

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain :

Penelitian pertama, Skripsi dari Annisah Nur Baiti pada tahun 2013 yang berjudul “Karakteristik Percakapan Rayuan Gombal Pada Acara Sitkom di Televisi (Tinjauan Pragmatik)”. Annisah Nur Baiti merupakan mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Dalam skripsi tersebut membahas tentang Karakteristik Percakapan Rayuan Gombal pada acara Sitkom di Televisi yang meliputi (1) penyisipan bunyi (*kecapai* → *kucapai*, *serigala* → *segala*), (2) penambahan bunyi (*putusin* → *putus*, *satukan* → *satu*), (3) pelesapan bunyi (*meramu* → *merahmu*, *nambah* → *menambah*), dan (4) ambiguitas (*Surat Izin Mencintai* → *SIM*, *Benar-Benar Mencintai* → *BBM*, *sepasang tapi menyatu* → *sepatu*). Selain membahas mengenai karakteristik percakapan rayuan gombal juga mengetahui maksud tuturan dalam rayuan gombal pada acara Sitkom di Televisi yang meliputi (1) permintaan (*mau minumpahkan cintaku*, *modalcintain sama kamu*, *tempelin hati aku buat kamu*), (2) pernyataan (*nama panjangnya tarsanjung cintamu*, *kamu itu pangkalan hatiku*, *deada yang lain selain kamu dihatiku*), (3) harapan (*abang pengen cepat-cepat putusin tanggal pernikahan kita Neng!*, *jodoh kamu Insya Allah*), (4) perintah (*kosongin*

hati kamu buat aku dan komporin hati bapak neng biar kita jadi nikah), (5) ajakan (jalani hidup bersamaku), dan (6) berjanji (kucingta kamu selamanya, buahagiain kamu, serigalanya akan kuberikan untukmu).

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis ini yaitu, sama-sama mengambil penelitian karakteristik kebahasaan pada percakapan rayuan gombal. Perbedaanya, penelitian di atas mengambil objek acara Sitkom di Televisi, sedangkan penelitian penulis mengambil objek konten dalam *Channel YouTube* Egi Kobeyyy tahun 2020.

Penelitian relevan yang kedua yaitu penelitian sintesis dari Sony Christian Sudarsono pada tahun 2013 yang berjudul “Permainan Bahasa dalam Wacana Gombal”. Sony Christian Sudarsono merupakan mahasiswa program sarjana jurusan Sastra Indonesia. Jika peneliti Annisah Nur Baiti memilih percakapan rayuan gombal secara langsung sedangkan peneliti Sony Christian Sudarsono memilih rayuan gombal dalam bentuk wacana gombal. Dalam sintesis tersebut membahas tentang permainan bahasa dengan memanfaatkan aspek-aspek kebahasaan yang meliputi (1) aspek fonologi: permainan fonem dan penambahan suku kata, (2) aspek sintaktis: pertalian kata dalam frasa dan pertalian antarklausa, (3) aspek semantik: polisemi, homonimi, idiom, peribahasa, hiperbola, elipsis, metafora, dan personifikasi, dan (4) aspek wacana: pantun, silogisme, dan entailmen.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis ini yaitu, sama-sama memfokuskan pada rayuan gombal. Perbedaanya, penelitian di

atas mengambil penelitian permainan bahasa. Selain itu, rayuan gombal yang diteliti berbentuk wacana gombal. Sedangkan penelitian penulis berbentuk percakapan rayuan gombal secara tatap muka.

B. Landasan Teori

1. Karakteristik Kebahasaan Percakapan Rayuan Gombal

Rayuan gombal berarti ucapan yang tidak sesuai atau omong kosong. Rayuan gombal dapat dikategorikan sebagai tuturan humor. Hal ini dijelaskan oleh Ratnawati (2019 : 189) bahwa tuturan humor yang dilihat dari segi sudut pandang memiliki ciri khas yang dapat dilakukan sebuah penelitian. Berdasarkan sudut pandang pelanggaran prinsip kerjasama, tuturan humor memiliki beberapa ciri khas : (1) tuturan berlebihan, (2) tuturan kibul, (3) tuturan simpang, dan (4) tuturan ambigu. Jika dilihat dari kaca mata pragmatis, maka tuturan-tuturan tersebut digunakan untuk menimbulkan efek lucu dengan memanfaatkan aspek pelanggaran prinsip kerjasama.

Sebuah rayuan gombal memiliki karakteristik yaitu memanfaatkan aspek-aspek kebahasaan. Aspek-aspek kebahasaan yang dimanfaatkan dalam sebuah rayuan gombal serupa dengan tuturan humor. Wijana (2004 : 35) mengungkapkan bahwa analisis terhadap aspek-aspek kebahasaan yang lazim digunakan untuk menciptakan humor, meliputi penyimpangan ortografis, fonologis, ketaksaan, metonimi, sinonimi, antonimi, eufemisme, nama, deiksis, kata ulang, pertalian kata dalam frasa, pertalian

elemen intra klausa, konstruksi aktif pasif, pertalian antarklausa, dan pertalian antarpoposisi.

Menurut Hermintoyo (2011 : 17-26) bahasa humor memiliki keterkaitan dengan para pencipta dari bahasa humor yang memanfaatkan potensi bahasa sebagai sumber kelucuan dari kreasi-kreasi yang diciptakan. Salah satu kreativitas yang dilakukan adalah memanfaatkan berbagai aspek kebahasaan, seperti aspek fonologis dan ketaksaan.

Dari ketiga pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam menciptakan sebuah rayuan gombal yang menghasilkan tuturan humor memanfaatkan aspek-aspek kebahasaan seperti aspek fonologis, relasi makna, dan idiom.

a. Aspek Fonologis

Bunyi merupakan satuan kebahasaan yang terkecil. Bunyi-bunyi bahasa secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yakni fon dan fonem. Menurut Wijana (2004 : 130) Sifat-sifat bunyi merupakan peluang untuk mengkreasikan humor. Dalam hubungan ini, harapan-harapan yang diasumsikan oleh para peserta tindak tutur dikacaukan dengan penyimpangan bunyi-bunyi pembentuk kata-kata yang menjadi bagian wacana yang dituturkan. Menurut Hermintoyo (2011 : 17-21), aspek fonologis dalam humor dapat dilakukan dengan teknik substitusi bunyi, permutasi bunyi, penyisipan bunyi, dan pelepasan bunyi.

1) Substitusi Bunyi

Untuk memperoleh efek lucu, ada kalanya para pencipta mensubstitusikan bunyi pada sebuah kata dengan bunyi yang lain, sehingga tercipta sebuah kata yang memiliki makna yang berbeda.

