

PERMAINAN BAHASA (SEBUAH TINJAUAN GRAFOLOGIS DAN FONOLOGIS)

Obat Mikael Depari

*Program Studi Sastra Inggris - Fakultas Sastra
Universitas Katolik Widya Mandala Madiun*

ABSTRACT

Language play is now in common practice among various levels of society, ranging from the men in the street up to well-educated individuals, and from jobless persons up to professionals. It even gets more popular in line with the development of information and communication technology. Language play occurs when people manipulate the forms and functions of language. Formally, language play makes use of numbers and letters to reveal certain meanings different from those in their conventional application. Functionally, language is manipulated in such a way that it may attract readers' attention and amuse them as well.

This article is an attempt at characterizing the phenomenon of language play and examines the ways in which the language is manipulated to create a new style of language usage. The discussion on language play here is graphological and phonological in nature. In other words, it discusses language play in terms of its writings and sounds. The corpus of the discussion are words, phrases, and sentences in English, Indonesian, Javanese, and Batak. They are taken from playful personalized car licence-plates, advertisements, graffiti, books, televisions, public places, etcetera.

The findings suggest that language play can help people to communicate their ideas through some unique forms of language. Besides, it may also be a source of fun both for themselves and for others.

Key words: *language play, number, letter, manipulation, fun.*

A. Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi sosial yang digunakan masyarakat penuturnya dalam berinteraksi satu sama lain untuk mengekspresikan kehendak, perasaan, pendapat, dan sebagainya. Jadi, bahasa hidup dan berkembang di tengah masyarakat seiring dengan dinamika sosial dan kemajuan peradaban masyarakat di mana bahasa itu digunakan.

Bahasa dipahami sebagai suatu sistem tanda arbitrer yang konvensional. Terkait dengan hal tersebut, Soeparno menegaskan :

*Sebagai sebuah sistem, bahasa bersifat sistematis dan sistemik. Bahasa bersifat sistematis karena bahasa mengikuti ketentuan-ketentuan atau kaidah-kaidah yang teratur. Kaidah-kaidah bahasa diatur dalam berbagai subsistem, seperti grafologi, fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan lain-lain. Bahasa disebut arbitrer karena hubungan antara **signifie** dan **signifiant** atau antara makna dan bentuk bahasa bersifat semena-mena. Kesemenamaan ini dibatasi oleh kesepakatan antarpemututur. Oleh sebab itulah, maka bahasa juga memiliki ciri konvensional. Ciri kesepakatan antarpemututur (konvensional) ini secara implisit sudah mengisyaratkan bahwa fungsi bahasa sebagai alat komunikasi sosial juga diatur dalam konvensi tersebut (1993: 1-2).*

Dengan demikian, hubungan antara bentuk dan makna bahasa terwujud atas dasar kesepakatan (konvensi) antarpemututur, sehingga bentuk bahasa harus mencerminkan makna yang terkandung di dalamnya dan makna harus dipahami sesuai dengan bentuk bahasa yang digunakan serta konteks sosial dan kultural yang menyertainya.

Berkaitan dengan bentuk dan makna bahasa seperti diutarakan di atas, setiap jenis bahasa harus tunduk pada kedua unsur tersebut, termasuk bahasa gaul, bahasa prokem, dan bahasa yang dihasilkan melalui permainan bahasa.

Bahasa yang tercipta lewat proses permainan bahasa digolongkan sebagai bahasa nonstandar, karena bentuknya menyimpang dari kelaziman bahasa pada umumnya. Penyimpangan yang terjadi bersifat klerikal (Puryanto dalam Anwar Efendi (Ed.), 2008: 67), yakni penyimpangan ejaan dan/atau tanda baca serta penyimpangan semantis. Namun, makna yang direfleksikan oleh bahasa tersebut dapat dipahami oleh masyarakat penuturnya mengingat bentuk yang digunakan masih berkorelasi dengan sistem tanda yang berlaku secara umum. Dengan kata lain, keterkaitan antara makna dan bentuk dalam bahasa yang dimaksud dapat dilacak dari benang merah penghubungnya secara grafologis atau pun secara fonologis.

Kenyataan menunjukkan bahwa permainan bahasa sudah begitu merakyat. Hal tersebut tercermin melalui praktik permainan bahasa yang sangat masif dan pelakunya pun berasal dari bermacam-macam status sosial, usia, status ekonomi, serta latar belakang pendidikan. Permainan bahasa bahkan semakin marak dengan adanya ekspos besar-besaran lewat media iklan dalam bentuk baliho dan spanduk atau pun melalui iklan di televisi, majalah, dan surat kabar. Merek rokok **WISMILAK**, misalnya, sering dituliskan sebagai **WISH ME LUCK**. Yang lebih mencengangkan, iklan kartu isi ulang IM3 milik Indosat malah menggunakan angka

2 (dua) dalam tulisan yang tertera pada baliho untuk merepresentasikan huruf 'R'. Tulisan pada iklan yang dimaksud ialah 'MU24H itu IM3' (dibaca 'Murah itu IM3').

