

**PERMAINAN BUNYI DAN PENYIMPANGAN MAKNA SEBAGAI
UPAYA MEMBANGUN HUMOR DALAM WACANA MEME
(KAJIAN SEMANTIK)**

TESIS

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Magister

Program Studi Linguistik

Minat Utama Linguistik Deskriptif



Oleh

Mochamad Ighfir Sukardi

S111602004

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2018**


PENGESAHAN PEMBIMBING
PERMAINAN BUNYI DAN PENYIMPANGAN MAKNA SEBAGAI UPAYA
MEMBANGUN HUMOR DALAM WACANA MEME (KAJIAN SEMANTIK)

TESIS

Oleh

MOCHAMAD IGHFIR SUKARDI

S111602004

Komisi	Nama	Tanda Tangan
Pembimbing		
Pembimbing I	Prof. Dr. Sumarlam, M.S. NIP. 196203091987031001	
Pembimbing II	Dr. Sri Marmanto, M.Hum. NIP. 195009011986011001	

Pada tanggal. 03.08.2018

Mengetahui

Kepala Program Studi S2 Linguistik



Prof. Drs. M.R. Nababan, M.Ed., M.A., Ph.D.
NIP. 196303281992011001

PENGESAHAN PENGUJI TESIS

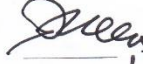
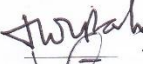
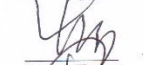

PERMAINAN BUNYI DAN PENYIMPANGAN MAKNA SEBAGAI UPAYA
MEMBANGUN HUMOR DALAM WACANA MEME (KAJIAN SEMANTIK)

TESIS

Oleh,

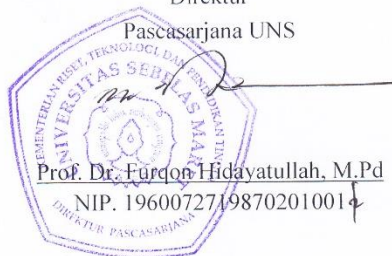
MOCHAMAD IGHFIR SUKARDI
NIM S111602004

TIM PENGUJI


Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	Prof. Drs. M. R. Nababan, M.Ed., M.A., Ph.D. NIP. 196303281992011001		03-08-2018
Sekretaris	Dr. Tri Wiratno, M.A. NIP. 196109141987031001		03-08-2018
Pembimbing I	Prof. Dr. Sumarlam, M.S. NIP. 196203091987031001		02-08-2018
Pembimbing II	Dr. Sri Marmanto, M.Hum. NIP. 195009011986011001		01-08-2018

Telah dipertahankan didepan penguji
Dinyatakan telah memenuhi syarat
Pada tanggal 03-08-2018

Direktur
Pascasarjana UNS



Kepala Program Studi S2 Linguistik
Pascasarjana UNS


Prof. Drs. M. R. Nababan, M. Ed, M. A, Ph. D.
NIP. 196303281992011001

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSYARATAN PUBLIKASI

Saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis yang berjudul "*PERMAINAN BUNYI DAN PENYIMPANGAN MAKNA SEBAGAI UPAYA MEMBANGUN HUMOR DALAM WACANA MEME (KAJIAN SEMANTIK)*" merupakan karya penelitian saya sendiri dan bebas plagiat, serta tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik, dalam penelitian ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang tertulis digunakan sebagai acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber acuan serta daftar pustaka. Apabila ternyata didalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur plagiasi maka saya bersedia menerima sanksi, baik tesis berserta gelar magister saya dibatalkan serta di proses sesuai undang-undang yang berlaku.
2. Publikasi sebagian atau keseluruhan isi tesis pada jurnal dan forum ilmiah lain harus menyertakan tim pembimbing sebagai *author* atau PPs UNS sebagai instansinya. Apabila saya melakukan pelanggaran dari ketentuan publikasi ini maka saya bersedia mendapatkan sanksi akademik yang berlaku.

