

ANGKA, BILANGAN, DAN HURUF DALAM PERMAINAN BAHASA

*I Dewa Putu Wijana**

1. Pengantar

Saya jadi teringat semasa kanak-kanak dahulu, seorang kawan sepermainan menyodorkan sebuah teka-teki kepada saya. Ia menyuruh saya untuk menuliskan frase preposisional seperti *Gareng* ke dalam deretan kotak layaknya lajur TTS yang berjumlah lima buah. Tentu saja, saya jadi pusing tujuh keliling karena untuk menuliskan huruf-huruf yang menyusun frase itu, saya membutuhkan jumlah kotak yang lebih banyak, yakni 13 buah. Tujuh buah untuk menuliskan seperti dan 6 buah lainnya untuk *Gareng*, punakawan jenaka yang memiliki anggota tubuh yang serba panjang itu. Setelah saya menyatakan menyerah, dengan tenang bercampur sedikit mengejek, kawan sebaya saya memberikan solusinya. Dia menuliskan angka $1/3$ (sepertiga) di sebuah kotak untuk mewakili bagian tuturan seperti dan bagian yang lain *reng* di empat kotak sisanya. Boleh juga akal kawan saya itu, pikir saya.

Pengalaman yang kedua saya alami ketika saya dalam perjalanan pulang naik bus patas Surabaya—Yogya “Sumber Kencono” seusai memberikan kuliah tamu di Universitas Negeri Djember pada awal Desember 2000. Di depan Pabrik Gula Gondang, Klaten, secara kebetulan saya melihat di kaca belakang kendaraan umum berplat kuning yang akan didahului bus yang saya tumpangi ada tulisan yang berbunyi “ber-217-an”. Bingung juga beberapa saat saya dibuatnya karena tidak dapat secara cepat menangkap maksud tulisan itu. Kebingungan ini disebabkan angka 217 pertama saya baca *dua ratus tujuh(h) belas*. Tentu saja tidak ada makna apa-apa yang dapat disampaikan oleh klausa *berdua ratus tujuh(h) be-*

lasan. Dengan cara pembacaan yang kedua, saya kemudian dapat menangkap apa maksud permainan penulis yang menurut ukuran saya cukup kreatif itu dan romantis bila diasumsikan penciptanya dari kalangan remaja, yakni *berdua satu tujuan*. Lambang angka 217 (dua ratus tujuh belas) itu ternyata mewakili ujaran *dua satu tuju*. Angka yang terakhir dihomonimkan dengan bentuk dasar *tuju* yang bila bergabung dengan sufix *-an* akan bermakna ‘sasaran atau tempat yang dituju’.

Pengalaman menarik lain adalah ketika saya berkendara tepat di perhentian lampu merah depan Hotel Radisson Yogyakarta selesai memberikan kuliah bahasa Indonesia di Universitas Sanata Dharma, di depan mobil saya berhenti menanti lampu hijau sebuah taksi yang pada kaca belakangnya bertuliskan *TKTDW*. Lama saya berpikir, sebelum saya akhirnya tahu apa yang dimaksudkan oleh penulisnya, yakni frase bahasa Jawa *tekate dhewe* ‘tekad atau kemauan sendiri’, tidak ada sangkut pautnya dengan TK-TK yang lain, seperti taman ‘kanak-kanak’ atau ‘tenaga kerja’. Beberapa pengalaman empiris yang bagi orang mungkin sangat sepele ini ternyata memberi saya inspirasi untuk meneliti lebih jauh berbagai kemungkinan penutur bahasa Indonesia yang sekaligus juga penutur bahasa Jawa atau bahasa-bahasa daerah lain, dan yang juga sedikit-sedikit tahu bahasa Inggris mempermainkan bilangan dan angka, dan huruf di dalam menggunakan bahasa yang menurut para ahli memiliki berbagai fungsi kemasyarakatan (Jakobson, 1966; Buhler, 1934; Halliday, 1970; Lyons 1977).

* Doktor, Sarjana Utama, Master of Art, Staf Pengajar Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra Universitas Gadjah Mada.

