PERMAINAN BAHASA DALAM WACANA *COCOKOLOGI* PADA ACARA "INI TALK SHOW" DI *NET*

Marcelina Cica Pratiwi Silalahi, Sony Christian Sudarsono, dan Maria Magdalena Sinta Wardani

Program Studi Sastra Indonesia, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
Surel: marcelinacicaps@gmail.com, sony@usd.ac.id, mmsintawardani@usd.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan permainan bahasa pada wacana cocokologi *dalam acara "Ini Talks Show" di* NET. *Metode yang digunakan adalah metode padan pragmatis dan metode agih. Fenomena permainan bahasa dalam wacana* cocokologi *terdapat pada tataran (i) bunyi: substitusi bunyi, dan penambahan bunyi; (ii) ejaan; (iii) kata: sinonimi, hiponimi, dan pemendekan; (iv) kalimat: kalimat ekuatif, tautologi, redundansi, pepatah, penerjemahan, pertalian antarklausa, dan pendefinisian; dan (v) wacana: silogisme, asosiasi, generalisasi, dan pengulangan.*

Kata Kunci: *permainan bahasa, aspek-aspek kebahasaan, wacana* cocokologi

ABSTRACT

This study aims to describe the language game in the cocokologi *discourse in the "Ini Talks Show" on NET. The methods used are pragmatic identity methods the distributional methods. The phenomenon of language games in the* cocokologi *discourse are at the level of (i) phones: sound substitution, and sound addition; (ii) spelling; (iii) words: synonymy, hyponymy, and abreviations; (iv) sentences: equative sentence, tautology, redundancy, proverbs, translations, inter-clausal links, and definitions; and (v) discourse: syllogism, associations, generalizations, and repetition.*

Keywords: *language games, aspects of language,* cocokologi *discourse*

1. PENDAHULUAN

Ada banyak sarana yang bisa dilakukan dalam menyampaikan humor. Salah satu sarana yang bisa menyampaikan humor adalah penggunaan sarana verbal atau penggunaan bahasa. Humor sering kali menciptakan dengan memanfaatkan permainan bahasa. Sekalipun secara garis besar bertujuan untuk hiburan, humor bisa dijadikan sebagai ilmu yang dapat dipelajari (Suhadi, 1989: 13).

Sebelum penelitian ini, sudah ada beberapa kajian tentang permainan bahasa dalam rangka menciptakan humor. Hermintoyo (2011) pernah meneliti salah satu aspek kebahasaan, yakni aspek bunyi sebagai sarana kreativitas humor. Penelitian ini secara khusus hanya membahas aspek bunyi dan ketaksaan. Hasil penelitiannya adalah pemanfaatan aspek fonologis dalam humor

dapat dilakukan dengan teknik substitusi, permutasi, penyisipan, penambahan bunyi, dan pelepasan bunyi pada tuturan yang disampaikan. Ketaksaan dalam humor dapat mencakup ketaksaan leksikal dan ketaksaan gramatikal.

Pemanfaatan aspek kebahasaan homonimi dalam menciptakan humor pernah dikaji oleh Wijana (1994). Menurutnya di dalam setiap tindak ucap di dalam kerangka wacana konversasi yang wajar ada semacam kerja sama yang dipatuhi oleh peserta-pesertanya secara ketat. Dalam wacana humor kerja sama ini secara sengaja atau tidak sengaja dilonggarkan atau diabaikan. Hubungan unsur lingual dengan makna yang diungkapkan dalam wacana humor sengaja diupayakan bersifat disjungtif untuk mendapatkan efek lucu yang diinginkan. Pemanfaatan homonim memiliki beberapa cara yang digunakan untuk menciptakan dialog-dialog yang bersifat disjungtif tersebut. Cara itu adalah (a) pemaduan pasangan homonim biasa, (b) pemaduan pasangan homonim biasa dengan salah satu anggotanya nama orang, (c) pemaduan pasangan homonim biasa dengan salah satu anggotanya nama tempat, (d) pemaduan pasangan homonim biasa dengan salah satu anggotanya bagian kata atau suku kata, (e) pemaduan pasangan homonim biasa dengan salah satu anggotanya kata asing atau kata dari bahasa daerah baik yang sudah atau belum diwargakan sebagai bagian kosakata bahasa Indonesia, dan (f) pemaduan pasangan homonim dengan pemanfaatan kesamaan ejaan (ortografis), yang lazim disebut homograf.

Kajian permainan bahasa dalam wacana kartun dari sudut pandang pragmatik juga pernah dilakukan Wijana (2004). Dalam kajiannya yang merupakan disertasi yang kemudian dibukukan dengan judul *Kartun: Studi tentang Permainan Bahasa* meneliti bagaimana humor terbentuk melalui pematuhan dan pelanggaran prinsip-prinsip pragmatik, yaitu prinsip kerja sama, prinsip kesopanan, dan parameter pragmatik.

Wijana (2000) juga pernah melakukan penelitian terhadap angka, bilangan, dan huruf dalam permainan bahasa. Menurutnya, angka, bilangan, dan huruf adalah elemen bahasa yang peran pentingnya secara konvensional tidak disangsikan, bagai representasi jumlah dan lambang bunyi-bunyi bahasa. Dalam wacana humor, para kreator menjadikan ketiga elemen bahasa itu sebagai sumber inspirasi yang cukup potensial untuk menciptakan kreasi-kreasinya secara sangat ringkas. Dengan berbagai kelonggaran, angka, bilangan, dan huruf yang di dalam pemakaian konvensional hanya mampu melambangkan satuan jumlah dan bunyi.

Penelitian terhadap pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan juga pernah dilakukan Rohmadi (2010) dan Sudarsono (2013). Menurut Rohmadi (2010), kajian terhadap strategi penciptaan humor dengan memanfaatkan aspek-aspek kebahasaan berupa tulisan, gambar, kata, dan aneka bunyi. Masing-masing memiliki teknik dan konteks yang bervariasi bergantung pada tujuan pencipta humor dalam penciptaan wacana humor. Sementara itu, menurut temuan Sudarsono (2013) yang mengkaji permainan bahasa dalam wacana gombal, permainan bahasa dalam wacana gombal memanfaatkan aspek-aspek kebahasaan mulai dari tataran terendah, yaitu bunyi, hingga tataran tertinggi, yaitu wacana.

