



**UNTUKAN HUMOR DALAM KOMENTAR WARGANET DI AKUN
TIKTOK @S4Y4_IM0T MELALUI PERMAINAN BUNYI:
TINJAUAN FONOLOGI**



NUR HAIDAH SOULISA

F011201009



DEPARTEMEN SASRA INDONESIA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2024



**ENTUKAN HUMOR DALAM KOMENTAR WARGANET DI
TIKTOK @S4Y4_IM0T MELALUI PERMAINAN BUNYI:
TINJAUAN FONOLOGI**

**NUR HAIDAH SOULISA
F011201009**



**DEPARTEMEN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**



**NTUKAN HUMOR DALAM KOMENTAR WARGANET DI AKUN
TIKTOK @S4Y4_IM0T MELALUI PERMAINAN BUNYI:
TINJAUAN FONOLOGI**

NUR HAIDAH SOULISA
F011201009

Skripsi

sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana

Program Studi Sastra Indonesia

pada

**PROGRAM STUDI SASTRA INDONESIA
DEPARTEMEN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
NIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**



HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBENTUKAN HUMOR DALAM KOMENTAR WARGANET DI AKUN TIKTOK @S4Y4_IM0T MELALUI PERMAINAN BUNYI: TINJAUAN FONOLOGI

NUR HAIDAH SOULISA

F011201009

Skripsi,

telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana Sastra Indonesia pada tanggal 28
bulan Agustus tahun 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan
pada

Program Studi Sastra Indonesia
Departemen Sastra Indonesia
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin
Makassar

Mengesahkan:
Pembimbing Tugas Akhir,

Rismayanti, S.S., M.Hum.
NIP 19890918 201903 2 002

Mengetahui:
Ketua Program Studi,

Dr. Hj. Munira Hasjim, S.S., M.Hum.
NIP 19710510 199803 2 001



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA

gan ini penulis menyatakan bahwa, skripsi berjudul “Pembentukan Humor dalam Komentar Warganet di Akun TikTok @S4y4_Im0t Melalui Permainan Bunyi: Tinjauan Fonologi” adalah benar karya penulis dengan arahan dari pembimbing Rismayanti, S.S., M.Hum.. Karya ilmiah ini belum diajukan dan tidak sedang diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka skripsi ini. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, maka penulis bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut berdasarkan aturan yang berlaku.

Dengan ini penulis melimpahkan hak cipta (hak ekonomis) dari karya tulis penulis berupa skripsi ini kepada Universitas Hasanuddin.

Makassar, 19 Agustus 2024



Nur Haidah Soulisa
F011201009

UCAPAN TERIMA KASIH



dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah *subhanahu wa ta'ala* karena berkat ta'aman dan hidayah-Nya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Tak lupa juga salawat serta salam kami ucapkan kepada Baginda Rasulullah *shallallahu alaihi wa sallam*. Penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari kesulitan-kesulitan. Namun, semua itu dapat teratasi berkat uluran tangan dari berbagai pihak berupa bantuan, dorongan, dan juga bimbingan kepada penulis. Terima kasih paling utama penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Uryan Soulisa dan Ibu Safura Ali yang telah membesarkan, mendidik, serta mendukung, dan membimbing penulis atas semua hal yang dilakukan dalam hidup ini. Penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang tinggi kepada Ibu Rismayanti S.S., M.Hum, sekretaris departemen dan selaku pembimbing yang mengarahkan penulisan skripsi ini hingga skripsi ini rampung.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Tammase, M.Hum. dan Ibu Andi Meirling, M.Hum. selaku penguji, Bapak Prof. Dr. AB.Takko Bandung selaku dosen penasihat akademik, Dra. St. Nursa'adah sebagai pembimbing tim PKM Berada, serta Ibu Dr. Munira Hasjim, S.S., M.Hum. selaku Ketua Departemen Sastra Indonesia. Tak lupa juga ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh dosen dan pegawai Departemen Sastra Indonesia yang telah membantu dan membagikan ilmu-ilmunya kepada penulis.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada kedua saudara kandung penulis, Ismayah Soulisa dan Ali Qodri Ramdhani Soulisa yang sudah mendorong penulis untuk semangat berkuliah. Saudara sepupu penulis, Tutty Iriyanti Kamarullah dan Arief Prasetya serta ponakan-ponakan penulis yang lucu, Nayla, Nafiah, dan Nayyara, yang telah mengizinkan penulis tinggal di rumah mereka dan menemani hari-hari penulis selama berada di Makassar. Rasa terima kasih yang mendalam juga penulis sampaikan paman dan tante penulis, Bapak Zen Hayatuddin dan Ibu Nurdewangsa Ali, yang telah membantu dari finansial selama berkuliah kepada penulis.

