



PERMAINAN BAHASA DALAM WACANA DAKWAH
K.H. ANWAR ZAHID

Skripsi

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Sastra Indonesia

Dosen Pembimbing

Dr. Imam Baehaqie, S.Pd., M.Hum.

Santi Pratiwi Tri Utami, S.Pd., M.Pd.

oleh

Naf' idatul Fajriyana

2111413017

JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Permainan Bahasa dalam Wacana Dakwah K.H. Anwar Zahid” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 28 November 2019

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Imam Baehaqie, S.Pd., M.Hum.
NIP 197502172005011001

Santi Pratiwi Tri Utami, S.Pd., M.Pd.
NIP 196707261993031004

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Permainan Bahasa dalam Wacana Dakwah K.H. Anwar Zahid” karya,

Nama : Naf' idatul Fajriyana

NIM : 2111413017

Program Studi : Sastra Indonesia

telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada hari Senin, tanggal 16 Januari 2020

Semarang, 27 Januari 2020

Panitia Ujian Skripsi



Ahmad Syaifudin S.S., M.Pd.

NIP 198405022008121005

Sekretaris,

Dr. Deby Luriawati Naryatmojo, S.Pd., M.Pd.

NIP 197608072005012001

Penguji I,

Asep Purwo Yudi Utomo, S.Pd., M.Pd.

NIP 198509272015041001

Penguji II,

Santi Pratiwi Tri Utami, S.Pd., M.Pd.

NIP 198307212008122001

Penguji III,

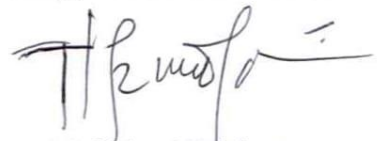
Dr. Imam Baehaqie, S.Pd., M.Hum.

NIP 197502172005011001

SURAT PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 28 November 2019



Naf' idatul Fajriyana

NIM 2111413017

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

Jadilah kalian orang yang selalu mengambil faidah (pelajaran) pada setiap waktu, sebagai tambahan ilmu; selamilah samudera-samudera faidah itu. (kitab Ta'lim muta'alim)

Kawula mung saderma, Mobah-masik kersaning Hyang Sukma. (Pepatah Jawa)
Berusaha memang tugas manusia, selebihnya Tuhanlah yang menentukan.

Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Almh. Mamak saya Winarti dan Bapak saya Faroji;
2. Almamater.

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan karunia dan rahmat-Nya, sehingga penyusunan skripsi dengan judul “Permainan Bahasa dalam Wacana Dakwah K.H. Anwar Zahid” ini dapat terselesaikan.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sastra Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak terlepas dari keikutsertaan dari berbagai pihak yang telah memberikan bantuan baik moral maupun spiritual. Pada kesempatan ini dengan penuh penghargaan penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Imam Baehaqie, M.Hum., sebagai Dosen Pembimbing I dan Santi Pratiwi Tri Utami S.Pd., M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mencari bekal keilmuan yang lebih mendalam sesuai bidang keilmuan.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kelancaran administrasi.
4. Koordinator Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kelancaran administrasi.
5. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan, doa, dan semangat.

6. Keluarga besar Sastra Indonesia Universitas Negeri Semarang.
7. Semua pihak yang tidak bisa disebut satu persatu yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, saran serta kritik diperlukan demi acuan penulisan di masa mendatang. Semoga skripsi ini mampu memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang membutuhkan, khususnya mahasiswa Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 28 November 2019

Penulis,

SARI

Fajriyana, Naf'iatul (2019). *Permainan Bahasa dalam Wacana Dakwah K.H. Anwar Zahid*. Skripsi. Program Studi Sastra Indonesia Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dr. Imam Baehaqie, M.Hum. Pembimbing II Santi Pratiwi Tri Utami S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Permainan Bahasa, Wacana, Dakwah Agama Islam.

Permainan bahasa adalah bentuk bahasa tuturan yang mengandung berbagai penyimpangan fonologi, gramatikal, kekacauan hubungan bentuk dan makna dan bermacam-macam pelanggaran yang bersifat pragmatis yang dimaksudkan untuk mencapai bermacam-macam tujuan lain yang sering kali tidak mudah diidentifikasi. Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan bentuk permainan bahasa dalam wacana dakwah K.H. Anwar Zahid, (2) mendeskripsikan fungsi permainan bahasa dalam wacana dakwah K.H. Anwar Zahid.

Penelitian ini menggunakan pendekatan teoretis dan metodologis, pendekatan teoretis yang digunakan adalah pendekatan sociolinguistik. Pendekatan metodologis yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa tuturan. Tuturan yang digunakan oleh penelitian ini yaitu tuturan dari dakwah K.H. Anwar Zahid yang diduga mengandung permainan bahasa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak. Sumber data video diambil dari youtube yang terdiri atas dua ceramah, yaitu ceramah pertama terbagi menjadi tujuh video dan ceramah yang kedua terbagi menjadi tujuh video. Teknik dasar yang digunakan dalam metode simak ini adalah teknik sadap, kemudian teknik lanjutannya adalah teknik simak bebas libat cakap (SBLC). Teknik terakhir dalam pengambilan data adalah teknik catat. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi metode padan. Peneliti menggunakan metode padan artikulatoris. teknik yang digunakan yaitu teknik Pilah Unsur Penentu (PUP). Pada penelitian ini Peneliti memaparkan hasil analisis data dengan metode penyajian hasil analisis data informal.

Hasil penelitian ini menunjukkan beberapa kesimpulan, yaitu (1) Aspek-aspek kebahasaan yang dimanfaatkan sebagai bentuk permainan bahasa dalam wacana dakwah K.H. Anwar Zahid ini terdapat tiga bentuk permainan bahasa, yaitu fonologi, morfologi, dan semantik. Berdasarkan klasifikasinya fonologi ditemukan dua macam, , penambahan bunyi dan kemiripan bunyi. Morfologi ditemukan empat macam, yaitu akronim, singkatan, kata ulang, dan nama. Semantik ditemukan satu macam, yaitu metonimi. (2) Fungsi permainan bahasa yang terdapat dalam wacana dakwah K.H. Anwar Zahid terdapat enam fungsi permainan bahasa, yaitu : fungsi komunikatif, fungsi humor fungsi kritik, fungsi kreatif, fungsi eufimisme, dan fungsi estetis.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut peneliti mengharapkan para peneliti di bidang linguistik melakukan penelitian serupa, baik dengan objek yang sama yaitu wacana dakwah K.H. Anwar Zahid maupun berbeda, untuk memperkaya ilmu, wawasan, dan rujukan dalam sociolinguistik. Selain itu peneliti juga berharap ada penelitian lebih mendalam pada kajian sociolinguistik khususnya permainan bahasa.

DAFTAR ISI

Persetujuan Pembimbing.....	ii
Pengesahan Kelulusan.....	iii
Surat Pernyataan	iv
Motto dan Persembahan	v
Prakata.....	vi
Sari.....	viii
Daftar Isi.....	ix

Bab I. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Manfaat Penelitian	7

Bab II. Tinjauan Pustaka dan Landasan Teoretis

2.1. Tinjauan Pustaka.....	8
2.2. Landasan Teoretis	16
2.2.1. Teori Sociolinguistik	16
2.2.2. Permainan Bahasa	18
2.2.2.1. Hakikat Permainan Bahasa	19
2.2.2.2. Jenis-jenis Permainan Bahasa	20
2.2.2.3. Fungsi Permainan Bahasa.....	23
2.2.2.4. Aspek-Aspek Kebahasaan	25
2.2.2.4.1. Penambahan Bunyi	26
2.2.2.4.2. Kemiripan Bunyi	26
2.2.2.4.3. Akronim	27
2.2.2.4.4. Singkatan.....	28
2.2.2.4.5. Repetisi.....	29
2.2.2.4.6. Metonimi	29
2.2.3. Wacana	30

2.2.4. Wacana Dakwah.....	36
---------------------------	----

Bab III. Metode Penelitian

3.1. Pendekatan Penelitian	39
3.2. Data dan Sumber Data	40
3.3. Metode Pengumpulan Data	43
3.4. Metode Analisis Data.....	44
3.5. Metode Penyajian Hasil Analisis Data.....	45

Bab IV. Permainan Bahasa dalam Wacana Dakwah

4.1. Pemanfaatan Aspek-Aspek Kebahasaan sebagai Bentuk Permainan Bahasa	49
4.1.1 Pemanfaatan Aspek-Aspek Kebahasaan sebagai Bentuk Permainan Bahasa dalam Bidang Finologi.....	49
4.1.1.1 Penambahan Bunyi.....	50
4.1.1.2 Kemiripan Bunyi	50
4.1.2 Pemanfaatan Aspek-Aspek Kebahasaan sebagai Bentuk Permainan Bahasa dalam Bidang Morfologi.....	54
4.1.2.1 Akronim.....	54
4.1.2.2 Singkatan	59
4.1.2.3 Repetisi	60
4.1.3 Pemanfaatan Aspek-Apek Kebahasaan sebagai Bentuk Permainan Bahasa dalam Bidang Semantik	62
4.1.3.1 Metomoni	62
4.2 Fungsi Permainan Bahasa dalam Wacana Dakwah.....	64
4.2.1 Fungsi Komunikatif.....	64
4.2.2 Fungsi Humor.....	68
4.2.3 Kritik Sosial	70
4.2.4 Kreatif.....	71
4.2.5 Fungsi Eufimisme	75

4.2.6 Fungsi Estetis	79
----------------------------	----

Bab V. Penutup

5.1. Simpulan.....	86
--------------------	----

5.2. Saran.....	87
-----------------	----

Daftar Pustaka	89
----------------------	----

Lampiran	91
----------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Sumarsono (2001:18) mengungkapkan bahwa bahasa adalah sistem lambang bunyi yang bersifat sewenang-wenang yang dipakai oleh anggota masyarakat untuk saling berhubungan dan berinteraksi. Manusia dalam bersosialisasi dengan sesama selalu membutuhkan bahasa untuk berkomunikasi dan menyampaikan maksud serta tujuan. Bahasa adalah alat berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain, serta untuk mengembangkan akal budi dan untuk pengidentifikasian diri. Bahasa digunakan dalam berbagai interaksi antar sesama manusia melalui tatap muka langsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa manusia tidak dapat dipisahkan dari bahasa, karena bahasa melekat dalam keseharian manusia.

Ada dua definisi bahasa. Pertama, bahasa adalah suatu sistem yang sistematis, barangkali juga untuk sistem generatif. Kedua, bahasa adalah seperangkat lambang-lambang mana suka atau simbol-simbol arbitrer (Tarigan, 1989:4). Jika melihat pengertian yang pertama bahwa bahasa digunakan dengan sistematis atau sesuai aturan, sedangkan pengertian

yang kedua menunjukkan bahwa bahasa dapat digunakan sesuai keinginan atau mana suka. Hal serupa juga diungkapkan oleh Wibowo (2001:3), bahasa adalah sistem simbol bunyi yang bermakna dan berartikulasi (dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat arbitrer dan konvensional, yang dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran.

Pemakaian bahasa setiap orang selalu beragam atau bervariasi karena secara individual memiliki kekhasan dalam berbahasa. Sesuai dengan pernyataan tersebut, Chaer (1994:44) mengatakan bahwa setiap orang secara konkret memiliki kekhasan dalam berbahasa (berbicara atau menulis). Kekhasan ini dapat mengenai volume suara, pilihan kata, penataan sintaksis, dan penggunaan unsur- unsur bahasa lainnya. Sociolinguistik mengkaji kekhasan pemakaian bahasa individu tersebut dalam konsep Ideolek.

Bahasa sebagai sarana komunikasi, bahasa juga sebagai alat ekspresi diri, alat untuk melakukan adaptasi sosial dan kontrol sosial (Keraf dalam Finoza 2009:3). Pengertian tersebut memerjelas bahwa manusia tidak akan bisa lepas dari bahasa, karena keberadaan bahasa bukan hanya sebagai alat bicara. Melalui bahasa, manusia bisa mengekspresikan diri dengan bebas. Namun, bukan berarti bebas tanpa batas, karena kebebasan itu juga dibatasi oleh norma kemanusiaan. Norma tersebut yang mengatur jalan hidup manusia sehingga diperoleh kehidupan

yang harmionis antar sesama. Kegiatan manusia dalam berkepribadian atau beradaptasi sosial terkontrol oleh norma dan bahasa sebagai sarana penyampai sekaligus untuk mengembangkan norma tersebut.

Permainan bahasa adalah eksploitasi unsur (elemen) bahasa, seperti bunyi, suku kata, bagian kata, kata, frasa, kalimat, dan wacana (Wijana, 2012:58). Sebagai pembawa makna atau amanat (maksud) tuturan sedemikian rupa, sehingga elemen itu secara gramatik, semantik, maupun pragmatis akan hadir tidak seperti semestinya. Pada mulanya eksploitasi ini digunakan untuk bersenda gurau, melucu, atau mengejek, serta menertawakan sesuatu yang dianggap lucu atau ironis. Akan tetapi tidak dipungkiri pula, muncul dalam modus tuturan yang lebih serius, namun nuansa jenaknya masih bisa ditangkap. Hal demikian digunakan untuk mengajak atau memengaruhi seseorang sebagai sebagai pendengar.

Masyarakat yang semakin dihadapkan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari perlu menerima penyegaran. Situasi yang semakin tak mudah diurai menjadikan masyarakat berpikir rumit, sehingga masyarakat membutuhkan sekelumit hal yang bisa membantu meredakan situasi.

Maka dari itu, tidak mengherankan jika sebagian manusia memanfaatkan potensi bahasa untuk menyampaikan gagasan kreatif. Ada banyak macam cara yang bisa dilakukan, seperti tindak tutur lisan melalui motivasi dan dakwah, dan tindak tutur tulis melalui surat kabar. Pada

dasarnya masyarakat Indonesia mengalami masa yang penuh dengan perubahan, maka masyarakat membutuhkan penyeimbang kehidupan.

Untuk itu, diperlukan peningkatan kesanggupan rohaniah untuk menghayati segala kehidupan dan tata nilai yang berlaku dalam masyarakat. Kegiatan tersebut bisa melalui kegiatan yang mengarah kepada kebaikan. Salah satunya adalah dakwah agama Islam. Melalui dakwah agama Islam penceramah dapat menyampaikan pesan moral dan ajakan yang bersifat baik.

Kegiatan dakwah Agama Islam menjadi semakin penting, karena umat islam semakin membutuhkan siraman rohani untuk mengimbangi kehidupan yang semakin berubah. Dakwah agama Islam merupakan sarana untuk mengingatkan umat kepada nilai-nilai yang terkandung di dalam Al Qur'an dan yang diajarkan Nabi Muhammad Saw. Situasi masyarakat yang telah memburuk, permainan bahasa juga menampakkan peranannya yang sangat besar. Salah satu peranan permainan bahasa bagi kehidupan masyarakat adalah untuk mencairkan suasana dan penyegar suasana. Sehingga dapat meredakan ketegangan-ketegangan yang timbul akibat kondisi kehidupan, serta dapat membebaskan diri manusia dari beban kecemasan, kebingungan, kekejaman, dan kesengsaraan.

KH. Anwar Zahid (lahir pada tahun 1974 di Dusun Patoman, Desa Simorejo, Kecamatan Kanor, Kabupaten Bojonegoro), adalah seorang penceramah asal Jawa Timur yang dikenal dengan gaya ceramah yang

segar dan bahasanya tegas alias merakyat. Saat ini video ceramah K.H. Anwar Zahid banyak diunggah ke youtube dan dilihat oleh ribuan hingga ratusan ribu. Ceramah yang dia sampaikan biasanya bertemakan ubudiyah, amaliyah dan syari'ah yang disajikan dengan bumbu-bumbu guyonan. Sehingga ceramah tersebut dapat merangkul berbagai lapisan masyarakat mulai anak-anak, remaja sampai dengan orang tua. Sehingga mengantarkan K.H. Anwar Zahid mendapatkan penghargaan santri inspiratif bidang dakwah pada penghargaan santri *of the year* 2017. Selain berceramah ke berbagai pelosok nusantara hingga mancanegara, dia juga mengasuh pondok pesantren Attarbiyah Islamiyah Assyafi'iyah, kabupaten Bojonegoro. Meskipun demikian, pesan dakwah Agama Islam tetap tersampaikan secara utuh yaitu sebagai bahan pengingat masyarakat, tanpa menghilangkan fungsi utama dakwah. Pernyataan tersebut dapat disimpulkan, bahwa kekhasan dalam berbahasa dapat memunculkan permainan bahasa, karena dalam permainan bahasa penutur menggunakan pilihan kata, yaitu pilihan diksi yang variatif.

Bahasa yang digunakan K.H. Anwar Zahid dalam dakwah memperlihatkan permainan bahasa yang variatif. Bahasa yang digunakan K.H. Anwar Zahid mengandung bentuk-bentuk permainan bahasa dan makna-makna secara langsung maupun tersirat dalam dakwah. Misalnya dari wacana “...*para wali lek nyabarke Agama Islam nikun carane sae*, merangkul bukan memukul, mengajak bukan mengejek, pakai sentuhan-sentuhan halus. Tidak pakai kekerasan, tidak pakai konflik, *mboten*

ngagem gontok-gontokkan, mboten ngagem poyok-poyokan”.

Artinya para wali itu ketika menyebarkan Agama Islam itu caranya baik, merangkul bukan memukul, mengajak bukan mengejek, pakai sentuhan-sentuhan halus. Tidak pakai kekerasan, tidak pakai konflik, tidak menggunakan perseteruan, tidak menggunakan saling mengejek.

Kata „merangkul”, „memukul”, „mengajak”, dan „mengejek” merupakan permainan bahasa yang bentuknya berupa kemiripan bunyi bahasa, karena kata tersebut terdengar mirip. Wacana tersebut mengandung makna ajakan, maksudnya adalah ajakan menyebarkan Agama Islam itu dengan cara merangkul (pendekatan) bukan memukul (kekerasan), mengajak bukan mengejek, dengan tujuan jama’ah lebih mudah mengingat. Sehingga wacana tersebut memberikan fungsi seruan atau ajakan kepada jamaah. Kreatifitas manusia terus berkembang seiring perkembangan sosial manusia. Oleh karena itu wacana dakwah agama Islam yang disampaikan oleh K.H. Anwar Zahid juga semakin kreatif dengan adanya dugaan permainan bahasa dalam wacana dakwah tersebut. Berdasarkan temuan tersebut maka penelitian mengenai wacana dakwah Agama Islam K.H. Anwar Zahid ini dilakukan.

1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada rumusan masalah yang akan diuraikan sebagai berikut :

- (1) Bagaimana bentuk permainan bahasa dalam wacana dakwah K.H.

Anwar Zahid?

(2) Bagaimana fungsi permainan bahasa dalam wacana dakwah K.H.

Anwar Zahid?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut :

(1) Deskripsi bentuk permainan bahasa dalam wacana dakwah K.H.

Anwar Zahid.

(2) Deskripsi fungsi permainan bahasa dalam wacana dakwah K.H.

Anwar Zahid.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri atas manfaat teoretis dan manfaat praktis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan teori kebahasaan khususnya sosiolinguistik. Selain itu, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan kebahasaan tentang permainan bahasa dalam wacana dakwah kajian sosiolinguistik.

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan penelitian selanjutnya yang ingin melakukan penelitian mengenai keterkaitan antara bahasa dan sosial. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan mengenai permainan bahasa dalam dakwah khususnya dakwah agama islam.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Tinjauan Pustaka

Sebuah penelitian merupakan tindakan yang terealisasi dari hasil berpikir dan mengamati yang tentunya tidak lepas dari sebuah pernyataan atau penelitian yang telah ada sebelumnya. Tinjauan pada hasil penelitian yang terdahulu berguna untuk mengetahui relevansi sebuah penelitian yang akan dilakukan. Pustaka yang mendasari penelitian ini yaitu hasil-hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini, antara lain yang dilakukan oleh Sulistyaningtyas (2008), Hidayah (2012), Rahayu (2012), Grabowski (2013), Safitri (2013), Sudarsono (2013), Saputry (2015), dan Fatonah (2017).

Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Sulistyaningtyas (2008), dalam penelitiannya yang berjudul “Diksi dalam Wacana Iklan Berbahasa Indonesia (Suatu Kajian Sosiopragmatik)”. Penelitian yang dilakukan oleh Sulistyaningtyas mengkaji tentang diksi dalam wacana iklan. Dijelaskan bahwa bahasa yang digunakan dalam iklan di media masa dan elektronik seringkali tidak sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar, contohnya iklan operator telepon seluler. Oleh sebab itu, penggunaan bahasa yang tidak efektif menyebabkan pesan yang ingin disampaikan pada konsumen tidak tepat sasaran. Akan tetapi, iklan

memerlukan tampilan yang dikemas dengan bahasa membumi, kontekstual, dan gaul. Begitu pula orang akan tertawa ketika mendengar plesetan

karena relevansinya. Relevansi dalam konteks ini adalah kata asli yang diplesetkannya. Kata-kata dalam iklan merupakan tindak tutur lokusi, ilokusi, dan perlokusi; kata-kata tersebut merupakan jenis ilokusi langsung dan tak langsung, dan memiliki fungsi asertif.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah terletak pada kajiannya yaitu plesetan dalam bahasa. Karena diksi masih termasuk dalam lingkup bentuk permainan bahasa dalam bidang fonologi. Sedangkan perbedaan pada penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah kajian penelitian tersebut mengkaji pada iklan berbahasa Indonesia, dan penelitian ini mengkaji pada wacana dakwah.

Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Hidayah (2012), dalam penelitiannya yang berjudul “Wacana Humor Tertulis dalam Bahasa Indonesia: Suatu Wacana Kreatif”. Ditemukan adanya faktor-faktor penyebab kelucuan dalam wacana humor adalah permainan bahasa, campur kode, dan penyimpangan pragmatik. Faktor-faktor tersebut menimbulkan keterdugaan dan sesuatu yang tidak logis. Faktor-faktor kelucuan dalam wacana humor sebagai aspek rekreatif dan wacana humor. Permainan bahasa sebagai bentuk kreatifitas berbahasa yang harus dipelihara dan dilestarikan. Kreatifitas berbahasa yang diciptakan oleh

pengarang humor untuk menimbulkan efek kelucuan, di samping itu campur kode (kode bahasa Indonesia, bahasa daerah, dan bahasa Inggris), penyimpangan pragmatik (penyimpangan konteks dan pelanggaran musim) pengetahuan/ pemahaman tentang dunia dibutuhkan untuk menimbulkan efek kelucuan dalam wacana humor.

Penelitian tersebut menggunakan istilah wacana humor, namun wacana humor terbentuk dari permainan bahasa (permainan kata termasuk plesetan, pembentukan kata baru, penyimpangan bunyi, penyimpangan makna). Sehingga relevansi pada penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah keduanya sama-sama mengkaji tentang permainan bahasa dalam tataran wacana. Sedangkan perbedaan pada penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah data untuk penelitian tersebut diambil dari kumpulan humor tertulis yang dijual di toko-toko buku yang terbit, sedangkan penelitian ini mengambil data dari rekaman video ceramah K.H. Anwar Zahid yang diunduh dari youtube.

Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Rahayu (2012), dalam penelitiannya yang berjudul “Gaya Bahasa Satir Program “Sentilan Sentilun” Metro TV”. Menunjukkan bahwa pada program “Sentilan Sentilun” (episode bulan Agustus-Desember 2011) ditemukan adanya penggunaan gaya bahasa satir dengan pemakaian gaya bahasa tanpa kias dan pemakaian gaya bahasa kias. Pemakaian bahasa tanpa kias yang ditemukan dalam penelitian ini antara lain menggunakan gaya bahasa repetisi, paradoks, ironi, dan gaya bahasa berdasarkan pilihan kata seperti

penggunaan akronim dan slogan. Pemakaian bahasa kias dalam penelitian ini antara lain penggunaan majas metafora, sarkasme, penggunaan peribahasa, majas metonimia, dan majas epitet. Tindakan lucu yang diangkat dalam program SS meliputi humor dan wit. Tema yang diangkat dalam program “Sentilan Sentilun” meliputi tema kemiskinan, tema korupsi, dan tema pemimpin yang baik. Fungsi sindiran yang diujarkan dalam program “Sentilan Sentilun” antara lain fungsi kritikan, ancaman, menjatuhkan, didikan, informasi, teguran, larangan, dan nasihat.

Relevansi pada penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah keduanya sama-sama memiliki fungsi dari gaya bahasa, meskipun pada penelitian ini memiliki fungsi kritikan, ancaman, menjatuhkan, didikan, informasi, teguran, larangan, dan nasihat. Sedangkan pada penelitian ini memiliki fungsi yang hampir sama, hanya beberapa yang berbeda, yaitu fungsi pernyataan, sindiran, perintah, larangan, peringatan, humor, saran, sebab-akibat, dan informasi.

Grabowski (2013) melakukan penelitian yang berjudul “Register Variation across English Pharmaceutical Texts: A Corpus Driven Study of Keywords, Lexical Bundles and Phrase Frames in Patient Information Leaflets and Summaries of Product Characteristics”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan pola penggunaan kosakata dan ungkapan pada pil dan SPC, pola penggunaan tersebut disebabkan oleh konteks situasi dan komunikasi. Peneliti menemukan fungsi dari penggunaan register pada teks farmasi yaitu untuk menandaipil, mengacu pada bentuk produk obat,

rekomendasi dokter, nama-nama zat kimia yang ditemukan dalam produk obat, nama-nama kondisi medis dan efek samping, serta pengukuran.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Grabowski dengan penelitian ini yaitu sama-sama menganalisis pada bidang keilmuan sosiolinguistik. Perbedaan penelitian ini terletak pada objek kajiannya. Penelitian tersebut mengkaji tentang register yang terdapat dalam selebaran resep obat sedangkan penelitian ini mengkaji permainan bahasa dalam wacana dakwah K.H. Anwar Zahid.

Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Safitri (2013), dalam penelitiannya yang berjudul “Permainan Bahasa dalam Wacana Plesetan Stiker Humor di Wilayah Bantul dan Yogyakarta”. Dijelaskan bahwa permainan bahasa berdasarkan klasifikasinya fonologi ditemukan tujuh macam, yaitu permutasi huruf, substitusi bunyi, penambahan bunyi, perubahan fonem, kemiripan bunyi, pantun, dan teka-teki. Sedangkan berdasarkan klasifikasi morfologi ditemukan enam macam, yaitu ortografis, akronim, singkatan, kata ulang, nama, dan antonimi. Berdasarkan klasifikasi semantik ditemukan dua macam, yaitu peribahasa dan metonimi. Fungsi permainan bahasa yang terdapat dalam wacana plesetan stiker humor terdapat enam fungsi, yaitu (1) fungsi komunikatif, (2) fungsi humor, (3) fungsi kritik, (4) fungsi kreatif, (5) fungsi eufimisme, dan 6) fungsi estetis. Sedangkan Makna yang terkandung dalam wacana plesetan stiker humor terdapat sembilan makna, yaitu pernyataan, sindiran, perintah, larangan, peringatan, saran,

sebab-akibat, kritikan, dan informasi.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada kajian dan rumusan masalah. Kajian penelitian tersebut sama dengan kajian penelitian ini yaitu permainan bahasa. Sedangkan salah satu rumusan masalah penelitian tersebut sama dengan penelitian ini yaitu makna permainan bahasa. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada objek kajiannya. Penelitian yang dilakukan Safitri mengkaji pada plesetan stiker humor. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti mengkaji pada wacana dakwah agama Islam.

Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Sudarsono (2013), dalam penelitiannya yang berjudul “Permainan Bahasa dalam Wacana Gombal”. Dijelaskan bahwa wacana gombal (WG) merupakan bentuk komunikasi verbal yang memerlukan kreatifitas yang tercermin dalam permainan bahasa. Dijumpai beberapa permainan bahasa dalam WG dengan memanfaatkan aspek-aspek kebahasaan yang meliputi aspek fonologi, aspek sintaksis, aspek semantik, aspek wacana.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada kajiannya yaitu permainan bahasa. Persamaan lainnya terletak pada batasan pengambilan data, yaitu dalam bentuk wacana. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan Sudarsono dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada objek kajiannya. Penelitian yang dilakukan

Sudarsono mengkaji pada wacana gombal sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti mengkaji pada wacana dakwah agama Islam.

Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Saputry (2015), dalam penelitiannya yang berjudul “Permainan Bahasa pada Plat Nomor Kendaraan Bermotor (Suatu Kajian Sociolinguistik)”. Dijelaskan bahwa rumusan atau mekanisme pembacaan angka, bilangan, dan huruf pada plat nomor kendaraan bermotor variatif. Dalam penelitian tersebut juga ditemukan makna dan tujuan permainan bahasa. Makna permainan bahasa pada plat nomor kendaraan bermotor tersebut berupa representasi sejarah, representasi eksistensi, dan representasi berupa nasihat. Adapun tujuan penulisan pada nomor seri kendaraan adalah agar mudah dikenali, untuk mengenang seseorang, menasihati, dan sebagai humor semata.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada kajiannya yaitu permainan bahasa. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada objek kajiannya. Penelitian yang dilakukan Saputry mengkaji pada plat nomor kendaraan bermotor sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti mengkaji pada wacana dakwah agama Islam. Selain itu, pada penelitian ini juga mengkaji dari segi bentuk permainan bahasa dalam wacana dakwah agama Islam

K.H. Anwar Zahid.

Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Fatonah (2017), dalam penelitiannya yang berjudul “Permainan Bahasa dalam Wacana

Humor pada Akun Meme *Comic* Indonesia di Instagram serta Implikasinya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA”. Dijelaskan bahwa permainan bahasa dalam wacana humor pada akun meme *comic* Indonesia di istagram menggunakan bidang fonologi, morfologi, dan semantik. Paada bidang fonologi cenderung menggunakan permainan bahasa substitusi bunyi, kemudian pada bidang morfologi cenderung menggunakan permainan bahasa singkatan, selanjutnya pada bidang semantik cenderung menggunakan permainan bahasa homonim.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada kajiannya yaitu permainan bahasa. Persamaan lainnya terletak pada batasan pengambilan data, yaitu dalam bentuk wacana. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada objek kajiannya. Penelitian yang dilakukan Fatonah mengkaji pada akun meme pada *comic* Indonesia di instagram, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti mengkaji pada wacana dakwah agama Islam.

Dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan tersebut, terdapat persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Persamaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah pengkajian bahasa. Persamaan tersebut lebih khususnya adalah permainan bahasa.

Penelitian ini juga memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Pebedaan penelitian ini dengan penelitian Sulistyaningtyas, Hidayah, Safitri, Saputri, dan Fatonah adalah penelitian yang mengkaji bahasa tulis, sedangkan penelitian ini mengkaji bahasa lisan. Kemudian perbedan

penelitian ini dengan penelitian Fatonah adalah objek kajiannya berupa wacana humor.

2.2 Landasan Teoretis

Landasan teori yang menjadi landasan penelitian ini yaitu konsep mengenai (1) teori sosiolinguistik, (2) permainan bahasa, (3) wacana, dan (4) wacana dakwah.

2.2.1 Teori Sosiolinguistik

Sosiolinguistik sebagai ilmu yang bersifat interdisipliner yang menggarap masalah-masalah kebahasaan dalam hubungan dengan faktor-faktor sosial, situasional, dan kulturalnya (Wijana 2012:7). Sosiolinguistik sebagai cabang linguistik memandang atau menempatkan kedudukan bahasa dalam hubungannya dengan pemakai bahasa di dalam masyarakat, karena dalam kehidupan bermasyarakat manusia tidak lagi sebagai individual, akan tetapi sebagai masyarakat sosial. Oleh karena itu, segala sesuatu yang dilakukan oleh manusia dalam bertutur akan selalu dipengaruhi oleh situasi dan kondisi di sekitarnya.

Sosiolinguistik adalah cabang ilmu linguistik yang memandang atau menempatkan kedudukan bahasa dalam hubungannya dengan pemakai bahasa di dalam masyarakat, karena dalam kehidupan bermasyarakat manusia tidak lagi sebagai individu, akan tetapi sebagai masyarakat sosial Fishman (dalam Wijana, 2013:7). Oleh karena itu,

segala sesuatu yang dilakukan oleh manusia dalam bertutur akan selalu dipengaruhi oleh situasi dan kondisi disekitarnya.

Kridalaksana (dalam Chaer dan Agustina 2004: 4) menyebutkan bahwa sosiolinguistik adalah ilmu yang mempelajari ciri dan pelbagai variasi bahasa, serta hubungan antara para bahasawan dengan ciri fungsi variasi bahasa itu didalam suatu masyarakat bahasa. Jadi sosiolinguistik adalah studi tentang keterkaitan hubungan antar masyarakat pemakai bahasa.

Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Rokhman. Rokhman (2013:1) menyebutkan sosiolinguistik adalah ilmu yang interdisipliner. Istilahnya sendiri menunjukkan bahwa sosiolinguistik terdiri atas bidang sosiologi dan linguistik. Istilah linguistik-sosial (sosiolinguistik) kata sosio adalah aspek utama dalam penelitian dan merupakan ciri umum bidang ilmu tersebut. Hal ini juga berciri sosial sebab bahasa pun berciri sosial, yaitu bahasa dan strukturnya hanya dapat berkembang dalam suatu masyarakat tertentu. Aspek sosial dalam hal ini mempunyai ciri khusus, misalnya ciri sosial yang spesifik dan bunyi bahasadaalam kaitannya dengan fonem, morfem, kata majemuk, dan kalimat.

Rafiek (2005:1) mengatakan bahwa sosiolinguistik sebagai setudi bahasa dalam pelaksanaannya/ bertujuan untuk mempelajari bagaimana relasi penggunaan bahasa untuk aspek-aspek lain tentang perilaku sosial. Jadi sosiolinguistik mempelajari tentang keterkaitan antara pengguna bahasa dengan perilaku sosial.

Menurut pandangan sosiolinguistik, bahasa mengandung berbagai macam variasi sosial yang tidak dapat dipecahkan oleh kerangka teori struktural, dan terlalu naif bila variasi-variasi itu hanya disebut *pervormasi*. Tugas seorang sosiolinguis adalah menerangkan hubungan antara variasi-variasi bahasa itu dengan faktor-faktor sosial, baik secara situasional maupun implukasional. Menurut kensepsi sosiolinguistik struktur masyarakat yang selalu bersifat heterogen (tidak pernah homogen) memengaruhi struktur bahasa. Adapun struktur masyarakat di sini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti siapa yang berbicara (*who speaks*), dengan siapa (*with whom*), di mana (*where*), kapan (*when*), dengan siapa (*to what end*). Dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini tentu saja tidak ada istilah *single style speaker*.

Jadi menurut pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sosiolinguistik adalah salah satu cabang ilmu yang bersifat interdisipliner yang menggarap masalah-masalah kebahasaan dalam hubungan yang saling pengaruh antara perilaku bahasa dan perilaku sosial, yang dipengaruhi oleh faktor-faktor sosial, situasional, dan kultural.

2.2.2 Permainan Bahasa

Permainan bahasa dapat ditemukan dalam berbagai macam wacana, khususnya wacana yang mempunyai tujuan-tujuan khusus seperti pada stiker, kartun, teka-teki, peribahasa jenaka, cerita humor dan sebagainya. Humor menjadi tujuan di dalam permainan bahasa. Nilai

kelucuan yang diungkapkan dapat memberi kesegaran tersendiri pada jiwa seseorang. Keunikan dan kelucuan yang ditimbulkan dapat memberikan nuansa baru pada seseorang. Kelucuan atau humor mampu membebaskan seseorang dari ketegangan dan keterbelengguan serta kepenatan rutinitas sehari-hari.

2.2.2.1 Hakikat Permainan Bahasa

Permainan bahasa adalah bentuk bahasa tuturan yang mengandung berbagai penyimpangan fonologi, gramatikal, kekacauan hubungan bentuk dan makna dan bermacam-macam pelanggaran yang bersifat pragmatis yang dimaksudkan untuk mencapai bermacam-macam tujuan lain yang sering kali tidak mudah diidentifikasi (Wijana, 2003:3).

Permainan bahasa sering ditemukan dalam berbagai macam wacana, baik dalam bahasa tulis dan bahasa lisan. Permainan bahasa digunakan dalam wacana untuk tujuan tertentu. Nilai keunikan dalam wacana dapat memunculkan nuansa baru bagi pembaca atau pendengar. Ketegangan atau kehumoran yang terkandung dalam wacana melalui permainan bahasa dapat melepaskan pendengar dari ketegangan dan kepenatan sehari-hari.

Menurut Soeparno (1980: 89) permainan bahasa pada umumnya belum dianggap sebagai program pengajaran bahasa melainkan hanya sebagai selingan saja. Permainan bahasa dalam pembelajaran dapat diwujudkan dalam berbagai media, seperti media permainan acak huruf,

permainan sambung kata permainan teka-teki silang, permainan bisik berantai, permainan kata, dan sebagainya.

2.2.2.2 Jenis-Jenis Permainan Bahasa

Permainan bahasa mengandung manipulasi-manipulasi linguistik dalam berbagai tataran kebahasaan seperti fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik (Wijana, 2003:3). Berdasarkan pernyataan tersebut, maka jenis-jenis permainan bahasa dapat digolongkan menjadi enam bagian, yaitu :

Permainan bahasa di bidang fonologi, istilah fonologi terbentuk dari kata “fon” yang memiliki arti “bunyi” sedangkan “logi” memiliki arti sebagai “ilmu” (Abdul Chaer, 2003:102). Maka, secara umum bisa dibayangkan fonologi ini memiliki arti ilmu yang mempelajari bunyi bahasa yang umumnya digunakan oleh manusia. Bunyi merupakan aspek kebahasaan yang banyak dimanfaatkan dalam permainan bahasa. Bunyi bahasa adalah satuan bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap dan diamati dalam fonetik sebagai fon atau dalam fonologi sebagai fonem (Kridalaksana, 2001:33). Fonem dipahami sebagai satuan bunyi yang mempunyai arti. Maksudnya, apabila satu bunyi digantikan dengan bunyi yang lain akan menghasilkan perubahan arti. Sebaliknya, jika bunyi-bunyi dalam satuan bahasa tidak membedakan arti disebut dengan fon. Permainan bahasa dalam bidang fonologi dapat diwujudkan dalam identifikasi fonem yang tidak dilakukan dengan pasangan yang mirip yang melibatkan data

bunyi yang berbeda.

Permainan Bahasa dalam Bidang Morfologi, Menurut Wijana (2003:8) kajian morfologi adalah seluk beluk morfem, baik morfem bebas maupun terikat, dan peranan morfem-morfem itu dalam bentuk kata-kata polimorfemik beserta proses pembentukannya. Morfologi membicarakan tentang seluk beluk kata serta fungsi perubahan-perubahan bentuk kata (Ramlan, 1997:21).

Permainan bahasa di bidang sintaksis, kajian sintaksis adalah seluk beluk konstruksi lingual yang terbentuk dari penggabungan kata menjadi satuan yang lebih besar, seperti frasa, klausa, kalimat, dan wacana (Wijana, 2003:10). Selain itu, menurut Suhardi (2005:1) sintaksis merupakan suatu cabang ilmu bahasa yang digunakan untuk menyelidiki bahasa seperti struktur kalimat dan kaidah penyusunan kalimat. Oleh sebab itu, sintaksis sering disebut sebagai ilmu tata kalimat.

Permainan bahasa di bidang semantik, permainan bahasa sebagian besar atau mungkin secara keseluruhan bergantung pada permainan ketaksaan (*ambiguity*) yang dikreasikan dan dikombinasikan rupa melalui berbagai bentuk manipulasi linguistik di dalam tatarannya. Aspek semantik dalam permainan bahasa merupakan sumber yang paling penting. Karena untuk menghasilkan permainan bahasa dan kehumoran dalam wacana, ambiguitas seperti polisemi, homonimi, sinonimi, hiponimi dan eufimisme dapat dikreasikan untuk menimbulkan selera humor.

Permainan bahasa di bidang pragmatik, Pragmatik adalah studi tentang makna yang disampaikan oleh penutur (atau penulis) dan ditafsirkan oleh pendengar (atau pembaca) (Yule, 2006:3). Kajian pragmatik bersangkut paut dengan bentuk, makna, dan konteks. Prinsip kerja sama Grice (dalam Chaer, 2010- 34-38), maksim kualitas (*maxim of quality*), maksim relevansi (*maxim relevance*), dan maksim cara (*maxim of manner*). Dilihat dari macam-macam maksim tersebut maksim akan menghasilkan efek kelucuan, dan permainan bahasa dapat ditemui sumber kelucuan jika prinsip tersebut dilanggar. Jika prinsip-prinsip ini dilanggar akan terjadi berbagai keganjalan. Pelanggaran-pelanggaran ini yang membuat permainan bahasa mudah untuk ditemui sebagai sumber penciptaan kelucuan.

