



KAJIAN SEMANTIK KOGNITIF TERHADAP ISTILAH BAPER “BAWA PERASAAN”

Sinta Rosita¹, Badriyah Wulandari²

¹Universitas PGRI Wiranegara, Indonesia

²Universitas PGRI Wiranegara, Indonesia

Email Address
Sintarosita2001@gmail.com

Keywords:
The terms baper, cognitive semantics, prototype semantics

Abstrak

This research examines the use of the term "baper" based on people's thinking in general, especially the millennial generation by using prototype theory. The variables used to determine what is called "baper", include: (a) Easily offended/sensitive, (b) Easily touched/sympathized, and (c) Overly confident. These variables were developed into eight case examples assessed in the form of a questionnaire. Data was collected by distributing questionnaires and recapitulated and then analyzed using a quantitative-qualitative descriptive method. The results of the study show that the variable that most influences the formation of "baper" cognition in society, especially the millennial generation, is overconfidence. Most people in general associate the concept of being emotional with their very high self-confidence because they feel they are special, this is related to emotional people who are rich in imagination. Meanwhile, the least influential variable is the easily touched or sympathetic variable.

Pendahuluan

Baper (bawa perasaan) adalah istilah yang diciptakan oleh para generasi milenial pada tahun 2014 yang populer hingga sampai sekarang. Istilah baper tren dikalangan masyarakat, khususnya pada kalangan remaja milenial. Tidak jarang mereka sering mengungkapkan istilah baper kepada lawan bicaranya jika dirasa lawan bicaranya ini telah menyangkutkan hal-hal yang terjadi padanya dengan menggunakan hatinya.

Baper merupakan gabungan dari dua kata, yaitu *ba* yang berarti bawa dan *per* yang berarti perasaan. Bila digabung menjadi baper. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah baper ini sudah masuk pada pemutakhiran Oktober 2019, yang memiliki artian (ter)bawa perasaan dan berlebihan atau terlalu sensitive dalam menanggapi sesuatu.

Istilah baper sering digunakan untuk menggambarkan sesuatu atau kejadian yang membuat perasaan terbawa. Tidak jarang, istilah baper sering dikaitkan dengan hal-hal yang bersifat asmara, seperti beper saat orang yang disukai sering memberikan perhatian atau bisa juga beper saat orang yang kita sukai malah menaruh perasaan pada orang lain. Istilah baper ini juga tidak selalu soal asmara, tapi bisa dihubungkan dengan konteks yang lain, seperti baper saat teman becanda yang menyinggung perasaan atau saat orang yang disayangi sedih, maka orang baper turut merasakan kesedihan yang sama.

Menurut (Wijana, 2015, p. 24) makna adalah hubungan antara kata dan sesuatu yang ditunjukkannya. Sesuai yang disampaikan oleh (Wijana, 2015) maka istilah baper ini muncul dengan sesuatu yang dilakukan seseorang sehingga tindakan atau tanggapannya dapat dimaknai sebagai sesuatu yang membawa perasaan. Dalam penelitian ini mengangkat pembahasan mengenai semantik prototipe “baper”.

Dalam kehidupan sehari-hari, generasi milenial tidak lepas dari yang namanya istilah baper. Jika disekelilingnya ada seseorang yang melakukan sesuatu dengan menggunakan perasaannya maka akan disebut baper. Namun, sesuatu yang tindakannya disebut baper masih belum jelas batasannya. Apakah orang yang peka, atau orang yang mudah terpengaruh terhadap perasaan orang lain, atau juga karena faktor orang yang kaya imajinasinya sehingga disebut “baper”.

Definisi istilah baper inilah yang akan diangkat dan dideskripsikan dalam artikel ini. Oleh karena itu, judul artikel ini yakni “Kajian Semantik Kognitif terhadap istilah Baper (Bawa perasaan)”. Karena melibatkan pandangan para generasi milenial tentang istilah baper yang dipilih sebagai istilah yang diteliti dengan menggunakan teori prototipe.

Pada penelitian yang membahas istilah “baper” ini didasarkan dengan mengaplikasikan analisis semantik prototipe yang dikenalkan oleh (Coleman et al., 1981) yang meneliti tentang semantik prototipe bohong dengan judul “Prototype Semantics: The English Word Lie”.

