

**ANALISIS WACANA HUMOR DALAM MEME
DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM**



SKRIPSI

**diajukan untuk memenuhi salah satu syarat ujian guna memperoleh
gelar Sarjana Sastra pada Program Studi Bahasa Indonesia
Departemen Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin**

Oleh:

**ANNISA
F111 16 512**

**DEPARTEMEN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2020**

SKRIPSI

**ANALISIS WACANA HUMOR DALAM MEME
DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM**

Disusun dan Diajukan Oleh:

ANNISA

Nomor Pokok: F111 16 512

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian Skripsi

Pada Tanggal 24 Juli 2020

dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

Menyetujui

Komisi Pembimbing,

Konsultan I,

Konsultan II,



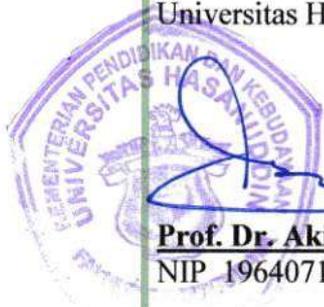
Dr. Ikhwan M. Said, M. Hum.
NIP 19641231 199203 1 032



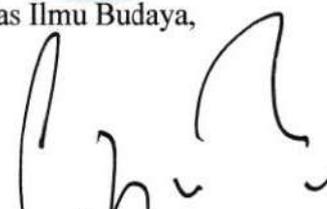
Dr. Hj. Munira Hasyim, S.S., M. Hum.
NIP 19710510 199803 2 001

Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin,

Ketua Departemen Sastra Indonesia
Fakultas Ilmu Budaya,



Prof. Dr. Akin Duli, MA.
NIP 19640716 199103 1 010



Dr. AB. Takko Bandung, M.Hum.
NIP 19651231 199002 1 002

UNIVERSITAS HASANUDDIN

FAKULTAS ILMU BUDAYA

Pada hari ini, Jumat 24 Juli 2020 panitia Ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul: *Analisis Wacana Humor dalam Meme di Media Sosial Instagram* yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 24 Juli 2020

1. Dr. Hj. Nurhayati, M.Hum.

Ketua



2. Dra. St. Nursa'adah, M.Hum.

Sekretaris



3. Prof. Dr. Tadjuddin Maknum, S.U.

Penguji I



4. Dr. AB. Takko Bandung, M.Hum.

Penguji II



5. Dr. Ikhwan M. Said, M. Hum.

Konsultan I



6. Dr. Hj. Munirah Hasyim, S.S., M. Hum.

Konsultan II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
DEPARTEMEN SASTRA INDONESIA
JL. P. KEMERDEKAAN KAMPUS TAMALANREA KM. 10, MAKASSAR-90245
Telp. (0411) 587223 – 590159 Fax. 587223 Psw. 1177, 1178, 1179, 1180, 1187

LEMBAR PERSETUJUAN

Sesuai dengan Surat Tugas Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin nomor: 295/UN4.9.1/KEP/2020 tanggal 13 Februari 2020 atas nama **Annisa**, stambuk **F111 16 512**, dengan ini menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul “Analisis Wacana Humor dalam Meme di Media Sosial Instagram”.

Makassar, 30 Juni 2020

Pembimbing I,

Dr. Ikhwan M. Said, M.Hum.
NIP 19641231 199203 1 032

Pembimbing II,

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

Disetujui untuk Diteruskan Kepada Panitia Ujian Skripsi
a.n. Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin
Ketua Departemen Sastra Indonesia

Dr. AB. Takko Bandung, M.Hum.
NIP 19651231 199002 1 002

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil 'alamin, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah swt yang telah memberikan anugrah-Nya berupa kemudahan, kelancaran, dan kesehatan untuk menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini adalah upaya untuk memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra di Departemen Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin. Ada berbagai rintangan dalam upaya perampungan tugas ini, tetapi dengan ketekunan dan kerja keras yang disertai doa, akhirnya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari adanya berbagai kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini sebagai akibat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis selalu membuka diri untuk menerima koreksi atau kritik yang konstruktif dari berbagai pihak sebagai upaya penyempurnaan skripsi ini. Koreksi atau kritik tersebut tidak hanya berguna untuk penyempurnaan karya tulis ini, tetapi juga berguna untuk pengembangan ilmu pengetahuan yang digeluti selama ini.

Terselesaikannya penulisan skripsi ini juga tidak terlepas dari bantuan, dorongan semangat, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Dr. Ikhwan M. Said, M.Hum. dan Dr. Hj. Munira Hasyim, S.S., M.Hum., dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat dirampungkanmeski di tengah pandemi

Covid-19. Terima kasih kepada kedua sosok tersebut karena telah menyempatkan waktunya di tengah kesibukan lain dan terima kasih atas semua bimbingan, nasihat, motivasi, serta ilmu yang diberikan kepada penulis.

2. Dr. Inriati Lewa, M.Hum., selaku Pembimbing Akademik (PA) yang senantiasa memberikan saran, nasihat, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan studi.
3. Dr. AB. Takko Bandung, M.Hum., selaku ketua Departemen Sastra Indonesia, dan Dra. St. Nursa'adah, M.Hum., selaku sekretaris Departemen Sastra Indonesia, yang telah menjadi sosok orang tua di kampus selama masa studi penulis.
4. Prof. Dr. Tadjuddin Maknun, S.U., Prof. Dr. Lukman, M. S., Prof. Dr. H. Muhammad Darwis, M.S., Drs. H. Hasan Ali, M.Hum., Dr. H. Tamasse, M.Hum., Dra. Haryeni Tamin, M.Hum., Dr. Hj. Nurhayati, M.Hum., Dra. Hj. Muslimat, M. Hum., Dr. Hj. Asriani Abbas, M.Hum., Drs. H. Yusuf Ismail, S.U., Dr. H. Kaharuddin, M.Hum., Dra. Jasmani Tahir. M.Hum., Dr. Aminuddin Ram, M. Ed., Dr. Dahlan Abubakar, M.Hum., dan Drs. Abd. Aziz selaku dosen-dosen Departemen Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Unhas. Terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan kepada penulis, semoga ilmu yang diberikan menjadikan pribadi yang lebih baik lagi bagi penulis di masa yang akan datang.
5. Sumartina, S.E., selaku kepala sekretariat Departemen Sastra Indonesia.

6. Karyawan Fakultas Ilmu Budaya Unhas yang telah membantu penulis dalam mengurus administrasi penyusunan dan penyelesaian skripsi.
7. Kedua orang tua tercinta, Mahmud Dg. Sila dan Muliati Dg. Sayu yang telah mengasuh, membimbing, dan mendoakan demi tercapainya cita-cita penulis.
8. Kedua kakak tercinta, Karmin S.E., dan Zainuddin S.E., yang selalu mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan studi.
9. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan dan doa untuk penulis.
10. A. Titin Mappanyukki, Siti Yulia Khaerani, Asriyanti, Dinda Lestari, Nurwanda dan Heriana Halinda, selaku sahabat penulis yang selalu menemani dan menyemangati penulis dalam menyelesaikan studi.
11. Teman-teman “Apartemen Oma Insan”, A. Sry Wulandari, Fitrianti, Henriana, Irene Pabuntang, Irianti Agasti, Muliana, Nurlaela Andriana, Muhammad Idham, dan Zulkifly Alif Sudewo S. Terima kasih atas kebersamaan dan kenangan yang tercipta selama masa studi penulis.
12. Aryandi, Muhammad Ridwan, dan Nisa Purbaningrum, selaku sahabat sejak SMK yang selalu memotivasi dan menghibur penulis dalam menyelesaikan studi.
13. Teman-teman Relasi 2016.
14. Rekan-rekan mahasiswa dan pihak-pihak lain yang tak sempat penulis sebutkan namanya satu per satu, yang telah memberikan bantuan dan dukungan yang tulus kepada penulis selama ini.

Semoga segala bantuan yang diterima dari berbagai pihak mendapat balasan dari Allah swt. Semoga pula karya ini dapat diterima sebagai sumbangan pikiran, khususnya terhadap aspek pembinaan dan pengembangan bahasa Indonesia.

Makassar, Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
PENERIMAAN	iii
PERSETUJUAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
1. Wacana	9
2. Analisis Wacana	12
3. Teks, Konteks, dan Koteks	14
4. Humor	18
a. Teknik Humor	19
b. Fungsi Humor	29

5. Meme	34
B. Hasil Penelitian yang Relevan	36
C. Kerangka Pikir	40
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	43
1. Jenis Penelitian	43
2. Pendekatan Penelitian	43
B. Sumber Data	44
1. Populasi Sumber Data	44
2. Sampel Data	44
C. Metode dan Teknik Pengumpulan Data	44
1. Metode Pengumpulan Data	45
2. Teknik Pengumpulan Data	45
a. Teknik Dokumentasi	46
b. Teknik Catat	46
D. Metode dan Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Teknik-teknik Humor yang Digunakan dalam Penciptaan Wacana Humor	
Meme di Media Sosial Instagram	48
1. Sindiran (<i>Allusion</i>)	52
2. Definisi (<i>Definition</i>)	55
3. Melebih-Lebihkan (<i>Exaggeration</i>)	58
4. Kejenakaan (<i>Facetiousness</i>)	61

5. Ejekan (<i>Insult</i>)	64
6. Infantilisme (<i>Infantilism</i>)	66
7. Permainan Kata (<i>Puns</i>)	69
8. Jawaban Pasti (<i>Repartee</i>)	71
9. Cemoohan (<i>Ridicule</i>)	74
10. Sarkasme (<i>Sarkasm</i>)	77
11. Satir (<i>Satire</i>)	79
B. Fungsi-fungsi Humor dalam Meme di Media Sosial Instagram	82
1. Solidaritas (<i>Solidarity</i>)	83
a. berbagi (<i>share</i>)	83
b. sorotan persamaan atau pengalaman (<i>highlight</i>)	86
2. Kekuasaan (<i>Power</i>)	89
a. konflik (<i>conflict</i>)	89
b. kontrol (<i>control</i>)	91
c. kritikan (<i>teaseP</i>)	94
3. Psikologi (<i>Psychological</i>)	96
BAB V PENUTUP	98
A. Simpulan	98
B. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	102
Lampiran 1	102
Lampiran 2	106

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Teknik Humor Berdasarkan Teori Berger	20
Tabel 2. Klasifikasi Teknik Humor.....	49
Tabel 3. Klasifikasi Fungsi Humor	83

ABSTRAK

ANNISA. F11116512. Analisis Wacana Humor dalam Meme di Media Sosial Instagram (dibimbing oleh Ikhwan M. Said dan Munira Hasyim).

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan teknik humor dan fungsi humor dalam meme di media sosial instagram. Skripsi ini bertolak dari pendekatan analisis wacana dengan menggunakan metode kualitatif yang disertai teknik simak, teknik dokumentasi, dan teknik catat. Penelitian ini menggunakan teori Berger untuk menemukan teknik yang digunakan dalam meme di media sosial instagram dan penelitian ini juga menggunakan konsep Hay untuk menemukan fungsi yang terdapat dalam meme di media sosial instagram.

