

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri (KBBI, 2008: 116). Dengan adanya bahasa, manusia sebagai makhluk sosial dapat saling berkomunikasi untuk menyampaikan pendapat, gagasan, keinginan, dan tujuan yang ingin disampaikan. Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari satu pihak kepada pihak lain, melalui media supaya pihak lain melakukan tindakan sesuai dengan apa yang dikehendaki si penyampai pesan, dengan alat berupa bahasa (Jatmika, 2009: 22).

Penyampaian pesan dalam lingkup bahasa dan komunikasi dapat dilakukan dengan dua cara, bisa dari ujaran langsung dan bisa dengan cara yang tidak langsung. Bentuk ujaran langsung contohnya seperti memberi tahu dengan kalimat berita, bertanya dengan kalimat tanya, dan memerintah dengan kalimat perintah. Namun, kadang penyampai pesan dengan sengaja menyampaikan pesan secara tidak langsung, antara lain melalui media bahasa *plus* gambar dalam bentuk kartun (Adhani, 2011: 2). Namun, selain kartun, terdapat media bahasa *plus* gambar serupa yang saat ini sedang menjadi *trend* di kalangan masyarakat Indonesia yaitu *meme*.

*Meme* adalah kumpulan gambar yang dikoleksi dari acara televisi (TV), film, dan lain-lain. Gambar tersebut, kemudian dimodifikasi dengan

menambahkan kata-kata atau tulisan-tulisan sederhana sebagai pelengkap. Tujuan gambar *meme* adalah untuk menghibur atau *entertaint*. *Meme* juga bisa berupa gambar-gambar yang dibuat sendiri semacam komik, tetapi lebih mengedepankan sifat lucu dan menghibur ([https://id.m.wikipedia.org/wiki/Meme\\_Internet](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Meme_Internet)). Mengutip situs *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (kbbi.web.id,2016), istilah *meme* dibaca ‘*mim*’, sedangkan dalam versi Indonesia lazim dibaca ‘*me-me*’.

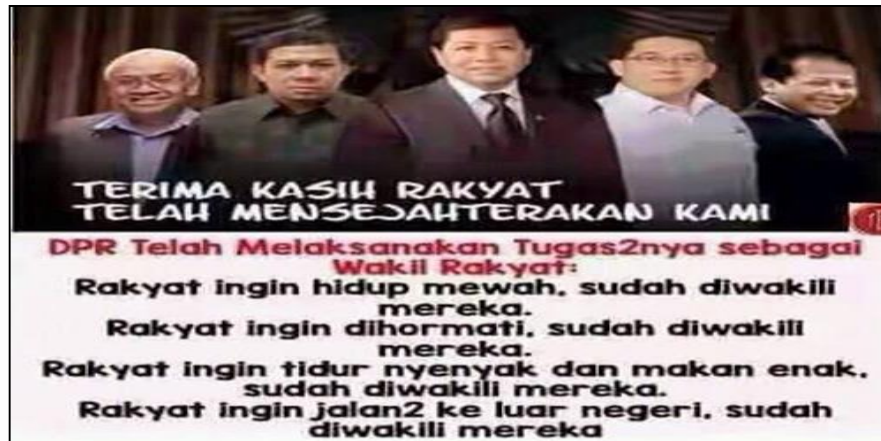
*Meme* pertama kali diperkenalkan oleh seorang ahli biologi asal Britania Raya, Richard Dawkins (1976) dalam bukunya, *The Selfish Gene*. Berasal dari bahasa Yunani *mimea*, yang kira-kira berarti sesuatu yang ditiru atau diimitasi. Sementara menurut Maria Viloso dalam *Web Copy that Sells* (2004), kata *meme* diambil dari bahasa Yunani *portmanteau*, yang mewakili gagasan budaya dan disebarkan dari satu orang ke orang lain. Selanjutnya, *meme* disebarkan secara viral, layaknya virus yang berkembang biak secara liar, luas, serta verbal ([https://id.m.wikipedia.org/wiki/Meme\\_Internet](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Meme_Internet)).

