

TEKA-TEKI NAMA KOTA: PERMAINAN MULTIBAHASA

RIDDLES OF CITY NAMES: A MULTILANGUAGE GAME

Atin Kurniawati

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas Adab dan Bahasa Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Jalan Pandawa No.23, Dusun IV Pucangan, Kartasura, Sukoharjo, Jawa Tengah 57168
atin.kurniawati@staff.uinsaid.ac.id

(Naskah diterima tanggal 9 Juli 2023, terakhir diperbaiki tanggal 12 Desember 2023
disetujui tanggal 21 Desember 2023)

DOI: <https://doi.org/10.26499/wdprw.v51i2.1436>

Abstract

This article discusses how the language translation is utilized in the city name riddles presented by Indonesian speakers. This research is descriptive qualitative. Data in the form of city name riddles were collected from three videos on Kampung Inggris LC and Kampung Inggris WE YouTube channels which were uploaded in September--October 2021 using simak and catat method. The data is then analyzed by comparing translations of words or phrases in the other languages involved. The results of the analysis show the use of one-word translation forms, nomina phrase translation, verb phrase translation, prepositional phrase translation, and clause translation from English to Indonesian or Javanese. The translation of these words has similarities with the names of cities in Indonesia. Some words represent lexical translations, but others only have similar meanings or are associated with the word in question. This multilingual game indirectly shows the identity of language users and represents certain geographical areas. This research implies the creativity of multilingual games by language users which can be used to support language learning.

Keywords: *multilanguage; language game; riddle*

Abstrak

Artikel ini membahas wujud pemanfaatan terjemahan bahasa dalam teka-teki nama kota yang dibawakan oleh penutur bahasa Indonesia. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Data berupa teka-teki nama kota dikumpulkan dari tiga video pada kanal YouTube Kampung Inggris LC dan Kampung Inggris WE yang diunggah pada bulan September--Oktober 2021 dengan metode simak dan catat. Data kemudian dianalisis dengan membandingkan terjemahan kata, frasa, maupun klausa dalam bahasa lain yang terlibat. Hasil analisis menunjukkan penggunaan wujud terjemahan satu kata, terjemahan frasa nomina, terjemahan frasa verba, terjemahan frasa preposisi, dan terjemahan klausa dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia atau bahasa Jawa. Terjemahan kata-kata tersebut mempunyai kesamaan atau kemiripan dengan nama-nama kota di Indonesia. Sebagian kata merupakan terjemahan leksikal, namun sebagian lainnya hanya memiliki kemiripan makna atau berasosiasi dengan kata yang dimaksud. Permainan multibahasa ini secara tidak langsung menunjukkan jatidiri pengguna bahasa dan mewakili wilayah-wilayah geografis tertentu. Penelitian ini mengimplikasikan kreativitas permainan multibahasa oleh para pengguna bahasa yang dapat dimanfaatkan dalam mendukung pembelajaran bahasa.

Kata-Kata Kunci: multibahasa; permainan bahasa; teka-teki

1. Pendahuluan

Permainan bahasa banyak digunakan dalam komunikasi sehari-hari untuk berbagai tujuan, misalnya untuk tujuan pengajaran bahasa, humor, kritik sosial, menjaga hubungan interpersonal, mengejek, promosi, dan lain sebagainya (Kinanti & Riskawati, 2021; Mayasari & Setiawati, 2019; Saputri, 2021; Wijana, 2022). Salah satu wujud permainan bahasa yang banyak digunakan adalah untuk menghasilkan humor. Permainan bahasa untuk tujuan humor menimbulkan kelucuan karena kesengajaan penutur bahasa untuk mempermainkan satuan-satuan linguistik di dalam satu bahasa atau lebih (Akbariski, 2020; Gani *et al.*, 2022; Kusmanto, 2019; Wibisono & Wirawati, 2020).

