

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang *arbitrer* yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri (Kridalaksana, dalam Aminuddin 2003:28). Bahasa merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia. Bahasa memiliki fungsi sebagai alat komunikasi yang baik agar tercapai maksud dan tujuan yang diinginkan. Kehidupan sehari-hari, bahasa dapat digunakan setiap orang untuk mengekspresikan perasaan, tujuan, emosi, dan artinya secara jelas. Seiring dengan perkembangan zaman, bahasa mampu tumbuh, hidup dan berkembang baik di masyarakat. Penggunaan bahasa yang semakin maju dan berkembang di masa kini menuntut masyarakat untuk mempelajarinya serta memahami makna dan maksud yang terkandung di dalamnya.

Abad ini teknologi informasi berkembang sangat pesat. Salah satu bentuk teknologi informasi yang mengalami perkembangan signifikan hingga dapat mempengaruhi pola kehidupan dan cara berkomunikasi manusia era global ini adalah teknologi informasi yang dikenal sebagai internet. Internet adalah sebuah jaringan yang dapat menghubungkan beberapa jaringan lokal yang ada pada suatu daerah, kota, bahkan sebuah negara (Nugroho, 2004-03). Internet memberikan akses untuk berkomunikasi dan berbagi informasi dengan mudah, sehingga ikut mengubah pola komunikasi manusia. Hal ini, dengan jaringannya dapat mengakses beberapa produk dari internet seperti Google, Facebook, Twitter, Instagram, Path dan lain-lainnya. Dengan menggunakan beberapa produk dari

internet tersebut dapat mempermudah manusia dalam berkomunikasi secara tidak langsung, sehingga munculah sebuah media baru agar dapat mempermudah dalam berkomunikasi.

Media baru dapat dibatasi sebagai ide, perasaan, dan pengalaman yang diperoleh seseorang melalui medium (media) dan cara berkomunikasi yang baru, berbeda dan lebih menantang (Peter Ride & Andrew Dewdney, 2006:4). Secara sederhana media baru adalah media yang terbentuk dari interaksi antara manusia dengan komputer dan internet khususnya. Termasuk di dalamnya adalah *web*, *blog*, *online social network* (media sosial), forum *online* dan lain-lain yang menggunakan komputer sebagai medianya. Media sosial adalah sebuah media *online*, yang para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi, meliputi *blog*, jejaring sosial, *wiki*, dan dunia virtual (Juu dan Suliantana, 2010-07). Kehadiran media sosial terus ditunjang dengan kemajuan teknologi komunikasi, membuat proses interaksi sosial masyarakat mengalami perubahan yang tidak sedikit. Misalnya proses komunikasi yang semakin beragam, melalui Facebook, Twitter, Instagram, Line, Path, dan lain-lainnya. Semakin beragamnya media sosial, maka semakin beragamnya yang dihasilkan dari media sosial tersebut. Seperti banyaknya akun-akun atau *fanspage* yang berisi *quotes* keagamaan, cinta, sindiran, bahkan munculnya gambar-gambar yang sifatnya menghibur.

Akhir-akhir ini geliat permainan-permainan visual yang menjadi konsumsi masyarakat virtual hari ini terjadi secara masif. Berbagai visualisasi gambar setiap hari hadir di berbagai media sosial, seperti Facebook, Twitter, Instagram, Path, Line, dan lain-lain. Berbagai modifikasi dari citra-citra fotografis mengantarkan

teks yang memiliki maksud beragam dengan gaya ejekan atau sindiran serta kritik menggilitik. Pesan dari teks yang disampaikan diangkat dari keseharian kehidupan masyarakat. Seperti pengalaman hidup, agama, cinta dan lain-lain. Pesan yang diangkat lebih sering menjadi representasi dari hal-hal yang menjadi populer atau sedang diperbincangkan oleh masyarakat kekinian.

Berbagai isu kemudian dibungkus dan yang dikenal oleh masyarakat sebagai *Meme* (dibaca: mim). *Meme* adalah sebuah gambar, video, kata, atau yang lainnya, yang bersifat lucu kemudian disalin dan disebarluaskan secara luas oleh pengguna internet, yang sering kali melakukan variasi kecil terhadap apa yang sudah ada. Indonesia keberadaan *Meme* telah menjadi keseharian para pengguna media sosial dalam mengekspresikan suatu hal. *Meme* yang bervariasi itu bersumber bisa dari akun media sosial maupun *fanspage*. Indonesia sendiri *Meme* dengan berbagai tema dan cukup banyak disukai dan diikuti oleh banyak pengguna media sosial adalah *Meme Comic Indonesia (MCI)* dan *Meme & Rage Comic Indonesia (MRCI)*.

