

## PERMAINAN KATA DALAM ASTERIX

Shinta Ayu Pratiwi, Fierenziana G. Junus, Masdiana  
Jurusan Sastra Prancis Universitas Hasdanuddin  
shintafrench@gmail.com, fierenziana@gmail.com, nanamasdi@yahoo.fr

### Abstract

This article aims to explain the function of humor by taking the Astérix comics as a data source. In a comic, there are many elements of humor usually obtained through word or image games. And those elements will be analyzed and be explained through linguistic approach to determine the role the humor plays in a comic. This study uses semantic and phonology approach to analyze the data. The results showed that the type of word games with the highest frequency of occurrence is polysemy which are included in semantic theory. Based on the study, the function of word games is to add an element of humor that can make a person feel comforted. This is evidenced by the statement of the experts in linguistics that humor can be approach by semantics and pragmatics.

**Keyword:** word games, humor, functions.

### Pengantar

Komik adalah cerita bergambar yang semula merupakan bacaan ringan bagi anak-anak. Namun seiring dengan perkembangannya, posisi komik menjadi lebih penting dalam masyarakat. Jika sebelumnya komik banyak menceritakan hal-hal yang bersifat fiktif untuk memenuhi hasrat fantasi anak-anak, maka selanjutnya walaupun ceritanya tetap bersifat fiktif namun penulisan komik dibuat menjadi lebih bermutu dengan diisi oleh unsur-unsur kebudayaan, fakta sejarah, dan lainnya.

Keberadaan komik bukan lagi hanya sebagai media hiburan, tetapi juga dimanfaatkan sebagai sarana penunjang pendidikan. Komik memiliki keunikan tersendiri baik dari ragam gambar hingga ragam bahasa tulisnya. Hal inilah yang membuat komik menjadi salah satu buku bacaan yang banyak digemari oleh pembacanya.

Sebagai salah satu ragam bahasa tulis, komik menyuguhkan banyak sisi untuk dikaji. Dengan adanya ragam bahasa dalam komik, maka tanpa disadari komik ini memberikan peluang atau wadah untuk penelitian pada bidang ilmu linguistik. Bidang ilmu linguistik mampu mengkaji segala hal yang menyangkut bahasa, jadi dengan kata lain komik dapat dianalisis

menggunakan ilmu linguistik. Selain ragam bahasa, juga terdapat beberapa fenomena linguistik lainnya seperti permainan fonetis, permainan morfologis, dan permainan semantis yang terdapat dalam komik.

Permainan kata dipilih sebagai topik penelitian dengan tujuan untuk menjelaskan fungsi penerapan unsur humor dengan mengambil komik sebagai sumber data. Dalam sebuah komik biasanya terdapat banyak unsur humor yang diperoleh melalui permainan kata atau permainan gambar. Unsur inilah yang akan dianalisis dan dijabarkan melalui bidang ilmu linguistik untuk mengetahui fungsi kemunculannya dalam sebuah komik.

Dalam penelitian ini, komik Asterix diambil sebagai sumber data primer. Hal ini dikarenakan, komik Asterix merupakan salah satu komik berbahasa Perancis yang cukup terkenal hampir di seluruh dunia. Komik Asterix telah diterjemahkan ke dalam beberapa bahasa, salah satunya ke dalam bahasa Indonesia. Dengan adanya kemudahan ini, maka tidaklah sulit untuk mencari dan menganalisis komik ini.

### Permainan Kata

Permainan kata adalah suatu rangkaian kata, baik berupa ungkapan / kata kiasan atau kata dalam arti yang

sebenarnya, yang bersifat ambigu, biasanya terdapat permainan fonetis, ortografis, ataupun semantis yang di dalamnya seringkali mengandung unsur kebudayaan serta humor.

Permainan kata merupakan suatu gagasan yang sulit untuk didefinisikan. Seperti yang dikatakan Aimard (1975) dalam Greet Van Dommelen (2007:9)

*“ il n'est guère de définition qui convienne au << jeu de mots >>. Il est bien des manières de << jouer >> avec un mot : le jeu peut porter sur les sons, la forme, le sens, sur sa place dans l'énoncé, il peut être pure fantaisie ou non (...).”*

Aimard menjelaskan bahwa hampir tidak ada definisi yang sesuai untuk “permainan kata”. Hal tersebut hanya betul-betul sebuah cara “bermain” dengan sebuah kata. Permainan tersebut dapat difokuskan pada suara, bentuk, makna, pada tempatnya dalam pernyataan, dan bisa juga merupakan fantasi murni.

