



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan dan fungsi permainan bahasa dalam wacana humor twit @handokotjung melalui pendekatan pragmatik. Pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan yang dipaparkan adalah penyimpangan pada aspek ortografis, aspek fonologis, ketaksaan, sinonimi, antonimi, dan nama. Fungsi permainan bahasa yang dipaparkan adalah fungsi komunikatif, fungsi humor, fungsi kritik sosial, fungsi kreatif, dan fungsi eufemisme. Metode pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka. Data-data yang dikumpulkan dianalisis melalui pendekatan pragmatik bersifat deskriptif analisis.

Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan berupa pemanfaatan aspek ortografis berkaitan dengan cara menuliskan lambang huruf di dalam wacana twit. Pemanfaatan aspek fonologis terdiri dari substitusi bunyi yang berkaitan dengan mensubstitusikan bunyi sebuah kata dengan bunyi lain sehingga tercipta kata dengan makna yang berbeda. Pemanfaatan ketaksaan terdiri dari polisemi, homofoni kata biasa, homofoni akronim dan abreviasi, homografi, frase amfibologi, dan idiom. Ketaksaan merupakan aspek kebahasaan yang jenisnya paling banyak dimanfaatkan sebagai upaya untuk mengacaukan makna. Pemanfaatan sinonimi berkaitan dengan kata, frasa, atau kalimat yang memiliki kemiripan makna. Pemanfaatan antonimi berkaitan dengan kata, frasa, atau kalimat yang maknanya saling berlawanan. Pemanfaatan nama berkaitan dengan kata-kata nama yang diperlakukan sebagai kata biasa yang memiliki makna. Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa dalam wacana humor twit @handokotjung memiliki fungsi komunikatif dengan memuat pesan tertentu kepada pembaca; fungsi humor dengan membuat twit yang jenaka; fungsi kritik sosial dengan memuat pendapat, tanggapan, dan sindiran; fungsi kreatif dengan menciptakan kreatifitas melalui bahasa; dan fungsi eufemisme dengan memperhalus ungkapan yang terasa kasar.

Kata Kunci: permainan bahasa, wacana humor, @handokotjung



ABSTRACT

This study aims to identify the use of linguistic aspects and the functions of language plays in the humorous discourse of @handokotjung's tweets through a pragmatic approach. The use of the linguistic aspects presented are deviations from orthographic aspect, phonological aspect, ambiguity, synonym, antonym, and name. The functions of the language plays presented are the communicative function, the function of humor, the function of social criticism, the creative function, and the function of euphemism. The data were collected from library research and analyzed through a descriptive approach of pragmatics study.

The study indicates that the use of linguistic aspects in the form of the use of orthographic aspect is related to how to write letters in the discourse of the tweets. The use of phonological aspect consists of sound substitution related to substituting the sound of a word with another sound so that words with different meanings are created. The use of ambiguity consists of polysemy, homophony of common words, homophony of acronym and abbreviation, homograph, amphibological phrase, and idiom. Ambiguity is a linguistic aspect that is most widely used as an attempt to confuse meaning. The use of synonym is related to words, phrases, or sentences that have similar meanings. The use of antonym is related to words, phrases, or sentences that have opposite meanings. The use of name is related to names that are treated as ordinary words that have meanings. Based on the results of the study, the use of linguistic aspects as a form of language plays in the humorous discourse of @handokotjung's tweets has the communicative function by conveying certain messages to the readers; the function of humor by making humorous tweets; the function of social criticism by delivering opinions, responses, and satire; the creative function by developing creativity through language; and the function of euphemisms by smoothing out words that sound harsh.

Keywords: language plays, humorous discourse, @handokotjung