkan pada kata-kata *gue ga' bakal simPATI ama lo! Soalnya lo ga' Ceria dan ga' smart*. Sangalah jelas pada wacana ini mengandung metonimi karena penyebutan sebuah merk provider yaitu SIMPATI, CERIA, dan SMART. Fenomena tersebut bisa disebut metonimi karena menggunakan sepatah-dua patah kata yang merupakan merk.

II. Fungsi Permainan Bahasa dalam Wacana Plesetan Stiker Humor

Fungsi permainan bahasa ini merupakan rumusan masalah yang kedua. Berikut adalah pembahasan tentang fungsi-fungsi permainan bahasa yang terdapat dalam wacana plesetan stiker humor.

A. Fungsi Komunikatif

Fungsi ini merupakan wacana yang memberikan informasi secara tidak langsung kepada masyarakat dan bagi pembaca. Pada umumnya wacana pada stiker sering digunakan sebagai sarana komunikasi informal. Komunikasi informal itu sendiri ditandai dengan adanya situasi santai dan bukan pada acara

resmi. Berikut adalah pembahasan tentang fungsi komunikatif dalam wacana plesetan stiker humor.

(36) Ada 6 sifat yang gue salut dari kamu:
Kocak, Asik, Manis, Pintar, Energik, Terampil...
 Yach kalo disingkat kamu itu
K-A-M-P-R-E-T
 (kode 53)

(37) Kata mama...
 Kalo punya pacar
 Jangan banyak-banyak
 Cukup satu aja...
 -satu di situ
 -satu di sini
 -satu di sana
 (kode 58)

Fungsi komunikatif juga terdapat pada wacana stiker (36). Wacana ini menceritakan seseorang yang sedang memuji pasangannya tetapi sekaligus menjatuhkan pasangannya. Dengan kalimat yang manis yaitu *ada 6 sifat yang gue salut dari kamu: kocak, asik, manis, pintar, energik, terampil* kemudian secara langsung penutur mengutarakan isi hatinya dengan kalimat *yach kalo disingkat kamu itu KAMPRET*. Hal ini menunjukkan bahwa fungsi komunikatif juga dapat menghasilkan wacana yang humor dan konyol.

Pada stiker (37) menunjukkan wacana yang menggunakan fungsi komunikatif untuk menambah efek humor dalam sebuah stiker. Kalimat *kata mama kalo punya punya pacar jangan banyak-banyak cukup satu saja: satu di situ, satu di sini, satu di sana* menunjukkan suatu interaksi antara anak dengan orangtuanya. Isi wacana tersebut bermaksud menyarankan kepada anaknya bahwa mempunyai pacar itu cukup satu saja. Tetapi untuk menimbulkan efek humor

kalimat tersebut ditambahi dengan *satu di situ, satu di sini, satu di sana*. Selain fungsi komunikatif, pada stiker ini juga terdapat fungsi humor.

B. Fungsi Humor

Wacana plesetan pada stiker berfungsi untuk hiburan semata, karena wacana plesetan pada stiker mempunyai kesan lucu dan dapat menghasilkan rangsangan tawa bagi pembacanya. Wacana humor ditandai dengan munculnya unsur kelucuan dan murni untuk menciptakan suasana gembira. Pembuat stiker menuangkan segala kekreatifannya untuk menarik seseorang agar tertarik untuk membaca dan membeli stikernya. Untuk lebih jelasnya, berikut adalah data yang memiliki fungsi humor.

- (38) GURITA
Guna-guna istri muda
(kode 12)
- (39) Gatotkaca
Galau melototin muka di kaca!
(kode 17)
- (40) Peri Bijak
(bisa diajak)
(kode 28)
- (41) Ikatan cowok cewek MMS
Malam minggu sendirian
(kode 38)
- (42) JOJOBA
Jomblo-jomblo bahagia
(kode 42)

Stiker (38) memiliki dua fungsi yaitu fungsi humor dan fungsi kreatif. Fungsi humor ditunjukkan pada arti dari singkatan *gurita*. *Gurita* merupakan nama binatang yang hidup di laut yang memiliki banyak kaki yang bisa menjerat mangsanya dan tidak memiliki kepanjangan arti nama. Tetapi dalam wacana ini

gurita memiliki kepanjangan yaitu *guna-guna istri muda*. Kekreatifan dalam membuat wacana ini juga terlihat pada mengakronimkan nama *gurita* menjadi sumber kehumoran.

Pada stiker (39) juga memiliki fungsi humor, karena memplesetkan nama tokoh pewayangan yang seorang kesatria, kuat, dan sakti *Gatotkaca* menjadi *galau melototin muka dikaca*. Hal ini lah yang membuat kesan humor dan efek tawa bagi para pembaca karena menyimpang dari arti yang sesungguhnya. Fungsi humor juga digunakan pada wacana stiker (40) *peri Bijak (bisa diajak)* arti dari *bijak* yang sebenarnya merupakan sebuah sikap yang adil, bijaksana, dan hati-hati dalam menyelesaikan sesuatu, akan tetapi dalam wacana ini kata *bijak* diplesetkan menjadi *bisa diajak*. Proses plesetan ini lah yang menghasilkan humor dalam suatu wacana.

Dalam stiker (41) terdapat dua fungsi yaitu, fungsi humor dan fungsi kreatif. Untuk menambah kehumoran dalam wacana pembuat stiker terinspirasi oleh banyaknya jomblo yang kesepian saat malam minggu tiba. Kehumoran itu terlihat pada stiker yang menggunakan kalimatnya yang berbunyi *ikatan cowok cewek MMS 'malam minggu sendirian'* makna dari MMS itulah yang membuat kesan kehumoran itu ada. Stiker ini juga kreatif karena menghasilkan makna baru dari MMS yaitu, *malam minggu sendirian* yang dipelesetkan dari makna sesungguhnya yaitu MMS '*Multimedia Messaging Service*'.

Fungsi humor juga terdapat pada wacana stiker (42), kalimat *jojoba 'jomblo-jomblo bahagia'* dari makna *jojoba* tersebut merupakan sumber kehumoran dalam stiker ini karena sangat kontras sekali dengan kenyataanya.

Pada umumnya kebanyakan orang jomblo menginginkan seorang pendamping untuk mengisi kesendiriannya. Tetapi pada stiker ini berbunyi *jomblo-jomblo bahagia*.

C. Fungsi Kritik

Plesetan dapat berfungsi sebagai kritik sosial. Karena dengan berhumor bisa menciptakan suasana menjadi lebih santai dalam suatu kondisi tertentu. Dengan humor kita bisa menyampaikan pendapat atau sebuah kritikan dengan santai dan secara tidak langsung maksud kita akan sampai kepada orang yang akan kita kritik. Hal ini karena sifat ketidaklangsungan pengungkapan, sehingga memungkinkan seseorang memberikan kritik kepada pihak lain yang lebih kuat atau lebih tinggi kedudukannya tanpa menimbulkan efek secara langsung. Berikut adalah pembahasan wacana stiker yang menggunakan fungsi kritik.

(43) TOMAT
Tobat Maksiat
(kode 10)

(44) Sorry banget!!
Body kelas ELIT
Tapi wajahmu kelas SANDAL JEPIT
(kode 22)

Stiker (43) menyatakan bentuk wacana stiker yang memiliki fungsi kritik. Mengingat jaman sekarang banyak anak muda yang melalaikan agama dan terjebak pada pergaulan yang menyimpang dari norma-norma, maka stiker ini bertujuan untuk meyindir agar pemaksiat segera sadar dan insyaf. Wacana ini juga berfungsi eufimisme, agar sindiran tersebut terkesan humor dan tidak menyinggung secara langsung maka dibuatlah kalimat *tomat 'tobat maksiat'* karena kata tersebut cukup sopan untuk menegur atau mengkritik seseorang.

Fungsi kritik juga digunakan dalam wacana stiker (44), wacana tersebut untuk menyindir seseorang yang tidak bisa menyesuaikan dalam berpenampilan dengan wajahnya yang kurang mendukung dalam berpenampilan elit istilah lainnya adalah *norak*. Kritikan itu berupa *sorry banget!! Body kelas **elit**, tapi wajahmu kelas **sandal jepit***.

D. Fungsi Kreatif

Untuk menghasilkan dan menciptakan sebuah wacana humor, lucu, dan menarik pembuat stiker dituntut untuk kreatif. Yang dimaksud dengan kreatif adalah memiliki daya cipta dan mampu menciptakan sebuah karya baru. Dalam wacana plesetan stiker humor ini memiliki fungsi humor, berikut pembahasannya.

