

**KEAMBIGUITASAN MAKNA TUTURAN
DALAM ACARA *SKETSA* DI TRANS TV**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**VIKI PRIA DINATA
NIM 2009/12092**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JURUSAN
BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DAN DAERAH
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

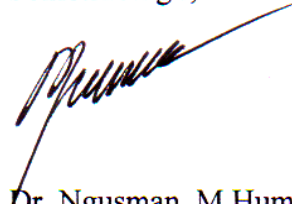
SKRIPSI

Judul : Keambiguitasan Makna Tuturan dalam Acara *Sketsa* di
Trans TV
Nama : Viki Pria Dinata
NIM : 2009/12092
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah
Fakultas : Bahasa dan Seni

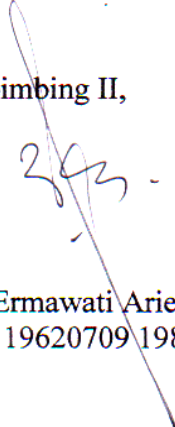
Padang, Mei 2013

Disetujui oleh:

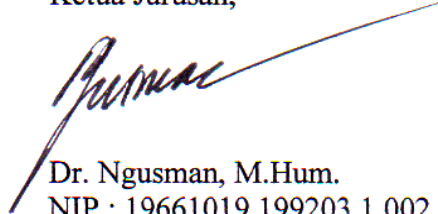
Pembimbing I,


Dr. Ngusman, M.Hum.
NIP : 19661019 199203 1 002

Pembimbing II,


Dra. Ermawati Arief, M.Pd.
NIP : 19620709 198602 2 001

Ketua Jurusan,


Dr. Ngusman, M.Hum.
NIP : 19661019 199203 1 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Viki Pria Dinata
NIM : 2009/12092

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Bahasa dan sastra Indonesia dan Daerah
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Keambiguitasan Makna Tuturan dalam Acara *Sketsa* di Trans TV

Padang, Mei 2013

Tim Penguji,

1. Ketua : Dr. Ngusman, M.Hum.
2. Sekretaris : Dra. Ermawati Arief, M.Pd.
3. Anggota : Dr. Novia Juita, M.Hum.
4. Anggota : Dra. Emidar, M.Pd.

Tanda Tangan

1.

2.

3.

4.

ABSTRAK

Viki Pria Dinata. 2013. “Keambiguitasan Makna Tuturan dalam Acara *Sketsa* di Trans TV”. *Skripsi*. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini ada dua, yaitu (1) mendeskripsikan pola keambiguitasan dalam acara *Sketsa* di Trans TV; (2) mendeskripsikan faktor penyebab keambiguitasan dalam acara *Sketsa di Trans TV*.