Humor permainan bahasa yang melibatkan bahasa asing, bahasa Indonesia, maupun bahasa daerah nyatanya tidak sekedar untuk menghasilkan kelucuan atau membangun keakraban antarpenutur bahasa. Penggunaan maupun penciptaan humor ini mempunyai implikasi manfaat bagi pengajaran dan pembelajaran bahasa (Wijana, 2022). Satuan-satuan kebahasaan yang dipermainkan dalam humor dapat membantu pembelajar bahasa mengenali karakteristik suatu bahasa sekaligus membandingkannya dengan bahasa lain, baik dari segi fonologi, morfologi, semantik, maupun sintaksis. Dalam tataran pragmatik, humor tercipta dari kesengajaan penutur bahasa untuk tidak menaati maksimum dalam prinsip kerja sama sehingga menghasilkan tuturan yang ambigu, tidak relevan, maupun tidak sesuai kuantitas dan kualitasnya (Rifa'i, 2014). Melalui kajian humor pragmatik, pembelajar bahasa dapat mengenali bagaimana bahasa dapat dipermainkan dalam konteks tuturan tertentu dan untuk tujuan tertentu.

Seiring perkembangan zaman, teknologi informasi, dan realitas pemakaian bahasa asing dalam komunikasi sehari-hari oleh penutur bahasa Indonesia dan daerah, bahasa asing kerap dipermainkan untuk menghasilkan humor. Hal ini dilakukan dengan dengan mempermainkan satuan-satuan bahasa asing itu sendiri (Abdulabbas, 2021; Davies, 2005; Sukardi *et al.*, 2018), maupun menggunakan atau membandingkan satuan-satuan bahasa dari dua bahasa atau lebih (Mayasari & Setiawati, 2019; Sugianto, 2022). Wujud pelibatan bahasa asing dalam permainan bahasa Indonesia bukan tanpa tujuan. Menuturkan bahasa asing dianggap memiliki prestise dan lebih populer utamanya di kalangan anak muda. Meski terkesan memaksa dengan penggunaan bahasa yang kadang kurang tepat, tetapi humor dengan melibatkan bahasa asing ini kian banyak digunakan dan semakin bervariasi wujudnya di tengah penutur multibahasa (Sugianto, 2022). Permainan bahasa dapat dengan mudah ditemukan dalam berbagai interaksi langsung, wacana lisan di televisi, media sosial, media massa cetak, baliho, maupun grafiti di tembok-tembok di pinggir jalan (Luk, 2013). Hal ini menunjukkan semakin tingginya kreativitas penutur bahasa. Salah satu wujud penggunaan permainan multibahasa adalah dalam permainan bahasa nama tempat. Namun, belum banyak kajian bahasa yang membahas mengenai hal ini.

Mayasari & Setiawati (2019) melakukan studi terhadap plesetan-plesetan nama tempat yang di antaranya melibatkan bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa Jawa. Plesetan-plesetan nama tempat tersebut menggunakan beberapa pola pembentukan, seperti singkatan, akronim, kemiripan bunyi, pembalikan suku kata, dan pengaruh faktor budaya. Selain itu, ter-

jemahan interlingual juga digunakan. Plesetan terjemahan meliputi nama kota, negara, ataupun desa yang secara sengaja diterjemahkan, baik dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia dan sebaliknya, maupun dari bahasa Indonesia ke bahasa Jawa. Hal tersebut dilakukan agar sama atau mirip dengan nama suatu daerah. Umumnya terjemahan bersifat kata per kata dengan teknik penerjemahan secara bebas. Makna yang dimaksud juga tidak sepenuhnya ekuivalen, tetapi sering kali hanya mewakili makna yang mirip.

Selain Mayasari & Setiawati (2019), terdapat beberapa kajian mengenai permainan bahasa nama tempat, yakni Kusmanto (2019) yang mengkaji tindak tutur ilokutioner ekspresif plesetan nama kota di Jawa Tengah. Kajian ini menggunakan pendekatan pragmatik dengan memfokuskan pada wujud plesetan nama-nama kota yang diambil dari video-video YouTube. Tindak tutur ekspresif yang paling banyak digunakan dalam plesetan nama-nama kota di Jawa Tengah adalah ekspresi kesedihan. Hal ini menunjukkan penutur banyak mengalami pengalaman yang membuat sedih. Dwisastri (2017) mengkaji penggunaan plesetan abreviasi nama-nama daerah di media sosial dengan menggunakan pendekatan morfosemantik. Data penelitian diambil dari media sosial *Line* dan *Path*. Hasil analisisnya menunjukkan nama-nama tempat sering kali diplesetkan menjadi bentuk akronim, singkatan, dan kontraksi yang memiliki nilai rasa. Kedua penelitian tersebut mengimplikasikan besarnya pengaruh media sosial dalam menyajikan wujud permainan bahasa.

