

Permainan Bahasa pada Plat Nomor Kendaraan Bermotor (Suatu Kajian Sociolinguistik)

Dessy Saputry

Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Muhammadiyah Pringsewu
Lampung

Abstrak

Pada hakikatnya, aktivitas individu tidak terlepas dari dunia bermain dan permainan. Teknik dan polanya pun berkembang sesuai dengan peradaban manusia. Dari yang sifatnya tradisional sampai yang modern, sederhana hingga ke yang rumit. Bahkan, sampai memanfaatkan bahasa dalam permainannya, seperti permainan dengan angka, bilangan, dan huruf. Para pengguna bahasa dapat mengkreasi ketiganya untuk menyampaikan apa yang ada di pikiran dan perasaan mereka untuk berkomunikasi. Mereka dapat menggunakannya untuk merepresentasikan sebuah sejarah, perasaan, cita-cita, hal keberuntungan, dan juga keberadaannya sebagai anggota masyarakat. Peristiwa komunikasi atau konteks mutlak diperlukan untuk memfasilitasi kerumitan menangkap makna bahasa yang digunakan.

Kata Kunci: *Permainan bahasa, Sociolinguistik*

Pendahuluan

Bermain dan permainan sudah ada sejak zaman prasejarah sampai masa sekarang ini. Teknik dan polanya pun berkembang sesuai dengan peradaban manusia. Dari mulai tradisional sampai modern, sederhana sampai rumit, juga dari hanya mengandalkan apa yang dimiliki dalam tubuh, kemudian memanfaatkan benda yang ada di sekitarnya, pemakaian multimedia yang dirancang guna menyusun permainan menjadi seni, sampai memanfaatkan bahasa dalam permainan, seperti permainan dengan huruf, angka dan bilangan sehingga menyenangkan, bermanfaat dan bermakna bagi pelaku permainan.

Berkaitan dengan hal tersebut, Keraf dalam Finoza mengemukakan, “selain sebagai sarana komunikasi, bahasa juga sebagai alat ekspresi diri, alat untuk melakukan adaptasi sosial dan sebagai alat kontrol sosial (2009: 3).” Jelas terlihat bahwa keberadaan bahasa mutlak diperlukan. Bahasa bukan semata-mata alat bicara. Ia memberitahukan keberadaan manusia. Selama pemakai bahasa aktif menggunakan bahasanya, maka selama itu eksistensi pemilik bahasa diakui. Melalui bahasa manusia bisa dan bebas berekspresi. Bebas yang dimaksud bukan bebas tanpa batas, akan tetapi bebas terbatas. Sebab, manusia dibatasi oleh norma kemanusiaan. Norma tersebut yang mengatur jalan hidup manusia sehingga diperoleh kehidupan yang

harmonis antarsesamanya. Kegiatan manusia, baik dalam berkepribadian atau beradaptasi sosial terkontrol oleh norma dan bahasa sebagai sarana penyampai sekaligus untuk mengembangkan norma tersebut.

Maka dari itu, tidaklah mengherankan, jika sekelompok manusia memanfaatkan potensi bahasa untuk menyampaikan ide atau gagasan kreatifnya. Ia memadukan potensi bahasa baik berupa lambang bunyi atau huruf, angka, hingga bilangan yang dapat membentuk sebuah kata atau frase bermakna. Meski kadang terlihat seperti lelucon, kesan dan pesan yang disampaikan dapat membuat pengguna bahasa lain merespon maksud yang disampaikan.

Pemanfaatan bahasa (angka, bilangan, dan huruf) sebagai sarana dalam permainan bahasa merupakan sebuah variasi bahasa yang terjadi sebagai akibat beragamnya penutur bahasa itu sendiri sehingga akan menyebabkan perbedaan kebutuhan, bentuk, dan sarana bahasa yang digunakan. Salah satu media yang diduga digunakan sebagai permainan bahasa ialah plat nomor kendaraan. Melalui plat nomor si pengguna bahasa memakainya untuk menyampaikan beragam informasi bisa saja mulai dari yang sifatnya lelucon, eksistensi diri, nasihat-nasihat, atau bisa saja tertulis hal yang dianggap kurang begitu pantas untuk disampaikan kepada sesama pemilik kendaraan atau sesama pengguna jalan saat

dibaca. Angka, bilangan, dan huruf yang tertulis pada plat nomor seri kendaraan membentuk bahasa dan tentu saja diperlukan pengetahuan bersama untuk memahami makna yang terkandung pada bentuk bahasa tersebut.

