

**ANALISIS BENTUK KREATIF, VARIASI KATA, DAN
PERMAINAN BAHASA DALAM *DISPLAY PICTURE*
*BLACKBERRY MESSENGER***

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S1
Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah**



Diajukan Oleh :

ARDYANTO PRISTIANA

A 310090114

**PENDIDIKAN BAHASA, SASTRA INDONESIA DAN DAERAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014

PERSETUJUAN

**ANALISIS BENTUK KREATIF, VARIASI KATA, DAN PERMAINAN
BAHASA DALAM DISPLAY PICTURE BLACKBERRY MESSENGER**

Telah dipersiapkan dan disusun oleh:

ARDYANTO PRISTIANA

A.310090114

Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Mengetahui,

Pembimbing



Prof. Dr. Markamah, M. Hum.

NIP.195804141987032001

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS BENTUK KREATIF, VARIASI KATA, DAN PERMAINAN BAHASA DALAM DISPLAY PICTURE BLACKBERRY MESSENGER

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

ARDYANTO PRISTIANA

A310090114

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal, 15 Januari 2014

dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

1. Prof. Dr. Markamah, M.Hum.

(.....)

2. Prof. Dr. Harun Joko Prayitno

(.....)

3. Dra. Atiqa Sabardila, M.Hum

(.....)

Surakarta, Januari 2014

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno

NIP. 196504281993031001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata di kemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, saya bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, Januari 2014



Ardyanto Pristiana

A310090114

MOTTO

Rahasia untuk Berjaya ialah menghormati orang lain.

(@KataMutiaras)

Orang yang paling tidak bahagia ialah mereka yang paling takut pada perubahan.

(@KataMutiaras)

Pecundang bukanlah mereka yang kalah, namun mereka yang tak bisa mengakui kekalahan dan tak mau memperbaikinya di kesempatan lain.

(@Kutipan)

Hidup ini terkadang seperti permainan, tidak harus selalu menang, yang penting tetap menyenangkan.

(Penulis)

Sukses itu untuk orangtua!!!

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah teriring dengan selesainya skripsi ini.

Dipersembahkan kepada:

1. Ibu,dan bapak, serta seluruh keluarga tercinta yang telah banyak memberikan kasih sayang, pengorbanan dan mendidikku dengan tanggung jawab.
2. Sahabat-sahabat seperjuangan.
3. Sahabat-sahabat Methamorphose kelas B PBSID 2009.
4. Teman-teman kost Kanpit: Fendy, Sulis, Darno, Eko, Dwi, Andry, dan Dedi.
5. Almamater.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah swt, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan skripsi yang berjudul “Analisis Bentuk Kreatif, Variasi Kata, dan Permainan Bahasa dalam *Display Picture Blackberry Messenger*”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian tugas dan persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan S-1 Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini.

1. Prof. Dr. H. Bambang Setiaji, M.Si., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Dra. Nining Setianingsih, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Drs. Agus Budi Wahyudi, M.Hum., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah.
4. Prof. Dr. Markhamah, M.Hum., selaku Pembimbing utama yang senantiasa memberikan bimbingan dengan cermat, teliti, dan sabar dalam membimbing skripsi ini hingga selesai.
5. Drs. Agus Budi Wahyudi, M.Hum., selaku Pembimbing Akademik yang senantiasa mengarahkan dan memberikan motivasi kepada penulis dengan sabar dan penuh motivasi.

6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu dan bimbingan serta mengampu dengan sabar selama penulis mengikuti perkuliahan di Program studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah.
7. Ibu dan bapak tercinta yang telah memberikan banyak pengorbanan dan kasih sayang.
8. Teman-teman PBSID UMS angkatan 2009
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah banyak memberikan bantuan atas penyusunan skripsi ini.

Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca secara umum maupun secara khusus bagi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, Januari 2014



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR DAN TAABEL.....	xii
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	4
F. Sistematika Penulisan Laporan.	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
A. Kajian Teori	6
1. Blackberry Messenger (BBM).....	6

2. Bentuk Kreatif.....	6
3. Variasi Kata	7
4. Permainan Bahasa	8
B. Kajian Penelitian yang relevan	11
C. Kerangka Pemikiran.....	19
 BAB III METODE PENELITIAN.	21
A. Jenis dan Strategi Penelitian	21
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
C. Objek Penelitian.....	22
D. Data dan Sumber Data	22
E. Teknik Pengumpulan Data.....	23
F. Keabsahan Data.	26
G. Teknik Analisis Data.....	27
H. Prosedur Penelitian	31
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Hasil Penelitian dan Analisis Data.....	33
1. Bentuk Kreatif.....	34
a. Kontras Mutlak	34
b. Peniruan Ungkapan Populer	38
c. Kontradiksi / Kontras Sebab-Akibat secara Umum.....	46
d. Hubungan Sebab-Akibat Tidak Logis / Logika Terbalik	50
e. Kreasi Perbandingan	52

2. Variasi Kata	54
a. Singkatan.....	55
b. Akronim	56
3. Permainan Bahasa	59
a. Permainan Bahasa Peniruan Produk Komsumsi.....	59
b. Permainan Bahasa Peniruan Nama Tempat / Nama Bangunan	63
c. Permainan Bahasa Peniruan Iklan/Acara pada Media Masa ...	64
B. Pembahasan	65
 BAB V PENUTUP	 75
A. Simpulan	75
B. Implikasi	76
C. Saran	76
 DAFTAR PUSTAKA.....	 78
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR GAMBAR DAN TABEL

Gambar 2.1. Skema Kerangka Pemikiran	20
Gambar 3.1. Contoh Bentuk Kreatif	24
Gambar 3.2. Contoh Variasi Kata	25
Gambar 3.3. Contoh Permainan Bahasa	26
Gambar 3.4. Contoh Analisis Data 1.....	29
Gambar 3.5. Contoh Analisis Data 2.....	30
Gambar 3.6. Contoh Analisis Data 3.....	31
Gambar 4.1. Data 1 Bentuk Kreatif	35
Gambar 4.2. Data 2 Bentuk Kreatif	36
Gambar 4.3. Data 3 Bentuk Kreatif	37
Gambar 4.4. Data 4 Bentuk Kreatif	38
Gambar 4.5. Data 5 Bentuk Kreatif	39
Gambar 4.6. Data 6 Bentuk Kreatif	40
Gambar 4.7. Data 7 Bentuk Kreatif	41
Gambar 4.8. Data 8 Bentuk Kreatif	42

Gambar 4.9. Data 9 Bentuk Kreatif	43
Gambar 4.10. Data 10 Bentuk Kreatif	44
Gambar 4.11. Data 11 Bentuk Kreatif	45
Gambar 4.12. Data 12 Bentuk Kreatif	46
Gambar 4.13. Data 13 Bentuk Kreatif	47
Gambar 4.14. Data 14 Bentuk Kreatif	48
Gambar 4.15. Data 15 Bentuk Kreatif	49
Gambar 4.16. Data 16 Bentuk Kreatif	50
Gambar 4.17. Data 17 Bentuk Kreatif	51
Gambar 4.18. Data 18 Bentuk Kreatif	52
Gambar 4.19. Data 19 Bentuk Kreatif	53
Gambar 4.20. Data 20 Bentuk Kreatif	54
Gambar 4.21. Data 1 Variasi Kata	55
Gambar 4.22. Data 2 Variasi Kata	56
Gambar 4.23. Data 3 Variasi Kata	57
Gambar 4.24. Data 4 Variasi Kata	57
Gambar 4.25. Data 5 Variasi Kata	58

Gambar 4.26. Data 1 Permainan Bahasa	60
Gambar 4.27. Data 2 Permainan Bahasa	61
Gambar 4.28. Data 3 Permainan Bahasa	61
Gambar 4.29. Data 4 Permainan Bahasa	62
Gambar 4.30. Data 5 Permainan Bahasa	63
Gambar 4.31. Data 6 Permainan Bahasa	64
Tabel 4.1. Hasil Penelitian	66

ABSTRAK

ANALISIS BENTUK KREATIF, VARIASI KATA, DAN PERMAINAN BAHASA DALAM DISPLAY PICTURE BLACKBERRY MESSENGER

Ardyanto Pristiana, A 310090114, Jurusan Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013.

Tujuan penelitian ini adalah (1) memaparkan hasil analisis bentuk-bentuk kreatif yang terdapat dalam Display Picture Blackberry Messenger, (2) memaparkan hasil analisis variasi kata yang terdapat dalam Display Picture Blackberry Messenger, dan (3) memaparkan hasil analisis permainan bahasa yang terdapat dalam Display Picture Blackberry Messenger. Sumber data dalam penelitian ini adalah pada Display Picture Blackberry Messenger dengan kode PIN: 2A2B5104. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pustaka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Analisis data menggunakan metode agih dengan teknik lanjutan yaitu teknik parafrase, teknik lesap, dan teknik ganti.

Hasil penelitian ini menunjukkan bentuk kreatif ada lima jenis klasifikasinya, yakni (1) kontras mutlak, (2) peniruan ungkapan populer, (3) kontradiksi / kontras sebab-akibat secara umum, (4) hubungan sebab-akibat tidak logis / logika terbalik, dan (5) bentuk kreatif perbandingan. Kemudian untuk variasi kata ada dua jenis, yakni variasi kata berupa singkatan dan variasi kata berupa akronim. Selanjutnya untuk permainan bahasa ada tiga jenis, yakni (1) permainan bahasa peniruan produk konsumsi, (2) permainan bahasa peniruan iklan / acara televisi, dan (3) permainan bahasa peniruan nama tempat / nama bangunan. Dalam penelitian ini keseluruhannya terdapat 31 data yang telah sesuai dengan kriteria penelitian. Untuk bentuk kreatif secara keseluruhan ada 20 data. Dari 20 data tersebut, kontras mutlak ditemukan 4 data, peniruan ungkapan populer ditemukan 7 data, kontradiksi / kontras sebab-akibat secara umum ditemukan 4 data, hubungan sebab-akibat tidak logis ditemukan 2 data, sedangkan bentuk kreatif perbandingan ditemukan 3 data. Selanjutnya untuk variasi kata keseluruhannya ditemukan 5 data. Untuk variasi kata berupa singkatan hanya ditemukan 1 data, sedangkan variasi kata berupa akronim ditemukan 4 data. Kemudian yang terakhir untuk permainan bahasa keseluruhan ditemukan 6 data. Dari 6 data tersebut, permainan bahasa peniruan produk konsumsi ada 4 data, permainan bahasa peniruan iklan / acara pada media massa ada 1 data, dan permainan bahasa peniruan nama tempat / nama bangunan ada 1 data.

Kata kunci: bentuk kreatif, variasi kata, permainan bahasa.