

## Wacana Humor Dalam *Meme* Di Media Online (Kajian Semantik-Pragmatik)

M. Sya'banul Khoir Sinulingga  
Universitas Sumatera Utara  
[banuzeifa18@gmail.com](mailto:banuzeifa18@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini membahas mengenai humor dalam *meme* di media online kajian semantik pragmatik. Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Data pada penelitian ini diambil dari *meme-meme* yang di peroleh dari media online dengan beberapa situs. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah dari sebanyak 30 *meme* yang berasal dari 3 situs *meme* di Indonesia ditemukan 4 buah tema dengan berbagai topik di dalamnya. Keempat tema tersebut berturut-turut, yaitu tema sosial, politik, hukum, dan agama. Dari 4 tema tersebut, tema sosial paling banyak ditemukan. Topik-topik dalam tema sosial ini meliputi cinta, sekolah, persahabatan, hubungan dengan orang lain, dan kehidupan sosial lainnya. Topik yang paling banyak muncul, yaitu tentang cinta (walaupun secara frekuensi sama dengan topik kehidupan sosial lainnya).

**Kata kunci:** *Humor, Meme, Wacana, Media Online*

### 1. PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari hampir semua orang akrab dengan humor. Humor bisa ditemui di dalam lingkungan pertemanan dan di lingkungan terkecil seperti keluarga sekalipun. Selain muncul dalam interaksi sosial, humor juga muncul baik di media cetak maupun elektronik.

Humor merupakan suatu kebutuhan manusia yang tidak dapat diabaikan. Sebagai suatu kebutuhan nonmateri, humor dapat berpengaruh besar bagi penikmatnya. Kelucuan atau "humor" berlaku bagi manusia normal, untuk menghibur karena "hiburan" merupakan kebutuhan mutlak bagi manusia untuk ketahanan diri dalam proses pertahanan hidupnya pendapat Widjaja (dalam Rahmanadji, 2007:220). Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa keberadaan humor menjadi suatu kebutuhan yang menghibur bagi manusia.

Humor termasuk salah satu sarana komunikasi, seperti menyampaikan informasi, menyatakan rasa senang, marah, jengkel, atau simpati. Di samping fungsi untuk mengubah situasi emosional seseorang, humor juga memiliki fungsi sebagai sarana pendidikan dan kritik sosial (Wijana 1994:21).

Menurut para ahli, Humor adalah sebuah upaya verbal atau visual untuk merangsang senyum dan tawa pendengar atau orang yang melihatnya (Wijana, 2003). Selain sebagai hiburan, Lanjutnya Wijana (2003: 3) menjelaskan bahwa humor bisa

membebaskan diri manusia dari beban kecemasan, kebingungan, kekejaman, dan kesengsaraan.

Komunikasi dalam humor berbentuk rangsangan yang cenderung secara spontan menimbulkan senyum dan tawa para penikmatnya. Menurut beberapa ahli, humor timbul karena dalam diri kita ada pertentangan antara rasa ingin 'main-main' dan 'keseriusan' serta 'kegembiraan yang meledak-ledak' dan 'kesedihan yang berlebihan' (Hakim, 2002, p.1).

Era informasi digital sekarang memberikan kemudahan pada masyarakat luas 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).

Selain sebagai media untuk menyampaikan gagasan tentang suatu topik tertentu, misal topik budaya, sosial, politik, atau gosip selebriti, media online juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk memberi hiburan/ humor. Banyak tulisan dan gambar lucu yang sering dimuat dalam media online tersebut. Humor yang mereka sampaikan ada kalanya ditujukan semata-mata sebagai hiburan, tetapi ada kalanya juga ditujukan sebagai kritikan lewat maksud yang tersirat dalam humor tersebut. Misalnya kritik untuk pemerintah, tokoh politik, atau pejabat negara. Sehubungan dengan humor di media online dengan bermacam tema, topik, maksud dan fungsi tersebut, saat ini ada wacana humor yang sedang marak di media internet. Wacana yang dimaksud adalah *meme*. Saat ini *meme* sangat banyak ditemui di internet, baik melalui situs *meme* tertentu, seperti, [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com), [www.comicmemeindonesi.com](http://www.comicmemeindonesi.com), [www.ketawa-ketiwi.com](http://www.ketawa-ketiwi.com), maupun facebook, twitter, instagram, forum media online (misal kaskus), dan blog.

Teori humor jumlahnya sangat banyak, tidak satu pun yang persis sama dengan yang lainnya, tidak satu pun juga yang bisa mendeskripsikan humor secara menyeluruh, dan semua cenderung saling terpengaruh. (Setiawan, 1990).