2. Latar Belakang dan Landasan Teori

Ada sejumlah julukan yang diberikan kepada manusia atas dasar berbagai keunggulan yang dimilikinya dibandingkan dengan makhluk-makhluk ciptaan Tuhan yang lain. Atas dasar kemampuannya berpikir membedakan mana yang baik atau benar dan mana yang buruk atau salah, misalnya ia dijuluki *homo sapiens*. Atas kemampuannya bersosialisasi dengan sesamanya di samping menyadari hak-hak individunya, ia diberi julukan makhluk sosial dan mahluk individu. Karena kemampuannya berusaha memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari, ia diberi nama *homo economicus*. Berkat keterampilannya berkomunikasi secara verbal, ia dijuluki *homo loquens* atau binatang berbicara (*the talking animal*). Akhirnya, lantaran kegemarannya bermain untuk memenuhi kepuasan mental dan spiritualnya ia disebut *homo ludens*. Untuk julukan atau sebutan yang terakhir ini, manusia ternyata bermain dengan berbagai peralatan dari yang paling sederhana, seperti permainan anak-anak di desa sampai dengan peralatan audiovisual yang ultracanggih, seperti layaknya ditemukan di kota-kota besar. Bermain dilakukan, baik dalam rangkaian proses belajar, seperti layaknya dilakukan oleh anak-anak, ataupun hanya sekadar rekreasi, atau kedua-duanya bergantung kepada pelaku-pelaku yang terlibat di dalamnya. Bahasa dalam hal ini sebagai salah satu milik manusia yang sangat berharga tentu saja tidak akan atau tidak mungkin luput digunakan sebagai sarana permainan. Potensi bahasa digunakan untuk berhumor telah dikemukakan oleh sejumlah pakar, seperti Oemarjati (1978), Raskin (1984), Apte (1986), Crystal (1986), Nelson (1990), Chiaro (1992), Wijana (1995), dsb. Semua orang, dengan tidak membedakan usia, latar belakang sosial, ekonomi, dan budayanya, bermain dan merespons permainan bahasa walaupun dengan tingkatan atau intensitas yang berbeda-beda (Crystal, 1986). Dengan demikian, tidak mengherankan bila permainan dengan sarana bahasa ini ditemui di dalam berbagai *genre* dan tipe wacana, dari tipe wacana yang relatif sederhana seperti wacana pojok, kartun, teks-teks humor, teka-teki s.d. tipe wacana yang kompleks, seperti tajuk rencana, puisi, iklan, novel, dongeng, dsb. Dalam berbagai

tipe wacana itu, untuk tujuan ini, segala elemen bahasa dari tataran yang paling rendah (bunyi) s.d. tataran yang paling tinggi (wacana) secara cermat dimanfaatkan oleh para kreatornya. Dengan kreasi itu efek jenaka yang menyampaikan berbagai ketidakterdugaan (*unexpectedness*), kesalahpahaman (*misunderstanding*), dan ketidaknalaran (*nonsense*) secara sertamerta diharapkan dapat ditangkap sekaligus dinikmati oleh para penikmatnya. Hanya saja, dari berbagai referensi yang ditemukan dapat dikatakan hampir tidak pernah atau hanya sedikit yang membicarakan pemanfaatan angka, bilangan, dan huruf untuk tujuan permainan yang serupa.

Oemarjati (1978) misalnya hanya menyebutkan contoh-ontoh A3 (Adri 'nama orang'), 23761 (Remisylado 'nama orang'), dan Na70 (Napitupulu 'nama orang etnis dari Batak'). Wijana (1995) dari sekian jumlah kartun yang dikumpulkan sebagai data disertasinya hanya menemukan satu contoh fenomena permainan angka, yakni angka 90 yang dilihat dari bentuknya dalam tulisan tangan memungkinkan dibaca *go* yang kemudian dihubungkan dengan *go internasional* oleh seorang dukun dalam meramalkan nasib perusahaan yang dijalankan oleh pasiennya, yang dalam hal ini adalah seorang direktur perusahaan. Crystal (1998: 6) memang memberikan contoh permainan bahasa dengan sarana ini berupa permainan nomor-nomor kendaraan yang dibuat sesuai dengan profesi pemiliknya, seperti terlihat berikut ini.

