

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan hasil analisis di atas mengenai permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2), dapat disimpulkan bahwa terdapat 343 kutipan permainan bahasa dalam dua belas video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2) oleh Arafah. Dari 343 kutipan yang ditemukan, peneliti mencantumkan 141 kutipan sebagai perwakilan dari semua aspek. Sesuai dengan fokus penelitian yaitu bentuk permainan bahasa, gaya permainan bahasa dan fungsi permainan bahasa.

1. Bentuk permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2) terdapat tiga bentuk permainan bahasa, yaitu bentuk abreviasi, bentuk reduplikasi, dan bentuk antonimi. Dari ketiga bentuk tersebut ditemukan empat puluh satu kutipan yang diungkapkan oleh Arafah, yaitu delapan belas bentuk abreviasi, dua puluh bentuk reduplikasi, dan tiga bentuk antonimi. Dengan demikian, bentuk reduplikasi mendominasi dan sekaligus mewarnai permainan bahasa Arafah.
2. Gaya permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2) terdapat empat gaya permainan bahasa, yaitu gaya bahasa tak resmi, gaya bahasa percakapan, gaya bahasa antitesis, dan gaya bahasa repetisi. Dari keempat gaya bahasa tersebut ditemukan lima puluh

tujuh kutipan yang diungkapkan oleh Arafah, yaitu dua puluh gaya bahasa tak resmi, lima belas gaya bahasa percakapan, dua gaya bahasa antitesis, dan dua puluh gaya bahasa repetisi. Dengan demikian, gaya tak resmi dan repetisi mendominasi dan sekaligus mewarnai permainan bahasa Arafah.

3. Fungsi permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2) terdapat tiga fungsi permainan bahasa, yaitu sebagai sarana hiburan, sarana mengkritik atau mengejek, dan sarana untuk menyampaikan atau menjelaskan sesuatu secara menarik. Dari ketiga fungsi tersebut ditemukan empat puluh tiga kutipan yang diungkapkan oleh Arafah, yaitu dua puluh fungsi hiburan, sembilan fungsi mengkritik atau mengejek, dan empat belas fungsi menyampaikan sesuatu secara menarik. Dengan demikian, fungsi hiburan mendominasi dan sekaligus mewarnai permainan bahasa Arafah.

Dalam dua belas video *Stand up comedy* Arafah mengalami perubahan disetiap videonya. Hal ini dapat dilihat dari teknik *stand up* yang digunakan Arafah. Terdapat tiga teknik yang mendominasi penampilan Arafah, yaitu teknik *Act Out*, teknik *Rule Of Three*, dan teknik *One Liner*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang dipaparkan di atas, maka saran dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat digunakan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran bagi mahasiswa yang ingin memperdalam lagi pengetahuan mengenai teori permainan bahasa dalam berbagai hal

terutama *stand up comedy*, karena permainan bahasa merupakan suatu cara untuk dapat memahami hakikat penggunaan bahasa yang sebenarnya.

2. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian setara dengan objek yang berbeda dan bisa mengembangkan cakupannya terkait kajian teori permainan bahasa, karena belum banyak yang menggunakan kajian teori ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianti, Dian Tiara. 2016. *Retorika Dakwah Dzawin Nur Ikram dalam Stand Up Comedy*. Jakarta (Skripsi tidak dipublikasikan).
- Azhar, Imam. (2017). The Usage Of Language In Multi-Perspective. *Jurnal Studi Islam*, 4(1).
- Chaer, Abdul. 2015. *Filsafat Bahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengn Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fadilah, Emy Rizka. 2015. *Humor dalam Wacana Stand-Up Comedy Indonesia season 4 di Kompas TV*. Semarang (Skripsi tidak dipublikasikan.)
- Hartini, Lilis. (2019). “Tata Permainan Bahasa” Wittgenstein dalam Teks Konstitusi. *Jurnal Wawasan Yuridika*, 3(1). Diunduh dari <http://ejournal.sthb.ac.id/index.php/jwy>
- Heigham, J., & R. A. Croker. 2020. *Penelitian Kualitatif Dalam Linguistik Terapan*. Yogyakarta: Terakarta.
- Kaelan. 2004. *Filsafat Analitis menurut Ludwig Wittgenstein*. Yogyakarta: Paradigma
- Keraf, Gorys. 1988. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia.
- Marlin, Cindi., Warouw, Desi M.D., & Kalangi, J.S. (2017). Fenomena Tayangan Stand Up Comedy di Kompas TV. *E-journal Acta Diurna*, 6(2). Diunduh dari www.media.neliti.com publications PDF Fenomena Tayangan Stand Up Comedy Di Kompas Tv Oleh – Neliti
- Muhammad, Oki. (2017). Gaya Komunikasi Comic Komunitas Stand Up Indo PKU Pekanbaru. *Jurnal FISIP*, 4(1).
- Mulyani, Siti. (2003). Humor Dalam Majalah Djoko Lodang. *Jurnal Litera*, 4(1) Yogyakarta: DIK Universitas Negeri Yogyakarta. Diunduh dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/litera/article/view/4885/4225>
- Nita, Lansif., Supadi., & Ngudining, Rahayu. (2019). Reduplikasi Pada Harian Rakyat Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 3(2).
- Patilima, Hamid. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: alfabeta.
- Prasetyo, D. H. Singgih. 2015. *Penyimpangan Prinsip Kerjasama dalam Stand Up Comedy oleh Comic Perempuan di Indonesia dari Tahun 2012 – Juni 2014*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Pratama, R. K. & Utomo A.P.Y. (2020). Analisis Tindak Tutur Ekspresif dalam Wacana *Stand Up Comedy* Indonesia Sesi 3 Babe Cabita di Kompas TV. *Jurnal Caraka*, 6(2).

Putri, M. O. (2014). Permainan bahasa Jawa Sebagai Wahana Kritik Sosial. *Jurnal Sutasoma*, 3(1), hlm. 6-16. Diunduh dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/sutasoma/article/view/4018>

Rahardi, Kunjana. 2011. *Humor Ada Teorinya Bahasa dan Gaya Melawak*. Yogyakarta: Pinus.

Ridwan, Aan. (2010). Humor dalam Tablig Sisipan yang Sarat Estetika. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 4(15). Diunduh dari <https://media.neliti.com>

Ridwan, Muhamad, dkk. (2020). Pelatihan *Public Speaking* di Komunitas *Stand Up* Indo Bogor. *Jurnal Komunikatio*, 6(1).

Safitri, Dian. 2013. Permainan Bahasa dalam Wacana Plesetan Stiker Humor di Wilayah Bantul dan Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta. (Skripsi tidak dipublikasikan)

Suyanto, Edi. 2015. *Membina, Memelihara, dan Menggunakan Bahasa Indonesia Secara Benar: Kajian Historis-Teoritis dan Praktik Tulis*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Wibowo, Wahyu. 2010. *Tata Permainan Bahasa Karya Tulis Ilmiah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Wijana, I. D. 2007. *Dasar-Dasar Pragmatik*. Yogyakarta: ANDI

Wikipedia. 2020. Arafah Rianti (online: https://id.m.wikipedia.org/wiki/Arafah_Rianti)

Yulianto, Diyan. 2010. *Belajar Inggris dengan Humor-Humor Gokil*. Jogjakarta: DIVA Press.

Zellatifanny, Cutmedika dan Bambang Mudjiyanto. (2018). Tipe penelitian deskripsi dalam ilmu komunikasi. *Jurnal diakom*, vol.1 No.2, hlm. 83-90. Diunduh dari <https://media.neliti.com/media/publication/278580-tipe-penelitian-deskripsi-dalam-ilmu-kom-a74b7b08.pdf&ved=>