

**PERMAINAN BAHASA DALAM WACANA HUMOR
PADA AKUN MEME *COMIC* INDONESIA DI INSTAGRAM
SERTA IMPLIKASINYA PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI SMA
(Skripsi)**

**Oleh
NURUL FATONAH**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PERMAINAN BAHASA DALAM WACANA HUMOR PADA AKUN MEME *COMIC* INDONESIA DI INSTAGRAM SERTA IMPLIKASINYA PADA PEMBALAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA

**OLEH
NURUL FATONAH**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah permainan bahasa dalam bidang fonologi, morfologi, dan semantik pada wacana humor meme *comic* Indonesia di instagram serta implikasinya terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMA. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan permainan bahasa dalam bidang fonologi, morfologi, dan semantik pada wacana humor meme *comic* Indonesia di instagram serta implikasinya terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMA.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sumber data pada penelitian ini adalah meme dalam akun meme *comic* Indonesia di instagram. Data dalam penelitian ini adalah permainan bahasa dalam wacana humor meme *comic* Indonesia di instagram. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik dokumentasi. Teknik ini dilakukan dengan cara *screen capture* melalui telepon genggam. Data yang telah didapat kemudian dianalisis dan diklasifikasikan berdasarkan bidang-bidang permainan bahasa fonologi, morfologi, dan semantik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan bahasa pada wacana humor dalam akun meme *comic* Indonesia di instagram pada bidang fonologi cenderung menggunakan permainan bahasa substitusi dengan jumlah sebanyak sembilan belas data, meliputi *mantan, langsung, paku, nasi, teh-lajur, karma, the conjuring2, valak, ketan, salak, buru-buru, komodo, jengkel, danur, sabar, zombie, balikin, raurus*, dan *Melly Go-slow* sedangkan permainan bahasa yang paling sedikit digunakan adalah protes dengan satu data yakni *kutang*. Pada bidang morfologi cenderung memanfaatkan permainan bahasa singkatan dengan jumlah delapan data, yakni *CFD, UNBK, THR, LDR, UNBK 2017, UNBK*, dan *OTW DWP* dan reduplikasi menjadi bidang permainan bahasa yang paling sedikit digunakan dengan jumlah satu data yakni *buru-buru*. Kemudian, pada bidang semantik permainan bahasa yang paling banyak dimanfaatkan adalah homonim dengan jumlah dua puluh satu data, yakni *suka pusing, band, yoga, tambahin, indah, kuncinya, mati, hak, tulang rusuk, dimanfaatin, stop kontak, anak mana, chelsea, mode terbang, kotor, spesial, gulung tikar, nikung, ngebuletinnya, tembak*, dan *udah di atas*. Kemudian, homograf menjadi permainan bahasa yang paling sedikit dimanfaatkan dengan jumlah satu data yakni *tahu*. Hasil penelitian ini dapat diimplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA kelas X pada materi teks anekdot.

Kata Kunci: permainan bahasa, wacana humor, meme.

**PERMAINAN BAHASA DALAM WACANA HUMOR
PADA AKUN MEME *COMIC* INDONESIA DI INSTAGRAM
SERTA IMPLIKASINYA PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI SMA**

**Oleh
NURUL FATONAH**

Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN
Pada
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **PERMAINAN BAHASA DALAM WACANA HUMOR PADA AKUN MEME COMIC INDONESIA DI INSTAGRAM SERTA IMPLIKASINYA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA**

Nama Mahasiswa : **Nurul Fatonah**

No. Pokok Mahasiswa : 1313041062

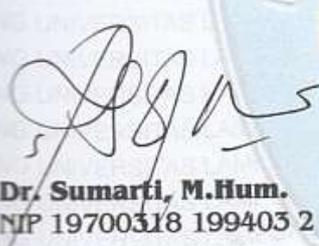
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

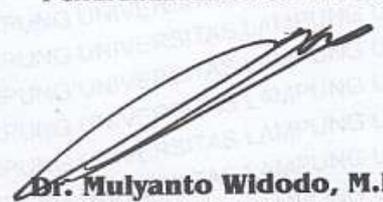
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Dr. Sumartji, M.Hum.
NIP 19700318 199403 2 002


Bambang Riadi, M.Pd.
NIP 19840630 201404 1 102

**2. Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni**


Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.
NIP 19620203 198811 1 001

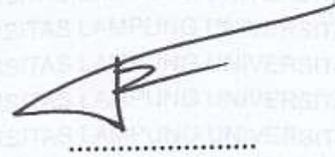
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Sumarti, M.Hum.



Sekretaris : Bambang Riadi, M.Pd.



**Penguji
Bukan Pembimbing : Dr. Siti Samhati, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 16 Oktober 2017

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

NPM : 1313041062
nama : Nurul Fatonah
judul skripsi : Permainan Bahasa Dalam Wacana Humor Pada Akun Meme *Comic* Indonesia Di Instagram Serta Implikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMA
program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik;
2. dalam karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 23 Oktober 2017


Nurul Fatonah
NPM 1313041062

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Desa Candimas V Dusun Candimas Kecamatan Natar Lampung Selatan pada 19 April 1995, sebagai anak kelima dari lima bersaudara pasangan Bapak Mustakim dan Ibu Marfiah.

Penulis memulai pendidikan di TK Islam Al-Muttaqin Perkemas, Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan pada tahun 1998-2000, kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 3 Candimas, Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan dari tahun 2000-2006. Pada tahun 2006-2009 penulis melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Natar, Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. Pada tahun 2009-2012 penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Natar Lampung Selatan.

Tahun 2013 penulis terdaftar sebagai mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Pada tahun 2016, penulis melakukan PPL di SMP Negeri 2 Ulu Belu, Kecamatan Ulu Belu, Kabupaten Tanggamus dan KKN

Kependidikan Terintegrasi Unila di Pekon Gunung Sari, Kecamatan Ulu Belu,
Kabupaten Tanggamus.

MOTO

Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu. Allah mengetahui sedang kamu tidak mengetahui.

(QS. Al-Baqarah : 216)

Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

(QS. Al-Insyirah : 7)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya tulis ini sebagai tanda bakti yang tulus dan penuh rasa terima kasih untuk kedua orang tuaku Bapak Mustakim dan Ibu Marfiah yang telah mendoakan, membesarkan, merawat, menjaga, memberikan kasih sayang, mendukung, dan mendidikku sehingga menjadi diriku yang sekarang.

Kupersembahkan pula untuk keempat kakak kandungku, Muslimin, Juni Lestari, Wahyu Irawan, Esti Utami yang telah memberikan semangat dan perhatian yang besar pada masa depanku, serta keluarga, sahabat, teman, dan orang terkasihku yang senantiasa memberikan dukungan dan doanya.

Almamater tercinta Universitas Lampung yang telah mendewasakanku.

SANWACANA

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Permainan Bahasa dalam Wacana Humor pada Akun Meme Comic Indonesia di Instagram serta Implikasinya pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Lampung .

Penulis menyadari terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih setulusnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini antara lain:

1. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
3. Dr. Munaris, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah menyetujui judul skripsi ini, juga sebagai pembimbing akademik yang telah memberikan pengarahan selama proses perkuliahan.

