



Dari Hitam ke Albino: Humor Digital sebagai Dekonstruksi Stigma Mistis pada Hewan

Putri Dian Afrinda¹, Iswadi Bahardur², Muhamad Fuad Bin Abdul Karim³

Univeristas Perintis Indonesia¹, Universitas PGRI Sumatera Barat²,

Universiti Teknologi MARA³

*Correspondence author. Email: putridian_afrinda@yahoo.com

Submitted: 16 June 2026

Revised: 18 July 2026

Accepted: 23 July 2026

Abstract. This study examines the YouTube short video titled “KEMARAHAN PARA HEWAN KE MANUSIA!!!” as a case study of digital humor critiquing mystical stigma against animals. The video features personifications of a black cat, black crow, black chicken, and albino crocodile protesting human labeling. This research aims to reveal the construction of cultural signs, humor mechanisms, and linguistic strategies in delivering critique. A qualitative descriptive-interpretative approach is employed with an integrated analytical framework: Roland Barthes’ semiotics, humor theory (Incongruity and Script Opposition), and digital sociolinguistics. The findings show that the albino crocodile serves as a pivot, expanding the critique from black-color-based stigma to the mystification mechanism against bodies perceived as “other,” rare, or atypical. Humor is constructed through role reversal and script opposition between mystical and critical perspectives, while informal language (gue, guys, boleh join?) functions as a pragmatic mitigation strategy that softens critique without being patronizing. The study concludes that digital humor in this video functions as myth deconstruction and critique of the cultural tendency to marginalize physical differences.

Keywords: *digital humor, mystical stigma, cultural semiotics, digital sociolinguistics, albino crocodile*

Abstrak. Penelitian ini mengkaji video pendek YouTube berjudul “KEMARAHAN PARA HEWAN KE MANUSIA!!!” sebagai studi kasus humor digital yang mengkritik stigma mistis terhadap hewan. Video menampilkan personifikasi kucing hitam, gagak hitam, ayam hitam, dan buaya albino yang memprotes pelabelan mistis oleh manusia. Penelitian bertujuan mengungkap konstruksi tanda budaya, mekanisme humor, serta strategi bahasa dalam menyampaikan kritik. Pendekatan kualitatif deskriptif-interpretatif digunakan dengan kerangka analisis terintegrasi: semiotika Roland Barthes, teori humor (Incongruity dan Script Opposition), serta sosiolinguistik digital. Temuan menunjukkan bahwa buaya albino berfungsi sebagai poros yang memperluas kritik dari stigma berbasis warna hitam menjadi kritik terhadap mekanisme mistifikasi atas tubuh yang dianggap “lain”, langka, atau tidak lazim. Humor dibangun melalui pembalikan posisi dan pertentangan skrip mistis versus kritis, sementara bahasa informal (gue, guys, boleh join?) menjadi strategi mitigasi pragmatis yang melunakkan kritik tanpa menggurui. Penelitian menyimpulkan bahwa humor digital dalam video ini berfungsi sebagai dekonstruksi mitos dan kritik terhadap kecenderungan budaya memarginalkan perbedaan fisik.

Kata kunci: *humor digital, stigma mistis, semiotika budaya, sosiolinguistik digital, buaya albino*

PENDAHULUAN

Humor di media digital tidak lagi dapat dipahami semata sebagai sarana hiburan, melainkan telah menjadi ruang produksi makna, kritik, dan negosiasi budaya. Dalam ekosistem digital kontemporer, khususnya platform video pendek seperti YouTube Shorts, humor sering dikemas melalui narasi sederhana yang dekat dengan keseharian, namun menyimpan persoalan sosial yang kompleks. Salah satu fenomena menarik adalah munculnya video yang mempersonifikasikan hewan-hewan tertentu sebagai tokoh yang dapat berbicara, berdiskusi, dan menyuarakan protes terhadap manusia. Video berjudul "KEMARAHAN PARA HEWAN KE MANUSIA !!!" dari kanal YouTube animasinopal (2023) menampilkan kucing hitam, gagak hitam, ayam hitam, dan buaya albino yang secara kolektif mempertanyakan mengapa mereka selalu dikaitkan dengan kesialan, kematian, perdukunan, dan makhluk siluman. Personifikasi dan pembalikan posisi ini tidak hanya menghasilkan kelucuan, tetapi juga menghadirkan kritik terhadap kecenderungan masyarakat dalam memberikan label mistis kepada hewan berdasarkan warna dan karakteristik fisiknya.

Urgensi kajian ini terletak pada fakta bahwa mitos dan stereotip terhadap hewan tertentu bukanlah cerita rakyat yang tidak berbahaya, melainkan telah berdampak nyata pada sikap, kebijakan, dan kesejahteraan hewan. Elvers (2024) menunjukkan bahwa anggapan mengenai kucing hitam sebagai pembawa kesialan dapat memengaruhi penilaian dan perlakuan manusia terhadap hewan tersebut, sementara Carini dkk. (2020) menemukan bahwa kucing hitam memiliki tingkat adopsi terendah dan tingkat eutanasia tertinggi di penampungan hewan urban Amerika Serikat. Bahkan, pada tahun 2025, Kota Terrassa di Spanyol menghentikan sementara adopsi kucing hitam menjelang Halloween karena kekhawatiran penyalahgunaan hewan dalam praktik ritual dan takhayul (Thykjaer, 2025). Fenomena serupa juga ditemukan pada burung gagak yang dalam berbagai tradisi dikaitkan dengan kematian dan dunia arwah (Król, 2020), serta buaya putih yang dalam tradisi lisan Asia Tenggara dipersepsikan sebagai makhluk sakral, gaib, atau siluman (Rahman, 2023). Realitas-realitas tersebut menegaskan bahwa stigma simbolik terhadap hewan bukanlah persoalan remeh, melainkan menyangkut etika, kebijakan publik, dan cara manusia memperlakukan makhluk lain.

