

PERMAINAN BAHASA DALAM ACARA *LAPOR PAK!* EPISODE *AKADEMI LAPOR PAK* DI TRANS 7

Ilma Zulfa, Dwi Wijianing Kholidiyah, dan Ayu Safitri

Universitas Gadjah Mada, D. I Yogyakarta

ilmazulfa1999@mail.ugm.ac.id; dwiwijianingkholidiyah@mail.ugm.ac.id;

Ayusafitri@mail.ugm.ac.id

Abstract: Language is a form of social creativity in human life. This article aims to analyze the form and function of language games in the *Lapor Pak! Eps. Akademi Lapor Pak* program. Data collection was carried out using observation and note-taking techniques. Data analysis used the mark reading method and the matching method. The forms of language games in this study were classified based on deviations from Grice's cooperative principle (1975) and the principle of politeness (Leech, 1993). The results of this study found at least 39 instances of language games in the *Lapor Pak! Eps. Akademi Lapor Pak*, with at least 25 instances of deviation from the cooperative principle and at least 14 instances of deviation from the politeness principle. The presence of language games in the *Lapor Pak!* program serves not only as entertainment but also as a means to convey criticism or satire toward friends and the government.

Keywords: language games, pragmatics, and *Lapor, Pak!*

Abstrak: Bahasa merupakan wujud kreativitas sosial dalam kehidupan manusia. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis bentuk dan fungsi permainan bahasa dalam acara *Lapor Pak! Eps. Akademi Lapor Pak*. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik simak dan catat. Analisis data menggunakan metode baca markah dan metode padan. Bentuk permainan bahasa dalam penelitian ini diklasifikasikan berdasarkan adanya penyimpangan kerja sama Grice (1975) dan prinsip kesopanan (Leech, 1993). Hasil penelitian ini ditemukan sekurang-kurangnya 39 tuturan permainan bahasa dalam acara *Lapor Pak! Eps. Akademi Lapor Pak* yang terbagi atas bentuk penyimpangan prinsip kerja sama ditemukan sekurang-kurangnya 25 data dan bentuk penyimpangan prinsip kesopanan, ditemukan sekurang-kurangnya 14 data. Adanya permainan bahasa dalam acara *Lapor Pak!* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, melainkan juga sebagai sarana untuk menyampaikan kritik atau sindiran kepada teman dan pemerintah.

Kata kunci: permainan bahasa, pragmatik, dan *lapor pak!*.

PENDAHULUAN

Manusia dikenal sebagai makhluk *homo ludens*, yaitu makhluk yang menyukai permainan. Satu di antara bentuk permainan yang sering digunakan adalah permainan bahasa. Bahasa merupakan wujud kreativitas sosial dalam kehidupan manusia. Permainan bahasa atau humor sebagai media hiburan sekaligus pendidikan untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang (Wijana, 2004). Menurut Bergson (1960), terdapat tiga cara utama dalam berhumor yaitu repetisi atau pengulangan, permutasi atau pembalikan, dan interferensi resiprokal atau ambiguitas. Manusia sebagai *homo symbolicum* berarti

manusia adalah makhluk yang menggunakan simbol-simbol untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan memberikan makna dalam kehidupan sosialnya. Seseorang dapat menggunakan bahasa sebagai simbol-simbol tertentu untuk menciptakan suasana yang lucu. Di dalam situasi saat ini, humor dapat melepaskan individu dari berbagai tekanan yang mereka alami dalam menjalani aktivitas sehari-hari (Wijana, 2017).

Humor pada hakikatnya merupakan bentuk penyimpangan dua jenis implikatur. Menurut Grice (1975) wacana harus mengikuti prinsip kerja sama yang terdiri dari empat maksim, di antaranya maksim kuantitas, maksim kualitas, maksim relevansi, dan maksim cara. Sementara itu, Leech (1993) menyatakan bahwa mematuhi prinsip kesopanan meliputi enam maksim, yaitu maksim kebijaksanaan, kemurahan, penerimaan, kerendahan hati, kecocokan, dan kesimpatian. Humor biasanya diciptakan dengan penyimpangan prinsip kerja sama dan prinsip kesopanan. Humor dapat disajikan dalam beberapa bentuk seperti teka-teki, julukan, kartun, nama, dan lain sebagainya. Kebutuhan hiburan dalam dewasa ini membuat beberapa stasiun televisi menampilkan tayangan yang dapat menghibur pemirsanya. Tayangan-tayangan yang dipilih biasanya dijadikan sebagai hiburan atau penghilang penat karena telah beraktivitas. Satu di antara tayangan yang menggunakan permainan bahasa yaitu acara komedi *Lapor Pak!*

Program *Lapor Pak!* merupakan acara bertema kriminal yang secara rutin menampilkan beberapa artis seperti Andre Taulany, Wendi Cagur, Andhika Pratama, Surya, Kiky Saputri, dan Gilang Gombloh. Humor dalam acara ini banyak dibangun melalui permainan bahasa serta penyimpangan aspek pragmatik oleh para host, di mana sindiran dan ejekan yang dilontarkan secara sengaja menjadi sumber utama kelucuan dan tawa penonton (Jayana & Putu Wijana, 2023).

Komedi *Lapor Pak!* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi karena kedekatan antar peserta komunikasi, humor ini juga berperan sebagai media sindiran. Dengan demikian, fungsi humor dalam bahasa tidak hanya mencairkan suasana, tetapi juga menjadi alat kritik sosial yang penting dalam budaya komunikasi Indonesia. Supardo (1997) mengemukakan fungsi utama permainan bahasa, yaitu fungsi humor, kritik sosial, kreativitas, eufemisme, estetika, dan komunikasi. Sementara itu, Hay (2000) menyatakan fungsi humor

dikelompokkan tiga kategori, di antaranya fungsi solidaritas, kekuasaan, dan psikologi.