4. Dr. Sumarti, M.Hum., selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan berupa pengarahan, nasihat/saran, dan bantuan selama proses penulisan skripsi ini.
5. Bambang Riadi, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan berupa pengarahan, nasihat/saran, dan bantuan selama proses penulisan skripsi ini.
6. Dr. Siti Samhati, M.Pd., selaku penguji skripsi yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan berupa kritik dan saran yang membangun dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang selama ini membekali ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama menempuh jenjang pendidikan di Universitas Lampung.
8. Kedua orang tua tercinta, terkasih dan tersayang yang tidak henti-hentinya mendoakan disetiap waktu, mendukung, menasihati, dan memberikan seluruh kasih sayang yang tulus kepada penulis.
9. Keempat kakakku, Muslimin, Juni Lestari, Wahyu Irawan, dan Esti Utami yang selalu mendukung dan menantikan kelulusanku.
10. Keenam keponakanku, Umar Farhat Alfaruq, Zaskia Hasna A., Ghifar Maulana Alfarisi, Assyraf Malik Alfarisi, Annida Syauqia Tsabita dan Alifah Sahira Mumtaz yang selalu membangkitkan semangat, memberi keceriaan, dan kebahagiaan.
11. Seluruh keluarga besarku terima kasih atas dukungan dan doanya.

12. Sahabat Gadis tercinta, Diyah Berta Alpina, Indri Arnaselis, Mustavida Sari, dan Ratu Faizatul Mufazah yang selalu ada disetiap suka duka, selalu setia, saling mendoakan, pengertian, dan berbagi kebahagiaan bersama dari awal perkuliahan hingga menuju gelar S.Pd. semoga kebersamaan ini tetap berlanjut sampai nanti kita memiliki kehidupan baru.
13. Teman-teman Batrasia 2013 B Alam, Baiti, Cindi, Diana, Eli, Engrid, Gusti, Hindun, Isti, Jule, Linda, Margaret, Martin, Nanda, Nuning, Putri, Pustpita, Reni, Reza, Ria, Safira, Cia, Yosefina, dan Zaima yang telah mewarnai masa-masa perkuliahan.
14. Rekan seangkatan Batrasia'13, kakak dan adik tingkat Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia terima kasih atas segala pengalaman berharga yang diberikan.
15. Teman-teman semasa SMA kelas XII IPA 1 (Snaptu) yang telah memberikan dukungan, keceriaan, serta pengalaman berharga bagi penulis.
16. Keluarga KKN/PPL terhebat dan tak terlupakan, 40 hari yang luar biasa bagi penulis bisa bersama-sama dengan kalian melewati kehidupan baru yang belum pernah kita rasakan selama ini Ade Ratna Mutiara, Afida Afianingsih, Febran Carlos, Irfan Syahreza, Panji Ari Wibowo, Siti Hotijah, Winda Sugiono, Yuni Malinda, dan Yusan Simanjuntak terima kasih atas pengalaman berharganya.
17. Seluruh guru dan siswa SMP Negeri 2 Ulu Belu serta warga Pekon Gunung Sari, terima kasih atas kebersamaan yang singkat namun amat berkesan bagi penulis.
18. Almamater tercinta

19. Semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah memberikan balasan atas segala kebaikan bapak, ibu dan rekan-rekan semua. Hanya ucapan terima kasih yang dapat penulis berikan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 16 Oktober 2017

Nurul Fatonah

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTO	ix
PERSEMBAHAN	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	7

BAB 2 LANDASAN TEORI

2.1 Permainan Bahasa	8
2.2 Jenis-jenis Permainan Bahasa	9
2.2.1 Permainan Bahasa Bidang Fonologi	9
2.2.2 Permainan Bahasa Bidang Morfologi	11
2.2.3 Permainan Bahasa Bidang Semantik	14
2.3 Wacana Humor	17
2.4 Konteks	18
2.5 <i>Meme</i>	22
2.6 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA	24

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian	27
3.2 Sumber Data	27

3.3 Pengumpulan Data	28
3.4 Analisis Data	30

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil	31
4.2 Pembahasan.....	34
4.2.1 Permainan Bahasa Bidang Fonologi.....	34
4.2.2 Permainan Bahasa Bidang Morfologi.....	52
4.2.3 Permainan Bahasa Bidang Semantik	68
4.3 Implikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.....	80

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	87
5.2 Saran	89

DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR SINGKATAN

Ak : Akronim

Fon : Fonologi

Hf : Homofon

Hg : Homograf

Hn : Homonim

Mor : Morfologi

Pg : Paragog

Pt : Protesis

Red : Reduplikasi

Sem : Semantik

Sin : Sinkop

Sk : Singkatan

St : Substitusi

DAFTAR TABEL

- Tabel 3.1 : Indikator Permainan Bahasa pada Bidang Fonologi, Morfologi, dan Semantik
- Tabel 4.1 : Distribusi Frekuensi Data Permainan Bahasa pada Wacana Humor dalam Akun Meme Comic Indonesia di Instagram

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Bahan Ajar

Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 3 : Data Penelitian (Korpus) Permainan Bahasa pada Wacana Humor
dalam Akun Meme Comic Indonesia di Instagram

Lampiran4 : Gambar Meme

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap manusia membutuhkan humor untuk menghilangkan kepenatan dan kejenuhan di tengah-tengah aktivitas yang menyita banyak konsentrasi. Adanya humor dapat memberikan rasa senang, ceria, dan membuat otak menjadi lebih rileks. Di Indonesia humor juga sudah menjadi bagian dari kesenian rakyat, seperti ludruk, wayang kulit, wayang golek, ondel-ondel, dan sebagainya. Unsur humor di dalam setiap kesenian tersebut menjadi unsur penunjang bahkan jadi unsur penentu daya tarik. Humor dapat berbentuk apa saja, seperti percakapan sehari-hari, drama, film, novel, cerpen, lagu, pantun, komik, *stand up comedy*, *talkshow*, meme, bahkan pada proses pembelajaran juga tidak jarang diselipkan humor untuk mencairkan suasana menjadi lebih santai dan tidak tegang.

Humor yaitu segala sesuatu yang dapat membuat seseorang tertawa, terhibur, dan merasakan kesenangan. Menurut Wijana (2004: xx) humor merupakan rangsangan verbal dan atau visual yang secara spontan dimaksudkan dapat memancing senyum dan tawa pendengar atau orang yang melihatnya.

Rangsangan itu merupakan segala bentuk tingkah laku manusia yang dapat menimbulkan rasa gembira, geli, atau lucu dipihak pendengar, penonton, dan pembaca.

Penelitian ini didasarkan pada fenomena meme yang kini kian menjamur di jejaring sosial seperti facebook, twitter, path, maupun instagram. Salah satu yang paling fenomenal dan digandrungi masyarakat ialah instagram. Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital, dan membagikan ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik instagram sendiri (<https://id.wikipedia.org/wiki/Instagram>).

Aplikasi tersebut menjadi lahan yang tepat bagi seseorang untuk mengekspresikan diri melalui sebuah foto, video, dan meme. Salah satu akun di instagram yang menyuguhkan berbagai macam humor baik foto maupun video adalah Meme *Comic* Indonesia dengan jumlah pengikut yang kini mencapai lebih dari 3 juta.

Akun yang dikelola oleh sekumpulan pemuda-pemuda kreatif ini mampu menciptakan humor kekinian yang mengandung banyak pesan disetiap meme unggahannya. Pesan yang disampaikan dapat berupa kritik mengenai fenomena apa saja yang sedang terjadi di masyarakat. Kritikan tersebut menjadi lebih menarik karena disuguhkan dengan menggunakan permainan bahasa.

Meme berasal dari bahasa Yunani kuno *mimema* yang berarti menyerupai atau menirukan (<https://id.wikipedia.org/wiki/Mimema>). Kata meme pertama kali dikenalkan oleh Richard Dawkins melalui bukunya *The Selfish Gene* pada tahun 1976. Meme dapat diartikan sebagai sebuah gambar, foto, animasi yang diberi rangkaian kata-kata untuk menciptakan efek tertentu seperti humor.

Pembuatan humor tidak terlepas dari pemanfaatan permainan aspek-aspek kebahasaan yang digunakan, seperti fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan

pragmatik. Permainan bahasa pada penelitian ini bukan permainan bahasa pada proses pembelajaran bahasa di kelas, namun permainan bahasa sebagai bentuk kekreatifan berbahasa dengan memanfaatkan aspek-aspek kebahasaan. Berikut ini contoh meme yang memanfaatkan aspek fonologi sebagai bentuk permainan bahasa.