Permainan bahasa di bidang sosiolinguistik, pengertian sosiolinguistik merupakan subdisiplin ilmu sosiologi dan linguistik (Chaer dan Agustina, 2004:2). Sosiologi dan linguistik adalah dua bidang ilmu empiris yang mempunyai kaitan sangat erat. Sosiologi adalah kajian objektif dan ilmiah mengenai manusia di dalam masyarakat itu terjadi, berlangsung, dan tetap ada. Linguistik adalah bidang ilmu yang mempelajari bahasa, atau bidang ilmu yang mengambil bahasa sebagai objek kajiannya. Sosiolinguistik memiliki dua faktor, yaitu faktor sosial dan faktor situasional. Faktor sosial yang mempengaruhi bahasa dan pemakaiannya terdiri dari status sosial, tingkat pendidikan, umur, jenis kelamin, dan sebagainya. Sedangkan faktor situasional yang memengaruhi bahasa dan pemakaiannya terdiri dari siapa yang berbicara, dengan bahasa

apa, kepada siapa, di mana, dan masalah apa (Aslinda & Leni, 2007:6).

Umumnya, permainan bahasa dikomunikasikan dengan ragam tertentu, yakni ragam bahasa informal (santai). Ciri-ciri bahasa informal terlihat dalam penggunaan bahasa nonbaku, dan pemakaian bentuk ringkas. Sedangkan ciri-ciri ragam informal dapat menjadi sumber kejenakaan dari permainan bahasa.

2.2.2.3 Fungsi Permainan Bahasa

Fungsi permainan bahasa pada dasarnya sama dengan fungsi dari wacana plesetan. Wacana dalam plesetan merupakan sebuah tuturan yang dituangkan dalam sebuah wacana yang bertujuan untuk humor maupun mengkritik. Menurut Rahardi (2005:93) wujud imperatif dalam bahasa Indonesia tersebut dapat berupa tuturan yang bermacam-macam. Adapun yang disebut wujud imperatif adalah realisasi maksud (makna) imperatif dalam bahasa Indonesia apabila dikaitkan dengan konteks situasi tutur yang melatarbelakanginya. Setiap tuturan atau kalimat memiliki fungsi-fungsi tuturan yang kemudian menjadi fungsi implikatur ketika tuturan tersebut mengimplisitkan sesuatu. Menurut (Supardo, 1997: 7) mengatakan bahwa fungsi permainan bahasa ada 6 macam, yaitu : (1) fungsi komunikatif, (2) fungsi humor, (3) fungsi kritik sosial, (4) fungsi kreatif, (5) fungsi eufimisme, dan (6) fungsi estetis.

Fungsi komunikatif merupakan fungsi wacana yang memberikan informasi secara tidak langsung kepada masyarakat dan bagi pendengar.

Pada umumnya wacana permainan bahasa sering digunakan sebagai sarana komunikasi informal. Komunikasi informal itu sendiri ditandai dengan adanya situasi santai dan bukan pada situasi resmi.

Humor berfungsi untuk hiburan semata, ditandai dengan munculnya unsur kelucuan dan murni untuk menciptakan suasana gembira. Humor juga bertujuan agar pendengar tertarik dengan yang disampaikan penutur.

Fungsi kritik, adanya wacana dakwah dapat berfungsi sebagai kritik sosial. Karena dengan berhumor bisa menciptakan suasana menjadi lebih santai dalam suatu kondisi tertentu. Dengan humor kita bisa menyampaikan pendapat atau sebuah kritikan dengan santai dan secara tidak langsung maksud kita akan sampai kepada orang yang akan kita kritik.

Fungsi kreatif merupakan cara dari penutur untuk membuat tuturan terkesan memiliki daya tarik, sehingga pendengar tertarik dan pesan yang akan disampaikan menjadi lebih mudah diterima penutur.

Fungsi eufimisme ini berfungsi untuk memperhalus tuturan yang kasar dan kurang sopan agar tidak menimbulkan kemarahan orang yang dituju. Selain itu eufimisme bertujuan untuk mengungkapkan suatu ekspresi dalam diri tanpa harus menyakiti dan menyinggung perasaan orang lain.

Fungsi estetis bertujuan menghasilkan sebuah wacana humor, lucu,

unik, dan konyol dalam sebuah wacana baik dari pelafatan maupun intonasi.

2.2.2.4 Aspek-Aspek Kebahasaan

Wijana (2004: 119) sesuai dengan teori Hymes (1974) yang mengemukakan bahwa *genre* merupakan salah satu komponen penentu wujud bahasa. Wacana dalam dakwah merupakan salah satu jenis humor yang ringan dan segar seperti wacana humor pada umumnya yang disampaikan dengan bentuk bahasa tertentu. Adapun bila bahasa secara sederhana dibedakan menjadi ragam formal dan ragam informal, jenis bahasa yang kedua lebih lazim digunakan di dalam wacana dakwah.

Dalam usaha menciptakan wacana humor pendakwah memanfaatkan berbagai aspek kebahasaan sebagai sumber kreasinya. Adapun aspek-aspek kebahasaan dalam wacana dakwah K.H. Anwar Zahid beberapa aspek, yaitu ada tiga bentuk permainan bahasa : (1) pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa dalam bidang fonologi meliputi substitusi bunyi, penambahan bunyi, dan kemiripan bunyi (2) pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa dalam bidang morfologi meliputi akronim, singkatan, kata ulang, dan nama (3) pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa dalam bidang semantik meliputi metonimi.

2.2.2.4.1. Penambahan Bunyi

Penambahan bunyi menurut Wijana (2004 : 139) merupakan penambahan bunyi di tengah kata, penambahan bunyi di sini bersangkutan dengan penambahan di depan atau di belakang kata. Artinya penambahan bunyi dapat dilakukan di depan atau di belakang kata. Hal ini juga tidak menutup kemungkinan adanya pemanfaatan penambahan bunyi di akhir dan di tengah kata.

*wonten mboten sing iri dengki, niku mergo beda **pendapat**
apa beda **pendapatan**?*

(Data 18)

Gejala penambahan bunyi pada wacana (data 18) di atas ditunjukkan pada kata **pendapat** dan **pendapatan**. Kata kedua mendapatkan tambahan (-an) dari kata yang pertama yaitu pendapat. Proses penambahan bunyi dalam wacana ini adalah pendapat menjadi pendapatan. Penambahan bunyi yang terjadi dalam wacana yang terbentuk ini dapat menunjukkan efek kejenaakaan bagi pendengar.

2.2.2.4.2. Kemiripan Bunyi

Menciptakan sebuah wacana humor agar segar dan kreatif, penutur atau penceramah mencurahkan segala kekreatifannya dalam mempermainkan bahasa agar mencapai sebuah tujuan yang diinginkannya.

Kemiripan bunyi merupakan salah satu yang dimanfaatkan penutur untuk memperoleh efek lucu untuk para pendengar.

(1) para wali lek nyebarke agama islam niku carane sae, merangkul bukan memukul, mengajak bukan mengejek, pakai sentuhan-sentuhan halus.

Tidak pakai kekerasan tidak pakai konflik, mboten ngagem gontok-gontokkan poyok-poyokkan.

(Data 1)

Pada wacana dakwah (data 1) di atas terdapat dua bentuk permainan bahasa yaitu dengan memanfaatkan substitusi dan kemiripan bunyi agar menciptakan efek lucu bagi pembacanya. Dalam gejala kemiripan bunyi ini ditunjukkan pada kata *merangkul* dan *memukul*. Pada kata merangkul dan memukul bila diucapkan akan terdengar seperti mirip karena memiliki akhiran yang sama yaitu *-kul*.

2.2.2.4.3. Akronim

Sudaryanto (dalam Wijana, 2014: 168) mengungkapkan bahwa akronim adalah satuan kebahasaan hasil dari penyingkatan dengan cara tertentu, yaitu dengan cara mengambil bagian-bagian kata yang bersangkutan menjadi silabe atau yang mungkin menjadi silabe kata baru yang menyingkat kata yang disingkat.

Cukup ning omah pethuk bojo, bondhone mersi (pamer gusi) wes podho ganjarane haji.

(Data 6)

Pemanfaatan akronim dalam wacana (data 6) ditunjukkan pada kata mersi. Secara umum mersi identik merek mobil. Makna akronim yang sebenarnya itu secara sengaja diberi makna baru yang kontras dengan arti yang sebenarnya menjadi pamer gusi, yang artinya memamerkan gusi. Pemanfaatan akronim tersebut memberi kesan humor, sehingga pendengar mudah tertarik.

2.2.2.4.4 Singkatan

Singkatan adalah adalah pemendekan yang tidak dapat dibaca sebagai kata biasa (Wijana, 2010: 18). Singkatan dapat dibentuk dengan berbagai macam cara, dan hasilnya adalah bentuk-bentuk pendek yang di dalam permainan bahasa diberi makna yang bermacam-macam.

aja disalahna, pancen bojone dadi TNI AD (Tani angkatan Dora)

(Data 7)

Pada wacana (data 7) di atas singkatan TNI AD yang arti sesungguhnya adalah **Tentara Nasional Indonesia Angkatan Darat**. Dalam wacana stiker ini singkatan **TNI AD** diplesetkan menjadi “**Tani Angkatan Dora**”. Pemanfaatan bentuk permainan bahasa berupa singkatan dalam wacana dakwah menjadikan

pendengar tertarik untuk mendengarkan dakwah.

2.2.2.4.5 Repetisi

Repetisi disebut juga dengan kata ulang merupakan suatu kata yang mengalami pergeseran atau hal yang kata dasarnya ditambah dengan imbuhan dengan menulisnya secara mengulang, Ramlan (dalam Wijana, 2004:230). Lebih jelasnya, berikut adalah data yang memanfaatkan perulangan kata.

***Mboten latihan mboten** saget, latihan, latihan, latihan terus. Suwe-suwe kulino, nek wes kulino maleh **bisa**. Pada karo **bisa** jalaran saka kulina.*

(Data 4)

berdasarkan wacana (data 4) di atas memanfaatkan aspek kebahasaan yaitu repetisi. Perulangan kata pada wacana ini terdapat pada kata „*mboten*’, ‘*latihan*’, dan ‘*bisa*’. Penutur berusaha mengulang kata tersebut bertujuan untuk lebih meyakinkan pendengar dengan apa yang disampaikan.

2.2.2.4.6 Metonimi

Berdasarkan KBBI merupakan sebuah pengungkapan berupa sebuah pengungkapan berupa pengungkapan nama untuk benda lain yang menjadi merk, ciri khas, atau atribut yang merupakan satu kesatuan dari sebuah katasedangkan menurut Wijana (2004: 202) metonimi didasarkan

atas pertalian spasial, temporal, logikal, dan sebagian keseluruhan (*part-whole relation*).

*Cukup ning omah pethuk bojo, bondhone **mersi (pamer gusi)** wes podho ganjarane haji.*

(Data 6)

Pada wacana diatas (data 6) penceramah memanfaatkan akronim dan metonimi sebagai sumber kreasinya. **MERSI** adalah nama merek mobil, untuk menimbulkan wacana humor nama mersi diakronimkan menjadi “**Pamer gusi**”. Hal ini menunjukkan bahwa dengan metonimi dapat menghasilkan wacana yang humor dan konyol.

2.2.3 Wacana

Kridalaksana (1984:208) mengungkapkan bahwa wacana adalah satuan bahasa terlengkap. Begitu pula menurut hirarki gramatikal wacana merupakan satuan gramatik tertinggi atasu terbesar. Wacana direalisasikan dalam bentuk yang utuh (novel, buku, ensiklopedi, dan sebagainya), paragraf, kalimat, dan kata yang membawa amanat lengkap. Pendapat ini bahwa lengkap tidaknya wacana tidak bergantung pada kelengkapan bentuk bahasanya, tetapi bergantung pada kelengkapan makna atau pesan. Kelengkapan makna atau pesan sangat didukung oleh konteks yang melingkupi wacana tersebut. Sementara itu, Alwi et al. (2000:419)

memberi batasan yang sedikit berbeda dengan pendapat sebelumnya bahwa wacana adalah rentetan kalimat yang berkaitan yang menghubungkan proposisi yang satu dengan proposisi yang lain yang membentuk kesatuan.

Menurut Crystal (dalam Hartono 2012:6) wacana berarti rangkaian sinambung kalimat yang lebih luas dari pada kalimat, sedangkan dari sudut pandang psikolinguistik, wacana adalah suatu proses dinamis pengungkapan dan pemahaman yang mengatur penampilan orang dalam berinteraksi kebahasaan. Permasalahan wacana adalah permasalahan yang kompleks. Artinya, suatu rentetan kalimat belum tentu dinamakan wacana bila rentetan itu tidak memberikan informasi yang lengkap. Agar dapat memberikan informasi yang lengkap unsur-unsur yang membangun wacana tersebut, termasuk kalimat, harus kohesif dan koheren. Disamping itu, tidak boleh menyimpang dari prinsip relevansi yang dikemukakan oleh Grice, bahwa kalimat yang berdampingan harus mengacu pada wujud, keadaan, dan sebagaimana yang ada hubungannya dalam dunia pengalaman.

Batasan wacana yang lebih maju dikemukakan oleh Longarce (dalam Hartono 2012:11). Longarce mengemukakan bahwa wacana merupakan suatu rentetan kalimat yang membentuk suatu pengertian yang serasi dan terpadu, baik dalam pengertian yang serasi dan terpadu, baik dalam pengertian maupun dalam manifestasi fonetisnya. Batasan ini memerhatikan bentuknya, pembentuknya, dan hasilnya. Unsur

pembentukannya dalam batasan itu adalah kalimat. Unsur-unsur itu membangun suatu bentukan yang serasi dan terpadu. Keserasian dan keterpaduan itu menyangkut pengertian dan wujud fonetisnya.

Sementara itu Van Dijk (dalam Hartono 2012:11) memandang bahwa wacana merupakan konstruksi teoretis yang abstrak, yang kemudian terlaksana melalui teks. Sejalan dengan Van Dijk, Hoed membedakan wacana dari teks dengan dasar pandangan de Saussure (1915) mengenai *langue* dan *parole*. Menurutnya wacana berada pada tataran *langue*, yaitu konstruksi teoretis abstrak yang maknanya dikaji dalam kaitan dengan unsur-unsur lain di luar darinya, sedangkan teks berada pada tataran *parole* yang berupa realisasi atau perwujudan bahasa.

Jadi menurut beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa wacana adalah satuan bahasa terlengkap berupa rentetan kalimat yang berkaitan dan menghubungkan proposisi yang satu dengan proposisi yang lain yang membentuk kesatuan, sehingga menjadi proses dinamis pengungkapan dan pemahaman yang mengatur penampilan orang dalam berinteraksi kebahasaan.

Berdasarkan pengertian wacana di atas, dapat diidentifikasi ciri-ciri dan sifat sebuah wacana. Ciri-ciri wacana antara lain adalah sebagai berikut : (1) Wacana dapat berupa rangkaian ujar secara lisan dan tulisan atau rangkaian tindak tutur. (2) wacana mengungkapkan suatu hal (topik). (3) Penyajiannya teratur, sistematis, koheren, lengkap dengan semua

situasi pendukungnya. (4) Wacana memiliki satu kesatuan misi dalam rangkaian itu. (5) Wacana dibentuk oleh unsur segmental dan nonsegmental.

Sebagai satuan bahasa yang lengkap, maka di dalam wacana terdapat konsep, gagasan, pikiran, atau ide yang utuh yang bila dipahami oleh pembaca (dalam wacana tulis) atau pendengar (dalam wacana lisan), tanpa keraguan apa pun. Sebagai satuan gramatikal tertinggi atau terbesar, berarti wacana itu dibentuk dari kalimat atau kalimat-kalimat yang memenuhi persyaratan gramatikal, dan persyaratan kewacanaan lainnya. Persyaratan gramatikal dalam wacana dapat dipenuhi jika dalam wacana itu sudah terbina oleh kekohesian, yaitu adanya keserasian hubungan antara unsur-unsur yang ada dalam wacana tersebut. Jika wacana itu kohesif, maka akan tercipta kekoheresian, yaitu isi wacana yang apik dan benar.

Adapun yang terpenting bahwa sebuah wacana harus dapat memberikan interpretasi yang bermakna bagi pendengar atau pembaca. Suatu wacana yang dapat diinterpretasi adalah wacana yang komunikatif. Wacana yang komunikatif menurut Renkama (1993:34-37) adalah wacana yang memiliki: 1) kohesi, 2) koherensi, 3) intensionalitas, 4) keberterimaan, 5) keinformatifan, 6) situasionalitas, dan 7) intelektualitas.

Kohesi adalah hubungan interpretasi sebuah unsur teks tergantung pada unsur lain dalam teks. Unsur tersebut dapat berupa kata dengan kata, frase, atau kalimat dengan kalimat lain yang berlaku pada bahasa tertentu.

Kohesi dapat pula disebut sebagai pertalian bentuk. Ciri-ciri yang membentuk kepaduan bentuk itu antara lain referensi, substitusi, elipsis, konjungsi, dan hubungan leksikal (Halliday dan Hasan : 1976).

Koherensi adalah hubungan yang mengacu pada sesuatu yang ada di luar teks. Sesuatu biasanya berupa pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca atau pendengar. Intensionalitas berarti bahwa penutur atau penulis mempunyai tujuan yang hendak dicapai lewat pesan yang disampaikan, misalnya penyampaian informasi atau memperdebatkan opini. Menurut kriteria ini, deretan kalimat dalam puisi eksperimental hanya dapat disebut sebagai teks jika tujuan penulis sudah tersaji dalam teks tersebut. Jika tidak, kalimat tersebut samasaja dengan daftar kata acak, seperti tulisan anak sekolah dasar.

Keberterimaan berarti bahwa deretan kalimat bisa dikategorikan sebagai wacana jika tidak dapat diterima oleh pembaca. Kriteria ini harus ditelaah dengan logika internal sehingga tidak berterima pada sebagian besar orang. Keinformatifan penting dalam sebuah wacana. Wacana harus mengandung informasi baru. Jika pembaca sudah tahu segala sesuatu yang ada dalam teks, berarti tidak informatif. Sama halnya jika pembaca tidak tahu dengan apa yang ada dalam wacana, maka wacana tersebut bukanlah wacana.

Situasionalitas, yaitu situasi pada waktu wacana dibuat dan mengenai hal apa. Situasional penting dalam teks. Jadi penting sekali mempertimbangkan situasi pada waktu teks dibuat dan mengenai hal apa.

Intelektualitas berarti bahwa deretan kalimat dihubungkan oleh bentuk atau makna dengan deretan kalimat lain. Dalam kajian wacana tidak semua kriteri mempunyai nilai kepentingan yang sama, intelektualitas hanya digunakan pada abidang tipologi teks. Situasionalitas, intensionalitas, dan keinformatifan tidak sering digunakan.

Alat-alat gramatikal yang dapat digunakan untuk membuat sebuah wacana yang kohesif, antara lain, adalah :

Pertama, konjungsi, yakni alat untuk untuk menghubungkan bagian-bagian kalimat; atau menghubungkan paragraf dengan paragraf. Dengan penggunaan konjungsi ini, hubungan itu menjadi lebih eksplisit, dan akan menjadi lebih jelas bila dibandingkan dengan hubungan yang tanpa konjungsi.

Kedua, menggunakan kata ganti dia, nya, mereka, ini, dan itu sebagai rujukan anaforis. Jika menggunakan kata ganti yang anaforis, maka tidak perlu diulang, melainkan diganati dengan kata ganti itu. Oleh karena itu juga, kalimat- kalimat tersebut saling terhubung.

Ketiga, menggunakan elipsis, yaitu penghilangan bagian kalimat yang sama yang terdapat kalimat yang lain. Karena tidak diulang bagian yang sama, maka wacana itu tampak lebih efektif, dan penghilangan itu sendiri menjadi alat penghubung kalimat di dalam wacana itu.