B. Kajian Bahasa

Sebagai alat interaksi verbal, bahasa dapat dikaji secara internal maupun secara eksternal. Secara internal, kajian dilakukan terhadap struktur internal bahasa itu, mulai dari struktur fonologi sampai struktur wacana. Kajian secara eksternal berkaitan dengan hubungan bahasa itu dengan faktor-faktor atau hal-hal yang ada di luar bahasa, seperti faktor sosial, psikologis, etnis, seni, dan sebagainya (Chaer, 2009: 1). Tulisan ini mencoba mengkaji permainan bahasa secara internal, yaitu secara grafologis dan fonologis. Kajian bahasa secara grafologis merupakan kajian yang berkaitan dengan sistem tulisan sebuah bahasa, seperti yang diungkapkan oleh David Crystal, "*Graphology is a term used by some linguists to refer to the writing system of a language*" (1980: 268). Sedangkan, kajian bahasa secara fonologis berarti kajian dilakukan terhadap sistem bunyi sebuah bahasa. Hal ini senada dengan pendapat Julia S. Falk yang menyatakan "*Phonology is the study of all aspects of the sounds and sound system of a language*" (1973: 92).

C. Permainan Bahasa

Permainan bahasa dianggap sebagai suatu kegiatan yang lumrah dalam berbahasa, dan kegiatan tersebut sudah berlangsung dari generasi ke generasi. Akhir-akhir ini, kita semakin sering berhadapan dengan penggunaan bentuk bahasa yang tidak lazim, seperti bentuk hasil rekayasa dalam permainan bahasa. Berkaitan dengan ihwal permainan bahasa, seorang ahli bahasa dari Inggris mengatakan, "*Everyone, regardless of cognitive level, plays with language or responds to language play. Some take mild pleasure from it; others are totally obsessed by it; but no one can avoid it. Indeed, as we enter the twenty-first century, there seems to be more of it than any previous period of linguistic history*". (Crystal, 2001: 1).

Masih segar dalam ingatan penulis akan suatu peristiwa di penghujung abad-20, persisnya di akhir tahun 1999, di saat mana para praktisi maupun teknisi komputer mencemaskan terjadinya kekacauan pada sistem komputer di seluruh dunia. Pada pergantian tahun dari 1999 ke 2000 program komputer diperkirakan akan menyesuaikan tahun 99 menjadi 00 yang terbaca sebagai tahun 1900. Peristiwa tersebut dikenal sebagai 'Y2K Syndrome'. Dalam hal ini bentuk 'Y2K' merupakan representasi kata-kata 'year', 'two', dan 'kilo'. Jika ketiga kata tersebut dirangkai

menjadi satu, akan terbentuk sebuah frase 'year two kilo', yang berarti 'tahun dua ribu'.

Dalam linguistik, permainan bahasa disebut 'pun'. Permainan bahasa merupakan aktivitas merekayasa bentuk bahasa demi tujuan tertentu, misalnya untuk menunjukkan jati diri, menarik perhatian pembaca, mengekspresikan gagasan tentang sesuatu, menghibur diri sendiri atau pun orang lain, bahkan sekedar menampilkan bentuk bahasa yang berbeda, dan sebagainya. Permainan bahasa biasanya dilakukan terhadap nama pribadi, plat kendaraan bermotor, iklan, motto, judul buku, dan graffiti. Dalam hal rekayasa nomor plat kendaraan bermotor, David Crystal (2001: 6-7) berkata:

"From a fine collection of punny material, I single out these (genuine) examples of playful personalized car licence-plates. There are over 2 million Americans - 'bon motorists' who have their own vanity plates. These commonly identify the profession of the owner, but they also often do no more than express a sense of humor, such as IOPER8 (surgeon), 4CAST (weather forecaster), 2THDR (dentist), DOIYOU2 (habitual debtor), and so forth.

Car name - puns are less easy to arrange in Britain, where index-marks are traditionally arbitrary number - letter combinations. Most identity-conscious car-owners have to settle for their initials. But, with judicious manipulation (such allowing a 5 to read S, so that we can create such forms as 5EXY, MYA55), there are many playful possibilities, some of which have been known to fetch a tidy sum at auction."

Kutipan di atas menunjukkan bahwa 'IOPER8' dibaca 'I operate' (nomor plat kendaraan seorang dokter ahli bedah), '4CAST' dibaca 'forecast' (nomor plat kendaraan seorang peramal cuaca), '2THDR' dibaca 'Tooth Doctor' (nomor plat kendaraan seorang dokter gigi), 'DOIYOU2' dibaca 'Do I Owe You Too' (nomor plat kendaraan milik seseorang yang sering meminjam uang), '5EXY' dibaca 'sexy' (artinya 'seksi'), dan 'MYA55' dibaca 'my ass' (artinya 'pantat saya').

Di negeri ini sendiri, penggunaan bahasa yang dianggap tidak lazim tersebut telah berlangsung cukup lama dan timbul tenggelam seiring dengan perjalanan sang waktu. Alkisah, tersebutlah nama seorang Idris Sardi, maestro musik biola yang pernah dimiliki bangsa ini. Di era tahun 70-an dan 80-an beliau sangat termashyur karena kepiawaiannya memainkan alat musik biola, sehingga nama Idris Sardi identik dengan biola. Sebagai bukti kecintaannya pada musik yang dia geluti, Idris Sardi mengabadikan nama biola melalui plat nomor kendaraan pribadinya, yakni **B 10 LA** (nomor plat kendaraan Jakarta, dan dibaca 'biola').

