

Permainan Bahasa: “Apa dan Siapa”

Ary Setyadi

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, Semarang

Email: arysetyadi58@gmail.com

Abstract

The existence of language can be “tricked” by speakers in accordance with the purpose of the message content, so it would be created a form of “the language games” .On methods, the article writing is based on three stages: data collection, classification and data analysis, and writing stages. The purpose of writing is the search for answering to “What is “the language games” and “Who is “a language creator”. Based on the fact that communication with the form of “the language games” parallel to common communication, because both are strategic and functional. Thus, the existence of the form of “the language games” are interesting studied deeply, because its regarded as a linguistic phenomenon of its own.

Keywords: language, speakers, speaker’s opponent, potential, language games.

Intisari

Keberadaan bahasa ternyata dapat “dipermainkan” oleh penutur sesuai dengan tujuan isi pesan, sehingga tercipta bentuk “permainan bahasa”. Secara metodis, penulisan artikel mendasarkan pada tiga tahapan: pengumpulan data, klasifikasi dan analisis data, dan tahap penulisan. Tujuan penulisan adalah pencarian jawab atas “Apa itu “permainan bahasa” dan “Siapa itu pencipta “permainan bahasa”. Berdasarkan fakta bahwa komunikasi dengan bentuk “permainan bahasa” sejajar dengan komunikasi pada umumnya, sebab sama-sama bersifat strategis dan fungsional. Dengan demikian, keberadaan bentuk “permainan bahasa” menarik dikaji secara mendalam, sebab keberadaannya dapat dikatakan sebagai fenomena kebahasaan tersendiri.

Kata Kunci: bahasa, penutur, petutur, potensi, permainan bahasa.

Pendahuluan

Keberadaan bahasa bagi kehidupan manusia dalam berkomunikasi berperan strategis dan fungsional, sebab keberadaan bahasa berkedudukan: (1) sebagai alat komunikasi, (2) penutur sebagai pengguna alat (bahasa), dan (3) sebagai wujud realisasi alat. Keberadaan ketiganya bersifat komplementer.

Bahasa sebagai alat komunikasi berlaku pasti, meskipun persoalan komunikasi tidak selamanya dengan bahasa (baik lisan maupun tulis), sebab berkomunikasi dapat dilaksanakan dengan bahasa isyarat. Sebagai akibat berkorelasinya ketiga kedudukan

bahasa di atas, akhirnya muncul bentuk “permainan bahasa”. Bahasa “dipermainkan” oleh penutur, atau penutur “mempermainkan bahasa” demi tujuan tertentu.

Berdasarkan fakta yang ada, permasalahan semacam ini menarik dibicarakan sebab, di samping dapat dijelaskan “apa itu permainan bahasa”, ternyata dapat juga dijelaskan “siapa yang sanggup memunculkan bentuk “permainan bahasa”. Antara temuan `apa` dan `siapa` adalah bagian dari fakta permasalahan kebahasaan yang ada, dan sekaligus sebagai tujuan yang hendak dicapai.

Fakta permasalahan “permainan bahasa” yang mengarah pada penjelasan `apa` dan `siapa` merupakan penyebab latar belakang penulisan artikel ini, sebab berdasarkan data yang ada bahwa wujud “permainan bahasa” adalah milik penutur bahasa Indonesia; selain hal tersebut juga didukung kenyataan bahwa permasalahan “permainan bahasa” (relatif) belum dibicarakan oleh pakar/pemerhati bahasa (Indonesia) secara khusus.

Pembahasan permasalahan mendasarkan pada penerapan teori sosiolinguistik, sebab “Sosiolinguistik sebagai studi tentang bahasa dan pemakaian bahasa dalam hubungannya dengan masyarakat dan kebudayaan.” (Suwito, 1985: 2; Nababan, 1985: 2). Dengan demikian kajian (ke)bahasa(an) atas dasar penerapan sosiolinguistik berurusan dengan: bahasa, penutur, dan (latar belakang) (ke)budaya(an). Adapun teknik analisis data mendasarkan pada penerapan teknik (akronim) *speaking*, yaitu mencakup: *setting* dan *scene*: tempat dan suasana bicara; *participant*: siapa pembicara dan lawan bicara; *end*: tujuan yang hendak dicapai; *act*: peristiwa bicara; *key*: ragam bahasa; *instrument*: cara penyampaian bicara (lisan atau tulis); *norm*: sistem atau aturan permainan yang ada; dan *genre*: jenis atau sifat kegiatan (Suwito, 1985: 32-33; Nababan, 1984: 7).

