

Permainan Bahasa Wacana Humor Akun Meme *Comic* Indonesia Di Instagram Serta Implikasinya

Oleh

Nurul Fatonah

Sumarti

Bambang Riadi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

e-mail: nrlf99@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to describe game of language in phonology, morphology, and semantics in Meme *Comic* Indonesia humor discourse in instagram and its implication to Indonesian language learning in senior high school. This study used descriptive qualitative method. The results showed that in the phonology field tend to use substitution language game, then in the field of morphology tend to use game abbreviation language, whereas in the semantic field, the most widely used language game is homonym. The results of this study are implicated in learning Indonesian in senior high school class X on anecdote text material. The data serve as an example of anecdote text.

Keywords : game of language, humor discourse, meme.

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan permainan bahasa dalam bidang fonologi, morfologi, dan semantik pada wacana humor Meme *Comic* Indonesia di instagram dan implikasinya terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMA. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada bidang fonologi cenderung menggunakan permainan bahasa substitusi, kemudian pada bidang morfologi cenderung menggunakan permainan bahasa singkatan, sedangkan pada bidang semantik, permainan bahasa yang paling banyak digunakan adalah homonim. Hasil penelitian ini diimplikasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA kelas X pada materi teks anekdot. Data dijadikan sebagai contoh teks anekdot.

Kata kunci : permainan bahasa, wacana humor, meme.

PENDAHULUAN

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 yaitu segala sesuatu yang dapat membuat seseorang tertawa, terhibur, dan merasakan kesenangan. Menurut Wijana (2004: xx) humor merupakan rangsangan verbal dan atau visual yang secara spontan dimaksudkan dapat memancing senyum dan tawa pendengar atau orang yang melihatnya. Rangsangan itu merupakan segala bentuk tingkah laku manusia yang dapat menimbulkan rasa gembira, geli, atau lucu dipihak pendengar, penonton, dan pembaca.

Wacana humor merupakan wacana yang berisi segala bentuk rangsangan yang berpotensi memancing respon tersenyum atau tertawa penikmatnya, mengandung banyak implikatur percakapan sebagai akibat penyimpangan-penyimpangan prinsip-prinsip kerjasama dan prinsip-prinsip kesantunan, meskipun para pelakunya tidak menyadarinya (Brewer dan Lichtenstein dalam Surastina, 2010: 1).

Membahas mengenai wacana tidak akan terlepas dari konteks, terlebih jika itu wacana humor yang memang sangat membutuhkan peran konteks untuk membangun sebuah humor. Menurut Rahardi (2006: 100) di dalam linguistik, konteks wacana atau teks dapat dibedakan sedikitnya menjadi tiga, yaitu konteks tuturan, konteks referensi, serta konteks sosial kultural.

Penelitian ini didasarkan pada fenomena meme yang kini kian menjamur di jejaring sosial seperti facebook, twitter, path, maupun instagram. Salah satu yang paling fenomenal dan digandrungi masyarakat ialah instagram. Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital, dan membagikan ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik instagram sendiri. Aplikasi tersebut menjadi lahan yang tepat bagi seseorang untuk mengekspresikan diri melalui sebuah foto, video, dan meme. Salah satu akun di instagram yang menyunguhkan berbagai macam humor baik foto maupun video adalah Meme *Comic* Indonesia dengan jumlah pengikut yang kini mencapai lebih dari 3 juta.

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

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

Menurut Wijana (2011: 242) permainan bahasa adalah bentuk penggunaan bahasa yang tidak semestinya dan mengandung berbagai penyimpangan, seperti penyimpangan fonologis, gramatikal, kekacauan bentuk dan makna, dan bermacam-macam pelanggaran yang bersifat pragmatis, yang dimaksudkan untuk mencapai bermacam-macam tujuan, seperti melucu, mengkritik, menasihati, melarang, dan berbagai tujuan lain yang acap kali tidak mudah diidentifikasi.

Berikut ini contoh meme yang memanfaatkan aspek fonologi sebagai bentuk permainan bahasa.