Tidak mau kalah dengan senior mereka, anggota kelompok musik remaja **AB Three**, yang terdiri dari tiga dara jelita – Widy, Nola, dan Lucy (personel lama) – menggunakan identitas kelompok musik mereka pada plat nomor kendaraan masing-masing, yaitu **AB 3 WD** untuk Widy, **AB 3 NL** untuk Nola, dan **AB 3 LC** untuk Lucy. Ketiga nomor tersebut merupakan nomor plat kendaraan Yogyakarta.

Lain lagi dengan Emha Ainun Nadjib, seorang budayawan, seniman, dan musisi kondang Indonesia. Suami Novia Kolopaking tersebut menuliskan nama depannya sebagai **EMHA**, yang merupakan lafal dari singkatan ‘M’ dan ‘H’. Sebaliknya, R.H. Oma Irama, raja dangdut yang sangat tersohor, lebih senang menggunakan nama Rhoma Irama, yakni penggabungan huruf ‘R’ dan ‘H’ menjadi ‘Rh’ yang disatukan dengan **Oma Irama** menjadi **Rhoma Irama**. Bahkan, ihwal utak-atik nama juga pernah melibatkan pejabat elit negeri ini, yakni Atar Sibero, mantan Dirjen Otonomi Daerah Kementerian Dalam Negeri di era Orde Baru. Kata ‘**ATAR**’ sesungguhnya terbentuk dari huruf ‘A’ (singkatan nama beliau) dan ‘**TAR**’ (singkatan kata ‘Tarigan’, salah satu marga masyarakat Batak Karo). Penggabungan kedua singkatan tersebut melahirkan kata baru ‘**ATAR**’.

Ternyata, dunia pustaka juga tidak luput dari eforia penggunaan bentuk bahasa yang dianggap nyeleneh tersebut. Kata ‘**NII**’ (singkatan dari ‘Negara Islam Indonesia’, yang sekarang banyak diperbincangkan oleh media massa terkait dengan kegiatan para pengikutnya dalam proses ‘cuci otak’ terhadap beberapa mahasiswa dan karyawan akhir-akhir ini) ditulis sebagai ‘**N-11**’ dalam judul sebuah buku “*Demokrasi di Bawah Bayangan Mimpi N-11: Dilema Politik Islam Dalam Peradaban Modern*”, karangan Abdul Munir Mul Khan dan Bilveer Singh yang diterbitkan oleh Penerbit Kompas, Jakarta. Bahkan, sebuah buku tentang Presiden Susilo Bambang Yudhoyono menggunakan judul *cover* yang agak berbeda dari penggunaan bahasa baku, yakni “**PAK ESBEYE & DINASTINYA**”. Buku tersebut ditulis oleh M. Mufti Mubaroh dan diterbitkan oleh Java Pustaka Group, Surabaya. Sangat jelas bahwa ‘**ESBEYE**’ di sini merupakan kata yang terbentuk dari nama-nama huruf yang mewakili lambang ‘S’, ‘B’, dan ‘Y’. Di samping itu, seorang penulis tentang seluk-beluk jurnalisme juga menggunakan tulisan yang agak unik sebagai judul bukunya, yaitu “**A9AMA**” **SAYA ADALAH JURNALISME**’, karangan Andreas Harsono dan diterbitkan oleh Penerbit Kanisius, Yogyakarta. Angka ‘9’ pada kata ‘**A9AMA**’ dalam hal ini digunakan untuk merepresentasikan huruf ‘G’.

Fenomena penggunaan bahasa seperti tersebut di atas mendapat tanggapan positif dari pakar bahasa Indonesia, yang juga guru besar Universitas Gajahmada Yogyakarta, I Dewa Putu Wijana (2009: 146-159). Bahkan, telah diadakan pengkajian terhadap gejala permainan bahasa tersebut secara ilmiah. Hasil kajian ini

mengklasifikasikan penggunaan bahasa seperti diungkapkan di atas menjadi (1) *Permainan Bilangan*, (2) *Permainan Angka*, dan (3) *Permainan Huruf*. Lebih lanjut, *Permainan Angka* dipilah-pilah menjadi (a) angka sebagai representasi kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah dan (b) angka sebagai representasi kata bahasa Inggris, yaitu i) angka sebagai visualisasi lambang bunyi, ii) angka sebagai representasi not lagu, iii) angka sebagai representasi formula matematika, dan iv) angka sebagai lambang frekuensi pembacaan, sedangkan *Permainan Huruf* dibedakan menjadi (a) lambang yang merepresentasikan nama huruf dan (b) nama huruf yang merepresentasikan lambang.

1. Permainan Bilangan

Dalam permainan bahasa, bilangan dapat disandingkan dengan kata atau pun bagian kata untuk menghasilkan ungkapan-ungkapan tertentu dalam bahasa Indonesia atau pun bahasa daerah.

