



INTISARI

Penelitian ini membahas tentang wacana *Stand Up Comedy Indonesia Session 4* Kompas TV. SUCI menggunakan bahasa sebagai materi utama untuk berhumor. Lawakan dalam SUCI berasal dari kehidupan sehari-hari para komika. Dengan pendekatan analisis wacana, penelitian ini menjawab permasalahan tentang (1) struktur wacana SUCI 4, (2) permainan bahasa, dan (3) fungsi komunikatif wacana SUCI 4 Kompas TV.

Data penelitian ini merupakan data lisan berupa pertunjukan SUCI 4 Kompas TV. Data diperoleh dengan metode simak bebas libat cakap dan dilanjutkan dengan teknik catat. Analisis data menggunakan metode kontekstual, agih, dan padan. Struktur dan fungsi komunikatif diteliti dengan metode kontekstual, kepaduan wacana dengan metode agih, dan permainan bahasa dengan metode padan. Teori yang digunakan adalah teori analisis wacana, SUCI 4 Kompas TV, kepaduan wacana, permainan bahasa dan fungsi bahasa.

Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu struktur SUCI 4 Kompas TV terdiri atas struktur wajib yaitu isi lawakan yang terdiri atas pengantar dan *punch line*, serta unsur opsional yang terdiri atas salam pembuka, pertanyaan kabar, kalimat penutup, dan penyebutan nama. Kepaduan antarpemis dalam wacana ditemukan wacana yang kohesif saja, kohesif dan koheren, serta tidak kohesif dan koheren. Kedua, permainan bahasa dalam wacana SUCI 4 Kompas TV menunjukkan penyimpangan penggunaan bahasa pada ranah permainan bunyi yang terdiri atas penggantian bunyi pada kata dan suku kata; ambiguitas yang terdiri atas ambiguitas gramatikal yaitu kata majemuk, frasa amfipoli, serta ambiguitas lesikal yaitu polisemi dan homonimi; relasi leksikal meliputi: hiponimi dan kohiponimi, meronimi, kolokasi, sinonimi, dan antonimi; permainan unsur pembatas; metonimi; hiperbola; simile; visualisasi referen; dan *entailment*. Ketiga, fungsi komunikatif wacana SUCI 4 yaitu untuk bercanda, menertawakan diri sendiri, menyindir, mengkritik, mempengaruhi penonton, dan menginformasikan budaya. Selanjutnya, dapat disimpulkan SUCI 4 menggunakan bahasa sebagai media untuk berhumor dengan permainan bahasa. Selain itu ditemukan keteraturan sehingga dihasilkan struktur dan tipe kepaduan wacana, serta SUCI 4 memiliki fungsi komunikatif yang bermanfaat untuk turut memperbaiki tatanan sosial.

Kata kunci: *SUCI 4* Kompas TV, analisis wacana, kepaduan, permainan bahasa, fungsi bahasa



ABSTRACT

This study discusses the discourse of Stand Up Comedy Indonesia (SUCI) Session 4 Kompas TV. SUCI uses Indonesian language as the main material of the jokes. The jokes in SUCI come from everyday life of the comics. It uses discourse analysis approach to answer the questions about (1) the structure of SUCI 4 discourse, (2) language play, and (3) the communicative function of SUCI 4 discourse.

The data are oral forms of Kompas TV's SUCI 4 shows. The data are obtained by the observation method and by taking notes technique. The data analysis uses contextual, distribution, and comparative methods. The research examines the communicative structure and function using contextual method, the discourse cohesion using distribution method, and language play using comparative method. The theories used are the theory of discourse analysis, Kompas TV's SUCI 4, discourse cohesion, language play, and language functions.

The analysis shows that first, the structure of Kompas TV's SUCI 4 consists of a primary structure consisting of introductory joke and punch line, and secondary elements consisting of a greeting, closing sentence, and naming. The cohesion analysis finds that there are cohesive discourse, cohesive and coherent discourse, and neither cohesive nor coherent discourse. Secondly, language play in the discourse of Kompas TV's SUCI 4 shows that the breaching of language use in phonology consists of the replacement of the sound in words and syllables; grammatical ambiguity: compound word, amphiboly phrase; lexical ambiguity: polysemy and homonymy; lexical relations: hyponymy and co-hyponymy, meronymy, collocation, synonymy and antonym; element limiting play; metonymy; hyperbole; simile; referents visualization; and entailment. Third, the communicative function of SUCI 4 discourse is to joke, to laugh at self, insinuate, criticize, influence the audience, and inform the culture. Furthermore, it can be concluded that SUCI 4 uses language as a medium of humour with language play. Besides, there is regularity so that the structure and cohesion type of the discourse can be found, and SUCI 4 has a communicative function to contribute to the improvement of social order.

Keywords: Kompas TV's SUCI 4, discourse analysis, cohesion, language play, language function