Sugianto (2022) mengkaji fenomena *Javenglish* yang mengeksploitasi kesamaan dan perbedaan di antara dua bahasa, yakni bahasa Jawa dan bahasa Inggris. Kajian ini menunjukkan kemiripan bunyi bahasa yang memunculkan keunikan dan kelucu-

an meskipun secara terjemahan katanya tidak terkait sama sekali, misalnya *suka*=*the men* (demen), hujan lebat=*the rest* (deres). Selain itu, perbedaan unsur semantik atau makna bahasa juga digunakan sedemikian rupa untuk menunjukkan realitas perbedaan makna bahasa yang unik antara kedua bahasa, misalnya kata *susuben*=*a small and sharp thing embedded inside one's skin*. Satu kata dalam bahasa Jawa nyatanya tidak selalu memiliki terjemahan yang ekuivalen dalam bahasa Inggris sehingga memerlukan deskripsi yang lebih panjang. Hal ini selain menimbulkan kelucuan juga memberi wawasan pengguna bahasa terhadap perbandingan makna dalam kedua bahasa.

Penggunaan terjemahan suatu bahasa dalam bahasa lain untuk tujuan humor merupakan sesuatu yang umum. Hal ini disebabkan oleh penyalahgunaan atau kesalahpahaman terjemahan bahasa (Davies, 2005). Selain terjemah kata, permainan bahasa juga melibatkan berbagai aspek kebahasaan, yakni aspek fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik (Dyner, 2013; Wijana, 1995). Hal ini juga ditemukan dalam permainan bahasa yang melibatkan terjemahan kata maupun frasa dari bahasa asing ke bahasa Indonesia sebagaimana dibahas dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

Artikel ini membahas permainan bahasa dalam bentuk teka-teki nama kota dalam bahasa Inggris yang mendapat atensi besar di salah satu media sosial, YouTube. Tingginya atensi pemirsa YouTube ditunjukkan dengan banyaknya jumlah *view* dan komentar hingga jutaan kali ditonton oleh pengguna YouTube yang menunjukkan ketertarikan pengguna terhadap permainan bahasa ini. Selain itu, kajian yang fokus membahas penggunaan permainan multibahasa dalam teka-teki nama kota belum ditemukan dari studi-studi sebelumnya.

Permainan bahasa jenis ini menggunakan terjemahan kata sebagai modalitas utama. Namun, perbedaan sistem kebahasaan pada bahasa-bahasa yang terlibat menjadikan kajian ini menarik untuk dibahas lebih lanjut. Kajian ini memberikan wawasan terkait kreativitas penutur bahasa dalam memadupadankan dua bahasa atau lebih, serta memberikan wawasan lebih mendalam dalam kajian linguistik terkait permainan bahasa.

2. Metode

Kajian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan dari teka-teki nama kota dalam bahasa Inggris pada kanal YouTube Kampung Inggris LC sebanyak dua video yang masing-masing telah ditonton sebanyak lebih dari 1,1 juta orang dan lebih dari 270 ribu kali dengan total komentar lebih dari 1600. Satu video lainnya diambil dari kanal YouTube Kampung Inggris WE yang telah ditonton lebih dari 2,3 juta orang dan komentar lebih dari 3200. Ketiga video tersebut diunggah pada September–Oktober 2021. Beberapa komentar penonton yang menunjukkan variasi permainan bahasa juga digunakan untuk memperkaya contoh pada bagian pembahasan.

