



## Permainan Bahasa Komika Arafah dalam Video *Stand Up Comedy Academy 2*

Ririn N. Gani  
Fatmah AR Umar  
Salam

Universitas Negeri Gorontalo  
Pos-el: [ririnngani30@gmail.com](mailto:ririnngani30@gmail.com),  
[fatmah.umar@ung.ac.id](mailto:fatmah.umar@ung.ac.id),  
[salamtolaki@ung.ac.id](mailto:salamtolaki@ung.ac.id)

DOI: 10.32884/ideas.v8i2.789

### Abstrak

Tujuan penelitian ini mendeskripsikan bentuk, gaya, dan fungsi permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2*. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Dari hasil penelitian ditemukan 343 kutipan permainan bahasa Arafah dalam 12 video *Stand Up Comedy Academy 2* yang di dalamnya terdapat bentuk abreviasi, duplikasi, antonimi, gaya tak resmi, percakapan, antitesis, repetisi, fungsi hiburan, mengkritik atau mengejek, dan menyampaikan sesuatu secara menarik. Simpulan penelitian yang lebih mendominasi dan sekaligus mewarnai permainan Bahasa Arafah yaitu bentuk duplikasi, gaya tak resmi, dan fungsi hiburan. Dengan demikian, banyak yang mengerti dan tertarik dengan topik yang dibawakan.

### Kata Kunci

Permainan bahasa, komika, *Stand Up Comedy Academy 2*

### Abstract

*This study aims to describe the form, style and functions of the language games of a comedian Arafah in the videos of Stand Up Comedy Academy 2. The method used is qualitative descriptive method. From the result of the study found 343 quotes from the Arafah language game in 12 Stand Up Comedy Academy 2 videos in which there are from of abbreviation, reduplication, antonymy, informal style, conversational, antithesis, repetition, entertainment function, criticizing or mocking, and conveying something interestingly. The research conclusions that dominate and color the Arafah language game are reduplication from, informal style, and entertainment functions. Thus, many understand and are interested in the topik being presented.*

### Keywords

*Language play, comedian, Stand Up Comedy Academy 2*

### Pendahuluan

Manusia secara penuh bebas dalam berbahasa, bahkan sudah menjadi identitas diri bagi manusia untuk menggunakannya sesuka hati. Keraf (dalam Suyanto, 2015) mengungkapkan bahwa, umumnya bahasa memiliki fungsi tertentu yang digunakan berdasarkan kebutuhan seseorang, yaitu sebagai alat untuk mengekspresikan diri, mengadakan integrasi dan beradaptasi sosial dalam tertentu, melakukan kontrol sosial, dan berkomunikasi. Bahasa terdiri dari empat keretampilan yaitu membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara. Berbicara digunakan dua kali lebih banyak daripada keterampilan membaca dan menulis (Kaur & Aziz, 2020). Maka dari itu bahasa dikatakan sebagai alat komunikasi berlaku pasti, meskipun persoalan komunikasi tidak selamanya dengan bahasa (baik lisan maupun tulis), sebab berkomunikasi tidak dapat dilaksanakan dengan bahasa isyarat. Sebagai akibat berkorelasinya ketiga kedudukan bahasa tersebut, akhirnya muncul permainan bahasa. Bahasa dipergunakan oleh penutur atau penutur mempermainkan bahasa demi tujuan tertentu.

Wibowo (2010) menjelaskan bahwa suatu tata permainan bahasa tak mungkin dilepaskan dari hakikat bahasa sebagaimana diyakini oleh aliran filsafat bahasa biasa bahwa makna sebuah kata adalah penggunaan kalimat, makna kalimat adalah penggunaan dalam bahasa, dan makna bahasa adalah penggunaan dalam hidup. Penggunaan kata atau kalimat yang sama dalam berbagai cara yang berbeda tidak berarti memiliki makna yang sama melainkan hanya memiliki dasar kemiripan. Oleh karena itu, sering sekali kita jumpai kata atau ungkapan bahasa yang sama, tetapi digunakan dalam berbagai bidang kehidupan.