Data penelitian ini adalah tuturan yang ambigu dari dialog antartokoh dalam acara *Sketsa* di Trans TV. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan 3 tahapan, yaitu (1) mengunduh video acara *Sketsa* pada situs www.mytrans.com; (2) mentranskripsi dialog pemeran yang terdapat dalam acara *Sketsa* di Trans TV; (3) menginventarisasi data yang telah ditemukan ke dalam format inventaris data. Proses analisis data penelitian ini adalah (1) inventarisasi data, (2) identifikasi data, (3) klasifikasi data, dan (4) menarik kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan hal-hal sebagai berikut. Pertama, berdasarkan pola keambiguitasan fonetis, ada dua bentuk keambiguitasan, yaitu (1) keambiguitasan fonetis karena penekanan pada satuan tertentu dan (2) keambiguitasan fonetis karena adanya satuan yang dilesapkan (elipsis). Kedua, berdasarkan pola keambiguitasan gramatikal, ada dua bentuk keambiguitasan, yaitu (1) keambiguitasan gramatikal karena afiksasi dan (2) keambiguitasan gramatikal karena penggabungan kata menjadi frase. Ketiga, berdasarkan pola keambiguitasan leksikal, ada dua bentuk keambiguitasan, yaitu (1) keambiguitasan leksikal karena adanya makna idiomatik dan (2) keambiguitasan leksikal karena adanya kata bermakna ganda. Keempat, faktor penyebab keambiguitasan yang ditemukan pada acara *Sketsa* di Trans TV ada dua, yaitu (1) penafsiran gramatikal yang berbeda dan (2) masalah homonimi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya. Dengan rahmat dan karunia-Nya tersebut, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keambiguitasan Makna Tuturan dalam Acara *Sketsa* di trans TV”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) di Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis dibimbing dan diberi motivasi oleh berbagai pihak, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada: (1) Bapak Dr. Ngusman, M.hum., selaku Pembimbing I dan Ibu Drs. Ermawati Arief, M.Pd., selaku Pembimbing II, (2) Ibu Dewi Anggraini, S.Pd., selaku Penasihat Akademis (PA), (3) Ibu Dr. Novia Juita, M.Hum., dan Ibu Drs. Emidar, M.Pd. selaku Tim Penguji, (4) Ketua dan sekretaris Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, (5) staf pengajar Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, (6) kedua orang tua, Bapak A. Khatib Sampono, Amd.Kep. dan Ibu Elly Yarnis, S.Pd., serta keluarga yang selalu memberi semangat Adik Wulan Dari Asril, Lisa Rahma Asril, Aulia Rahma Asril dan M. Ikhlas Sul Amal, dan (9) teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan kenangan.

Semoga bantuan, bimbingan Ibu, Bapak, serta teman-teman menjadi amal kebaikan di sisi Allah Swt. Mudah-mudahan apa yang telah penulis lakukan bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Mei 2013

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
 BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Pertanyaan Penelitian	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
 BAB II KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	6
1. Keambiguitasan	6
a. Pengertian.....	6
b. Pola Keambiguitasan.....	7
c. Penyebab Keambiguitasan	9
d. Cara Memperbaiki Keambiguitasan.....	11
2. Hakikat Makna	11
3. Tindak Tutur	16
4. Acara Sketsa Sebagai Peristiwa Tutur	21
B. Penelitian yang Relevan	22
C. Kerangka Konseptual	24
 BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis dan Metode Penelitian	25
B. Data dan Sumber Data	25
C. Instrumen Penelitian	26
D. Teknik Pengumpulan Data.	26
E. Teknik Pengabsahan Data.....	27
F. Metode dan Teknik Penganalisisan Data	28
 BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Temuan Penelitian	29
B. Pembahasan	104
 BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	110
B. Implikasi Data	111
C. Saran	111
KEPUSTAKAAN	112
LAMPIRAN	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan suatu alat yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan pikiran, gagasan, serta berinteraksi dengan lingkungannya. Singkatnya, bahasa dikatakan sebagai alat komunikasi. Komunikasi terdiri atas komunikasi lisan dan komunikasi tulis. Di dalam berkomunikasi sering kali terjadi kesalahan yang dilakukan oleh manusia sebagai pengguna bahasa. Salah satu kesalahan yang sering dilakukan adalah kesalahan pemilihan kata-kata yang menyebabkan maksud yang disampaikan penutur menjadi ganda.

Berbicara merupakan kemampuan mengucapkan kata-kata untuk menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Namun, dalam berbicara cara seseorang menyampaikan gagasan, perasan, dan pikiran itu sering salah. Sebagai ilmu yang mengkaji makna, dalam semantik juga dikenal suatu istilah yang disebut keambiguitasan. Keambiguitasan berarti banyak makna dalam suatu kalimat.

Objek kajian linguistik adalah bahasa. Ilmu bahasa mempunyai berbagai cabang ilmu, salah satu cabang ilmu bahasa yang mengkaji bahasa berdasarkan makna bahasa adalah semantik. Semantik adalah telaah mengenai makna.

Semantik berbeda dengan pragmatik. Semantik hanya mengkaji makna bahasa tanpa terikat dengan konteks tuturan. Konteks tuturan itu berhubungan dengan pragmatik. Selain itu, pragmatik pada dasarnya mengkaji maksud tuturan yang disampaikan oleh penutur bukan makna dari tuturan yang disampaikan oleh

penutur. Namun, humor sebenarnya bukanlah sekedar penyimpangan aspek semantis bahasa, tetapi penyimpangan kaidah pragmatik.

Dari segi pragmatik, humor pada hakikatnya penyimpangan 2 jenis implikatur, yakni implikatur konvensional dan implikatur pertuturan. Implikatur pertama menyangkut makna bentuk-bentuk linguistik, sedangkan yang kedua menyangkut elemen-elemen wacana yang harus mematuhi prinsip-prinsip pertuturan. Kajian humor secara linguistik, baik dengan pendekatan pragmatik ataupun semantik masih sangat diperlukan bila ingin memahami wacana humor bahasa Indonesia sebagai salah satu aspek penggunaan bahasa yang cukup layak diperhatikan (Wijana, 2003: 19-20).

Humor merupakan suatu genre (bentuk) folek yang sangat menarik. Genre ini kelihatannya remeh dan bersifat santai, namun sebenarnya mempunyai nilai yang sangat penting untuk diteliti. Salah satu klasifikasi humor yaitu humor plesetan. Ciri dari humor plesetan ini yaitu adanya keambiguitasan atau ketaksaan dalam berbagai bentuknya. Dalam keambiguitasan humor plesetan, ketidaklogisan, dan ketidakpercayaan yang bersumber dari pertentangan merupakan pemicu dari kelucuan yang disimpan oleh kreatornya.

Sebagai suatu acara komedi tentu saja banyak humor yang disajikan dalam penayangan acara Sketsa di Trans TV. Humor-humor yang disajikan dalam acara ini kebanyakan adalah humor plesetan. Jadi, tidak heran jika banyak terjadi keambiguitasan atau ketaksaan dalam dialog antar tokoh. Plesetan-plesetan yang ditimbulkan pada acara ini akan sangat jauh berbeda dengan konteks tuturan yang diucapkan oleh penuturnya. Oleh sebab itu, keambiguitasan pada acara ini akan

dilepaskan dari konteksnya karena keambiguitasan pada acara ini merupakan plesetan yang bereda dengan konteks yang dimaksudkan oleh penutur.

Acara Sketsa terinspirasi dari Kelsey Grammer: *The Sketch Show* yang menampilkan sketsa-sketsa komedi singkat namun memancing tawa maksimal, acara Sketsa ini ingin mengenalkan format baru komedi di Indonesia. Komedi real yang mungkin terjadi dalam kehidupan sehari-hari, tidak dibuat-buat dan diangkat dari materi yang *fresh*.

Acara Sketsa merupakan pelopor komedi yang lebih menonjolkan keambiguitasan dalam penayangannya. Sekarang ini banyak acara komedi yang meniru cara penyajian yang mirip dengan acara Sketsa di TRANS TV, seperti Sketsa Tawa di Global TV bahkan dalam acara musik KLIK di ANTV juga menyajikan keambiguitasan dalam setiap penayangannya. Sketsa ditayangkan setiap hari senin sampai dengan kamis pada pukul 16.00 WIB.

Kesegaran materi yang disajikan dalam acara ini membuat Sketsa menjadi salah satu acara televisi yang banyak dinikmati pemirsa Indonesia. Acara ini tidak terkesan dibuat-buat pada awal penyajiannya sehingga membuat penonton ikut serius. Pada bagian akhir setiap adegan selalu menampilkan hal-hal yang tak terduga dan menyebabkan sesuatu yang lucu. Hal ini yang menyebabkan penonton menjadi tertawa menyaksikannya.

Kelucuan yang terdapat pada acara Sketsa pada umumnya disebabkan keambiguitasan dialog yang disampaikan oleh pemain-pemain dalam acara tersebut. Keambiguitasan pada dialog tersebut bisa memunculkan dua sampai tiga

makna. Walaupun demikian, tidak menutup kemungkinan kalau makna suatu kalimat yang ambigu lebih dari tiga makna.

Tidak jarang juga keambiguitasan membuat suatu *blunder* yang dapat memalukan penutur. Jika penutur tidak berhati-hati dalam memilih diksi dalam tuturan yang disampaikan bisa-bisa membuat penutur menjadi bahan olok-olokan dari petutur atau lawan bicaranya.

Penulis memilih objek kembang atau ketaksamaan ini karena banyak sekali hal-hal yang disebabkan oleh keambiguitasan menjadi lucu dan tidak terduga. Penyebab kembang ini sangat beragam. Hal inilah yang diteliti dalam penelitian ini.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penelitian ini difokuskan pada plesetan yang menyebabkan keambiguitasan makna tuturan yang terdapat dalam acara Sketsa di TRANS TV, yang ditinjau dari segi pola dan penyebab keambiguitasan tersebut.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah di atas, rumusan masalahnya adalah “Bagaimanakah keambiguitasan tindak tutur dalam acara Sketsa di TRANS TV?”

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus dan rumusan masalah, dapat diajukan beberapa pertanyaan penelitian berikut ini. (1) Bagaimana pola keambiguitasan yang terdapat pada tindak tutur tokoh dalam acara *Sketsa di Trans TV*? (2) Apa saja faktor yang menyebabkan keambiguitasan dalam acara *Sketsa di Trans TV*? (3) Apa fungsi keambiguitasan dalam acara *Sketsa di Trans TV*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, tujuan yang hendak dicapai adalah mendeskripsikan (1) pola keambiguitasan yang terdapat pada tindak tutur tokoh dalam acara *Sketsa di Trans TV* dan (2) faktor penyebab terjadinya keambiguitasan dalam acara *Sketsa di Trans TV*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak.

1. Bagi pembaca, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang keambiguitasan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bagi dunia pendidikan, hasil penelitian ini dapat dijadikan suatu bahan dalam mengenal keambiguitasan yang terdapat dalam Bahasa Indonesia.
3. Bagi penulis, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian akademik.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai keambiguitasan yang terdapat dalam acara Sketsa di TRANS TV, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut ini.

1. Dalam acara Sketsa, terdapat kasus keambiguitasan fonetis sebanyak 33 buah.
Kasus keambiguitasan fonetis yang ditemukan dibagi kedalam dua bentuk, yaitu (a) keambiguitasan fonetis karena penekanan pada satuan tertentu; (b) keambiguitasan fonetis karena adanya satuan yang dilesapkan (elipsis).
2. Dalam acara Sketsa, terdapat kasus keambiguitasan gramatikal sebanyak tiga buah. Kasus keambiguitasan gramatikal yang ditemukan dibagi menjadi dua bentuk, yaitu (a) keambiguitasan gramatikal karena afiksasi dan (b) keambiguitasan gramatikal karena penggabungan kata menjadi frase.
3. Dalam acara Skatsa, terdapat kasus keambiguitasan leksikal sebanyak delapan buah. Kasus keambiguitasan leksikal yang ditemukan dibagi menjadi dua bentuk, yaitu (a) keambiguitasan leksikal karena adanya makna idiomatik dan (b) keambiguitasan leksikal karena adanya kata bermakna ganda.
4. Dalam acara sketsa, terdapat dua penyebab utama keambiguitasan, yaitu karena penafsiran gramatikal yang berbeda dan masalah homonimi. Dalam acara Sketsa, keambiguitasan yang disebabkan kesalahan penafsiran gramatikal sebanyak 44 buah. Dalam acara Sketsa, keambiguitasan yang disebabkan oleh masalah homonimi sebanyak sepuluh (10) buah.

B. Implikasi Data

Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses belajar mengajar di sekolah. Di dalam standar kompetensi 10 kelas X semester 2, terdapat kompetensi dasar Memberikan kritik terhadap informasi dari media cetak atau elektronik. Guru dapat menggunakan media video *Skatsa di Trans TV* untuk memancing kreativitas siswa dalam mengungkapkan informasi yang mereka dapat. Melalui video Sketsa, siswa bisa mendapat informasi bahwa bahasa yang tidak baku bisa digunakan untuk humor. Selain itu siswa juga bisa menganalisis keambiguitasan yang terdapat pada acara Sketsa. Penggunaan media audio visual akan lebih memancing minat dan kemauan siswa untuk mengungkapkan informasi yang mereka dapatkan. Peneliti juga berharap melalui penggunaan media audio visual dapat membantu siswa untuk memperluas pikiran, memperdalam daya tangkap, dan mengembangkan kreativitas tiap-tiap siswa, sehingga berguna untuk memperbaiki perilaku dan kehidupan yang lebih baik.

C. Saran

Kepada guru Bahasa dan Sastra Indonesia, penulis menyarankan agar menjadikan video-video humor salah satunya *video acara Sketsa* sebagai media yang dipakai dalam mengajar di kelas. Selain untuk memperkenalkan keambiguitasan yang terdapat di dalamnya, juga untuk memotivasi mereka agar dapat menonton serial yang sarat dengan pendidikan.

Kepada peneliti lain, penulis menyarankan agar melakukan penelitian dalam acara Sketsa dari sisi humor. Acara Sketsa selain mengandung

keambiguitasan dalam penyajiannya tentu saja mempunyai nilai humor yang patut untuk diteliti.

KEPUSTAKAAN

- Chaer, A dan Leonie Agustina. 2004. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 1994. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gudai, Darmansyah. 1989. *Semantik Beberapa Topik Utama*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Perkembangan Lembaga Pendidikan dan Tenaga Pendidikan.
- Krissilawati, Erly. 2008. “Ketidakefektifan Kalimat pada Karya Tulis Mahasiswa LP3ME Universitas Negeri Malang”, *skripsi*. Malang: FS UM.
- Leech, Geoffrey. 1993. *Prinsip-prinsip Pragmatik*. Diterjemahkan oleh M. D. D. Oka. Jakarta: Universitas Indonesia-Press.
- Manaf, Ngusman Abdul. 2008. *Semantik Toeri dan Terapannya dalam Bahasa Indonesia*. Padang: Sukabina Offset
- Moleong, J. Lexy. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Remaja Rosda Karya
- Oka, I.G.N. dan Suparno. 1994. *Linguistik Umum*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Perkembangan Lembaga Pendidikan dan Tenaga Pendidikan.
- Sulistiya Khotim. 2009. “Bahasa Plesetan dalam Buku PlesetanEdan! dan Plesetan Republik Indonesia karya Kelik Pelipur Lara”, *skripsi*. Semarang: FS Undip.
- Suryabrata, Sumadi. 2003. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Rajawali Press.
- Tarigan, Henri Guntur. 2009. *Pengajaran Pragmatik*. Bandung: Angkasa
- Ullmann, Stphen. 1977. *Pengantar Semantik*. Terjemahan Sumarsono (2007). Singaraja: Pustaka Pelajar.
- Wahab, Abdul. 1995. *Teori Semantik*. Malang: Airlangga University Press
- Wijana, I. Dewa Putu. 1996. *Dasar-dasar Pragmatik*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Wijana, I. Dewa Putu. 2003. “Wacana Kartun dalam Bahasa Indonesia”, *disertasi*. Yogyakarta: PPS UGM.

Wijana, I Dewa Putu. 2011. *Analisi Wacana Pragmatik Kajian Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka

Yule, George. 1996. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.