

**“PELESETAN”
DALAM PERTUNJUKAN WAYANG
DALANG CENK-BLONK**

**Oleh:
Putu Devi Maharani**

Abstract

Creativity in language is one aspect that caused Cenk Blonk shadow master's show become interesting and attractive by Balinese people of all ages. Pun is one of speech play forms which found in some servant characters' dialogs of Cenk-Blonk puppeteer. Despite theoretically pun means as something that deviates from the target, empirically the substances that showed in the pun that made by Cenk Blonk mastermind fairly swooped and identical to its substance initial form. Structures and lexical forms that are used in his puns are very close to the social experience of the community. It caused the function of his speech play is not only as an entertainment jokes but also serves as social critique and culture identity.

Key Words: Cenk-Blonk Performance, Speech Play, and Puns

I. LATAR BELAKANG

Keberhasilan dalang-dalang muda kreatif dan inovatif dalam mengemas pertunjukan wayangnya menunjukkan peningkatan antusias masyarakat terhadap pertunjukan wayang tradisional yang melambung tinggi. Saat ini tidak saja orang-orang tua yang meminati pertunjukan seni tradisional wayang namun remaja dan anak-anak pun tampak ikut menikmati dialog-dialog tokoh punakawan sambil sesekali tertawa terbahak-bahak. *Image* pertunjukan wayang yang kuno dan konvensional di tengah kemoderenan saat ini seakan-akan sirna oleh pertunjukan spektakuler yang dihasilkan dalang-dalang inovatif yang bermunculan belakangan ini. Salah satu dalang yang saat ini terkenal dan terlaris di Bali dengan kuantitas penonton yang berjubel dalam setiap pementasannya adalah Nardayana atau yang lebih dikenal dengan Dalang Cenk Blonk (selanjutnya disingkat DCB).

DCB muncul dengan pertunjukan wayang tradisional yang dibungkus apik secara modern namun tetap tidak meninggalkan pakem-pakem yang termuat dalam lontar *Dharma Pawayangan*, baik dari penggunaan alat-alat pencahayaan yang modern, *tetabuhan*, nyanyian pesinden yang berkarakter kuat, dan bahasa yang sangat komunikatif pada tokoh-tokoh *punakawan* yakni tokoh *punakawan* inti dalam wayang tradisional Bali *Tualen*, *Mredah*, *Sangut* dan *Delem* juga tokoh-tokoh carangan seperti *Cenk* dan *Blonk*. Bahasa Bali menjadi bahasa utama dalam dialog tokoh *punakawannya* namun sesuai dengan perkembangan zaman dan kebiasaan masyarakat Bali saat ini, bahasa Bali yang digunakannya menggunakan variasi kode dengan alih kode atau campur kode dengan bahasa Indonesia dan Inggris. Penguasaan bahasa dan keterampilan berbahasa dalang merupakan persyaratan utama pertunjukan wayang seperti yang disebutkan oleh Zurbuchen (1987:124) bahwa dalang adalah seniman tutur (verbal artist) sehingga

keterampilan dalam memformulasikan bahasa menjadi kunci kesuksesan pertunjukan wayang.

Dalam memformulasikan kekreatifan bahasanya DCB banyak menggunakan permainan-permainan bahasa yang sifatnya menghibur baik untuk keindahan ataupun untuk menghasilkan efek humor. Permainan bahasa yang paling menonjol diformulasikan DCB dalam pertunjukan-pertunjukannya adalah bentuk pelesetan yang terdapat dalam dialog-dialog tokoh *punakawannya*. Permainan bahasa bentuk pelesetan yang disuguhkan sangat kreatif, tidak terduga, dan dekat dengan pengalaman-pengalaman sosial dan budaya masyarakat sehingga membuat penonton tertawa terbahak-bahak atau menjadikannya sebagai bahan perbincangan dan referensi dalam berinteraksi sosial.

Tulisan ini bertujuan untuk menemukan dan menganalisis bentuk-bentuk konstruksi permainan bahasa pelesetan yang diformulasikan DCB dalam pertunjukan-pertunjukannya dan mengidentifikasi fungsi permainan bahasa yang dihasilkan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif. Metode kualitatif menggunakan kata-kata atau kalimat dalam suatu struktur yang logik untuk menjelaskan konsep-konsep dalam hubungan satu sama lain (Danandjaja, 1990: 96). Analisis data berbentuk deskripsi fenomena dengan mengklasifikasikan ragam pelesetan yang ditemukan.