Bahasa yang dapat diungkapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai hiburan dikenal dengan istilah humor. Robinson (dalam Yulianto 2010, p. 11-12) menyatakan dalam bukunya, *Humor and the Health*

*Profession*, yakni setiap jenis atau bentuk komunikasi oleh salah satu pihak yang ikut berinteraksi dianggap lucu dan memancing tawa, senyuman, atau perasaan terhibur. Permainan bahasa dalam hal menghibur dapat ditemukan dengan mudah, salah satunya melalui televisi. Contohnya dalam ajang pencarian bakat *Stand Up Comedy Academy* di Indosiar. Stand up comedy sebagai salah satu produk humor yang marak diperbincangkan oleh masyarakat umum saat ini memiliki kekhasan yaitu materi lawakan yang dibawakan di panggung oleh komika di depan penonton secara langsung atau biasa dikatakan sebagai komedi tunggal. (Rullyanti, 2019). Papan (dalam Pratama, 2020) juga menjelaskan bahwa *Stand Up Comedy* adalah suatu seni pertunjukkan yang dimaksudkan untuk langsung memancing tawa dari penonton. Pada dasarnya, seseorang tidak akan merasa malu atau canggung ketika ingin menyampaikan keresahan yang ada di dalam hidupnya. Karena dengan melalui *Stand Up Comedy* semua itu akan menjadi sebuah lelucon. Pemain *Stand Up Comedy* biasa disebut komika, salah satunya yaitu Arafah Riyanti. Ia merupakan komika perempuan yang berhijab dengan gestur yang kalem dan memiliki suara yang unik.

Permainan bahasa seharusnya digunakan untuk menyampaikan sesuatu secara sederhana sehingga mudah dipahami oleh orang lain, namun disisi lain permainan bahasa yang digunakan oleh komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2) tersebut terlalu sulit untuk dipahami sehingga apa yang disampaikan membuat penonton, juri dan mentor SUCA 2 keheranan. Hal itu membuat ia dikenal sebagai komika perempuan pertama yang absurd di Indonesia. Walaupun baru memulai karir *stand up comedy* pada awal tahun 2016, ia tampil konsisten dan memukau sepanjang kompetisi SUCA 2 sampai ia mencapai babak *grand final* dan berhasil meraih posisi sebagai *runner up* dalam acara *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2).

Penelitian ini menggunakan teori permainan bahasa. Permainan Bahasa adalah istilah kunci dalam filosofi Wittgenstein. Banyak pembaca awam yang salah paham dan menganggap bahwa permainan Bahasa berarti permainan kata, dalam arti orang memainkan trik kata, tetapi mereka melakukan kesalahan (Birgani & Soqandi, 2020). Hal ini dapat dijelaskan Wittgenstein (dalam Kaelan, 2004) bahwa permainan bahasa adalah suatu peristiwa yang tidak dapat diprediksi. Artinya bahwa dalam penggunaan bahasa pada proses permainan bahasa tidak dapat ditentukan dengan dasar-dasar serta hukum-hukum terutama yang berkaitan dengan bahasa, tidak dapat ditentukan berdasarkan hukum-hukum rasio, karena permainan bahasa adalah seperti suatu kehidupan. Misalnya seseorang yang menjelaskan suatu kejadian, meramal kejadian, memberitahukan mimpi kepada seorang ahli psikologi dan permainan bahasa lainnya.

Menurut Wijana (Fatonah, et al., 2017: 3) permainan bahasa adalah bentuk penggunaan bahasa yang tidak semestinya dan mengandung berbagai penyimpangan, seperti penyimpangan fonologis, gramatikal, kekacauan bentuk dan makna, dan bermacam-macam pelanggaran yang bersifat pragmatis, yang dimaksudkan untuk mencapai bermacam-macam tujuan, seperti melucu, mengkritik, menasihati, melarang, dan berbagai tujuan lain yang acap kali tidak mudah diidentifikasi.