- | | | |
|--------|---|----------------------------------------------------------------------------------|
| 10PER8 | : | 'I Operate' > kendaraan milik ahli bedah |
| 4Cast | : | 'Forcast' > kendaraan milik peramal cuaca |
| 2THDR | : | 'Tooth Doctor' > kendaraan milik dokter gigi |
| 10SNE1 | : | 'Tennis Nei (number One)' > Kendaraan milik penggemar tenis' |
| DOI0U2 | : | 'Do I Owe You Too' > Kendaraan orang yang sering meminjam uang (habitual debtor) |
| IC2020 | : | 'I See to eyes' > Kendaraan milik dokter mata, (020) adalah visualisasi |

mata yang mengapit hidung

MY A55 : 'My Ass' > 'pantat saya'

5EXY : 'Sexy' > 'seksi'

Menurutnya, permainan angka, bilangan, dan huruf lebih lanjut dikatakan sebagai bentuk humor yang populer dan sangat efektif lantaran formulanya sangat ringkas, atau mungkin paling singkat dibandingkan dengan *genre-genre* humor yang lain. Kendatipun demikian, Crystal tidak melakukan analisis lebih mendalam bagaimana mekanisme permainan itu sehingga deskripsi yang lengkap tentang kaidah-kaidah berhumor dengan angka, bilangan, dan huruf belum berhasil diungkapkan. Selain alasan kelangkaan di atas, studi tentang permainan angka, bilangan, dan huruf di dalam pemakaian bahasa di Indonesia perlu dilakukan mengingat kekhasan kondisi sosiolinguistik Indonesia sangat berperan di dalam membentuk kekhususan kaidah-kaidah beserta penyimpangan-penyimpangannya.

3. Ambiguitas

Ambiguitas atau ketaksaan, di dalam berbagai bentuknya (homonimi, homografi, polisemi, homonimi semu, dsb.) merupakan sarana bahasa yang paling populer bila disangkutkkan dengan kreasi berhumor dengan bahasa. Dalam ambiguitas inilah ketidaklogisan dan ketidakterdugaan yang bersumber dari pertentangan yang merupakan pemicu dari kejenaakaan sebuah humor disimpan oleh para kreatornya. Untuk ini, ada baiknya disimak kutipan pendapat Nelson (1990, 125) berikut ini.

"Verbal humor generally depends on ambiguity: on the use of a word, phrase, and sentence, or longer unit which can be understood in two different, usually, conflicting ways. This in turns relates to the tendency, inherent in language, for different phonetic and semantic chains to cross one another. We have all encountered the type of utterance which, in all innocence, is suddenly to carry a second possible meaning which clashes with the first"

Pemakaian seperti itu, menurut Raskin (1984), dimungkinkan karena adanya pro-

ses komunikasi yang *non-bonafide*. Dalam penuturan yang wajar fenomena semacam itu tidak akan terjadi karena adanya proses disambiguasi yang sepanjang implikatur percakapan Grice (1975) dengan keempat maksimumnya (maksim kuantitas, kualitas, relevansi, dan cara) dipatuhi, mengharuskan penutur dan lawan tutur memahami dan mempersepsi bentuk-bentuk yang ambigu itu sebagai bentuk yang memiliki satu makna saja bergantung pada konteks pemakaiannya.

Sejauh yang berhubungan dengan permainan bahasa dengan sarana angka, bilangan, dan huruf, semua data yang terkumpul menunjukkan bahwa ambiguitas yang terkait bersangkutan dengan kesamaan bunyi angka atau bilangan, baik dari bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris yang bersifat aksidental dengan kata atau bagian kata bahasa Jawa dan atau bahasa Indonesia. Dengan kata lain, ambiguitas di sini berhubungan dengan apa yang lazim disebut dengan kesamaan bunyi sebagian (*nearly homophone*).

Uraian berikut ini secara berturut-turut menguraikan aneka teknik permainan angka, bilangan, dan huruf yang ditemui di dalam pemakaian bahasa Indonesia, bahasa Inggris, atau bahasa daerah lain, khususnya bahasa Jawa, dan kombinasi ketiganya.

4. Permainan Bilangan, Angka, dan huruf

Yang dimaksud dengan bilangan adalah semua kata yang mengacu pada jumlah, seperti satu, dua, tiga, dst., sedangkan bilangan adalah semua lambang bilangan yang merepresentasikan bilangan-bilangan itu, seperti 1, 2, 3, dst. Sementara itu, huruf adalah lambang-lambang bunyi. Dalam sistem ortografis pada umumnya sebuah huruf melambangkan sebuah bunyi. Selain itu, demi kepraktisan, dimungkinkan pula dua buah huruf melambangkan satu buah bunyi, atau sebaliknya sebuah huruf melambangkan dua bunyi atau lebih. Perihal bagaimana kemungkinan bilangan, angka, dan huruf itu dimanfaatkan di dalam bahasa diuraikan dalam 4.1, 4.2, dan 4.3 berikut ini.

4.1 Permainan Bilangan

Dari data yang terkumpul ditemui dua contoh permainan bilangan, dan kesemuanya adalah bilangan bahasa Inggris, yakni *one* 'satu'. Kata (bilangan) yang terdiri dari satu suku ini kemudian dihubungkan dengan bagian kata *-wan* berdasarkan kesamaan bunyinya yang mungkin mengacu bagian nama seseorang, seperti *Wa-one* (Wawan) atau bagian dari kata bahasa Jawa *prawan*, seperti pada *pra-one are you* (*prawan ayu* 'perawan cantik'). Dalam contoh yang kedua terdapat pula pemanfaatan homonim *are you* 'kamu' dengan kata bahasa Jawa *ayu* 'cantik'.

4.2 Permainan Angka

Dari hasil pengamatan terhadap sejumlah data yang ditemukan, angka dalam permainan bahasa dapat merupakan representasi berbagai hal, yakni sebagai representasi kata atau bagian kata Indonesia, sebagai representasi kata bahasa Inggris, angka sebagai visualisasi lambang bunyi, dan sebagai representasi not lagu, sebagai representasi formula satuan matematis, dan sebagai representasi frekuensi pembacaan.

4.2.1 Angka sebagai representasi kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah

Dalam hal kemungkinan angka sebagai representasi kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah, ada beberapa contoh yang ditemukan, misalnya *ber-217-an*, *ku-√49-kan*, *1/3 -reng*, *an3disc*, dan *Na70*. Dalam *ber-217-an* 'berdua satu tujuan' angka 21 secara normal mewakili bunyi yang dilambangkannya, yakni *dua satu*, sedangkan angka 7 secara kebetulan dapat dihomonimkan dengan bentuk dasar *tujuan* 'sasaran atau tempat yang dituju'. Penghomoniman *tuju* mungkin pula dilakukan secara tidak langsung, seperti pada *ku-√49-kan*. Di sini pembaca harus mencarinya lewat hasil pengakaran angka 49. Hal ini dilakukan kemungkinan karena bentuk *ku-7-kan* sudah dianggap umum, dan sangat mudah untuk ditebak. Dalam *1/3-reng* 'seperti goreng', angka pecahan *1/3* sepertiga' dikorespondensikan dengan preposisi *seperti* dan suku kata awal nama tokoh punakawan (*ga*)*reng*.

Demikian pula halnya dengan *an3disc* 'anti gadis', angka tiga merepresentasikan suku akhir kata pertama dan suku awal kata kedua yang dieja menyerupai ejaan bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa yang berprestise dalam konstelasi sosiolinguistik di Indonesia. Dalam *Na70* 'Napitupulu', angka 70 tidak merupakan representasi angka Indonesia, tetapi angka salah satu bahasa daerah di Indonesia, yakni bahasa Batak 'pitupulu' dengan makna yang sama sehingga *Na70* dapat digunakan untuk melambangkan nama salah satu marga yang terdapat di etnik itu.

4.2.2 Angka sebagai representasi kata bahasa Inggris

Angka yang dipergunakan sebagai sarana permainan bahasa seringkali pula merupakan representasi bilangan bahasa Inggris. Fenomena ini boleh jadi merupakan pencerminan kebanggaan para remaja mempertunjukkan beberapa kata bahasa Inggris yang relatif baru saja dikenal di dalam perjalanan hidupnya. Dari data yang terkumpul tampak adanya angka yang dihomonimkan dengan bahasa Inggris, seperti *Up2U* 'Up to You'. Dalam hal ini 2 'two' berhomonim dengan *to* dan *U* 'lambang bunyi ke-25' dihomonimkan dengan *You* 'persona kedua'. Selain itu, angka bahasa Inggris itu mungkin pula dihomonimkan dengan bagian-bagian kata bahasa Indonesia, misalnya *A3* (Adri) dan *2-1 Rumah* 'tuan rumah'. Dalam *A3* huruf adalah alfabet bahasa Indonesia, sedangkan angka 3-nya adalah bahasa Inggris *three* yang kemudian dengan mengizinkan sedikit pelanggaran dihomonimkan dengan bagian nama *dri*. Sementara itu, dalam *2-1 Rumah*, sehubungan dengan kecenderungan bilangan yang dilambangkan oleh angka di dalam bahasa Inggris terdiri dari satu suku kata, dan kecenderungan kata-kata bahasa Indonesia terdiri dari dua suku kata, maka angka-angka itu akan berhomonim dengan bagian-bagian kata dalam bahasa Indonesia, yakni *tu-* dan *-an*. Akan sangat sulit bila pembaca menafsirkan angka *2-1* ke dalam bahasa Indonesia, tetapi di sanalah letak permainannya.

4.2.1 Angka sebagai visualisasi lambang bunyi

Di dalam permainan bahasa, angka dapat pula diperlakukan sebagai visualisasi lambang bunyi berdasarkan kemiripan bentuknya. Misalnya tulisan angka sembilan 9 seringkali mirip dengan g 'huruf ke-7'. Angka satu 1 mirip dengan huruf l 'huruf ke-12'. Demikian halnya kosong (0) secara visual mirip atau sama dengan O. Oleh karenanya, kata *go* dalam *go internasional* di dalam bentuk tulisan informal dituliskan mirip dengan angka 90. Dengan sarana inilah kemudian Idris Sardi, violis Indonesia terkemuka yang konon katanya memiliki bisnis bus, membuat plat nomor kendaraannya secara khusus, yakni *B 10 LA 'Biola'*, dan kartunis Johny Hidayat dapat mengkreasikan humor kartunnya, seperti terlihat dalam dialog ini.

- A : *Mbah dukun, kapan perusahaan saya bisa go internasional.*
- B : *Tahun 90, karena tulisan go sama dengan 90.*

4.2.2 Angka sebagai representasi not lagu

Sukarnya menafsirkan maksud permainan bahasa dengan sarana angka mungkin pula karena angka itu tidak hanya digunakan untuk melambangkan bilangan-bilangan bahasa Indonesia atau bahasa Inggris, tetapi dapat pula dipakai untuk merepresentasikan nama not-not dalam titi nada lagu. Hanya saja, jumlahnya sangat terbatas. Misalnya, Oemaryati menemukan contoh-contoh 267 yang maksudnya adalah 'relasi' dan 23761 maksudnya adalah nama artis dan salah satu redaktur majalah *Aktuil* yang populer pada tahun 1970-an (Remi Sylado). Yang perlu dicatat dalam hal ini adalah keterbatasan kombinasinya, angka-angka yang melambangkan not lagu hanya dapat berkombinasi dengan sesamanya, belum ditemukan kasus-kasus pengombinasian dengan huruf, bilangan, atau angka yang melambangkan bilangan.

