



Plesetan Berbahasa pada Stiker Media Percakapan Daring Whatsapp

Gres Grasia Azmin^{1*}, Kiftiawati²

¹Universitas Negeri Jakarta

²Universitas Mulawarman, Samarinda

Alamat Surel

azmin@unj.ac.id

*Penulis Korespondensi

Kata Kunci

pelesetan berbahasa;
stiker media daring; jenis;
fungsi

Abstrak

Penggunaan stiker pada percakapan daring merupakan hal yang sudah menjadi keseharian di masyarakat, termasuk menggunakannya pada aplikasi percakapan whatsapp. Dalam percakapan melalui whatsapp, kerap digunakan stiker digital termasuk stiker yang mengandung pelesetan berbahasa. Penelitian ini bertujuan menentukan bagaimana penggunaan pelesetan berbahasa dalam stiker percakapan daring whatsapp berdasarkan tataran/klasifikasi linguistik serta menemukan fungsi penggunaan stiker tersebut menggunakan konsep mengenai bahasa pelesetan dalam bahasa Indonesia oleh Sibarani. Hasil penelitian menunjukkan adanya kreativitas berbahasa menggunakan pelesetan berbahasa pada tataran fonologis, morfologis, sintaksis, dan semantik. Sedangkan fungsi yang dominan adalah fungsi humor dan fungsi komunikatif.

Pendahuluan

Waktu berubah dan kita (ikut) berubah juga di dalamnya (pepatah Latin). Majunya perkembangan teknologi telah mengubah gaya berkomunikasi masyarakat dunia, termasuk Indonesia. Dewasa ini, manusia sudah terbiasa bercakap-cakap berbasis teks. Hal ini bukan hal yang sulit dilakukan karena pada awalnya, manusia memang berkomunikasi secara lisan, sebelum menggunakan tulisan sebagai media penyampaian pesan. Hadirnya internet merupakan contoh lain bagaimana manusia memasuki era kelisanan kedua di mana hal-hal yang biasa dilakukan secara lisan kini mendapat bantuan teknologi, khususnya dalam percakapan. Hal ini dilakukan antara lain melalui media internet dengan menggunakan aplikasi percakapan daring. Beberapa di antaranya yang paling populer di dunia adalah line, skype, wechat, slack, viber, WhatsApp, signal, facebook messenger, dan telegram (<https://www.wowkeren.com/>). Masing-masing aplikasi percakapan tersebut memilikikelebihan dan kekurangan masing-masing. Namun, hasil penelitian mengenai perbandingan kepuasan pengguna aplikasi chatting berdasarkan analisis sentimen menggunakan metode lexicon based menunjukkan bahwa WhatsApp merupakan aplikasi dengan tingkat kepuasan tertinggi berdasarkan 300 data komentar pada playstore. Selain itu, dilihat dari popularitasnya di Indonesia, hingga kini Indonesia termasuk tiga besar negara dengan pengguna whatasapp terbanyak (<https://uzone.id>). Hal ini memperkuat argumen perlunya dilakukan kajian terhadapnya.

Penggunaan stiker digital dalam percakapan daring sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari yang kemudian akan penting untuk dikaji sebagaimana dinyatakan Shoemaker (1996) ketika manusia berkomunikasi, maka apa yang menjadi media untuk berkomunikasi sendiri telah mengomunikasikan pesan itu sendiri atau disebut sebagai *the medium is the message*. Sebagai contoh, manusia dengan kreatif menggunakan kombinasi gambar dan teks sebagai cara menyampaikan pesan. Sebelum adanya stiker WA yang mengandung teks dan gambar, sudah terlebih dahulu populer penggunaan meme sebagai sarana penyampaian pesan. Jauh sebelumnya, bahkan sebelum adanya handphone, teks dan gambar dijadikan sarana ekspresi yang kreatif oleh para supir/pemilik truk antar kota/antarpropinsi atau melalui mural pada tembok-tembok kosong. Dengan kata lain, apa yang terdapat dalam kombinasi teks dan gambar, termasuk pada stiker digital, sudah sejak lama mengandung pesan dan fungsinya sendiri.