Penelitian ini untuk mengukur pemaknaan istilah “baper” dikalangan masyarakat, khususnya para remaja milenial secara gradasi. Dengan menggunakan pendekatan linguistik kognitif, peneliti dapat mengetahui pandangan para remaja tentang istilah “baper” berdasarkan pengalaman yang dialami oleh para remaja itu sendiri. Pandangan tersebut kemudian dideskripsikan sebagai suatu hasil interpretasi masyarakat terhadap kognisi “baper”, sehingga hasil analisis tersebut menghasilkan prespektif baru terkait istilah “baper” yang dapat digunakan sebagai pandangan para remaja dalam hal-hal yang melibatkan istilah “baper”.

Semantik adalah cabang ilmu bahasa yang mengkaji tentang makna kata dan perubahannya. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan makna yang terjadi sewaktu kata tersebut ditempatkan di dalam kalimat (Suhardi, 2015, p. 16). Sedangkan menurut (Kridalaksana, 2008, p. 216) semantik adalah bagian dari struktur bahasa yang berhubungan dengan makna ungkapan atau wicara, sistem, atau penyelidikan makna suatu bahasa pada umumnya. Jadi, semantik adalah ilmu yang menyelidiki tentang makna kata yang ditempatkan di dalam kalimat.

Teori prototipe adalah bagian dari semantik yang berhubungan dengan kategorisasi konseptual. Hal ini searah dengan pendapat (Evans & Green, 2006) yang mengungkapkan bahwa teori prototipe bermula dari hasil penelitian eksperimental seorang psikolog kognitif, yakni Eleanor Rosch, yang mengungkapkan bahwa teori prototipe memiliki dua prinsip dasar terhadap pembentukan kategori dalam pikiran manusia, antara lain: (1) prinsip kognitif ekonomi, dan (2) prinsip struktur dunia yang dirasakan. Dengan demikian, adanya kedua prinsip ini digunakan sebagai sistem kategorisasi pada manusia.

Namun, seiring dengan berjalannya waktu, kategorisasi banyak menimbulkan perdebatan dikalangan para ahli dari generasi yang berbeda. Hal ini dikarenakan adanya batasan yang kurang jelas atau kabur antara kategori yang satu dengan kategori yang lain.

Dalam penelitian “Prototipe Semantics: The English word Lie,” (Coleman et al., 1981, p. 27) *applicability of a word to a thing is in general NOT a matter of 'yes or no', but rather of 'more or less'*. Artinya, penerapan sebuah kata untuk suatu hal secara umum bukanlah soal ‘ya atau tidak’, melainkan ‘lebih atau kurang’.

Dari pendapat Kay dan Coleman, bahwa suatu pemahaman terhadap kata atau leksikon itu tidak bisa hanya sekadar iya atau tidak, tapi berdasakan ukuran lebih atau kurang. Itulah sebabnya, dalam pemaknaan sebuah kata atau leksikon tidak cukup jika pemahamannya berdasarkan tentang kriteria yang menjelaskan tentang properti yang ada untuk sesuatu yang menjadi sebuah kategori. Karena, pengujian suatu kotegori itu bagian dari sebuah prototipe. Jadi, harus melibatkan masyarakat untuk dapat memberikan prespektifnya mengenai sebuah kata atau leksikon. Dengan kata lain, prototipe merupakan properti yang paling baik dalam sebuah kategori.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, semantik prototipe adalah studi yang menyelidiki pemahaman masyarakat atau seseorang mengenai suatu kata atau leksikon, di mana pemahaman orang yang satu dengan orang yang lain tentang makna suatu kata atau leksikon ini berbeda-beda. Dalam semantik prototipe menggunakan perangkat instrument yang tepat seperti yang dilakukan oleh

(Coleman et al., 1981) maka hasilnya kita dapat mengukur seberapa besar pemahaman seseorang tentang leksikon atau kata yang diperbedakan.