Banyak bentuk permainan bahasa yang berkembang di masing-masing genre permainan bahasa. Peneliti mengkhususkan tiga teori bentuk permainan bahasa yang diungkapkan Wijana (dalam Putri, 2014) yaitu, abreviasi atau singkatan, reduplikasi, dan antonimi. Dalam permainan bahasa juga memiliki gaya, gaya bahasa merupakan ungkapan isi pikiran dan perasaan seseorang dalam bentuk tulis dan lisan. Terdapat tiga jenis gaya bahasa yang diungkapkan Keraf (1988), yaitu berdasarkan pilihan kata, berdasarkan nada, dan berdasarkan struktur kalimat. Dari ketiga jenis gaya bahasa di atas peneliti hanya mengacu pada beberapa teori gaya bahasa, yaitu gaya bahasa tak resmi, gaya percakapan, gaya antitesis dan gaya repetisi. Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain. Permainan bahasa dalam *stand up comedy* memiliki fungsi utama yaitu humor. (Yunus, dalam Siti Mulyani, 2003) menyatakan bahwa fungsi utama humor terbagi atas tiga, yaitu sebagai sarana hiburan, sarana mengkritik atau mengejek, dan sarana menyampaikan atau menjelaskan sesuatu secara menarik.

*Stand Up Comedy* merupakan wujud monolog yang bersifat menghibur, sehingga menjadi pertunjukan komedi yang mengetengahkan konsep penampilan tunggal. Di dunia *Stand Up Comedy*, para komik wajib menguasai teknik-teknik yang ada dalam istilah *Stand Up Comedy*. Muhammad (2017) mengemukakan 11 istilah *Stand Up Comedy*, yakni *rule of three*, *oner liner*, *act out*, *impersonation*, *roasting*, *riffing*, *comparisons*, *simile*, *observation*, *call back*, dan *heckler handling*.



Penelitian yang dilakukan oleh Dinda Tiara Alfianti (2016) berjudul Retorika Dakwah Dzawin Nur Ikram dalam *Stand Up Comedy*. Dinda Tiara Alfianti mengangkat dua permasalahan dalam penelitian ini, yaitu (1) bagaimana retorika Dakwah Dzawin Nur Ikram dalam *Stand Up Comedy*? dan (2) apa saja pesan dakwah yang terkandung dalam materi *Stand Up Comedy* Dzawin Nur Ikram? Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Dinda Tiara Alfiani, dapat disimpulkan bahwa komika Dzawin memiliki kemampuan mengemas materi semenarik mungkin sehingga materi dakwah yang ia bawakan mudah dipahami oleh penonton. Dalam pembawaan materinya pun, Dzawin menggunakan humor yang mudah membuat suasana terlihat lebih santai. Terdapat perbedaan pada objek kajian yang diteliti yaitu komika Dzawin Nur Ikram.

### Metode

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Berupa data lisan seperti ucapan, kata, atau kalimat yang mengandung humor atau komedi yang lucu dan menggelitik bagi pendengarnya, yang diutarakan dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2). Sumber data penelitian ini dapat diperoleh dari penutur komika Arafah dengan memperhatikan ucapan atau kalimat dan tingkah laku yang diperagakan dalam video.

### Hasil dan Pembahasan

#### Hasil

Hasil penelitian yang ditemukan dalam penelitian ini yakni (1) bentuk permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA2), (2) Gaya permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2), dan (3) Fungsi permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2). Ketiga hasil tersebut dipaparkan berikut ini.

#### 1. Bentuk Permainan Bahasa Komika Arafah dalam Video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2)

Terdapat tiga bentuk permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2), yaitu abreviasi merupakan bentuk singkatan tertulis sebagai pengganti kata atau frasa; reduplikasi merupakan hasil perulangan kata atau unsur kata; dan antonimi merupakan lawan kata. Ketiga bentuk tersebut terdapat pada tabel berikut ini.