Untuk membedah fenomena tersebut, penelitian ini menggunakan kerangka teori terintegrasi yang terdiri atas tiga lapisan analisis. Lapisan pertama adalah semiotika Roland Barthes (1972), yang digunakan untuk mengidentifikasi bagaimana ciri fisik hewan seperti warna hitam dan kondisi albino, dimaknai secara denotatif, konotatif, dan mitologis dalam masyarakat. Secara denotatif, kucing hitam adalah kucing berwarna hitam; secara konotatif, ia menjadi tanda kesialan; dan pada tingkat mitos, asosiasi tersebut diterima sebagai kebenaran yang tampak alamiah, padahal dikonstruksi secara sosial dan budaya. Kerangka Barthes relevan karena memungkinkan peneliti melacak pergerakan makna dari realitas biologis menuju konstruksi budaya yang kemudian menjadi sasaran kritik dalam humor.

Lapisan kedua adalah teori humor, khususnya Incongruity Theory (Suls, 1972) dan Script Opposition (Raskin, 1985), yang digunakan untuk menjelaskan mengapa strategi pembalikan posisi dan personifikasi hewan dalam data terasa lucu, bukan sekadar aneh atau menggurui. Humor muncul dari pertentangan antara dua skrip yang saling bertabrakan: skrip mistis (yang dianut manusia dan menganggap hewan tertentu memiliki kekuatan gaib) dan skrip kritis (yang disuarakan hewan dan menolak stigma tersebut). Ketika hewan yang seharusnya diam dan pasif justru berbicara, berdiskusi, dan menuntut keadilan, terjadilah ketidaksesuaian antara harapan penonton dan realitas yang ditampilkan dan ketidaksesuaian inilah yang memicu tawa sekaligus membuka ruang bagi kritik.

Lapisan ketiga adalah sosiolinguistik digital (Herring, 2004; Androutsopoulos & Beißwenger, 2008; Isnarini dkk., 2024), yang digunakan untuk menganalisis bagaimana kritik disampaikan secara efektif melalui pilihan bahasa informal seperti *gue*, *guys*, *boleh join?*, dan *kurang mistis apa lagi tuh gue*. Dalam perspektif sosiolinguistik, ragam bahasa informal tidak hanya menandai identitas tokoh sebagai bagian dari komunitas digital, tetapi juga berfungsi sebagai strategi mitigasi pragmatis (Brown & Levinson, 1987) yang melunakkan kritik terhadap kepercayaan masyarakat. Kritik terhadap mitos adalah tindakan yang mengancam muka (Face-Threatening Act); dengan menggunakan bahasa sehari-hari yang akrab dan santai, kritik menjadi tidak menggurui dan lebih mudah diterima oleh audiens.

Penelitian terdahulu telah membahas humor digital, semiotika, dan kritik sosial dari berbagai perspektif. Damanik dan Mulyadi (2020) menganalisis humor status media sosial Indonesia melalui Script-Based Semantic Theory of Humour, sementara Luthfi (2020) menggunakan semiotika Barthes untuk mengkaji humor dalam komik digital sebagai medium kritik sosial. Kajian tentang simbolisme hewan juga telah dilakukan, misalnya tentang bias terhadap kucing hitam (Carini dkk., 2020; Elvers, 2024), simbolisme gagak sebagai penanda kematian (Król, 2020), dan mitos buaya putih di Asia Tenggara (Rahman, 2023). Namun, kajian-kajian tersebut cenderung berjalan sendiri-sendiri: semiotika hewan terpisah dari analisis humor digital, dan sosiolinguistik jarang diintegrasikan untuk menjelaskan strategi kebahasaan dalam kritik budaya. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi ketiga lapisan teori tersebut dalam menganalisis satu studi kasus video pendek, dengan menjadikan buaya albino sebagai poros perluasan kritik, dari persoalan stigma terhadap warna hitam menuju kritik terhadap mekanisme mistifikasi terhadap segala bentuk tubuh yang dianggap "lain" atau tidak lazim secara fisik.

Berdasarkan fenomena dan kesenjangan tersebut, penelitian ini mengajukan tiga pertanyaan. Pertama, bagaimana makna denotasi, konotasi, dan mitos mengenai hewan direpresentasikan dalam video humor digital tersebut? Kedua, bagaimana ragam bahasa informal dan strategi humor (personifikasi, pembalikan posisi, serta pertentangan skrip) digunakan untuk menyampaikan kritik terhadap stereotip mistis yang dilekatkan kepada hewan? Ketiga, bagaimana kehadiran buaya albino dalam video memperluas cakupan kritik dari stigma berbasis warna menjadi stigma terhadap perbedaan dan kelangkaan fisik, serta apa implikasi perluasan tersebut bagi pemahaman tentang mekanisme mistifikasi dalam budaya masyarakat?