Beberapa penelitian mengenai humor telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, seperti Wijana (2017) mengenai wacana humor dengan eksplorasi aspek pragmatik, Romadlani & Wijana, (2022) meneliti mengenai fungsi humor, Sugianto (2022) yang fokus meneliti mengenai permainan bahasa dari kemiripan bunyi, Jayana & Putu Wijana (2023) yang juga meneliti humor di acara *Lapor Pak!*, dan Saputro et al., (2024) yang berfokus pada tindak tutur ilokusi di acara *Lapor Pak!*.

Penelitian Wijana (2017) menunjukkan bahwa pencipta wacana humor Indonesia secara luas mengeksplorasi beberapa aspek pragmatik, untuk mencapai tujuan humor dilakukan dengan penyimpangan terhadap prinsip kerja sama dan kesantunan. Penelitian Romadlani & Wijana (2022) menjelaskan bahwa humor memiliki tiga fungsi utama: membangun solidaritas, menunjukkan kekuasaan, dan mengekspresikan psikologi, di mana konteks percakapan sangat menentukan fungsi humor yang muncul. Selanjutnya, Sugianto (2022) meneliti mengenai permainan bahasa dengan memanfaatkan kemiripan bunyi (fonologi) dan makna (semantik) untuk menciptakan keunikan dan humor dalam komunikasi masyarakat multilingual. Kemudian, Jayana & Putu Wijana (2023) menyebutkan bahwa humor pada acara *Lapor Pak!* terdapat penyimpangan prinsip kerja sama, dan berfungsi bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana menyindir pemerintah, mengejek, mengekspresikan romantisme, dan menyindir teman. Saputro et al., (2024) menjelaskan pada acara *Lapor Pak!* bentuk tindak tutur yang paling dominan adalah tindak tutur direktif dan berfungsi untuk memerintah.

Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya, penelitian mengenai permainan bahasa dalam acara *Lapor Pak!* yang hanya berfokus pada satu episode belum ditemukan. Terdapat beberapa kesenjangan penelitian ini dengan beberapa penelitian sebelumnya. Pertama, penelitian sebelumnya hanya berfokus pada bentuk permainan bunyi, seperti yang dilakukan oleh Sugianto, (2022), sedangkan penelitian ini berfokus pada penyimpangan tindak tutur dalam pragmatik. Kedua, meskipun penelitian mengenai permainan bahasa berupa penyimpangan tindak tutur pragmatik sudah pernah diteliti oleh Jayana & Putu Wijana (2023), akan tetapi hanya menjelaskan mengenai penyimpangan maksim kerja sama, hasil penelitian belum menjelaskan

mengenai bentuk penyimpangan maksim kesopanan. Ketiga, penelitian ini bisa mengeksplorasi dari penelitian Wijana (2017) dengan fokus penerapannya pada satu episode dalam tayangan acara *Lapor Pak!*. Penelitian ini akan mendeskripsikan bentuk-bentuk permainan bahasa yaitu berupa penyimpangan maksim kerja sama dan maksim kesopanan, serta mengetahui fungsi humor dalam acara *Lapor Pak!*, khususnya pada episode *Akademi Lapor Pak*.

METODE

Penelitian ini diawali dengan tahap pengumpulan data yang dilanjutkan dengan proses analisis data. Data yang digunakan diperoleh dari video siaran acara televisi *Lapor Pak!* dengan fokus pada episode yang berjudul *Akademi Lapor Pak*. Terdapat lima video pada episode tersebut. Kelima video ini diakses melalui kanal YouTube Trans 7, yang ditayangkan pada tanggal 2 November 2022. Pengumpulan data menggunakan teknik simak dan catat. Kemudian, data dianalisis dengan metode baca markah dan metode padan (Sudaryanto, 1988). Metode baca markah digunakan untuk menandai dan mengidentifikasi bagian-bagian penting dalam data yang mengandung unsur pragmatik dan permainan bahasa. Sementara itu, metode padan berfungsi untuk mencocokkan dan membandingkan data yang telah ditandai dengan teori-teori yang relevan mengenai prinsip kerja sama dan prinsip kesopanan serta fungsi humor dalam komunikasi. Penelitian ini bukan hanya menggali bentuk permainan bahasa, tetapi juga mengkaji bagaimana aspek pragmatik dan humor saling berinteraksi dalam membentuk makna melalui fungsi tuturan humor yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Acara *Lapor Pak!* Episode *Akademi Lapor Pak* menceritakan mengenai Akademi pelatihan . Episode diperankan oleh Andre berperan sebagai Komandan, Wendi, Andhika, Surya, Kiky, dan Gilang berperan sebagai peserta pelatihan. Episode ini mengundang bintang tamu yaitu Pak Winam, beliau merupakan anggota polisi yang juga berperan sebagai pelatih dalam episode ini. Terdapat sekurang-kurangnya 39 data tuturan yang menjadi data penelitian. Bagian ini membahas dua pokok bahasan, yaitu bentuk humor dan fungsi humor dalam acara *Lapor Pak!* Episode *Akademi Lapor Pak*. Adapun pembahasannya sebagai berikut.

1. Bentuk Humor

Pembahasan ini akan menguraikan berbagai jenis dan karakteristik humor yang muncul dalam acara *Lapor Pak!*, khususnya pada episode *Akademi Lapor Pak*. Bentuk humor yang ada diklasifikasikan dalam bentuk penyimpangan prinsip kerja sama dan prinsip kesopanan.

