

INTISARI

WACANA FIKSIMINI BAHASA INDONESIA: ANALISIS STRUKTUR, KETERPADUAN, PERMAINAN BAHASA, DAN FUNGSI

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik wacana fiksimini yang dalam bahasa Indonesia merupakan ragam wacana yang relatif baru. Adapun tujuan tersebut dicapai dengan menjelaskan struktur dan keterpaduan antarunsur, bentuk permainan bahasa, dan fungsi wacana fiksimini bahasa Indonesia.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan wacana fiksimini sebagai objek penelitian. Data penelitian ini berupa *tweet fiksimini* dari para *fiksiminier* yang di-*retweet* dalam akun *@fiksimini*. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ialah sumber data tertulis. Sumber data tertulis yang dimaksud berupa *twitter* dari akun *@fiksimini*. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan teknik catat. Selanjutnya, pembatasan data penelitian dilakukan dengan mengambil data melalui akun *twitter @fiksimini* mulai 4 Juni hingga 3 November 2014. Selain itu, data yang diambil hanya untuk keperluan menjawab tiga rumusan masalah yang diajukan semata. Setelah data berhasil terhimpun, dilakukan analisis terhadap tiga plot sesuai rumusan masalah.

Hasil penelitian sebagaimana yang tersebut dalam rumusan masalah memuat tiga penjelasan. *Pertama*, struktur wacana fiksimini terdiri atas tiga unsur, yakni (1) topik, (2) judul, dan (3) isi. Selain itu, keterpaduan wacana antarunsurnya dapat dibentuk melalui kedua cara, yakni keterpaduan yang dikenali secara tersurat melalui topik dan keterpaduan yang dikenali secara tersirat melalui topik. *Kedua*, Permainan bahasa dalam wacana fiksimini pada umumnya disajikan dengan menghadirkan pemahaman umum pembacanya, kemudian disimpangkan menggunakan beberapa varian aspek kebahasaan. Aspek-aspek yang digunakan meliputi tiga permainan, yakni (1) fonologis, (2) morfologis, dan (3) makna. *Ketiga*, terdapat empat fungsi fiksimini yang ditemukan, yakni (1) fungsi emotif yang memandang fiksimini sebagai sarana untuk mengekspresikan perasaan atau emosi, (2) fungsi retorikal sebagai alat untuk menyindir dan menyampaikan kritik terhadap kondisi sekitar, (3) fungsi kognitif sebagai bagian untuk menarasikan atau menceritakan peristiwa berkenaan dengan topik tertentu, dan (4) fungsi *poetic speech* yang melihat fiksimini sebagai alat untuk mengekspresikan imajinasi dan untuk hiburan, berhumor, serta bercanda.

Kata Kunci : wacana fiksimini, struktur dan keterpaduan, permainan bahasa, fungsi bahasa.

ABSTRACT

FLASH FICTION DISCOURSE IN INDONESIAN LANGUAGE: ANALYSIS IN STRUCTURE, COHESIVENESS, LANGUAGE PLAY, AND FUNCTION

This research aims to describe the characteristics of flash fiction discourse which is considered belonging to a new genre in Indonesian discourse. This aim is reached by explaining the structure and cohesiveness, the form of language play, and investigation and its communicative function..

This is a qualitative research by using flash fiction discourse as object of this research. The data of this research is *tweet fiksimini* from *fiksiminier* which is re-tweeted in account *@fiksimini*. The source of the data which is used in this research is written data.

This research finds that: the structure of flash fiction consists of three elements; they are (1) topic, (2) title, and (3) content. Besides, discourse cohesiveness between the elements can be formed through two ways; they are the relation of cohesiveness which can be identified implicitly by its topic. Second, language play in flash fiction discourse in general is described by creating readers' common understanding, then be played by using some variants of language aspect. Aspects which are used are three plays; they are (1) phonology (2) morphology, and (3) semantic. The third, there are four functions flash fiction which are found in this research, they are (1) emotive function which describes flash fiction as a tool for expressing the feeling and emotion, (2) rhetorical function as a tool for teasing and explaining critic to circumstance, (3) cognitive function as the part of explanation to tell the event about the particular topic, and (4) poetic speech function which describes flash fiction as a tool of explanation to express the imagination and entertainment, humor, and make a joke.

Keywords : flash fiction discourse, structure and cohesiveness, language play, language function.