4.2.3 Angka sebagai representasi formula matematika

Di tembok WC sebuah sekolah dasar di dekat tempat saya tinggal, saya melihat

sebuah tulisan corat-coret yang cukup unik, yakni 22/7 dan lingkaran lambang perdamaian yang sulit pertama-tama saya tafsirkan maksudnya. Setelah saya bertanya kepada beberapa murid di sana, saya mendapatkan penjelasan yang cukup menggelikan hati. Angka pecahan 22/7 tidak dapat dibaca langsung *dua dua per tuju(h)* atau dua puluh dua per tuju(h) karena yang direpresentasikan adalah formula matematis V_i , yakni satuan yang biasa digunakan untuk menghitung isi atau luas bangun kerucut, sedangkan lingkaran dengan tanda di dalamnya melambangkan perdamaian yang di dalam bahasa Inggris disebut atau dibaca *peace pipis*. Jadi, yang dimaksudkan oleh corat-coret di dinding WC itu adalah kosakata anak-anak untuk buang air kecil *pipis*.

4.2.4 Angka sebagai lambang frekuensi pembacaan

Bila Anda pergi ke Yogyakarta bagian timur, di daerah Maguwoharjo, tepatnya di sebelah timur Pasar Sambilegi, Anda akan menemukan corat-coret yang memanfaatkan angka untuk fungsi yang lain. Bunyi corat-coret itu adalah Q2R. Angka dua di sini dimanfaatkan sebagai lambang frekuensi pembacaan huruf yang ada di depannya. Bila huruf di depannya dibaca dua kali kemudian digabungkan dengan bunyi huruf yang mengikutinya, dapatlah diketahui maksud tulisan para remaja itu, yakni 'kikir'. Untuk teknik ini, tentu saja hanya angka dua yang bisa dimanfaatkan karena di dalam berbagai bahasa, suku kata hanya lazim berulang dua kali di dalam membentuk kata atau bagian sebuah kata.

4.3 Permainan huruf

Sejauh yang berkaitan dengan permainan huruf, ada dua cara yang ditempuh oleh para kreatornya. Pertama, lambang merepresentasikan nama huruf, dan yang kedua sebaliknya nama huruf merepresentasikan lambang, seperti yang diuraikan dalam 4.3.1 dan 4.3.2 berikut ini.

4.3.1 Lambang merepresentasikan nama

Selain huruf-huruf Indonesia yang diasiasikan kesamaan bunyinya dengan ba-

gian-bagian kata bahasa Jawa pada *TKTDW 'tekate dhewe'* di atas, terdapat pula permainan huruf bahasa Inggris yang diasosiasikan dengan kata-kata bahasa Inggris, atau bagian-bagian kata bahasa Indonesia. Kalimat tanya "*Are you Okay*" sering dituliskan dengan *RUOK*. Di belakang tas sekolah anak saya yang kedua, Dimas, ada tulisan *D'Must*. *D* merepresentasikan nama huruf *Di* dan *Must* maksudnya *Mas*. Di tembok rumah kos sebelah selatan Selokan Mataram di daerah Karangasem, terdapat corat-coret yang bertuliskan *C-RE*. Di sini *C* harus dibaca /ke/. Ini hanya mungkin di dalam bahasa Inggris. Jadi, maksudnya adalah *kere* 'pengemis'. Pada kesemua contoh di atas, lambang huruf merepresentasikan bunyinya.

4.3.2 Nama huruf merepresentasikan lambang

Nama huruf-huruf kadangkala ditampilkan atau dituliskan secara penuh, tetapi asosiasinya adalah pengucapan bentuk ringkasnya. Orang-orang yang bernama *Mohamad*, misalnya selain menyingkat namanya dengan *M.*, sering pula menyingkat namanya dengan *Mh*. Di samping itu, ada beberapa yang menuliskannya secara kurang lazim, yakni menjadi *Emha*. Penyair dan kolumnis Muhammad Ainun Najib lebih populer nama depannya disingkat *Emha* (Ainun) Najib. Demikian pula teman seangkatan kuliah saya, yang sekarang menjabat sebagai Menteri Riset dan Teknologi, *Mohammad A.S. Hikam*, sewaktu mahasiswa dahulu senang menuliskan nama depannya dengan *Emha*, dan teman-teman sejurusannya memanggilnya *Ema*, huruf *h* tidak diucapkan. Orang-orang Batak yang bernama *Nasution* seringkali menyingkat nama marga ini dengan *Nst*. Akan tetapi, seorang penulis, tepatnya kritisi sastra yang cukup punya nama menuliskan namanya secara cukup unik, yakni *Pamusuk Eneste*, bukan *Pamusuk Nasution*. Saya belum tahu latar belakangnya ia menuliskan namanya seperti itu. Pada sekitar akhir tahun tujuh puluhan, Yogyakarta memiliki seorang cerpenis wanita yang cukup produktif, nama penanya *Tuti Nonka*. Nama sebenarnya adalah *Tuti*. Ditulis demikian karena ia tidak mau teman-temannya memanggil atau me-

nuliskan namanya *Tutik*. *Nonka* maksudnya di sini adalah 'non k' atau 'tanpa k'. Jadi, -ka pada *nonka* merepresentasikan lambangnya.

5. Catatan penutup

Angka, bilangan, dan huruf adalah elemen bahasa yang peran pentingnya secara konvensional tidak disangsikan, yakni sebagai representasi jumlah dan lambang bunyi-bunyi bahasa. Di dalam salah satu *genre* wacana humor, oleh para kreatornya yang dalam hal ini pada umumnya adalah para remaja yang gemar "bermain-main" dengan bahasa, ketiga elemen bahasa itu ternyata merupakan sumber inspirasi yang cukup potensial untuk menciptakan kreasi-kreasinya secara sangat ringkas. Potensi yang demikian besar itu dimungkinkan oleh berbagai peranan yang mungkin dimainkan secara inkonvensional oleh ketiga elemen bahasa itu. Dengan berbagai kelonggaran, angka, bilangan, dan huruf yang di dalam pemakaian konvensional hanya mampu melambangkan satuan jumlah dan bunyi, berkat kreativitas penciptanya dapat pula digunakan untuk merepresentasikan hal-hal yang lain, seperti visualisasi lambang bunyi, lambang nama formulasi matematis, not lagu, dan frekuensi pembacaan lambang di depannya. Selain itu, rumitnya bentuk kreativitas permainan angka, bilangan, dan huruf itu banyak ditentukan oleh situasi sosiolinguistik sebuah masyarakat. Di dalam masyarakat Indonesia, misalnya kerumitan itu disebabkan oleh mungkin angka, bilangan, dan huruf itu merepresentasikan elemen-elemen bahasa daerah, bahasa Indonesia, dan bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Apte, Mahadev L., *Humor and Laughter: An Anthropological Approach*: Ithaca: Cornell University Press.
- Buhler, K, 1934, *Sprachtheorie*, Gustav Fischer: Jena.
- Chiaro, Delia, 1992, *The Language of Jokes*, London: Routledge.

- Crystal, David, 1998, *Language Play*, London: Penguin Books.
- Grice, H.P., 1975, "Logic and Conversation", *Syntax and Semantics: Speech Act 3*, New York: Academic Press.
- Halliday, M.A.K., 1970, "Language Structure and Language Function", dalam *New Horizons in Linguistics*, John Lyons (Ed.), Harmondsworth, Middx: Penguin Books.
- Oemarjati, Boen S., 1978, "Grafiti dan Pemakaian Bahasa oleh Remaja: Menolak Kerutan Dahi", *Bahasa dan Sastra, Th IV, No. 1*, Jakarta: Pusat Pembinaan, dan Pengembangan Bahasa.
- Jakobson, Roman, 1966, "Closing Statement: Linguistics and Poetics", *Style in Language*, Thomas A. Sebeok (Ed.), Massachusetts: The MIT Press.
- Lyons, J. 1977, *Semantics*, Cambridge University Press.
- Nelson, T.G.A., 1990, *Comedy: The Theory of Comedy in Literature, Drama, and Cinema*, Oxford University Press.
- Raskin, Victor, 1984, *Semantics Mechanism of Humor*, Dordrecht: D. Reidel Publishing Company.
- Wijana, I Dewa Putu, 1995, *Wacana Kartun dalam Bahasa Indonesia*, Yogyakarta: Disertasi Program Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada.