

UPAYA MEMBANGUN HUMOR DALAM WACANA MEME MELALUI PERMAINAN BUNYI (KAJIAN SEMANTIK)

Mochamad Ighfir Sukardi^a, Sumarlam^b, Sri Marmanto^c

^{a,b,c} Linguistik Deskriptif, Pascasarjana Universitas Sebelas Maret

Abstract

This research aims to describe two things. First, sound game techniques used to build humor in memes. Second, the way the sound plays builds humor in memes. The approach used in this research is semantic combinatorial. This research is included in qualitative descriptive research. Data collection in this research using purposive sampling. Data collected using techniques simak and catat. The data in this study were analyzed using padan referensial method with the basic technique of hubung banding (Mahsun, 2014), is connecting new forms and meanings that are presented by the sound game. The results showed that of the 100 memes analyzed, 156 sound alteration data were found. The sound alteration in the meme consists of 10 sound-playing techniques. Sound alteration techniques found include substitution technique with 100 data, insertion technique with 14 data, technique of release with 14 data, technique of giving pause with 10 data, permutation technique with 8 data, technique of addition with 4 data, technique of sound defense with 2 data, deletion of pause technique with 2 data, pause alteration technique with 1 data, and sound elongation technique with 1 data.

Keywords: sound alteration, humor, memes

PENDAHULUAN

Era informasi digital memberikan kemudahan pada masyarakat dalam menjalin komunikasi. Kemudahan tersebut menuntut lahirnya media yang mampu mengemas pesan, gagasan, kritik, bahkan humor secara singkat dan padat. Atas dasar itulah meme muncul dan mendapatkan tempat dalam ruang komunikasi digital. Meme adalah ide, gagasan, kebiasaan, atau gaya yang menyebar dari orang ke orang dalam suatu budaya (Diaz, 2013: 84). Buchel (2012: 29) mendefinisikan meme dengan tulisan yang sering kali disertai dengan gambar, foto, dan karakter tertentu.

Meme memberikan jalan baru untuk mengkombinasikan kreatifitas, seni, pesan, dan humor dalam ruang komunikasi digital. Meme juga menjadi wadah untuk mengekspresikan perasaan, merepresentasikan kondisi sosial, mengkritisi sebuah fenomena, bahkan melakukan perlawanan. Kemudahan dalam pembuatan dan penyebaran menjadikan meme alat komunikasi massa yang banyak dipilih masyarakat digital. Selain itu, meme juga membawa kesan santai dan menghibur sehingga mudah diterima oleh semua kalangan.

Pada awalnya meme memang tidak terikat dengan kesan apapun. Kita bisa membuat meme motivasi dan serius atau himbauan-himbau yang formal. Namun, saat ini meme cenderung lekat dengan humor yang menghibur dan satire. Kalau kita harus merumuskan indikator untuk

menilai sebuah meme pada dewasa ini, maka ada satu indikator yang wajib masuk, yaitu tingkat kelucuan atau humor.

Humor adalah sebuah upaya verbal atau visual untuk merangsang senyum dan tawa pendengar atau orang yang melihatnya (Wijana, 2003: xx). Selain sebagai hiburan, Wijana (2003: 3) menjelaskan bahwa humor bisa membebaskan diri manusia dari beban kecemasan, kebingungan, kekejaman, dan kesengsaraan.

Salah satu teknik membangun humor adalah permainan bunyi. Humor dengan permainan bunyi memanfaatkan kemiripan bunyi atau bentuk dari dua atau lebih kata yang secara makna berbeda. Permainan bunyi harus memperhitungkan asosiasi dan setiap dimensi makna yang dimiliki oleh masing-masing kata. Selain itu, permainan bunyi harus mampu menciptakan kepaduan relasi bentuk dan makna untuk membangun sebuah humor. Secara umum humor seperti ini lebih dikenal dengan nama Pelesetan, Humor Pelesetan, atau Pelesetan Kata.

Teknik permainan bunyi dalam penelitian ini merujuk pada formula aspek fonologi dalam humor yang dirumuskan oleh Wijana (2003: 131-135). Wijana (1985, 1995) dan Pradopo (1985) pernah mengkaji humor dari segi permainan bahasa. Penelitian-penelitian tersebut secara garis besar menemukan bahwa humor verbal penuh dengan penyimpangan aspek-aspek kebahasaan baik secara fonologis, semantis, maupun pragmatik.

Penelitian lain yang terkait pernah dilakukan oleh Marwan (2013) dengan data dari buku humor bergambar. Fokus penelitiannya tidak hanya pada aspek bahasa saja, tetapi juga pada gambar yang oleh peneliti dikaji dengan pendekatan semiotika. Selanjutnya, ada Sudaryanto (2012) dan Purwanti (2006) dengan menggunakan data verbal yang dikaji menggunakan sosiopragmatik. Penelitian ini berusaha mendeskripsikan penyimpangan aspek pragmatik dalam humor, kemudian hasil dari penyimpangan pragmatik ditelaah lebih dalam untuk menemukan adanya pengaruh dari topik pembicaraan yang memberikan pembicara celah untuk melakukan penyimpangan pragmatik.

