



Analisis Ambiguitas Leksikal dan Gramatikal dalam Wacana Humor pada Akun Dagelan dan Nanangsptra di Platform Digital Instagram serta Pemanfaatannya sebagai Bahan Ajar di Sekolah Menengah Atas

Lian Nitami*, Nanang Maulana, & Meliyawati

Universitas Mathla'ul Anwar Banten, Indonesia

ABSTRACT

The rapid development of digital media, particularly Instagram, has facilitated the proliferation of humorous discourse that frequently exploits linguistic ambiguity to produce comedic effects, posing interpretive challenges for students as active social media users. This study investigates the forms of lexical and grammatical ambiguity in humorous discourse on the Instagram accounts Dagelan and Nanangsptra and examines their potential as instructional materials for anecdotal texts in senior high schools. Employing a descriptive qualitative approach, data were collected through reading, observing, and note-taking techniques from posts published between February and April 2025, and analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings reveal that lexical ambiguity manifests in polysemy and homonymy, while grammatical ambiguity arises from word-formation processes and structurally similar phrases. These patterns indicate that digital humor discourse provides authentic and contextually relevant linguistic input. The study argues that integrating such materials into classroom instruction enhances students' interpretive competence, language awareness, and critical thinking in understanding anecdotal texts.

ARTICLE HISTORY

Submitted	04 11 2025
Revised	10 03 2026
Accepted	29 03 2026
Published	07 04 2026

KEYWORDS

Anecdotal Texts; Grammatical Ambiguity; Instagram Discourse; Lexical Ambiguity; Language Awareness.

*CORRESPONDANCE AUTHOR

 liannitami1@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.30743/bahastra.v10i2.12250>

PENDAHULUAN

Bahasa menempati posisi sentral dalam kehidupan manusia sebagai alat komunikasi fundamental yang memungkinkan terbentuknya interaksi sosial, pemahaman bersama, serta ekspresi gagasan. Melalui bahasa, manusia menyampaikan pikiran, perasaan, dan informasi sekaligus merepresentasikan budaya serta identitas kolektif. Dalam praktiknya, bahasa memiliki struktur dan kaidah yang mendukung komunikasi efektif, tetapi kekayaan makna yang berkembang secara kontekstual kerap melahirkan beragam penafsiran. Salah satu bentuk pemanfaatan keragaman makna tersebut tampak dalam wacana humor yang berfungsi tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana ekspresi kreatif (Noviyanti et al., 2023). Wacana humor memanfaatkan strategi linguistik tertentu untuk menciptakan efek kelucuan sekaligus menyampaikan pesan secara implisit.

Wacana humor merupakan tuturan yang mengandung unsur kelucuan dan hiburan dalam penyampaian pesan serta berperan dalam mengurangi ketegangan dan membangun kedekatan sosial (Arafat, 2018; Julianda, 2023). Fenomena ini menggunakan berbagai strategi linguistik, salah satunya ambiguitas, yang memungkinkan munculnya lebih dari satu makna dalam suatu tuturan (Destiani et al., 2023; Nisa', 2018). Ambiguitas sering ditemukan dalam konteks komunikasi digital dan menuntut kemampuan interpretasi yang lebih mendalam dari pembaca. Dalam bahasa, ambiguitas merujuk pada adanya lebih dari satu kemungkinan makna dalam ujaran atau tulisan (Hafizha & Pramitasari, 2024; Ningsih & Dwi, 2022). Ambiguitas dapat muncul dalam bahasa lisan akibat kesamaan bunyi, intonasi yang tidak jelas, serta konteks yang ambigu, sedangkan dalam bahasa tulis dapat terjadi karena kesamaan ejaan, kurangnya konteks, atau kesalahan struktur (Chaer, 2019).

Dalam kajian linguistik, ambiguitas dibedakan menjadi ambiguitas fonetik, leksikal, dan gramatikal (Ullman, 2014). Ambiguitas fonetik muncul akibat ketaksaan bunyi dalam pelafalan yang memungkinkan lebih dari satu interpretasi (Djasudarma, 2022). Ambiguitas leksikal terjadi ketika suatu kata atau frasa memiliki lebih dari satu makna, baik dalam bentuk polisemi maupun homonimi, yang bergantung pada konteks penggunaannya (Hafizha & Pramitasari, 2024; Djasudarma, 2022). Polisemi merujuk pada satu kata dengan beberapa makna yang saling berkaitan, sedangkan homonimi mengacu pada kesamaan bentuk dengan makna yang berbeda dan tidak saling



berhubungan (Chaer, 2019, 2021). Ambiguitas gramatikal muncul akibat struktur kalimat yang memungkinkan lebih dari satu penafsiran, baik pada tataran morfologi maupun sintaksis (Djajasudarma, 2022).

