



PERMAINAN BAHASA DALAM BAHASA JAWA SEBAGAI WAHANA KRITIK SOSIAL

Margareta Oktaviani Putri✉

Jurusan Bahasa Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima April 2014

Disetujui Mei 2014

Dipublikasikan Juni 2014

Keywords:

language play, javanese language, social critic.

Abstrak

Permainan bahasa merupakan hasil olahan rasa para penciptanya mengenai hal-hal tertentu. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsi bentuk permainan bahasa yang dimanfaatkan sebagai wahana kritik sosial dan mendeskripsi fungsi masing-masing permainan bahasa yang dimanfaatkan sebagai wahana kritik sosial. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan teoretis dan metodologis. Pendekatan teoretis dalam penelitian ini adalah pendekatan sosiopragmatis, sedangkan pendekatan metodologis dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian permainan bahasa dalam bahasa Jawa sebagai wahana kritik sosial adalah sebagai berikut. 1) Bentuk permainan bahasa dalam bahasa Jawa sebagai wahana kritik sosial meliputi bentuk abreviasi atau singkatan, akronim, permainan bunyi, dan antonimi. 2) Fungsi permainan bahasa dalam bahasa Jawa sebagai wahana kritik sosial meliputi fungsi mengkritik, mengejek, memerintah, peringatan, sindiran, menyampaikan informasi, menghibur, dan mengungkapkan perasaan. Saran yang dapat diberikan yaitu pembahasan mengenai permainan bahasa dalam bahasa Jawa sebagai wahana kritik sosial dapat dilakukan lebih mendalam lagi. Oleh karena itu, diharapkan adanya peneliti lain untuk meneliti mengenai permainan bahasa dalam bahasa Jawa sebagai wahana kritik sosial pada berbagai aspek.

Abstract

Language play is the manner of speaker about certain cases. the research is aimed to describe the form of language play and the function of language play that used to social critics. The approach that is used is theoretical and methodological approach. The theoretical approach that is used is sociopragmatic approach, while the methodological approach is descriptive qualitative approach. The result of the research shows that 1) the form of language play in Javanese language as social critics cover by abbreviation or singkatan, acronym, sound play, and antonym 2) the function of language play in Javanese language is to social critics cover by criticizing, derisiving, reigning, commemoration, satire, giving information, amusing, and giving expression. The suggestion is the research of language play as social critic can be doing deeper. Because of that, hoped another researcher research about language play in Javanese language as social critic in many aspects.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B8 Lantai 1 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: jawa@unnes.ac.id.

PENDAHULUAN

Permainan bahasa adalah pengolahan bahasa untuk memunculkan efek berbeda pada suatu konteks kata, frasa, atau pun kalimat. Permainan bahasa muncul sebagai hasil olahan rasa dan pemikiran beberapa orang yang kemudian merebak ke kalangan masyarakat luas. Penciptaan permainan bahasa ini didasarkan pada suatu nasihat atau sekadar sebuah informasi mengenai suatu bahasa yang terkandung di dalamnya. Penciptaan permainan bahasa ini bertujuan agar suatu ujaran mudah diingat oleh para pendengar. Untuk membantu para penikmat permainan bahasa, pencipta permainan bahasa dituntut kreatif membuat permainan bahasa dalam bentuk yang menarik.

Permainan bahasa dalam bahasa Jawa banyak ditemukan di kalangan masyarakat. Masyarakat Jawa sering menggunakan permainan bahasa dalam ujaran sehari-hari. Untuk mengetahui lebih jelas mengenai permainan bahasa yang ditemukan dalam bahasa Jawa, dapat dilihat dari contoh percakapan berikut.

Konteks : Reno dan Yana sedang membicarakan permasalahan yang mereka hadapi.

Reno : ... "Oalah.. *telmi tenan pancen kowe iki. Ora ngerti gajah*

diblangkoni? Isa khotbah nanging ora isa nglakoni! Isa ngandhani kon move on, kowe dewe ra isa.

... 'Oalah. Bodoh sekali kamu ini. Bisa berkhotbah tetapi tidak bisa melakukan. Bisa mengajari bangkit, tetapi kamu sendiri tidak bisa.

(data 31)

Berdasarkan contoh percakapan di atas, dapat dilihat bahwa terdapat permainan bahasa dalam ujaran sehari-hari di kalangan masyarakat Jawa. Permainan bahasa pada percakapan di atas diungkapkan oleh Reno. Reno mengungkapkan permainan bahasa yang diwujudkan dalam dua kata yaitu *gajah diblangkoni* dan *telmi*.

Permainan bahasa dalam bahasa Jawa sebagai ujaran sehari-hari dipergunakan masyarakat sebagai wahana kritik sosial. Permainan bahasa dalam bahasa Jawa sebagai wahana kritik sosial merupakan kajian menarik untuk diteliti. Rumusan masalah yang dalam penelitian ini adalah bagaimanakah bentuk dan fungsi permainan bahasa dalam bahasa Jawa yang dimanfaatkan sebagai wahana kritik sosial? Penelitian ini bertujuan mendeskripsi bentuk dan fungsi permainan bahasa dalam bahasa Jawa sebagai wahana kritik sosial.