Permasalahan yang muncul ketika kita menangkap, membaca, dan menduga makna yang terkandung pada beberapa plat nomor kendaraan bermotor. Nomor seri kendaraan yang yang ditemukan ialah BE 600 K dan BE 6045 UW. Sepintas dibaca, apabila angka-angka tersebut dianggap huruf, maka angka 6 diserupakan dengan huruf G, angka 0 diserupakan dengan huruf o, angka 4 dan 5 masing-masing untuk huruf A dan S, sehingga terbaca untuk plat kendaraan dengan nomor seri BE 600 K adalah 'begok' dalam bahasa gaul atau bodoh dalam bahasa Indonesia dan BE 6045 UW dibaca 'bego asuw' atau anjing yang bodoh bila dinormalisasikan dalam bahasa Indonesia. Tentu saja, bahasa pada kedua plat nomor seri kendaraan tersebut dapat menimbulkan suatu kegeraman dan ketidakharmonisan sesama pengguna bahasa. Sebenarnya apakah yang hendak disampaikan oleh pemilik kendaraan melalui bentuk bahasa tersebut? Apakah sekadar lelucon? Apakah bermaksud menghina dengan mengatakan bahwa semua pengguna jalan yang dilewatinya adalah bodoh atau anjing yang bodoh? Apakah itu untuk dirinya atau untuk orang

lain? Sebenarnya apa yang melatarbelakangi ia memilih dan memainkan bahasa pada plat nomor kendaraannya? Bagaimanakah merumuskan angka-angka dan bilangan sehingga terbaca tepat oleh pengguna bahasa? Pertanyaan-pertanyaan inilah yang akan coba dijawab oleh peneliti untuk memastikan fenomena permainan bahasa melalui plat nomor kendaraan bermotor.

Di Indonesia, yang baru peneliti ketahui, sejauh ini ditemukan satu penelitian yang berkaitan dengan permainan bahasa, yakni “angka, bilangan, dan huruf dalam permainan bahasa”, yaitu penelitian yang dilakukan oleh I Dewa Putu Wijana dan dimuat dalam Jurnal ilmiah Linguistik Indonesia tahun terbit cetak Februari 2003 dengan ISSN: 0215-4846 dan satu bahasan kecil mengenai permainan bahasa oleh Oemarjati (1978) dalam bukunya yang dikutip oleh Wijana dalam penelitiannya tersebut. Penelitian Wijana membahas permainan angka, bilangan, dan huruf yang sifatnya tidak difokuskan pada plat kendaraan bermotor. Penelitian yang dilakukan meluas pada fenomena keterbacaan angka, bilangan, dan huruf yang terjadi di tempat-tempat yang dia temukan.

Maka dari itu, penelitian yang akan dilakukan lebih memfokuskan pada angka, bilangan, dan huruf pada plat kendaraan bermotor secara komprehensif dengan mengetahui cara membacanya serta

mengetahui makna dan tujuan pengguna bahasa menuliskannya di plat kendaraan mereka.

Bahasa dan Komunikasi

Bahasa merupakan sarana komunikasi yang digunakan manusia dengan sesama anggota masyarakat lain pemakai bahasa. Bahasa berisi pikiran, keinginan, atau perasaan yang ada pada diri pembicara atau penulis. Selain sebagai sarana komunikasi, bahasa juga sebagai alat ekspresi diri, alat untuk melakukan adaptasi sosial (Keraf, dalam Finoza, 2009:3). Sebagai alat ekspresi diri bahasa merupakan wujud aktualisasi seorang pembicara melalui lambang dan simbol bahasa. Lambang bahasa juga bersifat manusiawi karena hanya manusialah yang memiliki sistem simbol untuk berkomunikasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Sapir (dalam Alwasilah, 1986:7) yang menyatakan hakikat bahasa adalah:

A purely human and non-instinctive method of communicating ideas, emotions, and desires, by means of a systems of a system of voluntarily produced symbols.

Pada batasan di atas ada lima butir terpenting mengenai hakikat bahasa, yaitu: 1) *manusiawi*, yaitu hanya manusialah yang memiliki sistem simbol untuk berkomunikasi; 2) *dipelajari*, seseorang yang dilahirkan dan dibesarkan, katakanlah, dalam bahasa A dapat mempelajari bahasa

lain, yang bukan bahasa lingkungannya; 3) *bersistem*, artinya bahasa itu dibentuk oleh sejumlah komponen yang berpola secara tetap dan dapat dikaidahkan; 4) *Arbitrer* atau manasuka, artinya hubungan antar lambang dengan yang dilambangkannya tidak bersifat wajib, bisa berubah dan tidak dapat dijelaskan mengapa lambang tersebut mengonsep makna tertentu; dan 5) *simbolik*, yakni terdiri atas rentetan simbol arbitrer yang memiliki arti.

Fungsi Bahasa

Manusia memerlukan bahasa untuk mengungkapkan ide, informasi, dan berbagai keperluannya. Fungsi bahasa sebagai sarana komunikasi mutlak diperlukan. Komunikasi yang dilakukan tidak hanya bersifat verbal atau sistem lambang tuturan semata. Dalam komunikasi terdapat maksud dibalik yang dikomunikasikan. Ada berbagai tindakan sebagai interpretasi komunikasi.