Vittoz Canuto (1983) dalam Greet Van Dommelen (2007:9) juga mengemukakan pendapat yang kurang lebih sama, yaitu

*“les jeux de mots, terme plein d'ambiguïté et d'imprécision, ne constituent pas une série finie, ce qui faciliterait leur étude, il s'agit d'élément d'un code particulière dont la classification pose toute une série de problèmes”*

Vittoz mengatakan bahwa permainan kata pada umumnya merupakan suatu permainan yang memanipulasi kata-kata atau suara, dan biasanya memuat dua kata atau dua kalimat (sering mengandung kelucuan) yang memiliki arti yang berbeda. Henry (2003) dalam Greet Van Dommelen (2007:9) menjelaskan bahwa permainan kata selalu mengimplikasikan sebuah makna ganda. Ambiguitas merupakan ciri utama permainan kata, seperti yang

disebutkan oleh Newfield dan Lafford (1991) dalam Greet Van Dommelen (2007:10).

Jika pada awalnya permainan kata bermain pada bahasa, tidak dapat disangkal bahwa banyak permainan kata juga melibatkan pengetahuan budaya penulis. Untuk mengerti nuansa humor yang terdapat dalam permainan kata, pembaca diharapkan memiliki pengetahuan budaya bahasa yang digunakan.

Menurut beberapa ahli, berdasarkan analisis semantik, terdapat beberapa jenis permainan kata, di antaranya: *polysémie, homonymie, paronymie, étymologie populaire, mots-valises, parasynonymie.*

### Fonologi

Fonologi adalah kajian mendalam tentang bunyi-bunyi ujar. Oleh fonologi, bunyi-bunyi ujar ini dapat dipelajari dengan dua sudut pandang. *Pertama*, bunyi-bunyi ujar dipandang sebagai media bahasa semata, tak ubahnya seperti benda dan zat. Dengan demikian, bunyi-bunyi dianggap sebagai bahan mentah, bagaikan batu, pasir, semen sebagai bahan mentah bangunan rumah. Fonologi yang memandang bunyi-bunyi ujar demikian lazim disebut fonetik. *Kedua*, bunyi-bunyi ujar dipandang sebagai bagian dari sistem bahasa. Bunyi-bunyi ujar merupakan unsur bahasa terkecil yang merupakan bagian dari struktur kata dan yang sekaligus berfungsi untuk membedakan makna. Fonologi yang memandang bunyi-bunyi ujar itu sebagai bagian dari sistem bahasa lazim disebut fonemik. (Masnur, 2011:1-2)

Pada dasarnya sebuah bahasa dapat mengalami perubahan, yang secara otomatis disertai dengan perubahan bunyi pada bahasa tersebut. Bunyi-bunyi lingual condong berubah karena lingkungannya. Dengan demikian, perubahan bunyi tersebut bisa berdampak pada dua kemungkinan. Apabila perubahan itu tidak sampai membedakan makna atau mengubah identitas fonem, maka bunyi-

bunyi tersebut masih merupakan alofon atau varian bunyi dari fonem yang sama. Dengan kata lain, perubahan itu masih dalam lingkup *perubahan fonetis*. Tetapi, apabila perubahan bunyi itu sudah sampai berdampak pada perbedaan makna atau mengubah identitas fonem, maka bunyi-bunyi tersebut merupakan alofon dari fonem yang berbeda. Dengan kata lain, perubahan itu disebut sebagai *perubahan fonemis*. Terdapat beberapa jenis perubahan bunyi diantaranya adalah asimilasi, modifikasi vokal, zeroisasi (pokok, sinkop, aferesis).

### Permainan kata dalam Astérix

Penelitian ini membahas mengenai jenis permainan kata yang terbentuk dalam komik Astérix yang dianalisis menggunakan pendekatan fonologi dan semantik. Selain itu, juga membahas mengenai fungsi kemunculan permainan kata tersebut.

#### a. Fonologi

##### Virelangues

Panel a : “ici, ça chauffe!”

Panel b : ici, aussi ça chauffe

*Asterix chez les Belges*, p.