2.2.4 Wacana Dakwah

Berdasarkan saluran yang digunakan dalam berkomunikasi, wacana dapat diklarifikasikan menjadi dua, yaitu wacana tulis dan wacana lisan. Wacana tulis adalah teks yang berupa rangkaian kalimat yang disusun dalam bentuk tulisan atau ragam bahasa tulis. Wacana lisan adalah teks yang berupa rangkaian kalimat yang ditranskripsi dari rekaman bahasa lisan (Rani dkk. dalam Rusminto, 2009: 14). Wacana tulis dan wacana lisan memiliki perbedaan karakteristik dari segi bahasa yang digunakan. Beberapa perbedaan karakteristik tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Kalimat dalam bahasa lisan cenderung kurang berstruktur apabila dibandingkan dengan wacana tulis. Wacana lisan cenderung berisi kalimat-kalimat yang tidak lengkap, bahkan hanya sering berupa urutan kata yang membentuk frasa. Sebaliknya, wacana tulis cenderung lengkap dan panjang-panjang. Penggunaan bahasa dalam wacana tulis dapat direvisi terlebih dahulu oleh penulis sebelum disampaikan.
2. Bahasa dalam wacana lisan jarang menggunakan piranti penandahubungan karena didukung oleh konteks. Sebaliknya, bahasa dalam wacana tulis sering menggunakan piranti penanda untuk menunjukkan suatu hubungan antargagasan atau ide.
3. Bahasa dalam wacana lisan cenderung tidak menggunakan frasa benda yang panjang, sedangkan dalam wacana tulis sering

menggunakan.

4. Kalimat-kalimat dalam bahasa wacana lisan menggunakan struktur topik- komen, sedangkan kalimat-kalimat dalam wacana tulis cenderung berstruktur subjek-predikat.
5. Dalam wacana lisan, pembicara dapat mengubah struktur tertentu untuk memperhalus ekspresi yang kurang tepat segera atau pada saat itu juga, sedangkan dalam wacana tulis hal tersebut tidak dapat dilakukan.
6. Dalam wacana lisan, khususnya dalam percakapan sehari-hari, pembicara cenderung menggunakan kosakata umum. Sebaliknya, dalam wacana tulis cenderung digunakan kosakata dan istilah-istilah teknis yang memiliki makna secara khusus.
7. Dalam wacana lisan, bentuk sintaksis yang sama sering diulang dan sering digunakan pengisi (*filler*) seperti saya pikir, saya kira, dan begitu bukan. Hal seperti itu jarang sekali digunakan dalam wacana tulis, karena tidak lazim (Rani dkk. dalam Rusminto, 2009 : 14).

Berdasarkan klasifikasinya wacana dakwah termasuk dalam kategori wacana monolog, wacana yang berisi penyampaian gagasan dari satu pihak kepada pihak yang lain tanpa adanya pergantian peran antara pembicara dan pendengar atau penyampai dan penerima. Dalam wacana monolog hanya terjadi komunikasi satu arah. Penerima pesan berada pada posisi tetap selama peristiwa tutur terjadi. Contoh wacana monolog ini adalah pidato, ceramah, atau khotbah di rumah ibadah yang tidak memberi

kesempatan kepada pendengar atau penerima pesan untuk menanggapi dan memberi komentar terhadap penyampaian pesan tersebut (Rusminto, 2009 : 16).

Pendakwah sebagai pembicara memiliki beberapa tugas, yaitu ; (1) Pembicara harus mengucapkan ujaran dengan jelas, (2) Pembicara harus menjaga agar perhatian pendengar tetap tinggi, (3) Pembicara harus menyampaikan informasi yang memadai bagi pendengar untuk mengidentifikasi objek dan hal-hal lain sebagai bagian dari topik, dan (4) Pembicara harus menyediakan informasi yang memadai bagi pendengar.

Dakwah memiliki tujuan untuk mengajak jamaah(pendengar) melakukan pesan yang disampaikan pendakwah (penutur), berdasarkan tujuan tersebut wacana dakwah termasuk wacana persuasi. Kata persuasi berasal dari bahasa Inggris *persuasion* yang diturunkan dari kata *to persuade* dan berarti membujuk atau meyakinkan. Wacana persuasi adalah wacana yang bertujuan mempengaruhi mitra tutur untuk melakukan tindakan sesuai dengan yang diharapkan penuturnya. Untuk mencapai tujuan tersebut, wacana persuasi terkadang menggunakan alasan- alasan yang tidak rasional. Contoh konkret jenis wacana persuasi yang sering kita jumpai adalah wacana dalam kampanye dan iklan (Rani dkk. dalam Rusminto, 2009: 21).

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode merupakan suatu cara yang digunakan untuk mendekati, mengamati, menganalisis, dan menjelaskan fenomena yang sedang terjadi. Metode ini merupakan serangkaian langkah yang digunakan dalam memecahkan suatu permasalahan. Uraian berikut ini akan membahas mengenai pendekatan, data, dan sumber data, metode dalam pengumpulan data, metode dalam menganalisis data, serta metode penyajian data.

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan merupakan metode yang digunakan untuk menunjukkan jenis penelitian yang dilakukan dari segi tujuannya. Penelitian ini peneliti menggunakan dua pendekatan. Pendekatan tersebut adalah pendekatan teoretis dan pendekatan metodologis.

Berdasarkan pendekatan teoretis, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan sosiolinguistik. Sosiolinguistik merupakan salah satu cabang dari linguistik yang mempelajari mengenai hubungan bahasa dengan penggunaannya di dalam masyarakat. Dalam penelitian ini mengkaji tentang penggunaan permainan bahasa oleh K.H. Anwar Zahid dalam dakwah kepada

masyarakat. Karena objek kajian yang dimaksud dalam penelitian ini adalah wacana dalam dakwah agama Islam K.H. Anwar Zahid.

Sementara itu, berdasarkan pendekatan metodologis, pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis. Sejalan dengan pendekatan penelitian yang digunakan, metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif akan menghasilkan data yang memang sesuai dengan keadaan sesungguhnya tanpa ada kontrol peneliti. Peneliti hanya menafsirkan data yang diperoleh dari pengambilan data. Peneliti juga tidak mengubah fakta dan keadaan yang terjadi saat penelitian berlangsung. Pendekatan kualitatif dan metode deskriptif digunakan untuk menemukan temuan berupa permainan bahasa dalam wacana dakwah K.H. Anwar Zahid.

3.2 Data dan Sumber Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa tuturan. Tuturan yang digunakan oleh penelitian ini yaitu tuturan dari dakwah K.H. Anwar Zahid yang diduga mengandung permainan bahasa. Dakwah Agama Islam K.H. Anwar Zahid dipilih karena kreatifitas permainan bahasa dalam dakwah dapat dengan mudah ditemukan di setiap wacana. Data dikumpulkan dari wacana dakwah agama Islam di dalam video sebagai berikut:

No	Kode Video	Judul Video Youtube
1.	A.1	Imam Sholat Kecepatan 400 km/jam
2.	A.2	Pamer Ibadah vs Ikhlas
3.	A.3	Dalil arab VS Dalil Jowo VS Dalil Dangdut
4.	A.4	Walisongo Mengislamkan dengan Mengetutkan Budaya
5.	A.5	Hukum Mendo'akan Orang Mati
6.	A.6	Hukum Selamatan Hari Orang Meninggal
7.	A.7	Nada Adzan yang Dilarang Dunia
8.	B.1	Jurus Menyikapi BBM Ibu-Ibu Cerewet
9.	B.2	Do'a Paling Terkabul Vs Do'a Paling Tidak Sopan
10.	B.3	Ilmu Perentutan
11.	B.4	Ikhlas Masuk Neraka atau Dipaksa Masuk Surga
12.	B.5	Sarungan Kotak Amal Isi Patimura
13.	B.6	Jalan Lurus Bis vs Pesawat
14.	B.7	Perda Akhirat Nguwot di Jembatan

Sumber data video diambil dari youtube yang terdiri dari dua ceramah, yaitu ceramah pertama terbagi menjadi tujuh video berupa (A.1) Imam Sholat Kecepatan 400 km/jam, (A.2) Pamer Ibadah vs Ikhlas, (A.3) Dalil arab VS Dalil Jowo VS Dalil Dangdut, (A.4) Walisongo Mengislamkan dengan Mengetutkan

Budaya, (A.5) Hukum Mendo'akan Orang Mati, (A.6) Hukum Selamatan Hari Orang Meninggal, (A.7) Nada Adzan yang Dilarang Dunia. Ceramah yang kedua terbagi menjadi tujuh video, berupa video (B.1) Jurus Menyikapi BBM Ibu-Ibu Cerewet, (B.2) Do'a Paling Terkabul Vs Do'a Paling Tidak Sopan, (B.3) Ilmu Perentutan, (B.4) Ikhlas Masuk Neraka atau Dipaksa Masuk Surga, (B.5) Sarungan Kotak Amal Isi Patimura, (B.6) Jalan Lurus Bis vs Pesawat, (B.7) Perda Akhirat Nguwot di Jembatan.

Sumber data dalam penelitian ini berwujud wacana yang berupa tuturan dakwah Agama Islam K.H. Anwar Zahid yang diunduh dari video youtube melalui alamat domain sebagai berikut:

No.	Kode Video	Alamat Domain
1.	A.1	http://youtu.be/d5MBL8ruB-A
2.	A.2	http://youtu.be/pjTsSdHeS58
3.	A.3	http://youtu.be/a5PoeYZrClg
4.	A.4	http://youtu.be/Nc49iYI_UhK
5.	A.5	http://youtu.be/E9351TsQKK0
6.	A.6	http://youtu.be/C6Bu4lbVR9s
7.	A.7	http://youtu.be/tN6gwGMm0w8
8.	B.1	http://youtu.be/tN6gwGMm0w8
9.	B.2	http://youtu.be/XEO9XjM_tMA
10.	B.3	http://youtu.be/Qd2asd7cD7g

11.	B.4	http://youtu.be/Vjl6yWkuS4g
12.	B.5	http://youtu.be/Sc8xh32UkW8
13.	B.6	http://youtu.be/dGIW6vTVall
14.	B.7	http://youtu.be/tEUcaXNxoac

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode adalah cara yang harus dilakukan atau diterapkan, sedangkan teknik adalah cara melakukan metode (Sudaryanto 2015:9). Metode penelitian pada dasarnya meliputi tiga tahap, yaitu tahap pengumpulan data, tahap analisis data, dan tahap penyajian data.

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah dakwah agama Islam oleh K.H. Anwar Zahid. Guna mendapatkan data yang relevan, maka dalam menentukan dan mencari data peneliti menggunakan dua metode yaitu metode simak dan metode catat. Pengambilan data dilakukan pada data-data yang diduga terdapat permainan bahasa.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak. Metode simak merupakan metode penyediaan data yang dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa. Penulis menyimak tuturan dari video ceramah agama Islam K.H. Anwar Zahid yang telah diunduh dari youtube. Kemudian dilanjutkan dengan teknik dasar dan teknik lanjutan. Teknik dasar yang digunakan dalam metode simak ini adalah teknik sadap. Teknik sadap dilakukan penulis dengan menyadap semua ujaran yang disampaikan oleh K.H.

Anwar Zahid dalam bahasa lisan. Kemudian teknik lanjutannya adalah teknik simak bebas libat cakap (SBLC), yaitu penulis menyimak tuturan tanpa ikut serta langsung dalam tuturan. Teknik terakhir dalam pengambilan data adalah teknik catat. Penulis mentranskrip tuturan lisan K.H. Anwar Zahid dalam agama Islam yang diduga terdapat permainan bahasa menjadi tulisan.

3.4 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi metode padan, metode padan adalah metode yang alat penentunya berada di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa yang bersangkutan (Sudaryanto 2015:15). Dalam metode padan, alat penentunya adalah penutur. Peneliti menggunakan metode padan artikulatoris. Metode padan artikulatoris digunakan untuk membedakan satuan lingual tertentu (bunyi, silabe, kata, kalimat, dan wacana) akan kelihatan bahwa organ wicara dapat berbeda-beda dalam mengaktifkan bagian-bagiannya. Peneliti melakukan analisis dengan cara memilih tuturan-tuturan berdasarkan transkrip video ceramah K.H Anwar Zahid yang diduga mengandung permainan bahasa.

Sementara itu, teknik yang digunakan yaitu teknik Pilah Unsur Penentu (PUP). Teknik Pilah Unsur Penentu (PUP) adalah teknik yang alat penentunya berupa daya pilah yang bersifat mentah yang dimiliki oleh peneliti. Daya pilah yang digunakan adalah daya pilah artikulatoris. Dalam hal ini, peneliti melakukan analisis dengan cara memilih tuturan-tuturan berdasarkan script video ceramah

K.H Anwar Zahid yang mengandung permainan bahasa. Hal itu dapat dibedakan dengan tuturan lain yang tidak mengandung permainan bahasa dengan melihat bunyi vokal, bunyi konsonan, silane, kata, kalimat, dan yang lain.

3.5 Metode Penyajian Hasil Analisis Data

Tahap yang dilakukan setelah analisis data yaitu penyajian hasil analisis data. Menurut Sudaryanto (2015: 240-241) menyatakan bahwa metode penyajian data ataaau cara yang dikenal sebagai metode penyajian kaidah yang macamnya hanya ada dua, yaitu yang bersifat informal dan yang bersifat formal. Metode penyajian informal adalah perumusan dengan kata-kata biasa, walaupun dengan terminologi yang teknis sifatnya; sedangkan penyajian formal adalah perumusan dengan apa yang umum dikenal sebagai tanda dan lambang-lambang. Pada penelitian ini Peneliti memaparkan hasil analisis data dengan metode penyajian hasil analisis data informal, artinya peneliti mendeskripsikan hasil dalam bentuk kata-kata atau kalimat, disertai pula dengan penggalan wacana dari *script* video dakwah K.H Anwar Zahid.

BAB IV

PERMAINAN BAHASA DALAM WACANA DAKWAH

Pembahasan dalam bab ini akan dipaparkan berdasarkan hasil analisis permainan bahasa dalam wacana dakwah K.H Anwar Zahid. Hasil yang ditemukan berupa bentuk dan fungsi permainan bahasa yang terdapat dalam wacana dakwah K.H. Anwar Zahid.

Hasil penelitian dari rumusan masalah yang pertama ini berdasarkan data-data yang ada dan diperoleh dari wacana wacana dakwah K.H. Anwar Zahid yang memanfaatkan aspek-aspek kebahasaan. Adapun pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa yang ada dalam wacana dakwah K.H. Anwar Zahid ada tiga bentuk permainan bahasa (1) pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa dalam bidang fonologi meliputi penambahan bunyi, dan kemiripan bunyi (2) pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa dalam bidang morfologi meliputi akronim, singkatan, dan repetisi (3) pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan sebagai bentuk permainan bahasa dalam bidang semantik meliputi metonimi.

Rumusan yang kedua adalah fungsi-fungsi permainan bahasa yang terdapat dalam wacana dakwah K.H. Anwar Zahid. Dari hasil penelitian dalam wacana dakwah ini terdapat enam fungsi, meliputi 1) fungsi komunikatif, 2)

fungsi humor, 3) fungsi kritik, 4) fungsi kreatif, 5) fungsi eufimisme dan 6) fungsi estetis.

Berikut adalah tabel hasil penelitian pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan yang digunakan dalam dakwah K.H. Anwar Zahid sebagai bentuk permainan bahasa, fungsi-fungsi permainan bahasa, dan makna yang terdapat dalam wacana dakwah K.H. Anwar Zahid:

Tabel 1. Hasil Analisis Pemanfaatan Aspek-aspek Kebahasaan dan Fungsi-fungsi Permainan Bahasa

No.	Aspek-Aspek Kebahasaan	Fungs-Fungsi Perminan Bahasa						Wacana Dakwah
		KOM	HUM	KRI	KRE	EUf	EST	
1.	Fonologi							
	Penambahan Bunyi			√				wonten mboten sing iri dengki, niku mergo beda pendapat apa beda pendapatan? (Data 18)
	Kemiripan Bunyi	√					√	mangke lakon-lakone diisi ajaran-ajaran agama, diangen-angen kaleh wong

								Jawa, kok biso masuk , mathuk , gathuk , cocok , galicok gali cocok . (Data 2)
2.	Morfologi							
	Akronim					√		Kupat iku kon ngaku lepat (Data 9)
	Singkatan				√			aja disalahna, pancen bojone dadi TNI AD (Tani angkatan Dora) (Data 7)
	Repetisi				√		√	Lapo kok suguhan kudu pitu , ben dadi pitutur , pitungkas , pituduh , pitulungan . (Data 8)
3.	Semantik							
	Metonimi				√			Cukup ning omah pethuk

								bojo, bondhone mersi (pamer gusi) wes podho ganjarane haji. (Data 6)
--	--	--	--	--	--	--	--	--

4.1 Pemanfaatan Aspek-Aspek Kebahasaan sebagai Bentuk Permainan Bahasa

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, berikut ini adalah pembahasan data-data permainan bahasa dalam wacana dakwah K.H Anwar Zahid dalam penelitian ini.

4.1.1 Pemanfaatan Aspek-Aspek Kebahasaan sebagai Bentuk Permainan Bahasadi Bidang Fonologi

Istilah fonologi terbentuk dari kata “fon” yang memiliki arti “bunyi” sedangkan “logi” memiliki arti sebagai “ilmu” (Abdul Chaer, 2003:102). Maka, secara umum bisa dibidang fonologi ini memiliki arti ilmu yang mempelajari bunyi bahasa yang umumnya digunakan oleh manusia. Bunyi merupakan aspek kebahasaan yang banyak dimanfaatkan dalam permainan bahasa. Bunyi bahasa adalah satuan bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap dan diamati dalam fonetik sebagai fon atau dalam fonologi sebagai fonem (Kridalaksana, 2001:33).

4.1.1.1 Penambahan Bunyi

Penambahan bunyi menurut Wijana (2004 : 139) merupakan penambahan bunyi di tengah kata, penambahan bunyi di sini bersangkutan dengan penambahan di depan atau di belakang kata. Artinya penambahan bunyi dapat dilakukan di depan atau di belakang kata. Hal ini juga tidak menutup kemungkinan adanya pemanfaatan penambahan bunyi di akhir dan di tengah kata.

(1) *wonten mboten sing iri dengki, niku mergo beda **pendapat** apa beda **pendapatan**?*

(Data 18)

Gejala penambahan bunyi pada wacana di atas ditunjukkan pada kata **pendapat** dan **pendapatan**. Kata kedua mendapatkan tambahan (-an) dari kata yang pertama yaitu pendapat. Proses penambahan bunyi dalam wacana ini adalah pendapat menjadi pendapatan. Penambahan bunyi yang terjadi dalam wacana yang terbentuk ini dapat memberi efek kejenaan bagi pendengar.

4.1.1.2 Kemiripan Bunyi

Menciptakan sebuah wacana humor agar segar dan kreatif, penutur atau penceramah mencurahkan segala kekreatifannya dalam mempermainkan bahasa agar mencapai sebuah tujuan yang diinginkannya. Kemiripan bunyi merupakan salah satu yang dimanfaatkan penutur untuk memperoleh efek lucu untuk para pendengar. Untuk lebih jelasnya perhatikan pembahasan berikut.

(1) *para wali lek nyebarke agama islam niku carane sae, merangkul bukan memukul, mengajak bukan mengejek, pakai sentuhan-sentuhan halus. Tidak pakai kekerasan tidak pakai konflik, mboten ngagem gontok-gontokkan poyok-poyokkan.*

(Data 1)

Pada wacana dakwah (data 1) di atas terdapat dua bentuk permainan bahasa yaitu dengan memanfaatkan substitusi dan kemiripan bunyi agar menciptakan efek lucu bagi pembacanya. Dalam gejala kemiripan bunyi ini ditunjukkan pada kata *merangkul* dan *memukul*. Pada kata merangkul dan memukul bila diucapkan akan terdengar seperti mirip karena memiliki akhiran yang sama yaitu *-kul*.

(2) *mangke lakon-lakone diisi ajaran-ajaran agama, diangen-angen kaleh wong Jawa, kok biso masuk, mathuk, gathuk, cocok, galicok gali cocok.*

(Data 2)

Pada wacana dakwah (data 2) di atas memanfaatkan kemiripan bunyi agar menciptakan efek lucu bagi pembacanya. Hal ini ditunjukkan pada kata masuk, **mathuk** dan **gathuk**. Selanjutnya ada kata **cocok** dan **galicok**. Pada kata masuk, mathuk dan gathuk bila diucapkan akan terdengar seperti mirip karena memiliki akhiran yang sama yaitu *-suk*, *-thuk*, dan *-thuk*. Kata yang kedua juga sama bila diucapkan terdengar mirip, yaitu **cok**.