Penelitian ini membahas wacana cocokologi yang merupakan salah satu bagian dalam acara "Ini Talk Show" di *NET TV*. Dalam acara tersebut biasanya diundang orang-orang yang bekerja di dunia hiburan tanah air sebagai bintang tamu. Sebagian dari acara tersebut diisi dengan salah satu segmen, yakni cocokologi. Segmen ini berdurasi

sekitar empat hingga enam menit dan ditayangkan pada saat bintang tamu hadir di studio "Ini Talk Show". Pada segmen ini, penonton di studio dan di rumah disajikan tayangan berupa video yang memuat suara latar (*voice over*) dan gambar-gambar yang berkaitan untuk mendukung tuturan. Suara latar disebut sebagai penutur wacana cocokologi.

Wacana cocokologi menyatakan hal tentang sesuatu atau seseorang yang isi pernyataannya bersifat tidak masuk akal. Setelah pernyataan disampaikan, ada banyak argumentasi yang disampaikan sebagai pembuktian. Namun, argumentasi yang disampaikan sering kali mengada-ada dan terkesan dipaksakan supaya cocok.

Cocokologi berasal dari kata *cocok* dan *logi*. Cocok berarti 'sama benar, sepadan, sesuai, benar, dan tepat'. *Logi* berasal dari kata *logos* yang berarti 'ilmu pengetahuan'. Jadi cocokologi adalah ilmu yang mencocok-cocokkan suatu hal dengan hal lain berupa argumentasi-argumentasi yang dipaksakan supaya cocok. Untuk melakukan hal tersebut, bahasa sebagai sarana komunikasi digunakan sedemikian rupa untuk menciptakan argumen yang meyakinkan. Dengan kata lain, terdapat permainan bahasa dalam wacana cocokologi.

Salah satu permainan bahasa untuk berargumentasi dalam wacana cocokologi adalah memanfaatkan aspek ejaan yang berkaitan dengan pelambangan bunyi bahasa dalam rupa tulisan. Aspek ini berkaitan dengan penggunaan huruf. Argumentasi yang memanfaatkan aspek tersebut tampak pada contoh berikut.

(1) Mari kita lihat fakta berikut ini! Raisa lahir pada 06 Juni 90, berarti Raisa lahir pada tanggal 06 06 90. Apakah Anda melihat sebuah fakta dari angka tersebut? Mari kita buktikan. **06 06 jika dibalikkan akan menjadi 90 90. Jadi kita memiliki 90 90 90. Apa maksud dari 90 90 90? 90 90 90 sama dengan go go go**. Go..go..go.. power ranger!! Wow itu adalah sebuah kata sandi. Kata sandi panggilan Power Ranger!! Tanggal lahir Raisa merupakan panggilan Power Ranger. Ranger Pink merupakan anggota Power Ranger. Terbukti, Raisa adalah Ranger Pink. ("Raisa adalah Ranger Pink")

Argumentasi yang dicetak tebal pada contoh (1) merupakan permainan bahasa pada aspek ejaan. Penutur mempermainkan tulisan yang berupa angka 06 yang kemudian dibalik penulisannya menjadi angka 90 lantas diasosiasikan menyerupai penulisan huruf *go*. Inilah yang dikatakan upaya berargumentasi yang memanfaatkan aspek ejaan.

Berdasarkan analisis di atas yang menjadi permasalahan dalam kajian ini adalah permainan bahasa apa saja yang terjadi dalam wacana cocokologi. Permainan bahasa tersebut terjadi dalam tataran kebahasaan apa saja?

Hasil dari penelitian ini adalah deskripsi permainan bahasa yang dilakukan dalam menciptakan argumentasi dalam wacana cocokologi. Secara teoretis, hasil penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan wawasan dalam khazanah linguistik, khususnya kajian wacana dan pragmatik. Sementara itu, secara praktis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi orang-orang yang hendak menciptakan wacana cocokologi melalui pemanfaatan aspek kebahasaan yang kreatif. Secara praktis, penelitian ini juga bermanfaat bagi retorika yang mengembangkan sisi kreativitas orang dalam bertutur.

2. LANDASAN TEORI

Wacana cocokologi memuat banyak sekali argumentasi. Argumentasi adalah suatu bentuk retorika yang berusaha untuk memengaruhi sikap dan pendapat orang lain agar mereka itu percaya dan akhirnya

bertindak sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penulis atau pembicara. Melalui argumentasi penulis berusaha merangkaikan fakta-fakta sedemikian rupa sehingga ia mampu menunjukkan apakah suatu pendapat atau suatu hal tertentu itu benar atau tidak (Keraf, 2007: 3).

Seperti yang diketahui, wacana cocokologi adalah sebuah wacana yang dibentuk dengan susunan atau rangkaian fakta-fakta yang ada terkait pernyataan yang dilontarkan. Argumentasi-argumentasinya dibuat untuk mendukung atau menguatkan pernyataan sebelumnya. Gunanya untuk meyakinkan serta memengaruhi mitra tutur yang di sini maksudnya adalah penonton untuk percaya atas pernyataan sebelumnya. Untuk menciptakan argumentasi tersebut digunakanlah permainan bahasa.

Istilah permainan bahasa dimaksudkan untuk menonjolkan fakta bahwa berbicara bahasa adalah bagian dari suatu kegiatan atau bentuk kehidupan. Hakikat bahasa adalah penggunaannya dalam berbagai macam konteks kehidupan manusia. Pada konteks kehidupan manusia banyak ditemukan permainan bahasa yang sifatnya dinamis dan tidak terbatas. Setiap konteks kehidupan manusia menggunakan satu bahasa tertentu, dengan menggunakan aturan penggunaan yang khas dan tidak sama dengan konteks penggunaan lainnya. Makna sebuah kata adalah penggunaanya dalam kalimat, makna sebuah kalimat adalah penggunaannya dalam bahasa, dan makna bahasa adalah penggunaannya dalam berbagai konteks kehidupan manusia. Terdapat banyak penggunaan bahasa yang memiliki aturan sendiri. Contoh ragam permainan bahasa misalnya, penggunaan bahasa dalam memberikan perintah dan mematuhinya, melaporkan suatu peristiwa, berspekulasi tentang suatu peristiwa, membuat lelucon, menerjemahkan suatu bahasa ke bahasa yang lain, dan lainnya (Wittgenstein, 1988: 11).

Pada dasarnya semua permainan bahasa bersumber pada penggunaan bentuk dan makna kebahasaan yang tidak wajar atau tidak semestinya (Wijana, 2014: 25). Permainan bahasa dapat mengandung pelanggaran fonologis, gramatikal, semantis, dan pragmatis dengan tujuan tertentu, seperti berhumor, mengkritik, atau menasihati (Wijana dan Rohmadi, 2009: 248). Pelanggaran kaidah kebahasaan pada tataran fonologis, gramatikal, semantis, dan pragmatis tersebut diwujudkan dengan memanfaatkan aspek-aspek kebahasaan secara kreatif (Wijana, 2004).