Pada meme tersebut terdapat gambar udang dengan tulisan *Sebagian jomblo alergi dengan jenis udang tertentudan Udang-an pernikahan misalnya*. Letak permainan bahasa pada meme tersebut yaitu pada *Udang-an* yang memanfaatkan pelepasan bunyi sebagai penciptaan humor. Bunyi yang dilesapkan yaitu [n] pada *undangan* menjadi *udang-an*. Kedua kata tersebut memiliki kemiripan bunyi, meski pada *udang-an* terdapat keanehankarena pada kata yang semestinya yakni *undangan* akan terjadi bunyi kontoid nasal [n] dengan jelas, sedangkan pada *udang-an* tidak terjadi bunyi kontoid nasal [n] hanya bunyi kontoid plosif [d] setelah bunyi vokoid [U] bunyi tersebut masuk dalam klasifikasi bunyi segmental.

Penelitian dengan kajian yang sama pernah dilakukan oleh Maharani (2011), Safitri (2013), dan Sudarsono (2013). Fokus atau data yang digunakan Maharani

adalah wacana humor tokoh punakawan wayang cenk-blonk, kemudian Safitri berfokus pada wacana plesetan stiker, dan Sudarsono pada wacana gombal. Untuk melengkapi kajian permainan bahasa tersebut, peneliti melakukannya pada data meme. Kemudian, kajian mengenai permainan bahasa pada meme tersebut akan diimpilkasikan pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMA kelas X kurikulum 2013, yakni pada KD (Kompetensi Dasar) 3.5 mengevaluasi teks anekdot dari aspek makna tersirat dan 4.5 mengonstruksi makna tersirat dalam teks anekdot.

Berdasarkan pemaparan yang telah dikemukakan ada beberapa hal yang menarik perhatian dan menjadi alasan mengapa penelitian ini harus dilakukan, yakni pembuatan humor dengan permainan bahasa dapat dikaji melalui bidang linguistik, Meme *Comic* Indonesia merupakan salah satu akun di instagram yang memanfaatkan permainan bahasa sebagai sumber pembuatan humor, tema yang diangkat dalam pembuatan humor lebih menarik karena disesuaikan dengan fenomena yang sedang hangat terjadi di masyarakat, serta permainan bahasa untuk pembuatan humor dapat diimplikasikan ke dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA mengenai teks anekdot. Hal-hal tersebut yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “Permainan Bahasa dalam Wacana Humor pada Akun Meme *Comic* Indonesia di Instagram dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimanakah permainan bahasa pada wacana humor dalam akun Meme *Comic* Indonesia di instagram serta implikasinya terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMA?”

Rincian masalah tersebut sebagai berikut.

1. Bagaimanakah permainan bahasa dalam bidang fonologi pada wacana humor Meme *Comic* Indonesia di instagram?
2. Bagaimanakah permainan bahasa dalam bidang morfologi pada wacana humor Meme *Comic* Indonesia di instagram?
3. Bagaimanakah permainan bahasa dalam bidang semantik pada wacana humor Meme *Comic* Indonesia di instagram?
4. Bagaimanakah implikasi hasil penelitian terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMA?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan permainan bahasa dalam bidang fonologi pada wacana humor Meme *Comic* Indonesia di instagram.
2. Mendeskripsikan permainan bahasa dalam bidang morfologi pada wacana humor Meme *Comic* Indonesia di instagram.

3. Mendeskripsikan permainan bahasa dalam bidang semantik pada wacana humor Meme *Comic* Indonesia di instagram.
4. Mengimplikasikan hasil penelitian terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMA.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoretis, yakni menambah wawasan ilmu linguistik khususnya mengenai permainan bahasa dalam wacana humor serta manfaat praktis bagi guru, siswa, dan peneliti.

a. Guru

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar tentang teks anekdot dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

b. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dan menarik bagi siswa mengenai pembelajaran teks anekdot dengan memanfaatkan meme sebagai sumber belajar.

c. Peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti dengan kajian yang sama, yakni permainan bahasa wacana humor.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut.

1. Subjek dalam penelitian ini adalah permainan bahasa wacana humor meme dalam akun Meme *Comic* Indonesia di instagram.
2. Kajian permainan bahasa yang dianalisis meliputi bidang
 - a. fonologi (asimilasi, disimilasi, modifikasi vokal, netralisasi, zeroisasi, metatesis, anaptiksis, diftong, kluster);
 - b. morfologi (akronim, singkatan/abreviasi, reduplikasi); dan
 - c. semantik (ambiguitas).

BAB 2 **LANDASAN TEORI**

2.1 Permainan Bahasa

Konsep permainan bahasa pada penelitian ini bukan permainan bahasa pada proses pembelajaran bahasa di kelas, tetapi permainan bahasa sebagai bentuk kekreatifan berbahasa dengan memanfaatkan aspek-aspek kebahasaan. Kirshenblatt-Gimblett dan Sherzer menyebut permainan bahasa dengan istilah *speech play* dan beberapa linguis menyebutnya dengan *linguistic games*.

Permainan bahasa adalah manipulasi bahasa (baik secara fonetik, leksikal, maupun sintaksis, dan lain-lain), kekreatifan gaya berbahasa, variasi kode, atau *style* yang digunakan dalam percakapan sehari-hari (Kirshenblatt-Gimblett dalam Maharani, 2011: 16). Sejalan dengan pendapat Kirshenblatt-Gimblett tersebut, Sherzer menambahkan konsep permainan bahasa sebagai manipulasi elemen-elemen dan komponen-komponen bahasa dalam hubungannya dengan konteks sosial dan budaya dalam penggunaannya (*language use*) (Sherzer dalam Maharani, 2011: 16).

Menurut Wijana (2011: 242) permainan bahasa adalah bentuk penggunaan bahasa yang tidak semestinya dan di dalamnya mengandung berbagai penyimpangan, seperti penyimpangan fonologis, gramatikal, kekacauan bentuk dan makna, dan

bermacam-macam pelanggaran yang bersifat pragmatis, yang dimaksudkan untuk mencapai bermacam-macam tujuan, seperti melucu, mengkritik, menasihati, melarang, dan berbagai tujuan lain yang acap kali tidak mudah diidentifikasi. Berdasarkan beberapa pendapat mengenai permainan bahasa yang telah dikemukakan, peneliti mengacu pada konsep permainan bahasa yang diungkapkan oleh Wijana karena konsep yang diungkapkan lebih luas cakupannya sampai pada aspek pragmatik dan fungsi-fungsi permainan bahasa tersebut.

2.2 Jenis-jenis Permainan Bahasa

Berdasarkan pendapat Wijana tersebut, jenis-jenis permainan bahasa dapat golongan menjadi tiga bentuk.

1. Permainan Bahasa dalam Fonologi

Bunyi merupakan salah satu dari ciri bahasa. Kajian mendalam tentang bunyi-bunyi ujar diselidiki oleh cabang linguistik yang disebut fonologi (Muslich, 2013: 1). Menurut Kridalaksana (2011: 38) bunyi merupakan kesan pada pusat saraf sebagai akibat getaran gendang telinga yang bereaksi karena perubahan-perubahan dalam tekanan udara. Permainan bahasa dengan bunyi merupakan yang paling mudah dan sering digunakan, karena hanya dengan mengubah satu bunyi dapat mengubah arti dari tuturan tersebut.