Akhir kata penulis sampaikan terima kasih juga kepada teman-teman di grup Kupedal, yaitu Ijul, Tejo, Puput, Muti, Dio, dan Fira, yang telah membantu dan menemani hari-hari penulis; teman-teman di grup 6s, yaitu Fitri, Wulan, Fira, Fitroh, dan Tiara, yang telah menjadi teman penulis sampai sekarang; teman-teman dari kelas 10 Mipa 1, terkhusus untuk teman dekat penulis, yaitu Nisjem, Safira, Widia, Mia, Alda, Nuril, dan Fitri, teman-teman seperjuangan menyusun skripsi; teman daring penulis, Aditya, Jeby, Vania, Bil, dan Binta, yang sudah mendukung dan mendorong penulis untuk semangat mengerjakan skripsi; teman-teman di grup PKCB, yaitu Kana, Rema, Pyo, Joeng, Nini, Ubong, Ruri, Shera, Japa, Lebah, dan Amel, yang telah menjadi teman daring penulis; serta teman-teman Sastra Indonesia Angkatan 2020, Adaptasi terkhusus pada teman-teman di kelas A.



menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam skripsi ini karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Oleh penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua ulis berharap hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan n kepada pembaca.

Penulis,

Nur Haidah Soulisa

ABSTRAK



H SOULISA. **Pembentukan Humor dalam Komentar Warganet di Akun TikTok @s4y4_im0t Melalui Permainan Bunyi: Tinjauan Fonologi** (dibimbing oleh Rismayanti).

Latar Belakang. Manusia harus memiliki keterampilan berbahasa. Fungsi tersebut dapat dijalankan dalam berbagai lingkungan, tingkatan, dan kepentingan yang bermacam-macam, termasuk dalam menciptakan candaan atau humor. Penciptaan humor tersebut dapat memanfaatkan teknik permainan bunyi bahasa. **Tujuan.** Penelitian ini bertujuan, yaitu: (1) Memahami teknik permainan bunyi yang dapat menciptakan humor dalam kolom komentar akun TikTok @s4y4_im0t, (2) Menemukan teknik permainan bunyi yang paling dominan dalam kolom komentar akun TikTok @s4y4_im0t. **Metode.** Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Semua bentuk permainan bahasa yang ditemukan tersebut ditentukan melalui teknik *total sampling* yang dimulai dengan tahap pembacaan komentar, simak, tangkapan layar, hingga pencatatan data, kemudian data akan dianalisis. **Hasil.** Penelitian menunjukkan terdapat 34 data komentar humor warganet yang menggunakan lima teknik permainan bunyi bahasa. Teknik substitusi terdapat 18 data, teknik pelepasan, teknik penyisipan, dan teknik penambahan masing-masing terdapat 3 data, serta teknik permutasi terdapat 7 data. Komentar warganet di TikTok memanfaatkan aspek verbal dan bunyi segmental dalam penciptaan humor. **Simpulan.** Komentar warganet di Tiktok menggunakan lima teknik permainan bunyi bahasa dalam menciptakan humor. Teknik yang paling dominan digunakan adalah teknik substitusi.

Kata kunci: bahasa, permainan bunyi, humor, TikTok.

ABSTRACT



H SOULISA. **Formation of Humorous in the Comments of Citizens on @s4y4_im0t's TikTok Account Through Sound Games: A Review of Phonology** (supervised by Rismayanti).

Background. Humans must have language skills. This function can be carried out in various environments, levels, and various interests, including in creating jokes or humor. The creation of humor can utilize language sound game techniques. **Aim.** This study aims to: (1) To understand the sound play techniques that can create humor in the TikTok @s4y4_im0t account commentary, (2) To find the most dominant sound play techniques in the TikTok @s4y4_im0t account commentary. **Method.** This research uses descriptive qualitative method. All forms of language games found are determined through total sampling techniques starting with the stages of reading comments, listening, screenshots, to recording data, then the data will be analyzed. **Results.** The research shows that there are 34 data of humor comments of netizens who use five language sound game techniques. There are 18 data of substitution technique, 3 data of deletion technique, insertion technique, and addition technique, and 7 data of permutation technique. The netizen comments on TikTok utilize verbal aspects and segmental sounds in the creation of humor. **Conclusion.** The netizen comments on TikTok use five techniques of language sound play in creating humor. The most dominant technique used is the substitution technique.

Keywords: language, sound play, humor, TikTok.