2) Permutasi Bunyi

Gejala salah ucap yang dilakukan dengan sengaja maupun tidak disengaja seringkali menimbulkan efek humor bagi para pendengarnya. Menurut Wijana (2004: 135), gejala salah ucap adalah fenomena kebahasaan yang natural yang terjadi di luar kesadaran penuturnya, sedangkan fenomena permainan kata secara sengaja dibentuk berdasarkan konvensi yang telah disepakati oleh penuturnya. Oleh karena itu, di dalam penciptaan humor terdapat permutasi bunyi yang merupakan proses perubahan deret unsur-unsur kalimat atau terjadi pertukaran bunyi.

3) Penyisipan Bunyi

Penyisipan bunyi adalah penambahan bunyi yang diletakkan di depan, tengah, maupun akhir pada suatu kata. Menurut Hermintoyo (2011: 19-21), penyisipan bunyi dibagi menjadi 4 yaitu Epentesis, Anaptiksis, Protesis, dan Paragog.

a) Epentesis

Penyisipan bunyi yaitu penambahan satu fonem atau lebih/ suku kata di tengah kata.

b) Anaptiksis/ Suara Bakti

Anaptiksis atau suara bakti adalah proses penambahan bunyi untuk melancarkan ucapan. Fonem pelancar itu berupa konsonan [w], vokal [e].

c) Protesis

Penambahan bunyi berupa satu fonem atau lebih yang diletakkan di depan kata.

d) Paragog

Proses penambahan satu atau beberapa fonem yang diletakkan di akhir kata.

4) Pelesapan Bunyi

★ Pelesapan atau penghilangan bunyi adalah bunyi yang dihilangkan pada suatu kata. Pelesapan atau penghilangan bunyi ini dapat mengacaukan persepsi pembaca atau lawan tutur. Sebuah kata memungkinkan memiliki makna yang berbeda apabila salah satu atau beberapa bunyi yang merupakan elemen pembentuknya dilesapkan.

b. Relasi Makna

Chaer (2012:297) mengungkapkan bahwa relasi makna adalah hubungan semantik yang melibatkan satuan bahasa yang satu dengan satuan bahasa lainnya. Dalam hal ini, satuan bahasa dapat berupa kata, frase, maupun kalimat, dan relasi semantik itu dapat menyatakan kesamaan makna, pertentangan makna, ketercakupan makna, kegandaan makna, atau juga kelebihan makna. Relasi makna biasanya membicarakan masalah-masalah seperti sinonim, antonim, polisemi, homonimi, hiponimi, ambiguiti, dan redundansi.

1) Sinonim

Sinonim atau sinonimi adalah hubungan semantik yang menyatakan adanya kesamaan makna antara satu satuan ujaran dengan satuan ujaran lainnya. Misalnya, kata betul bersinonim dengan kata benar. Namun, makna dari dua buah ujaran yang bersinonim tidak akan sama persis. Ketidaksamaan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti faktor waktu, tempat atau wilayah keformalan, sosial, bidang kegiatan dan nuansa makna.

2) Antonim

Antonim atau antonimi adalah hubungan semantik antara dua buah satuan ujaran yang maknanya menyatakan kebalikan, pertentangan, atau kontras antara yang satu dengan yang lain. Misalnya, kata buruk berantonim dengan kata baik; kata mati berantonim dengan kata hidup; kata guru berantonim dengan kata

murid; dan kata membeli berantonin dengan kata menjual. Jika dilihat dari sifat hubungannya, maka antonimi itu dapat dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu :

a) Antonimi yang Bersifat Mutlak

Contohnya : kata diam berantonim secara mutlak dengan kata bergerak, sebab sesuatu yang diam tentu tidak bergerak, dan yang sedang bergerak tentunya tidak sedang diam.

b) Antonimi yang Bersifat Relatif atau Bergradasi

Dua buah satuan ujaran yang batasnya tidak dapat ditentukan secara jelas, batasnya itu dapat bergerak menjadi lebih atau menjadi kurang. Contohnya kata besar dan kecil. Namun, sesuatu yang tidak besar belum tentu kecil; Suatu objek dikatakan besar atau kecil dalam kehidupan kita adalah karena diperbandingkan antara yang satu dengan yang lainnya. Seekor kambing menjadi sesuatu yang kecil jika berada di samping gajah dan kuda; tetapi kambing akan menjadi besar bila berada di samping anjing dan kucing.

c) Antonimi yang Bersifat Relasional

Antonimi jenis ini disebut relasional karena munculnya yang satu harus disertai dengan yang lain. Contohnya kata suami dan istri. adanya suami karena adanya istri. Jika salah satu tidak ada, maka yang lain juga tidak ada. Hal ini dikarenakan seorang laki-laki tidak bisa disebut sebagai suami kalau tidak

punya istri. Andaikata istrinya meninggal, maka dia bukan suami lagi melainkan kini sudah berganti nama menjadi duda.

d) Antonimi yang Bersifat Hierarkial

Umpamanya kata tamtama dan bintanga berantonim secara hierarkial; juga antara gram dan kilogram. Antonimi jenis ini disebut bersifat hierarkial karena kedua satuan ujaran yang berantonim itu berada dalam satu garis jenjang atau hierarki.

Demikianlah, kata tamtama dan bintanga berada dalam satu garis kepangkatan militer, kata gram dan kilogram berada dalam satu garis jenjang ukuran timbangan

3) Polisemi

Polisemi adalah sebuah kata atau satuan ujaran yang mempunyai makna lebih dari satu. Contohnya kata kepala. Kepala memiliki makna bagian tubuh manusia. Namun, kepala akan memiliki makna yang berbeda pada kata kepala kantor, kepala surat, kepala jarum, dan kepala meja.

4) Homonimi

Homonimi adalah dua buah kata atau satuan ujaran yang bentuknya "kebetulan" sama; maknanya tentu saja berbeda, karena masing-masing merupakan kata atau bentuk ujaran yang berlainan. Contohnya kata bisa. Kata bisa yang berarti 'racun ular' dan kata bisa yang berarti 'sanggup'. Pada kasus homonimi ini ada dua istilah lain yang dibicarakan, yaitu homofoni dan homografi.

Yang dimaksud homofoni adalah adanya kesamaan bunyi (fon) antara dua satuan ujaran, tanpa memperhatikan ejaannya, apakah ejaannya sama ataukah berbeda. Contohnya, pada kata bank ‘lembaga keuangan’ dengan kata bang (bentuk singkat abang) yang bermakna kakak laki-laki. Sedangkan, istilah homografi mengacu pada bentuk ujaran yang sama ortografinya atau ejaannya, tetapi ucapan dan maknanya tidak sama. Dalam bahasa Indonesia bentuk-bentuk homografi hanya terjadi karena ortografi untuk fonem /e/ dan fonem /ə/ sama lambangnya yaitu huruf <e>, Contohnya kata teras ‘inti’ dan kata teras / tɛras/ yang maknanya ‘bagian serambi’.

5) Hiponimi

Hiponimi adalah hubungan semantik antara sebuah bentuk ujaran yang maknanya tercakup dalam makna bentuk ujaran yang lain.