(45) UGD+
Unit Galau Darurat
(kode 07)

(46) ROLEX
Resiko Orang Jelex
(kode 23)

(47) Caution:
DJARUM
Demi Janda Aku Rela
Untuk Mati
(kode 34)

(48) Ora Sama Bin Laen
Osama Bin Laden
(kode 48)

Kekreatifan pembuat stiker terlihat pada wacana (45), makna *UGD* dalam arti yang sebenarnya adalah ‘*unit gawat darurat*’ akan tetapi diplesetkan menjadi ‘*unit galau darurat*’. Keterkaitan penggunaan kata *galau* karena terinspirasi dari perasaan yang melanda banyak remaja saat ini. Galau merupakan

ungkapan perasaan antara sedih, cemas, bingung menjadi satu. Karena banyaknya orang yang dilanda perasaan galau, maka pembuat stiker terinspirasi dan membuatlah sebuah plesetan dalam sebuah stiker yaitu *UGD 'unit galau darurat'*.

Pada wacana stiker (46) juga menggunakan dua fungsi sekaligus yaitu fungsi kreatif dan fungsi kritik. Pembuat stiker menggunakan kemampuan kreatifnya dengan cara memberi makna baru dari salah satu merk jam tangan untuk menyindir seseorang, merk jam tangan terkenal *rolex* diberi makna baru oleh penutur yaitu *'resiko orang jelex'*. Kalimat tersebut bermaksud untuk menyindir orang-orang jelek yang biasa ditolak dalam hal percintaan atau orang yang tidak pernah mendapat pacar yang sesuai dengan yang diharapkannya.

Penggunaan fungsi kreatif juga terlihat pada wacana stiker (47). Pembuat stiker memerlukan daya cipta yang tinggi dalam menciptakan wacana humor yang kreatif. Kekreatifan ini memanfaatkan salah satu nama rokok yaitu *DJARUM* dan diberi makna baru yang konyol di setiap hurufnya yaitu *'Demi Janda Aku Rela Untuk Mati'*. Pada wacana stiker ini juga menggunakan fungsi humor di dalamnya. Kehumoran tersebut ditunjukkan dalam arti dari *djarum* itu sendiri yaitu hanya demi seorang janda seseorang rela untuk mati untuk mendapatkannya.

Dalam wacana stiker (48) ini juga mempunyai fungsi kreatif seperti pada stiker-stiker sebelumnya. Fungsi kreatif pada stiker ini dilakukan dengan cara penambahan bunyi di tengah pada salah satu nama *Osama Bin laden* yang dikenal sebagai dalang penyerangan teroris. Setelah mengalami proses

penambahan bunyi, nama tersebut menjadi *Orasama Bin Laen*. Hal ini menunjukkan bahwa pembuat stiker memang memiliki daya cipta dalam menciptakan wacana humor.

E. Fungsi Eufimisme

Plesetan sering kali dimanfaatkan untuk mengungkapkan sesuatu secara tidak langsung agar terkesan santai dan humor. Fungsi eufimisme ini berfungsi untuk memperhalus tuturan yang kasar dan kurang sopan agar tidak menimbulkan kemarahan orang yang dituju. Selain itu eufimisme bertujuan untuk mengungkapkan suatu ekspresi dalam diri tanpa harus menyakiti dan menyinggung perasaan orang lain. Berikut adalah data-data yang mempunyai fungsi eufimisme.

- (49) Caution:
Kijang Panther:
Kaki kejang pantat gemeter
(kode 14)
- (50) SELINGKUH:
Selingan Indah Keluarga Utuh
(kode 25)
- (51) Cowok SPANYOL
Suka perawan yang bahenol
(kode 26)
- (52) KPK
Komunitas
Perawan Kota
(kode 41)

Pada wacana (49) menggunakan tiga fungsi yaitu fungsi eufimisme, fungsi kritik, dan fungsi kreatif. Dengan menggunakan salah satu merk mobil yaitu *kijang panther 'kaki kejang pantat gemeter'* merupakan sebuah kritikan karena biasanya mobil kijang kekuatan mesinnya lebih terasa dari pada mobil

lainnya sehingga membuat getar bagi penumpangnya. Fungsi kreatifnya ditunjukkan dari pemberian makna baru dari *kijang panter*, karena sesungguhnya *kijang panter* tidak mempunyai kepanjangan. Untuk memperhalus kritikan tersebut pembuat stiker menggunakan fungsi eufimisme menjadi *kijang panter: kaki kejang pantat gemeter* supaya orang yang punya mobil kijang tidak tersinggung sehingga orang yang membacanya akan tertawa setelah membaca stiker tersebut.

Dalam stiker (50) ini menggunakan fungsi eufimisme dan fungsi kritik. Wacana ini menceritakan tentang seseorang yang selingkuh tetapi orang tersebut juga tetap mempertahankan keutuhan keluarganya. Maksud dari kalimat *selingkuh: selingan indah keluarga utuh* adalah mengkritik seseorang yang sudah berumah tangga tetapi di luar mempunyai istri simpanan. Untuk menyampaikan kritikan tersebut secara sopan dan humor, maka pembuat stiker menggunakan fungsi eufimisme dalam menciptakan sebuah kritikan. Kalimat '*selingkuh: selingan indah keluarga utuh*' adalah sebuah kritikan yang cukup halus untuk menyindir seorang penyelingkuh.

Fungsi eufimisme juga terdapat dalam wacana stiker (51), selain fungsi eufimisme dalam wacana ini juga menggunakan fungsi kreatif. Wacana ini bermaksud memberitahukan bahwa laki-laki lebih menyukai gadis yang masih perawan dan bahenol. Dalam wacana ini fungsi eufimisme digunakan supaya gadis yang sudah tidak perawan tidak tersinggung. Fungsi kreatif pada stiker ini adalah penciptaan makna baru dari kata *Spanyol* yaitu *suka perawan yang bahenol*. Kedua fungsi tersebut digunakan dalam wacana ini agar dapat

menghasilkan wacana humor yang kreatif serta sekaligus dapat mewakili suatu ungkapan para lelaki.

Sama halnya dengan wacana stiker (52), pada stiker ini juga menggunakan fungsi eufimisme dan kreatif. Maksud dan tujuannya sama seperti pada wacana (51) yaitu supaya gadis yang sudah tidak perawan tidak tersinggung, dugaan tersebut diperjelas dalam kalimat *komunitas perawan kota*. Dalam stiker ini fungsi kreatif ditunjukkan dalam menggunakan nama *KPK* namun makna dari kepanjangannya yang berbeda. *KPK* pada wacana stiker ini adalah *Komunitas Perawan Kota*, padahal arti yang sesungguhnya dari *KPK* adalah Komisi Pemberantasan Korupsi.

F. Fungsi Estetis

Untuk menghasilkan sebuah wacana humor, lucu, unik, dan konyol perlu juga menggunakan unsur estetis dalam sebuah wacana. Yang dimaksud dengan estetis itu adalah tentang keindahan dalam membentuk sebuah karya. Berikut adalah data-data pada stiker yang menggunakan fungsi estetis.

(53) Pergi karena tugas
Pulang karena beras
(kode 13)

(54) Sampeyan LUGU
Lucu tur wagu
(kode 27)

(55) Mulutmu komat-kamit
Lidahmu melat-melet
Pasti kamu kena pelet
(kode 47)

(56) Cemberut namun tetap lembut dan imut
Buktinya kamu selalu ngikut!
(kode 70)

Dalam sebuah wacana plesetan stiker juga diperlukannya fungsi estetis agar karya tersebut mempunyai keindahan tersendiri dalam penulisannya ataupun pelafalannya. Nilai estetis pada wacana stiker (53) ditunjukkan pada akhiran bunyi kalimat tersebut. Kalimat *pergi karena tugas, pulang karena beras* bila dilafalkan akan terdengar serasi dan nyaman. Hal ini karena terdapat persamaan bunyi pada akhiran bunyi /ras/ dari kata *tugas* dan *beras*.

Kalimat *sampeyan LUGU 'lucu tur wagu'* dalam wacana stiker (54) ini terdapat fungsi estetis dan fungsi kreatif. Nilai estetis dalam stiker ini adalah pada kata *lucu* dan *wagu* karena mempunyai akhiran bunyi yang sama yaitu bunyi /u/. Fungsi kreatif ditunjukkan pembuat stiker mampu menghasilkan makna baru dari kata LUGU. LUGU dalam arti yang sesungguhnya adalah polos, tidak banyak tingkah, dan apa adanya. Namun pada stiker ini LUGU di beri makna baru yaitu *lucu tur wagu*, sehingga menghasilkan wacana humor dan kreatif.

