



Permainan Bunyi dalam Humor *Meme* Teka-Teki di Akun Instagram @shewantcoy

Nanda Ideebrilant Yahaz¹, Hasnah Faizah², Mangatur Sinaga³

^{1,2,3}Universitas Riau, Indonesia

E-mail: nanda.idebrilant2430@student.unri.ac.id, hasnah.faizah@lecturer.unri.ac.id,
mangatur.sinaga@lecturer.unri.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-07-22 Revised: 2024-08-19 Published: 2024-09-01	This study aims to explain the techniques and meanings of sound change in memes puzzles on the @shewantcoy instagram account. This research is a qualitative research with descriptive method. The data in this study are in the form of techniques and meanings of sound change in puzzle memes on @shewantcoy's instagram account. The data sources are 77 puzzle memes on @shewantcoy's instagram account in January-March 2023 that use sound change to build humor. The data collection method used is the documentation method with reading and note-taking techniques. The results showed that of the 77 puzzle memes analyzed, the use of substitution techniques was found to be more dominant than the other 11 techniques. Meanwhile, the meaning of words that experience sound change is more dominant in having lexical meaning than having no meaning.
Keywords: <i>Sound Change;</i> <i>Humor;</i> <i>Memes;</i> <i>Puzzle;</i> <i>Instagram;</i> <i>Shewantcoy.</i>	
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-07-22 Direvisi: 2024-08-19 Dipublikasi: 2024-09-01	Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan teknik permainan bunyi dan makna dari kata yang mengalami permainan bunyi dalam <i>meme</i> teka-teki di akun <i>instagram</i> @shewantcoy. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Data pada penelitian ini berupa teknik permainan bunyi dan makna dari kata yang mengalami permainan bunyi dalam <i>meme</i> teka-teki di akun <i>instagram</i> @shewantcoy. Sumber data adalah 77 <i>meme</i> teka-teki di akun <i>instagram</i> @shewantcoy pada bulan Januari-Maret 2023 yang menggunakan permainan bunyi untuk membangun humor. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode dokumentasi dengan teknik baca dan catat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 77 <i>meme</i> teka-teki yang dianalisis ditemukan penggunaan teknik substitusi lebih dominan dibandingkan 11 teknik lainnya. Sementara itu, makna dari kata yang mengalami permainan bunyi lebih dominan memiliki makna leksikal dibandingkan tidak memiliki makna leksikal.
Kata kunci: <i>Permainan Bunyi;</i> <i>Humor;</i> <i>Meme;</i> <i>Teka-Teki;</i> <i>Instagram;</i> <i>Shewantcoy.</i>	

I. PENDAHULUAN

Teknologi sangat berpengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya teknologi informasi dan komunikasi, seperti komputer, internet, dan *smartphone*. Kita tahu bahwa manusia adalah makhluk sosial, yang artinya manusia membutuhkan orang lain dan lingkungan sosialnya sebagai media untuk bersosialisasi dengan cara berkomunikasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuat manusia hidup di masa yang serba cepat, apalagi dengan adanya media sosial. Segala informasi dari belahan dunia dapat diakses dengan membuka media sosial dan komunikasi juga dapat terjalin tanpa mendatangi lawan bicara ataupun menulis surat ke kantor pos.

Salah satu media sosial yang digunakan masyarakat untuk berkomunikasi adalah *instagram*. Pada tahun 2023, *Instagram* menduduki urutan kedua sebagai media sosial yang paling banyak digunakan oleh masyarakat

Indonesia, hal ini diperkuat dengan data yang diungkapkan oleh lembaga We Are Social dalam Riyanto. *Instagram* merupakan platform media sosial yang memberikan layanan pengirim pesan, panggilan suara dan video, berbagi foto dan video yang dapat diedit dengan *filter*, beserta penyediaan tagar berdasarkan kategori yang dibuat.

Dengan adanya media sosial, proses pertukaran informasi dari belahan dunia mana pun akan semakin mudah, salah satunya *meme*. *Meme* adalah budaya baru berbentuk gagasan, perilaku, dan gaya yang mudah menyebar dari satu orang ke orang lain dengan memanfaatkan humor. Humor dapat dibentuk dari penyimpangan, kontradiksi, ambigu, makna ganda pada definisi berbeda, pelanggaran, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, humor menjadi tujuan dalam permainan bahasa. Menurut Fatonah, Sumarti, dan Riadi (2017: 5-10) jenis permainan bahasa dibagi menjadi 3 macam, yaitu: permainan bahasa pada bidang fonologi

atau yang biasanya disebut permainan bunyi, permainan bahasa pada bidang morfologi, dan permainan bahasa pada bidang semantik atau yang biasanya disebut permainan makna. Pada penelitian ini, peneliti hanya meneliti permainan bunyi karena penggunaan permainan bahasa di akun *instagram @shewancoy* lebih banyak menggunakan permainan bahasa dari bidang fonologi sebagai humor pada *meme*-nya.

Menurut Achسانی (2019:172) permainan bunyi adalah salah satu cara untuk menciptakan humor dengan memelesetkan huruf vokal atau konsonan saat mengucapkan bahasa yang menyebabkan pergeseran bunyi pada kata asalnya. Berbeda dengan definisi Achسانی, Sudarsono (2013:65) mendefinisikan permainan bunyi sebagai penyimpangan penggunaan bahasa dalam bidang fonologi meliputi fona, fonem, dan suku kata yang bunyinya diplesetkan, ditambah, dan lain sebagainya. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan bunyi adalah penyimpangan pada bunyi yang merupakan satuan bahasa terkecil, di mana penyimpangan bunyi tersebut dibuat untuk menunjukkan penerobosan ide dari suatu kata yang dominan dalam pikiran ke dalam arus tuturan yang wajar. Penyimpangan bunyi yang terjadi dapat mengubah makna sampai bisa membuat kejanggalan makna pada kata yang bunyinya sudah dimainkan oleh penutur seperti halnya dengan *meme* di akun *instagram @shewantcoy*.

