

Leksikon Taruhan Judi Bahasa Bali: Sebuah Kajian Metabahasa

Ni Putu Novsa Dewi

Prodi Linguistik Program Magister Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana
novsadedewi26@gmail.com

Ni Luh Putu Aryasi Antari

Prodi Linguistik Program Magister Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana
aryasiiantarii@gmail.com

Abstrak

Sebagai wujud pelestarian dan revitalisasi bahasa daerah khususnya bahasa Bali, penelitian ini berperan sebagai media dokumentasi istilah taruhan dalam permainan judi bahasa Bali. Fokus penelitian ini adalah mendeskripsikan pemetaan makna leksikon-leksikon *taruhan judi* bahasa Bali berdasarkan teori Metabahasa. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan sumber data primer. Data yang digunakan adalah Kamus Bahasa Bali - Indonesia Edisi Ke-3 diterbitkan oleh Balai Bahasa Bali tahun 2016 yang dikumpulkan dengan menggunakan metode simak, teknik dasar sadap, teknik lanjutan simak bebas libat cakap, dan teknik catat. Penelitian ini juga menggunakan data lisan yang diperoleh melalui *interview* dengan metode cakap, teknik pancing, teknik cakap semuka, dan teknik catat. Selanjutnya teknik *glossing* digunakan pada kedua sumber data untuk menerjemahkan data berbahasa Bali ke bahasa Indonesia. Metode padan dan metode agih merupakan metode yang digunakan pada tahap analisis data. Tahap penyajian hasil analisis data menggunakan metode informal dan metode formal. Penelitian ini menunjukkan terdapat beberapa istilah leksikon terkait *taruhan judi* bahasa Bali yang memiliki makna berbeda meski masih dalam satu medan bahasa. Leksikon tersebut terdiri atas *embung*, *pasang*, *toh*, *udeg*, *dapang*, *gasal*, *cok*, *tludo*, *ngapit*, *pada-pada*, *balu*, *ngujang*, *ngambeng*, *warang*, *tembus*, *ngépék*, *nganggap*, *wul* dan *ngéngkol*.

Kata Kunci: *taruhan judi; bahasa Bali; Metabahasa;*

Abstract

As a form of preservation and revitalization of regional languages, especially Balinese, this research acts as a media documentation of betting terms in Balinese gambling games. The focus of this research is to describe the meaning mapping of Balinese gambling betting lexicons based on Metabahasa theory. This research is a descriptive qualitative research with primary data sources. The data used is the Balinese - Indonesian Dictionary 3rd Edition published by the Bali Language Center in 2016 which was collected using the listening method, basic tapping technique, advanced technique of free listening, and note taking technique. This research also uses oral data obtained through interviews using the chirp method, fishing technique, open chirp technique, and note taking technique. Furthermore, the glossing technique was used on both data sources to translate Balinese data into Indonesian. Exemplary method and agih method are the methods used in the data analysis stage. The presentation stage of data analysis results uses informal methods and formal

methods. This research shows that there are several lexicon terms related to Balinese gambling that have different meanings even though they are still in one language field. The lexicon consists of embung, pasang, toh, udeg, dapang, gasal, cok, tludo, ngapit, pada-pada, balu, ngujiang, ngambeng, warang, tembus, ngépék, nganggap, wul and ngéngkol.

Keywords: *gambling bets; Balinese language; Metabasic;*

Pendahuluan

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) telah membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat. Berkembangnya teknologi menyebabkan masyarakat melakukan kontak sosial tidak hanya melalui hubungan fisik namun kini juga dapat melakukan hubungan jarak jauh melalui media komunikasi seperti internet. Meningkatnya kemudahan dalam menggunakan internet telah disalahgunakan oleh oknum untuk permainan judi. Pada awalnya, masyarakat mengakses *game online*, kemudian karena adanya rasa penasaran akibat iklan yang muncul dalam *game* tersebut, masyarakat mulai mengaksesnya dan tanpa disadari masyarakat mulai mengikuti permainan judi *online*.

Kartono (2014: 25) berpendapat bahwa, perjudian adalah suatu pertarungan yang dilakukan secara sadar, yaitu dengan mengakui adanya resiko dan harapan tertentu yang ada pada saat terjadinya permainan, pertandingan, kompetisi, serta kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya. Perjudian sangat erat dengan taruhan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, taruhan adalah uang dan sebagainya yang dipasang dalam perjudian. Taruhan tidak hanya berupa uang, tetapi dapat berupa barang ataupun surat yang berharga dan memiliki nilai jual.

Belum diketahui secara pasti bagaimana awal mula munculnya perjudian di Indonesia. Namun, judi merupakan tradisi serta kebiasaan yang telah mengakar dalam budaya masyarakat Indonesia, tidak terkecuali Provinsi Bali. Jenis permainan judi yang terkenal di Bali antara lain, togel (totoan gelap), sabung ayam (*tajen*), judi kartu, judi dadu, judi bola, dan sebagainya. Setiap jenis permainan judi pastinya memiliki sistematika taruhan tersendiri. Di Bali, sistematika taruhan dalam permainan judi dapat dikategorikan berdasarkan entitas yang dipertaruhkan, proses melakukan taruhan, serta hasil yang diperoleh ketika melakukan taruhan.