Berdasarkan realita tersebut, maka dipilihlah objek penelitian pada kajian ini yaitu aplikasi percakapan online WhatsApp dengan fokus mengkaji stiker digitalnya. WhatsApp memang sangat populer dan kian *booming* pascapenggunaan stiker pribadi yang dapat dibuat sendiri oleh pengguna dengan mudahnya. Artinya, kreativitas stiker digital ini tentu lebih variatif dan memang bersumber dari masyarakat selaku pengguna. Hal ini berbeda dengan aplikasi stiker digital pada aplikasi daring lain seperti Line yang menyediakan stiker dari aplikator yang jikapun masyarakat ingin

membuat stiker sendiri haruslah memasukkannya ke dalam *market* terlebih dahulu sebelum dapat digunakan. Dengan demikian, dari aspek kepraktisan, stiker whatsapp terlihat lebih unggul.

Penggunaan aplikasi percakapan daring yang sudah menjadi hal yang biasa ini akan menarik untuk diketahui bagaimana penggunaan stiker digital khususnya yang mengandung pelesetan berbahasa yang beredar di masyarakat serta menemukan bagaimana fungsinya. Wijana (2004), menjelaskan bahwa pelesetan merupakan unsur (elemen) bahasa, seperti bunyi, suku kata, bagian kata, kata, frasa, kalimat, dan wacana sebagai pembawa makna atau amanat (maksud) tuturan sedemikian rupa sehingga elemen itu secara gramatik, semantik, atau pragmatis akan hadir tidak seperti semestinya. Dengan demikian, pelesetan bahasa Indonesia mencakup bentuk yang tidak semestinya, baik bunyi, suku kata, bagian kata, kata, frasa, kalimat, singkatan, akronim, serta kepanjangan.

Pakar lain, Sibarani (2004), menyatakan hal senada yaitu pelesetan merupakan proses pembentukan kata dengan cara memelesetkan sebuah kata sehingga makna kata itu bertambah dari makna semula, pelesetan bahasa sebagai sebuah proses pada akhirnya akan memperlihatkan jenis bahasa pelesetan yang terdapat dalam bahasa Indonesia. Pelesetan bentuknya tidak lazim dan tidak dipahami secara umum sehingga dalam penafsirannya harus meninggalkan makna yang sudah ada. Supardo (1997) pernah mengklasifikasikan bentuk pelesetan yaitu pelesetan berbentuk singkatan, pelesetan berbentuk kata tunggal, pelesetan berbentuk kata menjadi frase pelesetan, pelesetan berbentuk asing yang diplesetkan untuk mempermudah lafal kata, pelesetan berbentuk pengulangan bentuk dasar dengan perubahan fonem, pelesetan berbentuk perubahan pada salah satu unsur frasa, pelesetan berbentuk bahasa Jawa dan bahasa lain yang diplesetkan berdasarkan asosiasi bunyi, pelesetan berbentuk asosiasi bunyi pada singkatan dengan kata tunggal, pelesetan berbentuk metatesis dengan ekspansi, pelesetan berbentuk aspek semantik yang bersifat ambigu, pelesetan berbentuk bahasa Jawa atau Indonesia yang diplesetkan mirip bahasa asing, serta pelesetan berbentuk singkatan atau akronim

Menurut Sibarani (2004) pelesetan sebagai sebuah proses yang pada akhirnya akan memperlihatkan jenis bahasa pelesetan yang terdapat dalam bahasa Indonesia. Jenis bahasa pelesetan dapat ditinjau dari segi tingkatan atau tataran kebahasaan yang terdapat dalam pelesetan tersebut. Berdasarkan tingkatan kebahasaan, Sibarani (2004) membagi pelesetan menjadi enam jenis yaitu (1) pelesetan fonologi bunyi yaitu pelesetan sebuah fonem atau lebih dalam leksikon (2) pelesetan grafis (huruf) yaitu pelesetan gabungan huruf dengan menjadikannya sebagai singkatan (3) pelesetan morfologi leksikon yaitu pelesetan sebuah kata dengan cara menjadikan atau menganggapnya sebagai singkatan berupa akronim (4) pelesetan frasal (kelompok kata) yaitu pelesetan kelompok kata dengan cara menjadikannya sebagai singkatan sebagai akronim; (5) pelesetan kalimat (ekspresi) yaitu pelesetan sebuah kalimat dengan cara mengikuti struktur dan intonasi kalimat, tetapi mengubah kata-katanya sehingga mengubah makna keseluruhan struktur itu (6) pelesetan ideologis (semantik) yaitu pelesetan sebuah ide menjadi ide lain dengan bentuk linguistik yang sama.