Ketika bunyi bergabung menjadi satuan kebahasaan yang lebih besar yaitu kata, susunan bunyi memungkinkan kata tersebut mirip satu sama lain. Penyerupaan bunyi tersebut dapat diidentifikasi melalui perbedaan makna antara susunan bunyi yang terbentuk, tetapi bentuk penyerupaan yang disengaja dapat menghasilkan sensasi dari permainan bunyi (Jayanti, 2016:182). Oleh karena itu, diklasifikasikan 12 macam cara permainan bunyi diterapkan pada suatu kata, klasifikasi itu disebut dengan teknik permainan bunyi.

Pada penelitian ini, peneliti akan mendeskripsikan makna leksikal pada kata yang mengalami permainan bunyi, seperti halnya pada buku Semantik Leksikal yang menjelaskan makna bentuk yang diplesetkan. Menurut Pateda (2010:119) makna leksikal adalah makna kata saat berdiri sendiri, baik dalam bentuk leksem atau bentuk berimbuhan yang maknanya kurang lebih tetap. Maksud makna kata saat berdiri sendiri adalah kata yang maknanya tidak berubah saat dihubungkan dengan kata lain, seperti kata-kata pada kalimat *kami pergi ke*

masjid untuk salat. Kata *kami*, *pergi*, *ke*, *masjid*, *untuk*, dan *salat* memiliki makna leksikal. Kata *kami*, *pergi*, *masjid*, dan *salat* memiliki makna leksikal karena maknanya dapat dilihat di dalam kamus, sementara itu kata *ke* dan *untuk* makna leksikalnya akan jelas ketika dihubungkan dengan kata yang lain.

Berbeda halnya dengan kata *aman* yang terdapat pada kalimat *daerah itu aman dan masih terkendali*. Makna kata *aman* di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia: (i) bebas dari bahaya bebas dari gangguan; (ii) terlindung atau tersembunyi; tidak dapat diambil orang; (iii) pasti; tidak meragukan; tidak mengandung resiko; (iv) tenteram; tidak merasa takut atau khawatir, terpujatkan oleh makna kata *masih* yang membuat makna kalimatnya menjadi daerah tempat terjadinya gangguan belum aman karena gangguan sedang dikendalikan. Maksud bentuk leksem adalah bentuk yang termasuk kata, seperti *kunci* dan *pagar*. Bentuk *kunci* dapat menghasilkan bentuk turunan *dikunci* atau *mengunci*, dan bentuk *pagar* dapat diberi imbuhan menjadi *dipagari*, *memagari*, serta *terpagar*. Kata *kunci* dan *pagar* memiliki makna leksikal, begitu pula dengan kata *dikunci*, *mengunci*, *dipagari*, *memagari*, dan *terpagar*.

Penelitian mengenai permainan bunyi pernah dilakukan oleh Sukardi, Sumarlam, dan Marmanto (2019) tentang permainan bunyi pada web *Meme Comic Indonesia*. Penelitian tersebut mengkaji teknik permainan bunyi dan cara permainan bunyi membangun humor pada *meme*. Hasil penelitian Sukardi, Sumarlam, dan Marmanto adalah ditemukan teknik substitusi, teknik penyisipan, teknik pelepasan, teknik pemberian jeda, teknik permutasi, teknik penambahan, teknik pemertahanan bunyi, teknik penghilangan jeda, teknik perubahan jeda, dan teknik pemanjangan bunyi yang digunakan oleh pembuat *meme* untuk membangun humor dengan cara menghadirkan acuan untuk dertawakan. Penghadiran tersebut direalisasikan dengan pola menyimpangkan, teka-teki, membandingkan, dan pendefinisian.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Data pada penelitian ini berupa teknik dan makna permainan bunyi yang ada pada *meme* teka-teki di akun *instagram @shewantcoy*. Sumber data adalah 77 *meme* teka-teki di akun *instagram @shewantcoy* pada bulan Januari-Maret 2023 yang menggunakan permainan bunyi untuk membangun humor. Metode pengumpulan data yang digunakan

adalah metode dokumentasi dengan teknik baca dan catat. Instrumen penelitian berupa peneliti, *smartphone*, dan laptop. Peneliti menggunakan teknik analisis data model interaktif dari Miles dan Huberman (dalam Hartono, 2018:49) dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan kredibilitas data berupa perpanjangan keikutsertaan dan juga ketekunan pengamatan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ditemukannya teknik permainan bunyi (adisi jenis protesis, adisi jenis epentesis, adisi jenis paragog, substitusi, duplikasi fonologis, onomatope khas manusia, onomatope khas hewan, reduksi jenis aferesis, reduksi jenis apokop, reduksi jenis sinkop, pemertahanan bunyi, metatesis, pemanjangan bunyi, kontraksi, pemberian jeda, penghilangan jeda, dan perubahan jeda), sedangkan makna dari kata yang mengalami permainan bunyi (memiliki makna leksikal dan tidak memiliki makna leksikal).

1. Adisi

Adisi adalah penambahan satu atau beberapa bunyi pada suatu kata dengan tujuan untuk menyimpangkan bunyi pada kata sebelumnya. Adisi dibagi menjadi 3 macam, yaitu:

a) Protesis

Protesis adalah penambahan satu atau beberapa bunyi di awal kata. Berikut adalah data teknik adisi jenis protesis.



Gambar 1.

Gambar 1 merupakan *meme* yang secara isi berbentuk teka-teki ditandai dengan adanya sebuah pertanyaan yang diakhiri dengan sebuah jawaban yang sudah mengalami permainan bunyi. Jawaban tersebut adalah *bubur-bubur* yang merupakan permainan bunyi dari nama hewan, yaitu *ubur-ubur*. Teknik

permainan bunyi yang digunakan pembuat *meme* teka-teki pada gambar 1 adalah adisi jenis protesis. Adisi jenis protesis yang terjadi dalam gambar 1 adalah penambahan bunyi di awal kata, yaitu bunyi konsonan /b/ ditambahkan di kata *ubur-ubur* menjadi *bubur-bubur*.