Ketika melakukan sesuatu kegiatan perlu adanya bahasa, tidak terkecuali dalam permainan judi. Kridalaksana (2001: 21) berpendapat, bahasa merupakan alat komunikasi

berupa sistem lambang bunyi yang arbitrer, digunakan oleh masyarakat untuk bekerja sama, sebagai alat interaksi, serta mengidentifikasi diri. Singkatnya, bahasa adalah alat komunikasi (Tarigan, 1987: 22-23). Bahasa Bali merupakan satu diantara bahasa rumpun Austronesia dan juga merupakan bagian dari kekayaan budaya masyarakat Indonesia. Seperti bahasa-bahasa lain yang ada, bahasa Bali mempunyai peranan penting dalam kehidupan masyarakat terutama dalam proses komunikasi.

Berdasarkan fenomena tersebut, sebagai wujud pelestarian dan revitalisasi bahasa daerah khususnya bahasa Bali, penelitian ini berperan sebagai media dokumentasi istilah taruhan dalam permainan judi bahasa Bali. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk menjaga perbendaharaan kosa kata bahasa Bali agar tidak tergerus oleh zaman. Maka dari itu, fokus dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan pemetaan makna leksikon-leksikon taruhan judi bahasa Bali menggunakan pendekatan Metabahasa.

Metabahasa mengandung pengertian sebagai penggunaan bahasa oleh seorang linguist atau ahli bahasa untuk memberikan deskripsi atau interpretasi terhadap suatu bahasa objek. Teori metabahasa memiliki tujuan untuk memberikan penjelasan atas semua data dengan memetakan atau menggambarkan makna dengan menggunakan bahasa itu sendiri seperti kutipan dari buku *Natural Language Semantics* oleh Prof. Keith Allan (2001: 8). Teori ini melakukan analisis bahasa objek berdasarkan atas telaah entitas (*entity*), proses (*process*), alat (*instrument*), hasil (*result*), keadaan psikologi (*mood*) dan lain sebagainya. Teori metabahasa dalam penelitian ini digunakan untuk membedah makna leksikon *taruhan judi* dalam bahasa Bali baik berupa makna leksikal maupun makna gramatikal.

Adapun penelitian serupa yang dilakukan oleh peneliti, satu diantaranya adalah Studi Metabahasa Semantik karya Saputra tahun 2017 mengenai verba *memukul* dalam bahasa Bali. Verba *memukul* “*ngetok*” dalam bahasa Bali memiliki 32 bentuk padanan yaitu sebagai berikut *ngebug, ngedig, nigtig, ngupek, magambel, mugpugin*, dst. Selain itu kajian metabahasa juga dilakukan oleh Artini tahun 2022 mengenai verba membawa “*ngaba*” dalam bahasa Bali. Varian makna dari verba *membawa* bisa sama dengan makna: *nyuwun, natad, ningting, ngandong, ngandeng, nikul, nyangkil, nyunggi, nyingal, ngajang, nampa, mondong, nengteng, ngemel, natuh*.

Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan sumber data primer. Data dalam penelitian ini terdiri atas data lisan dan data tulis. Data lisan diperoleh melalui hasil *interview* dengan informan dari Kabupaten Gianyar dengan menggunakan metode cakap dan teknik dasar pancing. Kemudian dilanjutkan dengan teknik cakap semuka karena penulis melakukan proses *interview* secara langsung pada informan. Selanjutnya, hasil *interview* dicatat dengan teknik *note-taking* yakni mencatat hal-hal yang dianggap penting. Data tulis dalam penelitian ini memanfaatkan Kamus Bahasa Bali - Indonesia Edisi Ke-3 yang diterbitkan oleh Balai Bahasa Bali tahun 2016. Data tulis dikumpulkan melalui metode simak, teknik dasar sadap, teknik lanjutan simak bebas libat cakap, serta dibantu dengan teknik catat. Selanjutnya teknik *glossing* digunakan pada kedua sumber data untuk menerjemahkan data berbahasa Bali ke bahasa Indonesia. Tahap analisis data menggunakan metode padan dan metode agih. Hasil analisis data disajikan menggunakan metode informal dalam bentuk kata-kata biasa yang mudah dipahami dan metode formal melalui perumusan dengan lambang-lambang tertentu.