**Tabel 1**

Bentuk Permainan Bahasa Komika Arafah dalam Video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2)

No.	Bentuk	Data	Keterangan
1.	Abreviasi	Gua kuliah di <b>UIN</b> Jakarta Pas gua lolos <b>SBMPTN</b> gua langsung bersujud syukur	UIN dan SBMPTN merupakan singkatan dari Universitas Islam Negeri dan Seleksi Bersama Masuk Islam.
2	Reduplikasi	Dan <b>gara-gara</b> episode kemaren tuh Malam ini gua akan menceritakan sebuah rahasia yang belum pernah gua ceritakan ke <b>orang-orang</b>	Kata gara-gara dan orang-orang merupakan perulangan kata atau unsur kata yang digunakan Arafah.
3	Antonimi	<b>Pulang pergi</b> kerja gua males nih kalau naik kereta penuh banget Misalnya nama panggilan kan ada yang panggilannya <b>Papa Mama</b>	Kata pulang pergi dan papa mama merupakan kata yang berlawanan.

#### 2. Gaya Permainan Bahasa Komika Arafah dalam Video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2)

Terdapat empat gaya permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2), yaitu gaya bahasa tak resmi biasanya digunakan dalam kondisi yang tidak formal; gaya percakapan memiliki ciri khusus yakni pilihan katanya menggunakan kata-kata populer dan percakapan; gaya antitesis lazimnya terdapat pemakaian kata yang memiliki makna yang berlawanan atau bertentangan; dan gaya repetisi identik dengan perulangan bunyi, baik dari suku kata, kata maupun bagian kalimat penting untuk memberi tekanan sesuai dengan sebuah konteks. Keempat gaya permainan bahasa tersebut terdapat pada tabel berikut ini.

**Tabel 2**

Gaya Permainan Bahasa Komika Arafah dalam Video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2)

No.	Gaya	Data	Keterangan
1.	Gaya Bahasa Tak Resmi	Untung aja nih ya Gua masak aer Gua masak setengah jam gak mateng	Kata-kata tersebut dipergunakan dalam Bahasa standar, khususnya dalam kesempatan-kesempatan yang tidak formal.
2.	Gaya Percakapan	Kamu nih pulangny malem-malem terus, jam berapa ini? terus anaknya jawab Jam berapa ini ibu pasti lucu jawabannya, ayo lucu, ngak lucu ganti ibu nih. Terus gua kesel, nanti gua ngadu sama suami gua Anak lu tuh suami gua jawab Anak gua kenapa tuuh? Aah pasti lucu, ngak lucu ganti istri nih	Kalimat tersebut mengandung bahasa yang dibentuk menurut kebiasaan serta terdapat interaksi antara dua atau lebih pembicaraan
3.	Gaya Antitesis	Tapi gua paling males begitu kalau naik kereta sumpek gitu, <b>pulang pergi</b> kerja gua males nih kalau naik kereta penuh banget	Kata pulang pergi termasuk kata yang maknanya berlawanan atau bertentangan.
4.	Gaya Repetisi	Pisang dikupas, ditaru di adonan diaduk-aduk, digoreng. Pisang dikupas, ditaru di adonan, diaduk-aduk, digoreng. Karena dia ngeblank, pisang dikupas, ditaru di adonan, diaduk-aduk, ditiup jadi balon	kalimat tersebut diulang oleh Arafah untuk memberi tekanan bahwa proses pembuatan pisang goreng memiliki langkah-langkah.

