BENTUK DAN FUNGSI IKON LINGUAL DALAM TEKA-TEKI BERBAHASA INDONESIA

(Form and Function of Lingual Icons in Indonesian Riddles)

Basori
Balai Bahasa Kalimantan Tengah
Jalan Tingang Km. 3,5, Palangka Raya, Kalimantan Tengah 73112
Posel: tjakbasori@gmail.com

(Naskah diterima tanggal 15 Juli 2019—Direvisi tanggal 22 Juli 2019—Disetujui tanggal 3 Agustus 2019)

Abstract

Puzzle is one form of verbal communication. Puzzles different from other types of communication. In puzzles, language is used in its function as a game. The language in puzzles used is usually used to tease, heckle, in packaged by slipping of tongue or phonetic forms of words. This research will explore the puzzle in its function as a game. Using the agih *method using the determinant is an element of the language under study and a* padan *method that uses elements outside the language. The results of the study showed that there was creativity carried out by language users in using language in the form of puzzles.* Konyol-humorik *lingual icons in puzzles can be divided into several types, word play, punctuation, guesswork, questions, and discourse. The meaning in the form and type of the puzzle is very dependent on the context of its disclosure. This reinforces Halliday's statement that the text can never be released from its context.*

Keywords*: lingual icon; Indonesian puzzles; language play*

PENDAHULUAN

Teka-teki yang merupakan suatu bentuk komunikasi bahasa yang berlandaskan pada interaksi resiprokal antarpengguna bahasa merupakan wacana dialog yang kompleks. Kompleksitasnya terlihat pada sejumlah unsur permainan bahasa yang digunakan, antara lain permainan bunyi, kata, frasa, kalimat, dan wacana. Keistimewaan permainan bahasa dalam teka-teki adalah suatu proposisi yang sering kali terasa aneh atau sulit dan menggelikan atau mengejutkan setelah dihubungkan dengan jawabannya. Salah satu unsur keunikan dalam teka-teki adalah adanya keambiguan untuk menangkap pesan penutur, yaitu berupa unsur yang disengaja yang akan mengaburkan analogi informasi. Keambiguan dalam informasi yang tidak sempuma itu ditunjukkan oleh hadirnya berbagai aspek kebahasaan selain aspek kontekstual.

Keambiguan atau pelanggaran merupakan unsur terpenting dalam teka-teki, karena tanpa adanya unsur tersebut, sebuah proposisi tidak bisa dianggap sebagai teka-teki, melainkan hanya sebagai pertanyaan biasa. Dengan demikian, dapat disebutkan bahwa keberadaan ‘keambiguan’ yang dimunculkan melalui permainan bahasa (manipulasi informasi) merupakan unsur penting yang harus ada dalam teka-teki.

Permainan atau manipulasi kebahasaan yang ada di dalam teka-teki juga dapat dipandang sebagai kecerdasan penutur dalam berbahasa. Hal itu merupakan wujud kemampuan seseorang dalam mengeksplorasi bahasa secara kreatif. Dengan demikian, dari segi kebahasaan dapat dikatakan bahwa teka-teki tidak saja menyangkut masalah verbal,

tetapi juga berhubungan dengan kemampuan manipulasi kebahasaan oleh penutur, yaitu rnunculnya kelantipan (*wit*) sebagai akibat adanya permainan atau manipulasi kebahasaan.

Penelitian tentang teka-teki dalam berbagai bahasa sudah banyak dilakukan oleh peneliti, di antaranya adalah (Ho, 2002) (Effendi, 2010) (Asmarita;, Syam, & Muzammil, 2014) (Febriyanti, Sukatman;, & Husniah, 2014) (Masithah, Lembah, & Syam, 2015) (Nursyamsi, 2015) (Lyra, Muhtadin, & Ampera, 2018) (Temaja, 2018) dan (Ganing & Kiting, 2019).

Ho (2002) mengklasifikasikan tipe wacana teka-teki dalam bahasa Indonesia. Ia menandai bahwa keambiguan merupakan unsur terpenting dalam teka-teki. Berdasarkan siri keambiguan tersebut, Ho mengklasifikasikan teka-teki dalam bahasa Indonesia menjadi empat jenis, yakni teka-teki terkaan, teka-teki soalan, teka-teki permainan wacana, dan teka-teki plesetan. Effendi (2010) meneliti *cucupatian* (teka-teki) dalam bahasa Banjar. Menurutnya, *cucupatian* memenuhi fungsi kebudayaan sebagaimana yang dikemukakan oleh Duranti, yakni fungsi komunikasi, pengetahuan, praktik bercerita, mediasi, dan partisipasi. Nilai budaya yang ada pada *cucupatian* adalah nilai agama, falsafah, sosial, etika, dan estetika.

Asmarita, dkk. (2014) membahas teka-teki Melayu di Ketapang, Kalimantan Barat. Berdasarkan kajiannya, ia menyimpulkan bahwa struktur yang terkandung dalam teka teki meliputi diksi, imajinasi, dan kata konkret. Makna yang terkandung dalam teka-teki merupakan makna lambang, makna yang selalu menyatakan sesuatu dengan sesuatu yang lain, atau seuatu yang menjadi acuan dalam kata-kata teka-teki tersebut. Fungsi teka-teki dalam masyarakat dapat meliputi berpikir dan menyampaikan pendidikan, hiburan, dan menggoda. Febriyanti, dkk. (2014) mmebahas teka-teki dalam masyarakat Madura. Menurutnya teka-teki hidup dalam dalam masyarakat tertentu dan disampaikan lewat bahasa masyarakat (daerah) tempat teka-teki tersebut hidup. Teka-teki Madura di dalam kesusasteraan Madura sering kali yang dimaksudkan tidak diucapkan dengan kata-kata yang tepat, tetapi diucapkan dengan sajak atau kiasan untuk diterka atau diartikan. Seringkali hal yang demikian itu berupa permainan, godaan, pertunjukan kepandaian, dan kegemaran, namun seringkali hal itu dilakukan untuk memelihara perasaan orang lain. Teka-teki Madura dimaksudkan untuk mengasah otak, di samping menciptakan suasana rileks dan humor.

Masithah (2015) membagi jalali (teka-teki) Kaili ke dalam tiga bentuk, yakni lelucon atau anekdot, jalali yang mengungkapkan rasa, dna jalali tentang ketuhanan atau kehidupan. Di samping itu, jalali juga mengandung pesan tentang kehidupan. Sebagaimana Masithah, Nursyamsi (2015) juga meneliti tentang teka-teki dalam bahasa Kaili. Yang membedakan keduanya adalah, Nursyamsi lebih memfokuskan penelitiannya pada aspek bahasa. Menurutnya teka-teki tradisional Kaili menggunakan kalimat tanya harfiah dan bahasa kias. Teka-teki yang bersifat harfiah, pertanyaan (topik) dan jawabannya (*referent*) menyatakan makna apa adanya. Teka-teki tradisional etnik Kaili ini bersifat identik antara pertanyaan (topik) dan jawaban (*referent*). Untuk penggunaan bahasa kiasan (metafora) dalam teka-teki, antara pertanyaan (topik) dan jawaban (*referent*) tidak identik. Meskipun menggunakan bahasa kiasan dan tidak identik antara pertanyaan (topik) dan jawaban (*referent*), teka-teki tersebut tidak bertentangan.