Terdapat sebelas teknik yang ditemukan dalam penelitian ini, yaitu (1) sindiran (*allusion*), (2) definisi (*definition*), (3) melebih-lebihkan (*exaggeration*), (4) kelucuan (*facetiousness*), (5) ejekan (*insult*), (6) infantilisme (*infantilism*), (7) permainan kata (*puns*), (8) jawaban pasti (*repartee*), (9) cemoohan (*ridicule*), (10) sarkasme (*sarcasm*), dan (11) satir (*satire*). Untuk fungsi humor, setidaknya ditemukan dua fungsi, yaitu (1) solidaritas (*solidarity*) dan (2) kekuasaan (*power*).

Kata Kunci: wacana humor, media sosial instagram, meme, teknik humor, fungsi humor.

ABSTRACT

ANNISA. F11116512. *The Analysis of Humor Discourse of Meme's on Instagram Social Media* (supervised by Ikhwan M. Said and Munira Hasyim).

The research aims to describe humor techniques and the function of humor in memes on Instagram social media. This research departs from the discourse analysis approach that uses qualitative research types with the method of listening accompanied by documentation techniques, and note taking techniques. Theory Berger is used to find humor techniques in memes on Instagram social media and Hay's concept to find the humor functions contained in memes on Instagram social media.

There are eleven techniques that found in this research, which is (1) allusion, (2) definition, (3) exaggeration, (4) facetiousness, (5) insult, (6) infantilism, (7) puns, (8) repartee, (9) ridicule, (10) sarcasm, and (11) satire. For the function of humor, at least two functions are found, which is (1) solidarity and (2) power.

Keywords: humor discourse, instagram social media, memes, humor techniques, humor functions.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehadiran internet seiring perkembangan zaman semakin dibutuhkan dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Bukan hanya sebagai media untuk mendapatkan informasi, melainkan menjadi sarana berupa hiburan dan pendidikan. Selain itu, kehadiran internet dapat pula menjadi sarana bagi seseorang untuk mengungkapkan pikiran, gagasan, ataupun hal lainnya, baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, pada era digital saat ini, kehadiran internet sangat berpengaruh bagi kehidupan masyarakat.

Salah satu bukti kehadiran internet dalam kehidupan masyarakat adalah hadirnya media sosial. Melalui media sosial, seseorang dapat mencurahkan segala pikiran, perasaan, dan gagasannya dengan lebih leluasa. Jenis-jenis media sosial pun beragam dan salah satu yang populer di kalangan masyarakat pengguna gawai adalah instagram. Instagram merupakan sarana komunikasi yang diciptakan untuk memudahkan mengirimkan informasi dan interaksi dalam dunia maya.

Kehadiran media sosial tentu tidak terlepas pula dari adanya peran bahasa yang membuat satu sama lain berkomunikasi saling menyampaikan maksud dan tujuan. Hal ini menandakan bahwa bahasa bukan hanya terdiri dari kumpulan kata dan kalimat semata-mata tanpa aturan, melainkan suatu kesinambungan yang terjadi dalam suatu struktur atau kaidah dalam tindak komunikasi. Pernyataan tersebut sejalan dengan konsep analisis wacana yang bermaksud memperoleh pengertian tentang gejala bahasa. Adapun analisis wacana merupakan suatu upaya

pengungkapan maksud tersembunyi dari sang subjek yang mengemukakan suatu pernyataan.

Dalam kajian analisis wacana, bahasa merupakan bagian dari teks. Teks diartikan sebagai semua bentuk bahasa, bukan hanya kata-kata yang tercetak di lembar kertas, melainkan semua jenis ekspresi komunikasi, ucapan, musik, gambar, efek suara, dan citra. Di sisi lain, konteks juga merupakan bagian yang sangat penting keberadaannya dalam wacana. Dalam hal ini, dijelaskan bahwa konteks meliputi semua situasi baik hal yang berada di luar teks maupun yang memengaruhi pemakaian bahasa, seperti partisipan dalam bahasa, serta situasi teks tersebut diproduksi (Sobur, 2012:56). Wacana kemudian dimaknai sebagai suatu teks dan konteks secara bersama-sama. Selain itu, dalam sebuah wacana adakalanya kehadiran sebuah teks terikat oleh kehadiran teks lain. Teks-teks yang saling berkaitan, dalam arti teks yang satu merupakan tumpuan teks yang lain. Hubungan teks seperti itu disebut koteks. Teks, konteks, dan koteks inilah yang terdapat dalam sebuah wacana. Adapun wacana dapat ditemukan dalam berbagai media daring termasuk media sosial instagram.

Berkaitan dengan media sosial instagram yang selain digunakan sebagai media menyampaikan gagasan tentang suatu topik tertentu, juga dapat dijadikan sebagai sarana penyaluran kreatifitas bahasa. Bentuk kreatifitas bahasa yang dimaksud adalah penyajian bahasa secara humor. Humor yang disampaikan dapat berupa tulisan, gambar ataupun foto yang memberikan efek kejenakaan. Humor yang disampaikan biasanya ditujukan sebagai hiburan ataupun kritikan dengan maksud yang tersirat.

Era digital saat ini, ada wacana humor yang marak digunakan di media sosial instagram. Wacana yang dimaksud adalah meme (dibaca mim atau dibaca dengan bunyi [é] seperti pada kata [bébék]). Meme banyak ditemui di internet, baik melalui situs memetertentu maupun melalui media sosial seperti instagram. Istilah memedigunakan untuk menjelaskan penyebaranide atau fenomena budaya. Fenomena budaya yang dimaksud, yaitu gagasan, ide, teori, penerapan,kebiasaan, lagu, tarian, dan suasanahati (Dawkins, 2016:246).

Meme dapat diartikan sebagai wacana berbentuk gambar atau foto dengan tulisan-tulisan tertentu yang memiliki maksud untuk melucu dan menghibur. Tulisan-tulisan yang terdapat dalam meme memiliki struktur tersendiri agar menarik perhatian pembaca. Selain itu, tulisan-tulisan yang disertai gambar atau foto tersebut menjadi ciri pembeda dalam meme sebagai bentuk sajian humor. Oleh sebab itu, perlu kiranya wacana humor dalam meme dikaji lebih lanjut sebagai kajian dalam sebuah analisis wacana.

Kemunculan meme merupakan salah satu bentuk eksistensi bahasa Indonesia sebab saat ini masyarakat lebih suka berkomunikasi dalam bentuk lain. Artinya, masyarakat pengguna bahasa sering memodifikasi bentuk bahasa secara kreatif agar lebih disenangi dalam tindak komunikasi. Salah satunya dalam bentuk meme di media sosial instagram. Sajian-sajian dalam meme di media sosial instagrambanyak yang ditujukan untuk menghibur, sekadar lelucon atau candaan. Dengan kata lain, meme disajikan dalam bentuk humor dengan maksud menghibur para pembaca. Selain itu, wacana humor yang disajikan dalam meme biasanya juga memiliki tujuan-tujuan tersendiri sebagai wahana kritik sosial

dalam kehidupan masyarakat seperti menasehati, mengejek, menyindir, dan mengkritik. Humor dalam meme merupakan salah satu sarana efektif untuk digunakan sebagai wahana kritik sosial dengan melihat cara penyajian wacana humor tersebut disampaikan agar pembaca tertarik dan terhibur.

Meme juga digunakan oleh masyarakat untuk menjelaskan penyebaran ide atau fenomena budaya yang terjadi dalam suatu masyarakat. Fenomena yang dimaksud dapat berupa ide, gagasan, kebiasaan, dan suasana hati. Dalam penyebaran inilah, meme biasanya disajikan dalam bentuk ujaran langsung maupun tidak langsung. Selain itu, dalam penyajiannya meme menggunakan berbagai teknik tertentu sebagai landasan terciptanya suatu humor.

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, meme di media sosial instagramtercipta melalui berbagai teknik humor. Ada yang menggunakan teknik sindiran, ejekan, atau bahkan teknik sarkasme. Hal tersebut dilakukan agar sebuah humor yang diciptakan berhasil. Artinya, humor yang disampaikan membuat orang tersenyum atau bahkan tertawa. Berikut contoh unggahan meme di media sosial instagram yang menggunakan teknik humor:



Konteks: Survei terkait kriteria perempuan dalam memilih pasangan.

Data (1):

Menurut penelitian 95% cewek lebih suka cowok yang memiliki sifat wibawa
 wi...bawa mobil
 wi...bawa hp keren
 wi...bawa duit banyak

(Data 1:5/2/2020)

Dalam data (1) terdapat teknik penciptaan humor permainan kata (*puns*). Hal tersebut ditandai pada penggunaan kata “wibawa” dan “wi...bawa” yang menciptakan humor dengan cara memainkan makna kata. Teknik humor dalam meme tersebut memainkan makna kata “wibawa” dalam arti yang bukan sebenarnya sehingga “wibawa” dalam meme memiliki makna yang berbeda, yaitu berarti “memiliki”. Tidak hanya itu, penyajian wacana humor dalam meme di media sosial instagram juga tidak terlepas dari fungsi humor itu sendiri terhadap pembaca. Seperti data (1), wacana humor dalam meme tersebut berfungsi sebagai *highlight*. Fungsi tersebut adalah fungsi humor yang menyoroti persamaan atau pengalaman. Hal ini ditandai dengan penggunaan kata “penelitian” yang dapat diartikan sebagai suatu hasil dari pengamatan. Dalam contoh data (1), diungkapkan adanya persamaan berdasarkan hasil ‘pengamatan terhadap perempuan’ yang dilakukan oleh si pembuat meme. Dapat dilihat pada teks ‘Menurut penelitian 95% cewek lebih suka cowok yang memiliki sifat wibawa’.

Selain teknik dan fungsi yang telah disebutkan sebelumnya, masih ada beberapa teknik dan fungsi lain dalam humor yang akan disajikan dalam penelitian ini. Untuk itulah dapat dikatakan bahwa dalam penelitian ini selanjutnya membahas wacana humor dalam meme di media sosial instagram sebagai kajian dari analisis wacana. Penelitian tersebut menarik untuk dikaji lebih

lanjut sebab selain banyak ditemukan di media sosial instagram, meme yang disajikan juga menggambarkan kehidupan sosial masyarakat dan membahas peristiwa aktual melalui gambar atau foto dengan tulisan-tulisan tertentu yang menarik perhatian pembaca. Di sisi lain, penelitian ini cukup penting dilakukan untuk melihat perkembangan bahasa seiring dengan perkembangan zaman. Yang mana bahasa selalu dikreasikan dalam berbagai bentuk untuk memudahkan dan menarik perhatian calon pembaca khususnya di media sosial.

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan sebelumnya, dapat dikatakan bahwa judul dalam penelitian ini, yaitu *Analisis Wacana Humor dalam Meme di Media Sosial Instagram*. Wacana humor dalam meme di media sosial instagram dianalisis menggunakan pendekatan analisis wacana dengan melihat teknik-teknik penciptaan humor dalam meme dan melihat fungsi humor meme yang terdapat dalam meme tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang akan muncul dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Wacana humor cenderung menggunakan bahasa informal sebagai sarana komunikasi yang sifat-sifatnya tidak terikat pada kaidah kebakuan bahasa Indonesia.
2. Terdapat berbagai teknik yang digunakan dalam penciptaan humor meme di media sosial instagram sebagai landasan keberhasilan suatu humor.