Surakarta, Agustus 2018

Mahasiswa



Mochamad Ighfir Sukardi

S111602004

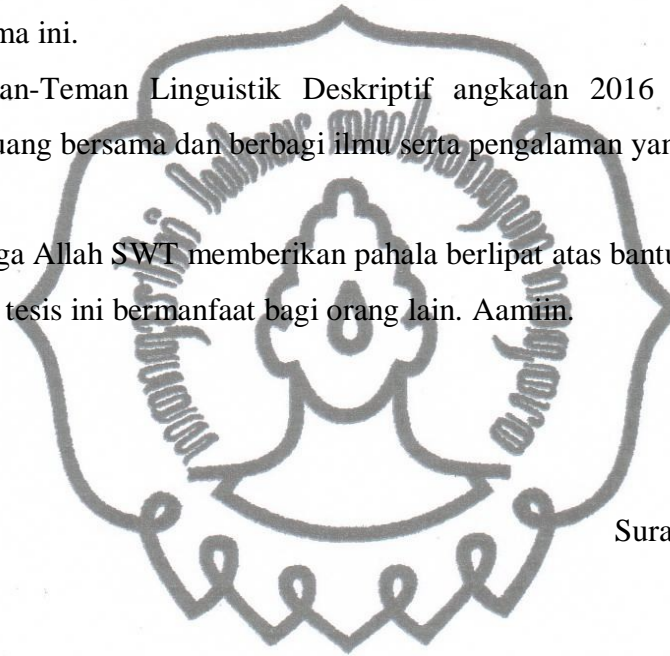
KATA PENGANTAR

Puji syukur, penulis panjatkan kehadiran Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas segala limpahan kasih dan sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Tesis yang berjudul “*PERMAINAN BUNYI DAN PENYIMPANGAN MAKNA SEBAGAI UPAYA DALAM MEMBANGUN HUMOR PADA WACANA MEME (KAJIAN SEMANTIK)*” ini ditulis sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Magister Humaniora (M.Hum) pada jenjang Pascasarjana Program Studi Linguistik Minat Utama Linguistik Deskriptif Universitas Sebelas Maret. Secara tulus dan ikhlas penulis berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini. Adapun pihak-pihak yang dimaksud sebagai berikut:

1. Prof. Dr. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh studi dan pelaksanaan penelitian tesis ini.
2. Prof. Drs. M.R. Nababan, M.Ed., M.A., Ph.D., selaku Kepala Program Studi S2 Linguistik Pascasarjana Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan saran, kritik, dan nasehat dengan bijaksana dalam proses penyelesaian tesis ini.
3. Prof. Dr. Sumarlam, Ms., selaku pembimbing I yang telah memberikan waktu, membimbing dengan penuh kesabaran, keikhlasan, dan kebijaksanaan dalam membantu memberikan ilmu, kritik, saran dan nasehat-nasehat dalam proses penyelesaian tesis ini.
4. Bapak Dr. Sri Marmanto, M.Hum., selaku pembimbing II yang telah memberikan waktu, memberikan ilmu dengan sabar, ikhlas, dan bijaksana dalam membimbing, serta memberikan arahan, kritik, saran dan nasehat untuk menyelesaikan tesis ini.
5. Segenap Dosen yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menimba ilmu di Program Studi Linguistik Minat Utama Linguistik Deskriptif Universitas Sebelas Maret.

6. Segenap Staff Administrasi Pascasarjana dan Perpustakaan Universitas Sebelas Maret.
7. Kedua orang tua, Ayah Sukardi dan Ibu Anik Turojah, terima kasih atas segala doa, pengorbanan, motivasi, dan cinta serta kasih sayang yang tidak pernah berhenti.
8. Adik Hemas Haryas Harja Susetya, terima kasih telah memberikan doa yang tidak pernah ada hentinya.
9. Adik-adik tersayang, terima kasih untuk doa dan dukungan yang telah diberikan selama ini.
10. Teman-Teman Linguistik Deskriptif angkatan 2016 yang telah bersedia berjuang bersama dan berbagi ilmu serta pengalaman yang tidak terlupakan.

Semoga Allah SWT memberikan pahala berlipat atas bantuan pihak tersebut dan semoga tesis ini bermanfaat bagi orang lain. Aamiin.