Metode

Penelitian ini menggunakan desain penelitian survey yang dilakukan untuk memperoleh insidensi, distribusi, dan interelasi relative dari variable-variabel (Kerlinger & N, 2004, p. 660). Subjek penelitian adalah seorang yang berusia sekitar 15-24 tahun. Instrument yang digunakan untuk menghimpun data berupa kuisisioner yang dibagikan melalui google form. Instrument pertama berupa kuisisioner terbuka yang dijadikan landasan untuk menentukan variabel, dengan cara membagikan kuisisioner kepada 10 orang remaja milenial tentang tanggapannya terhadap istilah “baper”. Selanjutnya, instrument kedua berupa instrument tertutup yang dikembangkan berdasarkan variabel yang ditemukan.

Langkah awal yang harus dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah dengan menentukan variabel. Variabel dibuat berdasarkan hasil observasi penyebaran kuisisioner awal pada 10 orang remaja, didapati sejumlah variabel yang dapat menentukan apa yang disebut “baper”. Variabel tersebut antara lain: (1) mudah tersinggung atau sensitif, (2) mudah tersentuh atau bersimpati, (3) terlalu percaya diri. Variabel (1) berkaitan dengan orang baper yang mudah peka terhadap sesuatu, variabel (2) berkaitan dengan mudah terpengaruh kepada perasaan orang lain, dan variabel (3) orang baper kaya imajinasi.

Langkah selanjutnya adalah menyusun instrumen yang terdiri dari 8 ilustrasi yang dibuat berdasarkan pengembangan variabel yang telah ditentukan, di mana masing-masing ilustrasi memiliki susunan variabel yang berbeda. Variabel tersebut disusun berdasarkan kriteria yang dilakukan oleh (Coleman et al., 1981) ditampakkan pada Tabel 1.

Tabel 1 Susunan variabel dalam kuisisioner

Ilustrasi	V1	V2	V3
1	+	+	+
2	+	+	-
3	+	-	-
4	-	+	+
5	-	-	+
6	+	-	+
7	-	+	-
8	-	-	-

Keterangan : V1 = Variabel (1)

V2 = Variabel (2)

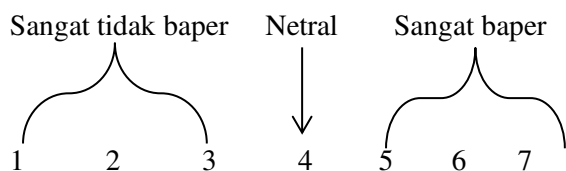
V3 = Variabel (3)

Berdasarkan susunan variabel di atas, disusun daftar deskripsi dari masing-masing ilustrasi sebagai berikut.

1. Rania mudah tersinggung saat orang lain membicarakannya. Saat orang lain merasakan kesedihan, maka Rania akan merasakan kesedihan yang sama. Jika seseorang selalu membantunya, maka Rania akan beranggapan bahwa orang itu menyukainya.

2. Rania mudah marah saat orang lain berbuat tidak sesuai dengan keinginannya. Saat melihat orang lain bahagia, Rania pun turut merasa bahagia. Namun, saat orang lain menunjukkan ketertarikan kepadanya, Rania akan beranggapan bahwa orang tersebut biasa saja atau tidak menyukainya.
3. Saat orang lain memberikan lelucon, maka ia akan marah karena merasa bahwa lelucon itu menyinggunginya. Namun, saat orang lain sedang kesusahan, Rania bersikap biasa saja. Tidak merasa iba ataupun senang. Rania juga orang yang tidak percaya jika orang yang mencintainya itu sedang menaruh rasa kepadanya.
4. Saat orang lain mengatainya dengan memberikan lelucon, Rania tidak merasa tersinggung sama sekali. Namun, saat ada temannya yang sedih, Rania pun turut merasakan kesedihan yang sama. Lalu, saat ada seseorang yang menemaninya chattingan setiap hari, Rania akan merasa bahwa orang tersebut mencintainya.
5. Saat orang lain menghina, Rania tidak marah. Saat temannya sedang terpuruk, Rania juga tidak merasa kasihan. Namun, saat ada orang lain sedikit saja memberikan perhatian kepadanya, Rania akan merasa bahwa orang tersebut mencintainya.
6. Saat orang lain menasehatinya dan nasehatnya tidak mengenakan dihatinya maka Rania akan *bad mood*. Saat temannya ada masalah Rania juga tidak berniat untuk membantu. Namun, saat ada seseorang yang memujinya sedikit saja, maka Rania akan merasa sangat tersanjung dan dipuja.
7. Saat orang lain mengatainya dengan lelucon, Rania tidak tersinggung dan malah senang dengan leluconnya. Saat temannya bercerita tentang kesedihannya lalu menangis, Rania pun akan ikut menangis karena turut merasakan kesedihan yang sama. Namun, saat orang lain menunjukkan ketertarikan kepadanya, hal itu Rania anggap biasa saja.
8. Saat temannya memanggilnya dengan panggilan mengejek Rania tidak tersinggung. Saat temannya sedang kesusahan, Rania juga tidak bersimpati. Lalu, saat ada orang lain yang memberikan perhatian kepadanya, Rania tetap bersikap biasa saja.

Sistem penilaian sama seperti yang digunakan oleh (Coleman et al., 1981) dengan menggunakan system penilaian skala angka dari 1 untuk “sangat tidak baper” hingga 7 untuk “sangat baper” seperti yang digambarkan sebagai berikut.



Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuisioner. Dari kuisioner yang telah disebarkan kepada seseorang yang berusia antara 15-24 tahun, didapat 40 responden. Berdasarkan hasil pengelompokan data yang telah berhasil dihimpun oleh peneliti, maka terdapat 31 kuisioner yang dianggap valid. Kevalidan data diperoleh dengan cara membandingkan beberapa kuisioner untuk setiap ilustrasi. Contohnya, variabel yang ketiganya hadir seperti pada ilustrasi (1) seharusnya mendapat skor yang paling tinggi atau rentangan antara 6-7. Namun, jika ada responden yang memberi nilai 1-3 maka data dianggap tidak valid. Contoh lain, seperti pada ilustrasi (8), variabel yang ketiganya tidak hadir seharusnya responden memberi nilai 1-3, tapi responden malah memberi paling tinggi atau rentangan antara 6-7 maka data dianggap tidak valid. Hal ini mungkin karena ketidakseriusan responden dalam mengisi kuisioner.

Data direkapitulasi, setelah itu dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif-kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian dimana peneliti sangat tergantung terhadap

informasi dari objek/partisipan pada: ruang lingkup yang luas, pertanyaan yang bersifat umum, pengumpulan data yang sebagian besar terdiri atas kata-kata/teks dari partisipan, menjelaskan dan melakukan analisa terhadap kata-kata dan melakukan penelitian secara subyektif (Creswell, 2008, p. 46).

Sedangkan metode kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui (Karsiman, 2008, p. 149). Alasan menggunakan metode deskriptif kuantitatif-kualitatif karena penelitian ini melibatkan data berupa angka yang kemudian ditafsirkan secara kualitatif menggunakan teori prototipe. Asumsi awal dari peneliti bahwa ilustrasi yang memuat seluruh variabel positif atau ilustrasi (1) akan memperoleh nilai yang paling tinggi, sedangkan ilustrasi yang memuat seluruh variabel negatif atau ilustrasi (8) akan memperoleh nilai yang paling rendah. Asumsi selanjutnya dari peneliti, yaitu ilustrasi (4) yang memuat 2 variabel positif akan lebih tinggi daripada ilustrasi (5) yang memuat 1 variabel positif. Dari pembuktian asumsi atau hipotesis ini kemudian akan diketahui variabel mana yang paling dominan dalam menentukan kognisi “baper” oleh responden.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan yang dilakukan (Coleman et al., 1981) pada semantik prototipe kata “bohong” menyatakan bahwa penentuan prototipe yang menggambarkan makna suatu kata yang tergolong masih kabur dan adanya suatu tingkatan atau gradasi yaitu berdasarkan “lebih atau kurang”. Maka penentuan prototipe istilah “baper” didasarkan pada suatu tingkatan atau gradasi mulai dari “sangat tidak baper” hingga “sangat baper”.

