



LAPORAN PENELITIAN

**BUDAYA "MEMPERDAYA BAHASA": UPAYA PENDESKRIPSIAN  
PENGUNAAN BAHASA INDONESIA DI MEDIA CETAK  
TAHUN 1990-1995**

Oleh:

Drs. Ary Setyadi, M.S.  
Drs. Redyanto Noor, M.Hum.  
Drs. Suharyo

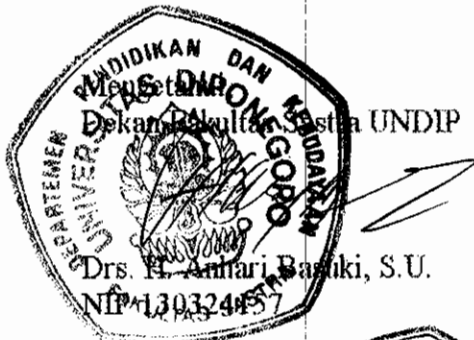
FAKULTAS SASTRA UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
1997

Dibiayai Proyek Pengkajian dan Penelitian Ilmu Pengetahuan Terapan Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Peneliti Muda Nomor: 066/P2LP/DPPM/LITMUD/V/1997, Direktorat Pembinaan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

UPT PERTASTIKAN UNDIP

**LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN  
LAPORAN HASIL AKHIR PENELITIAN DOSEN MUDA**

1. a. Judul Penelitian:	Budaya "Memperdaya Bahasa": Upaya Pendeskripsian Penggunaan Bahasa Indonesia di Media Cetak Tahun 1990-1995
b. Macam Penelitian:	( ) Dasar ( ) Terapan (V) Pengembangan
c. Kategori	: III
2. Ketua Peneliti	
a. Nama Lengkap dan Gelar	: Drs. Ary Setyadi, M.S.
b. Jenis Kelamin	: Laki-laki
c. Pangkat/Golongan/NIP	: Lektor Muda/IIIIC/131407967
d. Jabatan Fungsional	: Dosen
e. Fakultas/Jurusan	: Sastra/Indonesia
f. Univ./Ins./Akademi/Sekolah Tinggi	: Universitas Diponegoro
g. Bidang Ilmu yang diteliti	: Bahasa
3. Jumlah Tim Peneliti	: 3 orang
4. Lokasi Penelitian	: Kepustakaan
5. Bila Penelitian ini merupakan peningkatan kerja sama kelembagaan sebutkan:	
a. Nama Instansi: -	
b. Alamat: -	
6. Jangka Waktu Penelitian	: 8 bulan
7. Biaya yang Diperlukan	: Rp 5.000.000,00 (lima juta rupiah)



Semarang, 25 Februari 1998  
Ketua Peneliti

Drs. Ary Setyadi, M.S.  
NIP 131407967



Menyetujui  
Lembaga Penelitian

Dr. dr. Satoto  
NIP. 130368071

## RINGKASAN

Salah satu kelebihan fungsi bahasa adalah dapat dimanfaatkan untuk 'pemeruhan tertentu demi kepentingan', sehingga keberadaannya dapat "diperdaya".

Budaya "memperdaya bahasa" berlaku wajar, sebab praktik berbahasa mencakup 1. praktik berbahasa dalam cakupan language uses, yaitu fakta berbahasa yang terlepas dari arti pentingnya the system of language; dan 2. praktik berbahasa dalam cakupan language usage, yaitu fakta berbahasa yang menitikberatkan arti pentingnya the system of language.

Fakta pemakaian bahasa Indonesia di media cetak terkondisi dalam praktik berbahasa dalam cakupan language uses, sehingga banyak dijumpainya bentuk-bentuk kebahasaan yang tergolong dalam "pemberdayaan bahasa" atau language games berlaku wajar. Sebab terjadinya language games adalah sebagai akibat pemakaian bahasa yang terlepas dari arti pentingnya the system of language. Dalam kasus semacam ini keberadaan bahasa dapat didefinisikan, "Language is a labyrinth of paths".

Fakta "pemberdayaan bahasa" berdasarkan hasil penelitian ini mencakup 1. "pemberdayaan bahasa" dalam unsur bentuk, 2. "pemberdayaan bahasa" dalam unsur bunyi, 3. "pemberdayaan bahasa" dalam unsur makna, dan 4. "pemberdayaan bahasa" dalam unsur bentuk dan makna.