Serangkaian kalimat dalam wacana stiker (55) menggunakan fungsi estetis untuk mencapai tujuan utama yaitu menghasilkan wacana humor. Nilai estetis ini ditunjukkan dalam kesamaan bunyi akhir kalimat tersebut yaitu berakhiran dengan bunyi mati /t/, hal ini ditunjukkan pada kalimat *komat-kamit, melat-melet, dan pelet*. Dengan adanya hal tersebut, maka menunjukkan pada wacana ini menggunakan fungsi estetis untuk menghasilkan sebuah wacana humor.

Nilai estetis pada wacana (56) di atas ditunjukkan dalam akhiran bunyi /ut/ yang ditunjukkan dari kata *cemberut, lembut, imut* dan *ngikut* sehingga

terdengar serasi. Fungsi estetis selain untuk keindahan juga berfungsi untuk menambah kesan humor dalam wacana stiker ini.

III. Makna dalam Wacana Plesetan Stiker Humor

Plesetan yang bermakna humor pada umumnya adalah bertujuan untuk menghibur orang yang membaca wacana plesetan stiker humor tersebut. Dalam wacana stiker humor terdapat bahasa yang diplesetkan untuk menciptakan wacana humor, namun hal itu tidak hanya sekedar plesetan belaka karena setiap bahasa yang diplesetkan tersebut memiliki sebuah makna. Beberapa makna plesetan dalam wacana stiker humor tersebut antara lain yaitu, makna larangan, perintah, sindiran, ajakan, kritik, dan humor. Berikut adalah pembahasan tentang makna yang terdapat dalam wacana plesetan stiker humor.

A. Pernyataan

Pernyataan merupakan wacana yang digunakan oleh penulis untuk membuat pernyataan sehingga isinya merupakan berita bagi pembacanya. Untuk lebih jelasnya, berikut pembahasannya.

(57) M 4 CHO
Mantan Copet
(kode 66)

(58) ROMUSA
Rombongan Muka Susah
(kode 61)

Wacana di atas mengandung sebuah pernyataan. Pernyataan tersebut diungkapkan melalui sebuah akronim “macho”. Pada umumnya “macho” dimengerti sebagai kata sifat yang ditujukan kepada laki-laki dewasa yang kuat atau perkasa secara fisik. Akan tetapi pada wacana ini ‘macho’ di fungsikan sebagai akronim

yang berarti “mantan copet”. Sehingga dapat dikatakan stiker ini mempunyai makna pernyataan bahwa sang pemilik stiker adalah seorang mantan copet.

Makna pernyataan juga terdapat pada wacana (58). Pernyataan tersebut juga diungkapkan melalui sebuah akronim “romusa”. Pengertian romusa yang sebenarnya adalah kerja paksa, orang-orang yang dipaksa bekerja pada zaman pendudukan Jepang. Namun pada wacana ini “romusa” diartikan sebagai ‘rombongan orang susah’, pernyataan tersebut yang berarti pemilik stiker ini termasuk dalam kelompok orang-orang susah. Hal inilah yang menunjukkan bahwa wacana stiker ini bermakna sebuah pernyataan.

B. Sindiran

Sindiran merupakan sebuah kritikan secara tidak langsung terhadap suatu tindakan. Berikut adalah pembahasan tentang makna sindiran yang terdapat dalam wacana stiker.

(59) STMJ
 Sholat Terus
 Maksiat jalan
 (kode 63)

(60) B.B.B
 (Bau Buanget Badanmu!)
 Pastinya kamu salah satu personilnya.
 (kode 62)

Wacana (59) di atas mempunyai makna sindiran. Sindiran tersebut dilakukan dengan cara mengganti arti singkatan “STMJ”. Pada umumnya “STMJ” merupakan singkatan dari “Susu Telur Madu Jahe” yang biasa terdapat di angkringan sebagai nama menu minuman. Sedangkan pada wacana stiker ini “STMJ” diartikan “Sholat Terus Maksiat Jalan”. Hal ini merupakan sebuah

sindiran untuk sebagian orang yang rajin beribadah tetapi tetap menjalankan maksiat. Hal tersebut memperlihatkan sindiran bahwa terdapat ketidak-konsistenan sebagian orang dalam menjalankan perintah agama.

Sindiran pada wacana stiker (60) ini juga memanfaatkan sebuah singkatan. Singkatan tersebut diambil dari nama grup penyanyi yang dibentuk oleh Melly Goeslow yaitu BBB (Bukan Bintang Biasa), sedangkan pada wacana stiker ini BBB di plesetkan menjadi “Bau Buanget Badanmu”. Makna yang terdapat dalam wacana ini adalah pemilik stiker ingin menyindir seseorang yang mempunyai bau badan yang menyengat tetapi orang tersebut tidak merasa bahwa dirinya bau. Kalimat sindiran tersebut diperjelas dengan kalimat “pasti kamu salah satu personilnya” yang bermaksud menyindir bahwa orang itu pasti termasuk orang-orang yang bau.

C. Perintah

Perintah merupakan suatu kalimat yang bermaksud menyuruh melakukan sesuatu. Berikut adalah pembahasannya.

(61) Ngga' usah jadi....
LEBAY
Lelaki Jablay
(kode 21)

Kalimat perintah pada wacana stiker (61) ini ditunjukkan oleh “ngga' usah jadi..” maksud dari kalimat tersebut adalah memerintah seseorang agar “ngga' usah jadi..LEBAY”. Pemilik stiker menggunakan sebuah akronim dari kata “LEBAY”, lebay pada umumnya dimengerti sebagai orang yang menyikapi segala sesuatunya berlebihan. Agar tetap terkesan humor dan maksudnya yang ingin disampaikan pembuat stiker sampai ke pembaca, pembuat stiker

mengakronimkan kata “LEBAY” menjadi “lelaki jablay”. Pembuat stiker bermaksud untuk menyuruh para pembaca khususnya laki-laki agar tidak menjadi “LEBAY” karena kalau lebay nanti dikira “lelaki jablay”.

D. Perintah dan Sindiran

Perintah merupakan perkataan yang bermaksud menyuruh melakukan sesuatu. Sindiran adalah perkataan yang bermaksud menyindir seseorang secara tidak langsung. Berikut adalah analisis wacana stiker yang bermakna perintah dan sindiran.

(62) Dibaca!
 Kaya sombong
 Itu biasa
 Miskin sombong
 Itu luar biasa!
 (kode 64)

Dalam wacana stiker (62) terdapat dua makna yang terdapat dalam satu wacana ini, yaitu perintah dan sindiran. Kalimat perintah dalam wacana ini ditunjukkan oleh kata *'dibaca!'*. Kata tersebut merupakan kata seru dan bermakna memerintah agar pembaca melanjutkan bacaan pada wacana tersebut. Wacana dalam stiker ini juga bermakna menyindir seseorang secara tidak langsung. Kalimat *“kaya sombong, itu biasa. Miskin sombong itu luar biasa!”* bermaksud untuk menyindir seseorang yang kurang mampu (miskin) namun bertingkah laku sombong. Sindiran tersebut ditegaskan oleh adanya tanda seru diakhir frase *“...luar biasa!”*.

E. Perintah dan Pernyataan

Perintah merupakan perkataan yang bermaksud menyuruh melakukan sesuatu. Pernyataan merupakan wacana yang digunakan oleh penulis untuk membuat

pernyataan sehingga isinya merupakan berita bagi pembacanya. Berikut adalah pembahasan wacana stiker yang bermakna perintah dan pernyataan.

(63) DIBACA!
 Enaknya naik MOTOR:
 Kalo hujan
 Nggak kepanasan
 Kalo panas
 Nggak kehujanan
 (kode 72)

(64) Liat bayar!
 Pegang gambar!
 (kode 71)

Pada wacana stiker (63) di atas mempunyai dua makna yang terdapat dalam satu wacana yaitu bermakna perintah dan bermakna sebuah pernyataan. Kalimat perintah ditunjukkan pada kata “dibaca!” dan diikuti dengan tanda seru (!) yang menegaskan bahwa memerintah agar wacana tersebut dibaca. Selain bermakna perintah, wacana ini juga memiliki sebuah pernyataan yang menyatakan tentang keistimewaan naik sepeda motor. Wacana tersebut menyatakan bahwa “enaknya naik motor: kalo hujan nggak kepanasan, kalo panas nggak kehujanan”.