Pengertian *aspek* dalam ***aspek*** *kebahasaan* mengacu pada definisi *aspect* menurut *Online English Oxford Living Dictionary*, yaitu '*particular part or feature of something*' atau 'bagian atau fitur tertentu dari sesuatu'. Aspek kebahasaan dapat dilihat dari dua segi, yaitu segi internal dan eksternal (bdk. Baryadi, 2002: 3). Segi internal bahasa meliputi bentuk dan makna seperti yang dikatakan Saussure (1988) dengan istilah *signifiant* (penanda) dan *signifie* (petanda). Sementara itu, segi eksternal bahasa adalah penggunaannya. Bahasa yang digunakan terikat dengan konteks yang menurut Sudaryanto (1995: 38) disebut pilar pembentuk bahasa, yaitu pembicara, mitra bicara, dan hal yang dibicarakan; atau yang disebut oleh Hymes (1972) dengan akronim SPEAKING (*setting and scene*, *partaicipants*, *ends*, *act sequences*, *keys*, *instrumentalities*, *and norms*); atau yang disebut oleh Leech (1993: 19—20) dengan aspek-aspek situasi ujar yang meliputi penyapa dan pesapa, konteks sebuah tuturan, tujuan tutur, tindak ujar, dan tuturan sebagai produk tindak verbal.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu (i) pengumpulan data, (ii) analisis data, dan (iii) penyajian hasil analisis data. Pada saat pengumpulan data digunakan metode simak, yaitu metode yang diterapkan dengan menyimak tuturan dalam cocokologi yang diputar ulang melalui *YouTube* kanal Ini Talk Show. Selain penggunaan bahasa yang dipakai, disimak pula tampilan visual yang disajikan. Tampilan visual disajikan guna mendukung argumentasi yang dituturkan.

Terdapat dua tahapan dalam menjaring data saat menggunakan metode simak, yaitu teknik dasar dan kemudian dilanjutkan teknik lanjutan (Sudaryanto, 2015: 14). Teknik dasar adalah teknik sadap. Teknik lanjutan yang digunakan adalah teknik bebas libat cakap. Selain menggunakan metode simak, digunakan juga teknik catat dengan mencatat semua tuturan cocokologi hingga menjadi transkripsi ortografis.

Metode yang digunakan dalam menganalisis data adalah metode padan dan metode agih. Metode padan yang digunakan adalah metode padan pragmatis. Metode padan pragmatis adalah metode yang alat penentunya adalah mitra tutur (Sudaryanto, 2015: 18). Metode ini digunakan untuk mengidentifikasi, misalnya, kalimat yang bila dituturkan menimbulkan reaksi tertentu dari mitra bicaranya. Jika penutur menyampaikan tuturan yang tidak diharapkan mitra tutur, maka akan timbul reaksi tertentu dari mitra tutur. Reaksi tersebut dimanfaatkan untuk mengidentifikasi adanya permainan bahasa.

Sudaryanto (2015: 18) mendefinisikan metode agih adalah metode analisis data yang alat penentunya adalah dari bahasa yang bersangkutan itu sendiri, misalnya kata, klausa, dan fungsi sintaksis. Metode ini digunakan untuk mengidentifikasi jenis permainan bahasa dalam wacana cocokologi.

Penyajian hasil analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode informal. Metode informal digunakan untuk menyajikan hasil analisis data dalam bentuk kata-kata biasa yang dapat dipahami secara mudah (Sudaryanto, 2015: 241).

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis pemanfaatan aspek kebahasaan dalam wacana cocokologi, ditemukan beberapa jenis aspek kebahasaan yang dikreasikan untuk menciptakan wacana cocokologi. Permainan bahasa dengan pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan dalam wacana cocokologi tujuannya merangkai fakta-fakta untuk membuktikan sesuatu. Permainan bahasa dalam wacana cocokologi meliputi (i) permainan bunyi, (ii) ejaan, (iii) kata, (iv) kalimat, dan (v) wacana. Permainan bahasa meliputi unsur bahasa, yaitu bentuk dan makna. Berikut dipaparkan deskripsi permainan bahasa yang dilakukan dalam wacana cocokologi.

4.1. Permainan Bunyi

Pada wacana cocokologi ditemukan permainan bahasa pada tataran terkecil ini. Permainan bahasa pada tataran bunyi ini bertujuan menciptakan makna baru pada sebuah kata yang menimbulkan efek lucu.

4.1.1. Substitusi Bunyi

Menurut *KBBI V* (2018), substitusi memiliki arti proses atau hasil penggantian unsur bahasa oleh unsur lain dalam satuan yang lebih besar untuk memperoleh unsur pembeda. Sederhananya, substitusi bunyi berarti penggantian bunyi. Perhatikan contoh berikut.

(2) Bro..bro..bro.. lulusan itu apa sih? Lulusan tuh, "Eh, badan kamu putihan kayak abis *lulusan* ya?" Itu *luluran*!
("Imam Darto adalah Evolusi dari Ikan Mas Koki")

(3) Mulus sama dengan apa? Mulus? Tulus? Halus? Maknyus? Pilus? Lulus? Fulus?
("Raisa adalah Ranger Pink")

Meskipun wacana cocokologi berupa wacana monolog, di dalamnya terdapat dialog yang diperankan oleh penutur yang sama. Contoh (2) memeragakan percakapan dari dua orang yang sedang berdiskusi. Jika diuraikan akan menjadi seperti berikut.

(2a) O1 : Bro..bro..bro.. lulusan itu apa sih?
O2 : Lulusan tuh, "Eh, badan kamu putihan kayak abis *lulusan* ya?"
O1 : Itu *luluran*!

Orang kedua melakukan substitusi terhadap bunyi yang seharusnya /r/ menjadi bunyi /s/ pada percakapan. Padahal jika diperhatikan konteksnya, pilihan kata yang tepat adalah luluran. Substitusi bunyi dilakukan untuk melucu.

Pada contoh (3) kata-kata yang dipilih penutur untuk menjawab pertanyaan kata apa yang bersinonimi dengan kata *mulus*, tampak kesengajaan untuk menggunakan kata-kata bersilabe akhir *-lus*. Penutur tidak memperhatikan makna yang ada pada masing-masing kata yang sama sekali tidak ada kaitannya atau bersinonimi dengan makna kata *mulus.* Jika kata yang dipilih penutur diganti dengan kata yang tidak memiliki keselarasan bunyi, maka tidak akan timbul efek lucu pada tuturannya.