Surakarta, Agustus 2018

Mochamad Ighfir Sukardi

DAFTAR ISI

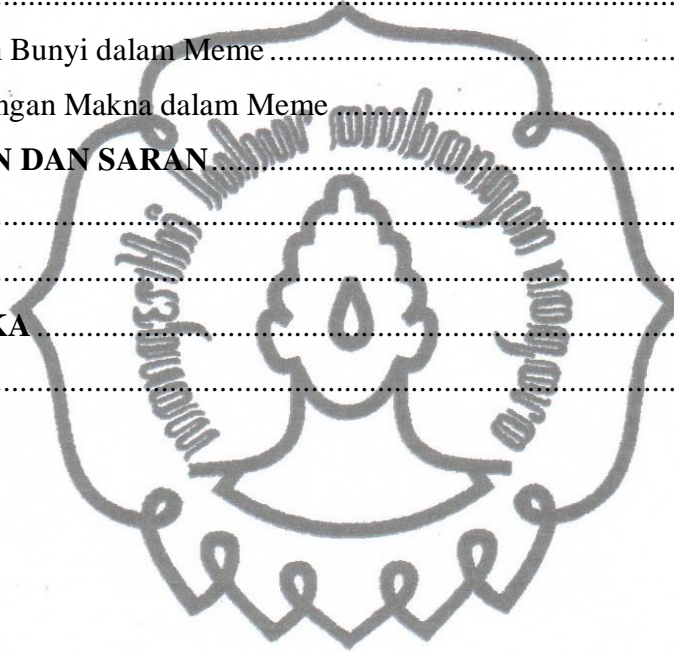
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSYARATAN PUBLIKASI	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	11
1.3 Batasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah	12
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.6 Manfaat Penelitian	13
BAB II LANDASAN TEORI, KAJIAN PUSTAKA, DAN KERANGKA PIKIR	14
2.1 Landasan Teori	14
2.1.1 Semantik	14
2.1.2 Humor dan Penyimpangan Makna	15
2.1.3 Jenis Makna	19
2.1.3.1 Makna Leksikal	19
2.1.3.2 Makna Gramatikal	20
2.1.3.3 Makna Koseptual	20
2.1.3.4 Makna Asosiatif	20
2.1.3.4.1 Makna Konotatif	21

2.1.3.4.2 Makna Stilistik	21
2.1.3.4.3 Makna Afektif	21
2.1.3.4.4 Makna Reflektif	22
2.1.3.4.5 Makna Kolokatif	23
2.1.3.5 Makna Idiom	23
2.1.4 Teknik Permainan Bunyi Humor	24
2.1.4.1 Teknik Substitusi	24
2.1.4.2 Teknik Permutasi	24
2.1.4.3 Teknik Penyisipan	25
2.1.4.4 Teknik Penambahan	25
2.1.4.5 Teknik Pelesapan	25
2.1.5 Ketaksaan	25
2.1.5.1 Ketaksaan Leksikal	26
2.1.5.1.1 Polisemi	26
2.1.5.1.2 Homonimi	32
2.1.5.1.3 Hponimi	35
2.1.5.1.4 Penamaan	37
2.1.5.1.5 Eufimisme	38
2.1.5.2 Ketaksaan Gramatikal	39
2.1.5.2.1 Frase Amfibologi	39
2.1.6 Idiom	37
2.1.7 Metafora	40
2.1.8 Kiasan	40
2.1.9 Peribahasa	41
2.1.10 Semiotika	41
2.2 Tinjauan Pusataka	41
2.3 Kerangka Pikir	51
BAB III METODE PENELITIAN	53
3.1 Jenis dan Bentuk Penelitian	53
3.2 Data dan Sumber Data	54
3.3 Sampling	55