25

Pada data ini terdapat jenis permainan kata yaitu permainan kata yang terletak pada bunyi. Apabila dilihat dari segi pelafalannya, data ini bermain pada bunyi konsonan [s] yaitu pada kalimat *ça chauffe* pada panel (a) yang memiliki transkrip fonetis [sa ʃɔf] dan kalimat *ici aussi ça chauffe* pada panel (b) yang memiliki transkrip fonetis [isi ɔsi sa ʃɔf]. Dapat dilihat bahwa telah terjadi pengulangan bunyi frikatif [s] pada setiap kata dalam kedua panel. Pengulangan bunyi frikatif ini merujuk pada permainan bahasa yang disebut sebagai ‘pembelit lidah’ atau dalam bahasa Perancis disebut sebagai *virelangues*. Pembelit lidah atau *virelangues* ini adalah sebuah tuturan yang

sengaja diatur atau dibuat sedemikian rupa sehingga sulit untuk dilafalkan sebagaimana mestinya, biasanya memuat kata yang memiliki bunyi yang sama.

#### Sinkop

« *Le nô't'e était neut'e, c'est net* »

*Asterix chez les Belges*, p. 26

Dari segi pelafalannya, kalimat *Le nô't'e était neut'e, c'est net* yang sebenarnya berbentuk *le nô'tre était neutre, c'est net* memiliki transkrip fonetis [lə nɔt ə ete nɔt ə sɛ net].

Pada data di atas, terdapat fenomena penghilangan bunyi konsonan uvular atau bunyi trill yaitu [R]. Proses penghilangan yang terjadi pada data ini adalah proses zeroisasi pada jenis sinkop yaitu penghilangan satu atau lebih pada fonem tengah kata yang dalam hal ini adalah fonem konsonan /r/ pada kata *nô't'e* [nɔt.e] dan *neut'e* [nɔt.e]. Fenomena penghilangan bunyi uvular ini diperkirakan bertujuan untuk memudahkan penutur berbicara, namun sesuai dengan panel di atas bahwa hal ini sebenarnya menunjukkan sebuah budaya yaitu dialek orang Afrika yang diceritakan tidak dapat mengucapkan fonem /R/.

Berdasarkan data penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa data ini termasuk dalam permainan bunyi yaitu sinkop.

#### b. Semantik

##### Polysémie

« *frappé avant d'entrer* »

*Astérix chez le Belges*, p. 35-36

Diceritakan bahwa Asterix dan Obelix ingin masuk ke dalam kamp Romawi sebagai seorang parlemen. Mereka berdua ditunjuk untuk mewakili kedua suku yang sedang mengadakan pertandingan, agar menjelaskan kejadian yang sedang terjadi kepada *Jules César*. Namun, saat mereka ingin masuk ke kamp Romawi, mereka dihalangi oleh salah seorang prajurit penjaga gerbang. Karena terbiasa memukul seseorang ketika ada yang

menghalangi jalannya, maka Obelix pun lalu memukul prajurit tersebut. Akan tetapi, Asterix memarahi Obelix atas kejadian itu, karena mereka datang bukan sebagai musuh, namun sebagai wakil kedua desa. Asterix kemudian meminta maaf kepada prajurit tersebut atas perlakuan Obelix kepadanya. Ia berkata, “*réveille-toi, legionnaire; nous sommes des parlementaire, et nous voulons entrer voir César. Excuse-nous d’avoir frappé avant d’entrer*” yang dalam bahasa Indonesia berarti ‘bangunlah, prajurit; kami adalah para parlemen, dan kami ingin bertemu dengan César. Maafkan kami telah memukul Anda sebelum masuk’. Hal ini dapat dilihat pada panel b.

Kalimat *frappé avant d’entrer* ini merupakan sebuah kalimat *expression* yang digunakan untuk menggambarkan seseorang yang ingin masuk ke sebuah tempat. Makna kalimat ini sebenarnya ‘mengetuk sebelum masuk’. Namun pada kalimat yang diucapkan oleh Asterix, makna kalimat ini menjadi ‘memukul sebelum masuk’. Hal ini, dapat dilihat pada panela, di mana Obelix memukul seorang prajurit penjaga gerbang.

Sesuai dengan penjelasan di atas, maka data ini termasuk sebagai permainan kata pada kategori semantik jenis *polysémie*, karena kalimat *frappé avant d’entrer* memiliki makna ganda.

### **Homophonie**

“*c’est une guerre servile*”

*Astérix le domaine des dieux, p.19*

Bercerita tentang para budak Romawi yang ingin melakukan revolusi. Mereka menjadi sangat kuat karena ramuan ajaib yang telah diberikan oleh Asterix dan Obelix. Mendengar kabar revolusi tersebut, pemimpin pasukan Romawi lalu berkata, “*Sonnez l’alerte! C’est une guerre servile!!!*” yang berarti ‘bunyikan alarm! Ini adalah perang budak’. Saat pertempuran dimulai, salah seorang prajurit berkata, “*Ah, ben dis donc,*

*ils ne sont guère serviles*”, yang berarti ‘ah, katakanlah, mereka tidak lagi patuh’.