Istilah *meme* berasal dari bahasa Yunani kuno yaitu "*mimeme*" yang berarti sesuatu yang meniru atau menyerupai. Istilah lain yang sama yaitu "*meme*" yang berarti memori. Istilah *meme* sebenarnya sudah cukup lama diperkenalkan oleh ahli biologi Richard Dawkins dalam bukunya "*The Selfish Gene*". tahun 1976 (Shifman, 2013:363). Oleh Dawkins istilah *meme* digunakan untuk menjelaskan penyebaran ide atau fenomena budaya. Yang termasuk dalam budaya di sini menurut Dawkins, yaitu gagasan, ide, teori, penerapan, kebiasaan, lagu, tarian, dan suasana hati. Ia mengemukakan istilah *meme* dengan menyingkat kata *mimeme* menjadi *meme* karena membutuhkan padanan kata yang bersuku satu yang terdengar mirip dengan kata "*gen*". "*Meme*" merupakan unsur transmisi budaya, demikian yang dimaknai oleh Dawkins (2006). Transmisi informasi budaya bisa berupa pemikiran, ide, gagasan, kebiasaan, lagu, atau *fashion* yang membentuk pola-pola kebudayaan tertentu.

Bila dicermati *meme* adalah wacana berbentuk gambar/ foto dengan tulisan/teks tertentu. Pernyataan ini didukung oleh pendapat Nugraha, dkk. (2015:239) yang menyatakan *meme* adalah gambar atau foto yang diberi teks atau bahasa sehingga

menghasilkan makna baru. Tidak banyak teori yang menjelaskan tentang *meme*.

*Meme* dapat bereplikasi dengan sendirinya (dalam bentuk peniruan) dan membentuk suatu budaya. Cara seperti ini dikatakan mirip dengan penyebaran virus, tetapi dalam hal ini terjadi di ranah budaya. Penyebaran *meme* ini dikemukakan juga oleh Bauckhage (2011:42) yang menyatakan bahwa *meme* biasanya berkembang melalui komentar, imitasi, atau parodi, atau bahkan melalui berita di media lain. Berkaitan dengan *meme* juga, Pusanti dan Haryanto (2017) menyimpulkan *meme* sebagai suatu informasi yang dapat berupa ide, ideologi, gambar, musik, video, susunan kata, serta hashtag yang menjadi populer karena tersebar begitu cepat dan mampu mendiami benak masyarakat selayaknya virus. *Meme* dapat tersebar secara cepat dari satu orang ke orang lain melalui media online/melalui koneksi internet. Media online dalam hal ini dapat dimaknai sebagai sarana komunikasi secara online. Oleh karena itu, email, mailing list, website, blog, whatsapp, dan media sosial masuk dalam kategori media online.

Dari definisi tentang *meme* tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada 5 karakteristik *meme* yang dapat diidentifikasi (Michele Knobel and Colin Lankshear, 2008), yaitu :

1. Bersifat menular, ditiru, dan umur panjang
2. Berisi informasi budaya yang berkaitan dengan kelompok tertentu
3. Disebarkan melalui media online
4. Dapat diterima siapapun (melampaui ruang afinitas)
5. Dapat menarik perhatian media penyiaran offline dan online.

Selain lima karakter yang sudah disebutkan di atas, sebuah *meme* dapat dikatakan sukses bila memiliki komponen humor, intertekstualitas, dan anomaly penjajaran.

*Meme* juga menjadi wadah untuk mengekspresikan perasaan, merepresentasikan kondisi sosial terutama di Media Sosial, mengkritisi sebuah fenomena, bahkan melakukan perlawanan. Kemudahan dalam pembuatan dan penyebaran menjadikan *meme* alat komunikasi massa yang banyak dipilih masyarakat digital Khususnya di media online. 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-himbauan yang formal. Namun, saat ini *meme* cenderung lekat dengan humor yang menghibur dan menyenangkan. Kalau kita harus merumuskan indikator untuk menilai sebuah *meme* pada Zaman ini, maka ada satu indikator yang wajib masuk, yaitu tingkat kelucuan atau humor.

Seiring dengan makin tingginya pemanfaatan internet dan media sosial oleh masyarakat Indonesia, melahirkan fenomena baru dikalangan penggunanya yaitu kreativitas pembuatan *meme* yang kemudian dengan cepatnya tersebar dan dikomentari di media sosial. *Meme* diartikan sebagai ide, perilaku atau gaya yang menyebar dari satu orang ke orang lain. *Meme* di internet mengambil bentuknya dalam sebuah gambar, hyperlink, video, website, atau hashtag. *Meme* beredar di jejaring sosial dari satu teman ke teman lainnya. *Meme* menjadi populer karena bisa menjadi bahan lelucon, sindiran, ekspresi perasaan pengguna di dunia maya. Dan hal ini dengan cepat menjadi populer dan mewabah (Luthfi, 2015).