3. Fungsi Permainan Bahasa Komika Arafah dalam Video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2)

Terdapat tiga fungsi permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2), yaitu fungsi hiburan, Sheinowizt (dalam Darmansyah, 2010) menyatakan bahwa humor adalah kualitas seseorang yang menggelikan dan menghibur. Artinya suatu kemampuan untuk menerima, menikmati, dan menampilkan sesuatu yang lucu, ganjil atau aneh yang bersifat menghibur; mengkritik dan mengejek, Kritik atau ejekan yang disampaikan melalui humor bisanya tidak bersifat langsung, orang atau situasi yang dikritik tidak disebutkan secara langsung. Hal ini menyebabkan orang lain dapat tersenyum, kecuali orang yang benar-benar dituju oleh humor tersebut; dan menyampaikan sesuatu secara menarik, Sebagian orang yang memiliki imajinasi liar dan meronta-ronta akan membuah karya yang menarik. Seorang komika diharuskan menjelaskan sebuah konsep kepada penonton yang tidak layak dipaparkan secara apa adanya. Ketiga fungsi permainan bahasa tersebut terdapat pada tabel berikut ini.

**Tabel 3.**

Fungsi Permainan Bahasa Komika Arafah dalam Video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2)

No.	Fungsi	Data	Keterangan
1.	Fungsi Hiburan	Ada ibu-ibu maruk banget pegangannya sampai dua, ya Allah. Gua pegangan sama siapa ya? Gua bilang saja Bu jangan maruk dong pegangannya ibunya bilang Siapa yang lagi pegangan, saya lagi fitnes. Dan kalau lagi pegang nih, di sini kan tangan kirinya ini, gua di sebelah kirinya begitu kebauan, bau banget ini ketek, ini saking baunya ketek kiri nih, ketek kanan buka usaha ini, buka usaha <i>laundry</i>	Kalimat tersebut termasuk menghibur karena menimbulkan respon tertawa dari penonton.
2.	Mengkritik dan Mengejek	Selain ngasi tugasnya berat nih dosen gua juga galak dan gak mau menghargai usaha mahasiswanya. Gua ngerjain tugas, begadang-begadang, dia bilang Nih apaan nih? Sampah? Maaf Pak itu bungkus mie instan, nih tugasnya Nah begini dong ngerjain tugas kaya Arafah walaupun tugasnya kayak sampah	Kalimat tersebut secara tidak langsung diungkapkan Arafah untuk mengkritik dosen-dosen yang galak dan tidak menghargai mahasiswa dan ungkapan dosen tersebut diungkapkan untuk mengejek Arafah sebagai mahasiswa yang membuat tugas seperti sampah
3.	Menyampaikan Sesuatu Secara Menarik	Gua juga pernah ngeblank waktu Ujian Nasional, waktu itu gua dikasih soal sama guru gua, nggak gua jawab, gua diemin sampai waktu habis guru gua nanya Arafah kok enggak dijawab? Iya biar waktu yang menjawab	Kalimat tersebut menyampaikan sesuatu secara menarik, karena Arafah menjelaskan sebuah konsep yang tidak wajar dipaparkan secara apa adanya dan digunakan untuk



semuanya

mengungkapkan bahwa dia pernah mengalami blank pada saat Ujian Nasional dan tidak mengisi jawaban, lalu dia memplesetkan nanti waktu yang akan menjawab.

Setiap video Arafah menunjukkan penampilan yang berbeda-beda. Artinya dari video pertama sampai kedua belas mengalami perubahan dari segi suara, mimik wajah, gestur, dan teknik yang digunakan. Dari kesebelas teknik *stand up*, terdapat tiga teknik yang dominan digunakan Arafah dalam ber*stand up* yaitu teknik *Act Out*, teknik *Rule Of Three*, dan teknik *One Liner*.