Faktor penyebab kemunculan bentuk-bentuk kebahasaan akibat budaya "pemberdayaan bahasa" utamanya terletak pada 'upaya demi kepentingan tertentu sesuai dengan keinginan

para penuturnya". Fakta semacam ini berlaku wajar, sebab pengertian perkembangan bahasa bersifat dinamis, yaitu sejalan dengan perkembangan para penuturnya itu sendiri.

## SUMMARY

One of the important roles of language function is that it can be used as 'certain fulfillment for the requirement', and it makes its existence can be "games".

The culture of "language games" is natural, it happens because the practice of language involves 1. practising language concerning the language uses, ie. the fact to practise the language far from the importance of the system of language; and 2. practising the language concerning language usage, ie. the fact to practise the language that emphasizes the importance of the system of language.

The fact of the Indonesian language use in printing media is conditioned in practising the languages concerning language uses, consequently it can be seen many forms of language arranged in language games that perform naturally. Language games happen as the consequence of the language. In this kind of case, this existence of language could be defined, ie. "Language is a labyrinth of paths."

The fact of "language games" is based on the research result concerning 1. "language games" in the element of form, 2. "language games" in the element of voice, 3. "language games" in the element of meaning, and 4. "language games" in the elements of form and meaning.

The causing aspect of the language form that is caused by the culture of "language games" lies on the effort for certain requirement suitable with the speaker's desire. This kind of fact performs naturally, it is caused by the

understanding of language development is dynamic, ie. corresponds to the speaker's development.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT, sebab tim telah dapat menyelesaikan laporan penelitian dengan judul "Budaya "Memperdaya Bahasa": Upaya Pendeskripsian Penggunaan Bahasa Indonesia di Media Cetak Tahun 1990 - 1995".

Tim peneliti pada kesempatan ini memandang perlu menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Pihak penyandang/pemberi dana pelaksanaan penelitian Peneliti Muda Direktorat Pembinaan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan;
2. Lembaga Penelitian Universitas Diponegoro;
3. Dekan Fakultas Sastra Universitas Diponegoro

sebab secara langsung (atau tidak) telah mendukung kelancaran pelaksanaan dan pembuatan laporan akhir penelitian ini.

Akhir kata, tim peneliti mengajukan permohonan maaf apabila dalam laporan akhir penelitian akhir ini masih banyak dijumpai kekurangan. Oleh sebab itu, tegur siapa dari semua pihak selalu terbuka demi perbaikan di kemudian hari. Terima kasih.

Semarang, 25 Februari 1998

Tim Peneliti

## DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN .....	ii
RINGKASAN DAN SUMMARY .....	iii
KATA PENGANTAR .....	vi
I. PENDAHULUAN .....	1
II. TINJAUAN PUSTAKA .....	5
III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN .....	10
IV. METODE PENELITIAN .....	12
V. HASIL DAN PEMBAHASAN .....	16
5.1 Pengantar .....	16
5.2 Macam Bentuk "Pemberdayaan Bahasa" .....	16
5.2.1 "Pemberdayaan Bahasa" dalam Unsur Bentuk .....	16
5.2.1.1 "Pemberdayaan Bahasa" Berbentuk Akronim .....	17
5.2.1.1.1 Akronim 'Gabungan Awal atau Akhir Suku Kata' ..	18
5.2.1.1.2 Akronim 'Gabungan Huruf dan Suku Kata' .....	19
5.2.1.1.3 Akronim 'Penghilangan Unsur Tengah' .....	21
5.2.1.2 "Pemberdayaan Bahasa" Berbentuk Singkatan di Atas Singkatan .....	23
5.2.1.3 "Pemberdayaan Bahasa" Berbentuk Analogi .....	25
5.2.1.4 "Pemberdayaan Bahasa" Berbentuk Naturalisasi ..	27
5.2.1.5 "Pemberdayaan Bahasa" Bentukam Baru .....	29
5.2.1.6 "Pemberdayaan Bahasa" Berbentuk Pembalikan Urutan .....	31
5.2.2 "Pemberdayaan Bahasa" dalam Unsur Bunyi .....	32
5.2.2.1 "Pemberdayaan Bahasa" Berbentuk Pengurangan ..	33
5.2.2.2 "Pemberdayaan Bahasa" Berbentuk Penggantian ..	34
5.2.2.3 "Pemberdayaan Bahasa" Berbentuk Orkestrasi ...	36
5.2.3 "Pemberdayaan Bahasa" dalam Unsur Makna .....	37