Lyra (2018) membahas keambiguan dalam teka-teki Sunda. Menurutnya unsur keambiguan dalam teka-teki Sunda menghasilkan penyimpangan pada tataran kebahasaan yang meliputi tataran fonologis (penyimpangan dalam permainan bunyi), tataran morfologis (penyimpangan dalam bentuk kata), tataran sintaksis

(penyimpangan dalam bentuk frase), dan tataran semantis (penyimpangan dalam bentuk metafora). Sifat pertandingan hiburan cenderung dipergunakan oleh masyarakat Jatinangor dalam berteka-teki. Teka-teki pada masyarakat Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang berfungsi untuk menguji kepandaian atau untuk mengasah otak. Temaja (2018) meneliti teka-teki dalam bahasa Bali. Menurutnya, struktur teka-teki dalam bahasa Bali memiliki dua elemen penting sebagaimana teka-teki pada umumnya, yakni persoalan dan solusi. Permainan bahasa dalam teka-teki bahasa Bali terdiri atas tiga jenis, yakni polisemi, personifikasi dan perbandingan, serta analogi.

Ganing & Kiting (2019) membahas istilah *mandi* yang ada dalam *entelah* (teka-teki) bahasa Dayak Iban. Ia berkesimpulan bahwa istilah *mandi* dalam *entelah* telah merepresentasikan penanda yang menginterpretasikan petanda berkaitan dengan berbagai konsep mandi dalam masyarakat Dayak Iban.

Sembilan penelitian tersebut belum ada yang membahas tentang fungsi-fungsi ikon lingual dalam teka-teki. Mereka hanya membahas bentuk-bentuk dan nilai budaya yang dikandungnya. Hal itulah yang mendasari penelitian ini. Penulis mengambil jalan lain yang berbeda dengan peneliti-peneliti sebelumnya.

Penguraian untuk mengetahui bentuk ikon lingual teka-teki menggunakan konsep yang dimunculkan oleh Pierce. Konsep ikon memiliki pasangan ganda, yakni indeks dan simbol. Konsep triadik ini dimunculkan oleh Charles Sanders Pierce (1839—1914) untuk mengidentifikasi sifat dominan hubungan antara tanda dan objek yang ditandai atau teracunya.

Bahasan ini berkaitan dengan makna ‘ikonik’ yang memasalahkan hubungan bentuk lingual dengan sesuatu yang diacunya. Seperti dijelaskan oleh Sudaryanto (1989: 114) bahwa ikonisitas *(iconicity)* itu digunakan untuk menyebutkan tanda yang bentuk fisiknya memiliki kaitan erat dengan sifat khas dari apa yang diacunya. Lebih lanjut, dikatakan bahwa ikonisitas diartikan sebagai perlambangan, maksudnya perlambangan atas bentuk-bentuk ikon. Dalam hal ini, nilai makna dari bunyi berkaitan dengan besar-kecilnya atau berat-ringannya suatu benda, luas-sempitnya suatu volume, ataupun jauh-dekatnya sesuatu yang dilihat oleh pembicara.

Sehubungan dengan nilai makna sebagai konsekuensi wujud bunyi, pemahaman tentang fonetik dipakai sebagai alat untuk mencermati data. Fonetik yang erat dengan keikonikan adalah fonetik altikulatoris, yaitu fonetik yang berkaitan dengan bunyi-bunyi bahasa menurut cara yang dihasilkannya dengan alat-alat bicara. Bunyi-bunyi bahasa itu dibedakan menjadi dua, yaitu bunyi ‘segmental’ dan ‘suprasegmental’. Berkaitan dengan pembicaraan ikonisitas, bunyi segmental mencermati bunyi sebagai segmen. Bunyi sebagai segmen adalah bunyi menurut pola urutannya di dalam kata dari yang pertama sampai dengan yang terakhir, atau ‘dari kiri ke kanan’ (Verhaar, 1996: 27).

Satuan lingual yang ikonis memiliki makna konsep. Yang dimaksud dengan makna konsep yaitu makna denotasional, makna referensial, makna proporsional, atau makna yang sesuai dengan acuannya. Makna ini terbebas dari konteks penggunaan kata. (Keraf, 2007). Makna konseptual itu merupakan esensi bahasa (Pateda, 2010).

Bahasa merupakan tanda-tanda yang dipakai oleh manusia untuk mengungkapkan ide dan mengekspresikan diri. Ikon verbal adalah tanda yang berupa bahasa biasa, bahasa keseharian yang dipakai oleh manusia-manusia normal dalam interaksi yang wajar (Sudaryanto, 2015). Ikon verbal semacam itu hanya mungkin ada manakala dipenuhi oleh tiga faktor utama yang mengakibatkan terjadinya komunikasi, yakni penutur,

petutur, dan tuturan[1] (Sudaryanto, 1995: 38). Tiga faktor tersebut keberadaannya secara serempak, yang satu mengandaikan yang lain ketika fenomen bahasa atau tanda verbal hadir dan digunakan.

Dalam perkembangannya, ikon verbal yang disebut sebagai 'bahasa' itu dipakai dengan tujuan dan dalam kaitan yang berbeda-beda dengan yang ditandai. *Pertama***,** dipakai semata-mata untuk mengacu realitas tuturan untuk petutur dalam komunikasi keseharian. Tanda yang demikian ini dikatakan bersifat *lingual-referensial. Kedua***,** dipakai untuk mengungkapkan pengalaman mengeratkan yang dihayati oleh penutur. Dalam hal ini pengungkapan itu diupayakan terasa apik, indah, cantik, dan menyentuh hati. Di sini, kreativitas penutur dikembangkan dan dipertaruhkan. Tanda yang demikian ini dikatakan bersifat *estetik-literer. Ketiga***,** dipakai untuk maksud menghormati dan/atau menghargai petutur atau orang lain yang terlibat, baik sebagai yang dituju maupun sebagai yang dituturkan. Dalam hal ini ada upaya pengendalian diri untuk membuat senang, berkenan hati, atau tidak melukai perasaan petutur. Tanda yang demikian ini dikatakan bersifat *etik-pragmatik. Keempat***,** dipakai untuk meledek, menggoda, dalam kemasan pelucuan dengan cara memelesetkan bunyi atau bentuk fonetis kata-kata. Tanda yang demikian dikatakan bersifat *konyol-humorik. Kelima***,** dipakai untuk memproses pemikiran dan perenungan filosofis. Upaya ini ditampakkan dengan cara mengupas unsur-unsur satuan lingual sedemikian sehingga penggalan itu menjelma menjadi sosok satuan lingual baru yang memiliki makna dan acuannya sendiri. Tanda yang demikian dikatakan bersifat *kontemplatif-filosofis. Keenam***,** dipakai untuk mengacu gambar foto sebagai komentar singkat. Dalam hal ini, gambar foto tersebut memiliki nilai berita. Tanda yang demikian ini dikatakan bersifat *kapsionik-jurnalistik. Ketujuh***,** bentuk tulis satuan lingual yang dipakai untuk mengungkapkan keindahan yang melanjut dinyatakan dalam wujud gambar realitas tertentu. Tulisan ini dibuat sedemikian rupa sehingga menjadi tiruan gambar objek lukisan. Tanda yang demikian disebut bersifat *grafemik-kaligrafis. Kedelapan,* bentuk tulis yang seolah-olah (menyerupai) bentuk tulis ortografis alfabetik lain. Misalnya huruf alfabetik Latin yang pembacaannya sudah barang tentu tunduk pada kaidah pembacaan berhuruf Latin dibentuk seolah-olah menjadi huruf alfabetik Arab; lalu tampak sebagai satuan lingual berhuruf Arab. Tanda yang demikian bersifat *grafemik-metaortografis. Kesembilan***,** bentuk lingual bahasa tertentu yang ditandai dengan makna yang khas pada bahasa tersebut, tetapi bentuk lingualnya diucapkan seolah-olah sebagai bentuk lingual bahasa lain. Bentuk yang demikian ini dikatakan bersifat *auditorik-metafonatif.*

Bahasan kali ini akan dibatasi pada bentuk-bentuk ikon lingual *konyol-humorik.* Alasan utamanya adalah tentu saja bentuk tersebut yang memungkinkan munculnya efek humor.