3. Bentuk-bentuk humor yang disajikan dalam meme menjadi ciri pembeda sajian wacana humor.
4. Jenis-jenis meme yang digunakan dalam meme di media sosial instagram dapat mengundang senyum dan tawa para pembaca.
5. Berbagai tipe wacana yang dipilih agak berkaitan dengan cara penyajian kejenakaan dan penyembunyian elemen ketakterdugaan yang merupakan aspek penting di dalam humor.
6. Humor dalam meme di media sosial memiliki fungsi tertentu terhadap para pembaca.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, diperoleh enam masalah. Namun dalam penelitian ini, hanya akan memfokuskan pada masalah kedua, dan keenam, yaitu mengenai:

- (1) teknik-teknik humor dalam meme; dan
- (2) fungsi humor yang terdapat dalam meme di media sosial instagram.

Masalah hanya difokuskan pada kedua hal di atas sebab identifikasi masalah pertama, keempat dan kelima telah dianalisis oleh peneliti sebelumnya, sehingga dihindari bentuk pengulangan dan plagiarisme. Adapun identifikasi masalah ketiga tidak ditindaklanjuti dengan tujuan menghindari kesimpangsiuran dalam analisis serta mengingat keterbatasan waktu peneliti.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- (1) Apa saja teknik-teknik yang digunakan dalam penciptaan wacana humor meme di media sosialinstagram?
- (2) Apa saja fungsi humor yang terdapat dalam meme di media sosial instagram?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, dapat dikatakan bahwa tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- (1) Untuk mendeskripsikan teknik-teknik yang digunakan dalam penciptaan wacana humor meme di media sosialinstagram .
- (2) Untuk mendeskripsikan fungsi humor yang terdapat dalam meme di media sosial instagram.

F. Manfaat penelitian

Penelitian ini secara teoretis diharapkan bermanfaat sebagai sumber referensi dan menambah pengetahuan bagi mahasiswa lain terkait dengan studi analisis wacana yang kemudian dapat dikembangkan lebih lanjut. Selain itu, secara praktis hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman kepada pembaca mengenai wacana humor dalam meme di media sosial instagram, serta memberikan pemahaman bagi peneliti terkait penggunaan teknik humordan fungsi humor dalam meme di media sosial instagram. Adapun secara terapan hasil penelitian ini diharapkan dapat diseminarkan dan diterbitkan dalam jurnal yang terakreditasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

Teori yang digunakan untuk mendukung penelitian ini ialah teori yang relevan berdasarkan judul penelitian dan masalah yang akan diteliti. Judul penelitian ini, yaitu “Analisis Wacana Humor dalam Meme di Media Sosial Instagram”. Berdasarkan judul tersebut, permasalahan yang akan diteliti, yakni terkait penggunaan teknik dan fungsi humor dalam meme di media sosial instagram. Untuk itu, teori-teori yang digunakan akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Wacana

Wacana merupakan satuan bahasa terlengkap dalam struktur bahasa. Struktur tersebut tersusun dari unsur yang ada di bawahnya secara hierarkial, yakni paragraf, kalimat, klausa, frasa, kata, morfem, dan fonem (Sudaryat, 2006:118). Hal ini sejalan dengan pendapat Stubbs (1983:1) yang menyatakan bahwa wacana merupakan satuan bahasa di atas kalimat atau di atas klausa. Satuan bahasa dalam wacana tersebut dapat berupa rangkaian kalimat atau ujaran yang digunakan dalam tindak komunikasi. Dengan kata lain, wacana dapat diartikan sebagai satuan bahasa terlengkap yang dibentuk dari rentetan kalimat yang kontinuitas, kohesif, dan koherensif sesuai dengan konteks situasi.

Sudaryat (2006:120) mengemukakan bahwa wacana dapat pula disebut sebagai rekaman kebahasaan yang utuh tentang peristiwa komunikasi. Komunikasi itu dapat menggunakan bahasa lisan maupun bahasa tulisan. Dalam peristiwa komunikasi secara lisan, terlihat bahwa wacana sebagai proses

komunikasi antara penyapa dan pesapa, sedangkan dalam komunikasi secara tulis, wacana terlihat sebagai hasil dari pengungkapan ide atau gagasan dari penulis untuk pembaca. Selain itu menurut Sudaryat (2006:116), penuangan wacana memiliki tiga tujuan, yaitu (1) menyampaikan informasi, (2) menggugah perasaan, dan (3) gabungan keduanya.

Ketiga tujuan penuangan wacana tersebut masing-masing berfungsi informatif, emotif, dan informatif-emotif. Pendekatan wacana yang digunakan harus sesuai dengan tujuan dan fungsi wacana. Untuk tujuan informasi dapat digunakan pendekatan faktual, untuk tujuan menggugah perasaan dapat digunakan pendekatan imajinatif atau fiksional, sedangkan tujuan keduanya dapat digunakan pendekatan faktual-imajinatif.

Sebuah wacana muncul dari proses konstruksi realitas oleh pelaku yang dimulai dengan adanya realitas pertama berupa keadaan, benda, pikiran, orang, peristiwa, dan sebagainya. Secara umum, sistem komunikasi adalah faktor yang memengaruhi sang pelaku dalam membuat wacana. Untuk melakukan konstruksi realitas, pelaku konstruksi memakai suatu strategi tertentu, tidak terlepas dari pengaruh eksternal dan internal, strategi ini mencakup pilihan bahasa mulai dari kata hingga paragraf; pilihan fakta yang akan dimasukkan atau dikeluarkan dari wacana yang populer disebut strategi *framing*; dan pilihan teknik menampilkan wacana. Selanjutnya hasil dari proses ini adalah wacana atau realitas yang dikonstruksikan berupa tulisan, ucapan, atau peninggalan. Oleh karena itu, Hamad (2007:328) menyatakan bahwa wujud dari bentuk

wacana dapat dilihat dalam beragam buah karya si pembuat wacana, yakni berupa:

- (1) Wacana dalam wujud tulisan atau grafis(*text*) antara lain dalam wujud berita, *features*, artikel opini, cerpen, novel, dsb.
- (2) Wacana dalam wujud ucapan(*talks*), antara lain dalam wujud rekaman wawancara, obrolan, pidato, dsb.
- (3) Wacana dalam wujud tindakan(*act*) antara lain dalam wujud lakon drama, tarian, *film*, defile, demonstrasi, dsb.
- (4) Wacana dalam wujud jejak(*artifact*) antara lain dalam wujud bangunan, lanskap, *fashion*, puing, dsb.

Sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya bahwa wacana berkaitan dengan unsur-unsur intralinguistik dan ekstralinguistik. Unsur intralinguistik berkaitan dengan sintaksis (kalimat, klausa, dan frasa); morfologi (kata dan morfem); serta fonologi (suku, fonem, dan titinada). Unsur ekstralinguistik berkaitan dengan proses komunikasi seperti interaksi sosial (konversasi dan pertukaran) serta pengembangan tema (monolog dan paragraf).

Unsur-unsur atau komponen wacana dapat dipandang dari segi makna atau semantik, mulai dari paket leksikal, satuan, proposisi, pengembangan tema, dan interaksi sosial. Proposisi mengacu ke tataran makna klausa sebagai unit minimum dan makna kalimat sebagai unit maksimum. Tataran makna yang lebih luas ialah perkembangan tema (*theme development*) yang mengacu pada paragraf atau gabungan kalimat (*sentence cluster*) sebagai unit minimum dan monolog sebagai unit maksimumnya. Tataran makna yang lebih luas lagi ialah

interaksi sosial yang mengacu pada pertukaran (*exchange*) sebagai unit gramatikal tertinggi dan terlengkap bersangkutan dengan unsur-unsur (Sudaryat, 2006:124).

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa wacana adalah suatu rangkaian ujaran atau teks yang dibentuk dengan unsur-unsur intralinguistik dan ekstralinguistik untuk mengungkapkan suatu hal dalam tindak komunikasi baik lisan maupun tulisan, yang dalam penguangannya memiliki tujuan dan fungsi tertentu. Adapun disiplin ilmu yang membahas tentang kajian wacana disebut *Analisis Wacana*. Berikut uraian lebih lanjut.

2. Analisis Wacana

Bahasa digunakan dalam kesinambungan atau untaian wacana. Tanpa konteks, tanpa hubungan-hubungan wacana yang bersifat antarkalimat dan suprakalimat maka sukar berkomunikasi dengan tepat satu sama lain. Analisis wacana lahir dari kesadaran bahwa persoalan yang terdapat dalam komunikasi bukan terbatas pada penggunaan kalimat atau bagian kalimat, fungsi ucapan, tetapi juga mencakup struktur pesan yang lebih kompleks dan inheren yang disebut wacana (Littlejohn dalam Sobur, 2012:48).

Stubbs (1983:1) berpendapat bahwa analisis wacana merupakan suatu kajian yang meneliti atau menganalisis bahasa yang digunakan secara alamiah, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Penggunaan bahasa secara alamiah tersebut berarti penggunaan bahasa seperti dalam komunikasi sehari-hari. Sejalan dengan pandangan tersebut, Brown dan Yule kemudian mengungkapkan pandangan tentang analisis wacana. Menurutnya, Analisis

wacana sudah pasti adalah analisis penggunaan bahasa. Dengan demikian, analisis wacana tidak dapat dibatasi pada penggambaran bentuk-bentuk linguistik yang terlepas dari tujuan-tujuan atau fungsi-fungsi yang dalam urusan sehari-hari manusia (Sciffrin, 2007:40-41). Menurut pandangan ini, wacana dilihat sebagai sebuah sistem (cara berbicara yang diatur oleh sistem sosial dan budaya) yang melalui fungsi-fungsi tersebut diwujudkan. Hal ini mempertegas konsep wacana yang dikaitkan dengan fungsi bahasa.

Teori wacana selanjutnya memberikan implikasi pada ruang lingkup analisis wacana (Hamad, 2007:328), yakni:

- (1) Berdasarkan penggunaan metode, analisis wacana dibedakan ke dalam dua jenis; (a) analisis wacana sintagmatis, yang menganalisis wacana dengan metode kebahasaan (*syntaxis approach*). Peneliti mengeksplorasi kalimat demi kalimat untuk menarik kesimpulan; dan (b) analisis wacana paradigmatis, yang menganalisis wacana dengan memperhatikan tanda-tanda (*signs*) tertentu dalam sebuah wacana untuk menemukan makna keseluruhan.
- (2) Berdasarkan bentuk analisis, dibedakan menjadi dua bentuk: (a) analisis wacana linguistik yang membaca suatu naskah dengan menggunakan salah satu metode analisis wacana (sintagmatis ataupun paradigmatis); dan (b) analisis wacana sosial yang menganalisis wacana dengan menggunakan satu atau lebih metode analisis wacana menggunakan perspektif teori tertentu dan menerapkan paradigma penelitian tertentu (positivis, pospositivis, kritikal, konstruktivitis, dan partisipatoris).