1.1 Penyimpangan Prinsip Kerja sama

Penyimpangan prinsip kerja sama dalam acara *Lapor Pak!* Episode *Akademi Lapor Pak* ditemukan sekurang-kurangnya 25 data, yang terbagi menjadi maksim kuantitas sekurang-kurangnya 1 data, maksim kualitas sekurang-kurangnya 5 data, maksim relevansi sekurang-kurangnya 15 data, dan maksim pelaksanaan sekurang-kurangnya 4 data.

a. Maksim Kuantitas

Maksim kuantitas menuntut agar setiap pembicara menyampaikan informasi yang cukup atau sesuai dengan kebutuhan lawan bicara (Wijana, 2004). Berikut disajikan contoh data penyimpangan prinsip kerja sama berupa maksim kuantitas.

- [1] Pak Winam : Karena menurut komandan Andre hasil tes ke tiga tadi **Mengecewakan**.
Wendi : **Padahal lucu tadi pak**.
Surya : Latihannya.

Tuturan data [1] percakapan antara Pak Winam, Wendi, dan Surya, termasuk penyimpangan maksim kuantitas. Tuturan ini terjadi saat Pak Winam sebagai seorang pelatih mengumumkan hasil ujian di Akademi Lapor Pak. Pak Winam menyatakan, "*Karena menurut komandan Andre hasil tes ke tiga tadi mengecewakan*", yang merupakan pernyataan lengkap dan informatif mengenai evaluasi hasil tes. Permainan bahasa dalam tuturan tersebut mengandung aspek ketaksaan karena Pak Winam memberikan informasi yang cukup singkat dan kurang mendetail mengenai alasan "mengecewakan" sehingga kurang lengkap bagi pendengar untuk memahami konteksnya secara penuh.

b. Maksim Kualitas

Maksim kualitas mewajibkan semua anggota percakapan mengatakan hal yang sebenarnya (Wijana, 2004). Berikut disajikan contoh tiga data penyimpangan prinsip kerja sama berupa maksim kualitas.

- [2] **Andre** : Tempat barak perempuan dan barak laki-laki berbeda.
Wendi : Kalau *Barak Obama* gimana?
Andre : Itu mantan presiden, kalau **barak-barak** ke toilet.
Andika : Wahhhh.
Surya : **Berak-berak** dong.

Tuturan data [2] terjadi di barak tempat penginapan peserta pelatihan *Akademi Lapor Pak!*. Terdapat Andre yang menyatakan bahwa “*Tempat barak perempuan dan barak laki-laki berbeda*”, pernyataan ini merupakan pernyataan faktual. Namun, selanjutnya Wendi mengajukan pertanyaan humoris, “*Kalau Barak Obama gimana?*” yang mengandung permainan kata antara *barak* yang berarti tempat tinggal, dan Barak Obama yaitu nama mantan presiden Amerika Serikat. Kemudian, Andre menanggapi dengan kalimat “*Itu mantan presiden, kalau barak-barak ke toilet*”. Tuturan tersebut melanggar maksim kualitas karena menghubungkan kata *barak* secara literal dengan nama mantan presiden dan aktivitas buang air, yang jelas tidak benar secara faktual. Kemudian, Surya menambahkan dengan tuturan “*Berak-berak dong*”, yang juga merupakan penyimpangan maksim kualitas karena menggunakan pelesetan kata yang berbau humor kasar. Permainan bahasa pada tuturan [2] di atas menggunakan strategi permainan bunyi, karena menghubungkan kata *Barak* menjadi *Barak Obama* dan *berak-berak*.

- [3] **Andre** : Kamu kok ada di sini? Bukanya barak kamu di sana?
Dadan : Di sana banyak setannya, ndan.

Tuturan data [3] antara Andre dan Dadan, terdapat penyimpangan maksim kualitas. Andre bertanya, “*Kamu kok ada di sini? Bukanya barak kamu di sana?*” yang merupakan pertanyaan faktual mengenai

keberadaan Dadan. Namun, Dadan menjawab, "*Di sana banyak setannya, Ndan.*" Pernyataan ini tidak benar secara literal karena tidak ada bukti keberadaan setan di barak tersebut. Pernyataan Dadan ini merupakan penyimpangan maksim kualitas karena memberikan informasi yang tidak dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Aspek kebahasaan humor dalam percakapan ini, merupakan aspek ketaksaan karena jawaban dari Dadan atas pertanyaan Andre dilucuti dari konteks tuturannya.

- [4] Andre : Kalian saya hukum *pushdown*
Wendi : *Push up* Komandan.
Andre : Nggak bisa, *pushdown*.

Tuturan data [4] percakapan antara Andre dan Wendi terjadi karena Wendi melakukan kesalahan dan akan dihukum oleh Andre. Andre yang berperan sebagai komandan di Akademi Lapor Pak!. Terdapat permainan kata yang mengandung penyimpangan maksim kualitas sebagai strategi humor menggunakan aspek kebahasaan yaitu antonimi. Andre mengatakan, "*Kalian saya hukum pushdown*", pernyataan ini merujuk kepada perintah hukuman fisik. Kemudian, Wendi menanggapi dengan mengoreksi tuturan tersebut, "*Push up, Komandan*". Namun, Andre menegaskan kembali dengan mengatakan, "*nggak bisa, pushdown*". Istilah *pushdown* bukan istilah latihan fisik yang umum dan tidak benar secara literal, yang benar adalah *push up*. Pernyataan Andre ini melanggar maksim kualitas karena menggunakan istilah "*pushdown*" yang tidak sesuai dengan kenyataan latihan fisik yang dikenal, sehingga memberikan informasi yang tidak benar.

c. Maksim Relevansi

Maksim ini menghendaki agar setiap peserta dalam percakapan memberikan informasi yang sesuai dan berkaitan dengan topik yang sedang dibahas (Wijana, 2004). Berikut disajikan contoh tiga data penyimpangan prinsip kerja sama berupa maksim relevansi.