Metode Penelitian

Penjelasan metodologis bertolak pada tiga tahapan strategis sebagaimana pelaksanaan penelitian linguistik, yaitu: 1. pengumpulan data, 2. klasifikasi dan analisis data, dan 3. penyajian/penulisan. Persoalan pengumpulan data bersumber pada data tulis; baik data primer maupun sekunder; lalu dilakukan klasifikasi atas dasar macam bentuk dan kandungan maknanya, kemudian dilakukan analisis data, dan berakhir pada upaya penyajian/penulisan (laporan) (Sudaryanto, 1982: 6-7).

Pembahasan dan Diskusi

Pembahasan permasalahan yang berkait dengan tinjauan (ke)pustaka(an) berfokus pada sifat dan/atau ciri bahasa sebagai dasar penyebab berpeluangnya “dipermainkan” oleh penutur. Adapun sumber bacaan mencakup:

Buku yang berjudul *Philosophical Investigations* menyinggung permasalahan bahasa dan berbahasa, sebagaimana kutipan berikut“....”Understand a sentence means to understand a language. To understand a language to be master technique”, dan lebih lanjut disinggung juga, “Language is Labyrinth of paths” (Wittgenstein, 1969: 81; 82 0). Dengan demikian tampak jelas bahwa pemahaman kalimat suatu bahasa bergantung pada pendekatan teknik (yang dipakai), sebab keberadaan bahasa saat digunakan sangat mungkin membingungkan (oleh penutur kepada petutur).

Austin dalam buku *How to Do Things with Words* (1955: 9) dikatakan, “The action may be performed in ways other than by a performative utterance, and in any case the circumstances, including other actions, must be appropriate”; sehingga tampak jelas bahwa berbahasa dalam beberapa kasus berkorelasi dengan tampilan seni ucapan dan ketepatan sebagaimana tujuan yang diinginkan (penutur).

Bertolak dari kedua sajian kutipan tersebut tampak jelas bahwa penutur saat berbahasa mampu menciptakan bentuk “permainan bahasa” sebagai seni (ucapan) sesuai dengan apa yang diinginkan/tujuan.

Dalam buku *Bahasa, Pengaruh dan Peranannya* (Panggabean (ed.), 1981: xix, 9) dijelaskan, “Peranan kata-kata juga penting dalam menciptakan suasana.”, dan lebih lanjut dijelaskan pula, “Semua kerjasama berbagai usaha yang dibutuhkan untuk berfungsinya masyarakat, hanyalah dapat dicapai melalui bahasa, tanpa itu tidak dapat dicapai sama sekali”.

Dalam buku *Belajar Mengemukakan Pendapat* dikatakan, “Ragam bahasa umumnya memberikan kemungkinan kepelbagaian makna dan interpretasi. Ragam bahasa umum memungkinkan ada makna ganda dan ada tambahan nilai rasa yang bersifat konotasi, refleksi, dan emosi” (Parera, 1987: 8).

Bertolak dari pendapat tersebut, maka sangat beralasan jika keberadaan fungsi bahasa tidak selama digunakan sebagai alat komunikasi pengemas realitas, tetapi juga dapat difungsikan sebagai alat komunikasi “penyembunyi pikiran” (Panggabean (ed.), 1981: 9).

Oleh sebab itu wujud komunikasi tidak selalu dikemas secara lugas (apa adanya, realitas), tetapi dapat juga dikemas secara majas (disamarkan); sehingga muncullah bentuk “permainan bahasa”.