Umpamanya antara kata merpati dan kata burung. Makna kata merpati tercakup dalam makna kata burung. Kita dapat mengatakan merpati adalah burung; tetapi burung bukan hanya merpati, bisa juga tekukur, perkutut, balam, kepodang, dan cendrawasih. Oleh karena itu, relasi bersifat searah, bukan dua arah. Hal ini disebabkan kata merpati berhiponim dengan burung, maka burung bukan berhiponim dengan merpati, melainkan berhipenim.

6) Ambiguiti atau Ketaksaan

Ambiguiti atau ketaksaan adalah gejala dapat terjadinya kegandaan makna akibat tafsiran gramatikal yang berbeda. Tafsiran gramatikal yang berbeda ini umumnya terjadi pada bahasa tulis, karena dalam bahasa tulis unsur suprasegmental tidak dapat digambarkan dengan akurat. Misalnya, bentuk buku sejarah baru dapat ditafsirkan maknanya menjadi (1) buku sejarah itu baru terbit, atau (2) buku itu memuat sejarah zaman baru. Kemungkinan makna (1) dan (2) itu terjadi karena kata baru yang ada dalam konstruksi itu, dapat dianggap menerangkan frase buku sejarah, dapat juga dianggap hanya menerangkan kata sejarah.

7) Redundansi

Redundansi adalah penggunaan unsur segmental dalam suatu bentuk ujaran yang berlebih-lebihan. Contohnya pada kalimat “Boneka itu dimainkan oleh Ani”. Kalimat tersebut tidak akan berbeda maknanya bila dikatakan “Boneka itu dimainkan Ani. Jadi, tanpa menggunakan preposisi oleh. Nah, penggunaan kata oleh inilah yang dianggap redundans, berlebih-lebihan.

c. Idiom

1) Pengertian Idiom

Idiom adalah satuan ujaran yang maknanya tidak dapat ‘diramalkan’ dari makna unsur-unsurnya, baik secara leksikal

maupun gramatikal. Umpamanya, secara gramatikal bentuk menjual rumah bermakna ‘yang menjual menerima uang dan yang membeli menerima rumahnya, tetapi dalam Bahasa Indonesia bentuk menjual gigi tidaklah memiliki makna seperti itu melainkan bermakna ‘tertawa keras-keras’. Jadi, makna seperti itulah yang disebut makna idiomatikal. Keraf (dalam Pujilestari (2016:2) mengungkapkan bahwa terkadang idiom disejajarkan dengan pengertian peribahasa. Padahal sebenarnya pengertian idiom lebih luas dibandingkan dengan peribahasa yaitu pola-pola struktural yang menyimpang dari kaidah-kaidah bahasa yang umum, biasanya berbentuk frasa, sedangkan artinya tidak bisa diterangkan secara logis atau secara gramatikal, dengan bertumpu pada makna kata-kata yang membentuknya.

2) Bentuk-bentuk idiom

Idiom memiliki dua jenis yaitu jenis pertama berdasarkan makna unsur pembentuknya dan berdasarkan pemilihan kata.

Idiom berdasarkan makna unsur pembentuknya dalam bahasa Indonesia yaitu ada dua jenis yaitu idiom penuh dan idiom sebagian (Chaer, 2013:75).

a) Idiom penuh

Idiom penuh adalah idiom yang unsur-unsurnya secara keseluruhan sudah merupakan satu kesatuan dengan satu

makna, seperti pada contoh *gulung tikar* yang berarti bangkrut, *darah biru* yang berarti seorang bangsawan dan *membanting tulang* yang berarti bekerja keras.

b) Idiom sebagian

Idiom sebagian adalah jenis ungkapan yang maknanya masih tergambar dalam makna unsur pembentuknya atau masih tergambar makna asli atau masih memiliki makna leksikalnya sendiri, misalnya *kabur burung* yang berarti berita yang belum pasti, *meja hijau* yang berarti pengadilan, dan *daftar hitam* yang berarti daftar yang berisi nama-nama orang yang dicurigai/dianggap bersalah.

Sedangkan idiom berdasarkan pemilihan kata ada tujuh macam (Tri, 2019: 17-19), sebagai berikut :

(1) Idiom Menggunakan Bagian Tubuh

Idiom yang unsur pembentuknya menggunakan istilah yang terdapat dalam bagian tubuh manusia dan hewan.

Contohnya :

- (a) *Setengah hati*, yang berarti tidak serius melakukan sesuatu.
- (b) *Empat mata*, yang berarti obrolan antara dua orang.
- (c) *Adu mulut*, yang berarti berdebat

(2) Idiom Menggunakan Kata Indera

Idiom yang unsur pembentuknya berkaitan dengan lima panca indera yang meliputi indera penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba, dan perasa.

Contohnya :

- (a) *Besar kepala*, yang berarti sombong.
- (b) *Tertangkap basah*, yang berarti tertangkap seketika sedang melakukan perbuatan tersebut.
- (c) *Kurus kering*, yang berarti sangat kurus.

(3) Idiom Menggunakan Jenis Warna

Idiom yang unsur pembentuknya menggunakan istilah warna seperti merah, hitam, putih, dan lain sebagainya.

Contohnya :

- (a) *Jago merah*, yang berarti api.
- (b) *Merah muka*, yang berarti malu.
- (c) *Hitam di atas putih*, yang berarti perjanjian secara tertulis.

(4) Idiom Menggunakan Nama Benda Alam

Idiom yang unsur pembentuknya menggunakan nama-nama benda alam yang ada disekitar.

Contohnya :

- (a) *Tanah air*, yang berarti negeri tempat kelahiran.
- (b) *Menjadi bulan-bulanan*, yang berarti sasaran lawan.
- (c) *Kabar angin*, yang berarti isu atau desas-desus.

(5) Idiom Menggunakan Nama Binatang

Idiom yang unsur pembentuknya menggunakan nama-nama binatang.

Contohnya :

- (a) *Kambing hitam*, yang berarti orang yang disalahkan.
- (b) *Kelas kakap*, yang berarti golongan atau kelompok hebat.
- (c) *Akal kancil*, yang berarti cerdas.

(6) Idiom Menggunakan Bagian Tumbuhan

Idiom yang unsur pembentuknya menggunakan istilah bagian tumbuh-tumbuhan.

Contohnya :

- (a) *Sebatang kara*, yang berarti hidup sendiri, tidak memiliki saudara.
- (b) *Naik daun*, yang berarti sedang terkenal.
- (c) *Bunga desa*, yang berarti perempuan paling cantik.

(7) Idiom Menggunakan Kata Bilangan

Idiom yang unsur pembentuknya menggunakan kata bilangan.

Contohnya :

- (a) *Diam seribu bahasa*, yang berarti tidak berbicara sedikitpun.
- (b) *Kaki lima*, yang berarti pedagang di pinggir jalan.
- (c) *Setengah tiang*, yang berarti tanda berduka cita.