Apabila perubahan itu tidak sampai membedakan makna atau mengubah identitas fonem, maka bunyi-bunyi tersebut dinamakan perubahan fonetis. Tetapi apabila perubahan bunyi sudah sampai berdampak pada perbedaan makna disebut dengan perubahan fonemis.

a. Zeroisasi

Zeroisasi adalah penghilangan bunyi fonemis sebagai akibat upaya penghematan atau ekonomisasi pengucapan. Zeroisasi dapat diklasifikasikan menjadi tiga bentuk, yaitu aferesis, apokop, dan sinkop.

1. Aferesis adalah proses penghilangan atau penanggalan satu atau lebih fonem pada awal kata, misalnya *tetapi* menjadi *tapi*.
2. Apokop adalah proses penghilangan atau penanggalan satu atau lebih fonem pada akhir kata, misalnya *president* menjadi *presiden*.
3. Sinkop adalah proses penghilangan atau penanggalan satu atau lebih fonem pada tengah kata, misalnya *baharu* menjadi *baru*, *dahulu* menjadi *dulu*.

b. Anaptiksis

Anaptiksis adalah perubahan bunyi dengan jelas menambahkan bunyi vokal tertentu di antara dua konsonan untuk memperlancar ucapan. Bunyi yang biasanya ditambahkan adalah bunyi vokal lemah. Pada bahasa Indonesia penambahan bunyi vokal lemah ini biasa terdapat dalam kluster, misalnya *putra* menjadi *putera*, *srigala* menjadi *serigala*.

Anaptiksis ada tiga jenis, yaitu protesis, epentesis, dan paragog.

1. Protesis adalah proses penambahan atau pembubuhan bunyi pada awal kata, misalnya *mpu* menjadi *empu*, *mas* menjadi *emas*.

2. Epentesis adalah proses penambahan atau pembubuhan bunyi pada tengah kata, misalnya *kapak* menjadi *kampak*, *upama* menjadi *umpama*.
3. Paragog adalah proses penambahan atau pembubuhan bunyi pada akhir kata, misalnya *adi* menjadi *adik*, *hulubala* menjadi *hulubalang*, *ina* menjadi *inang* (Muslich, 2012: 118-127).

c. Substitusi Bunyi

Substitusi bunyi menjadi salah satu bentuk kreatif dalam membuat sebuah lelucon. Menurut Kridalaksana (2008: 229) substitusi merupakan proses atau hasil penggantian unsur bahasa oleh unsur lain dalam satuan yang lebih besar untuk memperoleh unsur-unsur pembeda atau untuk menjelaskan suatu struktur tertentu.

Contoh: *Tinta* apa yang nggak bisa hilang? *Tintaku* padamu.

Pada proses substitusi bunyi tersebut ditunjukkan adanya perubahan bunyi dari kata *cinta* menjadi *tinta* yang berarti cairan warna. Substitusi bunyi terjadi pada bunyi /c/ menjadi /t/.

2. Permainan Bahasa dalam Morfologi

Secara etimologi kata morfologi berasal dari kata *morf* yang berarti bentuk dan kata *logi* yang berarti ilmu. Secara harfiah kata morfologi berarti ilmu mengenai bentuk. Di dalam kajian linguistik, morfologi berarti ilmu mengenai bentuk-bentuk dan pembentukan kata (Chaer, 2008: 3).

Achmad dan Abdullah (2012: 54) memaparkan morfologi sebagai bagian dari ilmu kebahasaan, mempelajari struktur intern kata, tata kata, atau tata bentuk. Aspek kebahasaan yang paling sering digunakan pada permainan bahasa wacana humor dalam morfologi, yaitu akronim, singkatan, dan reduplikasi.

a. Akronim

Menurut Pateda (2010: 150) akronim adalah pemendekan dua kata atau lebih yang menjadi satu kata saja. Maknanya merupakan kepanjangan kata tersebut. Pendapat mengenai akronim juga dikemukakan oleh Kridalaksana (2008: 5), menurutnya akronim merupakan kependekan yang berupa gabungan huruf atau suku kata atau bagian lain yang ditulis dan dilafalkan sebagai kata. Misalnya, *pemilu* (pemilihan umum), *pemkot* (pemerintah kota), dan *sinetron* (sinema elektronik).

b. Singkatan

Singkatan atau abreviasi teratur cara memendekkan kata yang menjadi unsurnya. Makna kata singkatan harus dicari pada unsur yang membentuk singkatan (Pateda, 2010: 152). Penciptaan humor sering memanfaatkan singkatan sebagai bentuk kreativitas dengan cara memplesetkan arti dari singkatan tersebut supaya menghasilkan kehumoran bagi para pembacanya, sebagai contoh singkatan dari *UBL* yang sebenarnya berarti *Universitas Bandar Lampung* yang diplesetkan menjadi *Uang Bapak Ludes*. Singkatan lain yang juga mengandung humor adalah *PBS* yang berarti Pendidikan Bahasa dan Seni diplesetkan menjadi *Pendidikan Berbasis Selebriti*.

c. Reduplikasi

Ramlan dalam Wijana (2004: 230) mengklasifikasikan secara garis besar bentuk perulangan di dalam bahasa Indonesia menjadi 4 macam, yakni pengulangan seluruh, pengulangan sebagian, pengulangan yang berbentuk kombinasi dengan proses pembubuhan afiks, dan pengulangan dengan proses perubahan fonem.

Chaer (2008: 181) memaparkan empat macam proses pengulangan

1. Pengulangan utuh, artinya bentuk dasar itu diulang tanpa melakukan perubahan bentuk fisik dari akar itu. Misalnya, *meja-meja* (bentuk dasar meja), *makan-makan* (bentuk dasar makan), dan *sungguh-sungguh* (bentuk dasar sungguh).
2. Pengulangan sebagian, artinya yang diulang dari bentuk dasar itu hanya salah satu suku katanya saja (dalam hal ini suku awal katanya) disertai dengan "pelemahan" bunyi. Misalnya *leluhur* (bentuk dasar luhur), *lelaki* (bentuk dasar laki).
3. Pengulangan dengan perubahan bunyi, artinya bentuk dasar itu diulang tetapi disertai dengan perubahan bunyi. Bunyi yang berubah bisa bunyi vokalnya dan bisa pula bunyi konsonannya. Bentuk yang berubah bunyi bisa menduduki unsur pertama atau kedua. Misalnya, *bolak-balik*, *kelap-kelip*, *ramah-tamah*, dan *serba-serbi*.

3. Permainan Bahasa dalam Semantik

Semantik di dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Inggris *semantics*, dari bahasa Yunani *sema* (nomina) yang berarti tanda atau dari verba *samaino* yang berarti menandai dan berarti. Istilah tersebut digunakan para pakar bahasa untuk menyebut bagian ilmu bahasa yang mempelajari makna (Achmad dan Abdullah, 2012: 98).

Menurut Pateda (2010: 25) semantik, yakni studi ilmiah tentang makna. Makna yang dimaksud adalah makna unsur bahasa, baik dalam wujud morfem, kata, atau kalimat. Semantik adalah cabang ilmu bahasa yang paling dominan dapat memanfaatkan permainan bahasa di dalam proses pengajarannya. Nelson dalam Wijana (2011: 254) mengemukakan bahwa permainan bahasa sebagian besar atau mungkin secara keseluruhan bergantung pada permainan ketaksaan (*ambiguity*) yang dikreasikan dan dikombinasikan sedemikian rupa lewat berbagai bentuk manipulasi linguistik di dalam berbagai tatarannya.

Ambiguitas dibagi menjadi tiga bentuk, yakni ambiguitas pada tingkat fonetik, gramatikal, dan leksikal.

a. Ambiguitas Tingkat Fonetik

Ambiguitas pada tingkat fonetik timbul akibat membaurnya bunyi-bunyi bahasa yang diujarkan. Kadang-kadang karena kata-kata yang membentuk kalimat diujarkan secara cepat, orang menjadi ragu tentang makna kalimat yang diujarkan. Misalnya ada ujaran

/membeli kantin/. Apakah yang dimaksud adalah *membelikan Tin* atau *membeli kantin*?

b. Ambiguitas Tingkat Gramatikal

Ambiguitas tingkat gramatikal biasanya muncul pada satuan kebahasaan yang disebut kalimat atau kelompok kata. Ketaksaan tidak semata-mata terbentuk karena leksem yang memiliki dua arti atau lebih sehubungan dengan luas pemakaiannya, atau secara aksidental identik bentuk dan ejaannya, tetapi dapat pula dibentuk karena penggabungannya dengan leksem atau leksem-leksem lain.