(3) *Akhire masuk agama dirasuk iman, ihsan, mlebu **mantep, mancep, menep, tetep**, agamane **ngoyot, cemokot**.*

(Data 3)

Pada wacana dakwah (data 3) di atas memanfaatkan kemiripan bunyi agar menciptakan efek lucu bagi pembacanya. Kemiripan bunyi yang pertama yaitu **kata iman dan ihsan**. Kemiripan bunyi yang kedua yaitu kata **mantep, mancep, menep, dan tetep**. Kemiripan bunyi yang ketiga yaitu kata **ngoyot dan cemokot**. Pada kata iman dan ihsan bila diucapkan akan terdengar seperti mirip karena memiliki akhiran yang sama yaitu **-an**. Kata yang kedua juga sama bila diucapkan terdengar mirip, yaitu **-ep**. Kata yang ketiga bila diucapkan akan terdengar mirip yaitu **-ot**.

(4) *kita dipertemukan Allah di tempat yang agak **nylempit, medannya sulit, berbelit-belit**.*

(Data 15)

Pada wacana dakwah (data 15) di atas memanfaatkan kemiripan bunyi agar menciptakan efek lucu bagi pembacanya. Kemiripan bunyi yang pertama yaitu **kata nylempit, sulit, dan berbelit-belit**. Pada kata **nylempit, sulit, dan berbelit-belit** bila diucapkan akan terdengar seperti mirip karena memiliki akhiran yang sama yaitu **-it**.

(5) *Apa yang membedakan ketika memandang wajah anak2 kok **seneng**, ning barang memandang wajah kawak2 ko dadi **senep**.*

(Data 16)

Kemiripan bunyi pada wacana di atas (data 16) ditunjukkan pada kata **seneng** dan **senep**. Kedua kata tersebut mengalami penggantian bunyi antara huruf-huruf itu saja yaitu bunyi **/ng/** dan **/p/**, bila diucapkan akan terdengar seolah-olah mirip karena hanya akhiran suku katanya yang berbeda. kemiripan bunyi yang terjadi dalam wacana yang terbentuk ini dapat menunjukkan efek kejenakaan bagi pendengar.

- (6) *Tiyang niku nek atine nek mboten katah masalah, mboten katah beban, wajahe **mencorong**. tapi nek atine katah masalah katah beban, wajahe **mencureng**.*

(Data 17)

Kemiripan bunyi dalam wacana tersebut (data 17) ditunjukkan pada kata **mencorong** dan **mencoreng**. Kedua kata tersebut mengalami penggantian bunyi antara huruf-huruf itu saja yaitu bunyi **/o/** dan **/e/**. kedua kata tersebut jika diucapkan terdengar hampir mirip. Hanya suku kata terakhir yang berbeda **yaitu –rong dan –reng**.

- (7) *Masjid, langgar, mushola, yen imame **cepat**, nggih jamaahe katah. Yen imame **leket**, ga uman penumpang.*

(Data 21)

Kemiripan bunyi pada wacana di atas (data 21) ditunjukkan pada kata **cepat** dan **leket**. Pada kata masuk, mathuk dan gathuk bila diucapkan

akan terdengar seperti mirip karena memiliki akhiran yang sama yaitu **-pet** dan **-ket**. Kemiripan bunyi yang terjadi dalam wacana menunjukkan adanya permainan bahasa dalam dakwah.

4.1.2 Pemanfaatan Aspek-Aspek Kebahasaan sebagai Bentuk Permainan Bahasa dalam Bidang Morfologi

Morfologi merupakan bagian dari ilmu bahasa yang mempelajari tentang seluk beluk kata. Dalam menciptakan wacana humor yang unik penutur memanfaatkan dan memainkan kata-kata tersebut agar menarik, serta membuat tuturan menjadi aneh sehingga akan menambah kesan humor pada wacana. Berikut penyimpangan-penyimpangan morfologi yang digunakan dalam wacana dakwah :

4.1.2.1 Akronim

Sudaryanto (dalam Wijana, 2014: 168) mengungkapkan bahwa akronim adalah satuan kebahasaan hasil dari penyingkatan dengan cara tertentu, yaitu dengan cara mengambil bagian-bagian kata yang bersangkutan menjadi silabe atau yang mungkin menjadi silabe kata baru yang menyingkat kata yang disingkat.

(1) Cukup ning omah pethuk bojo, bondhone mersi (pamer gusi) wes podho ganjarane haji.

(Data 6)

Pemanfaatan akronim dalam wacana (data 6) ditunjukkan pada kata mersi. Secara umum mersi identik merek mobil. Makna akronim yang sebenarnya itu secara sengaja diberi makna baru yang kontras dengan arti yang sebenarnya menjadi “*pamer gusi*”, yang artinya memamerkan gusi. Pemanfaatan akronim tersebut memberi kesan humor, sehingga pendengar mudah tertarik.

(2) *Kupat iku kon ngaku lepat.*

(Data 9)

Pemanfaatan akronim dalam wacana (data 9) ditunjukkan pada kata kupat. Secara umum kupat merupakan makanan yang terbuat dari beras dibungkus janur dan identik dengan hari raya. Makna akronim **KUPAT** yang sebenarnya itu secara sengaja diberi makna baru yang kontras dengan arti yang sebenarnya menjadi “*ngaku lepat*”, yang artinya mengaku salah. Pemanfaatan akronim tersebut memberi kesan humor, sehingga pendengar mudah tertarik.

(3) *Lepet iku elek-elekke disilep sing rapet.*

(Data 10)

Pemanfaatan akronim dalam wacana (data 10) ditunjukkan pada kata lepet. Secara umum lepet merupakan makanan tradisional yang terbuat dari beras ketan dan identik dengan jajanan pasar. Makna **LEPET**

yang sebenarnya itu secara sengaja diberi makna baru yang kontras dengan arti yang sebenarnya menjadi “*elek-elekke disilep sing rapet*”, yang artinya kejelekannya disembunyikan dengan rapat.. Pemanfaatan akronim tersebut memberi kesan humor, sehingga pendengar mudah tertarik.

(4) *Bar kuwi lontong supoyo alane kothong.*

(Data 11)

Pemanfaatan akronim dalam wacana (data 11) ditunjukkan pada kata *lontong*. Secara umum *lontong* merupakan makanan yang terbuat dari beras dibungkus daun pisang. Makna akronim **LONTHONG** yang sebenarnya itu secara sengaja diberi makna baru yang kontras dengan arti yang sebenarnya menjadi “*alane kothong*”, yang artinya **tidak ada kejelekan**. Pemanfaatan akronim tersebut memberi kesan humor, sehingga pendengar mudah tertarik.

(5) *Duduhe santen, sing salah kudu gelem nyuwun ngapunthen.*

(Data 12)

Pemanfaatan akronim dalam wacana (data 12) ditunjukkan pada kata *santen*. Secara umum *santen* merupakan caitan berwarna putih susu yang berasal dari parutan daging kelapa tua yang dibasahisebelum akhirnya diperas dan disaring. Makna akronim **SANTEN** yang sebenarnya itu secara sengaja diberi makna baru yang kontras dengan arti yang

sebenarnya menjadi “*sing salah kudu gelem nyuwun ngapunten*”, yang artinya yang salah harus mau meminta maaf. Pemanfaatan akronim tersebut memberi kesan humor, sehingga pendengar mudah tertarik.

(6) *Trus lemp(er), kuwi nek kowe dilem atimu ojo memper.*

(Data 13)

Pemanfaatan akronim dalam wacana (data 13) ditunjukkan pada kata lemp(er). Secara umum lemp(er) merupakan jajanan yang terbuat dari ketan yang biasanya berisi abon atau cincangan daging ayam, dan dibungkus dengan daun pisang. Makna akronim yang sebenarnya itu secara sengaja diberi makna baru yang kontras dengan arti yang sebenarnya menjadi *dilem ojo memper*, yang artinya *dipuji jangan tinggi (sombong)*. Pemanfaatan akronim tersebut memberi kesan humor, sehingga pendengar mudah tertarik.

(7) *Jurus yang pertama solar, sholat lebih rajin, sholat-sholat sunah dilampahi.*

(Data 24)

Pemanfaatan akronim dalam wacana (data 24) ditunjukkan pada kata **SOLAR**. Secara umum solar merupakan salah satu bahan bakar minyak untuk kendaraan. Makna akronim **SOLAR** yang sebenarnya itu secara sengaja diberi makna baru yang kontras dengan arti yang

sebenarnya menjadi “*solat lebih rajin*”. Pemanfaatan akronim tersebut memberi kesan humor, sehingga pendengar mudah tertarik.

(8) *Bensin, berbaikan sesama insan. Pokoke masyarakat gelem rukun, janjine Gusti Allah rohmat bakal diparingi.*

(Data 25)

Pemanfaatan akronim dalam wacana (data 25) ditunjukkan pada kata **BENSIN**. Secara umum bensin merupakan salah satu bahan bakar minyak untuk kendaraan. Makna akronim **BENSIN** yang sebenarnya itu secara sengaja diberi makna baru yang kontras dengan arti yang sebenarnya menjadi “*berbaikan sesama insan*”. Pemanfaatan akronim tersebut memberi kesan humor, sehingga pendengar mudah teringat dengan pesan yang terkandung.

(9) *Kanggo cah nom, bensin yen omben-omben pada isin.*

(Data 26)

Pemanfaatan akronim dalam wacana (data 26) ditunjukkan pada kata **BENSIN**. Secara umum bensin merupakan salah satu bahan bakar minyak untuk kendaraan. Makna akronim **BENSIN** yang sebenarnya itu secara sengaja diberi makna baru yang kontras dengan arti yang sebenarnya menjadi “*yen omben-omben pada isin*”. Pemanfaatan akronim tersebut memberi kesan humor, sehingga pendengar mudah teringat dengan pesan dalam dakwah.

(10) *Pertamax perang tabiat maksiat.*

(Data 27)

Pemanfaatan akronim dalam wacana (data 27) ditunjukkan pada kata *pertamax*. Secara umum *pertamax* merupakan salah satu bahan bakar minyak untuk kendaraan. Makna akronim yang sebenarnya itu secara sengaja diberi makna baru yang kontras dengan arti yang sebenarnya menjadi *perangi tabiat maksiat*. Pemanfaatan akronim tersebut memberi kesan humor, sehingga pendengar mudah teringat dengan pesan dalam dakwah.

(11) Tutwuri handayani, sing ngentut buri sing ngarep diarani.**(Data 28)**

Pemanfaatan akronim dalam wacana (data 28) ditunjukkan pada kata *Tutwuri handayani*. Secara umum *tut wuri handayani* merupakan salah satu slogan pahlawan Diponegoro yang artinya di belakang tetap memberi dorongan. Makna akronim yang sebenarnya itu secara sengaja diberi makna baru yang kontras dengan arti yang sebenarnya menjadi *sing ngentut neng buri ngarep sing diarani*, artinya *yang kentut di belakang yang depan dituduh*.

4.1.2.2 Singkatan

Singkatan adalah adalah pemendekan yang tidak dapat dibaca sebagai kata biasa (Wijana, 2010: 18). Singkatan dapat dibentuk dengan berbagai macam

cara, dan hasilnya adalah bentuk-bentuk pendek yang di dalam permainan bahasa diberi makna yang bermacam-macam.

(1) aja disalahna, pancen bojone dadi TNI AD (Tani angkatan Dora)

(Data 7)

Pada wacana (data 7) di atas singkatan TNI AD yang arti sesungguhnya adalah **Tentara Nasional Indonesia Angkatan Darat**. Dalam wacana stiker ini singkatan **TNI AD** diplesetkan menjadi “**Tani Angkatan Dora**”. Pemanfaatan bentuk permainan bahasa berupa singkatan dalam wacana dakwah menjadikan pendengar tertarik untuk mendengarkan dakwah.

4.1.2.3 Repetisi

Repetisi disebut juga dengan kata ulang merupakan suatu kata yang mengalami pergeseran atau hal yang kata dasarnya ditambah dengan imbuhan dengan menulisnya secara mengulang, Ramlan (dalam Wijana, 2004:230). Lebih jelasnya, berikut adalah data yang memanfaatkan perulangan kata.

(1) Mboten latihan mboten saged, latihan, latihan, latihan terus. Suwe-suwe kulino, nek wes kulino maleh bisa. Pada karo bisa jalaran saka kulina.

(Data 4)

berdasarkan wacana (data 4) di atas memanfaatkan aspek kebahasaan yaitu repetisi. Perulangan kata pada wacana ini terdapat pada

kata '*mboten*', '*latihan*', dan '*bisa*'. Penutur berusaha mengulang kata tersebut bertujuan untuk lebih meyakinkan pendengar dengan apa yang disampaikan.

(2) *Lapo kok suguhan kudu pitu, ben dadi pitutur, pitungkas, pituduh, pitulungan.*

(Data 8)

berdasarkan wacana (data 8) di atas memanfaatkan aspek kebahasaan yaitu repetisi. Perulangan kata pada wacana ini yaitu kata **pitu**. Kata pitu diulang sebanyak **lima kali** dalam wacana tersebut. Pemanfaatan kata ulang tersebut dapat menunjukkan kesan kreatif.

(3) *mereka pandai bersyair, pandai berpuisi, pandai bersastra.*

(data 20)

Berdasarkan wacana (data 20) di atas memanfaatkan aspek kebahasaan yaitu repetisi. Perulangan kata pada wacana ini yaitu kata **pandai**. Kata pandai diulang sebanyak **tiga kali** dalam wacana tersebut yaitu pada kata Pandai bersyair, pandai berpuisi, pandai bersastra. Pemanfaatan kata ulang tersebut digunakan penutur untuk menekankan pembahasan dakwah. Pemanfaatan kata ulang juga dapat menunjukkan kesan kreatif dan menunjukkan efek kejenuhan.

(4) *Lamun ana sing krungu, sak krungu-krungune dewe. Lamun ana sing weruh, sak weruh-weruhe dewe.*

(Data 22)

Berdasarkan wacana (data 22) di atas memanfaatkan aspek kebahasaan yaitu repetisi. Perulangan kata pada wacana ini yaitu kata *krungu* dan *weruh*. Pemanfaatan kata ulang tersebut digunakan penutur untuk menekankan pembahasan dakwah. Pemanfaatan kata ulang juga dapat menunjukkan kesan kreatif .

(6) *Yo dongokke sing urip, yo dongokke sing wis mati.*

(Data 23)

Berdasarkan wacana (data 23) di atas memanfaatkan aspek kebahasaan yaitu repetisi. Perulangan kata pada wacana ini yaitu kata *dongokke*. Pemanfaatan kata ulang tersebut digunakan penutur untuk menekankan pembahasan dakwah. Pemanfaatan kata ulang juga dapat menunjukkan kesan kreatif .

4.1.3 Pemanfaatan Aspek-Aspek Kebahasaan sebagai bentuk Permainan

Bahasa dalam Bidang Semantik

Semantik merupakan ilmu tentang makna kata dan kalimat. Dalam hal ini semantik juga berperan untuk menghasilkan permainan bahasa dan kehumoran dalam wacana. Berikut pembahasannya.

4.1.3.1 Metonimi

Berdasarkan KBBI merupakan sebuah pengungkapan berupa sebuah

pengungkapan berupa pengungkapan nama untuk benda lain yang menjadi merk, ciri khas, atau atribut yang merupakan satu kesatuan dari sebuah katasedangkan menurut Wijana (2004: 202) metonimi didasarkan atas pertalian spasial, temporal, logikal, dan sebagian keseluruhan (*part-whole relation*).

(1) *Cukup ning omah pethuk bojo, bondhone **mersi** (**pamer gusi**) wes podho ganjarane haji.*

(Data 6)

Pada wacana diatas (data 6) penceramah memanfaatkan akronim dan metonimi sebagai sumber kreasinya. **MERSI** adalah nama merek mobil, untuk menimbulkan wacana humor nama mersi diakronimkan menjadi “**Pamer gusi**”. Hal ini menunjukkan bahwa dengan metonimi dapat menghasilkan wacana yang humor dan konyol.

(2) *Jurus yang pertama **solar**, **sholat lebih rajin**, sholat-sholat sunah dilampahi.*

(Data 24)

Pada wacana diatas (data 24) penceramah memanfaatkan akronim dan metonimi sebagai sumber kreasinya. **SOLAR** adalah bahan bakar minyak untuk kendaraan, namun untuk wacana dakwah ini penutur mengubah solar diakronimkan menjadi “**sholat lebih rajin**”. Hal ini menunjukkan bahwa dengan metonimi dapat menghasilkan wacana yang menarik.

(3) *Bensin, berbaikan sesama insan. Pokoke masyarakat gelem rukun, janjine Gusti Allah rohmat bakal diparingi.*

(Data 25)

Pada wacana diatas (data 25) penceramah memanfaatkan akronim dan metonimi sebagai sumber kreasinya. *BENSIN* adalah bahan bakar minyak untuk kendaraan, namun untuk wacana dakwah ini penutur mengubah bensin diakronimkan menjadi “*berbaikan sesama insan*”. Hal ini menunjukkan bahwa dengan metonimi dapat menghasilkan wacana yang menarik.

4.2 Fungsi Permainan Bahasa dalam Wacana Dakwah

Fungsi permainan bahasa ini merupakan rumusan masalah yang kedua. Berikut adalah pembahasan tentang fungsi-fungsi permainan bahasa yang terdapat dalam wacana dakwah K.H. Anwar Zahid.

4.2.1 Fungsi Komunikatif

Fungsi ini merupakan wacana yang memberikan informasi secara tidak langsung kepada masyarakat dan bagi pembaca. Pada umumnya wacana pada stiker sering digunakan sebagai sarana komunikasi informal. Komunikasi informal itu sendiri ditandai dengan adanya situasi santai dan bukan pada acara resmi. Berikut adalah pembahasan tentang fungsi komunikatif dalam wacana dakwah :

(1) *mangke lakon-lakone diisi ajaran-ajaran agama, diangen-angen kaleh wong Jawa, kok biso masuk, mathuk, gathuk, cocok, galicok gali cocok.*

(Data 2)

Fungsi komunikatif terdapat pada wacana dakwah (data 2) ini. Wacana tersebut menggunakan bahasa Jawa yang artinya “*nanti pemeran-pemerannya diisi ajaran-ajaran Agama, diangan-angan sama orang Jawa, bagaimana bisa masuk, sesuai, cocok, sangat cocok*”. Wacana ini menjelaskan bahwa penyebaran Agama Islam zaman dahulu menggunakan metode wayang, pemerannya berisi ajaran agama Islam sehingga masyarakat mudah menerima dan masuk ke Indonesia. Pesan yang disampaikan menunjukkan adanya komunikasi dari penutur dengan pendengar.

(2) *Mboten latihan mboten saged, latihan, latihan, latihan terus. Suwe-suwe kulino, nek wes kulino maleh iso. Pada karo bisa jalaran saka kulina.*

(Data 4)

Fungsi komunikatif terdapat pada wacana dakwah (data 4) ini. Wacana tersebut menggunakan bahasa Jawa yang artinya “*tidak latihan tidak bisa, latihan, latihan, latihan terus, lama-lama terbiasa. Kalau sudah terbiasa menjadi bisa*”. Wacana ini menjelaskan bahwa segala sesuatu itu butuh latihan, agar terbiasa dilakukan. Bila sudah terbiasa akan menjadi bisa. Pesan yang disampaikan menunjukkan adanya komunikasi dari pendakwah (penutur) dengan jamaah (pendengar).

(3) *wonten mboten sing iri dengki, niku mergo beda **pendapat** apa beda **pendapatan**?*

(Data 18)

Fungsi komunikatif terdapat pada wacana dakwah (data 18) ini. Wacana tersebut menggunakan bahasa Jawa yang artinya “*ada tidak yang iri, dengki itu karena beda pendapat atau beda pendapatan?*”. Wacana ini pendakwah menanyakan kepada jamaah apakah ada orang yang iri karena beda pendapat, atau karena beda pendapatan. Karena orang iri kebanyakan karena masalah materi. Pesan yang disampaikan menunjukkan adanya komunikasi dari pendakwah (penutur) dengan jamaah (pendengar).