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

Penelitian dengan kajian yang sama pernah dilakukan oleh Maharani (2011), Safitri (2013), dan Sudarsono (2013). Fokus atau data yang digunakan Maharani adalah wacana humor tokoh punakawan wayang cenk-blonk, kemudian Safitri berfokus pada wacana plesetan stiker, dan Sudarsono pada wacana gombal. Untuk melengkapi kajian permainan bahasa tersebut, peneliti melakukannya pada data meme. Kemudian, kajian mengenai permainan bahasa pada meme tersebut akan diimpilkasikan pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMA kelas X kurikulum 2013, yakni pada KD (Kompetensi Dasar) 3.5 mengevaluasi teks anekdot dari aspek makna tersirat.

Berdasarkan pemaparan yang telah dikemukakan ada beberapa hal yang menarik perhatian dan menjadi alasan mengapa penelitian ini harus dilakukan, yakni pembuatan humor dengan permainan bahasa dapat

dikaji melalui bidang linguistik, Meme *Comic* Indonesia merupakan salah satu akun di instagram yang memanfaatkan permainan bahasa sebagai sumber pembuatan humor, tema yang diangkat dalam pembuatan humor lebih menarik karena disesuaikan dengan fenomena yang sedang hangat terjadi di masyarakat, serta permainan bahasa untuk pembuatan humor dapat diimplikasikan ke dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA mengenai teks anekdot.

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

Rincian masalah tersebut sebagai berikut.

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

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu

konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2005: 6). Penggunaan metode deskriptif ini karena penelitian yang akan dilakukan adalah permainan bahasa pada wacana humor dalam akun Meme *Comic* Indonesia di instagram. Data yang dikumpulkan tidak bersifat angka, namun berbentuk data kualitatif yang ditanyakan dalam bentuk kata-kata atau uraian.

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah permainan bahasa pada unggahan foto yang berupa meme dalam akun instagram Meme *Comic* Indonesia. Unggahan yang berupa video, iklan, dan komentar pada akun Meme *Comic* Indonesia tidak digunakan sebagai data pada penelitian ini. Data yang dipilih disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan berupa data yang bersifat representatif.

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa permainan bahasa pada wacana humor dalam akun meme *comic* Indonesia di instagram

pada bidang fonologi cenderung menggunakan permainan bahasa substitusi dengan jumlah sebanyak sembilan belas data, meliputi *mantan, langsung, paku, nasi, teh-lajur, karma, the conjuling2, valak, ketan, salak, buru-buru, komodo, jengkel, danur, sabar, zombie, balikin, raurus*, dan *Melly Go-slow* sedangkan permainan bahasa yang paling sedikit digunakan adalah protes dengan satu data yakni *kutang*.

Pada bidang morfologi cenderung memanfaatkan permainan bahasa singkatan dengan jumlah delapan data, yakni *CFD, UNBK, THR, LDR, UNBK 2017, UNBK*, dan *OTW DWP* dan duplikasi menjadi bidang permainan bahasa yang paling sedikit digunakan dengan jumlah satu data yakni *buru-buru*. Kemudian, pada bidang semantik permainan bahasa yang paling banyak dimanfaatkan adalah homonim dengan jumlah dua puluh satu data, yakni *suka pusing, band, yoga, tambahin, indah, kuncinya, mati, hak, tulang rusuk, dimanfaatin, stop kontak, anak mana, chelsea, mode terbang, kotor, spesial, gulung tikar, nikung, ngebuletinnya, tembak*, dan *udah di atas*. Kemudian, homograf menjadi permainan bahasa yang paling sedikit dimanfaatkan dengan jumlah satu data yakni *tahu*.

1. Permainan Bahasa Bidang Fonologi

a. Substitusi Bunyi

Substitusi bunyi merupakan proses atau hasil penggantian unsur bahasa oleh unsur lain dalam satuan yang lebih besar untuk memperoleh unsur-unsur pembeda atau untuk menjelaskan suatu struktur tertentu. Berdasarkan hasil penelitian

ditemukan sembilan belas data yang menggunakan substitusi bunyi sebagai unsur pembuatan meme. Berikut contoh data permainan bahasa substitusi bunyi.



