

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti akan membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah yang akan diteliti, tujuan penelitian, manfaat penelitian yang mencakup manfaat teoritis dan manfaat praktis, serta struktur organisasi dari penelitian yang disusun.

1.1 Latar Belakang

Meme merupakan salah satu fenomena yang dihasilkan dari perkembangan budaya di era modern yang menyebar melalui internet (Murfianti, 2019). Shifman (2012) mengemukakan bahwa meme dapat berupa ide, simbol, atau praktik yang terbentuk dalam turunan yang beragam, seperti melodi, frasa yang menarik, gaya berpakaian, atau gaya arsitektur. Meme bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga merupakan alat komunikasi yang kuat di era digital, dapat berkembang dan berubah dengan cepat, mencerminkan tren, peristiwa terkini, atau peristiwa budaya populer. Shifman (2014) juga mendefinisikan meme internet sebagai objek digital yang berbagi ciri-ciri umum mengenai konten, bentuk yang diciptakan secara kooperatif, didistribusikan, ditiru dan diubah oleh banyak pengguna internet. Sementara itu Adiba (2018) menyatakan bahwa meme adalah gambar, video, kata, atau bentuk lain yang bersifat lucu dan disebarluaskan secara luas oleh pengguna internet dengan variasi kecil yang seringkali ditambahkan. Meme yang umumnya bersifat menghibur tentu saja tidak lepas dari unsur humor.

Humor merupakan aspek penting yang diperlukan dalam komunikasi sehari-hari untuk membuat suasana antara penutur dan mitra tutur menjadi lebih menarik, kreatif, aktif, inovatif dan rekreatif (Rohmadi, 2010). Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, komunikasi antar manusia dapat dilakukan tanpa harus bertatap muka, seperti menggunakan telepon, dan perangkat komunikasi tidak langsung lainnya melalui media sosial (Sari, dkk., 2018). Dalam hal ini, perkembangan cara komunikasi juga meliputi komunikasi yang mengandung humor di dalamnya. Seringkali humor menjadi elemen penting dalam komunikasi *online* dan di platform media sosial, yang memengaruhi cara memahami dan mengaplikasikan humor dalam kehidupan sehari-hari mereka (Fauzan, dkk., 2023).

Media sosial merupakan sebuah media daring yang para penggunanya dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi (Juju dan Suliantana, 2010). Sementara itu, Williamson sebagaimana dikutip Widjajanto (2013: 143) menyatakan bahwa media sosial adalah media yang didesain untuk menyebarkan pesan melalui interaksi sosial dan dibuat dengan teknik-teknik publikasi yang mudah diakses dan berskala besar (Nugraha, dkk., 2015). Media sosial menjadi tempat penyebaran meme yang masif, tempat para pengguna internet dapat dengan leluasa membuat meme, menambahkan variasi dan berinteraksi melalui meme.

Dalam perkembangannya, meme yang pada awalnya berbentuk gambar dan tulisan perlahan menjadi lebih beragam. Meme kemudian dapat berbentuk gambar bergerak (GIF), dan bahkan berbentuk video. Meme yang diciptakan, ditiru, dan disebarluaskan tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga berupa gambar, video, dan audio (Mahadian, dkk., 2019). Media sosial menjadi tempat penyebaran dan perkembangan meme yang dapat diakses oleh seluruh pengguna internet di dunia. Terdapat berbagai platform seperti Facebook, Threads, Instagram, X (dahulu Twitter), Pinterest, TikTok dan Youtube yang menjadi tempat persebaran meme. Jika internet adalah surganya meme, maka Youtube adalah surganya peneliti meme. Shifman (2014) menyatakan bahwa Youtube tidak hanya berkembang sebagai pusat penyebaran meme tetapi juga membuat penyebaran, variasi, dan popularitas meme menjadi sangat transparan. Khususnya pada platform Youtube, jenis meme yang berkembang adalah video meme.