4.1.2. Penambahan Bunyi

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan permainan bahasa pada tataran bunyi dalam wacana cocokologi, yaitu penambahan bunyi pada suatu kata. Penutur melakukan penambahan bunyi di tengah kata. Perhatikan contoh berikut.

(4) Sophia Latjuba menyukai yoga. Menyukai sama dengan mencintai. Sophia Latjuba mencintai yoga. Yoga berasal dari India. India terkenal dengan makanan kari. Mari kita lihat ini. *Kari..kari..kari..kari..Kak Ari..Kak Ari..Kak Ari..Kak Ari***.** Kak Ari adalah panggilan Ari Kriting oleh adiknya. Kak Ari sama dengan Ari Kriting. Yoga sama dengan Kak Ari. Yoga sama dengan Ari Kriting.
("Sophia Latjuba adalah Jodoh Ari Kriting")

Kari yang dimaksud pada contoh (4) bercetak miring memiliki referen makanan khas asal India. Penutur menyisipkan bunyi /ak/ di tengah kata [kari], kemudian memenggal kata tersebut menjadi dua kata sehingga menjadi *kak ari* agar komunikasi tetap berada di konteks yang tercipta.

4.2 Permainan Ejaan

Ejaan dalam *KBBI V* (2018) merupakan kaidah cara menggambarkan bunyi-bunyi misalnya pada kata dan kalimat dalam bentuk tulisan atau huruf serta penggunaan tanda baca. Pada wacana cocokologi terdapat permainan ejaan. Perhatikan contoh berikut.

(5) 06 06 jika dibalikkan akan menjadi 90 90. Jadi kita memiliki 90 90 90. Apa maksud dari 90 90 90? 90 90 90 sama dengan go go go. Go..go..go.. Power Ranger!!
("Raisa adalah Ranger Pink")

Pada contoh (5), penutur membalik penulisan angka 06 06 menjadi 90 90. Kemudian angka 90 90 90 juga diasosiasikan dengan "go go go" semata-mata hanya karena kemiripan bentuk angka *9* dengan salah satu cara penulisan bunyi /g/ dan angka *0* dengan salah satu cara penulisan bunyi /o/ dalam huruf latin. Hasil permainan ejaan tersebut

didapat kode yang merupakan kata sandi untuk panggilan Power Ranger, yaitu "*go go go*."

(6) Sophia Latjuba mempunyai dua suku kata. Ari Kriting mempunyai dua suku kata. 2+2= cinta. 2 dan 2, jika salah satu angka 2 dibalik maka akan seperti ini (♥). wow…wow…wow… membentuk hati.
("Sophia Latjuba adalah Jodoh Ari Kriting")

Pada contoh (6), penutur mempermainkan lambang angka untuk membentuk sebuah karakter atau tanda yang bersifat nonverbal. Penutur membalik penulisan salah satu angka untuk membentuk karakter yang menyerupai bentuk hati. Dari hasil analisis data tersebut, disimpulkan bahwa tuturan (5) dan (6) merupakan tuturan yang mempermainkan ejaan.

4.3. Permainan Kata

Berdasarkan analisis data, wacana cocokologi melakukan permainan bahasa pada tataran kata. Permainan bahasa pada tataran kata dalam wacana cocokologi merupakan permainan bahasa perihal makna kata. Berikut penjelasannya.

4.3.1. Sinonimi

Secara harfiah kata sinonimi berarti nama lain untuk benda atau hal yang yang sama (Chaer, 2013: 83). Kosakata dalam bahasa Indonesia sering kali memiliki dua buah kata atau lebih yang maknanya sama atau hampir sama. Pasangan-pasangan kata seperti ini disebut bersinonim. Dalam menciptakan wacana cocokologi yang berbentuk argumentasi, penutur memanfaatkan aspek sinonimi. Perhatikan argumentasi berikut.

(7) Raisa pemilik lagu berjudul "Bersama". *Bersama* sama dengan *bersatu*.
("Raisa adalah Ranger Pink")

(8) Jika kita datang dari Cianjur ke Jakarta, maka kita disebut pendatang. *Pendatang* sama dengan *tamu*.
("Kiki Juga Member JKT48")

Tuturan (7) menyatakan bahwa *bersama* memiliki kesamaan makna dengan *bersatu*, artinya 'menjadi satu'. Penutur menggunakan aspek sinonimi untuk menyampaikan argumentasi yang akan mendukung penyataan. Sama halnya dengan tuturan (8) yang menyebutkan *pendatang* bersinonimi dengan *tamu*, artinya 'seseorang yang datang berkunjung ke tempat orang lain'. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa wacana cocokologi memanfaatkan aspek sinonimi sebagai bahan berargumentasi.

4.3.2. Hiponimi

Hiponimi merupakan fenomena pertalian makna. Makna beberapa buah kata di dalam bahasa dapat dicakup oleh sebuah kata (Wijana, 2004: 205). Perhatikan contoh berikut.

(9) Pecahan *uang* terbesar Indonesia adalah *seratus ribu*.
("Raisa adalah Ranger Pink")

(10) Kambing apakah ini? Ya, itu adalah jenis kambing *saanen* yang berasal dari Swiss.
("Kiki Juga Member JKT48")

Contoh (9) merupakan contoh kalimat yang mengandung hiponim. *Uang seratus ribu* adalah hiponim terhadap kata *uang* sebab makna *uang seratus ribu* berada atau termasuk dalam makna *uang*. Uang merupakan superordinat dari *uang seratus ribu*, *lima puluh ribu, dua puluh ribu,* dst. Begitu juga dengan contoh (10), kalimat tersebut mengandung hiponim. Kambing merupakan superordinat

dari kambing *saanen*. Kambing *saanen* dari Swiss sengaja dipilih karena penutur hendak menggunakan Swiss untuk menciptakan argumentasi baru yang masih ada kaitannya dengan kalimat sebelumnya. Kesimpulannya, wacana cocokologi memanfaatkan aspek kebahasaan hiponimi untuk mencocokkan kalimat argumentasi dengan kalimat selanjutnya.

4.3.3. Pemendekan

Pemendekan atau abreviasi adalah proses penanggalan satu atau beberapa bagian leksem atau kombinasi leksem sehingga jadilah bentuk baru yang berstatus kata. Hasil prosesnya disebut kependekan (Kridalaksana, 2010: 159).

