

**KETAKSAAN DALAM SEGMENT TEKA-TEKI SULIT PADA
TAYANGAN WIB**



*Building
Future
Leaders*

Disusun Oleh:

Galih Dwianto Putra

2125142199

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Sastra.

PROGRAM STUDI SASTRA INDONESIA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2018

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Galih Dwianto Putra
No. Reg. : 2125142199
Program Studi : Sastra Indonesia
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : **Ketaksaan dalam Segmen Teka-Teki Sulit pada Tayangan WIB**

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Dewan Penguji

Pembimbing I



Asep Supriyana, S.S., M.Pd.
NIP.196910091998021001

Pembimbing II



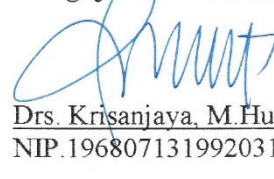
Aulia Rahmawati, M.Hum
NIP 198009142008012013

Penguji Ahli Materi



Dr. Miftahulkhairah Anwar, M.Hum
NIP.197811222006042001

Penguji Ahli Metodologi



Drs. Krisanjaya, M.Hum
NIP.196807131992031001

Ketua Penguji



Asep Supriyana, S.S., M.Pd.
NIP.196910091998021001



Jakarta, 8 Februari 2018

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd.
NIP.196805291992032001

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Galih Dwianto Putra

NIM : 2125142199

Prodi : Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali sebagian bahan acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Jakarta, 21 Januari 2018



Galih Dwianto Putra

No. Reg. 212514219

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademik Universitas Negeri Jakarta:

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Galih Dwianto Putra

NIM : 2125142199

Prodi : Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : Ketaksaan dalam Segmen Teka-Teki Sulit pada Tayangan WIB

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif untuk menyimpan, mengalihmediakan formatnya, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikannya, dan mempublikasinannya di internet atau media untuk kepentingan akademik tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Segala bentuk hukum yang timbul atau pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 21 Januari 2018

Galih Dwianto Putra
No reg. 2125142199

LEMBAR PERSEMBAHAN

Kupersembahkan untuk yang ku percaya.

ABSTRAK

GALIH DWIANTO PUTRA. *Ketaksaan dalam Segmen Teka-Teki Sulit pada Tayangan WIB.* Skripsi. Jakarta: Program Studi Sastra Indonesia. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta. Januari 2018.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan ketaksaan bahasa yang digunakan dalam segmen teka-teki sulit pada acara *Waktu Indonesia Bercanda* di *NET*. Penelitian ini dilaksanakan pada September hingga Januari 2018. Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri dibantu dengan tabel analisis ketaksaan dalam segmen teka-teki sulit *Waktu Indonesia Bercanda*. Data dari penelitian ini adalah segmen Teka-Teki Sulit yang mengandung ketaksaan leksikal dan gramatikal. Ditemukan 59 data yang mengandung ketaksaan leksikal dan 1 data yang mengandung ketaksaan gramatikal. Data tersebut adalah hasil pemilihan dari 43 episode dalam 4 bulan. Dari 292 daftar pertanyaan yang terkumpul, terdapat 60 data yang peneliti ambil untuk dikaji. Dapat disimpulkan bahwa ketaksaan leksikal paling banyak digunakan dalam permainan Teka-Teki Sulit.

Kata kunci: *Ketaksaan gramatikal, ketaksaan leksikal, permainan teka-teki sulit, waktu Indonesia Bercanda.*

ABSTRACT

GALIH DWIANTO PUTRA. *The ambiguity in the Difficult Puzzle Segments on WIB. Thesis. Jakarta: Indonesia Literature Courses. The Faculty of language and art. State University Of Jakarta. January 2018.*

This study aims to describe the ambiguity the language used in the segment of the puzzle difficult at the WIB on the NET. This research was carried out in September until January 2018. Instruments in this research is its own researchers assisted with the analysis of the table ambiguity in the segment of the puzzle difficult WIB. Data rom this research is a Difficult Puzzle segments containing grammatical and lexical ambiguity. Found 59 data containing lexical ambiguity and 1 data containing grammatical ambiguity. These data are the result of the election of the 43 episodes in 4 months. Of the 292 questionnaire collected, there are 60 data that researchers take for review. It can be concluded that the most widely used lexical ambiguity in difficult puzzle game.

Keywords: *Ambiguity of grammatical, lexical ambiguity, tough puzzle game, WIB.*

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Pengasih atas limpahan berkah dan karunia-Nya juga tuntunan dan kekuatan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai syarat dalam menapaki satu titian menuju masa depan. Salawat serta salam selalu tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Ucapan terima kasih yang tak terhingga juga dihaturkan kepada:

1. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, Ibu Dr. Liliana Muliastuti, M. Pd.
2. Ibu Dr. Miftahulhairah Anwar, M. Hum. selaku Koordinator Program Studi Sastra Indonesia, serta Penasihat Akademik, yang selalu membimbing dan memberi dorongan pada penulis agar menjadi mahasiswa yang lebih baik;
3. Bapak Asep Supriyana, S.S., M.Pd. selaku dosen pembimbing I materi yang selalu memberi motivasi, serta dengan sabar dan penuh pengertian dalam memberikan arahan dan masukan selama peneliti mengerjakan skripsi ini. Segala kebaikan bapak tidak akan saya lupa;
4. Ibu Aulia Rahmawati, M.Hum. selaku dosen pembimbing II metodologi dengan sabar dan teliti memberikan arahan, bimbingan serta motivasi kepada peneliti dengan penuh keikhlasan. Segala kebaikan Ibu tidak akan saya lupa;

5. Ibu Dr. Miftahulhairah Anwar, M. Hum dan Bapak Drs. Krisanjaya, M. Hum selaku penguji atas kritik dan saran yang membangun agar skripsi ini menjadi lebih baik;
6. Dosen-dosen Program Studi Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmunya dan menemani perjalanan penulis menuju Sarjana;
7. Dosen-dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia;
8. Orang tua penulis serta kakak penulis atas dukungan, doa, dan bantuannya selama penulis menyelesaikan studi;
9. Sahabat Reptil, Ahmad Abas, Solihin, Winona Safia, Sofia Safira, Zakiah, Rengga Anggiantoro;
10. Sahabat semasa SMA yang masih memberikan semangat pada penulis, Olivia Julinar, Zeni Mutiara, Desta Widianingsih, Fenty Desti, Syifa Fadilah, Abdurahman Alattas, dan Anum Ayu.;
11. Sahabat sepenanggungan, Arasy Nurjatmika dan Zahra Aziza;
12. Sahabat KUY, Ichwan Ciptadi, Amelia Maharani Azmin, Zahra Aziza, dan Arasy Nurjatmika;
13. Partner pejuang skripsi, Ricky Galih, M. Rizki Maulana, Nur Aini, Nada Amelia, Intan Dwi Cahyantini, Mia Ratna Sari, Rakhmi Inas, Fitriana Hasri, Rizki Bahari, Eka Rahmawati, Elinda Budi, Hari Sakti, Widya Nirmalasari, Rahayu Sulistiani. Ryan, Nila Isnaini, Friska Audia, Zulfa Yuniarti;

14. Kakak senior yang selalu membimbing penulis Aditya Pratama dan M. Rival dan yang memberi motivasi ke penulis Siti Khairunisa, Aprilio Parsaoran, Audyna Gusti, Ghea Artha, Fajrin Yuristian, Esa, Fauziah,
15. Partner kerja sekaligus seperjuangan Fathurrizqi Sefyan.
16. Sahabat kelas 1D, Ahmad Muzaki, Arasy Nurjatmika, Fatin Mufidah, Faisal Fathur, Mia Karnia Sari, Latifah, Umami Annisa, Rachmat Darmawan, Riska Yuvista, Putri Eka, Suci Ramadhani, Rifa Isfahani, Hilma Idzni.
17. Sahabat-sahabat kelas sastra angkatan 2014 yang selalu memberi semangat dalam perkuliahan Claudia Putri, Nita Oktaviya, M. Putera Sukindar, Febri Irdian, Ganesa Sangga, Nopriandi, Bismo, Ulya Yurifta, Ilham Fauzi, Ibnu Hafiz, M. Rifqi, Nicko Pratama, Rya Tri, Zahra Salsabila.
18. Sahabat-sahabat alumni BEM JBSI 2014
19. Sahabat-sahabat pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang selalu memberikan dukungan dan doa Mufriandeni, Iqbal, Widya, Risya, Indah Kemala, Farhan Ali, Putri Setya, Riska Septiana, Yeni, Anggia, Marini, Windy, Lanny;
20. Sahabat jurusan bahasa Perancis yang memberikan dorongan dan doa Divana Valencia, Azzahrani, Cut Anamta:
21. Sahabat jurusan seni tari Fernanda Apriescha, Ratu Kinanti, Poppy Damalia;

22. Adik kelas jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Desi Nurjanah, Ida Saidah, Desinta, Alesandro, Reza Budi, Andrian, Tenggut, Septio Embul, Indy Alya;
23. Seluruh karyawan Tata Usaha Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Pak Ratno, Mas Abu, Mas Roni, dan Mba Ida yang selalu memberikan informasi akademik dan membantu penulis dalam proses administrasi.
24. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu proses penelitian hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Akhir kata peneliti memohon maaf apabila masih terdapat kesalahan di dalam tulisan ini.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR	9
2.1 Hakikat Semantik	9
2.2 Ketaksaan.....	10
2.2.1 Ketaksaan Leksikal.....	12
2.2.1.1 Polisemi	12
a. Polisemi Pemaduan Pergeseran Makna Pemakaian.....	14
b. Polisemi Pemaduan Makna Figuratif dan Literal.....	15
2.2.1.2 Homonimi.....	18

a. Homofoni.....	19
a.1 Homofoni Kata Biasa.....	20
a.2 Homofoni Kata Abreviasi dan Akronim.....	21
b. Homografi.....	23
2.2.2 Ketaksaan Gramatikal.....	25
2.2.2.1 Frasa Amfibologi.....	25
2.2.2.2 Idiom.....	26
2.2.2.3 Peribahasa.....	28
2.3 Wacana.....	29
2.4 Humor.....	30
2.5 Waktu Indonesia Bercana.....	32
2.6 Teka-Teki Silang.....	33
2.7 Kerangka Berpikir.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	37
3.1 Metode Penelitian.....	37
3.2 Waktu Penelitian.....	37
3.3 Objek Penelitian.....	38
3.4 Fokus Penelitian.....	38
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	39
3.5 Instrumen Penelitian.....	40
3.6 Data dan Sumber Data	41
3.7 Teknik Analisis Data.....	41
3.8 Kriteria Analisis	41

BAB IV PEMBAHASAN	47
4.1 Deskripsi Data.....	47
4.2 Analisis Data.....	49
4.3 Rangkuman.....	60
4.4 Interpretasi Data.....	62
4.5 Pembahasan.....	63
4.6 Keterbatasan Penelitian.....	65
BAB V PENUTUP	66
5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel Instrumen Data.....	40
Tabel 4.1 Tabel Deskripsi Data penelitian.....	48
Tabel 4.2 Tabel Rangkuman Data Hasil Klasifikasi Jenis Ketaksaan.....	60

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan media yang dipakai dalam proses komunikasi antara manusia ketika ingin berkomunikasi. Manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri dan tidak luput dari kegiatan berbahasa, seperti berbicara dan saling berinteraksi dengan sesama. Menurut Wardhaugh dalam Abdul Chaer dan Leonie Agustina fungsi bahasa adalah alat komunikasi manusia, baik tertulis maupun lisan. Fungsi ini sudah mencakup lima fungsi dasar, yang menurut Kinneavy disebut ekspresi, informasi, explorasi, persuasi, dan hiburan.¹

Dari kelima fungsi tersebut, salah satu fungsi bahasa yang akan dibahas lebih lanjut dalam tulisan ini adalah fungsi hiburan, karena makhluk hidup membutuhkan sebuah hiburan untuk melepas rasa jenuh dalam hidupnya. Sama juga halnya dalam berkomunikasi, ketika manusia saling berinteraksi diperlukan adanya unsur yang menghibur, agar para peserta tutur tersebut menjadi terhibur dan akan muncul sesuatu yang mengundang gelak tawa serta suasana yang menyenangkan. Dari situ dapat disimpulkan bahwa bahasa juga dapat berperan sebagai alat yang digunakan seseorang dalam menghibur.

Di zaman yang modern ini, masyarakat dapat menikmati hiburan melalui media elektronik berupa televisi. Namun tidak hanya di televisi saja untuk mendapatkan hiburan. Hiburan juga dapat ditemukan di ponsel pintar

¹Abdul Chaer dan Leonie Agustina, *Sosiolinguistik Perkenalan Awal* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 15.

(*smartphone*) dan komputer dengan mengakses sosial media berupa *youtube*, *instagram*, dan internet.

Untuk menggunakan bahasa sebagai media penyampai hiburan adalah dengan menciptakan kelucuan. Sekarang sudah banyak acara pertelevisian yang memunculkan kelucuan-kelucuan, yang menggelitik perut dan membuat para peserta tutur tertawa. Terdapat beberapa jenis kelucuan yang memiliki karakteristik masing-masing. Misalnya humor, lelucon, banyol, anekdot, dan sebagainya. Namun, dalam tulisan ini, peneliti akan membahas lebih lanjut mengenai humor.

Seperti yang dinyatakan oleh Setiawan dalam Rahmanadji, humor itu kualitas untuk menghimbau rasa geli atau lucu, karena keganjilannya atau ketidakpantasannya yang menggelikan; paduan antara rasa kelucuan yang halus di dalam diri manusia dan kesadaran hidup yang iba dengan sikap simpatik.² Salah satu acara yang berkaitan dengan adanya bumbu-bumbu humor adalah acara komedi. Acara komedi sangat digemari oleh kalangan masyarakat. Komedi merupakan suatu karya lucu yang pada umumnya bertujuan untuk menghibur, menimbulkan tawa, terutama di televisi, film, situasi komedi (sitkom), dan lawakan.

Dalam berhumor, pelaku humor dapat memanfaatkan salah satu aspek kebahasaan berupa ketaksaan (ambiguitas). Menurut Soedjatmiko dalam Wijana, linguistik humor dapat didekati dengan pendekatan semantik dan pragmatik. Menurut pendekatan semantik masalah humor berpusat pada ambiguitas yang

²Rahmanadji, Sejarah, Teori, dan Fungsi Humor, Jurnal Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Malang, nomor 2, Agustus 2007.

dilaksanakan dengan mempertentangkan makna pertama yang memiliki makna yang berbeda dengan makna kedua.³ Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada pendekatan semantik yang menjadi peran penting dalam ketaksaan. Berdasarkan hal tersebut, ketaksaan dapat diperhatikan dari pendekatan semantik berupa polisemi, homonimi, homofoni, homografi, serta ketaksaan dapat pula diperhatikan dari frasa amfibologi, idiom, dan peribahasa. Berdasarkan yang diungkapkan oleh Wijana saat memanfaatkan ketaksaan dalam berhumor.

Acara komedi saat ini semakin kreatif dan berisi konten-konten yang menarik. Acara komedi tidak pernah sepi peminat. Komedi sekarang tidak hanya diaplikasikan dalam bentuk berupa situasi komedi (sitkom) atau dalam film saja. Acara pertelevisian yang memakai unsur komedi dapat ditemui juga dalam permainan atau *game show*, *standup comedy*, dan sebagainya.

Pada penelitian ini, peneliti akan memfokuskan penelitian pada permainan yang berkonsep kuis. Dalam permainan seperti kuis, ketaksaan dapat dimanfaatkan dalam bentuk pertanyaan ataupun jawaban dari isi konten acara kuis tersebut. Pada dasarnya, kuis selalu memberikan pertanyaan yang “benar” dan memiliki jawaban yang “benar” pula dalam artian jawaban tersebut benar berdasarkan fakta yang ada.

Namun, dalam kuis yang disentuh dengan bumbu-bumbu humor dan memakai unsur ketaksaan di dalamnya, akan berbeda. Seperti acara *Waktu Indonesia Bercanda*. Acara tersebut tayang setiap hari di stasiun televisi *NET*. Pada Senin sampai Jumat pukul 18.00 WIB juga di Sabtu dan Minggu pukul

³I Dewa Putu Wijana, *Kartun* (Jogjakarta: Ombak, 2004), hlm. 18.

19.00 WIB. *Waktu Indonesia Bercanda* adalah program komedi yang menjelaskan suatu topik yang berkaitan dengan kehidupan manusia, walaupun disampaikan dengan cara yang lucu dan tidak biasa. Awalnya, acara ini berisi pemberian motivasi dan sketsa, namun lambat laun menitikberatkan pada segmen permainan.

Acara ini dibawakan oleh komedian ternama Indonesia Cak Lontong. Didukung oleh *co-host* Fitri Tropica dan Nabila Putri serta para komedian pendukung acara seperti Peppy, Akbar, dan Bedu.

Waktu Indonesia Bercanda acara komedi yang menggunakan konsep permainan berupa kuis. Para komedian dalam acara tersebut akan ditemani oleh bintang tamu yang diundang untuk meramaikan suasana. Kuis yang menjadi andalan di *Waktu Indonesia Bercanda* adalah TTS. Kepanjangan dari TTS adalah “Teka-Teki Sulit”. Wajarnya TTS kepanjangannya adalah “Teka-Teki Silang” yang sering ditemukan dalam koran. Karena ini acara yang menggunakan unsur ambiguitas, maka nama permainan tersebut dilencengkan dari “silang” menjadi “sulit”. Sulit yang dimaksud di sini adalah karena pertanyaan yang diberikan oleh Cak Lontong memiliki jawaban yang tidak terduga oleh para peserta tutur. Jawaban yang diberikan oleh Cak Lontong terkenal dengan keambiguannya.

Apabila dalam koran kita diharuskan mencari jawaban yang benar, maka dalam permainan Teka-Teki Sulit peserta diharuskan mencari jawaban yang “tidak sewajarnya”. Hal inilah yang memunculkan humor dan kelucuan sehingga acara *Waktu Indonesia Bercanda* digemari oleh kalangan masyarakat.



Seperti contoh di atas, terlihat sebuah pertanyaan yang diberikan oleh Cak Lontong “Cincin kawin/tunangan biasanya di jari?” Lalu terdapat 5 kotak kosong dengan huruf A di kotak ke 2. Orang awam pasti akan menjawab “manis”, karena memang sudah sewajarnya cincin kawin melingkar di jari manis. Sehingga salah satu tim mungkin ada yang menjawab “manis”. Namun, itu jawaban yang salah. Jawaban tersebut tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh Cak Lontong. Meskipun jawaban tersebut tepat bahkan memenuhi semua kotak. Lalu, jawaban yang benar menurut Cak Lontong adalah “masuk”.

Jawaban itu masih masuk di akal kita. Namun, hal tersebut menjadi ambigu ketika makna yang seharusnya menjadi lain. Pada pertanyaan, “Cincin kawin/tunangan biasanya di jari...” berkonteks pada *letak jari yang biasa dipakai untuk melingkarkan atau memakaikan sebuah cincin kawin* tidak menanyakan muat atau tidaknya cincin di jari tersebut. Bila Cak Lontong bersifat kooperatif tentu ia memiliki asumsi yang sama pada pola pikir masyarakat atau peserta yang sewajarnya yakni pertanyaan tersebut mengacu pada letak jari. Namun, karena ini acara yang mengusung konsep humor, maka Cak Lontong memberikan jawaban tersebut agar menimbulkan efek lucu.

Adapun alasan pemilihan acara *Waktu Indonesia Bercanda* sebagai objek penelitian ini adalah karena acara tersebut menggunakan konsep yang menarik

dalam berhumor. Dengan memanfaatkan permainan yang sudah ada lalu dikreasikan menjadi hal yang menarik. Oleh karena itu, acara tersebut menjadi suatu yang menarik untuk dijadikan bahan penelitian dalam hal ketaksaan untuk menciptakan sebuah kelucuan dalam acara yang mengandung unsur komedi dan permainan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan peneliti maka permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana fungsi bahasa yang digunakan dalam humor?
- 2) Aspek kebahasaan apa saja yang digunakan dalam tayangan humor di televisi?
- 3) Jenis-jenis humor apa yang sering digunakan dalam acara humor di televisi?
- 4) Bagaimana ketaksaan bahasa yang digunakan dalam segmen TTS pada acara Waktu Indonesia Bercanda di NET TV?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, kemudian masalah akan dibatasi dan difokuskan ketaksaan bahasa yang digunakan dalam segmen TTS pada acara Waktu Indonesia Bercanda di NET.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah yang ada, maka rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah “Bagaimana ketaksaan bahasa yang digunakan dalam segmen TTS pada tayangan Waktu Indonesia Bercanda di NET?”

1.5 Tujuan Penelitian

Ada beberapa tujuan yang hendak dicapai dari dilakukannya penelitian ini, diantaranya sebagai berikut untuk mendeskripsikan ketaksaan bahasa yang digunakan dalam segmen TTS pada acara Waktu Indonesia Bercanda di NET.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara teoritis peneliti mengharapkan hasil penelitian yang maksimal dan juga bermanfaat secara umum. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai salah satu rujukan untuk membuat penelitian yang berfokus pada penelitian ketaksaan dalam wacana humor. Penelitian ini diharapkan dapat membantu penelitian selanjutnya mengenai ketaksaan dalam wacana humor.

Adapun manfaat praktis yang terdapat dalam penelitian ini. Manfaat penelitian secara praktis berguna untuk:

- a. Memberikan wawasan tentang humor dengan memanfaatkan aspek ketaksaan dalam tayangan humor yang berkonsep permainan kuis.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu para pembaca untuk memahami ketaksaan dalam acara humor dan menjadi bahan acuan bagi yang ingin melakukan penelitian yang sama.
- c. Dalam aspek keilmuan, penelitian ini bertujuan untuk menambah cakrawala keilmuan bahasa dalam wacana humor.
- d. Penelitian ini bertujuan memperoleh penemuan-penemuan yang tak diduga dan untuk membentuk kerangka teori yang baru.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Hakikat Semantik

Kata semantik di dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Inggris *semantics*, dari bahasa Yunani *sema* (nomina: tanda); atau dari verba *samaino* (menandai, berarti). Istilah tersebut digunakan para pakar bahasa (linguis) untuk menyebut bagian ilmu bahasa (linguistik) yang mempelajari makna.⁴ Dalam ilmu bahasa, semantik diartikan sebagai salah satu cabang linguistik atau ilmu bahasa yang mengkaji makna. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa di dalam kajian linguistik, semantik adalah ilmu yang mempelajari tentang makna.