Akhir-akhir ini, *meme* tengah menjadi ‘primadona’ di tengah geliat visual di dunia internet Indonesia. Bentuk *meme* yang berupa gambar atau citraan foto dengan disertai teks-teks dengan gaya kritik menggelitik seakan sudah menjadi viral di jejaring sosial. *Meme* seakan sudah menjadi media kritik bagi orang-orang kreatif dan kritis yang ingin menyampaikan gagasan atau pemikirannya mengenai suatu hal, misalnya menyindir atau protes terhadap suatu hal dengan gaya dan tulisan yang sifatnya menghibur.

Untuk menyampaikan gagasannya agar mudah diterima masyarakat, seringkali kreator *meme* memasukkan unsur bahasa lain di dalam tulisannya atau

yang biasanya disebut interferensi, misalnya dengan memasukkan atau menggabungkan bahasa asing atau bahasa daerah ke dalam kalimat bahasa Indonesia. Hal ini sudah sangat sering terjadi mengingat banyak masyarakat Indonesia yang merupakan seorang dwibahasawan atau *multilingual*. Kreator *meme* juga sering menggunakan bahasa nonbaku di dalam penyampaian gagasannya, terutama pada pilihan katanya. Hal ini dikarenakan *meme* sebagai media visual dianggap bukan sebagai wacana resmi seperti karya ilmiah sehingga kata-kata yang dipilih bukanlah kata-kata baku.

*Meme* sering hadir dalam bentuknya yang berupa olok-olok dan sindiran pada suatu fenomena yang sedang hangat terjadi. Fenomena-fenomena yang dijadikan bahan pembuatan *meme* pun beragam. Ada yang mengangkat tema percintaan, pendidikan, lingkungan, kehidupan sosial, bahkan politik. Salah satu fenomena yang banyak dilirik dan diperhatikan oleh massa adalah fenomena politik. Politik mencakup sistem pemerintahan yang dilihat dari kinerja dan orang-orangnya menjadi bahan sorotan publik. Aktivitas politik pun seakan menjadi ‘sasaran empuk’ untuk disorot dan dikritisi oleh para kreator *meme*. Berikut adalah beberapa contoh *meme* bertema politik dengan situasi permasalahan yang cukup beragam:



