

BENTUK-BENTUK PERMAINAN BAHASA; SEBUAH EKSPRESI BUDAYA YANG BERVARIASI.

Disusun Oleh : Rizal Mustansyir
Staf pengajar Fak. Filsafat UGM untuk mata kuliah
Filsafat Bahasa dan Etika.

Pendahuluan

Tidak banyak filsuf yang menarik perhatian terhadap penggunaan bahasa dalam filsafat, lebih sedikit lagi diantara mereka yang mengkhususkan bahasa sehari-hari (ordinary language) sebagai obyek pembahasan filsafat mereka, yang dikenal dengan nama filsafat analitik. Diantara segelintir filsuf analitik itu, Wittgenstein termasuk tokoh yang getol membicarakan tentang penggunaan bahasa sehari-hari sebagai aktivitas filsafat.

Philosophical Investigations (IP) menjadikan nama Wittgenstein kondang sebagai perintis filsafat bahasa biasa (The ordinary language philosophy), setelah sebelumnya melejit sebagai filsuf lewat karyanya Tractatus Logico-philosophicus. Dalam PI inilah Wittgenstein menyodorkan konsep bentuk permainan bahasa (language games), dalam upaya memahami nuansa filsafati dalam kehidupan manusia sehari-hari melalui ekspresi bahasa.

PEMBAHASAN.

a. Konsep Tata Permainan Bahasa.

Bermula dari penolakan Wittgenstein terhadap pandangannya sendiri sebagaimana yang termuat dalam Tractatus Logico-Philosophicus, yang menganggap bahwa sangatlah penting untuk menyusun suatu bahasa ideal bagi filsafat. Dalam hal ini yang dimaksud dengan bahasa ideal adalah bahasa logika, karena dianggap dapat menghilangkan kekaburan arti, kemaknagandaan (ambiguity), dan penyimpangan-penyimpangan lainnya.

Namun dalam perkembangan pemikiran berikutnya, ia merasa tidak puas dengan alur pikir yang demikian. Sebab dalam kenyataan hidup sehari-hari, ia melihat bahwa arus lalu lintas bahasa sedemikian

bervariasi, sehingga agak mustahil untuk menyusun bahasa ideal seperti yang dimaksud dalam periode pemikirannya yang pertama itu. Bahkan ia melihat bahwa dalam kehidupan sehari-hari itu aktivitas berbahasa menampilkan bentuk-bentuk permainan bahasa yang beraneka ragam. Dalam hal ini tata permainan bahasa dipandang sebagai proses yang menyeluruh dari penggunaan kata-kata, termasuk juga pemakaian bahasa yang sederhana sebagai bentuk permainan. Dalam permainan bahasa kita, ujar Wittgenstein, terkandung pelbagai kemungkinan, ada suatu variasi hal-hal, sehingga kita akan mengatakan bahwa sebuah tanda dalam permainan itu merupakan nama dari setiap kubus menurut masing-masing warnanya (Wittgenstein; 1963).

Contoh yang diajukan Wittgenstein tentang kubus itu sesungguhnya berlaku bagi kata-kata yang dipergunakan dalam menyusun sebuah kalimat atau ungkapan. Oleh karena itu ia mengatakan : "Menarik sekali untuk membandingkan keanekaragaman alat-alat dalam bahasa dan mengenai cara-caranya dipergunakan, keanekaragaman itu meliputi jenis-jenis kata dan kalimat". (Wittgenstein; 1963).

Penegasan tentang konsep tata permainan bahasa ini diilustrasikan oleh Wittgenstein dengan aneka kemiripan keluarga (*family resemblances*). Menurut pemikirannya, tidak ada pernyataan yang paling tepat untuk mengungkapkan kesesuaian tentang sifat-sifat (ciri-ciri) kata selain daripada aneka kemiripan keluarga; aneka kemiripan yang terdapat diantara anggota-anggota keluarga itu terlihat pada : bentuknya, sifatnya, warna matanya, sikapnya, temperamennya dan lain-lain. Meskipun tampaknya saling tumpang tindih dan campur aduk, namun terletak dalam jalur yang sama, ini yang dikatakan sebagai bentuk permainan sebuah keluarga (Wittgenstein; 1963)

Gambaran tentang kemiripan keluarga itu berlaku dalam hal penggunaan kata-kata dalam membentuk suatu ungkapan bahasa. Dalam hal ini Wittgenstein menegaskan bahwa memang benar yang kita namakan bahasa itu merupakan pengganti dari sesuatu (pengertian) yang berlaku umum, dikatakan bahwa fenomena di sini tidak mengandung suatu pengertian umum yang dapat membuat kita dapat menggunakan kata

yang sama untuk semua hal, tetapi sesungguhnya kata-kata itu dihubungkan satu sama lain dalam banyak cara yang berbeda (Wittgenstein; 1963).