Wacana stiker (64) di atas juga mempunyai dua makna dalam satu wacana, yaitu makna perintah dan pernyataan. Kata “liat bayar!” bermaksud untuk memerintah seseorang yang sudah melihat sesuatu dari dirinya harus membayarnya, dalam wacana ini juga mengandung sebuah pernyataan yang menyatakan bahwa ”pegang gambar!”. Kata “pegang gambar!” yang disertai tanda seru (!) bermaksud menegaskan sebuah pernyataan kalau berani pegang berarti harus digambar atau dipukul.

F. Larangan

Makna larangan merupakan sebuah kalimat yang bermakna melarang untuk melakukan sesuatu. Larangan tersebut untuk memberikan motivasi kepada orang yang membacanya. Untuk lebih jelasnya, berikut adalah pembahasan wacana stiker yang bermakna larangan.

(65) Lebih baik
 PUTUS CINTA
 Daripada
 PUTUS ASA (kode 67)

(66) Caution:
 Sahabatan OK!
 Selingkuhan NO WAY! (kode 15)

Stiker di atas bermakna bahwa putus asa adalah hal yang sangat buruk, bahkan akibatnya lebih buruk dari sekedar putus cinta. Orang putus cinta pada umumnya hal yang akan dilakukan secara spontan adalah menangis dan marah, meskipun tidak menutupi kemungkinan akan melakukan hal-hal yang lebih dari itu. Namun orang yang sudah mengalami putus asa adalah orang yang sudah tidak mempunyai semangat atau harapan lagi untuk melanjutkan kehidupannya ke depan. Jadi makna yang terkandung dalam wacana stiker ini bermaksud melarang pembaca untuk tidak putus asa.

Pada stiker (66) di atas memiliki makna larangan. Larangan itu ditunjukkan pada kata “caution: *sahabatan ok! Selingkuhan no way!*” yang bermaksud untuk melarang kepada semua orang yang membaca wacana tersebut agar tidak melakukan hal yang menyimpang, yaitu selingkuh.

G. Peringatan

Wacana peringatan digunakan untuk meminta pembaca agar memberi perhatian lebih terhadap sesuatu hal. Untuk lebih jelasnya, berikut adalah pembahasan tentang wacana yang bermakna peringatan.

(67) WARNING!!!
 50% KACAU
 50% GALAU
 (kode 68)

(68) Warning!!!
 Ora jupiter
 Ora banter
 (kode 54)

Wacana (67) di atas mengandung makna peringatan. Hal ini ditunjukkan oleh kata “warning!!!” yang dalam bahasa Indonesia berarti “peringatan” dan ditegaskan dengan adanya tiga tanda seru diakhir kata tersebut. Wacana di atas bermaksud memperingatkan pembaca agar berhati-hati terhadap pemilik stiker karena kondisi kejiwaannya sedang kacau dan galau. Peringatan tersebut diperjelas dengan adanya angka prosentase 50% kacau dan 50% galau.

Pada wacana stiker (68) ini terdapat makna peringatan. Kata peringatan ditunjukkan oleh kata “waning!!!”. Hal tersebut menunjukkan bahwa wacana ini termasuk wacana yang bermakna peringatan. Pemilik stiker bermaksud untuk mengingatkan kepada pembaca berhati-hati jika berpapasan dengan motor jupiter, karena larinya sangat kencang seperti yang ada dalam iklannya. Dalam iklannya orang yang menaiki motor jupiter bajunya menjadi sobek-sobek dan penampilannya berantakan karena terlalu kencangnya laju si jupiter tersebut.

H. Saran

Saran adalah usulan yang menyarankan atau menganjurkan untuk dipertimbangkan kembali. Berikut adalah pembahasan tentang wacana yang bermakna saran.

(69) Loe harus berani
 MENEGUR
 Jangan hanya diam
 Menghirup racun (kode 65)

(70) Deket pacar
 Pikiran lancar
 (kode 52)

Wacana (69) di atas merupakan kalimat saran kepada semua orang yang membacanya. Saran tersebut dijelaskan pada kalimat “loe harus berani MENEGUR jangan hanya diam menghirup racun!”. Wacana tersebut tercipta karena kebanyakan orang hanya diam tidak berani menegur melihat orang disebelahnya merokok. Hal ini akan berdampak buruk bagi yang ikut menghirup asap rokok daripada orang yang perokok aktif. Wacana stiker ini menyarankan bagi semua orang yang membacanya agar berani menegur demi kesehatan bersama.

Wacana stiker (70) ini mengandung makna saran. Kalimat saran tersebut ditunjukkan oleh “deket pacar, pikiran lancar” ini bermaksud untuk menyarankan para pembaca bahwa bila pikiran ingin lancar maka dekatlah dengan pacar.

I. Sebab-Akibat

Sebab akibat merupakan suatu hal atau peristiwa yang sudah terjadi dan menimbulkan sebuah reaksi atau sebuah respon timbal balik dari peristiwa yang sudah terjadi. Berikut adalah pembahasannya.

(71) AD 3 K
DE 54 H
AB 4 NG
B 454 H
(kode 56)

(72) Kalo NARCIS
Malah NAJIS
BANCISSS!!!
(kode 44)

Wacana (71) di atas menunjukkan sebab-akibat. Sebab-akibat ini ditunjukkan oleh “adek desah, abang basah” hal ini menunjukkan sebuah reaksi atau suatu respon. Penyebabnya adalah “adek desah” dan akibatnya adalah “abang basah”. Hal itulah yang menunjukkan sebab-akibat, maka wacana stiker ini mempunyai makna sebab-akibat.

Wacana stiker (72) juga mengandung sebab-akibat. Proses sebab-akibat pada wacana ini ditunjukkan oleh “kalo NARSIS, malah NAJIS BANCISSS!!!”. Penyebabnya adalah “kalo NARSIS” dan akibatnya adalah “malah NAJIS BANCISSS!!!”.

J. Kritikan

Kritikan merupakan suatu tanggapan, kritikan, kecaman atau penilaian terhadap sesuatu. Berikut adalah pembahasannya.

(73) PLN
Perusahaan Lilin Negara
Sedia lilin sebelum matrix
(mati listrik) (kode 37)

(74) Saya anti korupsi
 Saya anti korupsi
 Saya nanti korupsi
 (kode 46)

Pada stiker (73) wacana ini adalah sebuah kritikan yang ditujukan langsung pada PLN karena ketidakpuasan masyarakat dalam pelayanan fasilitas listrik. Masyarakat sudah merasa tepat waktu dalam membayar tagihan listrik, akan tetapi sering terjadi pemadaman listrik. Kritikan ini ditunjukkan dalam kalimat *PLN 'Perusahaan Lilin Negara' sedia lilin sebelum matrix 'mati listrik'*. Keterkaitan *lilin* dalam kalimat tersebut karena sering terjadinya mati listrik, maka masyarakat menyediakan lilin untuk penerangan sementara sembari menunggu listrik menyala.

Kritikan pada wacana (74) ini ditujukan langsung oleh para pejabat-pejabat yang terkena kasus korupsi. Wacana ini bermaksud mengkritik para pejabat-pejabat yang suka korupsi dan hanya omong kosong belaka. Sebelum dilantik menjadi pejabat mereka berjanji akan mengabdikan diri dan tidak akan korupsi, tetapi setelah syah menjadi pejabat mereka mengingkari janji-janjinya tersebut. Kritikan dalam stiker ini ditunjukkan pada kalimat *saya anti korupsi, saya nanti korupsi*. Dari kalimat tersebut kritikan ini merupakan kritikan yang sangat jelas untuk para pejabat-pejabat yang melakukan tindakan korupsi.

K. Informasi

Informasi merupakan sebuah kalimat yang isinya pemberitahuan, kabar, atau berita tentang sesuatu. Berikut adalah pembahasannya.

(75) Warning:
 Dicari "CWEK BPKB"
 (baik, pintar, kaya, dan berakhlak) (kode 06)

(76) Kesana-kesini mencari cinta
Belum ketemu juga..
(kode 74)

Pada data di atas wacana stiker (75) merupakan suatu informasi, karena wacana tersebut menginformasikan bahwa pemilik stiker mencari *cewek BPKB*. BPKB singkatan dari Bukti Pemilik Kendaraan Bermotor diplesetkan menjadi *baik, pintar, kaya, dan berakhlak*. Untuk wacana stiker (76) juga bermakna sebuah informasi. Kalimat informasi tersebut bermaksud memberitahukan kepada pembaca bahwa pemilik stiker sudah mencari cinta kesana-kesini tetapi belum ketemu juga dan bermaksud memberitahukan kepada pembaca bahwa pemilik stiker berstatus singgel atau sendiri.

BAB V

KESIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang permainan bahasa yang terdapat dalam wacana plesetan stiker humor berikut disampaikan simpulan dengan permasalahan peneliti. Kesimpulan yang didapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aspek-aspek kebahasaan yang dimanfaatkan sebagai bentuk permainan bahasa dalam wacana plesetan stiker humor ini terdapat tiga bentuk permainan bahasa, yaitu fonologi, morfologi, dan semantik. Berdasarkan klasifikasinya fonologi ditemukan tujuh macam, yaitu (1) permutasi huruf, (2) substitusi bunyi, (3) penambahan bunyi, (4) perubahan fonem, (5) kemiripan bunyi, (6) pantun, dan (7) teka-teki. Morfologi ditemukan enam macam, yaitu (1) ortografis, (2) akronim, (3) singkatan, (4) kata ulang, (5) nama, dan (6) antonimi. Semantik ditemukan dua macam, yaitu (1) peribahasa dan (2) metonimi. Penelitian dari wacana plesetan stiker humor yang berjumlah 76 stiker ini total ada 4 aspek kebahasaan yang dimanfaatkan untuk menghasilkan wacana humor.
2. Fungsi permainan bahasa yang terdapat dalam wacana plesetan stiker humor terdapat enam fungsi, yaitu (1) fungsi komunikatif, (2) fungsi humor, (3) fungsi kritik, (4) fungsi kreatif, (5) fungsi eufimisme, dan 6) fungsi estetis. Dalam wacana ini yang banyak digunakan untuk menghasilkan wacana humor adalah fungsi kreatif.
3. Makna yang terkandung dalam wacana plesetan stiker humor terdapat 9 makna, yaitu (1) pernyataan, (2) sindiran, (3) perintah, (4) larangan, (5)

peringatan, (6) saran, (7) sebab-akibat, (8) kritikan, dan (9) informasi. Dalam wacana plesetan stiker humor ini lebih banyak mengandung makna humor.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disampaikan beberapa implikasi sebagai berikut.

1. Diketuainya pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa yang dimanfaatkan untuk menghasilkan wacana humor pada stiker humor.
2. Diketuainya fungsi permainan bahasa yang terdapat dalam wacana stiker humor. Hal ini disebabkan karena wacana dalam stiker yang berupa tuturan mempunyai fungsinya masing-masing.
3. Diketuainya makna imperatif dalam wacana stiker humor. Hal ini karena setiap tuturan yang tertuang dalam wacana stiker mempunyai makna yang tersimpan di dalamnya.

C. Keterbatasan Penelitian

Selama mengerjakan penelitian ini, peneliti menemukan keterbatasan penelitian sebagai berikut.

1. Penelitian ini dilakukan hanya pada bahasa plesetan stiker humor saja sehingga tidak bisa dijadikan generalisasi penelitian untuk semua jenis stiker.
2. Referensi teori tentang permainan bahasa masih terbatas sehingga membuat analisis dibatasi pada beberapa aspek saja yaitu pemanfaatan aspek kebahasaan, fungsi, dan makna.

D. Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan tentang permainan bahasa ini, maka peneliti menyarankan beberapa hal seperti di bawah ini.

1. Permainan bahasa dalam wacana stiker humor merupakan salah satu alat untuk menyampaikan atau mengungkapkan pendapat atau sebuah kritikan. Pengungkapan kritik dengan permainan bahasa dapat menghindarkan konflik dalam berkomunikasi. Oleh karena, itu permainan bahasa dalam wacana stiker humor dapat dijadikan sebagai sarana berhumor sekaligus untuk mengungkapkan kritik terhadap orang lain.
2. Permainan bahasa merupakan salah satu fenomena kebahasaan yang banyak digemari oleh masyarakat luas, salah satu wacana yang menggunakan permainan bahasa adalah wacana dalam stiker humor. Meskipun sudah terdapat tulisan yang menggunakan permainan bahasa dalam wacana stiker dan kaos oblong, tetapi belum mampu untuk mengungkapkan fenomena ini secara lebih luas lagi. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar ada pengadaan buku tentang permainan bahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan, dkk. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Aslinda dan Leny Syafyahya. 2007. *Pengantar Sociolinguistik*. Bandung: PT Refika Aditama
- Chaer, Abdul. 2002. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. 2004. *Sociolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 2010. *Kesantunan Berbahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Ke IV*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Keraf. Gorys. 1996. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kridalaksana, Harimurti. 1992. *Pembentukan Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- _____. 2001. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Leech, Geoffrey. 1993. *Prinsip-prinsip Pragmatik*. Penerjemah M.D.D Oka. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Lestari, Fenita Agustina Dwi. 2005. "Permainan Bahasa dalam Wacana Kartun pada Rubrik "Stelkendho" di SKH Merapi". Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rachmawati, Arie Indah. 2004. "Analisis Sosiopragmatik Wacana Stiker Plesetan". Skripsi. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Rahardi, Kunjana. 2005. *Pragmatik: Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Ramlan, M. 1997. *Morfologi: Suatu Tjauan Deskriptif*. Yogyakarta: Karyono.

- Soeparno. 2002. *Dasar-dasar Linguistik Umum*. Yogyakarta: PT Tiara wacana.
- Soeparno. 1980. *Media Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta. IKIP Yogyakarta.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Suhardi. 2005. *Sintaksis-1*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Supardo, Susilo. 1997. *Plesetan Sebagai Satu Fenomena Berbahasa (tinjauan selintas dari sisi Sosiolinguistik)*. Makalah Srawung Ilmiah. Yogyakarta: Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Pengajaran Pragmatik*. Bandung: Angkasa.
- Wijana I Dewa Putu. 1999a. “*Problema Seksual Dalam Plesetan Peribahasa*”. Dalam *Humaniora* No.12. (Septembar-Desember). Yogyakarta.
- _____. 1999b. *Hand Out Perkuliahan: Semantik*. Yogyakarta: Fakultas Sastra Uneversitas Gadjah Mada.
- _____. 2003a. *Permainan Bahasa dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pengajaran Ilmu Bahasa Indonesia*: Yogyakarta.
- _____. 2003b. *Wacana Dagadu, Permainan Bahasa, dan Ilmu Bahasa*. Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar Pada Fakultas Ilmu Budaya: Universitas Gajah Mada.
- _____. 2004. *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Ombak.
- Yule, George. 2006. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

LAMPIRAN

Hasil Wawancara dengan Pembuat Plesetan Stiker

M : Mahasiswa

PS : Pembuat Stiker

M : Dari mana anda mendapat ide atau inspirasi untuk membuat bahasa plesetan pada stiker ini?

PS : Kalau masalah ide atau inspirasi saya cenderung mengikuti permintaan dari konsumen, masukan-masukan dari reseller, dan mengikuti bahasa tren terbaru saat ini supaya laku dipasaran, kemudian mengolah bahasa sedemikian rupa sehingga menghasilkan wacana yang lucu, menarik dan siap untuk dipasarkan.

M : Bagaimana cara anda untuk menghasilkan wacana dalam stiker tersebut menjadi lucu?

PS : Supaya wacana dalam stiker tersebut menjadi lucu saya mengambil kata-kata yang ngetren dari internet lalu merangkainya dan diplesetkan menjadi lucu, selain itu pewarnaan dan bentuk tulisan pada stiker juga saya tonjolkan karena hal itu juga bisa menambah kesan lucu pada stiker. Pokoknya modal utama dalam menghasilkan wacana yang lucu adalah kreatif.

M : Kenapa stiker plesetan humor ini menjadi salah satu stiker yang anda buat?

PS : Karena untuk saat ini peminat konsumen adalah stiker plesetan, maka dari itu saya sekarang paling banyak memproduksi stiker plesetan seperti ini. Dulu saya memproduksi stiker kartun juga, tetapi peminatnya sekarang sudah tidak ada dan sekarang sudah tidak menjadi tren lagi.

M : Ada ciri khasnya tidak? Kalau ada, ciri khas dari bahasa plesetan stiker itu apa?

PS : Tidak ada ciri khas tertentu dalam bahasa plesetan stiker ini, sesuai dengan ciri khas bahasa plesetan pada umumnya yang penting lucu dan menarik.

M : Bagaimana cara anda menyampaikan pesan atau makna wacana pada stiker ini agar bisa mudah diterima oleh pembaca?

- PS : Plesetan merupakan bahasa humor yang mudah sekali untuk dipahami dan dinikmati. Dengan cara memplesetkan bahasa-bahasa itulah cara paling aman dan mudah untuk menyampaikan pesan dari wacana stiker plesetan ini tanpa menyinggung perasaan orang lain.
- M : Apa maksud dan tujuan dari pemlesetan bahasa dalam stiker yang anda buat itu?
- PS : Maksud dari bahasa plesetan dalam stiker ini adalah untuk menyindir bagi para pembacanya sendiri yang merasa. Karena dengan media ini kita bebas berkreasi tanpa menyinggung perasaan orang lain. Tujuan utama dari pemlesetan bahasa ini adalah untuk berhumor dan senang-senang saja, selain itu, pemlesetan dilakukan agar menarik para konsumen untuk membeli dan laku dipasaran.

Tabel 2. Data Aspek-aspek Kebahasaan, Fungsi-fungsi Permainan Bahasa, dan Makna dalam Wacana Plesetan Stiker Humor

| No. | Wacana Stiker | Aspek-aspek Kebahasaan | | | | | | | | | | | | | | Fungsi-fungsi Permainan Bahasa | | | | | Makna | Konteks | Kode data | |
|-----|---|------------------------|-----|-----|-------|-----|---|---|---|-----|---|-----|---|---|------|--------------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|------------|--|-------|
| | | Pmt H | S B | P B | Prb F | K B | O | A | S | K U | N | A T | P | M | PT N | TT K | K O M | H U M | K R I | K R E | | | | E U F |
| 1. | Tebakan 'asem' Tinta yang nggak bisa hilang: Tintaku padamu | | ✓ | | | | | | | | | | | | ✓ | ✓ | | | ✓ | | | Pernyataan | Penulisan pada stiker ini pada kata tinta berwarna merah, yang dimaksudkan adalah tinta pewarna | 01 |
| 2. | Main roket sambil goyang Eh..ada monyet di belakang | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | | | ✓ | Pernyataan | | 02 |
| 3. | Caution: Banyak istri Banyak rejeki | | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | ✓ | ✓ | | | Saran | | 03 |
| 4. | Yang penting METAL Melow Total | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | ✓ | | | Sindiran | Pada stiker ini terdapat gambar kelinci yang mengangkat tangannya sebagai salam metal. | 04 |
| 5. | Parit: paket ngirit! Nasi, bergedel, sayur, air putih. | | | | | | ✓ | | | | | | ✓ | | | ✓ | ✓ | | | | | Saran | Pada gambar stiker terdapat simbol huruf M yang berarti McDonald's dibalik menjadi huruf W yang berarti warteg dan terdapat slogan McD yaitu I'm lovin'it. | 05 |

| No. | Wacana Stiker | Aspek-aspek Kebahasaan | | | | | | | | | | | | | | Fungsi-fungsi Permainan Bahasa | | | | | Makna | Konteks | Kode data | | | |
|-----|---|------------------------|-----|-----|-------|-----|---|---|---|-----|---|-----|---|---|------|--------------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|---------|------------|--|--|----|
| | | Pmt H | S B | P B | Prb F | K B | O | A | S | K U | N | A T | P | M | PT N | TT K | K O M | H U M | K R I | K R E | | | | E U F | E S T | |
| 6. | Warning: Dicari "CWEK BPKB' (BAIK, PINTER, KAYA, DAN BERAKHLAK | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | ✓ | | | ✓ | | | Informasi | Pada stiker ini penulisan BPKB sama seperti BPKB (buku pemilik kendaraan bermotor) | 06 |
| 7. | UGD+ Unit Galau Darurat | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | ✓ | | | Pernyataan | Pada stiker terdapat gambar seorang dokter | 07 | |
| 8. | Dulu Preman Sekarang Beriman | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | Kritik | | 08 | |
| 9. | RASTA-MAN Temenku BAT- MAN Sama SUPER- MAN | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | | ✓ | | ✓ | | | Informasi | Terdapat gambar anak laki-laki yang memakai kupluk ciri khas dari musik rege yaitu warna hijau, kuning, dan merah. | 09 | |
| 10. | TOMAT TOBAT MAKSIAT | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | | ✓ | | ✓ | | Sindiran | Huruf O pada stiker ini berupa buah tomat. | 10 | |
| 11. | BIAR PEOT TAPI CUCU MAK EROT!! | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | ✓ | Pernyataan | Mak erot yang dimaksud adalah dukun khusus lelaki | 11 | |
| 12. | GURITA Guna2 Istri Muda | | | | | | | ✓ | | | ✓ | | | | | | | ✓ | | ✓ | | | Kritikan | Pada stiker ada gambar gurita. Gurita yang dimaksud pada gambar adalah gurita/cumi-cumi. | 12 | |

| No. | Wacana Stiker | Aspek-aspek Kebahasaan | | | | | | | | | | | | | | Fungsi-fungsi Permainan Bahasa | | | | | Makna | Konteks | Kode data | |
|-----|--|------------------------|--------|--------|----------|--------|---|---|---|--------|---|--------|---|---|---------|--------------------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------|----------------------------|-----------|-------------|
| | | Pmt H | S B | P B | Prb F | K B | O | A | S | K U | N | A T | P | M | PT N | TT K | K O M | H U M | K R I | K R E | | | | E U F |
| 13. | Pergi karena tugas Pulang karena beras | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | Pernyataan | | 13 |
| 14. | Caution KIJANG PANTER = Kaki kejang pantat gemeter | | | | | | | ✓ | | | | | | ✓ | | | | | | | ✓ | Kritikan | | 14 |
| 15. | Caution Sahabatan OK! Selingkuhan NO WAY! | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | Larangan | | 15 |
| 16. | Tebakan 'asem' Nama band yang jarang mandi: Jo- rock | | | ✓ | | | | | | | | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | | ✓ Kritikan ✓ Pernyataan | | 16 |
| 17. | Gatatkaca Galau melototin muka di kaca! | | | | | | | ✓ | | | ✓ | | | | | | ✓ | | | | | Pernyataan | | 17 |
| 18. | JOGJA Jomblo gaul suka manja | | | | | | | ✓ | | | ✓ | | | | | | | | ✓ | | | Sindiran | | 18 |
| 19. | Senyummu palsu Gue kira senyumnya ANJASMARA gak taunya malah MANDRA | | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | | | ✓ | | | | | Sindiran | | 19 |

| No. | Wacana Stiker | Aspek-aspek Kebahasaan | | | | | | | | | | | | | | Fungsi-fungsi Permainan Bahasa | | | | | Makna | Konteks | Kode data | | |
|-----|--|------------------------|-----|-----|-------|-----|---|---|---|-----|---|-----|---|---|------|--------------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|---------|------------|---|-------|
| | | Pmt H | S B | P B | Prb F | K B | O | A | S | K U | N | A T | P | M | PT N | TT | K O M | H U M | K R I | K R E | | | | E U F | E S T |
| 20. | Sorry! Lok ga' ninja Ga' ku manja | | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | Pernyataan | Stiker ini dibuat saat motor ninja sedang digandrungi oleh remaja putri | 20 |
| 21. | Ngaa' usah jadi... LEBAY Lelaki Jablay | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | ✓ | ✓ | | | Perintah | | 21 |
| 22. | Sorry banget!! Body kelas ELIT Tapi wajahmu kelas SANDAL JEPIT | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | Kritikan | Pada stiker terdapat gambar kaki yang memakai sandal jepit. | 22 |
| 23. | ROLEX Resiko orang jelex | | | | | | | ✓ | | | | | | ✓ | | | | | ✓ | ✓ | | | Pernyataan | | 23 |
| 24. | Monyet Cinta Tak Seperti Cinta Monyet | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | Pernyataan | Pada stiker terdapat gambar seekor monyet. | 24 |
| 25. | SELINGKUH: Selingan indah keluarga utuh | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | ✓ | | ✓ | | Sindiran | | 25 |
| 26. | Cowok SPANYOL suka perawan yang bahenol | | | | | | | ✓ | | | ✓ | | | | | | | | | ✓ | ✓ | | Pernyataan | Stikernya berbentuk seperti lambang negara spanyol. | 26 |
| 27. | Sampeyan LUGU! Lucu tur wagu | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | ✓ | | ✓ | Kritikan | Gambar emotion melet, yang bermaksud untuk mengejek. | 27 |

| No. | Wacana Stiker | Aspek-aspek Kebahasaan | | | | | | | | | | | | | | Fungsi-fungsi Permainan Bahasa | | | | | Makna | Konteks | Kode data | | |
|-----|--|------------------------|--------|--------|----------|--------|---|---|---|--------|---|--------|---|---|---------|--------------------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------|---------|--------------|--|-------------|
| | | Pmt H | S B | P B | Prb F | K B | O | A | S | K U | N | A T | P | M | PT N | TT K | K O M | H U M | K R I | K R E | | | | E U F | E S T |
| 28. | Peri BIJAK (bisa diajak) | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | ✓ | | | | | Sindiran | Gambar perempuan yang menggambarkan seorang peri. | 28 |
| 29. | OMG Organisasi munyok ganteng | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | ✓ | | ✓ | | | Pernyataan | Terdapat gambar seekor monyet yang memakai kacamata hitam dan berdasi. | 29 |
| 30. | GEDANG Gerombolan anak-anak dangdut | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | ✓ | | ✓ | | | Pernyataan | Gambar pada stiker adalah gambar pisang. | 30 |
| 31. | Status hari ini lagi 'GARING' Galau Ringan | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | ✓ | | | Pernyataan | | 31 |
| 32. | GSM Galau setiap malam | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | ✓ | | | Pernyataan | | 32 |
| 33. | I love Humoriezt Lu Asik Gue Santai Lu Usik Gue Bantai | | ✓ | | | | | | | | | ✓ | | | | | | ✓ | | | | ✓ | Sebab-akibat | Terdapat gambar lambang cinta damai. | 33 |
| 34. | Caution DJARUM Demi Janda Aku Rela Untuk mati | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | ✓ | | ✓ | | | Pernyataan | | 34 |

| No. | Wacana Stiker | Aspek-aspek Kebahasaan | | | | | | | | | | | | | | Fungsi-fungsi Permainan Bahasa | | | | | Makna | Konteks | Kode data | |
|-----|--|------------------------|-----|-----|-------|-----|---|---|---|-----|---|-----|---|-----|------|--------------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-----------------------------|--|-------|
| | | Pmt H | S B | P B | Prb F | K B | O | A | S | K U | N | K U | N | A T | PT N | TK T | K O M | H U M | K R I | K R E | | | | E U F |
| 35. | EXTRA BOSS Merubah jongs Menjadi boss..! | | | | | ✓ | | ✓ | | | | | | | | | ✓ | | | | ✓ | Pernyataan | Gambar pada stiker persis dengan gambar minuman EXTRA JOSS, tetapi pada gambar stiker menjadi EXTRA BOSS | 35 |
| 36. | Caution Motor AntikQ Untuk Cewek CantikQ | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | ✓ | ✓ Pernyataan ✓ Informasi | Stiker didukung dengan pewarnaan yang klasik | 36 |
| 37. | PLN Perusahaan Lilin Negara Sedia lilin sebelum matrix (mati listrik) | | | | | | ✓ | ✓ | | | | ✓ | | | | | | ✓ | | | | Kritikan | Gambar pada stiker kata PLN pada huruf L dibuat seperti bentuk lilin. | 37 |
| 38. | Ikatan cowok cewek MMS Malam minggu sendirian | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | ✓ | | ✓ | | | Pernyataan | Untuk mendukung kata-kata pada stiker tersebut stiker diberi gambar emotion jenuh atau tidak berminat. | 38 |
| 39. | Caution Dilarang minta rokok | | | | ✓ | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | | Larangan | Stiker didukung dengan gambar lambang dilarang merokok. | 39 |

| No. | Wacana Stiker | Aspek-aspek Kebahasaan | | | | | | | | | | | | | | Fungsi-fungsi Permainan Bahasa | | | | | Makna | Konteks | Kode data | |
|-----|---|------------------------|-----|-----|-------|-----|---|---|---|-----|---|-----|---|---|------|--------------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|----------------------------|--|-------|
| | | Pmt H | S B | P B | Prb F | K B | O | A | S | K U | N | A T | P | M | PT N | TT K | K O M | H U M | K R I | K R E | | | | E U F |
| 46. | Saya Anti Korupsi Saya Anti Korupsi Saya Nanti Korupsi | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | Kritikan | Didukung dengan gambar banyak mata-mata. | 46 |
| 47. | Mulutmu komat-kamit Lidahmu melat-melet Pasti kamu kena pelet! | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | Pernyataan | | 47 |
| 48. | Ora Sama Bin Laen Osama Bin Laden | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | Pernyataan | | 48 |
| 49. | Pantun jenaka: Makan jengkol Peyut melilit Doyan misscall Pulsa dikit | | | | | | | | | | | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | Sindiran | Wacana pada stiker ini dibuat karena trend anak muda sekarang saling miscall-miscallan | 49 |
| 50. | Buah asem dimakan buaya Kok mesem, kangen Ya! | | | | | | | | | | | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | Humor | | 50 |
| 51. | Pantun gombal: Deket kamu badan jadi kaku, Membahagiakan dirimu adalah cita-citaku... | | | | | | | | | | | | | | ✓ | | ✓ | | ✓ | | ✓ | Sebab-akibat Pernyataan | | 51 |

| No. | Wacana Stiker | Aspek-aspek Kebahasaan | | | | | | | | | | | | | | Fungsi-fungsi Permainan Bahasa | | | | | Makna | Konteks | Kode data | |
|-----|---|------------------------|-----|-----|-------|-----|---|---|---|-----|---|-----|---|---|------|--------------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|--------------|---|-------|
| | | Pmt H | S B | P B | Prb F | K B | O | A | S | K U | N | A T | P | M | PT N | TT K | K O M | H U M | K R I | K R E | | | | E U F |
| 52. | Deket pacar Pikiran lancar | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | Saran | | 52 |
| 53. | Ada 6 sifat yg gue salut dr km: Kocak, Asik, Manis, Pintar, Energik, Trampil... Yach kalo disingkat kamu itu K-A-M-P-R-E-T | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | ✓ | | | | Pernyataan | | 53 |
| 54. | Warning!!! Ora Jupiter Ora Banter | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | ✓ | | | ✓ | Peringatan | | 54 |
| 55. | Warning! Gue ga' bakal SIMPATI ama Lo! Soalnya Lo ga' CERIA dan ga' SMART | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | ✓ | | ✓ | | | Peringatan | Cara penulisan pada stiker sama dngan merk-merk provider. | 55 |
| 56. | AD 3 K DE 54 H AB 4 NG B 454 H | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | ✓ | | | Sebab-akibat | Cara penulisan pada stiker sama dengan penulisan plat nomor pada motor. | 56 |
| 57. | H 3 LM JUR4G4N | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | ✓ | | | Pernyataan | | 57 |

| No. | Wacana Stiker | Aspek-aspek Kebahasaan | | | | | | | | | | | | | | Fungsi-fungsi Permainan Bahasa | | | | | Makna | Konteks | Kode data | | |
|-----|---|------------------------|-----|-----|-------|-----|---|---|---|-----|---|-----|---|---|------|--------------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|---------|--------------------------|--|-------|
| | | Pmt H | S B | P B | Prb F | K B | O | A | S | K U | N | A T | P | M | PT N | TT K | K O M | H U M | K R I | K R E | | | | E U F | E S T |
| 58. | Kata mama... Kalo punya pacar Jangan banyak- banyak Cukup satu aja -satu di situ -satu di sini -satu di sana | | | | | | | | ✓ | | | | | | | ✓ | | | | | | | Perintah | | 58 |
| 59. | Galau.com Sepandai- pandainya tupai melompat pasti galau juga | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | ✓ | | ✓ | | | | Pernyataan | Menggunakan kata yang lagi ngetrend saat ini yaitu 'galau'. | 59 |
| 60. | Antara AKU-KAU dan KUA | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | | ✓ | | | | Pernyataan | Stiker ini di dukung dengan adanya kantor KUA | 60 |
| 61. | ROMUSA Rombongan Muka Susah | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | ✓ | | | | Pernyataan | | 61 |
| 62. | B.B.B (bau Buanget Badanmu!) pastinya kamu salah satu personilnya | | | | | | | ✓ | | ✓ | | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | Sindiran | | 62 |
| 63. | STMJ Sholat Terus Maksiat Jalan | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | ✓ | | | | | Sindiran | | 63 |
| 64. | Dibaca! Kaya Sombong Itu biasa Miskin sombong Itu luar biasa | | | | | | | | ✓ | | | | | | | | | ✓ | | | | | ✓ Perintah ✓ Sindiran | Pada stiker ini menekan pada kata 'itu' yang berarti sebuah prnyataan. | 64 |