Data dikumpulkan dengan metode simak dan catat (Mahsun, 2012). Data berupa teka-teki nama kota dalam bahasa Inggris yang telah dikumpulkan kemudian dibuat transkripsinya dan dikelompokkan berdasarkan wujud pemakaian terjemahan kata dalam beberapa kartu data. Data terdiri dari pertanyaan berupa kosakata, frasa, maupun klausa bahasa Inggris yang harus dicari maknanya dalam bahasa Indonesia atau bahasa Jawa yang merepresentasikan nama kota di Indonesia. Data kemudian dianalisis dengan membandingkan terjemahan makna leksikal bahasa yang digunakan. Makna leksikal merujuk

pada makna unsur kata yang terlepas dari penggunaan dan konteksnya (Kridalaksana, 2008). Selain itu, makna kata berdasarkan konteks penggunaannya juga dikaji untuk temuan-temuan yang membutuhkan penjelasan secara kontekstual.

Analisis data menghasilkan kaidah-kaidah permainan bahasa dalam teka-teki nama kota yang melibatkan tiga bahasa, yakni bahasa Inggris, bahasa Indonesia, dan bahasa Jawa. Selain itu, penelitian ini juga membahas implikasi-implikasi permainan bahasa dalam konteks pembelajaran bahasa. Untuk mengkonfirmasi terjemahan kata, peneliti menggunakan Google Translate, kamus besar bahasa Indonesia versi daring, dan melibatkan intuisi peneliti yang merupakan penutur asli bahasa Jawa dan bahasa Indonesia, serta pengajar bahasa Inggris selama lebih dari 5 tahun. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

Bagian hasil dan pembahasan ini menyajikan wujud permainan bahasa yang melibatkan terjemahan kata dalam bahasa Inggris ke bahasa Indonesia dan/atau bahasa Jawa. Wujud teka-teki ditulis dengan kode A yang merujuk pada pemberi pertanyaan dan kode B untuk yang menjawab pertanyaan. Transkripsi tanya-jawab ini sengaja disajikan untuk memberikan wujud penggunaan permainan bahasa secara utuh. Sementara itu, bentuk teka-teki nama kota pada kolom komentar yang ditulis oleh para penonton video hanya bersifat memperkaya contoh permainan bahasa dan disajikan secara langsung sebagaimana yang tertulis pada kolom komentar.

Permainan bahasa dalam kajian ini termasuk jenis *multi language* karena memanfaatkan beberapa bahasa (Sugianto, 2022), yakni bahasa Inggris, bahasa Indonesia, dan bahasa Jawa. Wujud-wujud per-

mainan bahasa dalam teka-teki nama kota dapat dikelompokkan dalam beberapa kategori sebagaimana dibahas dalam subbab-subbab berikut ini.

3.1 Terjemahan Satu Kata

Terjemahan satu kata menunjukkan makna kata maupun kemiripan makna yang melibatkan kata-kata dalam kelas kata yang sama maupun berbeda. Beberapa wujud penggunaan terjemahan satu kata disajikan dalam contoh (1) s.d. (3).

- (1) A: *Single*.
B: *Single*?
A: Ah tumben, **Solo**. (Kota di Provinsi Jawa Tengah)

Pada contoh (1) kata *single* bermakna lajang atau satu, tergantung konteks pemakaiannya. Bila merujuk pada status perkawinan maka *single* bermakna lajang, namun dalam konteks lain misalnya menyanyi atau bermain musik, kata ini disebut solo, misalnya kata bersolo karir, menyanyi solo, dan gitar solo yang berarti tunggal atau satu. Oleh karena itu, penggunaan kata solo dan terjemahan satu/lajang ini merupakan sinonim dan penggunaannya terikat konteks atau tidak selalu saling bisa menggantikan.

Kedua kata tersebut, yakni *single* dan *solo* termasuk dalam kelas kata yang sama, yakni adjektiva. Contoh lain untuk terjemahan kata ini didapat dalam *holy city*=Kudus. *Holy* bermakna suci dan bersinonim dengan kata kudus, yang umumnya digunakan dalam konteks keagamaan.

- (2) A: *Sadness*
B: Hah, *sadness*?
A: Ah, **Malang**. (Kota di Provinsi Jawa Timur)

Hubungan kata *sadness* dan Malang pada contoh (2) sebenarnya cukup berbeda. Pertama, keduanya berbeda kelas katanya. Ka-

ta *sadness* merupakan nomina dalam bahasa Inggris yang bila diterjemahkan dalam bahasa Indonesia bermakna 'kesedihan'. Kata 'malang' dalam bahasa Indonesia merupakan adjektiva yang bermakna bernasib buruk, celaka, atau sial. Hubungan kata *sadness* dan malang dapat diasosiasikan dengan perasaan yang dialami oleh seseorang yang bernasib buruk yang akan merasakan kesedihan.

Contoh lain pada hubungan kemiripan atau asosiasi secara makna ini adalah pada kata *cry* = Brebes dan *dirty* = Jember. Kata *cry* bermakna 'menangis', sedangkan kata (m)brebes dalam bahasa Jawa berarti 'mengeluarkan air mata, tetapi tidak sampai menangis tersedu-sedu'. Keduanya memiliki kemiripan makna, yakni sama-sama merepresentasikan jenis tangisan. Kata *dirty* bermakna kotor. Kata ini memiliki asosiasi dengan kata *jember* 'jijik' dalam bahasa Jawa, sebagai perasaan yang ditimbulkan terhadap sesuatu yang kotor.

- (3) A: *Stone*.
B: Kota **Batu**. (Kota di Provinsi Jawa Timur)

Contoh (3) menunjukkan terjemahan kata yang merepresentasikan ketepatan penerjemahan kata *stone* yang bermakna 'batu' dalam bahasa Indonesia. Karena terjemahannya sangat sesuai, jenis teka-teki ini sangat mudah dijawab. Contoh lain yang berupa terjemahan kata yang tepat maknanya misalnya *hammer*= Palu, *attack*= Serang, *chili* = Lombok, dan *light* = Padang (bahasa Jawa, yang dalam Bahasa Indonesia berarti 'terang'). Kata-kata tersebut memiliki terjemahan yang kebetulan merupakan nama kota di Indonesia.

3.2 Terjemahan Frasa Nomina

Terjemahan frasa nomina bahasa Inggris dapat merujuk pada nama kota di Indone-

sia. Frasa nomina dalam bahasa Inggris memiliki induk frasa berupa kata nomina dengan satu atau lebih modifikator. Dalam hal ini, tentunya dibutuhkan kreativitas berpikir dan pengetahuan kota-kota di Indonesia. Pada jenis ini didapati penggunaan terjemahan bahasa Inggris dalam bahasa Jawa.

- (4) A: *Big help city*
B: Hah? Besar...membantu...
A: Kelamaan, Bro, **Tulungagung**.
(Kota di Provinsi Jawa Timur)

Frasa nomina *big help city* menggunakan kata *big* dan *help* sebagai kata kunci. *Big* bermakna besar dan *help* bermakna menolong (verba) atau bantuan (nomina). Makna kata ini dibandingkan dengan kata dalam bahasa Jawa, yakni *tulung* yang bermakna 'tolong' dalam bahasa Indonesia, dan sinonim kata besar yakni agung. Penggunaan frasa nomina ini memerlukan pengetahuan semantik dalam bahasa yang dipakai terkait sinonim. Contoh lain pada jenis ini dapat juga ditemukan dalam kata lain, misalnya *parfum water*= Banyuwangi.

- (5) A: *High hill*
B: Gunung gede
A: **Bukittinggi**. (Kota di Provinsi Sumatera Barat)

Frasa nomina pada contoh (5) *high hill* bila diterjemahkan bermakna Bukit Tinggi sehingga mudah ditebak.

- (6) A: *Wife of country*
B: Istri...*city*...**Bojonegoro**. (Kota di Provinsi Jawa Timur)

Wife of country menunjukkan frasa nomina dalam bahasa Inggris yang terdiri atas kata *wife* dan diikuti frasa preposisi kepemilikan dengan kata *of*. Contoh (6) melibatkan bahasa Inggris dan bahasa Jawa, *wife* bermak-

na *bojo* dan *country* bermakna *negoro* 'negara'. Bila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana B berusaha menjawab, tidak akan ditemukan jawaban yang dimaksud. Contoh lain pada jenis ini dapat juga ditemukan dalam kata lain, misalnya *end of view* = Ujung Pandang (Makassar).