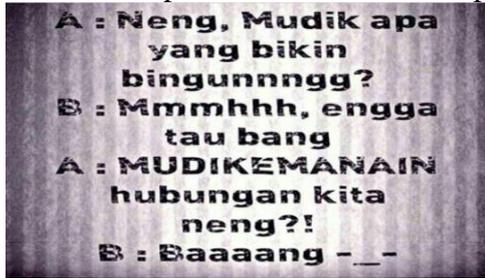
(Dt-26/St-07/Fon)

Pada contoh data tersebut, terdapat substitusi bunyi yang terletak pada kata *conjuling*. Meme tersebut merupakan tiruan dari sebuah poster film *The Conjuring2* dengan mensubstitusikan bunyi [r] pada *conjuring* menjadi [l] pada *conjuling*. *Juling* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti letak hitam mata yang tidak di tengah-tengah atau sedikit miring. Pengertian tersebut, sesuai dengan gambar yang disajikan penulis meme yakni foto seorang pria yang melihat dengan mata juling. Meme ini hadir ketika sedang maraknya film horor berjudul *The Conjuring* ditengah masyarakat sehingga penulis memanfaatkan momen ini untuk membuat sebuah meme yang menghibur. Meme ini menjadi lucu karena adanya gambar seorang pria bermata juling ini disesuaikan dengan kata yang dibuat dari peniruan judul sebuah film *The Conjuring* menjadi *The Conjuling*.

b. Sinkop

Sinkop merupakan proses penghilangan atau penanggalan satu atau lebih fonem pada tengah kata. Pada penelitian ini ditemukan sebanyak empat data permainan

bahasa sinkop pada meme. Berikut contoh data permainan bahasa sinkop.



(Dt-66/Sin-04/Fon)

Pada contoh data tersebut, berisi teka-teki yang diberikan oleh seorang laki-laki kepada seorang perempuan. Mudik apa yang bikin bingung? Kemudian perempuan tersebut tidak dapat menjawabnya dan dijawab sendiri oleh laki-laki dengan *Mudikemanain* hubungan kita neng. Pada jawaban tersebut, terdapat permainan bahasa pada bidang sinkop yakni pada kata *mudikemanain*. Bunyi yang hilang pada kata *mudikemanain* adalah bunyi [a] yang seharusnya adalah *mau dikemanain*. Meme tersebut menjadi lucu karena penutur mencoba membuat sebuah pertanyaan serius mengenai hubungannya dengan mitra tutur menggunakan sebuah teka-teki dari kata *mudik* yang memiliki kepanjangan *mudikemanain* hubungan kita.

c. Paragog

Paragog adalah proses penambahan atau pembubuhan bunyi pada akhir kata. Berdasarkan hasil penelitian terhadap permainan bahasa pada akun meme *comic* Indonesia di instagram ditemukan dua data yang memanfaatkan bidang paragog sebagai pembuatan sebuah meme. Berikut ini contoh data permainan bahasa paragog.



(Dt-49/Pg-01/Fon)

Pada contoh data tersebut, berisi sebuah percakapan antara seorang laki-laki dan perempuan dengan awal pembicaraan bahwa masing-masing adalah orang Jawa, kemudian percakapan berlanjut dengan pertanyaan seorang perempuan “Jawa apa? Barat, tengah, timur? Laki-laki menjawab “Aku Jawa-an atas doa-doamu selama ini. Pada jawaban laki-laki tersebut terdapat kata *Jawa-ban*, kata tersebut masuk dalam permainan bahasa bidang paragog, karena kata tersebut mendapat tambahan bunyi pada akhir kata yakni bunyi *-ban*. Meme ini mengandung rayuan atau gombalan yang ditujukan kepada seorang perempuan dengan memanfaatkan kata *Jawa* dalam teka-teki yang dapat memicu terjadinya kelucuan karena Jawa yang ditanyakan bukanlah Jawa nama tempat, melainkan *jawaban* atas doa selama ini.

d. Protesis

Protesis adalah proses penambahan atau pembubuhan bunyi pada awal kata. Pada penelitian ditemukan satu data yang memanfaatkan bidang protesis sebagai pembuatan meme yang mengandung unsur humor. Berikut pemaparan data permainan bahasa bidang protesis tersebut.



(Dt-23/Pt-01/Fon)

Protesis yang ada pada wacana meme tersebut adalah adanya bunyi [k] pada kata *utang* sehingga menjadi *kutang*. Jika kata *utang* tidak mengalami protesis maka pengertian *sesuatu yang dipinjam tapi belum dikembalikan* tersebut akan sesuai. Adanya [k] diawal menyebabkan pengertian yang sesungguhnya menjadi kacau dan tidak sesuai, karena *kutang* adalah pakaian dalam wanita dan tidak ada hubungannya dengan sesuatu yang dipinjam tapi belum dikembalikan. Perbedaan pengertian yang disebabkan adanya proses protesis tersebut membuat efek humor bagi para pembaca.

2. Permainan Bahasa Bidang Morfologi

a. Akronim

Akronim merupakan pemendekan dua kata atau lebih yang menjadi satu kata dan dapat dilafalkan sebagai kata yang wajar. Pada penelitian ini ditemukan tujuh data yang memanfaatkan akronim sebagai pembuatan meme. Berikut disajikan contoh data permainan bahasa pada bidang akronim.



(Dt-03/Ak-01/Mor)

Pada contoh data tersebut, terdapat permainan bahasa akronim yang terletak pada kata *pelangi*. *Pelangi* pada meme ini memiliki kepanjangan *pelan-pelan ngilang*. Akronim dari kata *pelangi* tersebut diambil dari awal tiap-tiap bunyi dari kepanjangan *pelangi* itu sendiri, yaitu bunyi *pelan-pelan ngilang*. *Pelangi* merupakan lengkung spektrum warna di langit yang tampak karena pembiasan sinar matahari oleh titik-titik hujan atau embun. Makna akronim yang sebenarnya itu sengaja diberi makna baru yang berbeda dengan arti yang sesungguhnya. Adanya perbedaan makna tersebut yang membuat meme ini menjadi lucu. Pada meme tersebut akronim yang dibuat mengandung sindiran kepada seseorang yang pergi begitu saja. Meme ini juga didukung dengan adanya gambar *pelangi* yang sesuai dengan akronim yang dibuat oleh penulis.

b. Singkatan

Singkatan atau abreviasi merupakan proses penyingkatan (pemendekan) kata menjadi gabungan huruf. Penulisan singkatan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu (1) singkatan yang ditulis dengan tanda titik atau tanpa tanda titik dan (2) singkatan yang ditulis dengan kapital atau huruf kecil.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap meme *comic* di instagram ditemukan delapan data permainan bahasa yang memanfaatkan singkatan sebagai unsur pembuatan wacana humor meme. Berikut disajikan contoh data permainan bahasa singkatan.



(Dt-34/Sk-03/Mor)

Contoh data tersebut, termasuk dalam permainan bahasa yang memanfaatkan singkatan sebagai unsur pembentuk humor. Pada meme tersebut terdapat singkatan *LDR* yang dikreasikan artinya menjadi *Lelah Disiksa Revisi*. Singkatan *LDR* dibuat dengan mengambil huruf awal pada tiap kata dari kepanjangan singkatan tersebut. Kepanjangan dari *LDR* yang sebenarnya adalah *Long Distance Relationship* dalam bahasa Inggris yang berarti menjalin hubungan jarak jauh. Istilah ini sering digunakan oleh sepasang kekasih yang terpisah karena adanya jarak di antara mereka.

c. Reduplikasi

Reduplikasi adalah pengulangan bentuk satuan kebahasaan. Pengulangan tersebut dibagi menjadi tiga jenis, yakni pengulangan utuh, pengulangan sebagian, dan pengulangan dengan perubahan. Pada penelitian mengenai permainan bahasa pada akun meme *comic* Indonesia di instagram ditemukan

satu data yang memanfaatkan bentuk reduplikasi sebagai penciptaan meme, berikut pemaparannya.



(Dt-63/Red-01/Mor)

Pada contoh meme tersebut terdapat permainan bahasa pada bidang reduplikasi yang terdapat pada kata *buru-buru* menjadi *boro-boro*. Reduplikasi yang ada pada meme ini adalah reduplikasi utuh, karena bentuk dasar diulang tanpa melakukan perubahan bentuk, yaitu *buru-buru* dan *boro-boro*. Reduplikasi tersebut membuat efek lucu tersendiri karena adanya kemiripan bunyi dan masih memiliki hubungan antara kedua kata tersebut. *Buru-buru* pada meme ini berarti sangat cepat dalam membalas chat, sedangkan *boro-boro* yang dapat berarti jangankan atau jarang sekali membalas chat.