Gambar *Meme* terdapat beberapa teks yang saling berhubungan antara satu teks dengan teks yang lainnya untuk menghasilkan makna yang dimaksud. Menurut Kristeva (dalam Ratna, 2007:173) setiap teks harus dibaca atas dasar latar belakang teks-teks lain. Hal ini *Meme* sebagai teks, tentu saja tidak berdiri sendiri dengan membawa maknanya sekaligus, terdapat juga gambar-gambar yang mendukung sebagai makna baru dalam *Meme*. Yang berarti sebuah *Meme* memiliki makna tersendiri, seperti perumpamaan, lelucon, sindiran dan lain sebagainya. Maka dari itu perlunya kajian untuk menganalisis sebuah makna yang terdapat dalam *Meme* tersebut.

Penelitian *Meme* ini menggunakan kajian tentang semantik. Khususnya, makna kontekstual. Semantik adalah satu studi dan analisis tentang makna-makna linguistik (Parera, 2004:42). Sedangkan, makna menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti maksud pembicara atau penulis, pengertian yang diberikan pada suatu kebahasaan. Chaer (1994:289-296) berpendapat bahwa jenis-jenis makna terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu: makna leksikal, makna gramatikal, makna kontekstual, makna referensial, makna nonreferensial, makna denotatif, makna konotatif, makna konseptual, makna asosiatif, makna kata, makna istilah, makna idiom, dan makna peribahasa.

Peneliti menggunakan analisis makna kontekstual. Khususnya, konteks situasi yang dipaparkan oleh Halliday. Makna kontekstual adalah makna sebuah leksem atau kata yang berada dalam konteks (Chaer, 1994:290). Konteks juga dapat berkenaan dengan situasinya yakni tempat, waktu, dan lingkungan penggunaan leksem tersebut. Teori ini membahas tentang konteks situasi dalam suatu pemakaian bahasa. Dalam konteks situasi memiliki tiga unsur yaitu, medan wacana, pelibat wacana dan sarana wacana. Medan wacana merujuk kepada aktifitas sosial yang sedang terjadi serta latar institusi tempat satuan-satuan bahasa itu muncul. Pelibat wacana merujuk pada hakikat relasi antarpartisipan, termasuk pemahaman peran dan statusnya dalam konteks sosial dan *lingual*. Dan sarana wacana merujuk pada bagian bahasa yang sedang dimainkan dalam situasi, termasuk saluran yang dipilih, apakah lisan atau tulisan.

Sebagai salah satu contoh sebuah *Meme* jika di analisis dari konteks situasinya yang terdiri dari tiga unsur yaitu medan wacana, pelibat wacana, dan sarana wacana. *Meme* terdapat gambar coklat dan gambar pasangan yang

menggelar akad. Gambar coklat terdapat teks *aku gamau digombalin pake coklat* dan gambar pasangan yang menggelar akad terdapat teks *maunya dihalalin pake akad*.

Medan situasi memiliki unsur aktivitas sosial serta latar tempat *Meme*. Aktivitas sosial yang ditampilkan dalam *Meme* adalah sesuatu yang diberikan laki-laki kepada perempuan dan sebuah acara akad nikah. Sedangkan, latar tempat yang ditampilkan dalam *Meme* pada bagian *maunya dihalalin pake akad* adalah acara akad tersebut digelar dalam sebuah gedung. Pelibat situasi memiliki unsur peran sosial, status sosial, dan jarak sosial *Meme*. *Meme* tersebut menunjukkan peran sosial seorang perempuan yang mendominasi, karena sesuai dengan pernyataan dalam *Meme* yakni *maunya dihalalin pake akad*. Status sosial dari *Meme* tersebut menunjukkan adanya kesejajaran. Jarak sosial dalam *Meme* tersebut menunjukkan bahwa jarak yang terjalin antar individu sangat dekat. Sarana wacana mencakup lima hal, yakni peran bahasa, tipe interaksi, medium, saluran, dan modus retorisnya. Sarana wacana *Meme* tersebut menunjukkan peran bahasa sebagai peran wajib, tipe interaksi *Meme* menunjukkan monologis, medium *Meme* menunjukkan tulisan, saluran *Meme* menunjukkan grafis, dan modus retorik *Meme* menunjukkan sebuah modus desideratif.