Penelitian humor dengan kajian linguistik yang lainnya adalah penelitian dari Romadloni, (2016) dan Rustono, (1998). Berbeda dari penelitian sebelumnya, penelitian mereka fokus menggunakan pendekatan pragmatik dengan data verbal berupa dialog. Penelitian difokuskan pada pendeskripsian pemanfaatan aspek kebahasaan untuk melakukan pelanggaran-pelanggaran pada prinsip kerjasama dan prinsip kesantunan.

Dari sekian banyak penelitian Bahasa humor, ada hal penting yang harus diperhatikan. Semua penelitian humor dengan kajian pragmatik cenderung menginduk pada penelitian Wijana (1995). Bahkan kalau dicermati lebih mendalam, penelitian-penelitian tersebut hanya berbeda datanya saja. Kerangka berpikir, teori yang digunakan, dan tahap analisisnya

menginduk pada penelitian Wijana (1995). Belum peneliti temukan pendekatan baru atau pemfokusan pada subkajian Bahasa tertentu dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan. Dengan kata lain, mengulas penelitian Wijana (1995) sangatlah diperlukan untuk menemukan gap penelitian.

Penelitian tentang humor sering dilakukan oleh Wijana (1985; 1994; 1995; 2003). Di awal penelitiannya, Wijana (1985) terfokus pada aspek kebahasaan seperti permainan bunyi, permainan relasi makna, dan permainan pasif-aktif. Pembahasan fokus pada pendeskripsian permainan bunyi, permainan relasi makna, dan permainan pasif-aktif yang ditemukan dalam humor. Selanjutnya Wijana (1994; 1995; 2003) memperdalam penelitiannya dengan melihat aspek kebahasaan digunakan untuk melakukan penyimpangan-penyimpangan prinsip pragmatik. Wijana (1995) melakukan kajian yang mendalam terhadap aspek semantik homonimi dalam penggunaan bahasa humor. Kajian yang telah dilakukan oleh Wijana melahirkan beberapa tujuan penggunaan Bahasa dalam ranah humor. Salah satu temuannya terkait pemanfaatan aspek fonologi akan dijadikan dasar pijakan penelitian ini.

Salah satu sifat dan kunci keberhasilan dari humor adalah kebaruan. Humor selalu dituntut untuk segar dan tidak terduga. Dengan demikian, proses kreatif terus-menerus dipacu untuk berkembang dalam penciptaan humor. Sementara itu, meme adalah media baru yang lekat dengan humor yang merupakan hasil tuntutan era informasi digital (era yang menuntut kepraktisan, kecepatan, dan kepadatan). Artinya, permainan Bahasa dalam humor juga terus mengalami perkembangan. Peneliti berpandangan bahwa perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk memetakan perkembangan tersebut. Penelitian perlu memfokuskan diri pada satu subkajian agar memperoleh hasil yang rinci dan tuntas terkait perkembangan yang terjadi.

Uraian yang sudah disampaikan mendasari penelitian ini untuk fokus mengkaji permainan bunyi dalam meme. Berikut detail poin tujuan penelitian ini: (1) mendeskripsikan apa saja teknik permainan bunyi yang dimanfaatkan untuk membangun humor dalam meme. (2) mendeskripsikan bagaimana permainan bunyi membangun humor dalam meme.

Penelitian ini menggunakan pendekatan semantik kombinatorial. Langkah itu diambil agar peneliti memiliki keleluasaan untuk mengamati kondisi makna dalam meme. Permainan bunyi dikaji menggunakan rumusan teknik permainan bunyi yang sudah ditemukan oleh Wijana (1995).

Humor verbal adalah humor yang dipresentasikan dengan kata-kata misalnya berupa tulisan atau ujaran. Sedangkan humor nonverbal dengan gerak-gerik atau gambar misalnya dalam pantonim atau karikatur (Rustono, 1998). Humor verbal dapat diteliti secara linguistik karena unsur-unsur pembentuk kelucuannya berupa permainan kata atau permainan bahasa.

Humor tidak lepas dari unsur penciptaannya yang memanfaatkan potensi bahasa sebagai sumber kelucuan. Salah satu kreativitas yang dilakukan adalah memanfaatkan berbagai aspek kebahasaan seperti aspek fonologis (Wijana, 2003: 131-135). Aspek fonologis berhubungan dengan bunyi bahasa yang dituturkan. Bunyi merupakan satuan kebahasaan terkecil dalam hierarki gramatikal (Wijana, 2003: 131-135). Secara garis besar bunyi-bunyi bahasa dibedakan menjadi 2 yaitu fon (phone) dan fonem (phoneme). Fon adalah semua bunyi bahasa dengan tidak mempertimbangkan kapasitasnya sebagai pembeda makna sedangkan fonem adalah sejumlah fona yang memiliki potensi sebagai pembeda makna (Wijana, 2003: 131-135). Wijana (2003: 131-135) menyatakan permainan aspek fonologis dalam humor dapat dilakukan dengan teknik substitusi, permutasi, penyisipan, penambahan bunyi, dan pelepasan bunyi.