DAFTAR ISI



HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN PENGAJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
1.4 Hasil Penelitian Relevan	9
BAB II METODE PENELITIAN	12
2.1 Tempat dan Waktu	12
2.2 Metode Penelitian	12
2.3 Populasi dan Sampel	12
2.4 Hasil Analisis Data	12
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	14
3.1 Hasil	14
3.2 Pembahasan	15
BAB IV PENUTUP	29
4.1 Simpulan	29
4.2 Saran	29
DAFTAR PUSTAKA	29
LAMPIRAN	31

DAFTAR TABEL



a.....	13
Tabel 2. Presentase Satuan dan Jumlah Data	26



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data.....	32
Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup.....	26



BAB I PENDAHULUAN

ir Belakang Masalah

Era informasi digital memberikan kemudahan pada masyarakat dalam menjalin komunikasi. Kemudahan tersebut menuntut lahirnya media yang mampu mengemas pesan, gagasan, kritik, bahkan humor secara singkat dan padat. Atas dasar itulah meme muncul dan mendapatkan tempat dalam ruang komunikasi digital. Menurut KBBI, meme adalah cuplikan gambar dari acara televisi, film, dan sebagainya atau gambar-gambar buatan sendiri yang dimodifikasi dengan menambahkan kata-kata atau tulisan-tulisan untuk tujuan melucu atau menghibur.

Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional memiliki fungsi sebagai alat komunikasi terutama dalam menyampaikan informasi. Selain itu, bahasa juga berfungsi untuk memantapkan dan memelihara hubungan sosial. Menjalankan fungsi tersebut, manusia harus memiliki keterampilan berbahasa. Fungsi tersebut dapat dijalankan dalam berbagai lingkungan, tingkatan, dan kepentingan yang bermacam-macam, termasuk dalam menciptakan candaan atau humor. Menurut Akbariski (2020:2), dalam kehidupan sehari-hari, humor dianggap lucu dan membuat senang penikmatnya ketika melihat mereka tersenyum atau tertawa. Akan tetapi, perlu dipahami bahwa tidak semua aktivitas tersenyum dan tertawa merupakan indikasi bahwa seseorang tengah menikmati humor.

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. 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 telah ada sejak 400 tahun sebelum masehi. Menurut Dalyan (2023:32), humor sangat penting dalam kehidupan karena humor dapat memicu seseorang untuk tersenyum dan tertawa. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa tersenyum dan tertawa sangat bermanfaat bagi kesehatan jiwa manusia. Hal tersebut dipertegas pula dalam berbagai anjuran dan tuntunan agama. Wijana (1995:4) mengemukakan bahwa tersenyum dan tertawa merupakan indikator yang paling jelas bagi terjadinya penikmatan humor, meskipun tidak semua aktivitas tersenyum atau tertawa itu merupakan akibat penikmatan humor.

Wacana humor berbeda dengan wacana pada umumnya. Wacana pada umumnya terbentuk dari proses komunikasi yang bonafide. Sementara itu, wacana humor dapat terbentuk dari proses komunikasi yang tidak bonafide. Oleh karena itu, wacana humor dapat diartikan sebagai salah satu bentuk



gunaan bahasa yang melanggar prinsip-prinsip komunikasi tekstual dan personal yang ditelusuri berdasarkan pragmatik (Riyono, 2009:3).

Menurut Surastina (2010:1), wacana humor merupakan wacana yang isi segala bentuk rangsangan yang berpotensi menciptakan respon tersenyum atau tertawa seseorang. Wacana ini tentu mengandung banyak implikatur percakapan sebagai akibat penyimpangan-penyimpangan dari prinsip-prinsip kerja sama dan kesantunan yang tidak disadari oleh penuturnya. Membahas mengenai wacana tidak akan terlepas dari konteks, terlebih jika itu wacana humor yang memang sangat membutuhkan peran konteks untuk membangun sebuah humor. Konteks wacana atau teks dalam linguistik dapat dibedakan sedikitnya menjadi tiga, yaitu konteks tuturan, konteks referensi, serta konteks sosial kultural (Rahardi, 2006:100).

Dalyan (2023:60) mengemukakan bahwa wacana humor memiliki ciri-ciri tertentu yang berbeda dengan wacana pada umumnya. Ciri-ciri wacana humor, yaitu (1) wacana humor biasanya berbentuk lisan atau lisan yang telah ditranskripsikan dalam bentuk tulisan, (2) wacana humor bersifat polos dan spontan, (3) diambil dari peristiwa atau fenomena dalam masyarakat pada waktu tertentu, (4) milik semua orang (bersama-sama), (5) bersifat anonim, dan (6) memiliki fungsi tertentu.

Fungsi humor menurut Asyura (2014:6) dibagi menjadi tiga, yaitu fungsi memahami, fungsi memengaruhi, dan fungsi menghibur. Fungsi memahami menjadikan humor sebagai media kritik sosial dan komunikasi sosial antarmanusia. Fungsi memengaruhi menjadikan humor sebagai wadah untuk menyampaikan pendapat atau gagasan untuk dapat berpikir dan bertindak secara bijaksana. Sementara itu, fungsi menghibur menjadikan humor sebagai alat menghilangkan kejenuhan yang dialami oleh siapa saja.

Penciptaan humor dapat terjadi di mana saja, termasuk di dalam media sosial. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi yang menjadikan media sosial sebagai salah satu sarana dalam berkomunikasi secara daring. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai Sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*.

Media sosial adalah sebuah media daring yang dapat memudahkan penggunaannya untuk berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi untuk dapat berkomunikasi dan memberi serta menerima informasi. Media sosial terbesar antara lain Facebook, Instagram, Tiktok, X, dan Youtube. Jika media terdahulu menggunakan media cetak, maka media sosial menggunakan media elektronik. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan umpan balik secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Adanya media sosial telah memengaruhi kehidupan sosial dalam masyarakat. Perubahan-perubahan dalam hubungan sosial (*social relationships*) atau sebagai perubahan terhadap keseimbangan (*equilibrium*). Hubungan sosial dan segala bentuk perubahan-perubahan dalam suatu



arakat, yang memengaruhi sistem sosialnya, termasuk di dalamnya mengandung nilai-nilai, sikap, dan pola perilaku diantara kelompok-kelompok masyarakat. Perubahan sosial yang berdampak positif, seperti perubahan memperoleh dan menyampaikan informasi, memperoleh keuntungan secara sosial dan ekonomi. Sementara itu, perubahan sosial yang cenderung negatif seperti munculnya kelompok-kelompok sosial yang mengatasnamakan agama, suku, dan pola perilaku tertentu yang terkadang menyimpang dari norma-norma yang ada.

Media sosial memudahkan penggunaannya untuk dapat berinteraksi satu sama lain. Interaksi dapat terjadi di mana dan kapan saja. Tidak jarang dalam interaksi tersebut terciptalah humor. Interaksi ini biasanya terjadi dalam kolom komentar yang dapat diakses dan dilihat oleh seluruh pengguna suatu media sosial, misalnya TikTok.

TikTok adalah salah satu platform media sosial yang perkembangannya paling cepat di dunia. TikTok memungkinkan penggunaannya untuk membuat video pendek berdurasi 15 detik sampai 10 menit disertai musik, filter, dan beberapa fitur kreatif lainnya. Media sosial TikTok juga digemari oleh berbagai kalangan di Indonesia, termasuk figur publik. Namun, tidak banyak orang mengetahui asal mula kehadiran TikTok yang menjadi sekarang banyak digandrungi ini.

Menurut laporan Databoks, aplikasi video pendek ini memiliki 1,09 miliar pengguna di seluruh dunia per April 2023. 112,97 juta pengguna dari pengguna seluruh dunia tersebut merupakan pengguna dari Indonesia. Pengguna TikTok Indonesia jika dipersentasekan mencapai 73,5% dan berhasil menduduki posisi keempat sebagai aplikasi yang sering digunakan. Hal tersebut menjadikan Indonesia berada posisi kedua setelah Amerika Serikat sebagai pengguna terbanyak TikTok di seluruh dunia.

Media sosial TikTok yang dikenal seperti sekarang awalnya tidak muncul sebagai dengan nama tersebut. Pada September 2016, perusahaan asal Cina, Byte Dance, meluncurkan aplikasi video pendek bernama Douyin. Membutuhkan waktu satu tahun Douyin memiliki 100 juta pengguna dan 1 miliar tayangan video setiap hari. Akibat mereroketnya popularitas, Douyin melakukan ekspansi keluar Cina dengan nama baru yang lebih menarik, yaitu TikTok.

Misi Tiktok adalah untuk merekam dan menyajikan kreativitas serta momen berharga dari seluruh penjuru dunia melalui ponsel. TikTok memungkinkan setiap orang untuk menjadi kreator dan mendorong pengguna untuk membagikan ekspresi kreatif. Adapun yang membuat media sosial TikTok lebih digemari dibandingkan pesaing lain disebabkan media sosial ini memungkinkan bagi pengguna untuk menjadi kreator baru karena kemudahan dan kesederhanaan dalam mengakses. Salah satunya adalah akun @s4y4_im0t yang menjadi objek dari penelitian ini.