1. *Out* adalah teknik yang menunjukkan dengan gerakan. *Act out* sering digunakan dalam stand up comedy karena mudah dan keberhasilan tinggi. Biasanya *act out* sebagai *punchlinenya*. Salah satu contoh dalam video Arafah yang menunjukkan teknik *Act Out* yaitu, Kak, bayar berapa? 4 ribu. Diambil dihitung. Nih ka. Iya. Pulang-pulang, dia begini, jadi Unyil (sambil meragakan gaya jalan tokoh si Unyil).
2. *Rule Of Three* adalah teknik penggunaan tiga kalimat, dua kalimat awal digunakan sebagai *set up*, satu kalimat terakhir digunakan sebagai *punchline*. Contoh kalimat yang menunjukkan *Rule Of Three* dalam salah satu video Arafah yaitu, Di rental PS gua ini anaknya macem-macem. Ada anak SD, anak SMP, anak konda.
3. *One Liner* adalah bit singkat yang hanya terdiri dari satu sampai tiga kalimat. Teknik *oner liner* merupakan teknik paling sederhana di dalam *stand up comedy*, tetapi selain sederhana ini juga memerlukan pemikiran yang lebih keras dibanding teknik lainnya. Salah satu contoh kalimatnya yaitu, Ini kalo motornya mati nih, dia jadi anak yatim, ya kan bapaknya motor dan Ini artinya kekuatan cinta dapat menyatukan semua perbedaan. Makanya nanti gua mau nikah sama rice cooker, biar bisa menghangatkan gua setiap hari.

### Pembahasan

Berdasarkan data yang diperoleh terdapat permainan bahasa yang digunakan komika Arafah dalam setiap video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2). Video tersebut terdapat bentuk, gaya dan fungsi dari permainan bahasa. Hal ini disebabkan karena Arafah sebagai seorang komika dikenal dengan materinya yang *absurd* ketika ber *Stand Up Comedy* sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa terdapat permainan bahasa di dalam penampilannya.

Data analisis penelitian mengenai permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2) terdapat dua belas video yang dianalisis dengan menggunakan teori dari Wittgenstein (dalam Hartini, 2019) yang menyatakan bahwa permainan bahasa berkaitan dengan bahasa sehari-hari (*ordinary language*) yang bersifat sederhana.

#### 1. Bentuk Permainan Bahasa Komika Arafah dalam Video Stand Up Comedy Academy 2 (SUCA 2)

Bentuk permainan pemanfaatan aspek kebiasaan sebagai permainan bahasa yang dikemukakan oleh Wijana (2004) terdiri dari permainan ortografis, fonologi, ketaksaan, metonimi, akronim, abreviasi atau singkatan, kata ulang, nama, teka-teki, dan antonimi. Berdasarkan hasil analisis yang dipaparkan sebelumnya, peneliti mengkhususkan tiga bentuk permainan bahasa dalam video *stand up comedy academy 2* Arafah (SUCA 2) Riyanti. Bentuk permainan bahasa tersebut terdiri dari empat puluh satu kutipan yang diungkapkan oleh Arafah, yaitu delapan belas bentuk Abreviasi, dua puluh bentuk reduplikasi, dan tiga bentuk antonimi.

#### 2. Gaya Permainan Bahasa Komika Arafah dalam Video Stand Up Comedy Academy 2 (SUCA 2)

Gaya permainan bahasa merupakan ungkapan isi pikiran dan perasaan seseorang dalam bentuk tulis dan lisan Berdasarkan hasil analisis yang dipaparkan, terdapat empat gaya permainan bahasa dalam video *stand up comedy academy 2* (SUCA 2) Arafah Riyanti. Gaya permainan bahasa tersebut terdiri dari lima puluh tujuh kutipan yang diungkapkan oleh Arafah, yaitu dua puluh gaya tak resmi, lima belas gaya percakapan, dua gaya antitesis, dan dua puluh gaya repetisi.

#### 3. Fungsi Permainan Bahasa Komika Arafah dalam Video Stand Up Comedy Academy 2 (SUCA 2)

Permainan bahasa dalam *stand up comedy* memiliki fungsi utama yaitu humor. (Yunus, dalam Siti Mulyani, 2003) menyatakan bahwa fungsi utama humor terbagi atas tiga, yaitu sebagai sarana hiburan, sarana mengkritik atau mengejek, dan sarana menyampaikan atau menjelaskan sesuatu secara menarik. Berdasarkan hasil analisis yang dipaparkan sebelumnya, terdapat tiga fungsi permainan bahasa dalam video *stand up comedy academy 2* (SUCA 2) Arafah Riyanti. Fungsi permainan bahasa tersebut terdiri dari empat puluh tiga

kutipan yang diungkapkan oleh Arafah, yaitu dua puluh fungsi hiburan, sembilan fungsi mengkritik atau mengejek, dan empat belas fungsi menyampaikan sesuatu secara menarik.