Penggunaan permainan bahasa yang sekilas seperti humor ini bertujuan untuk membalut sebuah pernyataan tanpa harus diungkapkan secara terang-terangan. Permainan bahasa bahwa permainan bahasa adalah bentuk penggunaan bahasa yang tidak semestinya yang di dalamnya mengandung berbagai penyimpangan, seperti penyimpangan fonologis, gramatikal, kekacauan hubungan bentuk dan makna, dan bermacam-macam pelanggaran yang bersifat pragmatis yang dimaksudkan untuk mencapai bermacam-macam tujuan seperti melucu, mengkritik, menasihati, melarang, dan berbagai tujuan lain yang seringkali tidak mudah diidentifikasi (Wijana 2010:248).

Wijana (2004:249) bahwa wacana dan teks permainan bahasa mengandung manipulasi-manipulasi linguistik di dalam berbagai tataran kebahasaan. Adapun Wijana mengklasifikasikan permainan bahasa ke dalam dua jenis permainan bahasa, yakni jenis permainan bahasa berdasarkan isi dan bahasa yang digunakan dalam permainan bahasa. Permainan bahasa berdasarkan bahan permainan atau isi terbagi atas dua jenis permainan bahasa, yaitu permainan bahasa non-verbal dan verbal. Wijana (2011:60) mengungkapkan dua jenis permainan bahasa berdasar bahasa yang digunakan, yaitu Permainan intrabahasa (*Intralingual pun*) dan Permainan Antarbahasa (*Interlingual pun*). Permainan Intrabahasa merupakan jenis permainan bahasa yang terjadi dalam satu bahasa dengan berbagai variasinya (dialek, ragam, dan sebagainya). Permainan antarbahasa adalah jenis permainan bahasa yang

terjadi antara bahasa yang satu dengan bahasa yang lain. Permainan bahasa jenis ini bisa terjadi pada bahasa daerah dengan bahasa daerah dengan bahasa daerah, bahasa daerah dengan bahasa Indonesia, serta bahasa Indonesia dengan bahasa asing.

Pemanfaatan permainan bahasa pun disesuaikan dengan fungsi dari permainan bahasa itu sendiri. Supardo dalam Safitri (2013:2) mengungkapkan fungsi-fungsi permainan bahasa, yaitu fungsi humor, kreatif, estetik, eufemisme, komunikatif, dan kritik sosial. Permainan bahasa memiliki berbagai macam bentuk. Permainan bahasa merupakan wujud penggunaan bahasa yang berbeda. Permainan bahasa ini cenderung menyimpang dari formula aslinya. Penggunaan formula yang berbeda pada permainan bahasa dipengaruhi oleh unsur-unsur yang digunakan dalam permainan bahasa. Menurut Wijana (2000:3) permainan bahasa memanfaatkan unsur-unsur berupa angka, bilangan, dan huruf.

Banyak bentuk permainan bahasa yang berkembang di masing-masing *genre* permainan bahasa. Wijana (2004) mengungkap bentuk pemanfaatan aspek kebahasaan sebagai permainan bahasa, yaitu permainan ortografis, fonologis, ketaksamaan, metonimi, akronim, abreviasi atau singkatan, kata ulang, nama, teka-teki, dan antonimi. Karena banyaknya bentuk permainan bahasa, teori yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada teori pembentukan permainan bahasa pada beberapa bentuk saja seperti yang diungkapkan oleh Wijana (2004), yaitu abreviasi atau singkatan, akronim, permainan bunyi, dan antonimi.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan teoretis dan metodologis. Pendekatan teoretis dalam penelitian ini adalah pendekatan sosiopragmatis, sedangkan pendekatan metodologis dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini adalah permainan bahasa dalam bahasa Jawa sebagai wahana kritik sosial yang diduga dimanfaatkan

masyarakat. Data diambil dari sumber lisan dan tulisan.

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan teknik simak yang dilanjutkan dengan teknik catat di kartu data. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik pragmatik untuk menentukan bentuk dan fungsi permainan bahasa dalam bahasa Jawa yang dimanfaatkan sebagai wahana kritik sosial. Pemaparan hasil analisis data menggunakan teknik informal.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini bentuk dan fungsi permainan bahasa yang dimanfaatkan oleh masyarakat, utamanya sebagai wahana kritik sosial.

Bentuk Permainan Bahasa dalam Bahasa Jawa

Bentuk-bentuk permainan bahasa dalam bahasa Jawa yang dimanfaatkan sebagai wahana kritik sosial ini sendiri berkaitan dengan bentuk (1) abreviasi atau singkatan, (2) akronim, (3) permainan bunyi, dan (4) antonimi.

Abreviasi atau Singkatan

Abreviasi atau singkatan ini juga banyak dipilih oleh pencipta permainan bahasa karena dianggap mudah dalam pembentukannya dan mudah pula dipahami masyarakat secara luas.

