

**TEKNIK PERMAINAN BUNYI DAN RAGAM MAKNA
DALAM PENCIPTAAN HUMOR KOMIK DIGITAL DI INSTAGRAM
DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN AJAR ANEKDOT
KELAS X SMA**



**FAKULTAS ILMU KEGURUAN DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
JULI 2021**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Habib Safillah Akbariski

NIM : K1217027

Prodi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“TEKNIK PERMAINAN BUNYI DAN RAGAM MAKNA DALAM PENCIPTAAN HUMOR KOMIK DIGITAL DI INSTAGRAM DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN AJAR ANEKDOT KELAS X SMA”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, Juli 2021

Yang membuat pernyataan



Habib Safillah Akbariski

**TEKNIK PERMAINAN BUNYI DAN RAGAM MAKNA
DALAM PENCIPTAAN HUMOR KOMIK DIGITAL DI INSTAGRAM
DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN AJAR ANEKDOT
KELAS X SMA**

Oleh:

HABIB SAFILLAH AKBARISKI

K1217027

Skripsi

**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana pada
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

JULI 2021

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Habib Safillah Akbariski

NIM : K1217027

Judul Skripsi : Teknik Permainan Bunyi dan Ragam Makna dalam Penciptaan Humor Komik Digital di Instagram dan Pemanfaatannya sebagai Bahan Ajar Anekdote Kelas X SMA

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, 06 Juli 2021

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I

Tanda Tangan



Dr. Budhi Setiawan, M.Pd.

NIP 196105241989011001

Pembimbing II

Tanda Tangan



Sri Hastuti, S.S., M.Pd.





NIP 196906282003122001

PENGESAHAN PENGUJI

Nama : Habib Safillah Akbariski
 NIM : K1217027
 Judul Skripsi : Teknik Permainan Bunyi dan Ragam Makna dalam Penciptaan Humor Komik Digital di Instagram dan Pemanfaatannya sebagai Bahan Ajar Anekdote Kelas X SMA

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari Jumat, 16 Juli 2021. Skripsi ini telah direvisi dan mendapat persetujuan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

	Nama Terang	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Dr. Rr. E. Nugraheni Eko W., S.S., M.Hum.		16 Juli 2021
Sekretaris	: Dr. Kundharu Saddhono, S.S, M.Hum.		16 Juli 2021
Penguji I	: Dr. Budhi Setiawan, M.Pd.		16 Juli 2021
Penguji II	: Sri Hastuti, S.S., M.Pd.		16 Juli 2021

Skripsi ini disahkan oleh Kepala Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 16 Juli 2021

Mengesahkan



Kepala Program Studi
 Pendidikan Bahasa Indonesia



Dr. Budhi Setiawan, M.Pd.
 NIP 196105241989011001

ABSTRAK

Habib Safillah Akbariski. **TEKNIK PERMAINAN BUNYI DAN RAGAM MAKNA DALAM PENCIPTAAN HUMOR KOMIK DIGITAL DI INSTAGRAM DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN AJAR ANEKDOT KELAS X SMA**. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret. Juli 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan teknik permainan bunyi dan ragam makna yang dimanfaatkan dalam penciptaan humor komik digital di Instagram serta pemanfaatannya sebagai bahan ajar dalam pembelajaran anekdot kelas X SMA.

Penelitian ini menggunakan dua pendekatan, yaitu pendekatan semantik (teoretis) dan pendekatan kualitatif (metodologis). Metode yang dipilih dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Subjek penelitian adalah teknik permainan bunyi dan ragam makna. Data dalam penelitian ini adalah wacana humor dalam komik-komik digital di Instagram. Data tersebut meliputi satuan bunyi, kata, frasa, klausa, dan kalimat yang mengandung permainan bunyi. Sementara itu, data kebahasaan untuk mengidentifikasi makna berupa kata, frasa, atau kalimat dalam hubungan dengan wacana humor. Data penilaian bahan ajar teks anekdot meliputi aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikaan. Sumber data berasal dari Instagram, guru, dan siswa. Teknik pengumpulan data adalah dokumentasi, wawancara, dan angket. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data interaktif model Miles dan Huberman. Validasi yang digunakan ialah triangulasi sumber, triangulasi metode, dan triangulasi teori.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, peneliti menemukan tujuh teknik permainan bunyi, antara lain (1) teknik substitusi; (2) teknik reduplikasi fonologis; (3) teknik onomatope yang terdiri atas onomatope khas manusia, onomatope khas binatang, onomatope khas benda, dan onomatope khas kehidupan sehari-hari; (4) reduksi yang terdiri atas aferesis, apokop, dan sinkop; (5) metatesis; (6) adisi yang terdiri atas protesis, epentesis, dan paragog. Ragam makna yang dimanfaatkan dalam penciptaan humor komik digital di Instagram antara lain ragam makna langsung, konotasi, stilistika, reflektif, gramatikal, dan tematis. Bahan ajar yang disusun dapat dimanfaatkan berdasar pada penilaian aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan. Simpulan penelitian adalah teknik permainan bunyi tidak hanya terjadi pada tataran fonemis saja, tetapi juga pada tataran fonetis. Pemanfaatan ragam makna dalam penciptaan humor tidak terlepas dari unsur segmental serta suprasegmental. Bahan ajar yang disusun dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran teks anekdot kelas X SMA.