- (3) Berdasarkan level analisis, dibedakan ke dalam dua jenis: (a) analisis pada level naskah, baik dalam bentuk *text*, *talks*, *act*, dan *artifact* (baik secara sintagmatis ataupun secara paradigmatis); dan (b) analisis multilevel yang dikenal dengan analisis wacana kritis (*critical discourse analysis*) yang menganalisis wacana pada level naskah beserta konteks dan historisnya.
- (4) Berdasarkan bentuk (wujud) wacana, analisis wacana dapat dilakukan terhadap beragam bentuk wacana, mulai dari bentuk tulisan, ucapan, tindakan, hingga peninggalan(jejak) yang dibuat dalam bentuk media maupun di alam sebenarnya.

Berdasarkan pendapat para ahli terkait analisis wacana yang telah diuraikan di atas, dapat dikatakan bahwa analisis wacana berusaha mengungkap makna atau maksud tersembunyi di balik ujaran dari sang subjek yang mengungkapkan suatu pernyataan. Analisis wacana menjadikan wacana sebagai bahan kajian untuk mendapatkan pengertian tentang gejala bahasa atau fenomena bahasa yang sedang terjadi dalam suatu masyarakat. Adapun ruang lingkup dalam analisis wacana dapat dilihat berdasarkan empat aspek, yaitu berdasarkan penggunaan metode, berdasarkan bentuk analisis, berdasarkan level analisis, dan berdasarkan bentuk (wujud) wacana.

3. Teks, Konteks, dan Koteks

Teks, konteks, dan koteks sangat erat hubungannya dengan wacana. Ketiga hal tersebut memberi pemahaman secara utuh terkait sebuah wacana. Untuk lebih jelasnya, berikut uraian lebih lanjut.

a. Teks

Teks sering dipahami sebagai naskah, yaitu semacam bahan tertulis yang berisi materi tertentu mengacu pada bentuk tulis yang sama dengan naskah. Pendapat tersebut tidaklah salah. Akan tetapi, teks tidak hanya berbentuk tulis semata. Oleh karena itu, teks yang dimaksud adalah semua bentuk bahasa, bukan hanya deretan kata-kata yang tercetak di atas kertas, tetapi teks mencakup semua jenis ekspresi komunikasi. Dengan kata lain, teks dapat berwujud bentuk tulis, dapat juga berwujud bentuk lisan bahkan dapat berwujud gambar atau efek suara.

Rahmawati (2016:49) mengemukakan bahwa teks bersifat sistematis dan memiliki struktur teratur dengan elemen-elemen yang mana jika terjadi perubahan pada salah satu elemen maka akan berdampak sistemik. Teks bisa berupa kata, kalimat, paragraf, atau wacana, yang memiliki karakteristik tertentu yang secara konvensional diterima, secara kognitif dipahami yang kemudian karakteristik teks itu sendiri disebut tekstur (*texture*).

Ricoeur (dalam Sobur, 2012:53) mengajukan suatu definisi yang mengatakan bahwa teks adalah wacana (berarti lisan) yang diklasifikasikan ke dalam bentuk tulisan. Teks juga bisa diartikan sebagai seperangkat tanda yang ditransmisikan dari seorang pengirim kepada seorang penerima melalui medium tertentu dan dengan kode-kode tertentu. Sebuah teks pada dasarnya tidak dapat dilepaskan sama sekali dari teks lain. Sebuah karya sastra misalnya, baru mendapatkan maknanya yang hakiki dalam kontrasnya dengan karya sebelumnya.

Teks merupakan perwujudan dari wacana. Dengan demikian, teks bukanlah sekadar kalimat atau deretan yang hanya dapat dilihat secara gramatikal, tetapi lebih besar dari itu, yaitu sebagai wacana yang harus diinterpretasikan dari berbagai konteks yang melingkupinya.

b. Konteks

Antara teks, konteks, dan wacana merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan (Sobur, 2012:56). Teks diartikan sebagai semua bentuk bahasa bukan hanya kata-kata yang tercetak di lembar kertas, tetapi juga semua jenis ekspresi komunikasi, ucapan, musik, gambar, efek suara, citra, dan sebagainya. Di sisi lain, hakikat konteks ialah memasukkan semua situasi dan hal yang berada di luar teks dan memengaruhi pemakaian bahasa, seperti partisipan dalam bahasa, situasi di mana teks tersebut diproduksi, fungsi yang dimaksudkan, dan sebagainya. Wacana di sini, kemudian dimaknai sebagai teks dan konteks bersama-sama (Sobur, 2012:56).

Konteks adalah aspek-aspek internal teks dan segala sesuatu yang secara eksternal melingkupi sebuah teks. Berdasarkan pengertian tersebut maka konteks wacana secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu konteks bahasa dan konteks luar bahasa. Konteks bahasa disebut ko-teks, sedangkan konteks luar bahasa (*extra linguistic context*) disebut dengan konteks situasi dan konteks budaya atau konteks saja (Rahmawati, 2016:51).

Halliday & Hasan (dalam Rahmawati, 2016:51) menjelaskan bahwa konteks situasi terdiri dari tiga konsep, yaitu medan (*field*), pelibat (*tenor*),

dan sarana (*mode*). Konsep-konsep ini digunakan untuk menafsirkan konteks sosial teks, yaitu lingkungan terjadinya pertukaran makna. (1) Medan wacana, menunjuk pada hal yang sedang terjadi, pada sifat tindakan sosial yang sedang berlangsung, (2) pelibat wacana menunjuk pada orang-orang yang mengambil bagian, pada sifat para pelibat, kedudukan dan peranan. Konsep selanjutnya, (3) sarana wacana menunjuk pada bagian yang diperankan oleh bahasa, hal yang dihadapkan oleh para pelibat diperankan bahasa dalam situasi tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dikatakan bahwa konteks merupakan hal-hal atau unsur-unsur yang keberadannya sangat mendukung komunikasi, baik bagi pembicara atau penulis maupun pendengar atau pembaca. Konteks secara makrostruktural adalah konteks situasi dan konteks kultural. Konteks situasi adalah lingkungan langsung tempat teks itu benar-benar berfungsi. Konteks tersebut dipakai untuk menjelaskan alasan hal-hal tertentu dituturkan atau ditulis dalam suatu kesempatan. Oleh karena itu, konteks mencakup semua aspek yang terlibat dengan terjadinya suatu teks. Konteks inilah yang menjadikan sebuah teks akan memperoleh maknanya dan memperoleh fungsinya. Dalam kaitan ini, konteks harus dipahami sebagai situasi yang melatarbelakangi terjadinya suatu komunikasi.

c. Koteks

Jika konteks merupakan sesuatu yang sama sekali berada di luar tetapi turut membentuk makna suatu wacana, maka koteks merupakan paparan yang ada sebelum atau sesudah sebuah wacana yang turut membentuk makna

wacana bersangkutan (Nesi dan Ventianus, 2012:106). Dengan kata lain, koteks merupakan unsur teks yang dikaitkan dengan teks lain dalam sebuah wacana. Teks yang dikaitkan itulah yang nantinya akan membantu memahami suatu wacana secara utuh.

Penafsiran sebuah teks dalam wacana tidak hanya berdasarkan pada satu teks atau teks itu saja tanpa memandang teks lainnya. Sering kali kita baru dapat memahami sebuah teks karena mengaitkannya dengan teks lain, baik teks yang mendahului maupun teks yang mengikutinya. Hubungan antarteks seperti itu disebut koteks (Setiawan, 2012:1.26). Alwi, *et al* (dalam Setiawan, 2012:1.27) kemudian menyebutnya sebagai unsur antarwacana. Teks-teks lain, baik yang mendahului atau yang mengikuti suatu teks dapat berwujud ujaran, paragraf, bahkan rambu lalu lintas.

Berdasarkan uraian-uraian di atas dipahami bahwa dalam suatu wacana, hadirnya suatu teks, konteks, dan koteks membantu memahami wacana secara utuh. Ketiga hal tersebut saling terkait hingga membentuk suatu makna yang dipahami orang lain.

4. Humor

Humor merupakan kegiatan baik lisan maupun tulisan yang memberikan efek kejenaakaan. Hal ini ditandai dengan lawan bicara yang tertawa, tersenyum, maupun merasa geli. Sejalan dengan hal itu, Irpasah (2007:13) menyatakan bahwa humor merupakan rangsangan verbal dan, atau visual yang secara spontan dimaksudkan dapat memancing senyum dan tawa pendengar atau orang yang melihatnya. Selain sebagai hiburan, Wijana (2003:3)

menjelaskan bahwa humor bisa membebaskan diri manusia dari beban kecemasan, kebingungan, kekejaman, dan kesengsaraan. Oleh karena itu, tidak heran jika humor dianggap sebagai salah satu media hiburan.

Lelucon selalu timbul dari kesalahan/kekhilafan yang menggoda dan kemarahan; teori mengenai ketidakseimbangan, putus harapan, dan bisosiasi (Ratnasari, 2016:3). Humor lazimnya lebih leluasa diekspresikan dalam kondisi tidak adanya jarak sosial atau situasional antara pembicara dan lawan bicara atau penulis dan pembaca, karena dengan tidak adanya jarak sosial dan situasional tersebut senyum dan tawa sebagai bukti fisik terjadinya penikmatan humor lebih leluasa dilepaskan (Irpasah, 2007:15). Selanjutnya, Pramono menyatakan bahwa humor dapat digolongkan menjadi dua, yakni (1) humor menurut penampilannya, yang terdiri atas: humor lisan, humor tulisan/gambar, humor gerakan tubuh; dan (2) menurut tujuan dibuatnya atau tujuan pesannya, humor terdiri atas: humor kritik, humor meringankan beban pesan, dan humor semata-mata pesan (Rahmanadji, 2007:218). Adapun teknik penciptaan humor dan fungsi humor akan diuraikan lebih lanjut di bawah ini.

a. Teknik Penciptaan Humor

Penciptaan humor tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi terjadi karena adanya beberapa teknik yang digunakan oleh sang pencipta humor. Dengan kata lain, untuk membuat humor dibutuhkan teknik-teknik tertentu agar objek humor tersebut melahirkan kekocakan dan kejenakaansehingga dapat mengundang senyum dan tawa pendengar atau pembacanya. Berger (2017:17) mengemukakan bahwa teknik humor secara garis besar dapat

dikelompokkan menjadi empat aspek, yaitu (1) bahasa atau *language*, (2) logika atau *logic*, (3) identitas/bentuk atau *identity* dan (4) aksi/gerakan/perilaku atau *action*. Lebih rincinya terdapat 45 teknik humor menurut Berger (2017:18), berikut tabel rinciannya.