Sudaryanto dalam buku *Pemanfaatan Potensi Bahasa* (1989: 55, 144) mengatakan bahwa saat bahasa digunakan mempunyai potensi yang berkait dengan unsur afektif dan ikonik. Unsur afektif berkait dengan tiga unsur, yaitu: 1. pengertian afektif dan afek, 2. pengertian afektif dan afek itu masing-masing disamakan saja dengan emotif dan emosi, dengan ekspresif dan ekspresi, serta dengan perasaan dan rasa, dan 3. diandaikan mengandung kadar keafektifan itu dalam kata afektif yang bersangkutan. Sedangkan unsur ikonik berkait dengan lingual yang mencerminkan kenyataan referensial yang diacunya. Adapun pengertian afektif dapat dijelaskan, “Gaya atau makna yang menunjukkan perasaan; emotif.”, sedang pengertian ikonik adalah, “Berkaitan dengan gambaran; langsung menimbulkan pertalian dengan sesuatu yang digambarkan.” (Kridalaksana, 2001: 2, 80).

Sudaryanto dalam buku lain yang berjudul *Menguak Tiga Faset Kehidupan Bahasa* (2017: 38), mengatakan, “... bahasa lalu umum disebut alat komunikasi, karena pada hakikatnya sebagai penghadir jagat yang diacu manusia, diacu sang aku itu, bahasa menyampaikan juga jagat yang dihadirkannya sebagai pengalaman itu kepada sang engkau mitranya.” Bertolak dari kedua pendapat tersebut tampak jelas bahwa keberadaan bahasa mempunyai potensi “dipermainkan”. Sebab berkadar afektif dan ikonik merupakan perwujudan penyampaian jagat atas dasar pengalaman yang ada kepada petutur.

Sumber lain dalam makalah “Identifikasi Konflik dan Ancaman Disintegrasi Melalui Gejala Kebahasaan: Studi Kasus Humor Etnis Indonesia” (Wijana, 2015: 44-51) disinggung masalah humor dan humor dibedakan menjadi dua, yaitu humor distorsi bahasa dan humor gagasan. Humor distorsi bahasa berkait dengan faktor-faktor sosiokultural, salah satu bentuknya adalah ditemukannya berbagai macam guyonan. Fakta guyonan dengan memanfaatkan permainan ucapan. Berdasarkan data guyonan yang ada ternyata dapat memberikan beragam informasi, adapun penyebabnya adalah, “Bahasa di dalam berbagai wujudnya memberikan informasi yang sangat kaya tentang berbagai keragaman dalam berbagai bentuknya, sehingga bahasa merupakan alat yang paling penting untuk digunakan sebagai pintu masuk penyelesaian masalah-masalah kemanusiaan atau kebangsaan.”

Dalam makalah “Macam Perilaku Berbudaya dalam “Permainan Bahasa”” ditemukan hasil sikap berbudaya: 1. memelestikan dan/atau memelecehkan, 2. menyimpangkan pemanjangan (Singkatan), 3. membuat singkatan di atas singkatan, 4. memainkan persamaan unsur bunyi, 5. memadukan antara sistem tulis (huruf) dengan angka, dan 6. memodifikasi sistem huruf (Setyadi, 2016: 9-11). Dengan temuan tersebut, maka tampak jelas bahwa upaya “permainan bahasa” merupakan masalah kebahasaan yang selalu tumbuh subur.

Bertolak dari beberapa dasar pijakan teoritis di atas, maka akhirnya dapat ditemukan jawab `apa itu ”permainan bahasa”` dan `siapa yang mencipta bentuk “permainan bahasa”`

Apa itu “Permainan Bahasa”

Pencarian bentuk “permainan bahasa”, khususnya dalam ragam tulis, relatif mudah ditemukan. Sebab hampir di semua tempat umum, juga dalam buku, sangat mungkin dapat dijumpai bentuk “permainan bahasa”. Bentuk “permainan bahasa” dapat juga dijumpai dalam bahasa lain, misalnya dalam bahasa Inggris. Contoh *VW 4ever, committed 2 u*, dan masih banyak lagi. Istilah dalam bahasa Inggris “permainan bahasa” adalah *language games*.