3.4 Metode dan Teknik Pengumpulan Data.....	55
3.5 Metode dan Teknik Analisis Data	56
3.5 Validitas Data.....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
4.1 Permainan Bunyi	60
4.1.1 Teknik Permainan Bunyi	60
4.1.1.1 Teknik Substitusi.....	61
4.1.1.2 Teknik Penyisipan	66
4.1.1.3 Teknik Pelepasan.....	69
4.1.1.4 Pemberian Jeda.....	71
4.1.1.5 Teknik Permutasi.....	72
4.1.1.6 Teknik Penambahan	75
4.1.1.7 Pemertahanan Bunyi.....	76
4.1.1.8 Penghilangan Jeda.....	78
4.1.1.9 Perubahan Jeda.....	79
4.1.1.10 Pemanjangan Bunyi.....	80
4.1.2 Pola Permainan Bunyi	82
4.1.2.1 Verbal + Verbal.....	82
4.1.2.2 Verbal + Visual	84
4.1.2.3 Visual + Verbal	85
4.1.3 Bentuk Permainan Bunyi	87
4.1.3.1 Penyimpangan	87
4.1.3.2 Perbandingan.....	87
4.1.3.3 Teka-teki	88
4.1.3.4 Definisi	89
4.1.3.5 Penyandingan	90
4.2 Penyimpangan Makna.....	91
4.2.1 Aspek Bahasa	91
4.2.1.1 Homonim	92
4.2.1.2 Homograf.....	96
4.2.1.3 Homofon	97

4.2.1.4 Penamaan	98
4.2.1.5 Polisemi	101
4.2.1.6 Idiom.....	103
4.2.1.7 Frase Amfibologi.....	104
4.2.1.8 Metafora.....	106
4.2.1.9 Penyimpangan Sebagian	108
4.2.1.10 Eufimisme	110
4.2.1.11 Pemberian Jeda.....	111
4.2.1.12 Kiasan	112
4.2.1.13 Permutasi Kata	113
4.2.1.14 Hiponim	115
4.2.1.15 Kata Ulang	117
4.2.1.16 Peribahasa	118
4.2.1.17 Penghilangan Jeda	119
4.2.2 Pola Penyimpangan Makna.....	121
4.2.2.1 Verbal + Verbal.....	121
4.2.2.1.1 Verbal + Verbal Penjelas di Akhir.....	121
4.2.2.1.2 Verbal + Verbal Penjelas di Awal.....	122
4.2.2.2 Verbal + Visual	123
4.2.2.3 Visual + Verbal	124
4.3 Potensi Permainan Bunyi dan Penyimpangan Makna	125
4.3.1 Permainan Bunyi dalam Membangun Humor.....	125
4.3.2 Penyimpangan Makna dalam Membangun Humor	126
4.3.3 Faktor Eksternal	127
4.3.3.1 Selera Humor	127
4.3.3.2 Keaktualan	128
4.3.3.3 Ketersampaian.....	128
4.3.3.4 Keterdugaan	128
4.3.3.5 Kedekatan	128
4.4 Fungsi Humor dalam Meme.....	129
4.4.1 Fungsi Humor dengan Permainan Bunyi.....	130

4.4.1.1 Hiburan	130
4.4.1.2 Tanggapan.....	131
4.4.1.3 Kritik.....	132
4.4.1.4 Menentang.....	133
4.4.2 Fungsi Humor dengan Penyimpangan Makna	134
4.4.2.1 Hiburan	134
4.4.2.2 Tanggapan.....	135
4.4.2.3 Kritik.....	136
4.5 Pembahasan	137
4.5.1 Permainan Bunyi dalam Meme	137
4.5.2 Penyimpangan Makna dalam Meme	143
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	150
5.1 Simpulan	150
5.2 Saran	151
DAFTAR PUSTAKA	153
LAMPIRAN	156



Mochamad Ighfir Sukardi. S111602004. 2018. **Permainan Bunyi dan Penyimpangan Makna sebagai Upaya dalam Membangun Humor pada Wacana Meme (Kajian Semantik)**. Pembimbing (I) Prof. Dr. Sumarlam, M.S. Pembimbing (II) Dr. Sri Marmanto, M.Hum., Tesis. Magister Linguistik. Minat Utama Linguistik Deskriptif. Pascasarjana. Universitas Sebelas Maret.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang permainan bunyi dan penyimpangan makna sebagai upaya membangun humor dalam wacana meme. Penelitian ini bertujuan: (1) untuk menjelaskan teknik permainan bunyi yang dimanfaatkan dalam membangun humor pada wacana meme dan pola serta bentuk permainan bunyi digunakan dalam wacana meme, (2) untuk menjelaskan aspek bahasa yang dimanfaatkan dalam menyimpangkan makna dan pola penyimpangan makna digunakan dalam wacana meme, (3) untuk menjelaskan potensi permainan bunyi dan penyimpangan makna dalam membangun humor pada wacana meme, dan (4) untuk menjelaskan fungsi humor yang dibangun dari permainan bunyi dan penyimpangan makna dalam wacana meme.