Video meme atau video mimetik adalah klip populer yang menarik banyak keterlibatan kreatif pengguna dalam bentuk parodi, pastiche, mash-up, atau karya turunan lainnya (Hidayah dan Mahadian, 2019). Gambar dan video meme yang saat ini dikenal oleh masyarakat merupakan produk dari penyebaran informasi budaya (Pratamanti, dkk., 2021). Sehingga, video meme dapat diartikan sebagai video pendek yang mengandung unsur humor dan seringkali menggunakan teknik editing kreatif serta dialog lucu untuk menghibur penonton.

Salah satu meme berbentuk video yang paling populer adalah “Gangnam Style”, sebuah karya seorang musisi PSY asal Korea Selatan. Video yang diunggah pada 15 Juli 2012 tersebut menjadi sangat populer bukan hanya karena lagu dan musiknya saja. “Gangnam Style” menghadirkan unsur budaya Korea serta tarian

yang unik sehingga menarik perhatian dunia dan banyak orang yang mengikuti gerakan tariannya (Priherdityo dalam Hidayah dan Mahadian, 2019). Fenomena “Gangnam Style” tersebut merupakan contoh pemahaman dari video mimetik di mana hal tersebut menunjukkan bahwa praktik membuat konten berulang yang sederhana di Youtube sebenarnya sedang direplikasi. Orang-orang tidak hanya meniru video tertentu, tetapi sekelompok sifat tekstual yang diidentifikasi sebagai katalis untuk ditiru oleh orang lain (Hidayah dan Mahadian, 2019).

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, meme, terutama video meme tidak lepas dari unsur humor. Humor berakar dalam penggunaan bahasa, bergantung pada perangkat linguistik seperti puns, ironi, dan inkongruitas untuk menciptakan efek komedi (Attardo, 1994). Memahami penggunaan bahasa di media sosial dapat memberikan wawasan tentang dinamika komunikasi modern dan budaya digital (Herring, 2013). Maka dari itu, pemahaman bahasa diperlukan untuk dapat menikmati humor dalam video meme.

Humor Korea adalah humor yang unik karena memiliki akar yang kuat dalam nilai-nilai Konfusianisme serta perpaduan yang khas antara tradisi dan modernitas. Berbeda dengan humor Barat yang sering menekankan individualisme dan satire yang eksplisit, humor Korea cenderung lebih halus, bergantung pada konteks, dan sangat terkait dengan harmoni sosial serta penghormatan terhadap hierarki (Kim dan Plester, 2019). Selain itu, humor Korea sering kali menggunakan humor metaforis dan halus, terutama di ruang-ruang tradisional seperti kuil dan istana, di mana humor dirancang untuk menciptakan keakraban dan rasa tempat yang unik. Jenis humor ini lebih tentang kesenangan yang halus dan apresiasi terhadap nuansa budaya, bukan hanya tertawa secara terbuka (Han, 2004). Ditinjau dari keahsaannya, dalam humor Korea, permainan kata merupakan komponen yang penting. Permainan kata memberikan dimensi lebih dalam pada komedi Korea, menarik perhatian penonton dengan bahasa yang kreatif dan humor yang pintar (Koreatraveler, 2024).

Teori mengenai teknik penciptaan humor dicetuskan oleh Arthur Asa Berger pertama kali pada tahun 1993 pada bukunya yang berjudul “An Anatomy of Humor”, yang kemudian dikembangkan pada tahun 1997 dengan buku “The Art of Comedy Writing”. Berger (1997) mengategorikan humor ke dalam empat kategori

besar yaitu *language* (bahasa), *logic* (logika), *identity* (identitas) dan *action* (tindakan). *Language* adalah humor yang timbul dari penggunaan bahasa, *logic* adalah humor yang tercipta melalui hasil pemikiran ideasional, *identity* adalah humor yang timbul dari eksistensial suatu karakter, dan *action* adalah humor yang terjadi karena kontak fisik atau komunikasi *non-verbal*.

Ditinjau dari perspektif linguistik, analisis terhadap teknik penciptaan dan tuturan humor dalam video meme sangat menarik, terutama ketika difokuskan pada aspek kebahasaan. Attardo (2001) menekankan pentingnya analisis pragmatik dalam memahami ‘bagaimana humor disampaikan, diterima, dan diinterpretasikan dalam interaksi sosial’. Dalam kajian pragmatik terdapat unit analisis yang mencakup tindakan penutur dalam proses komunikasi yaitu tindak tutur atau *speech act*.