1. Abreviasi Huruf

Abreviasi huruf adalah abreviasi yang dibentuk melalui huruf pada beberapa kata.

Abreviasi Huruf Lafal Per Huruf

Permainan bahasa yang dengan cara abreviasi huruf lafal per huruf merupakan permainan bahasa yang cara pengucapan atau pembacaannya dilakukan dengan cara membaca huruf per huruf di dalamnya. Permainan bahasa abreviasi huruf lafal per huruf adalah sebagai berikut.

Konteks : Bapak dan ibu sedang membicarakan anaknya yang selalu pulang malam

Bapak : “*Ya biasa ah cah saiki. Nek durung balik bengi dak durung marem a? Cah ABG!*”

‘Ya biasa lah anak sekarang. Kalau belum pulang malam ya

belum puas kan? Anak ABG!’

Ibu : “*ABG ah! Anak Bakul Gedhang ya iya! Ra modal ae tek paling.*

Malem minggu jek kon nyangoni.”

‘Anak tukang pisang ya iya! Tidak modal saja kok.

Malam minggu saja masih meminta uang saku.’

...

(data 01)

Permainan bahasa *ABG* adalah bentuk permainan bahasa berupa abreviasi atau singkatan. *ABG* memiliki kepanjangan *Anak Bakul Gedhang* yang berarti anak tukang pisang. Permainan bahasa *ABG* ini dibentuk dengan cara mengambil satu huruf pada setiap kata seperti berikut.

<u><i>A</i></u> <i>nak</i> = <i>A</i>	}	<i>ABG</i> – [<i>A</i>] [<i>Be</i>] [<i>Ge</i>]
<u><i>B</i></u> <i>akul</i> = <i>B</i>		
<u><i>G</i></u> <i>edhang</i> = <i>G</i>		

Permainan bahasa *ABG* terdiri atas huruf *A*, *B*, dan *G*. Huruf *A* berasal dari huruf pertama kata *Anak*, *B* berasal dari huruf pertama kata *Bakul*, dan *G* dari huruf pertama kata *Gedhang*.

Abreviasi Huruf Lafal Kata Biasa

Permainan bahasa dengan abreviasi huruf lafal kata biasa adalah permainan bahasa yang dibentuk melalui cara abreviasi atau singkatan dengan mengambil huruf pertama pada beberapa kata. Bentuk permainan bahasa abreviasi huruf lafal kata biasa ini adalah sebagai berikut.

<u><i>O</i></u> <i>rganisasi</i> = <i>O</i>	}	<i>OBLO</i> [<i>oblo</i>]
<u><i>B</i></u> <i>ocah</i> = <i>B</i>		
<u><i>L</i></u> <i>ali</i> = <i>L</i>		
<u><i>O</i></u> <i>mah</i> = <i>O</i>		

(data 04)

Permainan bahasa *OBLO* memiliki kepanjangan *Organisasi Bocah Lali Omah*. Pembentukannya dengan cara menggabungkan huruf *O* pertama yang berasal dari kata *Organisasi*, *B* yang berasal dari kata *Bocah*, *L* dari kata *Lali*, dan *O* yang kedua dari kata *Omah*. Masyarakat umum biasa mengungkapkan permainan bahasa *OBLO* dengan cara mengucapkannya seperti kata biasa.

Abreviasi Angka dan Huruf

Permainan bahasa yang terbentuk dengan cara abreviasi jenis ini dibentuk dengan kombinasi huruf dan angka. Permainan bahasa dengan abreviasi angka huruf adalah sebagai berikut.

Konteks : Rina sedang mengomentari anaknya yang pemalas

... “*Bocah kok isine 3T. Mbok ya ngadeg! Nyapu latar sing reget kae dak ya isa!*”

... “Orang kok santai-santai saja. Coba berdiri! Menyapu halaman kan bisa!”

(data 11)

Pada konteks di atas, terdapat permainan bahasa *3T*. *3T* merupakan permainan bahasa yang memiliki kepanjangan *Thengak-thenguk Thok* yang berarti santai-santai saja atau bisa dikatakan bermalas-malasan. Permainan bahasa ini merupakan permainan bahasa yang memanfaatkan unsur angka dan huruf yang kemudian dikombinasikan. Pembentukan permainan bahasa *3T* adalah sebagai berikut.

<u><i>T</i></u> <i>hengak</i> = <i>T</i>	}	<i>TTT</i> = <i>3T</i> [tiga] [<i>Te</i>]
<u><i>T</i></u> <i>henguk</i> = <i>T</i>		
<u><i>T</i></u> <i>hok</i> = <i>T</i>		

Permainan bahasa *3T* merupakan permainan bahasa yang terbentuk dari kata ulang *thengak-thenguk* dan *thok*. Pembentukan permainan bahasa *3T* dilakukan dengan cara mengombinasikan angka 3 dan huruf

Akronim

Akronim adalah kependekan yang berupa gabungan huruf atau suku kata atau bagian lain yang dilafalkan sebagai kata yang wajar. Bentuk akronim ini juga banyak dimanfaatkan oleh para

pencipta permainan bahasa untuk membentuk suatu permainan bahasa.