Kata kunci: teknik permainan bunyi, ragam makna, bahan ajar, teks anekdot.

ABSTRACT

Habib Safillah Akbariski. **TECHNIQUES OF SOUND COMBINATIONS AND VARIETY OF MEANINGS IN THE CREATING OF DIGITAL COMIC HUMOR ON INSTAGRAM AND ITS UTILIZATION AS A CLASS X SENIOR HIGH SCHOOL TEACHING MATERIAL.** Thesis. Faculty of Teacher Training and Education, Sebelas Maret University. July 2021.

This study aims to describe and explain sound combination techniques and various meanings used in creating digital comic humor on Instagram and their use as teaching materials in anecdotal learning for class X senior high school.

This study uses two approaches, namely a semantic (theoretical) approach and a qualitative (methodological) approach. The method chosen in this research is a descriptive method. The research subject is the technique of playing sound and various meanings. The data in this study is the discourse of humor in digital comics on Instagram. The data includes sound units, words, phrases, clauses, and sentences containing sound play. Meanwhile, linguistic data is used to identify meaning in the form of words, phrases, or sentences in relation to humorous discourse. The assessment data of anecdotal text teaching materials includes aspects of content, presentation, language, and graphics. The data sources come from Instagram, teachers, and students. Data collection techniques are documentation, interviews, and questionnaires. This study uses the Miles and Huberman model of interactive data analysis techniques. The validation used is source triangulation, method triangulation, and theory triangulation.

Based on the analysis that has been done, the researchers found seven sound combination techniques, including (1) substitution technique; (2) phonological reduplication techniques; (3) onomatopoeic techniques consisting of onomatopoeia typical of humans, onomatopoeia typical of animals, onomatopoeia typical of objects, and onomatopoeia typical of everyday life; (4) reduction consisting of apheresis, apocope, and syncope; (5) metathesis; (6) addition consisting of prosthesis, epenthesis, and paragog. The variety of meanings used in the creation of digital comic humor on Instagram include various direct, connotative, stylistic, reflective, grammatical, and thematic meanings. The prepared teaching materials can be utilized based on the assessment of aspects of content, presentation, language, and graphics. The conclusion of the research is that the sound playing technique does not only occur at the phonemic level, but also at the phonetic level. The use of various meanings in the creation of humor cannot be separated from segmental and suprasegmental elements. The prepared teaching materials can be used in learning anecdotal texts for class X senior high school.

Keywords: sound combination techniques, various meanings, teaching materials, anecdotal texts

MOTO

Manusia hidup untuk memanusiakan manusia.

(Penulis)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah saya panjatkan kepada Allah Swt. karena tanpa kekuatan dari-Nya skripsi ini dapat selesai. Dengan segala ketulusan hati, saya persembahkan skripsi ini untuk:

Papa dan Mama: Otto Rikintara dan Heniar.

“Terima kasih atas segala doa, pengorbanan, dan kasih sayang yang tak terbatas kepada saya selama ini. Semoga Tuhan selalu melindungi kalian.”

Kakak dan adik yang hadir dalam banyak hari penting dalam hidup saya: Abang Rio Febriski Restu dan Ayuk Wiwit, Tete Helena Dwiva Rizki, Firli Alfa Riski, serta Fhatira Riniar Riski.

“Terima kasih atas segala doa dan dukungan dalam setiap perjuangan yang saya tempuh. Terima kasih untuk segala ajaran baik yang mendewasakan saya. Semoga kita terus mampu dan berkesempatan membahagiakan Mama, Papa, serta orang di sekitar.”

Tentu saja untuk ponaan terbaik saya yang lucu dan menggemaskan: Kaisar Biladi Riski yang setiap berkunjung ke rumah selalu minta untuk membantu saya mengerjakan skripsi.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, yang memberi ilmu, inspirasi, dan kemuliaan. Atas kehendak-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“TEKNIK PERMAINAN BUNYI DAN RAGAM MAKNA DALAM PENCIPTAAN HUMOR KOMIK DIGITAL DI INSTAGRAM DAN PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN AJAR ANEKDOT KELAS X SMA”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Peneliti menyadari bahwa terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

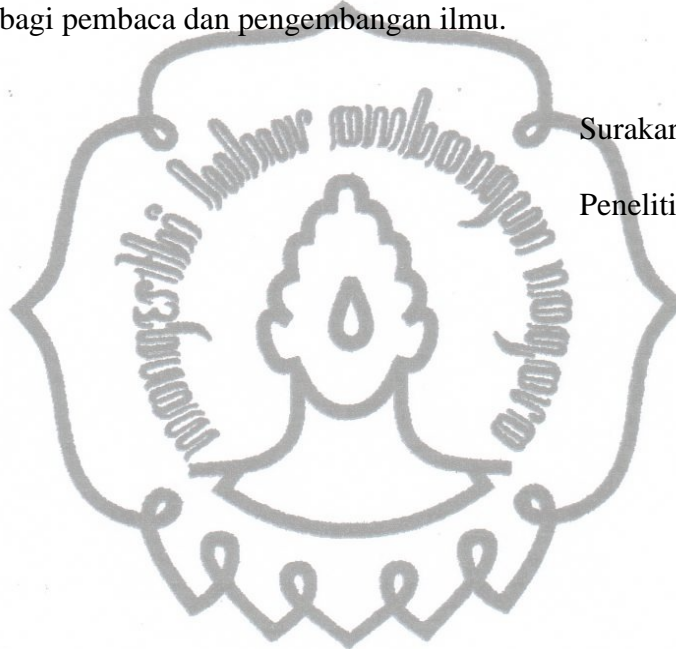
1. Dr. Mardiyana, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Bapak Dr. Budhi Setiawan, M.Pd. selaku Kaprodi S-1 Pendidikan Bahasa Indonesia sekaligus pembimbing pertama dan Ibu Sri Hastuti, S.S., M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik sekaligus pembimbing kedua yang telah memotivasi saya untuk segera menyelesaikan karya ilmiah ini dengan sebaik-baiknya.
3. Seluruh dosen dan staf Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia UNS atas segala ilmu yang telah diajarkan kepada saya.
4. Bu Ernita, Bu Desti, serta seluruh astra dan astri Asrama Pusdiklat Pemali angkatan 19 yang telah berkenan menjadi informan dalam penilaian bahan ajar teks anekdot. Semoga bahan ajar teks anekdot yang saya susun dapat bermanfaat dalam pembelajaran teks anekdot kelas X.
5. Bapak Yani Paryono, M.Pd., Bang Prima, Bang Feri, Mas Yoga, Mas Dipta, dan seluruh staf Kantor Bahasa Bangka Belitung yang sudah berkenan menjadi kawan diskusi serta memberikan izin memanfaatkan perpustakaan kantor.
6. Bapak Dr. Memet Sudaryanto, M.Pd. yang sudah memberikan tantangan agar saya segera menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih untuk segala motivasi yang bapak berikan sehingga saya kembali menyusun dan menyelesaikan yang sudah saya mulai.
7. Bapak Chafit Ulya, M.Pd. yang pertama kali membuat saya yakin untuk meneruskan topik skripsi yang saya pilih.
8. Kawan terbaik yang menemani segala perjuangan: Ulfa Rizqi Putri dan Keken Wulansari. Terima kasih untuk segala energi, pikiran, dan bantuan luar biasa.
9. Kawan-kawan Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia yang secara luar biasa membuat banyak hal dalam pikiran saya berubah semakin dewasa. Semoga sukses selalu.
10. Kawan-kawan seperantauan: Icha Julianti, Raina, Krisna, Kak Cici, Kak Amel, Kak Ivan yang sudah berproses bersama selama di Solo.

11. Reza Sanjaya atas segala bantuan serta menyakinkan segala potensi yang saya miliki. Teruslah memanusiakan manusia!
12. Aryo Dwi Pangga, Nurul Lutfhi, Nudia atas diskusi dan segala bantuan.
13. Segala musisi dan penulis puisi yang karya-karyanya menemani saya selama menyusun skripsi. Panjang umur bagi kalian semua.
14. Semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan peneliti. Meskipun demikian, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan pengembangan ilmu.

Surakarta, Juli 2021

Peneliti



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN ABSTRAK.....	vi
HALAMAN MOTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	
A. Kajian Pustaka.....	10
1. Hakikat Humor.....	11
2. Hakikat Komik.....	17
3. Hakikat Permainan Bunyi	20

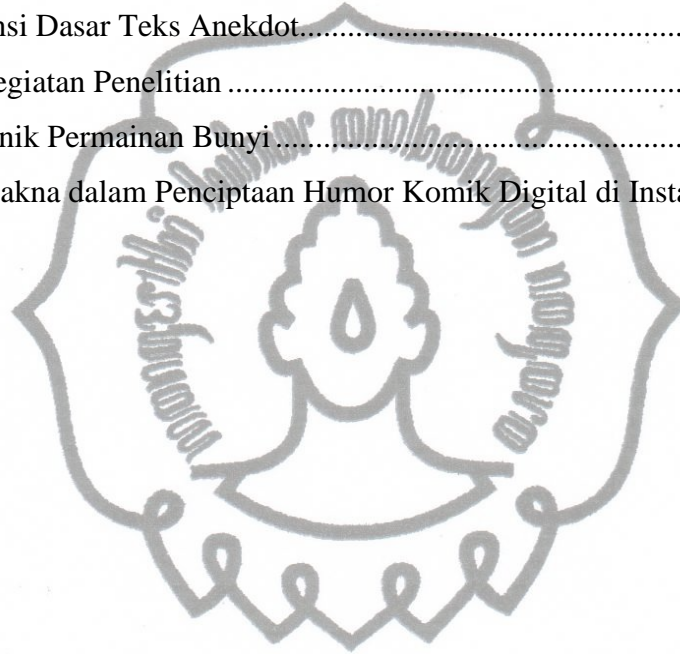
	4. Hakikat Semantik	25
	5. Hakikat Pembelajaran Anekdot.....	30
	6. Hakikat Bahan Ajar.....	32
	B. Kerangka Berpikir.....	34
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
	B. Desain Penelitian.....	37
	C. Data dan Sumber Data	38
	D. Teknik Pengambilan Sampel.....	39
	E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
	F. Teknik Uji Validitas Data	40
	G. Teknik Analisis Data.....	42
	H. Prosedur Penelitian.....	43
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Penelitian	44
	1. Deskripsi Data Teknik Permainan Bunyi.....	44
	2. Deskripsi Data Ragam Makna	66
	3. Deskripsi Data Pemanfaatan Hasil Temuan sebagai Bahan Ajar Anekdot.....	71
	B. Pembahasan.....	78
BAB V	SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
	A. Simpulan	91
	B. Implikasi.....	92
	C. Saran.....	97
	DAFTAR PUSTAKA	99
	LAMPIRAN.....	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Taksonomi Humor	14
2 Ragam Makna	27
3 Kerangka Berpikir	34
4 Teknik Analisis Data.....	43
5 Data 09/20/T19.....	45
6 Data 05/21/P9.....	47
7 Data 05/21/P7.....	48
8 Data 05/21/K13.....	50
9 Data 04/21/P15.....	51
10 Data 02/20/T31.....	53
11 Data 05/21/K14.....	55
12 Data 10/20/K3.....	57
13 Data 10/20/S12.....	59
14 Data 01/21/S10.....	60
15 Data 03/20/T1.....	62
16 Data 02/20/T30.....	63
17 Data 03/21/J4.....	65
18 Data 05/21/P4.....	67
19 Data 05/21/P11.....	70
20 Diagram Hasil Penilaian Bahan Ajar Aspek Isi.....	72
21 Diagram Hasil Penilaian Bahan Ajar Aspek Penyajian.....	74
22 Diagram Hasil Penilaian Bahan Ajar Aspek Kebahasaan.....	75
23 Diagram Hasil Penilaian Bahan Ajar Aspek Kegeografikan.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Teknik Penciptaan Humor.....	12
2 Taksonomi Humor	14
3 Kompetensi Dasar Teks Anekdote.....	31
4 Jadwal Kegiatan Penelitian	37
5 Hasil Teknik Permainan Bunyi.....	44
6 Ragam Makna dalam Penciptaan Humor Komik Digital di Instagram ...	67



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Instrumen Kode Data	105
2 Instrumen Pengumpulan Data Teknik Permainan Bunyi.....	107
3 Instrumen Pengumpulan Data Ragam Makna.....	110
4 Instrumen Pengumpulan Data Kuesioner Penilaian Bahan Ajar Teks Anekdot	112
5 Instrumen Pengumpulan Data Wawancara Penilaian Bahan Ajar Teks Anekdot	115
6 Bahan Ajar	116