Ketaksaan yang terbentuk karena gabungan dua atau beberapa leksem disebut dengan ketaksaan gramatikal (Wijana, 2004: 140-181). Misalnya, *orang tua* kata tersebut memiliki makna ganda antara lain *orang yang tua* atau *ayah dan ibu*. Jika kata tersebut terdapat dalam kalimat ambiguitas sudah tidak terlihat lagi.

“Orang tua itu kesulitan menyebrang jalan”

“Orang tua Ratu sangat ramah kepada kami”

c. Ambiguitas Tingkat Leksikal

Setiap kata dapat mengandung lebih dari satu makna. Bisa saja sebuah kata mengacu pada sesuatu yang berbeda sesuai depolisemian lingkungan pemakainya. Misalnya orang mengujarkan *bang* yang mungkin mengacu pada *abang* atau mengacu pada *bank*. Bentuk ini disebut polivalensi (*polyvalency*) yang dapat dilihat dari dua segi, yaitu polisemi dan homonim.

1. Polisemi adalah kata yang mengandung makna lebih dari satu atau ganda. Misalnya dalam bahasa Indonesia kata *mudah* sebagai adjektiva yang bermakna: (i) tidak memerlukan banyak tenaga atau pikiran dalam mengerjakannya, tidak sukar, tidak berat. Contoh: Soal ujian itu mudah. (ii) lekas sekali contoh: Anak kecil mudah tertular penyakit.
2. Homonim yaitu kata-kata yang sama bunyinya tetapi maknanya berbeda. Pada bagian homonim ini terdapat istilah homograf dan homofon. Homograf berhubungan dengan ejaan, maksudnya ejaan sama tetapi makna berbeda, sedangkan homofon berhubungan dengan bunyi bahasa, maksudnya lafalnya sama tetapi maknanya berbeda. Contohnya kata *bisa* yang bermakna *dapat* dan kata *bisa* yang bermakna *racun*. Kata *bisa* tersebut dapat bersifat homograf, homofon, dan homonim. Dikatakan homofon sebab lafalnya sama tetapi berbeda maknanya; dikatakan homograf sebab tulisan atau ejaannya sama tetapi maknanya berbeda; dan dikatakan homonim sebab bentuknya sama tetapi maknanya berbeda. Hal itu tidak mengherankan, sebab dalam BI berlaku kaidah apa yang tertulis, itu yang dilafalkan apa yang dilafkan, itu yang itu yang ditulis (Muslich, 2012: 211-213).

2.3 Wacana Humor

Bahasa tidak hanya sebagai alat komunikasi, bahasa juga memiliki fungsi lain seperti hiburan. Bahasa sebagai hiburan ini dapat berbentuk narasi, puisi, nyanyian, dan wacana-wacana yang bersifat humor. Wacana-wacana yang bersifat humor ini dapat juga dalam dialog-dialog singkat, tanya jawab, tebak-tebakan, grafiti, dan lain-lain.

Humor adalah suatu rangsangan yang dibangkitkan oleh ujaran yang bisa didengar atau gerak-gerik yang bisa dilihat yang secara sengaja diujarkan (dalam bentuk bahasa lisan atau tertulis), atau gerak gerik yang dilakukan untuk membuat orang menjadi tersenyum atau tertawa bila membacanya, mendengarnya, atau melihatnya (Chaer, 2011: viii-ix).

Raskin dalam Wijana (2011: 139) berpendapat bahwa ada perbedaan mendasar antara wacana biasa dan wacana humor. Wacana biasa terbentuk dari proses komunikasi yang bonafid (*bonafide process of communication*), sedangkan wacana humor terbentuk dari proses komunikasi yang sebaliknya, yakni proses komunikasi yang tidak bonafid (*non-bonafide process of communication*).

Sehubungan dengan itulah wacana humor seringkali menyimpang dari aturan-aturan berkomunikasi yang digariskan oleh prinsip-prinsip pragmatik, baik yang bersifat tekstual maupun interpersonal.

Wacana humor merupakan wacana yang berisi segala bentuk rangsangan yang berpotensi memancing respon tersenyum atau tertawa penikmatnya, mengandung

banyak implikatur percakapan sebagai akibat penyimpangan-penyimpangan prinsip-prinsip kerjasama dan prinsip-prinsip kesantunan, meskipun para pelakunya tidak menyadarinya (Brewer dan Lichtenstein dalam Surastina, 2010: 1).

Berdasarkan pendapat mengenai wacana humor tersebut, maka dapat diasumsikan bahwa wacana humor identik dengan penyimpangan-penyimpangan seperti penyimpangan prinsip kerjasama dan kesantunan. Hal itu dilakukan demi tercapainya tujuan dari wacana humor itu sendiri, yaitu menimbulkan tawa bagi para penikmatnya.

Humor sebenarnya dapat memberikan jauh lebih banyak manfaat daripada sekadar hiburan saja. Menurut Suhadi (1992: 13) humor dapat memberikan suatu wawasan yang arif, misalnya dalam ungkapan berbentuk kata-kata mutiara, menyindir suatu kritik sosial berlapis tawa. Pendapat mengenai fungsi humor juga diungkapkan oleh Danandjaja dalam Suhadi (1992: 37) fungsi yang paling menonjol, yaitu sebagai sarana penyalur perasaan yang menekan diri seseorang. Perasaan itu bisa disebabkan oleh macam-macam hal seperti ketidakadilan sosial, persaingan politik, ekonomi, suku bangsa, atau golongan, dan kekangan dalam kebebasan gerak, seks, atau kebebasan mengeluarkan pendapat.

2.4 Konteks

Membahas mengenai wacana tidak akan terlepas dari konteks, terlebih jika itu wacana humor yang memang sangat membutuhkan peran konteks untuk membangun sebuah humor. Bahasa membutuhkan konteks tertentu dalam

pemakaiannya, demikian juga sebaliknya konteks baru memiliki makna jika terdapat tindak berbahasa di dalamnya. Bahasa bukan hanya memiliki fungsi dalam situasi interaksi yang dibuat, tetapi bahasa juga membentuk dan menciptakan situasi tertentu dalam interaksi yang sedang terjadi (Duranti dalam Rusminto, 2010: 59).

Ada begitu banyak pakar linguistik yang mengungkapkan pendapatnya mengenai konteks, seperti Kridalaksana (2008: 134) menjelaskan bahwa konteks merupakan (1) aspek-aspek lingkungan fisik atau sosial yang kait-mengait dengan ujaran tertentu (2) pengetahuan yang sama-sama dimiliki pembicara dan pendengar sehingga pendengar paham akan apa yang dimaksud pembicara.

Menurut Rahardi (2006: 100) di dalam linguistik, konteks wacana atau teks dapat dibedakan sedikitnya menjadi tiga.

1. Konteks tuturan (*context of utterance*), yakni segala situasi dan kondisi lingkungan yang muncul bersama-sama dengan hadirnya tuturan. Konteks dapat berupa media atau saluran yang digunakan, waktu dan lokasi terjadinya tuturan, pemeran atau pelibat pertuturan, maksud dan tujuan pertuturan, dan lain-lain. Jadi, sesungguhnya konteks tuturan itu merujuk pada segala macam aspek yang memungkinkan sebuah pertuturan terjadi dan dapat dilaksanakan.
2. Konteks referensi (*context of refence*), yakni konteks yang menunjuk pada lingkungan atau bidang, tempat sebuah pertuturan terjadi atau dilaksanakan. Ambilah kata 'bunyi' dalam konteks linguistik yang tentu

saja berkonotasi makna berbeda dengan ‘bunyi’ pada konteks fisika dan bidang musik.