Metode penelitian diperlukan dalam mencapai sasaran penelitian karena metode yang merumuskan ide dan pikiran yang didasarkan pada pendekatan ilmiah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Hal ini dikarenakan data yang dianalisis bukan berupa angka-angka, lambang-lambang atau koefisien tentang hubungan antar-variable. Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (Sugiyono, 2014; Aminudin, 1990; Moleong, 2013).

Data dalam penelitian ini berupa teks meme yang mengandung permainan bunyi sebagai upaya membangun humor. Sumber data dalam penelitian ini adalah meme yang diambil dari web Meme Comic Indonesia (MCI), dapat diakses di www.memecomic.id. Meme diambil dalam rentang waktu 8 bulan, dimulai dari Januari sampai Agustus 2017. Data-data dikumpulkan menggunakan metode simak dengan teknik lanjutan catat. Penggunaan metode simak dengan teknik lanjutan catat dalam penyediaan data bukanlah proses yang terpisah (Mahsun, 2014). Selanjutnya data dianalisis menggunakan metode padan referensial dengan teknik hubung banding (Mahsun, 2014), yaitu menghubungkan-bandingkan bentuk dan makna baru yang dihadirkan oleh permainan bunyi. Analisis data digunakan untuk mendukung kodifikasi, reduksi data, penyajian data, dan intepretasi sesuai dengan kerangka kerja penelitian kualitatif (Sugiono, 2014).

PEMBAHASAN

Permainan Bunyi

Berangkat dari penelitian telah dilakukan, hasil keseluruhan data permainan bunyi yang ditemukan dari 100 meme adalah 156 data. Permainan bunyi yang ditemukan dalam meme meliputi:

Table 1. Sajian hasil permainan bunyi

NO.	PERMAINAN BUNYI	JUMLAH
1.	Teknik Substitusi	100 data
2.	Teknik Penyisipan	14 data
3.	Teknik Pelesapan	14 data
4.	Pemberian Jeda	10 data
5.	Teknik Permutasi	8 data
6.	Teknik Penambahan	4 data
7.	Pemertahanan Bunyi	2 data
8.	Penghilangan Jeda	2 data
9.	Perubahan Jeda	1 data
10.	Pemanjangan bunyi	1 data
TOTAL		156 data

1. Substitusi Bunyi

Dari 156 data permainan bunyi yang ditemukan, ada 100 data penggunaan teknik substitusi bunyi. Substitusi bunyi yaitu penggantian unsur di dalam kata tersebut, sehingga tercipta sebuah kata baru yang hampir mirip secara bentuk atau bunyi serta memiliki makna yang berbeda (Wijana, 2003: 131). Contoh data substitusi bunyi dalam wacana *meme*.

(1)



Data : Hidup itu penuh janda dan tawa.

Visual : Wanita seksi.

Pada data (1) ditemukan satu data substitusi bunyi. Substitusi bunyi yang terjadi dalam data (1) menyangkut satu konsonan, yaitu /c/ menjadi /j/ pada kata *canda* menjadi *janda*. Meskipun kata “*canda*” tidak dimunculkan sebagai objek yang disimpangkan dalam meme. Namun, keberadaan kata “*canda*” yang menjadi sasaran atau yang dikenai perlakuan substitusi bisa dilacak dari konteks meme dan penggunaan kolokasi pada data (1). Kata *canda* secara leksikal bermakna ‘senda gurau’, sedangkan kata *janda* bermakna ‘wanita yang sudah tidak bersuami lagi’. Permainan bunyi dalam data ini mengakibatkan makna awal ‘hidup tanpa beban dan penuh kebahagiaan’ berubah menjadi ‘hidup dengan banyak janda sangat menyenangkan’. Substitusi /c/ menjadi /j/ pada kata *canda* menjadi *janda* sanggup menghadirkan kontras nuansa makna. *Canda* memiliki nuansa maknanya positif sedangkan *janda* nuansa maknanya negatif dalam konteks data (1).

2. Teknik Penyisipan

Dari 156 data permainan bunyi yang ditemukan, ada 14 data penggunaan teknik penyisipan bunyi. Penyisipan bunyi adalah permainan fonetis dengan penambahan satu fonem atau lebih di tengah kata (Wijana, 2003: 135). Contoh data penyisipan bunyi dalam wacana meme.

(2)



Data : Tarno.

Visual : Gambar editan bungkus produk makanan ringan Taro.

Pada data (2) ditemukan satu data penyisipan bunyi. Penyisipan bunyi yang terjadi dalam data (2) adalah kata *taro* yang merupakan nama produk makanan ringan mendapat penyisipan bunyi /n/ menjadi *tarno*. Penyisipan bunyi tersebut mampu memberikan gambaran lain, dari awalnya *taro* yang merupakan produk makanan ringan ternama di Indonesia menjadi *tarno* yang merupakan pesulap tua yang lucu. Permainan bunyi dengan kemampuan membelokkan satu rujukan tertentu setelah unit pembentuknya mendapatkan penyisipan mampu memberikan ketidakterdugaan bagi pembacanya. Penyisipan tersebut menghadirkan objek (*tarno*) yang sejak awal lekat dengan kesan lucu. Hal yang demikian memiliki potensi untuk membangun sebuah humor dalam sebuah meme.