Peneliti memiliki hipotesis, bahwa ilustrasi yang memuat seluruh variabel positif akan memperoleh nilai yang paling tinggi, sedangkan ilustrasi yang memuat seluruh variabel negatif akan memperoleh nilai yang paling rendah. Hipotesis pada ilustrasi keempat yang memuat dua variabel positif akan memperoleh nilai lebih tinggi daripada ilustrasi kelima yang memuat satu variabel positif. Hasil kuisioner ditunjukkan pada tabel yang memberikan gambaran nilai angka total dari responden. Jumlah skor maksimum adalah 217 (=skor skala dari 7 x 31), sedangkan skor minimum adalah 31 (=skor skala dari 1 x 31) seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2 Urutan pemerolehan skor

Peringkat	Ilustrasi	variabel	Σ skor	Rata-rata
1	1	+++	180	5,80
2	6	+++	153	4,93
3	2	++-	142	4,5
4	4	-++	139	4,48
5	5	---+	125	4,03
6	7	-+-	120	3,87
7	3	+--	102	3,29
8	8	---	74	2,38

Berdasarkan urutan skor yang diperoleh pada tabel di atas, dapat disimpulkan dalam skala mulai dari sangat tidak baper hingga sangat baper. Berikut digambarkan dalam bentuk grafik.

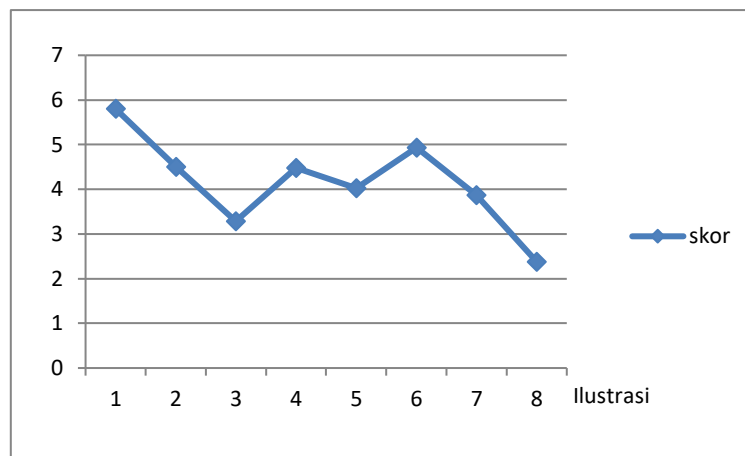


Diagram 1 Grafik Pemerolehan Skor

Berdasarkan rekapitulasi data di atas, hipotesis yang menunjukkan bahwa ilustrasi yang memuat seluruh variabel positif akan memperoleh nilai yang paling tinggi ada di ilustrasi 1, sedangkan ilustrasi yang memuat seluruh variabel negatif akan memperoleh nilai yang paling rendah ada di ilustrasi 8, terbukti benar. Kemudian hipotesis selanjutnya, ilustrasi 4 yang memuat 2 variabel positif akan lebih tinggi daripada ilustrasi ke 5 yang memuat 1 variabel positif, juga terbukti benar.

Selanjutnya, untuk mengetahui masing-masing variabel mana yang lebih penting dan mana yang tidak untuk menentukan kriteria orang yang baper, maka kita akan menentukan variabel tertinggi dan terendah dengan cara mengelompokkan urutan peringkat ke 2, 3, 4, 5, 6, 7 dibagi menjadi dua berdasarkan (+) dan (-) nya hanya 1. Sementara untuk peringkat ke 1 dan peringkat ke 8 sudah benar maka di kesampingkan dahulu. Menentukan variabel tertinggi ada pada tabel 3 yang variabel yang memuat (+) nya hanya 1 dan menentukan variable terendah ada pada tabel 4 yang memuat (-) nya 1.