Menurut Supardo (dalam Safitri 2013) mengemukakan ada 6 fungsi permainan bahasa yaitu (1) fungsi komunikatif, terkait dengan adanya permainan bahasa menyebabkan komunikasi tidak membosankan, karena permainan bahasa terkadang dapat menimbulkan efek humor dalam berkomunikasi. Komunikasi yang mengandung humor dapat mengubah situasi formal menjadi lebih santai; (2) Fungsi Humor, permainan bahasa yang terkandung dalam wacana humor berfungsi untuk menghibur, karena penciptaanya memang ditujukan untuk menghibur pembaca, (3) Fungsi Kritik Sosial; (4) Fungsi Kreatif; (5) Fungsi Eufimisme di mana eufimisme berfungsi untuk mengubah pernyataan atau ungkapan yang kasar atau tidak sopan menjadi lebih halus, sehingga pernyataan-pernyataan yang ada tidak menyinggung perasaan orang lain, serta tidak terkesan sangat vulgar dan akan terlihat lebih sopan; (6) Fungsi Estetis dalam permainan bahasa diperlukan adanya fungsi estetis atau keindahan. Dalam membuat kata-kata diperlukan adanya keindahan dan keunikan agar dapat menarik pembaca dan bisa menghibur para penikmatnya serta memberikan kesegaran tersendiri supaya terhindar dari rasa bosan.

Fungsi yang lebih spesifik mengenai fungsi kultural pelesetan bahasa diberikan oleh Sibarani yaitu (1) pelesetan bahasa berfungsi sebagai olok-olokan dengan mengambil sebuah objek tertentu menjadi topic pembicaraan; (2) pelesetan bahasa berfungsi sebagai sindiran atau celaan secara tidak langsung kepada situasi atau orang tertentu, pada fungsi ini terdapat perbedaan dengan lelucon karena sindiran tidak dimaksudkan agar orang yang mendengar tertawa, tetapi agar orang yang disindir menyadari kesalahannya; (3) pelesetan bahasa berfungsi sebagai protes sosial laten

terhadap penguasa atau terhadap kekacauan yang terjadi di masyarakat maupun pemerintahan; (4) pelesetan bahasa berfungsi sebagai pencerminan diri pada situasi yang menguntungkan; (5) pelesetan bahasa sebagai eufimisme, yaitu pelesetan sebagai penghalusan untuk menggantikan kata-kata yang dianggap kurang berterima atau dirasakan agak kasar dalam masyarakat; (6) pelesetan bahasa berfungsi sebagai ungkapan rahasia agar orang lain tidak mengetahui maksud yang diungkapkan; (7) pelesetan bahasa berfungsi sebagai lelucon atau hiburan komunikasi. Dengan demikian, terdapat beragam kategorisasi dan fungsi stiker aplikasi percakapan daring. Pandangan pakar-pakar yang telah diuraikan di atas memperlihatkan adanya kesepakatan dengan adanya pandangan yang sejalan. Dapat pula kita lihat bahwa dari aspek fungsi, terdapat fungsi yang positif seperti sebagai humor dan terdapat fungsi yang negatif misalnya sebagai sarana untuk mencela.