Dalam arti paling sederhana, kata fungsi dapat dipandang sebagai padanan kata ‘penggunaan’. Sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Sudaryanto (1990:16), bahwa “fungsi” mengarah untuk keperluan apa saja bahasa itu digunakan manusia. Dari sisi lain, Crystal (1994:10) menyatakan, “*the function of language*” dihubungkan dengan pertanyaan “*why do we use language?*” Selain itu, Kridalaksana (1983:48) mengatakan bahwa kata “fungsi”

mengacu pada beberapa pengertian, yaitu: 1) beban makna suatu satuan bahasa; 2) hubungan satu satuan dengan unsur-unsur gramatikal, leksikal, atau fonologi dalam suatu deret satuan; 3) penggunaan bahasa untuk tujuan tertentu; 4) peran unsur dalam suatu ujaran dan hubungannya secara struktur dengan unsur lain; serta 5) peran sebuah unsur dalam satuan sintaksis yang lebih luas, misalnya nomina yang berfungsi sebagai subjek atau objek.

Berdasarkan pendapat para pakar di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi bahasa mengacu pada penggunaan bahasa (unsur kebahasaan dan unsur di luar kebahasaan) untuk tujuan tertentu.

Komunikasi

Secara konsep, komunikasi diartikan pemberitahuan, pertukaran pikiran atau informasi, pemberian bagian antara pembicara dan pendengar. Akan tetapi, bukan saja pembicara saja yang aktif, tetapi pendengar pun turut ambil bagian baik kata maupun tindakan yang disebutkan oleh si pembicara.

Dalam Websters New Collegiate Dictionary (1981:225) menyebutkan komunikasi adalah suatu proses pertukaran informasi melalui sistem simbol, tanda atau tingkah laku yang umum. Lebih lengkapnya, disebutkan bahwa:

communication is a process by which information is exchanged

between individuals through a common system of symbols, signs, or behavior.

Heabels dan Weaver (1992: 6) dalam Djago Tarigan dkk (1997: 2.3) mengungkapkan bahwa komunikasi adalah segala proses kegiatan antardua orang (dua pihak) atau lebih untuk berbagi informasi, ide, perasaan.

Selanjutnya, dalam Kamus Bahasa Indonesia, dikatakan bahwa komunikasi adalah pengiriman dan penerimaan berita antara dua orang atau lebih dengan cara yang tepat sehingga dipahami apa yang dimaksud.

Berdasarkan definisi komunikasi di atas, dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah suatu proses pertukaran informasi dengan cara yang tepat antara dua orang atau lebih. Dalam komunikasi melibatkan: (1) pihak yang berkomunikasi, (2) informasi yang dikomunikasikan, dan (3) alat komunikasi.

Permainan Bahasa pada Angka, Bilangan, dan Huruf

Permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Arief, 1997: 77 dalam Yudhi Munadi 2013: 163). Pengertian tersebut mengisyaratkan kepada kita bahwa pada dasarnya kontes atau pertandingan apapun dengan aturan-

aturan yang disepakati para pemain dikatakan sebagai permainan. Aturan-aturan tersebut dapat bersifat kompetitif dan nonkompetitif bergantung pada jenis permainan yang dimainkan. Aturan kompetitif bersifat ketat, sedangkan, nonkompetitif bersifat luwes, dapat diubah oleh pesertanya. Jadi, istilah tersebut dikenal dengan permainan yang bernuansa pertandingan dan permainan yang bernuansa hiburan. Permainan yang bernuansa pertandingan lebih kepada perlombaan dan aturan-aturan yang harus diterima dan dimainkan oleh peserta. Sedangkan, permainan bernuansa hiburan lebih sekedar mengisi waktu luang. Media yang digunakan pun dapat berupa manusia, benda, bahkan bahasa yang mengasah logika, seperti angka, bilangan, dan huruf, namun, tetap bertujuan dan bermakna.

Melalui permainan, memungkinkan individu untuk bernalar dan berimajinasi. Sehingga, konsep permainan bukan hanya untuk rekreasi ataupun memperoleh kegembiraan, tetapi juga memperoleh pengetahuan. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Piaget (2006: 67) dalam Yudhi (2013: 165) bahwa “bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Para pemain belajar bertanggung jawab, mandiri, berlogika, dan sebagainya.”

Angka dan bilangan sering disamakan maknanya oleh pengguna bahasa. Padahal,

bila dispesifikan keduanya memiliki makna yang berbeda. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005, 50) Angka adalah semua lambang bilangan yang merepresentasikan lambang-lambang, seperti 1,2,3, dan seterusnya. Sedangkan, bilangan adalah banyaknya benda, satuan jumlah atau semua kata yang mengacu pada jumlah, seperti satu, dua, tiga, dan seterusnya (dalam KBBI, 2005: 150) dan huruf adalah tanda aksara di tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa atau lambang-lambang bunyi (dalam KBBI, 2005:240).

Definisi angka, bilangan, dan huruf di atas kiranya memberikan gambaran kepada kita konsep ketiganya. Lebih-lebih untuk konsep angka dan bilangan. Angka divisualkan dengan lambang-lambang seperti 1, 2, 3, 4, 5, dan seterusnya. Sementara itu, bilangan direpresentasikan oleh jumlah benda atau banyaknya benda. Misalnya, satu, dua, tiga, empat, lima, dan seterusnya. Bisa saja, keduanya dimaknai sama oleh karena bunyi yang dihasilkan untuk menyebut angka dan bilangan teridentifikasi sama. Sebut saja ketika kita mengatakan berapa jumlah barang tersebut? Misalnya dijawab jumlahnya dua puluh lima. Angka untuk lambang bunyi dua puluh lima kita tulis 25. Sedangkan, kata yang menunjukkan jumlah dua puluh lima adalah bilangan. Bisa dibayangkan hampir tidak ada perbedaan untuk keduanya. Namun,

secara spesifik angka direpresentasikan dalam lambang sebagaimana dituliskan di atas dan bilangan adalah kata untuk menyebut angka.

Kemudian, huruf didefinisikan sebagai deretan abjad yang dibunyibahasakan seperti: A, B, C, D, E, dan seterusnya hingga Z. Bisa saja satu huruf memuat dua buah bunyi dan dua huruf memuat satu buah bunyi. Misalnya, huruf E pada kata terang dan terong dan misalnya bunyi b, c, d yang dibentuk baca dari gabungan huruf be, ce, de.

Beberapa contoh pembacaan angka, bilangan, dan huruf oleh para pakar tergambar: Oemarjati (1978) sebagaimana ditulis Wijana (2003: 75) misalnya, memberikan contoh-contoh A3 (dibaca 'Artri nama orang'), 23761 (Remisyado 'nama orang'), dan Na70 (Napitupulu 'marga dari etnis Batak'). Kemudian, Wijana (2003: 78) memberikan gambaran pembacaan angka, bilangan, dan huruf 1/3-reng yang dibaca seperti gareng, *Up2U*, yang dibaca Up to You, TKTDW yang dibaca *tekate dhewe*, dsb. Jadi, berdasarkan gambaran yang diperoleh, permainan bahasa tersebut dapat berupa bahasa daerah, bahasa nasional (Indonesia), dan bahasa internasional, Inggris atau lainnya.

Sementara itu, pembacaan angka, bilangan, dan huruf Crystal (1998,6) dalam dan diterjemahkan oleh Wijana (2003: 75) tergambar sebagai berikut.

10PER8 : surgeon 'I Operate'> kendaraan milik ahli bedah.

2THDR: dentist 'Tooth Doctor'> kendaraan milik dokter gigi.

1C2020: eye doctor 'I See to eyes'> kendaraan milik dokter mata, (020) adalah visualisasi mata yang mengapit hidung.

4Cast : Weather Forecast> kendaraan milik peramal cuaca.

10SNEI : Tennis Buff ' tennis Nei (number) One'> kendaraan milik penggemar tenis.

D0I0U2: Habitual Debtor 'Do I Owe You Too'> kendaraan orang yang sering meminjam uang (habitual debtor)

MY A55: ' My ASS'

5EXY: 'Sexy'> seksi

Lebih lanjut, Crystal (1998,6) menyebutkan permainan angka pada nomor kendaraan. Ia mengungkapkan bahwa permainan angka, bilangan, dan huruf yang tertulis pada kendaraan merupakan bentuk humor yang umumnya terbaca lebih menunjukkan profesi pemilik. Lebih lengkap, peneliti mengutip:

from a fine collection of punny material, I single out these (genuine) examples of playfull personalized car licence-plates. There are, he thinks, over 2 million Americans-'bon motorist', as he calls them-who have their own vanity plates. These commonly identify the profession of the owner (left column), but they also often do no more than express an identity or sense of humour (right column). A more succinct form of everyday langage play it would be difficult to find.

Kajian Sociolinguistik

Suparno, dkk. (2001: 1.15) menjelaskan bahwa istilah sociolinguistik berasal dari kata sosio dan linguistik. Sosio berarti masyarakat dan linguistik adalah kajian bahasa. Jadi, Sociolinguistik adalah kajian bahasa yang menempatkan bahasa berhubungan dengan pemakaiannya dalam masyarakat.

Kridalaksana (dalam Chaer, 2010: 3) berpendapat bahwa sociolinguistik didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari ciri bahasa dan pelbagai variasi bahasa, serta hubungan di antara para bahasawan dengan ciri fungsi variasi bahasa itu di dalam masyarakat bahasa.

Senada pendapat di atas, Appel (dalam Aslinda dkk, 2007: 6) mengatakan bahwa sociolinguistik memandang bahasa sebagai sistem sosial dan sistem komunikasi serta merupakan bagian dari masyarakat dan kebudayaan tertentu, sedangkan yang dimaksud dengan pemakaian bahasa adalah bentuk interaksi sosial yang terjadi di dalam situasi konkret.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa sociolinguistik mengkaji bagaimana bahasa itu melayani pengguna bahasa untuk berinteraksi antaranggota kelompoknya dan bagaimana si pengguna bahasa mengungkapkan maksudnya dengan berbagai cara dalam satu waktu.