Gambar dan tulisan yang ada dalam *meme* tersebut bersifat lucu/ menghibur dan

sering membuat orang tersenyum bila membaca *meme* tersebut. Akan tetapi, walaupun kelihatan lucu, ternyata dalam *meme* tersebut terdapat maksud/implikatur tertentu yang hendak disampaikan pembuatnya. Fungsi dan maksud tersebut tidak hanya sekedar menghibur, tetapi juga maksud yang lain seperti menyindir, mengejek, mengkritik, dan sebagainya.

Menurut Raskin, kelucuan sebuah teks muncul dapat disebabkan adanya keterlibatan praanggapan (presupposition), dan/atau implikatur (implicature), dan/atau dunia kemungkinan (possible world) dan/atau pertuturan (speech act). “ From the fact that the text is funny it may follow that a presupposition and/or an implicature and/or possible world and/or a speech act involved in the joke” (1985:56).

Berikut ini contoh *meme* yang ada di media online:



Sumber: [https://statik.tempo.co/data/2019/06/30/id\\_852288/852288\\_720.jpg](https://statik.tempo.co/data/2019/06/30/id_852288/852288_720.jpg)

Pada contoh *meme* di atas terdapat percakapan antara Presiden Jokowi dengan Ivanka Trump, putri Presiden AS Donald Trump dalam sesi foto di KTT G20 di Osaka, Jepang. Di contoh tersebut terlihat bahwa Presiden Jokowi berbicara asik dengan Ivanka, kemudian Presiden Donald Trump duduk di tengah mereka dan selanjutnya ia bertanya kepada Presiden Jokowi; mas, tadi ngobrol apa sama anakku? Dan Presiden Jokowi menjawab; mau tak jodohin sama kaesang. Konteks pada saat *meme* ini dibuat, Kaesang, merupakan putra dari Presiden Jokowi Dodo. Pembuat *meme* ini mempunyai maksud tertentu lewat tulisan dan gambar yang dibuatnya.

Secara kasat mata *meme* adalah wacana berbentuk gambar dengan tulisan-tulisan tertentu yang bersifat menghibur (humor). Jika dilihat dari contoh *meme* yang telah dipaparkan di atas, dapat dikatakan *meme* merupakan suatu bentuk wacana. Salah satu pengertian wacana menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia/ KBBI (2005:1265) adalah keseluruhan tutur yang merupakan suatu kesatuan. Wacana sebagai satuan bahasa yang paling besar yang digunakan dalam komunikasi (Rani, dkk. (2004:3)

Dalam wacana ada tiga hal yang sentral, yaitu teks, konteks, dan wacana (Cook, via Eriyanto, 2006:9). Dalam *meme* terdapat keseluruhan tutur yang merupakan satu kesatuan. Humor yang beredar di masyarakat memiliki beragam bentuk dan fungsi. Dari bentuknya humor dalam *meme* merupakan campuran antara gambar dan tulisan.

Maka dalam *meme* tersebut terdapat maksud/ implikatur tertentu yang hendak

disampaikan pembuatnya. Implikatur percakapan menurut Levinson (via Mulyana, 2005:13) merupakan pemahaman terhadap hal “yang dimaksudkan” yang sangat tergantung kepada konteks terjadinya percakapan. Implikatur ini bersifat temporer karena hanya terjadi saat berlangsungnya suatu percakapan. Selain itu, bersifat nonkonvensional yang berarti sesuatu yang diimplikasikan tidak mempunyai relasi langsung dengan tuturan yang diucapkan. Jadi, implikatur yang terdapat dalam *meme* dapat dipahami dengan melihat konteks kehidupan masyarakat saat *meme* dibuat.

Dari uraian yang telah dipaparkan di atas, yang menjadi tujuan penelitian ini, yaitu mendeskripsikan (1) tema dan topik-topik kehidupan masyarakat yang ada dalam *meme* di media Online tersebut, (2) implikatur yang terdapat dalam wacana humor *meme* di media online, dan (3) aspek-aspek kebahasaan yang mendukung implikatur dan dapat menimbulkan kelucuan dalam *meme* di media daring.

## 2. METODE PENELITIAN

Artikel penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif kualitatif. Oleh karena itu peneliti harus memulai dari mengumpulkan data, menganalisis, dan membuat kesimpulan berdasarkan fenomena yang ada (Bogdan dan Biklen dalam Creswell, 2003:171).

Selanjutnya juga Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan metode kualitatif karena tujuan dari penelitian ini terutama untuk menggambarkan dan menetapkan variasi dalam suatu situasi, fenomena, masalah, atau peristiwa tanpa mengkuantifikasinya (Kumar, 2011).

