

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat atau sarana terpenting dalam berkomunikasi karena dapat digunakan untuk mengekspresikan apa yang kita pikirkan dan rasakan kepada lawan tutur baik melalui lisan maupun tulisan. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Kridalaksana bahwa bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang *arbitrer* yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri.<sup>1</sup> Bahasa juga tidak dapat dipisahkan dari berbagai aktivitas manusia yang senantiasa berubah dan tidak tetap. Dengan demikian, bahasa dikatakan bersifat dinamis karena perubahannya yang mengikuti perkembangan aktivitas manusia.

Bahasa erat kaitannya sebagai sarana dalam penciptaan humor. Bahasa yang digunakan untuk menciptakan humor biasanya adalah bahasa informal. Hal itu dikarenakan bahasa informal sifatnya tidak terikat pada kaidah bahasa baku, ringkas, dapat menimbulkan ketaksan sehingga lebih mudah dimanfaatkan untuk mengkreasikan wacana humor dibandingkan dengan bahasa ragam formal.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Abdul Chaer, *Linguistik Umum*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015), hlm. 32.

<sup>2</sup> I Dewa Putu Wijana, *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2004), hlm. 127.

Berdasarkan pernyataan tersebut, penggunaan bahasa informal lebih mudah diterima dan dipahami dalam berhumor.

Saat ini humor menjadi sesuatu yang mudah dijumpai seperti di media sosial, internet, acara televisi, bahkan sampai pada kepribadian seseorang. Humor merupakan suatu stimulus baik berbentuk verbal atau visual yang dimaksudkan untuk menimbulkan senyum dan tawa pada orang yang mendengar atau melihatnya. Segala bentuk tingkah laku manusia yang dapat membuat pendengar, penonton, dan pembaca tertawa atau tersenyum dapat dianggap sebagai sumber rangsangan dalam humor.<sup>3</sup> Kelucuan yang dihasilkan oleh humor dapat dipahami berbeda oleh orang yang satu dengan yang lain. Hal itu dikarenakan dalam praktiknya humor diciptakan dengan memadukan dua persepsi yang masing-masing persepsinya memiliki acuan yang berbeda. Selain itu, perbedaan pemahaman kelucuan humor juga dapat dipengaruhi oleh konteks, budaya, dan rasa humor yang dimiliki oleh si penikmat humor.

Humor seringkali dapat diciptakan melalui permainan bahasa. Permainan bahasa menurut Wijana merupakan bentuk penggunaan bahasa yang tidak semestinya dan mengandung berbagai penyimpangan, antara lain penyimpangan fonologis, gramatikal, kekacauan bentuk dan makna, serta berbagai macam pelanggaran pragmatis. Penyimpangan-penyimpangan tersebut digunakan untuk mencapai berbagai tujuan, seperti melucu, mengkritik, menasihati, melarang, dan tujuan-tujuan lainnya yang seringkali sulit diidentifikasi<sup>4</sup>. Permainan bahasa sering

---

<sup>3</sup> *Ibid.* hlm. 3.

<sup>4</sup> I Dewa Putu Wijana, Rohmadi, *Analisis Wacana Pragmatik: Kajian Teori dan Analisis* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2011), hal. 242.

kali memanfaatkan aspek-aspek kebahasaan dengan cara menggelincirkan suatu makna bahasa.

Dalam permainan bahasa, bentuk penyimpangan bahasa yang digunakan dapat berbentuk penyimpangan dari berbagai aspek kebahasaan seperti, aspek fonologi, morfologi, dan semantik. Bentuk penyimpangan dari aspek fonologi berkaitan dengan bunyi kata, misalnya mengganti fonem dalam suatu kata dengan fonem lain yang pada akhirnya mengubah makna kata tersebut. Bentuk penyimpangan aspek morfologi berkaitan dengan bentuk kata, misalnya dengan memanfaatkan abreviasi atau akronim pada kata sehingga tercipta sebuah kelucuan dari kata tersebut, sedangkan bentuk penyimpangan aspek semantik berkaitan dengan makna kata, misalnya dengan memanfaatkan kata berpolisemi atau berhomofon.

Wacana humor dengan memanfaatkan permainan bahasa sudah ada di kalangan masyarakat sejak dulu. Saat itu, wacana humor dengan permainan bahasa seringkali dapat kita jumpai pada stiker motor, iklan televisi, dan kemasan makanan. Seiring berkembangnya zaman dan teknologi kini permainan bahasa dapat ditemukan dengan mudah melalui internet dan media sosial.