**Gambar 1.1 Meme DPR “Wakil Rakyat”.**

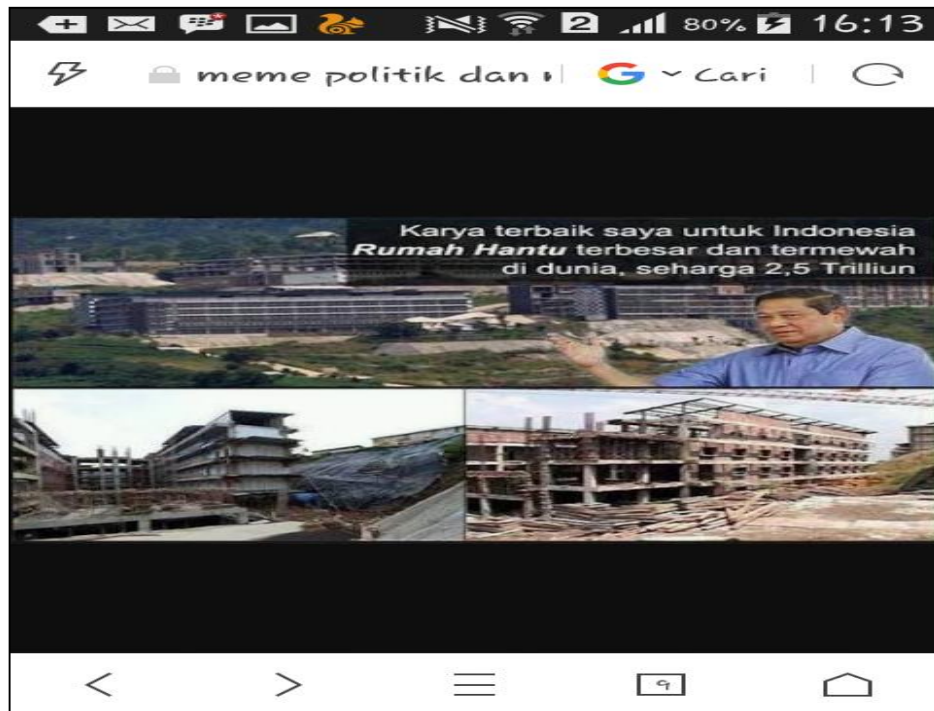
*Meme* pada gambar 1.1, selain terdapat gambar wajah dari para anggota DPR, juga terdapat kata-kata sindiran atau satire yang mengarah pada para anggota DPR itu sendiri. Kalimat “DPR telah melaksanakan tugas-tugasnya sebagai wakil rakyat” dengan rincian aktivitas kehidupan yang harusnya diperoleh rakyat adalah kalimat deklaratif yang memiliki makna sindiran. Adapun rincian aktivitas kehidupan yang dimaksud terletak pada kalimat “Rakyat ingin hidup mewah, rakyat ingin dihormati, rakyat ingin tidur nyenyak dan makan enak, dan rakyat ingin jalan2 ke luar negeri” yang kemudian diakhiri dengan keterangan “sudah diwakili oleh mereka (DPR)”. Kalimat tersebut bermaksud menyindir dan mengkritik anggota DPR. Seharusnya, rakyatlah yang berhak untuk mendapat kenyamanan, keamanan, dan kesejahteraan. Mereka (DPR) lah yang seharusnya mewakili suara rakyat agar rakyat yang mendapatkan hak itu, bukan malah sebaliknya. Tetapi, di Indonesia kinerja DPR sangat lemah. Mereka hanya terus meminta dan mendapat fasilitas mewah tanpa memperhatikan rakyat.



**Gambar 1.2 Meme Presiden TV vs Presiden RI**

Secara kebahasaan, seperti dalam aspek pragmatik yang mengkaji tentang makna, *meme* pada gambar 1.2 cukup menggelitik karena menggambarkan percakapan antara Prabowo dan Jokowi pada saat mereka menunggu hasil pemilu pemilihan Presiden pada tahun 2014 silam. Kala itu, penonton dibuat bingung dengan hasil *quick count* yang dikeluarkan oleh beberapa stasiun TV. Waktu itu, TV One memenangkan hasil *quick count* Prabowo, sedangkan di stasiun TV lain, memenangkan hasil *quick count* Jokowi, meskipun akhirnya suara dimenangkan oleh pasangan Jokowi-JK. Dari hal itu dapat dilihat bahwa media massa seperti TV dan pemiliknya juga memiliki pengaruh dalam aktivitas politik. Percakapan Jokowi-Prabowo mengandung kalimat interogatif atau kalimat tanya yang secara formal ditandai dengan tanda Tanya (?) dan kata ‘mana’ sebagai kata tanya. Misalnya: *Ah, masa?, Hasil quick count mana?* Kalimat interogatif dari Jokowi ini juga mengandung sindiran dan keraguan yang akhirnya ditutup dengan gambar gelak tawa Jokowi yang mengejek pernyataan Prabowo. Dalam *meme* di atas, juga

terjadi interferensi bahasa yaitu masuknya bahasa Inggris *quick count* yang berarti “penghitungan cepat”.



**Gambar 1.3 Meme “Karya Terbaik” SBY**

Pada *meme* gambar 1.3 terlihat Pak SBY seperti sedang memberitahu kepada khalayak bahwa ia berhasil meninggalkan karya terbaiknya untuk Indonesia yaitu “rumah hantu terbesar dan termewah di dunia” seharga 2,5 triliun. *Meme* ini jelas mengandung sindiran dan satire karena menyinggung kepemimpinan SBY yang membuang uang sangat banyak demi pembangunan proyek Hambalang yang akhirnya ditinggalkan begitu saja, tanpa diurus dan sekarang sudah seperti “rumah hantu”. Kalimat yang digunakan SBY adalah kalimat deklaratif karena memberitahu atau menyampaikan pernyataan, tetapi tentunya bukanlah ucapan SBY yang sebenarnya karena kalimat itu jelas merupakan kreativitas seseorang dalam menuangkan kritiknya dalam bentuk *meme* yang menghibur.