Berdasarkan paparan tersebut maka permasalahan dalam kajian ini ialah bagaimanakah pelesetan digunakan dan bagaimana fungsi stiker percakapan daring whatsapp? Sedangkan tujuan kajian ini ialah menemukan penggunaan pelesetan berbahasa dalam stiker percakapan daring whatsapp beserta memaparkan fungsi-fungsinya. Kebermanfaatan kajian ini dapat diperoleh oleh pembaca ialah lebih memahami kategorisasi kreativitas dalam bentuk pelesetan berbahasa dari tataran linguistik, sebagai panduan dalam membuat stiker daring, serta memahami fungsi stiker percakapan daring.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode kepustakaan yang dilakukan pada tahun 2021. Objek penelitian ini adalah stiker media daring yang diperoleh dari Whatsapp. Peneliti mengumpulkan data menggunakan teknik *purposive* yaitu mengumpulkan stiker yang memenuhi ketentuan berupa gambar dan teks, berbahasa Indonesia. Pada penelitian ini ditemukan lebih dari 100 data stiker namun hanya beberapa saja yang dipaparkan sebagai *sample* sesuai dengan tujuan penelitian ini. Data yang diperoleh dikategorisasikan berdasarkan jenis pelesetan dan fungsi stiker digital tersebut. Lebih spesifik, stiker yang terkumpul diklasifikasi berdasarkan jenis pelesetan berdasarkan tataran kebahasaan yaitu fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik. Kemudian, juga dikategorikan berdasarkan fungsi yang diemban stiker digital yaitu fungsi komunikatif, fungsi humor, fungsi kritik sosial, fungsi kreatif, fungsi eufimisme, dan fungsi estetis. Namun demikian, pada pembahasan dibuka kemungkinan ada kategori dan fungsi lain yang diemban stiker yang belum terdapat dalam kerangka teori.

Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini akan dibahas hasil analisis berupa kategorisasi stiker berdasarkan tataran kebahasaan dan analisis fungsi masing-masing data stiker.

Pelesetan Fonologis

Stiker digital pada gambar 1 berupa gambar keran dengan kata "heran" di bawahnya. Keduanya memanglah tidak berhubungan, tetapi ada permainan bahasa pergantian fonologis yang terjadi antara huruf "k" dan "h". Melalui stiker ini, yang ingin disampaikan adalah pernyataan keheranan namun dibungkus dengan pertukaran fonem. Pemberi pesan ingin menyatakan bahwa ia sedang heran, namun pernyataan tidak disampaikan secara langsung. Ia menggunakan media stiker seperti pada gambar 1. Fungsi stiker ini adalah komunikatif dan humor. Stiker terkait dengan adanya permainan bahasa menyebabkan komunikasi tidak membosankan, karena permainan bahasa terkadang dapat menimbulkan efek humor dalam berkomunikasi. Komunikasi yang mengandung humor dapat mengubah situasi formal menjadi lebih santai.



Gambar 1. Stiker heran

Stiker 2 di atas berisi kalimat “sabar jangan tempe ramen” dengan gambar sepiring tempe dan semangkuk ramen. Kreativitas berbahasa terlihat dari bagaimana kata “temperamen” disampaikan menggunakan penggabungan dua benda yaitu tempe dan ramen dengan permainan fonologis khususnya pada fonem “e”.



Gambar 2. Stiker temperamen

Hal menarik adalah bagaimana stiker ini seakan mengalami proses morfologis karena kata “temperamen” seakan terbentuk dari dua kata. Padahal kedua kata pembentuk kata “temperamen” pada stiker tersebut tidaklah tepat atau berupa pelesetan semata. Fungsi yang terdapat dalam stiker ini adalah eufimisme. Eufimisme berfungsi untuk mengubah pernyataan atau ungkapan yang kasar atau tidak sopan menjadi lebih halus, sehingga pernyataan-pernyataan yang ada tidak menyinggung perasaan orang lain, serta tidak terkesan sangat vulgar dan akan terlihat lebih sopan. Berdasarkan teks terlihat bahwa sebenarnya pemberi pesan memperingatkan penerima pesan agar tidak temperamen. Jika disampaikan secara langsung, mungkin dapat membuat penerima pesan menjadi lebih marah atau tersinggung. Oleh karena itu, diperlukan bungkus humor dengan permainan bahasa agar pesan tetap sampai meskipun sebenarnya terdapat hinaan di dalamnya.

Pelesetan Tataran Morfemis

Stiker pada gambar di bawah menunjukkan kreativitas berbahasa pembuat stiker pada tataran morfem. Terdapat teks yang bertuliskan “se7”. “Se-” merupakan imbuhan yang berguna untuk membentuk kata keterangan dan dalam penggunaannya. Dalam bahasa Indonesia, makna se- cukup beragam, antara lain untuk menyatakan makna satu, menyatakan makna waktu, menyatakan makna seperti, menyatakan makna seluruh, menyatakan makna sesudah, menyatakan makna bersama-sama, menyatakan makna paling, menyatakan makna dengan, menyatakan makna sesuai atau menurut, menyatakan keterangan, menyatakan bentuk bilangan, dan menyatakan bentuk tugas. Namun, dari beragam fungsi imbuhan se- jika dipadankan pada stiker di atas, pelesetan “se7” tidak ada yang memenuhinya.