Tabel 3 Menentukan variabel tertinggi

Peringkat	Ilustrasi	Variabel	Nilai	Rata-rata
5	5	--+	125	4,03
6	7	-+-	120	3,87
7	3	+--	102	3,29

Tabel 4 Menentukan variabel terendah

Peringkat	Ilustrasi	Variabel	Nilai	Rata-rata
2	6	+++	153	4,93
3	2	++-	142	4,5
4	4	-++	139	4,48

Dari hasil menentukan variabel tertinggi dan terendah, pada tabel 3 nilai yang paling tinggi ada pada ilustrasi (5) dengan nilai 125, dimana (+) nya ada di variable (3) yaitu terlalu percaya diri, berarti yang paling menentukan baper atau tidaknya seseorang itu ada pada di variabel (3) yang terlalu

percaya diri. Sementara itu, pada tabel 4 yang paling tidak menentukan seseorang baper itu pada ilustrasi (6) dengan nilai yang paling tinggi 153, dimana (-) nya ada di variabel (2) yaitu mudah tersentuh atau bersimpati. Pemaparan tentang hasil responden dalam pengkategorian “baper” dijelaskan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5 Pemaparan hasil responden

Ilustrasi	Variabel	Σ skor	Jawaban responden		
			Sangat tidak baper	Netral	Sangat baper
1	+++	180	0	9	22
2	++-	142	6	7	18
3	+--	102	13	9	9
4	--+	139	7	9	15
5	---	125	7	13	11
6	++-	153	6	5	20
7	-+-	120	8	17	6
8	---	74	18	13	0

Pada tabel tersebut, terbukti bahwa dalam menentukan prototipe “baper” yang paling menentukan adalah variabel (3) yaitu terlalu percaya diri. Sementara itu variabel yang paling tidak berpengaruh adalah variabel (2) yaitu mudah tersentuh atau bersimpati. Berdasarkan penelitian ini, peneliti berasumsi bahwa faktor yang menentukan seseorang “baper” adalah terlalu percaya dirinya saat didekati oleh orang lain dengan mengira bahwa orang tersebut mencintainya.

Simpulan

Hasil dari penelitian ini adalah prototipe semantik “baper” dalam kognisi masyarakat, khususnya seseorang yang berusia antara 15-24 tahun. Variabel yang digunakan dalam menentukan prototipe “baper” antara lain: (1) mudah tersinggung atau sensitif, (2) mudah tersentuh atau bersimpati, dan (3) terlalu percaya diri. Berdasarkan variabel tersebut, variabel yang paling mempengaruhi pembentukan kognisi “baper” pada remaja milenial adalah variabel (3) yaitu terlalu percaya diri. Masyarakat, khususnya para remaja milenial menghubungkan konsep “beper” dengan sikapnya yang terlalu percaya diri dalam hal asmara, misalnya hanya karena ada orang yang memujinya maka orang yang baper ini akan berimajinasi dengan kepercayaannya yang tinggi bahwa orang tersebut mencintainya. Selanjutnya, variabel (1) yaitu mudah tersinggung atau sensitive, menduduki peringkat kedua. sementara itu, variabel yang paling tidak berpengaruh adalah variabel (2) yaitu mudah tersentuh atau bersimpati.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor yang menentukan seseorang “baper” adalah karena sebagian besar para remaja milenial selalu menggunakan perasaannya jika berhubungan dengan hal yang bersifat asmara. Asumsi ini semakin menguatkan bahwa seseorang yang selalu merasa dirinya istimewa karena diperlakukan berbeda itu memiliki kepercayaan diri yang sangat tinggi. Hal ini dalam menentukan konsep “baper” berhubungan dengan pikirannya yang kaya akan imajinasi.

Penelitian skala kecil ini masih memungkinkan untuk dilakukan pengembangan dengan memperluas subjek penelitian. Dengan demikian diharapkan agar diperoleh gambaran yang lebih luas tentang konsep “baper” di dalam masyarakat.

Daftar Rujukan

- Coleman, L., Kay, P., Fillmore, C., Kempton, W., Lakoff, G., Nunberg, G., ... Wachter, K. (1981). PROTOTYPE SEMANTICS: THE ENGLISH WORD LIE. *Language*, 57(1), 26–44.
- Creswell, J. W. (2008). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. New Jersey: Pearson Education.
- Evans, V., & Green, M. (2006). *Cognitive Linguistics: An Introduction*. Edinburgh University Press.
- Karsiman, M. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Kerlinger, & N, F. (2004). *Asas-asas Penelitian Behavioral*. Yogyakarta: UGM Press.
- Kridalaksana, H. (2008). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suhardi. (2015). *Dasar-Dasar Ilmu Semantik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wijana, I. D. P. (2015). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Program Studi S2 Linguistik, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada.