

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dijabarkan pendahuluan penelitian yang meliputi (1) latar belakang penelitian, (2) rumusan masalah penelitian, (3) tujuan penelitian, (4) manfaat penelitian, dan (5) struktur organisasi skripsi. Kelima hal tersebut dijabarkan sebagai berikut.

A. Latar Belakang Penelitian

Kesalahpahaman komunikasi dalam memaknai bahasa akibat kesalahpahaman berbahasa dapat menimbulkan kericuhan. Sekelompok peneliti Amerika, Burke, Crowley, & Girvin (2000) menyatakan bahwa kekacauan berbahasa merupakan penyebab terjadinya kekacauan sosial. Salah satu penggunaan bahasa yang dapat menimbulkan kesalahpahaman adalah bahasa yang digunakan untuk menyampaikan humor.

Humor merupakan sesuatu hal yang dapat memicu rasa geli atau menimbulkan gelak tawa terhadap orang yang melihat/membacanya. Sejalan dengan pendapat Setiawan (1990) yang menyatakan bahwa humor adalah kadar untuk merangsang rasa geli yang disebabkan oleh keganjilan atau ketidaktugasannya yang menggelitik; perpaduan antara rasa lucu yang halus yang ada di dalam diri manusia.

Sementara, Lippman & Dunn (2000) mengungkapkan bahwa humor adalah segala sesuatu yang mengarahkan dan meningkatkan rangsangan dan pada perasaan senang dan nyaman. Humor adalah sesuatu yang sangat berhubungan dengan respons tertawa (Provine, 2000). Artinya, humor merupakan segala sesuatu yang dapat merangsang seseorang untuk tertawa, tetapi bukan sesuatu yang nyata seperti rangsangan fisik melainkan merangsang perasaan seseorang.

Humor merupakan bentuk visual atau verbal yang dapat mengundang senyum penonton atau pembaca yang dekat dengan kehidupan manusia. Suprana (1996, hlm. 70) menyatakan bahwa humor merupakan kekayaan budaya manusia yang sudah melekat sejak lama.

Selanjutnya, menurut Veatch (1998) humor adalah keadaan psikologis tertentu yang cenderung dapat menimbulkan tawa. Lalu, Berlyne dalam (Dodge & Rosset, 1982) menyatakan bahwa humor adalah stimulus untuk mempertahankan perhatian dan melepaskan ketegangan. Misalnya, setelah mendengar lelucon, tingkat gairah pendengar terus melonjak menjadi tingkat ketidaknyamanan yang lebih tinggi sampai *punch line* (bagian terlucu dari sebuah lelucon) yang disajikan membuat rasa ketidaksesuaian yang ada dalam lelucon, dan dengan demikian, hal tersebut dapat melepaskan ketegangan.

Humor ternyata dapat diciptakan. Lynch (2002) menyebutkan hal-hal yang dapat menciptakan humor ialah sebagai berikut: (1) *the superiority theory of humor* (teori superioritas), yakni teori yang berkaitan dengan suatu tindakan mentertawakan kekurangan orang lain dengan menjadikannya sebagai objek ejekan atau cemoohan; (2) *the relief theory of humor* (teori pembebasan), yakni teori yang ingin menjelaskan soal bagaimana lelucon dapat digunakan untuk mengurangi stress; (3) *the incongruity theory of humor* (teori keganjilan), yakni teori yang menyatakan bahwa sesuatu yang lucu dapat dijumpai dari hal-hal yang paradoksal (berlawanan), kacau, tidak masuk akal, tidak logis, tidak pantas, dan atau keliru.

Rahmanadji (2007, hlm. 221) menyatakan bahwa humor merupakan sesuatu yang dibutuhkan oleh manusia sebagai media berkomunikasi untuk mengeluarkan uneg-uneg, pelampiasan tekanan problematik yang dirasakan seseorang, dan membagikan suatu wawasan yang arif sembari menghibur. Humor dikomunikasikan oleh manusia melalui berbagai macam cara dengan berbagai macam tujuan. Bentuk dari humor sendiri dibagi menjadi dua, yaitu humor verbal dan humor non-verbal. Terdapat 8 jenis humor verbal, di antaranya (1) *malapropism*, mengucapkan sesuatu dengan cara tidak benar tetapi menggunakan suara yang mirip dengan cara yang tidak pantas; (2) *deliberate ridicule*, dilakukan dengan mengolok-olok orang lain atau sesuatu; (3) *spoonerism*, mengubah suara dari dua atau lebih kata sebagai hasil produksi dari ucapan yang lucu; (4) *satire*, memadukan kekonyolan, kebodohan, dan kritikan dengan ejekan untuk melakukan reformasi; (5) *allusion*, humor yang bermakna ganda; (6) *lapses*, humor yang tidak disengaja, misalnya keseleo lidah; (7) *parody*, imitasi yang lucu; (8) *irony*,

mengekspresikan makna yang memiliki kecenderungan kebalikannya (Abbas, 2019).