- (7) A: *New week*
B: Apa gaes kira-kira?
A: **Pekanbaru**. (Kota di Provinsi Riau)

Frasa nomina *new week* bermakna pekan baru sehingga dapat dengan mudah diidentifikasi jawabannya. Terjemahan yang mirip dengan contoh (7) ini juga dapat ditemui dalam frasa *golden water*= Banyumas, dan *beautiful earth*= Bumiayu.

3.3 Terjemahan Frasa Preposisi

Frasa preposisi dalam bahasa Inggris terdiri dari preposisi yang diikuti oleh frasa nomina. Frasa ini juga digunakan dalam teka-teki nama kota sebagaimana contoh (8) berikut ini.

- (8) A: *To my self*
B: Tuti? Aku dewe?
A: **Kediri**. (Kota di Provinsi Jawa Timur)

Frasa *to my self* bila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia bermakna 'ke diri sendiri', namun kata sendiri tidak digunakan sehingga tinggal kata 'ke diri'. Penghilangan salah satu unsur frasa ini dalam rangka menyesuaikan bentuk kata dengan nama kota yang dimaksud. Contoh lain dari penggunaan terjemahan frasa preposisi adalah *behind the plank*= (di) Balikpapan dan *with Rinda*= Samarinda. Dari contoh terakhir tersebut, didapati penggunaan nama orang (*proper noun*) yang dapat digunakan dalam permainan bahasa.

3.4 Terjemahan Frasa Verba

Frasa verba juga digunakan dalam teka-teki nama kota dalam bahasa Inggris dan terjemahannya dalam bahasa Indonesia. Frasa verba dalam bahasa Inggris terdiri atas kata verba diikuti dengan frasa nomina, frasa preposisi, maupun frasa adverbial.

- (9) A: *Like earth*
B: **Sukabumi**. (Kota di Jawa Barat)

Frasa verba ini terdiri dari verba *like* 'suka' dan *earth* 'bumi', bila digabungkan maka menjadi nama sebuah kota, yakni Sukabumi. Kata ini bisa dikembangkan menjadi lebih bervariasi oleh penutur bahasa karena banyak nama tempat yang diawali dengan kata suka.

3.5 Terjemahan Klausa

Wujud teka-teki nama kota dalam bahasa Inggris juga berupa terjemahan klausa. Meski secara gramatikal sering kali cenderung tidak berterima, tetapi untuk tujuan humor tentu hal ini dapat dimaklumi. Beberapa contoh berikut ini menunjukkan penggunaan permainan bahasa terkait penerjemahan klausa.

- (10) A: *Crocodile forget*
B: Buaya lupa.... Suroboyo
A: Salah, **Boyolali**. (Kota di Jawa Tengah)

Kata *crocodile forget* secara gramatikal tidak berterima. Yang benar adalah *crocodiles forget* (subyek kalimat berupa kata nomina bentuk jamak). Namun, terjemahan kata perkata dari frasa tersebut ke dalam bahasa Jawa akan didapati kata *Boyolali*. Hal ini mengimplikasikan aspek gramatikal tidak selalu menjadi tolok ukur kebenaran permainan bahasa karena memang bahasa sengaja dipermainkan dalam konteks ini. Oleh karenanya, diperlukan pula kesadaran

penutur bahasa akan fungsi bahasa yang digunakan, yakni untuk humor.

3.6 Implikasi

Penelitian ini mengimplikasikan kreativitas pemakaian bahasa yang sangat bervariasi dan tidak terbatas, salah satunya pemanfaatan terjemahan bahasa asing dalam teka-teki nama kota, dengan melibatkan bahasa Indonesia dan bahasa daerah (Jawa). Hal ini memungkinkan pembelajar bahasa mengidentifikasi satuan-satuan kebahasaan, baik kata, frasa, maupun klausa dalam bahasa yang terlibat, baik dalam bahasa lokal, bahasa daerah, maupun bahasa asing, dan dengan intuisinya sangat dimungkinkan mampu membuat teka-teki serupa. Permainan bahasa merupakan wujud kreativitas berbahasa yang dapat memotivasi pengguna bahasa untuk berkreasi dan menghasilkan makna (Kinanti & Riskawati, 2021). Pada akhirnya, pembelajar bahasa menyadari posisi dan kemampuannya sebagai penutur multibahasa yang memang sangat diperlukan di era globalisasi saat ini (Ahn, 2016). Permainan bahasa ini juga mampu membantu pemelajar bahasa untuk mengasah intuisi kebahasaannya terkait makna kata dengan pelibatan sinonim maupun kemiripan makna pada kosakata yang dipakai.