Dengan *meme*, orang-orang atau masyarakat juga tidak hanya menikmati bahasa dan cara penyampaian gagasan yang kocak, tetapi juga tertarik untuk mengetahui masalah yang terjadi sehingga *meme* itu dibuat. Pragmatik sebagai kajian makna ujaran dalam situasi-situasi tertentu dipandang mampu untuk menguraikan dan mendeskripsikan penggunaan bahasa, jenis kalimat, konteks, dan makna di dalam *meme*. Melihat penggunaan bahasa dan kalimat juga penyampaian gagasan yang unik, kreatif, dan kocak pada *meme*, maka peneliti tertarik untuk menganalisis *meme* bertema politik dengan penelitian berjudul “Analisis Pragmatik dalam *Meme* Bertema Politik”.

## **B. Pembatasan Masalah**

Pragmatik adalah studi tentang hubungan antara bentuk-bentuk linguistik dan pemakai bentuk-bentuk itu. Pragmatik memungkinkan orang ke dalam suatu analisis. Manfaat belajar bahasa melalui pragmatik adalah bahwa seseorang dapat bertutur kata tentang makna yang dimaksudkan orang, asumsi mereka, maksud atau tujuan mereka, dan jenis-jenis tindakan (sebagai contoh: permohonan) yang mereka perlihatkan ketika mereka sedang berbicara (Yule, 2006: 5).

Terkadang maksud atau penyampaian tujuan tidak hanya dilakukan secara langsung, namun juga dengan cara yang tidak langsung seperti dalam *meme* yang menjadi topik penelitian ini. Berangkat dari pendapat di atas pula, dalam penelitian ini, peneliti hanya membatasi masalah pada lingkup bahasa yang digunakan, jenis kalimat, konteks, dan makna yang ada dalam *meme* bertema politik sebagai ‘sarana’ untuk mengetahui maksud, tujuan, dan asumsi di balik *meme* bertema politik tersebut. Sementara itu, unsur non-verbal seperti gambar atau foto tidak dibahas secara mendalam.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, berikut rumusan penelitian ini.

1. Bagaimana penggunaan bahasa yang meliputi interferensi bahasa dan kata nonbaku di dalam *meme* bertema politik?
2. Kalimat apa yang mendukung *meme* bertema politik?
3. Konteks apakah yang diungkapkan dalam *meme* bertema politik?
4. Makna apakah yang terkandung dalam *meme* bertema politik?

### **D. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, berikut ini dikemukakan tujuan penelitian, yaitu:

1. Mendeskripsikan penggunaan bahasa yang meliputi interferensi bahasa dan kata nonbaku dalam *meme* bertema politik.
2. Menunjukkan dan mendeskripsikan kalimat yang digunakan dalam *meme* bertema politik.
3. Menguraikan konteks yang melingkupi *meme* bertema politik.
4. Mengungkapkan makna yang terkandung dalam *meme* bertema politik.

### **E. Manfaat Penelitian**

Media massa sebagai suatu wadah pemberi informasi, penampung aspirasi, dan kreativitas tentu memiliki berbagai varian dalam penggunaan bahasanya. Lewat penelitian analisis *meme* politik ini, kemenarikan di dalam varian penggunaan bahasa itu dapat dikaji dan hasilnya dapat didokumentasikan.



## 1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini adalah memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu kebahasaan.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

### a. Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan kepada peneliti tentang analisis pragmatik dalam *meme* bertema politik. Jadi, peneliti dapat secara lebih mendalam mengetahui dan mendalami tentang analisis pragmatik dalam kaitannya dengan penggunaan bahasa, kalimat, konteks, dan makna yang terkandung dalam subjek penelitian. Selain itu penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan peneliti untuk pengajaran apresiasi bahasa.

### b. Bagi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi mahasiswa dalam menemukan ide atau gagasan baru yang lebih kreatif dan inovatif dalam kaitannya dengan analisis ruang lingkup pragmatik secara lebih mendalam dan dengan subjek penelitian yang lebih bervariasi.

### c. Bagi pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca sebagai penikmat *meme* untuk mengetahui maksud dan makna yang terkandung di dalam *meme* politik. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dan pengetahuan bagi pembaca dalam mengetahui dan memahami tentang analisis pragmatik.

d. Bagi pengguna internet

Penelitian ini diharapkan bisa mengajak pengguna internet untuk dapat memaksimalkan potensi media sosial sebagai media mengekspresikan pendapat dan kritik yang bebas namun tetap beretika.

## **F. Definisi Istilah**

Berikut ini adalah penjelasan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Pragmatik adalah studi mengenai makna ujaran dalam situasi-situasi tertentu (Leech, 2006: ix)
2. *Meme* adalah kumpulan gambar yang dikoleksi dari acara televisi (TV), film, dan lain sebagainya. Gambar tersebut, kemudian dimodifikasi dengan menambahkan kata-kata, tulisan-tulisan yang dirangkai dengan gambar. Tujuan gambar *meme* adalah untuk menghibur atau *entertain*. *Meme* juga bisa berupa gambar-gambar yang dibuat sendiri semacam komik, tetapi lebih mengedepankan lucu dan bersifat menghibur. *Meme* seringkali hadir dalam bentuknya yang berupa olok-olok dan sindiran pada suatu fenomena yang sedang hangat terjadi. ([https://id.m.wikipedia.org/wiki/Meme\\_Internet](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Meme_Internet))
3. Politik adalah (1) pengetahuan mengenai ketatanegaraan atau kenegaraan, (2) segala urusan dan tindakan (kebijakan, siasat, dan sebagainya) mengenai pemerintahan negara atau terhadap negara lain, (3) cara bertindak (dalam menghadapi atau menangani suatu masalah); kebijakan (KBBI, 2008: 1091).
4. Interferensi adalah penyimpangan kaidah-kaidah suatu bahasa yang terjadi pada orang bilingual sebagai akibat penguasaan dua bahasa. Penyebab

interferensi yang lain adalah kurangnya penguasaan kaidah kebahasaan secara benar ([http://sedaiilmu45.blogspot.co.id/2015/08/normal-0-false-false-false-en-us-x-none\\_29.html?m=1](http://sedaiilmu45.blogspot.co.id/2015/08/normal-0-false-false-false-en-us-x-none_29.html?m=1))

5. Kata nonbaku adalah kata yang tidak mengikuti kaidah/ragam bahasa yang telah ditentukan/dilazimkan (Soedjito, 1986: 54)
6. Kalimat adalah satuan bahasa terkecil, dalam wujud lisan atau tulisan, yang mengungkapkan pikiran yang utuh. Dalam wujud lisan, kalimat diucapkan dengan suara naik turun dan keras lembut, disela jeda, dan diakhiri dengan intonasi akhir yang diikuti oleh kesenyapan yang mencegah terjadinya perpaduan ataupun asimilasi bunyi ataupun proses fonologis lainnya. Dalam wujud tulisan berhuruf Latin, kalimat dimulai dengan huruf kapital dan diakhiri dengan tanda titik (.), tanda tanya (?), tanda seru (!); sementara itu di dalamnya disertakan pula berbagai tanda baca seperti koma (,), titik dua (:), tanda pisah (-), dan spasi (Alwi, Hasan dkk. 2003: 311).
7. Konteks adalah situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian (*KBBI*, 2008: 728).
8. Makna adalah (1) arti, (2) maksud pembicara atau penulis; pengertian yang diberikan kepada suatu bentuk kebahasaan (*KBBI*, 2008: 864).