



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan humor yang ditimbulkan oleh pemanfaatan aspek-aspek pragmatik dan aspek-aspek kebahasaan. Pengumpulan data dilakukan dengan metode simak, melalui teknik catat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa wacana humor yang ditimbulkan oleh pemanfaatan aspek pragmatik dalam wacana rayuan Gombal OVJ terbagi menjadi tiga yaitu: 1) penyimpangan prinsip kerjasama, yang terdiri dari a) maksim kuantitas, b) maksim kualitas, c) maksim relevansi, dan d) maksim cara. 2) penyimpangan prinsip kesopanan, yang terdiri dari a) maksim kebijaksanaan, b) maksim kemurahan, c) maksim penerimaan, d) maksim kerendahan hati, e) maksim kecocokan, dan f) maksim kesimpatian. 3) parameter pragmatik, yang terdiri dari a) tingkat jarak sosial, b) tingkat status sosial, c) tingkat peringkat tindak tutur. Sementara itu aspek-aspek kebahasaan yang dimanfaatkan dalam mengkreasikan wacana humornya meliputi a) aspek fonologis, b) ketaksaan, c) homonimi d) gaya bahasa, e) pertalian kata dalam frasa, f) pertalian antarproposisi, dan g) kata ulang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Rayuan Gombal OVJ memiliki beberapa topik: yaitu profesi, benda, tokoh, binatang, tempat, hobi, kota, media sosial, media komunikasi, makanan, dan minuman. Berdasarkan pemanfaatan aspek kebahasaan, wacana rayuan gombal OVJ disampaikan dengan bahasa informal (tidak baku). Proporsi terbesar adalah penggunaan bahasa Indonesia, sedangkan ragam bahasa yang lain adalah ragam bahasa Indonesia dialek Jakarta, ragam bahasa Indonesia dialek daerah, dan bahasa Inggris yang sebenarnya tidak lazim digunakan. Pemanfaatan ragam bahasa ini disesuaikan dengan tema dan lakon yang ditayangkan. Penelitian deskriptif kualitatif ini dilakukan melalui tahap pengumpulan data, tahap analisis data, dan tahap penyajian hasil analisis data.

Kata kunci : humor, rayuan, pragmatik



ABSTRACT

This thesis aims to describe to humor which inspired by pragmatic aspects and linguistic aspects. The collecting data method is which is used listening method combined with taking notes technique. The research result shows that the data of humor discourse inspired by pragmatic aspects in flattery talks of OVJ can be divided into three groups. 1) distortion in cooperation principle contains a) maxim of quantity, b) maxim of quality, c) maxim of relevance, and d) maxim of means. 2) politeness principle deviance contains a) maxim of wisdom, b) maxim of generosity, c) maxim of acceptance, d) maxim of modesty, e) maxim of concordance/harmony, f) maxim of sympathy. 3) Pragmatic parameter which contains a) level of social gap, b) level of social status, c) level of speech act. In the meantime, the linguistic aspects which is that used to create the humor discourse on the show contain: a) phonological aspects, b) ambiguity, c) homonym aspects, d) dialect, e) linkage word in the phrase, f) linkage between propositions, and g) repetitive words.

The research result shows that the flattery talks of OVJ have several topics: profession, particular object/things, public figure, animals, (famous) places, hobbies, city or urban life, social media, communication media, food and beverages. According to linguistic aspects, discourse of the flattery talks of OVJ is expressed with informal words or casual conversation. Bahasa Indonesia become the most commonly used language, while the rest is Bahasa Indonesia in Jakarta dialect. English and bahasa Indonesia in other local dialect are commonly used. Bahasa Indonesia in other local dialects, and English which is uncommon to use. The use of this various languages depends on the theme and story line of the show. This qualitative descriptive research conducted through two steps: first was collecting and analyzing data, and then presenting the result and analysis.

Keywords: humor, flattery, pragmatic