1. Akronim Awal dan Awal

Permainan bahasa yang dibentuk dengan cara akronim awal dan awal merupakan permainan bahasa yang pembentukannya dengan mengambil suku kata atau bagian awal beberapa kata yang membentuknya. Permainan bahasa yang terbentuk dengan akronim awal awal adalah sebagai berikut.

Konteks : Yefta berbicara kepada kakaknya yang merasa cantik.

... "Raimu kuwi ta! **Ratu!** Rai tuwa!"
 ... "Wajahmu itu! Wajah tua!"
 (data 16)

Permainan bahasa ratu ini tidak lepas dari proses pembentukannya yang kreatif. Pembentukan permainan bahasa ratu adalah sebagai berikut.

Rai = Ra } Ratu
Tuwa = Tu }

Permainan bahasa *ratu* merupakan permainan bahasa yang terbentuk oleh suku kata *ra* dan *tu*. Suku kata *ra* merupakan suku kata awal dari kata *rai* yang merupakan kata pertama. Suku kata *tu* yang merupakan suku kata awal berasal dari kata *tuwa* yang merupakan kata kedua.

2. Akronim Awal dan Tengah

Permainan bahasa yang dibentuk dengan cara akronim awal dan tengah adalah permainan bahasa yang dibentuk dengan mengombinasikan suku kata atau bagian awal kata awal dan suku kata atau bagian tengah kata lainnya. Permainan bahasa dengan pembentukan akronim awal tengah adalah seperti berikut.

Konteks : Yuli dan Devi sedang membicarakan tentang soal ujian yang baru dikerjakan Devi.

Yuli : "Ujiane gampang a? Isa nggarap kabeh apa ra?"

'Ujiannya mudah kan? Bisa mengerjakan semua tidak?'

Devi : "Apa! Soale **marmos** kabeh! Sing tak sinauni ra ana sing metu blas."

'Apa! Soalnya bikin emosi semua! Yang kupelajari tidak ada yang keluar sama sekali.'
 (data 24)

Pada konteks (24) di atas, terdapat permainan bahasa *marmos* yang diucapkan oleh Devi. Permainan bahasa *marmos* memiliki kepanjangan *marai emosi* yang berarti membuat marah. Adapun permainan bahasa ini sendiri memiliki proses pembentukan sebagai berikut.

Marai } Marmos
Emosi }

Permainan bahasa *marmos* merupakan permainan bahasa yang terbentuk oleh kata *marai* dan *emosi*. Permainan bahasa ini dibentuk dengan cara akronim awal dan tengah. *Mar* merupakan bagian awal dari kata *marai* yang adalah kata pertama, sedangkan *mos* merupakan bagian tengah kata *emosi* yang adalah kata kedua pada komponen pembentuk permainan bahasa ini. Selain pembentukan tersebut, permainan bahasa *marmos* dibentuk dengan cara perpaduan antar bahasa. Permainan bahasa *marmos* merupakan permainan bahasa yang merupakan kombinasi antara bahasa Jawa dan bahasa Indonesia. Kata *marai* dalam kepanjangan permainan bahasa *marmos* merupakan kata yang diambil dari bahasa Jawa yang berarti membuat dan kata *emosi* diambil dari bahasa Indonesia. Kedua kata ini kemudian disandingkan karena kedua kata ini lekat dengan masyarakat dan sering digunakan.

3. Akronim Awal dan Akhir

Permainan bahasa dengan cara akronim awal dan akhir adalah permainan bahasa yang dibentuk dengan cara mengombinasikan suku kata atau bagian awal pada kata awal dan suku kata atau bagian akhir kata yang lain. Permainan bahasa dengan pembentukan akronim awal akhir adalah sebagai berikut.

Konteks : Devi dan Eriza sedang membicarakan tentang permasalahan di kos

...
Devi : “Kowe ku ncen **lugune** pol ok, Za.”

‘Kamu itu memang lucu juga aneh kok, Za.’

Eriza : “Iya ah lucu tur wagu.”

‘Iya ah. Lucu juga aneh.’

(data 23)

Pada percakapan (data 23) terdapat permainan bahasa *lugu*. Permainan bahasa lugu merupakan permainan bahasa yang memiliki kepanjangan *lucu tur wagu* yang bermakna lucu juga aneh. Sebagai permainan bahasa dengan bentuk akronim awal dan akhir, pembentukan permainan bahasa *lugu* adalah sebagai berikut.

<u>Lucu</u>	}	Lugu
<u>Tur</u>		
<u>Wagu</u>		

Permainan bahasa lugu dibentuk oleh kata *lucu*, *tur*, dan *wagu*. Pembentukan permainan bahasa ini dilakukan dengan cara mengombinasikan suku kata *lu* yang merupakan suku kata awal yang berasal dari *lucu* sebagai kata pertama dan suku kata *gu* yang merupakan suku kata akhir pada kata *wagu* yang merupakan kata kedua pembentuk permainan bahasa ini. Kedua suku kata yang merupakan komponen permainan bahasa *lugu* tersebut kemudian dikombinasikan menjadi sebuah permainan bahasa yang sama dengan kata yang dianggap wajar, yaitu *lugu*. Pembentukan lain pada permainan bahasa *lugu* adalah dengan cara melepaskan kata *tur* yang terdapat di antara kata *lucu* dan *wagu*.