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konstruksi tanda budaya mengenai hewan dalam video, menjelaskan mekanisme humor dan strategi kebahasaan yang digunakan untuk menyampaikan kritik, serta mengungkap bagaimana buaya albino berfungsi sebagai tanda pembanding yang memperluas kritik terhadap kecenderungan antropologis manusia dalam memaknai perbedaan. Secara teoretis, penelitian ini memperluas kajian semiotika budaya dengan menunjukkan bahwa humor digital dapat dibaca sebagai praktik diskursif yang menegosiasikan ulang makna warna dan tubuh hewan, sekaligus memperkaya sosiolinguistik digital melalui analisis bahasa informal sebagai strategi kritik budaya. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran kritis masyarakat bahwa pelabelan mistis terhadap hewan, baik berdasarkan warna maupun kelangkaan fisik, merupakan konstruksi sosial yang dapat memengaruhi sikap dan perlakuan manusia terhadap makhluk lain. Dengan demikian, humor hewan di media digital dapat dipahami bukan sekadar sebagai tontonan ringan, melainkan sebagai arena diskursif untuk menertawakan prasangka, membongkar mitos, dan menegosiasikan kembali makna-makna budaya yang telah mapan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif-interpretatif dengan kerangka analisis terintegrasi yang terdiri atas tiga lapisan: semiotika Roland Barthes, teori humor (Incongruity Theory dan Script Opposition), serta sosiolinguistik digital. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini tidak bertujuan mengukur frekuensi atau menguji hipotesis, melainkan menafsirkan bagaimana tanda, mitos, mekanisme humor, dan strategi bahasa bekerja secara bersama-sama dalam satu teks humor digital untuk membangun kritik budaya.

Data utama penelitian berupa satu video pendek (short) berjudul "KEMARAHAN PARA HEWAN KE MANUSIA !!!" yang diunggah di kanal YouTube animasinopal pada 1 Agustus 2023. Video tersebut berdurasi 60 detik dan dapat diakses melalui tautan <https://www.youtube.com/shorts/gvNcuko8UUQ>. Data diakses pada 1 April 2026.

Pemilihan video ini dilakukan secara purposif dengan kriteria sebagai berikut. Pertama, video menampilkan personifikasi empat tokoh hewan yaitu kucing hitam, gagak hitam, ayam hitam, dan buaya putih, yang masing-masing membawa stigma mistis berbeda. Kedua, video memuat dialog yang secara eksplisit membahas stigma mistis yang dilekatkan manusia pada hewan berdasarkan warna atau ciri fisik. Ketiga, video menggunakan ragam bahasa informal khas komunikasi digital yang relevan dengan kajian sosiolinguistik. Keempat, video memiliki struktur naratif yang mengandung unsur humor sekaligus kritik sosial, sehingga memungkinkan analisis pada ketiga lapisan teoretis secara simultan.

Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi dan transkripsi per kata (verbatim). Peneliti terlebih dahulu mengunduh dan menyimak video secara berulang untuk memahami konteks tuturan, alur percakapan, hubungan antartokoh, serta nuansa nonverbal (intonasi, jeda, dan ekspresi) yang turut membentuk makna. Seluruh tuturan dalam video ditranskripsikan secara utuh tanpa mengubah ejaan, singkatan, atau gaya bahasa asli, termasuk penggunaan kata seperti *gue*, *guys*, *goblok*, dan *petok-petok*, agar keaslian data tetap terjaga. Setiap tuturan diberi kode unik (misalnya D1, D2, ..., D12) berdasarkan urutan kemunculannya dalam video untuk memudahkan penelusuran dan sitasi dalam analisis.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap yang sejalan dengan kerangka teoretis terintegrasi. Tahap pertama adalah Analisis Semiotika (Lapisan Makna). Pada tahap ini, seluruh tuturan dianalisis menggunakan model signifikasi tiga tingkat Roland Barthes (1972). Peneliti mengidentifikasi makna denotatif (makna literal dari setiap tokoh dan ciri fisiknya), makna konotatif (makna kultural yang dilekatkan masyarakat pada setiap hewan), dan makna mitos (tingkat di mana makna konotatif tersebut telah membeku dan diterima sebagai kebenaran yang tampak alamiah). Pemetaan ketiga tingkat makna ini dilakukan untuk setiap tokoh hewan guna mengungkap konstruksi budaya yang menjadi sasaran kritik dalam humor.

Kemudian, tahap kedua adalah Analisis Teori Humor (Lapisan Kelucuan). Pada tahap ini, data dianalisis menggunakan Incongruity Theory (Suls, 1972) dan Script Opposition (Raskin, 1985). Peneliti mengidentifikasi dua hal: (1) bentuk-bentuk ketidaksesuaian (incongruity) antara harapan penonton dan realitas yang ditampilkan dalam video, khususnya dalam personifikasi hewan dan pembalikan posisi antara manusia dan hewan; serta (2) pertentangan antara dua skrip yang saling bertabrakan dalam tuturan para tokoh, yaitu skrip mistis (yang dianut manusia) dan skrip kritis (yang disuarakan hewan). Analisis ini bertujuan menjelaskan mengapa strategi pembalikan posisi dan pernyataan-pernyataan protes dalam data terasa lucu, bukan sekadar aneh atau menggurui.

Terakhir, Analisis Sociolinguistik Digital (Lapisan Strategi). Pada tahap ini, data dianalisis dengan memperhatikan pilihan leksikal, ragam bahasa, sapaan, ungkapan ekspresif, dan struktur tuturan yang digunakan oleh para tokoh hewan. Analisis diarahkan pada dua aspek: (1) bagaimana pilihan bahasa informal seperti gue, guys, boleh join?, dan kurang mistis apa lagi tuh gue menandai identitas tokoh sebagai bagian dari komunitas digital sekaligus membangun kedekatan sosial dengan audiens (Herring, 2004; Androutsopoulos & Beißwenger, 2008); serta (2) bagaimana bahasa informal tersebut berfungsi sebagai strategi mitigasi pragmatis yang melunakkan kritik terhadap mitos budaya sehingga pesan kritis dapat diterima tanpa menimbulkan resistensi atau konfrontasi langsung (Brown & Levinson, 1987).