Gambar 3. Stiker setuju

Kata “tujuh” yang merupakan numeralia berubah fungsinya bukan untuk menyatakan bilangan, tetapi pelesetan yang akan dapat dimaknai jika digabungkan dengan “se-” dan dihilangkan huruf “h” sehingga dibaca “setuju”. Pelesapan huruf “h” merupakan proses fonologis yang kemudian hasil proses fonologis ini digabungkan sehingga terjadi proses morfologis. Setuju merupakan kata yang bermakna sepakat/mufakat/sependapat. Selain itu kata “setuju” merupakan kata turunan dari kata “tuju”. Permainan bahasa di sini mengandung kreativitas yang tinggi, meskipun pelesetan ini sudah lama beredar di masyarakat. Pembuat stiker terlihat memindahkan pelesetan pada ragam tulis menjadi bentuk stiker dengan menambahkan gambar bunga sebagai background sebagai penambah estetis stiker.

Fungsi stiker ini menyatakan persetujuan dan mengandung fungsi kreatif. Bahasa diolah atau dipelesetkan seakan proses linguistik yang terjadi merupakan penggabungan imbuhan dengan kata

numeralia, tetapi ternyata bukan itu yang dimaksud. Dengan demikian, kreativitas berbahasa melalui pelesetan berbahasa terlihat sangat dominan.



Gambar 4. Stiker sapi

Stiker dengan permainan bahasa dalam tataran frase terdapat pada gambar 4 berupa seekor sapi berwarna hitam dan putih sedang diperah oleh seorang laki-laki yang sedang tersenyum. Stiker dilengkapi dengan teks "mencoba meresapi". Secara gramatikal, terlihat tidak ada yang salah dalam teks, "mencoba meresapi" dapat dimaknai sebagai mencoba untuk menikmati. Berdasarkan KBBI, kata "meresapi" memang dapat bermakna "menikmati". Namun, ada ketidaksesuaian antara gambar dan teks pada stiker ini. Apabila ingin disinkronkan maka seharusnya teks yang sesuai dengan gambar adalah "meres sapi" atau bermakna "memerah sapi". Hal ini diperkuat dengan gambar ember di bawah sapi sebagai penampung susu hasil perahan.

Pada stiker ini terdapat kreativitas penggabungan kata "meres" dan kata "sapi" kemudian melepaskan salah satu huruf "s". Dengan pelesapan tersebut, terbentuklah kata "meresapi" yang menjadi makna yang ingin disampaikan. Fungsi stiker ini adalah menyampaikan pesan berbalut humor.

Pelesetan Tataran Sintaksis

Berikut ini beberapa contoh pelesetan berupa permainan bahasa.



Gambar 5. Stiker seblak

Stiker di atas berupa gambar makanan seblak, yaitu makanan khas Jawa Barat yang diberi tulisan "ih sebl aq" jika dibaca secara langsung maka pembaca akan membaca kata-kata tersebut menjadi "ih seblak" sehingga ada kesesuaian antara gambar dan kata. Namun, pada data ini terdapat permainan bahasa karena kata "sebl" sebenarnya dapat dibaca "sebel" dan kata "aq" dapat dibaca "aku". Dengan demikian, stiker ini memberikan makna baru berupa pesan yaitu "ih, sebal aku". Fungsi yang diemban stiker ini adalah menyampaikan perasaan dengan dibungkus humor. Ekspresi kekesalan pemberi pesan menjadi lebih lembut karena penggunaan humor pelesetan dengan melakukan permainan bahasa menggunakan seblak secara kreatif.



Gambar 6. Stiker lodeh

Stiker (gambar 6) di atas berupa gambar makanan sayur lodeh dengan tulisan terserah lodeh. Secara gramatika memang tidak ada masalah kalimat tersebut. Namun, secara semantis tentu mengandung makna yang membingungkan bagaimana sayur lodeh bisa melakukan terserah. Pada stiker ini bukan majas personifikasi yang ditampilkan melainkan permainan bahasa dengan menggabungkan frase “lo deh” tanpa spasi. Dengan demikian, makna yang dikandung adalah “terserah kamu, lah”.