Sudah disebutkan di atas bahwa yang menjadi objek dalam studi semantik adalah makna. Lebih tepatnya lagi makna satuan bahasa seperti kata, frase, klausa, kalimat, dan wacana. Dalam ilmu semantik, terdapat dua jenis makna, yaitu makna leksikal dan makna gramatikal.

Makna leksikal adalah makna satuan-satuan kebahasaan yang dapat diidentifikasi tanpa satuan itu bergabung dengan satuan lingual lain. Misalnya kata “ayah” memiliki makna “orang tua laki-laki”, “ibu” memiliki makna “orang tua perempuan”, dan sebagainya. Sedangkan makna gramatikal adalah makna yang diperoleh dari penggabungan satuan lingual yang satu dengan yang lain

⁴T. Fatimah Djajasudarma, *Semantik 1: Makna Leksikal dan Gramatikal* (Bandung: Refika Aditama, 2012), hlm. 1.

beserta ciri-ciri prosodi yang menyertainya. Misalnya “Ayah tidur di lantai”.⁵ Dalam membuat kalimat, agar mudah dimengerti oleh seseorang diharuskan untuk mengikuti kedua kaidah tersebut. Karena itu sistem gramatikal dan leksikal saling berkaitan satu sama lain.

Lalu ada hubungan antarmakna yang disebut dengan relasi makna. Dalam setiap bahasa, termasuk bahasa Indonesia, seringkali kita menemui adanya hubungan kemaknaan atau relasi semantik antara sebuah kata atau satuan bahasa lainnya dengan kata atau satuan bahasa lainnya lagi.⁶ Hubungan atau relasi makna menyangkut hal sinonim, antonim, polisemi, homonim, hiponim, dan ambiguitas. Dalam hal ini relasi yang akan dibahas lebih mendalam dan menjadi acuan dalam penelitian ini adalah relasi ambiguitas makna atau ketaksaan.

2.2 Ketaksaan

Ketaksaan (*ambiguity* atau ambiguitas) adalah persoalan semantik, yaitu persoalan penafsiran arti dari suatu tuturan. Sebuah tuturan (*utterance* atau *expression*) dapat ditafsirkan berbagai-bagai sehingga memicu terjadinya kesalahpahaman. Contoh dalam BI yang sering disitir ialah tuturan “bantuan” dalam tuturan “bantuan sudah kadaluwarsa”. “Bantuan” dalam tuturan tersebut menimbulkan ketaksaan. Orang bingung menangkap maksud “bantuan”. Apakah berarti “ban milik Tuan” ataukah berarti “sesuatu yang diperbantukan”.⁷

⁵I Dewa Putu Wijana, *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hlm. 28-30.

⁶Abdul Chaer, *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 83.

⁷Edi Subroto, *Pengantar Studi Semantik dan Pragmatik* (Surakarta: Cakrawala Media, 2011), hlm. 147-148.

Apabila diamati dari contoh di atas, ketika konsep tersebut digunakan dalam berhumor, akan memunculkan efek lucu yang akan membuat para peserta tutur tertawa. Ketika makna yang dimaksudkan dengan si A berbeda dengan yang dimaksudkan si B. Meskipun dari segi fonologis, dan ortografisnya terdengar dan terlihat sama. Ketaksaan memiliki kedudukan yang menonjol dalam berhumor, sehubungan dengan potensinya untuk membuat lawan bicara, pembaca, atau penonton menjadi kacau.

Seperti yang Nelson dalam Wijana kemukakan, bahwa pengacauan itu terjadi karena beberapa hal, satu di antaranya adalah pengacauan dua kata atau kalimat yang bentuknya sama dengan makna yang jauh berbeda sedemikian rupa sehingga secara fonemis atau ortografis bentuk-bentuk itu menimbulkan kebingungan.⁸

Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, ketaksaan terbagi menjadi 3 jenis, yaitu ketaksaan fonetik, ketaksaan leksikal, dan ketaksaan gramatikal. Ketaksaan ini dapat ditemukan di berbagai jenis teks. Namun, teks humor lebih menggunakan ketaksaan leksikal dan gramatikal. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Wijana, secara sederhana ketaksaan yang dimanfaatkan di dalam wacana humor dapat dibedakan menjadi ketaksaan leksikal dan ketaksaan gramatikal. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini akan menganalisis humor dengan menggunakan ketaksaan leksikal dan gramatikal seperti yang dikemukakan oleh Wijana.

⁸ I Dewa Putu Wijana, *Op.Cit.*, hlm. 140.

2.2.1 Ketaksaan Leksikal

Ketaksaan leksikal adalah ketaksaan yang terbentuk karena bentuk-bentuk yang memiliki dua makna atau lebih. Perbedaan makna itu memungkinkan satu sama lain masih bertalian dan memungkinkan tidak berkaitan sama sekali.⁹ Dalam hal ini, Wijana mengatakan bahwa ketaksaan leksikal dalam berhumor disebabkan karena adanya polisemi dan homonimi. Polisemi merupakan ketaksaan leksikal yang penerapan pemakaian butir leksikalnya sangat luas. Karena dalam sebuah kata, terdapat makna-makna yang berbeda. Sedangkan homonimi adalah ketaksaan leksikal yang memiliki unsur “kebetulan”. Karena dua buah kata secara tidak sengaja memiliki bentuk-bentuk leksem yang sama baik dari segi fonologis maupun ortografis. Berikut akan dijabarkan lebih rinci mengenai polisemi dan homonimi.

2.2.1.1 Polisemi

Polisemi adalah kata yang mengandung makna lebih dari satu atau ganda.¹⁰ Dalam bahasa Indonesia, verba *makan* yang semula hanya untuk manusia dan binatang, itupun dengan cara proses yang berbeda-beda. Karena faktor kias, verba itu kadang-kadang dipakai untuk benda, misalnya *remnya tidak makan; jarinya dimakan mesin*; dan pada manusia dengan makna berbeda: *seorang bapak makan anak tirinya sendiri*. Kata yang tadinya hanya untuk makan benda-benda yang bisa masuk mulut dan perut, dipakai juga untuk benda-benda yang tidak demikian, misalnya,

⁹ I Dewa Putu Wijana, *Op.Cit.*, hlm. 141.

¹⁰ Mansoer Pateda, *Semantik Leksikal*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 214.

*makan suap, makan angin, makan hati, makan asam garam.*¹¹ Kata *makan* yang pada awalnya bermakna sesuatu yang dapat dicerna oleh perut manusia, kini bisa dikreasikan menjadi hal yang lain.

Dalam berhumor, pemakaian polisemi menjadi salah satu unsur yang cukup penting. Dalam humor memang sewajarnya menggunakan kekaburan makna, dapat dilihat dari satu kata seperti kata “mata”. Kata “mata” memiliki makna primer dan sekunder. Apabila penutur pertama mengatakan *mata* memiliki makna primer berupa A, lalu penutur kedua mengatakan *mata* memiliki makna sekunder B, akan memunculkan perdebatan. Karena makna yang dikeluarkan dari setiap penutur berbeda, dan memiliki argumennya masing-masing. Pertentangan inilah yang memicu adanya kelucuan.

Wijana mengungkapkan pemanfaatan polisemi di dalam humor disebabkan oleh pemaduan makna pergeseran pemakaian serta pemaduan makna figuratif dan literal seperti yang dijelaskan berikut ini.

a. Pemaduan Makna Pergeseran Pemakaian

Pemakaian Jumlah makna yang mungkin dimiliki oleh sebuah kata tidaklah terbatas. Hal ini terbukti dengan banyaknya makna dalam satu buah kata. Dalam wacana humor, makna dapat “digeserkan” guna memunculkan efek tawa peserta tutur. Pemaduan makna pergeseran pemakaian dapat dilihat sebagai berikut.

¹¹ Stephen Ullman, *Pengantar Semantik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 203.

Contoh:

(1) A: Iya, Bune... aku mabuk...!

B: Gila..!! Kau habis minum-minum, ya? Hebat benar kau...!

A: Aduh, Bune... kau keliru... aku mabuk bukan habis minum-minum... habis naik bis!

Pada contoh wacana (1) di atas, penutur A mengatakan bahwa ia sedang *mabuk* pada si B. Lalu penutur B mengira bahwa si A *mabuk* karena habis minum-minum. Namun, A menyanggah hal tersebut, ia *mabuk* karena setelah naik bis. Pada contoh tersebut dapat diperhatikan pula bahwa terdapat peristiwa pergeseran makna pada kata *mabuk*. Pada dasarnya kata *mabuk* memang memiliki makna yang mengacu pada hal-hal yang negatif. Namun ternyata kata *mabuk* juga bisa diacu kepada makna yang tidak negatif.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa sebuah makna dalam kata, dapat “digeser” pemakaiannya agar menciptakan suatu humor. Kegandaan makna tersebut memberikan efek yang ambigu, dan membuat para peserta tutur menjadi keliru.

b. Pemaduan Makna Figuratif dan Literal

Butir-butir leksikal di dalam masing-masing bahasa memiliki makna primer dan makna sekunder. Di antara makna-makna sekunder, ada yang bersifat metaforis. Makna metaforis terwujud karena adanya

perluasan pemakaian berdasarkan kesamaan-kesamaan tertentu seperti kesamaan bentuk, letak, fungsi, sifat, dan sebagainya.¹²Metafora merupakan gaya bahasa yang banyak digunakan dalam berkomunikasi. Metafora juga bisa dianggap kreativitas dalam penggunaan bahasa.

Dalam hal ini, Ullman juga berpendapat bahwa sebuah kata dapat diberi dua atau lebih pengertian yang bersifat figuratif tanpa menghilangkan makna orisinalnya: makna yang lama dan yang baru tetap hidup berdampingan sepanjang tidak ada kekacauan makna.¹³ Di dalam humor, pemanfaatan metafora dipadukan dengan makna literalnya baik secara langsung ataupun dengan pembalikan konteks. Penggunaan pemaduan makna figuratif dan literal dalam humor dapat dilihat pada contoh berikut.

(2) A: Pepes jamur kuping, kok baunya begini sih, Bu?

B: Maklum Pak, kuping congekan.

Seperti pada contoh (2), tokoh A mengutarakan ujarannya secara figuratif, namun lawan bicaranya membalas dengan secara literal. Kata *jamur kuping* merupakan metafora yang lambang kiasnya diambil dari sisi manusia. Pada wacana (2) pembicara A mengartikan kuping secara harafiah lalu dibalas oleh B secara metaforis.

Lalu, pemanfaatan kata-kata bermakna polisemi ketika digunakan untuk berhumor tidak hanya terbatas oleh polisemi yang

¹² I Dewa Putu Wijana, *Op.Cit.*, hlm. 149.

¹³ Stephen Ullman, *Op.Cit.*, hlm. 206.

perbedaan maknanya disebabkan oleh perbedaan konteks pemakaian, tetapi juga meliputi polisemi figuratif yang dinamakan dengan fenomena *double entendre*.

Contoh:

(3) A: Bung... Apa hotel ini nggak sedia selimut untuk penghangat?

B: Selimut biasa, hotel sedia, kalau selimut hidup saya bisa carikan, biasa obyekan.

Pada wacana (3), kata *selimut penghangat* yang diucapkan oleh pembicara A memiliki makna metaforis yang berbeda dengan apa yang dipikirkan oleh si B. *Selimut penghangat* secara harafiah adalah “selimut berupa kain yang hangat untuk menutupi tubuh kita agar tidak kedinginan”. Namun si B mengartikan selimut penghangat dengan makna metaforis “wanita untuk teman tidur”, dan kata *penghangat* bisa dihubungkan dengan hal yang berbau “seksual”.

Lalu, kata-kata yang memiliki polisemi juga tidak terbatas pada kata-kata referensial, tetapi juga meliputi kata-kata non-referensial, seperti preposisi, konjungsi, dsb.

(4) A: Beras habis... Duit nggak ada. Makan pagi pakai apa kita hari ini?

B: Lho, kalau makan ya pakai tangan kanan.

Pada wacana (4) di atas, kata *pakai* tidak menanyakan alat yang dipakai untuk makan, tetapi apa yang dimakan untuk makan pagi. Namun, pembicara B membalasnya dengan tidak kooperatif. Dengan membalas makan memakai tangan kanan. Pada dasarnya jawaban tersebut memang benar. Tetapi apa yang dimaksud si A berbeda. Melainkan si B memaknai kata *pakai* itu alat yang digunakan ketika makan.

Jadi, pemanfaatan pemaduan makna figuratif dan literal dalam humor dapat diperhatikan dari sisi makna metaforis karena adanya perluasan pemakaian makna sekunder tersebut. Lalu, ada juga dengan memanfaatkan konsep *double entendre*, yakni dengan menggunakan polisemi figuratif sertadengan memanfaatkan kata-kata referensial dan non-referensial.

2.2.1.2 Homonimi

Dalam bahasa sering ditemui adanya hubungan dua kata atau lebih yang memiliki ucapan yang sama. Dilihat dari sisi fonologis dan ortologis secara kebetulan bentuknya sama, tetapi memiliki makna yang berbeda atau tidak berhubungan satu sama lain. Bentuk ini dinamakan homonimi.

Lebih lanjut Allan dalam Wijana mengklasifikasikan homonimi menjadi homofoni yang relasinya menyangkut kesamaan ucapan dan homografi yang relasinya menyangkut kesamaan ortografis. Dengan

demikian berarti bahwa Allan memasukkan homografi sebagai bagian dari homonimi.¹⁴

Berikut akan dibahas lebih lanjut pemanfaatan homofoni dan homografi dalam humor.

a. Homofoni

Homofoni adalah dua leksem atau lebih yang pelafalan atau pengucapannya sama, tulisannya berbeda, arti leksikalnya berbeda sehingga termasuk leksem-leksem yang berbeda.¹⁵ Homofoni dapat dikatakan sama saja dengan homonimi karena realisasinya dalam bentuk bahasa sama-sama berupa bunyi. Homofoni lebih memperhatikan dari segi bunyi yang sama.

Di dalam bahasa Indonesia ada kecenderungan bahwa setiap pasangan homofoni juga merupakan homografi, namun tidak sebaliknya. Maka yang dibicarakan di sini adalah homonimi menyeluruh Allan dalam Wijana yaitu homofoni yang juga merupakan homografi.

Homofoni menjadi penting untuk pemanfaatannya dalam humor. Karena homofoni adalah satuan-satuan lingual yang relasinya menyangkut kesamaan ucapan. Homofoni yang sering

¹⁴*Ibid*, hlm. 161-162

¹⁵Edi Subroto, *Op.Cit.*, hlm. 85.

dimanfaatkan dalam berhumor menurut Wijana yakni homofoni kata biasa dan homofoni akronim dan abreviasi.

a.1 Homofoni Kata Biasa

Pada homofoni kata biasa, dalam berhumor dapat dikreasikan dengan berbagai macam cara, seperti memadukan kata-kata yang memang berhomofoni, pemaduan dengan nama orang, pemaduan dengan nama tempat, dan pemaduan dengan kata yang berasal dari bahasa asing atau daerah.

Contoh:

(5) A: Dilarang membajak kaset ini.

B: Membajak sawah boleh malah dianjurkan pemerintah.

Pada wacana (5) kata *membajak* seperti yang dituturkan oleh si A dalam *membajak kaset* bermakna berupa “merampok hak cipta atau hak edar”. Namun jawaban yang diberikan si B terlihat bahwa ia mengacaukan makna kata *bajak* tersebut dengan “mengolah tanah di sawah” dengan mengaitkannya dengan hal pertanian. Dari segi ortografis dan bentuk terlihat sama, namun dari pemaknaannya terlihat berbeda dan dapat dikreasikan menjadi maksud lain. Hal ini yang dapat memunculkan efek humor. Ketika penutur A mengucapkan satu buah kata, lalu penutur B membalasnya dengan kata yang sama namun beda makna.

Contoh lain dengan menggunakan kata *Lima*:

(6) A: Masak Peru ibukotanya Lima, banyak amat?

B: Bukan jumlahnya tapi namanya.

Pada wacana (6) di atas, penutur A mengira bahwa *Lima* itu merupakan jumlah atau angka. Sehingga A bingung mengapa Peru memiliki banyak ibu kota. Namun, penutur B membantu meluruskan bahwa *Lima* itu bukanlah bermakna angka ataupun jumlah. Melainkan nama ibukota dari negara tersebut.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa dalam berhumor, bunyi kata pada penamaan benda, kata kerja, tempat, dan sejenisnya dapat dikreasikan dengan bunyi yang sama namun makna tersebut dapat dirubah atau dilencengkan menjadi makna yang lain.

a.2 Homofoni akronim dan abreviasi

Bahasa bisa dimanfaatkan oleh para penutur untuk mengungkapkan tuturan dengan semudah–mudahnya. Proses kebahasaan yang mendukung hal tersebut yakni dengan adanya Akronim dan Abreviasi.

Akronim adalah pemendekan yang berupa gabungan huruf atau suku kata atau bagian lain yang ditulis dan dilafalkan sebagai kata yang sesuai dengan kaidah fonotaktik bahasa

bersangkutan.¹⁶Berikut ini contoh pemanfaatan akronim dan abreviasi dalam humor.

- (7) A: Cinta singkatan dari...
B: Ciuman indah namun tiada arti.

Pada wacana (7) diatas, kata *cinta* identik dengan makna keindahan, kebahagiaan, dan kemesraan. Namun, pada wacana tersebut di kreasikan menjadi humor. Adanya efek dari adanya cinta yang palsu yang hanya menginginkan kepuasan hawa nafsu sehingga kata *cinta* itu memiliki kepanjangan *ciuman indah namun tiada arti*.

Contoh lain, dari fenomena akronim yang seiring berkembang zaman makin berkreasi. Seperti, *sebel* (senang betul), *benci* (benar-benar cinta), dsb.

Selain akronim, selanjutnya ada abreviasi. Abreviasi adalah gabungan leksem menjadi kata kompleks atau akronim atau singkatan dengan pembagai proses abreviasi. Beberaps jenis abreviasi yaitu: (1) Pemenggalan, (2) kontraksi, (3) akronimi, dan (4) penyingkatan.¹⁷ Berikut contoh pemanfaatan abreviasi dalam berhumor.

Contoh:

¹⁶ Harimurti Kridalaksana, *Pembentukan Kata dalam Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2009), hlm. 162.

¹⁷ Harimurti Kridalaksana, *Op.Cit.*, hlm. 12-13.

(8) A: Kok tanda P, apa komplek wanita P?

B: Ngawur itu tanda tempat parkir.

Tanda lalu lintas, selain berwujud tanda non-verbal seperti tanda jalan menurun, belok kiri langsung, awas jurang, dsb., adapula tanda-tanda yang bersifat verbal, misalnya seperti pada contoh wacana (8) di atas, tanda P identik dengan makna parkir. Namun, jika dikreasikan menjadi humor akan berbeda maknanya. P yang dimaksud penutur A adalah “pelacur”, jadi wanita P mengacu ke referen *wanita pelacur*.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan akronim dan abreviasi dapat digunakan dalam berhumor. Mengkreasikan kalimat tersebut dengan cara memendekkan kalimat menjadi satu kata. Atau satu huruf yang dapat kita temui dalam temui dalam rambu lalu lintas misalnya, dapat kita kreasikan dengan melencengkan makna dari satu huruf tersebut menjadi makna yang lain.

b. Homografi

Homografi pada dasarnya sama saja dengan homonimi. Namun, kalau homofoni dilihat dari segi kesamaan bunyi, maka homografi lebih dilihat dari segi kesamaan tulisan. Misalnya pada kata *apel*. Kata *apel* pada kalimat 1, “Saya suka makan *apel*”, lalu pada kalimat 2, “Sebelum pelajaran dimulai siswa diharapkan melakukan *apel* pagi”. Pada kalimat

ke-1 leksem *apel* bermakna leksikal “buah”, sedangkan pada kalimat ke-2 leksem *apel* memiliki makna leksikal berupa “upacara atau berbaris yang rapi”. Berikut ini adalah contoh pemanfaatan homografidalam wacana humor:

- (9) A: What is operasi lancar?
B: Operation land car, sir!

Pada contoh wacana (9) di atas, penutur A bertanya kepada penutur B apakah *operasi lancar*. *Operasi lancar* adalah operasi dilaksanakan dengan tujuan untuk mengatasi kemacetan, sedangkan pasangannya *land car* adalah frasa bahasa Inggris yang dikreasikan semata-mata untuk mengimbangi kata *lancar* secara ortografis.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan homografi dalam humor adalah dengan memperhatikan penulisannya dan pengejaannya yang sama. Lalu, saat menemukan dua buah kata atau lebih yang memiliki ejaan dan tulisan yang sama, humor dapat dimunculkan dengan cara mengacaukan makna dari tiap kata tersebut.

2.2.2 Ketaksaan gramatikal

Ketaksaan tidak hanya dapat terbentuk karena leksem yang memiliki dua arti atau lebih sehubungan dengan luas pemakaiannya, atau secara aksidental identik bentuk dan ejaannya namun dapat pula terbentuk karena penggabungan dengan leksem atau leksem-leksem lain. Ketaksaan yang

terjadi karena penggabungan dua atau beberapa leksem ini disebut ketaksaan gramatikal.¹⁸

Ketaksaan gramatikal juga muncul akibat dari adanya pembentukan kata secara gramatikal. Misalnya, pada proses morfemis, prefiks peN yang akan merubah makna pada kata *pemukul*. Makna ke-1 *pemukul* berupa “orang yang memukul”, sedangkan makna ke-2 adalah “alat untuk memukul”.

Dalam hal ini, Wijana mengemukakan bahwa pemanfaatan ketaksaan gramatikal dalam berhumor meliputi 3 bentuk yakni frasa amfibologi, idiom, dan peribahasa.

2.2.2.1 Frasa Amfibologi

Frasa amfibologi adalah kelompok kata yang ketaksaannya terbentuk karena gabungan kata-kata yang membentuknya. Dalam hal ini kata-kata pembentuknya tidak taksa secara individual, tetapi gabungan unsur-unsurnya yang menyebabkan berperilaku demikian.¹⁹ Dengan demikian, kata-kata pendukung frasa tersebut dapat diinterpretasikan dalam dua makna atau lebih. Berikut contoh pemanfaatan frasa amfibologi dalam berhumor:

- (10) A: Oo..., jadi ini Tanah Abang, ya?
B: Nyindir, ya? Abang ini melarat! Mana bisa punya tanah seluas ini?

¹⁸ I Dewa Putu Wijana, *Op.Cit.*, hlm. 181.

¹⁹ *Ibid.*, hlm. 181.