Pengkajian bahwa bahasa melayani pengguna bahasa untuk berinteraksi dengan

tepat tidak terlepas dari peristiwa komunikasi. Situasi menentukan bagaimana sepatutnya tindak komunikasi. Apakah fungsi komunikasi penggunaan bahasa dalam bentuk komunikasi langsung atau pun tidak langsung, siapa partisipan komunikasi, di mana komunikasi dilaksanakan, apakah dalam lingkup formal dan nonformal, bahkan lingkungan sosial dan budaya dalam suatu masyarakat menentukan perilaku tindak komunikasi.

Peristiwa Komunikasi

Situasi komunikasi mewadahi dan melingkupi keseluruhan komunikasi antarkelompok sosial. Dalam satu kebudayaan mengharuskan seseorang berkomunikasi berdasar norma yang ada. Ia harus mengikuti ketentuan-ketentuan agar yang diwujudkan tidak bersinggungan dan menyinggung pemakai bahasa. Begitu juga lingkup sosial, jarak kedekatan, status, dan latar belakang, lingkungan menjadi syarat yang harus dipahami sebelum bertindak tutur. Bila keseluruhan syarat-syarat komunikasi sosial budaya diabaikan, maka, kadar sosial budaya mengeliminasi tindak bahasa dan keberadaan kita.

Dell Hymes sebagaimana dikutip Arifin dkk., merumuskan adanya faktor-faktor yang menjadi penentu peristiwa/situasi tutur itu dengan singkatan *SPEAKING* (*Setting* atau *Scene*,

Participant, *End* atau tujuan, *Act*, *Key*, *Instrument*, *Norms*, dan *Genre*).

1) **Setting** atau *Scene*

Komponen tutur **S**, setting atau *scene* berhubungan latar dan suasana. Latar (*setting*) lebih bersifat fisik, yang meliputi tempat dan waktu terjadinya tuturan. Sementara *scene* adalah latar psikis yang lebih mengacu pada suasana psikologis yang menyertai tuturan.

2) **Partisipan**

Komponen tutur **P**, partisipan adalah peserta tuturan, yaitu orang-orang yang terlibat dalam percakapan, baik langsung maupun tidak langsung. Partisipan meliputi penutur, mitra tutur, dan pendengar yang terlibat dalam suatu interaksi verbal.

3) **Ends**

Komponen tutur **E**, *ends* mengacu hasil atau tujuan tuturan, yaitu hasil atau tanggapan dari suatu pembicaraan yang memang diharapkan oleh penutur (*ends as outcomes*), dan tujuan akhir pembicaraan itu sendiri (*ends in views goals*).

4) **Act Sequences**

Komponen tutur **A**, berhubungan dengan bentuk dan isi suatu tuturan. Komponen tutur A adalah yang paling mendasar dalam menganalisis suatu tuturan. Bentuk dan isi tuturan

merupakan pusat dari suatu analisis tindak tutur dan difokuskan kepada analisis tindak tutur serta analisis struktur sintaksis. Dalam kajian pragmatik, bentuk pesan meliputi: lokusi, ilokusi, dan perlokusi.

5) **Key**

Komponen tutur **K**, *key* berkaitan dengan ragam bahasa dan nada suara yang dipergunakan dalam menyampaikan pendapat dan cara mengungkapkan pendapat. Apakah dalam ragam bahasa yang santai, serius, akrab, dan lain-lain.

6) **Instrument**

Komponen tutur **I**, berkaitan dengan alat atau sarana percakapan. Maksudnya, dengan media apa percakapan tersebut disampaikan. Misalnya secara lisan, tertulis, lewat telepon, dan sebagainya.

7) **Norms**

Komponen tutur **N**, norma berkaitan dengan norma interaksi dan norma interpretasi. Suatu interaksi atau aktivitas berbicara tentunya membutuhkan aturan tertentu. Apa yang boleh dibicarakan dan tidak, bagaimana cara membicarakannya, apakah halus, kasar, terbuka, jorok, dan sebagainya.

8) **Genres**

Komponen tutur **G**, berkaitan dengan jenis atau bentuk wacana. Hal

ini langsung menunjuk pada jenis wacana yang disampaikan, misalnya: wacana telepon, wacana koran, wacana puisi, ceramah, diskusi, dan sebagainya.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa peristiwa komunikasi memegang peranan penting dalam menafsirkan bahasa (komunikasi). Kepahaman komunikasi adalah kepahaman akan peristiwa komunikasi. Tanpa hal tersebut komunikasi mengalami ketaksaan atau kekaburan. Makna atau maksud akan dapat dipahami dengan bantuan peristiwa komunikasi.