Berdasarkan makna leksikal, kata *bubur-bubur* dengan kata dasar *bubur* di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bermakna: (i) makanan bertekstur lembek yang terbuat dari beras, kacang, dan sebagainya; (ii) barang yang wujudnya seperti bubur. Kata *bubur* pada gambar 1 merujuk kepada nama makanan bertekstur lembek yang terbuat dari beras, kacang, dan sebagainya. Jadi, kata *bubur-bubur* pada gambar 1 bermakna ada banyak makanan bertekstur lembek yang terbuat dari beras, kacang, dan sebagainya.

b) Epentesis

Epentesis adalah penambahan satu atau beberapa bunyi di tengah kata. Berikut adalah data teknik adisi jenis epentesis.



Gambar 2.

Gambar 2 merupakan *meme* yang secara isi berbentuk teka-teki ditandai dengan adanya sebuah pertanyaan yang diakhiri dengan sebuah jawaban yang sudah mengalami permainan bunyi. Jawaban tersebut adalah *piye* yang merupakan permainan bunyi dari nama kue, yaitu *pie*. Teknik permainan bunyi yang digunakan pembuat *meme* teka-teki pada gambar 2 adalah adisi jenis epentesis. Adisi jenis epentesis yang terjadi dalam gambar 2 adalah penambahan bunyi di tengah kata, yaitu bunyi konsonan /y/ ditambahkan di kata *pie* menjadi *piye*.

Berdasarkan makna leksikal, kata *piye* berasal dari bahasa Jawa yang di

dalam Kamus Indonesia-Jawa bermakna bagaimana.

c) Paragog

Paragog adalah penambahan satu atau beberapa bunyi di akhir kata. Berikut adalah data teknik permainan bunyi adisi jenis paragog.



Gambar 3.

Gambar 3 merupakan *meme* yang secara isi berbentuk teka-teki ditandai dengan adanya sebuah pertanyaan yang diakhiri dengan sebuah jawaban yang sudah mengalami permainan bunyi. Jawaban tersebut adalah *kiwi* yang merupakan permainan bunyi dari istilah barang palsu, yaitu *kw*. Teknik permainan bunyi yang digunakan pembuat *meme* teka-teki pada gambar 3 adalah adisi jenis epentesis dan paragog. Adisi jenis epentesis dan paragog yang terjadi dalam gambar 3 adalah penambahan bunyi di awal dan akhir kata, yaitu bunyi vokal /i/ ditambahkan di kata *kw* menjadi *kiwi*.

Berdasarkan makna leksikal, kata *kiwi* di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bermakna: (i) juru petak dalam perahu; (ii) burung tanah nokturnal asal Selandia yang tidak bisa terbang, berparuh panjang dan lurus, serta berbulu seperti rambut; (iii) buah asal Cina yang kulitnya berwarna coklat kehijauan dan berbulu, dagingnya berwarna hijau terasa manis. Kata *kiwi* pada gambar 3 merujuk kepada nama buah asal Cina yang kulitnya berwarna coklat kehijauan dan berbulu, dagingnya berwarna hijau terasa manis.

2. Substitusi

Substitusi adalah penggantian satu atau beberapa bunyi pada suatu kata dengan tujuan untuk menyimpangkan bunyi pada

kata sebelumnya. Berikut adalah data teknik substitusi.



Gambar 4.

Gambar 4 merupakan *meme* yang secara isi berbentuk teka-teki ditandai dengan adanya sebuah pertanyaan yang diakhiri dengan sebuah jawaban yang sudah mengalami permainan bunyi. Jawaban tersebut adalah *bercelana* yang merupakan permainan bunyi dari nama klub sepak bola, yaitu *Barcelona*. Teknik permainan bunyi yang digunakan pembuat *meme* teka-teki pada gambar 4 adalah substitusi. Substitusi yang terjadi dalam gambar 4 adalah penggantian bunyi vokal /e/ terhadap vokal /a/ dan vokal /a/ terhadap vokal /o/ dari kata *barcelona* menjadi *bercelana*.

Berdasarkan makna leksikal, kata *bercelana* dengan kata dasar *celana* di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bermakna pakaian yang menutup pinggang sampai mata kaki dan membungkus tungkai kaki secara terpisah. Kata *bercelana* pada gambar 4 bermakna memakai pakaian yang menutup pinggang sampai mata kaki dan membungkus tungkai kaki secara terpisah.

3. Reduplikasi Fonologis

Reduplikasi fonologis adalah pengulangan bunyi, suku kata, atau kata dengan tujuan untuk memberi penekanan dalam konteks tertentu, seperti bicara terbata-bata saat gugup, bicara latah saat terkejut, bahkan saat teknik bahasa berupa pengulangan bunyi dipadukan dengan teknik logika untuk membangun humor. Berikut adalah data teknik reduplikasi fonologis.



Gambar 5.

Gambar 5 merupakan *meme* yang secara isi berbentuk teka-teki ditandai dengan adanya sebuah pertanyaan yang diakhiri dengan sebuah jawaban yang sudah mengalami permainan bunyi. Jawaban tersebut adalah *batal batal batal* yang merupakan permainan bunyi dari ciri khas karakter Ipin di kartun Upin Ipin, yaitu *betul betul betul*. Teknik permainan bunyi yang digunakan pembuat *meme* teka-teki pada gambar 5 adalah substitusi dan reduplikasi fonologis. Substitusi yang terjadi dalam gambar 5 adalah penggantian bunyi vokal /a/ terhadap vokal /e/ dan vokal /a/ terhadap vokal /u/ dari kata *betul* menjadi *batal*. Reduplikasi fonologis yang terjadi dalam gambar 5 adalah kata *batal* yang merupakan hasil dari penggantian bunyi vokal /a/ terhadap vokal /e/ dan vokal /a/ terhadap vokal /u/ pada kata *betul* menjadi *batal* dan mendapat pengulangan kata *batal* sebanyak dua kali menjadi *batal batal batal* karena mengikuti bentuk acuan permainan bunyinya, yaitu *betul betul betul*.