Teori tindak tutur yang dikembangkan oleh Austin dan Searle menyediakan kerangka yang tepat untuk menganalisis bagaimana humor dibangun dan disampaikan melalui bahasa. Austin (1962) menyatakan bahwa tindak tutur tidak hanya sebatas mengucapkan kata-kata, tetapi juga melibatkan tindakan yang dilakukan berdasarkan tuturan tersebut. Dalam tindak tutur, humor membutuhkan konteks yang tepat agar dapat menjadi lucu dan efektif. Konteks merupakan sesuatu hal yang dapat membuat atau memengaruhi maksud dari suatu tuturan itu sendiri (Krisadewa dan Rahardi, 2021). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa konteks dan penggunaan jenis tindak tutur memegang peranan penting dalam menentukan apakah suatu humor dapat menjadi lucu dan diterima dengan baik oleh penerimanya.

Fenomena yang penulis temukan berdasarkan pemaparan di atas adalah berkembangnya video meme berbahasa Korea di platform Youtube. Meme yang pada umumnya bergenre komedi dan mengandung humor menjadi topik yang menarik untuk diteliti. Terdapat banyak sekali kanal Youtube asal Korea Selatan yang mengunggah video dengan genre humor. Pada penelitian ini, objek penelitian yang penulis pilih adalah video meme pada *channel* Youtube Jangbbijju (장삐쭈). Terdapat beberapa alasan penulis memilih video meme, khususnya dalam *channel* Youtube Jangbbijju (장삐쭈) sebagai objek penelitian. Pertama, humor yang terdapat dalam video meme pada *channel* Youtube Jangbbijju (장삐쭈) memiliki

banyak aspek yang dapat ditelaah. Berbeda dengan meme dalam format gambar dan tulisan, humor dalam video meme terdapat aspek penunjang humor yang tidak ditemukan dalam gambar dan tulisan seperti efek suara, gaya berbicara dan gestur suatu karakter. Kedua, *channel* Youtube Jangbbijju (장삐쭈) cukup merepresentasikan bahasa dan budaya Korea Selatan, seperti penggunaan 사투리/dialek daerah dan penggambaran kehidupan sehari-hari. Ketiga, dilihat dari tingkat kepopuleran *channel* tersebut menunjukkan bahwa humor yang ditampilkan digemari banyak orang.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang serupa, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Fauzi, dkk. (2023) yang berjudul “Strategi Penciptaan Humor Indra Frimawan dalam Segmen *Namanya Juga Orang* pada Kanal Youtube VINDES” di mana penelitian tersebut membahas mengenai strategi penciptaan humor seorang komedian yaitu Indra Frimawan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat lima teknik penciptaan humor logika dengan pelanggaran maksim relevansi, humor bahasa dengan pelanggaran maksim cara, humor identitas dengan pelanggaran maksim kuantitas, humor identitas dengan pelanggaran maksim relevansi, dan humor aksi dengan pelanggaran maksim cara dalam tuturan humor yang ditampilkan Indra Frimawan pada kanal Youtube VINDES.

Penelitian terdahulu selanjutnya adalah penelitian dengan judul “Analisis Tindak Tutur Ilokusi dan Implikatur Konvensional dalam Wacana Meme Covid 19” yang dilakukan oleh Risnawati dkk. (2022) yang bertujuan untuk menemukan dan mendeskripsikan jenis tindak tutur ilokusi dan implikatur konvensional dalam meme Covid 19 di media sosial. Kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian adalah meme tidak hanya sekedar konten yang lucu tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan kritik, sindiran, dan anjuran terkait situasi pandemi.

Dari penelitian terdahulu yang dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa humor dan tindak tutur memiliki peran penting dalam komunikasi dan dapat digunakan dalam berbagai konteks, termasuk dalam konteks humor politik dan meme Covid 19. Perbedaan yang signifikan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya

terletak pada fokus dan objek penelitian. Penelitian ini berfokus pada analisis teknik penciptaan humor dan jenis tuturan pada objek video meme yang berbahasa Korea.

Urgensi dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis teknik penciptaan humor dan menganalisis bagaimana tuturan bahasa Korea digunakan untuk menciptakan efek humor dalam video meme pada *channel* Youtube Jangbbijju (장삐쭈). Penelitian humor dari segi linguistik penting untuk menambah pemahaman komprehensif tentang bagaimana bahasa berpengaruh dalam penciptaan efek komedi. Namun, terdapat kesenjangan dalam penelitian yang ada. Tidak ditemukan penelitian yang menganalisis teknik penciptaan dan jenis tuturan dalam humor lintas bahasa, terutama bahasa Korea. Maka dari itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan wawasan mengenai penggunaan teknik penciptaan dan jenis tuturan humor bahasa Korea pada video meme, terutama menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya.

Berdasarkan uraian fenomena dan urgensi yang telah dijabarkan, penelitian dengan judul “**Analisis Teknik Penciptaan dan Tuturan Humor dalam Video Meme pada Channel Youtube 장삐쭈**” menggunakan teori teknik penciptaan humor Berger (1993) dan teori tindak tutur Austin (1962) ini dilakukan dengan harapan pembelajar bahasa Korea atau peneliti selanjutnya memperoleh pengetahuan mengenai tuturan humor bahasa Korea dalam konteks budaya digital yaitu video meme.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana teknik penciptaan humor bahasa Korea dalam video meme pada *channel* Youtube Jangbbijju (장삐쭈)?
2. Bagaimana jenis tuturan humor bahasa Korea dalam video meme pada *channel* Youtube Jangbbijju (장삐쭈)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui teknik penciptaan humor Bahasa Korea dalam video meme pada *channel* Youtube Jangbbijju (장삐쭈).

2. Mengetahui jenis tuturan humor bahasa Korea dalam video meme pada *channel* Youtube Jangbbijju (장삐쭈).

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari dilaksanakannya penelitian “Analisis Tuturan dan Teknik Penciptaan Humor Bahasa Korea dalam Video Meme pada *Channel* Youtube Jangbbijju (장삐쭈)” adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai penggunaan teknik penciptaan dan jenis tuturan humor bahasa Korea pada video meme. Hasil temuan dari penelitian ini dapat digunakan untuk memperkaya dan memperluas wawasan pada ranah kajian tuturan terutama dalam humor bahasa Korea.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi program studi Pendidikan Bahasa Korea, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran mengenai tuturan humor bahasa Korea.
- b. Bagi pembelajar bahasa Korea, melalui temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan mengenai tuturan dalam humor bahasa Korea.
- c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai tuturan humor bahasa Korea dan dapat menjadi referensi untuk penelitian sejenis di masa yang akan datang.
- d. Bagi pembaca, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menyediakan bahan untuk lebih memahami humor bahasa Korea. Melalui penelitian ini, penikmat budaya populer Korea Selatan yang menyukai video meme berbahasa Korea diharapkan dapat lebih memahami tuturan humor yang terdapat dalam video meme yang ditontonnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian skripsi ini akan disusun sesuai dengan struktur organisasi seperti berikut:

1. BAB I Pendahuluan, dalam bab ini peneliti memaparkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian yang mencakup manfaat teoritis dan manfaat praktis, serta struktur organisasi skripsi.
2. BAB II Kajian Pustaka, bab ini membahas tentang kajian pustaka mengenai pragmatik, teori humor, video meme, penelitian terdahulu yang relevan dan kerangka berpikir.
3. BAB III Metode Penelitian, berisi pembahasan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian yang meliputi desain penelitian, sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data serta rencana alur kegiatan.
4. BAB IV Hasil dan Pembahasan, bab ini berisi hasil penelitian dan juga pembahasan yang berdasar atas data yang dianalisis yaitu mengenai tuturan humor Bahasa Korea dalam video meme pada *channel* Youtube Jangbbijju (장삐쭈).
5. BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi, dalam bab ini terdapat pemaparan ringkas mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan. Bab ini juga berisi implikasi dan rekomendasi yang ditujukan kepada pembaca khususnya pihak yang membutuhkan referensi untuk penelitian selanjutnya.