Nama pemilik asli akun @s4y4_im0t ialah Ramadhan Ajie. Akun tersebut sampai dengan saat ini sudah memiliki pengikut sebanyak 1,8 juta. Akun ini mulai ramai dibicarakan ketika salah satu videonya menjadi viral di



ngan pengguna TikTok. Video yang viral tersebut menampilkan dirinya ; berakting layaknya pemain basket. Video yang berdurasi 59 detik itu telah ton lebih dari 55 juta kali dan mendapatkan *like* sebanyak 3,6 juta. Video abutlah banyak sekali warganet yang menyerbu kolom komentarnya dengan komentar humor juga. Alasan akun ini dipilih sebagai objek penelitian karena tema video yang selalu disajikan oleh konten kreator ialah video yang bersifat hiburan atau humor. Oleh sebab itu, tidak jarang komentar yang ditemukan dalam akunnya tersebut berisi humor juga.

Penelitian ini didasarkan pada fenomena komentar lucu warganet di media sosial TikTok. Pengguna media sosial sering menggunakan permainan bahasa yang menjadi dasar terciptanya humor dalam kolom komentar tersebut. Istilah *language games* (permainan bahasa) yang dipakai Wittgenstein dalam arti bahwa menurut kenyataannya bahasa merupakan sebagian dari suatu kegiatan atau merupakan suatu bentuk kehidupan. Setiap ragam permainan bahasa mengandung aturan permainan tertentu yang mencerminkan ciri atau corak khas dari permainan bahasa yang bersangkutan. Keanekaragaman dalam hidup manusia memerlukan bahasa yang digunakan dalam konteks-konteks tertentu. Oleh karena itu, setiap konteks kehidupan manusia menggunakan bahasa tertentu yang memiliki aturan-aturan tertentu. Setiap permainan bahasa memiliki aturan permainan sendiri-sendiri yang tidak dapat dicampuradukkan dengan tata aturan permainan satu dengan yang lainnya. Penggunaan bahasa dalam konteks (ragam) tertentu tidak boleh dicampur dengan konteks ragam yang lainnya.

Permainan bahasa mulai sering digunakan walaupun dalam situasi resmi, maupun situasi tidak resmi. Pola pembentukan kata yang dipelesetkan menarik untuk dibicarakan, terutama dari segi makna dan pesan yang disampaikan, bentuk pelesetan merupakan tindakan kewenangan pengguna bahasa yang ingin memaknai sesuatu dalam bahasa pelesetan yang merupakan candaan dari pembicara. Pelesetan dianggap hanya sebagai lelucon dan hiburan orang iseng meskipun sesekali dihargai karena bahasa pelesetan bersifat lucu dan menghibur. Oleh karena itu, pelesetan jarang mendapat perhatian yang serius (Sibarani, 2003:259).

Permainan bahasa adalah eksploitasi unsur (elemen) bahasa seperti bunyi, suku kata, bagian kata, frasa, kalimat, dan wacana sebagai pembawa makna atau amanat (maksud) tuturan sedemikian rupa sehingga elemen itu secara gramatik, semantik, maupun pragmatis akan hadir tidak seperti semestinya. Pada umumnya atau mulanya eksploitasi ini digunakan untuk bersenda gurau, melucu atau mengejek, serta menawarkan sesuatu yang dianggap lucu atau ironis. Akan tetapi, tidak dipungkiri pula muncul dalam modus tuturan yang lebih serius, namun nuansa jenaknya masih bisa ditangkap. Menurut Wijana (2006:59), Penggunaan bahasa seperti ini mungkin secara sengaja dikreasikan yang akan menimbulkan guyonan (*joke*), sementara itu yang tidak disengajakan akan memunculkan humor (humor).

Dalyan (2023:74) mengemukakan teknik penciptaan humor dengan permainan bunyi adalah teknik yang digunakan untuk menyampaikan humor



an cara bermain dengan bunyi beberapa kata. Kata-kata tersebut diulang k menimbulkan kelucuan atau kejenakaan. Pengulangan dimaksudkan ya untuk mempertegas kata yang disampaikan oleh si pencetus humor k memunculkan humornya. Kelucuan ini dibuat untuk memunculkan kepuasan dan konsepsi secara tiba-tiba tentang sesuatu yang menggelikan. Kelucuan tercipta dengan memperbandingkannya dengan kelemahan yang lain. Inilah yang lazim disebut teori superioritas.

Berdasarkan pendapat Putu Wijana dan Rohmadi tersebut, permainan bahasa memiliki *side effect* berupa ungkapan lucu yang bernada candaan maupun humor. Permainan bahasa khususnya terdapat dalam bahasa Indonesia, budaya penutur akan terlihat. Wijana (2003:131-139) menyatakan permainan aspek fonologis dalam humor dapat dilakukan dengan teknik substitusi, pelesapan, penyisipan, penambahan, dan permutasi bunyi.

1.1.1 Teknik Substitusi

Substitusi adalah proses pergantian beberapa komponen dalam bahasa. Menurut Kridalaksana (2009:229), substitusi adalah proses atau hasil penggantian unsur bahasa oleh unsur bahasa yang lain dalam satuan yang lebih besar untuk memperoleh unsur-unsur pembeda atau untuk menjelaskan suatu struktur tertentu. Substitusi bunyi adalah suatu bunyi digantikan oleh bunyi yang lain. Apabila Kridalaksana berpendapat bahwa substitusi bunyi dimanfaatkan untuk menjelaskan suatu struktur tertentu, dalam konteks ini substitusi bunyi dimanfaatkan untuk menciptakan humor. Contoh teknik substitusi pada meme yaitu:

Hidup itu penuh janda dan tawa

Substitusi bunyi yang terletak pada kata *janda*. Substitusi bunyi yang terjadi dalam contoh tersebut menyangkut satu konsonan, yaitu /c/ menjadi /j/ pada kata *canda* menjadi *janda*. Contoh data menggunakan teknik substitusi dalam kolom komentar Tiktok sebagai berikut ini.

Contoh data (1):

Mirip cipung haji oka banget (@mfelmiakp)

Komentar pada contoh data (1) menggunakan teknik substitusi dalam menciptakan humor. Pada video menceritakan seseorang yang menganggap dirinya mirip Cipung, anak dari pembawa acara Raffi Ahmad. Video tersebut mengundang komentar dari pengguna @mfelmiakp yang mengatakan bahwa sang pemilik video lebih mirip *cipung haji oka* yang memiliki kesamaan bunyi dengan tepung tapioka. Substitusi bunyi yang terjadi pada kalimat itu, yaitu bunyi /te/ disubstitusi menjadi bunyi /ci/ dari kata *tepung* menjadi *cipung*. Selain itu, substitusi juga terjadi fonem segmental /t/ dan /p/



disubstitusi menjadi fonem segmental /h/ dan /j/ dari kata *tapi* menjadi kata *haji*.

1.1.2 Teknik Pelepasan

Pelepasan bunyi menurut Wijana (2003:139) adalah pelepasan atau penghilangan satu fonem atau lebih dalam satu struktur kata. Sebuah kata sangat memungkinkan memiliki makna yang sama sekali berbeda bila salah satu atau beberapa bunyi yang merupakan elemen pembentuknya dilesapkan atau dihilangkan. Contoh teknik pelepasan pada meme yaitu:

Murai Medan. Marai Edan.

Pelepasan bunyi yang terjadi dalam contoh melibatkan bunyi konsonan /m/ dari kata *medan* menjadi *edan*. Pelepasan yang dilakukan dalam data ini bertujuan untuk memberikan perbandingan antara *Murai Medan* dengan *marai edan* yang pada kata mengalami pelepasan /m/. Contoh data penggunaan teknik pelepasan dalam kolom komentar TikTok sebagai berikut ini.

Contoh data (2):

serius nanya rehan yang mana sih? tolong jawa (@dew)

Teknik permainan bunyi yang digunakan pada contoh data (2) yaitu teknik pelepasan. Pelepasan pada contoh data tersebut terjadi fonem segmental /b/ dari kata *jawab* menjadi *jawa*.

1.1.3 Teknik Penyisipan

Wijana (2023:135) menyatakan bahwa penyisipan bunyi adalah permainan fonetis dengan penambahan satu fonem atau lebih di tengah kata. Penyisipan ini dapat disebut juga dengan teknik epentetis. Menurut Kridalaksana (2009:58) epentetis adalah penyisipan bunyi atau huruf ke dalam kata, terutama kata pinjaman untuk menyesuaikan dengan pola fonologis bahasa peminjam; misalnya penyisipan /e/ dalam kata *kelas*. Contoh teknik penyisipan dalam meme yaitu:

Di mana ada kemaluan, di situ ada jalan.

Humor pada contoh di atas tercipta karena adanya proses penambahan bunyi /l/ pada kata *kemauan* menjadi *kemaluan*. Contoh penggunaan teknik penyisipan dalam kolom komentar TikTok sebagai berikut ini.

Contoh data (3):

rehan temen gw, sunda dijawab yaa (@sano)

Komentar pada contoh data (2) tadi menciptakan humor lain pada contoh data (3) yang menggunakan teknik penyisipan. Penyisipan pada komentar kedua, yaitu penambahan fonem /n/ di



tengah kata, dari kata *sudah* menjadi kata *sunda*. Selain itu, kata *sudah* mengalami teknik pelesapan pada fonem segmental /h/. Penciptaan humor ini menimbulkan makna baru dari kata-kata tersebut.

1.1.4 Teknik Penambahan

Wijana (2003:138) menyatakan bahwa penambahan bunyi bersangkutan dengan penambahan bunyi di depan atau di belakang kata. Contoh teknik penambahan bunyi pada meme yaitu:

Janji harus ditepati karena janji adalah kutang.

Penambahan bunyi yang terjadi dalam contoh adalah penambahan bunyi /k/ diawal kata utang menjadi kutang. Contoh penggunaan teknik penambahan dalam kolom komentar TikTok sebagai berikut ini.

Contoh data (4):

mahalini ✘

malah gini ✓ (@raafbn02)

Komentar pada contoh data (4) menggunakan teknik penambahan bunyi. Video menunjukkan sang pemilik video menyanyikan lagu milik penyanyi Mahalini, tetapi suaranya kurang bagus. Kelucuan dibangun dengan memberi jeda dan menambahkan fonem segmental /g/. Komentar pada contoh memiliki bentuk dan makna yang berbeda. Teknik permainan bunyi bahasa yang digunakan adalah teknik penambahan.

1.1.5 Teknik Permutasi

Kridalaksana (2009:190) menyatakan bahwa permutasi adalah proses perubahan deret unsur-unsur kalimat. Sementara itu, menurut Wijana (2003:133) permutasi bunyi adalah perubahan deret unsur-unsur pada kata baik yang disengaja maupun tidak sengaja dan sering menimbulkan efek kelucuan bagi pendengarnya. Contoh penggunaan teknik permutasi pada meme yaitu:

Kalian semua guci. Aku penuh soda.

Permutasi bunyi yang terjadi dalam contoh adalah posisi /d/ ↔ /s/ dari kata dosa menjadi soda. Ungkapan yang sebenarnya adalah “Kalian semua suci. Aku penuh dosa”, tetapi ungkapan tersebut dipesetkan dalam meme menjadi “Kalian semua guci. Aku penuh soda”. Contoh penggunaan teknik permutasi dalam kolom komentar TikTok sebagai berikut ini.



Contoh data (5):

kak spill parfum yang wangi nya udah pergi tapi orang nya masih kecium (@911)

Komentar pada contoh data (5) menggunakan teknik permutasi. Permutasi terjadi pada kata wangi dan orang. Ungkapan yang sebenarnya adalah 'Kak spill parfum yang orangnya sudah pergi tapi wanginya masih kecium'. Sementara itu, kalimat pada contoh menukar posisi untuk memunculkan humor.

Berdasarkan contoh-contoh di atas, ditemukan beberapa teknik permainan bunyi yang menciptakan humor dalam kolom komentar media sosial Tiktok. Hal tersebut menarik untuk diteliti karena masih terdapat beberapa orang yang tidak mengerti maksud dari komentar tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini meneliti tentang teknik-teknik apa saja yang digunakan pengguna media sosial TikTok dalam menciptakan humor serta makna yang terkandung di dalamnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimanakah teknik permainan bunyi yang dapat menciptakan humor dalam kolom komentar akun TikTok @s4y4_im0t?
- 1.2.2 Teknik permainan bunyi apa yang paling dominan dalam kolom komentar akun TikTok @s4y4_im0t?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian yang ditulis harus mempunyai tujuan dan manfaat. Begitu pula dalam penelitian ini, berikut beberapa tujuan dan manfaat dari penelitian ini.

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.3.1.1 Memahami teknik permainan bunyi yang dapat menciptakan humor dalam kolom komentar akun TikTok @s4y4_im0t.
- 1.3.1.2 Menemukan teknik permainan bunyi yang paling dominan dalam kolom komentar akun TikTok @s4y4_im0t.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Penelitian yang baik adalah penelitian yang dapat memberikan manfaat bagi masyarakat. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Berikut merupakan manfaat secara teoretis dan praktis penelitian ini.



- .3.2.1 Manfaat Teoretis
- 1.3.2.1.1 Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap bidang kajian fonologi dengan mengaplikasikan pendekatan fonologi untuk memahami teknik permainan bunyi dan konstruksi humor dalam konteks media sosial.
- 1.3.2.1.2 Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan untuk penelitian lanjutan dan mendalam dalam bidang linguistik, fonologi, dan budaya digital, memberikan kontribusi lebih lanjut terhadap pemahaman kita tentang evolusi bahasa dan interaksi manusia dalam lingkungan digital.
- 1.3.2.2 Manfaat Praktis
- 1.3.2.2.1 Penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih baik tentang bagaimana humor diciptakan dan dipahami oleh pengguna TikTok melalui komentar mereka. Hal ini dapat berguna untuk memahami dinamika budaya digital dan perilaku pengguna di media sosial.
- 1.3.2.2.2 Dengan memahami bagaimana humor dibangun di platform media sosial tertentu, penelitian ini dapat memberikan wawasan lebih lanjut tentang budaya internet dan dinamika antara warganet di era digital.

1.4 Hasil Penelitian Relevan

Penelitian ini memiliki korelevansi dengan penelitian-penelitian yang sebelumnya. Penelitian relevan pertama adalah penelitian (Akbariski, 2021) dengan judul “Teknik Permainan Bunyi dan Ragam Makna dalam Penciptaan Humor Komik Digital di Instagram dan Pemanfaatannya Sebagai Bahan Ajar Anekdote Kelas X SMA”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Akbariski menemukan lima teknik permainan bunyi, antara lain (1) teknik substitusi; (2) teknik duplikasi fonologis; (3) teknik onomatopoeia yang terdiri atas onomatopoeia khas manusia, onomatopoeia khas binatang, onomatopoeia khas benda, dan onomatopoeia khas kehidupan sehari-hari; (4) reduksi yang terdiri atas aferesis, apokop, dan sinkop; (5) metatesis; (6) adisi yang terdiri atas prothesis, epentesis, dan paragoge.

Persamaan penelitian Akbariski dengan penelitian ini terletak pada masalah yang diangkat, yaitu pembuatan bahasa humor melalui permainan bunyi. Perbedaannya terletak pada pendekatan yang digunakan, Akbariski menggunakan pendekatan semantis sementara penelitian ini menggunakan pendekatan fonologis. Objek penelitian yang digunakan oleh Akbariski adalah komik di Instagram sementara penelitian ini menggunakan komentar warganet di TikTok.

Penelitian relevan kedua adalah penelitian (Sugianto, 2022) dengan judul “Javenglish: Permainan Bahasa Di Era Masyarakat Multilingual”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Javenglish bertujuan untuk permainan bahasa



an cara gathuk mathuk antara bahasa Jawa dan English sehingga tunculkan keunikan dan lucu karena terdapat beberapa permainan unsur asa berbentuk seperti permainan fonologi atau bunyi bahasa dan nainan semantik atau makna bahasa.

Persamaan penelitian Sugianto dengan penelitian ini terletak pada masalah yang diangkat, yaitu pembuatan bahasa humor melalui permainan bunyi. Sementara itu, perbedaannya terletak pada objek penelitian, keduanya sama-sama menggunakan bahasa sebagai objek, namun bahasa yang diteliti Sugianto adalah bahasa Jawa sementara penelitian ini adalah bahasa Indonesia.

Penelitian relevan ketiga adalah penelitian (Nurhayati, 2023) dengan judul “Permainan Bahasa dalam Wacana Humor Akun @shewantcoy di Instagram”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada postingan akun @shewantcoy di Instagram ditemukan permainan bahasa pada bidang fonologi sebanyak 204 data, permainan bahasa pada bidang morfologi sebanyak 51 data, dan permainan bahasa pada bidang semantik sebanyak 30 data. Permainan bahasa pada bidang fonologi meliputi aspek substitusi bunyi, permutasi bunyi, penambahan bunyi, penghilangan bunyi, dan kemiripan bunyi. Permainan bahasa pada bidang morfologi meliputi aspek nama, pengulangan, dan ortografis. Permainan bahasa pada bidang semantik meliputi aspek homonim, homofon, homograf, antonim, dan frasa amfibologi.

Persamaan penelitian Nurhayati dan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tentang permainan bahasa humor dengan menggunakan bidang fonologi. Sementara itu, perbedaannya terletak pada objek penelitian, Nurhayati menggunakan di media sosial Instagram sementara penelitian ini menggunakan TikTok. Perbedaan selanjutnya terletak pada tujuan penelitian. Tujuan penelitian Nurhayati berfokus pada tiga bidang yaitu fonologi, morfologi, dan semantik, sementara penelitian ini hanya berfokus pada bidang fonologi.