Metode Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif yang bertujuan memberikan atau menjabarkan suatu keadaan atau fenomena yang terjadi pada saat ini. Sumber data dalam penelitian ini adalah 30 buah *meme* di 3 situs *meme* di media online, yaitu, [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com), [www.comicmemeindonesia.com](http://www.comicmemeindonesia.com), [www.ketawa-ketiwi.com](http://www.ketawa-ketiwi.com).

Di pilih 30 *meme* yang tidak berwujud komik atau rangkaian dari berbagai gambar. Instrumen penelitian yang digunakan, yaitu human instrument, perangkat keras berupa komputer, laptop, printer, alat tulis, dan perangkat lunak berupa indikator/kriteria tema dan topik dan implikatur serta aspek kebahasaan yang terdapat dalam *meme* di media online berdasarkan teori yang dijadikan acuan dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati, menyalin, dan membaca. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis, dengan melihat catatan, menyalin status yang berisi humor atau mengundang tawa, lalu menyalin data dalam lembar kerja analisis, mereduksi data, mengkode data, menganalisis dan menjelaskan temuan, serta menyimpulkan data/verifikasi (Miles & Huberman, 1994). Dan juga Untuk pengumpulan data digunakan metode capture dan cetak, metode simak/baca secara cermat, dan catat. Metode padan dan agih digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu validitas isi dan validitas semantik. Reliabilitas dalam penelitian ini, yaitu reliabilitas intrareter dan intereter.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan diuraikan hasil penelitian yang telah dilakukan beserta pembahasannya. Hal yang akan diuraikan meliputi tema dan topik meme dalam media online, implikatur yang terdapat dalam meme di media online, dan aspek-aspek kebahasaan yang mendukung implikatur dan dapat menimbulkan kelucuan dalam meme di media online.

Tabel 1. Tema dan Topik dalam situs meme di media online

No	Tema	Topik	Jumlah	Total
1	Sosial	a. Cinta b. Sekolah c. Persahabatan d. Hubungan dengan orang lain e. Kehidupan sosial lainnya	8 5 2 3 5	23
2	Politik	DPR, Anggota DPR, heter presiden	2	2
3	Hukum	Polisi dan aturan berlalu lintas	2	2
4	Agama	Puasa, Sholat, Qurban, lebaran	3	3
<b>TOTAL</b>				<b>30</b>

#### Tema dan Topik yang Terdapat dalam *Meme* di Media Daring

Dari 30 *meme* yang diambil dari 3 situs *meme* yang telah diteliti dapat digolongkan tema dan topik *meme* di media online dapat dilihat pada tabel 1.

Dari tabel 1 dapat diketahui bahwa terdapat 4 tema dalam *meme* di media online yang diteliti, yaitu tema sosial, politik, hukum, dan agama. Selanjutnya Jika dilihat kembali dari tabel 1, dapat dilihat cukup banyak tema dan topik *meme* yang ada di media online. Dari 4 tema yang ada dalam wacana *meme*, tema sosial paling banyak ditemukan. Topik-topik dalam tema sosial ini meliputi cinta, sekolah, persahabatan, hubungan dengan orang lain, dan kehidupan sosial lainnya.

Topik yang paling banyak muncul, yaitu tentang cinta (walaupun secara frekuensi sama dengan topik kehidupan sosial lainnya, tetapi topik di kehidupan sosial lainnya terdiri dari sub-subtopik lagi). Hal ini dikarenakan baik pengelola situs *meme* maupun netizen pembuat dan pengirim *meme* sebagian besar memang anak muda. Selanjutnya, heter presiden, DPR, anggota DPR, merupakan topik dari tema politik. Topik dari tema hukum berkaitan dengan polisi dan aturan berlalu lintas dan yang terakhir topik puasa,

sholat, qurban, idhul fitri, dan ibadah kerja termasuk dalam tema agama. Berikut ini beberapa contoh *meme* dengan tema sosial dengan topik cinta dan sekolah.

### **Meme dengan Topik Percintaan**

Banyak sekali *meme* dengan topik percintaan atau hubungan antara laki-laki dan perempuan. Hal ini dikarenakan sebagian besar pengelola situs *meme* dan netizen pembuat *meme* adalah anak muda, walaupun ada juga pembuat *meme* yang berusia dewasa. Berikut ini contoh *meme* dengan topik percintaan.



Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)

Dalam *meme* di atas disebutkan kepanjangan dari PDKT yaitu “pernah dekat kemudian tereliminasi”. Pembuat *meme* mengartikan kepanjangan dari kata PDKT yang seharusnya arti dari kata PDKT tersebut adalah pendekatan, tapi justru malah di artikan huruf per huruf. Dari gambar tersebut bahwa seorang perempuan menampar pria tersebut akibat ingin melakukan PDKT dengan perempuan tersebut dengan hasil malah justru dia mendapat tamparan dari perempuan tersebut.