3. Teknik Pelepasan

Dari 156 data permainan bunyi yang ditemukan, ada 14 data penggunaan teknik pelepasan bunyi. Pelepasan bunyi yaitu pelepasan atau penghilangan satu fonem atau lebih dalam satu struktur kata. Sebuah kata sangat memungkinkan memiliki makna yang sama sekali berbeda bila salah satu atau beberapa bunyi yang merupakan elemen pembentuknya dihapuskan atau dihilangkan (Wijana, 2003: 139).

(3)



Data : Murai Medan. Marai Edan.

Visual : Membandingkan gambar burung murai medan dengan wanita seksi.

Pada data (3) ditemukan satu data substitusi bunyi dan pelepasan bunyi. Substitusi bunyi yang terjadi dalam data (3) menyangkut satu vokal, yaitu /u/ menjadi /a/ pada kata *murai* menjadi *marai*. Pelepasan bunyi yang terjadi dalam data (3) melibatkan bunyi konsonan /m/ dari kata *medan* menjadi *edan*. Pelepasan yang dilakukan dalam data ini bertujuan untuk memberikan perbandingan antara Murai Medan dengan *marai medan* yang pada kata *medan*-nya mengalami pelepasan /m/. Data ini juga diringi dengan unsur visual yang membandingkan antara gambar burung Murai Medan dengan gambar wanita cantik dengan dandanan yang seksi dan menggoda. Dari unsur visual yang ditampilkan meme, perujukan makna dari *marai edan* adalah wanita yang bisa menyebabkan *edan*. Kata “*marai*” diambil dari bahasa Jawa yang dalam bahasa Indonesia bermakna “membuat atau menyebabkan”. Makna kata *edan* yang dihadirkan dalam meme tentu harus dilacak berdasarkan pose wanita tersebut yang menggoda dan menantang. Berdasarkan hal itu maka pelepasan bunyi /m/ diharapkan mampu menghadirkan kata *edan* dengan makna ‘wanita yang bisa membuat lelaki menjadi edan’ atau ‘wanita yang daya godanya menggila (diatas rata-rata)’. Perbandingan dua hal yang berbeda tetapi memiliki kemiripan segi bunyi berpotensi untuk membangun sebuah humor atau kelucuan dalam meme. Murai Medan dalam data ini memiliki nuansa makna yang netral, sedangkan *marai edan* nuansa maknanya cenderung negatif.

4. Pemberian Jeda

Dari 156 data permainan bunyi yang ditemukan, ada 10 data penggunaan teknik pemberian jeda. Pemberian jeda berkaitan dengan penjedaan yang dilakukan ditengah unit pembentuk kata. Hal tersebut berakibat pada hilangnya kata awal dan memunculkan dua kata baru yang secara makna berbeda dari kata awalnya.

(4)



Data : Awat korban KB merajalela. Berhati2lah dengan KB. Keluar ga Berencana.

Visual : gambar seorang lelaki bersurban dan berjenggot.

Pada data (4) ditemukan satu data pemberian jeda. Pemberian jeda yang terjadi dalam data (4) membuat kata *keluarga* menjadi dua kata baru yaitu *keluar* dan *ga* (bentuk kata tidak baku dari kata *tidak*). Pemberian jeda berakibat pada pemunculan makna yang berbeda dari asalnya. Kepanjangan dari KB adalah *keluarga berencana*. Keluarga berencana merupakan satu program dari pemerintah untuk mengatur jumlah kelahiran dalam satu keluarga. Pada data ini, satuan lingual *keluarga berencana* mengalami perlakuan yaitu pemberian jeda, sehingga *keluarga berencana* menjadi satuan lingual baru *keluar ga berencana*. Satuan lingual keluarga berencana memiliki makna ‘sebuah keluarga dengan rencana kelahiran’ dan satuan lingual *keluar ga berencana* memiliki makna ‘keluar tanpa ada perencanaan sebelumnya’. Konteks meme harus dipertimbangkan untuk merumuskan makna dari hasil pemberian jeda dalam data ini, karena berhubungan dengan kontrol kelahiran maka kata *keluar* dalam data ini lebih tepat dimaknai atau dihubungkan dengan kelahiran. Data ini menarik karena pemunculan kata *keluar* dalam kaitannya dengan kelahiran bisa bermakna ganda. Satuan lingual *keluar ga berencana* bisa dimaknai ‘kelahiran yang tidak direncanakan’ dan bisa juga bermakna ‘sesuatu yang keluar tanpa perencanaan saat melakukan hubungan intim’. Permainan bunyi dengan cara memberi jeda mampu menghadirkan lompatan makna yang mengejutkan pembaca dalam data (4). Makna kejutan seperti dalam data (4) memiliki potensi untuk merangsang tawa pembacanya.