Penggunaan bilangan biasanya melibatkan bilangan bahasa Inggris yang terdiri atas satu suku kata. Bunyi bilangan tersebut dihubungkan dengan bunyi bahasa Indonesia atau bahasa daerah berdasarkan kesamaan pengucapannya (homofon). Misalnya, **pra-one-two-are** diucapkan 'prawan tua'. Di sini, bilangan **one** dibaca 'wan', bilangan **two** dibaca 'tu', dan kata **are** dibaca 'a' dengan memanfaatkan aspek bunyi, bukan huruf.

Dengan demikian, permainan bilangan dalam hal ini lebih bersifat fonologis. Contoh lainnya ialah **pra-one-are-you**, yang dibaca 'prawan ayu' dan **two tea**, yang dibaca 'Tuti'.

2. Permainan Angka

Angka dalam permainan bahasa yang dimaksud di sini dapat berupa representasi kata (utuh) maupun representasi bagian kata (parsial).

a. Angka sebagai representasi kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah

Sebagian besar angka yang digunakan sebagai representasi kata merupakan angka-angka yang memiliki kesamaan bunyi dengan kata-kata bahasa Indonesia, seperti 1, 2, dan 3. Sedangkan angka yang dilafalkan menurut kaidah bahasa daerah (yakni bahasa Batak) meliputi angka 7 (dibaca 'pitu') dan 10 (dibaca 'pulu').

Beberapa contoh tentang angka sebagai representasi kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah dapat dilihat pada data berikut ini: (1) **an3dis** (dibaca 'anti gadis'), (2) **Na70** (dibaca 'Napitupulu', yakni salah satu marga yang terdapat di suku Batak), dan (3) **ber217an** (dibaca 'berdua satu tujuan'). Dalam hal ini, setiap angka yang

digandengkan dengan huruf seperti contoh di atas mewakili bunyi yang dilambangkannya, yaitu **3** = 'tiga', **70** = 'pitu pulu(h)', dan **217** = 'dua satu tuju(h)'. Di sini angka **3** (dibaca 'tiga') yang terdiri atas dua suku kata 'ti' dan 'ga' digunakan sebagai bagian kata 'anti' dan 'gadis'. Sementara, angka **70** (dibaca 'pitupulu' dalam bahasa Batak) mewakili bagian kata 'Napitupulu'.

Kasus-kasus lainnya yang sering tampak pada corat-corek di tembok atau pun di sarana transportasi ialah penggunaan angka 4, 5, dan 6 dalam kata-kata (1) '**per4an**' (dibaca 'perempatan', yakni perpotongan antara dua jalan), (2) '**ka5ntan**' (dibaca 'kalimantan', yaitu salah satu pulau terbesar di Indonesia) atau '**ka5s**' (dibaca 'kalimas', yaitu nama salah satu sungai yang melintasi kota Surabaya), dan (3) '**S6 Aerobik**' (dibaca 'Senam Aerobik', yakni jenis olahraga yang sedang digandrungi masyarakat pada saat ini).

Mengingat penggunaan angka-angka tersebut berkaitan dengan lafal/ bunyi guna merepresentasikan kata-kata yang sesuai, maka permainan bahasa ini bersifat fonologis.

b. Angka sebagai representasi kata bahasa Inggris dan bagian kata bahasa Indonesia

Penggunaan angka yang diujarkan berdasarkan lafal bahasa Inggris sangat terkait dengan kebiasaan para remaja yang getol menggunakan istilah-istilah asing. Angka dalam hal ini digunakan untuk menghasilkan ungkapan bahasa Inggris atau pun bahasa Indonesia. Angka yang dimaksudkan mencakup sebagian besar angka-angka utama, yakni angka '1' (dibaca 'wan'), '2' (dibaca 'tu'), '3' (dibaca 'tri'), '4' (dibaca 'fo'), '6' (dibaca 'siks'), dan '8' (dibaca 'eit') yang memiliki kemiripan bunyi dengan bilangan bahasa Inggris. Data berikut ini dapat memperjelas bahasan di atas: (1) **up 2 u** (dibaca 'up to you'), (2) **4 u** (dibaca 'for you'), dan (3) **AB 3** (dibaca 'AB Three'). Tampak jelas bahwa angka '2' (lambang bilangan 'two' yang dibaca 'tu') dan kata 'to' pada contoh di atas memiliki kesamaan bunyi (homofon) secara fonologis. Demikian juga angka '4' (lambang bilangan 'four' yang dibaca 'fo') homofon dengan kata 'for' dan angka '3' homofon dengan kata 'three'.

Judul program acara di Metro TV yang dipandu oleh Desy Anwar, yaitu 'Face 2 Face' (dibaca 'Face to Face') dan motto perusahaan jasa telekomunikasi PT. TELKOM (Persero), yakni 'Committed 2 U' (dibaca 'Committed to You') mempertegas bahwa penggunaan angka sebagai representasi kata yang homofon dengan angka tersebut sudah menjadi trend baik di dunia bisnis maupun di kalangan masyarakat awam.