Peneliti mengumpulkan 67 data dari *fanspage Meme Comic Indonesia (MCI)*. Data tersebut dikumpulkan dalam jangka waktu Januari sampai Februari. Pada bulan Januari dan Februari banyak *Meme* yang membahas tentang harapan pada bergantinya tahun, fakta-fakta yang dialami setiap orang yang mengalami percintaan, sampai putusnya hubungan pacaran siswa SMP atau SMA yang akan menghadapi Ujian Nasional, serta realitas sosial lainnya. *Meme* yang

dikumpulkan peneliti yakni bersifat mengkritik, menyindir, sesuai dengan realitis sosial, namun tetap dalam hal ini *Meme* tetap menghibur. Namun, peneliti hanya memilih *Meme-Meme* yang mendominasi munculnya medan wacana, pelibat wacana, serta sarana wacana.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka media sosial yang digunakan dalam penelitian ini adalah Instagram. Instagram merupakan aplikasi media sosial yang dapat mengunggah foto dan video ke halaman utama Instagram. Ada beberapa hal alasan peneliti menggunakan media Instagram ini, yang pertama, Instagram dapat dengan mudah di unduh dan di pasangakan ke *smartphone*, yang kedua, pengguna Instagram sangat mudah menemukan *fanspage* yang berisi *Meme* salah satunya adalah *Meme Comic Indonesia* (MCI) sesuai dengan fokus objek penelitiannya. Dalam *fanspage* tersebut terdapat kumpulan *Meme*, namun hanya *Meme* humor saja yang digunakan peneliti untuk di analisis. Peneliti hanya menggunakan *Meme* yang berbentuk humor karena dalam *Meme* tersebut banyak gambar atau *emoticon* yang mendukung sebuah makna baru dalam *Meme*.

Sebelum peneliti memilih kajian serta objek penelitian, peneliti mengumpulkan beberapa penelitian yang hampir sama dengan penelitian yang dikaji baik dari kajiannya serta objeknya. Peneliti menemukan tiga penelitian yang sama dengan kajian peneliti yaitu makna kontekstual, serta dua penelitian yang objeknya sama yaitu *Meme*. Beberapa penelitian tersebut oleh Sa'adah (2010), Humairoh (2015), Istifha Kemal (2013) yang membahas tentang makna kontekstual, dan penelitian oleh I Gusti Ayu Ratih, dkk (2016) dan Akbar Muslim Syarif Asmarawan (2016) yang membahas tentang *Meme*. Dari beberapa penelitian yang terdahulu ini, penelitian tentang *Meme* menggunakan kajian

makna kontekstual belum ditemukan. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti *Meme* ini dengan menggunakan kajian makna kontekstual.

Mengacu pada penjelasan di atas, bahwa peneliti memilih *Meme* humor untuk di analisis dengan menggunakan kajian makna kontekstual. Khususnya, konteks situasi yang dikemukakan oleh Halliday. Latar belakang inilah peneliti mencoba untuk meneliti medan wacana, pelibat dan sarana wacana yang terdapat dalam *Meme* humor dalam *fanspage Meme Comic Indonesia (MCI)*. Maka peneliti tertarik menelitinya dengan judul “Makna Kontekstual *Meme* Humor Pada Media Sosial Instagram Dalam *Fanspage Meme Comic Indonesia (MCI)*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan sebelumnya, dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana medan wacana *Meme* Humor pada media sosial Instagram dalam *fanspage Meme Comic Indonesia (MCI)*?
- 1.2.2 Bagaimana pelibat wacana dalam *Meme* humor pada media sosial Instagram dalam *fanspage Meme Comic Indonesia (MCI)*?
- 1.2.3 Bagaimana sarana wacana *Meme* humor pada media sosial Instagram dalam *fanspage Meme Comic Indonesia (MCI)*?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di muka diperoleh tujuan sebagai berikut.

- 1.3.1 Mendeskripsikan medan wacana dalam *Meme* pada media sosial Instagram dalam *fanspage Meme Comic Indonesia (MCI)*.
- 1.3.2 Mendeskripsikan pelibat wacana dalam *Meme* humor pada media sosial Instagram dalam *fanspage Meme Comic Indonesia (MCI)*.
- 1.3.3 Mendeskripsikan sarana wacana *Meme* humor pada media sosial Instagram dalam *fanspage Meme Comic Indonesia (MCI)*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan berhasil dengan baik dan mencapai tujuan penelitian secara optimal. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah diharapkan mampu menambah wawasan khazanah ilmu pengetahuan mengenai studi bahasa Indonesia. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan sumbangan pada teori makna kontekstual. Konteks yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori konteks situasi yang mencakup medan wacana, pelibat wacana, dan sarana wacana dalam mengkaji *Meme* yang terdapat dalam media sosial. Khususnya, penelitian yang mengkaji semantik. Selain itu, dapat digunakan sebagai pijakan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah menambah pengetahuan penulis maupun pembaca mengenai medan wacana, pelibat, dan sarana/mode yang terdapat dalam sebuah gambar *Meme*. Penelitian ini juga diharapkan dapat

menambah wawasan pembaca yang aktif menggunakan media sosial dalam menganalisis sebuah gambar *Meme*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan mempelajari semantik. Khususnya semantik kontekstual dalam *Meme*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi penelitian-penelitian selanjutnya yang memiliki relevansi.