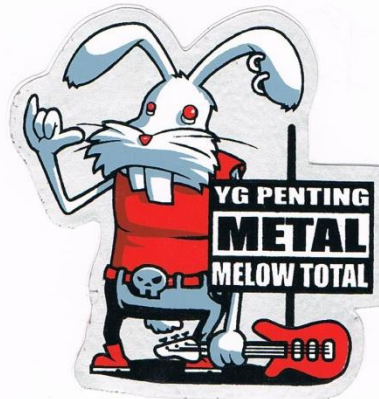
| No. | Wacana Stiker | Aspek-aspek Kebahasaan | | | | | | | | | | | | | | Fungsi-fungsi Permainan Bahasa | | | | | Makna | Konteks | Kode data | | |
|-----|--|------------------------|-----|-----|-------|-----|---|---|---|-----|---|-----|---|---|------|--------------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|----------------------------|-----------|--|-------|
| | | Pmt H | S B | P B | Prb F | K B | O | A | S | K U | N | A T | P | M | PT N | TT K | K O M | H U M | K R I | K R E | | | | E U F | E S T |
| 65. | Loe harus berani MENEGUR jangan hanya diam menghirup racun! | | | | ✓ | | | | | | | | | | | ✓ | | ✓ | | | | | Saran | Terdapat gambar rokok berasap di stop. | 65 |
| 66. | M 4 CHO Mantan copet | | | | | | ✓ | ✓ | | | | | | | | | | ✓ | | | | Pernyataan | | 66 | |
| 67. | Lebih baik PUTUS CINTA Daripada PUTUS ASA | | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | | | ✓ | | ✓ | | | | Larangan | | 67 | |
| 68. | Warning!!! 50% kacau 50% galau | | | | | ✓ | | | | | | | | | | ✓ | | | | | | Peringatan | | 68 | |
| 69. | Jangan lo kira gua JABLAY karna gua BOHAY | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | ✓ | | | | | Larangan | | 69 | |
| 70. | Cemberut namun tetap lembut dan imut Buktinya kamu selalu ngikut | | | | | ✓ | | | | | | | | | | | | | | | ✓ | Pernyataan | | 70 | |
| 71. | Liat bayar! Pegang gampar! | | | | | ✓ | | | | | | | | | | ✓ | | | | | | ✓ Perintah ✓ Pernyataan | | 71 | |
| 72. | DIBACA! Enaknya naik motor: Kalo hujan Nggak kepanasan Kalo panas Nggak keujanan | | | | | | | | | | ✓ | | | | | ✓ | ✓ | | ✓ | | | ✓ Perintah ✓ Pernyataan | | 72 | |

| No. | Wacana Stiker | Aspek-aspek Kebahasaan | | | | | | | | | | | | | | Fungsi-fungsi Permainan Bahasa | | | | | Makna | Konteks | Kode data | |
|-----|---|------------------------|--------|--------|----------|--------|---|---|---|--------|---|--------|---|---|---------|--------------------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------|------------|--|-------------|
| | | Pmt H | S B | P B | Prb F | K B | O | A | S | K U | N | A T | P | M | PT N | TT K | K O M | H U M | K R I | K R E | | | | E U F |
| 73. | PENYESALAN itu datang di AKHIR Kalo di AWAL itu PENDAFTARAN Wkwkwk! | | | | | | | | | | ✓ | | | | | | ✓ | | ✓ | | | Informasi | | 73 |
| 74. | Kesana-kesini Mencari cinta Belum ketemu juga.. | | | | | | | | | | ✓ | | | | | ✓ | | | | | | Informasi | | 74 |
| 75. | Caution! Orang PINTAR Minum Tolak BODOH | | | | | | | | | | ✓ | | | | | | ✓ | | | | | Saran | Warna dan cara penulisannya sama dengan slogan iklan jamu tolak angin. | 75 |
| 76. | Hanya monyet yang bisa membaca terbalik | | | | | | ✓ | | | | | | | | | | ✓ | | | | | Pernyataan | Huruf pada stiker ditulis secara terbalik (lawan pantulan kaca). | 76 |

TEBAKAN 'ASEM'
**TINTA YANG
NGGAK BISA
HILANG:
TINTAKU
PADAMU!**

**Main roket
Sambil goyang
Eh. ada monyet
Di belakang**

**CAUTION
BANYAK ISTRI
BANYAK REJEKI**



PARIT: PAKET NGIRITI
NASI, BERGEDEL, SAYUR, AIR PUTIH
warteg
I'm lovin' it

**! WARNING
DICARI
"CWEK BPKB"
(BAIK, PINTER, KAYA DAN BERAKHLAK)**



**Dulu
Preman
Sekarang
Beriman**



Jogja
JOMBLO GAUL
SUKA MANJA

Sorry..!
lok ga'ninja
ga'kumanja

SORRY BANGET!!!
BODY KELAS ELIT
TAPI
WAJAHMU KELAS
SANDAL JEPIT



Senyum-mu
Pasuu
gue kira senyumnya ANJASMARA
gak taunya malah MANDRA

Nggé' usah jadi...
Lebay
Lelaki Jāblay

ROLEX
RESIKO ORANG JELEK



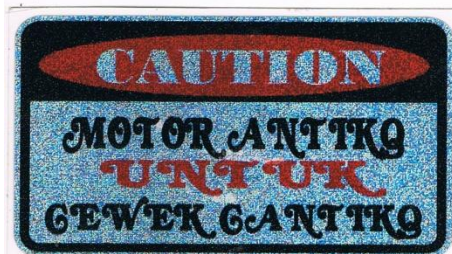
MoNyEt CiNta
Tak SePERti
CinTA MoNyEt

SELINGKUH
SELINGAN INDAH KELUARGA UTAH

COWOX
SPANYOL
SUKA
PERAWAN
YANG
BAHENOL



Sampeyan
LUGU!
lucu tur wagu



PLN
PERUSAHAAN LILIN NEGARA
SEDIA LILIN SEBELUM MATRIX
(MATI LISTRIX!!!)



CAUTION
DILARANG
MINTA **ROKOK**

JAMBU NERAH
DI DINDING
JANGAN MARAH
JUST KIDDING!



J 😊 J 😊 b @
JOMBLO-JOMBLO BAHAGIA

CAUTION
AQ 4LAY
QM MAW APH?



TEBAKAN 'ASEM'
**PENYANYI
LARIS SAAT
RAMADHAN:
JUSTIN BUBER**



* ! #
**Mulutmu
komat-kamit,
lidah melat-melet,
pasti kamu
kena pelet!**

ketawa.com
Ora Sama Bin Laen
Osama Bin Laden

PANTUN jendek
makan jengkol
peyut melilit,
doyan misscall
pulsu dikit!

* ! #
buah asem
dimakan buaya,
kok mesem,
kangen Ya!

@Pantun Gombal
Deket kamu badan jadi kaku,
membahagiakan dirimu
adalah cita-citaku...

**DEKET
PACAR
PIKIRAN
LANCAR**

Ada 6 sifat yg gne salut dr km:
Kocak, Asik,
Manis, Pintar,
Enerjik, Trampil...
yach kalo disingkat kamu itu
K-A-M-P-R-E-T.....

WARNING!!!
ORA JUPITER
ORA BANTER

WARNING!
GUE GA' BAKAL
simPATI
AMA LO!
SOALNYA LO GA'
Ceria
DAN GA'
smart

AD 3 K
DE 54 H
AB 4 NG
B 454 H

H 3 LM
JUR4G4N

KATA MAMA...
KALO PUNYA PACAR
JANGAN BANYAK-BANYAK
CUKUP SATU AJA...
-SATU DI SITU
-SATU DI SINI
-SATU DI SANA

galau.com
SEPANDAI-PANDAINYA
TUPAI MELOMPAT,
PASTI GALAU JUGA

B.B.B
(Bau Buanget Badanmu!)
Pastinya kamu salah satu
personilnya

ROMUSA
ROMBONGAN
MUKA SUSAH

DIBACA!
KAYA SOMBONG
ITU BIASA
MISKIN SOMBONG
ITU
LUAR BIASA!

STMJ
SHOLAT TERUS
MAKSIAT
JALAN

M 4 CHO
MANTAN COPET

LOE harus berani
MENEGUR
jangan hanya diam
menghirup racun!



lebih baik
PUTUS CINTA
daripada
PUTUS ASA

WARNING!!!
50% KACAU
50% GALAU

jangan lo kira gua...
JABLAY
karna gua
BONAY

CEMBERUT
NAMUN TETAP
LEMBUT DAN IMUT
BUKTYA
KAMU SELALU
NGIKUT!


LIAT BAYAR!
PEGANG GAMPAR!

DIBACAI!
enaknya naik
MOTOR:
kalo hujan
nggak kepanasan
kalo panas
nggak kehujanan

PENYESALAN
itu datang di
AKHIR...
kalo di AWAL itu
PENDAFTARAN
WKWKWK!

Kesana-
Kesini
Mencari
Cinta
belum ketemu juga..

CAUTION 
ORANG PINTAR
MINUM
TOLAK BODOH