Beberapa kata lainnya (tampak agak absurd) yang ditemukan dalam *graffiti* di tempat-tempat umum adalah (1) **ka1ku** (dibaca 'kawanku'), (2) **2nite** (dibaca

'tonight'), (3) **Tukang Pa3** (dibaca 'tukang patri'), (4) **4SALE** (dibaca 'for sale'), (5) '**ter6a**' (dibaca 'tersiksa'), dan (6) '**Farhenh8**' (dibaca 'Fahrenheit'), 'overw8' (dibaca 'overweight' yang berarti 'kegemukan/bobot yang berlebihan'), serta 'oper8' (dibaca 'operate').

Angka-angka di atas digunakan untuk merefleksikan bunyi-bunyi bahasa sesuai dengan pengucapannya, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan angka-angka tersebut bersifat fonologis.

c. Angka sebagai visualisasi lambang bunyi

Beberapa angka memiliki kemiripan dengan huruf, sehingga banyak pihak mempermainkan angka-angka tersebut sedemikian rupa untuk mewakili huruf yang sesuai atau mirip. Data yang dapat mendukung hal ihwal di atas adalah: (1) **B 10 LA**, (2) **L 1 EM + S 10 E + L 10 NG**, (3) **21ARAH**, (4) **B 460 NG**, dan (5) **515CA**. Ada pun wujud fisik angka '0' di sini mirip dengan huruf 'O', angka '1' mirip dengan huruf 'I', angka 2 mirip (lebih tepat disebut 'dimirip-miripkan') dengan huruf 'Z', angka '4' dimirip-miripkan dengan huruf 'A', angka '5' mirip dengan huruf 'S', dan angka '6' dimirip-miripkan dengan huruf 'G'. Dengan demikian, data tersebut terbaca sebagai (1) 'Biola', yakni salah satu alat musik gesek, (2) 'Liem Sioe Liong', yaitu seorang tokoh pebisnis handal negeri ini, (3) 'Ziarah', yakni sebuah kegiatan ritual menyambangi makam para leluhur atau tokoh tertentu, (4) 'Bagong', yaitu tokoh panukawan dalam kesenian Jawa, dan (5) 'Sisca', yakni nama kaum hawa pada umumnya.

Konon angka '3' dan '9' juga sering digunakan untuk merepresentasikan huruf 'E' dan 'g' masing-masing, sebagaimana dipaparkan oleh Ayu Shinta (2011: 56), seperti dalam kata '34sy' (dibaca 'easy') dan SisMonic (2011: 20), seperti dalam kata '9ila' (dibaca 'gila').

Dalam kenyataannya, angka-angka 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, dan 9 pada contoh-contoh di atas ditulis sedemikian rupa untuk melambangkan huruf-huruf yang mirip atau pun mendekati kesamaan dalam penulisannya. Jadi, dapat dikatakan bahwa penggunaan angka-angka tersebut bersifat grafologis atau ortografis.

d. Angka sebagai representasi not lagu

Angka digunakan tidak hanya sebagai lambang bilangan tetapi juga sebagai not-not lagu dalam titi nada. Beberapa angka tertentu dalam not lagu sering disandingkan dengan bunyi huruf ataupun bagian kata yang homofon. Data berikut diharapkan dapat mengklarifikasi hal ini: (1) **267** (dibaca 'relasi', yaitu hubungan antar dua pihak atau lebih), (2) **23761** (dibaca 'Remy Silado', yakni nama seorang pakar bahasa Indonesia dari Sulawesi Utara), dan (3) **366** (dibaca 'Milala', yaitu

marga salah satu kelompok masyarakat Batak Karo). Contoh-contoh tersebut menunjukkan bahwa angka '1' mewakili bunyi 'do', angka '2' mewakili bunyi 're', angka '3' mewakili bunyi 'mi', angka '6' mewakili bunyi 'la', dan angka '7' mewakili bunyi 'si' sesuai dengan bunyi masing-masing angka pada titi nada not lagu.

Penggunaan angka-angka pada data di atas dimaksudkan untuk merepresentasikan bunyi-bunyi bahasa yang sesuai, sehingga hal tersebut lebih bersifat fonologis.

e. Angka sebagai representasi formula matematika

Dalam jumlah terbatas, angka pecahan seperti biasa dipakai pada operasional matematika dapat digunakan untuk merepresentasikan bagian kata yang memiliki kesamaan bunyi (homofon). Beberapa contoh yang sudah populer ialah: (1) **1/3dis** (dibaca 'seperti gadis', yang berarti 'mirip gadis') dan (2) **1/3reng** (dibaca 'seperti Gareng', yaitu tokoh panukawan jenaka bertubuh kecil yang berpenampilan kocak). Di sini, pembilang '1' pada '1/3' disandingkan dengan bunyi bagian kata 'se', lambang '/' disandingkan dengan bunyi 'per', dan penyebut '3' disandingkan dengan bunyi kata 'tiga'.