Namun, peneliti menemukan aspek-aspek kebahasaan yang lain dalam sebuah percakapan rayuan gombal yaitu aspek morfologi dan aspek semantik.

a. Aspek Morfologi

Ramlan (2012 : 21) mengungkapkan bahwa morfologi merupakan cabang dari ilmu bahasa yang mempelajari seluk beluk kata, mulai dari bentuk kata sampai fungsi dari perubahan-perubahan bentuk kata tersebut, baik fungsi gramatik maupun fungsi semantik. Percakapan rayuan gombal yang ditemukan, memanfaatkan aspek morfologi yang berupa

afiksasi, penambahan suku kata, perubahan suku kata, dan akronim.

1) Afiksasi

Afiksasi adalah proses imbuhan afiks pada suatu kata dasar. Afiks yang diimbuhkan letaknya bisa di depan, tengah, maupun akhir dari kata dasar. Ada 4 jenis imbuhan dalam bahasa Indonesia, yaitu prefiks, infiks, sufiks, dan konfiks.

a) Prefiks

Prefiks adalah imbuhan yang diletakkan dibagian awal atau depan pada sebuah kata dasar. Contohnya : me-, ber-, pe-, per-, te-, ter-, dan ke-.

b) Sufiks adalah imbuhan yang diletakkan dibagian belakang pada sebuah kata dasar. Contohnya : -an, -nya, -kah, -kan, -i -man/-wan/-wati, dan sufiks yang melekat pada kata asing serapan (-if, -al, -iah, -asi/-isasi, -or, -er, dan -isme).

c) Infiks

Infiks adalah imbuhan yang diletakkan dibagian tengah pada sebuah kata dasar. Umumnya, infiks ditambahkan pada suku kata pertama antara huruf vokal dan konsonan. Infiks dinilai imbuhan tidak produktif karena hanya bisa digunakan pada beberapa kata dasar saja.

d) Konfiks

Konfiks adalah imbuhan yang diletakkan di bagian depan maupun akhir pada suatu kata dasar. Konfiks disebut juga afiks kombinasi (gabungan prefiks dan sufiks). Contohnya : ber-an, per-an, se-nya, ke-an

2) Penambahan suku kata

Penambahan suku kata adalah penambahan satu suku kata atau lebih yang diletakkan di depan, tengah, maupun akhir suatu kata.

3) Pengurangan suku kata

Pengurangan suku kata adalah penghilangan satu suku kata atau lebih yang berada di depan, tengah, maupun akhir suatu kata.

4) Akronim

Akronim adalah kependekan dari beberapa kata atau yang berupa huruf atau suku kata yang digabungkan menjadi suatu kata. Wujud pemendekannya dapat berupa gabungan dari huruf-huruf pertama, gabungan suku-suku kata, atau bisa juga secara tidak beraturan. Contohnya : wakuncar (waktu kunjung pacar).

b. Aspek Semantik

Chaer (2013 : 2) mengungkapkan bahwa semantik adalah cabang ilmu dalam bidang bahasa yang menyelidiki tentang makna atau arti dalam bahasa. Semantik hanya mencakup makna atau arti yang berkaitan dengan bahasa sebagai alat komunikasi verbal. Sebuah percakapan rayuan gombal yang ditemukan, memanfaatkan aspek semantik berupa relasi makna, hiperbola, dan idiom. Relasi makna dan idiom sudah dijelaskan pada penjelasan yang sebelumnya yaitu pada halaman 14-23.

1) Hiperbola

Hiperbola adalah ucapan kiasan yang melebih-lebihkan kenyataan yang sebenarnya. Melalui gaya bahasa yang sangat berlebihan inilah, memberikan penekanan yang luar biasa terhadap sesuatu yang disampaikan. Dampaknya, hiperbola dapat memberikan kesan humor atau dramatis tergantung dari cara penggunaannya. Contohnya : *Hari ini berita hoax itu menyebar lebih cepat dari kecepatan cahaya.*

2. Percakapan

a. Pengertian Percakapan

Menurut Yuniarti, (2014:238) percakapan adalah interaksi oral yang dilakukan oleh dua partisipan atau lebih secara langsung/tatap muka. Sebuah percakapan yang terjadi sangat

ditentukan oleh konteks pelaku (penutur dan lawan tutur) usia, jenis kelamin, tempat terjadinya percakapan dan sebagainya. Menurut Lestari (2014:1) percakapan merupakan salah satu kegiatan bahasa yang melibatkan partisipan. Dalam percakapan, proses komunikasi terjadi apabila ada dua partisipan, yaitu pembicara dan pendengar. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa di dalam percakapan terjadi pertukaran informasi antara pembicara dan pendengar. Percakapan bukan hanya sekedar pertukaran informasi. Namun, jika seseorang terlibat dalam suatu percakapan, maka akan menginterpretasikan terkait cara dan tujuan mengenai isi percakapan serta bagaimana informasi tersebut disampaikan. Menurut Ruisah (2015:219) percakapan adalah suatu bentuk kegiatan paling dasar yang dilakukan oleh manusia untuk menjalin hubungan anantara manusia satu dengan yang lainnya.

★ Dengan melakukan percakapan, manusia dapat saling mengungkapkan pikiran dan perasaannya, juga dapat saling bertukar informasi untuk memenuhi kebutuhannya.

Dari pernyataan beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa percakapan adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan bertukar informasi. Percakapan tidak akan terjadi jika tidak adanya partisipan. Partisipan dalam sebuah percakapan meliputi pembicara dan penerima. Dalam sehari, kita tidak mungkin tidak melakukan percakapan. Percakapan akan

selalu dilakukan guna memenuhi kebutuhan. Percakapan dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kepentingan si pembicara. Namun, percakapan akan disesuaikan dengan usia, jenis kelamin, tempat terjadinya percakapan, status sosial, dan keakraban si pembicara dengan penerima pesan. Untuk memulai percakapan dengan seseorang yang sudah dikenal akan berbeda dengan yang belum dikenalnya.

b. Jenis-Jenis Percakapan

Secara umum terdapat dua bentuk dalam percakapan, percakapan dalam bentuk monolog dan dialog. Percakapan bentuk monolog yaitu bentuk percakapan satu arah yakni pembicara atau penutur tersebut tetap pada posisinya atau peranannya masing-masing. Penutur tetap sebagai posisi penutur, begitu juga dengan penutur tetap dengan posisinya sebagai penutur. Sedangkan percakapan bentuk dialog berlangsung dua arah secara timbal balik (dialog) atau dalam bentuk percakapan, Rifaid (dalam Rahman) (2018: 2).