Data yang dikumpulkan menurut jenisnya adalah data kualitatif berupa data lisan dari dokumentasi permainan bahasa yang digunakan para tokoh punakawan wayang DCB. Sumber data primer penelitian ini berupa beberapa permainan bahasa berbentuk pelesetan dari rekaman pertunjukan WCB, yang terdiri atas sepuluh seri VCD pertunjukan DCB yang menggunakan bahasa verbal. Rekaman yang diamati adalah delapan seri judul pertunjukan DCB yang masing-masing terdiri atas tiga keping VCD yang diproduksi oleh Aneka Record, berjudul *Katundung Ngada, Sutha Amerih Bapa, Tebu Sala, Gatutkaca Anggugah, Ludra Murti, Suryawati Ilang, Lata Mahosadhi* dan *Bimaniyu Makrangheng*, serta dua seri judul VCD yang diproduksi oleh Bali Record berjudul, *Diah Ratna Takesi* dan *Kumbakarna Lina* `

Dalam penelitian ini, data primer bahasa lisan permainan bahasa DCB dalam beberapa VCD dicermati langsung dengan menyimak rekamannya berulang-ulang disertai dengan teknik catat dengan teknik simak bebas libat cakap. Data permainan bahasa pelesetan yang ditemukan dalam setiap rekaman VCD dikumpulkan, ditranskripsi ke bentuk tulisan, diseleksi dan dipilih yang menarik dan mewakili setiap jenis pelesetan yang disuguhkan dalam pementasannya. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis kualitatif bersifat deskriptif dengan menggunakan metode padan, yakni metode analisis yg alat penentunya ditunjukkkkan oleh bahasa itu sendiri (referen bahasa) (Sudaryanto, 1993:13). Referen atau apa yang dibicarakan ditentukan identitasnya sesuai dengan standar atau pembaku dalam menentukan keselarasan, kesesuaian, kesepadanan. Metode padan ini dilakukan dengan teknik pilah unsur penentu,

yakni memilah data sesuai dengan jenis penentu yang akan dipisah-pisahkan atau dibagi menjadi beberapa kategori sehingga disebut daya pilah referensial.

III. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

3.1 Permainan Bahasa

Wijana (2010:148) menyebutkan bermain-main menggunakan bahasa merupakan hal yang wajar terjadi dalam interaksi masyarakat karena manusia sesuai dengan julukannya sebagai *homo ludens* —memiliki kegemaran bermain untuk memenuhi kepuasan mental dan spiritualnya— menyebabkannya menjadikan bahasa sebagai salah satu milik manusia yang sangat berharga yang tidak luput digunakan sebagai sarana permainan. Permainan bahasa adalah manipulasi bahasa (baik secara fonetik, leksikal, sintaksis, dan lain-lain), kekreatifan gaya berbahasa, variasi kode, atau *style*, yang digunakan dalam percakapan sehari-hari (Kirshenblatt:1976). Lebih lanjut Sherzer (2002: 1) menyebutkan pula bahwa permainan bahasa adalah manipulasi elemen-elemen dan komponen-komponen bahasa dalam hubungannya dengan konteks sosial dan budaya dalam penggunaannya (*language use*). Permainan kata-kata '*puns*', candaan '*jokes*', peribahasa, teka-teki, dan tanya jawab '*verbal duelling*' termasuk dalam permainan bahasa (Sherzer, 2002:4).

3.2 Pelesetan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka,2002:845) dijelaskan bahwa, "pelesetan" berasal dari kata "peleset" yang artinya tidak mengenai sasaran atau tidak mengenai apa yang dituju. "Memelesetkan" berarti membuat sesuatu di luar yang sebenarnya, dan "plesetan" berarti hasil memelesetkan. Kendatipun secara teoretis pelesetan dimaknai sebagai sesuatu yang menyimpang dari sasaran namun, secara empirik, substansi yang dikemukakan dalam banyak pelesetan sesungguhnya cukup menukik dan identik dengan substansi bentuk awalnya.

3.2.1 Analisis Permainan Bahasa Bentuk Pelesetan

Dalam permainan bahasa berbentuk pelesetan pada pertunjukan DCB ditemukan beberapa variasi bentuk pelesetan berdasarkan konstruksi yang membentuknya, yakni 1) bentuk pelesetan fonologis, 2) bentuk pelesetan kepanjangan singkatan, 3) bentuk pelesetan kepanjangan akronim, 4) bentuk pelesetan ekspresi, dan 5) bentuk pelesetan ideologis.

3. 2.1.1 Bentuk Pelesetan Fonologis

Sibarani (2004:95) menyebutkan pelesetan fonologis (bunyi), yakni pelesetan sebuah atau lebih fonem dalam leksikon. Dalam permainan bahasa tokoh punakawan DCB banyak memelesetkan bunyi sebuah kata dalam fungsinya untuk menghibur atau sebagai lelucon, misalnya kata 'Bentoel' /bəntɔl/ yang dipelesetkan '*mentul*' /məntɔl/ pada data berikut.

Delem : **Roko biru** 'rokok biru'

Nyoman : *napi punika?* 'apa itu?'