Ambiguitas gramatikal dapat terjadi melalui proses pembentukan kata seperti afiksasi, reduplikasi, dan komposisi yang menghasilkan makna ganda (Ningsih & Dwi, 2022). Selain itu, ambiguitas juga muncul pada frasa yang memiliki struktur serupa sehingga memungkinkan lebih dari satu interpretasi meskipun setiap kata penyusunnya memiliki makna yang jelas (Ningsih & Dwi, 2022; Suwarna, 2022). Fenomena ini menunjukkan bahwa ambiguitas tidak hanya bergantung pada makna kata, tetapi juga pada hubungan antar unsur dalam struktur bahasa. Dalam konteks humor, ambiguitas sering dimanfaatkan sebagai strategi untuk menciptakan efek kelucuan melalui permainan makna. Keberadaan ambiguitas dalam wacana humor menuntut pembaca untuk memahami konteks secara lebih kritis. Hal ini memperkuat hubungan antara aspek linguistik dan pragmatik dalam interpretasi bahasa.

Perkembangan media digital, khususnya Instagram, mendorong penggunaan bahasa dengan makna ganda semakin luas dalam wacana humor (Maharani et al., 2025). Instagram sebagai platform berbasis foto dan video memungkinkan pengguna berbagi konten sekaligus berinteraksi melalui fitur komentar, *likes*, dan pesan (Efendi & Fatgehipon, 2024). Platform ini juga menjadi ruang untuk memperoleh validasi sosial melalui respons pengguna lain (Situmorang & Hayati, 2023). Remaja sebagai pengguna aktif sering terpapar permainan bahasa yang mengandung ambiguitas leksikal dan gramatikal. Akun Dagelan dan Nanangsptra dipilih sebagai objek penelitian karena popularitasnya serta konsistensinya dalam menyajikan humor berbasis permainan bahasa. Namun, tidak semua pengguna mampu menafsirkan ambiguitas secara tepat, sehingga berpotensi menimbulkan kesalahpahaman dan menurunkan pemahaman pragmatik.

Penelitian ini difokuskan pada analisis ambiguitas leksikal dan gramatikal dalam wacana humor pada akun Instagram Dagelan dan Nanangsptra edisi Februari hingga April 2025 serta pemanfaatannya sebagai bahan ajar. Bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mendukung proses pembelajaran (Jihanis, 2022). Pemanfaatan humor digital sebagai bahan ajar dipandang relevan karena mampu meningkatkan kepekaan berbahasa, kemampuan berpikir kritis, dan pemahaman konteks siswa. Penelitian ini diarahkan untuk memberikan kontribusi terhadap kajian linguistik sekaligus praktik pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran teks anekdot pada siswa Sekolah Menengah Atas kelas X/Fase E. Pendekatan ini menempatkan wacana humor sebagai sumber belajar kontekstual yang mendukung pembelajaran bahasa yang lebih adaptif terhadap perkembangan media digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk memahami fenomena kebahasaan secara mendalam tanpa bergantung pada analisis statistik. Pendekatan kualitatif berorientasi pada pengungkapan makna subjektif di balik tindakan, pengalaman, dan interaksi individu sehingga menghasilkan interpretasi yang komprehensif terhadap data (Noor, 2015; Sarosa, 2021; Sugiyono, 2018). Hal ini sejalan dengan pandangan Moleong (2018) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan perhitungan statistik atau kuantifikasi. Metode deskriptif dipilih karena data penelitian berupa tuturan lisan dan teks tulis yang berfokus pada wacana humor dari akun Dagelan dan Nanangsptra di platform digital Instagram. Pendekatan ini memungkinkan peneliti mendeskripsikan fenomena ambiguitas bahasa secara sistematis sesuai dengan konteks penggunaannya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik baca, simak, dan catat yang disesuaikan dengan karakteristik data berupa teks dan tuturan. Peneliti membaca secara cermat unggahan wacana humor pada akun Dagelan dan Nanangsptra di Instagram edisi Februari hingga April 2025 untuk mengidentifikasi potensi ambiguitas leksikal dan gramatikal. Selain itu, peneliti menyimak konten berbentuk video atau dialog untuk memahami konteks tuturan secara menyeluruh. Data yang relevan kemudian dicatat sebagai unit analisis berupa bagian wacana yang mengandung ambiguitas. Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024). Pendekatan ini memastikan proses analisis berlangsung secara sistematis dan berkesinambungan hingga menghasilkan temuan yang valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui teknik baca, simak, dan catat terhadap unggahan wacana humor pada akun Instagram Dagelan dan Nanangsptra edisi Februari sampai April 2025 ditemukan ambiguitas leksikal, yang terdiri atas polisemi dan homonimi. Sementara itu, pada aspek ambiguitas gramatikal, ditemukan ambiguitas yang disebabkan oleh proses pembentukan kata secara gramatikal, dan ambiguitas pada frasa yang mirip.