(11) *Muhammad Ali Syarief* jika disingkat menjadi *MAS*.
(12) *Entis Sutisna* jika disingkat menjadi *ES*.
("Aliando adalah Anak Kandung Sule")
(13) *BS* bisa berarti *bujur sangkar* dan *buah salak*.
("Luna Maya adalah Babysitter Andre Taulany")

Salah satu cara wacana cocokologi berargumentasi adalah dengan menciptakan kependekan baru. *MAS* pada (11) adalah hasil pemendekan dari nama tokoh yang dijadikan sebagai bahan pembicaraan, yaitu Aliando yang memiliki nama lengkap *Muhammad Ali Syarief*. Contoh (12) juga terdapat pemendekan menjadi *ES* yang berasal dari *Entis Sutisna*. Contoh (11) dan (12) merupakan pengakroniman. Akronim adalah kependekan yang berupa gabungan huruf atau suku kata atau bagian lain dari bentuk dasar dan dilafalkan sebagai sebuah kata.

Berbeda dengan contoh (13) yang merupakan pemendekan jenis penyingkatan. *BS* dalam tuturan tersebut diduga adalah singkatan dari *bujur sangkar* dan *buah salak*. Singkatan adalah hasil pemendekan yang berupa huruf demi huruf atau gabungan huruf, baik yang dieja huruf demi huruf maupun tidak dieja huruf demi huruf.

4.4. Permaian Kalimat

Kalimat merupakan satuan kebahasaan dasar untuk membentuk wacana cocokologi yang terbentuk atas kalimat-kalimat pembentuk wacana. Pada tataran kalimat ini, penutur berkreasi untuk menciptakan kalimat argumentasi. Berikut penjelasannya.

4.4.1. Kalimat Ekuatif

Kalimat ekuatif adalah kalimat persamaan. Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan permainan bahasa dalam wacana cocokologi yang menggunakan kalimat persamaan. Ada penggunaan kalimat ekuatif secara wajar dan ada juga yang kurang wajar. Perhatikan contoh berikut ini.

(14) Delapan *merupakan* angka yang tidak putus. Delapan sama dengan tidak putus.
("Kiki Juga Member JKT48")
(15) 3500 *adalah* harga tiket terbaru *busway*.
("Bunga Citra Lesatari Pencetus Busway")

Ekuatif berarti mengacu ke kadar kualitas atau intensitas yang sama atau hampir sama. Pada kalimat (14) penutur menyatakan dua hal yang setara dan dianggap berkategori yang sama, yaitu delapan sama dengan tidak putus. Padahal jika dilihat, kalimat argumentasi tersebut tidak sepadan. Bagian yang menunjukkan kalimat tersebut merupakan kalimat persamaan adalah *sama dengan*. Sementara itu, tuturan (15) menunjukkan kalimat ekuatif, bisa dilihat pada pilihan kata *adalah*. Dalam konteks ini, *3500* merupakan nomina, begitu

juga dengan frasa *harga tiket terbaru busway* yang merupakan frasa nomina. Jika kedua nomina dijejerkan, maka tidak akan membentuk kalimat sebab tidak ada yang berperan sebagai subjek dan predikat. Penambahan kata *adalah* berperan untuk menjadikan *3500* sebagai subjek dan frasa nomina *harga terbaru tiket busway* sebagai predikat.

4.4.2. Tautologi

Menurut *KBBI V* (2018), tautologi adalah pengulangan gagasan, pernyataan, atau kata yang berlebih yang tidak diperlukan. Pengulangan dilakukan tanpa menambah kejelasan. Dalam wacana cocokologi ditemukan fenomena tautologi. Perhatikan contoh berikut.

(16) *Bunga* sama dengan *bunga*.
("Bunga Citra Lestari Pencetus Busway")
(17) *Putih* sama dengan *putih*.
("Raisa adalah Ranger Pink")

Penutur pada contoh (16) sebenarnya ingin memberi definisi sinonim dari *bunga*, tetapi yang dilakukan hanya mengulang kembali kata tersebut. Sewajarnya jika penutur hendak memberi definisi sinonimi, penutur mengatakan, misalnya *bunga sama dengan tumbuhan*. Begitu juga dengan contoh (17) yang hanya mengulang kembali kata *putih* tanpa memberi penjelasan tambahan terkait. Kedua contoh kalimat tersebut terkesan tidak diperlukan karena memberikan informasi yang berlebihan.

4.4.3. Redundansi

Redundansi sering diartikan sebagai pemakaian unsur segmental dalam suatu bentuk ujaran yang berlebihan (Chaer, 2013: 105). Pada wacana cocokologi banyak ditemukan kalimat yang dianggap sebagai sesuatu yang redundansi. Berikut contohnya.

(18) Mengiris, memotong, dan memasak biasanya dilakukan *oleh* seorang koki.
("Imam Darto adalah Evolusi dari Ikan Mas Koki")
(19) Rambut Andika Kangen Band *berwarna* hitam dan ini fakta yang mengejutkan.
("Ernest Prakasa adalah Mantan Vokalis Kangen Band")

Pemakaian kata *oleh* pada contoh (18) dianggap sebagai sesuatu yang redundansi, yang berlebih-lebihan, dan yang sebenarnya tidak perlu. Untuk membuat kalimat yang efektif, sebaiknya kalimat-kalimat yang redundan sebaiknya tidak digunakan. Kalimat *Mengiris, memotong, dan memasak biasanya dilakukan seorang koki* adalah lebih efektif dari kalimat (18). Begitu juga kalimat (19) adalah redundans dari bentuk *Rambut Andika Kangen Band hitam dan ini fakta yang mengejutkan*. Pemakaian kata *berwarna* dianggap sebagai sesuatu yang redundansi. Penanggalan kata *oleh* dan *berwarna* bisa dilakukan selama tidak mengganggu dan mengurangi informasi yang ingin disampaikan.

4.4.4. Peribahasa atau Pepatah

Pepatah dalam *KBBI V* (2018) memiliki arti peribahasa yang mengandung nasihat atau ajaran dari orang tua-tua (biasanya dipakai atau diucapkan untuk mematahkan lawan bicara). Dalam beragumentasi, penutur menggunakan pepatah atau berpepatah. Perhatikan contoh berikut ini.

(20) Ada pepatah mengatakan, "Buah jatuh tidak jauh dari pohonnya."
("Sule Diangkat Bapak oleh Rizky Febian")
(21) Ada pepatah mengatakan, "Jodoh tidak akan ke mana."