Berdasarkan makna leksikal, kata *batal* di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bermakna: (i) tidak berlaku, tidak sah; (ii) tidak jadi dilangsungkan, ditunda; (iii) tidak berhasil. Kata *batal* pada gambar 5 merujuk kepada makna tidak jadi dilangsungkan.

4. Onomatope

Onomatope adalah kata atau sekelompok kata yang berasal dari peniruan bunyi pada sumber yang digambarkannya. Menurut Akbariski (2021:22-23) onomatope dibagi menjadi 4 macam, yaitu onomatope khas manusia, hewan, benda, dan kehidupan sehari-hari. Namun, pada *meme* teka-teki di akun *instagram @shewantcoy* tidak ditemukan data yang menggunakan teknik permainan bunyi onomatope khas benda dan kehidupan sehari-hari, sedangkan data yang

menggunakan teknik permainan bunyi onomatope khas manusia dan hewan akan dipaparkan di bawah ini.

a) Onomatope Khas Manusia

Onomatope khas manusia adalah peniruan bunyi dari suara manusia yang dapat menjelaskan tujuan tertentu atau kejadian yang sedang terjadi, seperti suara saat menangis, tertawa, mendengkur, berteriak, kesakitan, marah, mengeluh, dan sebagainya. Berikut adalah data teknik onomatope khas manusia.



Gambar 6.

Gambar 6 merupakan *meme* yang secara isi berbentuk teka-teki ditandai dengan adanya sebuah pertanyaan yang diakhiri dengan sebuah jawaban yang sudah mengalami permainan bunyi. Jawaban tersebut adalah *jahehehehe* yang merupakan permainan bunyi dari nama bumbu dapur, yaitu *jahe*. Teknik permainan bunyi yang digunakan pembuat *meme* teka-teki pada gambar 6 adalah onomatope khas manusia. Onomatope yang terjadi dalam gambar 6 adalah penambahan peniruan bunyi suara manusia saat ketawa, yaitu /hehehe/ dari kata *jahe* menjadi *jahehehehe*.

Berdasarkan makna leksikal, kata *jahehehehe* tidak termuat di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia karena kata *jahehehehe* dibentuk pembuat *meme* teka-teki dari pencantuman bunyi /hehehe/ pada kata *jahe* menjadi *jahehehehe* agar mendapatkan bunyi *hehehe*.

b) Onomatope Khas Hewan

Onomatope khas hewan adalah peniruan bunyi dari suara hewan, seperti kucing mengeong, ayam berkokok, harimau mengaum, anjing menggonggong, dan sebagainya. Berikut

adalah data teknik onomatope khas hewan.



Gambar 7.

Gambar 7 merupakan *meme* yang secara isi berbentuk teka-teki ditandai dengan adanya sebuah pertanyaan yang diakhiri dengan sebuah jawaban yang sudah mengalami permainan bunyi. Jawaban tersebut adalah *keong* yang merupakan permainan bunyi dari tiruan bunyi suara kucing, yaitu *meong*. Teknik permainan bunyi yang digunakan pembuat *meme* teka-teki pada gambar adalah onomatope khas hewan dan substitusi. Onomatope yang terjadi dalam gambar 7 adalah peniruan bunyi suara kucing, yaitu kata *meong*. Substitusi yang terjadi dalam gambar 7 adalah kata *meong* yang merupakan hasil dari peniruan bunyi suara kucing dan mendapat penggantian bunyi konsonan /k/ terhadap konsonan /m/ pada kata *meong* menjadi *keong*.

Berdasarkan makna leksikal, kata *keong* di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bermakna hewan bercangkang dan di kakinya ada lendir agar tidak terluka saat berjalan di tanah.

5. Reduksi

Reduksi adalah penghilangan satu atau beberapa bunyi pada suatu kata dengan tujuan untuk menyimpangkan bunyi pada kata sebelumnya. Reduksi dibagi menjadi 3 macam, yaitu:

a) Afaresis

Afaresis adalah penghilangan satu atau beberapa bunyi di awal kata. Berikut adalah data teknik reduksi jenis afaresis.



Gambar 8.

Gambar 8 merupakan *meme* yang secara isi berbentuk teka-teki ditandai dengan adanya sebuah pertanyaan yang diakhiri dengan sebuah jawaban yang sudah mengalami permainan bunyi. Jawaban tersebut adalah *acar sadboy* yang merupakan permainan bunyi dari nama panggung artis Indonesia, yaitu *Fajar Sadboy*. Dapat dilihat bahwa pada gambar 8 terdapat permainan bunyi yang melibatkan satu kata, yaitu *Fajar* menjadi *acar*. Teknik permainan bunyi yang digunakan pembuat *meme* teka-teki pada gambar 8 adalah reduksi jenis afaresis dan substitusi. Reduksi jenis afaresis yang terjadi dalam gambar 8 adalah penghilangan bunyi di awal kata, yaitu bunyi konsonan /f/ dihilangkan di kata *fajar* menjadi *ajar*. Substitusi yang terjadi dalam gambar 8 adalah kata *ajar* yang merupakan hasil dari penghilangan bunyi konsonan /f/ di awal kata *fajar* menjadi *ajar* dan mendapat penggantian bunyi konsonan /c/ terhadap konsonan /j/ menjadi *acar*.

