

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Manusia secara penuh bebas dalam berbahasa, bahkan sudah menjadi identitas diri bagi manusia untuk menggunakannya sesuka hati. Bahasa ibarat seperti wahana pikiran, karena bahasa merupakan alat komunikasi. Komunikasi bahasa yang dimaksud berupa komunikasi pikiran dan komunikasi diri sendiri. Itu sebabnya bahasa dikatakan bersifat arbitrer. Meskipun bersifat arbitrer, semua kembali lagi kepada individu masing-masing, digunakan dengan tujuan apa bahasa tersebut.

Pada dasarnya, bahasa memiliki fungsi-fungsi tertentu yang digunakan berdasarkan kebutuhan seseorang, yaitu digunakan sebagai alat untuk mengekspresikan diri, sebagai alat untuk berkomunikasi, sebagai alat untuk mengadakan integrasi dan beradaptasi sosial dalam lingkungan atau situasi tertentu, dan sebagai alat untuk melakukan kontrol sosial, Keraf (dalam Suyanto, 2015:16). Bahasa sebagai alat komunikasi berlaku pasti, meskipun persoalan komunikasi tidak selamanya dengan bahasa (baik lisan maupun tulis), sebab berkomunikasi tidak dapat dilaksanakan dengan bahasa isyarat. Sebagai akibat berkorelasinya ketiga kedudukan bahasa tersebut, akhirnya muncul permainan bahasa. Bahasa dipertainkan oleh penutur atau penutur mempermainkan bahasa demi tujuan tertentu.

Wittgenstein (dalam Kaelan 2004:133) mengawali deskripsinya tentang permainan bahasa dengan menyatakan bahwa permainan bahasa berkaitan dengan

bahasa sehari-hari yang bersifat sederhana. Itu artinya tata permainan bahasa secara keseluruhan memakai bahasa yang mudah dimengerti oleh setiap orang. Istilah permainan bahasa (*language games*) merupakan sejenis permainan bahasa yang banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, dan memiliki peraturan sendiri-sendiri, seperti memberi perintah, memberi salam, bersenda gurau, melaporkan sesuatu, berdoa, memberikan kuliah, atau bermain drama. Sesuai yang dijelaskan oleh Wibowo, (2010:29) suatu tata permainan bahasa tak mungkin dilepaskan dari hakikat bahasa sebagaimana diyakini oleh aliran Filsafat Bahasa Biasa bahwa makna sebuah kata adalah penggunaan kalimat, makna kalimat adalah penggunaan dalam bahasa, dan makna bahasa adalah penggunaan dalam hidup. Penggunaan kata atau kalimat yang sama dalam berbagai cara yang berbeda tidak berarti memiliki makna yang sama melainkan hanya memiliki dasar kemiripan, oleh karena itu sering sekali kita jumpai kata atau ungkapan bahasa yang sama, tetapi digunakan dalam berbagai bidang kehidupan.

Dalam kehidupan sehari-hari, kita ketahui bahwa bahasa yang dapat diungkapkan sebagai hiburan dikenal dengan istilah humor. Secara umum, humor merujuk kepada segala sesuatu yang bisa membuat kita tertawa. Definisi yang lebih ilmiah tentang humor dinyatakan oleh Robinson (dalam Yulianto 2010:11-12) dalam bukunya, *Humor and the Health Profession*, yakni setiap jenis atau bentuk komunikasi oleh salah satu pihak yang ikut berinteraksi dianggap lucu dan memancing tawa, senyuman, atau perasaan terhibur. Setiawan (dalam Ridwan, 2010:926) juga mengartikan bahwa humor sebagai rasa atau gejala yang merangsang kita untuk tertawa atau cenderung tertawa saja, misalnya tersenyum

atau merasa tergelitik di dalam batin saja. Dalam humor selalu mempermainkan bahasa, oleh karena itu humor dikatakan salah satu alat komunikasi yang dapat menghibur seseorang, meskipun sedang mengejek ataupun mengkritik seseorang.

Di zaman sekarang untuk melihat permainan bahasa dalam hal menghibur dapat ditemukan dengan mudah, salah satunya melalui televisi. Bahkan hal tersebut sudah dijadikan ajang pencarian bakat yang selalu ditayangkan stasiun televisi, misalnya *Stand Up Comedy Academy* di Indosiar, *Stand Up Comedy Indonesia* di Kompas TV, *Stand Up Comedy Show* di Metro TV. Selain di televisi, permainan bahasa dalam menghibur juga muncul dalam kehidupan sehari-hari dan bahkan sudah ada dalam video *YouTube*, sehingga kita bisa melihat kembali permainan bahasa dalam video *Stand Up Comedy* kapan pun.

Stand Up Comedy merupakan salah satu genre di dalam komedi yang biasanya dibawakan oleh satu orang di atas panggung melakukan monolog yang lucu dan menyampaikan pendapat atau pengalaman pribadi, mengutarakan keresahan, mengangkat kisah nyata, memotret masalah sosial yang ada dikalangan masyarakat, dan menyajikan kembali kepada masyarakat secara tersirat melalui kejenakaan. Papan (dalam Pratama, 2020:91) menjelaskan bahwa *Stand Up Comedy* adalah suatu seni pertunjukkan yang dimaksudkan untuk langsung memancing tawa dari penonton. Pada dasarnya, seseorang tidak akan merasa malu atau canggung ketika ingin menyampaikan keresahan yang ada di dalam hidupnya. Karena dengan melalui *Stand Up Comedy* semua itu akan menjadi sebuah lelucon. Menurut Pragiwaksono (dalam Ridwan, dkk., 2020:8) program

Stand Up Comedy awal muncul di televisi tahun 2011 dengan nama program *Stand Up Comedy Indonesia* (SUCI) yang digelar oleh Kompas TV.