- Delem : Ane mentul tunas titiyang ‘yang menonjol yang saya minta’
- Nyoman : *Aduh dewa ratu pongah juari raga e ngomong keto jak tiang, suluhin nae malu raga e di banyu berek ! raga e nak pantes anggon tiang pekak, dong pongah juari raga e ngelemesang nak bajang mara maklepit.* (WCB: Diah Ratna Takeshi 16:00)

Percakapan dengan variasi kode antara Delem dan Nyoman ini membuat lelucon dengan ide awal ingin mengungkapkan kata *mentul* yang dalam imajeri masyarakat Bali diasosiasikan dengan bentuk-bentuk menonjol pada tubuh wanita. Dengan tujuan reseptif tokoh punakawan ini menggiring imajeri penonton untuk membandingkan hasil bentuk permainan kata-katanya *roko* biru ‘rokok berwarna kemasan biru’ yang mengingatkan masyarakat dengan salah satu label rokok “Bentoel Biru”. Kata Bentoel /bəntəl/ yang diperoleh dari permainan bahasa yang dikenal di Bali dengan *bladbadan* ini menghasilkan pelesetan dengan perubahan bentuk kata secara kontraksi atau perubahan fonem /b/ menjadi /m/ pada kata /məntəl/. Bentuk /bəntəl/ dan /məntəl/ memiliki bunyi yang mirip namun, dengan perubahan salah satu fonemnya yakni fonem /b/ menjadi fonem /m/ yang keduanya tergolong bilabial menyebabkan makna dari kedua bentuk tersebut sangat jauh berbeda. Keberhasilan DCB dalam mengonstruksi imajeri pendengar, membangkitkan, mengembangkan dan mencari-cari bentuk sandingan kata *mentul* yang tak terduga ini disertai dengan cara menyebutkannya dengan bernada seperti menyanyikan sebuah lirik lagu menghasilkan lelucon yang enak di dengar.

Permainan dengan memelesetkan bunyi sebuah kata juga dilakukan DCB dengan proses perubahan bentuk secara reduksi atau pelesapan fonem,

- Delem : *Pokokne Ngut, kayang kaka nganten ne ngut bulan pitung dina, jeg **balian-baliane** undang* ‘Pokoknya Ngut suatu saat Ngut, saat aku menikah ini Ngut, satu bulan tujuh harinya **dukun-dukun** undang!’
- Sangut : *Nyen gelem?* ‘siapa yang sakit?’
- Delem : *Nyen gelem?* ‘siapa yang sakit?’
- Sangut : *Ngudiang ngundang **balian-balian**?’* ‘kenapa mengundang **dukun- dukun**’
- Delem : *Kesenian ne ento* ‘kesenian itu loh’
- Sangut : ***Balih-balihan!**, jeg bali-balian ne* ‘tontonan!’ jeg dukun-dukun’

(DCB: Bimaniyu Makrangkung, 47:56)

Data diatas merupakan pelesetan yang dibuat DCB karena kebiasaan masyarakat Bali dalam melafalkan kata dengan melepas fonem /h/ ditengah, misalnya kata *ngembahin* /ŋəmbahin/ ‘membuka’ biasanya akan dilafalkan / ŋəmbain /, *siahan* /siahan/ ‘belahan rambut’ akan dilafalkan /siaan/. Kata /*balian balian*/ ‘dukun-dukun’ merupakan pelesetan dari kata *balihan-balihan* ‘tontonan-tontonan’ yang diutarakan DCB dalam permainan bahasanya berkaitan dengan kebiasaan masyarakat Bali dalam mengucapkan kata yang memiliki fonem /h/ pada tengah

kata yang ternyata menimbulkan makna sangat jauh berbeda sehingga menimbulkan candaan yang menarik.

Contoh permainan bahasa bentuk pelesetan bunyi yang lain dapat dilihat pada data-data berikut,

- Sangut : *to liu barong di pasar Sukawati sing ada nak maktinin*
'itu ada banyak *barong* di pasar Sukawati tidak ada orang yang menyembah'
- Delem : *adi sing ada?* 'mengapa tidak ada?'
- Sangut : *to nak barong kal maadep* 'itu *barong* yang akan dijual'
- Delem : *sube lantast mabeli, baronge to abane ke pura, pasupati e to madan SAKRAL*
'setelah dibeli *barong* itu akan dibawa ke pura, disucikan, itu namanya sakral'
- Sangut : SAKLAR ?
- Delem : Sakral ! (DCB: Katundung Ngada ,37:45)

Memelesetkan kata dengan bentuk menukar posisi dua fonem (metatesis) yang memiliki fitur distingtif yang sama seperti pada /saklar/ dan /sakral/ menjadi permainan bahasa yang cukup menghasilkan wacana candaan yang menarik, segmen alir /l/ dan /r/ memiliki fitur yang sama yakni /+lateral/ sehingga dalam pengucapannya, banyak masyarakat yang sering salah ucap dan bisa dijadikan lelucon. Dalam memelesetkan bunyi DCB juga memformulasikannya dengan mengombinasi proses-proses pembentukan, misalnya mengombinasi proses pembentukan pelesetan secara adisi atau penyisipan dan metatesis dalam satu kata seperti contoh data dibawah ini,