Pada wacana (10) di atas, penutur A, melihat daerah *Tanah Abang* yang benar-benar luas, sembari berbicara kepada penutur B. Sontak si B marah dengan si A karena itu hal yang tidak mungkin, karena frasa *Tanah Abang* dikiranya itu adalah tanah miliknya. Frasa *tanah abang* merupakan “tanah milik kepunyaan abang/kakak” kebetulan sama dengan nama dengan nama daerah di kota Jakarta. Cara si B menafsirkan bahwa tanah itu miliknya tentunya akan memunculkan efek yang lucu.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan frasa amfibologi dalam berhumor adalah dengan memperhatikan kata-kata gabungan unsur-unsurnya. Kata-kata pendukung frasa tersebut dapat diinterpretasikan dalam dua makna atau lebih guna memunculkan humor.

2.2.2.2 Idiom

Setiap bahasa tentu memiliki idiom, yaitu bentuk kebahasaan yang berupa urutan kata-kata yang secara semantik dan sintaktik bersifat terbatas. Idiom merupakan ungkapan yang terdiri dari beberapa kata yang menyatu yang artinya tidak dapat ditelusuri berdasarkan arti masing-masing kata idiom itu.²⁰ Misalnya, pada idiom *panjang tangan*. Artinya yaitu “suka mencuri atau suka mengambil sesuatu milik orang lain”. Namun, arti “suka mencuri” tidak dapat dikembalikan pada arti “panjang” dan “tangan”.

²⁰ Edi Subroto, *Op.Cit.*, hlm. 142.

Hockett dalam Wijana mengatakan bahwa dilihat dari segi semantik, makna kata-kata yang membentuk sebuah idiom tidak dapat digabung-gabungkan untuk mengasilkan atau memperoleh makna ungkapan ini secara keseluruhan.²¹

Sarwiji juga mengatakan bahwa kita dapat membedakan dua macam bentuk idiom, yaitu idiom penuh dan idiom sebagian.²² Pada idiom penuh maknanya sama sekali tidak terka atau tergambarkan dari unsur-unsurnya, misal *membanting tulang* “bekerja keras”, *kuda hijau* “mabuk”, dsb. Pada idiom sebagian, maknanya masih masih tergambarkan dari salah satu unsurnya dengan kata lain salah satu unsurnya masih tetap dalam makna leksikal. Misalnya, *surat-surat berharga* “surat-surat penting”, *harga mati* “harga yang tidak dapat ditawar lagi”, dsb.

Dalam berhumor pemanfaatan idiom dapat dilihat dalam contoh wacana berikut:

(11) A: Jadi suami jangan ringan kaki.

B: Itu juga gara-gara istri ringan mulut.

Pada wacana (11) di atas, penutur A menggunakan idiom *ringan kaki* yang bermakna “suka ngeluyur” sedangkan penutur B menggunakan idiom *ringan mulut* yang bermakna “suka ngomel”. Pada contoh tersebut

²¹ *Ibid.*, hlm. 186.

²² Sarwiji Suwandi, *Semantik Pengantar Kajian Makna*, (Yogyakarta: Media Perkasa. 2008), hlm. 96.

terlihat bahwa pemanfaatan idiom dengan cara membentuk analogi dengan acuan idiom lainnya.

2.2.2.3 Peribahasa

Cf. Bakar et al dan Ahmad dalam Wijana mengungkapkan bahwa sebagai ungkapan yang populer peribahasa memiliki makna figuratif yang bersifat konvensional yang umum diketahui oleh masyarakat pemilikinya. Makna figuratif peribahasa merupakan alat yang efektif untuk memberi nasihat, menyindir, memperingatkan, ataupun mengecam seseorang mengingat adanya anggapan bahwa mengkritik seseorang secara terang-terang kurang sopan, sedangkan kepandaian menyampaikan sesuatu kecaman atau celaan secara samar-samar sehingga pihak-pihak yang menjadi sasarannya tidak merasa tercela dipandang sebagai kebijakan.²³ Wacana humor adalah wacana yang menyimpang dari bentuk wacana konvensional. Di dalam kaitannya dengan pemanfaatan peribahasa. Dalam menyimpangkan berbagai peribahasa dari makna konvensional akan menimbulkan sisi humor yang akan membuat peserta tutur tertawa.

(12) A: Sedia payung sebelum...

B: Terjun

Pada contoh wicara (12) di atas, kita dapat melihat penutur A memberikan pertanyaan berupa peribahasa. Pada dasarnya peribahasa yang benar adalah “sedia payung sebelum hujan” namun dikreasikan ke

²³ *Ibid.*, hlm. 196.

dalam humor akan berubah menjadi “sedia payung sebelum terjun” seperti yang B jawab.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa peribahasa dalam memunculkan humor dapat dikreasikan kata-katanya. Bisa pada akhir kalimat yang mengacu pada inti dari peribahasa tersebut yang dikreasikan ataupun ditengah kalimat. Tergantung pada konteks kalimat peribahasa tersebut.

2.3 Wacana

Wacana dalam bahasa Inggris disebut *discourse*, merupakan tataran tertinggi dalam gramatikal bahasa. Sebagai satuan gramatikal tertinggi, wacana mengkaji satu kalimat lain, terhubung menjadi suatu kalimat berentetan yang memiliki makna padu.

Mulyana dalam Asisda Wahyu menjelaskan bahwa wacana merupakan unsur kebahasaan yang relatif paling kompleks, paling lengkap, dan bersifat pragmatis, serta memiliki kesatuan atau keutuhan makna. Keutuhan itu tersirat dalam hal-hal berikut: 1) urutan kata ditata secara teratur, 2) makna atau amanatnya berkesinambungan, 3) diucapkan ditempat yang sesuai (kontekstual), dan 4) antara penyapa dan pesapa saling dapat memahami makna tuturan singkat tersebut (*mutual intelligibility*).²⁴

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa wacana adalah rentetan kalimat yang memiliki struktur dan susunan kata yang rapi, dan saling

²⁴Asisda Wahyu A.P., M.Hum, *Pengantar Analisis Wacana*(Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2017), hlm. 6.

berhubungan. Wacana dapat berbentuk tulisan dan lisan. Wacana dalam bentuk tulisan dapat ditemukan di surat, dialog-dialog dalam naskah drama, skripsi, tulisan ilmiah, dan sebagainya. Sedangkan wacana dalam bentuk lisan dapat ditemukan di pidato, ceramah, percakapan antar peserta tutur di kegiatan sehari-hari, dan sebagainya.

2.4 Humor

Menurut KBBI, humor adalah sesuatu yang lucu, yang mempunyai rasa, keadaan yang menggelikan hati, kejenakaan dan kelucuan.²⁵ Sementara itu, Ross dalam Wardoyo juga mengatakan bahwa humor adalah sesuatu yang membuat seseorang tersenyum atau tertawa.²⁶

Setiawan dalam Rahmanadji, mengatakan sebagai berikut: Humor itu adalah rasa atau gejala yang merangsang kita untuk tertawa atau cenderung tertawa secara mental, ia bisa berupa rasa, atau kesadaran, di dalam diri kita (sense of humor); bisa berupa suatu gejala atau hasil cipta dari dalam maupun dari luar diri kita. Bila dihadapkan pada humor, kita bisa langsung tertawa lepas atau cenderung tertawa saja; misalnya tersenyum atau merasa tergelitik di dalam batin saja. Rangsangan yang ditimbulkan haruslah rangsangan mental untuk tertawa, bukan rangsangan fisik seperti dikili-kili yang mendatangkan rasa geli namun bukan akibat humor.²⁷

²⁵ <https://kbbi.web.id/humor> diakses pada 1 Desember 2017.

²⁶ Cipto Wardoyo, Analisis Humor dalam Tindak Tutur di Serial Komedi “Preman Pensiun”, Konferensi Linguistik Tahunan Atma Jaya 13, tahun 2015, hlm. 523.

²⁷ Rahmanadji, *Loc. Cit.*

Jadi, humor adalah suatu hal yang dapat menimbulkan efek tertawa atau rasa yang menggelitik di dalam diri manusia. Humor yang disampaikan dapat berupa tulisan maupun lisan. Hal itu dapat kita temui di televisi. Bahkan pada acara komedi televisi pun juga didukung oleh visualisasi berupa gambar.

Humor atau sesuatu yang jenaka dikarenakan adanya ambiguitas. menurut Ullman di dalam Rahmandia yang dikutip oleh Wardoyo ambiguitas dikelompokkan menjadi 3 yakni ambiguitas fonetik, gramatikal, dan leksikal. Ambiguitas fonetik terjadi karena memburur atau tidak jelasnya struktur fonetik suatu kata atau frasa, misalnya kata “bantuan” bisa dimaknai ganda yakni “bantuan” dan “ban tuan”. Ambiguitas gramatikal adalah ambiguitas yang disebabkan oleh faktor gramatikal atau struktur suatu kata, frasa atau kalimat, contoh kalimat “pukul” apabila diberi imbuhan pe-N maka akan menjadi “pemukul” yang memiliki makna ganda yakni orang yang memukul atau alat untuk memukul. Ambiguitas leksikal adalah ambiguitas pada tataran leksem, misalnya kata “bank” dan “bang” meski secara pengucapan terlihat dan berbunyi, sama tapi memiliki makna yang jelas berbeda.²⁸

Dapat disimpulkan bahwa humor tercipta karena adanya ketaksaan dalam berkومي. Pemanfaatan aspek ketaksaan dalam humor menjadi komponen yang cukup penting. Dalam penciptaan humor, para pelaku humor mempermainkan konsepsi, pepaduan dua makna, serta persepsi dengan kreatif. Sehingga dapat memunculkan efek ketidakterdugaan. Penciptaan humor juga terjadi karena adanya penyimpangan makna, bunyi, dan pembentukan kata baru.

²⁸ Cipto Wardoyo, *Loc.Cit.*, hlm. 524.

2.5 Waktu Indonesia Bercanda

Waktu Indonesia Bercanda adalah program komedi yang menjelaskan suatu topik yang berkaitan dengan kehidupan manusia, walaupun disampaikan dengan cara yang lucu dan tidak biasa. Awalnya, acara ini berisi pemberian motivasi dan sketsa, namun lambat laun menitik beratkan pada segmen permainan. Acara ini terbagi atas 2 segmen permainan, diawali dengan TTS (*Teka-Teki Sulit*) dan pilihan dari beberapa permainan seperti *Kuis Sensus*, *Berpacu dalam Emosi*, *Kata Misteri*, dan *Waktu Indonesia Berdebat*. Setiap episode biasanya mengundang 1 atau 2 bintang tamu artis, dan terkadang tokoh politik. Pertanyaan dibacakan oleh Cak Lontong sebagai motivator dan acara ini dipandu oleh Nabila Putri atau Fitri Tropica sebagai pembawa acara. Acara ini tayang perdana pada 23 April 2016 dan disiarkan setiap Sabtu dan Minggu pukul 19.00 WIB.

2.6 Teka-Teki Silang

Teka-teki silang merupakan permainan yang berbentuk sebuah bujur sangkar yang berisi kata-kata, huruf-huruf yang sama pada bujur sangkar itu menghubungkan kata-kata secara vertikal dan horizontal. Di permainan ini, ada pertanyaan yang harus dijawab. Jawaban tersebut harus sesuai dengan kotak-kotak yang sudah disediakan.

Dalam buku *Tell Me When – Science and Technology*, TTS pertama muncul di surat kabar *New York World* pada tanggal 21 Desember 1913. TTS pertama ini disusun oleh Arthur Wynne dan diterbitkan pada lembar tambahan

edisi hari Minggu surat kabar tersebut. Hingga tahun 1924, yaitu ketika buku TTS pertama kali terbit, TTS belum begitu populer. Namun, setelah buku-buku TTS menyebar, TTS sangat digemari di seluruh Amerika, selanjutnya merambah ke Eropa dan seluruh dunia termasuk kita di Indonesia.²⁹

Berbeda dengan TTS yang biasa ditemukan di koran, di dalam sebuah segmen permainan kuis acara Waktu Indonesia Bercanda, permainan TTS telah dimodifikasi menjadi suatu yang kreatif. Cara bermainnya sama dengan TTS pada umumnya, yakni mengisi kotak dengan huruf jawaban yang tepat. Namun, jawaban yang benar seringkali tidak masuk di akal dan membuat marah peserta. Jawaban TTS yang benar akan bernilai 100, namun soal terakhir biasanya bernilai sangat tinggi untuk mengubah hasil kuis secara tiba-tiba. Tim yang "mengganggu ketertiban kuis" akan dikurangi nilai 50 pertimbangan terkadang dilakukan melalui komunikasi dengan "juri di Bulan".³⁰

Jadi, terlihat jelas perbedaan antara TTS di koran dengan TTS pada acara Waktu Indonesia Bercanda. Jika pada TTS normal yang seharusnya menjawab semua pertanyaan dengan sesuai, namun pada acara tersebut jawaban harus melenceng dari jawaban yang sebenarnya guna memunculkan efek lucu.

²⁹ Nia Hidayati, "Manfaat Teka Teki Silang Sebagai Penambah Wawasan dan Mengasah Kemampuan", *Nia Hidayati*; <http://www.niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-sebagai-penambah-wawasan-dan-mengasah-kemampuan.html> (diakses 21 Januari 2018).

³⁰ "Waktu Indonesia Bercanda", *Wikipedia Ensiklopedia Bebas*; [https://id.wikipedia.org/wiki/Waktu_Indonesia_Bercanda#TTS_\(Teku-Teku_Sulit\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Waktu_Indonesia_Bercanda#TTS_(Teku-Teku_Sulit)) (diakses 21 Januari 2018)

2.7 Kerangka Berpikir

Dalam ilmu semantik, terdapat dua jenis makna, yaitu makna leksikal dan makna gramatikal. Makna leksikal adalah makna satuan-satuan kebahasaan yang dapat diidentifikasi tanpa satuan itu bergabung dengan satuan lingual lain. Sedangkan makna gramatikal adalah makna yang diperoleh dari penggabungan satuan lingual yang satu dengan yang lain beserta ciri-ciri prosodi yang menyertainya. Dalam membuat kalimat yang mudah dimengerti seseorang, diharuskan untuk mengikuti kedua kaidah tersebut. Oleh karena itu sistem gramatikal dan leksikal saling berkaitan satu sama lain. Lalu hubungan atau relasi makna menyangkut hal sinonim, antonim, polisemi, homonim, hiponim, dan ambiguitas.

Ketaksaan dalam berhumor tidak lepas dari pendekatan semantik. Wijana mengklasifikasikan ketaksaan dalam berhumor muncul karena adanya ketaksaan leksikal dan gramatikal. Ketaksaan leksikal terdiri dari penyimpangan makna dapat berupa bergesernya komponen makna, polisemi, dan homonimi. Lalu dari segi ketaksaan gramatikal humor dapat muncul dengan memanfaatkan idiom, peribahasa, dan frasa amfibologi.

Wacana merupakan tataran tertinggi dalam gramatikal bahasa, karena wacana tidak mengkaji kalimat saja, sebagai satuan gramatikal tertinggi, wacana mengkaji satu kalimat lain terhubung menjadi suatu kalimat berentetan yang memiliki makna yang padu. Wacana juga ada yang lisan maupun tulisan.

Wacana lisan seperti acara hiburan humor atau komedi lawak sangat digemari. Contoh dari wacana lisan salah satunya adalah wacana humor. Wacana humor adalah peristiwa kebahasaan yang berisi hal-hal yang lucu. Bahasa dalam memenuhi fungsinya sebagai alat penghibur adalah dengan humor. Humor adalah suatu hal yang dapat menimbulkan efek tertawa atau rasa yang menggelitik di dalam diri manusia. Humor yang disampaikan dapat berupa tulisan maupun lisan. Hal itu dapat kita temui di televisi. Dalam berhumor, untuk memunculkan efek lucu bisa dengan memanfaatkan ketaksaan.

Humor tidak hanya kita jumpai di dalam acara situasi komedi, film, ataupun pertunjukkan. Humor juga dapat kita temui di dalam acara *game show* atau permainan kuis. Contohnya pada permainan kuis yang menggunakan konsep TTS. Karena acara tersebut mengandung unsur humor, maka permainan itu dikreasikan menjadi sesuatu yang menarik. Pada dasarnya permainan TTS diharuskan menjawab pertanyaan dengan benar, namun pada acara tersebut diharuskan menjawab dengan jawaban yang tidak biasa. Dalam artian, melenceng dari kaidahnya. Dari segi makna tentunya akan berbeda dari biasanya dan akan terdengar ambigu di telinga masyarakat.

Dalam acara humor yang berkonsep permainan kuis, pemanfaatan ketaksaan bahasa dapat digunakan dengan menggunakan ketaksaan gramatikal dan leksikal. Wijana memfokuskan pada 2 ketaksaan tersebut guna memunculkan humor. Pada pemanfaatan ketaksaan gramatikal, dapat digunakan dengan cara menggunakan frasa amfibologi, idiom, dan peribahasa. Sedangkan pada ketaksaan leksikal, guna memunculkan humor dapat diperhatikan dari berbagai cara seperti

polisemi yang terdiri dari: pemaduan pergeseran makna pemakaian, pemaduan figuratif dan literal, lalu ada homonimi yang terdiri dari homofoni kata biasa, homofoni abreviasi dan akronim, serta homografi.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian Data

Metodologi penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah menggunakan penelitian analisis deskriptif kualitatif. Langkah awal penelitian ini adalah mengumpulkan data berupa pertanyaan dan jawaban permainan TTS (Teka-Teki Sulit) pada acara Waktu Indonesia Bercanda. Kemudian pertanyaan dan jawaban dari permainan tersebut diamati dan dipahami secara mendalam. Kemudian setelah diamati dan dipahami secara mendalam, pertanyaan dan jawaban permainan tersebut akan dianalisis. Hasil analisis itu kemudian diklasifikasikan sehingga kemudian dapat ditarik kesimpulan hasil penelitian mengenai bagaimana ketaksaan bahasa yang digunakan dalam permainan TTS di acara Waktu Indonesia Bercanda.

3.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada September hingga Januari 2018. Dengan melakukan penelitian pada segmen permainan TTS Waktu Indonesia Bercanda yang tayang di NET TV sebanyak 43 episode dalam 4 bulan. Hingga terkumpul 292 daftar pertanyaan, lalu ditemukan 60 data pertanyaan TTS yang mengandung unsur ketaksaan leksikal dan gramatikal

3.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah ketaksaan yang terdapat di permainan teka-teki sulit dalam acara Waktu Indonesia Bercanda. Berdasarkan kajian teori, terdapat 2 jenis ketaksaan dalam berhumor yang akan menjadi pisau analisis, ketaksaan gramatikal dan ketaksaan leksikal. Pada ketaksaan leksikal terdapat polisemi dan homonimi. Sedangkan ketaksaan gramatikal terdapat frasa amfibologi, idiom, dan peribahasa. Di dalam polisemi terbagi 2, yakni pepaduan makna pergeseran makna dan pepaduan makna figuratif dan literal. Lalu di dalam homonimi terbagi menjadi 2, yakni homofoni dan homografi. Homofoni terbagi lagi menjadi 2, yakni homofoni kata biasa dan homofoni akronim dan abreviasi.

Pembatasan dan pemilihan ketaksaan yang akan digunakan dalam penelitian ini juga didasarkan pada pertimbangan peneliti tentang ketaksaan yang bagaimana yang sering muncul dalam permainan. Sementara ketaksaan yang diduga tidak akan muncul dalam permainan, tidak dipilih sebagai fokus penelitian ini.

3.4 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah permainan Teka-Teki Sulit yang tayang di acara Waktu Indonesia Bercanda NET TV selama 4 bulan sebanyak 43 episode. Dari 292 daftar pertanyaan yang terkumpul, ditemukan 60 daftar pertanyaan yang mengandung unsur ketaksaan leksikal dan gramatikal. Adapun tema episode yang dipakai adalah *solider, inisiatif, teliti, jahat, mujur, lelet, kangen, romantis, nakal, pragmatis, imajinatif, gegabah, introver, khianat, jiwa petualang, melankolis,*

misterius, selektif, karismatik, elegan, kalem, telaten, gagah, gaul, konsumtif, atraktif, labil, frustrasi, underestimate.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data, metode yang digunakan adalah metode simak, yaitu menyimak soal TTS beserta jawabannya di acara Waktu Indonesia Bercanda. Metode ini menggunakan teknik dasar. Teknik dasarnya adalah teknik sadap, dilakukan dengan menyadap ketaksaan yang berada di permainan teka-teki sulit tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan teknik catat, yaitu melakukan pencatatan pada kartu data dan dilanjutkan dengan klasifikasi sesuai dengan tujuan penelitian.

Metode pengumpulan data penelitian menggunakan teknik pengumpulan secara kualitatif dengan langkah-langkah sebagai berikut yaitu:

1. Menentukan jadwal tayang acara WIB di televisi;
2. Mengidentifikasi ketaksaan yang terdapat di tayangan Waktu Indonesia Bercanda;
3. Merekam acara WIB secara utuh;
4. Mentranskrip permainan TTS pada acara WIB;
5. Mengidentifikasi setiap jawaban dengan cermat dan teliti;
6. Mengidentifikasi bentuk ketaksaan yang ada pada sumber data;
7. Memasukkan data ke dalam tabel analisis;
8. Menganalisis ketaksaan yang didapat dari sumber data;
9. Membahas dan menyimpulkan data.

3.6 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, instrumen penelitian adalah peneliti sendiri dan tabel analisis data yang digunakan peneliti sebagai berikut:

No	Kalimat/TTS	Ketaksaan Leksikal				Ketaksaan Gramatikal			Keterangan
		a		B		6	7	8	
		1	2	b.1					
3	4								
Jumlah									

Keterangan:

a: Polisemi
abreviasi

b: Homonimi

b.1: Homofoni

1: Pemaduan makna pergeseran pemakaian

2: Pemaduan makna figuratif dan literal

3: Homofoni kata biasa

4: Homofoni akronim

5: Homografi

6: Frasa amfibologi

7: Idiom

8: Peribahasa

3.7 Data dan Sumber Data

Data penelitian ini diperoleh dari segmen permainan Teka-Teki Sulit. Satuan analisis ini adalah dialog pada segmen TTS. Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah tayangan Waktu Indonesia Bercanda yang tayang di NET.

3.8 Kriteria Analisis Data

Berikut ini adalah kriteria yang digunakan dalam menganalisis ketaksaan yang digunakan dalam permainan TTS acara Waktu Indonesia Bercanda:

a. Polisemi

Polisemi adalah kata yang mengandung makna lebih dari satu atau ganda.

Dalam humor polisemi dapat dilihat dari dua segi sebagai berikut:

1. Pemaduan makna pergeseran pemakaian.

Dalam sebuah kata, maknanya dapat digeserkan atau dikreasikan menjadi makna yang lain.

Contoh:

CL: “Angin kencang dengan kecepatan 120km/jam yang merusak rumah-rumah itu namanya angin...”

Ben: “**Marah.**”

Vidi: “Kayaknya angin **malam** deh.”

CL: “Angin kencang dengan kecepatan 120km/jam yang merusak rumah-rumah itu namanya angin... **jahat.**”

(WIB tema “Konsumtif”)

Pada wacana pertanyaan di atas, ketaksaan disebabkan oleh adanya pergeseran makna pada kata “angin”. Peserta mengasumsikan bahwa pertanyaan tersebut mengacu pada “jenis” angin yang dahsyat yaitu angin “topan”. Pertanyaan tersebut menimbulkan taksa. Sehingga Ben menjawab “marah”, sedangkan Vidi menjawab “malam”. Namun, CL memberikan jawaban *jahat*. Kata “angin” yang bermakna primer “gerakan udara

bertekanan tinggi” bergeser maknanya menjadi “sifat”. Karena memiliki sifat yang jahat dan buruklah, angin merusak rumah.

2. Pemaduan makna figuratif dan literal.

Makna sekunder bersifat metaforis dan bisa juga literal.

Contoh:

CL: “Kita sakit perut, kalau kebanyakan makan...”

Bedu: “Makan sampah, makan sampo, saos maksudnya sambel? Ini arahnya kemana sih... oohh... cabai. Gimana pertanyaannya?”

CL: “Kita sakit perut, kalau kebanyakan makan?”

Bedu: “Udah **sabun** lah...”

CL: “Kita lihat, apakah kita sakit perut, kalau kebanyakan makan sabun? Bukan. Eh kalo kebanyakan makan sabun tuh licin.”

Akbar: “**Tanah**, pak.”

CL: “Kita sakit perut, kalau kebanyakan makan tanah, apakah itu jawabannya?”

Akbar: “Soalnya kan bisa apa aja itu.”

CL: “Nih ya anda gak kepikiran sih... nih kita sakit perut, kalau kebanyakan makan... **salep**.”

(WIB tema “**Jiwa Petualang**”)

Pada wacana pertanyaan TTS di atas, menimbulkan taksa, sehingga Bedu menjawab “sabun” dan Akbar menjawab “tanah”. Peserta mengasumsikan bahwa jawaban tersebut mengacu pada “jenis makanan” yang dapat membuat perut kita sakit adalah “sambal”. Namun, yang dimaksud CL *salep*. Hal ini disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Pertanyaan yang seharusnya mengacu pada “nama makanan”, namun berubah menjadi “benda” yang bersifat sama dengan sambal. Yakni sama-sama memiliki sifat atau rasa yang “pedas”.

b. Homonimi

Dilihat dari sisi fonologis dan ortologis secara kebetulan bentuknya sama, tetapi memiliki makna yang berbeda atau tidak berhubungan satu sama lain.

Homonimi dapat diklasifikasikan menjadi dua, yakni:

1. Homofoni

Secara bunyi atau dari segi fonologisnya terdengar sama, namun memiliki makna yang berbeda. Homofoni terbagi menjadi dua, yakni:

a) Homofoni kata biasa

Pemaduan kata-kata yang sudah berhomofoni, pemaduan nama orang, pemaduan nama tempat, pemaduan dengan kata asing atau daerah, dsb.

Contoh:

CL: "Nama hewan yang ber-anac dan tubuhnya mengandung air..."

Akbar: "Beranak, unta."

Deny: "**Aneh** ini."

Bedu: "**Anak**."

CL: "Nama hewan yang ber-anac dan tubuhnya mengandung air...
onda."

Bedu: "hah?"

CL: "Anac...onda."

Bedu: "Harusnya bapak ngomong beranak dong pak!"

(WIB tema "Atraktif")

Pada wacana pertanyaan TTS di atas, para peeserta menafsirkan bahwa pertanyaan tersebut mengarah ke "nama hewan" yakni "unta". Namun, Cak Lontong memberikan jawaban *onda*. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pengacauan dari sisi fonologis. Peserta mengira pertanyaan

tersebut hewan yang ber"anak", namun yang dimaksud CL adalah "anac". Sehingga jawaban tersebut menjadi sambungannya, menjadi "anaconda". Kata "anak" dengan "anac" memiliki bunyi yang sama, namun maknanya berbeda jauh.

b) Homofoni abreviasi dan akronim

Pemberian makna baru pada akronim dan abreviasi yang sudah dikenal secara luas.

Contoh:

CL: "Yang beberapa waktu lalu menikah dengan Hamish Daud pasti..."

Akbar: "Bapak mau ngomong Raisa kan?"

CL: "Siapa yang ngomong?"

Abbas: "Mungkin nama Raisa kali masuk. **Raisa.**"

CL: "Yang beberapa waktu lalu menikah dengan Hamish Daud pasti Raisa, apakah itu jawabannya? Salah. Yang beberapa waktu lalu menikah dengan Hamish Daud pasti?"

Bedu: "Pasti... **kerja.** Iya kalo diem aja gak kerja gak ngapa-ngapain."

CL: "Yang beberapa waktu lalu menikah dengan Hamish Daud pasti kerja, apakah itu jawabannya? Salah. Kita lihat yang beberapa waktu lalu menikah dengan Hamish Daud pasti ini dia jawabannya... **ke KUA.**"

(WIB tema "Jiwa Petualang")

Pada wacana pertanyaan TTS di atas, ketaksaan disebabkan oleh adanya homonimi berupa homofoni bersifat abreviasi dan akronim. Pada pertanyaan tersebut, jawaban memanfaatkan bentuk akronim yaitu pemendekkan kalimat. Agar menjadi singkat. Terlihat pada kata KUA.

c. Peribahasa

Pemanfaatan peribahasa dalam ketaksaan dapat dilakukan dengan cara menyimpangkan peribahasa itu dari maknanya yang bersifat konvensional.

Contoh:

CL: “Buah jatuh tidak jauh dari...”

Serlota: “Pohon.”

Bedu: “**Abangnya!**”

CL: “Buah jatuh tidak jauh dari abangnya. Iyaaa...!”

(WIB tema “Jiwa Petualang”)

Pada wacana pertanyaan TTS di atas. Ketaksaan disebabkan oleh adanya pemanfaatan peribahasa. Pada pertanyaan tersebut, peserta mengasumsikan bahwa jawabannya mengacu pada “pohonnya”. Namun, konteksnya bergeser atau dikacaukan oleh CL menjadi “abangnya”. Yang benar peribahasanya adalah “buah jatuh tidak jauh dari pohonnya” yang bermakna kias “sifat anak tidak jauh berbeda dengan ayah atau ibunya atau hal yang menurun dari leluhurnya pasti akan ada kemiripannya dengan orang tuanya”. Kata “buah” yang bermakna kias “sifat” kini bergeser menjadi buah “yang berada di gerobak jualan”.

BAB 4

HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Data

Data yang digunakan dalam dalam penelitian ini adalah permainan Teka-Teki Sulit yang mengandung ketaksaan pada acara Waktu Indonesia Bercanda. Pembagian jenis ketaksaan tersebut terdiri dari ketaksaan gramatikal dan leksikal. Pada ketaksaan gramatikal terdiri dari frasa amfibologi, idiom, dan peribahasa. Pada ketaksaan leksikal terdiri dari polisemi dan homonimi. Polisemi terbagi menjadi dua yakni pepaduan pergeseran makna pemakaian dan pepaduan makna figuratif dan literal. Sedangkan homonimi terbagi menjadi homofoni dan homografi. Homofoni terbagi menjadi dua jenis, yakni homofoni kata biasa dan homofoni abreviasi dan akronim.

Data penelitian ini, diambil dari acara Waktu Indonesia Bercanda. Dari bulan Juli hingga November 2017 dan berjumlah 43 episode. Dari 292 data permainan Teka-Teki Sulit yang terkumpul, terdapat 60 data yang mengandung unsur ketaksaan leksikal dan gramatikal. Dengan rincian berikut: Ketaksaan leksikal yang disebabkan oleh polisemi pepaduan pergeseran makna pemakaian terdapat 3 data, polisemi pepaduan makna figuratif dan literal terdapat 48 data, homofoni kata biasa terdapat 5 data, homofoni abreviasi dan akronim 3 data dan homografi tidak ditemukan. Pada tingkat gramatikal, yang disebabkan oleh frasa amfibologi tidak ditemukan, idiom tidak ditemukan, dan peribahasa terdapat 1 data.

Untuk memperjelas informasi tersebut, data-data mengenai deskripsi jenis-jenis ketaksaan dalam acara Waktu Indonesia Bercanda disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Tabel Deskripsi Data penelitian

No	Jenis-jenis Ketaksaan	Jumlah
1	Ketaksaan leksikal	
	1. Polisemi	
	1) Pemaduan makna pergeseran pemakaian	3
	2) Pemaduan makna figuratif dan literal	48
	2. Homonimi	
	1) Homofoni	
	1.1 Homofoni kata biasa	5
	1.2 Homofoni akronim dan abreviasi	3
	2) Homografi	0
2	Ketaksaan gramatikal	
	1. Frasa amfibologi	0
	2. Idiom	0
	3. Peribahasa	1
Jumlah		60

4.2 Analisis Data

4.2.1 Polisemi

4.2.1.1 Pemaduan Makna Pergeseran Pemakaian

Contoh 1:

CL: “Yang biasa mencetak gol...”

Fitri: “Baik apa jawabannya? Selesai tidak selesai dikumpulkan, apa jawabannya?”

Peppy: “**Horeeee**... Bapak atur kata-katanya yang penting hore”

Bedu: “Mau horeee atau wahoree terserah bapak”

CL: “Apakah hore jawabannya? salah”

Talitha: “**Stempel**”

CL: “Kita kunci yang biasa mencetak gol stempel.”

(WIB tema “Inisiatif”)

Pada wacana pertanyaan di atas, ketaksaan disebabkan oleh adanya pergeseran makna pada kata “mencetak”. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Peppy “horeee”, sedangkan Talitha “stempel”. Namun, yang dimaksud Cak Lontong adalah *printer*. Dalam dunia bola, kata “mencetak” berarti berhasil memasukan bola ke dalam gawang. Namun, yang dimaksud CL adalah “mesin pencetak” berupa printer. Kata mencetak dalam pertanyaan bermakna “memasukan ke gawang” bergeser menjadi “pelumasan tulisan dan gambar di kertas dengan tinta”.

Contoh 2:

Fitri: “Ada 5 kotak, huruf E di kotak ke-2.”

CL: “Yang menengok saat kita sakit, pertama kali...”

Ronal: “Yang pertama kali menengok saat kita sakit... **leher!**”

Bedu: Yang menengok saat kita sakit **kerek**.

CL: Yang menengok saat kita sakit, pertama kali adalah ini dia... [**Leher**]

(WIB tema “Elegan”)

Pada wacana pertanyaan di atas, ketaksaan disebabkan oleh adanya pergeseran makna pada kata “menengok”. Pertanyaan tersebut menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Ronal “leher”, sedangkan Bedu “kerek” (bunyi). Kata “menengok” pada pertanyaan yang bermakna “menjenguk” bergeser menjadi “melihat”. Ketika ingin “melihat” sekitar, *leher* yang akan membantu kepala untuk menengok ke kiri atau kanan.

4.2.1.2 Pemaduan Makna Figuratif dan Literal

Contoh 1:

CL: Yang menyinari dunia...

Talitha: Bukan matahari nih...

Deny: Lagunya gimana sih yang menyinari dunia ibu ya?

Talitha: Kasih ibu.

Deny: **Kasih ibu** berarti.

(WIB tema “Inisiatif”)

Pada wacana pertanyaan di atas, pertanyaan tersebut menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Deny “kasih ibu”. Peserta mengasumsikan bahwa pertanyaan tersebut mengacu ke arah “ilmu pengetahuan” yang jawabannya “matahari”. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Pada pertanyaan tersebut, konteksnya mengacu ke arah “ilmu pengetahuan”, namun berubah konteksnya menjadi sebuah “lagu”.

Contoh 2:

CL: “Saat syukuran, biasanya kita menyediakan...”

Selly: “**Gunting**”

CL: “Gunting. Kita kunci apakah saat syukuran, biasanya kita menyediakan gunting. Bukan.”

Fitri: “Bukan itu yang dimaksud silahkan tim A”

Jeremy: “Syukuran... **tumpeng**.”

CL: “Kita lihat saat syukuran, biasanya kita menyediakan tumpeng. Apakah itu jawabannya?”

Fitri: “Sayang sekali.”

Peppy: “Kenapa gak jawab ruangan? Masa syukuran tengah jalan.”

CL: “Kita lihat saat syukuran, biasanya kita menyediakan...” [**ruangan**]

(WIB tema “Lelet”)

Pada wacana pertanyaan di atas, menimbulkan taksa sehingga dijawab oleh Selly “gunting”, sedangkan Jeremy “tumpeng”. Peserta mengasumsikan bahwa pertanyaan tersebut mengacu pada “makanan” yang ada di acara syukuran yakni “tumpengan”. Namun, yang dimaksud CL adalah *ruangan*. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Pada pertanyaan tersebut konteksnya mengacu pada “makanan”. Namun, berubah menjadi “tempat”. Cak Lontong bersifat tidak kooperatif karena tidak berasumsi ke arah “makanan”.

Contoh 3:

CL: “Yang menjaga narapidana agar tidak mudah kabur...”

Peppy: “Pengennya sipir jawaban dia tuh...”

Ge: “Yang menjaga narapidana agar tidak mudah kabur itu, UUD engga atau...”

Peppy: “Pintu deh pak, setuju gak.”

Ge: “iyah”

CL: “Yang menjaga narapidana agar tidak mudah kabur... APA?”

Peppy: “**Pintu** aja...”

CL: “Kita kunci jawabannya apakah pintu jawabannya... IYAAAA!!!”

(WIB tema “nakal”)

Pada wacana pertanyaan di atas, pertanyaan tersebut menimbulkan taksa, sehingga Peppy menjawab “pintu”. Para peserta mengasumsikan bahwa pertanyaan tersebut mengacu pada “seorang yang bertugas” menjaga napi, yakni “sipir”. Namun, CL memberikan jawaban *pintu*. Hal tersebut disebabkan adanya pergeseran konteks. Pertanyaan yang konteksnya mengacu pada “seorang atau profesi” yang menjaga narapidana berubah menjadi konteksnya menjadi “benda” yang menjaga narapidana agar tidak kabur. Cak Lontong bersifat tidak kooperatif dengan tidak berasumsi jawaban tersebut mengacu ke arah “benda”.

Contoh 4:

Soto Betawi yang paling enak ada di...”

Akbar: “Di mana, bapak langganannya di mana?”

Peppy: “Kalo ini kan, selera masing-masing, Pak. Ada di **mangkok** sih pak, bener. Kalo misal diberantakan gitu kan gaenak.”

Akbar: “Masa di piring.”

CL: “Apakah benar, soto Betawi yang paling enak ada di mangkok? YEEEEEEEE!!!”

(WIB tema “Nakal”)

Pada wacana pertanyaan di atas, pertanyaan tersebut menimbulkan taksa, sehingga Peppy menjawab “mangkok”. Para peserta mengasumsikan bahwa pertanyaan tersebut mengacu pada “lokasi atau tempat” yang paling enak soto betawinya yakni “Jakarta”. Namun, CL memberikan jawaban *mangkok*. Hal tersebut disebabkan karena adanya pergeseran konteks. Pertanyaan yang konteksnya mengacu pada “lokasi atau tempat” berubah

menjadi “wadah” yang digunakan untuk makan soto Betawi. Bukan menanyakan tempat (daerahnya), melainkan tempat (wadah untuk makan). Cak Lontong bersifat tidak kooperatif, dan tidak berasumsi bahwa jawaban tersebut mengarah ke tempat atau daerah yang terkenal soto betawinya.

Contoh 5:

CL: “Petinju yang beberapa /waktu lalu mengharusnya May Weather. Oh gue tau... Sebutkan soalnya lagi...”

CL: “Petinju yang beberapa waktu lalu mengalahkan Mc Gregor pasti?”

Ronal: “**Tahan pukul**”

CL: “Petinju yang beberapa waktu lalu mengalahkan Mc Gregor pasti tahan pukul, apakah itu jawabannya? Bukan.”

Fitri: “Tim A silahkan.”

Gista: “**Babak belur.**”

CL: “Kita kunci jawabannya, petinju yang beberapa waktu lalu mengalahkan Mc Gregor pasti babak belur, apakah itu jawabannya? Bukan. Petinju yang beberapa waktu lalu mengalahkan Mc Gregor pasti... **pake tangan**”

(WIB tema “Khianat”)

Pada wacana pertanyaan di atas, menimbulkan taksa Ronal menjawab “tahan pukul, sedangkan Gista “babak belur”. Peserta mengasumsikan bahwa jawaban tersebut mengacu pada “nama seorang” petinju yang bernama “Mayweather”. Namun, yang dimaksud CL adalah *pake tangan*. Hal ini disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Seharusnya pertanyaan tersebut mengacu ke arah “nama petinju”, namun berubah

menjadi ke arah “cara bertinju” yang harus menggunakan tangan. Cak Lontong bersifat tidak kooperatif, dan tidak berasumsi bahwa jawaban tersebut ke arah “nama petinju”.

4.2.2 Homonimi

4.2.2.1 Homofoni

4.2.2.1.1 Homofoni kata biasa

Contoh 1:

CL: “Orang diet supaya...”
Peppy: “Supaya **keren**.”
Bajindul: “Supaya **keras**.”
Bedu: “Iya diet diet kurus, sisanya tulang makanya keras!”
CL: “Orang diet supaya... **kenal**.”
Akbar: “Diet gimana sih pak?”
CL: “Di *add*, di *add*, ini saya *add* nih yaa...”

(WIB tema “Gaul”)

Pada wacana pertanyaan TTS di atas, para peserta menafsirkan bahwa pertanyaan tersebut mengacu ke arah “kurus” jika melakukan “diet”. Namun, CL memberikan jawaban *kenal*. Hal tersebut disebabkan karena CL mengacaukan pertanyaan dari sisi fonologis. Yang ditafsirkan peserta adalah “diet” namun yang di maksud CL adalah “di-*add*”. Kata “diet” dengan “di-*add*” secara fonologis terdengar sama, namun memiliki makna yang berbeda jauh.

Contoh 2:

CL: “Di Yogyakarta orang ngopi di...”

Peppy: “Di Yogyakarta orang minum kopi di...”

Bedu: “Di gelas, **dalam gelas!**”

Peppy: “Maksudnya di dalam gelas gitu orang minum?”

Talitha: “**Suruh bayar**”

CL: “Tim B menjawab dalam gelas, tim A menjawab suruh bayar kita buka salah satu jawaban yang benar tim B atau tim A. Di Yogyakarta orang ngopi di...”

[**KERTASAAAA**]

Peppy: “Ini apa ini!? Jangan ketawa ini gak jelas ini.”

CL: “Di Yogyakarta orang ngopi di kertas A4. Anda tau kertas A4

Talitha: Itumah fotocopy!”

(WIB tema “Inisiatif”)

Pada wacana pertanyaan TTS di atas, Peserta menafsirkan bahwa pertanyaan tersebut mengacu pada “tempat” untuk “ngopi” (minum kopi) yang terkenal di Yogyakarta yaitu di “angkringan”. Namun, Cak Lontong memberikan jawaban *kertasaaaa* (kertas A4). Hal tersebut disebabkan karena Cak Lontong mengacaukannya dari sisi fonologis. Dengan bunyi yang sama namun maknanya berbeda. Dari kata *ngopi* (minum kopi) menjadi *ngopy* (meng-copy).

Contoh 3:

CL: “Makanan kasih dia itu namanya?”

Akbar: “Briyani bisa”

Bedu: “**Bertahan.**”

Akbar: “Makanan khas India kan? **Berempah**”

CL: “Makanan kasih dia itu namanya... **perintah.**”

(WIB tema “Karismatik”)

Pada wacana pertanyaan TTS di atas, peserta menafsirkan bahwa jawaban tersebut mengacu pada jawaban “berempah” karena makanan “khas India” dasarnya memang berempah. Namun Cak Lontong memberikan jawaban perintah. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pengacauan dari sisi fonologis oleh Cak Lontong. Peserta menafsirkannya dengan makanan “khas India”, namun yang disebut Cak Lontong adalah “kasihin dia” yang berarti kalimat perintah. Kata “khas India” dengan “kasihin dia” terdengar sama, namun berbeda makna.

4.2.2.1.2 Homofoni kata abreviasi dan akronim

Contoh 1:

Nabila: “Ada 5 kotak, pertanyaannya apa Cak?”

CL: “Vokalis Armada namanya...”

Bedu: Namanya **dikit!**

CL: Apakah vokalis Armada namanya dikit? Bukan.

Ari: Vokalis armada namanya **siapa.**

CL: Apakah vokalis Armada namanya siapa? Bukan. Vokalis armada namanya **di KTP.**

(WIB tema “Selektif”)

Pada wacana pertanyaan TTS di atas ketaksaan disebabkan oleh adanya pemanfaatan homofoni abreviasi dan akronim. Pada pertanyaan tersebut, bentuk yang digunakan adalah akronim yakni pemendekkan kalimat. Terlihat pada kata KTP.

Contoh 2:

CL: “Ini sains. Alat elektronik di rumah kita seperti AC, televisi, kulkas, dan mesin cuci bisa menyala karena ada...”

Deni: “Maksudnya listrik.”

Bedu: “Eh kok AC bisa nyala, ada apatuh?”

Deni: “Ada **sesuatu**.”

CL: “Apakah alat elektronik di rumah kita seperti AC, televisi, kulkas, dan mesin cuci bisa menyala karena ada sesuatu? Salah.”

Fitri: “Tim A silahkan.”

Ronal: “Ada **misteri**.”

CL: “Alat elektronik di rumah kita seperti AC, televisi, kulkas, dan mesin cuci bisa menyala karena ada misteri, apakah itu jawabannya? Bukan. Kita langsung buka ya alat elektronik di rumah kita seperti AC, televisi, kulkas, dan mesin cuci bisa menyala karena ada... **jasa PLN**.”

(WIB tema “Misterius”)

Pada wacana pertanyaan TTS di atas, ketaksaan disebabkan oleh adanya pemanfaatan homofoni abreviasi dan akronim. Pada pertanyaan tersebut, jawaban memanfaatkan bentuk akronim yaitu pemendekkan kalimat. Terlihat pada kata PLN.

4.2.3 Homografi

Peneliti tidak menemukan ketaksaan yang memanfaatkan bentuk homografi pada data ini.

4.2.4 Frasa Amfibologi

Peneliti tidak menemukan ketaksaan yang memanfaatkan bentuk frasa amfibologi pada data ini

4.2.5 Idiom

Peneliti tidak menemukan ketaksaan yang memanfaatkan bentuk idiom pada data ini.

4.2.6 Peribahasa

Contoh:

Pada wacana pertanyaan TTS di atas. Ketaksaan disebabkan oleh adanya pemanfaatan peribahasa. Pada pertanyaan tersebut, peserta mengasumsikan bahwa jawabannya mengacu pada “pohonnya”. Namun, konteksnya bergeser atau dikacaukan oleh CL menjadi “abangnya”. Yang

CL: “Buah jatuh tidak jauh dari...”

Serlota: “Pohon.”

Bedu: “**Abangnya!**”

CL: “Buah jatuh tidak jauh dari abangnya. Iyaaa...!”

(WIB tema “Jiwa Petualang”)

benar peribahasanya adalah “buah jatuh tidak jauh dari pohonnya” yang bermakna kias “sifat anak tidak jauh berbeda dengan ayah atau ibunya atau hal yang menurun dari leluhurnya pasti akan ada kemiripannya dengan orang tuanya”. Kata “buah” yang bermakna kias “sifat” kini bergeser menjadi buah “yang berada di gerobak jualan”.

4.3 Rangkuman

Dari deskripsi data di atas, dapat dirangkum dan disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Tabel Rangkuman Data Hasil Klasifikasi Jenis Ketaksaan

No	Jenis-jenis Ketaksaan	Jumlah	Persen
1	Ketaksaan leksikal		
	1. Polisemi		
	1) Pemaduan makna pergeseran pemakaian	3	5%
	2) Pemaduan makna figuratif dan literal	48	80%
	2. Homonimi		
	1) Homofoni		
	1.1 Homofoni kata biasa	5	8.3%
	1.2 Homofoni akronim dan abreviasi	3	5%
	2) Homografi	0	0
2	Ketaksaan gramatikal		
	1. Frasa amfibologi	0	0
	2. Idiom	0	0
	3. Peribahasa	1	1.7%
	Jumlah	60	100%

Dari hasil penelitian adalah permainan TTS pada acara Waktu Indonesia Bercanda yang mengandung ketaksaan leksikal dan ketaksaan gramatikal. Data

tersebut dikumpulkan selama Juli-Oktober 2017 yang berjumlah 43 episode. Dari pengumpulan data tersebut terkumpul 292 soal TTS dan kemudian ditemukan 60 soal yang mengandung unsur ketaksan leksikal dan gramtikal.

Pada ketaksan gramatikal terdiri dari frasa amfibologi, idiom, dan peribahasa. Pada ketaksan leksikal terdiri dari polisemi dan homonimi. Polisemi terbagi menjadi dua yakni pemaduan pergeseran makna pemakaian dan pemaduan makna figuratif dan literal. Sedangkan homonimi terbagi menjadi homofoni dan homografi. Homofoni terbagi menjadi dua jenis, yakni homofoni kata biasa dan homofoni abreviasi dan akronim.

Berdasarkan tabel di atas, pada 43 episode acara Waktu Indonesia Bercanda yang diteliti dan terkumpul 292 data TTS, diperoleh 59 data TTS yang termasuk ke dalam jenis ketaksan leksikal dan 1 data TTS yang termasuk kedalam jenis ketaksan gramatikal. Ketaksan tingkat leksikal yang dikarenakan oleh polisemi ditemukan sebanyak 59 data, yakni polisemi pemaduan pergeseran makna pemakaian berjumlah 3 data dan polisemi pemaduan makna figuratif dan literal berjumlah 48 data. Pada homofoni ditemukan 8 data, yakni homofoni kata biasa 5 data dan homofoni kata abreviasi dan akronim 3 data. Ketaksan tingkat gramatikal ditemukan 1 data yang disebabkan oleh pemanfaatan peribahasa. Pada tingkat ketaksan leksikal tidak ditemukan data pada pemanfaatan homografi, sedangkan pada tingkat gramatikal tidak ditemukan data pada pemanfaatan frasa amfibologi dan idiom.

Dari data tersebut, dapat dinyatakan ketaksan tingkat leksikal adalah ketaksan yang paling banyak terdapat pada permainan Teka-Teki Sulit pada acara Waktu Indonesia Bercanda yaitu dengan jumlah 59 data. Kemudian tingkat gramatikal hanya 1 data.

4.4 Interpretasi Data

Berdasarkan rangkuman di atas, dapat dinyatakan bahwa jenis ketaksan yang paling banyak ditemukan pada permainan Teka-Teki Sulit adalah jenis ketaksan leksikal dengan jumlah data sebanyak 59 data (98.3%) sedangkan ketaksan gramatikal 1 data (1.7%). Data yang termasuk dalam polisemi terbagi lagi menjadi polisemi pemaduan pergeseran makna makna pemakaian yaitu makna yang bergeser sebanyak 3 data TTS (5%), polisemi pemaduan makna figuratif dan literal sebanyak 48 data (80%).

Data yang termasuk dalam homofoni kata biasa yang dikarenakan persamaan bunyi namun berbeda maknanya sebanyak 5 data TTS (8.3%). Dalam homofoni kata abreviasi dan akronim dikarenakan pada jawaban memanfaatkan bentuk abreviasi yakni pemendekkan kalimat ditemukan sebanyak 3 data (5%).

Ketaksan pada tingkat gramatikal hanya ditemukan pemanfaatan bentuk peribahasa, yakni makna kias yang terdapat di dalam peribahasa berubah dan ditemukan hanya 1 data TTS (1.7%). Ketaksan tingkat gramatikal tergolong sedikit, karena peneliti tidak menemukan data yang memanfaatkan frasa amfibologi dan idiom.

4.5 Pembahasan Penelitian

Berdasarkan teori Putu Wijana yang digunakan dalam penelitian ini, ketaksaan dalam wacana humor dibagi menjadi 2 bentuk utama, yakni ketaksaan leksikal dan ketaksaan gramatikal. Ketaksaan leksikal terbagi lagi menjadi polisemi dan homonimi. Pada polisemi terbagi lagi menjadi polisemi pemaduan makna figuratif dan literal dan polisemi pemaduan pergeseran makna pemakaian. Pada homonimi terbagi lagi menjadi homofoni dan homografi. Homofoni terdiri dari homofoni kata biasa dan homofoni kata abreviasi dan akronim. Pada ketaksaan gramatikal terbagi menjadi frasa amfibologi, idiom, dan peribahasa.

Ketaksaan leksikal adalah ketaksaan yang terbentuk karena bentuk-bentuk yang memiliki dua makna atau lebih. Perbedaan makna itu memungkinkan satu sama lain masih bertalian dan memungkinkan tidak berkaitan sama sekali. Dalam hal ini, Wijana mengatakan bahwa ketaksaan leksikal dalam berhumor disebabkan karena adanya polisemi dan homonimi. Polisemi merupakan ketaksaan leksikal yang penerapan pemakaian butir leksikalnya sangat luas. Karena dalam sebuah kata, terdapat makna-makna yang berbeda. Sedangkan homonimi adalah ketaksaan leksikal yang memiliki unsur “kebetulan”. Karena dua buah kata secara tidak sengaja memiliki bentuk-bentuk leksem yang sama baik dari segi fonologis maupun ortografis.

Ketaksaan tidak hanya dapat terbentuk karena leksem yang memiliki dua arti atau lebih sehubungan dengan luas pemakaiannya, atau secara aksidental identik bentuk dan ejaannya namun dapat pula terbentuk karena penggabungan dengan leksem atau leksem-leksem lain. Ketaksaan yang terjadi karena penggabungan dua atau beberapa leksem ini disebut ketaksaan gramatikal.

Berdasarkan interpretasi di atas dapat dikatakan bahwa jenis ketaksaan paling banyak yang terdapat dalam permainan Teka-Teki Sulit acara Waktu Indonesia Bercanda adalah ketaksaan tingkat leksikal. Terlepas dari itu semua, ketaksaan gramatikal dan leksikal dalam permainan Teka-Teki Sulit tergolong sedikit, pasalnya jumlah permainan Teka-Teki Sulit cukup banyak kreasinya. Namun, penelitian ini hanya ditemukan 60 soal Teka-Teki Sulit saja yang mengandung ketaksaan leksikal dan gramatikal.

4.6 Keterbatasan Penelitian

Walaupun penelitian ini telah berhasil diselesaikan. Namun, masih banyak kekurangan yang ada di dalamnya. Hal ini disebabkan oleh adanya keterbatasan-keterbatasan yang ada selama penelitian ini dilakukan. Keterbatasan-keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Dalam pencarian data, peneliti masih kesulitan dalam membedakan yang mana ketaksaan leksikal dan ketaksaan gramatikal. Polisemi pemaduan pergeseran makna, polisemi figuratif dan literal, homofoni kata biasa, homofoni abreviasi dan akronim, homografi, frasa amfibologi, idiom, dan peribahas.
2. Dalam penelitian ini peneliti memiliki keterbatasan dalam penguasaan teori, karena masih sangat sedikit pakar yang membahas secara mendalam dan spesifik mengenai ketaksaan leksikal dan gramatikal dalam wacana humor.
3. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu peneliti sendiri dan tabel analisis kerja. Hal tersebut tentu masih memicu terjadinya sebuah kesalahan dalam menganalisis data, meskipun telah dilakukan dengan cermat sekalipun. Kemungkinan masih ada kekeliruan perhitungan data, meskipun peneliti telah melakukannya berulang kali untuk membuktikan kebenaran karena penghitungan dilakukan secara manual.
4. Hasil penelitian ini merupakan hasil analisis dan hasil interpretasi peneliti, sehingga memungkinkan terjadi perbedaan interpretasi penelitian.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian ini diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Hasil penelitian ditemukan 59 data yang mengandung ketaksaan leksikal dan 1 data yang mengandung ketaksaan gramatikal dari terkumpulnya 292 daftar pertanyaan yang didapat dari 43 episode selama 4 bulan.
2. Ketaksaan tingkat leksikal berjumlah 59 data. Ketaksaan leksikal terbagi menjadi polisemi pemaduan makna figuratif dan literal sebanyak 48 data, polisemi pemaduan pergeseran makna pemakaian sebanyak 3 data, homofoni kata biasa sebanyak 5 data, homofoni abreviasi dan akronim sebanyak 3 data. Namun, tidak ditemukan pemanfaatan homografi dalam data.
3. Ketaksaan tingkat gramatikal berjumlah 1 data. Pada analisis data ini, tidak ditemukan pemanfaatan bentuk frasa amfibologi dan idiom. Pemanfaatan bentuk peribahasa ditemukan 1 data.
4. Penelitian mengenai jenis-jenis ketaksaan menyatakan ketaksaan paling banyak dalam permainan Teka-Teki Sulit dalam acara Waktu Indonesia Bercanda adalah ketaksaan leksikal yaitu sebanyak 59 data.

5.2 Saran

Bagi tim kreatif yang menciptakan permainan Teka-Teki Sulit, ada baiknya lebih banyak lagi penggunaan ketaksaan leksikal dan gramatikalnya. Agar konten acara menjadi lebih menarik. Jangan hanya menggunakan bentuk permainan bahasa dan plesetan saja. Setiap pertanyaan harus dibuat lebih kreatif lagi pemanfaatan ketaksaan leksikal dan gramatikalnya.

Bagi perkembangan ilmu linguistik, ilmu mengenai ketaksaan harus lebih sering dibahas lagi dalam hal relasi makna dan harus lebih dikembangkan juga. Karena minimnya pemahaman terhadap ketaksaan ini. Terutama ketaksaan dalam bidang humor.

Bagi penelitian selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan penelitian tentang ketaksaan, khususnya ketaksaan dalam dunia humor ataupun bidang lainnya. Penelitian selanjutnya diharapkan mampu memperoleh data yang lebih banyak serta teori yang matang untuk memperoleh hasil yang memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

Chaer, Abdul, dan Agustina, Leonie. 2010. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*.

Jakarta: Rineka Cipta.

_____. 2013. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka

Cipta.

Djajasudarma, Fatimah. 2012. *Semantik 1: Makna Leksikal dan Gramatikal*.

Bandung: Refika Aditama.

Hidayati, Nia. "Manfaat Teka Teki Silang Sebagai Penambah Wawasan dan

Mengasah Kemampuan", *Nia Hidayatati*; [http://www.niahidayati.net/manfaat-](http://www.niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-sebagai-penambah-wawasan-dan-mengasah-kemampuan.html)

[teka-teki-silang-sebagai-penambah-wawasan-dan-mengasah-kemampuan.html](http://www.niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-sebagai-penambah-wawasan-dan-mengasah-kemampuan.html)

Diakses 21 Januari 2018.

Kridalaksana, Harimurti. 2009. *Pembentukan Kata dalam Bahasa Indonesia*.

Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Pateda, Mansoer. 2010. *Semantik Leksikal*, Jakarta: Rineka Cipta.

Pusat Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. [Online].

<https://kbbi.web.id/humor> diakses pada 1 Desember 2017.

Rahmanadji. 2007. *Sejarah, Teori, dan Fungsi Humor*, *Jurnal Bahasa dan Seni*.

Jurnal. Universitas Negeri Malang.

- Subroto, Edi. 2011. *Pengantar Studi Semantik dan Pragmatik*. Surakarta: Cakrawala Media.
- Suwandi, Sarwiji. 2008. *Semantik Pengantar Kajian Makna*. Yogyakarta: Media Perkasa.
- Ullman, Stephen. 2009. *Pengantar Semantik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wahyu, Asisda. 2017. *Pengantar Analisis Wacana*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
- Wardoyo, Cipto. 2015. *Analisis Humor dalam Tindak Tutur di Serial Komedi "Preman Pensiun"*. Konferensi Linguistik Tahunan Atma Jaya 13.
- Wijana, Putu. 2004. *Kartun*. Yogyakarta: Ombak.
- Wijana, Putu. 2015. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wikipedia. "Waktu Indonesia Bercanda", *Wikipedia Ensiklopedia Bebas*; [https://id.wikipedia.org/wiki/Waktu_Indonesia_Bercanda#TTS_\(Teka-Teki_Sulit\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Waktu_Indonesia_Bercanda#TTS_(Teka-Teki_Sulit))
- Diakses 21 Januari 2018.

LAMPIRAN

No	Kalimat	Ketaksaan Leksikal				Ketaksa an Gramati kal			Keterangan	
		a		b		6	7	8		
		1	2	b.1						5
				3	4					
1	<p>Fitri: “7 kotak ada huruf A di kotak ke-5.”</p> <p>CL: “Ini tentang fauna. Tau kerang? Kerang laut adalah hewan yang terkenal menghasilkan?”</p> <p>Akbar: “Kerang laut adalah hewan yang suka menghasilkan?”</p> <p>Ernest: “Menghasilkan uang aja!”</p> <p>CL: “Ya kita lihat kerang laut adalah hewan laut yang terkenal menghasilkan uang aja. Apakah itu jawabannya? Kurang tepat. Ernest ini mohon maaf emang yang ada dikepalamu tuh uang aja.”</p> <p>Bedu: “Menghasilkan kan uang.”</p>		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa. Sehingga dijawab oleh Ernest “uang aja”, sedangkan Bedu menjawab “kan uang”.</p> <p>Namun, yang dimaksud oleh CL adalah <i>manfaat</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang seharusnya mengacu ke “benda yang dihasilkan” menjadi “bukan benda”.</p>	

	<p>CL: “Menghasilkan kan uang. Yak! Kita kunci. Hewan laut adalah hewan yang terkenal menghasilkan kan uang. Kita lihat, kan uang apakah itu jawabannya?”</p> <p>Fitri: “Sayang sekali tidak ada yang bisa menjawab.”</p> <p>CL: “Kerang laut adalah hewan yang terkenal menghasilkan... manfaat. Menghasilkan mutiara itu kalo dijual, dibuat perhiasan itu jadi apa?”</p> <p>Fitri: “Manfaat”</p> <p>CL: “Bisa dimanfaatkan.”</p>								
2	<p>Fitri: “5 kotak, huruf R di kotak ke-3”</p> <p>CL: “Ini masalah kejiwaan ya. Orang yang banyak masalah, cemas dan emosi biasanya sering...”</p> <p>Akbar: “Stres!”</p> <p>Bedu: “Saya tau pak, bukan marah.</p> <p>Clara: “Geram”</p> <p>Bedu: “Iya geram, geram pak. Kalo bukan geram, ons pak”</p> <p>Akbar: “Gram itu.”</p> <p>CL: “Orang yang banyak</p>	√							<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pepaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa sehingga dijawab oleh Clara “geram”, sedangkan ernest menjawab “baris”.</p> <p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>arrgh</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang seharusnya mengacu pada “ekspresi seseorang” menjadi “suara” yang ditimbulkan ketika banyak masalah, cemas, dan emosi.</p>

	<p>masalah, cemas dan emosi biasanya sering geram, apakah itu jawabannya?”</p> <p>Fitri: “Tim B silahkan jawabannya apa?”</p> <p>Ernest: “Sering baris. Orang kalo udah stres perbuatannya aneh-aneh, Pak.”</p> <p>CL: “Orang yang banyak masalah, cemas dan emosi biasanya sering baris. Apakah itu jawabannya?”</p> <p>Fitri: “Sayang sekali, apa jawabannya, Pak?”</p> <p>CL: “Orang yang banyak masalah, cemas dan emosi biasanya sering... arrgh”</p>								
3	<p>CL: Yang menyinari dunia...</p> <p>Talitha: Bukan matahari nih...</p> <p>Deny: Lagunya gimana sih yang menyinari dunia ibu ya?</p> <p>Talitha: Kasih ibu.</p> <p>Deny: Kasih ibu berarti.</p>	√							<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa sehingga Talitha menafsirkan jawaban tersebut adalah “matahari”, sedangkan Deny menjawab “kasih ibu”.</p> <p>Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang seharusnya mengacu pada “ilmu pengetahuan” bergeser menjadi “lagu”.</p>
4	<p>Fitri: “Ada 7 kotak dan huruf E di kotak ke-6”</p> <p>CL: “Yang biasa mencetak</p>	√							<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan pergeseran makna pemakaian. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga Peppy menjawab</p>

	<p>gol...”</p> <p>Fitri: “Baik apa jawabannya? Selesai tidak selesai dikumpulkan, apa jawabannya?”</p> <p>Peppy: “Horeeee... Bapak atur kata-katanya yang penting hore”</p> <p>Bedu: “Mau horeee atau wahoree terserah bapak”</p> <p>CL: “Apakah hore jawabannya? salah”</p> <p>Talitha: “Stempel”</p> <p>CL: “Kita kunci yang biasa mencetak gol stempel.”</p> <p>CL: “Baik kita lihat, yang biasa mencetak gol... printer”</p>								<p>“horeee”, sedangkan Talitha menjawab “stempel”.</p> <p>Namun, yang dimaksud oleh CL adalah <i>printer</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran makna pada kata “mencetak”. Dalam dunia bola, kata “mencetak” berarti berhasil memasukan bola ke dalam gawang. Namun, yang dimaksud CL adalah “mesin pencetak” berupa printer.</p>
5	<p>CL: “Di Yogyakarta orang ngopi di...”</p> <p>Peppy: “Di Yogyakarta orang minum kopi di...”</p> <p>Bedu: “Di gelas, dalam gelas!”</p> <p>Peppy: “Maksudnya di dalem gelas gitu orang minum?”</p> <p>Talitha: “Suruh bayar”</p> <p>CL: “Tim B menjawab dalem gelas, tim A menjawab suruh bayar kita buka salah satu jawaban yang benar tim B atau tim A. Di Yogyakarta orang ngopi di...”</p>		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya pemanfaatan homofoni kata biasa. Terlihat pada kata “ngopi”. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga peserta menafsirkan bahwa pertanyaan tersebut mengacu pada “tempat” untuk “ngopi” (minum kopi) yaitu “angkringan”.</p> <p>Namun, CL mengacaukannya dengan bunyi yang sama, namun maknanya berbeda. Dari <i>ngopi</i> (minum kopi) menjadi <i>ngopy</i> (foto <i>copy</i>). Sehingga yang dimaksud CL adalah jawabannya “kertasA4”.</p>

	<p>[KERTASAAAA] Peppy: “Ini apa ini!? Jangan ketawa ini gak jelas ini.” CL: “Di Yogyakarta orang ngopi di kertas A4. Anda tau kertas A4 Talitha: Itumah fotocopy!” CL: “Ya iya NGOPY! Astagfirullah...!”</p>								
6	<p>Fitri: “Ada 6 kotak, huruh R di kotak ke-3.” CL: “Bebek, ayam, lele, adalah contoh hewan-hewan yang bisa di...” Bedu: “Bisa di borong.” CL: “Kita kunci! Apakah bisa diborong jawabannya?” Fitri: “OK tim B silahkan.” Tora: “Goreng.” CL: “Goreng, kita lihat apakah goreng jawabannya...” Fitri: “Jawabannya apa nih pak?” CL: “Kita buka jawabannya bebek, ayam, lele adalah contoh hewan-hewan yang bisa di... warteg.”</p>		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga Bedu menafsirkan jawabannya menjadi “borong”, sedangkan Tora menjawab “goreng”.</p> <p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>warteg</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang seharusnya pertanyaan tersebut mengacu pada “cara pengolahan” berubah menjadi “tempat”.</p>
7	<p>Fitri: “Ada 11 kotak, ada huruf A di kotak ke-9.” CL: “Mantan presiden Amerika, yang beberapa waktu lalu</p>		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa. Sehingga Ari menjawab “pasti datang”, sedangkan Farhan menjawab “sahabat”.</p>

	<p>mengunjungi Indonesia namanya...”</p> <p>Ari: “Pasti datang!”</p> <p>CL: “Apakah itu mantan presiden Amerika, yang beberapa waktu lalu mengunjungi Indonesia namanya pasti datang?”</p> <p>Farhan: “Sahabat baik.”</p> <p>CL: “Sahabat baik apakah itu jawabannya?”</p> <p>Fitri: “Sayang sekali bukan, karena jawabannya ternyata apa Cak?”</p> <p>CL: “Mantan presiden Amerika, yang beberapa waktu lalu mengunjungi Indonesia namanya... darmawisata.”</p>								<p>baik”.</p> <p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>darmawisata</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang seharusnya mengacu ke arah “nama presiden” berubah menjadi “kegiatan” yang dilakukan mantan presiden tersebut.</p>
8	<p>CL: “Plat nomor tahu kan? Yang dikeluarkan oleh SAMSAT, untuk kendaraan roda 2, roda 4. B adalah tanda untuk kendaraan yang berasal dari...”</p> <p>Peppy: “Melanjutkan kalimat nih berdasarkan dari kemarin.”</p> <p>Bedu: “Dari kemarin pak!”</p> <p>CL: “B adalah tanda untuk kendaraan yang berasal dari kemarin.”</p>		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Bedu “kemarin”, sedangkan Deny “mana aja”.</p> <p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>alfabet</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pegeseran konteks. Yang seharusnya mengacu pada “daerah” berubah menjadi “susunan alfabet” yang hanya berfokus pada huruf B saja.</p>

	<p>Bedu: “Iya pak, dari kemaren soalnya ada, Pak.” Peppy: “Dari kemaren ada, Pak.” CL: “Apakah itu kemaren? Oh bukan.” Nabila: “Dua deny silahkan...” Deny: “Dari mana, dari datangnya, dari mana aja lah ya. B bisa dari mana aja.” CL: “B adalah tanda untuk kendaraan yang berasal dari mana aja. Bukan.” Denny: “Terus jawabannya?” CL: “B adalah tanda untuk kendaraan yang berasal dari... alfabet.”</p>									
9	<p>CL: “Hantu khas Indonesia, yang rambutnya panjang, duduk di atas pohon, dan suka ketawa sendiri namanya...” Tim B: Bukan orang! Tim A: Turun dulu. CL: Hantu khas Indonesia, yang rambutnya panjang, duduk di atas pohon, dan suka ketawa sendiri namanya? Tim B menjawab bukan orang. Jawabannya apa? Deny: Mungkin dia.</p>		√							<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh tim B “bukan orang”, sedangkan tim A “mungkin dia”.</p> <p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>butuh teman</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang seharusnya mengacu pada “sebutan atau nama” hantu tersebut, bergeser menjadi “butuh teman” karena dia selalu sendiri.</p>

	CL: Baik tim B menjawab bukan orang, tim A menjawab mungkin dia. Apakah jawaban salah satu jawaban tim ini benar atau jawaban yang lain... Hantu khas Indonesia, yang rambutnya panjang, duduk di atas pohon, dan suka ketawa sendiri namanya... Butuh teman.								
10	Fitri: “Ada 9 kotak, huruf E di kotak yang ke-2” CL: “Ada hak, ada... jangan hanya menuntut hak ingat, hak itu diberikan setelah anda melakukan...?” Fitri: “Baik jawabannya apa? Silahkan sodara.” Bedu: “Ada hak biasanya ada di sepatunya. Bener gak?” Jeremy: “Kurang, pake nya” Fitri: “Bagaimana jawabannya tim A?” Jeremy: “Jawabannya adalah sepatunya. ” CL: “Kita akan lihat apakah jawaban tim A benar. Ada hak, ada sepatunya. Bukan.” Ari: “Ada hak ada sendalnya. ” CL: “Kita lihat, ada hak ada	√							<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Jeremy “sepatunya”, sedangkan Ari “sendalnya”.</p> <p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>tektektek</i>. Hal ini disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang seharusnya jawabannya “kewajiban” berubah menjadi “bunyi”. Karena kata “hak” yang dimaksud CL adalah “sepatu”.</p>

	<p>sendalnya apakah itu jawabannya? Ohh...”</p> <p>Fitri: “Sayang sekali bukan itu jawaban yang dimaksud. Dan ternyata jawabannya apa sih Cak?”</p> <p>CL: “Kita langsung buka jawabannya. Ada hak, ada...”</p> <p>[Tektektek]</p> <p>CL: “Yak ini dia...”</p>								
11	<p>Fitri: 10 kotak, ada huruf N di kotak ke-7</p> <p>CL: “Saat hujan, biasanya ada...”</p> <p>Fitri: Silahkan dijawab</p> <p>Ari: “Ada awan dan air. Setidaknya saya berusaha, Pak.</p> <p>CL: Awan dan air, kita kunci jawabannya tim B menjawab awan dan air. Tim A menjawab?</p> <p>Bedu: “Ada helilintar.”</p> <p>CL: “Baik tim A menjawab helilintar, tim B menjawab awan dan air. Kita akan buka apakah salah satu jawaban dari kedua tim itu benar atau ada jawaban lain. Saat hujan, biasanya ada... Artis India.”</p>	√							<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Ari “awan dan air”, sedangkan Bedu “helilintar”.</p> <p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>artis India</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang seharusnya mengacu ke arah “ilmu pengetahuan alam” berubah menjadi “adegan di setiap film India”.</p>
12	<p>Fitri: “Ada 7 kotak, huruf U di</p>	√							<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi</p>

	<p>kotak ke-2” CL: “Saat syukuran, biasanya kita menyediakan...” Selly: “Gunting” CL: “Gunting. Kita kunci apakah saat syukuran, biasanya kita menyediakan gunting. Bukan.” Fitri: “Bukan itu yang dimaksud silahkan tim A” Jeremy: “Syukuran... tumpeng.” CL: “Kita lihat saat syukuran, biasanya kita menyediakan tumpeng. Apakah itu jawabannya?” Fitri: “Sayang sekali.” Peppy: “Kenapa gak jawab ruangan? Masa syukuran tengah jalan.” CL: “Kita lihat saat syukuran, biasanya kita menyediakan...” [Ruangan]</p>								<p>pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Selly “gunting”, sedangkan Jeremy “tumpeng”.</p> <p>Namun, yang dimaksud oleh CL adalah <i>ruangan</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang seharusnya mengacu pada “makanan” berubah menjadi “tempat”.</p>
13	<p>CL: “Bicara masalah laut, tau nelayan? Pertanyaannya, untuk menangkap ikan, seorang nelayan butuh...” Bedu: “Perahu, Pak” CL: “Apakah untuk menangkap ikan, seorang nelayan butuh perahu. Apakah itu jawaban yang</p>	√							<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Bedu “perahu”, sedangkan Tora “celana”.</p> <p>Namun, yang dimaksud oleh CL adalah <i>ke laut</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang seharusnya mengacu pada “alat atau benda”</p>

	<p>benar? Bukan.” Fitri: “Tim B coba kasih tau.” Abimana: “Kapal lah... Nelayan melaut perlu kapaal.” Tora: “Ohiya bisa tuh masuk.” Abimana: “Apa?” Tora: “Celana” CL: “Apa jawabannya?” Tora: “Celana” CL: “Kita lihat, untuk menangkap ikan, seorang nelayan butuh celana. Ahhh...” Fitri: “Bukan” CL: “Untuk menangkap ikan, seorang nelayan butuh... ke laut.”</p>								berubah menjadi “tempat”.
14	<p>CL: “Pertanyaannya, ikan yang hidup di lumpur...” Tora: “Pengennya lele.” Fitri: “Ikan yang hidup di lumpur. 3...2...1... Silahkan tim A.” Vino: “Ikan yang hidup di lumpur... geli... ihhh...” CL: “Tim A menjawab geli, tim B jawabannya apa, kita akan lihat jawaban mana yang benar atau mungkin dua-duanya salah. Tim A sudah memilih terlebih</p>	√							<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Vino “geli”, sedangkan tora “sepi”.</p> <p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>kere</i>. Hal tersebut juga disebabkan karena adanya pergeseran konteks dari “jenis ikan” menjadi “nasib” ikan yang hidup di lumpur.</p>

	<p>dahulu geli. Luar biasa itu brilian idenya.”</p> <p>Tora: “Ngga tau deh pak, sepi deh...”</p> <p>CL: “Tim A menjawab geli, tim B menjawab sepi, apakah salah satu jawabannya benar atau mungkin jawaban lain, ikan yang hidup di lumpur jawabannya adalah... kere.”</p>								
15	<p>Fitri: “Ada 5 kotak, huruf I di kotak yang ke-2.”</p> <p>CL: “Yang menjaga narapidana agar tidak mudah kabur...”</p> <p>Peppy: “Pengennya sipir jawaban dia tuh...”</p> <p>Ge: “Yang menjaga narapidana agar tidak mudah kabur itu, UUD engga atau...”</p> <p>Peppy: “Pintu deh pak, setuju gak.”</p> <p>Ge: “iyah”</p> <p>CL: “Yang menjaga narapidana agar tidak mudah kabur... APA?”</p> <p>Peppy: “Pintu aja...”</p> <p>CL: “Kita kunci jawabannya apakah pintu jawabannya... IYAAAA!!!”</p>	√							<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Peppy “sipir”, namun berubah tafsirannya menjadi “pintu”.</p> <p>Hal tersebut disebabkan adanya pergeseran konteks. Pertanyaan yang konteknya mengacu pada “seorang atau profesi” berubah menjadi “benda” yang menjaga narapidana.</p>

16	<p>Fitri: “Oke... ada 7 kotak, huruf A di kotak yang ke-2.” CL: “Makanan khas ibu kota. Soto Betawi yang paling enak ada di...” Akbar: “Di mana, bapak langganannya di mana?” Peppy: “Kalo ini kan, selera masing-masing, Pak. Ada di mangkok sih pak, bener. Kalo misal diberantakan gitu kan gaenak.” Akbar: “Masa di piring.” CL: “Apakah benar, soto Betawi yang paling enak ada di mangkok? YEEEEEEEE!!!”</p>		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Peppy “mangkok”.</p> <p>Hal tersebut disebabkan karena adanya pergeseran konteks. Pertanyaan yang konteksnya mengacu pada “lokasi atau tempat” berubah menjadi “wadah” yang digunakan untuk makan soto Betawi.</p>
17	<p>Fitri: “Ada 6 kotak, huruf R di kotak ke-3.” CL: “Pertanyaannya, ayam adalah contoh hewan yang bisa di...” Akbar: “Iya pak bisa digoreng.” CL: “Tim A jawabannya goreng. Tim B jawabannya apa?” Akbar: “Ayam adalah binatang yang, hewan yang bisa, gampang di garasi bisa.” Peppy: “Kalo ngga di krkrkr.” Bedu: “Kita bisa di kurung”</p>		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Akbar “goreng”, sedangkan Peppy “krkrkr”.</p> <p>Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Pertanyaan yang konteksnya mengacu “dapat dimasak dengan cara apa” berubah menjadi “dapat dipanggil dengan bunyi atau suara” yang menyerupai suara ayam.</p>

	<p>pak.” CL: “Tim A menjawab kurung, tim B menjawab krrrr, ayam adalah contoh hewan yang bisa di... ini dia jawabannya...” [Krrkrr] Tim B: “Horeeeee!”</p>								
18	<p>Fitri: “Ada 5 kotak, huruf A di kotak ke-2.” CL: “Saat pesta perayaan ulang tahun anak biasanya ada...” Bedu: “Maksudnya kan badut, pasti ada makan.” CL: “Kita kunci. Saat pesta perayaan ulang tahun anak biasanya ada makan. Apakah itu jawaban yang benar?” Sandra: “Ahhh...” Akbar: “Orang kan kalo ulang tahun kan yang ditunggu, jam menunjukkan pukul, saatnya ulang tahun. Pasti ada waktu. Kalo gaada waktu kapan kamu nyiapinnya?” CL: “Saat pesta perayaan ulang tahun anak biasanya ada waktu, apakah itu jawaban yang benar?” Tim B: “Horeeeee!!!”</p>	√							<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Bedu “makan”, sedangkan Akbar “waktu”.</p> <p>Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Pertanyaan yang mengacu pada “seseorang” berubah menjadi “keadaan atau situasi” yang tepat untuk merayakan ulang tahun.</p>
19	<p>CL: “Hewan pengerat yg suka</p>	√							<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi</p>

<p>makan keju di rumah pasti...” Peppy: “Sukit sukut” Akbar: “Tikus, harusnyakan tikus itu Tom and Jerry tuh...” CL: “Woy tim A dulu nih... Seolah-olah...” Bedu: “Ikut campur rumah tangga aja nih.” Sandra: “Tikus.” CL: “Sandra Olga menjawab tikus, apakah jawabannya hewan pengerat yg suka makan keju di rumah pasti tikus? Bukan. Tim B sekarang. Hewan pengerat yg suka makan keju di rumah pasti?” Akbar: “Antara sibuk.” Peppy: “Ribut bisa.” Akbar: “Ribut bisa.” Peppy: “Kalo tikus suka ribut tuh di rumah, kalu sibuk banyak job tikusnya.” Akbar: “Ribut aja, Pak, plontang-pontang...” CL: “Hewan pengerat yg suka makan keju di rumah pasti ribut apakah itu jawabannya?” Fitri: “Sayang sekali...” CL: “Hewan pengerat yg suka</p>										<p>pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Sandra “tikus”, sedangkan Akbar “ribut”.</p> <p>Namun, yang dimaksud oleh CL adalah <i>mirip</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Pertanyaan yang mengacu pada “nama hewan” berubah menjadi “rupa atau fisik” dari hewan pengerat tersebut.</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	makan keju di rumah pasti... ini dia jawabannya... mirip. "								
20	<p>Fitri: "Ada 7 kotak, huruf I di kotak ke-6"</p> <p>CL: "Ini pengetahuan tentang ilmu pengetahuan alam. Bulan bisa disebut juga... bumi. Planet di bumi ini di tata surya kita, bumi itu letaknya ke-3 ya dari pusat matahari. Jupiter itu punya berapa satelit itu. Aduh."</p> <p>Fitri: "Bapak hati-hati dong, pak. Jaga bicara bapak!"</p> <p>Bedu: "Pak, satelit."</p> <p>CL: "Baik, apakah satelit jawabannya? Bukan! Tim B. Bulan bisa disebut juga... bumi?"</p> <p>Peppy: "Nemenin bisa kali ya? Muterin, nemenin."</p> <p>Akbar: "Nemenin."</p> <p>CL: "Bulan bisa disebut juga nemenin bumi, apakah itu jawaban yang benar? Horeeee!"</p>		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Bedu "satelit", sedangkan Akbar "nemenin".</p> <p>Hal ini disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Pertanyaan yang memiliki konteks "ilmu pengetahuan" berubah menjadi ilmu "sosial".</p>
21	<p>Nabila: "8 kotak"</p> <p>CL: "Tugas pokok pak satpam adalah menjaga..."</p> <p>Akbar: "Ibu anak pak."</p> <p>Nabila: "Kurang."</p>		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Akbar "ibuk anak", sedangkan Aurelie "posatpam".</p>

	<p>Akbar: “Ibuk” Nabila: “Oh ibu pake K. Ibuk anak” CL: “Apakah tugas pokok pak satpam adalah menjaga ibuk anak? Bukan.” Aurelie: “Pos satpam tapi S nya satu.” CL: “Nyambung posatpam gitu.” Nabila: “Baik kita kunci posatpam.” CL: “Tugas pokok satpam adalah menjaga posatpam. Apakah itu jawaban yang benar? Bukan. Nih yang kita sadari selama ini, kita buka, tugas pokok pak satpam adalah menjaga... semangat.”</p>										<p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>semangat</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Pertanyaan yang seharusnya mengacu pada “keamanan” (mengacu ke komplek atau tempat atau warga) berubah menjadi “semangat” (diri sendiri).</p>
22	<p>CL: “Tentang wisata Indonesia. Saat pergi ke Papua, Papua luar biasa indah, kita mengunjungi tempat wisata yang terkenal namanya...” Aurelie: “Jalan-jalan.” CL: “Jalan-jalan, apakah saat pergi ke Papua, kita mengunjungi tempat wisata yang terkenal namanya jalan-jalan? Woah... salah. Saat pergi ke</p>		√								<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Aurelie “jalan-jalan”, sedangkan tim B “di situlah”.</p> <p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>berangkat</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang seharusnya mengarah ke “nama tempat” berubah menjadi “berangkat” (kata kerja).</p>

	<p>Papua, kita mengunjungi tempat wisata yang terkenal namanya?” Tim B: “Di situlah...” Akbar: “Namanya di situlah. Ya di situlah namanya!” CL: “Apakah benar jawabannya namanya di situlah? Salah. Baik saat pergi ke Papua, kita mengunjungi tempat wisata yang terkenal namanya berangkat.”</p>								
23	<p>Nabila: “Ada 7 kotak.” CL: “Bunglon adalah hewan yang suka mengubah-ubah warnanya disebut juga hewan...” Akbar: “Nah ini jawaban lurusnya mimikri nih...” Indra: “Hewan yang?” Akbar: “Si...siluman.” CL: “Bunglon adalah hewan yang suka mengubah-ubah warnanya disebut juga hewan siluman.” Nabila: “Salah. Silahkan tim A.” Bedu: “Minders” CL: “Karena bunglon nya banyak ya?” Nabila: “Pake s ya, minders.” CL: “Apakah, bunglon adalah hewan yang suka mengubah-</p>	√							<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Akbar “siluman”, sedangkan Bedu “minders”.</p> <p>Namun, yang dimaksud oleh CL adalah bimbang. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Seharusnya pertanyaan tersebut mengacu pada “jenis atau sebutan” (ke arah ilmu pengetahuan) berubah menjadi “ekspresi atau keadaan” yang dialami oleh bunglon tersebut.</p>

	<p>ubah warnanya disebut juga hewan minders. Bukan.”</p> <p>Nabila: “Oke kita akan langsung buka jawabannya Cak. Jawaban yang benar adalah?”</p> <p>CL: “Bunglon adalah hewan yang suka mengubah-ubah warnanya disebut juga hewan... bimbang.”</p>								
24	<p>CL: “Di restoran biasanya kita makan pakai sendok dan... Kalo ngga tau keterlalu ya.”</p> <p>Bedu: “Pake sendok dan bayar! Sendok doang gratis dikepokin orang.”</p> <p>CL: “Di restoran biasanya kita makan pakai sendok dan bayar apakah itu jawabannya? Salah.”</p> <p>Bedu: “Kok bayar salah, Pak.”</p> <p>Akbar: “Lahap, Pak.”</p> <p>CL: “Di restoran biasanya kita makan pakai sendok dan lahap. Apakah itu jawabannya?”</p> <p>Indra: “Yak sendok dan lahap. Yeeeeee...”</p> <p>CL: “Di restoran biasanya kita makan pakai sendok dan... mampu.”</p>		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan ketaksaan, sehingga dijawab oleh Bedu “bayar”, sedangkan Akbar “lahap”.</p> <p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>mampu</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Pertanyaan yang seharusnya mengacu ke “alat atau benda” berubah menjadi “sifat”.</p>
25	Nabila: “7 huruf.”		√						Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi

	<p>CL: “Hewan yang menghabiskan waktunya berendam di air dan mangap seharian namanya...” Bedu: “Kuda nil nih...” Maria: “Elastis.” CL: “Hewan yang menghabiskan waktunya berendam di air dan mangap seharian namanya elastis. Apakah itu jawabannya? Bukan.” Ari: “Hewan?” CL: “Hewan yang menghabiskan waktunya berendam di air dan mangap seharian namanya?” Ari: “Pake nya tuh... nama nyari dingin.” Peppy: “Nyari dingin.” Ari: “Namanya gadingin.” CL: “Hewan yang menghabiskan waktunya berendam di air dan mangap seharian namanya gadingin? Bukan. Kita buka hewan yang menghabiskan waktunya berendam di air dan mangap seharian namanya... mubazir.”</p>								<p>pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Maria “elastis”, sedangkan Ari “gadingin”.</p> <p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>mubazir</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Seharusnya pertanyaan tersebut mengacu pada “nama hewan”, namun berubah menjadi “sifat”. Hal yang dilakukan hewan itu bersifat <i>mubazir</i>.</p>
26	<p>Nabila: “4 kotak.” CL: “Selain kapal terbang, sarana transportasi yang</p>	√							<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan ketaksaan, sehingga dijawab oleh Peppy</p>

	<p>digunakan untuk menyebrang antar pulau, biasanya kapal...”</p> <p>Peppy: “Kapal... jadi. Kapal kalo setengah jadi tenggelem, Pak.”</p> <p>CL: “Kita akan lihat, apakah kapal jadi? Iyaaaa!”</p>							<p>“jadi”.</p> <p>Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Seharusnya konteks mengacu pada “jenis” kapal. Namun, berubah menjadi “bentuk” kapal yang sudah harus jadi.</p>
27	<p>Fitri: “6 kotak huruf N di kotak yang ke-3.”</p> <p>CL: “Provinsi yang letaknya di ujung Pulau Jawa sebelah barat...siapa yang bisa menjawab?”</p> <p>Luna: “Banyak.”</p> <p>CL: “Tim B?”</p> <p>Tara: “Mencar pak.”</p> <p>CL: “Tim A menjawab banyak, tim B menjawab mencar, apakah salah satu tim jawabannya benar? Provinsi yang letaknya di ujung Pulau Jawa sebelah barat namanya... mentok.”</p>		√					<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Luna “banyak”, sedangkan Tara “mencar”.</p> <p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>mentok</i>. Hal ini disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Seharusnya pertanyaan tersebut mengacu pada “nama provinsi”. Namun, berubah menjadi “mentok” yang merupakan penjelasan tambahan dari kata ujung.</p>
28	<p>Fitri: “Ada 5 kotak dan huruf E di kotak ke-4.”</p> <p>CL: “Dalam sepak bola, yang posisinya di belakang bek...”</p> <p>Akbar: “Kuper, bu.”</p> <p>Tara: “Muter, bu.”</p> <p>CL: “Apakah muter jawabannya?”</p>		√					<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan ketaksaan, sehingga dijawab oleh Tara “muter”, sedangkan Bedu “tuker”.</p> <p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>nomer</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks.</p>

	<p>Bukan.” Fitri: “Oke tim A silahkan?” Bedu: “Tiker, pak. Nonton pake tiker kadang-kadang suka gadapet. Eh... tuker, pak. Ketuker.” CL: “Dalam sepak bola, yang posisinya di belakang bek tuker, apakah itu jawabannya? Bukan. Dalam sepak bola, yang posisinya di belakang bek jawabannya adalah... nomer.”</p>								<p>Seharusnya pertanyaan tersebut mengacu ke “nama pemain” (sebutan seorang pemain yang berada di belakang bek), berubah menjadi “nomer” (sesuatu yang ada dibelakang badan).</p>
29	<p>Fitri: “Ada 7 kotak, huruf A di kotak yang ke-5.” CL: “Monyet dan kera adalah jenis spesies...” Bedu: “Mamalia, eh primata kok mamalia... saudara.” CL: “Baik apakah saudara jawaban yang benar? Bukan. Monyet dan kera adalah jenis spesies?” Akbar: “Sama aja. Sama aja pak mau monyet mau kera, sama aja!” CL: “Kita lihat, sama aja apakah itu jawaban yang benar sama aja? Bukan. Kita lihat monyet dan kera adalah jenis spesies...”</p>		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Bedu “saudara”, sedangkan Akbar “sama aja”.</p> <p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>bermata</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Seharusnya pertanyaan tersebut mengacu pada “jenis”, berubah menjadi “fisik” yang memperlihatkan bahwa hewan tersebut memiliki mata.</p>

	bermata.”								
30	<p>Fitri: “Ada 5 kotak, huruf I di kotak ke-2.”</p> <p>CL: “Pasti tau nih, karena ini kegiatan sehari-hari anda. Saat kita naik pesawat terbang kita harus punya...”</p> <p>Luna: “Tiket lahh...”</p> <p>Bedu: “Luna lu gak belajar dari yang tadi apa?”</p> <p>Luna: “Ohiya.”</p> <p>Tara: “Kalo mau naik, gimana pak? Bisa diulangin sekali lagi, pak?”</p> <p>CL: “Kalau saat kita naik pesawat terbang kita harus punya?”</p> <p>Tara: “Setelah kami menimbang dan berdiskusi, dan melihat, Pak. Yang namanya naik pesawat, harus ada pilot, Pak. Kalo ada pesawat gak ada yang nyupir gimana?”</p> <p>CL: “Saat kita naik pesawat terbang kita harus punya pilot, apakah itu jawabannya? Iyaaa...”</p>		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pepaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Luna “tiket”, sedangkan Tara “Pilot”.</p> <p>Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Seharusnya pertanyaan tersebut mengacu pada “benda”, berubah menjadi “seseorang” yang bertugas mengendarai pesawat. Tanpa adanya pilot, pesawat tidak akan terbang.</p>
31	<p>Fitri: “Ada 10 kotak”</p> <p>CL: “Petinju yang beberapa</p>		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pepaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini</p>

	<p>waktu lalu mengalahkan Mc Gregor pasti...”</p> <p>Ronal: “Seharusnya May Weather. Oh gue tau... Sebutkan soalnya lagi...”</p> <p>CL: “Petinju yang beberapa waktu lalu mengalahkan Mc Gregor pasti?”</p> <p>Ronal: “Tahan pukul”</p> <p>CL: “Petinju yang beberapa waktu lalu mengalahkan Mc Gregor pasti tahan pukul, apakah itu jawabannya? Bukan.”</p> <p>Fitri: “Tim A silahkan.”</p> <p>Gista: “Babak belur.”</p> <p>CL: “Kita kunci jawabannya, petinju yang beberapa waktu lalu mengalahkan Mc Gregor pasti babak belur, apakah itu jawabannya? Bukan. Petinju yang beberapa waktu lalu mengalahkan Mc Gregor pasti... pake tangan.”</p>							<p>menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Ronal “tahan pukul”, sedangkan Gista “babak belur”.</p> <p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>pake tangan</i>. Hal ini disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Seharusnya pertanyaan tersebut mengacu ke arah “nama petinju”, namun berubah menjadi ke arah “cara bertinju” yang harus menggunakan tangan.</p>
32	<p>Fitri: “Ada 5 kotak, huruf A di kotak ke-2.”</p> <p>CL: “Yang diperlukan dalam olahraga bulu tangkis dan tenis... Pernah lihat olahraga bulu tangkis dan tenis?”</p>		√					<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pepaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Ronal “raket”, namun berubah tafsirnya menjadi “lawan”. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Seharusnya jawaban tersebut mengacu pada</p>

	<p>Ronal: “Iya, iya saya tau lah arahnya ke raket. Sok ulangin lagi pertanyaannya.”</p> <p>CL: “Yang diperlukan dalam olahraga bulu tangkis dan tenis...”</p> <p>Ronal: “Yang dibutuhkan adalah... lawan.”</p> <p>CL: “Apakah lawan jawaban yang benar? Iyaaaaa...”</p>								<p>“raket” (benda mati), namun berubah menjadi “lawan” (manusia atau makhluk hidup).</p>
33	<p>Nabila: “5 kotak.”</p> <p>CL: “Yang beberapa waktu lalu menikah dengan Hamish Daud pasti...”</p> <p>Akbar: “Bapak mau ngomong Raisa kan?”</p> <p>CL: “Siapa yang ngomong?”</p> <p>Abbas: “Mungkin nama Raisa kali masuk. Raisa.”</p> <p>CL: “Yang beberapa waktu lalu menikah dengan Hamish Daud pasti Raisa, apakah itu jawabannya? Salah. Yang beberapa waktu lalu menikah dengan Hamish Daud pasti?”</p> <p>Bedu: “Pasti... kerja. Iya kalo diem aja gak kerja gak ngapa-ngapain.”</p> <p>CL: “Yang beberapa waktu lalu</p>			√					<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya homonimi berupa homofoni bersifat abreviasi dan akronim. Pada pertanyaan tersebut, jawaban memanfaatkan bentuk akronim yaitu pemendekkan kalimat. Agar menjadi singkat. Terlihat pada kata KUA.</p>

	menikah dengan Hamish Daud pasti kerja, apakah itu jawabannya? Salah. Kita lihat yang beberapa waktu lalu menikah dengan Hamish Daud pasti ini dia jawabannya... ke KUA. ”								
34	<p>Nabila: “Ada 5 kotak.”</p> <p>CL: “Kita sakit perut, kalau kebanyakan makan...”</p> <p>Bedu: “Makan sampah, makan sampo, saos maksudnya sambel? Ini arahnya kemana sih... oohh... cabai. Gimana pertanyaannya?”</p> <p>CL: “Kita sakit perut, kalau kebanyakan makan?”</p> <p>Bedu: “Udah sabun lah...”</p> <p>CL: “Kita lihat, apakah kita sakit perut, kalau kebanyakan makan sabun? Bukan. Eh kalo kebanyakan makan sabun tuh licin.”</p> <p>Akbar: “Tanah, pak.”</p> <p>CL: “Kita sakit perut, kalau kebanyakan makan tanah, apakah itu jawabannya?”</p> <p>Akbar: “Soalnya kan bisa apa aja itu.”</p>		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Bedu “sabun”, sedangkan Akbar “tanah”.</p> <p>Namun, yang dimaksud oleh CL adalah <i>salep</i>. Hal ini disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Seharusnya pertanyaan tersebut mengacu pada “nama makanan”, namun berubah menjadi “benda” yang bersifat sama dengan sambal.</p>

	CL: “Nih ya anda gak kepikiran sih... nih kita sakit perut, kalau kebanyakan makan... salep. ”								
35	CL: “Buah jatuh tidak jauh dari...” Serlota: “Pohon.” Bedu: “ Abangnya! ” CL: “Buah jatuh tidak jauh dari abangnya. Iyaaa...!”							√	<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya pemanfaatan peribahasa. Pada pertanyaan tersebut, peserta mengasumsikan bahwa jawaban tersebut mengacu pada “pohonnya”. Namun, konteksnya bergeser atau dikacaukan oleh CL menjadi “abangnya”.</p> <p>Kata “buah” pada peribahasa bermakna “seorang anak”, namun pada konteks pertanyaan tersebut menjadi buah asli yang berada di keranjang jualan.</p>
36	Fitri: “Ada 6 kotak, huruf O di kotak ke-2” CL: “Kita merasa terganggu kalau di hidung ada...” Angel: “Komedo.” Bedu: “Komodo. Eh hidung lo keganggu pasti kalo ada komodo! ”			√					<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya pemanfaatan homofoni kata biasa. Peserta mengasumsikan bahwa jawaban tersebut mengacu pada kata “komodo”.</p> <p>Terlihat pada jawabannya, secara fonologis terdengar hampir menyerupai antara “komedo” (benda) dengan “komodo” (hewan).</p>
37	Fitri: “Ada 7 kotak huruf S di kotak ke-3.” CL: “Ini sains. Alat elektronik di rumah kita seperti AC, televisi, kulkas, dan mesin cuci bisa menyala karena ada...” Deni: “Maksudnya listrik.” Bedu: “Eh kok AC bisa nyala, ada apatuh?”				√				<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya pemanfaatan homofoni abreviasi dan akronim. Pada pertanyaan tersebut, jawaban memanfaatkan bentuk akronim yaitu pemendekkan kalimat. Terlihat pada kata PLN.</p>

	<p>Deni: “Ada sesuatu.”</p> <p>CL: “Apakah alat elektronik di rumah kita seperti AC, televisi, kulkas, dan mesin cuci bisa menyala karena ada sesuatu? Salah.”</p> <p>Fitri: “Tim A silahkan.”</p> <p>Ronal: “Ada misteri.”</p> <p>CL: “Alat elektronik di rumah kita seperti AC, televisi, kulkas, dan mesin cuci bisa menyala karena ada misteri, apakah itu jawabannya? Bukan. Kita langsung buka ya alat elektronik di rumah kita seperti AC, televisi, kulkas, dan mesin cuci bisa menyala karena ada... jasa PLN.”</p>								
38	<p>Fitri: “Ada 6 kotak, huruf N di kotak ke-5”</p> <p>CL: “Nasi yang enak buat sarapan biasanya nasi...”</p> <p>Ronal: “Matang!”</p>		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan tersebut menimbulkan ketaksaan, sehingga dijawab oleh Ronal “matang”.</p> <p>Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang seharusnya mengacu pada “nama” bergeser menjadi “bentuk/wujud”.</p>
39	Nabila: “4 kotak doang.”		√						Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi

	<p>CL: “Orang yang berulang tahun, biasanya dikasih...” Bedu: “Kasih tahu. Kalo gak dikasih tau gaada yang tau dia ulang tahun.” CL: “Orang yang berulang tahun, biasanya dikasih, apakah itu jawabannya? Bukan.” Ari: “Dikasih lagu. Gamungkin diem-diem aja.” CL: “Orang yang berulang tahun, biasanya dikasih lagu, apakah itu jawabannya? Iyaaaaa...”</p>								<p>pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Bedu “tahu”, sedangkan Ari “lagu”.</p> <p>Hal ini disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Seharusnya pertanyaan tersebut mengacu pada “benda”, namun berubah menjadi “lagu” (bukan benda).</p>
40	<p>Nabila: “Ada 5 kotak, pertanyaannya apa Cak?” CL: “Vokalis Armada namanya...” Bedu: Namanya dikit! CL: Apakah vokalis Armada namanya dikit? Bukan. Ari: Vokalis armada namanya siapa. CL: Apakah vokalis Armada namanya siapa? Bukan. Vokalis armada namanya di KTP.</p>			√					<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya pemanfaatan homofoni abreviasi dan akronim. Pada pertanyaan tersebut, bentuk yang digunakan adalah akronim yakni pemendekkan kalimat. Terlihat pada kata KTP.</p>
41	<p>CL: “Makanan kasih dia itu namanya?” Akbar: “Briyani bisa” Bedu: “Bertahan.”</p>			√					<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya pemanfaatan homofoni kata biasa. CL memberikan pertanyaan berupa “makanan <i>kasihin dia</i>”. Namun yang ditafsirkan oleh para peserta adalah “makanan <i>khas</i></p>

	<p>Akbar: “Makanan khas India kan? Berempah” CL: “Makanan kasih dia itu namanya... perintah.”</p>								<p><i>India</i>”. Terlihat bahwa CL mengacaikan pertanyaan tersebut dari segi fonologis yang hampir sama.</p>
42	<p>Fitri: “Ada 6 kotak.” CL: “Benda luar angkasa yang jatuh ke bumi namanya...” Akbar: “Weeees... Cepet maksdunya, Pak.” CL: “Benda luar angkasa yang jatuh ke bumi namanya weeees? Bukan. Tim A, benda luar angkasa yang jatuh ke bumi namanya?” Bedu: “Gepeng, pak.” CL: Apakah gepeng jawaban yang benar? Salah. Benda luar angkasa yang jatuh ke bumi namanya... dateng.</p>		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa sehingga dijawab oleh Akbar “weeees”, sedangkan Bedu “gepeng”.</p> <p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>dateng</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Seharusnya pertanyaan tersebut mengacu ke konteks “ilmu pengetahuan”, namun berubah menjadi “dateng”.</p>
43	<p>Fitri: “Ada 5 kotak, huruf E di kotak ke-2.” CL: “Yang menengok saat kita sakit, pertama kali...” Ronal: “Yang pertama kali menengok saat kita sakit... leher!” Bedu: Yang menengok saat kita sakit kerek. CL: Yang menengok saat kita</p>		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pergeseran makna pemakaian. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Ronal “leher”, sedangkan Bedu “kerek” (bunyi).</p> <p>Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran makna pada kata “menengok”. Yang seharusnya mengacu pada “seseorang” yang datang menjenguk kita, berubah menjadi “anggota tubuh”. Karena dari kata “menengok” memiliki makna primer</p>

	sakit, pertama kali adalah ini dia... [Leher]								(menjenguk) bergeser menjadi (lihat).
44	CL: "Ular yang bisa menjadi besar selain anaconda adalah ular..." Ari: "Aslinya tuh apa ya? Phyton ya. Ular benjol deh." Bedu: "Ular nongol . Keliatan besar. Ihh... besar." CL: "Ular yang bisa menjadi besar selain anaconda adalah ular... di zoom ."		√						Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Ari " benjol ", sedangkan Bedu " nongol ". Namun, yang dimaksud CL adalah dizoom . Hal tersebut disebabkan oleh adanya perbedaan konteks. Yang seharusnya mengacu pada "jenis" ular berubah menjadi "ular dalam foto" yang jika <i>dizoom</i> ukurannya menjadi besar.
45	Fitri: "Ada 8 kotak, huruf I kotak pertama dan huruf S di kotak ke-3." CL: "Kebiasaan begadang, bisa membuat orang jadi..." Bedu: "Insomnia... insyaaaf . A nya banyakin." Peppy: "Seneng aja deh...jadiin seneng ." CL: "Kebiasaan begadang, bisa membuat orang jadi... insinyur ."		√						Ketaksaan disebabkan oleh adanya poliemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini mengandung taksa, sehingga dijawab oleh Bedu " insyaaaf ", sedangkan Peppy " seneng ". Namun, yang dimaksud CL adalah <i>insinyur</i> . Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang seharusnya mengacu pada "penyakit" (ke arah negatif) berubah menjadi "profesi" (ke arah positif). Karena sering belajar disaat malam hingga begadang.
46	Fitri: "Ada 4 kotak, huruf terakhir U." CL: "Yang ada di meja hakim selain berkas keputusan..." Akbar: " Paku . Kan palunya kan		√						Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Akbar " paku ", sedangkan Melody " kuku ".

	<p>pasti ada pakunya.” Melody: “Kuku.” CL: “Yang ada di meja hakim selain berkas keputusan... debu.”</p>								<p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>debu</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang harusnya mengacu pada “palu” (yang seharusnya ada di meja hakim) berubah menjadi “debu”.</p>
47	<p>Fitri: “Ada 4 kotak, huruf A di kotak ke-2” CL: “Yang dikeluarkan bank Indonesia...” Akbar: Uang pake K dibelakangnya. Uank. Bedu: “Tamu deh kita coba tamu.” CL: “Yang dikeluarkan bank Indonesia... gaji.”</p>		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna fiiguratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Akbar “uank”, sedangkan Bedu “tamu”.</p> <p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>gaji</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang seharusnya mengacu pada “hasil atau sesuatu yang dikeluarkan untuk masyarakat luar” berubah menjadi “untuk karyawan”.</p>
48	<p>Fitri: “Ada 4 kotak, huruf U di kotak terakhir.” CL: “Lebah adalah hewan yang bisa menghasilkan...” Peppy: “Baru.” Bedu: “Biru atau ungu? Ungu” CL: “Lebah adalah hewan yang bisa menghasilkan... cucu.”</p>		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Peppy “baru”, sedangkan Bedu “ungu”.</p> <p>Namun, yang dimaksud oleh CL adalah <i>cucu</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang seharusnya mengacu ke arah “makanan” berubah menjadi “cucu” yakni makhluk hidup yang dihasilkan lebah karena proses bertelur.</p>
49	<p>Fitri: “Ada 5 kotak, huruf A di kotak pertama” CL: “Selain panggangan untuk memanggang sate, kita perlu...”</p>		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Bedu “angin”.</p>

	Bedu: “ Angin! ”										Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang seharusnya mengacu pada “benda yang digunakan untuk memanaskan” sate berubah menjadi “benda yang digunakan untuk membuat api di arang tetap menyala”.
50	Fitri: “Ada 5 kotak, huruf K di kotak pertama.” CL: “Orang diet supaya...” Peppy: “Supaya keren. ” Bajindul: “Supaya keras. ” Bedu: “Iya diet diet kurus, sisanya tulang makanya keras!” CL: “Orang diet supaya... kenal. ” Akbar: “Diet gimana sih pak?” CL: “Di <i>add</i> , di <i>add</i> , ini saya <i>add</i> nih yaa...”			√							Ketaksaan disebabkan oleh adanya pemanfaatan homofoni kata biasa. Peserta menafsirkan bahwa pertanyaan tersebut mengacu ke arah “ kurus ” jika “ diet ”. Namun, yang dimaksud CL adalah <i>kenal</i> . Hal tersebut karena CL mengacaukan pertanyaan dari sisi fonologis. Yang ditafsirkan peserta adalah “ diet ” namun yang di maksud CL adalah “ di-add ”.
51	Fitri: “Ada 5 kotak, huruf A di kotak ke-4” CL: “Angin kencang dengan kecepatan 120km/jam yang merusak rumah-rumah itu namanya angin...” Ben: “ Marah. ” Vidi: “Kayaknya angin malam deh.” CL: “Angin kencang dengan kecepatan 120km/jam yang	√									Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan pergeseran makna pemakaian. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Ben “ marah ”, sedangkan Vidi “ malam ”. Namun, yang dimaksud CL adalah <i>jahat</i> . Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran makna pemakaian pada kata “angin”. Angin yang bermakna primer “gerakan udara bertekanan tinggi” berubah menjadi “sifat”.

	merusak rumah-rumah itu namanya angin... jahat. ”								
52	Fitri: “Ada 4 kotak” CL: “Nama hewan yang ber-anac dan tubuhnya mengandung air...” Akbar: “Beranak, unta.” Deny: “ Aneh ini.” Bedu: “ Anak. ” CL: “Nama hewan yang ber-anac dan tubuhnya mengandung air... onda. ” Bedu: “hah?” CL: “Anac...onda.” Bedu: “Harusnya bapak ngomong beranac dong pak!”		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya pemanfaatan homofoni kata biasa. Pertanyaan tersebut menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Deny “aneh”, sedangkan bedu “anak”.</p> <p>Namun, CL memberikan jawaban onda. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pengacauan dari sisi fonologis. Peserta mengira pertanyaan tersebut hewan yang ber”anak”, namun yang dimaksud CL adalah “anac”. Sehingga jawaban tersebut menjadi sambungannya, menjadi “anaconda”.</p>
53	Fitri: “Ada 7 kotak, huruf A di kotak ke-2.” CL: “Yang ditarik sebelum kapal laut berangkat...” Deny: “Oh jangkar maksudnya. Saya jawab nahkoda aja, pak.” Bedu: “ Tambang. ” CL: “Yang ditarik sebelum kapal laut berangkat... bayaran. ”		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Deny “jangkar”, namun tafsirannya berubah menjadi “nahkoda”, sedangkan Bedu menjawab “tambang”.</p> <p>Namun, yang dimaksud CL adalah bayaran. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang seharusnya ditarik berupa “benda” berubah menjadi “uang”.</p>
54	CL: “7 kotak. Untuk membersihkan jendela di gedung-gedung bertingkat kita		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Deny</p>

	<p>membutuhkan...” Deny: “Naik aja.” Bedu: “Membutuhkan pekerja.” CL: “Untuk membersihkan jendela di gedung-gedung bertingkat kita membutuhkan... kacanya.”</p>								<p>“naik aja”, sedangkan Bedu “pekerja”.</p> <p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>kacanya</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang seharusnya mengacu pada “alat” berubah menjadi “benda” yaitu kaca. Tanpa kaca, tidak ada yang dibersihkan.</p>
55	<p>CL: “Sebelum jadi katak, anak katak disebut...” Deny: “Kecebong.” Bedu: “Remaja.” CL: “Apakah remaja jawabannya? YEEEE!!!”</p>		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Bedu “remaja”, sedangkan Deny “kecebong”.</p> <p>Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang seharusnya mengacu pada “sebutan” berubah menjadi “sifat”.</p>
56	<p>CL: “Kota terbesar di Indonesia ini adalah Jakarta, kota terbesar nomor 2 setelah Jakarta, Surabaya. Pertanyaannya kota terbesar yang ada di Sumatera...” Deny: “Kota terbesar di Sumatera dekat.” Bedu: “Besar.” CL: “Kota terbesar yang ada di Sumatera adalah... lebar.”</p>		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini mengandung taksa, sehingga dijawab oleh Deny “dekat”, sedangkan Bedu “besar”.</p> <p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>lebar</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang harusnya mengacu pada “nama kota” berubah menjadi “ukuran”.</p>
57	<p>CL: “Orang yang dirawat di rumah sakit, biasanya diberi...” Ronal: “Tidur.”</p>		√						<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Ronal</p>

	<p>Peppy: “Masa orang sakit disuruh berdiri.”</p> <p>Bedu: “Disaat orang sakit diberi infus, jarum, bunyi pak njuus.”</p> <p>CL: “Orang yang dirawat di rumah sakit, biasanya diberi... libur.”</p>							<p>“tidur”, sedangkan Bedu “njuus”.</p> <p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>libur</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang seharusnya mengacu pada “alat atau benda” berubah menjadi “libur”.</p>
58	<p>CL: “Benda langit yang menyinari bumi pasti...”</p> <p>Bedu: “Matahari pake Y belakangnya pak. Matahary.”</p> <p>Tara: “Siang aja.”</p> <p>CL: “Benda langit yang menyinari bumi pasti... melayang.”</p>		√					<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal, Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Bedu “matahary”, sedangkan Tara “siang aja”.</p> <p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>melayang</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang seharusnya “benda atau ilmu pengetahuan” berubah menjadi “melayang” (kata kerja).</p>
59	<p>CL: “Ayam bisa menghasilkan...”</p> <p>Franda: “Petok aja petok.”</p> <p>Tara: “Saya akan menjawab, menurut saya ayam bisa menghasilkan pecel, pak. Banyak sekali saya menemukan di jalan pecel ayam.”</p> <p>CL: “Baik kita lihat, apakah ayam bisa menghasilkan pecel? Iyaaa...”</p>		√					<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Franda “petok”, sedangkan Tara “pecel”.</p> <p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>pecel</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang seharusnya “telur” (yang dihasilkan ayam) menjadi “pecel” (makanan yang dihasilkan dari bahan berupa ayam).</p>
60	<p>CL: “Sering makan di restoran? Restoran sunda maksudnya. Kalo</p>		√					<p>Ketaksaan disebabkan oleh adanya polisemi pemaduan makna figuratif dan literal. Pertanyaan ini</p>