Berdasarkan makna leksikal, kata *acar* di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bermakna makanan yang terbuat dari buah atau sayur yang diberi rempah dan diasamkan.

b) Sinkop

Sinkop adalah penghilangan satu atau beberapa bunyi di tengah kata. Berikut adalah data teknik reduksi jenis sinkop.



Gambar 9.

Gambar 9 merupakan *meme* yang secara isi berbentuk teka-teki ditandai dengan adanya sebuah pertanyaan yang diakhiri dengan sebuah jawaban yang sudah mengalami permainan bunyi. Jawaban tersebut adalah *hidung* yang merupakan permainan bunyi dari bahasa Sunda warna hitam, yaitu *hideung*. Teknik permainan bunyi yang digunakan pembuat *meme* teka-teki pada gambar 9 adalah reduksi jenis sinkop. Reduksi jenis sinkop yang terjadi dalam gambar 9 adalah penghilangan bunyi di tengah kata, bunyi vokal /e/ dihilangkan di kata *hideung* menjadi *hidung*.

Berdasarkan makna leksikal, kata *hidung* di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bermakna: (i) anggota badan yang posisinya di atas bibir, berfungsi untuk mencium dan menghirup bau; (ii) bagian depan suatu benda yang disamakan dengan hidung. Kata *hidung* pada gambar 9 merujuk kepada sebutan untuk anggota badan (di atas bibir) yang berfungsi untuk mencium dan menghirup bau.

c) Apokop

Apokop adalah penghilangan satu atau beberapa bunyi di akhir kata. Berikut adalah data teknik reduksi jenis apokop.



Gambar 10.

Gambar 10 merupakan *meme* yang secara isi berbentuk teka-teki ditandai dengan adanya sebuah pertanyaan yang diakhiri dengan sebuah jawaban yang sudah mengalami permainan bunyi. Jawaban tersebut adalah *G D* yang merupakan permainan bunyi dari kata *gede*. Teknik permainan bunyi yang digunakan pembuat *meme* teka-teki pada gambar 10 adalah reduksi jenis sinkop dan apokop serta pemberian jeda. Reduksi jenis sinkop dan apokop yang terjadi dalam gambar 10 adalah penghilangan bunyi di tengah dan akhir kata, yaitu bunyi vokal /e/ dihilangkan di kata *gede* menjadi *gd*. Pemberian jeda yang terjadi dalam gambar 10 adalah kata *gd* yang merupakan hasil dari penghilangan bunyi vokal /e/ di tengah dan akhir kata *gede* menjadi *gd* dan mendapat pemberian jeda di tengah kata menjadi *g d*.

Berdasarkan makna leksikal, huruf *G* di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bermakna: (i) huruf ke-7 abjad Indonesia; (ii) nada ke-5 dalam tangga nada C mayor. Huruf *G* pada gambar 10 merujuk kepada lambang dari huruf ke-7 abjad Indonesia. Sementara itu, huruf *D* di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bermakna: (i) huruf ke-4 abjad Indonesia; (ii) penanda keempat dalam urutan mutu, nilai, dan sebagainya; (iii) nada ke-2 dalam tangga nada diatonik C mayor; (iv) lambang bilangan 500 dalam angka Romawi; (v) lambang bilangan 500.000 dalam angka Romawi; (vi) kode untuk pramuka pandega. Huruf *D* pada gambar 10 merujuk kepada lambang dari huruf ke-4 abjad Indonesia. *G D* yang menjadi bentuk permainan bunyi sebagai jawaban teka-teki pada gambar 10 merujuk kepada nama panggung idol K-Pop dari grup *Bigbang* yang jika dibaca dengan pengucapan bahasa Indonesia akan mendapatkan kesamaan bunyi dengan bentuk acuan permainan bunyinya, yaitu *gede*.

6. Pemertahanan Bunyi

Pemertahanan bunyi adalah pemertahanan setengah atau sebagian bunyi pada suatu kata dan digabungkan dengan kata lainnya dengan tujuan untuk menyimpangkan bunyi pada kata sebelumnya.

Berikut adalah data teknik pemertahanan bunyi.



Gambar 11.

Gambar 11 merupakan *meme* yang secara isi berbentuk teka-teki ditandai dengan adanya sebuah pertanyaan yang diakhiri dengan sebuah jawaban yang sudah mengalami permainan bunyi. Jawaban tersebut adalah *watachi* yang merupakan permainan bunyi dari nama karakter di anime Naruto, yaitu *Itachi*. Teknik permainan bunyi yang digunakan pembuat *meme* teka-teki pada gambar 11 adalah adisi jenis protesis, substitusi, dan pemertahanan bunyi. Adisi jenis protesis yang terjadi dalam gambar 11 adalah penambahan bunyi di awal kata, yaitu bunyi konsonan /w/ ditambahkan di kata *itachi* menjadi *witachi*. Substitusi yang terjadi dalam gambar 11 adalah kata *witachi* yang merupakan hasil dari penambahan bunyi konsonan /w/ di awal kata *itachi* menjadi *witachi* dan mendapat penggantian bunyi vokal /a/ terhadap vokal /i/ menjadi *watachi*. Pemertahanan bunyi yang terjadi dalam gambar 11 adalah kata *watachi* yang merupakan hasil dari penambahan bunyi konsonan /w/ di awal kata *itachi* menjadi *witachi* dan mendapat penggantian bunyi vokal /a/ terhadap vokal /i/ menjadi *watachi* karena pemertahanan bunyi /tachi/ pada kata *itachi*.

Berdasarkan makna leksikal, kata *watachi* tidak termuat di dalam Kamus Pintar Bahasa Jepang karena kata *watachi* dibentuk pembuat *meme* teka-teki dari penambahan bunyi konsonan /w/ di awal kata *itachi* menjadi *witachi*, mendapat penggantian bunyi vokal /a/ terhadap vokal /i/ menjadi *watachi*, dan pemertahanan bunyi /tachi/ pada kata *itachi* membuat katanya menjadi tidak memiliki makna karena pemertahanan sebagian bunyi tersebut.