Table. 1. Teknik Humor Berdasarkan Teori Berger

No	Language (Bahasa)	Logic (logika)	Identity (identitas, keberadaan)	Action (aksi, gerakan)
1	Sindiran (<i>allusion</i>)	Kemustahilan (<i>absurdity</i>)	Sebelum/Sesudah (<i>before/after</i>)	Pengejaran (<i>chase</i>)
2	Omong kosong/bualan (<i>bombast</i>)	Kecelakaan (<i>accident</i>)	Bahan ejekan (<i>burlesque</i>)	Dagelan (<i>slapstick</i>)
3	Definisi (<i>definition</i>)	Analogi (<i>analogy</i>)	Karikatur (<i>caricature</i>)	Kecepatan (<i>speed</i>)
4	Melebih- lebihkan (<i>exaggeration</i>)	Susunan (<i>catalogue</i>)	Keunikan (<i>eccentricity</i>)	Waktu (<i>time</i>)
5	Kejenakaan (<i>facetiousness</i>)	Ketaksengajaan (<i>coincidence</i>)	Keadaan memalukan (<i>embarrassment</i>)	
6	Ejekan (<i>insult</i>)	Kekecewaan (<i>dissappointme nt</i>)	Pengungkapan rahasia (<i>exposure</i>)	
7	Infantilisme (<i>infantilism</i>)	Ketidakpedulia n (<i>ignorence</i>)	Aneh (<i>grotesque</i>)	
8	Ironi (<i>irony</i>)	Kesalahan (<i>mistakes</i>)	Peniruan (<i>imitation</i>)	
9	Kesalahpahaman (<i>misunderstan ding</i>)	Pengulangan (<i>repetition</i>)	Imitasi/peniruan (<i>impersonation</i>)	
10	Kurang imajinasi (<i>over literalness</i>)	Pembalikan (<i>reversal</i>)	Cara meniru (<i>mimicry</i>)	

11	Permainan kata (<i>puns</i>)	Kekakuan (<i>rigidity</i>)	Parodi (<i>parody</i>)
12	Jawaban pasti (<i>repartee</i>)	Tema (<i>theme</i>)	Derajat (<i>scale</i>)
13	Cemoohan, ejekan (<i>ridicule</i>)		Bentuk klise (<i>stereotype</i>)
14	Sarkasme (<i>sarcasm</i>)		Pengungkapan identitas (<i>unmasking</i>)
15	Satir (<i>satire</i>)		

(1) Bahasa (*Language*)

Aspek bahasa (*the humor is verbal*) dapat dipahami bahwa dalam penciptaan humor, dibutuhkan teknik memanfaatkan penggunaan bahasa secara kreatif. Misalnya secara kreatif, memanfaatkan makna dan bunyi sehingga muncul suatu hal yang terdengar lucu dan mengundang tawa. Pemanfaatan bunyi tersebut dapat dilakukan dengan caramembuat suara dengan menyerupai tokoh tertentu atau menyerupai karakter tertentu. Untuk lebih jelasnya menurut Berger (2017), yang terkait dengan penciptaan humor dari aspek bahasa sebagai berikut.

- 1) Sindiran (*allusion*): humor yang ditujukan untuk mengkritik atau menyindir seseorang. Biasanya dikemas dengan bahasa yang sopan atau persuasif.
- 2) Omong kosong/bualan (*bombast*): humor yang ditujukan untuk meremehkan orang yang mengeluarkan pendapat atau ide. Teknik ini dilakukan dengan cara menuturkan suatu hal secara muluk atau berlebihan dan terkesan pada sikap sombong.

- 3) Definisi (*definition*): humor yang menggambarkan suatu hal. Penggambaran atau pengertian terkait suatu hal yang tidak sesuai ekspektasi.
- 4) Melebih-lebihkan (*exaggeration*): humor yang melebih-lebihkan sesuatu dari keadaan yang sebenarnya.
- 5) Kejenakaan (*facetiousness*): humor yang muncul dari sesuatu yang terjadi secara alami. Mengacu pada penggunaan bahasa yang tidak serius serta menggunakan bahasa jenaka untuk menggambarkan suatu hal.
- 6) Ejekan (*insult*): humor yang menggunakan kata secara langsung untuk menurunkan atau merendahkan seseorang atau suatu objek. Biasanya digunakan untuk mengejek atau mengatai orang lain.
- 7) Infantilisme (*infantilism*): humor yang dilakukan dengan cara mempermainkan bunyi-bunyi kata. Pembuat humor secara kreatif menciptakan humor dengan menyimpangkan suatu bunyi kata.
- 8) Ironi (*irony*): humor yang penyampaiannya bermakna sebaliknya dengan maksud sebenarnya. Pernyataan mengenai pertentangan antara dua hal. Teknik ironi dimainkan dengan memutarbalikkan kebenaran atau realitas yang ada untuk menyampaikan suatu maksud secara tidak langsung.
- 9) Kesalahpahaman (*misunderstanding*): humor yang terjadi akibat kesalahpahaman pembaca atau pendengar. Teknik ini menciptakan humor dengan cara salah menafsirkan situasi ujaran. Humor

dengan teknik ini diciptakan dengan seolah-olah menyimpangkan pemahamannya akan suatu ujaran kemudian merespon ujaran tersebut dengan cara polos. Respon yang diberikan merupakan respon yang salah dan tidak padu dengan maksud sebenarnya.

10) Kurang imajinasi (*over literalness*): humor dengan teknik penciptaan melibatkan partisipan yang menelaah atau memahami humor secara literal atau kurangnya imajinasi dalam menginterpretasi humor tersebut.

11) Permainan kata (*Puns*): humor yang dilakukan dengan cara memainkan makna kata. Humor dengan teknik ini membolak-balikkan kata atau kalimat sehingga terdengar lucu. Teknik ini memanfaatkan suatu kata yang memiliki bentuk sama atau hampir sama tetapi memiliki makna yang berbeda. Dapat dilakukan dengan cara homonim, homofon, polisemi, idiom, peribahasa, dan sebagainya.

12) Jawaban pasti (*repartee*): humor yang memerlukan respon atau jawaban dari masing-masing karakter atau hinaan dengan jenaka. *Repartee* dapat diartikan sebagai salah satu teknik penciptaan humor yang dilakukan dengan cara mengolok secara verbal tetapi dilakukan secara cerdas dengan tidak langsung mengintimidasi objek ejekan. Biasanya terdapat dalam bentuk dialog.

13) Cemoohan (*ridicule*): teknik humor yang membutuhkan seseorang atau sesuatu untuk menjadi bahan tertawaan. Teknik ini membuat seseorang atau sesuatu menjadi terlihat konyol. Humor dengan teknik ini

cenderung memperlakukan objek lelucon dan menuturkan hal-hal yang memalukan orang lain.

14) Sarkasme (*sarcasm*): humor yang penggunaan bahasanya cenderung kasar dengan maksud untuk mengejek, menghina, dan merendahkan orang lain. Sarkasme dalam penciptaan humor dilakukan dengan cara memojokkan seseorang dengan menggunakan kata-kata secara langsung. Penggunaan teknik sarkasme biasanya digunakan untuk mengkritik suatu hal.

15) Satir (*satire*): humor yang ditujukan untuk mengejek dan menertawakan kebodohan serta sifat buruk pada individu, lembaga, atau masyarakat. Teknik satir dilakukan dengan cara menjadikan suatu hal, situasi, atau tokoh masyarakat atau artis sebagai bahan lelucon. Berbeda dengan *ridicule*, satir lebih mengarah pada suatu hal yang sedang hangat diperbincangkan atau sosok yang dikenal oleh orang banyak. Teknik ini mengandung dimensi moral yang implisit serta muatan ejekan yang lebih menekankan pada penguatan makna.

(2) Logika (*logic*)

Logika menjadi aspek humor melalui permainan logika/pikiran dan ide-ide seseorang. Awalnya sebuah kalimat atau pernyataan adalah logis, tiba-tiba dibelokkan mendadak sehingga berlawanan dan mengundang hal-hal yang tidak lazim dan dianggap lucu. Aspek logika terbagi ke dalam dua belas teknik penciptaan humor sebagai berikut.

- 1) Kemustahilan (*absurdity*), teknik humor yang berasal dari pernyataan yang mustahil, segala sesuatu yang tidak mungkin terjadi. Si pembuat humor membuat alasan aneh bahwa yang mustahil itu bisa saja terjadi.
- 2) Kecelakaan/kebetulan (*accident*), teknik humor yang berkaitan dengan selip lidah (keseleo lidah), kesalahan dalam penulisan, ataupun kejadian yang terjadi secara kebetulan.
- 3) Analogi (*analogy*), yaitu teknik humor yang menggunakan perumpamaan atau perbandingan.
- 4) Susunan (*catalogue*), teknik humor jenis ini cenderung mengolah logika dan membutuhkan analisis dari susunan kalimat.
- 5) Ketaksengajaan (*coincidence*), humor yang biasanya muncul pada situasi yang canggung, tidak nyaman, atau memalukan yang justru membuat orang disekitarnya menjadi terhibur.
- 6) Kekecewaan (*dissapoinment*) adalah teknik humor akibat peristiwa kontras yang terjadi, dari apa yang diharapkan tidak menjadi kenyataan.
- 7) Ketidakpedulian (*ignorence*), teknik humor ini biasanya terjadi ketika ada seseorang yang serius bertanya kepada orang lain, ternyata ditanggapi cuek. Hal tersebut bagi sebagian orang dipandang lucu.
- 8) Kesalahan (*mistakes*) adalah teknik humor yang mengandung berbagai macam kesalahan yang bodoh dan konyol.
- 9) Pengulangan (*repetition*) adalah teknik humor dengan mengulang-ulang suatu perkataan atau tindakan.

- 10) Pembalikan (*reversal*), teknik humor ini tercipta dengan memutarbalikkan sebagian adegan cerita dengan sedikit memberi bumbu.
- 11) Kekakuan (*rigidity*) adalah teknik humor dengan menggambarkan seseorang yang memiliki karakter ‘tidak pernah menyimpang’, berpikiran kolot, tidak *fleksibel*, orang yang terbiasa hidup kaku, formal dan disiplin.
- 12) Tema (*theme*) adalah teknik humor yang mengacu pada tema atau topik yang dibicarakan.

(3) Identitas, keberadaan(*Identity*)

Humor diciptakan melalui identitas diri pemain. Aspek identitas ini menjadi aspek humor yang melebihkan suatu peristiwa sehingga menimbulkan kejanggalan dan berlawanan dengan kenyataan. Dari aspek identitas, terdapat empat belas teknik humor sebagai berikut.

- 1) Sebelum/sesudah (*before/after*), yaitu teknik humor dengan membandingkan keadaan yang dulu dengan keadaan yang sekarang. Teknik ini adalah perubahan (termasuk prosesnya) dan bagaimana efek perubahan tersebut.
- 2) Bahan ejekan (*burlesque*) adalah teknik humor yang mengacu pada segala bentuk ungkapan (berkenaan dengan sastra) yang membuat individu, tingkah laku sosial, atau karya sastra lain terlihat menggelikan dengan mengimitasi mereka dengan cara yang tidak layak.

- 3) Karikatur (*carricature*) adalah teknik humordengan membuat karikatur gambar wajah seseorang atau seni visual lain dalam gaya yang dibesarkan dengan tujuan menertawakan orang tersebut. Biasanya berupa kritik atau sindiran.
- 4) Keunikan (*eccentricity*), untuk menciptakan humor biasanya digunakan karakter seseorang yang unik dan aneh, atau bisa juga keunikan diri sendiri untuk menciptakan humor.
- 5) Keadaan memalukan (*embarassment*), yaitu teknik humor dengan membuat seseorang merasa malu atau tidak nyaman.
- 6) Pengungkapan rahasia (*exposure*), yaitu teknik humordengan mengungkap sesuatu mengenai orang lain atau diri sendiri.
- 7) Aneh (*grotesque*), yaitu teknik humor yang menekankan pada anggapan aneh dari pencipta humor mengenai sesuatu atau seseorang.
- 8) Peniruan (*Imitation*) adalah teknik humor dengan berpura-pura menjadi sesuatu yang lain atau berpura-pura dalam keadaan lain.
- 9) Imitasi/peniruan(*impersonation*) adalah teknik humor yang meliputi suatu karakter mengambil identitas atau profesi orang lain, baik disengaja maupun tidak disengaja. Biasanya si peniru “merendahkan” karakter yang ditirukannya.
- 10) Cara meniru (*mimicry*), teknik ini seseorang mempertahankan identitas aslinya tetapi mengimitasi suara atau bahasa dari orang-orang terkenal.
- 11) Parodi (*parody*), yaitu teknik humor yang memparodikan karakter dan suara tokoh tertentu.