### **Meme dengan Topik Sekolah**

Berikut ini *meme* dengan topik sekolah:



**KALIAN PASTI PERNAH MENDOAKAN  
GURU KALIAN AGAR TIDAK  
MASUK KELAS**

Sumber: [www.comicmemeindonesia.com](http://www.comicmemeindonesia.com)

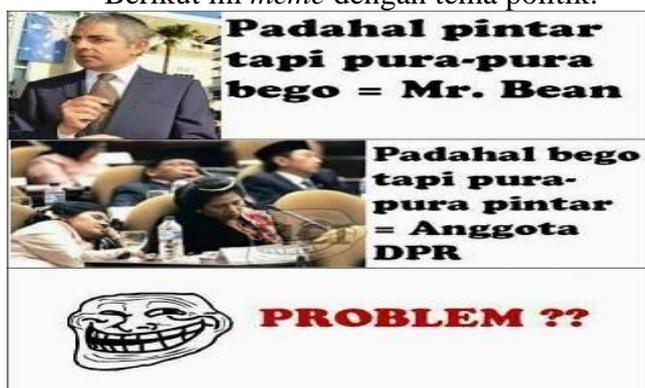
Dalam *meme* di atas berisi wacana “Jujur saja kalian pasti pernah mendoakan guru kalian agar tidak masuk kelas”. Seperti yang sering terjadi, murid-murid di Indonesia pada

umumnya senang mendoakan gurunya agar tidak masuk kelas, karena hal ini sangat menyenangkan buat mereka agar mereka bisa puas bermain ketika seorang guru tidak masuk ke dalam kelas. Lewat *meme* ini, pembuat *meme* merasa bahwa ketidakhadiran seorang guru kedalam kelas itu hal yang menyenangkan. Oleh karena itu, pembuat *meme* mewakili apa yang kalian pernah lakukan ketika duduk di sekolah dahulu.

Telah disebutkan sebelumnya bahwa tema sosial mendominasi tema *meme* di media online. Namun, ada juga *meme* dengan tema politik, hukum, dan agama yang dapat diuraikan berikut ini. Pada tema politik topik yang dibahas meliputi hater presiden, dan tingkah laku DPR maupun DPRD. Berikut ini beberapa contoh *meme* dengan tema politik, hukum dan agama.

### **Meme dengan Tema Politik**

Berikut ini *meme* dengan tema politik:



Sumber: [www.ketawa-ketiwi.com](http://www.ketawa-ketiwi.com)

Dalam *meme* di atas berisi wacana “Padahal pintar tapi pura-pura bego = Mr. Bean, padahal bego tapi pura-pura pintar = Anggota DPR, Problem??”. Pada *meme* di atas berhubungan dengan tingkah laku anggota DPR yang sering terjadi ketika rapat berlangsung yaitu tidur, padahal rapat yang sedang berlangsung itu hal penting yang mungkin membahas tentang negara dan masyarakat Indonesia, tapi mereka sering mengantuk bahkan tertidur ketika rapat sedang berlangsung. Pembuat *meme* bermaksud menyindir Anggota DPR agar fokus ketika rapat penting sedang berlangsung. Lewat *meme* ini, kita berharap banyak kepada Anggota DPR Agar tetap fokus dan amanah untuk menjalani masa jabatan yang telah ditentukan.

### **Meme dengan Tema Hukum**

Selanjutnya, *meme* dengan tema hukum lebih banyak menyoroti antara pengguna jalan raya yang diatur oleh polisi lalu lintas ataupun perilaku pengatur lalu lintas itu (polisi). Berikut ini *meme* dengan tema Hukum:



Sumber : [www.ketawa-ketiwi.com](http://www.ketawa-ketiwi.com)

Pada *meme* diatas adalah pemeriksaan surat-surat lengkap berlalu lintas yang dilakukan oleh polisi kepada pengendara atau biasa disebut dengan tilangan. Dalam *meme* di atas berisi wacana “maaf pak berhenti sebentar. Boleh liat surat-suratnya? Gaboleh”. Maksudnya adalah polisi menanyakan surat- surat lengkap pengendara berlalu lintas seperti, SIM (Surat Izin Mengemudi), STNK (Surat Tanda Nomor Kendaraan). Lalu, pengendara motor menjawab ga boleh (lalu bergegas pergi). Maksud Pengendara tersebut menjawab tidak boleh karena pengendara yang tidak lain adalah pengantar surat atau pak pos. Maksud pak pos tersebut tidak boleh membuka surat- surat yang ia bawa karena bersifat rahasia. Kelucuan pembuat *meme* yang terdapat pada data tersebut terletak pada pertanyaan polisi yang menanyakan surat-surat kepada petugas pos. Petugas pos yang bertugas untuk mengantarkan surat tentu tidak memperbolehkan melihat surat karena sifatnya rahasia dan tidak ditujukan untuk umum. Padahal, maksud polisi adalah menanyakan kelengkapan surat-surat berlalu lintas.

### **Meme dengan Tema agama**

Yang Berikutnya adalah *meme* dengan tema agama berhubungan dengan topik sholat, puasa, qurban, idhul fitri, dan ibadah kerja lainnya. Contoh *meme* dengan tema agama yaitu sebagai berikut.

## INGIN BERUBAH?



Sumber : [www.comicmemeindonesi.com](http://www.comicmemeindonesi.com)

*Meme* di atas bertema agama dengan topik Sholat. *Meme* ini menyindir umat Islam jika ingin berubah maka, perbaikilah sholatmu, maka Allah akan perbaiki hidupmu. Pembuat *meme* mengajak umat islam supaya agar selalu mendirikan sholat 5 waktu, agar hidup didunia ini menjadi tenang dan damai.

### Implikatur yang Terdapat dalam *Meme* di Media online

Pesan yang pembuat *meme* inginkan pada umumnya tidak mereka sampaikan secara langsung, tetapi tersirat lewat wacana *meme* yang dibuat. Oleh karena itu, banyak terdapat implikatur dalam *meme* di beberapa situs internet ini. Maka Implikatur ini adalah apa yang mungkin diartikan, disarankan, atau dimaksudkan oleh penutur (dalam hal ini pembuat *meme*), yang berbeda dengan apa yang sebenarnya disampaikan oleh penutur (Grice, via Brown dan Yule, 1996:31).

Secara umum *meme* dibuat untuk menghibur sekaligus mengungkapkan maksud apa yang pembuat *meme* rasakan. Seseorang akan membuat *meme* jika dirasa ada hal-hal yang menggelitik hatinya dan menarik perhatiannya.

Untuk mengetahui implikatur yang terdapat dalam *meme* di media online ini perlu diperhitungkan informasi-informasi atau konteks yang diketahui terkait dengan peristiwa komunikasi karena implikatur percakapan tergantung pada konteks tertentu (Grice via Yule, 2006:74). Berikut ini implikatur atau maksud tersirat yang terdapat dalam *meme* di media daring.

Berikut ini implikatur atau maksud tersirat yang terdapat dalam *meme* di media daring.

Tabel 2. Implikatur yang Terdapat dalam *Meme* di Media online.

No	Implikatur	Kemunculan
1	Menyindir	13
2	Menyarankan	10
3	Menyindir + Menyarankan	7
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>

Dari tabel 2 dapat diketahui implikatur yang terdapat dalam *meme* di media online. Implikatur tersebut yaitu menyindir, menyarankan, dan gabungan antara menyindir dan menyarankan. Implikatur yang paling banyak saya temui yaitu menyindir, disusun menyarankan, dan hanya sebagian kecil menyindir sekaligus menyarankan.

### **Meme dengan implikatur menyindir**

Berikut ini contoh *meme* dengan implikatur menyindir.



Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)

Pada *meme* di atas terdapat wacana “siapkan 10 peluru dalam senjata, 9 peluru siapkan untuk penghianat, 1 peluru saja untuk lawan, karena penghianat musuh terbesar agama dan negara”. Dengan gambar seorang pahlawan yang bermuka tegas. Wacana/tulisan tersebut tidak hanya sekedar memberitahukan atau memerintahkan akan tetapi mempunyai maksud khusus yaitu menyindir masyarakat Indonesia bahwa yang banyak merusak dan penghianat adalah agama dan negara sendiri. Pembuat *meme* menuliskan wacana ini dari pengamatan terhadap fenome yang ada di masyarakat Indonesia saat ini. Oleh karena itu pembuat *meme* berharap agar negara dan agama bisa jadi panutan setiap orang agar kehidupan kedepannya bisa berjalan dengan damai dan tenang.

*Meme* dengan implikatur menyindir ini banyak terdapat pada tema politik. Hal ini dikarenakan *meme* berkembang menjadi gaya komunikasi baru yang mampu mengandung muatan politik atau sarana guna mengkritisi kebijakan elit negara (Allifiansyah, 2016:152).

### **Meme dengan implikatur menyarankan**

Berikut ini contoh *meme* dengan implikatur menyarankan.



Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)

Dalam *meme* di atas terdapat *meme* dengan wacana “ Hati-hati memilih teman curhat, baik itu teman dekat, ataupun keluarga dekat. Karena banyak yg manis didepan, tapi dibelakang berbisa seperti ular!!” Dengan gambar *meme* dua sosok wanita yang saling bercerita dengan yang satunya merangkul temannya dengan gambar animasi ular yang berbisa. Secara tersirat *meme* tersebut mempunyai implikatur menyarankan kepada pembaca *meme* bahwa seharusnya berhati-hatilah dengan siapapun anda berteman, karena setiap manusia tidak ada yang pernah tahu apa isi hati manusia tersebut. Maka pembuat *meme* berharap jangan pernah percaya 100% kepada siapapun karena banyak yang manis didepan ternyata dibelakang berbisa seperti ular.

#### ***Meme* dengan implikatur gabungan menyindir dan menyarankan**

Dalam *meme* ternyata juga terdapat *meme* dengan beberapa implikatur seperti gabungan antara implikatur menyindir dan menyarankan berikut ini contohnya.



Sumber : [www.comicmemeindonesi.com](http://www.comicmemeindonesi.com)

Pada *meme* di atas terdapat wacana/tulisan “tidak apa-apa jika kamu lupa padaku, tapi jangan sampai kamu lupa dengan agamamu.” Dengan gambar seorang wanita yang raut mukanya sedikit bersedih. *Meme* diatas mempunyai maksud menyindir dan sekaligus menyarankan kepada seorang pria yang berkaitan dengan agamanya. Pembuat *meme* menyindir para lelaki tidak apa-apa jika kamu lupa pada wanitanya dan menyarankan supaya jangan sampai kamu para lelaki lupa dengan agamamu.

Terdapat juga Aspek Kebahasaan yang Mendukung Implikatur dan Menimbulkan Kelucuan dalam *Meme* di Media online. Kelucuan ini diwujudkan dari kesatuan antara gambar *meme* dan aspek kebahasaan yang digunakan untuk mendukung konteks tertentu. Salah satunya ada aspek semantis yang meliputi di antaranya Hiperbola dan Peribahasa, berikut contohnya:

Walaupun otak Sahabatku  
agak GESER, setidaknya  
Dialah yang selalu  
membuatku  
Tertawa.

-ap-



Sumber: [www.comicmemeindonesia.com](http://www.comicmemeindonesia.com)

Hiperbola juga digunakan untuk mendukung implikatur dan mendukung kelucuan dalam *meme* di media online. Hiperbola adalah suatu cara penuturan yang bertujuan menekankan maksud dengan sengaja melebih-lebihkannya (Nurgiyantoro, 2012: 300). Pada *meme* di atas terdapat wacana “agak geser otaknya” yang merupakan hiperbola dari kata kurang tanggap, yang dalam *meme* tersebut diumpamakan dengan tokoh kartun Patrick dalam film *Spongebob*

Dalam *meme* juga digunakan peribahasa untuk mendukung implikatur. Peribahasa adalah ungkapan-ungkapan pendek yang berisikan nasihat atau peringatan dan kebenaran umum (Wijana, 2004: 195). Berikut ini contoh *meme* dengan peribahasa.



Sumber : [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)

Pada wacana *meme* di atas terdapat peribahasa yang berisi nasihat bahwa untuk menjadi manusia yang unggul kita tidak boleh mengambil jalan yang tidak baik, tidak dengan merugikan dan menindas orang lain. Selain memberi nasihat, sebenarnya *meme* tersebut juga berisi sindiran atas tingkah laku manusia yang menghalalkan segala cara untuk mendapatkan kesuksesan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan hal-hal berikut ini. Dari sebanyak 30 *meme* yang berasal dari 3 situs *meme* di Indonesia ditemukan 4 buah tema dengan berbagai topik di dalamnya. Keempat tema tersebut berturut-turut, yaitu tema sosial, politik, hukum, dan agama. Dari 4 tema tersebut, tema sosial paling banyak ditemukan.

Topik-topik dalam tema sosial ini meliputi cinta, sekolah, persahabatan, hubungan dengan orang lain, dan kehidupan sosial lainnya. Topik yang paling banyak muncul, yaitu tentang cinta (walaupun secara frekuensi sama dengan topik kehidupan sosial lainnya, tetapi topik di kehidupan sosial lainnya terdiri dari sub-subtopik lagi). Hal ini dikarenakan baik pengelola situs *meme* maupun netizen pembuat dan pengirim *meme* sebagian besar memang anak muda. Selanjutnya, hater presiden, DPR, anggota DPR, merupakan topik dari tema politik. Topik dari tema hukum berkaitan dengan polisi dan aturan berlalu lintas dan yang terakhir topik puasa, sholat, qurban, idhul fitri, dan ibadah kerja termasuk dalam tema agama.

Selanjutnya terakhir, dari penelitian *meme* di media online yang telah dilakukan ditemukan tiga implikatur, yaitu menyindir, menyarankan, dan gabungan antara menyindir dan menyarankan. Implikatur yang paling banyak yaitu menyindir, disusul menyarankan, dan hanya sebagian kecil implikatur menyindir sekaligus menyarankan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Allifiansyah, Sandy. (2016). "Kaum Muda, Meme, dan Demokrasi Digital di Indone- 77 Wacana Humor dalam Meme di Media Asing sia". Jurnal Ilmu Komunikasi, Volume 13, Nomor 2 Desember 2016, halaman 151-164.
- Bauchhage, Christian. (2011). "Insight into Internet Memes". Proceedings of the Fifth International AAAI Conference on Weblogs and Social Media.
- Brown, Gillian dan George Yule. (1996). *Analisis Wacana. Edisi terjemahan oleh I Soetikno*. Jakarta: gramedia Pustaka Utama.
- Creswell, J.W. (2003). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed method approaches*. Thousand Oaks, Calif: Sage Publications.
- Dawkins, R. (2006). *The Selfish Gene*. New York: Oxford University Press.
- Diaz, C. M. C. (2013). *Defining & characterizing the concept of internet meme*. Copenhagen: University of Copenhagen.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hakim, T. (2002). *Mengatasi rasa tidak percaya diri*. Jakarta: Purwa Suara.
- Juliana, Y & Satyawan, I. A. (2019). *Analisis Wacana Kritis Meme Politik*.
- Kumar, R. (2011) *Research Methodology: A Step-by-Step Guide for Beginners*. 3rd Edition. Sage, New Delhi.
- Lankshear, Colin & Knobel, Michelle. (2008). *Digital Literacies: Concept, Policies and Practices*. New York: Peter Lang.
- Luthfi, A. (2015). *Asal Usul Fenomena Meme Internet*. Okezone.com.
- Lynch, O. H. (2008). *Humorous Communication Finding a Place For Humor In Communication Research*. Communication Theory, 423-445 .
- Martin, R. A. (2007). *The Psychology of Humor: An Integrative Approach*. San Diego: CA: Elsevier Academic Press .
- Miles, Mathew B., dan A. Michael Huberman. (1994). *An Expanded Sourcebook: Qualitative Data Analysis*. London: Sage Publications.
- Mulyana. (2005). *Kajian Wacana*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Nugraha, Aditya, dkk. (2015). "Fenomena Meme di Media Sosial: Studi Etnografi Virtual Posting Meme pada Pengguna Media Sosial Instagram". Jurnal Sositologi, Volume 14, Nomor 3, Desember 2015, halaman 237-245.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2012). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pusanti, Rosa Redia dan Haryanto. (2017). "Representasi Kritik dalam Meme Politik (Studi Semiotika Meme Politik dalam Masa Pemilu 2014 pada Jejaring Sosial "Path" sebagai Media Kritik di Era Siber".
- Rahmanadji, Didi. (2007). *Sejarah, Teori, Jenis, dan Fungsi Humor*. dalam Jurnal Tahun 35, Malang: Seni dan Desain FS Universitas Negeri Malang.
- Rani, Abdul, dkk. (2004). *Analisis Wacana: Sebuah Kajian Bahasa dalam Pemakaian*. Malang: Banyumedia Publishing.
- Raskin, Victor. (1985). *Semantic Mechanisms of Humor*. Dordrecht Holland: D. Reidel Publishing Company.

Sinulingga, Khoir, Sya'banul, M. (2022). Wacana Humor Dalam *Meme* Di Media Online (Kajian Semantik-Pragmatik).

*Lingua* (2022), 19(1): 137-152. DOI [10.30957/lingua.v19i2.740](https://doi.org/10.30957/lingua.v19i2.740).

---

- Saleh, G. (2018). *Kampanye Hitam pilgub DKI 2017: analisis wacana van Dijk pada meme di media sosial*. Jurnal Studi Komunikasi, 2(3), 322-339 .
- Savitri, E. D. (2018). Wacana Ekspresi Kritik Sosial Masyarakat terhadap Sinetron melalui *Meme* Internet. IPTEK Journal of Proceedings Series, (5), 1321 .
- Setiawan, Arwah. (1990). *Teori Humor*. Jakarta: Majalah Astaga, No.3 Th.III, hal. 34-35.
- Shifman, Limor. (2013). "*Memes in a Digital World: Reconciling with a Conceptual Troublemaker*". Journal of Computer Mediated Communication, Volume 18, Issue 3, Version of Record Online 26 Maret 2013.
- Wijana, I. D. P. (1994). *Pemanfaatan homonimi di dalam humor*. Humaniora I.
- Wijana, I. D. P. (2003). *Kartun: Studi tentang permainan bahasa*. Yogyakarta: Ombak.
- Wijana, I Dewa Putu. (2004). *Kartun: Studi tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Ombak.
- Yule, George. (2006). *Pragmatics. England: Oxford University Press (terjemahan dalam bahasa Indonesia oleh Indah Fajar Wahyuni, dengan judul Pragmatik)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sumber: [https://statik.tempo.co/data/2019/06/30/id\\_852288/852288\\_720.jpg](https://statik.tempo.co/data/2019/06/30/id_852288/852288_720.jpg).