Terdapat perbedaan dalam dua belas video *stand up* Arafah, dari video pertama sampai video kedua belas penampilan Arafah mengalami perubahan. Hal ini dapat dilihat dari teknik *stand up* yang digunakan Arafah. Terdapat tiga teknik yang mendominasi penampilan Arafah, yaitu teknik *Act Out*, teknik *Rule Of Three*, dan teknik *One Liner*. Jadi dapat dikatakan bahwa dalam penampilan Arafah sering membawakan materi yang bervariasi.

Penampilan Arafah dengan materinya yang absurd memang menjadi ciri tersendiri baginya untuk terlihat berbeda dengan komika yang lain. Namun, Arafah perlu memperhatikan beberapa hal agar penampilannya lebih maksimal, yaitu tetap konsisten dalam pembawaan topik, memahami isi topik, menguasai panggung dan percaya diri. Selain itu Arafah juga bisa menginovasi materinya dengan membubuhkan pesan moral kepada penonton disetiap penampilannya, agar penampilannya tidak hanya menghibur penonton saja, akan tetapi ada pesan yang bisa diambil oleh penonton.

### Simpulan

Berdasarkan uraian dan hasil analisis di atas mengenai permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2), dapat disimpulkan bahwa terdapat 343 kutipan permainan bahasa dalam dua belas video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2) yang diutarakan oleh Arafah. Dari 343 kutipan yang ditemukan, peneliti mencantumkan 141 kutipan sebagai perwakilan dari semua aspek. Sesuai dengan fokus penelitian yaitu bentuk permainan bahasa, gaya permainan bahasa dan fungsi permainan bahasa.

1. Bentuk permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2) terdapat tiga bentuk permainan bahasa, yaitu bentuk abreviasi, bentuk reduplikasi, dan bentuk antonimi. Dari ketiga bentuk tersebut ditemukan empat puluh satu kutipan yang diungkapkan oleh Arafah, yaitu delapan belas bentuk abreviasi, dua puluh bentuk reduplikasi, dan tiga bentuk antonimi. Dengan demikian, bentuk reduplikasi mendominasi dan sekaligus mewarnai permainan bahasa Arafah.
2. Gaya permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2) terdapat empat gaya permainan bahasa, yaitu gaya bahasa tak resmi, gaya bahasa percakapan, gaya bahasa antitesis, dan gaya bahasa repetisi. Dari keempat gaya bahasa tersebut ditemukan lima puluh tujuh kutipan yang diungkapkan oleh Arafah, yaitu dua puluh gaya bahasa tak resmi, lima belas gaya bahasa percakapan, dua gaya bahasa antitesis, dan dua puluh gaya bahasa repetisi. Dengan demikian, gaya tak resmi dan repetisi mendominasi dan sekaligus mewarnai permainan bahasa Arafah.
3. Fungsi permainan bahasa komika Arafah dalam video *Stand Up Comedy Academy 2* (SUCA 2) terdapat tiga fungsi permainan bahasa, yaitu sebagai sarana hiburan, sarana mengkritik atau mengejek, dan sarana untuk menyampaikan atau menjelaskan sesuatu secara menarik. Dari ketiga fungsi tersebut ditemukan empat puluh tiga kutipan yang diungkapkan oleh Arafah, yaitu dua puluh fungsi hiburan, sembilan fungsi mengkritik atau mengejek, dan empat belas fungsi menyampaikan sesuatu secara menarik. Dengan demikian, fungsi hiburan mendominasi dan sekaligus mewarnai permainan bahasa Arafah.

Dalam dua belas video *Stand up comedy* Arafah mengalami perubahan disetiap videonya. Hal ini dapat dilihat dari teknik *stand up* yang digunakan Arafah. Terdapat tiga teknik yang mendominasi penampilan Arafah, yaitu teknik *Act Out*, teknik *Rule Of Three*, dan teknik *One Liner*. Jadi dapat dikatakan bahwa dalam penampilan Arafah sering membawakan materi yang bervariasi.

### Daftar Rujukan

- Birgani, S. Z. & Soqandi, M. (2020). Wittgensteins Concept of Language Games. *Britain International of Linguistic, Arts and Education Sciences Journal*, 2(2). doi: <https://doi.org/10.33258/biolae.v2i2.280>
- Alfianti, Dinda Tiara. (2016) *Retorika Dakwah Dzawin Nur Ikram dalam Stand Up Comedy*. Jakarta. (Skripsi).
- Darmansyah. (2010). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengn Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fatonah, N., Sumarti., & Bambang R. (2017). Permainan Bahasa Wacana Humor Akun Meme *Comic* Indonesia Di Instagram Serta Implikasinya. *Jurnal Kata*, 5(3), 1-12. Diterima dari <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/BINDO1/article/viewFile/14038/10139>



- Hartini, Lilis. (2019). Tata Permainan Bahasa Wittgenstein dalam Teks Konstitusi. *Jurnal Wawasan Yuridika*, 3(1), 41-54. Diterima dari <http://ejournal.sthb.ac.id/index.php/jwy>
- Heigham, J., & R. A. Croker. 2020. *Penelitian Kualitatif Dalam Linguistik Terapan*. Yogyakarta: Terakarta.
- Kaelan. (2004). *Filsafat Analitis menurut Ludwig Wittgenstein*. Yogyakarta: Paradigma.
- Keraf, Gorys. (1988). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia.
- Muhammad, Oki. (2017). Gaya Komunikasi Comic Komunitas Stand Up Indo PKU Pekanbaru. *Jurnal FISIP*, 4(1), 1-15. Diterima dari file:///C:/Users/ADMIN/Downloads/13035-25423-1-SM.pdf
- Mulyani, Siti. (2003). Humor Dalam Majalah Djoko Lodang. *Jurnal Litera*, 4(1), 77-87. Yogyakarta: DIK Universitas Negeri Yogyakarta. Diterima dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/litera/article/view/4885/4225>
- Pratama, R. K. & Utomo A.P.Y. (2020). Analisis Tindak Tutur Ekspresif dalam Wacana *Stand Up Comedy* Indonesia Sesi 3 Babe Cabita di Kompas TV. *Jurnal Caraka*, 6(2), 91-103. DOI: <https://doi.org/10.30738/v6i2.7841>
- Putri, M. O. (2014). Permainan bahasa Jawa Sebagai Wahana Kritik Sosial. *Jurnal Sutasoma*, 3(1), hlm. 6-16. Diterima dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/sutasoma/article/view/4018>
- Rullyanti, Merry & Nurdianto. (2019). Language Style Of Humor On Stand-Up Comedy Video. *Jurnal Of Applied Linguistics and Literature*, 4(1), 60-68. DOI: 10.33369/joall.v4i1.6886 Diterima dari [https://www.researchgate.net/publication/332837726\\_LANGUAGE\\_STYLE\\_OF\\_HUMOR\\_ON\\_STAND-UP\\_COMEY\\_VIDEO](https://www.researchgate.net/publication/332837726_LANGUAGE_STYLE_OF_HUMOR_ON_STAND-UP_COMEY_VIDEO)
- Suyanto, Edi. 2015. *Membina, Memelihara, dan Menggunakan Bahasa Indonesia Secara Benar: Kajian Historis-Teoritis dan Praktik Tulis*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wibowo,Wahyu. (2010). *Tata Permainan Bahasa Karya Tulis Ilmiah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Yulianto, Diyan. (2010). *Belajar Inggris dengan Humor-Humor Gokil*. Jogjakarta: DIVA Press.