Pendedahan fungsi ikon-ikon verbal dalam penelitian ini berkaitan erat dengan fungsi *konyol-humorik* yang memunculkan efek humor pada pembaca. Fungsi konyol-humorik tersebut muncul disebabkan oleh rangkaian pemelesetan bunyi dalam penggunaannya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah deskriptif. Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang

[1] Istilah yang dipakai oleh Sudaryanto adalah pembicara, mitra wicara, dan anu terwicara. Pembicara adalah diri yang melakukan aktivitas berbicara, berbahasa, atau bertutur. Mitra wicara adalah diri yang mendengarkan bicaranya atau pelaku dengar. Anu terwicara adalah apa pun, segala sesuatu, yang menjadi isi wicara yang yang diomongkan oleh pembicara. Dalam tulisan ini penulis memakai bentuk penutur, petutur, dan tuturan sebagai usaha penyederhanaan istilah-istilah tersebut.

diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau yang sebagaimana adanya. Penelitian deskriptif menuturkan dan menafsirkan data yang berkenaan dengan fakta, variabel, dan fenomena yang terjadi saat penelitian berlangsung dan menyajikan apa adanya. Pendekatan kualitatif berarti berusaha memahami fenomena sosial kebahasaan yang tengah diteliti (Mahsun, 2005: 235). Sudaryanto (2015: 15) mengatakan metode kualitatif adalah metode penelitian yang semata-mata hanya berdasarkan fakta yang ada atau fenomena yang memang secara empiris hidup pada penutur-penuturnya sehingga yang dihasilkan atau dicatat berupa data yang apa adanya. Desain penelitian mengunakan studi kasus dalam arti penelitian difokuskan pada fenomena yang dipilih dan dipahami dengan mengabaikan fenomena-fenomena lainnya (Sukmadinata, 2011: 99).

Data yang dikaji dalam penelitian ini adalah teka-teki dalam bahasa Indonesia yang didapat melalui *e-ketawa.com*. Pemilihan data tulis dilakukan dengan mengikuti pertimbangan Alwi, Dardjowidjojo, Lapoliwa, & Moeliono (2003) bahwa (1) data tulis memperlihatkan ciri yang konsisten daripada bahasa lisan, baik dalam penggunaan struktur maupun kata, (2) tingkat interferensi dari bahasa Indonesia atau bahasa asing pada data tulis jauh lebih rendah daripada data lisan, dan (3) data bahasa ragam tulis lebih mendekati tingkat kebakuan daripada data bahasa ragam lisan.

Data tulisan yang digunakan adalah data kualitatif dan kajian terhadap data tersebut mempertimbangkan unsur bahasa secara internal dan eksternal. Unsur internal mempertimbangkan bahasa dari segi subsistemnya, sedangkan unsur eksternal mempertimbangkan bahasa dari faktor sosial yang berpengaruh terhadap kegiatan berbahasa. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode agih, yaitu dengan menggunakan alat penentunya adalah unsur bahasa yang diteliti dan juga metode kajian padan, yaitu dengan menggunakan alat penentu unsur luar bahasa.

PEMBAHASAN

Relasi antara kata dan makna adalah arbitrer. Dalam ilmu linguistik ada istilah *anomatopik* untuk menyebut kata yang proses penciptaannya menirupindahkan pengalaman alamiah —hal inilah yang merupakan ciri adanya aspek *common sense* dari manusia sebagai pengguna bahasa. Dapat dikatakan bahwa setiap kata memiliki makna, tetapi tidak dapat dikatakan bahwa setiap yang mengandung makna adalah kata. Simbol-simbol matematika memiliki makna, tetapi mereka bukanlah kata. Apabila seseorang merintih dan mengerang, dapat berarti (tergantung konteksnya) ia sedang kesakitan; dan jika seseorang menjerit dapat berarti seseorang itu dalam teror atau ancaman dan memerlukan pertolongan orang lain.

Ikon lingual *konyol-humorik* dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, antara lain, permainan fonologis, morfologis, dan permainan wacana. Berikut ini adalah bentuk-bentuk teka-teki dalam bahasa Indonesia yang menggunakan strategi verbal dengan fungsi *konyol-humorik*.

Ikon Lingual dalam Satuan Fonologis

Teka-teki permainan kata (*pun/konundrum*) merupakan teka-teki yang cenderung bertumpu pada permainan kata suatu bahasa berupa permainan bunyi, permainan suku kata. Permainan mengenai kata itu sendiri muncul karena adanya peluang dari karakteristik suatu bahasa tertentu. Ciri yang menonjol dari tipe teka-teki ini adalah munculnya kalimat anomali melalui unsur pertanyaannya. Jawaban teka-teki ini sangat bergantung pada unsur pembatas dan pembayangnya. Keambiguan dalam tipe ini terdapat pada unsur fonologis, tetapi keambiguan dapat hadir dan tidak pada unsur sintaksis dan semantis.

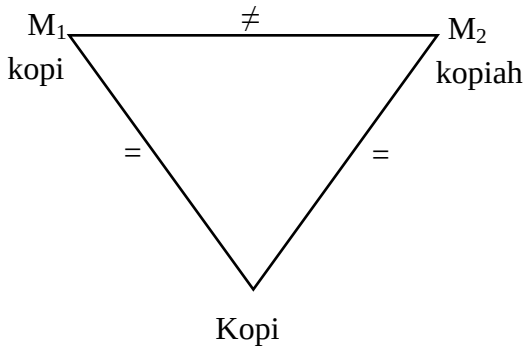
Unsur kontekstual tidak terdapat pada teka-teki ini. Kaitan antara pertanyaan dan jawaban umumnya tidak ada bahkan kadang-kadang tidak masuk akal. Bentuk jawaban yang muncul dari tipe ini berupa kata atau idiom. Berikut ini adalah beberapa data teka-teki jenis permainan kata. Ikon-ikon yang digunakan dalam teka-teki jenis ini umumnya adalah ikon dengan makna konseptual tertentu yang disandingkan dengan ikon lain yang memiliki kemiripan fonologis.

Pencipta teka-teki memanfaatkan kelantipannya untuk menyandingkan bentuk-bentuk ikon yang memiliki kemiripan fonologis tersebut menjadi sebuah teka-teki yang menarik. Berikut ini beberapa data yang termasuk dalam kategori permainan fonologis.