("Sophia Latjuba adalah Jodoh Ari Kriting")

Dua contoh di atas merupakan kalimat yang dituturkan penutur untuk membuktikan bahwa Sule diangkat bapak oleh Rizky dan Sophia Latjuba berjodoh dengan Ari Kriting. Dari tuturan (20) penutur berpendapat seorang anak tentu tidak akan jauh berbeda dengan orang tuanya. Dalam arti yang sesungguhnya pepatah tersebut berbicara tentang sifat anak yang menurun dari ayah dan ibu. Namun pada wacana cocokologi, penutur memahami pepatah tersebut adalah tentang tempat lahir yang berbeda antara orang tua dan anak.

Salah satu cara penutur dalam (21) membuktikan Sophia Latjuba adalah jodoh Ari Kriting dengan berpepatah seperti pada (20). Sebelumnya, penutur membandingkan Ari Kriting dan Ariel Noah. Pepatah tersebut oleh penutur diartikan secara harfiah saja. Ariel Noah dikatakan sering konser ke mana-mana, sedangkan Ari Kriting hanya duduk di sofa Ini Talk Show saat itu. Padahal, pepatah tersebut memiliki arti yang lebih khusus yang sederhananya mengungkapkan bahwa urusan jodoh sudah ada yang mengatur dan jika ada tantangan seberat apa pun, jika memang sudah berjodoh akan tetap dimiliki.

4.4.5. Penerjemahan

Dalam wacana cocokologi, terdapat upaya penerjemahan dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia. Hal tersebut dilakukan untuk melancarkan argumentasi yang dibangun. Perhatikan contoh berikut.

(22) *Love* sama dengan cinta.
("Sophia Latjuba adalah Jodoh Ari Kriting")

(23) I'm M artinya saya seorang M.
("Imam Darto adalah Evolusi dari Ikan Mas Koki")

Penutur menerjemahkan kata *love* menjadi cinta pada (22). Love merupakan kosakata dalam bahasa Inggris. Begitu juga dengan (23), penutur menerjemahkan kalimat *I'mM* menjadi *saya seorang M*. Disimpulkan bahwa dalam berargumentasi, penutur menerjemahkan bahasa asing ke dalam bahasa Indonesia.

4.4.6. Pertalian Antarklausa dalam Kalimat Majemuk

a. Pertalian Syarat

Terdapat hubungan makna 'syarat' apabila klausa bawahan menyatakan syarat bagi terlaksananya apa yang tersebut pada klausa inti. Secara jelas hubungan ini ditandai dengan kata penghubung *jika* (Ramlan, 2005: 71). Pada wacana cocokologi terdapat tuturan yang mengandung hubungan makna syarat. Untuk lebih jelas, perhatikan contoh berikut.

(24) Ya, CJR mengingatkan kita pada kota Cianjur. JKT mengingatkan kita pada kota Jakarta. *Jika* kita datang dari Cianjur ke Jakarta, maka kita disebut pendatang.
("Kiki Juga Member JKT48")

(25) *Jika* warna putih dicampurkan dengan merah, *maka* yang terjadi adalah warna pink.
("Raisa adalah Ranger Pink")

Dua contoh di atas merupakan tuturan yang memiliki hubungan pertalian antarklausa. Pada contoh (24) dinyatakan memiliki pertalian syarat karena penutur menuturkan syarat, yaitu harus ada yang datang dari Cianjur ke Jakarta maka maksud klausa *maka kita disebut pendatang* bisa terwujud. Klausa *jika kita datang dari Cianjur ke Jakarta* berperan sebagai klausa bawahan. *Kita disebut pendatang* merupakan klausa inti. Sama halnya dengan contoh (25) yang juga memiliki hubungan makna syarat. Penutur menyebutkan sebuah syarat agar warna *pink*

tercipta adalah harus mencampurkan dua warna yang berbeda, di antaranya warna putih dan merah.

Kedua syarat tersebut sengaja diciptakan oleh penutur agar tercipta argumentasi yang selanjutnya bisa dijadikan dasar berargumentasi lain dengan mempermainkan aspek kebahasaan lainnya seperti permainan sinonimi dan pengulangan. Tidak menutup kemungkinan pula penutur menciptakan hubungan pertalian bersyarat tersebut hanya sekadar bertutur tanpa maksud yang jelas karena mengingat tujuan wacana cocokologi adalah menghibur dengan tuturannya yang *nyeleneh*. Tuturan juga disengaja untuk memperpanjang penjelasan.

b. Pertalian Sebab-Akibat

Terdapat hubungan makna 'sebab' apabila klausa bawahan menyatakan sebab atau alasan terjadinya peristiwa atau dilakukannya tindakan yang tersebut dalam klausa inti. Hubungan ini secara jelas ditandai dengan kata penghubung *karena*. Terdapat hubungan makna 'akibat' apabila klausa bawahan meyatakan akibat dari apa yang dinyatakan pada klausa inti. Secara jelas hubungan ini ditandai dengan kata-kata penghubung *hingga, sehingga, sampai, dan sampai-sampai*. (Ramlan, 2005: 68—70). Perhatikan contoh berikut.

(26) Imam Darto adalah lulusan BINUS. Imam Darto adalah lulusan teknik informatika, *sehingga* gelarnya S.T. Imam Darto, ST.
("Imam Darto adalah Evolusi dari Ikan Mas Koki")

Contoh (26) dinyatakan memiliki hubungan sebab-akibat. Imam Darto mendapatkan gelar Sarjana Teknik (S.T.) disebabkan dirinya pernah menempuh pendidikan strata satu di Universitas Bina Nusantara (BINUS) yang mengakibatkan dirinya bergelar Sarjana Teknik.

4.4.7. Pendefinisian

Pendefinisian merupakan proses atau cara memberikan rumusan tentang ruang lingkup dan ciri-ciri suatu konsep yang menjadi pokok pembicaraan. Pada wacana cocokologi terdapat upaya pendefinisian yang dilakukan oleh penutur untuk berargumentasi. Perhatikan contoh berikut.

(27) *Babysitter* dalam bahasa Indonesia artinya 'merawat, mengasuh, dan menjaga bayi'.
("Luna Maya adalah Babysitter Andre Taulany")

Kata *babysitter* merupakan kosakata dalam bahasa Inggris. Untuk membuktikan pernyataan utama yang disebutkan penutur bahwa Luna Maya pernah menjadi *babysitter* Andre, penutur memberi penjelasan lengkap terkait apa itu *babysitter* dengan cara mendefinisikannya.