Berdasarkan *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) (2001: 698, 88) bentuk *permainan* dijelaskan, “1. Sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipergunakan; 2. ...; 3. ...) Sedangkan pengertian bahasa dijelaskan, “Sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri; 2. ... “ (Kridalaksana, 2001: 21)

Permasalahan pengertian bahasa dalam sebuah sumber dijabarkan menjadi 11 item. Dua di antara item adalah: bahasa bersifat unik, dan bahasa bersifat produktif (Kentjono (Ed.), 1982: 2-4). Dari sifat unik dan sifat produktif, akhirnya mampu memunculkan bentuk “permainan bahasa”.

Bertolak dari paparan di atas, akhirnya dapat dijelaskan pengertian “permainan bahasa” yaitu: suatu bentuk seni unik permainan berkomunikasi massa, dengan bahasa sebagai, yang dikemas secara majas, dan yang bersifat (dan/atau berciri) konotatif, reflektif, emotif, afektif, dan ikonik. Sajian di bawah diberikan contoh macam bentuk “permainan bahasa”.

1. Kelompok bentuk yang (relatif) berstruktur/berpola, terdiri atas:
 - a. penggunaan bentuk peribahasa, contoh:
 - (1) Sedia payung sebelum hujan.
 - (2) Tong kosong berbunyi nyaring (Chaniago dan Arief Budiman, 2003).
 - b. penggunaan bentuk idiom, contoh:
 - (3) *Si jago merah* melalap ludes bangunan pasar.
 - (4) *Meja hijau* selalu menunggu bagi siapa saja yang melakukan tindak korupsi.
 - c. Penggunaan bentuk gaya bahasa, contoh:
 - (5) Pemuda dan pemudi adalah *bunga bangsa*.
 - (6) Dia sudah lama tidak menampakkan *batang hidungnya*. (Keraf, 1981: 99-121).
2. Kelompok bentuk yang relatif tidak jelas struktur/polanya, contoh:
 - (7) 100 m sate kambing muda.
 - (8) Yang kencing di sini harap disiram.
3. Kelompok bentuk pelecehan dan/atau pelesetan, contoh:
 - (9) Awas jangan mau menjadi *bupati* (*buka paha tinggi-tinggi*).
 - (10) Banyak wanita yang menjadi *AKBP* (*Atas Kerudung, Bawah Prasmanan*).
4. Kelompok bentuk permainan unsur bunyi, contoh:
 - (11) Patah hati tidak jadi apa, patah kaki tidak bisa bergaya.
 - (12) Atas brukut, bawah semrawut.
5. Kelompok bentuk abreviasi, contoh:
 - (13) Beliau memang anggota *DPR* (*Dewan Perwakilan Rakyat*).
 - (14) Jika sakit, berobatlah ke *Puskesmas* (*Pusat Kesehatan Masyarakat*).
6. Kelompok bentuk gabungan antara (bentuk) kata dengan (simbol) angka/huruf lain, contoh:
 - (15) Se x x kita ber-2 1-7- an (Sekali-kali kita berdua satu tujuan).
 - (16) Ibu Ani berjualan ben س (Ibu Ani berjualan bensin).

Siapa itu Pencipta “Permainan Bahasa”

Pencipta “permainan bahasa” berpulang kepada keberadaan pihak penutur. Sebab keberadaan bahasa beribara `ada di genggamannya jari-jemari tangan penutur`, sehingga bahasa dapat “dipermainkan” sesuai dengan kemampuan dan tujuan yang hendak dicapai.

Keberadaan bahasa sebagai alat (komunikasi) berbeda dengan alat yang lain, misalnya palu. Palu saat digunakan, siapa pun penggunanya, pastilah berlaku sama, yaitu pada tangkai palu dijadikan tumpuhan pegangan, dan kepala palu yang dipukulkan ke objek sasaran. Dengan demikian fakta pemakaian tersebut tidak mungkin diubah. Kenyataan tersebut ternyata sangat berbeda dengan bahasa sebagai alat (komunikasi).