(1) Kopi apa yang letaknya di atas kepala? *Kopiah*
(2) Kecap apa yang ada bijinya? *Kecapi*
(3) Zat putih direaksikan dengan zat biru jadi apa? *Zatpam*
(4) Siapa nama kecil Jendral Sudirman? *Sudirboy*!
(5) Sate sate apa yang terkenal di Spanyol? *Sate Gibernau.*
(6) Buah apa yang suka dipakai perang? *Jambu runcing.*
(7) Hewan apa yang bersaudara? *Katak beradik.*
(8) Sebutkan dua jenis mata yang enak rasanya? *Matabak manis dan matabak telor*
(9) Ayam apa yang susah dicari? *Ayamat rumah yang tidak ada no rumahnya.*
(10) Apa bedanya pemurung dengan pemulung? *Pemurung tidak pernah merasa gembira, sedangkan pemulung tidak pelnah melasa gembila.*

Data (1) sampai dengan (5) adalah beberapa teka-teki yang memanfaatkan penambahan bunyi sebagai unsur penciptaan humor. Penambahan bunyi itu akan membentuk ikon lingual yang berbeda dengan ikon lingual sebelumnya.

Penambahan dan pengubahan bunyi pada teka-teki berfungsi untuk menciptakan jarak ketidaksejajaran dalam komunikasi. Para penikmat teka-teki harus menemukan kaidah kognitif ketidaksejajaran antara dua bentuk yang berbeda tersebut. Ketidaksejajaran itulah sesungguhnya merupakan modal disusunnya teka-teki tersebut. Pada data (1), jarak antara pertanyaan dan jawaban teka-teki tersebut dapat dijelaskan melalui diagram berikut.



Data (1) menunjukkan adanya unsur penambahan bunyi "*ah*" pada bagian akhir leksem; *kopi* menjadi *kopiah.* Penambahan tersebut berfungsi sebagai pengecoh yang pada tahap berikutnya akan berimplikasi munculnya efek humor dalam teka-teki ini.

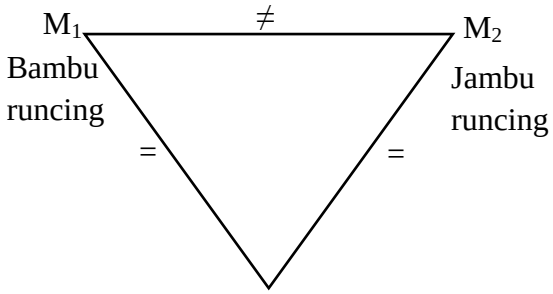
Demikian juga dengan data (2) sampai dengan (5). *Kecap* dengan *kecapi* (2); *zat* dengan *zatpam* (3); *sudirman* dengan *sudirboy* (4); serta *sate* dengan *sate gibernau* (5). Data-data tersebut menunjukkan penambahan bunyi pada pembatas teka-teki.

Teka-teki permainan kata (*pun/konundrum*) merupakan teka-teki yang cenderung bertumpu pada permainan kata suatu bahasa berupa permainan bunyi, permainan suku kata. Permainan mengenai kata itu sendiri muncul karena adanya peluang dari karakteristik suatu bahasa tertentu. Ciri yang menonjol dari tipe teka-teki ini adalah munculnya kalimat anomali melalui unsur pertanyaannya. Jawaban teka-teki ini sangat bergantung pada unsur pembatas dan pembayangnya. Keambiguan dalam tipe ini terdapat pada unsur fonologis dan morfologis, tetapi keambiguan dapat hadir dan tidak pada unsur sintaksis dan semantis. Unsur kontekstual tidak terdapat

pada teka-teki ini. Kaitan antara pertanyaan dan jawaban umumnya tidak ada bahkan kadang-kadang tidak masuk akal. Bentuk jawaban yang muncul dari tipe ini berupa kata atau idiom.

Data (6) sampai dengan (10) menunjukkan rangkaian teka-teki yang menggunakan unsur pengubahan bunyi dalam teka-teki bahasa Indonesia. Pencipta teka-teki memanfaatkan substitusi bunyi dan/atau kata dalam menciptakan teka-teki.

Pengubahan atau substitusi bunyi akan menciptakan sebuah ikon baru yang memiliki makna yang berbeda. Data (2) dapat digambarkan melalui diagram berikut.



Buah dipakai perang

Jika diperhatikan, data (6) substitusi bunyi dilakukan pada bunyi /b/ menjadi /j/ pada /bambu/ menjadi /jambu/. Penggantian bunyi tersebut dihubungkan dengan pembatas *buah* dan pembayang *yang dipakai perang.* Bambu runcing adalah senjata utama pada masa perang gerilya kemerdekaan dahulu. Bentuk pembayang ini kemudia diberi batas dengan kata *buah* pada pertanyaan teka-teki. Melalui pembatas dan pembayang inilah mitra tutur harus mencari jawaban teka-teki tersebut. Maka, dimunculkanlah bentuk *jambu runcing* yang memiliki kemiripan bunyi dengan bentuk asalnya.

Data (7) mengubah bunyi /k/ menjadi /t/ pada leksem /kakak/ sehingga berubah menjadi /katak/. Data (9) mengubah bunyi /l/ menjadi /y/ pada leksem /alamat/ sehingga berubah menjadi /ayamat/. Data (10) menyandingkan bunyi /l/ dan /r/ pada leksem /pemurung/ dan /pemulung/.

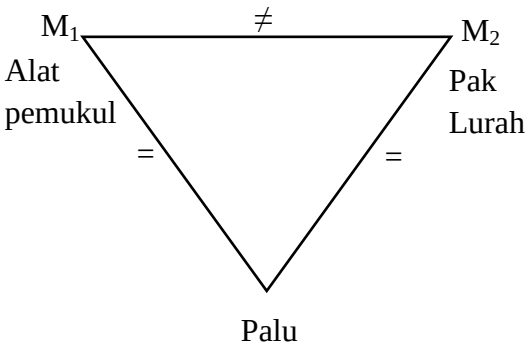
Pengubahan bunyi tersebut telah menciptakan ikon baru yang memiliki makna yang berbeda dengan ikon sebelumnya. Perubahan ikon inilah yang menimbulkan keambiguan. Keambiguan dalam tipe ini merupakan keambiguan fonologis yang berimplikasi pada terbentuknya humor.

Ikon Lingual dalam Satuan Morfologis

Pengacauan persepsi pembaca atau mitra tutur dalam teka-teki dapat juga dilakukan pada tataran morfologis. Morfem-morfem yang ada dalam bahasa Indonesia dipermainkan dengan tetap mempertimbangkan kedekatan fonologis dan unsur-unsur yang membentuknya. Berikut ini beberapa data teka-teki yang menggunakan bentuk permainan morfologis.