Sesuai dengan penjelasan di atas bahwa yang menjadi data adalah kata *guerre servile* dan *guère serviles*. Kedua kata ini mempunyai bunyi yang sama yaitu [ger servil] untuk *guerre servile* dan [gèr servil] untuk *guère servile*. Walaupun memiliki bunyi yang sama namun kedua kata ini makna yang berbeda dan penulisan yang berbeda pula, *guerre servile* berarti ‘perang saudara/budak’ dan *guère servile* yang sebenarnya berbentuk *ne...guère servile* bermakna ‘tidak patuh’. Kata *ne...guère* sendiri adalah sebuah kata keterangan negatif yang bermakna ‘hampir tidak/sedikit tidak’. Karena memiliki bunyi yang sama maka, dapat dikatakan bahwa berdasarkan teori, data pada kasus ini termasuk dalam permainan kata jenis

### **homophonie**

#### **Paronymie**

« *tous les chemins mènent à rame... à rame... ça c’est un bon mot... à rame!* »

*Astérix legionnaire, p. 34*

Pada data ini, permainan kata terletak pada kata *rame* dari kalimat *tous les chemins mènent à rame... à rame... ça c’est un bon mot... à rame!*. Kalimat di atas sebenarnya merupakan kalimat yang sangat terkenal baik di negara Perancis maupun di negara Indonesia. Kalimat ini seharusnya berbunyi “*Tous les chemins mènent à Rome*” atau dalam bahasa Indonesia sering kita artikan “selalu ada jalan menuju Roma”. Namun kata *Rome* diubah oleh penulis menjadi *rame*. Dilihat dari segi transkrip fonetisnya yaitu *rame* [ram] dan *Rome* [rom] maka dapat disimpulkan bahwa *l’auteur* atau pengarang mengganti fonem vokal /o/ menjadi fonem vokal /a/.

Kata *rame* diambil sebagai pengganti karena memiliki bunyi yang hampir sama dengan kata *Rome*. Selain itu kata “*rame*” yang berarti mendayung ini ditegaskan melalui gambar di atas, di mana

diceritakan bahwa orang-orang di dalam gambar sedang mendayung sebuah kapal menuju ke suatu tempat. Hal ini membuat kita lebih jelas akan maksud dari kata tersebut.

Sesuai penjelasan di atas, data ini dapat dikategorikan ke dalam permainan kata jenis *paronymie*. Hal ini dapat kita lihat dari kata “rame” yang seharusnya adalah “Rome”.

### *Homonymie Parfaite*

Panel a : « *tu penses, moi je suis* »

Panel b : “*Cogito, ergo sum*”

*Astérix legionnaire, p.42*

Sesuai dengan data bahwa kata yang merupakan permainan kata adalah kata ‘*suis*’ pada kalimat *tu penses, moi je suis*. Kalimat ini sebenarnya merujuk pada kalimat “*cogito, ergo sum*” yang berada pada panel selanjutnya, kalimat ini merupakan sebuah kutipan dari salah satu filsuf Perancis terkenal yaitu Rène Descartes. *Cogito, ergo sum* dalam bahasa Perancis adalah “*Je pense, donc je suis*” yang bermakna ‘Saya berpikir, maka saya ada’, sedangkan pada kalimat *tu penses, moi je suis* bermakna ‘kamu berpikir, saya ikut’. Sesuai dengan penjelasan tersebut, maka dapat dilihat bahwa terdapat kemiripan kata pada kedua kalimat di atas yang merupakan permainan kata yaitu kata *suis* pada kalimat *tu pense, moi je suis* dan *je pense donc je suis*. Dapat juga dilihat pada kalimat bahwa kata *moi* digantikan dengan kata *donc*. Walaupun dilafalkan dengan cara yang sama yaitu [syi], namun kata ini memiliki arti yang berbeda karena sebenarnya merupakan konjugasi dari verba yang berbeda. Kata *suis* pada kalimat *tu pense, moi je suis* merupakan konjugasi orang pertama tunggal dari verba *suivre* yang berarti ‘mengikuti’. Sedangkan pada kalimat *je pense donc je suis*, kata ini merupakan konjugasi orang pertama tunggal dari verba *être* yang berarti ‘ada;berada’.