7. Metatesis

Metatesis adalah penukaran tempat antara satu atau beberapa bunyi yang membuat kata asalnya berbeda dari kata sebelumnya. Berikut adalah data teknik metatesis.



Gambar 12.

Gambar 12 merupakan *meme* yang secara isi berbentuk teka-teki ditandai dengan adanya sebuah pertanyaan yang diakhiri dengan sebuah jawaban yang sudah mengalami permainan bunyi. Jawaban tersebut adalah *ubi* yang merupakan permainan bunyi dari *ibu*. Teknik permainan bunyi yang digunakan pembuat *meme* teka-teki pada gambar 12 adalah metatesis. Metatesis yang terjadi dalam gambar 12 adalah pertukaran tempat seluruh bunyi dari kata *ibu* menjadi *ubi*.

Berdasarkan makna leksikal, kata *ubi* di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bermakna umbi atau akar dari tumbuhan yang bisa dikonsumsi dengan berbagai cara pengolahan.

8. Pemanjangan Bunyi

Menurut Sukardi, Sumarlam, dan Marmanto (2019:51) pemanjangan bunyi adalah pemanjangan satu unsur bunyi untuk menciptakan makna yang berbeda dari kata asalnya. Pemanjangan bunyi sering terjadi saat teriak, marah, memanggil seseorang, menangis, takut, dan penegasan. Berikut adalah data teknik pemanjangan bunyi.



Gambar 13.

Gambar 13 merupakan *meme* yang secara isi berbentuk teka-teki ditandai dengan adanya sebuah pertanyaan yang diakhiri dengan sebuah jawaban yang sudah mengalami permainan bunyi. Jawaban tersebut adalah *supriseee* yang merupakan permainan bunyi dari kata *surprise*. Teknik permainan bunyi yang digunakan pembuat *meme* teka-teki pada gambar 13 adalah reduksi jenis sinkop dan pemanjangan bunyi. Reduksi jenis sinkop yang terjadi dalam gambar 13 adalah penghilangan bunyi di tengah kata, yaitu bunyi konsonan /r/ dihilangkan di kata *surprise* menjadi *suprise*. Pemanjangan bunyi yang terjadi dalam gambar 13 adalah kata *surprise* yang merupakan hasil dari penghilangan bunyi konsonan /r/ di tengah kata *surprise* menjadi *suprise* dan mendapat pemanjangan bunyi /e/ sebanyak dua kali di akhir katanya menjadi *supriseee*.

Berdasarkan makna leksikal, kata *supriseee* tidak termuat di dalam Kamus Merriam-Webster karena kata *supriseee* dibentuk pembuat *meme* teka-teki dari penghilangan bunyi konsonan /r/ di tengah kata *surprise* menjadi *suprise* dan bunyi /e/ di akhir katanya dipanjangkan sebanyak dua kali menjadi *supriseee* agar mendapatkan bunyi *sup*.

9. Kontraksi

Kontraksi adalah penghilangan beberapa bunyi dalam suatu kata dan terkadang ada penggantian bunyi. Berikut adalah data teknik kontraksi.



Gambar 14.

Gambar 14 merupakan *meme* yang secara isi berbentuk teka-teki ditandai dengan adanya sebuah pertanyaan yang diakhiri dengan sebuah jawaban yang sudah mengalami permainan bunyi. Jawaban tersebut adalah *pen tium* yang merupakan permainan bunyi dari *pengin cium*. Teknik permainan bunyi yang digunakan pembuat *meme* teka-teki pada gambar 14 adalah kontraksi dan substitusi. Kontraksi yang terjadi dalam gambar 14 adalah pemendekan kata *pengin* dengan menghilangkan tiga huruf di akhir katanya menjadi *pen*. Substitusi yang terjadi dalam gambar 14 adalah penggantian bunyi konsonan /t/ terhadap konsonan /c/ dari kata *cium* menjadi *tium*.

Berdasarkan makna leksikal, kata *pen* di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bermakna: (i) bentuk tidak baku dari kata pena, yaitu alat berisi tinta yang diujung penanya runcing serta berbelah sebagai tempat keluarnya tinta dan digunakan untuk menulis di permukaan seperti kertas; (ii) penyangga dari logam yang dibuat untuk memperkuat tulang yang retak, patah, rapuh dan sebagainya. Kata *pen* pada gambar 14 merujuk kepada bahasa slang dari kata *pengin* yang tiga huruf di belakangnya dihilangkan sehingga penggunaannya menjadi lebih sederhana. Sementara itu, kata *tium* tidak termuat di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia karena kata *tium* dibentuk pembuat *meme* teka-teki dari penggantian bunyi konsonan /t/ terhadap konsonan /c/ pada kata *cium* agar mendapatkan bunyi yang sama dengan nama prosesor, yaitu *pentium*.

10. Pemberian Jeda

Menurut Sukardi, Sumarlam, dan Marmanto (2019:49) pemberian jeda adalah adanya jeda di tengah kata yang aturannya satu kata menjadi dua kata dan mampu membuat makna dari kata asal

berubah. Berikut adalah data teknik pemberian jeda.



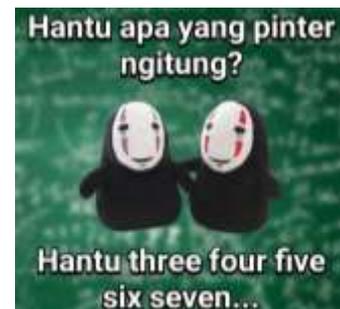
Gambar 15.

Gambar 15 merupakan *meme* yang secara isi berbentuk teka-teki ditandai dengan adanya sebuah pertanyaan yang diakhiri dengan sebuah jawaban yang sudah mengalami permainan bunyi. Jawaban tersebut adalah *Papa ya* yang merupakan permainan bunyi dari nama buah, yaitu *papaya*. Teknik permainan bunyi yang digunakan pembuat *meme* teka-teki pada gambar 15 adalah pemberian jeda. Pemberian jeda yang terjadi dalam gambar 15 adalah pemberian jeda di tengah kata *papaya* menjadi *papa ya*.

Berdasarkan makna leksikal, kata *Papa* di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bermakna: (i) miskin, sengsara; (ii) terbelenggu oleh indra, lalai, dan lupa akan hakikatnya sebagai manusia; (iii) panggilan kepada orang tua laki-laki. Kata *Papa* pada gambar 15 merujuk kepada panggilan kepada orang tua laki-laki. Sementara itu, kata *ya* di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bermakna: (i) kata untuk menyatakan setuju; (ii) kata untuk memastikan saat bertanya; (iii) gerangan; (iv) kata untuk memberi tekanan pada suatu pernyataan; (v) kata seru; (vi) kata untuk menyahut panggilan; (vii) nama huruf ke-29 abjad Arab. Kata *ya* pada gambar 15 merujuk kepada kata yang digunakan untuk memberi tekanan pada suatu pernyataan.

11. Penghilangan Jeda

Menurut Sukardi, Sumarlam, dan Marmanto (2019:49) penghilangan jeda adalah hilangnya jeda antar kata yang aturannya dua kata menjadi satu kata dan mampu membuat makna dari kata asal berubah. Berikut adalah data teknik penghilangan jeda.



Gambar 16.

Gambar 16 merupakan *meme* yang secara isi berbentuk teka-teki ditandai dengan adanya sebuah pertanyaan yang diakhiri dengan sebuah jawaban yang sudah mengalami permainan bunyi. Jawaban tersebut adalah *hantu three four five six seven* yang merupakan permainan bunyi dari bahasa Inggris angka satu dan dua, yaitu *one two*. Teknik permainan bunyi yang digunakan pembuat *meme* teka-teki pada gambar 16 adalah substitusi dan penghilangan jeda. Substitusi yang terjadi dalam gambar 16 adalah penggantian bunyi /han/ terhadap /one/ dan /tu/ terhadap /two/ dari *one two* menjadi *han tu*. Penghilangan jeda yang terjadi dalam gambar 16 adalah *han tu* yang merupakan hasil dari penggantian bunyi /han/ terhadap /one/ dan /tu/ terhadap /two/ pada *one two* menjadi *han tu* dan mendapat penghilangan jeda menjadi *hantu*.

Berdasarkan makna leksikal, kata *hantu* di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bermakna roh jahat (ada di tempat-tempat tertentu).

12. Perubahan Jeda

Menurut Sukardi, Sumarlam, dan Marmanto (2019:53) perubahan jeda adalah berubahnya jeda antar dua kata yang membuat maknanya berbeda dari kata asalnya. Berikut adalah data teknik perubahan jeda.



Gambar 17.

Gambar 17 merupakan *meme* yang secara isi berbentuk teka-teki ditandai dengan adanya sebuah pertanyaan yang diakhiri dengan sebuah jawaban yang sudah mengalami permainan bunyi. Jawaban tersebut adalah *palu rah* yang merupakan permainan bunyi dari *Pak Lurah*. Teknik permainan bunyi yang digunakan pembuat *meme* teka-teki pada gambar 17 adalah reduksi jenis apokop dan perubahan jeda. Reduksi jenis apokop yang terjadi dalam gambar 17 adalah penghilangan bunyi di akhir kata pertamanya, yaitu bunyi konsonan /k/ dihilangkan dari *pak lurah* menjadi *pa lurah*. Perubahan jeda yang terjadi dalam gambar 17 adalah *pa lurah* yang merupakan hasil dari penghilangan bunyi konsonan /k/ di akhir kata pertama *pak lurah* menjadi *pa lurah* dan mendapat perubahan jeda menjadi *palu rah*.

Berdasarkan makna leksikal, kata *palu* di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bermakna: (i) alat yang digunakan untuk memukul paku; (ii) alat yang terbuat dari kayu dan digunakan untuk menandai pertemuan secara resmi dibuka dan ditutup; (iii) ibu kota Provinsi Sulawesi Tengah. Kata *palu* pada gambar 17 merujuk kepada nama alat yang digunakan untuk memukul paku. Sementara itu, kata *rah* berasal dari bahasa Inggris yang di dalam Kamus Merriam-Webster bermakna sebuah kata untuk menyemangati sekelompok orang. Kata *rah* pada gambar 17 tidak dimaksudkan untuk menunjukkan suatu makna tertentu karena kata *rah* dibentuk pembuat *meme* teka-teki dari penghilangan bunyi konsonan /k/ di akhir kata pertama *pak lurah* menjadi *pa lurah* dan jeda diubah menjadi *palu rah*, jadi kata *rah* dibentuk hanya untuk mendapatkan kata *palu*.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan pada 77 *meme* teka-teki di akun *instagram @shewantcoy* di bulan Januari-Maret 2023 yang menggunakan permainan bunyi untuk membangun humor ditemukan 128 data permainan bunyi yang diklasifikasikan dari 12 teknik permainan bunyi. Teknik permainan bunyi yang ditemukan antara lain (1) teknik adisi jenis protesis 4 data, teknik adisi jenis epentesis 14 data, teknik adisi jenis paragog 6 data, (2)

teknik substitusi 46 data, (3) teknik reduplikasi fonologis 1 data, (4) teknik onomatope khas manusia 2 data, teknik onomatope khas hewan 2 data, (5) teknik reduksi jenis aferesis 1 data, teknik reduksi jenis sinkop 13 data, teknik reduksi jenis apokop 7 data, (6) teknik pemertahanan bunyi 1 data, (7) teknik metatesis 2 data, (8) teknik pemanjangan bunyi 2 data, (9) teknik kontraksi 3 data, (10) teknik pemberian jeda 19 data, (11) teknik penghilangan jeda 3 data, dan (12) teknik perubahan jeda 2 data.

Dari analisis tersebut, dapat dilihat bahwa teknik substitusi lebih banyak ditemukan dibandingkan teknik adisi (protesis, epentesis, paragog), reduplikasi fonologis, onomatope (manusia, hewan), reduksi (aferesis, apokop, sinkop), pemertahanan bunyi, metatesis, pemanjangan bunyi, kontraksi, pemberian jeda, penghilangan jeda, dan perubahan jeda. Alasan teknik substitusi sering digunakan pembuat *meme* teka-teki di akun *instagram @shewantcoy* dibandingkan teknik lain untuk membangun humor pada *meme*-nya adalah karena susunan bunyi yang membentuk suatu kata memungkinkan antar kata mirip satu sama lain, jadi bunyinya lebih mudah dimainkan dibandingkan teknik yang lain.

Sementara itu, untuk mengetahui makna dari kata yang mengalami permainan bunyi dikaji peneliti berdasarkan makna leksikal atau makna kamus. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, kata yang mengalami permainan bunyi lebih dominan memiliki makna leksikal dibandingkan tidak memiliki makna leksikal, walaupun kata tersebut mendapatkan penambahan bunyi bahkan permainan bunyi lainnya, tetapi tetap memiliki makna leksikal karena pembuat *meme* teka-teki tidak mengabaikan makna yang akan dibangun dengan permainan bunyi tersebut.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, penggunaan teknik substitusi pada *meme* teka-teki di akun *instagram @shewantcoy* lebih dominan dibandingkan 11 teknik lainnya. Hal ini membuktikan bahwa teknik substitusi memberikan banyak peluang untuk membangun humor dibandingkan teknik yang lainnya. Sementara itu, kata yang mengalami permainan bunyi lebih dominan memiliki makna leksikal daripada tidak memiliki makna leksikal. Hal ini membuktikan

bahwa pembuat *meme* teka-teki di akun *instagram @shewantcoy* tidak mengabaikan makna yang akan dibangun dengan permainan bunyi tersebut.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, peneliti memiliki beberapa saran rekomendasi untuk pihak terkait. Pertama, untuk peneliti selanjutnya agar memilih teka-teki tradisional, *variety show*, dan karya sastra lainnya. Kedua, untuk peneliti selanjutnya agar memilih penyimpangan prinsip kerja sama serta hubungan pertanyaan dan jawaban pada teka-teki karena saat melakukan penelitian permainan bunyi, peneliti menemukan data penyimpangan prinsip kerja sama serta hubungan pertanyaan dan jawaban pada teka-teki.

DAFTAR RUJUKAN

- Achsani, F. (2019). Bahasa Humor dalam Acara Bocah Ngapa(K) Ya Trans 7. *Genta Bahtera: Jurnal Ilmiah Ilmu Kebahasaan dan Kesastraan*, 5(2), 165-179. <https://gentabahtera.kemdikbud.go.id/index.php/gentabahtera/article/view/83>
- Akbariski, H. S. (2021). *Teknik Permainan Bunyi dan Ragam Makna dalam Penciptaan Humor Komik Digital di Instagram dan Pemanfaatannya Sebagai Bahan Ajar Anekdote Kelas X SMA*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sebelas Maret. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/89223/Teknik-Permainan-Bunyi-dan-Ragam-Makna-dalam-Penciptaan-Humor-Komik-Digital-di-Instagram-dan-Pemanfaatannya-Sebagai-Bahan-Ajar-Anekdote-Kelas-X-SMA>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2023). *Kamus Besar Bahasa Indonesia VI Daring*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>, diakses pada 11 Desember 2023 pukul 06.00.
- Fatonah, N., Sumarti, & Riadi, B. (2017). Permainan Bahasa Wacana Humor Akun Meme Comic Indonesia di Instagram serta Implikasinya. *Jurnal Kata: Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 5(3), 1-12. http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/BI_ND01/article/view/14038
- Hartono, J. (2018). *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Japanese Club Jogja. (2013). *Kamus Pintar Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Pustaka Makmur.
- Jayanti, C. T. (2016). Wacana Fiksimini Bahasa Indonesia: Analisis Struktur, Keterpaduan, Permainan Bahasa, dan Fungsi. *Bahasa dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni dan Pengajarannya*, 44(2), 175-187. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jbs/article/view/669>
- Merriam-Webster. (2024). *Kamus Daring Merriam-Webster*. <https://www.merriam-webster.com/>, diakses pada 19 Juni 2024 pukul 19.45.
- Pateda, M. (2010). *Semantik Leksikal*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Purwaningrum, P. W. (2020). Meme Sebagai Representasi Kritik dan Kebebasan Berpendapat di Ruang Siber. *Wanastra: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 12(1), 1-7. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/wanastra/article/view/7189>
- Riyanto, A. D. (2023). *Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2023*. <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2023/>, diakses pada 20 Oktober 2023 pukul 06.00.
- Sudarsono, S. C. (2013). Permainan Bahasa dalam Wacana Gombal. *Jurnal Ilmiah Kebudayaan Sintesis*, 7(1), 63-77. <https://ejournal.usd.ac.id/index.php/sintesis/article/view/984>
- Sukardi, M. I., Sumarlam, & Marmanto, S. (2019). Upaya Membangun Humor dalam Wacana Meme Melalui Permainan Bunyi (Kajian Semantik). *Hasta Wiyata*, 2(1), 42-57. <https://hastawiyata.ub.ac.id/index.php/hastawiyata/article/view/27>
- Utomo, S. S. (2015). *Kamus Indonesia-Jawa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Wijana, I D. P. (2004). *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Jogjakarta: Ombak.