

PERMAINAN BAHASA WITTGENSTEIN: KAJIAN LEKSIKAL BAHASA MELAYU DAN INDONESIA

ERY ESWARY
Universitas Hasanuddin
eiswary@yahoo.com

RAHIM AMAN
Universiti Kebangsaan Malaysia
tuntas@ukm.edu.my

ABSTRAK

Makalah ini memanfaatkan permainan bahasa Wittgenstein bagi melihat aspek leksikal bahasa Melayu dan Indonesia yang berfokus pada penggunaan bahasa dalam menempatkan realiti. Ekspresi leksikal bahasa Melayu dan Indonesia mempunyai kecenderungan yang berbeza. Ia bergantung pada keunikan bahasa dan latar belakang budaya masyarakatnya, sehingga dapat ditunjukkan bagaimana mereka memandang dunia dengan cara yang berbeza. Sumber data penelitian ini diperoleh daripada penggunaan bahasa seharian, dalam kamus bahasa Melayu dan Indonesia. Hasil analisis memperlihatkan bahawa bahasa Melayu mempunyai kecenderungan mentransformasikan realiti dengan menggunakan analogi dan metafora. Petunjuk ini dapat dilihat dalam penggunaan kata *dewan orang ramai* dalam bahasa Melayu (BM) = *aula* dalam bahasa Indonesia (BI), *beratur* (BM) = *antri* (BI), *kecemasan* (BM) = *darurat* (BI), *pemandu* (BM) = *sopir* (BI), *pertubuhan* (BM) = *asosiasi/persatuan* (BI). Leksikal yang menggunakan metafora merujuk anggota tubuh badan *kaki tangan* (BM) = *pegawai* (BI). Penggunaan frasa yang menganalogi realiti dalam kata *nasi himpit* (BM) = *lontong* (BI), *temu bual* (BM) = *tanya jawab* (BI), *temu duga* (BM) = *wawancara* (BI). Bahasa Melayu pada umumnya menggunakan analogi yang berbentuk kata tunggal atau kata majmuk dan metafora untuk merepresentasikan dan mentransformasikan realiti yang sebenar; sedangkan bahasa Indonesia lebih menitikberatkan leksikal dengan penyesuaian berdasarkan bahasa sumber. Pemilihan leksikal dalam sesebuah masyarakat juga dilatarbelakangi budaya masyarakat berkenaan iaitu bagaimana masyarakat tersebut memandang dunia.

Kata kunci: permainan bahasa; Wittgenstein; leksikal; analogi; metafora

WITTGENSTEIN'S LANGUAGE GAME: A STUDY OF MALAY AND INDONESIAN LEXICAL

ABSTRACT

This article employs Wittgenstein's language game to scrutinize lexical use in the Malay and Indonesia languages, notably in positioning reality. The lexical expressions of both languages demonstrate different partialities. These partialities, the result of the uniqueness of the respective languages as well as their cultural backgrounds, make it possible to demonstrate the different worldviews of both societies. The data for this article are made up of everyday language as well as inputs from Malay and Indonesian dictionaries. Analysis shows that the Malay language is apt to use analogies and metaphors to transform and represent reality as seen in the use of *dewan orang ramai* in Malay (M) and *aula* in Indonesia (I) for "community hall", *beratur* (M) and *antri* (I) for "to line up", *kecemasan* (M) and *darurat* (I)

for “emergency”, *pemandu* (M) and *supir* (I) for “driver”, and *pertubuhan* (M) and *asosiasi/persatuan* (I) for “association”. Lexical that favours metaphors refers to the physical body such as *kaki tangan* (M) and *pegawai* (I) for “staff”. The use of phrase to analogise reality can be seen in *nasi himpit* (M) and *lontong* (I) for a local cuisine, *temu bual* (M) and *tanya jawab* (I) for “interview”, and *temu duga* (M) and *wawancara* (I) for “interview” (especially for jobs). Generally speaking, the Malay language uses analogies in the form of single or compound words to transform or represent actual reality, while the Indonesian language tends to focus on lexical that is adapted to the source language. The choice of lexical is dependent on the culture of a society particularly the way it views the world.

Keywords: language games; Wittgenstein; lexical; analogy; metaphor

PENGENALAN

“Makna sebuah kata adalah penggunaannya dalam kalimat (ayat); makna sebuah kalimat adalah penggunaannya dalam bahasa; makna bahasa adalah penggunaannya dalam berbagai konteks kehidupan.” Ungkapan tersebut merupakan petikan daripada pernyataan Wittgenstein tentang teori permainan bahasa, yang menyatakan bahawa penggunaan bahasa dalam komunikasi dan interaksi seharian haruslah mengambil kira akan konteksnya. Setiap bahasa juga mempunyai aturan permainan tersendiri untuk menggunakannya sehingga tidak ada aturan dan norma yang bersifat universal untuk sebuah bahasa yang ideal.