Hasil

Tabel 1. Istilah Taruhan dan Pengertiannya

No	Istilah Taruhan	Pengertian
1.	<i>Embung</i>	Uang yang dikeluarkan oleh masing-masing pemain judi umumnya dalam permainan judi kartu permainan ceki.
2.	<i>Pasang dan Toh</i>	Berarti taruhan, leksikon <i>pasang</i> umumnya digunakan dalam permainan <i>ceki</i> , <i>blokiu</i> , <i>dom</i> , <i>kelesan</i> , dan <i>totogan</i> . Leksikon <i>toh</i> digunakan khususnya dalam permainan judi sabung ayam.
3.	<i>Udeg</i>	<i>Udeg</i> merupakan modal taruhan dalam judi yang dimiliki oleh pemain utama atau bandar.
4.	<i>Dapang</i>	Perbandingan taruhan 4 lawan 5 atau 9 lawan 10 di dalam permainan sabung ayam.
5.	<i>Gasal</i>	Perbandingan taruhan dengan pengurangan sebesar 20% ketika mengalami kekalahan.
6.	<i>Cok</i>	Perbandingan taruhan 3 lawan 4 atau pengurangan sebesar 25% ketika mengalami kekalahan dalam sabung ayam.

7.	<i>Tludo</i> atau <i>Teludo</i>	Perbandingan taruhan 3 berbanding 2 di dalam permainan sabung ayam.
8.	<i>Ngapit</i>	Taruhan satu banding dua dalam permainan judi.
9.	<i>Pada-pada</i>	Taruhan satu berbanding satu dalam sabung ayam.
10.	<i>Balu</i>	Sistem taruhan dalam judi sabung ayam jika ayam-ayam hasilnya adalah seri.
11.	<i>Ngujang</i>	Sistem taruhan yang dilakukan di luar taruhan wajib atau diluar permainan yang tengah berlangsung.
12.	<i>Ngambeng</i>	Istilah untuk menyebutkan seorang yang melakukan taruhan dengan lawan yang lebih dari satu.
13.	<i>Warang</i>	Modal yang digabungkan dalam permainan judi.
14.	<i>Tembus</i>	Mempertaruhkan dua gambar dadu yang berbeda.
15.	<i>Ngépék</i>	Mempertaruhkan satu jenis gambar dalam permainan dadu.
16.	<i>Nganggap</i>	Tidak membayar taruhan dalam sebuah permainan judi.
17.	<i>Wul</i>	Entitas taruhan dalam permainan judi kartu seperti ceki atau domino.
18.	<i>Ngéngkol</i>	Taruhan yang digunakan untuk menyebutkan entitas taruhan yang dipasang dengan arah menyudut ke arah mata angin.

Pembahasan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata taruhan adalah yang dipertaruhkan (kalau perlu dikorbankan dan sebagainya). Taruhan adalah kegiatan di mana terjadi kesepakatan antara dua belah pihak tentang siapa yang menang maupun kalah. Dalam penelitian ini, pengertian leksikon *taruhan judi* dirujuk secara khusus pada leksikon yang memiliki makna terkait sistematika taruhan dalam permainan judi. Secara umum taruhan dalam bahasa Bali disebut dengan *embung*, *toh*, atau *pasang*. Namun secara lebih khusus terdapat beragam leksikon bermakna taruhan. Adapun varian istilah untuk leksikon *taruhan judi* dalam bahasa Bali tersebut berbeda tergantung pada entitas, cara atau prosesnya, dan hasilnya. Berikut akan diuraikan terkait varian istilah taruhan tersebut.

Embung

Secara leksikal *embung* dalam bahasa Bali berarti uang taruhan. Uang taruhan yang disebut sebagai *embung* adalah uang yang dikeluarkan oleh masing-masing pemain judi umumnya dalam permainan judi kartu permainan *ceki*. Uang yang dikeluarkan oleh masing-masing pemain tersebut kemudian dikumpulkan untuk nanti diberikan kepada pemenang dengan sistem pembagian jumlah uang sesuai aturan yang telah disepakati.

(4-1)

Kuda jani embung cekiané ditu?
Berapa sekarang taruhan ceki-SUF-TKR di sana?
'Berapakah jumlah taruhan dalam permainan ceki di sana?'

Pasang dan Toh

Leksikon *pasang* dan *toh* jika diterjemahkan secara leksikal berarti taruhan. Leksikon *pasang* umumnya digunakan untuk menyebut istilah taruhan khususnya dalam permainan *ceki*, *blokiu*, *dom*, *kelesan*, dan *totogan*. Sementara itu, leksikon *toh* sendiri umumnya digunakan untuk menyebutkan taruhan khususnya dalam permainan judi sabung ayam.

(4-2)

Aji kuda cai bani matoh?
Berapa jumlah 2TG berani PREF-taruh?
'Kamu berani bertaruh dengan jumlah berapa?'

Udeg

Udeg merupakan modal taruhan dalam judi yang dimiliki oleh pemain utama atau bandar. Leksikon *udeg* biasanya kerap digunakan dalam permainan judi kartu seperti ceki dan blokiu.

(4-3)

Aji kuda udeg cainé?
Berapa jumlah modal 2TG-TKR?
'Kamu berani bertaruh dengan modal berapa?'

Dapang

Dapang merupakan salah satu jenis taruhan yang terdapat dalam permainan judi sabung ayam. Entitas uang yang menjadi taruhan dalam jenis taruhan *dapang* akan ditaruhkan dengan proses perbandingan taruhan empat lawan lima ataupun sembilan lawan

sepuluh. Taruhan *dapang* juga dikenal dengan potongan taruhan 10%. Sebagai contoh, apabila seorang mengikuti taruhan sebesar dua ratus ribu rupiah atau setara dengan 80 ringgit, maka apabila taruhan tersebut menang atau *ukup* yang bertaruh akan mendapatkan uang sebesar dua ratus ribu rupiah dari bandar judi sesuai dengan jumlah uang yang ditaruhkan. Namun, apabila mengalami kekalahan maka orang tersebut hanya akan membayar sebesar seratus delapan puluh ribu rupiah kepada bandar judi. Hal ini karena pembayaran taruhan jenis *dapang* dilakukan dengan mengurangi 10% dari jumlah taruhan awal. Hasil dari pertaruhan *dapang* ini entitas dapat berkurang sebanyak 10% jika mengalami kekalahan, dan entitas dapat kembali dengan jumlah yang tetap jika menang. Taruhan *dapang* bisa diikuti oleh siapapun dalam permainan sabung ayam. Berikut merupakan pemakaian leksikon *dapang* dalam sebuah kalimat:

(4-4)

Pipis bapané enu buin satus ulung dasa ulian kalah ngadapang di taje.

Uang ayah-TKR masih lagi seratus delapan puluh KONJ kalah AKT-taruhan *dapang* PREP sabung ayam

'Uang ayah masih tersisa lagi seratus delapan puluh karena kalah taruhan *dapang* di permainan judi sabung ayam'

Gasal

Gasal merupakan jenis taruhan yang memiliki proses atau tata cara menyerupai taruhan *dapang*. Apabila dalam taruhan *dapang* jumlah taruhan yang harus dibayar saat mengalami kekalahan dengan pengurangan 10% dari jumlah taruhan awal, namun dalam taruhan *gasal* pengurangan dilakukan sebesar 20%. Sebagai contoh taruhan dengan entitas uang sebesar dua ratus ribu rupiah. Apabila dapat memenangkan permainan maka seseorang akan mendapat uang sebesar jumlah taruhan awal, yakni dua ratus ribu rupiah. Sedangkan apabila kalah, maka orang tersebut harus membayar sebesar seratus enam puluh ribu rupiah kepada bandar judi. Hal ini karena proses pembayaran taruhan *gasal* dilakukan dengan pengurangan sebesar 20% dari jumlah entitas uang yang ditaruhkan. Hasil dari pertaruhan *gasal* ini entitas dapat berkurang sebanyak 20% jika mengalami kekalahan, dan entitas dapat kembali dengan jumlah yang tetap jika menang. Taruhan ini dapat dilakukan oleh siapapun dalam permainan sabung ayam. Satu diantara kalimat yang menggunakan leksikon *gasal* adalah sebagai berikut:

(4-5)

Madé ukup matoh gasal tuni semengan
 Madé menang PREF-taruh taruhan gasal tadi pagi-SUF
 'Madé menang dalam bertaruh taruhan *gasal* tadi pagi'

Cok

Cok merupakan perbandingan taruhan tiga lawan empat dalam permainan judi sabung ayam. Serupa dengan proses taruhan *dapang* dan *gasal*, dalam pembayaran taruhan *cok* dalam prosesnya juga dilakukan pengurangan dari jumlah awal entitas uang yang dipakai taruhan. Pengurangan tersebut adalah sebesar 25% dari jumlah taruhan awal. Apabila seseorang mengikuti taruhan sebesar dua ratus ribu rupiah, maka ketika kalah jumlah yang harus dibayar adalah dua ratus ribu rupiah dikurangi 25% yakni sebesar seratus lima puluh ribu rupiah. Hal berbeda terjadi jika *ukup* atau menang, seseorang tetap akan mendapatkan uang sebesar dua ratus ribu rupiah yakni sebesar jumlah taruhan awalnya. Hasil dari pertaruhan *cok* ini entitas dapat berkurang sebanyak 25% jika mengalami kekalahan, dan entitas dapat kembali dengan jumlah yang tetap jika menang. Tidak berbeda dengan jenis taruhan lainnya, taruhan *cok* juga dapat dilakukan oleh siapapun. Berikut merupakan contoh pemakaian kata *cok* dalam kalimat:

(4-6)

Mai ngecok buin mani ajak tiang.
 Mari AKT-taruhan *cok* lagi besok KONJ 1TG
 'Mari bertaruh taruhan *cok* besok bersamaku'

Tludo atau Teludo

Tludo atau *teludo* merupakan salah satu istilah taruhan dalam bahasa Bali. Istilah ini kerap dipakai dalam permainan judi sabung ayam. Entitas uang yang menjadi objek taruhan akan ditaruhkan dengan sistem taruhan tiga banding dua. Proses taruhan tiga banding dua yang dimaksud adalah sebagai contoh apabila seorang mengikuti taruhan sebesar dua ratus ribu rupiah maka apabila taruhan tersebut menang, orang yang bertaruh akan mendapatkan uang sebesar tiga ratus ribu rupiah. Sedangkan apabila mengalami kekalahan maka orang tersebut harus membayar sebesar dua ratus ribu rupiah sesuai jumlah taruhan awalnya tanpa pengurangan sedikitpun. Hasil dari pertaruhan *tludo* ini entitas dapat berkurang sebanyak jumlah taruhan awal (100%) jika mengalami kekalahan, dan entitas dapat kembali dengan jumlah taruhan awal ditambah 50% taruhan awal jika menang. Berikut merupakan contoh pemakaian leksikon *tludo* dalam sebuah kalimat:

(4-7)

Pekak Dompu matoh tludo busan di taje.

Kakek Dompu PREF-taruh tludo tadi PREP sabung ayam

'Kakek Dompu bertaruh taruhan tludo di permainan sabung ayam tadi'

Ngapit

Ngapit merupakan taruhan satu banding dua dalam permainan judi yang bisa dilakukan oleh siapapun. Taruhan *ngapit* dilakukan dengan proses mendapatkan keuntungan dua kali lipat apabila mampu memenangkan sebuah permainan judi. Di sisi lain apabila pemain mengalami kekalahan, pemain akan membayar taruhan sebesar jumlah awal entitas uang yang ditaruhkan tanpa adanya pengurangan sedikitpun. Dalam prosesnya seseorang yang mengikuti taruhan entitas uang sebesar dua ratus ribu rupiah apabila mengalami kekalahan akan membayar dengan jumlah yang sama kepada bandar judi. Namun apabila menang akan mendapatkan uang empat ratus ribu rupiah, yakni dua kali lipat dari jumlah uang yang ditaruhkan. Hasil dari pertaruhan *ngapit* ini entitas dapat berkurang sebanyak 100% jika mengalami kekalahan, dan entitas dapat kembali dengan jumlah dua kali lipat jika menang. Taruhan *ngapit* selain kerap dijadikan sistem taruhan pada judi sabung ayam, taruhan ini juga sering digunakan dalam judi permainan dadu yang dikenal dengan *makocok* atau *mong-mongan* dalam bahasa Bali. Berikut merupakan contoh penggunaan leksikon taruhan *ngapit* dalam kalimat:

(4-8)

Icang liu ukup ulian maan ngapit dibi di kocokan.

1TG banyak menang KONJ dapat AKT-taruhan apit kemarin PREP permainan dadu.

'Saya menang banyak karena dapat mempertaruhkan taruhan *apit* di permainan dadu kemarin'**Pada-pada**

Leksikon *pada* jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia mengandung pengertian 'sama'. Taruhan *pada-pada* merupakan taruhan dalam permainan judi sabung ayam yang memiliki sistem taruhan satu berbanding satu dengan menggunakan entitas dalam bentuk uang. Proses pada taruhan *pada-pada* dilakukan sebagai contoh oleh seseorang yang mengikuti taruhan sebesar dua ratus ribu rupiah maka ketika menang ia akan mendapatkan uang sebesar taruhan awalnya yakni dua ratus ribu rupiah. Hal demikian juga terjadi apabila orang tersebut kalah, jumlah yang harus dibayarkan adalah sama dengan jumlah taruhan awalnya yakni dua ratus ribu rupiah juga. Taruhan ini kerap dilakukan apabila taruhan *cok*,

gasal, dan *dapang* yang ditawarkan oleh saya 'juri dalam permainan sabung ayam' atau oleh pemilik ayam tidak ada yang melawan. Maka untuk memenuhi taruhan digunakanlah sistem taruhan *pada-pada*. Hasil dari taruhan *pada-pada* ini entitas dapat berkurang sebanyak 100% jika mengalami kekalahan, dan entitas dapat kembali dengan jumlah yang tetap jika menang. Berikut merupakan penggunaan leksikon taruhan *pada* dalam kalimat:

(4-9)

Siapé ento tusing ada ané nyak nglawan, jalan jani tohang pada-pada.

Ayam-TKR itu NEG ada REL mau AKT-lawan, mari sekarang taruh-KAUS taruhan pada-pada.

'Tidak ada yang mau melawan ayam itu, mari sekarang pertaruhkan dengan taruhan pada-pada'

Balu

Taruhan *balu* merupakan sistem taruhan yang dapat diterapkan dalam judi sabung ayam jika ayam-ayam yang diadu hasilnya adalah seri. Taruhan *balu* dianggap jarang terjadi kecuali dalam kondisi seseorang memiliki firasat yang baik kepada salah satu ayam yang sedang diadu. Jumlah entitas uang yang menjadi taruhan dalam taruhan *balu* adalah bebas. Taruhan *balu* kerap dikombinasikan dengan jenis taruhan lainnya, yaitu *gasal balu*, *cok balu*, *dapang balu*, atau *pada balu*. Proses dalam taruhan *balu* disesuaikan bergantung kombinasi dengan taruhan lainnya. Apabila taruhan *balu* dikombinasikan dengan jenis taruhan lainnya seperti yang disebutkan sebelumnya maka, aturan jumlah uang untuk membayar kekalahan atau jumlah uang yang didapat jika memenangkan permainan disesuaikan dengan jenis kombinasi yang dipilih oleh pemain judi. Kombinasi taruhan *balu* ini menyebabkan seorang pemain akan tetap membayar taruhan atau akan tetap mendapatkan keuntungan meski hasil permainan adalah seri. Hasil dari pertarungan *balu* ini entitas disesuaikan dengan taruhan lain yang dikombinasikan dengan taruhan *balu*. Berikut merupakan contoh pemakaian leksikon taruhan *balu* dalam kalimat:

(4-10)

Tiang ngelah nyet ajak siapé ento, lakar tohang cok balu.

1TG AKT-milik firasat KONJ ayam-TKR itu, KONJ taruh-KAUS taruhan cok balu.

'Aku memiliki firasat dengan ayam itu, akan ku pertaruhkan dengan taruhan cok balu'

Ngujang

Taruhan *ngujang* merupakan sistem taruhan yang dilakukan di luar taruhan wajib atau diluar permainan yang tengah berlangsung. Taruhan ini kerap terjadi dalam permainan judi sabung ayam. Seseorang dapat melakukan taruhan *ngujang* apabila taruhan yang ada didalam permainan (taruhan wajib) sudah seimbang antara kedua ayam yang di adu. Orang-orang melakukan taruhan *ngujang* apabila memiliki firasat yang baik terhadap salah satu jenis ayam yang diadu namun tidak mendapatkan kesempatan bertaruh di dalam arena permainan. Hal ini menyebabkan orang tersebut mencari lawan taruhan lain di luar arena untuk mempertaruhkan ayam yang dianggap baik tersebut. Dengan kata lain, taruhan *ngujang* dilakukan oleh seseorang secara individu menggunakan entitas berupa uang, dengan proses mencari lawan sendiri, dan tidak melakukan taruhan dalam arena permainan ketika permainan sedang berlangsung. Sistem taruhan yang dapat dipilih ketika *ngujang* adalah bebas baik *gasal*, *cok*, *dapang*, atau *balu* (yang dikombinasikan). Hasil dari pertaruhan *ngujang* ini entitas disesuaikan dengan taruhan lain yang dikombinasikan dengan taruhan *ngujang*. Berikut merupakan penggunaan leksikon taruhan *ngujang* dalam kalimat:

(4-11)

Tiang demen pesan ajak siap ento, jalan ngujang, Man.

1TG suka sekali KONJ ayam itu, mari AKT-ujang, Man.

'Saya suka sekali dengan ayam itu, mari bertaruh di luar taruhan wajib, Man'

Ngambeng

Ngambeng merupakan istilah yang digunakan untuk menyebutkan seorang yang melakukan taruhan dengan lawan yang lebih dari satu. *Ngambeng* biasanya terdapat dalam judi sabung ayam. Taruhan *ngambeng* dilakukan di luar permainan yang sedang berlangsung yakni menjelang dimulainya permainan untuk menyeimbangkan jumlah taruhan. *Ngambeng* menggunakan entitas berupa uang. Sebagai contoh apabila terdapat seseorang yang ingin bertaruh atau mempertaruhkan ayamnya senilai lima belas juta rupiah, namun uang taruhan yang terkumpul dari lawan hanya sebesar lima juta rupiah. Dengan demikian maka orang tersebut akan melakukan pertaruhan dengan proses *ngambeng* atau mencari lawan taruhan lain sehingga taruhan terjadi diantara lebih dari satu orang lawan. Hal ini dilakukan guna memenuhi atau menyeimbangkan taruhan awal senilai lima belas juta rupiah tersebut. Hasil dari taruhan *ngambeng* ini entitas disesuaikan jumlahnya, karena untuk menyeimbangkan taruhan utama. Berikut merupakan contoh pemakaian leksikon taruhan *ngambeng* dalam kalimat:

(4-12)

Ketut Arsa enu ngambeng wireh tohanné nu kuangan.
Ketut Arsa masih AKT-ambeng KONJ taruh-SUF-POSS masih kurang-SUF.
'Ketut Arsa masih mencari lawan taruhan yang lain karena taruhannya masih kurang'

Warang

Warang merupakan modal yang digabungkan dalam permainan judi. Seseorang dapat menggabungkan entitas berupa uang yang dimiliki dengan orang lain untuk mencapai jumlah uang taruhan yang diinginkan. Setelah entitas atau uang digabungkan dan mencapai jumpah tertentu, kemudian dilanjutkan dengan proses penggunaan entitas uang menjadi taruhan baik itu taruhan *gasal, cok, dapang, ngapit, tembuh* atau lainnya dalam berbagai jenis permainan judi. Apabila dapat memenangkan taruhan maka keuntungan dapat dibagi bersama. Hasil dari pertaruhan *warang* ini entitas disesuaikan dengan jumlah keuntungan yang diperoleh berdasarkan sistem judi yang dipilih dan dibagi bersama. Berikut merupakan contoh pemakaian leksikon taruhan *warang* dalam kalimat:

(4-13)

Madé jalan mawarang ngetohang kocokané nyanan petengné.
Madé mari PREF-warang AKT-taruh-KAUS dadu-SUF-TKR nanti malam-TKR.
'Madé mari menggabungkan uang taruhan untuk mempertaruhkan permainan dadu nanti malam'

Tembus

Tembus merupakan salah satu leksikon sistem taruhan yang terdapat di dalam permainan dadu yang dalam bahasa Bali dikenal dengan nama permainan *makocok* atau *mong-mongan*. Entitas yang dipertaruhkan dalam taruhan *tembus* dapat berupa uang. Proses taruhan dikatakan *tembus* apabila seseorang mempertaruhkan dua gambar dadu yang berbeda dan akhirnya dua gambar dadu tersebut terlihat. Hal ini menyebabkan pemain akan mendapatkan uang atau *ukup* sebesar empat kali lipat dari jumlah uang yang ditaruhkan. Namun disisi lain, apabila hanya satu dari dua gambar yang terlihat atau sama sekali tidak ada gambar yang sama terlihat maka pemain tetap dinyatakan kalah dan harus membayar taruhan sebesar jumlah uang awal yang dipertaruhkan. Hasil dari pertaruhan *tembus* ini entitas disesuaikan jumlahnya berdasarkan keuntungan yang didapatkan dari gambar dadu. Berikut merupakan penggunaan leksikon taruhan *tembus* dalam kalimat.

(4-14)

Komang luung pesan iusné kanti ngidang ukup tembus di kocokané.
Komang baik sekali nasib-POSS hingga AKT-mampu menang tembus PREP dadu-SUF-TKR.

'Nasib Komang baik sekali hingga ia bisa menang dalam taruhan tembus pada permainan dadu'

Ngépék

Taruhan *ngépék* merupakan sistem taruhan yang terdapat dalam permainan *makocok* atau *mong-mongan*. Entitas yang dipertaruhkan dalam taruhan *tembus* berupa uang. Proses taruhan *ngépék* terjadi apabila seseorang hanya mempertaruhkan satu jenis gambar sebut saja gambar macan dalam permainan, namun dua dadu yang dikocok hanya salah satu hasilnya menunjukkan gambar macan dan dadu lainnya menunjukkan gambar yang berbeda. Dalam situasi ini maka orang yang bertaruh gambar macan tersebut tidak mendapatkan uang sekaligus tidak membayar kekalahan taruhan. Dikatakan menang apabila kedua dadu mengeluarkan gambar macan dan orang tersebut akan mendapat uang sesuai jumlah yang dipertaruhkan (tanpa ada kelipatan). Disisi lain jika kedua dadu sama sekali tidak mengeluarkan gambar macan maka orang yang bertaruh tersebut dinyatakan kalah dan harus membayar taruhan sesuai dengan jumlah awal uang yang dipertaruhkan. Hasil dari pertaruhan *ngépék* ini entitas disesuaikan jumlahnya berdasarkan keuntungan yang didapatkan dari gambar dadu. Berikut merupakan penggunaan leksikon taruhan *ngépék* dalam kalimat.

(4-15)

Icang tusing ukup ulian tohan ngepeké tusing ngenén.
PRON 1TG NEG menang KONJ taruh-SUF ngepek-TKR NEG AKT-kena-SUF.
'Aku tidak menang karena taruhan ngepek tidak mengenai'

Nganggap

Nganggap merupakan leksikon yang kerap digunakan untuk menyebutkan entitas tindakan seseorang yang secara prosesnya tidak membayar taruhan dalam sebuah permainan judi. Leksikon *nganggap* juga bisa merujuk pada tindakan seorang yang tidak membayar taruhan secara jujur. Sebagai contoh seorang yang kalah dalam taruhan *dapang* namun tidak membayar sesuai nominal yang ditentukan, melainkan orang tersebut membayar dengan jumlah uang yang lebih sedikit. Dalam bahasa Bali, khususnya dialek Kemenuh, Gianyar hal ini juga disebut dengan istilah *ngenténgang*. Berikut merupakan contoh pemakaian leksikon *nganggap* dalam sebuah kalimat.

(4-16)

Wayan Jegir pepes nganggap di tajan.

Wayan Jegir sering nganggap PREP sabung ayam.

'Wayan Jegir sering kali tidak membayar taruhan di permainan judi sabung ayam'

Wul

Wul merupakan leksikon yang digunakan untuk menyebut entitas taruhan dalam permainan judi kartu seperti ceki atau domino. Tidak berbeda dengan jenis taruhan lainnya dalam berbagai permainan judi, *wul* juga menghendaki pemain yang mengalami kekalahan agar membayar taruhan sesuai dengan jumlah yang telah disepakati. Demikian pula sebaliknya, jika seorang dapat memenangkan taruhan dalam permainan kartu maka orang itupun akan mendapatkan keuntungan. Berikut merupakan contoh pemakaian leksikon taruhan *wul* dalam kalimat:

(4-17)

Kuda wul cekiané ditu?

INTER taruhan ceki-SUF-TKR di sana?

'Berapa taruhan permainan ceki di sana?'

Ngéngkol

Ngéngkol merupakan leksikon taruhan yang digunakan untuk menyebutkan entitas taruhan yang dipasang dengan arah menyudut dalam arah mata angin seperti arah timur laut, tenggara, barat daya, atau barat laut. *Ngéngkol* biasanya dipakai dalam permainan judi *kelésan* (judi dengan uang kepeng) dan *totogan*. Penentuan menang dan kalah didasarkan atas arah yang keluar dari jatuhnya uang kepeng. Sebagai contoh yang keluar sesuai jatuhnya uang kepeng adalah arah utara. Seseorang yang memasang taruhan yang letaknya di seberang arah utara yakni arah selatan, *ngéngkol* di sudut tenggara dan barat daya dinyatakan kalah dan harus membayar taruhan. Orang yang memasang di sisi utara, *ngéngkol* sudut timur laut, dan sudut barat laut merupakan pemenangnya dan akan mendapatkan uang taruhan. Sementara orang yang memasang tepat disisi timur dan barat uangnya akan kembali atau dengan kata lain tidak membayar taruhan sekaligus tidak mendapatkan keuntungan. Adapun jumlah uang yang didapat apabila menang dan jumlah uang yang harus dibayar apabila kalah adalah sama dengan jumlah uang yang dipertaruhkan. Berikut merupakan contoh pemakaian leksikon taruhan *ngéngkol* dalam sebuah kalimat.

(4-18)

Nengah Raka masang pasangan ngéngkol kelod kangin busan.

Nengah Raka AKT-pasang taruh-SUF AKT-éngkol selatan timur tadi.
'Nengah Raka memasang taruhan menyudut ke arah tenggara tadi'

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis yang didapatkan dengan pokok bahasan yang telah di kaji, leksikon-leksikon *taruhan judi* memiliki fitur spesifik karena secara khusus merujuk pada benda atau entitas yang dipertaruhkan yang biasanya berupa uang serta tidak menutup kemungkinan berupa surat, ataupun barang berharga. Sesuai dengan hasil analisis yang diperoleh melalui penelitian ini menurut entitas, cara atau prosesnya, dan hasilnya leksikon-leksikon *taruhan judi* dalam bahasa Bali dapat diklasifikasikan menjadi 18 jenis. Leksikon tersebut terdiri atas *embung, pasang, toh, udeg, dapang, gasal, cok, tludo, ngapit, pada-pada, balu, ngujang, ngambeng, warang, tembus, ngépék, nganggap, wul* dan *ngéngkol*.

Penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk menyempurnakan penelitian ini baik dalam hal menemukan entitas lain yang dapat direpresentasikan dengan leksikon-leksikon *taruhan judi* dalam bahasa Bali yang telah diuraikan. Selain itu juga dapat menemukan leksikon baru beserta dengan entitasnya terkait *taruhan judi* dalam bahasa Bali ini.

Daftar Pustaka

- Artini, N.K.D. 2022. *Verba Membawa “Ngaba” dalam Bahasa Bali Kajian Metabahasa Semantik*. Denpasar: Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa.
- Chaer, Abdul. 2009. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Inda, I. 2013. *Hwa-Hwee Ku Sayang Hwa-Hwee Ku Malang*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Kartono, K. 2014. *Patologi Sosial 2: Kenakalan Remaja*. Jakarta: Rajawali Press.
- Kridalaksana, Harimurti. 2023. *Kamus Linguistik Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia.
- Larson, Milfred. 1989. *Penerjemahan Berdasar Makna Pedoman untuk Pemadanan Antar Bahasa*. Jakarta: Arcan.
- Miradayanti, Dewa Ayu Carma. dkk., 2020. *Pemetaan Makna Leksikon Penyukat Bahasa Bali*. Denpasar: Swasta Nulus.
- Partami, N.L, dkk. 2016. *Kamus Bali-Indonesia Edisi ke-3*. Bali: Balai Bahasa Bali.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Teori, Metode dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Saputra, I.M.D. 2017. *Verba Memukul Dalam Bahasa Bali Kajian Metabahasa Semantik*. Denpasar: Institut Hindu Dharma Negeri.

- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sudipa, I.N. dan Kusuma, I.N.W. 2020. *Buku Ajar Verba Bahasa Bali Bermakna Air: Kajian Metabahasa*. Denpasar: Swasta Nulus.
- Sudipa, I.N. dan Kusuma, I.N.W. 2019. *Buku Ajar Verba Tindakan Membawa dan Memukul Bahasa Bali*. Denpasar: Swasta Nulus.
- Tarigan, Henry Guntur. 1987. *Teknik Pengajaran Ketrampilan Berbahasa*. Bandung :Angkasa.

<https://kbbi.web.id/buka>