5. Teknik Permutasi

Dari 156 data permainan bunyi yang ditemukan, ada 8 data penggunaan teknik permutasi bunyi. Permutasi bunyi yaitu perubahan deret unsur-unsur pada kata baik yang disengaja

maupun tidak sengaja dan sering menimbulkan efek kelucuan bagi pendengarnya (Wijana, 2003: 133). Contoh data permutasi bunyi dalam wacana meme.

(5)



Data : Kalian semua guci. Aku penuh soda.

Visual : gambar minuman bersoda dan beberapa guci.

Pada data (5) ditemukan satu data permutasi bunyi. Permutasi bunyi yang terjadi dalam data (5) adalah posisi /d/ ⇔ /s/ dari kata *dosa* menjadi *soda*. Ungkapan yang sebenarnya adalah “*kalian semua suci. Aku penuh dosa*”, tetapi ungkapan tersebut dipelesetkan dalam meme menjadi “*kalian semua guci. Aku penuh soda*”. Data ini adalah pelesetan atau penyimpangan dari lirik lagu Awkarin. Awkarin adalah artis remaja yang kontroversial dan banyak menuai kritik bahkan ejekan dari warga net. Salah satu sarana untuk mengejek artis kontroversial ini adalah meme. Ada banyak meme yang secara konten merupakan ejekan untuk Awkarin dan data ini adalah salah satunya. Permainan bunyi dalam data ini adalah manifestasi dari kebencian terhadap Awkarin oleh sebagian besar warga net, maka potensi kelucuan dalam meme cenderung bertumpu pada konteks kemunculan meme dan aktualnya isu soal Awkarin. Permainan makna dalam meme ini kurang mengandung satu bangunan humor, tetapi saat meme ini dilihat berdasarkan alasan dan fungsi kemunculannya, meme ini memiliki potensi dalam membangun sebuah humor. Simpulan tersebut didapat dari kenyataan bahwa kemunculan data ini sifatnya untuk menertawakan satu pihak tertentu. Salah satu konsep humor adalah munculnya pihak atau objek yang ditampilkan secara cacat, penuh salah, terpojok, atau layak dihina memiliki potensi untuk merangsang tawa seseorang.

6. Teknik Penambahan

Dari 156 data permainan bunyi yang ditemukan, ada 4 data penggunaan teknik penambahan bunyi. Penambahan bunyi bersangkutan dengan penambahan bunyi di depan atau di belakang kata (Wijana, 2003:138).

(6)



Data : Janji harus ditepati karena janji adalah kutang.

Visual : gambar bra tergantung.

Pada data (6) ditemukan satu data penambahan bunyi. Penambahan bunyi yang terjadi dalam data (6) adalah penambahan bunyi /k/ diawal kata *utang* menjadi *kutang*. Meskipun kata “*utang*” tidak dimunculkan sebagai objek yang disimpangkan dalam meme. Namun, keberadaan kata “*utang*” yang menjadi sasaran atau yang dikenai perlakuan penambahan bisa dilacak dari konteks dan penggunaan kolokasi pada data (6). Kata *utang* bermakna ‘uang yang dipinjam dari orang lain’, sedangkan kata *kutang* bermakna ‘pakaian dalam wanita untuk menutupi payudara’. Data ini merupakan penyimpangan dari sebuah petua tentang sebuah janji. Penambahan bunyi dalam data ini menyebabkan terjadinya kejanggalan makna. Sebuah petua atau pesan yang seharusnya mudah dipahami dan logis diselewengkan menjadi absurd dan janggal. Kejanggalan atau keabsurdan yang dihadirkan dalam data ini memiliki potensi untuk membangun humor atau kelucuan dalam meme.

7. Pemertahanan Bunyi

Dari 156 data permainan bunyi yang ditemukan, ada 2 data penggunaan teknik pemertahanan bunyi. Pemertahanan bunyi berkaitan dengan upaya membangun humor dengan mempertahankan setengah sampai sebagian bunyi unsur pembentuk kata. Pada pemertahanan bunyi, setengah atau sebagian besar unsur atau unit pembentuknya mengalami perubahan.

(7)



Data :Berfikir baik = Husnuzon. Berfikir buruk = Su'uzon. Gak berfikir = Fadlizon

Visual : gambar politisi Indonesia Fadlizon yang sedang melamun.

Pada data (7) ditemukan satu data pemertahanan bunyi. Bunyi yang dipertahankan dalam data (7) adalah bunyi silabel /zon/. Selain bunyi silabel /zon/ yang dipertahankan, unsur bunyi pembentuk yang lainnya berubah-ubah. Pemertahanan bunyi dalam meme cenderung membandingkan lebih dari dua hal atau objek yang kesemuanya memiliki kesamaan bunyi sebagai pengikat perbandingannya. Teknik pemertahanan bunyi dalam data ini menghadirkan asosiasi makna yang tidak terduga dalam pembandingannya. Pada data ini dapat dilihat bagaimana bunyi silabel /zon/ dipertahankan dan kemudian memberi kejutan pada objek akhirnya. *Husnuzon* (bentuk tidak baku dari husnuzan) dan *Su'uzon* (bentuk tidak baku dari suuzan) adalah istilah serapan dari bahasa arab, tetapi *Fadlizon* (penulisan yang benar Fadli Zon) adalah nama politisi di Indonesia yang bukan termasuk istilah serapan dari bahasa arab. Secara pelafalan, *Husnuzon* (bentuk tidak baku dari husnuzan) dan *Su'uzon* (bentuk tidak baku dari suuzan) lebih dekat dengan masyarakat dibandingkan dengan bentuk bakunya. Pembandingan dalam data ini diikat oleh kesamaan bunyi di akhir yaitu /zon/. Kemudian diberikan asosiasi makna dengan melabeli Fadli Zon sebagai sosok politisi yang tidak pernah menggunakan pikirannya. Fadli Zon adalah salah satu politisi yang banyak menuai kritik dari masyarakat karena sikap-sikapnya. Meme ini bisa jadi adalah perwujudan dari kritik masyarakat pada Fadli Zon. Pelabelan Fadli Zon sebagai politisi yang tidak pernah berpikir inilah yang akan membangun asosiasi makna dengan *Husnuzon* dengan makna 'berpikir baik' dan *Su'uzon* dengan makna 'berpikir buruk'. Pemertahan bunyi dengan menghadirkan asosiasi makna yang tidak terduga memiliki potensi untuk membangun humor atau kelucuan dalam meme.

8. Penghilangan Jeda

Dari 156 data permainan bunyi yang ditemukan, ada 2 data penggunaan teknik penghilangan jeda. Penghilangan jeda berkaitan dengan penghilangan jeda antar satu kata dengan kata yang lain, sehingga yang awalnya dua kata setelah mendapat penghilangan jeda menjadi satu kata. Dalam penelitian ini, ditemukan satu data penghilangan jeda dari penamaan yang dibangun dari dua kata.

(8)



Data : Rohman.

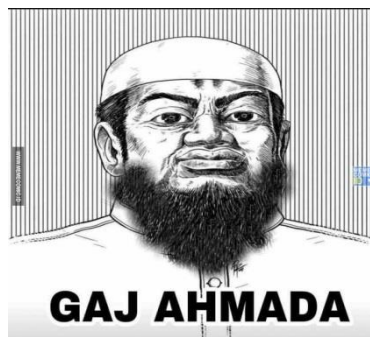
Visual : gambar Iron Man mengenakan peci.

Pada data (8) ditemukan satu data pelepasan bunyi /i/ pada *iron* menjadi *ron*, substitusi bunyi /n/ menjadi /h/ pada *ron* menjadi *roh*, dan penghilangan jeda. Penghilangan jeda yang terjadi dalam data (8) adalah *roh man* menjadi *rohman*. Unsur visual meme berupa gambar Iron Man mengenakan peci. Unsur visual tersebut secara tidak langsung menunjukkan bentuk asal unsur verbal dalam meme yaitu *Iron man* yang mendapat beberapa perlakuan salah satunya penghilangan jeda menjadi *rohman*. Pada data ini ditemukan lebih dari satu teknik permainan bunyi. Penggunaan lebih dari satu teknik permainan bunyi beresiko mengurangi daya lucu dalam meme. Hal tersebut dikerenakan semakin banyak teknik yang digunakan maka akan semakin jauh tingkat kemiripan yang dihasilkan. Namun, data ini adalah kasus yang berbeda karena meme ini dilatarbelakangi oleh isu tentang kerajaan Majapahit sebagai kerajaan Islam yang merebak di masyarakat. Salah satu bukti yang diajukan adalah nama asli *gajah mada* yaitu *gaj ahmada*. Pengajuan hipotesis tersebut mendapatkan tanggapan beragam di masyarakat. Salah satu tanggapan dari warga net adalah menjadikan dugaan tersebut sebagai bahan gurauan. Salah satunya adalah memunculkan nama-nama tokoh dunia atau super hero yang diislam-islamkan. Data ini merupakan bagian dari fenomena tersebut, jadi humor yang terbangun dari data ini cenderung dipengaruhi oleh latar belakang tersebut.

9. Pengubahan Jeda

Dari 156 data permainan bunyi yang ditemukan, ada 1 data penggunaan teknik pengubahan jeda. Perubahan jeda yang ditemukan dalam penelitian ini terjadi pada nama seseorang yang terbentuk dari dua kata. Perubahan jeda dari nama seseorang sanggup memberikan nilai rasa yang berbeda.

(9)



Data : Gaj Ahmada.

Visual : gambar gajah mada mengenakan peci dan berjanggut.

Pada data (9) ditemukan satu data perubahan jeda. Perubahan jeda yang terjadi dalam data (9) adalah *gajah mada* menjadi *gaj ahmada*. Unsur visual meme berupa gambar Gajah Mada mengenakan peci dan berjanggut. Unsur visual tersebut secara tidak langsung menunjukkan bentuk asal unsur verbal dalam meme yaitu *gajah mada* yang mendapat perlakuan mengubah jeda menjadi *gaj ahmada*. Pengubahan jeda dalam data ini tentu akan memberikan dampak pada nama salah satu tokoh besar kerajaan Majapahit. Nama *gajah mada* yang memiliki nuansa rasa Jawa Hindu-Budha berubah menjadi *gaj ahmada* yang nuansa rasanya lebih Islami. Padahal selama ini masyarakat meyakini bahwa kerajaan Majapahit merupakan kerajaan Hindu-Budha. Isu tentang kemungkinan kerajaan Majapahit adalah kerajaan Islam sempat merebak di masyarakat. Data ini mengemas dugaan tersebut dalam bentuk meme dengan menambahkan unsur visual Gajah Mada berjanggut dan mengenakan peci. Pengubahan jeda yang mampu mengubah nilai rasa dari nama seseorang ternyata memiliki potensi untuk membangun sebuah humor dalam meme.

10. Pemanjangan Bunyi

Dari 156 data permainan bunyi yang ditemukan, ada 1 data penggunaan teknik pemanjangan bunyi. Pemanjangan bunyi berkaitan dengan dipanjangkannya satu unsur bunyi pembentuk kata untuk menghadirkan makna yang berbeda dari kata asal.

(10)



Data : Jika anda ingin bahagia, menikalah dengan pria berwibawa. Wiii...bawa berlian. Wiii...bawa duit. Wiii...bawa mobil.

Pada data (10) ditemukan satu data pemberian jeda pada kata *wibawa* menjadi *wi* dan *bawa*. Kemudian ditemukan juga satu data perpanjangan bunyi /i/ pada bunyi silabel /wi/ setelah mengalami pemberian jeda. Dua teknik tersebut menyebabkan kata *wibawa* berubah menjadi *wiii...bawa* (gaya ungkapan verbal terkejut). Pemanjangan bunyi pada data ini digunakan untuk menyimpangkan makna kata *wibawa*. Penyimpangan tersebut akan memberikan makna kejutan bagi pembacanya karena diawal pembaca diarahkan pada makna *wibawa* sebagai ‘pembawaan untuk dapat dihormati orang lain’. Selanjutnya makna tersebut secara mendadak dibelokkan dengan pemanjangan bunyi *wiii... bawa* yang memiliki makna ‘sebuah ukapan

kagum pada barang bawaan orang lain'. Dalam data ini pemanjangan bunyi sanggup menghadirkan makna kejutan pada pembacanya. Makna kejutan yang dihadirkan memiliki potensi untuk membangun humor dalam meme.

Selalu Ada yang Ditertawakan

Bersandar pada pengamatan yang telah dilakukan, penelitian ini akan menguraikan cara permainan bunyi dalam membangun humor. Permainan bunyi membangun humor dengan menghadirkan dua kata dengan tingkat kemiripan yang tinggi, tetapi memiliki kandungan makna yang berbeda bahkan cenderung kontras. Hal ini terlihat dari banyaknya permainan bunyi yang dikemas dalam bentuk penyimpangan dan perbandingan. Kemiripan bunyi dimanfaatkan untuk menghadirkan dan mempertentangkan kesenjangan makna dari dua kata yang mirip. Pertentangan yang diciptakan dengan permainan bunyi bertujuan untuk menghadirkan objek/hal/sesuatu dengan kesan positif/tinggi/baik dan sebaliknya. Menciptakan atau merangsang tawa berarti kita harus menyediakan objek/hal/sesuatu untuk ditertawakan. Permainan bunyi dimanfaatkan untuk menghadirkan objek/hal/sesuatu dengan kesan positif/tinggi/baik dan objek/hal/sesuatu dengan kesan negatif/rendah/buruk yang diwakili oleh dua kata yang mirip. Hal ini sejalan dengan konsep humor bahwa tawa bisa dirangsang dengan objek atau hal yang dipojokkan, dianggap lebih rendah, cacat, dan penuh kekurangan sehingga layak untuk ditertawakan. Penghadiran objek/hal/sesuatu yang ditertawakan direalisasikan dalam bentuk bahasa berupa kata mirip dengan asosiasi makna yang bertolak belakang. Selain dalam bentuk penyimpangan dan perbandingan, permainan bunyi juga dilakukan dalam bentuk teka-teki dan pemberian definisi. Dalam bentuk teka-teki dan definisi tawa berusaha dirangsang dengan cara mengelabui pembaca (pembaca sendirilah yang menjadi objek yang ditertawakan) dan sengaja salah memberikan definisi (karakter dan pembuat memelah yang menjadi objek yang ditertawakan).

Perkembangan Permainan Bunyi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan bunyi memiliki potensi untuk membangun humor dalam sebuah meme. Hal ini sejalan dengan pendapat Wijana (2003: 131-139) bahwa unsur bunyi bahasa memiliki potensi membangun kelucuan. Potensi tersebut dibangun dari proses kreatif memperlakukan unsur bunyi bahasa dengan menggunakan teknik-teknik tertentu. Dalam penelitian ini, ditemukan teknik-teknik permainan bunyi tertentu yang digunakan untuk membangun humor dalam meme. Wijana (2003: 131-139) mengatakan

bahwa humor memanfaatkan aspek bunyi untuk membangun kelucuan karena unsur bunyi dalam satu kata memiliki potensi untuk merubah makna.

Penelitian Wijana (2003: 131-135) menemukan terdapat lima teknik permainan bunyi yang digunakan untuk membangun humor. Teknik-teknik tersebut meliputi: substitusi, permutasi, penyisipan, penambahan bunyi, dan pelepasan bunyi. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, peneliti menemukan sepuluh teknik permainan bunyi, antara lain teknik substitusi, teknik permutasi, teknik penyisipan, teknik penambahan, teknik pelepasan, teknik pemberian jeda, teknik perubahan jeda, teknik penghilangan jeda, teknik pemanjangan bunyi, dan teknik pemertahanan bunyi.

Dalam penelitian ini, ditemukan teknik permainan bunyi yang sesuai dengan rumusan dari Wijana (2003) yakni teknik substitusi, teknik permutasi, teknik penyisipan, teknik penambahan, dan teknik pelepasan. Namun, dalam data yang dianalisis ditemukan teknik permainan bunyi lain, yaitu teknik pemberian jeda, teknik perubahan jeda, teknik penghilangan jeda, teknik pemanjangan bunyi, dan teknik pemertahanan bunyi. Penelitian ini menemukan teknik-teknik permainan bunyi yang baru dalam bahasa humor. Permainan bunyi dalam meme memunculkan lima teknik permainan bunyi yang belum ditemukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa unsur humor yang dibangun dalam meme lebih kompleks sehingga teknik permainan bahasanya lebih beragam. Tuntutan kebaruan dan kreatifitas dalam humor berdampak pada berkembangannya teknik-teknik permainan bunyi. Penelitian ini membatasi diri pada bahasan permainan bunyi dalam humor. Temuan penelitian ini bisa digunakan untuk melengkapi formula permainan bahasa humor yang sudah dirumuskan dengan sangat baik oleh Wijana (1995).

SIMPULAN

Upaya untuk membangun humor dalam era digital terutama dalam meme mengalami perkembangan yang signifikan. Penelitian ini menunjukkan perkembangan permainan bunyi yang sebelumnya terpusat dalam ranah segmental (substitusi, permutasi, penyisipan, penambahan, dan pelepasan) berkembang pada ranah suprasegmental (pemberian jeda, pengubahan jeda, penghilangan jeda, dan pemanjangan bunyi). Penelitian ini menghasilkan temuan lima teknik permainan bunyi baru. Teknik permainan bunyi tersebut, meliputi teknik pemberian jeda, teknik pengubahan jeda, teknik penghilangan jeda, teknik pemanjangan bunyi, dan teknik pemertahanan bunyi. Permainan bunyi membangun humor atau merangsang tawa dengan cara menghadirkan sebuah acuan untuk ditertawakan. Penghadiran tersebut direalisasikan dengan pola membandingkan, menyimpangkan, teka-teki, dan pendefinisian.

DAFTAR RUJUKAN

- Aminuddin. 1990. *Pengembangan penelitian kualitatif dalam bidang bahasa dan sastra*. Malang: Yayasan Asih Asah Asuh Malang.
- Ariyanto, J. 2013. *Analisis wacana humor rons imawan*. Tesis (tidak dipublikasikan). Yogyakarta: Fakultas Ilmu Budaya UGM.
- Buchel, B. 2012. *Internet memes as means of communication*. Brno: Masaryk University.
- Diaz, C. M. C. 2013. *Defining & characterizing the concept of internet meme*. Copenhagen: University of Copenhagen.
- Mahsun. 2014. *Metode penelitian bahasa tahapan strategi metode, dan tekniknya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Marwan, I. 2013. Wujud kebahasaan dalam wacana humor kajian semiotika. *Jurnal Al-Tsaqafa*. volume 10, No.1.
- Moleong, L. 2013. *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pradopo, S. W. dkk. 1987. *Humor dalam sastra jawa modern*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Purwanti, E. 2006. *Wacana humor dalam komedi ekstravaganza: Kajian sosiopragmatik*. Tesis (tidak dipublikasikan). Yogyakarta: Fakultas Ilmu Budaya.
- Romadloni, A. 2016. *Analisis humor dalam siaran curanmor radio yes cilacap*. Tesis (tidak dipublikasikan). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rustono. 1998. *Implikatur percakapan sebagai penunjang pengungkapan humor di dalam wacana humor verbal lisan berbahasa indonesia*. Disertasi (tidak dipublikasikan). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudaryanto. 2012. *Wacana humor verbal tulis Gus Dur: Kajian sosiopragmatik*. Tesis (tidak dipublikasikan). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2014. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Wijana, I. D. P. 1995. *Wacana kartun dalam Bahasa Indonesia*. Disertasi (tidak dipublikasikan). FIB UGM. Tidak diterbitkan.
- Wijana, I. D. P. 1994. Pemanfaatan homonimi di dalam humor. *Humaniora I*.
- Wijana, I. D. P. 1985, Bahasa Indonesia dalam cerita humor. *Linguistik Indonesia* No.5, Th. III. Jakarta: Masyarakat Linguistik Indonesia
- Wijana, I. D. P. 2003. *Kartun: Studi tentang permainan bahasa*. Yogyakarta: Ombak.