Permainan bahasa ini dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa, misalnya untuk menghidupkan suasana kelas atau menganalisis fenomena kebahasaan (Neff & Dewaele, 2022). Akan tetapi, penggunaan permainan bahasa ini juga perlu secara bijak mengingat satuan-satuan kebahasaan yang digunakan tidak selalu berupa ragam formal maupun berterima secara gramatikal, sehingga pertimbangan guru sangat diperlukan agar siswa tidak terjebak pada pemahaman yang salah.

Permainan bahasa juga menunjukkan jati diri penutur bahasa, yakni yang tecer-

min dalam penggunaan bahasa daerah yang disandingkan dengan bahasa asing. Meskipun melibatkan bahasa asing, unsur bahasa daerah turut membuat pembelajar bahasa mengenali bahasa daerahnya sendiri. Nama-nama kota yang dijadikan bahan permainan bahasa dalam penelitian ini sebagian besar merupakan kota yang terletak di pulau Jawa. Hal ini dapat dimaklumi karena penutur bahasa dalam video yang dijadikan sumber data merupakan orang Jawa dan tinggal di Jawa sehingga tentulah lebih mengenal wilayahnya sendiri. Dengan demikian, wujud permainan bahasa juga dapat merepresentasikan wilayah geografis penggunaannya.

4. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan adanya pemanfaatan terjemahan kata dalam bahasa Inggris yang memiliki kesamaan dengan nama-nama kota di Indonesia. Hasil analisis menunjukkan adanya pemanfaatan terjemahan satu kata, terjemahan frase nominal, terjemahan frasa verbal, terjemahan frase preposisi, dan terjemahan klausa yang masing-masing memiliki kesamaan atau kemiripan dengan nama kota di Indonesia. Sebagian terjemahan memiliki kesamaan makna, tetapi ada juga yang sekedar memiliki kemiripan makna atau berasosiasi dengan kata yang dimaksud. Bentuk satuan bahasa yang terkadang tidak sesuai kaidah dalam bahasa Inggris dalam hal ini dapat dimaklumi karena penggunaan permainan bahasa ini bersifat informal dan untuk tujuan humor.

Lebih jauh, penelitian ini mengimpikasikan kreativitas penutur bahasa yang terus berkembang dalam konteks multilingual dan besarnya pengaruh media sosial dalam penyebaran ragam permainan bahasa. Dalam pembelajaran bahasa, permainan bahasa

dapat membangun kesadaran berbahasa, adanya persamaan dan perbedaan dalam setiap bahasa, dan identitas kebahasaan seseorang yang pada mendorong kreativitas berbahasa. Permainan bahasa juga dapat dipakai dalam kegiatan pembelajaran, tentunya setelah melalui pemilihan dan pertimbangan pengajar bahasa.

Penelitian ini masih terbatas pada permainan multibahasa dalam bentuk tebak-tebakan nama kota yang melibatkan tiga bahasa, yakni bahasa Inggris, bahasa Indonesia, dan bahasa Jawa. Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan modalitas permainan bahasa yang lain, ragam dan jumlah bahasa yang terlibat untuk menyajikan penelitian yang lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- Abdulabbas, I. A. 2021. A pragmatic study of humor in english jokes and riddles. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt / Egyptology*, 18(1), 5221–5230.
- Ahn, S. Y. 2016. Exploring language awareness through students' engagement in language play. *Language Awareness*, 25(1–2), 40–54.
<https://doi.org/10.1080/09658416.2015.1122020>
- Akbariski, H. S. 2020. Permainan bunyi dalam penciptaan humor komik @tahilalats di instagram. *Sirok Bastra*, 8(1), 1–19.
<https://doi.org/10.37671/sb.v8i1.193>
- Davies, C. 2005. Searching for jokes: Language, translation, and the cross-cultural comparison of humour. In *The Anatomy of Laughter* (1st Edition, p. 16). Routledge.

- <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781351197670-8/searching-jokes-language-translation-cross-cultural-comparison-humour-christie-davies>
- Dwisastri, P. F. 2017. *Penggunaan Plesetan Abreviasi Nama-Nama Daerah Di Media Sosial (suatu Kajian Morfosemantik)* [Thesis (Diploma), Universitas Pendidikan Indonesia].
<http://repository.upi.edu/24400/>
- Dynel, M. 2013. Review of jokes and the linguistic mind and meaning and humour. *Journal of Pragmatics*, 47(1), 131–133.
<https://doi.org/10.1016/j.pragma.2012.12.004>
- Gani, R. N., Umar, F. A. R., & Salam, S. 2022. Permainan bahasa komika arafah dalam video stand up comedy academy 2. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(2), 463–470.
<https://doi.org/10.32884/ideas.v8i2.789>
- Kinanti, K. P., & Riskawati, Y. 2021. Jenis dan fungsi permainan bahasa (bahasa plesetan) kaus yajugaya: Sebuah tinjauan sosiolinguistik. *Hasta Wiyata*, 4(2), 131–147.
<https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2021.004.02.03>
- Kridalaksana, H. 2008. *Kamus Linguistik* (4th ed.). Gramedia Pustaka Utama.
- Kusmanto, H. 2019. Tindak tutur ilokusioner ekspresif plesetan nama kota di jawa tengah: Kajian pragmatik. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 127–132.
<https://doi.org/10.26737/jp-bsi.v4i2.1036>
- Luk, J. 2013. Bilingual language play and local creativity in Hong Kong. *International Journal of Multilingualism*, 10(3), 236–250.
<https://doi.org/10.1080/14790718.2013.808200>
- Mahsun. 2012. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Rajagrafindo Persada.
- Mayasari, I., & Setiawati, S. 2019. Plesetan nama-nama tempat: Sebuah permainan bahasa. *DEIKSIS*, 11(03), 244.
<https://doi.org/10.30998/deiksis.v11i03.3869>
- Neff, P., & Dewaele, J. M. 2022. Humor strategies in the foreign language class. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 1–13.
<https://doi.org/10.1080/17501229.2022.2088761>
- Rifa'i, S. N. 2014. Kajian penyimpangan prinsip kerja sama dalam wacana humor on line. *Prasasti*. Seminar Nasional Prasasti (Pragmatik: Sastra dan Linguistik), Surakarta.
<https://doi.org/10.20961/pras.v0i0.508>
- Saputri, M. D. 2021. *Permainan bahasa dalam wacana humor twit @handokotjung* [Undergraduate Thesis, Universitas Gadjah Mada].
<http://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/200872>
- Sugianto, A. 2022. Javenglish: Permainan bahasa di era masyarakat multilingual. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 11(1), 103.
<https://doi.org/10.26499/rnh.v11i1.2146>

Sukardi, M. I., Sumarlam, S., & Marmanto, S. 2018. Penyimpangan makna dengan homonimi dalam wacana meme (kajian semantik). *LiNGUA: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 13(1), 23.
<https://doi.org/10.18860/ling.v13i1.4513>

Wibisono, S., & Wirawati, D. 2020. Teknik bahasa humor komedian sadana agung dan keterkaitan dengan ba-

han ajar teks anekdot. *Lingua Susastra*, 1(2), 62–72.
<https://doi.org/10.24036/ls.v1i2.9>

Wijana, I. D. P. 1995. Pemanfaatan teks humor dalam pengajaran aspek-aspek kebahasaan. *Humaniora*, 2.
<https://doi.org/10.22146/jh.1973>

Wijana, I. D. P. 2022. *Permainan Bahasa dan Ilmu Bahasa*. Pustaka Larasan.