Fakta penggunaan bahasa “dipermainkan” penutur berlaku wajar. Sebab persoalan “mempermainkan” bahasa dapat melalui: unsur bunyi (fonologi), unsur bentuk (morfologi, sintaksis) maupun unsur arti (semantik). Sebab bahasa terdiri atas dua lapis 1. bunyi, dan 2. bentuk (Ramlan, 1981: 25).

Dalam buku *Teori-teori Komunikasi: Perspektif Mekanistik, Psikologis, Interaksional, dan Pragmatis* (Rakhmat (Ed.), 1978: 183) dijumpai adanya istilah `jaringan komunikasi`, yang berkaitan dengan unsur: *setting*, struktur kelompok, fokus saluran, dan saluran yang dimanfaatkan individu dalam berkomunikasi.

Dari permasalahan tersebut ternyata pihak komunikator dengan pihak komunikan berlaku sama, yaitunya sama-sama terkondisi dan berpeluang menyampaikan ide sejalan dengan keempat unsur tersebut, sehingga mereka saling dapat menyesuaikan diri demi tersampainya isi pesan.

Sejalan dengan `jaringan komunikasi`, dalam sumber berjudul *Retorika, Terampil Berpidato, Berdiskusi, Berargumentasi, Bernegosiasi* (Hendrikus, 1991: 42) dijelaskan adanya faktor-faktor efektifitas komunikasi, yaitu mencakup: komunikator, pesan, medium, dan resipien. Dengan demikian berkomunikasi massa berlaku konsep bahwa keberadaan pihak komunikator (O1) dan pihak komunikan (O2) mempunyai peranan dalam penyampaian ide yang dikemas dalam bahasa (sebagai alat). Apakah akan dikemas secara lugas atau majas.

Bertolak dari sajian beberapa pendapat di atas, maka sangat beralasan jika yang melatarbelakangi terjadinya berkomunikasi, baik ragam lisan maupun terlebih dalam

ragam tulis, akibat dari pihak komunikator (O1) terkondisi pada faktor kepentingan yang bersifat tendensius. Yaitu terkondisi:1. demi kepentingan `maksud dan/atau tujuan`, 2. adanya `ketidakberpihakan`, dan 3. keinginan untuk `diperhitungkan`.

Akibat pihak komunikator ((O2) penutur) terkondisi sifat tendensius, maka sangat gayut jika penentuan jawab atas pertanyaan, `siapa itu pencipta “permainan bahasa”` dengan *speaking*. Sebab ke delapan unsur teknik (akronim) *speaking* dapat dipenuhi oleh ketiga

semua penutur bahasa Indonesia, terlepas dari latar belakang apa pun, hanya demi tersampainya isi pesan, baik yang bersifat individual maupun isi pesan atas nama kelompok/lembaga – berkemampuan menciptakan bentuk “permainan bahasa”. Dengan demikian setiap individu penutur bahasa Indonesia berpotensi menciptakan bentuk “permainan bahasa”, sebab keberadaan bahasa (Indonesia) memang berpotensi untuk “dipermainkan”, sesuai dengan tujuan dan kadar kemampuan penutur.

Bukti bahwa ketiga faktor tendensius dikatakan sebagai penyebab terciptanya bentuk “permainan bahasa” atas dasar unsur/faktor tendensius dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Siapa pun yang disebut sebagai pihak penutur (O1, komunikator) saat berkomunikasi pasti mempunyai `maksud dan/atau tujuan` demi tersampainya isi pesan. Adapun salah satu cara penyampaiannya dapat dikemas dalam bentuk majas demi pemenuhan nilai seni unik berkomunikasi. Meskipun fungsi utama dan terutama bahasa dalam komunikasi adalah alat pengungkap realitas.
2. Akibat demi nilai seni komunikasi, akhirnya penutur (O1, komunikator) sanggup melakukan sikap `ketidakberpihakan` atas kaidah bertata bahasa yang terkesan mengekang dan bersifat normatif. Sebab semua penutur bahasa (Indonesia) tergolong terpelajar yang: paham, sadar, dan taat untuk berbahasa Indonesia dengan `baik dan benar`.
3. Akibat dari unsur tendensius 1 dan 2, akhirnya pihak penutur (O1, komunikator) memposisikan diri tampil beda agar `diperhitungkan` oleh pihak penutur (O2, komunikan). Sebagai bukti reaksi nyata – secara langsung atau tidak -- atas ketidakberpihakan terhadap kaidah yang sarat norma.