Penelitian ini berawal dari fenomena permainan bahasa yang digunakan dalam membangun humor di media sosial *Instagram*. *Instagram* adalah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil gambar, mengeditnya dengan filter digital, dan kemudian membagikannya di sejumlah situs jejaring sosial, termasuk milik *Instagram* sendiri.<sup>5</sup> Dengan adanya *Instagram* orang-orang dapat mengakses informasi melalui foto dan video dengan mudah. Media sosial *Instagram* memiliki

---

<sup>5</sup> Bambang Dwi Atmoko, *Instagram Handbook*, (Jakarta: Mediakita, 2012), hlm.4.

kekhasan pada fungsinya yang menekankan pada aspek visual dari pada teks. Selain itu, kekhasan lainnya adalah terdapat akun-akun yang secara khusus menampilkan lingkup tertentu. Contohnya seperti akun-akun yang secara khusus mengunggah postingan humor. Contohnya akun @shewantcoy dengan jumlah pengikut sebanyak 100 ribu pengikut. Permainan bahasa banyak digunakan akun @shewantcoy untuk membangun humor pada setiap postingannya. Selain itu, akun @shewantcoy juga memanfaatkan gambar sebagai pendukung untuk memvisualisasikan humor yang dimaksud dan membantu pembaca memahami implikatur yang dipraanggapkan oleh kreator humor.

Berikut ini contoh postingan yang memanfaatkan aspek fonologi untuk menciptakan humor melalui permainan bahasa.



Gambar 1. 1

Pada postingan tersebut terdapat gambar rawon dan tawon dengan tulisan *Makanan apa yang bisa nyengat? Rawon*. Pada kalimat tersebut terdapat permainan bahasa dengan memanfaatkan aspek substitusi bunyi. Proses substitusi bunyi dilakukan dengan cara mensubstitusikan bunyi [t] pada kata *Tawon* menjadi [r] pada kata *Rawon*.

Selain itu, ada juga yang memanfaatkan aspek semantik untuk menciptakan humor.



Gambar 1. 2

Pada postingan tersebut terdapat kalimat *olahraga apa yang selalu beruntung?* *Hoki*. Letak pemanfaatan permainan bahasa pada postingan tersebut yaitu pemaduan kata-kata yang berhomofon atau memiliki kesamaan bunyi. Kata “hoki” dalam KBBI mengandung dua arti. Pada arti yang pertama, hoki adalah olahraga lapangan yang dimainkan oleh dua kesebelasan yang masing-masing terdiri atas sebelas orang pemain yang bertujuan memasukkan bola kecil ke dalam gawang lawan dengan menggunakan tongkat kecil. Pada arti yang kedua hoki adalah peruntungan atau nasib. Jadi, pada postingan tersebut humor diciptakan melalui homofon yaitu dengan memanfaatkan kata “hoki” yang berarti ‘beruntung’ berhomofon dengan kata “hoki” yang berarti ‘jenis olahraga’.

Berdasarkan penjelasan di atas, ada beberapa hal yang menurut penulis menarik dan menjadi alasan penulis ingin melakukan penelitian ini, diantaranya adalah ketertarikan penulis terhadap permainan bahasa yang digunakan untuk menciptakan

humor pada akun @shewantcoy di *Instagram*. Permainan bahasa yang digunakan itu adalah pada bidang fonologi, morfologi, dan semantik.

## **1.2 Fokus dan Subfokus Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada permainan bahasa yang digunakan dalam wacana humor akun @shewantcoy di media sosial *Instagram*. Subfokus dalam penelitian ini meliputi bentuk permainan bahasa pada bidang fonologi, bidang morfologi, dan bidang semantik dalam wacana humor akun @shewantcoy di media sosial *Instagram*.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Pada penelitian ini penulis membatasi jumlah data yang diteliti sebanyak 200 data berbentuk tulisan atau kalimat pada wacana humor yang diunggah oleh akun @shewantcoy di media sosial *Instagram* dengan rentang waktu April 2022 sampai Juli 2023.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan fokus dan subfokus yang telah ditentukan, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk permainan bahasa pada bidang fonologi dalam wacana humor akun @shewantcoy di *Instagram*?

2. Bagaimana bentuk permainan bahasa pada bidang morfologi dalam wacana humor akun @shewantcoy di *Instagram*?
3. Bagaimana bentuk permainan bahasa pada bidang semantik dalam wacana humor akun @shewantcoy di *Instagram*?

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam bidang linguistik khususnya tentang permainan bahasa pada wacana humor.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Mahasiswa Program Sastra Indonesia konsentrasi linguistik. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang akan melakukan penelitian mengenai permainan bahasa melalui pemanfaatan aspek-aspek kebahasaan.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan pemikiran atau pemahaman bagi pembaca dalam mengetahui permainan bahasa sebagai sarana untuk menciptakan kelucuan atau humor khususnya di media sosial.