Para pelaku *Stand Up Comedy* biasanya disebut komik (comic), hal tersebut dikemukakan oleh Pragiwaksono (dalam Muhammad, 2017:3). Komika yang baik adalah komika yang tidak semata menyampaikan materi yang jenaka sebagai bentuk hiburan, tetapi juga dapat memberikan amanat tentang nilai moral yang dapat memberi efek positif kepada penonton, sehingga apa yang disampaikan saat di atas panggung mengandung nilai hiburan juga nilai edukatif yang dapat dipetik manfaatnya oleh penonton.

Banyaknya komika yang pernah tampil *stand up comedy*, ada satu komika yang selalu memukau dan unik bagi penonton yaitu Arafah Rianti. Arafah adalah salah satu komika perempuan yang berhijab dengan gestur yang kalem dan memiliki suara yang unik. Awalnya ia terlihat tidak lucu dan memukau di atas panggung, bahkan orang-orang yang menontonnya pun merasa ia tidak layak menjadi seorang komika, karena ketidakjelasan materi yang selalu dibawakan. Akan tetapi ia berusaha konsisten membawakan materi dengan ciri khasnya, materinya yang sulit dicerna secara logis karena imajinasinya yang liar dan tinggi namun tetap mengundang tawa dari penonton yang menyaksikannya.

Permainan bahasa seharusnya digunakan untuk menyampaikan sesuatu secara sederhana sehingga mudah dipahami oleh orang lain, namun disisi lain permainan bahasa yang digunakan oleh komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2) tersebut terlalu sulit untuk dipahami sehingga apa yang

disampaikan membuat penonton, juri dan mentor SUCA 2 keheranan. Hal itu membuat ia dikenal sebagai komika perempuan pertama yang absurd di Indonesia. Walaupun Arafah baru memulai karir *stand up comedy* pada awal tahun 2016, ia tampil konsisten dan memukau sepanjang kompetisi SUCA 2 sampai ia mencapai babak *grand final* dan berhasil meraih posisi sebagai *runner up* dalam acara *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2).

Dari pernyataan-pernyataan tersebut maka dapat diangkat judul “Permainan Bahasa Komika Arafah dalam Video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2).”

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini difokuskan pada hal berikut.

- a. Bagaimana bentuk permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2)?
- b. Bagaimana gaya permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2)?
- c. Apa fungsi permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Mendeskripsikan bentuk permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2).

- b. Mengidentifikasi Gaya permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2).
- c. Mengidentifikasi Fungsi permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2).

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kegunaan kepada pihak-pihak berikut.

- a. Kegunaan Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan wawasan bagi peneliti di bidang bahasa mengenai permainan bahasa. Selain itu, peneliti ini dapat menjadi pengalaman berharga dan merupakan latihan berpikir dan bertindak secara ilmiah. Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian permainan bahasa dengan cara mendeskripsikan bentuk permainan bahasa, fungsi permainan bahasa dan gaya permainan bahasa komika Arafah dalam *Stand Up Comedy Academy 2*.

- b. Kegunaan Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat menambah wawasan pembaca mengenai permainan bahasa terutama dalam *Stand Up Comedy*.

- c. Kegunaan Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini menjadi dokumentasi dan bahan acuan maupun bahan perbandingan dalam penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penelitian permainan bahasa dengan kajian yang berbeda.

1.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan pemahaman terhadap judul penelitian, berikut definisi operasional untuk menguraikan dan memberikan penegasan terhadap makna kata yang terdapat pada judul penelitian ini.

a. Permainan Bahasa

Permainan bahasa merupakan suatu cara yang vital dalam melihat bahasa. Permainan bahasa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bentuk permainan bahasa, gaya permainan bahasa, dan fungsi permainan bahasa yang digunakan oleh komika Arafah dalam *Video Stand Up Comedy Academy 2 (SUCA 2)*.

b. Komika

Komika merupakan pelawak yang membawakan lakawakannya sendirian, biasanya secara langsung di depan penonton. Komika merupakan julukan kepada para pemain *Stand Up Comedy*. Komika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Arafah Riyanti.

c. Stand Up Comedy

Stand Up Comedy merupakan salah satu ajang pencarian bakat yang sedang ramai di dunia hiburan hingga sekarang. *Stand Up Comedy* yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu *Stand Up Comedy Academy 2* yang ditayangkan oleh Indosiar pada tahun 2016.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa merupakan penyampaian sesuatu secara sederhana sehingga mudah dipahami. Permainan bahasa sering ditemui di kehidupan

sehari-hari, salah satunya dalam ajang pencarian bakat *Stand Up Comedy*. *Stand Up Comedy* dapat diartikan sebagai wujud monolog yang bersifat menghibur, sehingga menjadi pertunjukan komedi dengan penampilan tunggal. *Stand Up Comedy* mulai marak ditemukan di berbagai saluran TV salah satunya acara *Stand Up Comedy Academy 2* yang ditayangkan oleh Indosiar. Orang yang melakukan *Stand Up Comedy* disebut komika. Komika merupakan sebutan untuk seorang pelawak yang melawak dengan cara bermonolog mengenai suatu topik.