3. Konteks sosial dan konteks kultural (*social-cultural context*), yakni segala aspek yang menunjuk pada keseluruhan jaringan konvensi dan institusi sosial-budaya yang ada dalam sebuah masyarakat dalam kurun tertentu. Kata atau slogan seperti ‘ganyang kolonialisme’ sepertinya hanya muncul dalam konteks waktu ketika masyarakat bangsa kita ini masih berada di bawah cengkeraman penjajah, dan terbukti tidak banyak muncul lagi pada saat-saat seperti sekarang ini.

Celce-Murcia dan Elite dalam Rusminto (2012: 54) menyatakan bahwa konteks dalam analisis wacana mengacu kepada semua faktor dan elemen nonlinguistik dan nontekstual yang memberikan pengaruh kepada interaksi komunikasi tuturan. Berdasarkan pendapat tersebut maka gambar pada sebuah *meme* termasuk dalam elemen konteks yang melatarbelakangi terjadinya wacana humor. Telah dipaparkan bahwa *meme* merupakan sebuah gambar, foto, animasi yang diberi rangkaian kata-kata untuk menciptakan efek tertentu seperti humor. Permainan bahasa dan gambar pada *meme* yang berperan sebagai konteks saling berkontribusi dalam menciptakan wacana humor yang dapat dipahami dan dinikmati.

Schiffrin dalam Rusminto (2012: 61) mengemukakan dua peran penting konteks sebagai berikut.

1. Sebagai pengetahuan abstrak yang mendasari bentuk tindak tutur

2. Suatu bentuk lingkungan sosial di mana tuturan-tuturan dapat dihasilkan dan diinterpretasikan sebagai realitas aturan-aturan yang mengikat.

Hymes dalam Rusminto (2012: 59) menyatakan bahwa unsur-unsur konteks mencakup berbagai komponen yang disebutkan dengan akronim SPEAKING.

- (1) S (*Setting*) meliputi waktu, tempat, atau kondisi fisik lain yang berbeda di sekitar tempat terjadinya peristiwa tutur. Tempat, waktu, dan suasana pada suatu peristiwa tutur mempunyai peranan dalam pertuturan dan dapat menyebabkan penggunaan variasi bahasa yang berbeda.
- (2) P (*Participants*) meliputi penutur dan mitra tutur yang terlibat dalam peristiwa tutur. Penutur dan mitra tutur dapat menentukan cara pemakaian bahasa, ini berkaitan dengan adanya hubungan antara keduanya. Penutur akan memiliki cara sendiri ketika berbicara bergantung dengan siapa ia bertutur.
- (3) E (*Ends*) tujuan atau hasil yang diharapkan dapat dicapai dalam peristiwa tutur yang sedang terjadi. Penutur ketika bertutur pasti memiliki informasi atau maksud dalam tuturannya.
- (4) A (*Act sequences*) bentuk dan isi pesan yang ingin disampaikan. Bentuk isi pesan ini berkenaan dengan kata-kata yang digunakan, bagaimana penggunaannya, dan hubungan antara apa yang dikatakan dengan topik pembicaraan.
- (5) K (*Keys*) cara berkenaan dengan sesuatu yang harus dikatakan oleh penutur (serius, kasar, atau main-main). Nada dan cara dalam bertutur akan mempengaruhi peristiwa tutur tersebut. Jika penutur menggunakan

cara yang santai atau main-main akan membuat mitra tuturnyapun akan santai pula sehingga percakapan tersebut dapat berjalan dengan baik.

- (6) I (*Instrumentalities*) saluran yang digunakan dan dibentuk tuturan yang dipakai oleh penutur dan mitra tutur. Saluran atau sarana yang dimaksud dapat berupa saluran lisan dan saluran tulis.
- (7) N (*Norms*) norma-norma yang digunakan dalam interaksi yang sedang berlangsung. Misalnya sesuatu yang berkaitan dengan cara berinterupsi, bertanya, dan sebagainya. Juga mengacu pada norma penafsiran terhadap ujaran dari mitra tutur.
- (8) G (*Genres*) register khusus yang dipakai dalam peristiwa tutur. Genre ini mengacu pada bentuk penyampain, seperti pidato, puisi, cerita, dan sebagainya.

2.5 Meme

Meme berasal dari bahasa Yunani kuno *mimema*, yaitu neologisme yang dikenal sebagai karakter dari budaya yang termasuk gagasan, perasaan, ataupun perilaku (tindakan). Beberapa contoh mimema seperti gagasan, ide, teori, penerapan, kebiasaan, lagu, tarian, dan suasana hati. *Mimema* dapat replikasi dengan sendirinya dan membentuk suatu budaya, cara ini mirip dengan penyebaran virus tetapi dalam hal ini terjadi di ranah budaya. Kata meme pertama kali dikenalkan oleh Richard Dawkins melalui bukunya *The Selfish Gene* pada tahun 1976. Meme dapat diartikan sebagai sebuah gambar, foto, animasi yang diberi rangkaian kata-kata untuk menciptakan efek tertentu seperti humor.

Gambar meme acapkali memuat candaan dan sindiran pada suatu fenomena yang sedang hangat terjadi. Meme juga bisa digunakan sebagai alat kritik sosial bahkan politik, namun dikemas dengan nuansa komedi agar lebih segar dan dapat diterima dengan baik. Munculnya berbagai aplikasi yang menyediakan fitur edit foto yang mudah di *download* dengan gratis dan digunakan membuat siapa saja dapat membuat meme kemudian menyebarkannya tanpa batas.

Di era yang sudah modern ini membuat penyebaran meme menjadi sangat mudah, seperti melalui facebook, twitter, path, BBM, sampai instagram membuat meme dikenal sebagai sebuah seni modern yang diaplikasikan melalui media elektronik. Instagram merupakan aplikasi berbagi foto dan video yang bisa diakses melalui telepon genggam dengan sistem operasi tertentu seperti Android dan IOS. Nama instagram terbentuk dari kata “insta” yang berarti seperti kamera polaroid yang pada masanya lebih dikenal dengan sebutan “foto instan”. Instagram juga dapat menampilkan foto-foto secara instan, seperti polaroid di dalam tampilannya. Kata “gram” berasal dari kata “telegram” yang cara kerjanya untuk mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat. Sama halnya dengan instagram yang dapat mengunggah foto dengan menggunakan jaringan internet, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan cepat.

Pengguna instagram tidak terbatas hanya pada kalangan tertentu, melainkan seluruh lapisan masyarakat, seperti pelajar, mahasiswa, pendidik, pebisnis, pejabat, politisi, selebriti, seniman, hingga presiden. Adanya kebebasan tersebut membuat instagram menjadi wadah tepat bagi siapapun untuk memanfaatkan

jejaring sosial satu ini, seperti promosi, memberikan informasi, mengkritik, sampai menjadi sarana humor.

2.6 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA

Hidup di era yang modern seperti saat ini menjadikan pendidikan sebagai sesuatu yang sangat penting untuk mengimbangi dunia yang berkembang dengan sangat pesatnya. Pentingnya pendidikan juga diatur oleh pasal 31 UUD 1945 dan amandemen tertulis bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan dan setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dan pemerintah wajib membiayainya.