### *Parasynonimie*

« *Rome sweet Rome* »

*Astérix Le combat de chef, p.8*

Kalimat ini sebenarnya bermain pada sebuah ungkapan dalam bahasa Inggris yaitu *home sweet home*. Dalam data ini, kata *Rome* dipilih sebagai kata yang menggantikan *home* karena memiliki persamaan makna, di mana makna kata *Rome* disamakan dengan *home* yang bermakna ‘sebuah rumah atau tempat tinggal’.

### **Fungsi permainan kata dalam komik asterix**

Berdasarkan uraian di atas, permainan kata yang paling sering muncul dalam komik Asterix adalah permainan kata yang bermain dalam hal semantik. Permainan kata ini digunakan untuk memberi kesan humor dalam komik agar menjadi lebih lucu. Hal ini dijelaskan oleh Soedjatmiko (lewat Wijana, 2004 dalam Wahyudin Rustam, 2009) yang meneliti humor secara linguistik. Dikatakan secara linguistik bahwa humor dapat didekati dengan pendekatan semantik dan pragmatik. Menurut pendekatan semantik, masalah humor berpusat pada ambiguitas yang dilaksanakan dengan mempertentangkan makna pertama (M1) yang memiliki makna berbeda dengan makna kedua (M2). Hal ini juga disebutkan oleh Pradopo (lewat Wijana, 2004 dalam Wahyudin Rustam, 2009) yang menyatakan bahwa di dalam hubungan komik sebagai kode bahasa, ditemukan tiga cara pembentuk humor, yakni penyimpangan makna, penyimpangan bunyi, dan pembentukan makna baru. Penyimpangan makna tersebut dapat berupa pergeseran komponen makna, polisemi, dan homonimi.

Sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Pradopo mengenai hubungan komik sebagai kode bahasa, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi

permainan kata dalam komik Asterix adalah sebagai penambah unsur humor yang ditujukan untuk menarik para pembaca. Hal ini dapat dibuktikan dari analisis data-data di atas yang bukan hanya terdapat permainan semantis yaitu polisemi dan homonimi, namun juga terdapat penyimpangan bunyi.

### Kesimpulan

Jenis-jenis permainan kata yang terdapat dalam komik Asterix terdiri dari beberapa jenis, yaitu berdasarkan bunyi atau secara fonologis dan berdasarkan makna atau secara semantis. Dalam hal ini, permainan semantik yang terdapat dalam komik asterix adalah *polysémie*, *homonymie (homophonie)*, *homonymie parfaite*, *paronymie* dan *parasyonymie*. Selain itu, fungsi permainan kata dalam komik Asterix adalah untuk menambah unsur humor agar dapat membuat seseorang merasa terhibur.

### DAFTAR PUSTAKA

- Béchade, Hervé-D. 1992. *Phonétique et Morphologie du français modern et contemporain*. Paris: Presses Universitaire de France
- Dommelen, Greet Van (2006-2007) *thesis :Les Jeux de Mots en Classe de Français Langue étrangère : de la théorie à la pratique*
- McCloud, Scott. 2002. *Understanding Comics : The Invisible Art* (Alih Bahasa : S. Kinanti). Jakarta : PT. Gramedia
- Muslich, Masnur. 2011. *Fonologi Bahasa Indonesia (Tinjauan Deskriptif Sistem Bunyi Bahasa Indonesia)*. Jakarta : Bumi Aksara
- Ollivier, Jacqueline. 1978. *Grammaire Française*. United States of America : Harcourt Brace Jovanovich, Inc
- Riegel, Martinet *al.*. 2011. *Grammaire Méthodique du Français*. Presses Universitaire de France
- Rustam, Wahyudin (2009) skripsi : Struktur Humor dalam Film RRRrrrrr!!! (suatu analisis framing)
- Verhaar, J.M.W. 1996. *Asas-Asas Linguistik Umum*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

### Artikel dalam situs internet:

- Baskoro, B.R. Suryo. 2003. Koreksi Fonetis Dalam Pembelajaran Bahasa Perancis. Volume 15. Nomor 2. Universitas Gadjah Mada. Fakultas Ilmu Budaya from <http://journal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/issue/view/795>, diunduh pada 10 Juni 2014, pukul 20.19 WITA
- Rahmanadji, Didiek. 2007. Sejarah, Teori dan Fungsi Humor. Volume 35. Nomor 2. Universitas Negeri Malang. Fakultas Sastra from <http://sastra.um.ac.id/wp-content/uploads/2009/10/Sejarah-Teori-Jenis-dan-Fungsi-Humor.pdf>, diunduh pada 1 Juli 2014, pukul 12.45 WITA