Angka pecahan pada data tersebut digunakan untuk mewakili bunyi bagian kata yang sesuai dalam bahasa Indonesia. Dengan demikian, pemakaian angka dalam hal ini bersifat fonologis.

f. Angka sebagai lambang frekuensi pembacaan

Angka yang digunakan dalam permainan bahasa sebagai lambang frekuensi pembacaan biasanya ditempatkan di belakang huruf, bagian kata, atau kata yang diulangi pengucapannya. Angka yang dimaksud bisa berupa angka 2, 3, 4, dan 7. Beberapa contoh yang dapat memperjelas uraian di atas ialah (1) **M2** (di sini huruf 'M' diucapkan dua kali untuk menghasilkan kata 'MM', yaitu singkatan dari 'Marco Motor', nama perusahaan yang bergerak di bidang pemasaran sepeda motor), (2) **P3** (di sini huruf 'P' diucapkan tiga kali untuk menghasilkan kata 'PPP', yakni singkatan dari kata 'Partai Persatuan Pembangunan'), (3) **P4** (di sini huruf 'P' diucapkan empat kali untuk menghasilkan kata 'PPPP', yaitu singkatan dari 'Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila'), (4) **BP7** (di sini huruf 'P' diucapkan tujuh kali untuk menghasilkan kata 'BPPPPPPP', yakni singkatan dari kata 'Badan Pembinaan Pendidikan Pelaksanaan Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila'), (5) **Ma2 & Pa2** (di sini bagian kata 'ma' dan 'pa' diucapkan dua kali untuk menghasilkan kata 'mama & papa'), dan (6) **Anak2** (di sini kata 'anak' diucapkan dua kali untuk menghasilkan kata 'anak-anak').

Angka-angka tertentu biasa digunakan di depan huruf yang diulangi pengucapannya, yakni 1, 3, dan 5 seperti dalam kata (1) 5K (singkatan dari 'Kebersihan, Keamanan, Kerapian, Keindahan, Kedisiplinan', yakni tulisan yang sering dipajang di ruang kelas), (2) 3M (singkatan dari 'Menutup, Menguras, Mengubur', yaitu iklan pelayanan masyarakat tentang kampanye pemberantasan penyebaran nyamuk *Aedes Aegypti* penyebab penyakit Demam Berdarah). Dan, berikut adalah kutipan tentang teknik peliputan berita yang menggunakan rumus 5W+1H dan 3A-3M: "Fakta dan data yang dikumpulkan harus memenuhi unsur-unsur berita 5W+1H - What, Who, Where, When, Why, dan How. Rumusan Indonesia 5W+1H adalah 3A-3M, kependekan dari Apa, si-Apa, meng-Apa, bila-Mana, di-Mana, dan bagai-Mana. Sebuah berita hendaknya memenuhi keenam unsur tersebut." (Romli, 2009: 8-11).

Di sini dapat ditambahkan beberapa data pelengkap, seperti: (1) '3B' (singkatan dari 'Brain, Behaviour, Beauty', yakni tiga aspek penilaian yang lazim diterapkan dalam pemilihan Puteri Indonesia), (2) '3L' (singkatan dari 'Lari, Lompat, Lempar', yaitu tiga cabang olahraga yang termasuk atletik), (3) '3S' (singkatan dari 'Senyum, Salam, Sapa', yakni hak konsumen yang tertulis di stasiun pengisian bahan bakar umum), dan (4) '3D' (singkatan dari 'Datang, Duduk, Duit', yaitu sindiran yang ditujukan kepada anggota legislatif di zaman Orde Baru yang kurang menjalankan fungsi mereka sebagai mana mestinya - legislasi, anggaran, dan pengawasan).

Tampak bahwa angka 1, 2, 3, 4, 5, dan 7 pada data di atas semata-mata berfungsi mengulangi huruf, bagian kata, atau kata di depannya. Jadi, penggunaan angka-angka dalam hal ini tidak berkaitan dengan aspek bunyi yang diwakili oleh angka-angka tersebut. Jelaslah bahwa penggunaan angka-angka di sini lebih bersifat grafologis atau ortografis.

3. Permainan Huruf

Di samping bilangan dan angka, huruf juga sering digunakan dalam permainan bahasa untuk menghasilkan bunyi-bunyi yang mirip dengan bagian kata yang diwakili. Dalam hal ini, lambang dipakai mewakili nama huruf atau sebaliknya - nama huruf mewakili lambang.

a. Lambang yang merepresentasikan nama huruf

Huruf-huruf yang diasosiasikan kesamaan bunyinya dengan kata-kata tertentu meliputi huruf dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Perhatikan contoh-contoh berikut: (1) **TKTDW** (dibaca 'tekate dhewe', yakni kata bahasa Jawa yang berarti 'niat sendiri'), (2) **CJDW** (dibaca 'seje dhewe', yaitu kata bahasa Jawa yang

memiliki arti 'beda sendiri' atau 'lain dari yang lain'). Dalam hal ini, huruf 'C' dilafalkan menurut pedoman ejaan lama sebagai 'se' dalam kata 'sepak', bukan sebagai 'ce' seperti dalam kata 'ceper'), (3) **KRPDW** (dibaca 'karepe dhewe', yakni kata bahasa Jawa yang bermakna 'semaunya sendiri'), (4) **CU** (dibaca 'see you', yakni kalimat bahasa Inggris yang berarti 'sampai jumpa'), dan (5) **Q-Please** (dibaca 'Queue, please', yakni kalimat bahasa Inggris yang berarti 'mohon antre'). Pada contoh tersebut, huruf-huruf 'C', 'D', 'J', 'K', 'P', 'R', 'T', dan 'W' dilafalkan menurut kaidah fonologis bahasa Indonesia untuk menghasilkan kata-kata bahasa Jawa 'tekate dhewe', 'seje dhewe', dan 'karepe dhewe' berturut-turut. Sedangkan, huruf-huruf 'C' dan 'U' dilafalkan menurut kaidah fonologis bahasa Inggris untuk menghasilkan kata 'see' dan 'you'. Begitu juga huruf 'Q', yang dalam bahasa Inggris homofon dengan kata 'queue', sehingga kata 'queue' cukup diwakili oleh huruf 'Q' dalam penulisannya.

