

INTISARI

Permainan bahasa berupa *plesedan* menjadi bagian penting dalam membangun wacana humor bahasa Jawa. Berkaitan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan mengetahui struktur dan pemanfaatan aspek kebahasaan dalam wacana humor teka-teki berbahasa Jawa di aplikasi X. Dipilihnya humor teka-teki berbahasa Jawa di aplikasi X sebagai objek dalam penelitian ini karena penelitian terkait humor teka-teki di media sosial belum banyak dilakukan.

Sumber data dalam penelitian kualitatif deskriptif ini diambil dari unggahan aplikasi X dengan menggunakan tagar #tet yang diprakarsai oleh akun @paksiraras. Data yang diteliti adalah beberapa unggahan yang memuat teka-teki humor berbahasa Jawa dalam rentang waktu antara 12 Maret 2024 - 1 April 2024. Data diperoleh menggunakan metode simak tidak libat cakap dengan teknik catat. Setelah seluruh data terkumpul, data kemudian dianalisis menggunakan metode padan referensial dan metode agih sesuai kebutuhan analisis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan bahasa dalam wacana humor teka-teki berbahasa Jawa di aplikasi X melalui tagar #tet menggunakan struktur lazim dalam teka-teki yaitu persoalan dan jawaban. Dalam bagian jawabannya yang berupa *plesedan*, satuan unsur kebahasaan yang digunakan beragam dari tataran kata, frasa, klausa, sampai kalimat. Aspek kebahasaan yang dimanfaatkan yaitu aspek bunyi (fonologis), suku kata (silabis), ejaan, homonim, dan homofon. Pemanfaatan aspek kebahasaan yang beragam mencerminkan kreativitas linguistik dari para kreator #tet untuk membentuk humor *plesedan* yang segar dan relevan. Wacana teka-teki yang ada juga menunjukkan bahwa humor teka-teki bahasa Jawa ini mampu menjembatani tradisi lokal dengan media modern, serta menciptakan ruang untuk ekspresi identitas budaya di platform digital.

Kata Kunci: permainan bahasa, *plesedan*, humor, teka-teki bahasa Jawa

ABSTRACT

Language play in the form of *plesedan* is a vital role in constructing Javanese humor discourse. In this context, this study aims to analyze the structure and utilization of linguistic aspects in Javanese riddle humor discourse on the X application. The choice of Javanese riddle humor on the X application as the research object is motivated by the lack of studies on riddle humor in social media contexts.

The data for this descriptive qualitative research were collected from posts on the X application using the hashtag #tet, initiated by the account @paksiraras. The research examined several posts containing Javanese riddle humor within the time frame of March 12, 2024, to April 1, 2024. Data collection employed a non-participatory observation method with note-taking techniques. Once the data were collected, they were analyzed using referential and distributional methods as needed for the analysis.

The findings of this study reveal that language play in Javanese riddle humor discourse on the X application via the #tet hashtag adheres to the common structure of riddles, which consists of a question and an answer. The answers, often in the form of *plesedan*, utilize various linguistic units, ranging from words, phrases, and clauses to sentences. The linguistic aspects employed include phonological features, syllables, spelling, homonyms, and homophones. The diverse use of linguistic features reflects the linguistic creativity of the #tet creators in crafting fresh and relevant *plesedan*-based humor. Additionally, the riddle humor discourse illustrates how Javanese riddle humor bridges traditional culture with modern media, creating a space for cultural identity expression on digital platforms.

Keywords: language play, *plesedan*, humor, Javanese riddle

PATHISARI

Pangolahing basa dados perangan wigati anggenipun memangun *wacana humor*. Magepokan kaliyan bab kasebut, panaliten punika nggadhahi ancas nyumurupi *struktur* sarta *aspek kebahasaan* ingkang dipunpigunakaken salebeting *wacana humor* bedhekan basa Jawa ing *aplikasi X*. *Wacana humor* bedhekan basa Jawa ing *aplikasi X* pinilih minangka *objek* wonten ing panaliten punika, amarga panaliten gayut kaliyan *wacana humor* bedhekan ing *media sosial* taksih dereng kathah dipuntindakaken.

Sumbering *data* wonten ing panaliten *kualitatif deskriptif* punika dipunpendhet saking *unggahan aplikasi X* mawi *tagar #tet* ingkang dipunprakarsani dening *akun @paksiraras*. *Data* ingkang dipuntliti inggih menika sawetawis *unggahan* ingkang ngemot bedhekan humor basa Jawa wonten ing wekdal antawis 12 Maret 2024 - 23 Maret 2024. *Data* dipunpendhet kanthi *metode simak tidak libat capak* lan *teknik catat*. Sasampunipun sedaya *data* kaimpun, *data* dipuntitipriksa migunakaken *metode padan referensial* lan *metode agih* trep kaliyan babagan ingkang badhe dipuntitipriksa.

Asiling panaliten punika nedahaken menawi pangolahing basa salebeting *wacana humor* bedhekan basa Jawa wonten ing *aplikasi X* mawi *tagar #tet* migunakaken *struktur* limrah wonten ing bedhekan inggih punika pitakenan lan wangsulan. Wonten ing perangan wangsulan awujud plesedan, *unsur kebahasaan* ingkang dipunpigunakaken warna-warni saking tembung, *frasa*, *klausa*, dumugi ukara. *Aspek kebahasaan* ingkang dipunpigunakaken inggih punika *aspek bunyi (fonologis)*, *suku kata (silabis)*, *ejaan*, *homonim*, lan *homofon*. Warna-warni *aspek kebahasaan* ingkang dipunpigunakaken mratandhani *kreativitas linguistik* para *kreator #tet* kangge damel *humor* plesedan ingkang seger lan *relevan*. Bedhekan punika ugi nedahaken menawi *humor* bedhekan basa Jawa saged nggayutaken *tradisi lokal* kaliyan *media modern*, sarta damel *ruang* kangge *ekspresi identitas budaya* ing *platform digital*.

Wosing Tembung: pangolahing basa, plesedan, *humor*, bedhekan basa Jawa