Ketiga tahap analisis tersebut tidak dilakukan secara terpisah, melainkan secara berurutan dan saling melengkapi: semiotika mengungkap apa mitos yang dikritik, teori humor menjelaskan mengapa kritik terasa lucu, dan sociolinguistik menerangkan bagaimana kritik disampaikan secara efektif. Hasil dari ketiga tahap kemudian disintesis untuk menjawab pertanyaan penelitian secara holistik.

Keabsahan data dijaga melalui tiga strategi. Pertama, konsistensi pengamatan, yaitu peneliti melakukan penyimakan dan pembacaan data secara berulang untuk memastikan tidak ada elemen tuturan atau konteks yang terlewatkan. Kedua, triangulasi teoretis, yaitu membandingkan hasil analisis dari ketiga perspektif (semiotika, teori humor, dan sociolinguistik) untuk memastikan bahwa interpretasi tidak bersifat sepihak atau terbatas pada satu sudut pandang saja. Ketiga, audit jejak analisis, yaitu seluruh proses kategorisasi, pemaknaan, dan penafsiran dicatat secara sistematis sehingga setiap langkah analisis dapat ditelusuri dan dipertanggungjawabkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Korpus penelitian terdiri atas satu video pendek berdurasi 60 detik berjudul "KEMARAHAN PARA HEWAN KE MANUSIA !!!" yang diunggah di kanal YouTube animasinopal pada 1 Agustus 2023. Video menampilkan empat tokoh hewan yang dipersonifikasikan oleh ayam hitam, kucing hitam, gagak hitam, dan buaya albino, dalam sebuah forum diskusi untuk membahas stigma mistis yang dilekatkan manusia kepada mereka. Data terdiri atas dua belas satuan tuturan (D1–D12) yang membentuk alur percakapan dari pembukaan forum oleh ayam hitam, keluhan berturut-turut dari ketiga hewan hitam, hingga interupsi dan permohonan bergabung dari buaya albino di akhir percakapan.

Analisis dilakukan melalui tiga lapisan yang saling terkait: (1) analisis semiotika untuk mengungkap konstruksi makna denotatif, konotatif, dan mitos pada setiap tokoh; (2) analisis teori humor untuk menjelaskan mekanisme kelucuan melalui pembalikan posisi dan pertentangan skrip; serta (3) analisis sociolinguistik digital untuk mengkaji fungsi bahasa informal sebagai strategi kritik. Ketiga lapisan tersebut disajikan secara terpadu dalam setiap bagian temuan.

1. Buaya Albino sebagai Poros Perluasan Kritik: Dari Stigma Warna ke Stigma Tubuh "Lain"

Temuan paling signifikan dalam penelitian ini adalah posisi buaya albino sebagai poros yang memperluas cakupan kritik dari sekadar persoalan warna hitam menuju mekanisme mistifikasi terhadap tubuh yang dianggap berbeda atau tidak lazim secara fisik.

Keempat tokoh hewan dalam video sama-sama mengalami stigma mistis. Namun, pola stigmatisasinya terbagi dalam dua kategori. Kucing hitam, gagak hitam, dan ayam hitam dimistikan karena warna tubuh mereka, yang mana hitam diasosiasikan dengan kegelapan, kematian, dan dunia gaib. Sementara itu, buaya albino dimistikan karena

kelangkaan dan keanehan fisik. Tubuh putih buaya Albino dianggap menyimpang dari warna normal buaya pada umumnya. Perbedaan ini terlihat jelas dalam tuturan buaya albino:

“Kenalin, gue **buaya Albino** secara sains, tapi kalau secara warga setempat gue disebutnya **buaya siluman**. Kurang mistis apa lagi tuh gue. Ih, gue putih gini loh padahal.” (D11)

Tuturan ini secara eksplisit mempertentangkan dua sistem pemaknaan: sains (albino sebagai kondisi biologis) dan masyarakat setempat (albino sebagai penanda kemistisan). Pertentangan ini menjadi inti kritik yang dibangun video: masyarakat tidak membaca perbedaan fisik secara netral, melainkan selalu melalui lensa mistis dan magis.

Signifikansi temuan ini terletak pada perluasan objek kritik. Jika ketiga hewan hitam hanya membuktikan bahwa warna hitam dimistiskan, maka buaya albino membuktikan bahwa segala bentuk perbedaan fisik, baik itu warna yang menyimpang (hitam) maupun kelangkaan yang tidak lazim (albino), berpotensi dimistiskan oleh masyarakat. Dengan kata lain, mistifikasi bukanlah fungsi dari warna tertentu, melainkan fungsi dari kegagalan tubuh untuk memenuhi ekspektasi normatif tentang bagaimana seharusnya seekor hewan "normal" terlihat.

Dalam kerangka semiotika Barthes, buaya albino menunjukkan pergerakan makna yang lengkap dari tiga tingkat signifikasi. Secara denotatif, buaya albino adalah buaya dengan kondisi genetik yang menyebabkan tubuhnya berwarna putih atau pucat. Secara konotatif, kelangkaan fisiknya ditangkap oleh masyarakat sebagai tanda keanehan, kekuatan supranatural, atau bahkan kemarahan gaib. Pada tingkat mitos, hubungan antara tubuh putih/albino dan kemistisan diterima sebagai kebenaran yang tak perlu dipertanyakan dan sebuah "pengetahuan" budaya yang diwariskan secara turun-temurun.

Dengan demikian, buaya albino berfungsi sebagai tanda pembanding (comparative sign) yang memperlihatkan bahwa mekanisme mistifikasi tidak bersifat diskriminatif terhadap warna tertentu, melainkan bersifat struktural terhadap segala sesuatu yang dianggap "lain". Temuan ini memperkuat argumen bahwa kritik dalam video tidak sempit, tidak hanya menolak asosiasi "hitam = mistis", melainkan kritik terhadap kecenderungan antropologis manusia untuk memaknai perbedaan sebagai ancaman, misteri, atau kekuatan gaib.

2. Pemetaan Makna Denotatif, Konotatif, dan Mitos pada Keempat Tokoh

Analisis semiotika terhadap keempat tokoh menghasilkan pemetaan makna sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Semiotika pada Empat Tokoh

Tokoh	Makna Denotatif	Makna Konotatif	Makna Mitos	Kode Data
Kucing hitam	Kucing berwarna hitam	Pembawa sial, pertanda buruk	Warna hitam = kesialan	D4, D5
Gagak hitam	Burung gagak berwarna hitam	Pertanda kematian	Kehadiran gagak = kematian	D6
Ayam hitam	Ayam berwarna hitam	Hewan ritual/perdukunan, tumbal	Tubuh hitam = praktik gaib	D7, D8
Buaya albino	Buaya dengan kondisi albino (putih)	Hewan langka, aneh, siluman	Kelangkaan fisik = kekuatan gaib	D11

Pemetaan ini memperlihatkan bahwa setiap tokoh bergerak dari makna literal (denotasi) menuju makna kultural (konotasi) yang kemudian membeku menjadi mitos yaitu sebuah “kebenaran” yang dianggap alamiah padahal dikonstruksi secara sosial.

Tuturan para tokoh secara eksplisit mengonfirmasi pemetaan ini. Kucing hitam mengeluh:

“Lah iya iya, kucing hitam kayak gue kan suka dikaitkan dengan pertanda kesialan!” (D4)

Gagak hitam menambahkan:

“Lah iya, gue sebagai gagak hitam justru dianggap pertanda kematian, guys.” (D6)

Ayam hitam menyatakan:

“Dan gue ayam hitam biasa dijadikan tumbal dukun, goblok, petok-petok, dibilangin hitam itu bukan selalu mistis.” (D7)

Ketiga tuturan ini memperlihatkan bahwa para tokoh menyadari stigma yang dilekatkan kepada mereka yaitu sebuah kesadaran yang hanya mungkin muncul melalui personifikasi. Kesadaran ini menjadi prasyarat bagi kritik yang kemudian mereka sampaikan.

3. Pertentangan Skrip sebagai Mekanisme Humor

Analisis teori humor mengungkap bahwa kelucuan dalam video dibangun melalui pertentangan antara dua skrip (*Script Opposition*) yang saling bertabrakan sepanjang percakapan.

Skrip 1: Skrip Mistis (Milik Manusia)

Skrip ini merepresentasikan cara pandang manusia terhadap hewan-hewan tersebut. Dalam skrip ini:

- Kucing hitam adalah pembawa sial
- Gagak hitam adalah pertanda kematian
- Ayam hitam adalah media ritual gaib
- Buaya albino adalah makhluk siluman penunggu

Skrip ini adalah skrip yang dominan dalam masyarakat, diwariskan secara turun-temurun, diterima tanpa pertanyaan, dan dianggap sebagai "pengetahuan" yang wajar.

Skrip 2: Skrip Kritis (Milik Hewan)

Skrip ini disuarakan oleh para tokoh hewan. Dalam skrip ini:

- Hewan-hewan adalah makhluk biasa yang tidak pantas distigmatisasi
- Warna hitam dan kondisi albino hanyalah ciri biologis, bukan penanda mistis
- Manusia adalah pihak yang keliru dalam memberi makna

Skrip 2 secara eksplisit dinyatakan dalam tuturan:

- “Hitam tuh gak selalu mistis, tai embe, hitam tapi bukan mistis.” (D8)
- “Mereka tuh cuma benci warna hitam.” (D9)
- “Gak-gak, hitam bukan mistis.” (D10)

Humor muncul ketika Skrip 2 (yang disuarakan hewan) mengalahkan atau mempertanyakan Skrip 1 (yang dianut manusia), tetapi karena disampaikan oleh hewan yang tidak seharusnya bisa berbicara, terjadilah ketidaksesuaian (*incongruity*) antara harapan penonton dan realitas yang ditampilkan. Penonton mengharapkan hewan diam dan pasif; kenyataannya mereka berdiskusi, memprotes, dan menuntut keadilan. Tabrakan antara ekspektasi dan realitas inilah yang memicu tawa.

Namun, humor ini tidak berhenti pada tawa. Ia berfungsi sebagai kendaraan kritik: dengan menempatkan hewan sebagai pemilik Skrip 2, video secara tidak langsung mengundang penonton untuk mempertanyakan validitas Skrip 1. Humor menjadi "serangan" yang tidak langsung dan kritik disampaikan tanpa konfrontasi, sehingga lebih mudah diterima.

4. *Buaya Albino sebagai Puncak Pembalikan: Ketika “Yang Lain” Meminta Ruang*
Puncak dari keseluruhan narasi humor terjadi ketika buaya albino memasuki percakapan. Setelah ketiga hewan hitam menyelesaikan protes mereka, buaya albino menginterupsi dengan permohonan yang sopan namun menggugah:

“Hm, permisi, mohon maaf, mau koreksi nih, tapi gue juga dimistis-in loh meskipun bukan hitam. Hehe, boleh *join*?” (D10)

Interupsi ini memiliki tiga fungsi strategis. Pertama, ia memperkenalkan tokoh baru yang memperluas cakupan kritik dari hitam ke non-hitam. Kedua, ia mengganggu solidaritas yang telah terbangun di antara ketiga hewan hitam yaitu mereka selama ini merasa sebagai satu-satunya korban stigma, padaku buaya albino juga mengalami hal serupa. Ketiga, ia menciptakan momen humor baru melalui sapaan yang sopan ("permisi, mohon maaf") dalam konteks yang absurd (seekor buaya meminta izin untuk bergabung dalam protes).

Respons ayam hitam: “Huh, *impossible*, tapi ee, siapa Anda?” (D10) memperkuat efek humor karena ia menunjukkan bahwa para hewan hitam pun tidak menyadari bahwa stigma juga menimpa hewan di luar kategori hitam. Ironi ini mengundang tawa sekaligus kritik: bahkan para korban stigma pun dapat menjadi buta terhadap penderitaan korban stigma lainnya.

Tuturan buaya albino selanjutnya menjadi puncak kritik:

“Kenalin, gue buaya Albino secara sains, tapi kalau secara warga setempat gue disebutnya buaya siluman. Kurang mistis apa lagi tuh gue. Ih, gue putih gini loh padahal.” (D11)

Tuturan ini secara eksplisit mempertentangkan sains (penjelasan rasional tentang albino) dan masyarakat setempat (penjelasan mistis tentang siluman). Pertentangan ini memperlihatkan bahwa mistifikasi bukanlah fungsi dari warna, melainkan fungsi dari ketidakmampuan masyarakat membaca perbedaan secara rasional. Buaya albino, meskipun berwarna putih, tetap dimistiskan karena tubuhnya dianggap “tidak normal”.

Dalam kerangka Barthes, buaya albino memperlihatkan bahwa mitos tidak memerlukan warna tertentu untuk bekerja dan hanya memerlukan perbedaan yang dapat ditangkap sebagai “aneh”. Kelangkaan fisik, penyimpangan dari norma, dan ketidaklaziman semuanya berpotensi menjadi bahan mistifikasi. Temuan ini sejalan dengan kajian tentang mitos buaya putih di berbagai wilayah Asia Tenggara, di mana buaya putih selalu dikaitkan dengan kekuatan gaib, penunggu sungai, atau jelmaan roh.

5. Bahasa Informal sebagai Strategi Mitigasi dan Pembentuk Solidaritas

Analisis sosiolinguistik digital mengungkap bahwa seluruh tuturan dalam video menggunakan ragam bahasa informal khas komunikasi warganet. Fitur kebahasaan yang muncul meliputi:

Tabel 2. Analisis Sosiolinguistik Percakapan Video

Fitur	Contoh	Fungsi
Pronomina persona pertama informal	"gue" (D4, D6, D7, D11)	Menandai identitas sebagai bagian komunitas digital yang santai dan egaliter
Sapaan kolektif	"guys" (D6)	Membangun solidaritas antartokoh dan dengan audiens
Bentuk interogatif informal	"boleh join?" (D10, D12)	Menciptakan kedekatan dan mengurangi jarak sosial
Ungkapan ekspresif	"goblok, petok-petok" (D7), "hehe" (D10), "ih" (D11)	Memperkuat efek humor dan spontanitas
Kata makian ringan	"tai embe" (D8)	Menandakan emosi dan keakraban

Pilihan bahasa tersebut bukanlah kebetulan. Dalam perspektif sosiolinguistik digital, ragam informal berfungsi sebagai strategi mitigasi pragmatis (Brown & Levinson, 1987) yang melunakkan kritik terhadap kepercayaan masyarakat. Kritik terhadap mitos adalah tindakan yang mengancam muka (Face-Threatening Act) dan jika disampaikan secara serius dan formal, maka berpotensi menimbulkan resistensi. Namun, dengan menggunakan bahasa sehari-hari yang akrab dan santai, kritik menjadi tidak mengancam dan lebih mudah diterima oleh audiens.

Selain itu, bahasa informal juga membangun solidaritas antara tokoh hewan dan penonton. Ketika hewan-hewan menggunakan kata-kata yang lazim digunakan oleh netizen muda seperti "gue", "guys", dan "boleh join?", mereka menjadi dekat dengan audiens. Penonton tidak merasa sedang "diceramahi" oleh hewan; mereka merasa sedang mendengarkan percakapan antarteman. Kedekatan ini membuat kritik terhadap mitos terasa alami, bukan dipaksakan. Dengan demikian, bahasa informal dalam video bukan sekadar ornamen gaya, melainkan instrumen strategis yang memungkinkan kritik budaya disampaikan secara efektif dalam ruang digital.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa video "KEMARAHAN PARA HEWAN KE MANUSIA !!!" membangun kritik terhadap stigma mistis melalui tiga mekanisme yang saling terkait. Pertama, melalui personifikasi dan pembalikan posisi, hewan-hewan yang biasanya menjadi objek pasif mitos diubah menjadi subjek aktif yang menyadari, menolak, dan memprotes stigma yang dilekatkan kepada mereka. Pembalikan ini menciptakan ketidaksesuaian yang memicu humor sekaligus membuka ruang bagi kritik. Kedua, melalui kehadiran buaya albino sebagai poros, kritik diperluas dari persoalan warna hitam menjadi kritik terhadap mekanisme mistifikasi terhadap segala bentuk perbedaan fisik. Buaya albino membuktikan bahwa mistifikasi tidak memerlukan warna tertentu dan hanya memerlukan tubuh yang dianggap "tidak normal" atau "lain" dari kebiasaan. Ketiga, melalui penggunaan bahasa informal, kritik disampaikan secara tidak mengancam dan mudah diterima. Bahasa sehari-hari menciptakan kedekatan antara tokoh hewan dan audiens, sekaligus memperkuat efek humor melalui gaya tutur yang santai dan ekspresif. Ketiga mekanisme ini bekerja secara terpadu: semiotika mengungkap apa mitos yang dikritik, teori humor menjelaskan mengapa kritik terasa lucu, dan sosiolinguistik menerangkan bagaimana kritik disampaikan secara efektif. Temuan ini menjadi dasar bagi bagian Pembahasan untuk menginterpretasikan secara lebih mendalam bagaimana humor digital berfungsi sebagai arena dekonstruksi mitos dan negosiasi makna budaya.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa video pendek berjudul "KEMARAHAN PARA HEWAN KE MANUSIA !!!" dari kanal YouTube animasinopal (2023) merupakan studi kasus humor digital yang berfungsi sebagai kritik budaya terhadap stigma mistis yang dilekatkan masyarakat pada hewan berdasarkan warna dan ciri fisik. Analisis semiotika terhadap keempat tokoh memperlihatkan pergerakan makna dari tingkat denotatif (ciri biologis netral) menuju konotatif (kesialan, kematian, perdukunan, dan kemistisan) hingga membeku menjadi mitos yang diterima sebagai kebenaran alamiah. Humor dalam video dibangun melalui pertentangan antara skrip mistis (yang dianut manusia) dan skrip kritis (yang disuarakan hewan), serta ketidaksesuaian antara ekspektasi penonton dan realitas hewan yang berbicara, berdiskusi, dan menuntut keadilan. Di sisi lain, penggunaan bahasa informal seperti *gue*, *guys*, dan *boleh join?* berfungsi sebagai strategi mitigasi pragmatis yang melunakkan kritik terhadap kepercayaan masyarakat, sekaligus membangun solidaritas dan kedekatan sosial dengan audiens digital. Ketiga lapisan analisis (semiotika, teori humor, dan sosiolinguistik) bekerja secara terpadu untuk menunjukkan bahwa humor dalam video ini bukan sekadar tontonan ringan, melainkan arena diskursif untuk membongkar prasangka budaya.

Temuan paling signifikan dalam penelitian ini adalah peran buaya albino sebagai poros perluasan kritik. Kehadiran buaya albino membuktikan bahwa mistifikasi tidak terbatas pada warna hitam, melainkan merupakan mekanisme kultural yang lebih luas terhadap segala bentuk tubuh yang dianggap 'lain', langka, atau tidak lazim secara fisik. Dalam tuturannya, buaya albino secara eksplisit mempertentangkan dua sistem pemaknaan yang memperlihatkan bahwa masyarakat cenderung memaknai perbedaan sebagai sesuatu yang misterius, menakutkan, atau gaib. Dengan demikian, buaya albino berfungsi sebagai tanda pembanding yang menggeser fokus kritik dari stigma berbasis warna menjadi kritik terhadap kecenderungan antropologis manusia dalam memarginalkan dan memistikan segala sesuatu yang menyimpang dari norma kebiasaan. Temuan ini memperkaya pemahaman tentang mitos dalam kerangka Barthes, sekaligus memperlihatkan bahwa humor digital dapat menjadi medium untuk mengungkap dan melawan mekanisme sosial yang memproduksi stigma terhadap perbedaan.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan tiga kontribusi utama bagi kajian semiotika dan komunikasi digital. Pertama, penelitian ini memperluas ranah semiotika Barthes dengan menunjukkan bahwa objek analisisnya tidak terbatas pada teks statis, melainkan dapat diterapkan pada wacana digital yang dinamis, multimodal, dan sarat dengan kritik yang dikemas secara humoris. Kedua, penelitian ini mengintegrasikan semiotika, teori humor, dan sosiolinguistik digital dalam satu kerangka analisis yang selama ini masih jarang dilakukan, sehingga menawarkan model pendekatan yang dapat direplikasi untuk mengkaji teks humor digital lainnya. Ketiga, dengan menjadikan buaya albino sebagai pusat temuan, penelitian ini membuktikan bahwa sumber mistifikasi bersifat struktural, bukan kebetulan: masyarakat cenderung memistikan segala sesuatu yang berbeda, baik dari segi warna (hitam) maupun kelangkaan fisik (albino). Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam pendidikan bahasa dan penguatan literasi digital, khususnya untuk melatih peserta didik membaca teks digital secara kritis. Studi ini dapat juga diberdayakan untuk memahami struktur bahasa kekinian, juga menggali makna budaya lokal, ideologi bagsa, dan kritik sosial yang tersembunyi di balik konten-konten populer.