Huruf-huruf pada data tersebut digunakan untuk menghasilkan efek bunyi-bunyi yang sesuai dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Jadi, penggunaan lambang-lambang di sini condong bersifat fonologis.

b. Nama huruf yang merepresentasikan lambang

Dalam hal ini, nama-nama huruf dituliskan sesuai dengan cara pengucapannya guna mewakili lambang nama-nama huruf tersebut.

Penggunaan nama huruf untuk merepresentasikan lambang semakin hari terasa semakin menggejala di tengah masyarakat, seperti tampak pada contoh-contoh berikut ini: (1) **Emha** pada nama 'Emha Ainun Nadjib' merupakan sebuah kata yang terbentuk dari nama-nama huruf yang mewakili lambang 'M' dan 'H' (nama beliau sebenarnya ialah M.H.Ainun Nadjib), (2) **El** pada nama 'El Manik' merupakan sebuah kata yang terbentuk dari nama huruf yang mewakili lambang 'L' (nama beliau sebenarnya adalah L. Manik), dan (3) **Eneste** (pada nama 'Pamusuk Eneste') merupakan kata yang terbentuk dari nama-nama huruf yang mewakili lambang 'N', 'S', dan 'T' ('NST' adalah singkatan kata 'Nasution', salah satu marga orang Batak. Nama beliau sebenarnya ialah Pamusuk Nasution).

Data pendukung lainnya yang dapat memperkaya contoh-contoh di atas adalah (1) **PAK BEYE & KELUARGANYA** (judul buku tentang Presiden Republik Indonesia 'Susilo Bambang Yodhoyono' beserta keluarganya. Tentu saja kata 'BEYE' di sini terbentuk dari nama-nama huruf yang mewakili lambang 'B' dan 'Y', (2) 'beha' (dari nama-nama huruf yang mewakili lambang 'b' dan 'h', yang merupakan singkatan dari kata-kata bahasa Inggris 'breast' dan 'holder'), (3) 'teve' (dari nama-nama huruf yang mewakili lambang 't' dan 'v', artinya 'televisi'), (4) 'hape' (dari

nama-nama huruf yang mewakili lambang 'h' dan 'p', artinya 'telepon genggam',), (5) 'pede' (dari nama-nama huruf yang mewakili lambang 'p' dan 'd', singkatan dari 'percaya diri'), (6) 'bete' (dari nama-nama huruf yang mewakili lambang 'b' dan 't', singkatan dari 'boring total'), (7) 'dividi' (dari nama-nama huruf yang mewakili lambang 'd', 'v', dan 'd', singkatan dari 'digital video disc'), (8) 'visidi' (dari nama-nama huruf yang mewakili lambang 'v', 'c', dan 'd', singkatan dari 'video compact disc'), (9) 'geer' (dari nama-nama huruf yang mewakili lambang 'g' dan 'r', singkatan dari 'gede rasa'), (9) 'BEPEKA' (dari nama-nama huruf yang mewakili lambang 'B', 'P', dan 'K', singkatan dari 'Badan Pemeriksa Keuangan', yakni salah satu lembaga tinggi negara di Indonesia, (10) 'EMKA' (dari nama-nama huruf yang mewakili lambang 'M' dan 'K', singkatan dari 'Mahkamah Konstitusi'. 'EMKA Files' merupakan sebuah program di TV-ONE yang mengulas aktivitas Mahkamah Konstitusi Indonesia. (11) 'ESEMKA' (dari nama-nama huruf yang mewakili lambang 'S', 'M', dan 'K', singkatan dari 'Sekolah Menengah Kejuruan'. Tulisan tersebut terdapat pada iklan layanan masyarakat yang ditayangkan oleh Metro-TV, dan (12) 'PEKADE' (dari nama-nama huruf yang mewakili lambang 'P', 'K', dan 'D'. 'PKD' adalah singkatan dari 'Partai Kejayaan Demokrasi', yaitu partai politik yang kelahirannya dibidani oleh Matori Abdul Djalil dan didaftarkan ke Dehkeh - HAM pada tanggal 14 Agustus 2003.

Penggunaan nama-nama huruf untuk merepresentasikan lambang-lambang yang diwakilinya dalam penulisan lebih bersifat grafologis atau ortografis.

Bercermin pada kenyataan di atas, perlu dipertanyakan apakah 'ESHA' dalam nama TEGUH ESHA (seorang tokoh sastra Indonesia), 'ENES' dalam nama RIA ENES (seorang artis yang dikenal lewat boneka SUSANnya), dan 'ELTEHA' (sebuah perusahaan jasa ekspedisi) merupakan kata-kata yang terbentuk dari lambang-lambang yang direperentasikan oleh huruf-huruf 'S+H', "N+S", dan 'L+T+H' masing-masing.

