

KOLTA 2

Konferensi Linguistik Tahunan Atma Jaya:

Tingkat Internasional

Koordinator

Katharina Endriati Sukamto

Pusat Kajian Bahasa dan Budaya

Unika Atma Jaya

Jalan Jenderal Sudirman 51

Jakarta 12930

24-25 Februari 2004

KATA PENGANTAR

Konferensi Linguistik Tahunan Atma Jaya (KOLITA) menginjak usianya yang kedua pada tahun 2004 ini. Sesuai dengan semangat KOLITA yang didengungkan sejak KOLITA pertama kali diselenggarakan, KOLITA memberikan kesempatan kepada ilmuwan yang tertarik pada bidang kebahasaan untuk menyebarluaskan hasil penelitian atau temuannya kepada masyarakat ilmuwan pada umumnya dan pemerhati bahasa pada khususnya.

Pada usianya yang masih sangat muda ini, KOLITA telah berkembang dalam dua hal. Pertama, KOLITA tahun 2004 dimeriahkan tidak hanya oleh penyaji makalah yang datang dari penjuru Nusantara saja, tetapi juga oleh mereka dari mancanegara: Brunei Darussalam, Malaysia, dan Jerman. Karena itu, KOLITA tahun ini bertingkat internasional. Dari dalam negeri, selain pemakalah dari institusi/universitas yang tersebar di seluruh Pulau Jawa, tercatat pemakalah yang datang dari luar Pulau Jawa, seperti Palu, Sumatera Utara, Sumatera Barat, Lampung, Bali, dan Timor.

Kedua, jumlah pemakalah pada KOLITA tahun 2004 ini meningkat. Tahun yang lalu KOLITA menghadirkan "hanya" 53 pemakalah (seharusnya 56 karena yang tiga berhalangan hadir). Tahun ini, makalah yang disuguhkan mencapai 71 buah; empat di antaranya disajikan secara berpasangan. Dengan demikian, ada 75 orang yang akan tampil sebagai penyaji pemakalah. Jumlah ini dapat lebih banyak apabila tidak ada penyeleksian makalah dan keterbatasan tempat. Dengan meningkatnya jumlah makalah, maka kali ini diperlukan 3 ruang paralel dengan masing-masing makalah berdurasi 25 menit.

Meskipun makalah yang akan disajikan pada KOLITA tahun 2004 berjumlah 71, buku ini memuat 73 makalah karena ada dua pemakalah yang mengundurkan diri pada saat-saat terakhir buku panduan ini disiapkan.

Semua makalah dalam buku panduan ini disajikan sesuai aslinya; dalam arti bahwa kami tidak melakukan penyuntingan. Yang kami lakukan hanyalah penyesuaian format dan perubahan font dari 12 menjadi 11 karena ada beberapa makalah yang panjangnya melebihi lima halaman. Dalam brosur KOLITA yang kami sebarluaskan, salah satu syarat penulisan makalah adalah "Panjang makalah maksimum 5 halaman, termasuk bibliografi mutakhir (wajib)". Apabila setelah fontnya diubah makalah tetap melebihi lima halaman, kami terpaksa memotong makalah tersebut. Hal ini sengaja kami lakukan karena kami berusaha menerapkan budaya disiplin yang menurut kami sudah seharusnya diikuti oleh setiap ilmuwan.

Akhir kata, selamat ber-KOLITA! Semoga temu ilmiah ini bermanfaat dan menambah wawasan kita semua.

Jakarta, 24 Februari 2004

Panitia Penyelenggara KOLITA-2

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	v
Informasi tentang Sidang KOLITA-2	vi
Jadwal KOLITA-2	vii
1. Teka-Teki dalam Bahasa Minangkabau: Tinjauan Psikolinguistik	1
<i>Agustina dan Atmazaki</i>	
2. Ketrampilan Berpikir Kritis dan Berargumen Siswa Sekolah Dasar di Yogyakarta sebagai Prediktor Kepedulian terhadap Lingkungan Hidup: Studi Kasus Permasalahan Malioboro	6
<i>Amitya Kumara</i>	
3. Konkordansi Subyek Verba dalam Bahasa Dawan	11
<i>Anton Berkanis</i>	
4. Pemerolehan Negasi dari Seorang Anak Dwibahasa Italia-Indonesia	16
<i>Antonia Soriente</i>	
5. Bahasa Melayu: Antara Identitas Regional dan Nasional	21
<i>Azmi Abdullah</i>	
6. Bringing Popular Literature in the Classroom: Why and How?	26
<i>Basilus Himawan Setyo Wibowo</i>	
7. Konjo's Restricted but Multifunctional Suffixes	30
<i>Barbara Friberg</i>	
8. Bunyi, Kata, dan Bahasa Peristiwa (Ter)Surat(Kabar)	35
<i>Budi Susanto, S.J.</i>	
9. Masyarakat Multilingual di Lembah Sekadau, Kalimantan Barat	40
<i>Chong Shin</i>	
10. Tes Ketrampilan Berbicara, Apa yang Diukur?	44
<i>B. Cornelius Sembiring</i>	
11. A Close Look at the Efficacy of Teacher's Written Feedback upon Student Writings	49
<i>Danny Wira Dharma</i>	
12. Penciptaan Identitas Sosial melalui Prototipe Bahasa	53
<i>I Ketut Darma Laksana</i>	
13. Learning about Language from Your Handphone: <i>dan, and</i> and <i>&</i> in SMSs from the Siak River Basin	57
<i>David Gil</i>	
14. Manajemen Emosi melalui Ekspresi Tulis	62
<i>Amitya Kumara & Dian Sari Utami</i>	
15. Budaya "Malu" dan Tindak Bertanya pada Pemelajar Program BIPA (Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing) di Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia	67
<i>Diana Kartika</i>	
16. Kohesi Teks Hukum Perjanjian Berbahasa Indonesia: Sebuah Upaya Pemudahan dengan Analisis Wacana	71
<i>Djarmika</i>	

17.	Kategori Fatis Bahasa Jerman dalam <i>Der Besuch der alten Dame</i> dan Penerjemahannya ke dalam Bahasa Indonesia	76
	<i>E. Korah-Go</i>	
18.	Bahasa “Memperlunak” Budaya “Kekerasan” di DKI-Jakarta	80
	<i>Endang K. Trijanto</i>	
19.	Bahasa Indonesia Lisan Interaksi Kelas Anak-Anak SD di Jakarta	84
	<i>Endang S. Soemartono</i>	
20.	Pola Pengacuan Pembentukan Kata-Kata yang Menunjukkan Lokasi dalam Bahasa Minangkabau	89
	<i>Ermanto</i>	
21.	Memahami ‘Ya’ dan ‘Tidak’ Orang Indonesia	94
	<i>Esther Kuntjara</i>	
22.	Penanda Jenis Kelamin dan Usia dalam Pemilihan Kode Bahasa dalam Masyarakat Banyumas: Perspektif Sociolinguistik	98
	<i>Fathur Rokhman</i>	
23.	Mencari Kaidah Elipsis Me(N)- dalam Ragam Jurnalistik	102
	<i>I Dewa Putu Wijana</i>	
24.	Bahasa, Kebudayaan, Media, dan Analisis Wacana	106
	<i>Ibnu Hamad</i>	
25.	Analisis Kesalahan Komposisi	110
	<i>Iim R. Danasaputra</i>	
26.	The Constituent Structure of the Clausal Ellipsis and the Processes in the Deep Structure	113
	<i>Hendra Tedjasuksmana</i>	
27.	Awas Euy, Ada Si Ontohod!: Pengaruh Kehadiran Orang Keempat dalam Penggunaan Istilah Rujukan untuk Orang Ketiga	118
	<i>Iwa Lukmana</i>	
28.	Akhiran –i dan Akhiran Penduaan dalam Dialek Melayu Brunei	123
	<i>Haji Jaludin Bin Haji Chuchu</i>	
29.	Dari Alih Kode ke Strategi Komunikasi: Bukti Dua Sistem dalam Dwibahasa Dini?	128
	<i>Joko Kusmanto</i>	
30.	Promoting Cooperative and Supportive Interaction in the EFL Speaking Class	133
	<i>Josefa J. Mardijono</i>	
31.	Integrating Culture in the Materials for EFL Learners	137
	<i>Julia Eka Rini</i>	
32.	Bahasa Melayu Abad ke-17: Perspektif Pulau England	140
	<i>Karim Harun</i>	
33.	Pemerolehan Kosa Kata yang Terlambat	144
	<i>Kunardi Hardjoprawiro</i>	
34.	The Analysis of Thematic Roles and Semantic Structure of Agentive Verb Types	148
	<i>Lesteni Purnasari</i>	
35.	Analisis Semantik Bahasa Skizofrenik: Studi Kasus di Rumah Sakit Jiwa Porong Lawang Malang	152
	<i>M. Luthfi Baihaqi</i>	
36.	Paham dan Perilaku Seksis dalam Berbahasa	156
	<i>M. Nababan</i>	

37.	Kata <i>Horas</i> dalam Bahasa Batak Angkola	160
	<i>Marida Siregar</i>	
38.	s+Stop Onset Cluster in Brunei Malay	164
	<i>Mataim Bakar</i>	
39.	Perbandingan Konsep Warna dalam Bahasa Minangkabau Isolek Selayo dengan Isolek Kamang Hilir	169
	<i>Nadra</i>	
40.	Pilihan Penggunaan Tingkat Tutur Bahasa Bali dalam Interaksi Sosial antara Masyarakat Golongan Triwangsa dengan Golongan Jaba di Kota Singaraja	172
	<i>I Nengah Suandi</i>	
41.	Penggambaran dan Penempatan Situasi dalam Garis Waktu di dalam Novel Berbahasa Inggris	177
	<i>Nurhayati</i>	
42.	Pengintensifan Tindak Meminta Maaf di Kalangan Akademisi Bandung	181
	<i>Katubi</i>	
43.	Persepsi Mahasiswa Jurusan Inggris terhadap Pengajaran dan Pengajar	185
	<i>Pininto Sarwendah</i>	
44.	Logika dan Konsep Ilmu dalam Peribahasa Minangkabau	189
	<i>Refnaldi</i>	
45.	Penilaian Berbasis Kelas dalam Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia	193
	<i>Sarwiji Suwandi</i>	
46.	On the Ethical Assessment of Student Writing	198
	<i>Setiono Sugiharto</i>	
47.	Bahasa Lamaholot: Tinjauan Umum Morfologis	202
	<i>Siti Hajar</i>	
48.	Shifting from Teacher-Led to Student-Led Instruction in Writing Class	206
	<i>Siti Mina Tamah</i>	
49.	Landasan Neuropsikolinguistik bagi Pengajaran Bahasa Berbasis Leksikon	211
	<i>Siusana Kweldju</i>	
50.	Pemilihan Definisi Wacana oleh Mahasiswa S2 Prodi Linguistik Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret	215
	<i>Sumarlam</i>	
51.	Kohesi Tokoh dalam Wacana Dongeng Berbahasa Jawa	219
	<i>Titik Indiyastini</i>	
52.	Bahasa Kreol Portugis Batavia: Catatan Sejarah	224
	<i>Uri Tadmor</i>	
53.	Durasi dan Frekuensi Kata <i>Papa, Pipi, Buku, dan Toko</i> oleh Penutur Kelompok Etnik Sunda	229
	<i>Wati Kurniawati</i>	
54.	Derajat Kebakuan Bahasa Indonesia Wacana Tutur Media Elektronik Televisi: Kasus Pemakaian Bahasa dalam Liputan 6 SCTV	233
	<i>Hj. Yayah B. Mugnisyah Lumintaintang</i>	
55.	Pemerolehan Kosa Kata Bahasa Indonesia Anak Umur 2;5 Tahun	238
	<i>Yetty Morelent</i>	
56.	Teaching English to Young Learners through Songs	242
	<i>Yuliana</i>	

57. The Levels of Vocabulary and Sentence Structure as Found in '101 Dalmatians' Animated Cartoon Film	246
<i>Yuliane & Carolina Chuciardi</i>	
58. Gender Influence in Reporting News	251
<i>Yuliana & Rica S.W. Goeridno</i>	
59. Why Can't Pragmatics Explain Metaphors?	256
<i>Mateus Yumarnamto</i>	
60. Speech Variety in Public Speaking: An Analysis of "Opening" and "Closing"	260
<i>Yusrita Yanti</i>	
61. Jender dalam Bahasa Pria dan Wanita	265
<i>Suroso</i>	
62. Kaidah Transformasi dalam <i>Cara Walikan</i>	268
<i>Bambang Yulianto</i>	
63. Phonological Nativization of Kailinese Loanwords: An Analysis in Optimality Theory ..	273
<i>Hasan Basri</i>	
64. Kebekuan Kata Majemuk dalam Bahasa Mandarin	278
<i>Hermina Sutami</i>	
65. A Nasal Regressive Assimilation on English Morpheme <i>in-</i> and Indonesian Morpheme <i>me-</i>	283
<i>Muhammad</i>	
66. An Indonesian Child's Negative Construction Development	288
<i>Patuan Raja</i>	
67. Sufiks Bahasa Jepang dalam Konteks Morfologi Bahasa Indonesia	293
<i>Titien Rostini</i>	
68. Bahasa di Kapuas Hulu	298
<i>Yusriadi</i>	
69. Strategi Meningkatkan Kompetensi Berbahasa melalui Teknik Diskusi Kelompok	302
<i>Dien Fakhri Iqbal</i>	
70. CALL: Material Development Strategies and Student Autonomy Learning	307
<i>Rica S.W. Goeridno</i>	
71. Bahasa-Bahasa di Lembah Sungai Meliau Kalimantan Barat	312
<i>Dedy Ari Asfar</i>	
72. English Nominalization Using Suffix <i>-ation</i>	317
<i>Nugraha Krisdiyanta</i>	
73. Bagaimana Bunyi Bahasa Berubah Bentuk?	322
<i>I Wayan Pastika</i>	
Daftar Pemakalah	326
Denah KOLITA-2	330

TEKA-TEKI DALAM BAHASA MINANGKABAU: TINJAUAN PSIKOLINGUISTIK

Agustina dan Atmazaki
Universitas Negeri Padang

Pendahuluan

Teka-teki merupakan salah satu folklor lisan. Pada satu sisi, teka-teki adalah sejenis karya sastra tradisional dan pada sisi lain sejenis permainan rakyat. Sebagai karya sastra, teka teki mempunyai bentuk bahasa yang muncul dengan pola tertentu, tetapi sebagai permainan rakyat ia dimainkan sekurang-kurangnya oleh dua orang (penanya dan penjawab), karena teka-teki terdiri atas pertanyaan (deskripsi) dan jawaban (referen).

Teka-teki diciptakan berdasarkan lingkungan sosial-budaya dan sosial-geografis masyarakat. Oleh sebab itu, aspek pertanyaan selalu berhubungan dengan hal-hal itu seperti, binatang, manusia, tanaman, benda, keterangan perumpamaan, keterangan bentuk dan fungsi, keterangan warna, dan penambahan dalam tindakan. Kategori itu diartikan sebagai sesuatu yang dilukiskan untuk membangun teka-teki dengan variasi dan versinya (Taylor dalam Danandjaja, 1984:36).

Teka-teki dimainkan oleh semua lapisan masyarakat yang telah mengerti dengan kias, terutama bagi orang yang berbakat dan banyak menguasainya, di mana saja dan kapan saja. Bahkan, menurut Rusyana (1981:49) teka-teki dapat ditampilkan pada setiap ada kesempatan, baik dalam keadaan santai maupun dalam bertugas. Selain itu, berteka-teki digunakan untuk menghidupkan suasana percakapan yang akhirnya menimbulkan gelak tawa yang menyegarkan, bahkan menghebohkan. Dari segi inilah teka teki berfungsi sebagai hiburan. Akan tetapi kajian bagaimana teka teki bisa dipahami oleh pendengar dan bagaimana nilai humor di dalamnya, masih jarang dilakukan dalam bahasa Minangkabau. Makalah ini merupakan hasil penelitian yang mengkaji topik tersebut.

Teori Akses Leksikal

Penelitian ini merujuk teori akses leksikal Gleason dan Ratner, (1998) atau teori retrieval kata Dardjowidjojo (2003) dengan model *search* dan model *parallel access* (model *logogen*, *connectionist*, dan *cohort*), yang mana pengetahuan dan pengalaman (skemata) seseorang sangat menentukan tingkat pemahamannya –dalam hal ini terhadap teka-teki. Berdasarkan teori ini, untuk dapat menemukan referen seseorang harus memahami deskripsi terlebih dahulu. Setelah itu, ia harus menghubungkan lagi dengan sesuatu yang mempunyai kemiripan, kesamaan, atau justru keberlawanannya dengan isi deskripsi itu. Jika deskripsi itu mampu “menyentuh” (*lighting up*) butir-butir pengetahuan dan skemata yang terkait, maka ia akan sampai pada referennya. Proses pemahaman seperti itu di dalam teori akses leksikal, bermula dari adanya rangsangan dari kata-kata tertulis atau terdengar yang memicu (*fire*) file makna atau logos atau node-node yang tersimpan dalam leksikon di dalam syaraf otak (makna mental). Apabila ada keterkaitan antara kata-kata pemicu dengan makna mental maka kata-kata akan dikenal dan makna akan dapat dipahami (Gleason dan Ratner, 1998:408-435; Dardjowidjojo, 2003: 172-177) dan akhirnya teka-teki pun bisa terjawab.

Secara lebih khusus, akses leksikal menurut model *logogen* dan *connectionist* sangat ditentukan oleh kumpulan butir-butir *logos* “kata-kata primitif” yang tersimpan di dalam otak manusia. Semakin sering kata-kata primitif itu muncul, semakin cepat akses leksikal. Artinya, semakin sering aspek-aspek itu disebut/digunakan semakin cepat pula pengaksesan pengertian yang terkait dengan kata itu ketika sebuah teks dan atau wacana dibaca atau didengar (Gleason dan Ratner, 1998:170—181 dan 432--437. Dalam level yang lebih besar butir-butir itu bisa berupa kata, frase, kalimat, dan wacana.

Nilai Humor dalam Teka Teki

Salah satu aspek menarik dalam teka-teki adalah nilai humor yang terkandung di dalamnya. Dalam *Ensiklopedia Britannica* (2002) dijelaskan bahwa humor berarti bentuk komunikasi yang dapat merangsang tawa. Humor berfungsi sebagai sarana penyaluran emosi dengan cara yang dapat diterima secara sosial. Sistem mekanisme syaraf manusia mempunyai potensi untuk tertawa atau

melucu dan berfungsi untuk menjaga keseimbangan atau penyesuaian diri, sedangkan tertawa dipicu oleh berbagai hal yang salah satunya adalah humor. Humor dapat terjadi jika ide-ide yang bertentangan bertemu di luar kelaziman yang hanya mampu disampaikan oleh orang yang mempunyai keunggulan tertentu. Karena di luar kelaziman, maka ia menimbulkan kejutan (*surprise*) sehingga orang tersenyum atau tertawa (Goldstein dan , McGhee, 1972). Kejutan inilah yang disebut Kostler sebagai *overstatement of the body* yang berasal dari apa yang disebutnya "proses bisosiatif" dalam berpikir kreatif, yaitu timbulnya hubungan antara dua matriks yang tadinya tidak tampak berhubungan sehingga menimbulkan tawa (Noerhadi, 1983):18—21).

Secara linguistik, ternyata hal yang sangat berperan dalam menimbulkan humor adalah penggunaan penyimpangan atau pertentangan dalam tindak ujaran baik dari segi kata, kalimat maupun wacana. Penyimpangan dan pertentangan itu dimanfaatkan oleh orang yang suka membuat humor menjadi sesuatu yang seolah-olah sama, tetapi kesamaan itu hanya ada dari satu sisi yang menggelikan sehingga menimbulkan tawa (Wilson dalam Sudjarmiko, 1992:69—85). Dalam konteks teka-teki, bentuk pertentangan ide yang ada dalam deskripsi itulah yang memunculkan humor. Yang disebut pertentangan di sini adalah dua ide yang sama dijadikan berlawanan dan dua ide yang berlawanan dijadikan sama sehingga menimbulkan kelucuan. Aspek lucu itu pun dapat dirasakan setelah diketahui jawabannya (*referent*), karena disitulah pertentangan terimplikasi.

Metode Penelitian

Data penelitian ini adalah jawaban teka-teki yang diujikan kepada 30 orang responden. Teka-teki yang diajukan berbahasa Minangkabau, berjumlah 15 butir dan diformat dalam bentuk angket. Untuk mengukur tingkat pengetahuan dan skemata responden didasarkan atas persentase jumlah jawaban yang cocok dengan kriteria sbb: (a) tidak baik/tidak cukup: 0,00%—25,00%; (b) kurang baik/kurang cukup: 26,00%—50,00%; (c) baik/cukup: 51,00%—75,00 %; dan (d) sangat baik/sangat cukup: 76,00%—100%. Untuk menentukan aspek humor masing-masing teka-teki digunakan perhitungan: 30 responden dibagi 4 = 7,5; dengan rentangan nilai: (a) 1—7,5 = tidak lucu; (b) 8—15 = kurang lucu; (c) 15,5—22,5 = lucu; dan (d) 22,6—30 = sangat lucu. Untuk menentukan tingkat humor secara keseluruhan digunakan perhitungan: 30 orang responden dikali 15 buah teka-teki = 450/4 = 112,5 dengan kriteria nilai: (a) 1—112,5 = tidak lucu; (b) 112,6—225 = kurang lucu; (c) 225,5—337,5 = lucu; dan (d) 337,6—450 = sangat lucu. Sedangkan, hasil pengamatan di kelas diukur berdasarkan reaksi responden ketika jawaban yang cocok dibacakan untuk setiap teka-teki, dengan patokan: (a) 1 = tidak lucu; (b) 2 = kurang lucu; (c) 3 = lucu; dan (d) 4 = sangat lucu.

Hasil dan Pembahasan

Teka teki yang diajukan serta jawaban yang diperoleh dari responden adalah sbb:

Tabel 1: Teka Teki dan Jawaban Responden

Teka Teki	Keragaman Jawaban
1. Apo beda kacang panjang jo sarawa panjang?	1. Kacang panjang kalau dikarek, namonyo tatap kacang panjang; sarawa panjang kalau dikarek, namonyo sarawa pendek 2. Kacang panjang dimakan; sarawa panjang dipakai. 3. Kacang panjang untuak digulai, sarawa panjang untuakdipakai.
2. Batu, batu apo nan paliang disukoi kasodo urang?	1. batunangan 2. batu akiak 3. batu nan paguno 4. batu intan 5. batu parmato
3. Baawang dikarek ujuang pangkanyo, jadi apo kok yo?	1. awan 2. bulek 3. tapisah-pisah
4. Kapa tabang masuk lawik di ma kaluanyo?	1. surek kaba 2. diirik ka tapi lauik 3. di darek
5. Kok paralu dibuang, kok indak paralu disimpan. A kok yo?	1. jalo 2. pitih 3. tacirik 4. surek kaba

6. Urang indak mangaja inyo lari, inyo bama-nuang, indak ado nan dinanti. A kok yo?	1. urang sadang tacirik 2. bayang-bayang
7. Di ateh batang kayu inggok sapuluh bu-ruang, mati duo ikua ditembak urang. Bara nan nan tingga?	1. duo ikua 2. sapuluh ikua 3. salapan ikua
8. Binatang apo nan paliang tuo di laui?	1. udang
9. Pucuk indak sampai ka langik, urek indak sampai ka bumi. A kok yo?	1. kiambang 2. angan-angan
10. Anu urang Arab panjang-panjang, anu urang Cino tigo sarangkai. A kok yo?	1. namo 2. sunguik 3. anue 4. iduang
11. Ado urang punyo anak baduc. Kecek nan gadib "Mak, a nan ka dimasak?" Kecek nan bujang "Mak, padati den pacah". Amaknyo manjawek hanyo sakali sajo. A kok yo?	1. paku/tempe 2. mati je lah kalian!
12. Dipanggang indak anguih; disiram indak basah; dikakok indak taraso. A kok yo?	1. bayang-bayang 2. api
13. Kalau satengah dikatokan panuah, kalau panuah dikatokan kurang. A kok yo?	1. bulan 2. dulang
14. Apo nan dijarangkan sabalum mamasak?	1. katiak 2. tungku 3. kaki 4. api 5. aie
15. Daun talatak di dalam batang, buah talatak di dalam daun. Batang a kok yo?	1. lamang 2. lontong

Catatan: Jawaban yang cocok adalah pada kolom yang dihitamkan

Dari semua tanggapan responden tersebut dapat disimpulkan beberapa hal. Pengetahuan dan pengalaman (skemata) responden untuk mendeteksi jawaban tersebut adalah seperti tampak pada tabel berikut.

Tabel 2: Tingkat Skemata Responden untuk Mendeteksi Jawaban Teka Teki

Sangat baik/ Sangat cukup	Baik/Cukup	Kurang baik/ Kurang cukup	Tidak baik/ Tidak cukup	Jumlah
Skor: 3,1—4,0	Skor: 2,1—3,0	Skor: 1,1—2,0	Skor: 0,0—1,0	
3,6,8	2,4,11,12,13	1,7,9,10,14,15	5,	15 butir
3 butir	5 butir	6 butir	1 butir	15 butir
$3 \times 4 = 12$	$5 \times 3 = 15$	$6 \times 2 = 12$	$1 \times 1 = 1$	40
$40 : 15 = 2,66$ (Baik/Cukup)				

Untuk mendeteksi jawaban yang cocok untuk semua teka-teki yang diajukan ternyata pengetahuan dan skemata responden betaraf **baik/cukup**. Berarti responden telah akrab dengan teka-teki dan cukup berpengalaman untuk bermain teka-teki. Dengan kata lain, file leksikal para responden mudah diakses melalui deskripsi teka-teki.

Sesuai dengan teori akses leksikal kemampuan siswa tersebut juga menunjukkan bahwa proses mental yang terjadi sewaktu menjawab teka-teki berjalan dengan cepat melalui node-node atau jaringan syaraf menuju file leksikal, yang sebenarnya adalah kumpulan pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan di dalam "mangkok" memori. Dalam penelitian ini, isi memori itu berkaitan erat dengan lingkungan (sosiobudaya dan sosio geografis), misalnya, dalam penelitian ini teka-teki (8) jawabannya banyak dipilih yang berkaitan dengan "laut" ketimbang yang berhubungan dengan "kolam"; teka-teki (15) banyak dijawab "udang" ketimbang "lemang", karena lingkungan responden adalah pantai.

Dari segi humor, rata-rata responden mengatakan bahwa teka-teki yang diajukan **kurang lucu**. Dalam teori humor dikatakan bahwa kelucuan timbul karena adanya pertentangan yang muncul tiba-tiba pada dua situasi yang semula diduga sama; atau sebaliknya, yang semua terlihat sama, ternyata mempunyai pertentangan pada sisi tertentu yang sensitif. Hal yang sensitif inilah yang menggerakkan otot-otot yang mendukung timbulnya gerakan pada bibir, mulai dari tersenyum kecut sampai tertawa terbahak-bahak. Sehubungan dengan jawaban "kurang lucu" dari responden, dapat diinterpretasikan bahwa responden kurang mampu melihat sisi-sisi sensitif pada ketiba-tibaan munculnya pertentangan atau persamaan pada jawaban teka-teki..

Aspek sensitif yang sangat dominan dalam teka-teki adalah yang menyentuh hal-hal porno. Namun demikian, kesan kepornoan itu sering hanya pada permukaan atau pada deskripsi karena menggunakan kata-kata yang berhubungan dengan kelamin, hal-hal yang sensual, atau seks. Ketika jawabannya ditemukan, ternyata tidak ada yang porno. Hal itulah yang menimbulkan senyum atau tawa. Seperti pada teka-teki (10), kata “anu” agak sensitif karena sering dihubungkan dengan alat kelamin, padahal dalam teka-teki itu, “anu” ternyata “nama”. Dalam bahasa Minangkabau, “anu” bisa juga bermaksud sesuatu yang tidak diketahui atau sesuatu yang lupa waktu itu atau sekadar pengisi jeda, bahkan bisa juga sebagai partikel fatis yang berfungsi untuk menegaskan atau mengukuhkan, dan mempertahankan kelangsungan pembicaraan (Agustina, 2003).

Di samping berhubungan dengan lingkungan, teka-teki banyak juga berhubungan dengan hitungan-hitungan. Seperti teka-teki (7), pada satu sisi ada aspek matematika di dalamnya, tetapi kalau dilihat sebagai teka-teki, aspek matematika itu bercampur dengan aspek humor. Ketika penjawab tidak mampu menggabungkan dua aspek itu maka jawabannya sulit diterka sehingga tidak dirasakan ada humor di dalamnya.

Permainan kata-kata juga tidak jarang digunakan dalam teka-teki, biasanya dengan membolak-balik kata, substitusi antara bahasa Indonesia dengan bahasa daerah, sinonim, dan lain-lain. Seperti pada teka-teki (14), kata ‘jarang’ dalam bahasa Indonesia antonim kata “sering”, tetapi dalam bahasa Minangkabau berarti ‘menaikkan periuk ke atas tungku’ dan juga dapat berarti ‘berjarak’. Ketika seseorang menaikkan periuk ke atas tungku, maka tangannya akan terulur ke depan sehingga ketiaknya terbuka atau jarang (tidak rapat).

Penutup

Makalah ini menjelaskan bagaimana teka-teki dipahami dan bagaimana aspek humor dapat dideteksi oleh pembaca. Dengan mengajukan sejumlah teka-teki kepada siswa, mereka diminta untuk menjawab dan merasakan nilai humor dalam teka-teki tersebut. Berlandaskan teori akses leksikal, diketahui bahwa pengetahuan dan pengalaman (skemata) seseorang sangat menentukan tingkat pemahamannya terhadap teka-teki.

Berdasarkan penelitian ini, terungkap bahwa pengetahuan dan skemata responden untuk mendeteksi jawaban teka-teki tidak cukup hanya didasarkan atas pemahaman terhadap lingkungan teka-teki itu diciptakan, tetapi juga didasarkan atas kemampuan dasar si penjawabnya. Berdasarkan kenyataan tersebut, tampaknya perpaduan antara faktor lingkungan dan bekal kodrati yang diajukan oleh Dardjowidjojo (2000:304) bisa diterima. Dalam konteks penelitian ini tentu saja dalam hal menjawab teka-teki yang diajukan.

Namun begitu, dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa ternyata remaja Minangkabau masih akrab dengan teka-teki bahasa daerahnya, meskipun bentuk hiburan pop sudah banyak di sekitar mereka. Diduga, folklor ini tidak akan hilang dari geliat masyarakat Minangkabau karena, di samping tidak memerlukan waktu dan tempat khusus untuk memainkannya, teka-teki juga mengandung nilai humor sehingga menyenangkan, menyegarkan, bahkan menghebohkan. Dengan demikian, secara psikologis teka-teki merupakan salah satu sarana penyaluran emosi yang dapat diterima secara sosial.

Daftar Kepustakaan

- Agustina, 2003. “Ungkapan Fatis dalam Bahasa Minangkabau: Bentuk, Makna, dan Fungsi”. Jakarta: Pusat Leksikologi dan Leksikografi, FIPB Universitas Indonesia.
- Danandjaja, James. 1984. *Folklor Indonesia (Ilmu Gosip, Dongeng, dll)*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Dardjowidjojo, Soendjono. 2000. *Echa: Kisah Pemerolehan B.Indonesia* Jakarta: Grasindo.
- , 2003. *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Ensiklopedia Britannika <http://www.britannica.com>. (download tanggal 12 Desember 2003, pukul 22.00 wib).
- Gleason, Jean Berko & Ratner, Nan Bernstein, (Eds.), 1998. *Psycholinguistik*. New York: Harcourt Brace College Publisher.
- Goldstein, J.H., McGhee, Paul E. 1972. *The Psychology of Humour*. New York: Academic Press.

- Noerhadi, T.H. 1983. "Kreativitas: Suatu Tinjauan Filsafat" dalam Alisjahbana, S.T. (Ed.). *Kreativitas*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rusyana, Yus. (1981). *Cerita Rakyat Nusantara (Himpunan Makalah Tentang Cerita Rakyat)*. Bandung: FKSS IKIP Bandung.
- Soedjatmiko, Wuri. "Aspek Linguistik dan Sosiokultural di dalam Humor" dalam Purwo, Bambang Kaswanti (penyunting). 1992. *PELBA 5: Bahasa Budaya*. Jakarta: Lembaga Bahasa Unika Atmajaya.