Teori permainan bahasa pertama kali dicetuskan oleh Wittgenstein sebagai penyempurnaan daripada teori beliau yang sebelumnya, iaitu teori gambar (*picture theory*). Riko (2011) menyatakan bahawa bahasa merupakan penggambaran kewujudan suatu peristiwa yang secara logik merupakan gambaran dunia empirik. Permainan bahasa bukan hanya diperuntukkan untuk kepentingan diksi dalam menghasilkan karya sastera, tetapi juga untuk kepentingan penggunaan bahasa sehari-hari demi memastikan maksud penutur kelihatan lebih santun dan beretika dalam pengungkapannya (misalnya penggunaan metafora dan analogi). Metafora digunakan untuk merujuk kepada gejala penggantian kata yang harfiah atau kata lain yang figuratif dan yang menjadi dasar penggantian adalah prinsip kemiripan atau analogi (Kris, 1999:73).

Bahasa bukan hanya dilihat berdasarkan strukturnya. Bahasa adalah cerminan nilai-nilai masyarakatnya yang terpantul pada pelbagai tata permainan bahasa yang mereka gunakan. Maknanya, struktur gramatika atau sintaksis – hal yang selama ini mungkin kita “berhalakan” – hanyalah salah satu bentuk tata permainan bahasa daripada pelbagai tata permainan bahasa dalam kehidupan ini. Dengan demikian, (pada) hemat saya, memahami pemikiran Wittgenstein akan menjadikan diri kita sebagai insan akademik yang berwawasan luas perihal bahasa (Riko, 2011: hal..xiv).

Jika kita menghubungkan pernyataan Riko tersebut, maka dapat dikatakan bahawa penggunaan bahasa dalam interaksi sehari-hari diekspresikan melalui pilihan leksikal tertentu yang sesuai dengan maksud atau makna yang ingin disampaikan. Setiap bahasa juga mempunyai cara tersendiri untuk merepresentasikan objek atau maksud tertentu, yang mana hal ini terpancar melalui rangkaian kata yang menjadi ayat dalam berbagai konteks kehidupan. Setiap konteks penggunaan bahasa, masing-masing memiliki peraturan tersendiri oleh kerana aturan penggunaannya menentukan dan menyingkapkan makna bahasa. Demikian juga halnya dengan bahasa Indonesia walaupun bersumber daripada bahasa Melayu, tetapi bahasa ini mempunyai aturan dan norma yang tersendiri, termasuklah pilihan leksikal yang berbeza untuk merujuk pada objek atau konsep tertentu berdasarkan aturan atau norma kebahasaannya. Perbezaan leksikal antara bahasa Melayu dan bahasa Indonesia walaupun tidaklah sepenuhnya, atau hanya sebahagian kecil sahaja, namun hal tersebut

menimbulkan keunikan tersendiri apabila dianalisis secara linguistik berdasarkan perspektif permainan bahasa. Perbezaan strategi permainan bahasa ini adalah menarik untuk dianalisis, oleh kerana ia dapat mencerminkan hubungan antara bahasa dan budaya masyarakatnya (cara masyarakat memandang dunia realiti).

Fenomena penggunaan bahasa yang dinamik juga merupakan fenomena globalisasi, kerana perilaku manusia dalam berinteraksi, menggunakan bahasa berupa leksikal yang semakin berkembang dalam mengkomunikasikan idea-idea dan gagasannya. Realiti ini sebagai indikasi bahawa bahasa menambah realiti budaya. Globalisasi adalah gejala budaya yang turut mempengaruhi perilaku manusia, termasuk perilaku berbahasa (Benny, 2008:102).

Pernyataan di atas, tentang fenomena globalisasi yang merupakan fenomena budaya termasuk bahasa, juga sejajar dengan pendapat Koo (2010:53) yang memandang hal tersebut dari perspektif fenomena multikultural bahawa sumber-sumber multikultural termasuk falsafah, linguistik, dan sumber-sumber semiotik yang dimiliki oleh manusia merupakan sumber distingtif yang *overlapping* dengan kelompok-kelompok sosial, etnik, usia, spiritual dan agama, untuk mencipta pengetahuan baru dan cara baru untuk berinteraksi dan bertindak. Fenomena inilah yang dapat dilihat dalam penggunaan leksikal dalam bahasa Indonesia dan bahasa Melayu.