- 12) Derajat (*scale*), yaitu teknik humor yang digunakan untuk menciptakan sesuatu yang lucu dengan cara membandingkan objek atau karakter dari derajat atau ukurannya. Kondisi kontras yang memicu suatu hal lucu.
- 13) Bentuk klise (*stereotype*), yaitu teknik humor dengan mengulang-ulang ungkapan gagasan, ide, kata atau kalimat yang sudah sering dipakai dan terkesan itu-itu saja.
- 14) Pengungkapan identitas (*unmasking*), menekankan pada pengungkapan jati diri/identitas seseorang yang dicoba untuk disembunyikan.

(4) Aksi, gerakan (*Action*)

Tindakan atau gerakan adalah aspek humor yang terjadi karena adanya suatu tindakan fisik nonverbal. Terdapat empat teknik terkait dengan aspek tersebut sebagai berikut.

- 1) Pengejaran (*chase*), teknik humor yang berisi adegan pengejaran mencakup karakter, yang dikejar karena satu atau lain hal oleh karakter lain.
- 2) Degelan (*slapstick*), teknik humor yang biasanya melibatkan kekerasan fisik seperti terpeleset kulit pisang, kue yang dilempar ke wajah, dan aktivitas sejenisnya.
- 3) Kecepatan (*speed*), teknik humor yang mempercepat suatu tindakan agar terlihat lucu.
- 4) Waktu (*time*), teknik humor yang memanfaatkan keadaan atau situasi pada waktu yang tepat sehingga terlihat lucu.

b. Fungsi Humor

Humor pada dasarnya berfungsi untuk menghibur. Oleh karena itu, tidak heran apabila seseorang menggunakan humor sebagai penghilang rasa stress atau kepenatan dalam menjalani rutinitas sehari-hari. Asyura dkk (2014:5) kemudian mengemukakan bahwa fungsi humor dapat dibagi ke dalam tiga jenis, yaitu sebagai berikut.

(1) Fungsi memahami

Fungsi memahami merujuk pada teori bahwa humor mampu membuka pemikiran seseorang untuk memahami dan mendalami masalah yang pelik. Masalah tersebut diupayakan untuk dicari solusinya melalui cara yang menyenangkan dan diterima oleh masyarakat. Humor sering kali dijadikan sebagai media kritik sosial dan komunikasi sosial antarmanusia.

(2) Fungsi memengaruhi

Fungsi memengaruhi merujuk pada teori bahwa humor mampu memberikan kesempatan kepada seseorang untuk menyampaikan gagasan konstruktif dalam upaya memberikan pengaruh agar berpikir dan bertindak secara bijaksana. Fungsi ini juga dapat diartikan sebagai konsep “memengaruhi” pembaca atau pendengar wacana humor untuk mengikuti apa yang menjadi argumen dengan alasan-alasan yang logis melalui humor.

(3) Fungsi menghibur

Fungsi menghibur merujuk pada teori bahwa humor mampu memberikan hiburan untuk menghilangkan kejenuhan dalam rutinitas

kehidupan. Fungsi menghibur lebih terfokus pada usaha humor dalam menciptakan fantasi kejenakaan yang memberikan penyegaran pemikiran.

Lebih kompleks, Hay (2000:717) mengemukakan konsepnya sebagaimana dimuat dalam *Journal of Pragmatics* yang berjudul *Functions of humor in the conversations of men and women* dengan mengklasifikasi fungsi humor yang dilihat dari perspektif *general* (umum). Secara garis besar fungsi tersebut dibagi menjadi tiga kategori, yaitu (1) solidaritas (*solidarity*), (2) psikologi (*psychological*), dan (3) kekuasaan (*power*).

(1) Solidaritas (*Solidarity*)

Humor sebagai usaha untuk mengekspresikan perasaan yang berfungsi untuk menciptakan solidaritas dengan membangun posisi atau status dalam suatu komunitas atau suatu kelompok tertentu. Adapun menurut Hay (2000:718-720) yang termasuk dalam kategori fungsi solidaritas, yaitu sebagai berikut.

a. Berbagi (*share*)

Salah satu kategori fungsi solidaritas adalah humor digunakan untuk berbagi. Fungsi humor tersebut dilakukan dengan mengungkapkan sesuatu tentang diri si pencetus humor yang mengundang tawa sehingga pendengar atau pembaca dapat mengenalnya lebih baik. Si pembuat humor mengungkapkan informasi sensitif sebagai sesuatu yang mengundang kejenakaan dan secara positif akan memengaruhi solidaritas (Hay, 2000:718).

b. Sorotan persamaan atau pengalaman (*highlight*)

Highlight yang dimaksud adalah fungsi humor yang menyoroti atau menunjukkan kesamaan atau pengalaman yang sama. Kategori ini biasanya digunakan untuk humor yang saling berbagi ide, minat, dan kesamaan lainnya (Hay, 2000:719).

c. Memperjelas dan mempertahankan batasan (*boundS*)

Batasan (*boundS*) adalah yang humor digunakan untuk menjelaskan dan menjaga batasan-batasan yang telah disepakati antaranggota kelompok. Leinstead (dalam Hay, 2000:719) mengungkapkan bahwa humor bisa dimanfaatkan untuk memperkuat aturan nilai dan norma serta membuat batasan-batasan secara eksplisit dapat diterima. Humor dengan fungsi *boundS* dapat memperlihatkan mana yang merupakan anggota dari kelompok yang sama, dan mana yang merupakan anggota dari kelompok yang berbeda.

d. Candaan solidaritas (*teaseS*)

Ejekan yang dimaksud bukan ejekan yang bermaksud negatif, melainkan ejekan yang berupa candaan yang dituturkan oleh orang yang memiliki hubungan yang dekat. Radcliffe-Brown (dalam Hay, 2000:720) memiliki istilah pada bentuk humor dengan fungsi *teaseS*, yaitu istilah *joking relationship*. Humor dengan fungsi ini dituturkan sebagai bentuk candaan dengan maksud yang tidak sebenarnya.

Fungsi *teasing* digunakan sebagai bentuk kedekatan.

(2) Fungsi Psikologis (*Psychological*)

Humor yang digunakan oleh seorang individu dalam kelompok memiliki fungsi psikologis, yaitu untuk mempertahankan diri (*defend*) dan mengatasi masalah (*cope*) (Hay, 2000:725).

a. Pertahanan diri (*Defend*)

Humor dengan fungsi ini digunakan untuk melindungi diri dalam keadaan yang tidak nyaman dengan mengidentifikasi kelemahannya sebelum kekurangannya tersebut diutarakan oleh orang lain. Fungsi ini menggunakan humor untuk menghindari mengungkapkan informasi pribadi dan digunakan sebagai tameng.

b. Mengatasi permasalahan (*Cope*)

Hay (2000:725) mengategorikan fungsi mengatasi permasalahan (*cope*) menjadi dua, yaitu untuk mengatasi masalah kontekstual dan untuk mengatasi masalah non-kontekstual. Mengatasi masalah kontekstual yang dimaksud adalah humor digunakan untuk mengatasi permasalahan yang muncul saat terjadinya percakapan (Hay, 2000:725). Sementara itu, mengatasi masalah non-kontestual merupakan humor yang dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan yang lebih umum, bukan hanya saat percakapan terjadi, tetapi lebih luas, seperti penyakit atau kematian (Hay, 2000:726).

(3) Fungsi Kekuasaan (*Power*)

Selain sebagai fungsi solidaritas dan psikologi dalam suatu kelompok, humor juga berfungsi sebagai wujud kekuasaan individu dalam suatu kelompok. Hay (2000:721) membagi fungsi ini menjadi

empat jenis, yaitu konflik (*conflict*), kontrol (*control*), menentukan batasan terkait kekuasaan (*boundP*), dan kritikan (*teaseP*).

a. Konflik (*Conflict*)

Humor dapat digunakan untuk memicu terjadinya konflik. Seorang penutur menggunakan humor untuk mengungkapkan ketidaksetujuan terhadap pendapat dari salah satu anggota di dalam kelompok (Hay, 2000:722). Humor yang dilontarkan mengandung pesan yang bersifat menyerang atau memojokkan seseorang.

b. Kontrol (*Control*)

Fungsi kontrol dilakukan dengan menggunakan humor untuk mengendalikan atau memengaruhi orang lain. Humor yang disampaikan sebagai suatu wacana yang dapat memengaruhi gagasan atau perilaku orang lain. Fungsi ini dapat disebut sebagai fungsi memengaruhi.

c. Menentukan Batasan terkait Kekuasaan (*BoundP*)

BoundP yang dimaksud adalah humor digunakan sebagai sarana untuk menentang batasan yang ada dan mencoba membentuk batasan yang baru (Hay, 2000:724). Humor dalam fungsi ini dapat digunakan sebagai sarana untuk menentang suatu aturan dalam suatu kelompok.

d. Kritikan (*TeaseP*)

TeaseP merupakan fungsi humor yang berupa sarana untuk mengungkapkan kritikan-kritikan serta mempertahankan kedudukan

pembicara. Humor dapat digunakan sebagai sarana untuk mengkritik suatu hal yang menurut si pencipta humor tidak sesuai. Meskipun *teaseP* dengan *teaseS* memiliki kesamaan sebagai bentuk *tease* tetapi, kedua fungsi tersebut berbeda. *TeaseS* sebagai wujud kedekatan terhadap orang lain atau dalam suatu kelompok, sementara *teaseP* sebagai wujud sindiran atau kritikan terhadap orang lain atau suatu kelompok.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, dapat dikatakan bahwa dalam penciptaan humor terdapat sebuah teknik-teknik tertentu yang digunakan oleh sang pencipta agar humor yang diciptakan berhasil. Selain itu, fungsi humor secara garis besar digunakan sebagai media hiburan. Melalui penyaluran humor tersebut seseorang akan merasa lebih nyaman dan membawa kesejahteraan jiwa. Salah satu bentuk peyaluran humor itu adalah meme. Lebih lanjut tentang meme, akan diuraikan di bawah ini.

5. Meme

Meme berasal dari bahasa Yunani '*mimesis*' yang artinya sesuatu yang menyerupai dan terdengar serupa dengan gen, yang didefinisikan sebagai evolusi budaya dalam teori Dawkins. Hal ini serupa dengan pernyataan Dawkins (dalam Gal, 2018:2-4) yang menyatakan '*memes are the culturalequivalents of genes*' yang berarti meme adalah kultural dari gen. Menurutnya, meme mengalami revisi berkelanjutan melalui waktu dan masyarakat yang berkorelasi dengan perubahan dalam bidang budayanya. Oleh Dawkins istilah *meme* digunakan untuk menjelaskan penyebaranide atau

fenomena budaya. Yang termasuk dalam budaya di sini menurut Dawkins, yaitu gagasan, ide, teori, penerapan, kebiasaan, lagu, tarian, dan suasana hati.

