

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Masa Orientasi Siswa (selanjutnya disebut MOS) merupakan suatu kegiatan yang rutin dilakukan oleh pihak sekolah untuk menyambut kedatangan siswa baru. Kegiatan ini biasanya dilaksanakan oleh Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) dan diawasi oleh pihak sekolah. Pengawasan tersebut dilakukan supaya kegiatan ini tidak menyimpang dari tujuan sebenarnya.

Tujuan kegiatan MOS pada dasarnya untuk mengenalkan siswa baru pada kondisi lingkungan sekolah yang baru. Dalam kegiatan ini biasanya sejumlah siswa diminta untuk memakai sejumlah atribut, misalnya memakai topi kertas, pita berwarna-warni, atau membawa tas yang terbuat dari kantong *kresek*. Pemberian tugas tersebut bukan untuk memberatkan siswa, tetapi diharapkan dapat melatih kondisi mental mereka untuk menghadapi dunia sekolah yang baru.

Dalam MOS biasanya sejumlah siswa ditugaskan membawa beberapa jenis makanan sebagai bekal. Uniknya, perintah tersebut disampaikan dalam bentuk kebahasaan yang khas dan unik. Jenis atau nama barang yang harus dibawa tidak disampaikan secara langsung dan eksplisit, tetapi cenderung disamarkan sehingga membingungkan bagi lawan bicaranya. Perhatikan contoh berikut.

- |   |  |
|---|--|
| X | : minuman penggoda, ketan makan ayam, dan buah berstocking |
| Y | : marimas, lemper, dan salak                               |

Perhatikan kata-kata di atas. Ketiga bentuk kebahasaan tersebut masing-masing mengacu pada *marimas* (merek minuman), *lemper* (jenis makanan tradisional Sunda), dan *salak* (jenis buah-buahan).

Ketiga bentuk kebahasaan tersebut memiliki keunikan, baik dari struktur leksikal, gramatikal, maupun dari segi maknanya. Misalnya, frasa *buah berstocking* terdiri atas kata *buah* sebagai unsur inti yang berkategori kata benda (nomina) dan kata *berstocking* sebagai unsur atribut yang berkategori kata kerja (verba). Secara gramatikal bentuk kebahasaan tersebut sudah benar namun melanggar kaidah semantik karena *stocking* lazimnya dipakai manusia (mahluk hidup). Atas pelanggaran terhadap kaidah semantik itulah maka makna acuan yang dimaksud pun sulit untuk diketahui.

Acuan dari *buah berstocking* adalah *salak*, dalam hal ini kita akan sedikit kebingungan mencari alasan kenapa *salak* disebut dengan *buah berstocking*. Ternyata apabila diamati, *salak* memiliki kulit buah bagian dalam yang tipis dan agak transparan. Mungkin bagian tersebut ditafsirkan meyerupai bentuk *stocking*.

Gejala-gejala kebahasaan seperti contoh di atas merupakan salah satu bentuk permainan bahasa. Menurut Crystal (dalam Tanto, 2010: 3) permainan bahasa merupakan bentuk manipulasi bahasa karena aturan-aturan bahasa yang ada sengaja dilanggar. Manipulasi yang dimaksud di sini adalah dalam arti sebenarnya, yaitu bahwa unit-unit linguistik seperti kata, frasa, kalimat, bagian dari kata, bunyi, dan huruf digunakan dengan tidak mengikuti aturan yang berlaku dalam bahasa tersebut sehingga makna yang terkandung dalam bentuk-bentuk bahasa tersebut menjadi taksa atau ambigu.

Ketaksaan (*ambiguity*) adalah gejala kegandaan makna yang terjadi karena tafsiran gramatikal yang berbeda. Tafsiran gramatikal yang berbeda ini umumnya terjadi pada bahasa tulis karena dalam bahasa tulis unsur suprasegmental tidak dapat digambarkan dengan akurat. Misalnya, bentuk *buku sejarah baru* dapat ditafsirkan maknanya menjadi (1) buku sejarah itu baru terbit atau (2) buku sejarah itu memuat sejarah zaman baru. Kemungkinan makna (1) dan (2) itu terjadi karena *baru* yang ada dalam konstruksi itu dapat dianggap menerangkan frasa *buku sejarah* dan juga dapat dianggap hanya menerangkan kata *sejarah* (Chaer, 2007: 307).

Semantik merupakan cabang ilmu linguistik yang mengkaji seluk beluk makna dalam suatu bentuk bahasa. Kata semantik berasal dari bahasa Yunani *sema* yang artinya tanda atau lambang (*sign*), juga dapat ditemukan dalam kata *semaphore*. Istilah semantik pertama kali digunakan oleh seorang filolog Swedia bernama Michael Breal pada tahun 1883.

Menurut Saussure (dalam Chaer, 2007: 286) setiap tanda linguistik atau tanda bahasa terdiri atas dua komponen, yaitu komponen *signifiant* atau 'yang mengartikan' yang wujudnya berupa runtutan bunyi dan komponen *signifie* atau 'yang diartikan' yang wujudnya berupa pengertian atau konsep (yang dimiliki oleh *signifiant*). Richard dan Ogden menyebut pengklasifikasian tersebut sebagai segitiga makna.

Dalam disiplin ilmu semantik suatu bentuk bahasa memiliki berbagai jenis makna, misalnya makna leksikal, gramatikal, kontekstual, dan lain-lain. Makna leksikal adalah makna leksem tanpa konteks apa pun atau dapat dikatakan bahwa

makna leksikal adalah makna sebenarnya, makna yang sesuai dengan hasil observasi indra kita. Selain itu, makna leksikal juga mencakup makna kias dan makna-makna yang terbentuk secara metaforis. Makna gramatikal merupakan makna yang timbul dari proses gramatikal, seperti afiksasi, reduplikasi, komposisi, atau kalimatisasi. Makna kontekstual adalah makna sebuah leksem atau kata yang berada dalam satu konteks. Makna kontekstual dapat juga berkenaan dengan situasinya, yakni tempat, waktu, dan lingkungan pengguna bahasa itu.

Penelitian yang bertemakan teka-teki pernah dilakukan oleh Octorina (2001) dengan judul “Kajian Wacana Teka-teki Pelesetan Ditinjau dari Segi Morfofonemik Bahasa Indonesia”. Dalam penelitiannya Octorina mengungkapkan adanya karakteristik bentuk fonem yang mengalami perubahan, penambahan, dan penghilangan dalam bentuk proses morfofonemik bahasa Indonesia.

Penelitian yang berkaitan dengan permainan bahasa pernah dilakukan oleh Wijana dan Rohmadi (2006) dengan judul “Permainan Bahasa dalam Masyarakat Multilingual”. Dalam penelitiannya Wijana dan Rohmadi mengklasifikasikan jenis permainan bahasa menjadi dua bagian, yakni permainan intrabahasa (intralingual pun) dan permainan antarbahasa (interlingual pun). Jenis permainan bahasa yang pertama terjadi dalam suatu bahasa dengan berbagai variasinya (dialek, ragam, dan sebagainya). Sementara itu, jenis permainan bahasa yang kedua terjadi antara bahasa yang satu dengan bahasa yang lain, misalnya antara bahasa daerah dengan bahasa daerah lain, antara bahasa daerah dengan bahasa Indonesia, atau bahasa asing, dan sebaliknya.

Penelitian yang berkaitan dengan ambiguitas pernah dilakukan oleh Simbolon (2007) dengan judul “Analisis Manipulasi Unsur Keambiguan dalam Wacana Teka-teki di Internet”. Menurut Simbolon, bila dilihat dari manipulasi di tingkat leksikal, menunjukkan acuan yang sering dipelesetkan dengan cara melibatkan perubahan, penambahan, dan penghilangan fonem sesuai dengan konteks, sedangkan manipulasi keambiguan yang terjadi di tingkat struktural memanfaatkan makna pada persamaan bunyi (homonim), metafora, polisemi, konotasi, definisi kata, dan gaya bahasa. Kemudian dihubungkan dengan perubahan yang terjadi pada fungsi semantik dan pragmatik.

