

PERSETUJUAN PEMBIMBING

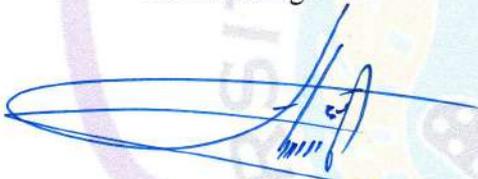
Skripsi yang Berjudul
“Permainan Bahasa Komika Arafah Dalam Video Stand Up Comedy
Academy 2 (SUCA 2)”

Oleh

Ririn N. Gani
NIM 311 417 019

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diuji
Tanggal, 27 September 2021

Pembimbing I



Dr. Fatmah AR Umar, M.Pd
NIP. 1960010411988032002

Pembimbing II



Dr. Salam, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197708062003121003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Bahasa Dan Sastra Indonesia



Dr. Salam, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197708062003121003

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang Berjudul

**Permainan Bahasa Komika Arafah dalam Video Stand Up Comedy Academy 2
(SUCA 2)**

Oleh

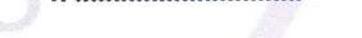
Ririn N. Gani

NIM 311417019

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Hari/tanggal : Jumat, 29 Oktober 2021

Waktu :15.31-16.21

No.	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Dr. Muslimin, S.Pd., M.Pd. NIP. 197708172005011004	
2.	Zulkipli, S.Pd., M.Sn. NIP. 197703262002121003	
3.	Dr. Fatmah AR Umar, M.Pd. NIP. 1960010411988032002	
4.	Dr. Salam, S.Pd., M.Pd. NIP. 197708062003121003	

Gorontalo, 05 November 2021

**Dekan Fakultas Sastra dan Budaya
Universitas Negeri Gorontalo**



**Prof. Dra. Nonny Basalama, M.A., Ph.D.
NIP.196803101994032003**

ABSTRAK

Gani, Ririn N. 2021. “Permainan Bahasa Komika Arafah dalam Video Stand Up Comedy Academy 2 (SUCA)”. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra dan Budaya, Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing I: Dr. Fatmah AR Umar, M.Pd. dan Pembimbing II: Dr. Salam, S.Pd., M.Pd.

Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini yaitu (1) bagaimana bentuk permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2), (2) bagaimana gaya permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2), (3) Apa fungsi permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2). Tujuan penelitian ini yaitu (1) mendeskripsikan bentuk permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2), (2) Mengidentifikasi Gaya permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2), dan (3) Mengidentifikasi Fungsi permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2). Peneliti menggunakan metode deskriptif dengan jenis penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik menyimak, teknik mencatat/mentranskripsi, dan teknik dokumentasi. Dan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis konten kategoris dan metode komparatif konstan, karena kedua metode analisis tersebut melibatkan membandingkan, mengkontraskan, dan mengklasifikasikan data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam dua belas video *stand up comedy academy 2* (SUCA 2) oleh Arafah terdapat permainan bahasa di dalamnya. Terdapat tiga bentuk permainan bahasa dalam video stand up comedy Arafah. Bentuk permainan bahasa tersebut terdiri dari empat puluh satu kutipan, yaitu delapan belas bentuk abreviasi, dua puluh bentuk reduplikasi, dan tiga bentuk antonimi. Adapun gaya permainan bahasa yang digunakan Arafah terdapat empat gaya permainan bahasa. Keempat gaya tersebut terdiri dari lima puluh tujuh kutipan, yaitu dua puluh gaya tak resmi, lima belas gaya percakapan, dua gaya antitesis dan dua puluh gaya repetisi. Sedangkan fungsi dari permainan bahasa Arafah tersebut yaitu humor. Fungsi utama humor terbagi atas tiga, ketiga fungsi tersebut meliputi atas empat puluh tiga kutipan, yaitu dua puluh fungsi hiburan, sembilan fungsi mengkritik atau mengejek, dan empat belas fungsi menyampaikan sesuatu.

Kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat 343 kutipan permainan bahasa. Permainan bahasa yang lebih mendominasi dan sekaligus mewarnai permainan bahasa Arafah yaitu bentuk reduplikasi. Sedangkan gaya tak resmi dan repetisi lebih mendominasi dan sekaligus mewarnai permainan bahasa Arafah. Begitu pun dengan fungsi permainan bahasa, yang lebih mendominasi dan sekaligus mewarnai permainan bahasa Arafah yaitu fungsi hiburan. Teknik dalam istilah *stand up comedy* yang dominan digunakan Arafah dalam *berstand up* yaitu teknik *Act Out*, *teknik Rule Of Three*, dan *teknik One Liner*.

Kata Kunci: Permainan Bahasa, Komika Arafah, *Stand Up Comedy Academy 2*

ABSTRACT

Gani, Ririn N. 2021. "Arafah's, a Stand-Up Comedian, Language Play in Stand Up Comedy Academy (SUCA) 2 Videos". Undergraduate Thesis. Department of Indonesian Language Education and Literature, Faculty of Letters and Cultures, Universitas Negeri Gorontalo. Principal Supervisor: Dr. Fatmah AR Umar, M.Pd. Co-Supervisor: Dr. Salam, S.Pd., M.Pd.

This study aims to (1) describe the form, (2) identify the style and (3) the function of Arafah's, a stand-up comedian, language play in Stand-Up Comedy Academy (SUCA) 2 videos. It is generated from the problem statements. This descriptive qualitative research employed listening, note-taking/transcribing, and documentation techniques to collect the data. Moreover, it applied categorical content analysis and the constant comparative method, as both involve comparing, contrasting, and classifying data.

The results show a language play in the twelve videos of stand-up comedy academy 2 (SUCA 2) by Arafah. There are three forms of language games in Arafah's stand-up comedy video. The form of the language play consists of forty-one quotations, namely eighteen forms of abbreviation, twenty forms of reduplication, and three forms of antonyms. As for the style of language play used by Arafah, there are four styles of language play. The four styles consist of fifty-seven quotes, namely twenty informal styles, fifteen conversational styles, two antithesis styles, and twenty repetition styles. At the same time, the function of Arafah's language play is humor. The main functions of humor are divided into three; the three functions include forty-three quotes, viz. twenty functions of entertainment, nine functions of criticizing or mocking, and fourteen functions of conveying something.

All in all, there are 343 language game quotes. The language game that dominates and at the same time colors the Arafah language game is a form of reduplication. Meanwhile, the informal style and repetition dominate and, at the same time, color the Arafah language game as well as the language game function, which dominates and at the same time colors the Arafah language game, namely the entertainment function. The techniques in terms of stand-up comedy that Arafah dominantly uses in stand-up are the act out technique, the rule of three-technique, and the one-liner technique.

Keywords: Language Play, Arafah the Comedian, Stand-Up Comedy Academy 2