Penutup

Kemunculan bentuk “permainan bahasa” dalam komunikasi, demi tersampainya isi pesan, sudah semestinya jika digolongkan sebagai upaya komunikasi yang wajar, sebab keberadaan “permainan bahasa” juga bersifat strategis dan fungsional.

Keberadaan siapa saja, termasuk yang disebut penutur bahasa, sudah selayaknya dapat digolongkan sebagai kreator saat berkomunikasi, sebab persoalan kreasi tidak selalu berujung pada seni: lukis, tari, dll. tapi dapat juga merambah ke seni komunikasi. Dengan demikian sudah selayaknya jika keberadaan bentuk “permainan bahasa” disejajarkan dengan bentuk komunikasi pada umumnya. Harapan selalu ada, semoga permasalahan dalam artikel ini, meskipun sedikit, memiliki nilai manfaat bagi pembaca.

Daftar Pustaka

- Austin, J.L. 1955. *How to Do Things with Words*. Harvard University Oxford University Press.
- Chiniago, Nur Arifin dan Arief Budiman. 2003. *Kamus Lengkap Peribahasa untuk SMP, SMA, dan Umum*. Bandung: CV Pustaka Grafika.
- Hendrikus, Dori Wuwur. 1991. *Retorika Terampil Berpidato, Berdiskusi, Berargumentasi, Bernegosiasi*. Yogyakarta Kanisius.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2001. Jakarta Balai Pustaka.
- Kentjono, Djoko (Ed.). 1982. *Dasar-dasar Linguistik Umum*. Jakarta Fak. Sastra UI.
- Keraf, Gorys. 1981. *Diksi dan Gaya Bahasa: Komposisi Lanjutan 1*. Jakarta Nusa Indah.
- Kridalaksana, Harimurti. 2001. *Kamus Linguistik*. Jakarta PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nababan, P.W.J. 1985. *Sosiolinguistik Suatu Pengantar*. Jakarta PT Gramedia.
- Panggabean, Maruli (Ed.). 1981. *Bahasa, Pengaruh, dan Peranannya*. Jakarta PT Gramedia.
- Parera, Jos Daniel. 1987. *Belajar Mengemukakan Pendapat*. Jakarta Erlangga.
- Rakhmat, Jalaludin (Ed.). 1991. *Teori-teori Komunikasi*. Bandung Remaja Rosdakarya.

- Ramlan, M. 1981. *Sintaksis*. Yogyakarta Kanisius.
- Setyadi, Ary. 2016. “Macam Perilaku Berbudaya dalam “Permainan Bahasa””. Makalah. Fak. Ilmu Budaya, Semarang.
- Sudaryanto. 1982. *Metode Linguistik: Kedudukannya, Aneka Jenisnya, dan Faktor Penentu Wujudnya*. Yogyakarta Fak. Sastra UGM.
1985. *Pemanfaatan Potensi Bahasa*. Yogyakarta: Kanisius.
2014. *Menguak Tiga Faset Kehidupan Bahasa: Fungsi Hakikinya, Pengelola Ilmunya, Kesalingterikatannya dengan Budaya*. Yogyakarta: SanataDharma Universitas Press.
- Suwito. 1985. *Sosiolinguistik Pengantar Awal*. Surakarta Henary Offset.
- Wijana, I Dewa Putu. 2015. “Identifikasi Konflik Ancaman Disintegrasi Melalui Gejala Kebahasaan Studi Kasus Humor Etnis Indonesia”. Makalah Seminar Politik Bahasa, 3-6 Juni, Jakarta.
- Wittgenstein, Ludwig. 1969. *Philosophical Investigations*. The Macmillon Company.