(4) ***jadikan** dunia di tanganmu, **jadikan** akhirat di hatimu, dan **jadikan** kematian di pelupuk matamu.*

(Data 19)

Fungsi komunikatif terdapat pada wacana dakwah (data 18) ini. Wacana ini pendakwah menyampaikan pesan bahwa menjadikan dunia di tangan, menjadikan akhirat di hati, dan menjadikan kematian di pelupuk mata. Pesan yang disampaikan menunjukkan adanya komunikasi dari pendakwah (penutur) dengan jamaah (pendengar).

(5) *mereka **pandai** bersyair, **pandai** berpuisi, **pandai** bersastra.*

(Data 20)

Fungsi komunikatif terdapat pada wacana dakwah (data 20) ini. Wacana *mereka pandai bersyair, pandai berpuisi, pandai bersastra*. menunjukkan adanya komunikasi dari penutur dengan pendengar.

(6) *Lamun ana sing krungu, sak krungu-krungune dewe. Lamun ana sing weruh, sak weruh-weruhe dewe.*

(Data 22)

Fungsi komunikatif terdapat pada wacana dakwah (data 22) ini. Wacana tersebut menggunakan bahasa Jawa yang artinya “*Andaikan ada yang mendengar, biar mendengar-mendengar sendiri. Andaikan ada yang melihat, biar melihat-melihat sendiri*”. Wacana ini menjelaskan bahwa ketika beramal tidak perlu diperlihatkan, andaikan ada yang mengetahui itu karena melihat sendiri, bukan dirinya yang memamerkan. Pesan yang disampaikan menunjukkan adanya komunikasi dari penutur dengan pendengar.

(7) *Yo dungokke sing urip, yo dungokke sing wis mati.*

(Data 22)

Fungsi komunikatif terdapat pada wacana dakwah (data 22) ini. Wacana tersebut menggunakan bahasa Jawa yang artinya “*ya mendo’akan yang hidup, ya mendo’akan yang sudah meninggal*”. Wacana ini menjelaskan bahwa mendo’akan siapa saja itu perlu, baik orangnya masih hidup atau sudah meninggal. Pesan yang disampaikan menunjukkan adanya komunikasi dari penutur dengan pendengar.

4.2.2 Fungsi Humor

Wacana humor ditandai dengan munculnya unsur kelucuan dan murni untuk menciptakan suasana gembira. Penutur menggunakan segala kekreatifannya untuk menarik seseorang agar tertarik untuk mendengarkan dan tersampaikan pesan dari dakwah tersebut. Lebih jelasnya, berikut adalah data yang memiliki fungsi humor.

(1) *Cukup ning omah pethuk bojo, bondhone **MERSI** (pamer gusi) wes podho ganjarane haji.*

(Data 6)

Fungsi humor terdapat pada wacana dakwah (data 6) ini. Wacana tersebut menggunakan bahasa Jawa yang artinya “*cukup di rumah bertemu suami, hartanya **MERSI** (pamer gusi) sama seperti pahalanya haji*”. Wacana ini menjelaskan bahwa seorang istri cukup di rumah bermodalkan senyum kepada suami sudah mendapatkan pahalanya seperti pahala orang naik haji. Wacana ini juga memiliki fungsi kreatif yaitu dengan penutur memanfaatkan kata **MERSI** yang sebenarnya merupakan nama merk mobil. Dalam wacana ini Mersi yang dimaksud adalah “*pamer gusi*”, artinya memamerkan gusi atau tersenyum. Kekreatifan dalam membuat wacana ini juga terlihat pada mengakronimkan kata **MERSI** menjadi sumber kehumoran.

(2) *aja disalahna, pancen bojone dadi TNI AD (Tani angkatan Dora)*

(Data 7)

Fungsi humor terdapat pada wacana dakwah (data7) ini. Wacana tersebut menggunakan bahasa Jawa yang artinya “*jangan disalahkan, memang suaminya jadi TNI AD (Tani Angkatn Dora)*”. Wacana ini mengungkapkan bahwa seorang suami yang menjadi anggota TNI AD. Tapi, maksud dari **TNI AD** dalam wacana ini bukan Tentara Nasional Indonesia, melainkan **Tentara Angkatan Dora**. Kekreatifan dalam membuat wacana ini juga terlihat pada singkatan kata TNI AD menjadi sumber kehumoran.

(3) *Tutwuri handayani, sing ngentut buri sing ngarep diarani.*

(Data 28)

Penggunaan fungsi humor juga terlihat pada wacana dakwah (data 28). Pendakwah memerlukan daya cipta yang tinggi dalam menciptakan wacana dakwah yang humor. Wacana (data 28) menggunakan bahasa Jawa yang artinya “*yang kentut di belakang, yang depan dituduh*”. Kekreatifan wacana ini menggunakan salah satu slogan bapak pendidikan yaitu “*tut wuri handayani*” dan diberi makna baru yang penuh humor melalui akronim yaitu “*sing ngentut buri, sing ngarep diarani*”. Pada wacana dakwah penutur menggunakan permainan bahasa untuk menyampaikan pesan tanpa harus secara langsung menyinggung pendengar.

4.2.3 Kritik Sosial

Permainan bahasa dapat berfungsi sebagai kritik sosial. Karena dengan permainan bahasa bisa menciptakan suasana menjadi lebih santai dalam suatu kondisi tertentu. Permainan bahasa juga bisa untuk menyampaikan pendapat atau sebuah kritikan dengan santai dan secara tidak langsung maksud kita akan sampai kepada orang yang akan kita kritik. Hal ini karena sifat ketidaklangsungan pengungkapan, sehingga memungkinkan seseorang memberikan kritik kepada pihak lain yang lebih kuat atau lebih tinggi kedudukannya tanpa menimbulkan efek secara langsung. Berikut adalah pembahasan wacana dakwah yang menggunakan fungsi kritik sosial.

(1) para wali lek nyebarke agama islam niku carane sae, merangkul bukan memukul, mengajak bukan mengejek, pakai sentuhan-sentuhan halus. Tidak pakai kekerasan tidak pakai konflik, mboten ngagem gontok-gontokkan poyok-poyokkan.

(Data 1)

Wacana (data 1) menyatakan bentuk wacana dakwah yang memiliki fungsi kritik sosial. Wacana tersebut menggunakan bahasa Jawa yang artinya “*para wali ketika menyebarkan agama islam itu caranya baik, merangkul bukan memukul, mengajak bukan mengejek, pakai sentuhan-sentuhan halus, tidak pakai kekerasan, tidak pakai konflik, tidak menggunakan perdebatan saling caci maki*”. Mengingat jaman sekarang banyak orang yang mengajarkan agama Islam dengan

cara kaku dan keras. dan terjebak pada pergaulan yang menyimpang dari norma-norma, maka wacana dakwah ini bertujuan untuk menyindir agar menyebarkan agama dengan cara halus, yaitu dengan **merangkul** bukan **memukul**, **mengajak** bukan **mengejek**. Wacana ini juga berfungsi eufimisme dan estetis, agar sindiran tersebut terkesan humor dan tidak menyinggung secara langsung maka dibuatlah kalimat dengan substitusi bunyi **merangkul** bukan **memukul**, **mengajak** bukan **mengejek**. karena kata tersebut cukup sopan untuk menegur atau mengkritik seseorang.

4.2.4 Fungsi Kreatif

Menghasilkan dan menciptakan sebuah permainan bahasa yang humor, lucu, dan menarik. Penceramah atau penutur berusaha untuk kreatif. Kreatif yang dimaksud adalah memiliki daya tarik bagi pendengar, sehingga jamaah bisa mendengarkan ceramah dan masih menerima pesan yang dimaksudkan. Wacana dakwah ini memiliki fungsi kreatif, berikut pembahasannya;

(1) *Cukup ning omah pethuk bojo, bondhone MERSI (pamer gusi) wes podho ganjarane haj.*

(Data 6)

Fungsi kreatif terdapat pada wacana dakwah (data 6) ini. Wacana tersebut menggunakan bahasa Jawa yang artinya “*cukup di rumah bertemu suami, hartanya MERSI (pamer gusi) sama seperti*

pahalanya haji”. Wacana ini menjelaskan bahwa seorang istri cukup di rumah bermodalkan senyum kepada suami sudah mendapatkan pahalanya seperti pahala orang naik haji. Nilai estetis dalam wacana tersebut terletak pada kata **mersi** yang sebenarnya merupakan nama merek mobil. Dalam wacana ini **mersi** yang dimaksud adalah **pamer gusi**, artinya memamerkan gusi atau tersenyum. Fungsi estetis selain untuk keindahan juga berfungsi untuk menambah kesan humor dalam wacana dakwah ini.

(2) *aja disalahna, pancen bojone dadi TNI AD (Tani angkatan Dora)*

(Data 7)

Fungsi kreatif terdapat pada wacana dakwah (data7) ini. Wacana tersebut menggunakan bahasa Jawa yang artinya “*jangan disalahkan, memang suaminya jadi TNI AD (Tani Angkatn Dora)*”. Wacana ini mengungkapkan bahwa seorang suami yang menjadi anggota TNI AD. Penutur memanfaatkan kreatifitas dengan singkatan **TNI AD**, dalam wacana ini bukan Tentara Nasional Indonesia, melainkan **Tentara Angkatan Dora**. Kekreatifan dalam membuat wacana ini juga terlihat pada singkatan kata TNI AD menjadi sumber kehumoran.

(3) *Lapo kok suguhan kudu pitu, ben dadi pitutur, pitungkas, pituduh, pitulungan*

(Data 8)

Penggunaan fungsi kreatif juga terlihat pada wacana dakwah (data 8). Pendakwah memerlukan daya cipta yang tinggi dalam menciptakan wacana dakwah yang kreatif. Kekreatifan wacana ini terletak pada kata ‘**pitu**’, sehingga menciptakan kata ***pitutur, pitungkas, pituduh, pitulungan***. Pada wacana dakwah penutur menggunakan permainan bahasa untuk menyampaikan pengetahuan baru kepada pendengar.

(4) *Jurus yang pertama **solar, sholat lebih rajin, sholat-sholat sunah dilampahi**.*

(Data 24)

Penggunaan fungsi kreatif juga terlihat pada wacana dakwah (data 24). Pendakwah memerlukan daya cipta yang tinggi dalam menciptakan wacana dakwah yang kreatif. Kekreatifan wacana ini memanfaatkan salah satu nama bahan bakar minyak **SOLAR** dan diberi makna baru yang penuh pesan melalui akronim yaitu “**solat lebih rajin**”. Pada wacana dakwah penutur menggunakan permainan bahasa untuk menyampaikan pesan tanpa harus secara langsung menyinggung pendengar.

(5) ***Bensin, berbaikan sesama insan. Pokoke masyarakat gelem rukun, janjine Gusti Allah rohmat bakal diparingi.***

(Data 25)

Penggunaan fungsi kreatif juga terlihat pada wacana dakwah (data 25). Pendakwah memerlukan daya cipta yang tinggi dalam menciptakan wacana dakwah yang kreatif. Wacana (data 25) menggunakan bahasa Jawa yang artinya “*Bensin, Berbaikan sesama insan. Pokoknya masyarakat mau rukun. Janji Allah rahmat akan diberikan*”. Kekreatifan wacana ini memanfaatkan salah satu nama bahan bakar minyak **BENSIN** dan diberi makna baru yang penuh pesan melalui akronim yaitu “**Berbaikan sesama insan**”. Pada wacana dakwah penutur menggunakan permainan bahasa untuk menyampaikan pesan tanpa harus secara langsung menyinggung pendengar.

(6) *Kanggo cah nom, bensin yen omben-omben pada isin.*

(Data 26)

Penggunaan fungsi kreatif juga terlihat pada wacana dakwah (data 26). Pendakwah memerlukan daya cipta yang tinggi dalam menciptakan wacana dakwah yang kreatif. Wacana (data 26) menggunakan bahasa Jawa yang artinya “*untuk anak muda, bensin jika minum-minum(mabok) pada malu*”. Kekreatifan wacana ini masih memanfaatkan salah satu nama bahan bakar minyak **BENSIN** dan diberi makna baru yang penuh pesan melalui akronim yaitu “**yen omben-omben pada isin**”. Pada wacana dakwah penutur menggunakan permainan bahasa untuk menyampaikan pesan tanpa harus secara langsung menyinggung pendengar.

(7) *Pertamax perang tabiat maksiat.*

(Data 27)

Penggunaan fungsi kreatif juga terlihat pada wacana dakwah (data 27). Pendakwah memerlukan daya cipta yang tinggi dalam menciptakan wacana dakwah yang kreatif. Kekreatifan wacana ini masih memanfaatkan salah satu nama bahan bakar minyak ***PERTAMAX*** dan diberi makna baru yang penuh pesan melalui akronim yaitu **“perangi tabiat maksiat”**. Maksudnya adalah sebagai manusia diajarkan untuk memerangi hal-hal yang tidak baik, hal negatif. Pada wacana dakwah penutur menggunakan permainan bahasa untuk menyampaikan pesan tanpa harus secara langsung menyinggung pendengar.

4.2.5 Fungsi Eufimisme

Permainan bahasa sering kali dimanfaatkan untuk mengungkapkan sesuatu secara tidak langsung agar terkesan santai dan humor. Fungsi eufimisme ini berfungsi untuk memperhalus tuturan yang kasar dan kurang sopan agar tidak menimbulkan kemarahan orang yang dituju. Selain itu eufimisme bertujuan untuk mengungkapkan suatu ekspresi dalam diri tanpa harus menyakiti dan menyinggung perasaan orang lain. Berikut adalah data-data yang mempunyai fungsi eufimisme :

(1) ***Kupat iku kon ngaku lepat***

(Data 9)

Kalimat dalam wacana dakwah (data 9) menggunakan fungsi eufimisme. Wacana ini menggunakan bahasa Jawa yang artinya “*kupat itu disuruh untuk mengaku salah*”. Melalui permainan bahasa pada wacana ***Kupat iku kon ngaku lepat*** dapat menciptakan suasana menjadi lebih santai dalam dakwah, karena memiliki tujuan utama yaitu mengajak pendengar menuju jalan yang baik. Permainan bahasa juga bisa untuk menyampaikan pendapat atau sebuah kritikan dengan santai dan secara tidak langsung maksud kita akan sampai kepada orang yang akan kita kritik.

(2) ***Lepet iku elek-elekke disilep sing rapet***

(Data 10)

kalimat dalam wacana dakwah (data 10) menggunakan fungsi eufimisme dan fungsi kritik sosial. Wacana ini menggunakan bahasa Jawa yang artinya “*lepet itu kejelekan-kejelekannya disembunyikan dengan tertutup*”. Melalui permainan bahasa pada wacana ***Lepet iku elek-elekke disilep sing rapet*** dapat menciptakan suasana menjadi lebih santai dalam dakwah, karena memiliki tujuan utama yaitu mengajak pendengar menuju jalan yang baik. Permainan bahasa juga bisa untuk menyampaikan pendapat atau sebuah kritikan dengan santai dan secara tidak langsung maksud kita akan sampai kepada orang yang akan kita kritik. Maksud wacana ini agar ketika orang yang memiliki kejelekan tidak perlu

diumbar-umbar, melainkan disimpan sendiri saja. Permainan bahasa juga bisa untuk menyampaikan pendapat atau sebuah kritikan dengan santai dan secara tidak langsung maksud kita akan sampai kepada orang yang akan kita kritik.

(3) *Bar kuwi lontong supoyo olone kothong*

(data 11)

Kalimat dalam wacana dakwah (data 11) menggunakan fungsi eufimisme dan fungsi kritik sosial. Wacana ini menggunakan bahasa Jawa yang artinya “*setelah itu kejelekannya kosong*”. Melalui permainan bahasa pada wacana *bar kuwi lontong supoyo olone kothong* dapat menciptakan suasana menjadi lebih santai dalam dakwah, karena memiliki tujuan utama yaitu mengajak pendengar menuju jalan yang baik. Maksud wacana ini adalah lanjutan dari kalimat sebelumnya ‘*lepet iku elek-eleke disilep sing rapet*’. Ketika sudah menyimpan kejelekannya, maka kejelekannya kosong. Permainan bahasa juga bisa untuk menyampaikan pendapat atau sebuah kritikan dengan santai dan secara tidak langsung maksud kita akan sampai kepada orang yang akan kita kritik.

(4) *Duduhe santen, yen salah kudu nyuwun ngapunten.*

(Data 12)

Kalimat dalam wacana dakwah (data 12) menggunakan fungsi eufimisme dan fungsi kritik sosial. Wacana ini menggunakan bahasa Jawa yang artinya “*kuahnya santan, yang salah harus mau meminta*”

maaf". Maksud dari wacana ini adalah memberi pesan secara halus kepada orang yang melakukan salah bearti hartus mau meminta maaf. Karena dengan permainan bahasa bisa menciptakan suasana menjadi lebih santai dalam suatu kondisi tertentu. Permainan bahasa sering digunakan untuk menyampaikan pendapat atau sebuah ktitikan dengan santai dan secara tidak langsung maksud kita akan sampai kepada orang yang akan kita kritik.

(5) *Trus lempet, kuwi nek kowe dilem atimu ojo memper*

(Data 13)

Kalimat dalam wacana dakwah (data 13) menggunakan fungsi eufimisme dan fungsi kritik sosial. Wacana ini menggunakan bahasa Jawa yang artinya "*kemudian lempet, itu ketika kamu dipuji hatimu jangan tinggi*". Maksud dari wacana ini adalah memberi pesan secara halus kepada orang yang dipuji agar tidak merasa tinggi hati. Karena dengan permainan bahasa bisa menciptakan suasana menjadi lebih santai dalam suatu kondisi tertentu. Permainan bahasa sering digunakan untuk menyampaikan pendapat atau sebuah ktitikan dengan santai dan secara tidak langsung maksud kita akan sampai kepada orang yang akan kita kritik.

(6) *Masjid, langgar, mushola, yen imame cepet, nggih jamaahe katah. Yen imame leket, ga uman penumpang.*

(Data 21)

Kalimat dalam wacana dakwah (data 21) menggunakan fungsi eufimisme dan fungsi kritik sosial. Wacana ini menggunakan bahasa Jawa yang artinya “*masjid, surau, mushola, jika imamnya cepat, ya jamaahnya banyak, jika imamnya pelan, tidak dapat penumpang*”. Maksud dari wacana ini adalah memberi pesan melalui sindiran halus, bahwa masyarakat sekarang lebih memilih imam sholat yang cepat, karena terburu-buru melakukan kegiatan dunia. Permainan bahasa bisa menciptakan suasana menjadi lebih santai dalam suatu kondisi tertentu. Permainan bahasa sering digunakan untuk menyampaikan pendapat atau sebuah kritikan dengan santai dan secara tidak langsung maksud kita akan sampai kepada orang yang akan kita kritik.

4.2.6 Fungsi Estetis

Sebuah wacana dakwah juga diperlukannya fungsi estetis agar tuturan tersebut mempunyai keindahan tersendiri dalam kalimatnya ataupun pelafalannya. Fungsi estetis bertujuan untuk menghasilkan sebuah wacana humor, lucu, unik, dan konyol perlu juga menggunakan unsur estetis dalam sebuah wacana. Fungsi estetis adalah fungsi permainan bahas tentang keindahan dalam membentuk sebuah karya. Berikut adalah data-data pada wacana dakwah yang menggunakan fungsi estetis.

- (1) *mangke lakon-lakone diisi ajaran-ajaran agama, diangen-angen kaleh wong Jawa, kok biso masuk, mathuk, gathuk, cocok galicok gali cocok.*

(Data 2)

Nilai estetis pada wacana dakwah (data 2) ditunjukkan pada akhiran bunyi kalimat tersebut. Kalimat *mangke lakon-lakone diisi ajaran-ajaran agama, diangen-angen kaleh wong Jawa, kok biso masuk, mathuk, gathuk, cocok galicok gali cocok*. Artinya yaitu “nanti pemeran-pemerannya diisi ajaran-ajaran Agama, diangan-angan sama orang Jawa, kok bisa masuk, serasi, sesuai, cocok”. Bila dilafalkan akan terdengar serasi dan nyaman. Hal ini karena terdapat persamaan bunyi pada akhiran bunyi /suk/ dan /thuk/, dari kata *masuk, mathuk* dan *gathuk*. Adanya fungsi estetis pada kalimat ini tuturan tersebut menjadi memiliki keindahan tersendiri dalam kalimatnya ataupun pelafalannya, sehingga pesan yang ingin disampaikan pendakwah lebih mudah diterima oleh pendengar.