Ambiguitas Leksikal

Ambiguitas leksikal muncul ketika suatu kata memiliki lebih dari satu makna yang berbeda tergantung pada konteks pemakaiannya. Secara umum, ambiguitas pada tataran leksikal dibagi menjadi dua jenis, yaitu polisemi dan homonimi.

Polisemi

Polisemi merujuk pada sebuah kata yang memiliki lebih dari satu makna, namun makna-makna tersebut masih berkaitan secara semantik. Berikut adalah data temuan ambiguitas leksikal jenis polisemi yang penulis temukan dalam unggahan akun Instagram Dagelan dan Nanangsptr edisi Februari sampai dengan April 2025:

*“Mau ngadu sama **yang di atas** orang bumi pada nyakitin.”* (Terdapat pada unggahan akun Dagelan di platform digital Instagram pada tanggal 03 Februari 2025).

Unggahan tersebut termasuk dalam ambiguitas leksikal jenis polisemi. Ambiguitas dalam kalimat ini terletak pada frasa “yang di atas”, yang memiliki lebih dari satu makna yang masih berkaitan secara semantik. Makna pertama dari frasa “yang di atas” merujuk pada Tuhan sebagai entitas spiritual tertinggi. Dalam konteks ini, penutur ingin mengadu atau menyampaikan keluhan kepada Tuhan karena merasa disakiti oleh sesama manusia. Kedua, dari frasa “yang di atas” bisa diinterpretasikan sebagai suatu hal yang memiliki kekuasaan atau kedudukan lebih tinggi. Kedua makna tersebut memiliki hubungan makna yang erat karena sama-sama menyiratkan konsep “otoritas yang lebih tinggi”, sehingga kalimat ini termasuk dalam ambiguitas leksikal jenis polisemi.

*“Hidup memang selalu ada **ujian**, tapi ini udah semester berapa.”* (Terdapat pada unggahan akun Dagelan di platform digital Instagram pada tanggal 07 Maret 2025)

Pada unggahan tersebut terdapat ambiguitas leksikal jenis polisemi karena kata “ujian” dapat memiliki penafsiran yang berbeda. Makna pertama dari “ujian” merujuk pada cobaan hidup, yang menggambarkan tantangan atau kesulitan yang dihadapi seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Kedua, kata “ujian” muncul dalam konteks pendidikan, di mana “ujian” berarti evaluasi akademik yang dilakukan di sekolah atau institusi pendidikan. Kedua makna ini saling berkaitan, yaitu sama-sama bentuk pengujian atas sesuatu, yaitu antara “ujian” sebagai tantangan hidup dan “ujian” dalam konteks akademik, sehingga menciptakan permainan kata yang menarik dan mengundang tawa.

“:Dagelan

Cowok: Kok kamu sekarang cuek sih?

*Cewek: Lagi **dapat**.*

Cowok: Ohh datang bulan ya?

*Cewek: **Dapat** yang lebih dari kamu hihi. Makasih ya udah nemenin kemarin.”* (Terdapat pada unggahan akun Dagelan di platform digital Instagram pada tanggal 27 Maret 2025).

Pada unggahan tersebut terdapat ambiguitas leksikal jenis polisemi pada kata “**dapat**” yang memiliki makna ganda tetapi makna tersebut masih saling berkaitan. Pertama, “dapat” dimaknai sebagai mengalami siklus menstruasi, sesuai dengan persepsi awal si cowok ketika mendengar pernyataan “lagi dapat”. Kedua, “dapat” juga dimaknai sebagai memperoleh sesuatu, dalam hal ini mendapatkan pasangan atau orang baru yang dianggap lebih baik dari si cowok sebelumnya.