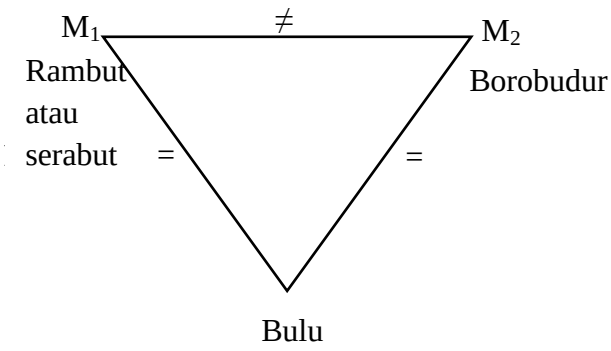
(11) Palu apa yang bisa berteriak? *Pa lurah,*
(12) Bulan apa yang tidak ada dalam kalender? *Bu Lani.*
(13) Bulu apa yang masuk ke dalam daftar 7 keajaiban dunia? *Bulubudur.*
(14) Bulu apa yang warnanya kuning semua? *Bulubend.*
(15) Burung apa yang bikin seneng cewek? *Burulangkali aku katakan aku cinta kamu.*
(16) Mata apa yang tidak dapat melihat? *Mata uang.*
(17) Siapa nama istri Patih Gajah Mada yang terkenal itu? *Nyonya Gajah Mada*
(18) Disebut sekali marah, disebut dua kali jadi binatang, apakah itu? *Berang*.
(19) Dewa apa yang kesepian? *Dewaktu sendiri.*
(20) Apa kepanjangannya Adam Air? *Angkatan Udara Masuk Air.*

Data (11) sampai dengan (20) menunjukkan permainan morfologis dalam teka-teki. Data (11) menyisipkan suku kata baru yang membuat unsur dasar yang berupa kata berubah menjadi frasa, *palu* menjadi *Pa Lurah.* Penambahan unsur suku kata baru dalam permainan tersebut dapat digambarkan melalui diagram berikut.



Penambahan suku kata *rah* pada kata *palu* membuat bentuk tersebut berubah bunyi dan bentuknya. Perubahan ini menimbulkan terciptanya jarak antara persepsi awal pembaca dengan makna akhir yang diharapkan. Jarak tersebut yang berimplikasi pada munculnya efek humor pada teka-teki ini. Hal yang sama juga terjadi pada data (12).

Bentuk yang sedikit berbeda ditunjukkan pada data (13), (14), dan (15). Pada tiga data ini, terdapat unsur perubahan bunyi dan penambahan suku-kata baru. Dua perubahan tersebut menciptakan jarak yang berimplikasi humor. Berikut gambaran data (8).



Data (13) menunjukkan adanya perubahan bunyi dari *bulu* menjadi *boro* yang kemudian ditambahkan padanya *budur* menjadi *borobudur*, nama candi di Magelang, yang menjadi salah satu dari tujuh keajaiban dunia. Dua perubahan yang dilakukan pada bentuk tersebut menciptakan ikon lingual baru yang berimplikasi pada ketidaksejajaran. Ketidaksejajaran ini yang kemudian memunculkan efek humor pada teka-teki ini.

Hal yang sama juga terdapat pada data (14) dan (15). Pada data (14) *bulu* disandingkan dengan *blue*. *Blue* yang merupakan bagian dari *blueband* adalah kata dalam bahasa Inggris yang kebetulan menjadi nama produk bahan makanan. *Blueband* menjadi ikon lingual baru yang berjarak dengan ikon lingual sebelumnya. Penciptaan jarak ini berimplikasi pada terciptanya unsur humor pada teka-teki tersebut. Data (15) menunjukkan perubahan bentuk dari *burung* menjadi *burulangkali*. Ada unsur penyisipan *la* dan penambahan *kali* di belakang. Membaca bentuk ini, pembaca teka-teki diarahkan pada aksen Batak dalam berbahasa Indonesia. Dengan aksen Batak, pembaca akan mendapati *burulangkali* (berulangkali) yang bermakna ‘berkali-kali’. Ini adalah bentuk ikon lingual baru yang berbeda dengan ikon lingual pada kalimat tanyaan *burung apa*. Dengan menjadi ikon baru yang berbeda, bentuk tersebut menciptakan ketidaksejajaran yang berimplikasi humor pada teka-teki tersebut.

Ikon Lingual dalam Satuan Sintaksis

Pencipta teka-teki juga memanfaatkan unsur frasa yang merupakan satuan sintaksis. Secara struktural, frasa didefinisikan sebagai satuan kebahasaan yang terbentuk dari dua kata atau lebih yang menduduki fungsi tertentu dalam tataran klausa. Berikut ini adalah data yang memanfaatkan unsur frasa sebagai bentuk permainan bahasa.

(21) Gajah apa yang belalainya pendek? *Gajah pesek.*
(22) Burung apa yang kepalanya dua kakinya lima? *Burung ajaib*.
(23) Burung apa yang nempel di tembok? *Burungnya cicak.*
(24) Ada cewek cantik jualan susu kelihatan apanya? *Susunya.*
(25) Apa bahasa Jepangnya "Saya Dicopet"? *Sakukudiraba Takurasa.*
(26) Apa bahasa Cinanya toilet? *Leng Tai Wong*
(27) Apa nama penyakit yang terkenal di Cina? *Kung Flu.*

(28) Bola apa yang mirip kucing? *Bola emon.*
(29) Apa bahasa Jermannya kendaraan mogok? *Haben nagen*
(30) Apa bahasa Indianya pelit? *Mere ge hese.*

Data (21) pencipta teka-teki bermain-main dengan memunculkan frasa sebagai jawaban atas tanyaan dalam teka-teki. Tanyaan *gajah apa yang belalainya pendek* tentu tidak memiliki jawaban dalam bahasa normatif. *Pesek* adalah adjektifa yang dipakai untuk menyifati hidung (manusia). *Pesek* bermakna 'pendek', 'penyek', 'pipih', lawan dari *mancung* 'makin ke ujung makin kecil', 'lancip'. Sementara belalai gajah tentu saja bentuknya tidak mirip dengan hidung manusia. Pencipta teka-teki memanfaatkan adanya unsur makna 'pendek' dalam kata *pesek* untuk menciptakan jarak. Jawaban atas tanyaan ini tentu mengejutkan bagi pembaca yang pada akhirnya akan berimplikasi pada humor.

Data (22), jawaban *burung ajaib* atas tanyaan *burung apa yang kepalanya dua kalinya lima* adalah jawaban yang mengejutkan, tidak normatif. Ada beberapa pilihan jawaban yang dapat diajukan sebagai tanggapan atas pertanyaan tersebut. Salah satu kemungkinan jawaban adalah *tidak ada (burung berkepala dua dan berkaki lima).* Akan tetapi, jawaban tersebut tidak memiliki daya humor karena normatif. Dengan mengajukan jawaban *burung ajaib*, pencipta teka-teki berhasil menciptakan ketidaksejajaran yang memiliki daya humor.

Hal yang sama terdapat juga pada data (23). Tanyaan *burung apa yang nempel di tembok* dapat saja dijawab *burung gagak, burung nuri*, atau nama-nama burung yang lainnya. Akan tetapi, jawaban-jawaban tersebut adalah jawaban-jawaban normatif yang tidak memiliki daya humor. Sementara itu, teka-teki adalah bentuk permainan bahasa yang fungsi utamanya adalah terciptanya unsur humor di dalamnya. Maka jawaban *burungnya cicak* memenuhi unsur tersebut. Ada unsur kejutan, kejenakaan. Alternatif jawaban mungkin sekali lebih banyak dari itu. Pada data ini, pencipta humor memanfaatkan makna konotatif *burung* yang dalam alam pikiran masyarakat Indonesia diasosiasikan sebagai 'alat kelamin laki-laki'.