- (2) *Akhire masuk agama dirasuk iman, ikhsan, mlebu mantep, mancep, menep, tetep, agamane ngoyot, cemokot.*

(Data 3)

Nilai estetis pada wacana dakwah (data 3) ditunjukkan pada akhiran bunyi kalimat tersebut. Kalimat “*Akhire masuk agama dirasuk iman, ikhsan, mlebu mantep, mancep, menep, tetep, agamane ngoyot, cemokot*”. Bila dilafalkan akan terdengar serasi dan nyaman. Hal ini karena terdapat persamaan bunyi pada akhiran pada kata ‘*iman*’ dan

'ihsan', 'mantep', 'mancep', 'menep', dan 'tetep'. Arti dari wacana tersebut yaitu “akhirnya agama masuk dirisuki iman, ihsan, masuk mantap, tertanam, tetap, agamanya mengakar”. Adanya fungsi estetis pada kalimat ini tuturan tersebut menjadi memiliki keindahan tersendiri dalam kalimatnya ataupun pelafalannya, sehingga pesan yang ingin disampaikan pendakwah lebih mudah diterima oleh pendengar.

(3) *Rak ana barang repot, rak ana barang abhot.*

(Data 5)

Nilai estetis pada wacana dakwah (data 5) ditunjukkan pada akhiran bunyi kalimat tersebut. Kalimat *rak ana barang repot, rak ana barang abhot*. Artinya yaitu “tidak ada barang repot, tidak ada barang berat”, *serasi, sesuai, cocok*. Bila dilafalkan akan terdengar serasi dan nyaman. Hal ini karena terdapat persamaan bunyi pada akhiran bunyi */pot/* dan */bhot/*, dari kata *masuk, mathuk* dan *gathuk*. Adanya fungsi estetis pada kalimat ini tuturan tersebut menjadi memiliki keindahan tersendiri dalam kalimatnya ataupun pelafalannya, sehingga pesan yang ingin disampaikan pendakwah lebih mudah diterima oleh pendengar.

(4) *Kupat iku kon ngaku lepat*

(Data 9)

Nilai estetis pada wacana dakwah (data 9) ditunjukkan pada akhiran bunyi kalimat tersebut. Kalimat *Kupat iku kon ngaku lepat*. Artinya yaitu “kupas itu disuruh mengaku salah”. Maksud dari kalimat

tersebut adalah pendakwah ingin menyampaikan bahwa orang yang melakukan salah harus mengaku. Kalimat tersebut bila dilafalkan akan terdengar serasi dan nyaman. Hal ini karena terdapat persamaan bunyi pada akhiran bunyi /pat/ dan /pat/, dari kata *kupat* dan *lepat*. Selain itu kalimat di atas menggunakan akronim sehingga kalimat menjadi semakin indah. Adanya fungsi estetis pada kalimat ini tuturan tersebut menjadi memiliki keindahan tersendiri dalam kalimatnya ataupun pelafalannya, sehingga pesan yang ingin disampaikan pendakwah lebih mudah diterima oleh pendengar.

(5) *Lepet iku elek-elekke disilep sing rapet*

(Data 10)

Nilai estetis pada wacana dakwah (data 10) ditunjukkan pada kalimat. *Lepet iku elek-elekke disilep sing rapet*. Artinya yaitu “lepet itu kejelekan-kejelekannya disembunyikan dengan rapat”. Maksud dari kalimat tersebut adalah pendakwah ingin menyampaikan bahwa orang yang melakukan salah jangan sampai mengumbar-umbar. Kalimat tersebut bila dilafalkan akan terdengar serasi dan nyaman. Hal ini karena kalimat di atas menggunakan akronim pada kata lepet yang maksudnya adalah *elek-elekke disilep sing rapet*, sehingga kalimat menjadi semakin indah. Adanya fungsi estetis pada kalimat ini tuturan tersebut menjadi memiliki keindahan tersendiri dalam kalimatnya ataupun pelafalannya, sehingga pesan yang ingin disampaikan pendakwah lebih mudah diterima oleh pendengar.

(6) *Bar kuwi lontong supoyo olone kothong*

(Data 11)

Nilai estetis pada wacana dakwah (data 11) ditunjukkan pada akhiran bunyi kalimat tersebut. Bar kuwi lontong supoyo olone kothong. Artinya yaitu “setelah itu lontong supaya kejelekannya kosong”. Maksud dari kalimat tersebut adalah pendakwah ingin menyampaikan lanjutan kalimat sebelumnya (data 10) bahwa setelah orang yang melakukan salah harus mengaku, maka kejelekannya habis. Kalimat tersebut bila dilafalkan akan terdengar serasi dan nyaman. Hal ini karena kalimat di atas menggunakan akronim pada kata lonthong yang maksudnya adalah *alane kothong (kejelekannya kosong)*. Sehingga kalimat menjadi semakin indah. Adanya fungsi estetis pada kalimat ini tuturan tersebut menjadi memiliki keindahan tersendiri dalam kalimatnya ataupun pelafalannya, sehingga pesan yang ingin disampaikan pendakwah lebih mudah diterima oleh pendengar.

(7) *Duduhe santen, sing salah kudu gelem nyuwun ngapunthen*

(Data 12)

Nilai estetis pada wacana dakwah (data 12) pada kalimat *duduhe santen, sing salah kudu gelem nyuwun ngapunthen*. Artinya yaitu “kuahnya santan, yang salah harus mau meminta maaf”. Maksud dari kalimat tersebut adalah bahwa orang yang melakukan kesalahan harus mau meminta maaf. Kalimat tersebut bila dilafalkan akan terdengar serasi dan nyaman. Hal ini karena kalimat di atas

menggunakan akronim pada kata *santan* yang maksudnya adalah *sing salah kudu gelem nyuwun ngapunthen*. Sehingga kalimat menjadi semakin indah. Adanya fungsi estetis pada kalimat ini tuturan tersebut menjadi memiliki keindahan tersendiri dalam kalimatnya ataupun pelafalannya, sehingga pesan yang ingin disampaikan pendakwah lebih mudah diterima oleh pendengar.

(8) *Terus lempet, kuwi nek kowe dilem atimu ojo memper*

(Data 13)

Nilai estetis pada wacana dakwah (data 13) pada kalimat *terus lempet, kuwi nek kowe dilem atimu ojo memper*. Artinya yaitu “terus lempet, itu ketika kamu dipuji tidak terbang”. Maksud dari kalimat tersebut adalah bahwa pendakwah ingin menasihati orang yang dipuji tidak perlu merasa tinggi. Kalimat tersebut bila dilafalkan akan terdengar serasi dan nyaman. Hal ini karena kalimat di atas menggunakan akronim pada kata *lempet* yang maksudnya adalah *kuwi nek kowe dilem atimu ojo memper*. Sehingga kalimat menjadi semakin indah. Adanya fungsi estetis pada kalimat ini tuturan tersebut menjadi memiliki keindahan tersendiri dalam kalimatnya ataupun pelafalannya, sehingga pesan yang ingin disampaikan pendakwah lebih mudah diterima oleh pendengar.

(9) *kita dipertemukan Allah di tempat yang agak nylempit, medannya sulit, berbelit-belit.*

(Data 15)

Nilai estetis pada wacana dakwah (data 15) pada kalimat *kita dipertemukan Allah di tempat yang agak **nylempit**, medannya **sulit**, **berbelit-belit***. Kalimat tersebut bila dilafalkan akan terdengar serasi dan nyaman. Hal ini karena kalimat di atas menggunakan akhiran kata yang terdengar mirip yaitu **-it**. Sehingga kalimat menjadi semakin indah. Adanya fungsi estetis pada kalimat ini tuturan tersebut menjadi memiliki keindahan tersendiri dalam kalimatnya ataupun pelafalannya, sehingga pesan yang ingin disampaikan pendakwah lebih mudah diterima oleh pendengar.

- (10) *Tiyang niku nek atine nek mboten katah masalah, mboten katah beban, wajahe **mencorong**. tapi nek atine katah masalah katah beban, wajahe **mencureng**.*

(Data 17)

Nilai estetis pada wacana dakwah (data 17) pada kalimat *Tiyang niku nek atine nek mboten katah masalah, mboten katah beban, wajahe **mencorong**. tapi nek atine katah masalah katah beban, wajahe **mencureng***. Kalimat tersebut bila dilafalkan akan terdengar serasi dan nyaman. Hal ini karena kalimat di atas menggunakan akhiran kata yang terdengar hampir mirip yaitu **mencureng dan mencorong**. Sehingga kalimat menjadi semakin indah. Adanya fungsi estetis pada kalimat ini tuturan tersebut menjadi memiliki keindahan tersendiri dalam kalimatnya ataupun pelafalannya, sehingga pesan yang ingin disampaikan pendakwah lebih mudah diterima oleh pendengar.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang permainan bahasa yang terdapat dalam wacana dakwah K.H Anwar Zahid, berikut disampaikan simpulan dengan permasalahan peneliti. Kesimpulan yang didapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aspek-aspek kebahasaan yang dimanfaatkan sebagai bentuk permainan bahasa dalam wacana dakwah K.H. Anwar Zahid ini terdapat tiga bentuk permainan bahasa, yaitu fonologi, morfologi, dan semantik. Berdasarkan klasifikasinya fonologi ditemukan dua macam, yaitu (1) penambahan bunyi, dan (2) kemiripan bunyi. Morfologi ditemukan empat macam, yaitu (1) akronim, (2) singkatan, (3) repetisi, dan (4) nama. Semantik ditemukan satu macam, yaitu metonimi.
2. Fungsi permainan bahasa yang terdapat dalam wacana dakwah K.H. Anwar Zahid terdapat enam fungsi permainan bahasa, yaitu : (1) fungsi komunikatif, (2) fungsi humor (3) fungsi kritik, (4) fungsi kreatif, (5) fungsi eufimisme, dan 6) fungsi estetis.

5.2 Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan tentang permainan bahasa wacana dakwah K.H.Anwar Zahid mmaka peneliti menyarankan beberapa hal seperti di bawah ini.

1. Para peneliti di bidang linguistik diharapkan melakukan penelitian serupa, baik dengan objek yang sama yaitu permainan bahasa maupun berbeda dan sebagainya untuk memperkaya ilmu, wawasan, dan rujukan dalam sosiolinguistik
2. Penelitian lebih mendalam kajian sosiolinguistik khususnya permainan bahasa, terutama pada rumusan masalah bentuk dan fungsi permainan bahasa.
3. Permainan bahasa dalam wacana dakwah K.H Anwar Zahid merupakan saah satu media untuk meyampaikan atau mengungkapkan pendapat atau sebuah kritikan. Pengungkapan ajakan, kritik dan nasihat dengan permainan bahasa dapat menghindarkan konflik dalam berkomunikasi. Oleh karena, itu permainan bahasa dalam dalam wacana dakwah K.H Anwar Zahid dapat dijadikan sebagai sarana berhumor sekaligus untuk menyampaikan ajakan, kritik dan nasihat terhadap orang lain.
4. Permainan bahasa merupakan salah satu fenomena kebahasaan yang banyak digemari oleh masyarakat luas, salah satu wacana yang menggunakan permainan bahasa adalah wacana dalam dakwah. Meskipun dakwah pada umumnya memberi kesan formal dan kaku, tetapi dengan permainan bahasa

dalam dakwah dapat menjadi alternatif penyampaian nasihat tanpa menyakiti orang lain.

5. Pengambilan sumber data penelitian juga diharapkan lebih banyak dan luas sehingga data yang dihasilkan lebih beragam dan lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, H., Dardjowidjoyo, S., Lapoliwa, H., Moeliono, A. M. (2003). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka.
- Aslianda dan Leni. (2007). *Pengantar Sociolinguistik*. Bandung : Refika.
- Chaer, Abdul. (2003). *Linguistik Umum*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Chaer dan Agustina. (2004). *Sociolinguistik : Perkenalan Awal*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fatonah, N. (2017). *Permainan Bahasa dalam Wacana Humor pada Akun Meme Comic Indonesia di Instagram serta Implikasinya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA*. Skripsi. Bandar Lampung.
- Grabowski, Lucasz. (2013). *Register Variation across English Pharmaceutical Texts: A Corpus Driven Study of Keywords, Lexical Bundles and Phrase Frames in Patient Information Leaflets and Summaries of Product Characteristics*. Jurnal. Poland. Procedia – Social and Behavioral Sciences Vol.95. Oktober 2013: 395-401.
- Hartono, B. (2012). *Dasar-Dasar Kajian Wacana*. Semarang: Pustaka Zaman.
- Hidayah, Astri M. Nur. (2012). *Wacana Humor dalam Bahasa Indonesia: Suatu Wacana Kreatif*. Balai Bahasa Ujung Pandang. Vol 18. No.1. Makassar: 47-58.
- Kridalaksana, H. (1984). *Kamus Linguistik*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Rahayu, P. (2012). *Gaya Bahasa Satir “Sentilan Sentilun” Metro T*. Jurnal Skripsi. Semarang.
- Rokhman, F. (2013). *Sociolinguistik : Suatu Pendekatan Pembelajaran Bahasa dalam Masyarakat Multikultural*. Draha Ilmu.
- Safitri, D. (2013). *Permainan Bahasa dalam Wacana Plesetan Stiker Humor di Wilayah Bantul dan Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta.
- Saputry, D. (2015). *Permainan Bahasa pada Plat Nomor kendaraan Bermotor (Suatu Kajian Sociolinguistik)*. Vol. XV. No. 1. Jurnal Kreasi. Lampung.
- Sudarsono, C. (2013). *“Permainan Bahasa dalam Wacana Gombal”*. Vol 7. No. 1. Jurnal Ilmiah Kebudayaan Sintesis. Yogyakarta

- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta; Sanata Dharma University Press.
- Sulistyaningtyas, T. (2008). *Diksi dalam Wacana Iklan Berbahasa Indonesia (Suatu Kajian Sosiopragmatik)*. Jurnal Socioteknologi.
- Soeparno. (2014). *Dasar-Dasar Linguistik Umum*. Tiara Wacana.
- Tarigan, H. G. (1989). *Pengajaran Pemerolehan Bahasa*. Bandung : Angkasa.
- Wijana, I. D. P. 2003. *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Jogjakarta: Penerbit Ombak.
2012. *Sosiolinguistik : Kajian Teori dan Analisis*. Pustaka Pelajar.
- Wijana dan Rohmadi. (2012). *Sosiolinguitik: Kajian Teori dan Analisis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

LAMPIRAN

No Data	Wacana	para wali lek nyebarke agama islam niku carane sae, merangkul bukan memukul, mengajak bukan mengejek, pakai sentuhan-sentuhan halus. Tidak pakai kekerasan tidak pakai konflik, mboten ngagem gontok-gontokan poyok-poyokan.		
(01)	Bentuk		Penambahan bunyi	Dalam gejala kemiripan bunyi ini ditunjukkan pada kata <i>merangkul</i> dan <i>memukul</i> . Pada kata merangkul dan memukul bila diucapkan akan terdengar seperti mirip karena memiliki akhiran yang sama yaitu <i>-kul</i> .
		√	Kemiripan bunyi	
			Akronim	
			Singkatan	
			Kata ulang	
			Metonimi	
	Funngsi		Komunikatif	wacana dakwah ini bertujuan untuk mengkritik orang agar menyebarkan agama dengan cara halus. Mengingat jaman sekarang banyak orang yang mengajarkan agama Islam dengan cara kaku, keras, dan terjebak pada pergaulan yang menyimpang dari norma-norma.
			Humor	
		√	Kritik sosial	
			Kreatif	
			Eufimisme	
		Estetis		

No Data	Wacana	mangke lakon-lakone diisi ajaran-ajaran agama, diangen-angen kaleh wong Jawa, kok biso masuk, mathuk, gathuk, cocok galicok gali cocok.		
(02)	Bentuk		Penambahan bunyi	kata masuk, mathuk dan gathuk. Selanjutnya ada kata cocok dan galicok. Pada kata masuk, mathuk dan gathuk bila diucapkan akan terdengar seperti mirip karena memiliki akhiran yang sama yaitu -suk, -thuk, dan -thuk. Kata yang kedua juga sama bila diucapkan terdengar mirip, yaitu cok.
		√	Kemiripan bunyi	
			Akronim	
			Singkatan	
			Kata ulang	
			Metonimi	

	Fungsi	√	Komunikatif	Wacana ini menjelaskan bahwa penyebaran Agama Islam zaman dahulu menggunakan metode wayang, pemerannya berisi ajaran agama Islam sehingga masyarakat mudah menerima dan masuk ke Indonesia. Pesan yang disampaikan menunjukkan adanya komunikasi dari penutur dengan pendengar. Penutur menggunakan kata yang berakhiran sama. Hal ini menunjukkan bahwa fungsi komunikatif juga dapat menghasilkan wacana yang humor.
			Humor	
			Kritik sosial	
			Kreatif	
			Eufimisme	
		√	Estetis	

No Data	Wacana	Akhire masuk agama dirasuk iman, ikhsan, mlebu mantep, mancep, menep, tetep, agamane ngoyot, cemokot.		
(03)			Penambahan bunyi	Kemiripan bunyi yang pertama yaitu kata iman dan ihsan . Kemiripan bunyi yang kedua yaitu kata mantep , mancep , menep , dan tetep . Kemiripan bunyi yang ketiga yaitu kata ngoyot dan cemokot . Pada kata iman dan ikhsan bila diucapkan akan terdengar seperti mirip karena memiliki akhiran yang sama yaitu -an . Kata yang kedua juga sama bila diucapkan terdengar mirip, yaitu -ep . Kata yang ketiga bila diucapkan akan terdengar mirip yaitu -ot .
		√	Kemiripan bunyi	
			Akronim	
			Singkatan	
			Kata ulang	
			Metonimi	
	Fungsi		Komunikatif	terdapat persamaan bunyi pada akhiran pada kata ' iman ' dan ' ihsan ', ' mantep ', ' mancep ', ' menep ', dan ' tetep '. Adanya fungsi estetis pada kalimat ini tuturan tersebut menjadi memiliki keindahan tersendiri dalam kalimatnya ataupun pelafalannya, sehingga pesan yang ingin disampaikan pendakwah lebih mudah diterima oleh pendengar.
			Humor	
			Kritik sosial	
			Kreatif	
			Eufimisme	
		√	Estetis	

No Data	Wacana	<i>Mboten latihan mboten saget, latihan, latihan, latihan terus. Suwe-suwe kulino, nek wes kulino maleh iso. Pada karo bisa jalaran saka kulina.</i>		
(04)	Bentuk		Penambahan bunyi	Perulangan kata pada wacana ini terdapat pada kata ' <i>mboten</i> ', ' <i>latihan</i> ', dan ' <i>bisa</i> '. Penutur berusaha mengulang kata tersebut bertujuan untuk lebih meyakinkan pendengar dengan apa yang disampaikan.
			Kemiripan bunyi	
			Akronim	
			Singkatan	
		√	Kata ulang	
			Metonimi	
	Fungsi	√	Komunikatif	Wacana ini menjelaskan bahwa segala sesuatu itu butuh latihan, agar terbiasa dilakukan. Bila sudah terbiasa akan menjadi bisa. Pesan yang disampaikan menunjukkan adanya komunikasi dari pendakwah (penutur) dengan jamaah (pendengar).
			Humor	
			Kritik sosial	
			Kreatif	
			Eufimisme	
		Estetis		

No Data	Wacana	<i>Rak ana barang repot, rak ana barang abot.</i>		
(05)			Penambahan bunyi	Terdapat kemiripan bunyi pada akhiran bunyi /pot/ dan /bhot/, dari kata repot dan abhot .
		√	Kemiripan bunyi	
			Akronim	
			Singkatan	
			Kata ulang	

			Metonimi	
	Fungsi		Komunikatif	Terdapat kemiripan bunyi pada akhiran bunyi /pot/ dan /bhot/, dari kata repot dan abhot . Adanya fungsi estetis pada kalimat ini tuturan tersebut menjadi memiliki keindahan tersendiri dalam kalimatnya ataupun pelafalannya, sehingga pesan yang ingin disampaikan pendakwah lebih mudah diterima oleh pendengar.
			Humor	
			Kritik sosial	
			Kreatif	
			Eufimisme	
		√		