Variasi Bahasa

Abdul Chaer (2010: 62-64) menjelaskan ragam bahasa sebagai variasi bahasa menurut pemakaian, yang berbeda-beda menurut topik yang dibicarakan, menurut hubungan pembicara, kawan bicara dan orang yang dibicarakan dan menurut medium pembicaraan.

Kemudian Poedjosoedarmo (dalam Aslinda dkk 2007 :17) menyatakan bahwa variasi bahasa adalah bentuk-bentuk, bagian atau varian dalam bahasa yang masing-masing memiliki pola yang menyerupai pola umum bahasa induknya.

Dalam ragam bahasa setidaknya terdapat tiga hal, yaitu pola-pola bahasa yang sama, pola-pola bahasa yang dapat dianalisis secara deskriptif, dan pola-pola yang dibatasi oleh makna tersebut

dipergunakan oleh penuturnya untuk berkomunikasi. ragam bahasa juga dapat dilihat dari enam segi, yaitu tempat, waktu, pengguna, situasi, dialek yang dihubungkan dengan sapaan, status, dan penggunaan ragam bahasa (Pateda dalam Chaer, 1987: 52).

Pendapat para ahli di atas mengisyaratkan kepada kita bahwa variasi bahasa atau ragam bahasa membicarakan bahasa berdasarkan pemakaian yang berbeda-beda dengan memperhatikan siapa yang menjadi mitra komunikasi, topik komunikasi, dan media komunikasi. Variasi bahasa muncul sebagai akibat dari kebutuhan pembicara yang memilih bahasa yang digunakan agar sesuai dengan situasi sosialnya juga bukan hanya karena kaidah-kaidah kebahasaan, melainkan disebabkan oleh kaidah-kaidah sosial yang beraneka ragam.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode simak. Pendekatan kualitatif yang demikian karena data yang dikumpulkan dan disediakan bukan dalam wujud perhitungan angka-angka. Melainkan dalam bentuk deskripsi. Peneliti mengkaji secara komprehensif objek penelitian dengan tujuan memperoleh pemahaman secara menyeluruh, yakni mengenai angka, bilangan, dan huruf dalam permainan

bahasa pada plat nomor kendaraan bermotor (mobil). Metode simak dilakukan dengan mengamati langsung (observasi) ke sasaran penelitian. Dalam praktiknya, metode simak ini diwujudkan dengan mencatat dan bertatap muka langsung dengan subjek penelitian.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rumusan atau mekanisme pembacaan angka, bilangan, dan huruf pada plat nomor kendaraan bermotor variatif. Angka 0 menjadi huruf O, angka 1 menjadi huruf I atau L, angka 2 menjadi huruf L, angka 3 dapat menjadi huruf B dan E, 4 menjadi huruf A, angka 5 menjadi huruf S, angka 6 dapat menjadi huruf B atau G, angka 7 menjadi huruf J, angka 8 menjadi huruf E, dan angka 9 menjadi huruf G. Makna dan tujuan permainan bahasa tersebut dapat berupa representasi sejarah, representasi eksistensi pemilik kendaraan, representasi cita-cita, representasi keberuntungan, representasi ekspresi, dan representasi berupa nasihat. Adapun tujuan penulisan pada nomor seri kendaraan adalah agar mudah dikenali, untuk mengenang seseorang, menasihati, dan sebagai humor semata.

Pembahasan

1. Angka, bilangan, dan huruf sebagai representasi sejarah

Perpaduan angka, bilangan, dan huruf rupanya dapat dipergunakan sebagai sarana permainan bahasa dan merupakan representasi suatu sejarah agung. Data yang diperoleh tampak adanya angka dan huruf yang disamakan dengan sejarah agung kelahiran nabi terakhir dan cikal bakal Islam, yakni sejarah lahirnya nabi Muhammad saw, yaitu BE 571 M. Angka 571 dan huruf M, merepresentasikan tahun kelahiran nabi Muhammad saw, 571 M (lima ratus tujuh puluh satu Masehi).

Selain itu, plat nomor kendaraan BE 571 M bukan saja representasi dari tahun kelahiran Muhammad saw, lebih dari itu masing-masing angka dan huruf 571 M memiliki juga representasi tersendiri dalam kata bahasa Indonesia. Dalam hal ini, angka 5 direpresentasikan dengan fonem 'S' yang juga sebagai huruf awal dari kata bahasa Indonesia 'satu'. Angka 7 disamakan bunyinya dengan bentuk dasar 'tuju'(h) yang bergabung dengan sufiks-an, dibaca 'tujuan' dan bermakna objek, sasaran, tempat yang dituju.

Sedangkan, angka 1 dalam plat kendaraan tersebut selaras dengan huruf 'I' dan merupakan huruf pertama dari representasi kata bahasa Indonesia 'Islam'. Sementara itu, huruf 'M' pada BE 571 M, merupakan huruf awal dari kata Muhammad saw. Sehingga, kalau kita baca utuh dan

kontekstual, BE 571 M ialah 'Satu Tujuan Islam Muhammad. Maksudnya, setiap gerak langkah kepribadian umat Islam haruslah berupaya mengikuti kepribadian Muhammad saw dan sampai kapan pun umat Islam jangan pernah melupakan sejarah kelahiran nabi Muhammad saw yang membawa petunjuk dan sejarah perubahan dunia.

2. Angka, bilangan, dan huruf sebagai representasi eksistensi manusia

Permainan angka, bilangan, dan huruf agaknya banyak juga digunakan sebagai media eksistensi pengguna bahasa. Pengguna bahasa dapat memperkenalkan dirinya kepada orang lain, bahkan juga sebagai kenangan sepanjang masa. Ada juga pasangan yang sudah berpisah sekian lama tetapi masih saja tetap memasang nama mantan kekasihnya pada plat nomor kendaraan mereka. Pada plat kendaraan BE 15 MA, dalam hal ini, angka 1 disamakan dengan huruf atau fonem 'I' dan angka 5 disamakan dengan huruf atau fonem 'S'. Jadi, BE 15 MA terbaca 'ISMA' dengan lafal BE tidak diikuti dalam pembacaan. Kata ISMA merupakan nama orang yang pernah menjadi pendamping pemilik kendaraan plat tersebut. Sederhana saja, pemilik kendaraan menjadikannya sebagai kenangan saat bersama seseorang yang bernama ISMA kala dahulu.

Representasi plat kendaraan yang menggambarkan eksistensi juga terlihat pada plat kendaraan BE 5411 M, BE 44 N, BE 117 US, be 20 NY, dan BE 230 NY. Angka-angka pada plat kendaraan tersebut divisualisasikan dengan lambang bunyi berdasarkan kemiripan bentuknya. Pada plat kendaraan BE 5411 M, angka 5 divisualisasikan dengan huruf 'S' angka 4 divisualisasikan dengan huruf 'A', dan angka 11-nya masing-masing adalah visual lambang bunyi 'L' dan 'I'. Jadi, bila dilafalkan secara keseluruhan terbaca SALIM, yakni si pemilik kendaraan. Begitu juga dengan BE 44 N, angka 44, keduanya direpresentasikan dengan huruf 'A', maka dibaca 'AAN'. Penafsiran yang lebih sulit ialah pada BE 117 US. Angka 117 berelasi membentuk huruf 'M' (II7), sehingga terbaca 'MUS', yakni panggilan akrab pemilik kendaraan yang bernama lengkap Mustofa.

Selain itu, tidak jauh berbeda dengan pembacaan angka sebelumnya, BE 20 NY dibaca Rony, dan BE 230 NY, dilafalkan Leony, dengan representasi lambang bunyi 'L' untuk angka 2, 'O' untuk angka 0, dan 'E' untuk angka 3. Banyak pemilik kendaraan yang memajang nama mereka melalui visual angka, bilangan, dan huruf pada plat kendaraan agar mudah diidentifikasi. Lebih-lebih pada plat BE 5411 M. Pemilik kendaraan memvisualkan namanya agar lebih mudah *diciren*, tidak

salah menaiki kendaraan dengan bentuk dan warna yang sama.

3. Angka, bilangan, dan huruf sebagai representasi cita-cita

Sebagai media permainan bahasa, angka, bilangan, dan huruf sering divisualkan sebagai harapan atau cita-cita si pemilik kendaraan. Hal ini sebagai cermin bagi pemiliknya selain untuk menyemangati diri sendiri juga menyemangati orang lain di sekitarnya. Data yang terkumpul, yakni BE 544 AR, BE 54 R, dan BE 1 P. Angka 544 dan 54 pada kedua plat kendaraan tersebut, masing-masing keduanya divisualkan dengan lambang bunyi 'S' dan 'A', sehingga terbaca secara keseluruhan BESAAR dan BESAR. Pemilik kendaraan memiliki cita-cita yang besar diberbagai lini usaha yang dimiliki.

Sementara itu, plat nomor kendaraan BE 1 P merepresentasikan maksud dan singkatan nama pemiliknya. Angka 1 pada plat kendaraan tersebut dibilangkan 'satu' dan huruf P diambil dari huruf pertama nama pemilik kendaraan, yaitu Purwanto. pembacaan dan pemaknaan secara saksama diperoleh setelah melakukan Tanya jawab dengan pemilik kendaraan. Angka satu adalah symbol harapan untuk menjadi yang nomor satu dalam berbagai hal, lebih-lebih dalam hal usaha.