Selain itu, penelitian yang bertemakan permainan bahasa pernah dilakukan oleh Tanto (2010) dengan judul “Implikasi Pragmatis Permainan Bahasa dalam Fiksi Berbahasa Inggris untuk Anak-anak”. Menurut Tanto, bentuk permainan bahasa dalam fiksi anak-anak berbahasa Inggris pada dasarnya merupakan eksploitasi dari bentuk-bentuk pengulangan (pengulangan bunyi, pengulangan kata, pengulangan ide), bentuk-bentuk penyimpangan yang mungkin berupa kemiripan (kemiripan bunyi, kemiripan dengan bentuk-bentuk linguistik yang lebih dulu ada), serta penggunaan hal-hal yang tidak lazim atau menyimpang dari yang seharusnya (kata-kata bentuk baru hasil proses morfologis, penggunaan tata bahasa yang salah, dan bentuk yang tidak lazim atau salah). Implikasi pragmatiknya adalah untuk menghibur pembaca.

Walaupun penelitian yang bertemakan permainan bahasa sudah banyak dilakukan namun penelitian tentang permainan bahasa dalam MOS belum pernah dilakukan. Oleh karena itu, peneliti termotivasi untuk melakukan kajian ini.

Penelitian terhadap penggunaan bahasa penugasan dalam MOS penting dilakukan karena selain menghibur, penggunaan bahasa penugasan dalam MOS bertujuan untuk melatih kondisi mental serta mengasah kekritisan siswa dalam berpikir.

## **1.2 MASALAH PENELITIAN**

Masalah yang diungkapkan dalam penelitian ini terdiri atas tiga bagian, di antaranya sebagai berikut.

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah-masalah yang terdapat dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- 1) Penggunaan bahasa penugasan dalam MOS merupakan bentuk kreativitas dalam berbahasa.
- 2) Penggunaan bahasa penugasan dalam MOS berbeda dengan penggunaan bahasa pada umumnya.
- 3) Penggunaan bahasa penugasan dalam MOS mencakup tataran morfologi, sintaksis, dan semantik.
- 4) Bentuk permainan bahasa penugasan dalam MOS mengacu pada nama jenis makanan, minuman, dan perlengkapan sekolah.
- 5) Bentuk permainan bahasa penugasan dalam MOS memiliki ciri/karakteristik benda yang dimaksud.
- 6) Ada bentuk bahasa penugasan dalam MOS yang berbeda, tetapi merujuk pada acuan yang sama.



- 7) Bentuk permainan bahasa penugasan dalam MOS disesuaikan dengan jenis tugas.
- 8) Bentuk permainan bahasa penugasan dan acuan mengandung konsep ambiguitas.
- 9) Bentuk permainan bahasa penugasan dan acuan memiliki bentuk dan struktur bahasa yang unik.

### **1.2.2 Batasan Masalah**

Masalah yang diungkapkan dalam identifikasi masalah cukup beragam. Oleh karena itu, supaya pembahasan tidak meluas, penulis melakukan pembatasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini di antaranya sebagai berikut.

- 1) Analisis dilakukan dengan menggunakan teori sintaksis dan semantik yang dikemukakan oleh beberapa pakar linguistik bahasa Indonesia.
- 2) Teori sintaksis yang digunakan adalah teori tentang klasifikasi satuan bahasa yang dikemukakan oleh Ramlan (1996).
- 3) Teori semantik yang digunakan meliputi teori tentang pengkajian jenis makna, medan makna dan komponen makna yang dikemukakan oleh Chaer (2002).
- 4) Pengkajian jenis makna yang dilakukan meliputi pengkajian makna leksikal dan kontekstual.
- 5) Pengkajian makna leksikal berdasarkan definisi yang terdapat dalam KBBI edisi ketiga (1993).
- 6) Pengkajian jenis penamaan berdasarkan pendapat Sitaresmi dan Fasya (2011).

- 7) Pengkajian cara pembentukan bahasa penugasan dalam MOS berdasarkan teori relasi makna yang dikemukakan Chaer (2002).
- 8) Analisis yang dilakukan mencakup analisis bentuk lingual, makna leksikal, makna kontekstual, jenis penamaan, medan makna dan komponen makna, serta cara pembentukan bahasa penugasan dalam MOS.
- 9) Pengambilan data dilakukan pada saat kegiatan MOS yang berlokasi di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sukasari, Sumedang. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada bulan Juli 2010.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini di antaranya sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah bahasa penugasan dalam MOS ditinjau dari aspek bentuk lingual?
- 2) Bagaimanakah bahasa penugasan dalam MOS ditinjau dari aspek;
  - a. makna leksikal,
  - b. makna kontekstual?
- 3) Bagaimanakah bahasa penugasan dalam MOS ditinjau dari aspek;
  - a. jenis penamaan,
  - b. medan makna dan komponen makna?
- 4) Bagaimanakah cara pembentukan bahasa penugasan dalam MOS?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) bentuk lingual bahasa penugasan dalam MOS,



- 2) makna leksikal dan makna kontekstual bahasa penugasan dalam MOS,
- 3) jenis penamaan, medan makna dan komponen makna bahasa penugasan dalam MOS, serta
- 4) cara pembentukan bahasa penugasan dalam MOS.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini terdiri atas manfaat teoretis dan manfaat praktis. Kedua manfaat tersebut dijelaskan sebagai berikut.

##### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

Manfaat teoretis penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) memberikan sumbangsih terhadap disiplin ilmu semantik, khususnya dalam mendeskripsikan bahasa penugasan dalam MOS;
- 2) menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik dengan penelitian-penelitian yang bertemakan permainan bahasa.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagi siswa, hasil penelitian ini memberikan pengetahuan mengenai permainan bahasa penugasan yang digunakan dalam kegiatan MOS sehingga diharapkan dapat merangsang daya kreativitas dan kekritisan dalam berpikir.
- 2) Bagi guru, hasil penelitian ini menjelaskan penggunaan struktur bahasa yang unik dan khas dapat memperkuat daya ingat sehingga tidak ada salahnya jika permainan bahasa seperti itu digunakan dalam menyampaikan materi

pelajaran. Selain itu, penggunaan bahasa yang unik dan menarik dapat menghilangkan kejenuhan sehingga diharapkan dapat menarik rasa antusias siswa dalam belajar.

- 3) Bagi masyarakat, hasil penelitian ini menjelaskan tujuan permainan bahasa dalam kegiatan MOS. Pada dasarnya, pemberian tugas tersebut bukan untuk memberatkan siswa, tetapi untuk merangsang daya kreativitas siswa dalam memaknai sebuah bentuk bahasa.

### **1.5 Definisi Operasional**

Supaya tidak menimbulkan perbedaan penafsiran, penulis membuat definisi operasional. Definisi operasional dalam penelitian ini di antaranya sebagai berikut.

- 1) Permainan bahasa penugasan adalah manipulasi struktur bahasa baik menyangkut tataran fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik sehingga makna bahasa tersebut menjadi taksa/ambigu.
- 2) Bahasa penugasan dalam MOS adalah perintah yang disampaikan oleh kakak tingkat (senior) kepada siswa baru (junior) ketika melaksanakan kegiatan MOS.
- 3) Semantik adalah cabang ilmu linguistik yang mempelajari tentang makna yang terkandung dalam suatu bentuk bahasa.