4.5. Permainan Wacana

Wacana terbentuk karena ada rentetan kalimat yang memiliki makna serasi dan saling berkaitan. Berdasarkan hasil analisis data wacana cocokologi ditemukan permainan bahasa pada tataran kebahasaan terbesar ini.

4.5.1. Silogisme

Silogisme dipahami sebagai menarik kesimpulan berdasarkan premis-premis. Premis merupakan kalimat atau proposisi yang dijadikan dasar penarikan kesimpulan dalam logika. Pada wacana cocokologi terdapat pemanfaatan aspek kebahasaan silogisme yang digunakan untuk berargumentasi. Perhatikan contoh berikut ini.

(28) Premis mayor : Mandiri sama dengan Caca Handika.
Premis minor : Rizky anak mandiri.
Konklusi : Caca ayah Rizky.
("Sule Diangkat Bapak oleh Rizky Febian")

(29) Premis mayor : Yoga sama dengan Ari Kriting
Premis minor : Sophia Latjuba mencintai Yoga.
Konklusi : Maka Sophia Latjuba mencintai Ari Kriting.
("Sophia Latjuba adalah Jodoh Ari Kriting")

Pada contoh (28) penutur menyimpulkan Caca adalah ayah Rizky berdasarkan dua proposisi sebelumnya. Pada tuturan tersebut memiliki premis mayor, premis minor, dan konklusi. Term yang terdapat dalam kesimpulan sudah disebut dalam premis-premisnya. Kesimpulan yang didapat dari contoh (29) adalah Sophia Latjuba mencintai Ari Kriting berdasarkan premis mayor dan premis minor yang ada. Berdasarkan analisis data tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa wacana cocokologi memanfaatkan aspek kebahasaan silogisme untuk berargumentasi.

4.5.2. Asosiasi

Menurut *KBBI V* (2018), asosiasi memiliki arti tautan dalam ingatan pada orang atau barang lain; pembentukan hubungan atau pertalian antara gagasan, ingatan, atau kegiatan pancaindra. Hasil analisis data ditemukan pemanfaatan hubungan asosiatif. Perhatikan contoh berikut.

(30) Mandiri berarti mengerjakan semuanya sendiri. Hmmm... siapakah yang mengerjakan semuanya sendiri? Masak...masak sendiri. Makan...makan...sendiri. Cuci baju sendiri, tidur pun sendiri, ya..ya..ya.. Caca Handika. Mandiri sama dengan Caca Handika.
("Sule Diangkat Bapak oleh Rizky Febian")

Pada contoh (30) penyanyi Caca Handika dihubungkan dengan lagu yang dinyanyikannya yang berjudul 'Angka Satu'. Lagu tersebut memiliki lirik yang menyatakan Caca Handika melakukan segala hal dengan dirinya sendiri, sehingga disimpulkan bahwa Caca Handika adalah orang yang mandiri. Berdasarkan hal tersebut maka penutur menghubungkan mandiri dengan Caca Handika.

4.5.3. Generalisasi

Menurut *KBBI V* (2018), generalisasi adalah perihal membentuk gagasan atau simpulan umum dari suatu kejadian, hal, dan sebagainya; penyamarataan. Pada wacana cocokologi, penutur beberapa kali berargumentasi dengan menggeneralisasikan sesuatu kemudian menghubungkannya dengan fakta-fakta yang ada. Perhatikan contoh berikut.

(31) Anak biasanya mengidolakan ayahnya dan selalu membanggakannya. Mari kita lihat foto berikut ini. Apakah Anda melihat sesuatu di sana? Ya..ya..ya.. Aliando memakai kaos bertuliskan SOS. SOS adalah nama grup lawak Sule. Aliando bangga memakai kaos SOS. Aliando bangga dengan grup lawak ayahnya.
("Aliando Anak Kandung Sule")

(32) Apakah Luna Maya cocok menjadi *babysitter*? Ya..ya..ya.. bisa jadi, bisa jadi. Luna maya berzodiak Virgo dan karir yang cocok dengan zodiak Virgo adalah

perawat. Ya, perawat. Apakah ini kebetulan? Aku rasa tidak.
("Luna Maya adalah Babbysitter Andre Taulany")

Pada contoh (31) penutur menyimpulkan Aliando mengidolakan ayahnya karena dalam sebuah foto, Aliando mengenakan kaos yang bertuliskan SOS yang disebutkan adalah nama grup lawak ayahnya. Keadaan anak mengidolakan sosok ayah dianggap sebuah hal yang umum sehingga penutur menggeneralisasikan bahwa setiap anak pasti mengidolakan ayahnya, padahal bisa saja tidak. Penutur menyamaratakan semua anak pasti mengidolakan ayahnya. Penutur juga menganggap jika orang mengenakan suatu baju yang bertuliskan sesuatu berarti bangga akan hal itu.

Begitu juga dengan contoh (32) penutur menyimpulkan Luna Maya cocok sebagai perawat. Penutur berpendapat bahwa orang yang berzodiak Virgo cocok dengan pekerjaan sebagai perawat. Hal tersebut digeneralisasikan berdasarkan kebanyakan ramalan zodiak mengatakan bahwa Virgo identik dengan sifat penyayang dan perawat yang baik. Penutur menganggap Luna Maya memang pantas menjadi perawat karena ia berzodiak Virgo padahal bisa saja hal itu tidak berlaku pada semua orang yang berzodiak Virgo.

4.5.4. Pengulangan

Salah satu cara yang digunakan penutur saat berargumentasi adalah dengan mengulang kata yang terdapat pada kalimat sebelumnya. Perhatikan contoh berikut.

(33) Aliando memakai kaos bertuliskan SOS. SOS adalah nama grup lawak Sule. Aliando bangga memakai kaos SOS.
("Aliando Anak Kandung Sule")

(34) Kiki berzodiak Capricorn. Capricorn berlambang kambing. Kambing apakah ini? Ya, itu adalah jenis kambing saenan yang berasal dari Swiss. Swiss… Di Swiss ada musim salju. Salju sama dengan es. Es rasanya dingin. Wow… dingin. Kalau dingin enaknya pakai jaket. Jaket dipakai Kiki. Kiki memakai jaket. Jaket bagian dari Kiki. Bagian sama dengan anggota. Anggota sama dengan member.
("Kiki adalah Member JKT48")

Pada kalimat pertama contoh (33), penutur menginformasikan bahwa dalam sebuah foto, Aliando sedang mengenakan kaos bertuliskan *SOS*. Kata terakhir yang diucapkan penutur pada kalimat pertama adalah *SOS*. Setelah itu, *SOS* disebut kembali untuk dijadikan penyambung antara kalimat sebelumnya dengan yang selanjutnya agar tuturan terlihat tidak keluar dari konteks. *SOS* juga disebutkan ulang pada kalimat ketiga bagian akhir kalimat. Fenomena ini disebut pengulangan, sebab penutur mengulang sebuah kata yang sama pada dua kalimat atau lebih. Pada contoh (33) penutur menyebutkan *SOS* sebanyak tiga kali sehingga terbentuk pola pengulangan kata *SOS* pada wacana tersebut.