D. Penutup

Dengan memanfaatkan azas-azas fonologi (dalam hal ini kesamaan bunyi atau homofoni) kita dapat menggunakan angka-angka dan huruf tertentu untuk merepresentasikan kata atau bagian kata yang sesuai. Sedangkan, bagi angka-angka yang memiliki kesamaan tulisan (homografi) dengan huruf-huruf tertentu, kita dapat memanfaatkan azas-azas grafologi untuk merepresentasikan huruf-huruf yang mirip.

Kajian yang penulis lakukan terhadap permainan bahasa seperti diuraikan di atas menghasilkan sebuah simpulan bahwa beberapa huruf dan bilangan dapat dipergunakan untuk menghasilkan bentuk bahasa baru. Sementara mayoritas angka-angka utama bisa digunakan untuk merepresentasikan satuan lingual yang beraneka ragam.

Di antara angka-angka yang sering digunakan untuk merepresentasikan bunyi bahasa, bilangan, huruf, kata, atau pun bagian kata, ternyata angka 2 (dua) merupakan angka yang paling produktif dan variatif penggunaannya dalam permainan bahasa. Penulis dapat mengumpulkan 8 variasi penggunaan angka 2, seperti berikut ini: (1) angka 2 merepresentasikan bilangan 'dua', 'two', atau 'sam', seperti dalam kata 'ber2an' (dibaca 'berduaan'), 'y2k' (dibaca 'year two kilo', yang berarti 'tahun dua ribu'), dan '123' (dibaca 'Dji Sam Soe', yakni merek rokok kretek ternama di Indonesia), (2) angka 2 merepresentasikan preposisi 'to', seperti dalam frasa 'face 2 face' (dibaca 'face to face'), (3) angka 2 merepresentasikan bagian kata, seperti dalam kata '2girl' (dibaca 'tugel', yakni kata bahasa Jawa yang berarti 'patah'), (4) angka 2 merepresentasikan bunyi 're' pada titi nada not lagu, seperti dalam kata '267' (dibaca 'relasi'), (5) angka 2 mengulangi huruf, kata, atau pun bagian kata di depannya, seperti dalam kata 'laki2' (dibaca 'laki-laki'), (6) angka 2 merepresentasikan huruf 'Z', seperti dalam kata '210N15' (dibaca 'zionis'), (7) angka 2 merepresentasikan *intensifier* 'too', seperti dalam kata '2late' (dibaca 'too late'), dan (8) angka 2 merepresentasikan huruf 'R', seperti dalam iklan INDOSAT: "MU24H itu IM3" (dibaca 'murah itu IM3').

Penggunaan bilangan, angka, dan huruf yang dipergunakan sedemikian rupa untuk menghasilkan bentuk bahasa yang unik dapat dikategorikan sebagai sebuah kreativitas berbahasa. Bentuk bahasa demikian bukan bahasa baku, namun cukup efektif menciptakan suasana berbahasa yang santai, akrab, dan menyenangkan. Di samping itu, permainan bahasa seperti dibicarakan di atas cukup potensial merangsang para penutur untuk mengekspresikan ide-ide mereka dalam bentuk-bentuk bahasa baru, sehingga penggunaan bahasa semakin berkembang, variatif, dan kaya akan cita rasa yang berbeda dengan penggunaan bahasa secara konvensional.

Artikel ini hanya mendeskripsikan penggunaan bahasa berupa kata, frasa, dan kalimat hasil rekayasa dalam permainan bahasa secara internal, yakni ditinjau dari aspek grafologis dan fonologis. Kiranya, pengkajian terhadap permainan bahasa perlu dilakukan secara lebih mendalam, khususnya ditinjau dari aspek eksternal bahasa, seperti faktor etnologis, sosiologis, psikologis, pragmatis, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul. 2009. *Psikolinguistik: Kajian Teoretik*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Crystal, David. 1980. *A First Dictionary of Linguistics and Phonetics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- _____. 2001. *Language Play*. [e-Book]. Available: <http://www.google.com/books?hl=id&dr=&d=y> [2011, May 05].
- Falk, Julia S. 1973. *Linguistics and Language: A Survey of Basic Concepts and Applications*. Massachusetts: Xerox College Publishing.
- Puryanto, Edi. "Penggunaan Ragam Bahasa Jurnalistik di Media Massa". Dalam Anwar Efendi (Ed.). 2008. *Bahasa dan Sastra dalam Berbagai Perspektif*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Romli, Asep Syamsul M. 2009. *Jurnalistik Praktis Untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya.
- Shinta, Ayu. 2011. *Handbook Alay: Kamus Pintar Bahasa Alay*. Yogyakarta: Penerbit Araska.
- SisMonik. 2011. *Kamus Alay*. Klaten: Kawan Kita.
- Soeparno. 1993. *Dasar-dasar Linguistik*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.
- Wijana, I Dewa Putu dan Muhammad Rohmadi. 2009. *Analisis Wacana Pragmatik: Kajian Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka.