



JAVENGLISH: PERMAINAN BAHASA DI ERA MASYARAKAT MULTILINGUAL
Javenglish: The Language Game in the Era of Multilingual Society

Alip Sugianto

Universitas Muhammadiyah Ponorogo
Jalan Budi Utomo 10 Ronowijayan, Siman, Ponorogo
alipsugianto@umpo.ac.id

Naskah Diterima Tanggal 5 Februari 2020—Direvisi Akhir Tanggal 22 Mei 2022—Diterbitkan Tanggal 11 Juni 2022
doi: <https://doi.org/10.26499/rnh.v11i1.2146>

Abstrak

Javenglish merupakan penggabungan dari dua bahasa yaitu bahasa Jawa atau *Java* dengan bahasa Inggris atau English. Kedua bahasa tersebut sangat menarik dikaji dengan pendekatan sociolinguistik karena dalam dua bahasa tersebut mengandung fakta bahasa dan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk permainan bahasa yang digunakan dalam *Javenglish*, dan kesamaan dan perbedaan di antara dua bahasa tersebut, metode dalam penelitian ini melalui tiga tahap yaitu penyediaan data, analisis, dan pemaparan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Javenglish* bertujuan untuk permainan bahasa dengan cara *gathuk mathuk* antara bahasa Jawa dan English sehingga memunculkan keunikan dan lucu karena terdapat beberapa permainan unsur bahasa berbentuk seperti permainan fonologi atau bunyi bahasa dan permainan semantik atau makna bahasa.

Kata-kata kunci: permainan, bahasa, *javenglish*

Abstract

Javenglish is a combination of two languages, namely Java or Java with English or English. These two languages are very interesting to study with a sociolinguistic approach because both languages contain linguistic and social facts. This study aims to determine the form of language games used in *Javenglish*, and the similarities and differences between the two languages. The method in this study went through three stages, namely provision, analysis and exposure. The results show that *Javenglish* aims to play language by *gathuk mathuk* between Javanese and English so that it creates a uniqueness, and it's funny because there are several language element games in the form of phonological games or language sounds, and semantic games or language meanings.

Keywords: game, language, *javenglish*

How to Cite: Sugianto, Alip. (2022). *Javenglish: Permainan Bahasa di Era Masyarakat Multilingual*. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*. 11(1). 103—110. doi: <https://doi.org/10.26499/rnh.v11i1.2146>

PENDAHULUAN

Di era masyarakat multilingual seperti sekarang ini, perkembangan bahasa begitu cepat seiring dengan perkembangan zaman. Batas-batas teritorial yang selama ini sebagai benteng atau pertahanan bahasa berdasarkan lokalisasi wilayah sudah tidak terbendung. Hal tersebut ditandai dengan cepatnya arus informasi dan teknologi yang semakin canggih. Manusia bisa berkomunikasi dengan siapapun dan di manapun berdasarkan yang dikehendakinya, begitu juga arus teknologi yang mendukung perkembangan tersebut. Sebagai sarana komunikasi dan

teknologi tidak terlepas dengan penggunaan bahasa sebagai media pengantar sehingga sangat memungkinkan terjadi semacam persilangan bahasa satu dengan yang lain, siapa yang kuat maka akan mendominasi dan siapa yang kalah, maka akan terancam punah. Disadari atau pun tidak, bahasa dalam masyarakat kita sudah terindikasi demikian, bukti konkret dari itu terjadi persilangan dan pergeseran bahasa, kita sering menjumpai penggunaan bahasa asing utamanya bahasa Inggris sudah masuk ke pelosok-pelosok masyarakat pedesaan khususnya di Jawa.

Penulis seringkali menjumpai penggunaan bahasa Inggris di desa-desa yang pada hakikatnya di desa tersebut masyarakatnya menggunakan bahasa sehari-hari adalah bahasa Jawa. Seperti penggunaan kata WC yang digunakan untuk kata jamban, padahal WC merupakan akronim dari bahasa Inggris dari kata *Water Closet*, sedangkan dalam bahasa Jawa adalah kakus, tampaknya istilah *kakus* sekarang kedengarannya menjadi asing bagi masyarakat Jawa, padahal istilah tersebut asli dari Jawa. Penggunaan bahasa Inggris tersebut mungkin dilatarbelakangi berbagai alasan seperti *prestige*, lebih populer, dan ada perasaan kurang bangga terhadap bahasa sendiri. Penggunaan bahasa tersebut tampak membawa dampak yang serius tidak hanya sebatas dalam penggunaan yang kurang tepat, namun lebih dari itu yakni dengan adanya persilangan bahasa melalui pola permainan kata dan kalimat yang mencampuradukan atau menggabungkan kedua bahasa meskipun terkesan memaksa, paling tidak sebagai salah satu upaya untuk memperkenalkan bahasa Jawa ke masyarakat luas tentang keunikan bahasa Jawa atau memiliki translasi dalam bahasa Inggris disebut *Java* yang dipadukan dengan bahasa Inggris atau *English* yang jika dipadukan kedua bahasa tersebut lebih populer dengan sebutan *Javenglish*.

Javenglish dalam perspektif sosiolinguistik disebut dengan bilingual yaitu seseorang yang menguasai lebih dari satu bahasa, sedangkan ilmu sosiolinguistik yang membahas bilingualisme dapat dikategorikan ke dalam bidang alih kode (*code switching*) dan campur kode (*code mixing*). Alih kode menurut (Apple, 1987) adalah sebagai “Gejala peralihan pemakaian bahasa karena berubahnya situasi”. Berbeda dengan Appel yang mengatakan alih kode itu terjadi antarbahasa, maka (Hymes, 1964) menyatakan alih kode itu bukan hanya terjadi antarbahasa, tetapi dapat juga terjadi antarragam-ragam atau gaya-gaya yang terdapat dalam satu bahasa, “*Code Switching has become a common term for alternate use of two or more language varieties of language, or even speech styles*” (Chaer, 1995). Adapun campur kode adalah penggunaan satuan bahasa dari satu bahasa ke bahasa lain untuk memperluas gaya bahasa atau ragam bahasa, termasuk di dalamnya pemakaian kata, klausa, idiom, sapaan, dan sebagainya (Kridalaksana, 2019).

Ketika mengacu pada pencampuran (*mixing*) dalam komunikasi yang dikembangkan seseorang penutur bilingual atau multilingual, ia melibatkan penggunaan unsur-unsur bahasa X dalam suatu ujaran Y, terjadi peristiwa campur kode. Jika penutur itu memilih antara bahasa X dan bahasa Y dalam ujaran yang sama akan terjadi alih kode. Unsur-unsur itu bisa bersifat leksikal, sintaksis, atau semantik. Berbicara mengenai campur kode, akan dekat dengan relasinya dengan konsep interferensi, yakni penyimpangan dari norma dalam setiap bahasa yang disebabkan oleh kedekatan antara dua bahasa. Namun, percampuran (*mixing*) itu sama sekali bukan merupakan peristiwa interferensi, tetapi merupakan ungkapan strategis yang spesifik bagi penutur bilingual. (Hablañc, 1986). Jika ditinjau dari kedua konsep bilingualisme tersebut, maka *Javenglish* memiliki kesamaan dengan campur kode namun lebih mengarah kepada permainan bahasa bukan ke arah interferensi. Karena *Javenglish* dalam penggunaannya lebih mengarah kepada humor daripada ke arah komunikasi secara umum. Jika diamati lebih mendalam. *Javenglish* mengandung fenomena yang unik dan menarik. Khususnyadalam sistematika bahasa dari sudut pandang fonologi, sintaksis, wacana, serta

aspek semantik yang unik sehingga muncul aura menggelitik seperti terdapat kesamaan secara fonologi, tetapi memiliki perbedaan secara arti dan maksud tuturan.

Sementara itu, penelitian sejenis sejauh jangkauan peneliti menemukan beberapa penelitian terkait permainan bahasa antara lain (Wijana, 2000), (Subramania, 2014), (Mayasari, 2019), dan (Ahmad Syaiful Anas, 2019) mereka belum mengkaji terkait *Javenglish* sehingga penelitian ini masih bersifat orisinal dan memiliki keterbaruan, karena peneliti sebelumnya masih membuka ruang yang luas pada objek *Javenglish*. Adapun kesamaan terkait tentang sudut pandang yang sama mengenai permainan bahasa namun berbeda baik dari objek maupun teori yang digunakan. Penelitian ini mengkaji permainan bahasa yang terdapat dalam *Javenglish* untuk diketahui jenis dan bentuknya sehingga dapat diketahui makna dan maksud dari permainan tersebut.

LANDASAN TEORI

Istilah *language games* (permainan bahasa) yang dipakai Wittgenstein dalam arti bahwa menurut kenyataannya bahasa merupakan sebagian dari suatu kegiatan atau merupakan suatu bentuk kehidupan. Setiap ragam permainan bahasa mengandung aturan permainan tertentu yang mencerminkan ciri atau corak khas dari permainan bahasa yang bersangkutan. Keanekaragaman dalam hidup manusia memerlukan bahasa yang digunakan dalam konteks-konteks tertentu. Oleh karena itu, setiap konteks kehidupan manusia menggunakan bahasa tertentu yang memiliki aturan-aturan tertentu. Setiap permainan bahasa memiliki aturan permainan sendiri-sendiri yang tidak dapat dicampuradukkan dengan tata aturan permainan satu dengan yang lainnya. Penggunaan bahasa dalam konteks (ragam) tertentu tidak boleh dicampur dengan konteks ragam yang lainnya. Kekacauan akan timbul bila kita mencampuradukkan aturan permainan bahasa yang satu dengan yang lainnya (Sartini, 2017)

Permainan bahasa mulai sering digunakan walaupun dalam situasi resmi, maupun situasi tidak resmi. Pola pembentukan kata yang dipelesetkan menarik untuk dibicarakan, terutama dari segi makna dan pesan yang disampaikan, bentuk pelesetan merupakan tindakan kewenangan pengguna bahasa yang ingin memaknai sesuatu dalam bahasa pelesetan yang merupakan candaan dari pembicara. Pelesetan dianggap hanya sebagai lelucon dan hiburan orang iseng meskipun sesekali dihargai karena bahasa pelesetan bersifat lucu dan menghibur. Oleh karena itu, pelesetan jarang mendapat perhatian yang serius (Sibarani, 2003)

Berkaitan dengan ihwal permainan bahasa, seorang ahli bahasa dari Inggris mengatakan, “*Everyone, regardless of cognitive level, plays with language or responds to language play. Some take mild pleasure from it; others are totally obsessed by it; but no one can avoid it. Indeed, as we enter the twenty-first century, there seems to be more of it than any previous period of linguistic history*” (Crystal, 2001).

Permainan bahasa adalah eksploitasi unsur (element) bahasa seperti bunyi, suku kata, bagian kata, frasa, kalimat, dan wacana sebagai pembawa makna atau amanat (maksud) tuturan sedemikian rupa sehingga elemen itu secara gramatik, semantik, maupun pragmatis akan hadir tidak seperti semestinya. Pada umumnya atau mulanya eksploitasi ini digunakan untuk bersenda gurau, melucu atau mengejek, serta menawarkan sesuatu yang dianggap lucu atau ironis. Akan tetapi, tidak dipungkiri pula muncul dalam modus tuturan yang lebih serius, namun nuansa jenaknya masih bisa ditangkap. Penggunaan bahasa seperti ini mungkin secara sengaja dikreasikan yang akan menimbulkan guyonan (*joke*), sedangkan yang tidak disengajakkan akan memunculkan humor (*humor*) (Wijana I. D., 2013)

Berdasarkan pendapat Putu Wijana dan Rohmadi tersebut, dapat penulis simpulkan permainan bahasa memiliki *side effect* berupa ungkapan lucu yang bernada *joke* maupun humor, namun menurut penulis lebih dari itu. Dalam permainan bahasa khususnya yang terdapat dalam *Javenglish* juga mencerminkan budaya penutur kedua bahasa, baik Inggris

maupun Jawa. Sebagai contoh masyarakat Inggris bahasa yang digunakan atas asas praktis dan pragmatis dibandingkan dengan bahasa Jawa sebagaimana contoh dalam bahasa Inggris untuk mengganti kata nasi cukup dengan kata *rice*, dalam bahasa Jawa lebih banyak variasi bahasa untuk mewakili kata nasi seperti kata *uos*, *sekul*, *beras*, *sego*, *aking*, *karak*, dan lain sebagainya. Sementara itu, dalam bahasa Jawa dalam mengekspresikan kata *ngokop* atau minum air tanpa menyentuh bibir gelas atau botol, maka dalam bahasa Inggris untuk mengungkapkan kata *ngokop* membutuhkan penjelasan dalam bahasa Inggris dengan kalimat yang panjang “*Drinking straight from the bottle without using glass where whole bottle tip gets into the mouth*”.

Dalam makalah “Macam Perilaku Berbudaya dalam “Permainan Bahasa”” ditemukan hasil sikap berbudaya: 1. melewatkan dan/atau melecehkan, 2. menyimpangkan pemanjangan (singkatan), 3. membuat singkatan di atas singkatan, 4. memainkan persamaan unsur bunyi, 5. memadukan antara sistem tulis (huruf) dengan angka, dan 6. memodifikasi sistem huruf (Setyadi, 2017). Faktor penyebabnya adalah bentuk ragam tulis berunsur seni sebagai kreativitas bertutur dan penyampaian pesan bersifat tersamarkan (Setyadi, 2019)

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga tahap, yaitu metode penyediaan data, metode analisis data, dan metode pemaparan hasil analisis data. (Sudaryanto, 2015). Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode simak dan metode cakap. Metode analisis data dilakukan dengan cara mentranskripsikan data yang telah diperoleh atau dicatat ke dalam table data. Hasil analisis data disajikan dalam bentuk uraian dengan cara mendeskripsikan jenisnya. Analisis data berdasar pada penerapan interdisiplin, yaitu gabungan teori linguistik dan teori sosiolinguistik. Penerapan teori linguistik di bidang semantik sebab berkaitan dengan pemaknaan struktur internal data. Sedangkan, penerapan teori sosiolinguistik mendasarkan pada teknik *speaking*. Yaitu mendasarkan pada faktor: sosial, situasional, dan kultural berkaitan dengan tujuan atas isi pesan (Nababan, 1984).

PEMBAHASAN

Permainan bahasa yang terdapat dalam *Javenglish* salah satu adalah permainan fonologi. Permainan Fonologi merupakan permainan bahasa menggunakan unsur bunyi. Fonologi menunjukkan bahwa kata-kata yang berbunyi sama dapat mempunyai makna yang berbeda. Menurut (Tirtamenda, 2021) permainan bahasa, terdapat dua bentuk permainan bunyi. Bentuk permainan bunyi pada permainan bahasa adalah permainan kesamaan bunyi dan bunyi asli (Oktaviani, 2014).

Dalam kasus *Javenglish* terdapat pola permainan yang memanfaatkan kesamaan bunyi bahasa Jawa dengan bahasa Inggris meskipun dalam arti semantik sangat jauh berbeda dengan makna asli sebagaimana data berikut ini.

Town Now = Tono
Car to = Karto
Last Three = Lastri

Data di atas adalah penyebutan nama seseorang dalam konteks media tulis dengan menggunakan plesetan bunyi nama seseorang berbahasa Jawa dengan tulisan berbahasa Inggris. Bahasa Inggris yang digunakan tidak ada kesesuaian secara arti atau penyalahgunaan secara makna, akan tetapi yang dimainkan adalah faktor bunyi dengan maksud tuturan kesamaan bunyi nama seseorang dengan kata-kata dalam bahasa Inggris. Pun tidak hanya dalam bentuk kata tapi juga dalam sebuah kalimat berikut ini.

Wish a does do wrong?
Wis adhus, dhurung? (Sudah mandi atau belum?)

next do wrong, a does seek
Nek dhurung, adhus sik (Kalau belum, Mandi dulu)
been she gear
Ben seger (Supaya seger)
land awake is so say hard
Lan awake iso sehat (dan badanya bisa sehat)
or a die crew booty smooth land law leer
Ora dikrubuti semut dan laler (tidak dirubung semut dan lalat)
band or a key cut!
Ben ora kecut (Supaya tidak kecut)

Dalam contoh di atas, konteksnya adalah menasihati seseorang agar menjaga kebersihan badan dengan mandi agar tubuh sehat dan tidak bau, nasihat yang digunakan dengan menggunakan *plesetan* bahasa Inggris yang secara arti tidak beraturan karena mitra tutur bukanlah *native speaker* sehingga antara penutur dan mitra tutur sudah saling memahami maksud yang digunakan dalam tulisan bahasa Inggris di atas bukanlah arti akan tetapi bunyi. Penggunaan *plesetan* bahasa Inggris itu dimaksud selain unik karena tidak beraturan, tetapi maksudnya adalah menasihati seseorang tanpa ingin menyinggung mitra tuturnya. Pemanfaatan kemiripan pola bunyi yang mirip antara bahasa Jawa dengan bahasa Inggris di atas meskipun secara makna dalam bahasa Inggris tidak dapat diterima karena bersifat *gathuk mathuk* antara bunyi dalam bahasa Inggris dengan bahasa Jawa.

Permainan semantik adalah permainan bahasa yang memanfaatkan pola makna yang terdapat dalam kata, kalimat, maupun paragraf. Permainan semantik memang unik karena mengabaikan gramatika bahasa, namun maksud tuturan dapat dipahami secara umum. Permainan semantik dalam *Javenglish* terdapat beberapa tipe berdasarkan analisis penulis. Tipe tersebut antara lain sebagai berikut ini:

Permainan Ekspresi Semantik

Permainan ekspresi semantik menurut penulis adalah permainan bahasa yang memanfaatkan ekspresi makna dalam menyatakan suatu perbuatan dan sikap. Dalam kasus *Javenglish*, Permainan ini terdapat pola unik yang mencerminkan pola budaya masyarakat kedua bahasa. Pola ini penulis menyebutnya dengan pola ekspresi karena dalam kalimat *Javenglish* mencerminkan sebuah ekspresi tertentu yang menunjukkan sebuah sikap perilaku penutur sebagaimana data berikut ini.

Walk slow on the edge of the road = Mlipir
Fall backward and then hit own head = Nggeblak
Got hit by a truck that is moving backward = Kunduran Trek
Smearing one's body with hot liquid and then massaging = Mblonyo
Going without notice = Mlencing
Taking the longer way to get to the destination = Ngalang
Riding an old bicycle = Ngonthel
Falling forward and may hit own face = Kejlungup
A small and sharp thing embedded inside one's skin = Susuben
Drinking straight from the bottle without using glass where whole bottle tip gets into the mouth = Ngokop
Cannot open eyes because something is shining very bright = Blereng
Being overly active carelessly = Pecicilan
Feeling unwell because of cold temperature = Katisen
Making too much noise and disturbing other people = Mbribeni
Tripping over accidentally caused by wires, clothes, gowns, etc = Kesrimpet
Falling caused on foot goes right and another goes left = Keplengkang
Sumber: *Javenglish* Facebook

Beberapa contoh di atas, menunjukkan bahwa pandangan masyarakat selama ini mengenai bahasa Jawa yang terkesan *jlimet*, ribet, dan bikin mumet karena banyaknya variasi

leksikal mengenai kata maka data di atas membantah pandangan di atas bahwa pandangan itu tidak selamanya benar, karena dalam bahasa Inggris pun demikian khususnya dalam mengekspresikan sebuah tindakan yang terkesan bertele-tele. Ekspresi dalam bentuk bahasa Inggris tersebut meski menyalahi aturan tata bahasa dalam bentuk kalimat, namun secara tuturan oral orang mudah menerima pesan maksud yang ingin disampaikan. Sementara itu, dalam kalimat bahasa Inggris di atas memiliki makna yang sangat simpel dalam bahasa Jawa.

Permainan Unik Multi language

Permainan unik multi language merupakan permainan bahasa yang memanfaatkan beberapa bahasa, dalam hal ini terdapat tiga bahasa yaitu bahasa Indonesia yang diterjemahkan ke dalam bahasa Jawa namun dalam penulisannya menggunakan bahasa Inggris. Permainan ketiga bahasa tersebut dipadukan menjadi sebuah kata yang unik karena *translate* dalam bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jawa benar adanya, tetapi dalam penulisan menggunakan bahasa Inggris yang notabene jika ditranslasikan ke dalam arti Inggris ke Indonesia menyimpang dari makna sesungguhnya, karena pada hakikatnya permainan ini memanfaatkan dua unsur sekaligus yaitu fonologi dan semantik. Berikut ini contoh dari permainan *Javenglish*.

Tabel 1
Permainan Multi Bahasa

No	Permainan <i>Multi Language</i>
1	Suka = <i>the men</i>
2	Hujan Lebat = <i>the rest</i>
3	Melihat = <i>the lock</i>
4	Habis = <i>tell us</i>
5	Terima kasih = <i>shoe won't</i>
6	Kelaparan = <i>clue went</i>
7	Kaki = <i>she kill</i>
8	Belum = <i>they rank</i>
9	Barat = <i>cool on</i>
10	Cantik = <i>are you</i>
11	Kelapa Muda = <i>the gun</i>
12	Kepiting = <i>you you</i>
13	Sisa sisa = <i>car rent - car rent</i>
14	Celana = <i>shoe wall</i>
15	Ada = <i>want ten</i>
16	Sop Kaki = <i>kick kill</i>
17	Suara = <i>swan ten</i>
18	Tumbuh = <i>too cool</i>
19	Naik ke atas = <i>man neck</i>
20	Tidak Pandai Nyetir = <i>no brook</i>

Data nomor 1 sampai dengan 20 adalah permainan 3 bahasa, bahasa Indonesia, Inggris, dan Jawa, hal tersebut masuk ke dalam ranah *Javenglish* karena ada beberapa hal yakni maksud tuturan yang disampaikan adalah dengan maksud arti *speaker meaning* berbahasa Indonesia, bertuliskan Inggris dan berartikan Jawa. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia akan tetapi diartikan ke dalam bahasa Inggris yang notabene tidak memiliki kesesuaian secara arti maupun penggunaan bahasa yang baik dan benar, namun maksud dari penggunaan bahasa Inggris yang salah bukan karena arti tulisnya, tetapi lebih menekankan kepada arti dalam bahasa Jawa.

Permainan Wacana

Wacana dan teks permainan bahasa mengandung manipulasi-manipulasi linguistik di dalam berbagai tataran kebahasaan. Adapun Wijana mengklasifikasikan permainan bahasa ke dalam dua jenis permainan bahasa, yakni jenis permainan bahasa berdasarkan isi dan bahasa yang digunakan dalam permainan bahasa. Permainan bahasa berdasarkan bahan permainan atau isi terbagi atas dua jenis permainan bahasa, yaitu permainan bahasa nonverbal dan verbal. (Wijana I. D., 2014) mengungkapkan dua jenis permainan bahasa berdasar bahasa yang digunakan, yaitu permainan intrabahasa (*intra-lingualpun*) dan permainan antarbahasa (*inter-lingualpun*). Permainan Intrabahasa merupakan jenis permainan bahasa yang terjadi dalam satu bahasa dengan berbagai variasinya (dialek, ragam, dan sebagainya). Permainan antarbahasa adalah jenis permainan bahasa yang terjadi antara bahasa yang satu dengan

bahasa yang lain. Permainan bahasa jenis ini bisa terjadi pada bahasa daerah dengan bahasa daerah, bahasa daerah dengan bahasa Indonesia, serta bahasa Indonesia dengan bahasa asing. Permainan *Javenglish* dalam bentuk wacana dapat ditemukan sebagai berikut.

Javenglish is nyampurke basa Jawa and English. I ra ngerti when it start. Mak bedunduk it's exist. Sajake it start when someone iseng wae. I ngerti Javenglish cause I read tulisan humor Javenglish. When I read that tulisan, I eling 'kantoi'. Iku lho, a song by Zee Avi sing nyampurke English and Melayu. If I not false, Zee Avi iku Malaysian singer.

Slowly but sure, I dadi penasaran to write Javenglish. Pertamane writing Javenglish, I feel so strange and kagok. Nanging by the time, rasane not bad lah. Even dadi pengen writing Javenglish terus. Idep-idep trying something new ngono. Honestly, pas I nulis this tulisan, I mikir longer than I write nganggo pure basa Jawa. Probably, it is wajar, cause I need to think bahasa loro.

When I look back tulisan terakhir in this blog, it wis almost sewulan kepungkur. Quite suwe juga I not write in this blog. Samsaya suwe, samsaya difficult to ngeblog. But I will try my best to nyisihke wektu for blogging. I want to thank you to all my koncokos, because you make my semangat ngeblog munggah.

By the way, I bingung what should I write. Dadi, I ended this tulisan. Hopefully next time I can write Javenglish maneh.

Permainan *Javenglish* berbentuk wacana tersebut, mencampurkan kedua bahasa sehingga terkesan lucu dan mengandung persepsi bagi siapapun yang membaca atau mendengar seolah-olah yang melakukan tuturan tersebut orang Jawa yang sedang belajar bahasa Inggris. Padahal hakikat permainan tersebut ingin mengundang humor bahwasanya kedua bahasa tersebut memiliki struktur pola yang berbeda, namun dapat dipadukan dalam bentuk wacana. Perpaduan tersebut, pembaca, atau pendengar memiliki persepsi berbeda-beda tergantung yang memaknai ujaran dalam kalimat tersebut.

Perbedaan yang melatarbelakangi disebabkan oleh beberapa faktor antara lain sosial, politik, ekonomi, dan pendidikan. Dari sudut pandang politik, maka wacana tersebut mengandung sebuah pertempuran dua bahasa yang seringkali menimbulkan sifat etnosentris yang memandang suatu bahasa lebih unggul atau lebih dominan dalam masyarakat. Dari faktor pendidikan, suatu bahasa sangat berpengaruh terhadap tingkat kecerdasan seseorang, semakin tinggi bahasa yang digunakan semakin luas pengetahuan penutur dari sisi ekonomi pun berbeda, baik itu memandang secara efisiensi atau pun memandang secara kegunaan untuk memengaruhi yang bersifat ekonomis. Permainan bahasa seperti ini menurut Kinkin Puput sebagai permainan antarbahasa jenis permainan yang menyimpangkan dua bahasa di mana yang memiliki kehomoniman aksidental kata-kata (Riskawati, 2021).

PENUTUP

Berdasarkan pemaparan di atas, terdapat fenomena unik yang terjadi di masyarakat dalam penggunaan antarbahasa di era masyarakat multilingual. Keunikan tersebut, antara lain permainan bahasa yang memanfaatkan unsur semantik, fonologi, maupun wacana secara luas. Permainan tersebut memiliki beberapa sudut pandang selain sisi humor juga cermin kebudayaan kedua bahasa tersebut. Sebagaimana beberapa contoh di atas, bahasa Jawa memiliki variasi lebih banyak dalam hal leksikal, namun bahasa Inggris untuk mengungkapkannya kata dalam bahasa Jawa memerlukan sebuah ekspresi yang panjang.

Namun, di antara kedua bahasa tersebut, dapat disimpulkan bahwa kedua leksikal dari kedua bahasa Jawa dan Inggris memiliki kesamaan dalam beberapa hal antara lain bunyi bahasa Inggris dan pengucapan dalam bahasa Jawa. Meskipun secara arti dalam bahasa Inggris auh berbeda dengan makna asli karena hakikatnya maksud dari permainan ini adalah memunculkan kesan humor bagi pembaca dan pendengar di antara kedua bahasa dalam aspek kebudayaan yang melingkupi, sehingga permainan bahasa ini terkesan unik dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Syaiful Anas, F. S. (2019). Jenis-Jenis Permainan Bahasa pada Tataran Bunyi, Bentuk Kata, Makna Kata dalam Komik Ciayo Comics dan Implementasinya sebagai bahan Ajar Teks Anekdote di SMA. *Repetisi: Riset Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Apple, R. (1987). *Language Contact and Bilingualism*. London: Edward.
- Chaer, A. d. (1995). *Sociolinguistik Pengantar Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Crystal, D. (2001). *Language Play*. US: University of Chicago Press.
- Hablanc, H. F. (1986). *Bilinguality & Bilingualism*. Cambridge: Cambridge University.
- Hymes, D. (1964). *Towards Ethnographies of Communication : The Analysis of Communication Events dalam Language and Sosial Context by Giglioli, P.Paolo (Ed)*. Great Britain: C Nicholis & Company Ltd.
- Kridalaksana, H. (2019). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Mayasari, I. d. (2019). Pelesetan Nama-nama Tempat: Sebuah Permainan Bahasa. *Dieksis*. <https://doi.org/10.30998/deksis.v1i03.3869>
- Nababan, P. (1984). *Sociolinguistik Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Gramedia.
- Oktaviani, P. M. (2014). Permainan Bahasa dalam Bahasa Jawa sebagai Wahana Kritik Sosial. *Sutasoma: Journal Javanese Literature*.
- Riskawati, K. P. (2021). Jenis dan Fungsi Permainan Bahasa (Bahasa Pelesetan) Kaos Yakugaya: Sebuah Tinjauan Sociolinguistik. *Hasta Wiyata*.
- Sartini, N. W. (2017). Permainan Bunyi Bahasa dalam Media Sosial. *Jurnal Tutur*.
- Setyadi, A. (2017). Permainan Bahasa Apa dan Siapa? *Jurnal Nusa*. <https://doi.org/10.14710/nusa.12.2.24-33>
- Setyadi, A. (2019). Permainan Bahasa di Media Sosial. *Jurnal Nusa*. <https://doi.org/10.14710/nusa.14.3.387-397>
- Sibarani, R. (2003). Fenomena Bahasa Pelesetan dalam Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Masyarakat Linguistik Indonesia*, 253-266.
- Subramania, I. (2014). Aktiviti Permainan Bahasa, Wahana Penguasaan Kosakata. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu – JPBM (Malay Language Education Journal – MyLEJ)*.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Tirtamenda, A. R. (2021). Permainan Bahasa dan Analisis Semiotik dalam Dialog Film Pendek “Tilik”. *Jurnal Lugas*. <https://doi.org/10.31334/lugas.v5i1.1551>
- Wijana, I. D. (2000). Angka, Bilangan dan Huruf dalam Permainan Bahasa. *Humaniora*.
- Wijana, I. D. (2013). *Sociolinguistik Kajian Teori dan Analisis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijana, I. D. (2014). *Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.