Menurut Hamalik (2013: 3) pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan hidup. Salah satu tempat untuk mendapatkan pendidikan ialah di sekolah. Pendidikan di sekolah terdapat suatu proses yang disebut pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2013: 57). Sedangkan menurut Warsita (2008: 85) pembelajaran (*instruction*) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata

lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Depdiknas dalam Warsita, 2008: 85). Pada pembelajaran kurikulum 2013, penulis mengimplikasikan permainan bahasa dalam wacana humor pada siswa SMA kelas X semester ganjil pada materi teks anekdot. Pada silabus mata pelajaran bahasa Indonesia terdapat empat kompetensi dasar yang memuat materi tentang teks anekdot

3.5 Mengevaluasi teks anekdot dari aspek makna tersirat

4.5 Mengonstruksi makna tersirat dalam teks anekdot

3.6 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot

4.6 Menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan.

Berdasarkan kompetensi dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia tersebut, tampak bahwa terdapat materi yang dapat dikaitkan dengan permainan bahasa dalam wacana humor meme, yaitu

KD 3.5 mengevaluasi teks anekdot dari aspek makna tersirat dan

KD 4.5 mengonstruksi makna tersirat dalam sebuah teks anekdot.

Kedua kompetensi dasar tersebut dipilih oleh penulis, karena meme adalah sebuah gambar yang memiliki teks terbatas tidak seperti teks anekdot pada umumnya dan mudah untuk diidentifikasi strukturnya. Sehingga, pada penelitian mengenai permainan bahasa wacana humor meme berimplikasi pada makna teks anekdot.

Gambar yang terdapat pada meme berperan sebagai penunjang dari teks yang ada dalam meme. Selain itu, gambar pada meme juga bisa menjadi daya tarik serta mempermudah peserta didik dalam memaknai teks anekdot dalam meme.

Kridalaksana (2011:238) dalam kamus linguistiknya menyatakan bahwa teks adalah (1) satuan bahasa terlengkap yang bersifat abstrak, (2) deretan kalimat, kata, dan sebagainya yang membentuk ujaran, (3) ujaran yang dihasilkan dalam interaksi manusia. Ditinjau dari pengertian teks tersebut, maka tulisan yang terdapat pada meme termasuk dalam teks.

Guru dapat menggunakan permainan bahasa wacana humor yang terdapat pada meme sebagai bahan pembelajaran dan alternatif lain dalam membelajarkan sebuah teks anekdot yang lebih menarik dan dapat merangsang kreatifitas peserta didik dalam menerima materi yang berkenaan dengan teks anekdot. Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya pembelajaran pada diri mereka (Suliani, 2011: 4). Ada berbagai macam jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, salah satunya adalah gambar. Gambar merupakan salah satu media visual yang mampu merangsang siswa untuk mengembangkan kemampuan berbahasa dalam aspek berbicara, membaca, dan menulis (Suliani, 2011: 18). Didukung dengan semakin berkembangnya teknologi, membantu guru dalam membuat sebuah pembelajaran dengan memanfaatkan gambar yang mudah didapatkan melalui internet, salah satunya gambar meme yang telah tersebar luas melalui facebook, twitter, path, dan instagram.

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2005: 6). Penggunaan metode deskriptif ini karena penelitian yang akan dilakukan adalah permainan bahasa pada wacana humor dalam akun Meme *Comic* Indonesia di instagram. Data yang dikumpulkan tidak bersifat angka, namun berbentuk data kualitatif yang ditanyakan dalam bentuk kata-kata atau uraian.

3.2 Sumber Data

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah permainan bahasa pada unggahan foto berupa meme dalam akun instagram Meme *Comic* Indonesia yang diambil pada tanggal 27 Januari 2017 sampai 23 April 2017. Unggahan yang berupa video, iklan, dan komentar pada akun Meme *Comic* Indonesia tidak digunakan

sebagai data pada penelitian ini. Data yang dipilih disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan berupa data yang bersifat representatif.

3.3 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik dokumentasi. Teknik ini dilakukan dengan cara mengambil foto atau *screen capture* melalui telepon genggam. Data kemudian dipindahkan ke komputer untuk dilakukan pemotongan atau *cropping* dengan menggunakan sebuah aplikasi edit foto pada setiap data yang diambil. Teknik ini memudahkan dalam tahap analisis data karena penelitian akan menjadi lebih fokus pada fotonya saja tanpa adanya gangguan seperti *like* dan komentar-komentar yang terdapat pada unggahan foto tersebut.

Tabel 3.1 Indikator Permainan Bahasa pada Bidang Fonologi, Morfologi, dan Semantik

No	Indikator Permainan bahasa	Deskriptor
1.	Fonologi	
	a. Aferesis	Proses penghilangan atau penanggalan satu atau lebih fonem pada awal kata, misalnya <i>tetapi</i> menjadi <i>tapi</i> .
	b. Apokop	Proses penghilangan atau penanggalan satu atau lebih fonem pada akhir kata, misalnya <i>president</i> menjadi <i>presiden</i> .
	c. Sinkop	Proses penghilangan atau penanggalan satu atau lebih fonem pada tengah kata, misalnya <i>baharu</i> menjadi <i>baru</i> , <i>dahulu</i> menjadi <i>dulu</i> .
	d. Protesis	Proses penambahan atau pembubuhan bunyi pada awal kata, misalnya <i>mpu</i> menjadi <i>empu</i> , <i>mas</i> menjadi <i>emas</i> .
	e. Epentesis	Proses penambahan atau pembubuhan bunyi pada tengah kata, misalnya <i>kapak</i> menjadi <i>kampak</i> , <i>upama</i> menjadi <i>umpama</i> .
	f. Paragog	Proses penambahan atau pembubuhan bunyi pada akhir kata, misalnya <i>adi</i> menjadi <i>adik</i> , <i>hulubala</i> menjadi <i>hulubalang</i> , <i>ina</i> menjadi <i>inang</i> .
	g. Substitusi bunyi	Substitusi merupakan proses atau hasil penggantian unsur bahasa oleh unsur lain dalam satuan yang lebih besar untuk memperoleh unsur-unsur pembeda atau

		untuk menjelaskan suatu struktur tertentu. Contoh: <i>Tinta</i> apa yang nggak bisa hilang? <i>Tintaku</i> padamu. Substitusi bunyi terjadi pada bunyi /c/ menjadi /t/.
2.	Morfologi	
	1. Akronim	- Pemendekan dua kata atau lebih yang menjadi satu kata - Dapat dilafalkan sebagai kata yang wajar. Contoh: <i>pemkot</i> (pemerintah kota), dan <i>sinetron</i> (sinema elektronik)
	2. Singkatan/ Abreviasi	- Hasil penyingkatan (pemendekan) - Berupa gabungan huruf. Contoh: FKIP (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan)
	3. Reduplikasi	Pengulangan bentuk satuan kebahasaan
	- Pengulangan utuh	Bentuk dasar itu diulang tanpa melakukan perubahan bentuk fisik dari akar itu. Misalnya, <i>meja-meja</i> (bentuk dasar meja), <i>makan-makan</i> (bentuk dasar makan),
	- Pengulangan sebagian	Perulang dari bentuk dasar itu hanya salah satu suku katanya saja (dalam hal ini suku awal katanya) disertai dengan "pelemahan" bunyi. Misalnya <i>leluhur</i> (bentuk dasar luhur), <i>lelaki</i> (bentuk dasar laki).
	- Pengulangan dengan perubahan bunyi	Bentuk dasar itu diulang tetapi disertai dengan perubahan bunyi. Bunyi yang berubah bisa bunyi vokalnya dan bisa pula bunyi konsonannya. Bentuk yang berubah bunyi bisa menduduki unsur pertama atau kedua. Misalnya, <i>bolak-balik</i> , <i>kelap-kelip</i> , <i>ramah-tamah</i> , dan <i>serba-serbi</i> .
3.	Semantik	
	- Homonim	Kata yang bunyi dan ejaannya sama tetapi memiliki makna berbeda. Contoh: Genting - Pak Aris naik ke atap untuk membetulkan genting - Keadaan semakin genting setelah kedua belah pihak menolak untuk berdamai
	- Homograf	Berhubungan dengan ejaan. Ejaan sama tetapi makna dan pelafalan berbeda. Contoh: Apel - Ratu suka makan buah apel - Para guru sedang melakukann apel
	- Homofon	Berhubungan dengan bunyi. Lafalnya sama tetapi ejaan dan maknanya berbeda. Contoh: Bank dan Bang

Sumber: Wijana (2004) dan Muslich (2013).

3.4 Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini dilakukan melalui kegiatan-kegiatan sebagai berikut.

1. Data dihimpun dalam bentuk gambar diambil dari 27 Januari 2017 sampai 23 April 2017 pada akun instagram Meme *Comic* Indonesia dengan cara *screen capture* melalui telepon genggam.
2. Data dipilih sesuai dengan yang dibutuhkan dalam penelitian dan bersifat representatif (data yang sama tidak digunakan untuk dianalisis)
3. Membaca, mencatat, dan menganalisis bagaimana permainan bahasa pada wacana humor dalam meme.
4. Mengklasifikasikan data permainan bahasa ke dalam bidang fonologi, morfologi, dan semantik.
5. Mengimplikasikan hasil penelitian dengan pembelajaran bahasa Indonesia di SMA.
6. Berdasarkan hasil identifikasi dan klasifikasi data serta kaitannya dengan pembelajaran bahasa Indonesia, dilakukan kegiatan penarikan simpulan sementara.
7. Memeriksa kembali data yang telah dihimpun.
8. Menarik simpulan akhir penelitian.
9. Memberikan saran.

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap permainan bahasa pada wacana humor dalam akun meme *comic* Indonesia di instagram dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

Permainan bahasa dalam wacana humor pada akun meme *comic* Indonesia di instagram menggunakan bidang fonologi, morfologi, dan semantik. Pada bidang fonologi cenderung menggunakan permainan bahasa substitusi bunyi, kemudian pada bidang morfologi cenderung menggunakan permainan bahasa singkatan, sedangkan pada bidang semantik, permainan bahasa yang paling banyak digunakan pada wacana humor meme adalah homonim.

Adapun rincian setiap bidang-bidang tersebut.

1. Permainan Bahasa Bidang Fonologi
 - a. Substitusi bunyi dengan data sebanyak sembilan belas, yakni *mantan, langsung, paku, nasi, teh-lajur, karma, the conjuling2, valak, ketan, salak, buru-buru, komodo, jengkel, danur, sabar, zombie, balikin, raurus*, dan *Melly Go-slow*.
 - b. Sinkop sebanyak empat data, yakni *udang-an, programmer, Melly Go-slow* dan *mudikemanain*.

- c. Paragog sebanyak dua data, yakni *Jawa-ban* dan *Minta*
 - d. Protesis dengan satu data, yakni *kutang*.
2. Permainan Bahasa Bidang Morfologi
- a. Akronim terdapat tujuh data, yakni *pelangi*, *mager*, *minggu*, *teladan*, *akuntansi*, *ngabuburit*, dan *sabtu malem*.
 - b. Singkatan ditemukan delapan data, yakni *CFD*, *UNBK*, *THR*, *LDR*, *UNBK 2017*, *UNBK*, dan *OTW DWP*.
 - c. Reduplikasi ditemukan satu data, yakni *buru-buru*.
3. Permainan Bahasa Bidang Semantik
- a. Homofon ditemukan sebanyak dua data, yakni *bestman* dan *photosop*.
 - b. Homograf terdapat satu data, yakni *tahu*.
 - c. Homonim dengan jumlah data sebanyak dua puluh satu, yakni *suka pusing*, *band*, *yoga*, *tambahin*, *indah*, *kuncinya*, *mati*, *hak*, *tulang rusuk*, *dimanfaatin*, *stop kontak*, *anak mana*, *chelsea*, *mode terbang*, *kotor*, *spesial*, *gulung tikar*, *nikung*, *ngebuletinnya*, *tembak*, dan *udah di atas*.
4. Implikasi hasil penelitian terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMA

Hasil penelitian terhadap permainan bahasa dalam wacana humor pada akun meme *comic* Indonesia di instagram dapat diimplikasikan pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMA kelas X. Kompetensi yang dikaitkan dengan hasil penelitian ialah KD 3.5 mengevaluasi teks anekdot dari aspek makna tersirat dan KD 4.5 mengonstruksi makna

tersirat dalam sebuah teks anekdot. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk permainan bahasa yang ditemukan dalam wacana humor pada akun meme *comic* Indonesia di instagram dapat dijadikan sebagai contoh pembelajaran teks anekdot.

5.2 Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian terhadap permainan bahasa pada wacana humor dalam akun meme *comic* Indonesia di instagram serta implikasinya terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMA, dapat disarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Hasil penelitian hendaknya dapat digunakan untuk menambah wawasan mengenai permainan bahasa dalam bidang fonologi, morfologi, dan semantik, serta dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran teks anekdot sebagai bahan ajar dalam pembelajaran di dalam kelas.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini, kiranya dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar mengenai teks anekdot.

3. Bagi Peneliti

Peneliti yang tertarik pada kajian permainan bahasa diharapkan dapat memperluas cakupan penelitian, seperti permainan bahasa pada bidang sintaksis dan pragmatik atau mengkaji permainan bahasa pada wacana humor yang terdapat pada video di akun sosial media maupun tayangan pada televisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad dan Abdullah. 2012. *Linguistik Umum*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Alwi, dkk. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Chaer, Abdul. 2008. *Morfologi Bahasa Indonesia (Pendekatan Proses)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 2011. *Cekakak-cekikik Jakarta*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Djajasudarma, Fatimah. 2013. *Semantik 2*. Bandung: Refika Aditama.
- Djojuroto, Kinayati dan Sumaryati. 2014. *Bahasa dan Sastra (Penelitian, Analisis, dan Pedoman Apresiasi)*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Maharani, Putu Devi. 2011. *Permainan Bahasa Tokoh Punakawan Wayang Cenk Blonk*. Bali: Universitas Udayana.
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muslich, Masnur. 2013. *Fonologi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pateda, Mansoer. 2010. *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahardi, Kunjana. 2006. *Dimensi-dimensi Kebahasaan Aneka Masalah Bahasa Indonesia Terkini*. Jakarta: Erlangga.
- Rusminto, Nurlaksana Eko. 2010. *Memahami Bahasa Anak-anak*. Bandarlampung: Universitas Lampung.

- Rusminto, Nurlaksana Eko. 2012. *Analisis Wacana Sebuah Kajian Teoritis dan Praktis*. Bandarlampung: Universitas Lampung.
- Safitri, Dian. 2013. *Permainan Bahasa dalam Wacana Plesetan Stiker Humor di Wilayah Bantul dan Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudarsono, Sony Christian. 2013. *Permainan Bahasa dalam Wacana Gombal*. Yogyakarta. Universitas Santa Dharma.
- Suhadi, Agus. 1992. *Humor Itu Serius*. Jakarta: Grafikatama Jaya.
- Suliani, Ni Nyoman Wetty. 2011. *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Surastina. 2010. *Analisis Wacana: Humor Politik di Televisi*. Yogyakarta: Paradigma Indonesia.
- Universitas Lampung. 2011. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wijana, I Dewa Putu dan Rohmadi. 2011. *Analisis Wacana Pragmatik Kajian Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Wijana, I Dewa Putu. 2004. *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Ombak.
- Wikipedia. 2016. *Instagram*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Instagram>. Diakses pada Senin, 24 Oktober 2016 pukul 10.33 WIB.
- Wikipedia. 2016. *Mimema*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Mimema>. Diakses pada Sabtu, 22 Oktober 2016 pukul 13.22 WIB.