Dalam bahasa, terdapat bermacam-macam kalimat. Misalnya: kalimat pertanyaan, perintah, kalimat biasa (pernyataan - yang membenarkan) dan sebagainya. Demikian juga banyak jenis penggunaan dari simbol-simbol, kata-kata, kalimat-kalimat yang jumlahnya tak terbatas. Banyaknya jumlah ini tidak tetap, melainkan jenis-jenis bahasa baru, atau apa yang disebut oleh Wittgenstein sebagai language games itu selalu muncul silih berganti, yang lama menjadi obsolete atau kuno dan dilupakan, dan yang baru muncul (Judowibowo; tt). Contoh yang paling mengena tentang hal ini terlihat pada bentuk permainan bahasa anak-anak muda atau yang dikenal dengan istilah bahasa prokem.

B. Aturan Permainan (Rule of game).

Setiap bentuk permainan tak pernah lepas dari aturan permainan, atau dengan kata lain aturan permainan merupakan dasar atau essensi dari suatu bentuk permainan. Gambaran tentang aturan permainan (rule of game) ini diilustrasikan oleh Wittgenstein dalam suatu permainan catur. Ia mengatakan bahwa suatu permainan haruslah ditentukan oleh aturan. Sebagai misal dalam permainan catur telah ditentukan sebelumnya bahwa 'buah raja' memegang peranan yang sangat penting, maka ketentuan itu jelas merupakan hal yang esensial dalam permainan tersebut. Apakah kita boleh menyimpang dari aturan yang telah ditentukan di sini? Penyimpangan atau pelanggaran itu hanya menunjukkan bahwa kita tidak mengetahui petunjuk yang sebenarnya tentang aturan permainan ini. Barangkali kita juga belum memahami secara baik petunjuk yang menggariskan seorang pemain catur untuk berpikir tiga kali (berpikir tiga langkah ke depan) sebelum menggerakkan setiap biji catur. Jika kita dihadapkan pada aturan permainan ini di atas papan catur, maka kita tentu akan terkagum-kagum dan berpikir tentang maksud atau tujuan suatu aturan. Apakah aturan ini dimaksudkan untuk mencegah kita melakukan sesuatu tanpa pertimbangan yang pasti? (Wittgenstein, 1963).

Setiap bentuk permainan memiliki aturan

tersendiri, yang tidak dapat dicampur adukkan begitu saja. Misalnya; aturan permainan sepak bola yang mengharuskan pemain untuk menggunakan kaki dalam mengolah bola, berbeda dengan aturan permainan bola volly yang mengharuskan pemain untuk menggunakan tangan dalam mengolah bola, dan seterusnya. Begitu pula halnya dalam bentuk permainan bahasa, aturan permainan yang berlaku untuk suatu jenis atau bentuk permainan bahasa tidaklah sama dengan aturan permainan yang berlaku bagi jenis permainan bahasa lainnya. Di sinilah tesis utama Wittgenstein yang berbunyi: " makna sebuah kata tergantung penggunaannya dalam kalimat, makna kalimat tergantung pada penggunaannya dalam bahasa, sedangkan makna bahasa tergantung pula pada penggunaannya dalam hidup" berlaku. Untuk memahami peranan aturan permainan dalam pelbagai bentuk permainan bahasa, akan diajukan beberapa contoh konkrit yang terungkap dalam bagian berikut ini.

C. Contoh Jenis-jenis Permainan Bahasa.

Ada beberapa jenis permainan bahasa yang biasa kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Tentu saja seluruh aktivitas kebahasaan dapat dikatakan sebagai bentuk permainan bahasa, namun di sini hanya akan ditunjukkan beberapa jenis permainan bahasa, sekaligus ditunjukkan pula aturan permainan yang menjiwai jenis permainan bahasa tersebut. Contoh-contoh jenis permainan bahasa yang sering kita jumpai adalah sebagai berikut :

1. Bahasa Prokem; yaitu jenis permainan bahasa yang berlaku dikalangan anak muda dengan cara mengganti beberapa kosa kata yang terdapat dalam perbendaharaan bahasa Indonesia dengan kosa kata yang mereka ciptakan sendiri, sehingga maknanya hanya dimengerti di kalangan mereka. Misalnya "Nyokap" sebagai pengganti ibu. 'Bokap' untuk kata ayah, 'pembokat' untuk pembantu rumah tangga, 'nilep' untuk kata mencuri, 'do'i' untuk kata kekasih atau pacar. Masih banyak lagi contoh jenis bahasa prokem yang berlaku di kalangan anak muda ini.

Struktur kalimat yang dipergunakan masih mengacu pada struktur kalimat umum yang berlaku dalam

bahasa percakapan, walaupun kadangkala ada pula yang di balik-balik susunannya, sehingga semakin terbatas pemakai bahasa yang memahami maknanya. Memang salah satu tujuan penggunaan bahasa prokem ini adalah untuk menjaga agar pihak luar --- terutama dari kalangan orang tua --- tidak memahami artinya, sehingga mereka bebas melontarkan kata-kata yang kurang baik, jorok atau saru, tanpa takut didengar oleh orang tua mereka.

2. Bahasa Karikatur; yaitu jenis permainan bahasa yang diungkapkan melalui gambar-gambar lucu (karikatur) yang menggambarkan figur-figur seorang tokoh, entah itu pemuka masyarakat ataupun pemimpin negara, dan lain-lain. Bahasa jenis ini biasanya dimaksudkan untuk menyindir tokoh atau figur yang dimaksud secara halus. Misalnya karikatur yang menggambarkan George Bush (presiden USA) dengan kepala besar sedang menunggang pesawat F-16 yang sedang dalam perjalanan menuju Irak. Kepala besar di sini bisa dimaksudkan sebagai cerminan kesombongan seorang pemimpin negara adidaya, yang ingin menunjukkan kehandalan atau kekuatan militernya dalam menyelesaikan krisis teluk.
3. Bahasa diplomat atau bahasa politik; yaitu jenis permainan bahasa yang berlaku di kalangan diplomat atau politikus. Bahasa jenis ini biasanya menyembunyikan sebagian besar maksud yang dikandung dalam ungkapan yang dilontarkan. Misalnya: ketika seorang presiden Amerika berkunjung ke makam pahlawan Inggris, di salah satu nisan tertulis kalimat "Di sini terbaring diplomat ulung yang jujur", maka sang presiden sambil menendek berkata: "Tampaknya ada dua jenazah yang dikubur dalam satu liang". Dalam ungkapan ini sang presiden bermaksud menyatakan bahwa tidak mungkin diplomat ulung itu bisa berlaku jujur, baik dalam kata maupun perbuatan.
4. Bahasa humor; yaitu jenis permainan bahasa yang diungkapkan dengan maksud memancing respon -- entah dalam bentuk tertawa ataupun tepuk tangan

-- dari pendengarnya. Jenis bahasa humor inipun masih dapat dibedakan antara jenis bahasa humor yang langsung -- pendengar langsung dapat merespon isi atau pesan yang disampaikan --- dan bahasa humor yang tidak langsung --- pendengar harus menafsirkan isi atau pesan yang disampaikan terlebih dahulu, sebelum mengetahui maksud yang dikandung.

5. Bahasa militer; yaitu jenis permainan bahasa yang berlaku dikalangan militer. Bahasa jenis ini biasanya bersifat tegas dan satu arah, dari atasan kepada bawahan, Misalnya: seorang komandan yang meneriakkan aba-aba ; " Siap.....grak!" Dalam hal ini tidak ada pilihan bagi bawahan, Kecuali mentaati perintah tersebut, sebab pelanggaran terhadap aba-aba itu dapat dikenakan sanksi, seperti dihukum push-up, dan lain-lain.

Inilah beberapa contoh jenis-jenis permainan bahasa yang dapat kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Sekaligus terlihat pula aturan permainan yang berlaku bagi masing-masing jenis permainan bahasa tersebut.

Tentu saja masih banyak bentuk permainan bahasa lainnya yang dapat kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Kesemuanya itu merupakan ekspresi budaya yang bervariasi. Dalam hal ini manusia sebagai makhluk budaya dapat menciptakan pelbagai bentuk permainan bahasa, sesuai dengan daya kreasi yang dimiliki dan kepentingan yang diinginkan. Kadangkala kepentingan yang diinginkan manusia menuntut daya kreasi untuk menciptakan bentuk-bentuk permainan bahasa, sebagaimana halnya yang diungkap Noam Chomsky dalam buku *Pirates and Emperors; International Terrorism in the Real World* (menguak Tabir Terorisme internasional).

KESIMPULAN.

Pada akhirnya dapatlah disimpulkan beberapa hal penting sebagai berikut :

1. Terlihat jelas bahwa aturan permainan merupakan kunci pokok di dalam tata permainan bahasa,

sebab suatu bentuk permainan yang tidak didasarkan atas aturan permainan menunjukkan bahwa permainan itu tidak didasarkan atas pertimbangan yang pasti.

2. Setiap jenis permainan bahasa memiliki kekhasan masing-masing, kekhasan ini terlihat atau terungkap melalui aturan permainan yang digaris-kan.
3. Aturan permainan yang berlaku dalam suatu jenis permainan bahasa tidak berlaku bagi jenis permainan bahasa lainnya.
4. Bentuk permainan bahasa dapat dijadikan alat kepentingan satu golongan untuk mempengaruhi orang lain seperti yang berlaku pada istilah 'new speak'

o

DAFTAR PUSTAKA

- Judowibowo, P. Tanpa tahun, Filsafat Bahasa, hal. 9, Fakultas Filsafat UGM Yogyakarta.
- Pitcher, G. 1964, The Philosophy of Wittgenstein, hlm 65. Prentice-Hall INC, New Jersey.
- Wittgenstein, L., 1963, Philosophical Investigations, Third Edition, hlm, 11, 31, 32 & 150, Translated by: G. E. M Anscombe, Basil Blackwell, Oxford.
- Chomsky, Noam, 1986, Pirates & Emperors: International Terrorism in The Real World diterjemahkan oleh Hamid Basyaib, Mizan, Bandung.