



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN .....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	10
1.3 Tujuan Penelitian .....	10
1.4 Manfaat Penelitian .....	10
1.5 Tinjauan Pustaka .....	11
1.6 Landasan Teori.....	13
1.6.1 Analisis Wacana .....	13
1.6.2 <i>Stand Up Comedy Session 4</i> Kompas TV .....	14
1.6.3 Teori Humor .....	16



1.6.4	Kepaduan Wacana .....	17	
1.6.5	Permainan Bahasa .....	18	
1.6.6	Fungsi Bahasa .....	19	
1.7	Metode Penelitian .....	20	
1.7.1	Tahap Pengumpulan Data.....	21	
1.7.2	Tahap Analisis Data.....	22	
1.7.3	Tahap Penyajian Data.....	24	
1.8	Sitematika Penyajian.....	24	
<b>BAB II STRUKTUR WACANA <i>STAND UP COMEDY INDONESIA</i></b>			
<i>SESSION 4 KOMPAS TV</i> .....			25
2.1	Pengantar .....	25	
2.2	Bagian-bagian Wacana <i>Stand-Up Comedy Indonesia</i>		
<i>Session 4 Kompas TV</i> .....			26
2.2.1	Unsur Wajib .....	28	
2.2.1.1	Bagian Pengantar .....	30	
2.2.1.1.1	Materi yang Bersumber dari Pengalaman .....	30	
2.2.1.1.2	Materi yang Bersumber dari Pengamatan .....	34	
2.2.1.1.3	Materi yang Bersumber dari Pendapat .....	37	
2.2.1.2	<i>Punchline</i> .....	40	
2.2.1.2.1	<i>Punchline</i> Tengah.....	43	
2.2.1.2.2	<i>Punchline</i> Akhir .....	46	
2.2.1.2.3	<i>Punchline</i> Tengah dan Akhir.....	47	

2.2.2 Unsur Opsional .....	51
2.2.2.1 Salam Pembuka .....	51
2.2.2.2 Pertanyaan tentang Kabar .....	53
2.2.2.3 Kalimat Penutup .....	53
2.2.2.4 Penyebutan Nama Komika .....	54
2.3 Kepaduan Wacana <i>Stand Up Comedy Indonesia Session 4</i>	
Kompas TV .....	55
2.3.1 Wacana Kohesif .....	56
2.3.2 Wacana Kohesif dan Koheren.....	59
2.3.3 Wacana Tidak Kohesif dan Tidak Koheren.....	62
BAB III PERMAINAN BAHASA DALAM WACANA <i>STAND UP COMEDY</i>	
<i>INDONESIA SESSION 4 KOMPAS TV</i> .....	
3.1 Pengantar .....	67
3.2 Jenis-jenis Wacana <i>Stand Up Comedy Indonesia Session 4</i>	
Kompas TV .....	68
3.2.1 Permainan Bunyi .....	69
3.2.1.1 Penggantian Bunyi pada Kata.....	69
3.2.1.2 Penggantian Bunyi pada Suku Kata .....	70
3.2.2 Permainan Ambiguitas .....	73
3.2.2.1 Ambiguitas Gramatikal.....	73
3.2.2.1.1 Kata Majemuk dan Idiom.....	73
3.2.2.1.2 Frasa Amfiboli.....	75



3.2.2.2 Ambiguitas Leksikal .....	76
3.2.2.2.1 Permainan Polisemi .....	77
3.2.2.2.2 Permainan Homonimi .....	81
3.2.3 Permainan Relasi Leksikal .....	85
3.2.3.1 Permainan Hiponimi dan Kohiponimi .....	85
3.2.3.2 Permainan Meronimi .....	87
3.2.3.3 Permainan Kolokasi .....	88
3.2.3.4 Permainan Sinonimi .....	89
3.2.3.5 Permainan Antonimi .....	90
3.2.3.5.1 Perlawanan Makna Antarkata dan Antarfrasa .....	91
3.2.3.5.2 Perlawanan Makna Antarklausa dan Antarkalimat .....	94
3.2.4 Permainan Metonimi .....	95
3.2.5 Permainan Unsur Pembatas .....	99
3.2.5.1 Permainan Unsur Pembatas Objektif .....	99
3.2.5.2 Permainan Unsur Pembatas Keterangan .....	100
3.2.5.3 Permainan Unsur Pembatas Klausal .....	101
3.2.5.3.1 Unsur Pembatas Klausa Perlawanan .....	101
3.2.5.3.2 Unsur Pembatas Klausa Kondisional .....	103
3.2.5.3.3 Unsur Pembatas Klausa Tujuan .....	104
3.2.5.3.4 Unsur Pembatas Klausa Kausal .....	105
3.2.6 Permainan Hiperbola .....	106



3.2.7 Permainan Simile.....	107
3.2.8 Permainan Visualisasi Referen.....	111
3.2.9 Permainan <i>Entailment</i> .....	112
BAB IV FUNGSI KOMUNIKATIF WACANA <i>STAND UP COMEDY</i>	
<i>INDONESIA SESSION 4 KOMPAS TV</i> ..... 115	
4.1 Pengantar .....	115
4.1.1 Untuk Bercanda .....	116
4.1.2 Untuk Menertawakan Diri Sendiri .....	122
4.1.3 Untuk Menyindir dan Mengkritik .....	125
4.1.4 Untuk Mempengaruhi Penonton .....	131
4.1.5 Untuk Menginformasikan Keseharian Komika .....	132
BAB V PENUTUP.....	134
5.1 Kesimpulan.....	134
5.2 Saran .....	13
DAFTAR PUSTAKA .....	139
PUSTAKA LAMAN .....	142
LAMPIRAN.....	147