1.5 Asumsi Penelitian

Penelitian ataupun analisis diperlukan sebuah anggapan dasar yang dapat dijadikan sebagai titik acuan bagi peneliti dalam melakukan penelitian tersebut. Adapun asumsi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Meme-Meme* yang tersebar di media sosial, khususnya Instagram. *Meme* adalah sebuah ide, perilaku, atau gaya yang menyebar dari orang ke orang dalam budaya. *Meme* banyak ditemukan dalam media sosial Instagram, karna Instagram dapat dengan mudah mengunggah gambar/foto atau video ke halaman utamanya, sehingga mudah menemukan banyak *Meme*.

Penelitian ini, menggunakan kajian semantik. Khususnya, makna kontekstual. Semantik adalah satu studi dan analisis tentang makna-makna linguistik (Parera, 2004:42). Makna menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti maksud pembicara atau penulis pengertian yang diberikan kepada suatu bentuk kebahasaan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori dari Halliday tentang konteks situasi. Hal ini Halliday memaparkan bahwa konteks situasi itu memiliki tiga unsur, yaitu: medan wacana, pelibat wacana, dan sarana wacana. Medan wacana merujuk kepada aktifitas sosial yang sedang terjadi serta latar institusi tempat satuan-satuan bahasa itu muncul. Pelibat wacana

merujuk pada hakikat relasi antarpartisipan, termasuk pemahaman peran dan statusnya dalam konteks sosial dan *lingual*. Dan sarana wacana Sarana wacana merujuk pada bagian bahasa yang sedang dimainkan dalam situasi, termasuk saluran yang dipilih, apakah lisan atau tulisan.

Menganalisis *Meme* ini menggunakan kajian makna kontekstual, agar dapat mengungkap medan wacana, pelibat wacana, dan sarana wacana dalam *Meme* humor tersebut. Penelitian ini diharapkan akan mampu menjadi umpan balik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam kajian semantik, khususnya makna kontekstual.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk memberikan batasan-batasan pengertian terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian agar tidak menimbulkan penafsiran yang berlainan.

1. Semantik

Semantik adalah satu studi dan analisis tentang makna-makna linguistik (Parera, 2004:42).

2. Makna Kontekstual

Makna kontekstual menurut Chaer (2003:290) adalah makna leksem atau kata yang berada di dalam satu konteks. Makna konteks dapat berkenaan dengan situasinya yakni tempat, waktu, dan lingkungan penggunaan bahasa itu.

3. Konteks Situasi

Konteks situasi adalah lingkungan langsung tempat teks itu benar-benar berfungsi (Halliday dan Hasan, 1992:62). Dalam konteks situasi dibagi menjadi tiga unsur, yaitu: medan wacana, pelibat wacana, dan sarana wacana. Medan wacana merujuk kepada aktifitas sosial yang sedang terjadi serta latar institusi tempat satuan-satuan bahasa itu muncul . Pelibat wacana merujuk pada hakikat relasi antarpartisipan, termasuk pemahaman peran dan statusnya dalam konteks sosial dan *lingual*. Dan sarana wacana Sarana wacana merujuk pada bagian bahasa yang sedang dimainkan dalam situasi, termasuk saluran yang dipilih, apakah lisan atau tulisan.

4. *Meme* Humor

Meme adalah gambar atau foto yang diberi teks atau bahasa sehingga menghasilkan makna baru. Davision (2012) menegaskan bahwa *meme* merupakan bagian dari budaya, kadang sebuah lelucon yang muncul di internet dan ditransmisikan secara *online*. Sedangkan humor adalah sebuah cerita pendek yang menceritakan suatu kejadian yang lucu dengan harapan dapat membuat pembacanya tertawa. Dapat disimpulkan bahwa *Meme* humor adalah sebuah gambar yang tersebar di internet hingga dapat membuat pembacanya tertawa.

5. Meme Comic Indonesia (MCI)

Meme Comic Indonesia adalah *fanspage* di media sosial Instagram yang melakukan aktifitas berkaitan dengan *Meme* berdasarkan realitas sosial di Indonesia.