- [5] Andika : Ndan, jangan kebanyakan dong, takutnya **dadanya**

mengkel.

Wendi : Dikasih karbit kali.

Tuturan data [5] percakapan antara Andika dan Wendi, terdapat penyimpangan maksim relevansi. Andika mengatakan, "*Ndan, jangan kebanyakan dong, takutnya dadanya mengkel*". Kemudian, Wendi merespons dengan kalimat, "*dikasih karbit kali*" yang secara literal tidak berkaitan langsung dengan kekhawatiran Andika tentang "*dada mengkel*". Pernyataan Wendi ini melanggar maksim relevansi karena tidak memberikan informasi yang sesuai atau relevan dengan topik yang sedang dibicarakan. Permainan bahasa pada tuturan tersebut mengandung aspek ketaksaan makna, karena ungkapan *dikasih karbit* biasanya digunakan untuk mematangkan buah. Ungkapan tersebut merupakan ungkapan yang tidak terkait langsung dengan masalah dada mengkal, melainkan merupakan pelesetan yang mengundang tawa melalui ketidaksesuaian konteks.

[6] Andika : Eh gilang, ada obat merah nggak?

Gilang : Buat apa?

Andika : Ini buat **perih say** (menunjuk senjata perisai)

Tuturan data [6] antara Andika dan Gilang, terdapat penyimpangan maksim relevansi. Andika bertanya, "*eh Gilang, ada obat merah nggak?*" yang secara literal merupakan permintaan obat untuk pengobatan luka. Namun, ketika Gilang bertanya, "*buat apa?*" Andika menjawab, "*ini buat perih say*" sambil menunjuk senjata perisai. Permainan bahasa pada tuturan ini merupakan permainan bunyi yaitu dari kata *perih say* (berasal dari kata *perih say*, kata "say" merujuk kepada kata sapaan sayang) untuk menggantikan objek yang ada yaitu perisai. Jawaban Andika ini melanggar maksim relevansi karena tidak sesuai dengan konteks pertanyaan awal yang dapat diasumsikan untuk mengobati luka. Kemudian, Andika menunjuk pada senjata perisai sebagai objek yang memerlukan obat merah adalah tanggapan yang tidak relevan secara konvensional.

[7] Surya : Wah nggak bisa dibilangin.

Kiki : Kenapa?

Surya : Tameng

Kiki : Tambeng tambeng

Tuturan data [7] percakapan antara Surya dan Kiki, terdapat penyimpangan maksim relevansi. Surya mengatakan, "*wah nggak bisa dibilangin*" yang merupakan pernyataan yang kurang jelas dan tidak memberikan informasi yang memadai. Ketika Kiki bertanya, "*kenapa?*" Surya hanya menjawab dengan satu kata, "*tameng*", yang secara literal tidak menjelaskan alasan atau konteks secara lengkap. Permainan bahasa pada tuturan ini merupakan permainan bunyi yaitu dari kata *tameng* untuk menggantikan kata *tambeng* (nakal). Jawaban Surya ini melanggar maksim relevansi karena tidak memberikan informasi yang cukup atau relevan untuk menjawab pertanyaan Kiki secara memadai. Selanjutnya, Kiki merespons dengan mengulangi kata tersebut menjadi "*tambeng tambeng*", yang merupakan permainan kata dan menambah unsur humor dalam percakapan.

d. Maksim Pelaksanaan

Maksim pelaksanaan menuntut agar setiap peserta percakapan berbicara dengan cara yang jelas, langsung, tidak berbelit-belit, tidak berlebihan, dan teratur (Wijana, 2004). Berikut disajikan contoh tiga data penyimpangan prinsip kerja sama berupa maksim pelaksanaan.

[8] Andre : Siap!, kalau saya bilang tameng, jawabnya

Uhuyyy

Andika : Komeng. lihat nih pak, komandan kita nggak Bener

Pak Winam : Ini pasukin latar belakangnya apa ya? Kok susah diatur.

Tuturan data [8] percakapan antara Andre, Andika, dan Pak Winam, terdapat penyimpangan maksim pelaksanaan. Andre memberikan instruksi singkat dan jelas, "*siap!, kalau saya bilang tameng, jawabnya uhuyyy,*" yang merupakan perintah yang mudah dipahami. Namun,

Andika merespons dengan kalimat "*Komeng. Lihat nih pak, komandan kita nggak bener,*" yang mengandung kata "komeng" yang tidak jelas maknanya dalam konteks tersebut dan menyisipkan kritik secara informal. Permainan bahasa pada tuturan tersebut merupakan permainan bunyi yaitu terdapat pada kata *tameng* untuk menggantikan kata *komeng*. Kata *Komeng* merujuk kepada nama komedian terkenal di Indonesia yaitu Komeng, yang mempunyai julukan "uhuy". Tuturan Andre terkesan tidak serius dan agak membingungkan, sehingga melanggar maksim pelaksanaan karena tidak jelas

- [9] Kiki : Sekarang dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia,
My artinya saya, baby artinya bayi kalau **Mybaby?**
Wendi : Bayi saya
Kiki : Salah, **minyak telon**

Tuturan data [9] Kiki memulai dengan memberikan teka-teki permainan kata dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia, bertanya tentang arti gabungan kata "*Mybaby*", kemudian, Wendi menjawab secara literal, "*Bayi saya*" yang sesuai dengan terjemahan langsung. Namun, Kiki kemudian mengatakan, "*Salah, minyak telon,*" yang merupakan jawaban yang tidak jelas dan tidak teratur secara logis dalam konteks pertanyaan sebelumnya. Permainan bahasa pada tuturan tersebut terdapat pada aspek bunyi berupa homonimi yaitu pada penggunaan kata *My baby* yang dapat diartikan bayi saya, tetapi jawaban yang dituturkan Kiki ini merujuk kepada salah satu merek minyak telon. Tuturan ini melanggar maksim pelaksanaan karena tidak disampaikan secara jelas, melainkan berupa pelesetan.