Data (24) menunjukkan permainan morfologis yang berkaitan dengan polisemi. Dalam bahasa Indonesia, sejumlah konsep yang memiliki ciri semantik yang sama memiliki kemungkinan diungkapkan dengan tanda (leksem) yang sama. Satu kata dapat memiliki makna primer dan makna sekunder. Dua makna tersebut dihubungkan dengan benang merah arti. Dalam ilmu leksikografi, kata-kata yang berpolisemi di masukkan dalam satu entri yang sama beserta berbagai kemungkinan maknanya. Dalam mengidentikasi perubahan makna yang diakibatkan oleh pergeseran pemakaian tidak tertutup kemungkinan keterlibatan perubahan figuratif. Berkaitan dengan hal tersebut, polisemi merupakan salah satu sumber paling penting dalam penciptaan humor verbal.

Dalam data (24) leksem *susu* memiliki dua makna, sebagai minuman yang dijual dan organ yang ada di dada perempuan. Pembatas dalam teka-teki ini adalah *cewek cantik jualan susu*, sementara pembayangnya adalah *kelihatan apanya*. Pembatas dan pembayang ini mengasosiasikan makna *susu* pada makna kedua. Perlu diingat bahwa pornografi merupakan jenis humor yang paling banyak diminati. Jawaban atas teka-teki (24) sebenarnya adalah jawaban normatif. Yang menjadikannya menarik adalah adanya unsur pornografi dalam teka-teki tersebut.

Data (25) memanfaatkan unsur bahasa lain dalam teka-teki. Teka-teki ini memanfaatkan ikon lingual bahasa tertentu yang ditandai dengan makna yang khas pada bahasa tersebut, tetapi bentuk lingualnya diucapkan seolah-olah sebagai bentuk lingual bahasa lain. Setiap bahasa memiliki ciri fonem distingtif yang khas,

yang membedakannya dengan bahasa yang lain. Jawaban tanyaan teka-teki data (25) tentu saja tidak sesuai dengan pertanyaan yang diajukan. Jawaban hanya menggunakan bahasa Indonesia yang secara auditoris mirip dengan ciri auditoris bahasa Jepang. Bentuk lingual bahasa Indonesia yang secara auditoris memiliki kemiripan dengan bahasa Jepang. Bentuk *auditorik-metafonatif* ini juga sangat banyak dalam teka-teki bahasa Indonesia.

Teka-teki jenis ini memperlihatkan hadirnya unsur plesetan dalam unsur jawaban. Tipe ini memanfaatkan kepopuleran suatu benda, orang, atau akronim yang kemudian diparodikan sehingga menghasilkan kelucuan. Ciri-ciri teka-teki plesetan adalah sangat bergantung pada jenis plesetannya yaitu plesetan yang mendistorsi kata, grafiti yang mendistorsi istilah pribumi menjadi kebarat-baratan (bersifat asing) yang umumnya berkaitan dengan karakteristik suatu bahasa tertentu, plesetan yang berciri bahasa pergaulan kaum remaja (prokem), atau plesetan yang menjegal suatu ungkapan atau hal tertentu yang sudah lazim. Ciri menonjol dari tipe ini dari segi keambiguan terjadi pada semua unsur (fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik), tetapi tidak muncul pada unsur kontekstual. Dan segi struktur, pembatas dan pembayang bisa ada dan bisa juga tidak ada. Bentuk jawaban pada tipe ini berupa kata, frasa, klausa, dan wacana.

Data (25) sampai dengan (30) menunjukkan kepandaian pembuat teka-teki dalam merangkai kata-kata yang memiliki kemiripan bunyi distingtif bahasa lain. Bentuk *sakukudiraba takurasa* (25); *leng tai wong* (26); *kung flu* (27); *bola emon* (28); *haben nagen* (29); dan *mere ge hese* (30) merupakan bentuk yang secara fonatif adalah bahasa asing. Tetapi sesungguhnya bentuk tersebut adalah bentuk dalam bahasa Indonesia (Nusantara). Tentu saja hal ini akan berimplikasi pada humor. Untuk hal-hal yang seperti ini ditemukan beberapa bentuk yang menjadi ikon istilah dalam berbagai bahasa, antara lain *thu kang thi lang* (yang dimaknai sebagai "polisi"), *mere ge hese* (bahasa Sunda yang artinya "memberi juga sulit"), *isakuiki* (bisaku hanya ini), *takasimura* (saya beri harga murah), *tonk he love* (Bahasa Sunda*; tong hilap* "jangan lupa"), *sakukurata* (tak punya uang), *lem ban pit* (lem ban sepeda), *bon ceng an* (boncengan), dan *wajilu wabima wanakir (*Bahasa Sunda; *wajit tilu surabi lima cai sacangkir* 'tiga wajit, lima surabi, dan air secangkir).

Teori ketidaksejajaran mengemukakan bahwa humor secara tidak kongruen menyatukan dua makna atau penafsiran yang berbeda ke dalam suatu objek yang kompleks. Ketidaksejajaran dan ketidaksesuaian bagian-bagian itu dipersepsikan secara tiba-tiba oleh penikmatnya. Sesuatu yang tidak sejajar menurut paham ketidaksejajaran, oleh penganut paham pertentangan dipandang sebagai fenomena yang bertentangan. Pertentangan tersebut, misalnya antara sesuatu yang sama dan yang tidak sama, juga pertentangan antara sesuatu yang nyata dan tidak nyata. Konsep pertentangan yang lain, seperti pertentangan antara persahabatan dan permusuhan, antara permainan dan keseriusan, serta antara perasaan gembira dan tertekan.

Ketidaksejajaran dan pertentangan di dalam wacana humor dimaksudkan untuk menanggapi kondisi masyarakatnya atau sekadar bersenda gurau yang diharapkan dapat melepaskan pembaca dari keadaan telis (*telic state*) atau keadan penuh tekanan ke keadaan paratelis (*paratelic state*) atau keadaan lepas dari tekanan. Humor adalah teka-teki yang terpahami ketidaksejajarannya. Sehubungan dengan pemahaman humor ini, para penikmat humor harus menemukan semacam kaidah kognitif (*cognitive rule*) ketidaksejajaran tersebut. Penemuan kaidah ditandai dengan penolakan salah satu rangsangan atau kemungkinan interpretasi yang disodorkan.

Ikon Lingual dalam Satuan Wacana

Teka-teki ini menunjukkan tidak adanya hubungan yang logis secara langsung antara pertanyaan dan jawaban. Tipe ini memanfaatkan hubungan tidak langsung atau kemiripan sejumlah unsur antara satu hal (wacana) dengan hal (wacana) lain. Teka-teki dengan tipe permainan wacana ini menunjukkan unsur subjektivitas sebagai akibat dan pertautan dua wacana yang berbeda sama sekali. Ciri yang menonjol dari tipe ini adalah keambiguan terjadi pada unsur kontekstual, pada unsur morfologis dan semantis bisa ada dan juga bisa tidak ada keambiguan dan keambiguan tidak muncul pada unsur fonologis. Kaitan antara pertanyaan dan jawaban pada tipe ini cenderung tidak masuk akal karena adanya dua wacana yang berbeda. Bentuk jawaban teka-teki jenis ini berupa klausa dan wacana. Berikut ini lima contoh data teka-teki jenis permainan wacana.