Penelitian ini memiliki keterbatasan utama sebagai studi kasus tunggal terhadap satu video, sehingga temuannya tidak dapat digeneralisasi untuk mewakili seluruh genre humor digital mengenai hewan dan mitos. Penelitian ini juga belum menganalisis elemen

multimodal secara menyeluruh (seperti visual, musik, efek suara, dan tata letak layar) yang turut membentuk makna secara signifikan, serta belum mengkaji respons audiens (komentar, like, dan pola penyebaran konten) untuk mengetahui bagaimana humor dan kritik budaya tersebut diterima dan ditafsirkan oleh berbagai kelompok pengguna. Penelitian lanjutan disarankan untuk memperluas korpus pada berbagai platform digital, mengintegrasikan analisis multimodal dengan pendekatan semiotika visual, serta melibatkan kajian resepsi audiens guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang dinamika produksi, penyebaran, dan penerimaan kritik budaya melalui humor digital.

Referensi

- Androutsopoulos, J. (2013). Online data collection. In C. Mallinson, B. Childs, & G. Van Herk (Eds.), *Data collection in sociolinguistics: Methods and applications* (2nd ed., pp. 236–249). Routledge.
- animasinopal. (2023, Agustus 1). *KEMARAHAN PARA HEWAN KE MANUSIA !!!* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/shorts/gvNcuko8UUQ>
- Barthes, R. (1972). *Mythologies* (A. Lavers, Trans.). Hill and Wang. (Original work published 1957)
- Brown, P., & Levinson, S. C. (1987). *Politeness: Some universals in language usage*. Cambridge University Press.
- Chandler, D. (2007). *Semiotics: The basics* (2nd ed.). Routledge.
- Carini, R. M., Sinski, J., & Weber, J. D. (2020). Coat color and cat outcomes in an urban U.S. shelter. *Animals*, 10(10), 1720. <https://doi.org/10.3390/ani10101720>
- Damanik, S. F., & Mulyadi. (2020). Indonesian humorous status in social media: An application of script-based semantic theory of humour. *Studies in English Language and Education*, 7(2), 657–671. <https://doi.org/10.24815/siele.v7i2.17237>
- Davis, J. L., Love, T. P., & Killen, G. (2018). Seriously funny: The political work of humor on social media. *New Media & Society*, 20(10), 3898–3916. <https://doi.org/10.1177/1461444818762602>
- Esplanade. [https://www.esplanade.com/offstage/arts/searching-for-the-white-crocodile\[reference:9\]](https://www.esplanade.com/offstage/arts/searching-for-the-white-crocodile[reference:9])
- Esplanade Offstage. (n.d.). *Searching for the white crocodile*. Androutsopoulos, J., & Beißwenger, M. (2008). Data and methods in computer-mediated discourse analysis. *Language@Internet*, 5, 1–7. <https://www.languageatinternet.org/articles/2008/1709>
- Elvers, G. C., Gavin, B., & Crutcher, R. J. (2024). Explicit and implicit measures of black cat bias in cat and dog people. *Animals*, 14(23), 3372. <https://doi.org/10.3390/ani14233372>
- Herring, S. C. (2004). Computer-mediated discourse analysis: An approach to researching online behavior. In S. A. Barab, R. Kling, & J. H. Gray (Eds.), *Designing for virtual communities in the service of learning* (pp. 338–376). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511805080.016>
- Herring, S. C. (2007). A faceted classification scheme for computer-mediated discourse. *Language@Internet*, 4, 1–37.
- Isnarini, E., Khaeruman, & Muti'ah, E. (2024). Social media sociolinguistics: Patterns, trends, and the dynamics of digital language. *LINGUA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 21(2), 189–199. <https://doi.org/10.30957/lingua.v21i2.1050>
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2006). *Reading images: The grammar of visual design* (2nd ed.). Routledge.

- Król, K., & Hernik, J. (2020). Crows and ravens as indicators of socioeconomic and cultural changes in urban areas. *Sustainability*, 12(24), 10231. <https://doi.org/10.3390/su122410231>
- Luthfi, A. H. (2020). Analisis semiotika kritik sosial dalam balutan humor pada Komik Faktap. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 17(1), 19–40. <https://doi.org/10.24002/jik.v17i1.1968>
- Mamat, R., Rashid, R. A., & Abdullah, N. (2023). Tales of crocodiles from Nusantara: The sacred stories of the river folklore. *Asian Social Science*, 19(6), 136–145. <https://doi.org/10.5539/ass.v19n6p136>
- Parinyaporn, S. (2016). Superstitions regarding animals: Mutation and reincarnation in a Thai context. *International Journal of Humanities and Social Science*, 6(11), 168–174.
- Putra, Y. S. (2022). White crocodile as social criticism of polygamy phenomenon in Curug Dahu Village. *Jomantara: Indonesian Journal of Art and Culture*, 2(2), 85–96.
- Raskin, V. (1985). *Semantic mechanisms of humor*. D. Reidel.
- Risty, V. F., & Mustikawati, D. A. (2025). Semantic analysis of humor as social criticism in Indonesian X discourse. *Journal of English Language and Culture*, 16(1).
- Saussure, F. de. (1983). *Course in general linguistics* (R. Harris, Trans.). Duckworth. (Original work published 1916)
- Sebeok, T. A. (2001). *Signs: An introduction to semiotics* (2nd ed.). University of Toronto Press.
- Suls, J. M. (1972). A two-stage model for the appreciation of jokes and cartoons: An information-processing analysis. In J. H. Goldstein & P. E. McGhee (Eds.), *The psychology of humor: Theoretical perspectives and empirical issues* (pp. 81–100). Academic Press.
- Thykjaer, S. (2025, Oktober 29). *Black cats and Halloween: Why has a Spanish council banned their adoption?* Euronews. <https://www.euronews.com/culture/2025/10/29/black-cats-and-halloween-why-has-a-spanish-council-banned-their-adoption>