Dalam pada itu, bahasa Melayu Kuno dan bahasa-bahasa Austronesia memperlihatkan kemiripan dalam berbagai aspek bahasa termasuklah pilihan leksikal. Dari satu segi, bahasa Melayu merupakan bahasa yang digunakan dalam menjalankan tugas sehari-hari yang mana peranan dan fungsi bahasa Melayu menjadi lingua franca sejak dahulu, misalnya dalam aktiviti perdagangan (Collins, 2005:32).

Berdasarkan falsafah permainan bahasa yang digunakan dalam interaksi dan komunikasi sehari-hari, dapat dijelaskan bahawa secara ontologinya, permainan bahasa tertumpu pada hakikat kehidupan manusia dalam hubungannya dengan dirinya sendiri, masyarakat, alam, dan terhadap Tuhan. Dari aspek epistemologi pula terlihat bahawa setiap penggunaan bahasa dalam kehidupan manusia itu memiliki peraturan yang tersendiri, manakala secara aksiologi pula terlihat bahawa penggunaan bahasa sebagai sarana berkomunikasi untuk mengekspresikan makna, serta pemahaman nilai-nilai sosial budaya yang diperlukan untuk memahami ungkapan bahasa yang tertentu (Kris, 1999).

Cara berpikir dan bertindak sesebuah masyarakat dapat dikenali menerusi bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi, kerana melalui bahasa kita dapat memperoleh bukti bagaimana sebenarnya sistem konsep yang dimiliki bahasa yang berkaitan. Sistem konsep itulah yang menuntun penuturnya dalam berfikir dan berbahasa serta merumuskan realiti kehidupan yang dapat berwujud simbol-simbol dan kategori gramatikal yang berbeza (Alwy Rahman, 1995:1).

Penggunaan bahasa Melayu dan bahasa Indonesia yang dilihat melalui pilihan leksikal dalam berinteraksi dan berkomunikasi, kadang-kadang dapat menimbulkan kesalahfahaman dan juga kesan “kelucuan” oleh sebab suatu konsep dan objek yang sama dimanifestasikan dengan penggunaan leksikal yang berbeza. Hal ini merupakan fakta bahawa bahasa berkait rapat dengan aktiviti dinamik kreatif permainan bahasa yang seterusnya mencerminkan suasana sosial budaya masyarakat yang berkaitan.

Sehubungan dengan itu, terdapat dua permasalahan atau persoalan yang dibahaskan dalam makalah ini. Persoalan pertama, pada tahap kebahasaan apakah bahasa Melayu dan bahasa Indonesia memperlihatkan perbezaan penggunaan bahasa dalam menempatkan realiti? Kedua, bagaimanakah strategi penggunaan bahasa Melayu dan bahasa Indonesia mengatur atau menyusun realiti berdasarkan perspektif permainan bahasa Wittgenstein? Sejajar dengan persoalan yang dikemukakan, makalah ini bertujuan untuk (i) mendeskripsikan tahap kebahasaan yang mengindikasikan perbezaan penggunaan bahasa Melayu dan bahasa Indonesia dalam menyusun realiti dan (ii), menganalisis strategi bahasa Melayu dan bahasa

Indonesia dalam menyusun realiti berdasarkan perspektif permainan bahasa Wittgenstein. Sumber data dalam penelitian ini adalah hasil penyemakan penggunaan bahasa Melayu dalam interaksi sehari-hari dan Kamus Dewan (Noresah, 2007) serta Kamus Umum Bahasa Indonesia (Lukman, 1991). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik semak, teknik observasi, dan teknik triangulasi data untuk memperoleh aspek kesahan data yang lebih tepat.

TEORI PERMAINAN BAHASA WITTGENSTEIN

Teori permainan bahasa oleh Wittgenstein (Riko, 2011) menekankan konsep bahawa permainan bahasa tidak dapat dilepaskan daripada penggunaan bahasa sehari-hari yang sifatnya sederhana. Permainan bahasa merupakan proses alamiah penggunaan bahasa natural; dan setiap ragam bahasa memiliki aturan permainan bahasa tertentu kerana bahasa adalah perwujudan dari permainan bahasa (Binar, 2009:1).

Pandangan Wittgenstein tentang logika bahasa (Kaelan, 2004) merujuk pada dua konsep yang dikenali sebagai Wittgenstein I dan Wittgenstein II (*language game*). Teori Wittgenstein I yang dinamakan juga sebagai teori gambar menyatakan bahawa hakikat bahasa merupakan gambaran logik dunia empirik yang menggambarkan suatu peristiwa; hakikat dunia digambarkan melalui hakikat bahasa. Prinsip teori gambar ini menyatakan bahawa untuk mengatasi kekaburan makna dalam ungkapan adalah dengan menggunakan proposisi yang merupakan gambaran realiti dan struktur proposisi hendaklah sesuai dengan struktur yang terdapat dalam realiti (contohnya, sebuah kota dengan gambaran peta kota).

Dari satu segi, untuk menggambarkan sesuatu yang abstrak yang tidak dapat dijelaskan atau digambarkan secara langsung dengan menggunakan bahasa, maka Wittgenstein menggunakan strategi metafora dan analogi. Alasan inilah yang pada akhirnya melahirkan Wittgenstein II yang dinamakan sebagai permainan bahasa, yang menjelaskan bahawa penggunaan bahasa yang digunakan oleh manusia dalam interaksi dan komunikasi sehari-hari memiliki aturannya yang tersendiri. Analisis bahasa dalam penggunaannya dalam konteks-konteks tertentulah yang dapat meningkatkan pemahaman kita dan membuat sebuah tanda yang lebih hidup dan bermakna. Dengan kata lain, makna kata dapat difahami secara mendalam berdasarkan kerangka acuan permainan bahasa dalam sesuatu bahasa yang digunakan.

Pada umumnya disepakati bahawa metafora dan analogi (persamaan) adalah ibarat strategi imaginasi yang bersifat puitik dan merupakan ungkapan yang penuh dengan kiasan. Metafora dan analogi bersatu atau berintegrasi dalam kehidupan kita sehari-hari, bukan sahaja dalam bahasa, tetapi juga dalam fikiran dan perbuatan (tindakan) kita. Metafora adalah pemakaian kata atau ungkapan lain untuk objek atau konsep lain berdasarkan kias atau persamaan (Harimurti Kridalaksana, 1984:123). Analogi pula adalah proses atau hasil pembentukan unsur bahasa kerana pengaruh pola lain dalam bahasa (Harimurti Kridalaksana, 1984:13). Bahagian seterusnya akan membincangkan penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Melayu dari perspektif permainan bahasa.

PENGGUNAAN BAHASA INDONESIA DAN BAHASA MELAYU DARI PERSPEKTIF PERMAINAN BAHASA

Setiap bahasa mempunyai strategi tersendiri dalam penggunaan bahasa termasuklah cara untuk mentransformasikan realiti, dan keragaman penggunaan bahasa itulah yang merupakan bukti manifestasinya. Berdasarkan realiti penggunaan, bahasa Melayu didapati mentransformasikan realiti dengan menggunakan analogi, sedangkan bahasa Indonesia pula mentransformasikan realiti yang kelihatan tidak jelas menggambarkan realiti yang

sebenarnya. Hal ini kerana bahasa Indonesia menggunakan pilihan leksikal berdasarkan bahasa sumber hasil serapan kata. Perkara ini jelas terlihat melalui ekspresi leksikal yang digunakan untuk menyatakan sesuatu maksud atau objek. Data linguistik yang mendeskripsikan hubungan antara posisi realiti dengan penggunaan leksikal tersebut dapat dilihat dalam jadual yang berikut.

JADUAL 1. Hubungan Posisi Realiti dan Penggunaan Leksikal antara Bahasa Indonesia dengan Bahasa Melayu

Bahasa Indonesia	Bahasa Melayu
1. antri	beratur
2. darurat	kecemasan
3. sopir	pemandu
4. motivasi	perangsang
5. ujian	peperiksaan
6. asosiasi/persatuan	pertubuhan
7. diaduk	dikacau
8. bersaudara	adik-beradik
9. tinggal	duduk
10. keluarga	kelamin

Kata (1) *antri/antri* yang diambil daripada bahasa Jawa bermakna ‘berdiri, berderet-deret memanjang menunggu untuk mendapat giliran (untuk membayar, membeli tiket)’. Padanannya dalam bahasa Melayu adalah kata *beratur* ‘berdiri dalam barisan dalam susunan yang baik’. Kata “antri/antri” dalam bahasa Indonesia sama sekali tidak memberikan gambaran tentang apa yang dimaksudkan oleh perkataan tersebut, tetapi kata “beratur” dalam bahasa Melayu substansi makna leksikalnya telah menggambarkan realiti sebenarnya, iaitu pada masa menunggu giliran bagi orang dalam keadaan berdiri secara teratur.

Kata dalam bahasa Indonesia (2) *darurat* bermaksud ‘keadaan sukar (yang tidak terduga) yang memerlukan penyelesaian dengan segera; keadaan sementara’. Makna leksikal ini lebih mengindikasikan suasana kesukaran dan bersifat sementara. Sebaliknya dalam bahasa Melayu kata *kecemasan* ‘perasaan ketakutan, kegelisahan, keadaan bahaya’, makna leksikalnya lebih mengindikasikan tentang hal perasaan yang dialami atau dirasakan. Kata dalam bahasa Indonesia juga, misalnya, “pintu darurat” (*emergency door*) merujuk pada pintu sementara yang digunakan dalam keadaan sukar atau bahaya, sebaliknya dalam bahasa Melayu hal tersebut dinyatakan dengan kata atau frasa “pintu kecemasan”. Penggunaan perkataan ini biasanya ditemui dalam rangkaian kata seperti *pintu darurat* dalam bahasa Indonesia dan *pintu kecemasan* dalam bahasa Melayu; *gawat darurat* dalam bahasa Indonesia dan *pusat kecemasan* dalam bahasa Melayu.

Kata dalam bahasa Indonesia (3) *sopir* ‘pengemudi mobil’, sedangkan bahasa Melayu menyatakannya dengan kata *pemandu* iaitu ‘orang yang menunjukkan jalan’. Jika dilihat dari segi fungsi sopir atau pemandu, maka perkataan yang paling menggambarkan fungsi sebenarnya ialah perkataan dalam bahasa Melayu, bahawa “pemandu” berfungsi sebagai penunjuk arah atau jalan bagi penumpang.

Dalam bahasa Indonesia, kata (4) *motivasi* merujuk pada ‘dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu; usaha yang menyebabkan seseorang tergerak atau terdorong melakukan sesuatu kerana ingin mencapai tujuan atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya’. Misalnya penggunaannya dalam bahasa Indonesia, dalam ayat “Beasiswa diberikan kepada siswa berprestasi agar tetap mempunyai motivasi tinggi untuk belajar”. Walau bagaimanapun, bahasa Melayu menggunakan leksikal *perangsang* iaitu ‘sesuatu yang digunakan untuk menimbulkan rangsangan (perasaan marah, gembira, dan lain-lain)’. Makna kata “perangsang” mempunyai makna yang berbeza antara bahasa Indonesia dan bahasa Melayu.

Dalam bahasa Melayu kata *perangsang* berasosiasi dengan hal positif, tetapi dalam bahasa Indonesia makna kata *perangsang* mempunyai asosiasi negatif, oleh kerana perkataan ini penggunaannya muncul dalam konteks rangsangan (hasrat) seksual. Misalnya dalam kata nama “obat perangsang”, yang bermakna ubat yang digunakan untuk menimbulkan hasrat atau keinginan seksual yang tinggi.

Kata (5), *ujian* dalam bahasa Indonesia bermakna ‘hasil menguji, sesuatu yang dipakai untuk menguji mutu sesuatu (kepandaian, kemampuan, hasil belajar ; peperiksaan ‘ujian untuk menentukan kepandaian atau kebolehan seseorang’. Kata “ujian” juga mengandungi erti “sedang menjalani ujian untuk mengukur kemampuan hasil belajar”. Sebaliknya kata “peperiksaan” dalam bahasa Melayu bermaksud “sesuatu yang diperiksa”.

Kata (6) dalam bahasa Indonesia, iaitu *persatuan/asosiasi* bermakna ‘gabungan, ikatan, kumpulan beberapa bagian yang sudah bersatu; persatuan antara rakan usaha’. Sedangkan dalam bahasa Melayu kata *pertubuhan* digunakan untuk merujuk pada ‘badan yang ditubuhkan untuk menjalankan sesuatu, lembaga, organisasi, persatuan’. Bahasa Melayu mempunyai persepsi bahawa sebuah lembaga/institusi ibarat sebuah badan (tubuh) yang utuh, dan orang-orang yang menjalankannya pula disebut “kaki tangan” sebagai merujuk kepada pihak pekerjanya.

Bagi kata (7) *aduk* ‘mencampur’ dalam bahasa Indonesia, dalam bahasa Melayu disebut sebagai “kacau” (mengacau) ‘menjadikan sesuatu bercampur betul’. Leksikal ini biasanya digunakan dalam konteks membuat minuman seperti teh atau kopi. Kata (8) *bersaudara* dalam bahasa Indonesia ‘orang yang seayah seibu, bertalian keluarga; sedangkan dalam bahasa Melayu disebut sebagai adik beradik ‘beberapa orang mempunyai hubungan kekeluargaan kerana seayah-seibu; sebagai saudara’. Kedua-dua bahasa ini mempunyai pilihan leksikal yang berbeza untuk merujuk kepada konsep yang sama (orang yang seibu dan sebapa). Bagi bahasa Indonesia, pilihan leksikalnya lebih mendeskripsikan hubungan kekerabatan yang setara, sedangkan dalam bahasa Melayu ia lebih menggambarkan realiti seseorang yang beradik atau mempunyai adik.

Pilihan leksikal untuk bertanya kepada seseorang yang tinggal di sebuah wilayah/kota (penduduk), bahasa Indonesia menggunakan leksikal (9) *tinggal* ‘masih tetap di tempatnya’, lalu untuk bertanya kepada seseorang di mana dia tinggal (alamat) dalam bahasa Indonesia, akan diajukan pertanyaan, “Saudara tinggal di mana?”. Bahasa Melayu pula menggunakan leksikal *duduk* ‘terus berada di suatu tempat’ untuk menyatakan tempat tinggal sementara dan untuk menanyakan alamat kepada seseorang, akan digunakan ayat, “Saudara duduk di mana?”. Hal ini sangat berbeza dengan nilai semantik *duduk* yang terdapat dalam bahasa Indonesia, memandangkan kata “duduk” dalam bahasa Indonesia membawa makna ‘meletakkan tubuh atau badan di kerusi atau lantai dengan bertumpu pada pantat/punggung’.

Untuk merujuk kepada sebuah rumah tangga yang terdiri daripada suami, isteri dan anak, bahasa Indonesia menggunakan leksikal (10) *keluarga*, sedangkan bahasa Melayu menggunakan leksikal *kelamin*. Kata “kelamin” dalam bahasa Indonesia berarti ‘sifat jasmani atau rohani yang membezakan dua makhluk sebagai laki-laki atau wanita/perempuan dan betina atau jantan’. Pilihan leksikal dalam bahasa Indonesia ini lebih berorientasi kepada ciri pembeza (alat kelamin) antara lelaki dan wanita. Sedangkan dalam bahasa Melayu, kata “kelamin” lebih berorientasi kepada hasil reproduksi dari alat vital lelaki dan perempuan. Hal ini dapat dilihat dalam kata *sekeluarga* dalam bahasa Indonesia dan kata *sekelamin* dalam bahasa Melayu, misalnya dalam ayat, “Desa itu didiami oleh sekelamin orang Bugis”. Bagi perkataan *berkeluarga* dalam bahasa Indonesia pula, bahasa Melayu menggunakan perkataan *berkelamin*, seperti dalam contoh ayat, “Dia sudah bosan membujang dan ingin pula hidup berkelamin”.

Selain pada tahap leksikal, realiti penggunaan bahasa Melayu yang kelihatan berbeza dengan penggunaan bahasa Indonesia berlaku pada tahap kata dan frasa, seperti dalam yang berikut.

JADUAL 2. Realiti Penggunaan bahasa Melayu dengan bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia	Bahasa Melayu
11. aula	dewan orang ramai
12. pegawai	kakitangan
13. wawancara	temu bual
14. tanya jawab	temu duga
15. belanja	membeli-belah
16. lontong	nasi himpit
17. telefon genggam	telefon bimbit

Kata (11) *aula* dalam bahasa Indonesia ‘ruangan besar untuk berapat/upacara’, yang substansi leksikalnya lebih berorientasi kepada kuantiti ruangan dan kegunaan ruangan. Padanan kata tersebut dalam bahasa Melayu ialah *dewan orang ramai*, yang substansinya lebih berorientasi kepada realiti dan suasana tempat tersebut, yang dijadikan tempat berkumpulnya banyak orang; sehingga di tempat itulah ramai orang berkumpul.

Kata (12) *pegawai* dalam bahasa Indonesia, ‘orang yang membantu dalam suatu bidang pekerjaan’ (Lukman, 1991:741). Dalam bahasa Melayu digunakan leksikal *kaki tangan* ‘pekerja, pembantu yang turut melaksanakan atau mengurus kerja’. Dalam hal ini, pilihan leksikal bahasa Melayu lebih cenderung melihat staf itu sebagai orang yang bekerja untuk kepentingan regulasi sebuah institusi/lembaga sehingga digunakan metafora ibarat fungsi kaki dan tangan manusia yang bekerja untuk kepentingan tubuh dan keperluan seorang manusia.

Kata (13) *wawancara* dalam bahTimbalan Dekan (Akademik dan Pelajar)asa Indonesia, merujuk pada ‘tanya atau soal jawab antara seseorang yang diperlukan untuk diminta memberi keterangan tentang suatu hal; Dalam bahasa Melayu, *temu bual* atau temu ramah, bermaksud wawancara (wawancara wartawan kepada seorang Perdana Menteri)’ (Noresah, 2007:1648). Misalnya dalam ayat, “Wartawan-wartawan sedang menemu bual Perdana Menteri”.

Kata (14) *tanya jawab* dalam bahasa Indonesia lazimnya digunakan dalam konteks pengajaran antara guru dan murid di dalam kelas, atau antara pesakit dan doktor’. Dalam bahasa Melayu digunakan leksikal *temu duga* “tanya jawab antara majikan dan pencari kerja”.

Kata (15) *belanja* ‘uang yang dikeluarkan untuk keperluan sehari-hari’ digunakan dalam bahasa Indonesia; sedangkan dalam bahasa Melayu untuk makna kata yang merujuk kepada konsep yang sama, digunakan leksikal *membeli belah* (membeli sesuatu untuk keperluan). Daripada contoh ini, kelihatan bahawa acuan leksikal bahasa Melayu lebih menggambarkan realiti membeli untuk suatu keperluan, sedangkan kata *belanja* sama sekali tidak menggambarkan adanya proses membeli sesuatu.

Kata (16) *lontong* dalam bahasa Indonesia, ‘makanan yang dibuat dari beras dibungkus dengan daun pisang atau plastik, kemudian direbus sampai matang/masak; sedangkan bahasa Melayu menyebutnya sebagai *nasi himpit*, iaitu ‘nasi yang dimasak dengan cara berhimpitan atau berdesakan’. Pilihan kata “lontong” dalam bahasa Indonesia sama sekali tidak mendeskripsikan realiti dari segi jenis makanan yang dimaksudkan, sedangkan pilihan leksikal bahasa Melayu menggunakan analogi daripada suasana dan proses pembuatan makanan tersebut yang disusun dan direbus dalam panci atau kuili secara berhimpitan.

Seterusnya pilihan leksikal untuk kata “*handphone/mobile phone*”, bahasa Indonesia menggunakan kata *telepon genggam*, sedangkan bahasa Melayu menggunakan leksikal *telefon bimbit*. Kata “genggam” dalam bahasa Indonesia lebih mengindikasikan telepon yang dipegang dengan erat oleh tangan, sedangkan bahasa Melayu menggunakan kata “bimbit atau bimbing” yang lebih mengindikasikan kepada realiti sekadar memegang sahaja ibarat memegang dan membimbing tangan seseorang.

Berdasarkan beberapa contoh data yang telah dibincangkan tadi, jelaslah bahawa bahasa Melayu dan bahasa Indonesia, kedua-duanya mempunyai peraturan permainan bahasa yang tersendiri dalam menunjukkan sesuatu realiti. Pilihan leksikal dalam bahasa Melayu menunjukkan kecenderungan penggunaan analogi, sehingga leksikalnya kelihatan menggambarkan realiti yang dimaksudkan. Sebaliknya bagi bahasa Indonesia pula, bahasa ini menggunakan leksikal yang tidak menggambarkan suasana dan situasi seperti yang dimaksudkan atau yang diwakili oleh sesuatu perkataan tersebut. Dengan kata lain, bahasa Indonesia lebih cenderung menggunakan pilihan leksikal yang sesuai dengan leksikal daripada bahasa sumber yang diserapnya. Walau bagaimanapun acuan konsep dan objek yang sama menggunakan pilihan leksikal yang berbeza adalah bergantung pada bagaimana masyarakat penuturnya memandang realiti atau fakta yang ada.

KESIMPULAN

Bahasa Melayu mempunyai kecenderungan mentransformasikan realiti dengan menggunakan analogi dan metafora. Hal ini dapat dilihat menerusi penggunaan kata misalnya: *dewan orang ramai* dalam bahasa Melayu (BM) = *aula* dalam bahasa Indonesia (BI), *beratur* (BM) = *antri* (BI), *kecemasan* (BM) = *darurat* (BI), pemandu (BM) = *sopir* (BI), *pertubuhan* (BM) = *asosiasi/persatuan* (BI). Leksikal yang mengindikasikan penggunaan metafora dengan menggunakan anggota tubuh contohnya: *kaki tangan* (BM) = *pegawai* (BI). Bagi frasa yang menganalogi realiti terlihat dalam penggunaan kata: *nasi himpit* (BM) = *lontong* (BI), *temu bual* (BM) = *tanya jawab* (BI), *temu duga* (BM) = *wawancara* (BI).

Bahasa Melayu pada umumnya menggunakan analogi yang berbentuk kata tunggal atau frasa (kelompok kata) dan metafora untuk merepresentasikan dan mentransformasikan realitas yang sebenarnya. Sebaliknya bahasa Indonesia pula lebih menyediakan leksikal dengan penyesuaian berdasarkan bahasa sumber. Fakta leksikal bahasa Melayu dan bahasa Indonesia menerusi beberapa penggunaan leksikal berdasarkan permainan bahasa yang dipraktikkan dalam masing-masing masyarakatnya, menunjukkan kekayaan dan pluraliti permainan bahasa. Permainan bahasa Melayu pada umumnya menggunakan leksikal dengan analogi untuk merepresentasikan realiti yang sesungguhnya. Selain itu, bahasa Melayu juga menggunakan metafora untuk menggambarkan realiti untuk merepresentasikan substansi makna sesuatu perkataan yang tidak dapat dijelaskan secara konkrit. Bahasa Indonesia pula lebih cenderung lebih menunjukkan dan mengambil leksikal dengan penyesuaian, berdasarkan unsur serapan daripada bahasa sumber untuk merujuk kepada sesuatu konsep atau objek yang dimaksudkan. Dengan kata lain, etalase leksikal bahasa Melayu dan bahasa Indonesia mempunyai kecenderungan yang berbeza, sehingga dapat menunjukkan bagaimana masyarakat kedua-dua bahasa memandang dunia dengan cara yang berbeza-beza.

Makna suatu perkataan bergantung pada konteks penggunaannya sehingga menggambarkan bahawa setiap leksikal dalam bahasa sentiasa bersifat dinamik. Hakikat kehidupan manusia dalam hubungannya dengan berbagai dimensi kehidupan, baik dengan sesama manusia, masyarakat, mahupun lingkungannya dapat diwakili dan dikesan melalui bahasa. Setiap bahasa mempunyai aturan permainan bahasa yang dapat difahami dan digunakan dengan tepat dan cermat oleh penuturnya meskipun aturan permainannya tidak

normatif. Dari satu segi, pemahaman terhadap hakikat nilai-nilai sosial budaya suatu masyarakat akan meningkatkan pemahaman kita terhadap pemaknaan leksikal bahasanya.

RUJUKAN

- Alwy Rahman (Penterj.). 1995. *Berpikir, bertindak, dan berujar melalui metafora*. Makassar: Fakultas Sastra Universitas Hasanuddin.
- Benny H. Hoed. 2008. *Semiotika dan dinamika sosial budaya*. Jakarta: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia.
- Binar Agni. 2009. *Sastra Indonesia lengkap*. Jakarta: Hi-Fest Publishing.
- Collins, James T. 2005. *Bahasa Melayu bahasa dunia, sejarah singkat*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, Edisi Pertama.
- Harimurti Kridalaksana. 1984. *Kamus linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Kaelan. 2004. Filsafat analitis menurut Ludwig Wittgenstein: Relevansinya bagi pengembangan pragmatik. *Jurnal Humaniora XVI*, 2, 134-146.
- Koo. L. Yew. 2008. *Language, culture and literacy: Meaning-making in global context*. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Kris Budiman. 1999. *Kosa semiotika*. Yogyakarta: LkiS.
- Lukman Ali. 1991. *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, Edisi Kedua.
- Noresah Baharom. 2007 *Kamus Dewan Bahasa*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka, Edisi Keempat.
- Riko, S.S. 2011. *Permainan bahasa Ludwig Wittgenstein: Suatu pengenalan melalui kontekstualisasi dan manfaatnya bagi studi pemertahanan bahasa*. Jakarta: Bidik Proneks Publishing.

Biodata Penulis:

Ery Eswary

Penulis merupakan Pensyarah dalam bidang linguistik di Fakultas Sastra, Universitas Hasanuddin, Makassar Indonesia.

Rahim Aman

Penulis merupakan Profesor Madya di Pusat Pengajian Bahasa, Kesusasteraan dan Kebudayaan Melayu, Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan, Universiti Kebangsaan Malaysia. Bidang kepakaran beliau ialah linguistik sejarah dan dialektologi.