(31) Apa beda daun pepaya dan tangan perempuan? *Daun pepaya melunakkan daging, sementara tangan perempuan mengeraskan daging.*

(32) Apa beda sepeda dan perempuan? *Sepeda dipompa dulu baru dinaiki, sementara perempuan dinaiki dulu baru dipompa.*

(33) Apa beda cewek cantik dan cewek jelek? *Cewek jelek mau dikasih baju sebagus apapun juga tetep jelek. Cewek cantik kaga usah pake baju juga sudah bagus.*

(34) Apa beda bungkus obat dengan bungkus kondom? *Dalam bungkus obat ditulis "**shake before use**", dalam bungkus kondom ditulis "**use before sex**"*

(35) Apa bedanya burung cendrawasih dengan perempuan? *Burung cendrawasih adalah burung surga, sedangkan perempuan adalah surga burung.*

(36) Ada tiga anak yang sedang main kelereng namanya Aka, Aki, dan Aku. Dan pada waktu yang sama ketiganya ingin buang air besar. Setelah beberapa menit kemudian mereka bertiga keluar. Tapi Aka dan Aki sudah membersihkan pantatnya. Jadi siapa yang belum membersihkan? *Aku*.

(37) Ada kuda, ada kelinci. Kuda ke barat kelinci ke timur. Karena melihat tidak ada kuda, kelinci ke barat. Di barat kuda juga tidak ada, ke mana kuda? *Bersembunyi di balik semak-semak.*

(38) Bagaimana caranya supaya telor berubah jadi nanas? *Telornya direbus, saat masih panas langsung berikan pada anak kecil, nanti dibilang, "nanas, nanas"*

(39) Supaya enak biji nangka dimasaknya bagaimana? *Cari biji nangka yang paling kecil. Terus 1 biji itu dibelah 8. Salah satu potongannya direbus. Setelah matang dimakan dengan 3 potong ayam goreng. Setelah habis, minumlah juice durian. Pasti enak!*

(40) Bagaimana caranya mengetahui letak kepala dan ekor cacing? *Gelitik saja badannya, nanti kalau dia tertawa kegelian pasti terdengar suaranya, dan itu pasti kepalanya.*

Teka-teki jenis permainan wacana umumnya mendasarkan unsur humornya pada pelanggaran terhadap prinsip-prinsip pragmatik. Dalam setiap tuturan selalu ada tambahan makna. Tambahan keterangan yang tidak diujarkan oleh penuturnya itu tertangkap juga oleh pendengar sebagai mitra tuturnya. Makna ekstra atau makna tambahan itu tidaklah timbul karena penerapan kaidah sintaksis atau kaidah semantis, tetapi karena penerapan kaidah dan prinsip percakapan.

Dalam sebuah peristiwa komunikasi, untuk mencapai kesearahan yang diakibatkan oleh kesamaan unsur-unsur dalam sebuah transaksi komunikasi antara pelaku pertuturan yang satu dengan yang lainnya memerlukan tiga hal. **Pertama**, penyamaan tujuan jangka pendek meskipun tujuan akhirnya berbeda atau bahkan bertentangan. **Kedua**, menyatukan sumbangan partisipan sehingga penutur dan petutur saling mendukung dalam melaksanakan pertuturan. **Ketiga**, mengusahakan agar memiliki pengertian bahwa transaksi komunikasi tersebut berlangsung dengan satu pola tertentu yang

disepakati bersama, kecuali jika keduanya bermaksud mengakhiri kerja sama. Jika tiga hal tersebut tidak terpenuhi dalam sebuah komunikasi, yang terjadi adalah adanya kesenjangan atau jarak di antara penutur dan mitra tutur. Kesenjangan ini yang pada akhirnya akan menimbulkan efek lucu. Data (31) sampai dengan (40) menunjukkan hal tersebut.

Data (31) sampai dengan (35) merupakan wacana yang mengarah pada unsur seksisme. Unsur-unsur seksis dalam wacana merupakan unsur yang banyak sekali digunakan untuk menciptakan humor. Hal-hal yang yang berhubungan dengan seksisme sangat banyak diwujudkan dalam bentuk humor.

Bahasa humor diyakini oleh masyarakat sebagai media untuk menyampaikan informasi, menyatakan rasa senang, marah, jengkel, dan simpati. Humor bisa berfungsi mengendorkan ketegangan atau katup penyelamat antara dua orang yang berselisih dan bersitegang. Humor juga digunakan untuk tujuan-tujuan seksis yang memanfaatkan perempuan sebagai objek, seperti merendahkan, menyepelekan, dan memarjinalkan posisi perempuan. Terlepas dari dualisme fungsi humor tersebut, adakalanya humor digunakan oleh pelibat tertentu dengan memanfaatkan perempuan sebagai objek. Humor dimaksudkan untuk memarjinalkan posisi perempuan. Dalam peristiwa komunikasi seperti ini sering digunakan bahasa, ungkapan-ungkapan, atau pengandaian dengan perilaku yang mengarah pada pengabaian, perendahan, dan pelecehan terhadap kaum perempuan yang dilakukan oleh laki-laki. Oleh karena itu, secara tersurat dan tersirat terdapat satu fenomena pemakaian atau pemanfaatan kaum perempuan sebagai objek pembicaraan yang signifikan dan sering menyakitkan perasaan oleh kaum laki-laki. Hal ini disebabkan oleh sistem masyarakat patrilineal yang dianut oleh sebagian besar penutur asli bahasa Indonesia. Dalam sistem ini kedudukan kaum laki-laki dianggap lebih tinggi daripada kaum perempuan. Demikian pula halnya dengan fungsi laki-laki dalam masyarakat yang dianggap lebih dominan dan unggul dibandingkan dengan kaum perempuan. Kaum perempuan ditempatkan pada posisi subordinat.

Data (31) sampai dengan (35) menunjukkan kuatnya unsur seksis dalam humor-umor tersebut. Objek kelima teka-teki tersebut adalah seks dengan objektivasi perempuan. Hal ini mengandaikan unsur patrilineal yang kuat dalam masyarakat Indonesia sebagai pencipta humor tersebut.

Di samping unsur seksisme, wacana humor (31) sampai dengan (35) juga mengandaikan pelanggaran terhadap prinsip-prinsip pragmatik. Prinsip pragmatik yang dilanggar dalam hal ini adalah prinsip kerja sama. Pada wacana tersebut, bentuk jawaban yang dimunculkan merupakan pelanggaran terhadap maksim kualitas. Maksim kuantitas menuntut peserta tutur untuk memberikan informasi yang cukup, relatif memadai, dan seinformatif mungkin. Informasi yang demikian tidak boleh melebihi informasi yang dibutuhkan oleh mitra tuturnya.

Data (36) mengandung unsur pelanggaran terhadap maksim kualitas karena petutur mengatakan sesuatu yang tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh mitra tuturnya. Tuturan pada data (36) merupakan bentuk pelanggaran tersebut. Jawaban *aku* pada data tersebut mengindikasikan orang pertama (si penjawab). Tentu itu bukan sesuatu yang diinginkan oleh penjawab teka-teki. Dalam komunikasi pada situasi dan kondisi yang lain, penutur dan mitra tutur sangat lazim untuk tidak menggunakan tuturan dengan maksud yang tidak senyatanya dan tidak disertai bukti-bukti yang jelas. Tuturan yang melanggar pada wacana tersebut memberikan efek humor pada pembaca.

Data (37) sampai dengan (40) memiliki ciri yang sama dengan data (36). Terdapat pelanggaran prinsip pragmatik di dalamnya. Berkaitan dengan prinsip pragmatik, pada kenyataannya, dalam

komunikasi kadang-kadang salah satu pihak tidak mematuhi atau melanggar prinsip tersebut. Pelanggaran-pelanggaran terhadap ketentuan yang sudah digariskan dalam keempat bidal tersebut mungkin saja terjadi sehubungan dengan maksud-maksud tertentu yang ingin dicapai oleh penuturnya.

Teka-teki yang merupakan suatu bentuk komunikasi bahasa yang berlandaskan pada interaksi resiprokal antarpengguna bahasa merupakan wacana dialog yang kompleks. Kornpleksitasnya terlihat pada sejumlah unsur permainan bahasa yang digunakan, antara lain permainan bunyi, kata, frasa, kalimat, dan wacana. Keistimewaan permainan bahasa dalam teka-teki adalah suatu proposisi yang sering kali terasa aneh atau sulit dan menggelikan atau mengejutkan setelah dihubungkan dengan jawabannya. Salah satu unsur keunikan dalam teka-teki adalah adanya keambiguan untuk menangkap pesan penutur, yaitu berupa unsur yang disengaja yang akan mengaburkan analog informasi. Keambiguan dalam informasi yang tidak sempuma itu ditunjukkan oleh hadirnya berbagai aspek kebahasaan selain aspek kontekstual.

Keambiguan atau pelanggaran merupakan unsur terpenting dalarn teka-teki, karena tanpa adanya unsur tersebut, sebuah proposisi tidak bisa dianggap sebagai teka-teki, melainkan hanya sebagai pertanyaan biasa. Dengan demikian, dapat disebutkan di sini bahwa keberadaan ‘keambiguan’ yang dimunculkan melalui permainan bahasa (manipulasi informasi) merupakan unsur penting yang harus ada dalam teka-teki.

Permainan atau manipulasi kebahasaan yang ada di dalam teka-teki juga dapat dipandang sebagai kecerdasan penutur dalam berbahasa. Hal itu merupakan wujud kemampuan seseorang dalarn mengeksplorasi bahasa secara kreatif. Dengan demikian, dari segi kebahasaan dapat dikatakan bahwa teka-teki tidak saja menyangkut masalah verbal tetapi juga berhubungan dengan kemampuan manipulasi kebahasaan oleh penutur, yaitu rnunculnya kelantipan (*wit*) sebagai akibat adanya permainan atau manipulasi kebahasaan.

PENUTUP

Dari bahasan di atas, tampak sekali adanya kreativitas yang cenderung ‘nakal’ yang dilakukan oleh pengguna bahasa dalam menggunakan bahasa. Sebagaimana peta yang sangat terbatas untuk menunjukkan seluruh titik, lokasi, dan keadaan yang ada dalam suatu wilayah, maka terbatas pulalah bahasa yang digunakan manusia sebagai peta realitas budaya yang dimiliki individu. Ikon-ikon baru; kata, istilah, metafor, slogan, atau gaya bahasa akan selalu muncul dan berkembang menggantikan ikon-ikon lama, menyebar dan/atau ditiru oleh kelompok lain.

Ikon-ikon lingual dalam teka-teki bahasa Indonesia terdiri atas ikon lingual dalam satuan fonetis, ikon lingual dalam satuan morfologis, ikon lingual dalam satuan sintaksis, dan ikon lingual dalam satuan wacana. Ikon-ikon lingual dalam teka-teki dipakai oleh penggunanya sebagai plesetan, terkaan, dan permainan yang berimplikasi pada terciptanya humor dan kelucuan. Plesetan dan permainan bahasa tersebut juga memungkinkan adanya unsur meledek dan menggoda mitra tutur.

Menyimak gejala penggunaan ikon-ikon verbal dalam humor verbal semacam itu, maka diperlukan penelaahan lebih lanjut sebagai bagian dari upaya pengungkap budaya masyarakat. Jika hal tersebut dapat dipahami sebagai nilai yang langsung terkait dengan identitas penutur, menyimak lebih serius bentuk-bentuk ikon tersebut menjadi hal yang layak atau bahkan mutlak untuk dilakukan. Karena tidak mustahil bentuk-bentuk tersebut berpotensi untuk menciptakan tanda-tanda baru yang tidak semata-mata ikon. Lebih dari itu, makna bahasa sesungguhnya tidak akan pernah lepas dari konteks bahasa tersebut digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Alwi, H., Dardjowidjojo, S., Lapoliwa, H., & Moeliono, A. M. (2003). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.

Asmarita;, Syam, C., & Muzammil, A. R. (2014). Teka-Teki Masyarakat Melayu Kecamatan Sungai Laur Kabupaten Ketapang (Analisis Struktur, Makna, dan Fungsi). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *3*(11).

Effendi, R. (2010). Cucupatian (Teka-Teki) Banjar: Analisis Struktur, Fungsi, dan Nilai Budaya. *Jurnal Masyarakat Indonesia*, *XXXVI*(2), 209--243.

Febriyanti, Y., Sukatman;, & Husniah, F. (2014). Teka-Teki dalam Tradisi Lisan Madura; Kajian Etnografi. Retrieved July 2, 2019, from http://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/64219/YURISTIKA FEBRIYANTI.pdf?sequence=1

Ganing, P. A., & Kiting, R. (2019). Interpretasi Istilah Mandi dalam Entelah (Teka-Teki) di MGaning, Patricia Anak; Kiting, R. (2019). Interpretasi Istilah Mandi dalam Entelah (Teka-Teki) di Masyarakat Suku Dayak Iban. Jurnal Studi Kultural, IV(1), 13--21.asyarakat Suku Dayak Iban. *Jurnal Studi Kultural*, *IV*(1), 13--21.

Ho, I. Y. (2002). *Teka-Teki dalam Bahasa Indonesia; sebuah Kajian Linguistik dan Pragmatik*. Universitas Indonesia.

Keraf, G. (2007). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Lyra, H. M., Muhtadin, T., & Ampera, T. (2018). Penyimpangan Unsur Keambiguan dalam Teka-Teki Sunda. *Etnolingual*, *2*(1), 19--33.

Mahsun. (2005). *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Masithah, N., Lembah, G., & Syam, A. (2015). Teka-Teki(Jalili) Bahasa Kalili; Kajian Folklor Lisan dengan Pendekatan Hermeneutika. *Bahasantodea*, *3*(2), 108--116. Retrieved from http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Bahasantodea/article/view/6319

Nursyamsi. (2015). Penggunaan Aspek Bahasa dalam Teka-Teki Tradisional Etnik Kaili. *Aksara*, *27*(1), 49--64.

Pateda, M. (2010). *Semantik Leksikal*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sudaryanto. (1989). *Pemanfaatan Potensi Bahasa*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

Sudaryanto. (1995). *Linguistik, Identitasnya, Cara Penanganan Objeknya, dan Hasil Kajiannya*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Temaja, I. G. B. W. B. (2018). Cecimpedan: Teka-Teki dalam Bahasa Bali. *Kongres Bahasa Indonesia XI*, 4--21.

Verhaar, J. W. M. (1996). *Asas-asas Linguistik Umum*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.