4. Angka, bilangan, dan huruf sebagai representasi keberuntungan

Selain diasosiasikan ke dalam lambang visual bahasa Indonesia, angka, bilangan, dan huruf juga disamakan bunyinya ke dalam bahasa daerah, dalam hal ini bahasa Jawa. Data yang diperoleh di antaranya ialah plat kendaraan bermotor dengan BE 70 LO, dan BE 7061 LA. Pada BE 70 LO, memiliki makna dan representasi yang sama dengan BE 70 U. Perbedaannya ialah bahwa dalam BE 70 LO memadukan bahasa daerah Jawa 'BEJO' dengan bahasa gaul 'LO' yang berarti 'Anda'. Kemiripan makna dan bunyi juga teridentifikasi pada plat BE 7061 LA dan BE 70 KU. Angka 7 dihomonimkan dengan huruf J, O untuk angka 0, dan angka 61 masing-masing untuk lambang bunyi 'G' dan 'I'. Sehingga, pembacaan untuk plat tersebut adalah BEJO GILA dan BEJO KU, yang bermakna keberuntungan yang sangat besar bagi pemiliknya.

5. Angka, bilangan, dan huruf sebagai representasi perasaan

Representasi suatu angka, bilangan, dan huruf bisa juga mewujudkan perasaan seseorang terhadap orang lain, benda, dan perilaku. Hal ini dapat saja terjadi dikarenakan pengguna bahasa menganggap keberadaan objek tersebut perlu untuk diungkapkan. Misalnya, plat kendaraan AD 481 NI, BE 81 QU, BE 81 C. Dalam plat tersebut, angka 481 dihomonimkan dengan

lambang bunyi A untuk angka 4, B untuk angka 8, dan I untuk angka 1. Sehingga, bila sudah direpresentasikan ke dalam bahasa, maka ADA 481 NI dibaca dengan lafal ADA BINI atau secara halus 'ada istri', untuk diketahui oleh orang lain bahwa pemilik kendaraan sudah beristri dan setiap apa yang dia lakukan senantiasa ingat jikalau istrinya selalu ada dan mengetahui apa yang dikerjakannya.

Selain digunakan sebagai pengungkapan perasaan kepada seseorang, permainan angka, bilangan, dan huruf juga dipakai untuk mengungkapkan perasaan bahagia kepada benda, lebih tepatnya kendaraan yang dimiliki. Dari data yang diperoleh, BE 81 QU dan BE 81 C adalah contohnya. Angka 81 pada masing-masing kedua plat kendaraan tersebut diserupakan dengan lambang bunyi B dan I untuk angka 8 dan 1. Sementara itu, lambang bunyi QU dan C atau 'CU' adalah untuk menyatakan persona orang pertama yaitu 'ku'. QU dan c adalah lambang visual bunyi yang sering digunakan dalam bahasa gaul. Bunyi lambang 'aku' dibaca 'akyu' dengan penambahan fon 'y' antara bunyi k dan u. Kesayangan seseorang terhadap kendaraannya diwujudkan dengan lambang visual yang dibaca BEBIKU untuk BE 81 QU dan BE 81 C. Kata BEBI diambil dari kosakata bahasa Inggris 'Baby' yang bermakna bayi atau panggilan sayang. Jadi,

kata bebiku bermakna kesayanganku, 'mobil kesayanganku'.

Penutup

Permainan bahasa, yakni angka, bilangan, dan huruf merupakan bentuk bahasa yang dapat merepresentasikan maksud dan tujuan pemakainya. Para pengguna bahasa dapat mengkreasikan ketiganya untuk menyampaikan apa yang ada di pikiran mereka. Kreasi antara angka, bilangan dan huruf dapat juga berupa perpaduan antara lambang bunyi dalam bahasa daerah. Namun, Tidak menuntut kemungkinan, gabungan antara angka pun berelasi membentuk huruf. Mereka dapat menggunakannya untuk merepresentasikan sebuah sejarah, perasaan, cita-cita, hal keberuntungan, dan juga keberadaannya sebagai anggota masyarakat. Tentu saja, situasi atau konteks diperlukan untuk memfasilitasi kerumitan menangkap makna bahasa.

Daftar Pustaka

- Aslinda & Leni S. 2007. *Pengantar Sociolinguistik*. Bandung: Refika aditama.
- Abdul Chaer & leonie agustina. 2010. *Sociolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta
- A. Chaedar Wasilah. 1985. *Sosiologi Bahasa*. Bandung: Angkasa
- Abdul Rani, dkk. 2006. *Analisis Wacana (Sebuah Kajian Bahasa dalam Pemakaian)*. Malang: Bayu Media
- David Crystal. 1998. *Language Play*. London: Penguin Books.
- Djago Tarigan, dkk. 1997. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mahsun. 2010. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sumarlam dkk. 2003. *Analisis Wacana: Teori dan Praktik*. Surakarta: Pustaka Cakra.
- Suparno dan Ibrahim, Abdul Syukur. 2001. *Sosiolinguistik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tim Penyusun. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Tri Mastoyo Jati Kesuma. 2007. *Pengantar (Metode) Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Carasvatibooks
- Yudhi Munadi. 2013. *Media Pembelajaran: Suatu pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi
- Zaenal Arifin dkk. 2012. *Wacana Bahasa Indonesia: Teori dan Kajian*. Tangerang: Pustaka Mandiri