c. Fungsi dan Tujuan Percakapan

Melakukan kegiatan percakapan pada dasarnya untuk memenuhi kebutuhan interaksi dengan orang lain. Dijelaskan oleh Trahutami (2012 :2) bahwa manusia melakukan komunikasi,

melakukan percakapan dengan sesamanya adalah untuk membentuk interaksi antarpersonal, dan saling bertukar informasi. Misalnya saja dalam dunia pendidikan, percakapan berperan penting saat proses pembelajaran. Guru akan mengajak siswa berinteraksi untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi atau hanya untuk menghidupkan suasana kelas. Fungsi dan tujuan dari percakapan yang dilakukan oleh orang yang satu dengan yang lainnya tergantung dari konteks yang direncanakan pelaku percakapan. Selain itu, percakapan juga bisa digunakan untuk memulai pembicaraan dengan orang baru. Misalnya saat bersebelahan dengan orang yang belum dikenal. Percakapan dapat dijadikan sebagai cara untuk menyapa seseorang sebagai wujud penghormatan terhadap orang lain.

d. Syarat Percakapan

Afandi (2013:2) menjelaskan bahwa terjadinya peralihan tutur merupakan syarat percakapan yang penting dalam menimbulkan pergantian peran peserta tuturan, yaitu antara peran pembicara dan peran pendengar. Suatu percakapan akan lebih efektif, apabila pesan yang disampaikan merangkum empat komponen komunikasi. Komponen komunikasi adalah aspek-aspek yang penting, agar komunikasi dapat berlangsung dengan baik. Komponen tersebut adalah : (a). Pengirim atau komunikator adalah

pihak yang mengumumkan pesan kepada pihak lain, (b). Penerima atau komunikan adalah pihak yang menerima pesan dari pihak lain, (c). Pesan adalah isi atau maksud yang disampaikan oleh satu pihak kepada pihak lain, dan (d). Umpan balik adalah tanggapan dari penerima pesan atau isi pesan yang disampaikan. Menurut Howe (dalam Trahutami) 2012 : 2) bahwa syarat peting dalam percakapan yaitu terjadinya peristiwa alih tutur pada percakapan yang dilakukan sehari-hari. Hal ini dikarenakan, alih tutur akan menimbulkan peran peserta dalam percakapan. Dalam sebuah percakapan yang baik selalu terjadi pergantian peran, yaitu peran pembicara dan pendengar. Alih tutur pada percakapan tidak diatur secara resmi. Sebuah percakapan yang jelas atau koheren biasanya tersusun dengan baik dan masuk akal bagi pelaku percakapan. Koherensi kelihatannya mudah, namun dalam praktiknya sangatlah kompleks dan tidak dapat dipahami bersamaan antar pelaku percakapan, Ruisah (2015:220).

Dari pernyataan beberapa ahli, maka percakapan dapat terjadi jika memenuhi syarat utama yaitu adanya dua partisipan atau lebih yang melakukan kegiatan alih tutur. Partisipan yang dimaksud yaitu pembawa pesan dan penerima pesan. Jika peristiwa alih tutur terjadi maka tujuan percakapan dapat terkabul. Sebuah percakapan mengandung pesan atau maksud yang disampaikan

pembawa pesan kepada penerima pesan baik secara langsung maupun tersirat.

3. Rayuan Gombal

a. Pengertian Rayuan Gombal

Menurut Baiti (2013:2) rayuan gombal adalah ajakan atau bujukan untuk melakukan sesuatu hal yang disertai dengan kata-kata yang lemah lembut, menyenangkan dan pujian-pujian yang seringkali terdengar norak dan sama sekali tidak sesuai dengan kenyataannya yang dapat membuai perasaan serta mampu membuat kita dengan suka hati menerima dan melakukan segala sesuatu yang sebelumnya tidak sukai sama sekali. Memberikan pujian atau rayuan merupakan salah satu cara yang sering dilakukan oleh kaum pria untuk mendekati wanita yang disukai atau dikagumi, Kumalasari (2015:1). Menurut KBBI online yang diakses pada (17/02/2020) Gombal berarti bohong, omong kosong. Ucapan yang tidak benar, tidak sesuai dengan kenyataan, omongan bohong.

Dari beberapa pendapat di atas, rayuan gombal adalah ajakan atau bujukan yang tidak sesuai dengan kenyataan. Rayuan gombal digunakan untuk menarik perhatian orang lain dengan menggunakan kata-kata yang menarik. Kata-kata dirangkai sedemikian rupa menjadi kalimat yang membuat hati seseorang

gembira. Rayuan gombal dapat dilakukan oleh seorang laki-laki untuk menaklukkan hati seorang perempuan atau sebaliknya. Rayuan gombal dilakukan sebagai wujud kekaguman terhadap seseorang.

b. Fungsi dan Tujuan Rayuan Gombal

Sebuah rayuan dapat dilakukan oleh siapa saja dengan maksud tertentu, seperti melakukan sesuatu yang diperintahkan. Rayuan dalam kisah percintaan biasa disebut rayuan gombal. Pada hakikatnya, rayuan gombal atau bisa disebut sebagai rayuan maut digunakan untuk memberikan efek keromantisan terhadap seseorang. Rayuan-rayuan tersebut pastinya dapat meluluhkan hati seseorang yang sedang mengalami masalah atau dalam keadaan gelisah, Mubarak (2013:2). Sebuah rayuan gombal tidak hanya digunakan dalam masalah percintaan saja. Namun, dapat digunakan dalam dunia bisnis. Misalnya, seorang sales marketing yang menawarkan sebuah produk kepada calon pembeli, akan menggunakan kata-kata yang menarik agar calon pembeli mau membeli produk yang ditawarkan. Selain itu rayuan juga dapat digunakan untuk mencairkan suasana. Dengan permainan kata yang menarik, dapat mengubah suasana yang semula menegangkan menjadi mengasyikan.

4. Maksud Percakapan Rayuan Gombal

Kajian yang digunakan untuk mengetahui maksud dalam sebuah percakapan rayuan gombal yaitu semantik. Semantik merupakan cabang ilmu bahasa yang mempelajari tentang makna atau arti dari suatu bahasa, atau lebih tepatnya makna yang terdapat dalam satuan-satuan ujaran seperti kata, frase, klausa, dan kalimat. Dalam sebuah ujaran, mengandung suatu maksud tertentu. Maksud adalah sesuatu di luar ujaran yang dilihat dari segi subyektif atau pihak pemakai bahasa. Contohnya : “Nilaimu bagus sekali, Nak!”. Dalam kalimat ini, si pengujar tidak bermaksud memuji walaupun nadanya memuji. Namun, dengan kalimat tersebut, si pengujar sebenarnya bermaksud menegur atau mungkin juga mengejek anaknya itu.