5.2.3.1 "Pemberdayaan Bahasa" dalam Bentuk Eufemisme	37
5.2.3.2 "Pemberdayaan Bahasa" dalam Bentuk Konotasi .	39
5.2.3.3 "Pemberdayaan Bahasa" dalam Bentuk Ambiguitas	40
5.2.3.4 "Pemberdayaan Bahasa" dalam Bentuk Istilah ..	41
5.2.3.5 "Pemberdayaan Bahasa" dalam Bentuk Ketidaktepatan Makna .....	42
5.2.3.6 "Pemberdayaan Bahasa" dalam Bentuk Pelesetan	43
5.2.3.7 "Pemberdayaan Bahasa" dalam Bentuk Pelecehan	44
5.2.4 "Pemberdayaan Bahasa" dalam Unsur Bentuk dan Makna .....	46
5.2.4.1 "Pemberdayaan Bahasa" dalam Wujud Monomorfe-mis .....	46
5.2.4.2 "Pemberdayaan Bahasa" dalam Wujud Polimorfe-mis .....	48
5.3 Faktor Penyebab dan Pengaruh "Pemberdayaan Bahasa" .....	50
VI. KESIMPULAN DAN SARAN .....	53
DAFTAR PUSTAKA .....	55
LAMPIRAN .....	57

## I. PENDAHULUAN

Keberadaan bahasa pada umumnya -- tentu saja termasuk bahasa Indonesia -- memiliki kelebihan-kelebihan sifat tertentu. Antara lain, di samping keberadaan bahasa dapat difungsikan sebagai alat komunikasi demi penyebarluasan informasi, ternyata keberadaannya juga dapat difungsikan sebagai alat "penyembunyi pikiran" bagi para penuturnya (Keraf, 1980; Penggabean (ed.), 1981; Sudaryanto, 1983).

Keberadaan bahasa dapat difungsikan sebagai alat komunikasi, sebab bahasa dapat diberi pengertian, "Bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia." (Keraf, 1980). Fungsi bahasa lebih lanjut dikatakan sebagai

- a. untuk menyatakan ekspresi diri;
- b. sebagai alat komunikasi;
- c. sebagai alat untuk mengadakan integrasi dan adaptasi sosial;
- d. sebagai alat untuk mengadakan kontrol sosial.

Beberapa kenyataan fungsi bahasa di atas sejalan dengan pengertian bahasa itu sendiri, yaitu, "Bahasa ialah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang dipergunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi dan mengidentifikasikan diri." (Kentjono (Ed.), 1982).

Keberadaan bahasa dapat difungsikan sebagai alat "penyembunyi pikiran", sebab berdasarkan kenyataan pemakaiannya keberadaan bahasa dapat diperdaya sesuai dengan keinginan para penuturnya, misalnya untuk kepentingan politik (Panggabean (Ed.), 1981).

Akibat adanya kelebihan sifat yang dimiliki oleh ba-

hasa tersebut, maka keberadaan bahasa bagi kehidupan manusia memegang peranan penting. Semua bentuk kerja sama antar anggota masyarakat dapat tercapai dan berjalan dengan lancar dan wajar hanya dengan melalui bahasa.

Dampak bahwa keberadaan bahasa memiliki kelebihan sifat tertentu, maka tidak mengherankan apabila akhirnya sanggup melahirkan kenyataan, bahwa pemakaian bahasa -- termasuk bahasa Indonesia -- dapat "diperdaya" demi kepentingan-kepentingan tertentu. Oleh sebab itu, tidak berlebihan apabila penutur bahasa Indonesia sanggup berbudaya "mempermainkan bahasa/kata-kata" sewaktu terlibat dalam tindak komunikasi. Sebagai akibat kesanggupan penutur bahasa Indonesia dalam "mempermainkan bahasa/kata-kata" maka muncullah peta language games sejalan dengan pendapat Wittgenstein dalam buku Philosophical Investigation (1969).

Fakta peta budaya "memperdaya bahasa" dapat terlihat, baik pada bentuk komunikasi lisan, maupun terlebih-lebih pada bentuk komunikasi tulis. Dengan demikian tampak jelas, bahwa terjadinya upaya "memperdaya bahasa" tidak lain adalah adanya pemakaian atau penggunaan bahasa sebagai wujud nyata praktik berbahasa bagi para penutur bahasa.

Wujud nyata adanya upaya "memperdaya bahasa" dikatakan terlebih-lebih terlihat pada bentuk komunikasi tulis, sebagaimana media cetak, berlaku wajar sebab keberadaan media cetak yang beragam bahasa jurnalistik terkondisi pada demi penyampaian berita secara efektif karena berlaku sesaat (Yudiono, 1984). Oleh sebab itu tidak mengherankan apabila penyampaian berita dikemas secara singkat,

padat, informatif, komunikatif, dan akomodatif; sehingga sebagai akibatnya terlahir wujud pemakaian bahasa yang tergolong tipe language games.

Budaya "memperdaya bahasa" dapat terjadi dan berlaku wajar, sebab pengertian berpraktik bahasa berlaku fakta pemakaian, yaitu 1. berpraktik berbahasa dalam cakupan language uses, yaitu fakta berbahasa yang terlepas dari persoalan arti pentingnya the system of the language; dan 2. berpraktik berbahasa dalam cakupan language usage, yaitu fakta berbahasa yang terkondisi dalam mempertahankan arti pentingnya the system of the language (Subroto, 1994). Fakta pemakaian bahasa Indonesia pada media cetak terkondisi dalam cakupan language uses.

Akibat pemakaian bahasa Indonesia dalam media cetak terkondisi pada cakupan language uses, maka wujud pemakaian bahasa Indonesianya berkecenderungan terjadinya pendevisian atau penyimpangan berbahasa. Meskipun sebenarnya, penyebab terjadinya pendevisian tidak semata-mata bertolak dari faktor intern media cetak yang bersangkutan, tetapi juga dapat bertolak dari faktor ekstern. Sebab pengertian isian berita dalam media cetak tidak semata-mata merupakan hasil reportase para pelaku media cetak saja, tetapi isian beritanya juga berasal dari pihak luar.

Berdasarkan fakta pemakaian bahasa Indonesia dalam media cetak yang sering atau banyak dijumpai adanya wujud language games hampir terdapat pada macam rubrik yang tersedia. Pengertian media cetak tidak hanya terbatas pada bentuk koran saja, akan tetapi juga mencakup ma-

jalalah, maupun buletin. Dasar media cetak dijadikan sebagai sumber pemerolehan data language games, sebab keberadaan media cetak bagi masyarakat pada umumnya dapat dikatakan "Tiada hari tanpa media cetak."

Ranah fakta wujud pemakaian language games dalam media cetak, tentu saja berdasarkan data yang ada, mencakup pada tataran kata dan bentuk kata, tataran frasa, dan pada tataran kalimat. Sehubungan dengan ranah data pemakaian language games tersebut, persoalan yang dikedepankan dalam laporan penelitian ini adalah mendeskripsikan macam language games itu sendiri yang mencakup ketiga tataran gramatikal di atas. Secara rinci masalah yang dikedepankan mencakup:

1. Secara kuantitatif mendeskripsikan macam language games, dan menggolongkannya ke dalam macam atau jenis yang lebih rinci.
2. Secara kualitatif mendeskripsikan faktor penyebab terjadinya macam language games itu sendiri, kemudian mengedepankan pengaruh kemunculan fakta language games terhadap penutur bahasa Indonesia pada umumnya.

Kedua rincian masalah tersebut keberadaannya sebenarnya saling terkait, sebab pada dasarnya kemunculan language games berasal dan bermuara pada penutur bahasa Indonesia itu sendiri. Oleh sebab itu, dapat dikedepankannya masalah yang pertama, pada gilirannya dapat juga dikedepankan masalah yang kedua.

Dapat dideskripsikannya kedua masalah tersebut, maka hasil akhir dalam laporan penelitian ini berkemungkinan