

ABSTRAK

Krisadewa, Markus Filie. 2020. **Bahasa Jenaka di Kalangan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma Tahun 2019: Kajian Sosiopragmatik**, Skripsi. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sanata Dharma.

Bahasa jenaka merupakan wujud permainan bahasa yang dapat menyebabkan kelucuan atau tertawa. Penggunaan bahasa jenaka saat ini biasa digunakan dalam komunikasi, salah satunya dalam komunikasi langsung, terutama yang digunakan di kalangan mahasiswa. Selain dalam komunikasi langsung, penggunaan bahasa jenaka sering digunakan untuk mengkritik, mengejek, dan lain-lain.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan wujud kejenakaan bahasa jenaka sebagai permainan bahasa, (2) mendeskripsikan maksud kejenakaan bahasa jenaka sebagai permainan bahasa, dan (3) mendeskripsikan fungsi bahasa jenaka sebagai permainan bahasa yang digunakan oleh mahasiswa PBSI Universitas Sanata Dharma tahun 2019.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma angkatan 2015-2018 yang sedang berkomunikasi. Pengambilan data dengan cara pengamatan atau observasi dan teknik sadap pada interaksi mahasiswa. Bentuk data yang didapatkan dalam penelitian ini adalah wujud, maksud, dan fungsi dalam tuturan jenaka. Data yang diperoleh dari penelitian ini sebanyak 100 tuturan. Data tersebut terbagi dalam 3 fungsi bahasa jenaka, yakni bahasa jenaka dari fungsi memahami, bahasa jenaka dari fungsi memengaruhi, dan bahasa jenaka dari fungsi menghibur.

Hasil dari analisis data dalam penelitian ini yaitu terdapat wujud dan penanda bahasa jenaka, yaitu tuturan yang berwujud kata, berwujud frasa, berwujud klausa, dan yang berwujud kalimat. Data tuturan bahasa jenaka yang berwujud frasa merupakan wujud yang paling dominan dalam penelitian ini. Dari data penelitian ini, peneliti menemukan beberapa maksud, yaitu maksud menyindir, maksud menyampaikan informasi, maksud mengkritik, maksud melucu, dan maksud menasehati. Peneliti juga menemukan data sebagai fungsi kejenakaan dalam tuturan bahasa jenaka yang terdiri dari fungsi memahami, fungsi memengaruhi, dan fungsi menghibur. Penelitian ini menunjukkan bahwa bahasa jenaka di kalangan mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang digunakan sesuai dengan fungsinya masing-masing.

Kata kunci: humor, sosiopragmatik, wujud, maksud, dan fungsi

ABSTRACT

Krisadewa, Markus Filie. 2020. *Language of humor among Indonesian Language and Literature Education Study Program Students at Sanata Dharma University 2019: Sociopragmatic Studies*, Thesis. Yogyakarta: Indonesian Language and Literature Education, Faculty of Teacher Training and Education. Sanata Dharma University.

Language of Humor is a form of language play that can cause humor or laugh. The use of Language of Humor is currently used in communication, one of which is in direct communication, especially those used by students. Apart from direct communication, the use of Language of Humor is often used to criticize, mock, and others.

This research aims to (1) describe the form of witty witty as a language game, (2) describe the purpose of witty witty as a language game, and (3) describe the Language of Humor function as a language game used by PBSI students at Sanata Dharma University in 2019.

The method used in this research is descriptive qualitative. The subjects in this study were students of Indonesian Language and Literature Education at Sanata Dharma University 2015-2018 who were communicating. Retrieval of data by means of observation or observation and tapping techniques on student interaction. The form of data obtained in this study is the form, purpose, and function in witty speech. The data obtained from this study were 100 utterances. The data is divided into 3 witty functions, namely Language of Humor of the understanding function, Language of Humor of the affect function, and Language of Humor of the entertaining function.

The results of the data analysis in this study are the appearance and markers of Language of Humor, namely speech in the form of words, in the form of phrases, in the form of clauses, and in the form of sentences. Witty speech data in the form of phrases is the most dominant form in this research. From this research data, the researcher found several purposes, namely the intention of satire, the purpose of conveying information, the purpose of criticizing, the purpose of humor, and the purpose of advising. Researchers also found data as a function of antics in Language of Humor speech consisting of the function of understanding, function of influence, and function of entertaining. This research shows that the Language of Humor among Indonesian Language and Literature Education study program students is used according to their respective functions.

Keywords: humor, sociopragmatics, form, purpose, and function.