Fungsi yang tersemat dalam stiker ini adalah penyampaian perasaan pasrah atau dapat pula berupa penghalusan perasaan marah/kekesalan pengirim pesan kepada penerima pesan yang dibungkus secara tidak langsung berbalut humor.

Pelesetan Semantik

Pelesetan semantik merupakan plesetan sebuah ide menjadi ide lain dengan bentuk linguistik yang sama. Hal tersebut dapat ditemukan pada gambar 7 di bawah ini.



Gambar 7. Stiker degan

Pada gambar 7 terdapat permainan bahasa berupa pelesetan yang memerlukan pengetahuan konteks. Tanpa memahami konteks bahasa percakapan yang beredar dalam masyarakat, stiker digital ini bisa salah dimaknai. Pada stiker “jadi deg degan” terlihat stiker itu ingin menyampaikan pesan bahwa pemakai stiker sedang merasa berdebar-debar. Namun, munculnya gambar kelapa/degan di tengah stiker membuat rancu makna yang ingin disampaikan tersebut. Meski demikian, dapat dipahami bahwa pesan yang ingin disampaikan adalah perasaan pemberi pesan yang berdebar. Fungsi dari stiker digital ini ialah komunikatif karena terkait dengan adanya permainan bahasa menyebabkan komunikasi tidak membosankan, sehingga dapat mengubah situasi formal menjadi lebih santai.



Gambar 8. Stiker mantul

Pada kedua contoh stiker berikut merupakan stiker digital yang mengandung kata “mantul” di mana pada stiker pertama terdapat gambar pantulan pada cermin dari titik P dengan derajat yang sama dengan hasil pantulan pada titik Q. Gambar ini merupakan teori yang kerap digunakan dalam ilmu IPA. Kemudian, pada contoh kedua terdapat gambar bola basket yang sedang memantul disertai dua ikon jempol ke atas. Namun, sebenarnya maksud stiker ini bukanlah mengenai pantulan cahaya ataupun pantulan bola meski sama-sama terdapat kata “mantul” Mantul yang ada dalam stiker ini merupakan singkatan dari “mantap betul”. Jadi, pada kata mantul terjadi proses morfologis yaitu singkatan, kemudian mengalami proses pelesetan semantik. “Mantul” atau “mantap betul” bermakna memberi pujian. Hal ini dipertegas pada stiker kedua dengan adanya penggunaan ikon jempol ke atas. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa kedua stiker tersebut mengandung fungsi untuk memberikan pujian secara kreatif.

Penggunaan Produk dalam Pelesaten

Kategorisasi ini tidaklah ditemukan dalam paparan teori namun ditemukan cukup signifikan dalam data sehingga dirasa perlu dibahas secara tersendiri yaitu pelesetan yang menggunakan nama produk/merek yang sudah terkenal di masyarakat.



Gambar 9. Stiker larutan

Gambar di atas, secara sekilas terlihat sebagai produk minuman penyegar/pencegah panas dalam. Namun, jika diperhatikan baik-baik terdapat perbedaan nama produk dan gambar yang ada pada bagian lingkaran di tengah kaleng produk. Seharusnya tertulis "Larutan cap kaki tiga" yang dipelesetkan menjadi "Larutan cap orang ketiga" selanjutnya, pada produk yang asli, terdapat gambar tiga kaki pada bagian tengah kaleng yang pada stiker ini diubah menjadi gambar sepasang kekasih dengan satu orang yang dapat diasumsikan sebagai orang ketiga di belakang mereka. Fungsi yang tersemat pada stiker daring ini akan tergantung pada konteks di mana stiker dipakai. Secara umum, stiker ini mengandung humor namun pada konteks percakapan tertentu dapat mengandung fungsi sindiran atau celaan secara tidak langsung kepada situasi atau orang tertentu agar orang yang disindir menyadari kesalahannya.