*“Lincahnya jari mbak-mbak, suhu ini main **keyboard**, yellow claw auto sungkem.”* (Terdapat pada unggahan akun Dagelan di platform digital Instagram pada tanggal 27 April 2025).

Pada unggahan akun dagelan tersebut terdapat ambiguitas leksikal jenis polisemi yaitu pada kata “keyboard” yang memiliki lebih dari satu makna yang masih saling berkaitan. Pertama, dapat dimaknai sebagai alat musik elektronik yang dimainkan dengan jari, seperti keyboard dalam dunia musik. Kedua, bisa juga dipahami sebagai papan ketik pada komputer atau laptop yang digunakan untuk mengetik. Kedua makna tersebut memiliki hubungan karena keduanya sama-sama merupakan alat yang dimainkan dengan jari, sehingga masuk dalam kategori polisemi.

“Macul date.

Cantikku: Apa yang sedang kau perbuat?

Kakang: Seding membuat lahan untuk bercocok tanam.

Cantikku: Wahh, aku ingin membantumu ya kang.

Kakang: Baiklah, di spot sana yah.

*Cantikku: Mmm tidak, tidak mau, aku tidak sanggup **berjeda** kakang, soalnya rindu datang tak kenal waktu.”* (Terdapat pada unggahan akun Nanangsptr di platform digital Instagram pada tanggal 08 April 2025).

Pada unggahan tersebut terdapat ambiguitas jenis polisemi yakni pada kata “berjeda”. Pada kata “berjeda” bisa dimaknai pertama sebagai berhenti sejenak dari kegiatan fisik yaitu beristirahat atau mengambil jeda dari aktivitas mencangkul. Makna kedua yaitu berjeda sebagai bentuk dari menjaga jarak atau mengambil waktu dari kedekatan emosional dengan seseorang. Keduanya masih berkaitan karena sama-sama mengacu pada adanya “jarak”, baik secara waktu maupun secara perasaan.

Homonimi

Homonimi adalah kondisi ketika satu kata memiliki bentuk yang sama baik dalam pelafalan atau penulisan, tetapi mengacu pada hal yang berbeda, sehingga maknanya bisa disalahartikan. Berikut adalah data temuan ambiguitas leksikal jenis homonimi yang penulis temukan dalam unggahan akun Instagram Dagelan dan Nanangsptr edisi Februari sampai dengan April 2025:

*“Banyakin olahraga biar **sendi** makin kuat, apalagi kamu kan **sendi-rian**.”* (Terdapat pada unggahan akun Dagelan di platform digital Instagram pada tanggal 09 Maret 2025).

Unggahan humor pada akun Dagelan tersebut mengandung ambiguitas leksikal jenis homonimi yakni pada “sendi” karena memiliki penafsiran ganda yang maknanya tidak saling berkaitan. Makna pertama mengacu pada bagian tubuh yang menjadi penghubung antara dua tulang, seperti pada lutut, siku, atau pergelangan, yang menjadi kuat jika berolahraga secara rutin. Sementara itu, makna kedua muncul dalam kata gabungan “sendi-rian”, yang ditujukan sebagai pelesetan dari kata “sendirian”, yaitu kondisi tidak memiliki teman, pasangan, atau sedang sendiri.

*“Lagi **demam** tapi mondar-mandir terus di backstage, ternyata dia **demam panggung**.”* (Terdapat pada unggahan akun Dagelan di platform digital Instagram pada tanggal 11 Maret 2025).

Pada unggahan akun Dagelan tersebut termasuk ke dalam ambiguitas leksikal jenis homonimi karena terdapat makna ganda pada kata “demam” yang tidak saling berkaitan secara makna. Makna pertama dari kata “demam” mengacu pada kondisi tubuh yang sedang sakit, yaitu meningkatnya suhu tubuh karena infeksi atau kelelahan. Makna ini muncul pada bagian awal kalimat dan membentuk ekspektasi bahwa tokoh dalam wacana tersebut sedang mengalami gangguan kesehatan. Sementara itu, makna kedua dari “demam” terdapat pada frasa “demam panggung”, yang berarti rasa gugup, cemas, atau panik ketika akan tampil di depan umum, dan bukan kondisi medis.

*“Biar anak nyaman dan aman di internet, pemerintah luncurkan **TUNAS**.”* (Terdapat pada unggahan akun Dagelan di platform digital Instagram pada tanggal 29 Maret 2025).

Pada unggahan tersebut terdapat ambiguitas leksikal jenis homonimi yakni pada kata “TUNAS”. Makna pertama merujuk pada nama program atau aplikasi digital yang diluncurkan pemerintah (sebagai akronim atau istilah resmi). Makna kedua, secara umum, adalah bagian tumbuhan muda yang baru tumbuh, yang biasanya dipahami dalam konteks biologi atau pertumbuhan tanaman.

*“Cowok: Eh bentar ya, aku mau **mancing** dulu.*

*Cewek: **Mancing** ikan ya?”.*

*Cowok: Bukan, **mancing** sanyo.” (HAHAHA KESENJANGAN SOSIAL).” (Terdapat pada unggahan akun Dagelan di platform digital Instagram pada tanggal 22 April 2025).*

Pada unggahan humor yang diunggah oleh akun Dagelan tersebut terdapat ambiguitas leksikal jensi homonimi yakni pada kata “mancing”. Makna pertama, sebagaimana dipahami oleh tokoh cewek, adalah aktivitas memancing ikan, yakni kegiatan menangkap ikan menggunakan alat pancing. Sementara itu, makna kedua yang dimaksud oleh cowok adalah mancing mengambil air dari sumur dengan menggunakan Sanyo (pompa air). Dua makna tersebut tidak memiliki hubungan makna secara semantik, satu berkaitan dengan hobi atau aktivitas santai, sedangkan yang satu lagi berkaitan dengan kegiatan atau tindakan membenarkan Sanyo agar air dapat mengalir.

“Cantikku: Kakang.

Kakang: Iya cantikku, ayo berdirilah.

Cantikku: Wahhh, nuansanya sangat ramai dan ceria sekali yah kang.

*Kakang: Iya karena lagi ada **PHK**.*

Cantikku: Hah PHK?

*Kakang: Iya **PHK (Promo hari kartini)** ditanggal 21 april.*

Cantikku: Aku sangat tidak kesabaran untuk melahap semua makanannya kang.

Kakang: Mari.” (Terdapat pada unggahan akun Nanangsptr di platform digital Instagram pada tanggal 18 April 2025).

Pada tuturan yang diunggah oleh akun Instagram Nanangsptr terdapat ambiguitas leksikal jenis homonimi pada kata “PHK”. Kata “PHK” dalam konteks umum dikenal sebagai singkatan dari Pemutusan Hubungan Kerja, yang merujuk pada situasi seseorang diberhentikan dari pekerjaannya, sebuah istilah bernuansa serius dan negatif. Namun dalam kalimat tersebut, PHK dijelaskan sebagai “Promo Hari Kartini,” yang merupakan kepanjangan buatan atau pelesetan untuk keperluan humor, dan memiliki makna yang sangat berbeda.

Ambiguitas Gramatikal

Ambiguitas gramatikal muncul ketika suatu frasa atau kalimat dapat ditafsirkan dalam lebih dari satu cara karena struktur atau susunan katanya. Secara umum, ambiguitas gramatikal sering ditemukan pada tataran morfologi dan sintaksis, seperti ambiguitas yang disebabkan oleh peristiwa pembentukan kata secara gramatikal dan ambiguitas pada frasa yang mirip.

Ambiguitas yang disebabkan oleh Peristiwa Pembentukan Kata secara Gramatikal

“Mancing date.

Cantikku: Kakang.

Kakang: Iya kecintaanku.

Cantikku: Aku ingin berada didekatmu yah.

*Kakang: Berjaraklah sedikit yah, nanti kamu **tercantol** pancing.*

Cantikku: Aku mengalami kengerian saat jauh darimu kakang.

Kakang: Baiklah.” (Terdapat pada unggahan akun Nanangsptr di Instagram yang diunggah pada tanggal 14 Maret 2025).

Tuturan dalam percakapan “Mancing date” mengandung ambiguitas secara gramatikal. Ambiguitas gramatikal yang disebabkan oleh pembentukan kata secara gramatikal yang terlihat pada kata “tercantol” dalam kalimat “nanti kamu tercantol pancing”. Kata ini merupakan hasil dari proses afiksasi *ter-* dan *cantol*, yang secara gramatikal bisa bermakna “terkena kail pancing” atau bermakna kiasan seperti “terjebak” atau “terpikat”, tergantung konteks.

“Mancing date.

Cantikku: Kakang.

Kakang: Iya kecintaanku.

Cantikku: Aku ingin berada didekatmu yah.

Kakang: Berjaraklah sedikit yah, nanti kamu tercantol pancing

*Cantikku: Aku mengalami **kengerian** saat jauh darimu kakang.*

Kakang: Baiklah.” (Terdapat pada unggahan akun Nanangsptr di Instagram yang diunggah pada tanggal 14 Maret 2025).

Tuturan dalam percakapan “Mancing date” mengandung ambiguitas yang disebabkan oleh pembentukan kata secara gramatikal. Hal ini terlihat pada kata “kengerian”. Bentuk tersebut berasal dari imbuhan *ke-* dan *-an* pada kata dasar *ngeri*. Secara umum, “kengerian” bermakna perasaan takut atau rasa ngeri, tetapi dalam konteks romantis ini maknanya bisa bergeser menjadi ekspresi rasa kehilangan atau cemas karena berjarauhan, yang membuat tafsirnya menjadi ganda.

“Kakang: Cantikku, lihatlah aku mendapatkan ikan

Cantikku: Wahh, alangkah beruntungnya ikan itu, aku mengiri padanya, dia berhasil mengalihkan pandanganmu dariku. Bolehkan aku menjadi ikan juga kang?

Kakang: Tidak perlu cantikku.

Cantikku: Aku hanya ingin tahu apakah kau sebahagia itu saat mendapatkanku, seperti saat kau mendapatkan ikan itu kang.

Kakang: Yasudah, yeey kakng senang sekali mendapatkan ikan sepertimu.

*Cantikku: kakang jangan berlebihan, aku menjadi **kemaluan**.* (Terdapat pada unggahan akun Nanangsptr di Instagram yang diunggah pada tanggal 14 Maret 2025).

Kata “kemaluan” memiliki dua kemungkinan makna. Kata ini berasal dari kata dasar “malu” yang diberi awalan “ke-” dan akhiran “-an”, sehingga membentuk kata “kemaluan”. Makna pertama, *kemaluan* berarti rasa malu yang sangat, seperti ketika seseorang merasa tidak enak hati atau tersipu karena dipuji berlebihan. Namun, kata ini juga bisa berarti bagian tubuh, yaitu alat kelamin, karena dalam kebiasaan masyarakat, bagian tubuh itu dianggap sebagai sesuatu yang membuat orang malu jika disebut atau terlihat.

Ambiguitas pada Frasa ang Mirip

*“Kalo nonton konser, jangan make **kaos band yang lagi manggung**.”* (Terdapat pada unggahan akun akun Instagram Dagelan di platform Instagram pada 23 Februari 2025).

Wacana humor yang diunggah oleh akun Dagelan mengandung ambiguitas gramatikal berupa frasa yang mirip. Ambiguitas terletak pada frasa “kaos band yang lagi manggung”, yang memiliki dua kemungkinan makna. Pertama, frasa tersebut dapat diartikan sebagai kaos milik personel band yang sedang tampil, sehingga pemakainya seolah-olah mengenakan pakaian milik band itu. Kedua, frasa tersebut dapat dimaknai sebagai kaos bergambar atau berlogo band yang sedang tampil di atas panggung.

*“Maaf kalau sering buat salah, maklum baru **pertama kali hidup**.”* (Terdapat pada unggahan akun Instagram Dagelan di platform Instagram pada 02 April 2025).

Unggahan tersebut mengandung ambiguitas gramatikal pada frasa “pertama kali hidup” yang dapat memunculkan dua penafsiran. Pertama, frasa tersebut dapat dipahami sebagai kondisi seseorang yang benar-benar baru mulai menjalani kehidupan sehingga belum memiliki pengalaman apa pun, membuat kesalahan menjadi hal wajar sebagai bagian dari proses belajar hidup. Kedua, frasa “pertama kali hidup” juga dapat dimaknai sebagai ungkapan yang menunjukkan bahwa seseorang merasa seolah-olah baru mulai hidup dan belum memahami banyak hal, sehingga ia masih sering salah karena sedang belajar menyesuaikan diri dengan kehidupan dan tingkah manusia pada umumnya.

*“Mau nyekar, seorang pria diserbu pasukan **“istilah kata”**.”* (Terdapat pada unggahan akun Instagram Dagelan di platform Instagram pada 10 April 2025).

Unggahan tersebut termasuk ambiguitas gramatikal jenis frasa mirip. Ambiguitas terletak pada frasa “pasukan istilah kata”, yang memungkinkan dua penafsiran. Makna pertama, frasa ini bisa ditafsirkan sebagai pasukan dalam arti sebenarnya yang memiliki nama atau julukan “istilah kata”, seolah-olah “istilah kata” adalah nama kelompok atau organisasi tertentu. Makna kedua, frasa tersebut dapat dipahami sebagai bentuk sindiran atau humor, yakni serangan berupa komentar atau kritik yang menggunakan istilah-istilah bahasa, seperti koreksi berlebihan terhadap pemakaian kata atau ungkapan.

“Cantikku: Kakang.

Kakang: Iya cantikku, ayo berdirilah.

Cantikku: Emoh aku emoh, aku sudah mengalami kenyamanan disini kang, ohh sudah wayahnya mengarit perkotaan tah?

*Kakang: Rahasia, ayo ikutlah aku, tapi tutup dulu matamu. Tadaaa, langkahku telah membawamu ketempat makan **dadar beredar**.”* (Terdapat pada unggahan akun Instagram Nanangsptra di platform Instagram pada 18 April 2025).

Tuturan tersebut mengandung ambiguitas gramatikal pada frasa yang mirip, lebih tepatnya pada frasa “dadar beredar”, yang dapat ditafsirkan dengan dua makna berbeda. Makna pertama, “dadar beredar” bisa dimengerti sebagai makanan berupa telur dadar yang diujakan secara berkeliling atau tersebar luas, sehingga kata “beredar” mengacu pada cara penyebaran makanan. Makna kedua, frasa itu dapat dipahami sebagai nama tempat makan yang kreatif dan unik, yakni “Dadar Beredar”, yang memang sering dipakai dalam wacana humor digital sebagai bentuk permainan nama dan memang ada nama tempat makan “Dadar Beredar” di Bandar Lampung.

“Cantikku: Ayo kang mulai menyemprot.

Kakang: Sebaiknya kau disini saja, aku takut kau keletihan nantinya. Aku juga sudah menyiapkan keong untuk hiburanmu.

Cantikku: Emoh aku emoh, aku ingin meringankan beban pekerjaanmu kakang.

Kakang: Yasudah, kau memang gadis yang suka menolong, rela dan tabah. Aku sangat berterima kasihan padamu.” (Terdapat pada unggahan akun Instagram Dagelan di platform Instagram pada 20 April 2025).

Pada percakapan tersebut memuat ambiguitas gramatikal akibat frasa yang mirip. Frasa “berterima kasihan” merupakan gabungan dua bentuk ekspresi berbeda, yaitu “berterima kasih” dan “kasihan”, yang secara struktur menciptakan kerancuan makna. Makna pertama, frasa ini bisa ditafsirkan sebagai ungkapan rasa terima kasih sekaligus rasa iba atau simpati. Makna kedua, frasa tersebut dapat dipahami sebagai bentuk campuran yang tidak lazim, dan justru menimbulkan efek humor karena tampak seperti kekeliruan berbahasa yang disengaja untuk lucu, menciptakan kesan bahwa Kakang bingung antara ingin berterima kasih atau merasa iba.

Pemanfaatannya sebagai Bahan Ajar di SMA

Analisis ambiguitas leksikal dan gramatikal dalam wacana humor pada akun Instagram Dagelan dan Nanangsptra dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran teks anekdot elemen membaca. Melalui bahan bacaan berupa humor digital, peserta didik didorong untuk memahami isi teks, menemukan bagian yang lucu karena ambigu, dan mengaitkannya dengan elemen teks anekdot seperti orientasi, krisis, dan reaksi. Pendekatan ini membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis sekaligus literasi digital peserta didik. Selain itu, melalui pembelajaran berbasis konten digital ini, peserta didik akan diajak mengidentifikasi unsur humor, memahami efek ambigu pada kata dan kalimat, serta mengaitkannya dengan struktur teks anekdot yang meliputi orientasi, krisis, dan koda. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas peserta didik dalam memahami isi teks anekdot apalagi yang berbasis digital.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan, penelitian ini menemukan sebanyak 18 data ambiguitas yang tersebar dalam wacana humor pada unggahan akun Instagram Dagelan dan Nanangsptr edisi Februari hingga April 2025. Dari jumlah tersebut, 12 data termasuk ambiguitas leksikal yang terdiri atas 5 data berjenis polisemi dan 5 data berjenis homonimi, yang menunjukkan bahwa kata-kata dalam wacana humor digital kerap mengandung makna ganda bergantung pada konteks penggunaannya. Pada aspek ambiguitas gramatikal, ditemukan 8 data yang terbagi ke dalam dua kategori, yaitu 3 data akibat proses pembentukan kata secara gramatikal dan 5 data berupa ambiguitas pada frasa yang mirip. Temuan ini menegaskan bahwa struktur sintaksis dalam tuturan humor berpotensi menghasilkan makna ganda, baik secara sengaja maupun tidak, sebagai strategi penciptaan efek humor. Hasil analisis ini sekaligus menunjukkan bahwa wacana humor digital memiliki potensi sebagai bahan ajar bahasa Indonesia di tingkat SMA, khususnya dalam materi semantik dan sintaksis. Pemanfaatan konten humor berbasis ambiguitas dapat melatih kemampuan siswa dalam mengidentifikasi makna ganda serta memahami pentingnya konteks dalam komunikasi, sekaligus mendorong pengembangan pembelajaran yang kreatif dan kontekstual berbasis media digital.

REFERENSI

- Arafat, A. S. (2018). Dekonstruksi Simbolik pada Wacana Humor Waktu Indonesia Bercanda (Kajian Pragmasemantik). *Jurnal Sapala*, 5(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-sapala/article/view/30751>
- Chaer, A. (2019). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2021). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Destiani, A., Jumadi, & Cahaya, N. (2023). Perspektif Gender dalam Wacana Humor Stand Up Comedy Raditya Dika dan Vyna Maryana. *Locana*, 6(2), 17–27. <https://doi.org/10.20527/jlc.v6i2.151>
- Maharani, D., Simanjuntak, H. S., Cahyani, N., Hazizah, R., & Sari, Y. (2025). Makna dalam Era Digital: Kajian Semantik terhadap Bahasa di Media Sosial Indonesia. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 841–862. <https://doi.org/10.63822/capxn478>
- Djajasudarma, F. (2022). *Semantik 1: Makna Leksikal dan Gramatikal*. Bandung: Refika Aditama.
- Efendi, M. S., & Fatgehipon, A. H. (2024). Media Sosial Instagram dalam Membangun Eksistensi Diri Remaja. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 3061–3068.
- Hafizha, F. A., & Pramitasari, A. (2024). Ambiguitas Leksikal dan Gramatikal pada Webtoon “Masdimboy” Karya Adimas Bayu. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 5, 57–70.
- Jihanis. (2022). Analisis Materi IPA Kelas 4 SD Kurikulum 2013 pada Potensi Lokal di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(01), 102–112.

- Julianda, R. A. (2023). Analisis Wacana Humor dalam Stand Up Comedy “Beni Siregar” pada Media Youtube. *Universitas Dehasen Bengkulu*.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ningsih, T. S., & Dwi, T. (2022). Ambiguitas dalam Wacana Humor Twit Handoko Tjung. *Bapala*, 9(01), 102–112. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/44948>
- Nisa', K. (2018). Tuturan Ambiguitas dalam Wacana Humor Waktu Indonesia Bercanda: Kajian Pragmasemantik. *Bapala*, 5(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/26182>
- Noor, Z. Z. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Deepublish.
- Noviyanti, S., Ansoriyah, S., & Tajuddin, S. (2023). Peran Gaya Bahasa dalam Membangun Wacana pada Novel Rasa Karya Tere Liye: Kajian Stilistika. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 9(2), 1226–1244. <https://doi.org/10.30605/ONOMA.V9I2.2993>
- Qomaruddin, & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Sarosa, S. (2021). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Kanisius.
- Situmorang, W., & Hayati, R. (2023). Media Sosial Instagram sebagai Bentuk Validasi dan Representasi Diri. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 9(1), 111–118. <https://doi.org/10.33369/jsn.9.1.111-118>
- Sugiyono, S. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwarna, D. (2022). Ambiguitas sebagai Persoalan Bahasa dan Tanda Baca. *Media Bahasa, Sastra, dan Budaya Wahana*, 28(1), 618–623. <https://doi.org/10.33751/wahana.v28i1.5222>
- Ullman, S. (2014). *Pengantar Semantik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.