Humor dapat ditemukan melalui media meme. Meme dikenal sebagai wacana humor kekinian yang tercipta dan tersebar melalui media-media sosial (Floranti, Mubarak, & Saifullah, 2021). Salah satu hal yang dominan dari meme internet ialah humor yang dapat terkandung di dalamnya. Hal tersebut seperti dijelaskan oleh Shifman (2014) bahwa humor merupakan aspek yang menonjol dari meme internet.

Meme dapat dijadikan sebagai wadah humor untuk menghibur para pembacanya. Floranti & Saifullah (2016) menyatakan bahwa tingginya euforia masyarakat dalam merespons kehadiran media-media sosial dan meningkatnya penggunaan kanal tersebut semakin mempopulerkan meme sebagai wacana humor kekinian. Meme dipandang sebagai fenomena kebudayaan yang sedang tumbuh subur dan menjadi viral di dunia maya. Munculnya sebuah meme biasanya diambil dari ucapan yang lucu atau khas, peristiwa menarik, bahkan kesalahan pengejaan (Pusanti, 2015). Salah satu meme internet yang viral di media sosial Twitter adalah meme yang dapat menimbulkan humor sekaligus dapat menimbulkan kesalahpahaman atau disebut sebagai meme ambigu.

Dikatakan sebagai meme ambigu karena meme tersebut diduga memiliki dua makna. Istilah ambiguitas secara umum dapat dipahami sebagai suatu kondisi yang tidak jelas atau tidak pasti. Menurut KBBI daring istilah ambiguitas dapat diartikan sebagai suatu jenis kata sifat yang mempunyai makna ganda atau lebih dari satu makna. Hal ini menyebabkan munculnya ketidakjelasan, keraguan dan kekaburan dalam memahami suatu makna atau kalimat.

Ambiguitas dapat membuat seseorang menjadi salah paham atau salah mengerti dengan bahasa yang didengarnya atau dibacanya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suwandi (2011, hlm. 117) yang mengatakan ambiguitas merupakan sesuatu yang memiliki makna lebih dari satu karena bermakna ganda, kata, frasa, atau kalimat yang ambigu dapat membuat bingung orang yang mendengarnya atau membacanya. Penyebab dari ambiguitas tersebut biasanya karena adanya tanda atau keterangan yang lebih dari satu.

Seperti pada meme ambigu yang tersebar di Twitter yang diduga memiliki makna ganda, yakni makna literal dan makna figuratif. Sehingga, pembaca bisa kesulitan memahami maksud humor yang ingin disampaikan oleh kreator/pengunggah.

Namun, pada kenyataannya, ambiguitas yang dapat menyebabkan kekeliruan justru bisa menciptakan suatu humor. Vandaele (2002) berpendapat bahwa ketidaksesuaian bisa menjadi “satu-satunya atau ciri humor utama yang dapat digeneralisasikan”. Humor juga bisa menjadi nyata, laten, atau masuk akal, dan mencapai dampak ketika (a) ada pertentangan antara dua "naskah" (yaitu, pandangan dunia, gagasan tentang objek humor, dan representasi) dengan cara yang melanggar ekspektasi norma, dan (b) pelawak dan penonton berada dalam lingkungan sosial yang aman bagi mereka (Tsakona & Popa, 2011).

Humor pada meme dapat tidak tersampaikan bila pembaca tidak memahami konteks. Apalagi pada meme yang diduga memiliki makna ganda. Hal itu dapat menimbulkan kesalahpahaman. Floranti, dkk. (2021) menjelaskan bahwa ketidaksepadanan antara inferensi yang dibayangkan kreator dan pembaca sulit menimbulkan efek humor. Efek humor dalam meme tidak hanya disebabkan oleh gambar atau teks, tetapi juga berkaitan dengan representasi mental pembaca dengan kreator (Floranti, dkk., 2021). Penyampaian humor dapat dikatakan berhasil saat pendengar/pembaca mengerti dari stimulus humor yang disampaikan oleh kreator. Stimulus humor yang disebutkan maksudnya adalah kelucuan yang bisa membangkitkan senyum atau tawa akibat menerima humor (Rahmanadji, 2007). Sementara itu, setiap humor memiliki teknik yang bisa menghasilkan kelucuan (Berger, 2017). Kemudian, Berger (2017) membaginya ke dalam 4 kategori dasar teknik humor, yakni bahasa (humor yang diciptakan melalui perkataan, makna kata, akibat dari kata-kata, dan cara bicara), logika (humor yang dapat diciptakan dengan hasil pemikiran, misalnya menjadikan seseorang sebagai bahan ejekan atau olok-olok), identitas (humor yang dibuat dengan identitas diri pemain, seperti karakter yang ditampilkan dan pemeranannya), dan aksi (humor dapat timbul melalui tindakan fisik atau komunikasi non verbal).

Berikut merupakan salah satu meme ambigu yang ditemukan di Twitter yang dapat menimbulkan kepehaman dan atau kesalahpahaman. Meme tersebut diambil dari akun Twitter @AhlulQohwah.

Percayalah Orang Kayak Gini



Gak Bakalan Maju

Gambar 1.1 Contoh Meme Ambigu

Dapat dilihat bahwa contoh meme di atas memperlihatkan adanya ambiguitas pada tanda verbal dan visual yang diaktualisasikan ke dalam simbol, ikon, dan indeks. Hal itu terlihat pada teks yang menjadi keterangan gambar sebagai simbol; penggunaan foto para petani yang sedang menanam padi sebagai ikon; dan hubungan kausalitas antara penanda dan petanda sebagai indeks.

Tidak hanya itu, proses pembentukan makna tidak hanya terbatas pada penggunaan simbol, ikon, dan indeks tetapi juga muncul pada komentar-komentar yang dilontarkan para pengguna Twitter terhadap meme ambigu yang terpublikasikan. Hal itu terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1.2 Komentar pengguna Twitter pada Meme Ambigu

Berkaitan dengan itu, Peirce (dalam Hoed, 2011) menyebutkan bahwa “proses

semiosis itu tidak terjadi satu kali, tetapi berlanjut secara tak terhingga atau tak terbatas (*unlimited semiosis*)". Hal itu terjadi karena setiap proses *interpretant* terus berkembang menjadi representamen baru. Meme sebagai pesan kebudayaan yang memuat tanda verbal dan visual tidak selalu menginformasikan sesuatu secara jelas. Artinya, ada informasi-informasi lain yang dapat ditemukan melalui penggunaan penanda-penanda tertentu. Oleh karena itu, pemahaman terhadap penggunaan tanda pada meme menjadi penting agar masyarakat menjadi lebih kritis dalam memahami informasi yang ingin disampaikan oleh kreator meme.

Semiotika memandang tanda sebagai sesuatu yang muncul untuk mewakili sesuatu yang lain (Hoed, 2011; Kurniawan, 2001). Artinya, semiotika memberikan penjelasan teoretis tentang tanda dan apa yang dikerjakannya (Lang, 1994). Oleh karena itu, semiotika dipilih sebagai teori untuk menganalisis objek meme ambigu dalam penelitian ini.

Kajian mengenai meme sudah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya, seperti Anggraeni (2017) yang meneliti tentang representasi dan interpretasi makna dalam meme pilkada DKI Jakarta 2017 di Instragram. Lalu, Listiyorini (2017) yang membahas soal wacana humor meme sebagai potret kehidupan masyarakat Indonesia. Kemudian, terdapat penelitian yang mengungkapkan soal humor pada meme yang dapat ditemukan pada analisis teknik bunyi yang ditulis oleh Sukardi, Sumarlam, & Marmanto (2019). Selanjutnya penelitian yang ditulis oleh Mahadian, dkk (2019) tentang evolusi wacana politik dalam internet meme. Kemudian, penelitian soal makna sosial meme melalui analisis semiotik yang ditulis oleh Aulia & Nurhayati (2019). Lalu, terdapat penelitian yang menganalisis tentang meme Anies Baswedan dengan semiotik yang dilakukan oleh Hamid (2020). Selanjutnya, terdapat penelitian yang dilakukan oleh Moussa, Benmessaoud, & Douai (2020) yang membahas soal meme sebagai sarana kampanye boiket tiga perusahaan besar di Meksiko. Lalu, Purwaningrum, Saifullah, & Sudana (2020) yang mengkaji soal meme sebagai cerminan berpikir kritis warganet di ruang siber. Artikel tersebut membahas soal isu pemindahan ibu kota yang dituangkan ke dalam meme. Selanjutnya, artikel jurnal yang ditulis oleh Floranti, dkk (2021) yang membahas soal bagaimana humor dapat muncul di dalam meme. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Bimo, Huseini, Subarsa, & Anggraini (2021) yang menganalisis

makna meme stiker WhatsApp sebagai bentuk ekspresi milenial. Kemudian, penelitian yang membahas soal makna dan pelesetan bahasa pada stiker WhatsApp sebagai bahan komunikasi dan fungsi humor.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, terdapat persamaan dan perbedaan terhadap penelitian ini. Persamaannya terletak pada objek penelitian, yakni meme. Sementara itu, perbedaannya terlihat pada fokus penelitian. Penelitian sebelumnya mengambil fokus mengenai humor sebagai potret kehidupan sebagian masyarakat Indonesia, interpretasi humor dan upaya membangun humor, evolusi wacana politik, makna politik, makna sosial, meme sebagai sarana kampanye, meme sebagai cerminan berpikir kritis warganet, interpretasi humor melalui kajian relevansi, meme sebagai bentuk ekspresi milenial, serta analisis makna dan pelesetan stiker WhatsApp sebagai bahan komunikasi dan fungsi humor. Adapun fokus penelitian kali ini adalah tanda dan makna humor pada meme ambigu yang dapat menimbulkan kephahaman serta kesalahpahaman. Kajian ini penting untuk mengurangi kesalahpahaman dalam memahami humor terhadap meme di Twitter.

B. Masalah Penelitian

Pada bagian ini akan dijabarkan masalah-masalah yang menjadi fokus penelitian, di antaranya (1) identifikasi masalah, (2) batasan masalah, dan (3) rumusan masalah.

1. Identifikasi Masalah Penelitian

Identifikasi masalah dalam penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

- (1) Tanda verbal dan visual yang direpresentasikan ke dalam meme ambigu berpotensi melahirkan makna humor yang jelas atau sebaliknya.
- (2) Setiap pengguna Twitter berpotensi untuk memberikan tanggapan secara bebas dan terbuka terhadap meme ambigu yang terpublikasi. Hal ini terjadi karena Twitter memiliki karakteristik keterbukaan dan partisipasi yang cenderung lebih bebas.

2. Batasan Masalah Penelitian

Berkaitan dengan representasi dan interpretasi makna dalam meme ambigu, terdapat beberapa masalah. Batasan-batasan masalah itu dapat dijabarkan sebagai berikut.

- (1) Penelitian ini akan menggunakan meme bertema ambigu yang ditemukan pada periode Juli 2020-Maret 2023 yang memuat komponen verbal dan visual, serta tanggapan pengguna terhadap meme tersebut.
- (2) Sumber data yang dipakai terbatas pada media sosial Twitter.
- (3) Penelitian ini akan mendeskripsikan representasi makna meme ambigu berdasarkan penggunaan simbol, ikon, indeks juga interpretasi para penanggap terhadap meme ambigu yang dianalisis.

3. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang, dapat dirumuskan masalah-masalah penelitian sebagai berikut.

- (1) Apa representasi makna humor yang terdapat pada meme ambigu di media sosial Twitter berdasarkan penggunaan simbol, ikon, dan indeks?
- (2) Apa interpretasi yang dikemukakan oleh pembaca meme ambigu di media sosial Twitter?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui, menganalisis, dan mendeskripsikan hal-hal sebagai berikut:

- (1) representasi makna humor meme ambigu yang terdapat di jejaring sosial Twitter berdasarkan penggunaan simbol, ikon, dan indeks;
- (2) interpretasi pembaca pada meme ambigu di media sosial Twitter.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat secara teoretis maupun praktis kepada masyarakat.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya ilmu linguistik dalam bidang semiotik soal tanda dan makna humor pada meme. Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis. Manfaat praktis dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) sebagai bahan referensi bagi masyarakat dalam memaknai penggunaan tanda visual dan verbal yang dapat menimbulkan humor pada meme ambigu;
- (2) sifat media sosial yang cenderung lebih bebas daripada media konvensional, sehingga penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi kreator meme dalam memikirkan penggunaan tanda humor verbal dan visual pada kreasinya agar dapat meminimalisir hal-hal yang berpotensi untuk menimbulkan konflik.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi mencakup urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi, mulai dari Bab I sampai Bab V. Adapun sistematika penulisan yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bab I berisi jабaran yang terdiri atas:

- A. Latar Belakang,
- B. Masalah Penelitian (Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, dan Rumusan Masalah),
- C. Tujuan Penelitian,
- D. Manfaat Penelitian,
- E. Struktur Organisasi Penelitian,

Kemudian, Bab II merupakan kajian pustaka yang terdiri atas landasan teoretis yang memuat pisau analisis yang digunakan untuk menganalisis permasalahan yang ada dan kajian pustaka. Selanjutnya, Bab III memuat jабaran metode penelitian yang meliputi:

- A. Metode dan Desain Penelitian
- B. Sumber dan Data Penelitian

- C. Definisi Operasional
- D. Teknik Pengumpulan Data
- E. Instrumen Penelitian
- F. Teknik Pengolahan Data

Bab IV mendeskripsikan temuan dan pembahasan mengenai representasi makna humor pada meme ambigu berdasarkan penggunaan simbol, ikon, dan indeks; interpretasi penanggap terhadap meme ambigu yang terdapat di media sosial Twitter. Terakhir, Bab V terdiri atas simpulan, implikasi, dan rekomendasi.