- Malen : *Nanang sing ngawag-ngawag ngardi pianak. Mekere Nanang ngardi pianak, ke Gria Nanang tangkil* 'ayah tidak seenaknya membuat anak, ke *gria* ayah datang'
- Mredah : *apa alih ditu?* 'apa yang dicari di sana?'
- Malen : "*Sugra tityang Ratu Peranda*", *keto Nanang. "Iiuh cai Malen, apa alih mai? Apa ada peluru eeh perlu?"*
'"Maaf Ratu Peranda", begitu Ayah. "Eh kamu Malen, apa yang kamu cari kesini? Ada peluru? Eh... perlu?" begitu beliau' (DCB: Kumbakarna Lina)

Kata /pərlu/ dipelesetkan menjadi /pəluru/ dengan permainan penukaran bunyi /r/ dan /l/ dan penyisipan bunyi /u/ di tengah kata. Penggunaan permainan bahasa berjenis pelesetan ternyata telah dikenal dalam budaya berbahasa masyarakat Bali sejak dahulu, hal ini tampak dalam kreativitas berbahasa yang sering disebut dengan *bladbadan*. *Bladbadan* adalah sebuah bentuk frase atau kalimat untuk menyatakan atau mengacu bentuk lingual tertentu dan mengalami perubahan atau pemuluran (Ginarsa, 1985). Pemuluran dan perubahan bentuk terjadi dengan pemuluran bunyi atau penambahan bunyi fonem. Misalnya untuk menyebut *lelor* 'lemah hati' dikatakan dengan permainan *bladbadan* '*madon klentang*' yang sebenarnya adalah /kelor/ yang dianalogikan dengan /lelor/ karena bunyinya yang

hampir mirip. Dari kebiasaan masyarakat Bali memainkan bahasa untuk maksud tertentu itulah digunakan DCB dalam membuat pelesetan dengan *bladbadan* yang dibuatnya sendiri. Data permainan bahasa bentuk pelesetan dengan *bladbadan* dapat dilihat pada data berikut ini,

Sangut : *kuping duang sen tengah* 'telinga dua setengah sen'
Delem : *engken* 'bagaimana?'
Sangut : *bengol* 'bengol: dua setengah sen'

Contoh data di atas juga menjadi bentuk permainan bahasa yang menarik, yakni kata */boŋol/* yang dipelesetkan menjadi */beŋol/* yang merupakan satuan uang dengan nomina dua setengah sen dalam bahasa Bali. Ide awal yang diungkapkan tokoh Sangut adalah menyebut telinga Delem yang *bongol* 'tuli' akan tetapi, dipelesetkan menjadi bentuk *bengol* dengan *bladbadan* menggunakan frase '*duang sen tengah*' yang merujuk pada kata yang mirip dengan bentuk lingual yang dimaksud *bongol* yakni *bengol* dengan pemelesetan bunyi /o/ menjadi /e/ melalui proses kontraksi. *Bladbadan* kerap kali digunakan oleh masyarakat Bali (terutama pada zaman dahulu) dengan cara menyebutkan referent berbeda untuk maksud yang berbeda namun, dua hal berbeda tersebut memiliki bentuk linguistik yang hampir sama.

Contoh data lain pelesetan fonologis yang menarik yang dihasilkan dari *bladbadan* pada data permainan bahasa DCB dalam judul pertunjukannya berjudul *Sutha Amerih Bapa dan Lata Mahosadhi* sebagai berikut,

- gigi keliling kota digunakan dalam memelesetkan bentuk kata *pawah* 'ompong'. *Keliling kota* identik dengan kata *pawai* yang dilafalkan /pawae/, *bladbadan* yang secara kreatif dibuat DCB inilah digunakan untuk memelesetkan bentuk kata yang sebenarnya diacu, yakni kata /pawah/ yang memiliki bunyi mirip. Pada data ini terjadi proses kontraksi antara fonem /h/ dan /e/.
- *Bok suba Airport Ngurah Rai* 'rambut sudah *Airport Ngurah Rai*' digunakan dalam memelesetkan kata *uban* (rambut yang telah memutih). Frase *Airport Ngurah Rai* berasosiasi dengan lokasi airport tersebut yakni di daerah *Tuban*, dengan menyebut akan ke *Tuban* asosiasi masyarakat Bali sudah tertuju pada *Airport Ngurah Rai*. *Uban* dipelesetkan dengan *Tuban* karena bunyinya yang mirip dengan penambahan fonem pada awal kata.
- *Maodol Bali*, yakni *sisig* yang kemudian digunakan sebagai pelesetan kata *sigsigan* 'terisak-isak'. *Maodol* berasal dari kata *odol* 'pasta gigi'. *Maodol* berarti berodol atau berpasta gigi. Masyarakat Bali pada zaman dahulu menggunakan *sisig* 'sugi atau tembakau' untuk membersihkan giginya. *Maodol Bali* berarti 'berpasta gigi ala Bali' yakni dengan menggunakan *sisig*. Bentuk *sigsigan* dipelesetkan dengan hasil *bladbadan Maodol Bali* 'sisig' yang mengalami pelesapan fonem velar /g/ pada tengah kata dan afiks -an pada akhir kata.

Fungsi permainan bahasa bentuk pelesetan fonologi yang diutarakan DCB pada dasarnya berfungsi direktif yang berorientasi pada pendengarnya yang mempengaruhi perasaan dan sikap pendengarnya (Leech 1977:48). Fungsi direktif

yang ditunjukkan oleh permainan bahasa ini tampak pada target yang ingin dicapai penutur dalam hal ini DCB melakukan pemelesetan-pemelesetan bunyi untuk mempengaruhi perasaan pendengar menjadi senang dan terhibur sehingga mempengaruhi sikapnya yakni membuatnya menjadi tertawa. Fungsi lainnya yang tampak dalam pelesetan bunyi ini terutama pada data-data yang dihasilkan dari bladbadan selain untuk melucu juga berorientasi pada topik pembicaraan yang bermaksud untuk member informasi kepada pendengar yang disebut oleh Leech (1977) sebagai fungsi informasional, misalnya pada frase *Bok suba Airport Ngurah Rai* ‘rambut sudah *Airport Ngurah Rai*’ yang mengacu pada kata /uban/ dengan menggunakan pelesetan /tuban/ selain untuk melucu kekreatifan bermain-main dengan bahasa ini juga bermaksud untuk member informasi keadaan.

3.2.1.2 Bentuk Pelesetan Kependangan Singkatan

Pelesetan kependangan singkatan, yakni pelesetan gabungan huruf yang merupakan singkatan yang sudah umum dan mengalami pemelesetan pada kependangan aslinya atau gabungan huruf yang dibuat sendiri dengan menjadikannya seolah-olah sebagai singkatan dan membuat kependangan baru.

Bentuk pelesetan kependangan ini diklasifikasikan menjadi dua, yakni pelesetan singkatan umum dengan kependangan baru dan bentuk pelesetan singkatan yang dibuat sendiri dengan kependangan baru.

Contoh pelesetan umum dengan kependangan baru dapat dilihat pada data berikut,

- Sangut : ngudiang ngalih cewek empuk? ‘ mengapa mencari cewek empuk?’
 Delem : ane betul to?? ‘yang betul itu?’
 Sangut : cewek PKK ‘cewek PKK’
 Delem : PKK itu??? ‘PKK itu?’
 Sangut : Padet, Kentel, Keset ‘Padat Kental Keset’
 (DCB: Ludra Murti, 47 : 43)

Kependangan asli dari PKK adalah Pendidikan Kesejahteraan Keluarga namun, DCB membuat kependangan baru yang tetap menukik atau identik dengan bentuk awalnya. Singkatan PKK biasanya digunakan mengikuti kata ‘ibu’ atau ‘ibu-ibu’ (ibu PKK, ibu-ibu PKK). Kata *ibu* dan *cewek* berkelas kata sama, yakni feminim sehingga saat pertama kali mendengar Sangut menyarankan Delem agar mencari cewek PKK, penonton akan menangkapnya sebagai cewek sekelas ibu-ibu atau ‘wanita berumur yang telah menikah’ namun, setelah pelesetan kependangan PKK dijelaskan oleh Sangut dengan bentuk kependangan berupa kumpulan kata *Padet, Kentel, Keset*, tentunya menimbulkan makna yang berbeda, yang identik dengan ‘wanita yang baru menginjak remaja’ sehingga bentuk tersebut menjadi wacana humor yang segar dan menarik.

Tualen : *tuwah jani hukum e setata nagih rabuk, men sing maan rabuk telah hokum e sing nyak mokoh. Ngalemah hukum e nagih rabuk TSP. T... S... P... Tombok, Suap, Pelicin*

‘ya memang sekarang hukum sering minta dipupuk, jika tidak mendapatkan pupuk, hukum tidak akan subur. Seringkali hukum minta rabuk TSP. TSP: Tombok, Suap, Pelicin’

(DCB: Ludra Murti)

TSP yang merupakan salah satu lebel pupuk buatan dengan kepanjangan asli Tri Super Phospat dikenal masyarakat sebagai pupuk perangsang cepat tumbuhnya calon bunga atau buah pada tanaman dipelesetkan kepanjangannya dengan Tombok, Suap, Pelicin yang diidentikkan sebagai media untuk merangsang para penegak hukum agar jalannya proses hukum berjalan dengan cepat dan lancar.

Selain memelesetkan kepanjangan singkatan yang telah ada sebelumnya atau yang telah umum diketahui masyarakat DCB juga membuat bentuk singkatan sendiri dengan kepanjangan buatan sendiri juga, misalnya singkatan *TKO* dengan kepanjangan *Tenaga Kurang Optimal* yang maksudnya hampir sama dengan singkatan bahasa Inggris yang telah umum *KO* dalam bidang olahraga tinju berkepanjangan *knockout* yang berarti pukulan yang membuat seseorang tidak berdaya atau identik dengan kekalahan.

Delem : *jani ba Ngut, Rama dewa akan hancur* ‘saat inilah Ngut, Rama Dewa akan hancur’

Sangut : Rama Dewa akan TKO

Delem : TKO to????? ’TKO itu?’

Sangut : *Tenaga Kurang Optimal*

(DCB: Sutha Amerih Bapa)

Pada bentuk pelesetan kepanjangan singkatan secara umum permainan bahasa ini juga berfungsi direktif untuk melucu, fungsi informasional juga tercermin dalam pelesetan-pelesetan ini yang tampak dalam penekanan informasi kepanjangan pada topik yang dibicarakan misalnya dengan menyebut kepanjangan pelesetan dari singkatan yang dimaksud. Fungsi direktif yang dihasilkan dari pelesetan kepanjangan singkatan juga mengandung fungsi kritikan atau sindiran seperti dalam pelesetan TSP ‘Tombok Suap Pelicin yang diungkapkan DCB pada pertunjukannya yang berjudul Ludra Murti.

3.2.1.3 Bentuk Pelesetan Kepanjangan Akronim

Pelesetan kepanjangan akronim yakni pelesetan sebuah kata dengan cara menjadikan atau menganggapnya sebagai singkatan berupa akronim. Akronim merupakan kependekan yang berupa gabungan huruf atau suku kata atau bagian lain yang ditulis atau dilafalkan sebagai kata yang sesuai dengan kaidah fonotaktik bahasa bersangkutan (Kamus Linguistik 2008:5).

Contoh permainan bahasa dengan pelesetan kepanjangan akronim ini dapat dilihat pada data dibawah ini dengan memelesetkan kepanjangan akronim *Narkoba*. Pelesetan ini cukup kreatif karena substansi kata dan pelesetan yang dimaksud memiliki korelasi. Akronim *Narkoba* dan pelesetan kepanjangan *Nasi Kuah Lawar* merupakan substansi yang sama-sama berhubungan dengan mulut, yakni benda yang umumnya dikonsumsi dengan memasukkannya ke dalam mulut

(dimakan) *'ngamah'*. 'menyimpang dari sasaran'. Narkoba yang berkonotasi negatif, dipelesetkan dengan kepanjangan yang berkonotasi positif dan menyehatkan.

Tualen : *to dajan umahe bilang wai ya ngamah Narkoba*, siteng ya.
'itu yang di sebelah Utara rumah, setiap hari dia makan narkoba, kuat dia'

Mredah : Narkoba?

Tualen : *ae, NAsi Rawon Koah Bakso* 'iya, *Nasi Rawon Kuah Bakso*'

(DCB: Dyah Ratna Takeshi, 25:60)

Data berikut ini juga menunjukkan pelesetan kepanjangan akronim yang berkorelasi antara makna akronim yang sebenarnya dengan pelesetan kepanjangannya ,

Tualen : ... *kelan Nanang ngorang "bebedikin cai ngalih barang Bangka, pang da nyanan kena sakit AIDS* 'kan ayah bilang "jangan sering kamu mencari pelacur, agar tidak terkena penyakit AIDS nanti'

Mredah : AIDS e ento? 'AIDS itu apa?'

Tualen : A,I,D,S

Mredah : A

Tualen : Akibat

Mredah : I

Tualen : Itunya

Mredah : D

Tualen : 'Dimasukkan'

Mredah : S

Tualen : Sembarangan ! *jeg aids polon ci nyidang sing nulungin ben*
'Sembarangan! . jika kamu terkena AIDS tidak akan bisa ditolong'

Secara teoritis, pelesetan dimaknai sebagai sesuatu yang menyimpang dari sarasannya namun, jika substansi yang digunakan memiliki korelasi yang dekat dengan sasaran menjadikan pelesetan tersebut lebih menarik. Kepanjangan asli dari AIDS '*Acquired Immune Deficiency Syndrome*' tidak banyak diketahui oleh masyarakat Bali, walaupun singkatan ini sering kali digunakan dalam percakapan mereka sehari-hari. Secara umum masyarakat hanya mengetahui AIDS merupakan penyakit mematikan yang disebabkan karena sering berganti-ganti pasangan dalam berhubungan seksual. Pelesetan kepanjangan huruf yang dibaca seolah-olah sebagai kata 'AIDS' dengan kepanjangan berupa klausa (Akibat Itunya Dimasukkan Sembarangan) menjadi sesuatu yang tak terduga namun, menukik terhadap substansi yang dimaksud.

Dari beberapa contoh yang ditemukan, pelesetan kepanjangan akronim yang terdapat pada dialog-dialog tokoh punakawan dalam pertunjukan DCB dapat dikelompokkan menjadi empat, yakni 1) akronim yang dibentuk dengan mempertahankan silabel awal (misal SARapan BUBur: Sabu), 2) akronim yang

dibentuk dengan mempertahankan huruf awal (misalnya Akibat Itunya Dimasukkan Sembarangan: AIDS), 3) akronim yang dibentuk dengan mempertahankan silabel awal dan juga huruf awal (misalnya NAsi Rawon KOah RAwon: Narkoba), 4) akronim yang dibentuk dengan mempertahankan suku akhir kata pertama dan suku awal kata kedua (misal mangKU WIrja: Kuwir, mangKU CITra: Kucit). Fungsi direktif selain untuk melucu dalam bentuk pelesetan akronim DCB juga menunjukkan fungsinya direktif dalam hal mengimbau, misalnya pada pelesetan akronim 'Narkoba' yang dibuat DCB dari kepanjangan Nasi Rawon Koah Bakso, selain berorientasi pada topik untuk member informasi permainan bahasa ini secara tidak langsung mengimbau pendengar untuk menjauhi Narkoba yang sebenarnya adalah 'Narkotika dan Obat-obat Terlarang' dengan menyandingkannya dengan memelesetkan kepanjangannya menjadi Nasi Rawon Koah Bakso yang menunjukkan makanan yang lebih baik untuk dikonsumsi.

3.2.1.4 Bentuk Pelesetan Ekspresi

Bentuk permainan pelesetan bahasa berikutnya yang ditemukan dalam permainan bahasa DCB adalah bentuk pelesetan ekspresi. Pada pelesetan ekspresi, sebuah kalimat atau frase dipelesetkan bentuknya dengan cara mengikuti struktur dan intonasi kalimat atau frase sebenarnya, tetapi mengubah kata-katanya sehingga mengubah makna keseluruhan struktur (Sibarani,2004:97). Pada pertunjukan DCB berjudul Sutha Amerih Bapa ditemukan bentuk pelesetan ekspresi, pada percakapan tokoh *punakawan* Delem dan Sangut. DCB menggunakan permainan dengan pelesetan ekspresi ini dalam memelesetkan isi sila-sila pancasila yang tentunya sangat umum diketahui masyarakat. Pemilihan sila-sila pancasila ini agakny erat berkaitan dengan maksud-maksud yang bersifat reseptif, yakni agar pendengarnya langsung dengan spontan dapat mengembalikan penyimpangan-penyimpangan yang dibuat sedemikian rupa kepada hipogramnya

No Data	Proses Pembentukan	Bentuk awal	Bentuk pelesetan
SAB 10b	Mempertahankan beberapa elemen kata yang terkandung pada bentuk awal serta mempertahankan silabel awal pada awal kata dan silabel akhir pada akhir kata	<u>K</u> etuhanan yang Maha <u>E</u> sa	<u>K</u> euangan yang Maha <u>K</u> uasa
SAB 10c	Mempertahankan beberapa elemen kata yang terkandung pada bentuk awal serta mempertahankan silabel awal pada awal kata dan silabel akhir pada akhir kata	<u>K</u> emanusiaan yang Adil dan Beradab	<u>K</u> emanusiaan yang Kikir dan Bidadab
SAB 10e	Mempertahankan beberapa elemen kata yang terkandung pada bentuk awal serta mempertahankan silabel awal	<u>K</u> erakyatan yang <u>D</u> ipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dan <u>P</u> ermusyawaratan	<u>K</u> esengsaraan yang <u>D</u> ipimpin oleh <u>P</u> erselingkuhan

	pada awal kata dan silabel akhir pada akhir kata		dan Perjudian
SAB 10f	Mempertahankan beberapa elemen kata yang terkandung pada bentuk awal serta mempertahankan silabel awal pada awal kata	<u>Keadilan Sosial Bagi seluruh Rakyat Indonesia</u>	<u>Kebatilan Bagi Seluruh Rakyat Pecinta Kemewahan</u>
SAB 10d	mempertahankan silabel awal pada awal kata dan silabel akhir pada akhir kata	<u>Persatuan Indonesia</u>	<u>Perseteraan Manusia</u>

Dalam SAB 10b dan 10c bentuk pelesetan tetap mempertahankan kesamaan silabel awal pada awal kata dan silabel akhir pada akhir kata yang menyusunnya dan dilakukan dengan substitusi bunyi (ketuhanan menjadi keuangan) atau (beradab menjadi biadab) yang tetap mempertahankan persajakan demi menjaga keestetisannya. Pada data SAB 10e permainan dibentuk dengan mempertahankan beberapa elemen kata pada bentuk awal (*yang Dipimpin oleh*) dan dibentuk dengan substitusi kata (kebijaksanaan diganti dengan perselingkuhan, permusyawaratan dengan perjudian). Data SAB 10f juga hampir sama proses pembentukannya dengan data SAB 10e namun, bentuk silabel akhir pada akhir kata tidak dipertahankan, dan data SAB 10d yang memelestikan isi sila ketiga Pancasila proses pembentukannya hanya mempertahankan silabel awal pada awal kata dan dengan substitusi kata (Indonesia menjadi manusia). Fungsi bentuk pelesetan ekspresi ini juga menunjukkan fungsi direktif sebagai kritikan sosial selain sebagai hiburan yang mempengaruhi sikap pendengar agar tertawa.

3.2.1.5 Bentuk Pelesetan Ideologis

Pelesetan ideologis, yakni plesetan sebuah ide menjadi ide lain dengan bentuk linguistik yang sama (Sibarani,2004:97). Dalam permainan bahasa DCB ditemukan beberapa permainan bahasa dengan memelestikan ide dari bentuk lingual yang sama. Pada data berikut ini terjadi pemelesetan konsep 'dewa' berkelas kata nomina yang bermakna dewa-dewa yang disungung masyarakat beragama dengan 'dewa' berkelas kata nomina juga namun, bermakna nama seseorang pada masyarakat Bali yang berkasta atau bertingkat sosial *Wesya*.

Delem : *Ngoyong.. ngoyong Ngut!. Jani kenken pidabdabe arta asta grahasta e makejang jani kal ke suargan. Makejang matiang dewa e di suargan! Jeg konyang matiang! Tombak dewa e makejang di suargan, kayang dewa dangin umah matiang!*

(DCB: Gatotkaca Anggugah)

'diam! diam Ngut! Sekarang bagaimana mengumpulkan semua artha, asta dan grahasta. Sekarang ini kita akan ke Surga semua, bunuh semua Dewa yang ada di Surga, semua

bunuh! Tusuk dengan tombak semua Dewa di surga sampai
Dewa yang disebelah Timur rumah juga bunuh!'

Data berikut ini juga menunjukkan pelesetan dari suatu ide ke ide yang lain
Sangat : Yang paling mengetahui banyak ilmu di Wanaprasta adalah Sang
Sahadewa. Beliau mengetahui berbagai *magic*. *White magic*, *black
magic* dan segala *gic gic* nya sampai ke *magic jar*, itu sang
Sahadewa. (DCB: Dyah Ratna Takeshi, 44:59)

Data diatas memelesetkan ide awal dari penggunaan kata *magic* yang mengacu
pada kesaktian, *white magic* 'kesaktian untuk berbuat kebaikan atau menolong'
dan *black magic* 'ilmu hitam' yang biasa disebut dalam masyarakat Bali untuk
menyebut kesaktian yang dimiliki seseorang dalam berbuat kejahatan atau sering
disebut dengan ilmu *pengeleakan* namun, dalam mengutarakan jenis-jenis
kesaktian tersebut disisipi bentuk lingual *magic jar* 'mesin penghangat nasi' yang
mengandung bentuk lingual *magic* tapi dengan ide yang berbeda. Fungsi bentuk
pelesetan ideologis ini baru menunjukkan fungsi direktif murni sebagai lelucon
yang berorientasi pada pendengarnya.

IV. SIMPULAN

Dalam permainan bahasa bentuk pelesetan DCB dalam pertunjukannya
ditemukan lima jenis bentuk yakni pelesetan bunyi, pelesetan kepanjangan
singkatan, pelesetan kepanjangan akronim, pelesetan ekspresi dan pelesetan
ideologis yang masing-masing dapat diklasifikasikan lagi sesuai struktur bentuk
yang mengkonstruksinya. Fungsi yang dihasilkan dari permainan bahasa pelesetan
ini pada secara umum berfungsi direktif yang berorientasi pada pendengar untuk
mempengaruhi perasaan pendengar menjadi senang. Fungsi direktif yang
dihasilkan dari permainan bahasa ini juga sebagai kritikan sosial, sindiran, dan
himbauan. Fungsi lain yang dihasilkan permainan pelesetan ini adalah berfungsi
informasional yang berorientasi pada topik yang diacu penutur dalam hal ini
adalah DCB. Kekreativan DCB dalam bermain-main menggunakan bentuk-bentuk
konstruksi pelesetan bahasa inilah yang menjadi salah satu faktor yang
menyebabkan lawakan-lawakannya dirasa segar dan menghibur.

DAFTAR RUJUKAN

- Goldberg, Adele E. 2006. *Constriction At Work: The Nature of Generalization in
Language*. New York: Oxford University Press.
- Kirshenblatt, Barbara-Gimblett. 1976. *Speech Play*. Philadelphia: University of
Pensylvania Press.
- Kridalaksana, Harimukti. 2008. *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT.Gramedia
Pustaka Utama
- Leech, Geoffrey. 1977. *Semantics*. England: Hazel Watson & Viney Ltd

- Maharani, Putu Devi. 2011. "Permainan Bahasa Tokoh Punakawan Wayang Cenk-Blonk" (Tesis). Denpasar. Universitas Udayana.
- Ramlan. 1983. *Morfologi Suatu Tinjauan Deskriptif*. Yogyakarta: CV "Karyono"
- Sherzer, Joel. 2002. *Speech Play and Verbal Art*. United States of America: University of Texas Press.
- Sibarani, Robert. 2002. *Fenomena Pelesetan Bahasa dalam Bahasa Indonesia*. Buku Panduan Kongres Linguistik Nasional X. Bali 17-20 Juli.
- Sibarani, Robert. 2004. *Antropolinguistik*. Medan: Poda.
- Wijana, I Dewa Putu dan Muhammad Rohmadi. 2010. *Analisis Wacana Pragmatik Kajian Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Wijana, I Dewa Putu. 2002. *Angka, Bilangan, dan Huruf dalam Permainan Bahasa*. Buku Panduan Kongres Linguistik Nasional X. Bali 17-20 Juli.
- Zurbuchen, Mary Sabina. 1987. *The Language of Balinese Shadow Theater*. New Jersey: Princeton University Press.