Bila dicermati lebih lanjut, meme adalah wacana berbentuk gambar atau foto dengan tulisan-tulisan tertentu. Pernyataan ini didukung oleh pendapat Nugraha, dkk. (2015:239) yang menyatakan bahwa meme adalah gambar atau foto yang diberi teks atau bahasa sehingga menghasilkan suatu makna baru. Dengan kata lain, gambar yang ada dalam meme menuturkan kisahnya sendiri, kemudian diinterpretasikan oleh pengguna lain.

Pusanti dan Haryanto (2015:7) kemudian menyimpulkan meme sebagai suatu informasi yang dapat berupa ide, ideologi, gambar, musik, video, susunan kata, serta *hashtag* yang menjadi populer karena tersebar begitu cepat dan mampu mendiami benak masyarakat selayaknya virus. Meme merupakan suatu unit informasi yang tersimpan di benak seseorang yang memengaruhi kejadian dilingkungannya sedemikian rupa sehingga makin tertular luas di benak orang lain.

Meme dapat tersebar secara cepat dari satu orang ke orang lain melalui media daring atau melalui koneksi internet. Media daring dalam hal ini dapat dimaknai sebagai sarana komunikasi secara daring. Salah satu media daring yang menyebar luaskan meme adalah media sosial Instagram. Gambar dan tulisan yang ada dalam meme biasanya bersifat lucu/ menghibur dan sering membuat orang tersenyum. Akan tetapi, walaupun kelihatan lucu, ternyata dalam meme tersebut terdapat maksud atau implikasi tertentu yang hendak disampaikan pembuatnya. Fungsi dan maksud tersebut tidak hanya sekedar

menghibur, tetapi juga maksud yang lain seperti menyindir, mengejek, mengkritik, dan sebagainya (Listiyorini, 2017:65).

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Oleh karena itu, untuk membuktikan penelitian ini berbeda dengan penelitian lain, ditinjau lima penelitian sebelumnya yang dapat diuraikan sebagai berikut.

Pertama, berasal dari Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Hasanuddin Makassar dengan judul “Analisis Wacana Humor Kartun dalam Harian Kompas” yang dilakukan pada tahun 2007 oleh Iripasah. Penelitian tersebut menggunakan objek kartun dalam Harian Kompas sebagai kajian analisis wacana humor. Hal tersebut mirip dengan penelitian ini yang juga menggunakan kajian analisis wacana humor. Hanya saja objek yang dijadikan sumber data adalah meme. Selain itu, penelitian oleh Iripasah tersebut menganalisis wacana humor kartun dengan tujuan ingin mengetahui jenis kartun dan tipe wacana kartun yang digunakan penulis dalam penyajian kejenakaan wacana humor Harian Kompas sehingga memperoleh hasil penelitian, yakni jenis dan tipe wacana kartun. Berbeda dengan hal itu, penelitian tentang *Analisis Wacana Humor dalam Meme di Media Sosial Instagram* ini, tidak lagi merumuskan rumusan yang sama. Dengan kata lain, tujuan penelitian ini bukan untuk mengetahui tentang jenis dan tipe wacana, melainkan untuk mengetahui teknik yang digunakan dalam penciptaan humor dan fungsi wacana humor dalam meme.

Kedua, berasal dari Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya dengan judul penelitian “Suspensi dalam Wacana Humor *Waktu Indonesia Bercanda* Net Tv: Kajian Pragmastilistika” yang dilakukan pada tahun 2016 oleh Ratnasari. Penelitian kedua ini juga menggunakan wacana humor, tetapi pendekatan yang digunakan adalah pragmastilistika. Berbeda dengan penelitian ini yang menggunakan pendekatan analisis wacana. Sehingga hasil yang akan diperoleh pun tentu berbeda. Hasil yang diperoleh yang dilakukan oleh Ratnasari adalah strategi suspensi yang digunakan penutur melalui bentuk pernyataan dalam wacana humor *Waktu Indonesia Bercanda*, tahap pembentukan konteks sebagai fungsi suspensi yang memunculkan konteks baru, serta bentuk humor dalam wacana humor *Waktu Indonesia Bercanda*.

Selanjutnya penelitian ketiga, berasal dari FBS Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul penelitian “Wacana Humor dalam *Meme* di Media *Online* Sebagai Potret Kehidupan Sebagian Masyarakat Indonesia” yang dilakukan pada tahun 2017 oleh Listiyorini. Penelitian ketiga ini, hampir sama dengan penelitian tentang *Analisis Wacana Humor dalam Meme di Media Sosial Instagram* yang menggunakan meme sebagai objek kajian dalam analisis wacana humor. Akan tetapi, penelitian oleh Listiyorini bertujuan mendeskripsikan tema dan topik, serta implikatur yang ada dalam meme di media daring sebagai potret kehidupan masyarakat. Hal ini tentu berbeda dengan penelitian ini, yang bertujuan mendeskripsikan teknik humordan fungsi humor dalam meme di media sosial instagram.

Penelitian keempat, berasal dari Universitas Sebelas Maret dalam jurnal *Bahastra*, Volume 37, Nomor 1, Edisi Maret 2017:49-57 dengan judul penelitian “Implikatur Wacana Humor Gelar Wicara *IniTalkshow* di Net Tv” yang dilakukan pada tahun 2017 oleh Ifansyah dan Sumarlam. Hal yang sama dalam penelitian oleh Ifansyah dan Sumarlam tersebut adalah kajian wacana humor. Sedangkan, hal yang berbeda dalam penelitian tersebut adalah pendekatan penelitiannya. Penelitian oleh Ifansyah dan Sumarlam tersebut menggunakan pendekatan pragmatik yang bertujuan mendeskripsikan dan menjelaskan wujud implikatur, serta pelanggaran terhadap prinsip kerja sama dan prinsip kesantunan dalam wacana humor gelar wicara *IniTalkshow* di Net Tv. Sementara itu, penelitian ini menggunakan pendekatan analisis wacana yang tidak bertujuan mendeskripsikan ataupun menjelaskan tentang implikatur.

Terakhir, berasal dari Departemen Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin dengan judul penelitian “Ragam Bahasa Meme Pada Akun *Meme Comic Indonesia* di Media Sosial *Instagram*: Tinjauan Sociolinguistik” yang dilakukan pada tahun 2018 oleh Rafita. Penelitian kelima tersebut, sama halnya dengan penelitian ini yang menggunakan objek meme sebagai kajiannya. Akan tetapi, penelitian oleh Rafita tersebut bertujuan mendeskripsikan ragam bahasa yang terdapat pada akun *Meme Comic Indonesia* di media sosial *Instagram* melalui tinjauan sociolinguistik. Sedangkan, penelitian tentang *Analisis Wacana Humor dalam Meme di Media Sosial Instagram* bertujuan mendeskripsikan teknik dan fungsi wacana humor dalam meme di media sosial *Instagram* melalui tinjauan analisis wacana. Sehingga, hasil yang

diperoleh pun berbeda. Penelitian kelima, diperoleh hasil tentang bentuk penggunaan ragam bahasa meme pada akun *Meme Comic Indonesia* di media sosial instagram yang mengalami penghilangan fonem, penambahan fonem, dan afiksasi, serta diperoleh fungsi penggunaan ragam bahasa meme di media sosial instagram, yaitu 1) fungsi emotif, 2) fungsi fatik, 3) fungsi direktif, dan 4) fungsi referensial. Fungsi yang dimaksud dalam penelitian ini bukan membahas tentang fungsi bahasa yang telah dibahas oleh Rafita, melainkan fungsi humor yang terdapat dalam meme di media sosial instagram.

Berdasarkan uraian penelitian relevan di atas, dapat dilihat bahwa penelitian pertama berfokus pada jenis-jenis kartun dan tipe wacana kartun dalam *Harian Kompas*. Sementara penelitian kedua, berfokus pada suspensi wacana humor dalam program *Waktu Indonesia Bercanda*. Kemudian penelitian ketiga, berfokus pada analisis tema dan topik sebagai bagian kehidupan masyarakat yang ada dalam memedi media daring. Adapun penelitian keempat berfokus pada wujud implikaturwacana humor gelar wicara *IniTalkshow* di Net Tv sebagai kajian pragmatik wacana, serta penelitian kelima berfokus pada penggunaan ragam bahasa meme dan fungsi penggunaan ragam bahasa meme. Dengan demikian, penelitian mengenai *Analisis Wacana Humor Dalam Meme di Media Sosial Instagram* ini akan digunakan meme sebagai objek kajian analisis wacana humor untuk memperoleh hasil yang berbeda. Hasil yang akan diperoleh nantinya adalah teknik dan fungsi humor yang terdapat dalam meme di media sosial instagram.

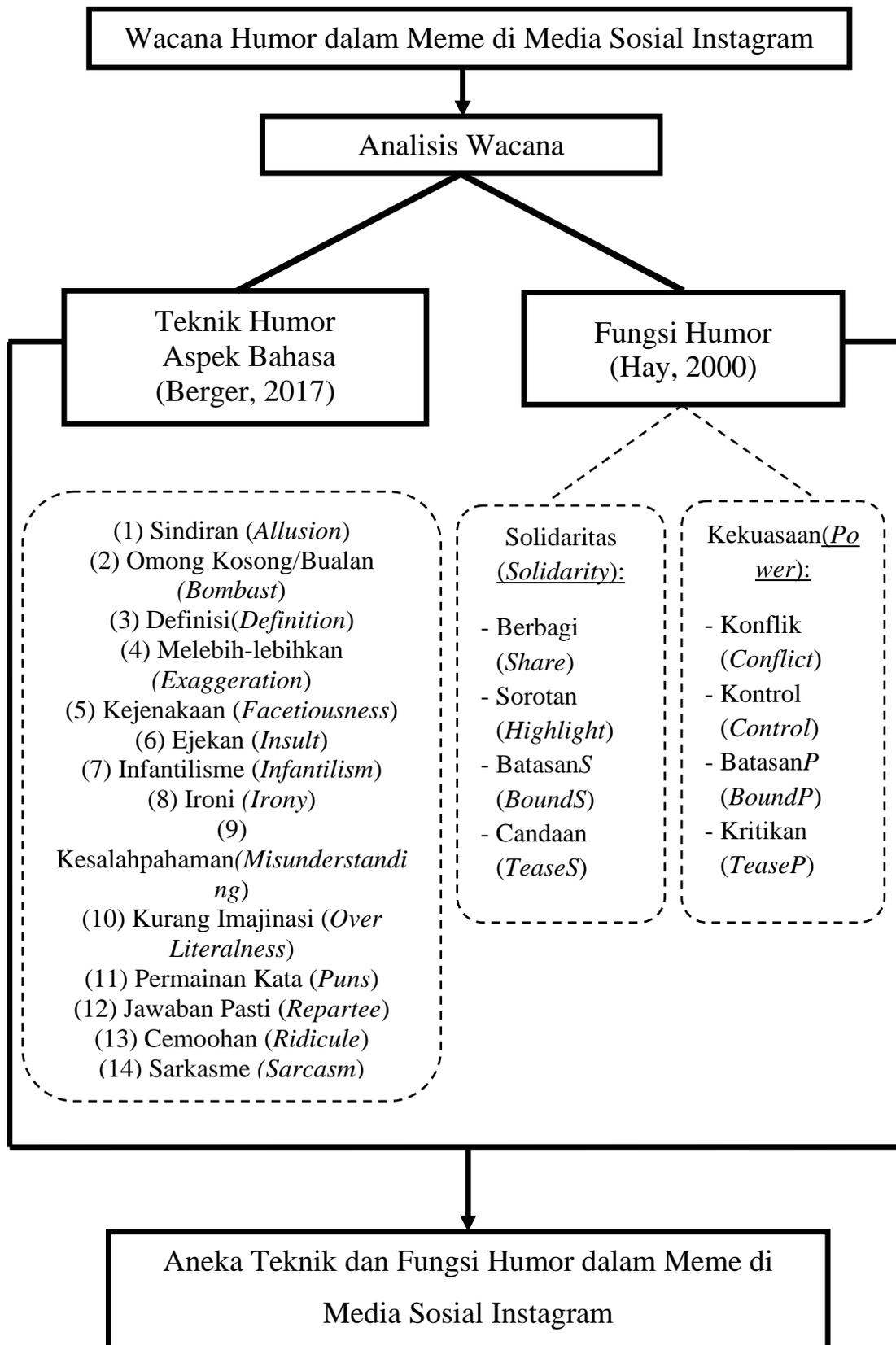
C. Kerangka Pikir

Penelitian ini membahas mengenai wacana humor dalam meme di media sosial instagram. Sehingga data dalam penelitian ini berupa sejumlah meme yang diambil melalui teknik dokumentasi berupa tangkap layar (*screenshots*) di media sosial instagram. Selanjutnya, data akan diolah berdasarkan teori analisis wacana dan teori humor. Penganalisisan data kemudian difokuskan pada dua aspek, yaitu (1) teknik penciptaan humor yang dikhususkan pada aspek bahasa (*language*), dan (2) fungsi humor meme di media sosial instagram. Teknik humor hanya difokuskan pada aspek bahasa (*language*) sebab aspek lain, seperti logika (*logic*), identitas/bentuk (*identity*) dan aksi/gerakan/perilaku (*action*) lebih sesuai untuk diterapkan pada humor verbal lisan, misalnya dalam bentuk *stand up comedy*. Sementara meme masuk dalam kategori tulis sehingga aspek bahasa (*language*) lebih sesuai untuk dijadikan acuan.

Kedua aspek tersebut akan dianalisis berdasarkan pedoman landasan teori dengan menyesuaikan data yang ditemukan. Untuk teknik penciptaan humor, yang akan dilihat berupa teknik dari aspek bahasa (*language*) oleh Berger (2017), yaitu (1) sindiran (*allusion*), (2) omong kosong/bualan (*bombast*), (3) definisi(*definition*), (4) melebih-lebihkan (*exaggeration*), (5) kejenakaan (*facetiousness*), (6) ejekan (*insult*), (7) infantilisme (*infantilism*), (8) ironi (*irony*), (9) kesalahpahaman(*misunderstanding*), (10) kurang imajinasi (*over literalness*), (11) permainan kata (*puns*), (12) jawaban pasti (*repartee*), (13) cemoohan/ejekan (*ridicule*), (14) sarkasme (*sarcasm*), dan (15) satir(*satire*).

Untuk fungsi akan dilihat berdasarkan kategori fungsi humor yang telah dikemukakan oleh Hay (2000) sebagaimana dimuat dalam *Journal of Pragmatics* yang berjudul *Functions of humor in the conversations of men and women*, yaitu (1) solidaritas (*solidarity*) dan (2) kekuasaan (*power*). Fungsi solidaritas (*solidarity*) terdiri atas empat kategori, yakni berbagi (*share*), sorotan (*highlight*), batasan (*boundS*), dan candaan (*teaseS*). Sementara fungsi kekuasaan (*power*) terdiri pula atas empat kategori, yakni konflik (*conflict*), kontrol (*control*), batasan (*boundP*), dan kritikan (*teaseP*). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil dari penelitian ini adalah aneka teknik dan fungsi humor dalam meme di media sosial Instagram.

Bagan Kerangka Pikir



BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam bab ini, akan dipaparkan metode penelitian secara sistematis. Hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian, yaitu jenis dan pendekatan penelitian, sumber data, metode dan teknik pengumpulan data, serta metode dan teknik analisis data.

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif yang dimaksudkan untuk menggambarkan suatu informasi mengenai gejala yang ada, yaitu gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan. Lebih jelasnya, analisis pada penelitian ini berupaya mendeskripsikan fenomena penggunaan bahasa Indonesia yang terdapat dalam meme di media sosial instagram. Penelitian kualitatif dipilih untuk menjabarkan data-data meme yang kemudian dianalisis wacana humor berdasarkan teknik dan fungsi humor dalam meme di media sosial instagram.

2. Pendekatan Penelitian

Dalam menganalisis wacana humor meme di media sosial instagram, penelitian menggunakan pendekatan analisis wacana. Pendekatan ini dianggap relevan berdasarkan data yang diperoleh. Penelitian ini menganalisis wacana humor meme di media sosial instagram dengan

melihat dua aspek, yaitu teknik humor dan fungsi humor dalam meme di media sosial tersebut.

B. Sumber Data

1. Populasi Sumber Data

Sehubungan dengan data yang diperoleh, maka yang menjadi populasi sumber data dalam penelitian ini adalah semua meme yang terdapat pada akun Instagram @mrci.id, @memecomic.id, @memecomiclovers, @mmci.id, @channnnnnd, @mciid_rajaherp, @memecomic_lucu80an, @memeindo dan @anekahumor. Adapun jumlah meme yang diambil sebanyak 90 bersumber dari semua akun tersebut.

2. Sampel Data

Hal yang menjadi sampel sumber data dalam penelitian ini adalah wacana humor pada meme di akun Instagram @mrci.id, @memecomic.id, @memecomiclovers, @mmci.id, @channnnnnd, @mciid_rajaherp, @memecomic_lucu80an, @memeindo dan @anekahumor. Pengambilan sampel dilakukan secara representatif, sehingga sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 dari 90 data yang telah dikumpulkan. Jumlah tersebut dianggap mewakili setiap data yang ditemukan.

C. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Metode dan teknik pengumpulan data diperlukan untuk memberi penjelasan terkait cara atau prosedur kerja peneliti dalam menganalisis data kepada pembaca. Oleh karena itu, dalam penelitian ini digunakan metode simak dengan teknik dokumentasi dan teknik catat sebagai berikut.

1. Metode Pengumpulan Data

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, metode dalam penelitian ini menggunakan metode simak. Metode simak adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data dengan menyimak penggunaan bahasa. Istilah menyimak bukan hanya berkaitan dengan penggunaan bahasa secara lisan, melainkan berkaitan juga dengan penggunaan bahasa secara tertulis (Mahsun, 2013:92). Semua kalimat yang ada dalam meme di media sosial instagram termasuk ke dalam penggunaan bahasa secara tertulis, sehingga data yang dikumpulkan menggunakan metode simak.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ada dua, yaitu teknik dokumentasi dan teknik catat. Adapun penjelasan terkait teknik tersebut sebagai berikut.

a. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi dianggap penting dalam pengumpulan data. Teknik ini dilakukan dengan cara tangkapan layar (*screenshots*) pada akun *@mrci.id*, *@memecomic.id*, *@memecomiclovers*, *@mmci.id*, *@channnnnnnd*, *@mciid_rajaherp*, *@memecomic_lucu80an*, *@memeindo* dan *@anekahumor*. di media sosial instagram. Data yang benar-benar penting kemudian dilakukan *print out*.

b. Teknik Catat

Teknik catat digunakan untuk mencatat semua data tulis yang ada dalam meme yang diperoleh dari hasil dokumentasi pada akun @mrci.id, @memecomic.id, @memecomiclovers, @mmci.id, @channnnnnd,, @mciid_rajaherp, @memecomic_lucu80an, @memeindodan @anekahumor. Adapun teknik tersebut merupakan wujud dasar dari metode simak. Teknik catat disebut sebagai teknik dasar dalam metode simak yang berkaitan dengan bahasa tulis.

Berdasarkan uraian metode dan teknik pengumpulan data di atas, dalam penelitian ini dilakukan langkah-langkah penelitian sebagai berikut.

- 1) mencari meme di berbagai akun media sosial instagram;
- 2) membaca dan menangkap layar (*screenshots*) meme yang ditemukan pada akun-akun media sosial tersebut;
- 3) mengumpulkan sejumlah data yang ditemukan pada akun-akun media sosial *instagram*;
- 4) semua data yang terkumpul dicatat kemudian dibuat tabel identifikasi data.
- 5) mengidentifikasi data;
- 6) mengklasifikasi data; dan
- 7) menganalisis data.

D. Metode dan Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif. Data yang dikumpulkan berkaitan dengan permasalahan penelitian sehingga data

dapat diuraikan secara deskriptif, kualitatif dan komprehensif. Penguraian dilakukan dengan menjawab pertanyaan rumusan masalah, yakni:

- 1) teknik-teknik humor yang digunakan dalam penciptaan wacana humor meme di media sosialinstagram; dan
- 2) fungsi humor yang terdapat dalam meme di media sosial instagram.

Selanjutnya, penelitian tentang wacana humor dalam meme di media sosial instagram ini menggunakan metode padan ekstralingual karena penelitian ini bertujuan mendeskripsikan teknik dan fungsi humor dalam meme di media sosial tersebut. Metode padan ekstralingual adalah metode analisis dengan cara menghubungkan masalah bahasa dengan hal yang berada di luar bahasa (Mahsun 2013:120).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan bagian yang menguraikan hasil penelitian beserta pembahasan dan analisis permasalahannya. Pada umumnya, bab hasil dan pembahasan seperti ini selalu didasarkan kepada rumusan masalah yang telah diutarakan di Bab Pendahuluan (I). Uraian bab ini mencakupi aneka teknik dan fungsi humor dalam meme di media sosial instagram. Berikut uraian lebih lengkap terkait kedua hal yang dimaksud tersebut.

A. Teknik-teknik Humor yang Digunakan dalam Penciptaan Wacana Humor Meme di Media Sosial Instagram

Salah satu tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah mendeskripsikan teknik-teknik yang digunakan dalam penciptaan wacana humor meme di media sosial instagram. Oleh karena itu, untuk mengetahui hal tersebut acuan yang digunakan adalah teori Berger(2017) yang mencakupi aspek bahasa (*language*), yaitu sindiran(*allusion*), omong kosong/bualan (*bombast*), definisi(*definition*), melebih-lebihkan (*exaggeration*), kejenakaan (*facetiousness*), ejekan (*insult*), infantilisme (*infantilism*), ironi (*irony*), kesalahpahaman(*misunderstanding*), kurang imajinasi (*over literalness*), permainan kata (*puns*), jawaban pasti (*repartee*), cemoohan (*ridicule*), sarkasme (*sarcasm*), dan satir (*satire*). Hasil penelitian yang diperoleh bahwa dari keseluruhan aspek bahasa yang diajukan Berger di atas hanya ditemukan sebelas teknik humor yang digunakan dalam meme di media sosial instagram.