<p>sering pasti bisa menjawabnya. Ikan paling enak di restoran sunda adalah ikan...” Bedu: “Goreng.” Franda: “Mentah gaenak.” Tara: “Goerih.” CL: “Ikan paling enak di restoran sunda adalah ikan... gratis.”</p>										<p>menimbulkan taksa, sehingga dijawab oleh Bedu “goreng”, sedangkan Tara “goerih”.</p> <p>Namun, yang dimaksud CL adalah <i>gratis</i>. Hal tersebut disebabkan oleh adanya pergeseran konteks. Yang seharusnya mengacu ke arah “jenis ikan” berubah menjadi “sifat”.</p>
Jumlah	3	4 8	5	3	0	0	0	1	60	

Keterangan:

a: Polisemi

b: Homonimi

b.1: Homofoni

1: Pemaduan makna pergeseran pemakaian

2: Pemaduan makna figuratif dan literal

3: Homofoni kata biasa

4: Homofoni akronim abreviasi

5: Homografi

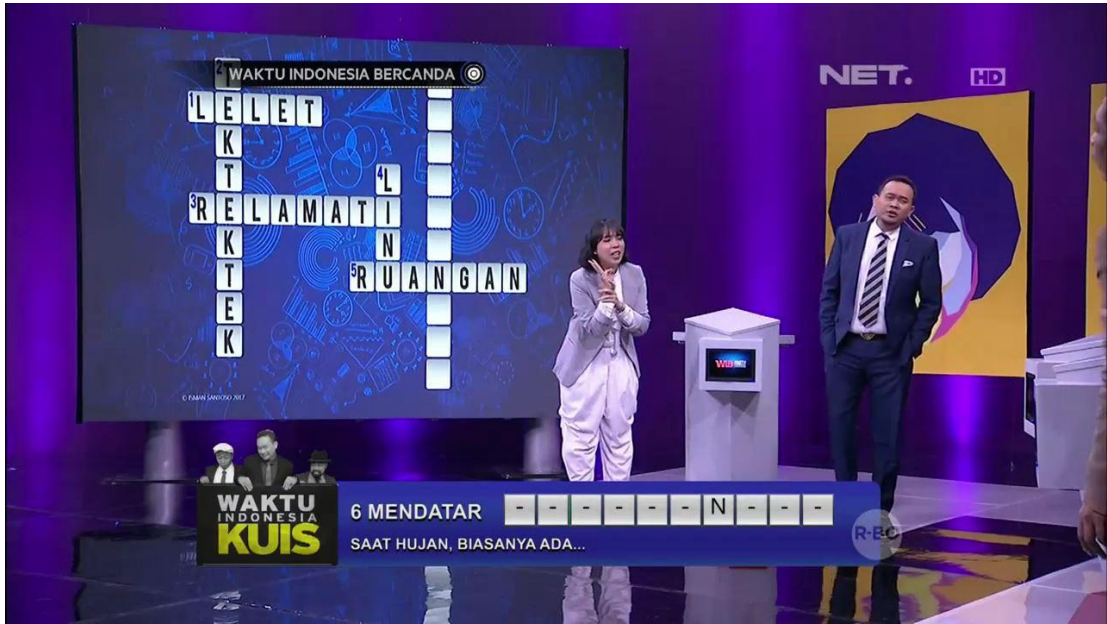
6: Frasa amfibologi

7: Idiom

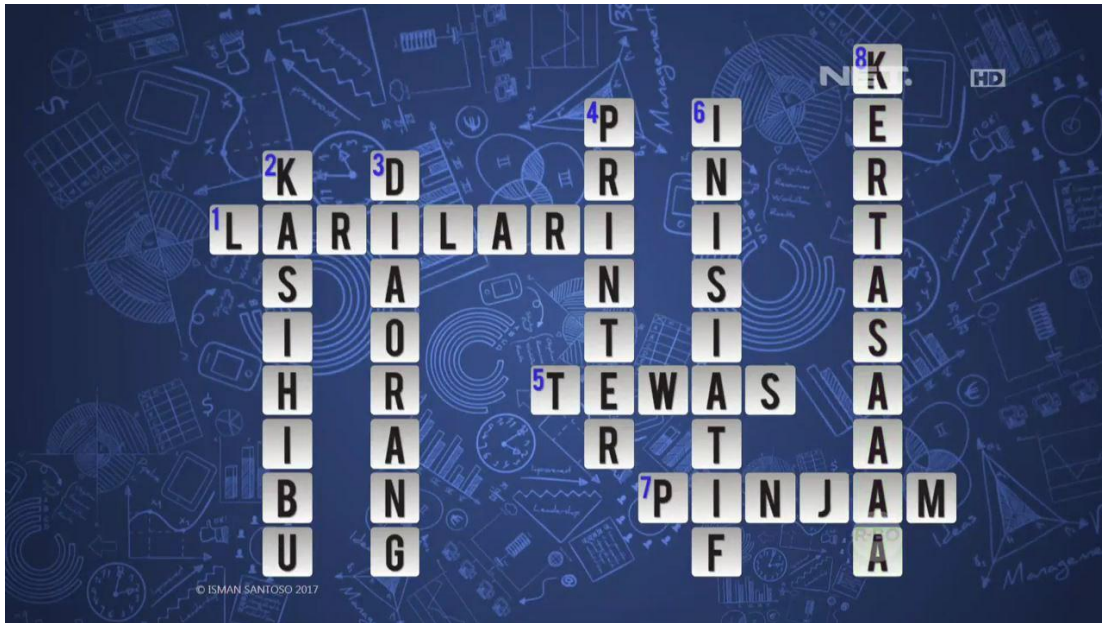
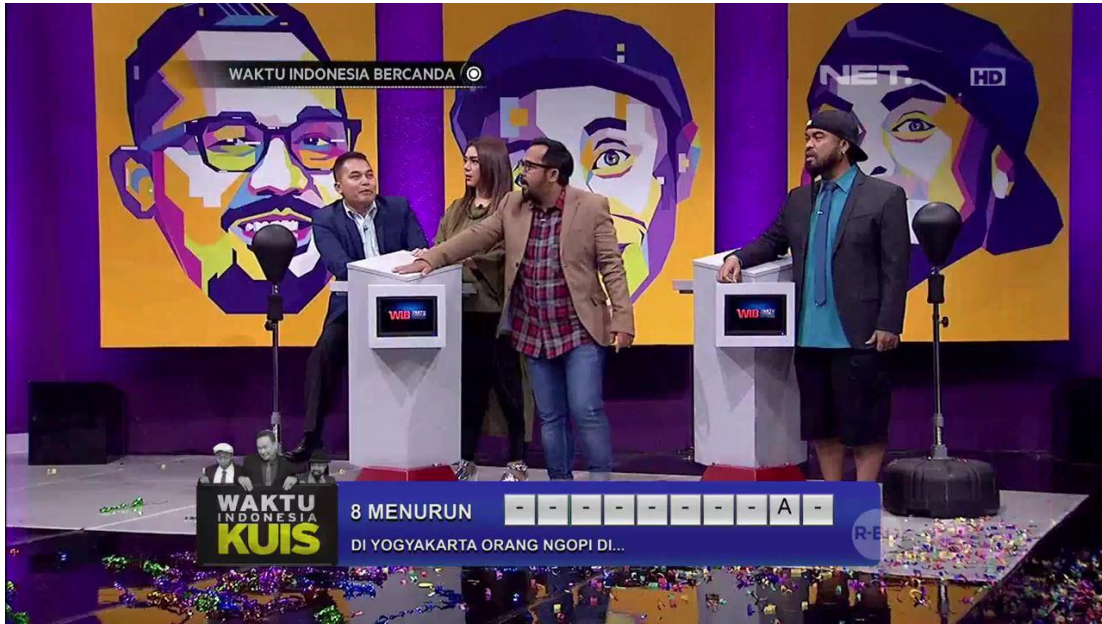
8: Peribahasa

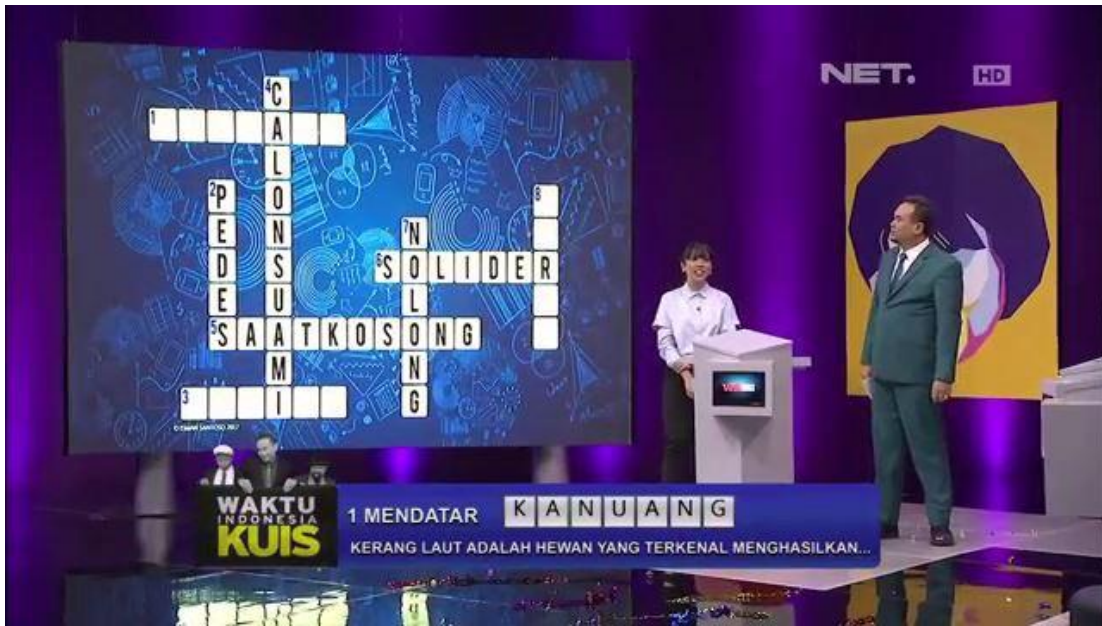








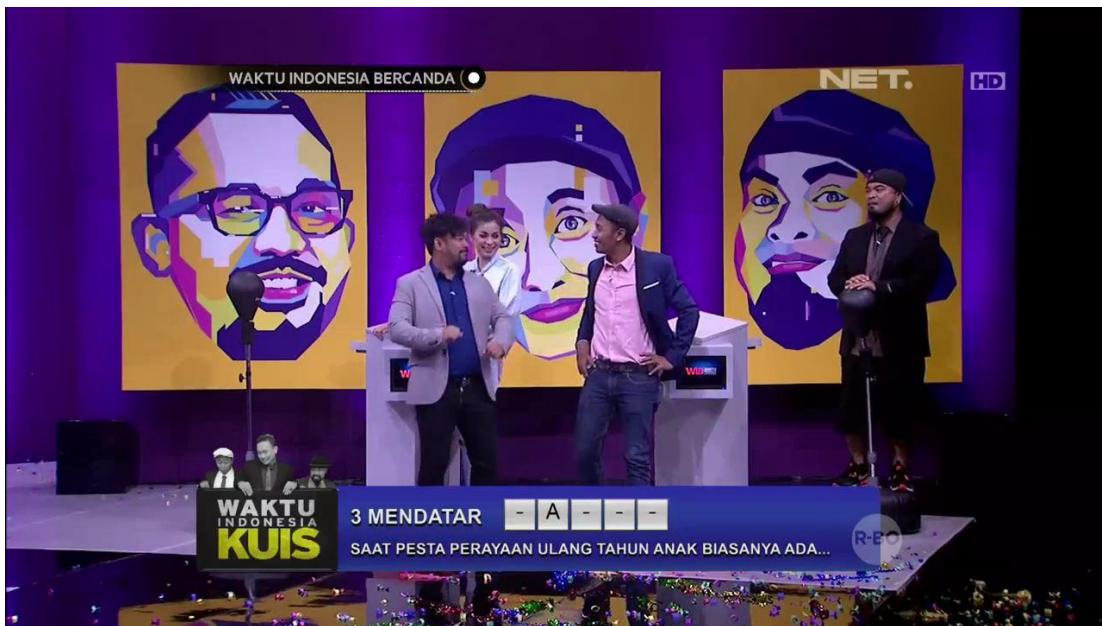






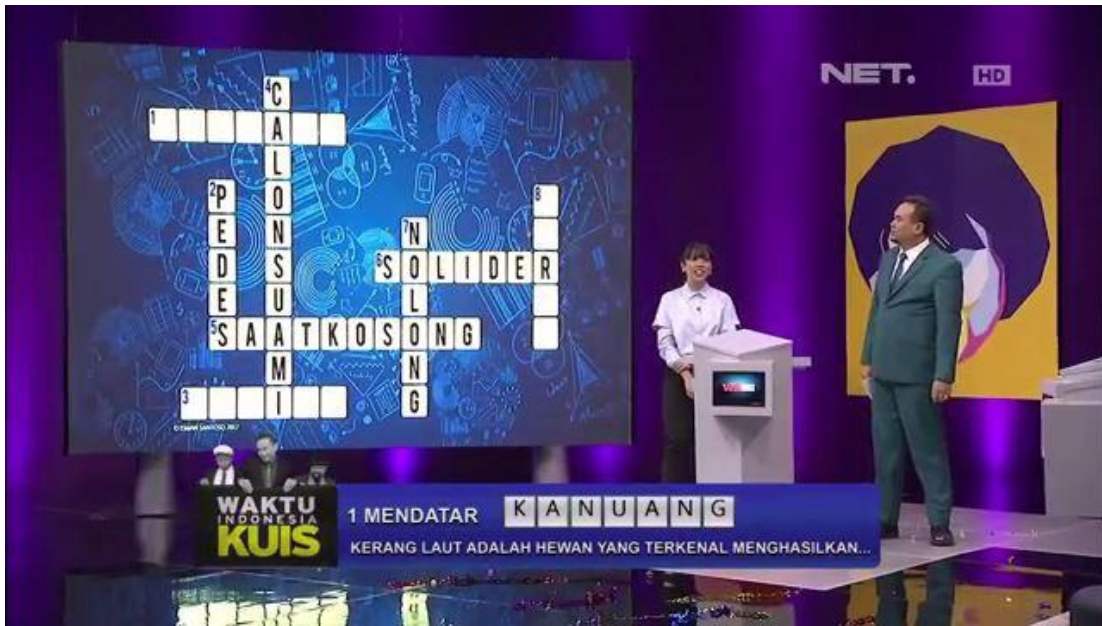


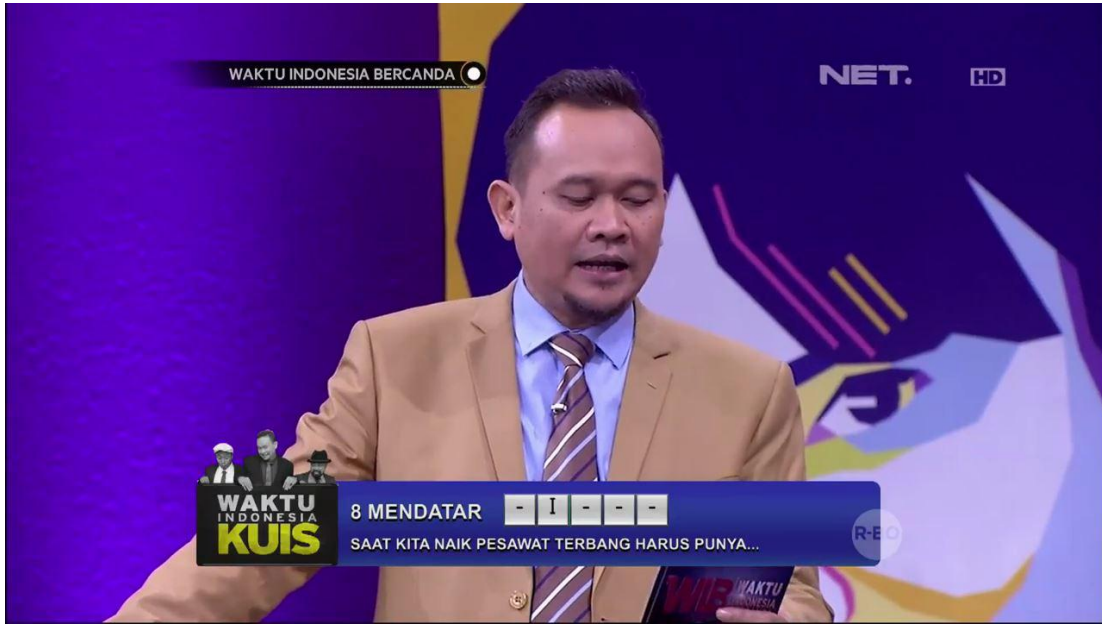




















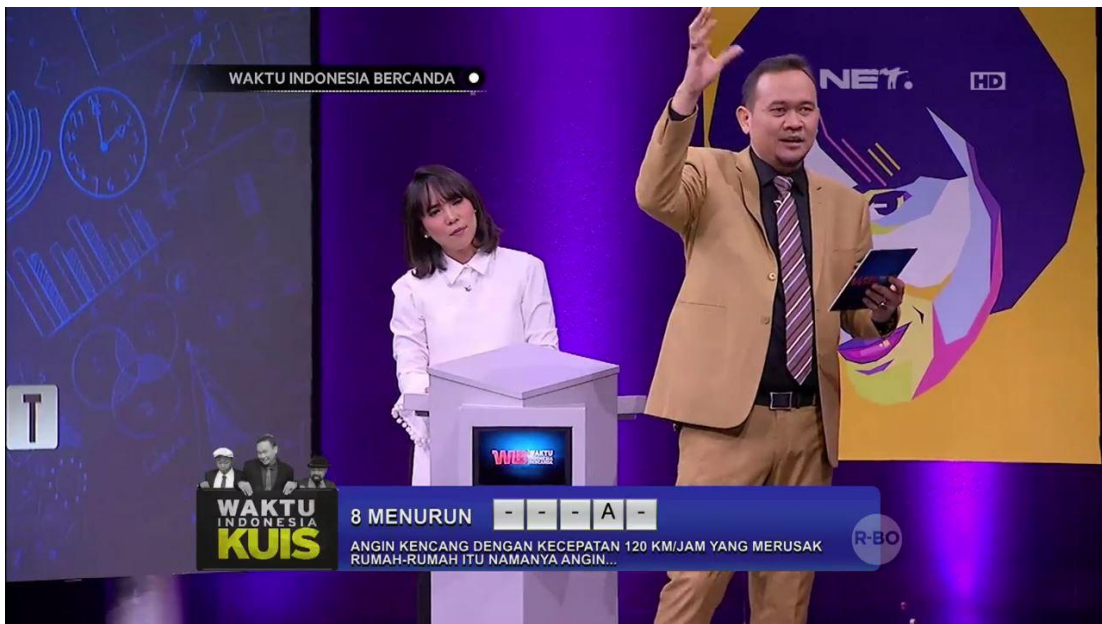




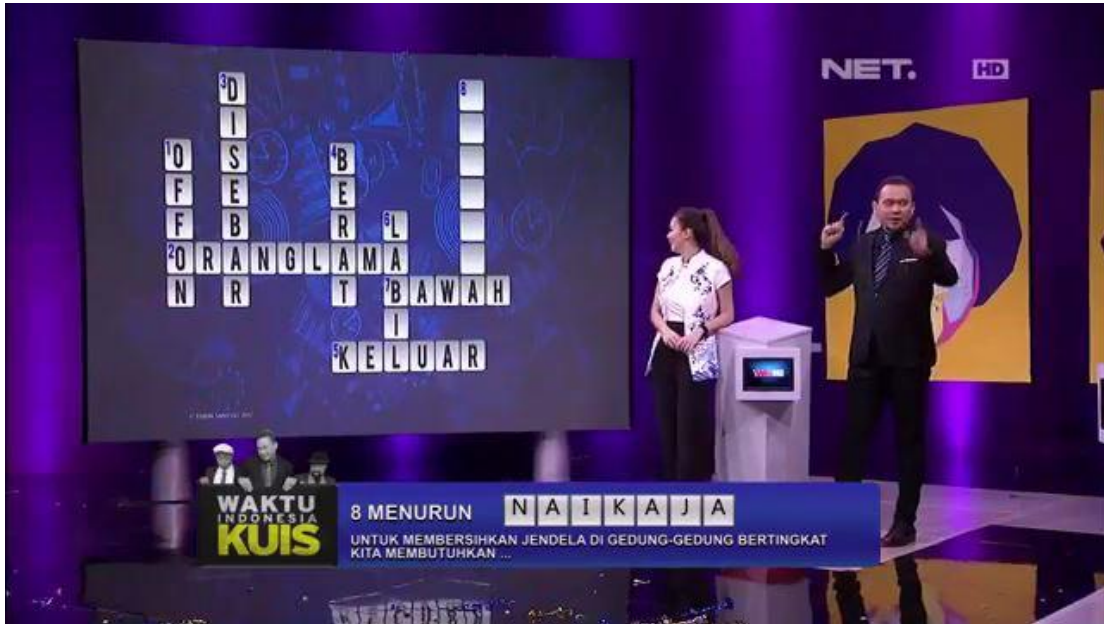




















RIWAYAT HIDUP



Galih Dwianto Putra. Lahir pada tanggal 26 Maret 1996, di Jakarta. Penulis merupakan anak ke 2 dari 2 bersaudara, dari pasangan Deden Djoko Suryanto dan Deasy Damayanti.

Penulis pertama kali masuk pendidikan formal di SDN Petojo Selatan 02 Pagi pada tahun 2002 dan tamat pada tahun 2008. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 94 Jakarta dan tamat pada tahun 2011. Penulis melanjutkan ke SMA Negeri 4 Jakarta dan tamat pada tahun 2014. Dan pada tahun yang sama penulis terdaftar sebagai Mahasiswa di Universitas Negeri Jakarta Fakultas Bahasa dan Seni Jurusan Sastra Indonesia melalui seleksi SBMPTN.