- [10] Andre : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ..
Surya : Berhenti komandan, mau maen.

Tuturan data [10] percakapan antara Andre dan Surya, terlihat adanya penyimpangan maksim pelaksanaan. Andre sedang menghitung, "1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 .." yang biasanya merupakan bagian

dari proses penghitungan atau instruksi. Namun, Surya langsung memotong dengan mengatakan, "Berhenti komandan, mau maen," yang secara tiba-tiba mengubah konteks serius menjadi santai dan lucu. Pernyataan Surya ini melanggar maksim pelaksanaan karena disampaikan saat konteks penghitungan yang sedang berlangsung, dan tiba-tiba memotong tuturan Andre.

1.2 Penyimpangan Prinsip Kesopanan

Penyimpangan prinsip kesopanan dalam acara *Lapor Pak!* Episode *Akademi Lapor Pak* ditemukan sekurang-kurangnya 14 data, yang terbagi menjadi maksim kebijaksanaan sekurang-kurangnya 8 data, maksim kecocokan sekurang-kurangnya 1, dan maksim kesimpatian sekurang-kurangnya 5 data.

a. Maksim Kebijaksanaan

Maksim kebijaksanaan mengharuskan pembicara untuk mengurangi dampak negatif bagi orang lain dan meningkatkan manfaat bersama (Wijana, 2004). Maksim ini juga menuntut agar ucapan disampaikan dengan sopan, tidak menyakiti perasaan, serta memperhatikan keadaan emosional lawan bicara. Berikut disajikan contoh data penyimpangan prinsip kesopanan berupa maksim kebijaksanaan.

[11] **Andika** : Izin Pak Winam, dulu saya pernah dapat pelatihan dari komandan, **ketika menghadapi masa, ketika mereka mulai melempar batu, apa benar kita harus sembunyi tangan?** Ini ajaran komandan saya.

Andre : **Kaya gitu lo omongin.**

Andika : Kan saya nanya komandan.

Tuturan data [11] percakapan antara Andika dan Andre, terdapat penyimpangan maksim kebijaksanaan berupa permainan bahasa aspek ketaksaan. Andika bertanya dengan sopan kepada Pak Winam

mengenai pelatihan yang pernah diterimanya, khususnya cara menghadapi masa yang melempar batu dan apakah benar harus sembunyi tangan. Ungkapan Andika ini merujuk kepada peribahasa yaitu “Lempar batu sembunyi tangan”. Namun, Andre merespons dengan mengatakan, “*Kaya gitu lo omongin*” yang merupakan komentar yang menyinggung dan terkesan menggurui atau merendahkan cara Andika bertanya.

Komentar Andre ini melanggar maksim kebijaksanaan karena tidak disampaikan dengan cara yang bijaksana dan menghormati perasaan lawan bicara. Respon Andre yang terkesan menghakimi dapat menimbulkan ketegangan atau rasa tidak nyaman pada situasi tersebut. Kemudian, Andika membela diri dengan mengatakan, “Kan saya nanya komandan,” yang menunjukkan bahwa ia hanya mencoba mendapatkan informasi dengan cara yang sopan dan tidak bermaksud menyinggung.

[12] **Wendi** : Berarti bener kata orang, kalau **botaknya di belakang dia suka mikir**, kalau **di depan dia pinter**. Nah kalau botak semuanya **dia pikir dia pinter**.

Tuturan data [12] terdapat ucapan Wendi tersebut dituturkan di depan salah satu pemain *Lapor Pak!* yaitu Dadan, yang memiliki kepala botak. Tuturan tersebut merupakan penyimpangan maksim kebijaksanaan berupa permainan bahasa pada aspek ketaksaan. Terlihat dari cara Wendi menyampaikan sindiran secara blak-blakan dan kurang mempertimbangkan perasaan Dadan atau orang yang mungkin menjadi sasaran candaan tersebut.

Maksim kebijaksanaan menuntut agar tutur disampaikan dengan cara yang sopan, bijaksana, dan tidak menyinggung perasaan lawan bicara. Namun, dalam tuturan ini, Wendi menggunakan humor yang mengandung sindiran tajam terkait penampilan fisik (botak) dan kecerdasan, yang berpotensi menyinggung atau membuat tidak nyaman.

b. Maksim Kecocokan

Maksim kecocokan cenderung digunakan untuk memperbesar atau meningkatkan kecocokan dengan orang lain (Wijana, 2004). Berikut disajikan contoh data penyimpangan prinsip kesopanan berupa maksim kecocokan.

[13] **Andre** : Dalam waktu satu menit saya tunggu kalian di ruang latihan.

Wendi : **Sekarang?**

Andre : **Habis lebaran.**

Tuturan data [13] percakapan antara Andre dan Wendi, terdapat penyimpangan maksim kecocokan yaitu dengan permainan bahasa berupa penggunaan deiksis waktu. Pernyataan Andre dan konteks waktu yang diharapkan tidak sesuai. Andre mengatakan, "*dalam waktu satu menit saya tunggu kalian di ruang latihan,*" yang secara literal mengindikasikan waktu tunggu yang sangat singkat dan segera. Namun, ketika Wendi menanyakan, "*Sekarang?*" Andre menjawab, "*Habis lebaran,*" yang jelas tidak sesuai dengan ekspektasi waktu satu menit yang disebutkan sebelumnya. Pernyataan Andre ini melanggar maksim kecocokan karena tidak disampaikan secara konsisten dan logis, sehingga menimbulkan ketidaksesuaian antara pesan yang diharapkan dan yang disampaikan.

c. Maksim Kesimpatian

Maksim kesimpatian mengharuskan penutur dan lawan bicara untuk meningkatkan rasa saling pengertian dan mengurangi perasaan tidak suka di antara mereka (Wijana, 2004). Maksim ini menuntut agar tutur disampaikan dengan cara yang menyenangkan, tidak menyinggung, dan mempertimbangkan perasaan lawan bicara. Berikut disajikan contoh data penyimpangan prinsip kesopanan berupa maksim kesimpatian.

[14] **Andre** : **Emang anak SD maen? Yaudah lanjut lagi , 1, 2**

Surya : **Kok 1 komandan?**

Andre : **Siapa suruh kamu ngalangin saya.**

Wendi : Kamu sih, udah tau komandan ingatannya lemah.

Tuturan data [14] percakapan antara Andre, Surya, dan Wendi, terdapat penyimpangan maksim kesimpatian berupa pertalian antarklausa. Andre berkata, "*Emang anak sd maen? Yaudah lanjut lagi, 1, 2,*" yang terkesan agak kasar dan tidak ramah, terutama ketika Surya bertanya, "*Kok 1 komandan?*" Andre langsung merespons dengan nada yang menyinggung, "*Siapa suruh kamu ngalengin saya*", yang berpotensi menyinggung perasaan Surya. Kemudian, Wendi menambahkan komentar, "*Kamu sih, udah tau komandan ingatannya lemah,*" yang juga bersifat sindiran dan kurang memperlihatkan rasa hormat atau simpati terhadap Andre. Pernyataan Wendi ini merupakan bentuk permainan bahasa antarklausa karena merupakan pengacauan konsepsi secara tiba-tiba yang mengubah konsepsi hormat pada Komandan Andre menjadi pertalian perlawanan dengan kenyataannya yaitu dengan menyatakan bahwa ingatannya lemah. Pernyataan Andre dan Wendi ini melanggar maksim kesimpatian karena tidak mempertimbangkan perasaan lawan bicara dan menggunakan nada atau kata-kata yang bisa menimbulkan rasa tidak nyaman atau tersinggung.

[15] Andika : Lepas nggak?

Surya : Nggak

Kiki : Tolong

Andika : Lepas nggak?

Surya : Nggak

Andika : Yaudah saya nyari toko lain nih

Andre : Lo kata motor metic apa lo

Wendi : Itu nego Namanya.

Tuturan data [15] percakapan antara Andika, Surya, Kiki, Andre, dan Wendi, terdapat penyimpangan maksim kesimpatian yaitu dengan permainan bahasa aspek ketaksaan. Tuturan ini terjadi ketika Surya pura-pura menyandra Kiki, dan Andika bertugas untuk menyelamatkan Kiki dengan melakukan negosiasi. Andika bertanya berulang kali, "*lepas*

nggak?" dan Surya menjawab singkat "*nggak*", yang menunjukkan komunikasi yang cukup tegas dan kurang memperhatikan perasaan lawan bicara. Ketika Andika mengatakan, "*yaudah saya nyari toko lain nih*", Andre menegur dengan, "*lo kata motor metic apa lo*" yang bisa dianggap sebagai sindiran atau ejekan ringan. Aspek ketaksaan dapat dilihat bahwa dalam tuturan Andika dapat dikonotasikan tawar menawar yang dilakukan di pasar untuk membeli barang, sementara negosiasi yang dimaksud adalah tawar menawar untuk menyelamatkan Kiki yang menjadi sandera oleh Surya. Tuturan di atas melanggar maksim kesimpatian karena kurang memperlihatkan sikap yang penuh hormat atau perhatian terhadap perasaan lawan bicara, terutama dalam penggunaan nada yang mungkin terkesan menyinggung atau mengejek.

2. Fungsi permainan bahasa

Pembahasan mengenai fungsi humor dalam acara *Lapor Pak!* akan mengkaji peran dan tujuan humor yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, melainkan juga sebagai sarana efektif untuk menyampaikan kritik sosial kepada teman dan pemerintah. Terdapat sekurang-kurangnya 26 data tuturan yang berfungsi sebagai hiburan semata, 10 data tuturan menyindir teman, dan 3 data tuturan menyindir pemerintah.

2.1 Fungsi Hiburan

Humor sebagai fungsi hiburan memperlihatkan kreativitas dalam berkomunikasi dan kemampuan untuk melihat sisi lucu dari masalah sehari-hari. Dengan demikian, humor berperan sebagai alat untuk mempererat hubungan sosial dan menciptakan interaksi yang menyenangkan di antara peserta percakapan.

- [16] Andika : Gue lupa lagi pake celana panjang
Surya : Kenapa?
Andika : Gue bikin contekannya di paha.
Surya : Pura-pura melorot aja cepetan.

Tuturan data [16] percakapan antara Andika dan Surya. Tuturan ini terjadi pada saat Andi dan Surya menjalani tes tertulis. Humor muncul ketika Andika mengatakan, "*gue lupa lagi pake celana panjang,*" dan menjelaskan bahwa dia membuat contekannya di paha. Surya kemudian menanggapi dengan saran lucu, "*Pura-pura melorot aja cepetan,*" yang merupakan solusi humoris terhadap masalah tersebut. Fungsi humor di sini adalah sebagai hiburan yang mencairkan suasana dan mengurangi ketegangan terkait situasi yang berpotensi memalukan.

- [17] Dadan : Pak surya, **kambing kencing kakinya tinggal berapa ya?**
Surya : **Empat, kan pakai popok** tenang saja

Tuturan data [17] percakapan antara Dadan dan Surya. Tuturan terjadi pada saat mereka menjalani tes tertulis. Humor muncul dari pertanyaan Dadan yang tampak sederhana namun mengandung unsur lucu, kemudian Surya menjawab dengan santai dan jenaka, "*empat, kan pakai popok tenang aja,*" yang merupakan jawaban tidak biasa dan mengundang tawa karena mengaitkan kambing dengan penggunaan popok, sesuatu yang tidak lazim. Fungsi humor dalam percakapan ini adalah sebagai hiburan yang menciptakan suasana santai dan menyenangkan.

2.2 Fungsi Menyindir Teman

Humor dapat digunakan untuk menyindir teman. Sindiran yang dibalut dengan humor ini biasanya hanya dapat diterima dalam hubungan pertemanan yang sudah akrab.

- [18] Pak Winam : Saya mau tanya, ini pelatih lulusan mana dulu?
Andre : **SD 02 pagi Pak**
Kiki : **Jauh amat**

Tuturan data [18] merupakan humor yang berfungsi menyindir teman, seperti yang terlihat dalam percakapan antara Pak Winam, Andre, dan Kiki. Tuturan tersebut ditujukan untuk menyampaikan

sindiran kepada Andre. Ketika Pak Winam bertanya tentang asal pelatih, Andre menjawab dengan singkat, "SD 02 pagi Pak" dan Kiki menanggapi dengan sindiran, "Jauh amat", yang sebenarnya mengandung makna bahwa asal pelatih tersebut dianggap kurang prestisius atau jauh dari harapan sebagai seorang Komandan yang kompeten.

[19] Surya: Ini siapa sih yang ini?

Andika : Komandan

Andre : Petugas fotokopi

Tuturan data [19] merupakan humor yang berfungsi menyindir, sekaligus memperlihatkan keakraban antar teman melalui humor yang mengandung unsur sindiran ringan. Tuturan Surya yang menanyakan orang yang membagikan lembaran soal yang menyatakan bahwa ia tidak mengenali orang tersebut, padahal orang tersebut merupakan Andre yang menjadi Komandan di Laporan Pak. Kemudian Andre menjawab "petugas fotokopi" tuturan tersebut merupakan sindiran untuk Surya karena tidak mengenali komandannya. Sindiran seperti ini berperan sebagai alat negosiasi wajah yang membantu menjaga keharmonisan interaksi dengan cara yang tidak langsung dan tidak menyinggung secara serius.

2.3 Fungsi Menyindir Pemerintah

Humor berfungsi efektif sebagai alat untuk menyindir pemerintah karena dapat menyampaikan kritik dengan cara yang ringan, aman, dan mudah diterima masyarakat.

[20] Andre : Saya akan perkenalkan, yang akan melatih kalian langsung dari kantor pusat. Inilah dia AKP Bapak Winam langsung dari pusat, silakan pak

Pak Winam : Siap grak!!

Wendi : Mantan preman kayanya ni.

Pak Winam : Mantan preman jadi polisi ni, daripada mantan polisi jadi preman kan.

Kiki : Nahhh

- Surya : Masukk
Andika : Izin bertanya pak? Emang ada pak?
Pak Winam : Kadang-kadang.

Tuturan data [20] merupakan humor yang berfungsi sindiran sebagai kritik sosial yang disampaikan secara humoris untuk mengungkapkan ketidakpuasan atau keprihatinan terhadap kondisi nyata di lapangan tanpa menimbulkan konfrontasi langsung. Humor dimulai dari tuturan Wendi "*mantan preman kayanya ni*", Kemudian dijawab oleh Pak Winam yang menyatakan bahwa mantan preman lebih baik jadi polisi, dari pada mantan polisi menjadi preman. Tuturan memunculkan reaksi pertanyaan dari Andika yaitu "*izin bertanya pak? Emang ada pak?*" yang dijawab Pak Winam dengan tuturan "*kadang-kadang*". Tuturan pak Winam merupakan humor yang dapat menyindir pemerintah, karena humor seperti ini menyindir beberapa oknum polisi di Indonesia yang berubah menjadi preman. Humor tersebut memperlihatkan bagaimana aspek budaya Indonesia memanfaatkan humor sebagai alat untuk menyampaikan pesan kritis secara halus dan efektif.

- [21] Andika : Ini ada pertanyaan bagus deh, dewan perwakilan rakyat merupakan wakil rakyat yang **bertugas antara lain menyampaikan aspirasi rakyat**, kedudukan DPR di Indonesia sangat kuat sebab? Pasti yang D ni.
Kiki : Kenapa emangnya?
Andika : **Dewan perwakilan rakyat rajin keluar negeri.**
Surya : Wahhh bisa jadi

Tuturan data [21] merupakan humor yang berfungsi untuk menyindir pemerintah. Humor ini ditujukan untuk menyindir DPR sebagai kritik sosial terhadap kinerja dan sikap anggota DPR yang dianggap kurang serius dalam menjalankan tugasnya sebagai wakil rakyat. Andika mengatakan, "*Dewan perwakilan rakyat rajin keluar negeri*" sebagai jawaban atas pertanyaan mengapa kedudukan DPR

sangat kuat, yang secara implisit menyindir bahwa anggota DPR lebih sering bepergian ke luar negeri daripada fokus bekerja untuk rakyat.

- [22] Andre : Kepada para anggota ...
Andika : Bentar-bentar, bu puan-bu puan, kok micnya mati sih?
Surya : Ohhhhh
Andika : Orang audio kita, emang yang namanya puan 1
Andre : Jangan dimatiin dong micnya

Tuturan data [22] Humor dalam percakapan antara Andre, Andika, dan Surya berfungsi untuk menyindir pemerintah. Pemerintah yang dimaksud dalam permainan bahasa ini adalah Puan Maharani yang merupakan ketua DPR RI. Humor yang ada berkaitan dengan masalah mikrofon yang mati berfungsi sebagai sindiran halus terhadap Puan Maharani, yang pernah mematikan mikrofon saat sidang DPR. Dengan mengatakan, "*bentar-bentar, bu puan-bu puan, kok micnya mati sih?*" dan "*orang audio kita, emang yang namanya puan 1*", Andika menggunakan humor untuk mengkritik tindakan tersebut secara tidak langsung.

KESIMPULAN

Penggunaan permainan bahasa dalam humor telah dibuktikan oleh penelitian-penelitian sebelumnya, adanya penyimpangan aspek pragmatik juga dapat digunakan sebagai permainan kata sebagai bentuk kreativitas penciptaan humor. Permainan bahasa dalam acara *Lapor Pak!* episode *Akademi Lapor Pak* berupa penyimpangan prinsip kerja sama dan prinsip kesopanan. Penyimpangan prinsip kerja sama ditemukan sekurang-kurangnya 25 data, yang terbagi menjadi maksim kuantitas sekurang-kurangnya 1 data, maksim kualitas sekurang-kurangnya 5 data, maksim relevansi sekurang-kurangnya 15 data, dan maksim pelaksanaan sekurang-kurangnya 4 data. Selanjutnya bentuk penyimpangan prinsip kesopanan, ditemukan sekurang-kurangnya 14 data, yang terbagi menjadi maksim kebijaksanaan sekurang-kurangnya 8 data, maksim kecocokan sekurang-kurangnya 1, dan maksim kesimpatian sekurang-kurangnya 5 data.

Adanya permainan bahasa dalam acara *Lapor Pak!* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, melainkan menjadi sarana efektif untuk menyampaikan kritik sosial kepada teman dan pemerintah. Penelitian ini ditemukan sekurang-kurangnya 26 data tuturan yang berfungsi sebagai hiburan semata, sekurang-kurangnya 10 data tuturan menyindir teman, dan sekurang-kurangnya 3 data tuturan menyindir pemerintah.

DAFTAR PUSTAKA

- Bergson, H. (1960). *Laughter: An Essay on the Meaning of the Comic*. The John Hopkins University Press.
- Grice, H. . (1975). *Logic and Conversation*. Academic Press.
- Hay, J. (2000). Functions of humor in the conversations of men and women. *Journal of Pragmatics*, 32(6), 709–742. [https://doi.org/10.1016/s0378-2166\(99\)00069-7](https://doi.org/10.1016/s0378-2166(99)00069-7)
- Jayana, W. S., & Putu Wijana, I. D. (2023). Analisis Wacana Humor Dalam Acara Lapor Pak! Di Trans 7. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 11(1), 168. <https://doi.org/10.20961/basastra.v11i1.70195>
- Leech, G. (1993). *Prinsip-prinsip Pragmatik*. UI Press.
- Romadlani, M. M. I., & Wijana, I. D. P. (2022). The Functions of Humorous Discourse in Mind Your Language. *LiNGUA: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 16(2), 187–198. <https://doi.org/10.18860/ling.v16i2.11528>
- Saputro, E. W., Sumarwati, S., Ulya, C., & Sohnu, S. (2024). Tindak Tutur Ilokusi Dalam Representasi Humor Pada Acara Televisi Lapor Pak! *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 11(2), 323. <https://doi.org/10.20961/basastra.v11i2.73086>
- Sudaryanto. (1988). *Metode Linguistik*. Gadjah Mada University Press.
- Sugianto, A. (2022). Javeenglish: Permainan Bahasa di Era Masyarakat Multilingual. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 11(1), 103–110. <http://eprints.umpo.ac.id/10725/%0Ahttp://eprints.umpo.ac.id/10725/1/8.Javeenglish.pdf>
- Supardo, S. (1997). Plesetan Sebagai Satu Fenomena Berbahasa (tinjauan selintas dari sisi Sosiolinguistik). *Makalah Srawung Ilmiah*.
- Wijana, I. D. P. (2004). *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Ombak.
- Wijana, I. D. P. (2017). Exploitation of Pragmatic Aspects in Indonesian

Humorous Discourses. *Journal of Language and Literature*, 17(2), 108–115. <https://doi.org/10.24071/joll.v17i2.744>

SUMBER DATA

Tayangan video acara Lapor Pak! Episode *Akademi Lapor Pak*. Terdapat lima video pada episode tersebut. Kelima video ini diakses melalui kanal YouTube Trans 7, yang ditayangkan pada tanggal 2 November 2022.

1. Part 1 Melanggar Peraturan, Pasukin Dihukum Komandan!
Link : <https://www.youtube.com/watch?v=2qFOYDEZDq8>
2. Part 2 Gerr Teroos! AKP Winam Agus Latih Pasukin Menangani Kerusuhan
Link : <https://www.youtube.com/watch?v=W1hg1rXiT1Y>
3. Part 3 WENDI MAU PUTUSIN KIKY? | LAPOR PAK!
Link : https://www.youtube.com/watch?v=cgFVkXF1_TU
4. Part 4 Pasukin Jalani Tes Tertulis Dengan Penuh Komedi
Link : <https://www.youtube.com/watch?v=vO9LCgCNzOc>
5. Part 5 Pasukin Dinyatakan Lulus Pelatihan, Dadan Dapat Nilai Tertinggi!
Link : <https://www.youtube.com/watch?v=y4pZ5N2Jt6s>