5. *YouTube*

a. Pengertian *YouTube*

YouTube adalah sebuah situs web populer dikalangan masyarakat untuk berbagi video secara gratis, memuat, dan menonton. Faiqah,dkk (2016:259). Menurut Putra dan Patmaningkrum (2018:160) *YouTube* merupakan sebuah platform untuk mempublikasikan video, platform ini dapat diakses oleh semua orang di negara manapun. Platform ini resmi berdiri pada tahun 2005. Pendirinya adalah Chad Hurley, Steve Chen, Jawed Karim. Mereka merupakan mantan karyawan *PayPal*. Kemudian

platform *YouTube* dibeli oleh Google dan diperkenalkan kembali pada tahun 2006. Menurut Nurhadi, dkk (2020:171) *YouTube* merupakan sebuah aplikasi berbentuk *Video Sharing*, sehingga pengguna dapat melihat video dari pengguna lainnya. Pengguna *YouTube* dapat mengunggah video untuk dinikmati oleh para pengguna *YouTube* yang lain atau penonton. Selain itu juga *YouTube* merupakan situs media social untuk berbagi video yang sangat populer di seluruh dunia. Aplikasi *YouTube* ini bisa menampilkan beragam macam konten video yang berbeda beda tergantung buatan pengguna yang telah memiliki akun *YouTube*, termasuk Film pendek, klip film, klip *music*, selain itu adapun konten yang amatir seperti *Blog* video, video *original* pendek dan video pendidikan.

Dari penjelasan beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa *YouTube* adalah sebuah situs web yang dapat memuat, menonton, dan mendownload berbagai jenis video. Video-video yang terdapat dalam *YouTube* seperti video *gaming*, *vlog*, musik, iklan, kecantikan, kesehatan, gaya hidup, dan masih banyak lagi. Untuk mengakses *YouTube* sangatlah mudah dan aman. *YouTube* memiliki kebijakan tersendiri bagi penggunaanya baik pengunggah maupun pemirsa. Sehingga video-video yang diunggah dapat disesuaikan dengan usia penontonnya. Selain itu, video-video yang melanggar aturan dapat dilaporkan kepada pihak *YouTube*.

b. Karakteristik *YouTube*

Karakteristik dari *YouTube* yang membuat banyak dari sebagian pengguna betah menggunakannya. Berdasarkan hasil wawancara kepada para informan dan penelitian yang dilakukan oleh Faiqah,dkk (2016:260-261) dikelompokkan menjadi 5 bagian, sebagai berikut :

1) Tidak ada batasan durasi untuk mengunggah video

Hal ini yang membedakan *YouTube* dengan beberapa aplikasi lain yang mempunyai batasan durasi minimal waktu semisal *Instagram*, *Snapchat*, dan sebagainya.

2) System pengamanannya yang mulai akurat

YouTube membatasi pengamanannya dengan tidak mengizinkan video yang mengandung sara, ilegal, dan akan memberikan pertanyaan konfirmasi sebelum mengunggah video.

3) Berbayar

Saat ini seperti yang sedang menjadi viral di mana-mana, *YouTube* memberikan penawaran bagi siapapun yang mengunggah videonya ke *YouTube* dan mendapatkan minimal 1000 *viewers* atau penonton maka akan diberikan honorarium.

4) System offline

YouTube mempunyai fitur baru bagi para pengguna untuk menonton videonya yaitu system offline. System ini

memudahkan para pengguna untuk memonton videonya pada saat offline tetapi sebelumnya video tersebut harus didownload terlebih dahulu.

5) Tersedia editor sederhana

Pada menu awal mengunggah video, pengguna akan ditawarkan untuk mengedit videonya terlebih dahulu. Menu yang ditawarkan adalah memotong video, memfilter warna, atau menambah efek perpindahan video.

c. Perkembangan *YouTube*

Namun, seiring perkembangannya, *YouTube* menjelma menjadi sebuah media besar yang konten-konten videonya tidak hanya ditonton oleh anggotanya saja, tetapi juga oleh banyak orang dari seluruh penjuru dunia, Mahameruaji (2018:62). Menurut Bahrul, dalam website Ilmupedia pada tanggal 17 Oktober 2020. *YouTube* didirikan oleh Jawed Karim, Steve Chen, dan Chad Hurley. Pada tahun 2004, Karim, Chen, dan Hurley merasa bahwa tidak adanya situs yang khusus dalam membagikan video. Padahal, saat itu banyak sekali peristiwa penting yang terjadi seperti insiden Super Bowl Janet Jackson dan tsunami pada Desember 2004. Sehingga mereka merencanakan untuk membuat situs “*YouTube*” dengan mendapatkan investasi dari investor Sequoia Capital pada

tahun 2005 senilai \$11,5 juta. Saat itulah, *YouTube* pertama kali muncul di Internet pada tahun 2005.

Pada bulan Februari 2005, nama domain *YouTube* didaftarkan di kantor pusat di atas restoran pizza di California. Pada bulan April 2005, video pertama diunggah oleh Karim berjudul *Me at the Zoo*. Pada Desember 2005 *YouTube* resmi diluncurkan dan iklan Nike menjadi video pertama yang mendapat satu juta *views*. Setelah pertumbuhan yang sangat cepat, Google mengakuisisi *YouTube* kurang dari setahun kemudian dengan biaya sekitar \$1,65 miliar. Namun, situs itu masih relatif kecil dibandingkan sekarang dan bahkan belum mencapai Inggris dan sejumlah negara lain. Pada Juni 2007, situs tersebut akhirnya diluncurkan di Inggris dan juga delapan negara lainnya.

Pada tahun 2009, *event* besar digelar *YouTube* termasuk peluncuran penuh HD (sekarang hingga 1080p bukan hanya 720p), satu miliar tayangan video per hari, dan kemitraan dengan *Channel 4* yang artinya *YouTube* memiliki acara TV baru untuk pertama kali. Seperti yang disebutkan sebelumnya, banyak orang-orang menemukan kegunaan yang berbeda di *YouTube* dan saat itulah *gaming* dan saluran *vlogging* mulai diminati. Pada tahun 2010, jenis-jenis iklan baru diperkenalkan dan situs tersebut segera mencapai tiga miliar *views* per hari dipertengahan tahun 2011. Sejak tahun 2012 hingga kini, *YouTube* terus berkembang dan tetap

berada dipuncak. Kini, *YouTube* termasuk salah satu perusahaan multi-miliar dolar terbesar yang bergerak dibidang internet. Berbagai layanan baru pun muncul seperti *live streaming*, *merchandise*, *YouTube Premium* dan lain-lain.