3. Permainan Bahasa Bidang Semantik

a. Homofon

Homofon merupakan kata yang memiliki ejaan serta makna yang berbeda, namun memiliki pelafalan yang sama. Pada penelitian terhadap permainan bahasa meme ditemukan dua data yang memanfaatkan bidang homofon sebagai pembuatan wacana humor meme. Berikut contoh data permainan bahasa homofon.



(Dt-10/Hf-01/Fon)

Pada contoh data di atas, meme tersebut memanfaatkan permainan bahasa homofon dengan menggunakan kata *bestman* yang berarti laki-laki terbaik dalam bahasa Inggris dan *basement* berarti tempat parkir bawah tanah. Kata *bestman* dan *basement* memiliki tulisan dan makna yang berbeda, namun memiliki pelafalan yang sama. Meme tersebut menjadi semakin lucu karena adanya kemiripan bunyi *bestman* dan *basement*, serta makna dari meme itu sendiri, yakni sebuah pemberitahuan atau rekomendasi yang sedikit tidak masuk akal mengenai cara mendapatkan laki-laki terbaik hanya karena memiliki sebuah nama tempat yang mirip yakni *basement*.

b. Homograf

Homograf merupakan kata yang memiliki ejaan yang sama, namun berbeda pelafalan serta maknanya. Berdasarkan penelitian terhadap permainan bahasa pada akun meme *comic* Indonesia di instagram ditemukan sebanyak satu data yang memanfaatkan bidang homograf sebagai permainan bahasa. Berikut pemaparan data permainan bahasa yang menggunakan bidang homograf.



(Dt-01/Hg-01/Sem)

Pada data permainan bahasa meme tersebut, berisi percakapan antara sepasang kekasih yang bertanyaapakah pasangannya selingkuh atau tidak. Pada percakapan tersebut terdapat kata *tahu* yang menimbulkan adanya ambiguitas pada bidang homograf. Dilihat dari maknanya *tahu* bisa berarti makanan atau situasi, jika dari pelafalan *tahu* (makanan) dilafalkan [tau] dan *tahu* (situasi) dilafalkan [tau], sedangkan dari ejaannya sama-sama ditulis *tahu*. Pemanfaatan homograf pada meme tersebut menimbulkan efek lucu bagi pembaca karena terjadi kesenjangan makna dari kata *tahu* tersebut. Kelucuan tersebut juga didukung dengan adanya gambar tahu khas Sumedang.

c. Homonim

Homonim yakni kata yang memiliki ejaan dan pelafalan sama, namun berbeda dalam segi makna. Homonim merupakan permainan bahasa pada akun meme *comic* Indonesia di instagram yang paling banyak dimanfaatkan sebagai pembuatan wacana humornya. Terdapat sebanyak dua puluh satu data yang menggunakan permainan bahasa pada bidang homonim ini. Berikut pemaparan contoh data permainan bahasa homonim.



(Dt-02/Hn-01/Sem)

Pada contoh data tersebut, permainan bahasa pada meme di atas, terjadi di dalam ruangan konsultasi dokter kemudian terjadi percakapan antara seorang pasien dan dokter. Pasien mengungkapkan bahwa dirinya *suka pusing*, kemudian dokter menjawab *tapi pusingnya suka Anda juga ga? Kalau enggak, jangan terlalu berharap nanti kecewa*. Pada meme tersebut terdapat kata *suka* yang menimbulkan adanya ambiguitas pada bidang homonim. *Suka pusing* yang dimaksud adalah kerap kali bukan *suka* yang berarti perasaan senang. Perbedaan persepsi tersebut mengakibatkan adanya sebuah wacana humor yang antara percakapan pasien dan dokter.

4. Implikasi Penelitian terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA

Penelitian ini mengkaji permainan bahasa pada akun meme *comic* Indonesia di Instagram. Setelah dilakukan analisis data, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan bahasa yang ditemukan pada meme memanfaatkan bidang fonologi, morfologi, dan semantik. Hasil penelitian mengenai permainan bahasa ini berimplikasi terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMA. Data hasil penelitian berupa permainan bahasa pada meme

dijadikan sebagai contoh teks anekdot. Permainan bahasa yang terdapat pada meme mengandung makna kata, istilah, dan ungkapan. Ketiga hal tersebut penting diketahui dalam memaknai sebuah teks anekdot. Data hasil penelitian tersebut, disajikan oleh guru pada saat kegiatan inti ketika peserta didik mengamati contoh dari teks anekdot. Materi ini terdapat dalam silabus kelas X SMA semester ganjil pada KD sebagai berikut.

3.5 Mengevaluasi teks anekdot dari aspek makna tersirat

4.5 Mengonstruksi makna tersirat dalam sebuah teks anekdot.

Sesuai dengan KD tersebut, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai contoh dalam memaknai sebuah teks anekdot. Pada kegiatan ini, guru menyajikan sebuah gambar meme yang mengandung permainan bahasa kepada peserta didik untuk menganalisis makna apa yang terdapat dalam permainan bahasa meme tersebut. Agar lebih terkonsep, proses pembelajaran pada materi teks anekdot tersebut perlu dibuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada penerapan kurikulum 2013 dalam menyusun RPP kegiatan pembelajarannya menggunakan pendekatan saintifik yang meliputi lima kegiatan, yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan. Lima kegiatan tersebut terangkum dalam langkah-langkah kegiatan pembelajaran, yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

PENUTUP

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

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

Adapun rincian setiap bidang-bidang tersebut.

a. Permainan Bahasa Bidang Fonologi

1. Substitusi bunyi dengan data sebanyak sembilan belas, yakni *mantan, langsung, paku, nasi, teh-lajur, karma, the conjuling2, valak, ketan, salak, buru-buru, komodo, jengkel, danur, sabar, zombie, balikin, raurus*, dan *Melly Go-slow*.
2. Sinkop sebanyak empat data, yakni *udang-an, programmer, Melly Go-slow* dan *mudikemanain*.
3. Paragog sebanyak dua data, yakni *Jawa-ban* dan *Minta*
4. Protosis dengan satu data, yakni *kutang*.

b. Permainan Bahasa Bidang Morfologi

1. Akronim terdapat tujuh data, yakni *pelangi, mager, minggu, teladan, akuntansi, ngabuburit*, dan *sabtu malem*.
2. Singkatan ditemukan delapan data, yakni *CFD, UNBK, THR, LDR, UNBK 2017, UNBK*, dan *OTW DWP*.
3. Reduplikasi ditemukan satu data, yakni *buru-buru*.

c. Permainan Bahasa Bidang Semantik

1. Homofon ditemukan sebanyak dua data, yakni *bestman* dan *photosop*.
2. Homograf terdapat satu data, yakni *tahu*.
3. Homonim dengan jumlah data sebanyak dua puluh satu, yakni *suka pusing, band, yoga, tambahin, indah, kuncinya, mati, hak, tulang rusuk, dimanfaatin, stop kontak, anak mana, chelsea, mode terbang, kotor, spesial, gulung tikar, nikung, ngebuletinnya, tembak*, dan *udah di atas*.

2. Implikasi hasil penelitian terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMA

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

instagram dapat dijadikan sebagai contoh pembelajaran teks anekdot.

DAFTAR PUSTAKA

Maharani, Putu Devi. 2011. *Permainan Bahasa Tokoh Punakawan Wayang Cenk Blonk*. Bali: Universitas Udayana.

Moleong, Lexy J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Rahardi, Kunjana. 2006. *Dimensi-dimensi Kebahasaan Aneka Masalah Bahasa Indonesia Terkini*. Jakarta: Erlangga.

Surastina. 2010. *Analisis Wacana: Humor Politik di Televisi*. Yogyakarta: Paradigma Indonesia.

Wijana, I Dewa Putu dan Rohmadi. 2011. *Analisis Wacana Pragmatik Kajian Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Wijana, I Dewa Putu. 2004. *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Ombak.