No Data	Wacana	<i>Cukup ning omah pethuk bojo, bondhone mersi (pamer gusi) wes podho ganjarane haji.</i>		
(06)			Penambahan bunyi	mersi adalah nama merek mobil, untuk menimbulkan wacana humor nama 'mersi' diakronimkan menjadi Pamer gusi . Hal ini menunjukkan bahwa dengan metonimi dapat menghasilkan wacana yang humor dan konyol.
			Kemiripan bunyi	
			Akronim	
			Singkatan	
			Kata ulang	
		√		
Fungsi			Komunikatif	Nilai estetis dalam wacana tersebut terletak pada kata mersi . Kata mersi yang sebenarnya merupakan nama merk mobil. Dalam wacana ini mersi yang dimaksud adalah pamer gusi , artinya memamerkan gusi atau tersenyum.
			Humor	
			Kritik sosial	
	√		Kreatif	
			Eufimisme	
			Estetis	

No Data	Wacana	<i>aja disalahna, pancen bojone dadi TNI AD (Tani angkatan Dora)</i>		
(07)	Bentuk		Penambahan bunyi	singkatan TNI AD yang arti sesungguhnya adalah Tentara Nasional Indonesia Angkatan Darat . Dalam wacana stiker ini singkatan TNI AD diplesetkan menjadi “ Tani Angkatan Dora ”.
			Kemiripan bunyi	
			Akronim	
		√	Singkatan	
			Kata ulang	
			Metonimi	
	Fungsi		Komunikatif	Wacana ini mengungkapkan bahwa seorang suami yang menjadi anggota TNI AD. Penutur memanfaatkan kreatifitas dengan singkatan TNI AD , dalam wacana ini bukan Tentara Nasional Indonesia, melainkan Tentara Angkatan Dora . Kekreatifan dalam membuat wacana ini juga terlihat pada singkatan kata TNI AD menjadi sumber kehumoran.
			Humor	
			Kritik sosial	
		√	Kreatif	
			Eufimisme	
	Estetis			

No Data	Wacana	<i>Lapo kok suguhan kudu pitu, ben dadi pitutur, pitungkas, pituduh, pitulungan</i>		
(08)			Penambahan bunyi	Perulangan kata pada wacana ini yaitu kata pitu . Kata pitu diulang sebanyak lima kali dalam wacana tersebut.
			Kemiripan bunyi	
			Akronim	
			Singkatan	

		√	Kata ulang	Kekreatifan wacana ini terletak pada kata ' pitu ', sehingga menciptakan kata <i>pitutur</i> , <i>pitungkas</i> , <i>pituduh</i> , <i>pitulungan</i> . Pada wacana dakwah penutur menggunakan permainan bahasa untuk menyampaikan pengetahuan baru kepada pendengar.
			Metonimi	
Funngsi			Komunikatif	
			Humor	
			Kritik sosial	
		√	Kreatif	
			Eufimisme	
			Estetis	

No Data	Wacana	<i>Kupat iku kon ngaku lepat</i>			
(09)			Penambahan bunyi	Secara umum kupat merupakan makanan yang terbuat dari beras dibungkus janur dan identik dengan hari raya. Makna akronim KUPAT yang sebenarnya itu secara sengaja diberi makna baru yang kontras dengan arti yang sebenarnya menjadi " <i>ngaku lepat</i> ", yang artinya mengaku salah.	
			Kemiripan bunyi		
		√	Akronim		
			Singkatan		
			Kata ulang		
			Metonimi		
	Funngsi			Komunikatif	Melalui permainan bahasa pada wacana <i>Kupat iku kon ngaku lepat</i> dapat menciptakan suasana menjadi lebih santai dalam dakwah, karena memiliki tujuan utama yaitu mengajak pendengar menuju jalan yang baik.
				Humor	
				Kritik sosial	
				Kreatif	
			√	Eufimisme	
				Estetis	

No Data	Wacana	<i>Lepet iku elek-elekke disilep sing rapet</i>		
(10)			Penambahan bunyi	Secara umum lepet merupakan makanan tradisional yang terbuat dari beras ketan dan identik dengan jajanan pasar. Makna <i>LEPET</i> yang sebenarnya itu secara sengaja diberi makna baru yang kontras dengan arti yang sebenarnya menjadi “ <i>elek-elekke disilep sing rapet</i> ”, yang artinya kejelekannya disembunyikan dengan rapat..
			Kemiripan bunyi	
		√	Akronim	
			Singkatan	
			Kata ulang	
			Metonimi	
	Funngsi		Komunikatif	Melalui permainan bahasa pada wacana <i>Lepet iku elek-elekke disilep sing rapet</i> dapat menciptakan suasana menjadi lebih santai dalam dakwah, karena memiliki tujuan utama yaitu mengajak pendengar menuju jalan yang baik.. Maksud wacana ini agar ketika orang yang memiliki kejelekan tidak perlu diumbar-umbar, melainkan disimpan sendiri saja
			Humor	
			Kritik sosial	
			Kreatif	
		√	Eufimisme	
	Estetis			

No Data	Wacana	<i>Bar kuwi lontong supoyo olone kothong</i>		
(11)	Bentuk		Penambahan bunyi	Secara umum lontong merupakan makanan yang terbuat dari beras dibungkus daun pisang. Makna akronim <i>LONTHONG</i> yang sebenarnya itu secara sengaja diberi makna baru yang kontras dengan arti yang sebenarnya menjadi “ <i>alane kothong</i> ”,
			Kemiripan bunyi	
		√	Akronim	

			Singkatan	yang artinya tidak ada kejelekan .
			Kata ulang	
			Metonimi	
	Fungsi		Komunikatif	Melalui permainan bahasa pada wacana <i>bar kuwi lontong supoyo olone kothong</i> dapat menciptakan suasana menjadi lebih santai dalam dakwah, karena memiliki tujuan utama yaitu mengajak pendengar menuju jalan yang baik. Maksud wacana ini adalah lanjutan dari kalimat sebelumnya ' <i>lepet iku elek-eleke disilep sing rapet</i> '. Ketika sudah menyimpan kejelekannya, maka kejelekannya kosong.
			Humor	
			Kritik sosial	
			Kreatif	
		√	Eufimisme	
			Estetis	

No Data	Wacana	<i>Terus duduhe santen, sing salah kudu gelem nyuwun ngapunthen</i>		
(12)	Bentuk		Penambahan bunyi	Secara umum santen merupakan caitan berwarna putih susu yang berasal dari parutan daging kelapa tua yang dibasahisebelum akhirnya diperas dan disaring. Makna akronim <i>SANTEN</i> yang sebenarnya itu secara sengaja diberi makna baru yang kontras dengan arti yang sebenarnya menjadi " <i>sing salah kudu gelem nyuwun ngapunten</i> ", yang artinya yang salah harus mau meminta maaf.
			Kemiripan bunyi	
		√	Akronim	
			Singkatan	
			Kata ulang	
			Metonimi	
	Fungsi		Komunikatif	Maksud dari wacana ini adalah memberi pesan secara halus kepada orang yang melakukan salah bearti hartus mau meminta maaf. Karena dengan permainan bahasa bisa menciptakan suasana menjadi lebih santai dalam suatu kondisi tertentu.
			Humor	
			Kritik sosial	
			Kreatif	
			Eufimisme	
		√	Estetis	

No Data	Wacana	<i>Trus lempur, kuwi nek kowe dilem atimu ojo memper</i>		
(14)	Bentuk		Penambahan bunyi	Secara umum lempur merupakan jajanan yang terbuat dari ketan yang biasanya berisi abon atau cincangan daging ayam, dan dibungkus dengan daun pisang. Makna akronim yang sebenarnya itu secara sengaja diberi makna baru yang kontras dengan arti yang sebenarnya menjadi <i>dilem ojo memper</i> , yang artinya <i>dipuji jangan tinggi (sombong)</i> .
			Kemiripan bunyi	
		√	Akronim	
			Singkatan	
			Kata ulang	
			Metonimi	
	Fungsi		Komunikatif	Maksud dari wacana ini adalah memberi pesan secara halus kepada orang yang dipuji agar tidak merasa tinggi hati. Karena dengan permainan bahasa bisa menciptakan suasana menjadi lebih santai dalam suatu kondisi tertentu.
			Humor	
			Kritik sosial	
			Kreatif	
		√	Eufimisme	
	Estetis			

No Data	Wacana	<i>kita dipertemukan Allah di tempat yang agak nylempit, medannya sulit, berbelit-belit.</i>		
(15)	Bentuk		Penambahan bunyi	Kemiripan bunyi yang pertama yaitu kata nylempit, sulit , dan berbelit-belit . Pada kata nylempit, sulit , dan berbelit-belit bila diucapkan akan terdengar seperti mirip karena memiliki akhiran yang sama yaitu -it .
		√	Kemiripan bunyi	
			Akronim	
			Singkatan	
			Kata ulang	
			Metonimi	

	Fungsi		Komunikatif	Kalimat tersebut bila dilafalkan akan terdengar serasi dan nyaman. Hal ini karena kalimat di atas menggunakan akhiran kata yang terdengar mirip yaitu <i>-it</i> .
			Humor	
			Kritik sosial	
			Kreatif	
			Eufimisme	
		√	Estetis	

No Data	Wacana	<i>Tiyang niku nek atine nek mboten katah masalah, mboten katah beban, wajahe mencorong. tapi nek atine katah masalah katah beban, wajahe mencureng.</i>		
(17)			Penambahan bunyi	Kemiripan bunyi dalam wacana tersebut (data 17) ditunjukkan pada kata mencorong dan mencoreng . Kedua kata tersebut mengalami penggantian bunyi antara huruf-huruf itu saja yaitu bunyi /o/ dan /e/. kedua kata tersebut jika diucapkan terdengar hampir mirip. Hanya suku kata terakhir yang berbeda yaitu –rong dan –reng.
		√	Kemiripan bunyi	
			Akronim	
			Singkatan	
			Kata ulang	
			Metonimi	
Fungsi			Komunikatif	Kalimat tersebut bila dilafalkan akan terdengar serasi dan nyaman. Hal ini karena kalimat di atas menggunakan akhiran kata yang terdengar hampir mirip yaitu <i>mencureng dan mencorong</i> .
			Humor	
			Kritik sosial	
			Kreatif	
			Eufimisme	
		√	Estetis	

No Data	Wacana	<i>wonten mboten sing iri dengki, niku mergo beda pendapat apa beda pendapatan?</i>		
(18)		√	Penambahan bunyi	Gejala penambahan bunyi pada wacana di atas ditunjukkan pada kata pendapat dan pendapatan . Kata kedua mendapatkan tambahan (-an) dari kata yang pertama yaitu pendapat. Proses penambahan bunyi dalam wacana ini adalah pendapat menjadi pendapatan.
			Kemiripan bunyi	
			Akronim	
			Singkatan	
			Kata ulang	
			Metonimi	
	Fungsi	√	Komunikatif	Wacana ini pendakwah menanyakan kepada jamaah apakah ada orang yang iri karena beda pendapat, atau karena beda pendapatan. Karena orang iri kebanyakan karena masalah materi. Pesan yang disampaikan menunjukkan adanya komunikasi dari pendakwah (penutur) dengan jamaah (pendengar).
			Humor	
			Kritik sosial	
			Kreatif	
			Eufimisme	
	Estetis			

No Data	Wacana	<i>jadikan dunia di tanganmu, jadikan akhirat di hatimu, dan jadikan kematian di pelupuk matamu.</i>		
(19)	Bentuk		Penambahan bunyi	Perulangan kata pada wacana ini yaitu kata jadikan . Kata jadikan diulang sebanyak tiga kali dalam wacana tersebut. Pemanfaatan kata ulang tersebut digunakan penutur untuk menekankan pembahasan dakwah.
			Kemiripan bunyi	
			Akronim	
			Singkatan	
		√	Kata ulang	

			Metonimi	
	Fungsi	√	Komunikatif	Wacana ini pendakwah menyampaikan pesan bahwa menjadikan dunia di tangan, menjadikan akhirat di hati, dan menjadikan kematian di pelupuk mata. Pesan yang disampaikan menunjukkan adanya komunikasi dari pendakwah (penutur) dengan jamaah (pendengar).
			Humor	
			Kritik sosial	
			Kreatif	
			Eufimisme	
			Estetis	

No Data	Wacana	<i>mereka pandai bersyair, pandai berpuisi, pandai bersastra.</i>		
(20)			Penambahan bunyi	Perulangan kata pada wacana ini yaitu kata pandai . Kata pandai diulang sebanyak tiga kali dalam wacana tersebut yaitu pada kata Pandai bersyair, pandai berpuisi, pandai bersastra.
			Kemiripan bunyi	
			Akronim	
			Singkatan	
		√	Kata ulang	
			Metonimi	
Fungsi	√	Komunikatif	Fungsi komunikatif terdapat pada wacana dakwah (data 20) ini. Wacana <i>mereka pandai bersyair, pandai berpuisi, pandai bersastra.</i> menunjukkan adanya komunikasi dari penutur dengan pendengar.	
		Humor		
		Kritik sosial		
		Kreatif		
		Eufimisme		
		Estetis		

No Data	Wacana	<i>Masjid, langgar, mushola, yen imame cepet, nggih jamaahe katah. Yen imame leket ga uman penumpang.</i>		
(21)			Penambahan bunyi	Kemiripan bunyi pada wacana di atas (data 21) ditunjukkan pada kata cepat dan leket . Pada kata masuk, mathuk dan gathuk bila diucapkan akan terdengar seperti mirip karena memiliki akhiran yang sama yaitu -pet dan -ket .
		√	Kemiripan bunyi	
			Akronim	
			Singkatan	
			Kata ulang	
			Metonimi	
	Funngsi		Komunikatif	Maksud dari wacana ini adalah memberi pesan melalui sindiran halus, bahwa masyarakat sekarang lebih memilih imam sholat yang cepat, karena terburu-buru melakukan kegiatan dunia.
			Humor	
			Kritik sosial	
			Kreatif	
		√	Eufimisme	
	Estetis			

No Data	Wacana	<i>Lamun ana sing krungu, sak krungu-krungune dewe. Lamun ana sing weruh, sak weruh-weruhe dewe.</i>		
(22)			Penambahan bunyi	Perulangan kata pada wacana ini yaitu kata krungu dan weruh . Pemanfaatan kata ulang tersebut digunakan penutur untuk menekankan pembahasan dakwah.
			Kemiripan bunyi	
			Akronim	
			Singkatan	

		√	Kata ulang	Wacana ini menjelaskan bahwa ketika beramal tidak perlu diperlihatkan, andaikan ada yang mengetahui itu karena melihat sendiri, bukan dirinya yang memamerkan. Pesan yang disampaikan menunjukkan adanya komunikasi dari penutur dengan pendengar.
			Metonimi	
Fungsi		√	Komunikatif	
			Humor	
			Kritik sosial	
			Kreatif	
			Eufimisme	
			Estetis	

No Data	Wacana	<i>Yo dungokke sing urip, yo dungokke sing wis mati.</i>			
(23)			Penambahan bunyi	Perulangan kata pada wacana ini yaitu kata <i>dongokke</i> . Pemanfaatan kata ulang tersebut digunakan penutur untuk menekankan pembahasan dakwah.	
			Kemiripan bunyi		
			Akronim		
			Singkatan		
		√	Kata ulang		
			Metonimi		
	Fungsi		√	Komunikatif	Wacana ini menjelaskan bahwa mendo'akan siapa saja itu perlu, baik orangnya masih hidup atau sudah meninggal. Pesan yang disampaikan menunjukkan adanya komunikasi dari penutur dengan pendengar.
				Humor	
				Kritik sosial	
				Kreatif	
				Eufimisme	
			Estetis		

No Data	Wacana	<i>Jurus yang pertama solar, sholat lebih rajin, sholat-sholat sunah dilampahi.</i>		
(24)			Penambahan bunyi	. Makna akronim SOLAR yang sebenarnya itu secara sengaja diberi makna baru yang kontras dengan arti yang sebenarnya menjadi " <i>solat lebih rajin</i> ".
			Kemiripan bunyi	
		√	Akronim	
			Singkatan	
			Kata ulang	
			Metonimi	
	Fungsi		Komunikatif	Kekreatifan wacana ini memanfaatkan salah satu nama bahan bakar minyak SOLAR dan diberi makna baru yang penuh pesan melalui akronim yaitu " solat lebih rajin ". Pada wacana dakwah penutur menggunakan permainan bahasa untuk menyampaikan pesan tanpa harus secara langsung menyinggung pendengar.
			Humor	
			Kritik sosial	
		√	Kreatif	
			Eufimisme	
			Estetis	

No Data	Wacana	<i>Bensin, berbaikan sesama insan. Pokoke masyarakat gelem rukun, janjine Gusti Allah rohmat bakal diparingi.</i>		
(25)	Bentukl		Penambahan bunyi	Makna akronim BENSIN yang sebenarnya itu secara sengaja diberi makna baru yang kontras dengan arti yang sebenarnya menjadi " <i>berbaikan sesama insan</i> ".
			Kemiripan bunyi	
		√	Akronim	
			Singkatan	
			Kata ulang	
			Metonimi	

	Fungsi		Komunikatif	Kekreatifan wacana ini memanfaatkan salah satu nama bahan bakar minyak BENSIN dan diberi makna baru yang penuh pesan melalui akronim yaitu “ Berbaikan sesama insan ”. Pada wacana dakwah penutur menggunakan permainan bahasa untuk menyampaikan pesan tanpa harus secara langsung menyinggung pendengar.
			Humor	
			Kritik sosial	
		√	Kreatif	
			Eufimisme	
			Estetis	

No Data	Wacana	<i>Kanggo cah nom, bensin yen omben-omben pada isin.</i>		
(26)	Bantuk		Penambahan bunyi	Makna akronim BENSIN yang sebenarnya itu secara sengaja diberi makna baru yang kontras dengan arti yang sebenarnya menjadi “ <i>yen omben-omben pada isin</i> ”.
			Kemiripan bunyi	
		√	Akronim	
			Singkatan	
			Kata ulang	
			Metonimi	
	Fungsi		Komunikatif	Kekreatifan wacana ini masih memanfaatkan salah satu nama bahan bakar minyak BENSIN dan diberi makna baru yang penuh pesan melalui akronim yaitu “ yen omben-omben pada isin ”.
			Humor	
			Kritik sosial	
		√	Kreatif	
			Eufimisme	
			Estetis	

No Data	Wacana	<i>Pertamax perangi tabiat maksiat.</i>		
(27)	Bentuk		Penambahan bunyi	Secara umum pertamax merupakan salah satu bahan bakar minyak untuk kendaraan. Makna akronim yang sebenarnya itu secara sengaja diberi makna baru yang kontras dengan arti yang sebenarnya menjadi <i>perangi tabiat maksiat</i> .
			Kemiripan bunyi	
		√	Akronim	
			Singkatan	
			Kata ulang	
			Metonimi	
	Fungsi		Komunikatif	Kekreatifan wacana ini masih memanfaatkan salah satu nama bahan bakar minyak <i>PERTAMAX</i> dan diberi makna baru yang penuh pesan melalui akronim yaitu “ <i>perangi tabiat maksiat</i> ”. Maksudnya adalah sebagai manusia diajarkan untuk memerangi hal-hal yang tidak baik, hal negatif.
			Humor	
			Kritik sosial	
		√	Kreatif	
			Eufimisme	
			Estetis	

No Data	Wacana	<i>Tutwuri handayani, sing ngentut buri sing ngarep diarani.</i>		
(28)	Bentuk		Penambahan bunyi	Secara umum tut wuri handayani merupakan salah satu slogan pahlawan Diponegoro yang artinya di belakang tetap memberi dorongan. Makna akronim yang sebenarnya itu secara sengaja diberi makna baru yang kontras dengan arti yang sebenarnya menjadi <i>sing ngentut neng buri ngarep sing diarani</i> , artinya <i>yang kentut di belakang yang depan dituduh</i> .
			Kemiripan bunyi	
		√	Akronim	
			Singkatan	
			Kata ulang	

		Metonimi	
Fungsi		Komunikatif	Kekreatifan wacana ini menggunakan salah satu slogan bapak pendidikan yaitu " <i>tut wuri handayani</i> " dan diberi makna baru yang penuh humor melalui akronim yaitu " <i>sing ngentut buri, sing ngarep diarani</i> ".
	√	Humor	
		Kritik sosial	
		Kreatif	
		Eufimisme	
		Estetis	