Perhatikan juga pada contoh (34) yang membentuk pola pengulangan terhadap tiap-tiap kata terakhir yang diucapkan penutur. Penutur secara terus menerus atau melanjutkan menyatakan sesuatu yang diawali kata yang merupakan kata terakhir pada kalimat sebelumnya. Fenomena seperti itu dikatakan pengulangan. Seperti yang telah disebutkan di atas, maksud dari pengulangan yang dilakukan oleh penutur biasanya untuk mempertahankan kesinambungan topik agar selalu terlihat cocok.

Upaya pengulangan ini mendukung teori dari Baryadi (2002) yang mengatakan bahwa kesinambungan topik dapat

diciptakan salah satunya dengan mengulang topik pada kalimat-kalimat berikutnya.

5. KESIMPULAN

Fenomena permainan aspek kebahasaan dalam wacana cocokologi terdapat pada tataran (i) bunyi, (ii) ejaan, (iii) kata, (iv) kalimat, dan (v) wacana. Permainan bahasa dilakukan untuk menciptakan argumentasi-argumentasi yang mendukung kebenaran terhadap suatu pernyataan. Pada tataran bunyi meliputi (a) substitusi bunyi dan (b) penambahan bunyi. Permainan bahasa pada tataran kata meliputi (a) sinonimi, (b) hiponimi, dan (c) pemendekan. Sementara itu, pada tataran kalimat meliputi (a) kalimat ekuatif, (b) tautologi, (c) redundansi, (d) pepatah, (e) penerjemahan dari bahasa asing, (f) pertalian antarklausa yang meliputi pertalian syarat dan pertalian sebab-akibat, dan (g) pendefinisian. Pada tataran wacana, aspek kebahasaan yang dipermainkan oleh penutur meliputi (a) silogisme, (b) asosiasi, (c) generalisasi, dan (d) pengulangan.

DAFTAR PUSTAKA

Baryadi, I. Praptomo. 2002. *Dasar-Dasar Analisis Wacana dalam Ilmu Bahasa*. Yogyakarta: Pustaka Gondho Suli.

Chaer, Abdul. 2013. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hermintoyo, M. 2011. "Aspek Bunyi Sebagai Sarana Kreativitas Humor". Dalam Ejurnal *Fakultas Ilmu Budaya*. Vol. 35, No. 1, Januari 2011, hlm. 14—27.

Hymes, Dell. 1972. "Models of the Interaction of Language and Social Life". Dalam J.J. Gumperz dan Dell Hymes (eds.). *Direction in Sociolinguistics.* New York: Holt, Rinehart and Winston Inc.

KBBI V: Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima. 2018. Diunduh dari https://play.google.com/store/apps/details?id=yuku.kbbi5&hl=in

Keraf, Gorys. 2007. *Argumentasi dan Narasi: Komposisi Lanjutan III*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Kridalaksana, Harimurti. 2010. *Pembentukan Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Leech, Geoffrey. 1993. *Prinsip-Prinsip Pragmatik.* Diterjemahkan oleh M.D.D. Oka. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.

Online English Oxford Living Dictionary. t.t. https://en.oxforddictionaries.com/definition/aspect. Diakses pada 20 Januari 2020 pukul 21.00 WIB.

Ramlan, M. 2005. *Ilmu Bahasa Indonesia: Sintaksis*. Yogyakarta: CV Karyono.

Rohmadi, Muhammad. 2010. "Strategi Penciptaan Humor dengan Pemanfaatan Aspek-Aspek Kebahasaan". Dalam Jurnal *Humaniora*. Vol. 22, No. 3. 2010, hlm. 285-298.

Saussure, Ferdinand De. 1988. *Pengantar Linguistik Umum.* Diterjemahkan oleh Rahayu S. Hidayat. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Sudarsono, Sony Christian. 2013. "Permainan Bahasa dalam Wacana *Gombal*". Jurnal Ilmiah Kebudayaan *Sintesis* Volume 13, No. 2. Halaman 63—77.

Sudaryanto. 1995. *Linguistik: Identitasnya, Cara Penanganan Objeknya, dan Hasil Kajiannya.* Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.

Suhadi, M Agus. 1989. *Humor Itu Serius*. Jakarta: PT Pustakakarya Grafikatama.

Wijana, I Dewa Putu. 1994. "Wacana Kartun Dalam Bahasa Indonesia". Desertasi. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.

Wijana, I. Dewa Putu. 2000. "Angka, Bilangan, dan Huruf dalam Permainan Bahasa". Jurnal *Humaniora*. Vol. XII, No. 3. 2000, hlm. 271-277.

Wijana, I. Dewa Putu. 2004. *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Ombak.

Wijana, I. Dewa Putu. 2014. *Wacana Teka-Teki.* Yogyakarta: A.Com Press.

Wijana, I Dewa Putu dan Mohammad Rohmadi. 2009. *Analisis Wacana Pragmatik: Kajian Teori dan Analisis.* Surakarta: Yuma Pustaka.

Wittgenstein, Ludwig. 1988. *Philosophical Investigations*. Great Britain: Basil Blackwell.

SUMBER DATA

"Aliando Anak Kandung Sule" – Ini Talk Show 22 Maret 2016

"Bunga Citra Lesatari Pencetus Busway" – Ini Talk Show 11 Februari 2016

"Ernest Prakasa adalah Mantan Vokalis Kangen Band" – Ini Talk Show 10 Maret 2016

"Kiki Juga Member JKT48" – Ini Talk Show 5 Februari 2016

"Luna Maya adalah Babbysitter Andre Taulany" – Ini Talk Show 30 Maret 2016

"Raisa adalah Ranger Pink" – Ini Talk Show 3 Februari 2016

"Sophia Latjuba Ternyata Jodoh Arie Kriting" – Ini Talk Show 18 Februari 2016

"Sule Diangkat Bapak oleh Rizky Febian" – Ini Talk Show 26 Februari 2016

"Ternyata Imam Darto itu Evolusi dari Ikan Mas Koki" – Ini Talk Show 16 Maret 2016