Gambar 10. Stiker sadis

Stiker berikutnya berupa gambar flashdisk bermerek sandisk dengan tulisan "terlalu" dan "caramu" pada bagian atas dan bawah gambar flashdisk. Cara penerima pesan membaca stiker ini adalah terlalu sandisk caramu. Terdapat pelesetan kata sandisk dengan pengurangan fonem "n" pada kata "sandisk" serta membaca "disk" sebagai "dis". Dengan demikian, stiker ini bermakna "sungguh sadis caramu". Kalimat tersebut ternyata dapat ditelusuri lebih lanjut sumbernya adalah lagu berjudul "Sadis" yang dipopulerkan oleh penyanyi ternama, Afgan. Adapun potongan lirik lagu tersebut sebagai berikut: *Terlalu sadis caramu/Menjadikan diriku/Pelampiasan cintamu agar dia kembali padamu/Tanpa peduli sakitnya aku.*

Jika terkait dengan lagu tersebut, maka fungsi stiker ini adalah eufimisme. Eufimisme memang berfungsi untuk mengubah pernyataan atau ungkapan yang kasar atau tidak sopan menjadi lebih halus, sehingga pernyataan-pernyataan yang ada tidak menyinggung perasaan orang lain, serta tidak terkesan sangat vulgar dan akan terlihat lebih sopan. Pada stiker ini, ada upaya mengungkapkan perasaan dari pemberi pesan, namun mengatai seseorang sadis secara langsung tentu saja kurang santun sehingga pemberi stiker membalut pesan tersebut dengan pelesetan sehingga tetap ada humor di dalamnya. Selain itu, stiker ini juga bisa mengandung fungsi kritik pada konteks percakapan yang berbeda. Kritik terhadap perilaku yang sadis ini dapat disampaikan menggunakan stiker tersebut sehingga tidak terlalu frontal dalam mengkritik.

Simpulan

Permainan bahasa pada stiker yang beredar biasanya bersifat universal, dalam artian, fenomena tersebut juga dapat ditemui dalam humor dengan menggunakan media komunikasi lain. Pelesetan berbahasa dalam stiker percakapan daring whatsapp ternyata dapat ditemukan pada tataran pelesetan fonologis, morfologis, sintaksis, dan semantik. Pada stiker percakapan daring, stiker

memiliki manfaat yang terkait dengan komunikasi yaitu dapat terciptanya keakraban melalui humor yang disajikan melalui stiker. Bentuk ungkapan perasaan pun jadi lebih menarik dan tidak frontal. Penggunaan merek yang sudah populer di masyarakat pun menunjukkan betapa kreatifnya pengguna bahasa.

Kajian ini pun menghasilkan beberapa saran yaitu dalam pembuatan stiker daring, yaitu dengan adanya dampak positif penggunaan stiker daring, maka pemanfaatan stiker daring dalam percakapan whatsapp ataupun media lainnya dapat digunakan sebagai sarana komunikasi penyampaian pesan, mengasah kreativitas dan kecerdasan, serta menambah keakraban. Namun demikian, diperlukan ketelitian pengguna agar fungsi stiker dapat dimaknai sama baik oleh pemberi pesan maupun penerima pesan agar tidak terjadi kesalahpahaman.

Daftar Rujukan

- Untari, P. H. (2020, Januari 19). Sejarah whatsapp, aplikasi paling populer saat Ini. *oketechno*. <https://techno.okezone.com/read/2020/01/18/207/2154693/sejarah-WhatsApp-aplikasi-chat-paling-populer-saat-ini>
- Safitri, D. (2013). *Permainan bahasa dalam wacana plesetan stiker humor di wilayah Bantul dan Yogyakarta* (Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta). <http://eprints.uny.ac.id/22228/>
- Sarlina, S. (2018). Alasan penggunaan pelesetan bahasa Indonesia di media sosial facebook. *Jurnal Idiomatik*, 1(1), 10–16. <https://ejournals.umma.ac.id/index.php/idiomatik/article/view/194>
- Shoemaker, P. J., & Reese, S. D. (1996). *Mediating the message*. New York: Longman Publisher.
- Sibarani, R. (2003). Fenomena bahasa pelesetan dalam bahasa Indonesia. *Linguistik Indonesia: Jurnal Ilmiah Masyarakat Linguistik Indonesia*, 253–267. <http://linguistik-indonesia.org>