Penelitian ini menggunakan kajian semantik dengan pendekatan semantik kombinatorial. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah meme yang terdapat pada web *Meme Comik Indonesia*. Data dalam penelitian ini adalah wacana meme yang mengandung permainan bunyi dan penyimpangan makna. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan teknik simak dan catat. Data diklasifikasi berdasarkan teknik permainan bunyinya dan aspek bahasa yang dimanfaatkan dalam penyimpangan makna. Data dianalisis menggunakan metode padan referensial dengan teknik dasar hubung banding (Mahsun, 2014), yaitu menghubungkan-bandingkan permainan bunyi dan penyimpangan makna dengan referennya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan bunyi yang dominan dimanfaatkan adalah teknik substitusi, sedangkan pola permainan bunyi dominan menggunakan pola sasaran dalam bentuk verbal didampingi penjelas dalam bentuk verbal. Selanjutnya, bentuk permainan bunyi yang dominan muncul adalah bentuk penyimpangan. Hasil terkait penyimpangan makna menunjukkan bahwa aspek bahasa homonimi cenderung dimanfaatkan untuk menciptakan penyimpangan makna daripada aspek bahasa yang lain. Permainan bunyi memiliki potensi untuk membangun humor dengan cara menghadirkan dua kata dengan tingkat kemiripan yang tinggi, tetapi memiliki kandungan makna yang jauh berbeda bahkan cenderung kontras. Penyimpangan makna memiliki potensi untuk membangun humor dengan cara menghadirkan makna kedua untuk mengejutkan pembaca. Terakhir, ditemukan empat fungsi humor dalam meme meliputi: (1) Hiburan. (2) Tanggapan. (3) Kritik. (4) Menentang.

Kata kunci: humor, meme, penyimpangan makna, permainan bunyi.

Mochamad Ighfir Sukardi. S111602004. 2018. **Sound Game and Deviations of Meaning as Efforts in Building Humor on Meme Discourse (The Study of Semantic)** Supervisor (I) Prof. Sumarlam, M.S. Co-Supervisor (II) Dr. Sri Marmanto, M.Hum., Thesis. Graduated Program in Descriptive Linguistics. Sebelas Maret University, Surakarta.

ABSTRACT

This study discusses the game of sound and deviation of meaning as efforts to build humor in meme discourse. This study aims to: (1) explain sound game techniques which are utilized in constructing humor on meme discourse and explaining the patterns and forms of sound play which are used in meme discourse, (2) explain aspects of language which are used in distorting meanings and explaining patterns of deviation meaning which are used in the meme discourse, (3) explain the potential of sound play and deviations of meaning in constructing humor on the meme discourse, and (4) explains the function of humor constructed from sound play and deviations of meaning in the meme discourse.

This research uses semantic study with combinatorial semantic approach. The method which was used in this research is descriptive qualitative. The source of data in this study is meme which was found on Meme Comic Indonesia (MCI) web. The data in this study is meme discourse that contains the sound game and the deviation of meaning. the data collection in this research used purposive sampling. The data was collected using observing and writing techniques. The data were classified based on the sound game technique and the language aspects which are utilized in the deviation of meaning. The data were analyzed using padan referensial method with the basic technique of hubung banding (Mahsun, 2014), that is comparing the sound game and deviation of meaning with the referent.

The results of this study indicate that the sound play who dominant utilized is substitution technique, while the dominant sound game pattern using the target pattern in verbal form accompanied by explanation in verbal form. Furthermore, the dominant form of sound play is a form of deviation. The results of investigations relating to deviations of meaning indicate that aspects of homonym language tend to be used to create deviations from other aspects of language. The sound game have the potential to build humor by presenting two words with a high degree of resemblance, but with much different meanings even contrast. The deviation of meaning has the potential to build humor by presenting a second meaning to shock the reader. Finally, four functions of humor in the meme include: (1) Entertainment. (2) Response. (3) Criticism. (4) Oppose.

Keywords: humor, meme, deviations of meaning, sound games.