Sekarang sekitar 5 miliar video *YouTube* ditonton setiap hari, lebih dari 1,3 miliar orang menggunakan *YouTube*, dan 300 jam video diunggah setiap menit. Jadi, melihat perkembangan *YouTube* yang begitu cepat. Tidak menutup kemungkinan di tahun mendatang, dukungan bagi *YouTube* akan semakin kuat. Bahkan saat ini, *YouTube* dijadikan tempat untuk sebagian besar masyarakat dalam mencari nafkah. Dengan konten yang menarik, orang-orang berlomba-lomba untuk mendapatkan *Subscribers* dan *viewers* yang banyak, agar mendapat *AdSense* dari *YouTube*. Imbasnya, generasi muda lebih suka menonton *YouTube* dibanding menonton Televisi. Kini *YouTube* merupakan *platform* berbagi video terbesar dan termasuk salah satu situs yang paling banyak dikunjungi dalam sejarah internet.

d. *Channel YouTube Egi Kobeyyy*

Hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 2 September 2020 via *direct messege Instagram* dengan pemilik *Channel YouTube* “Egi Kobeyyy” yang memiliki nama asli Egi Abdul Rozak. Beliau lahir di Bandung, 16 Oktober 2000. Sebelum menekuni *YouTube*, beliau sempat menjadi fotografer dan

videografer. Beliau membuat *Channel YouTube* pada tanggal 21 September 2015 dengan nama yang sangat menarik yaitu “Egi Kobeyyy”. Menggunakan tiga huruf Y dibelakang dengan alasan supaya menjadi ciri khas tersendiri dan mudah dalam menyebutkan nama *Channel YouTube*nya saat mempromosikan ataupun dipromosikan. Misalnya saat mempromosikan dengan kalimat seperti ini, “*Subscribe* ya.. Egi Kobeyyy, y nya tiga ya...”. Selain itu, supaya mudah diingat oleh *Subscribers*nya dan mudah dicari dalam kolom pencarian *YouTube*. Beliau baru benar-benar serius dalam membuat konten di *Channel YouTube*nya sekitar pada tahun 2018-2019. Konten pertama kali yang dibuat yaitu prank. Agar penontonnya tidak bosan, beliau mencoba membuat konten dengan topik yang lain yaitu gombal. Ternyata *Subscribers*nya banyak yang menyukai konten tersebut dan membuat *subcriber*nya menjadi bertambah hingga saat ini mencapai 90.000 lebih *Subscribers*.

Memang banyak sekali *YouTubers* yang membuat konten rayuan gombal. Namun, selama 2 tahun terakhir, pemilik akun “Egi Kobeyyy” ini membuat konten rayuan gombal secara konsisten. Dalam satu minggu, bisa mengunggah video rayuan gombal sebanyak 1-2 video. Meskipun demikian, penontonnya tidak merasa bosan. Hal ini terlihat di setiap video yang diunggah ke *YouTube*, rata-rata jumlah penontonnya mencapai 15-20 ribu penonton. Rayuan gombal yang dibawakan juga selalu bervariasi

di setiap video yang dibuatnya. Kesuksesannya ini tidak lepas dari dukungan orang tua dan orang-orang terdekatnya. Beliau juga selalu berpedoman pada motto hidupnya yaitu “Percaya diri, yakin. Jangan mendengarkan kata-kata orang lain, fokus pada tujuan, dan menghargai orang lain”.

6. Peta Konsep Teori Penelitian Karakteristik Kebahasaan Percakapan Rayuan Gombal

Bahasa dibagi menjadi dua yaitu bahasa lisan dan bahasa tulis. Bahasa tulis adalah ragam bahasa yang digunakan tidak secara langsung atau melalui media tulis. Sedangkan bahasa lisan adalah ragam bahasa yang digunakan secara langsung melalui alat ucap. Peneliti mengamati video percakapan yang mengandung rayuan gombal dalam *Channel* YouTube Egi Kobeyyy periode januari-desember 2020. Pengamatan tersebut dilakukan untuk meneliti karakteristik percakapan yang mengandung rayuan gombal dalam *Channel* YouTube Egi Kobeyyy tahun 2020. Sebuah rayuan gombal memiliki karakteristik yaitu memanfaatkan aspek-aspek kebahasaan. Aspek-aspek kebahasaan yang dimanfaatkan dalam sebuah rayuan gombal serupa dengan tuturan humor. Dengan demikian, peneliti menggunakan 3 teori yang menjadi landasan dalam melakukan penelitian tersebut. Teori tersebut dicetuskan oleh Wijana, Hermintoyo, dan Ratnawati.

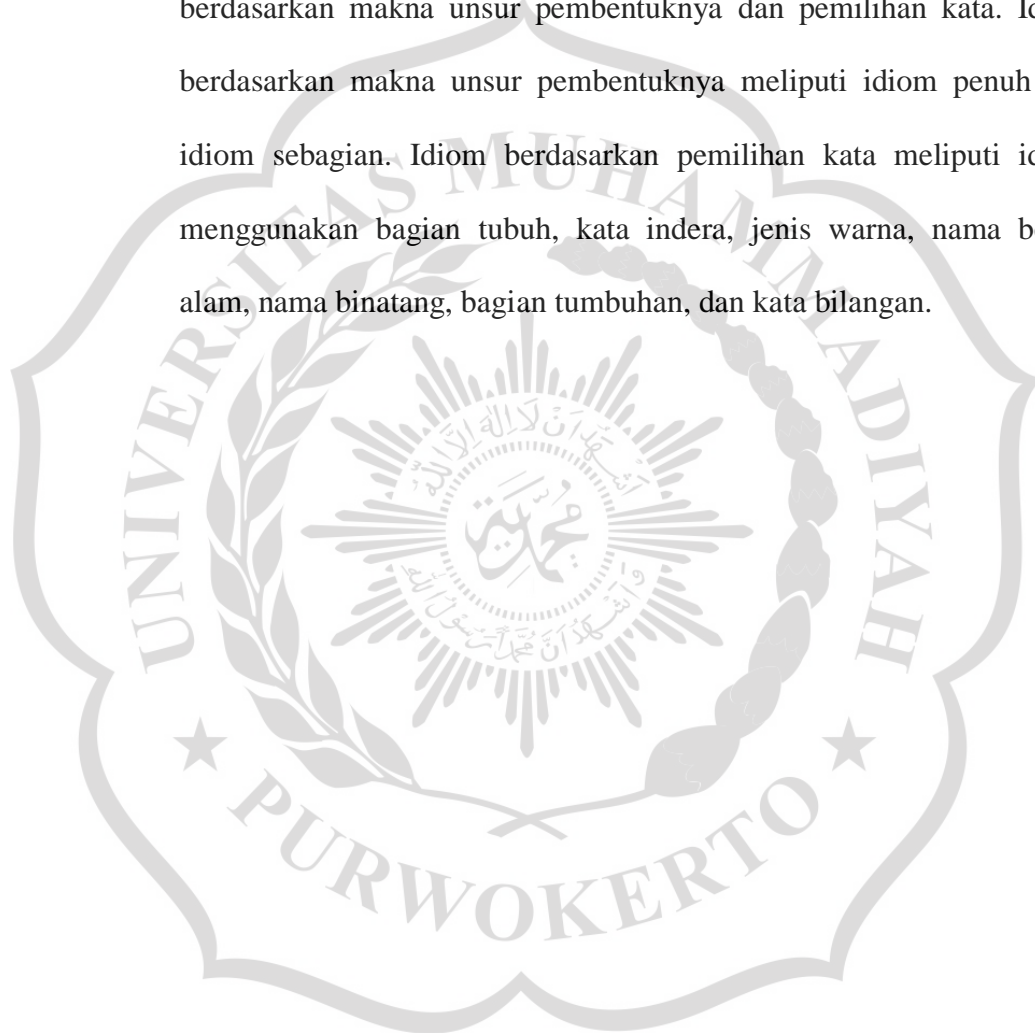
Wijana (2004 : 35) mengungkapkan bahwa analisis terhadap aspek-aspek kebahasaan yang lazim digunakan untuk menciptakan humor, meliputi penyimpangan ortografis, fonologis, ketaksaan, metonimi, sinonimi, antonimi, eufemisme, nama, deiksis, kata ulang, pertalian kata dalam frasa, pertalian elemen intra klausa, konstruksi aktif pasif, pertalian antarklausa, dan pertalian antarposisi.

Menurut Hermintoyo (2011 : 17-26) bahasa humor erat kaitannya dengan para penciptanya yang memanfaatkan potensi bahasa sebagai sumber kelucuan kreasi-kreasinya. Salah satu kreativitas yang dilakukan adalah memanfaatkan berbagai aspek kebahasaan, seperti aspek fonologis dan ketaksaan.

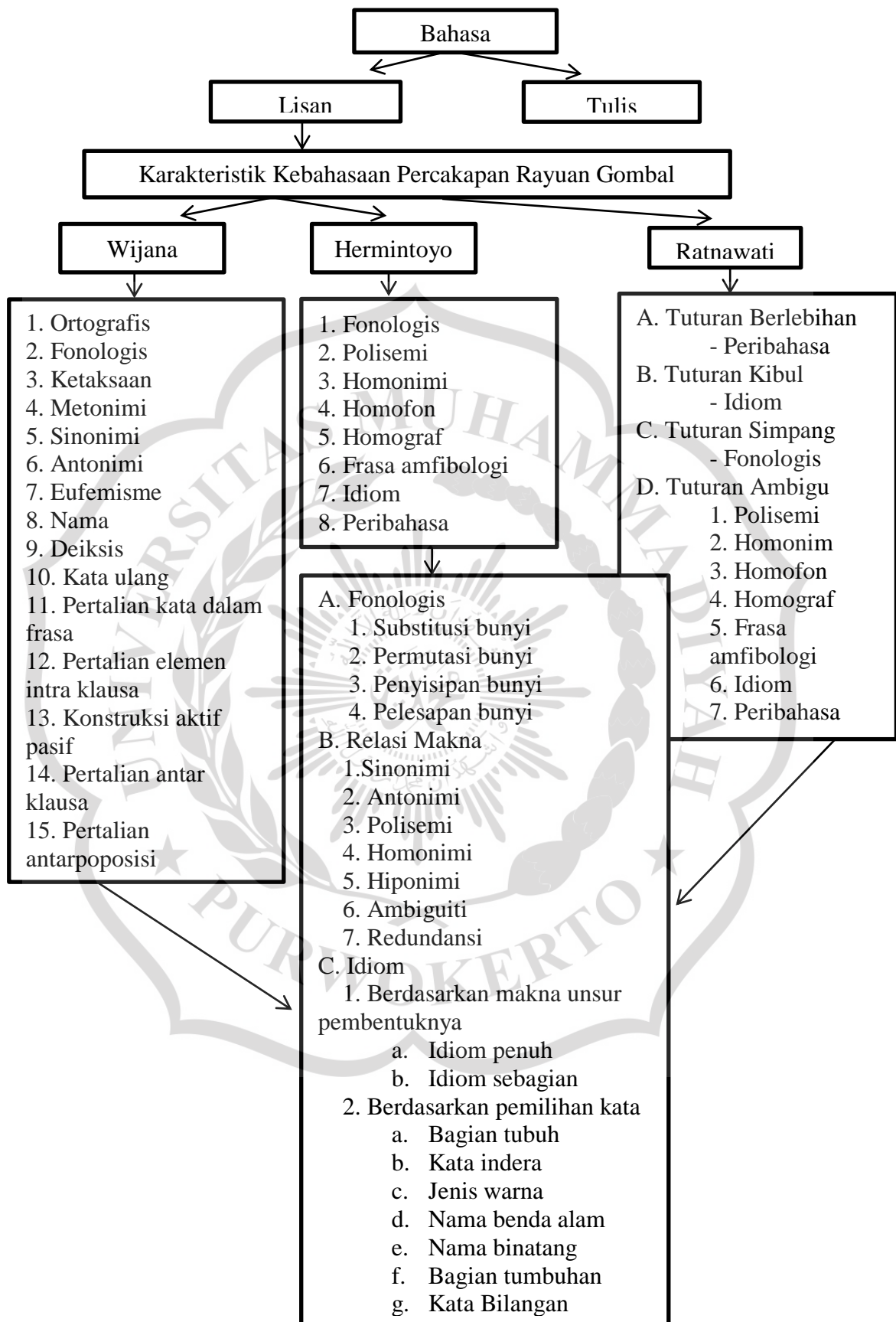
Rayuan gombal dapat dikategorikan sebagai tuturan humor. Hal ini dijelaskan oleh Ratnawati (2019 : 189) bahwa tuturan humor mempunyai ciri khas yang bisa diteliti melalui sudut pandang. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui sudut pandang pelanggaran prinsip kerjasama ini menemukan bahwa tuturan humor memiliki beberapa ciri khas : (1) tuturan berlebihan, (2) tuturan kibus, (3) tuturan simpang, dan (4) tuturan ambigu. Jika dilihat dari kacamata pragmatis, maka tuturan-tuturan tersebut digunakan untuk menimbulkan efek lucu dengan memanfaatkan aspek pelanggaran prinsip kerjasama.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa karakteristik percakapan rayuan gombal yaitu memanfaatkan aspek-aspek kebahasaan yang

meliputi aspek fonologis, relasi makna, dan idiom. Aspek fonologis meliputi substitusi bunyi, permutasi bunyi, penyisipan bunyi, dan pelepasan bunyi. Relasi makna meliputi sinonimi, antonimi, polisemi, homonimi, hiponimi, ambiguiti, dan redundansi. Idiom dibedakan berdasarkan makna unsur pembentuknya dan pemilihan kata. Idiom berdasarkan makna unsur pembentuknya meliputi idiom penuh dan idiom sebagian. Idiom berdasarkan pemilihan kata meliputi idiom menggunakan bagian tubuh, kata indera, jenis warna, nama benda alam, nama binatang, bagian tumbuhan, dan kata bilangan.



**Karakteristik Kebahasaan Percakapan Rayuan Gombal dalam Konten
Channel Youtube Egi Kobeyyy Tahun 2020**



Tuturan yang mengandung rayuan gombal dan mempunyai karakteristik kebahasaan yang terdapat dalam konten Channel YouTube Egi Kobeyyy tahun 2020.