4. Akronim Tengah dan Akhir

Permainan bahasa yang dibentuk dengan cara akronim tengah dan akhir adalah permainan bahasa yang didasarkan pada kombinasi suku kata atau bagian tengah kata awal dan suku kata atau bagian akhir kata lainnya. Berikut ini permainan bahasa yang dibentuk dengan akronim tengah akhir.

Konteks : Aziz, Nihla, dan Okta sedang berbincang-bincang mengenai salah satu mahasiswa

... “**Kalem** ah! Dikapak-kapakna gelem!”

... ‘Diapa-apain mau!’

(data 22)

Pada data (22) terdapat permainan bahasa *kalem*. Permainan bahasa *kalem* memiliki kepanjangan *dikapak-kapakna gelem* yang berarti diapa-apain mau. Adapun pembentukan permainan bahasa *kalem* adalah seperti berikut.

<u>Dika</u>	}	<i>pak-kapakna</i>
<u>Gelem</u>		<i>kalem</i>

Permainan bahasa *kalem* merupakan permainan bahasa yang dibentuk dengan akronim awal dan tengah. Permainan bahasa ini terbentuk oleh suku kata *ka* dan *lem* yang berasal dari kata *dikapak-kapakna* dan kata *gelem*. Suku kata *ka* berasal dari bagian tengah kata ulang *dikapak-kapakna* yang merupakan komponen pertama sedangkan suku kata *lem* berasal dari bagian akhir kata *gelem* yang merupakan komponen kedua pembentuk permainan bahasa ini. Kedua suku kata tersebut kemudian dikombinasikan menjadi sebuah permainan bahasa yang memiliki makna berbeda dari sebuah kata yang bentuk dan wujudnya sama, yaitu *kalem*.

5. Akronim Akhir dan Akhir

Akronim akhir dan akhir adalah salah satu cara untuk membentuk sebuah permainan bahasa. Permainan bahasa dengan cara ini dibentuk dengan mengombinasikan bagian akhir pada kata pertama dan bagian akhir pada kata lainnya. Pembentukan dengan akronim akhir akhir ini terdapat pada permainan bahasa sebagai berikut.

Konteks : Rina sedang berbincang mengenai anaknya yang memakai baju yang hampir tidak ganti beberapa hari.

... “Dekne kan keturunanane **mbah ringgo**. Klambi bar dikumbah, garing, terus dinggo.”

... “Dia kan memang seperti itu. Baju habis dicuci, kering, lalu dipakai.”

(data 26)

Pada konteks di atas, terdapat permainan bahasa *mbah ringgo*. Permainan bahasa *mbah ringgo* memiliki kepanjangan *kumbah*, *garing*, *anggo*. Permainan bahasa ini terbentuk dengan cara akronim akhir dan akhir seperti berikut.

Kumbah
Garing
Anggo } *mbahringgo*

Permainan bahasa *mbah ringgo* merupakan permainan bahasa dengan bentuk akronim akhir dan akhir. Permainan bahasa *mbah ringgo* berasal dari tiga kata pembentuknya, yaitu *kumbah*, *garing*, dan *anggo*. Untuk membentuk permainan bahasa *mbah ringgo*, pencipta permainan bahasa ini menggunakan bagian akhir pada kata-kata tersebut yang kemudian dikombinasikan. Bagian-bagian kata tersebut adalah *mbah* yang merupakan bagian akhir dari kata pertama, yaitu *kumbah*, *ring* yang merupakan bagian akhir dari kata *garing* yang merupakan kata kedua, dan *go* yang merupakan bagian akhir dari kata *anggo* yang adalah kata ketiga komponen pembentuk permainan bahasa *mbahringgo*. Bagian-bagian kata tersebut kemudian disandingkan menjadi sebuah permainan bahasa, yaitu *mbah ringgo*.

Permainan Bunyi

Dalam permainan bahasa, terdapat dua bentuk permainan bunyi. Bentuk permainan bunyi pada permainan bahasa adalah permainan kesamaan bunyi dan bunyi asli. Berikut ini bentuk permainan bahasa yang memanfaatkan permainan bunyi.

1. Permainan Kesamaan Bunyi

Bentuk-bentuk permainan bahasa dengan pemanfaatan permainan kesamaan bunyi adalah sebagai berikut.

a. Permainan Kesamaan Bunyi Adopsi

Permainan bahasa dengan cara kesamaan bunyi adopsi adalah permainan bahasa yang dibentuk dengan cara mencari bunyi yang sama pada kata yang membentuknya, dan kemudian

mengadopsi bunyi tersebut ke dalam kata yang lain yang memiliki bunyi yang sama. Permainan bahasa dengan bentuk kesamaan bunyi adopsi adalah sebagai berikut.

Konteks : Reno dan Yana sedang membicarakan permasalahan yang mereka hadapi

... “Oalah.. telmi tenan pancen kowe iki. Ora ngerti gajah diblangkoni? Isa khotbah nanging ora isa nglakoni! Isa ngandhani kon move on, kowe dewe ra isa.

... ‘Oalah. Bodoh sekali kamu ini. Bisa berkhotbah tetapi tidak bisa melakukan. Bisa mengajari untuk bangkit, tetapi kamu sendiri tidak bisa.

(data 31)

Pada konteks (31) tersebut terdapat permainan bahasa *gajah diblangkoni*. Pembentukan permainan bahasa *gajah diblangkoni* adalah sebagai berikut.

Isa
Khotbah
Nanging
Ora
Isa
Nglakoni } Gajah Diblangkoni

Sebagai suatu fokus pengertian pada permainan bahasa *gajah diblangkoni*, kata *khotbah* dan kata *nglakoni* diambil bunyinya. Bunyi *ah* pada kata *khotbah* dan bunyi *koni* pada kata *nglakoni*. Setelah mengambil bunyi, kemudian dicari kata yang menarik yang memiliki bunyi yang sama. Kata *gajah* dianggap bisa mewakili bunyi *ah* dan kata *diblangkoni* mewakili bunyi *koni*. Pembentukan permainan bahasa ini juga dilakukan dengan melepasakan sebagian unsur dalam kalimat.

b. Permainan Kesamaan Bunyi Dipadukan

Permainan bahasa dalam bahasa Jawa yang memanfaatkan bunyi amatlah terbatas. Dalam permainan bahasa dengan cara permainan kesamaan bunyi yang disamakan, ditemukan sebuah permainan bahasa *ngebut benjut* (data 33).

Ngebut

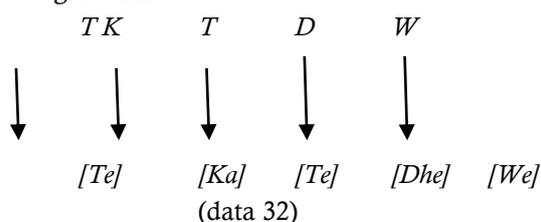
Benjut

(data 33)

Permainan bahasa *ngebut benjut* merupakan permainan bahasa dengan bentuk permainan bunyi. Kedua kata dalam permainan bahasa ini mengandung bunyi [ut]. Bunyi [ut] yang pertama terdapat pada kata *ngebut* dan bunyi [ut] yang kedua terdapat pada kata *benjut*. Kedua kata ini dikombinasikan untuk menjadikan sebuah kepaduan bunyi dari permainan bahasa tersebut.

Permainan Bunyi Asli

Permainan bunyi asli merupakan salah satu bentuk permainan bahasa yang terbentuk oleh bunyi asli huruf-huruf yang membentuknya. Permainan bunyi asli pada permainan bahasa dalam bahasa Jawa adalah sebagai berikut.



Permainan bahasa *TKTDW* ini bersumber dari pelafalan huruf-huruf yang membentuknya yaitu huruf konsonan *T*, *K*, *T*, *D*, dan *W*. *T* dilafalkan [te], *K* dilafalkan [ka], *T* dilafalkan [te], *D* dilafalkan [dhe], dan *W* dilafalkan [we]. Ketika huruf-huruf ini digabungkan kemudian membentuk suatu permainan bahasa yang bermakna. Bunyi-bunyi tersebut berusaha membentuk sebuah kata yang dibaca tekade dhewe. Permainan bahasa *TKTDW* adalah permainan bahasa yang memanfaatkan aspek bunyi bukan tulisan, sehingga penulisan penjabaran permainan bahasa ini melalui tulisan tidaklah sama.

Antonimi

Antonim merupakan lawan kata. Lawan kata berhubungan dengan lawan makna pada suatu kata. Antonimi juga merupakan bagian dari permainan bahasa.. Permainan bahasa yang

berbentuk antonimi terlihat pada contoh tuturan di bawah ini.

Konteks : Kirun menanggapi Bagyo yang berkeluh kesah tentang istrinya yang sedang hamil

... “*Lha bojo meteng ya gawa padhang ben padhang.*”

... ‘Lha istri hamil ya dibawa ke tempat terang biar terang.’

(data 35)

Pada data (35) terdapat permainan bahasa yang berbentuk antonimi. Permainan bahasa tersebut diungkapkan oleh Kirun kepada Bagyo. Kirun mengungkapkan permainan bahasa ini untuk menjawab keluh kesah Bagyo tentang istrinya yang hamil. Pada konteks tersebut, terdapat kata *meteng* dan *padhang*. Kata *peteng* merupakan lawan kata dari kata *padhang* yang tentunya berlawanan makna. *Peteng* berarti kata yang menyatakan keadaan tanpa cahaya atau kelam, sedangkan kata *padhang* berarti kata yang menyatakan sebuah keadaan yang bercahaya.

Fungsi Permainan Bahasa dalam Bahasa Jawa

Fungsi permainan bahasa dalam bahasa Jawa yang dimanfaatkan sebagai wahana kritik sosial adalah fungsi (1) mengkritik, (2) mengejek, (3) memerintah, (4) peringatan, (5) sindiran, (6) menyampaikan informasi, (7) menghibur, dan (8) mengungkapkan perasaan.

1. Fungsi Mengkritik

Berdasarkan fungsi untuk mengkritik ini, adapun permainan bahasa yang dimanfaatkan adalah sebagai berikut.

Konteks : Reno dan Tata membicarakan temannya yang tidak bisa dipercaya.

...

Reno : “*Cah iku ku paling OOT thok, Ta. Ra sah dipercaya. Mending*

kowe nyilih liyane rak wis.”

‘Anak itu hanya pandai berbicara saja paling, Ta. Jangan dipercaya deh. Lebih baik kamu pinjam lainnya saja.’

Tata : “*Masak? Ah ya gak apa-apa. Sapa ngerti isa dipercaya cah kuwi.*”

'Apa iya? Ah ya tidak apa-apa. Siapa tahu bisa dipercaya orang itu.'

(data 05)

Berdasarkan percakapan di atas, permainan bahasa *OOT* diucapkan Reno untuk mengkritik orang yang sedang dibicarakannya bersama Tata pada saat itu. Orang yang dibicarakan tersebut dianggap tidak bisa dipercaya karena hanya bisa berbicara tanpa bisa melakukan apa yang telah diucapkannya. *OOT* berfungsi untuk mengkritik orang-orang yang hanya bisa bicara tanpa bisa melakukan apa yang ia bicarakan sendiri.

2. Fungsi Mengejek

Beberapa permainan bahasa dalam bahasa Jawa yang dimanfaatkan sebagai wahana kritik sosial yang berfungsi mengejek adalah sebagai berikut.

Konteks : Bayu dan Iwan berbincang mengenai seorang wanita yang menyukai Bayu.

...

Bayu : "Imut go aku. Cewek-cewek akeh sing seneng aku og."

'Imut dong aku. Banyak perempuan yang suka aku kok.'

Iwan : "Ireng kumut-kumut iku imute."

'Iya benar imut. Hitam legam kok.'

(data 25)

Permainan bahasa *imut* berfungsi mengejek. Fungsi mengejek di sini adalah mengejek orang-orang yang suka membanggakan dirinya dengan sebutan imut. Permainan bahasa *imut* adalah kebalikan dari kata imut dengan makna yang sebenarnya. Maka dari itu, permainan bahasa ini sering dilontarkan untuk menanggapi orang-orang yang suka melontarkan kata imut dengan arti sebenarnya untuk membanggakan dirinya sendiri.

3. Fungsi Memerintah

Memerintah menjadi salah satu fungsi dari permainan bahasa dalam bahasa Jawa sebagai wahana kritik sosial yang ditemukan di masyarakat. Memerintah adalah suatu

perlakuan untuk meminta orang lain melakukan sesuatu. Adapun permainan bahasa yang berfungsi untuk memerintah adalah sebagai berikut.

Konteks : Aziz menyuruh menyuruh temannya yang meminjam buku untuk datang

... "Sing butuh sapa? **SBM** ta ya!"

... "Yang butuh siapa? Yang butuh ke sini dong!"

(data 07)

Sebagai sebuah permainan bahasa, *SBM* menempatkan diri sebagai perintah yang dikemas dengan makna yang tidak secara langsung diketahui pendengarnya. Permainan bahasa *SBM* dianggap lebih halus daripada harus mengatakan sebuah perintah secara langsung.

4. Fungsi Peringatan

Permainan bahasa *ngebut benjut* merupakan permainan bahasa yang menjadi peringatan, utamanya bagi pengendara di jalan. Permainan bahasa *ngebut benjut* merupakan permainan bahasa yang terdiri atas dua kata, yaitu *ngebut* dan *benjut*. *Ngebut* berarti mengebut dan *benjut* berarti memar. Permainan bahasa ini memperingatkan pengguna jalan, khususnya pengendara kendaraan untuk lebih berhati-hati dalam melewati jalan.

5. Fungsi Sindiran

Menyindir merupakan salah satu hal yang sering dilakukan oleh masyarakat. Adapun permainan bahasa dalam bahasa Jawa yang dimanfaatkan masyarakat dengan fungsi sindiran adalah sebagai berikut.

Konteks: Lulu sedang menggerutu karena ada anak yang tak dikenalnya ikut dalam pembicaraannya bersama temannya.

... "Hii.. apan! Masbuloh? Masalah buat Loh? **Masburik?** Masalah buat rika?"

... "Hii.. apan! Masalah buat kamu?"

(data 15)

Permainan bahasa *mashurik* ini berfungsi untuk menyindir orang-orang yang selalu ingin tahu urusan orang lain. Biasanya, para pemakai permainan bahasa ini melafalkan permainan bahasa ini dengan lantang.

6. Fungsi Menyampaikan Informasi

Adapun permainan bahasa dengan fungsi menyampaikan informasi adalah sebagai berikut.

Konteks: Koliq dan Bagyo sedang bertanya jawab mengenai bagian-bagian sepeda.

...

Koliq : “Apa sebabe diarani *rodha*?”

‘Apa sebabnya disebut roda?’

Bagyo : “*Rodha kuwi loro kudu padha. Nek sithoke bunder, sithoke kothak ora mlaku.*”

‘Artinya dua harus sama. Kalau yang satu bulat, yang satu kotak tidak bisa berjalan.’

(data 37)

Pertanyaan Koliq mengenai roda kepada Bagyo yang kemudian dijawab Bagyo dengan permainan bahasa *rodha* menjadi salah satu wujud informasi yang dikemas dalam permainan bahasa. Informasi tersebut terkemas dalam permainan bahasa yang memiliki sebuah kepanjangan. Permainan bahasa *rodha* yang disampaikan oleh Bagyo berusaha menyampaikan informasi mengenai asal usul penamaan roda kepada Koliq.

7. Fungsi Menghibur

Wujud atau pun bentuknya yang lucu seringkali menjadi satu sarana hiburan. Permainan bahasa yang berfungsi untuk menghibur adalah sebagai berikut. Konteks : Bagyo sedang besenda gurau bersama Koliq dengan gurauan yang tidak teratur

... “*Enek TMK, Telek Masuk Kandhang*”

... ‘Kotoran masuk Kandang’

(data 43)

Data (43) menunjukkan adanya permainan bahasa dengan fungsi menghibur. Fungsi menghibur ini ditunjukkan dengan adanya permainan bahasa *TMK* yang berarti

Telek Masuk Kandhang. Permainan bahasa ini tidak memiliki tujuan apapun selain hanya menghibur.

8. Fungsi Mengungkapkan Perasaan

Adapun permainan bahasa yang berfungsi untuk mengungkapkan perasaan adalah sebagai berikut.

Konteks : Yuli dan Devi sedang membicarakan tentang soal ujian yang baru dikerjakan Devi.

Yuli : “*Ujiane gampang a? Isa nggarap kabeh apa ra?*”

‘Ujiannya mudah kan? Bisa mengerjakan semua tidak?’

Devi : “*Apa! Soale marmos kabeh! Sing tak sinauni ra ana sing metu blas.*”

‘Apa! Soalnya bikin emosi semua! Yang kupelajari tidak ada yang keluar sama sekali.’

Permainan bahasa *marmos* hanya sekadar mengungkapkan apa yang dirasakan oleh Devi tanpa menyinggung Yuli sebagai teman atau mitra tutur dari Devi sendiri.

PENUTUP

Bentuk-bentuk permainan bahasa dalam bahasa Jawa yang dimanfaatkan sebagai wahana kritik sosial adalah bentuk abreviasi atau singkatan, akronim, permainan bunyi, dan antonimi. Bentuk-bentuk abreviasi yang terdapat pada permainan bahasa dalam bahasa Jawa adalah abreviasi huruf serta abreviasi huruf dan angka. Permainan bahasa dalam bahasa Jawa dengan bentuk abreviasi huruf meliputi abreviasi huruf lafal per huruf dan abreviasi huruf lafal kata biasa. Bentuk akronim pada permainan bahasa dalam bahasa Jawa meliputi akronim awal dan awal, akronim awal dan tengah, akronim awal dan akhir, akronim tengah dan akhir, serta akronim akhir dan akhir. Bentuk permainan bunyi pada permainan bahasa dalam bahasa Jawa meliputi permainan

kesamaan bunyi dan permainan bunyi asli. Dalam bentuk permainan kesamaan bunyi terdapat bentuk permainan kesamaan bunyi adopsi dan kesamaan bunyi dipadukan. Fungsi-fungsi yang ada pada permainan bahasa dalam bahasa Jawa yang dimanfaatkan sebagai wahan kritik sosial merupakan fungsi mengkritik, mengejek, memerintah, peringatan, sindiran, menyampaikan informasi, hiburan, serta mengungkapkan perasaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Safitri, Dian. 2013. *Permainan Bahasa dalam Wacana Plesetan Stiker Humor di Wilayah Bantul dan Yogyakarta*. Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta. Diunduh di <http://journal.student.uny.ac.id> pada tanggal 7 Februari 2014 pukul 09.41 WIB.
- Wijana, I Dewa Putu. 2000. *Angka, Bilangan, dan Huruf dalam Permainan Bahasa*. Humaniora Universitas Gadjah Mada. Diunduh di <http://jurnal.ugm.ac.id> pada pukul 13.58 WIB.
- Wijana, I Dewa Putu. 2004. *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Ombak.
- Wijana, I Dewa Putu dan Muhammad Rohmadi. 2010. *Analisis Wacana Pragmatik*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Wijana, I Dewa Putu dan Muhammad Rohmadi. 2011. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijana, I Dewa Putu. 2013. *Gadjah Mada Bercanda, Humor Dosen UGM: Sebuah Kajian Sosiopragmatik*. Program Studi S2 Linguistik Universitas Gadjah Mada, 21-37.