

Permainan Bahasa Sunda-Korea pada Akun TikTok Kang Deon: Kajian Semantik-Pragmatik

Diana Sri Suryani
Universitas Gadjah Mada
dianasrisuryani@mail.ugm.ac.id

Alfina Robi'ah Adawiyah
Universitas Gadjah Mada
alfina.r@mail.ugm.ac.id

Abstrak (Bahasa Indonesia)

Penelitian ini membahas permainan bahasa yang mengeksplorasi bagaimana bentuk lingual berperan dengan melibatkan semantik dan konteks pragmatiknya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola permainan bahasa Sunda-Korea dalam akun TikTok Kang Deon. Permainan bahasa di media sosial TikTok menandai pertemuan bahasa daerah dan bahasa asing di era masyarakat multilingual. Data dalam penelitian ini adalah tuturan dalam video TikTok pada akun Kang Deon. Sumber data penelitian ini adalah video yang diunggah pada akun Kang Deon dengan tema Desa Gangjin. Data dikumpulkan dengan teknik simak dan catat. Data dianalisis menggunakan metode padan melalui beberapa tahapan, yaitu menyimak, menentukan jenis permainan bahasa, mendeskripsikan permainan bahasa, menyingkap fungsi permainan bahasa, dan menyimpulkan hasil analisis. Hasil penelitian menunjukkan jenis permainan bahasa Sunda-Korea yang digunakan dalam akun Kang Deon adalah permainan fonologis, morfologis, sintaksis, semantik, dan pragmatik. Adapun fungsi permainan bahasa Sunda-Korea dalam akun TikTok Kang Deon adalah untuk menciptakan kreativitas dan humor yang merepresentasikan budaya Sunda dan Korea. Permainan bahasa Sunda-Korea menandai runtuhnya batas-batas wilayah bahasa dan budaya di era masyarakat multilingual di ruang digital. Selain itu, permainan bahasa di media sosial merupakan salah satu upaya revitalisasi bahasa ibu agar eksistensinya tetap lestari di era globalisasi.

Kata Kunci: *Permainan Bahasa; Bahasa di TikTok; Bahasa Sunda; Bahasa Korea; Semantik-Pragmatik*

Abstract (Bahasa Inggris)

This research explores language play, investigating how linguistic forms play a role by involving their semantic and pragmatic contexts. This study utilizes a qualitative descriptive method. The aim is to identify patterns of Sundanese-Korean language play on Kang Deon's TikTok account. Language play on TikTok reflects the merging of regional and foreign languages in our multilingual society. The data consist of utterances in videos on Kang Deon's account. The data source is focusing on the Gangjin Village theme and collected through observation and note-taking. The data analysis involves stages such as identifying language play types, describing them, revealing their functions, and summarizing the results. Findings reveal that Sundanese-Korean language play involves phonological, morphological, syntax, semantics and pragmatic violations. The functions are to create humor and creativity representing both Sundanese and Korean cultures. This language play signifies the dissolution of language and cultural boundaries in our multilingual digital era. Additionally, it contributes to revitalizing the mother tongue amidst globalization, ensuring its sustainability. In essence, Kang Deon's TikTok language play provides valuable insights into the dynamic interplay of languages and cultures in the contemporary digital landscape.

Keywords: *Language Play; Language on TikTok; Sundanese; Korean; Semantic-Pragmatic*

1. Pendahuluan

Di era digital seperti saat ini, TikTok menjadi salah satu media sosial yang digunakan oleh anak muda sebagai alat untuk berinteraksi dan berbagi konten dengan berbagai ragam bahasa yang kreatif (Febrianti, dkk., 2023). Salah satu ragam bahasa yang muncul di media sosial TikTok adalah ragam bahasa gaul yang berasal dari berbagai bahasa, seperti bahasa daerah, bahasa asing, ataupun pelesetan bahasa Indonesia dengan menyesuaikan konteks video yang diunggah (Putri, dkk., 2022). Hal tersebut menunjukkan TikTok telah menjadi ruang bagi para pembuat konten digital untuk berinteraksi dan menampilkan karya-karya kreatif dengan memiliki keunikannya masing-masing, termasuk menampilkan keragaman bahasa yang ada di dunia.

Salah satu fenomena kebahasaan yang muncul dalam konten TikTok adalah permainan bahasa Sunda dan Korea. Fenomena ini menandai masifnya perkembangan bahasa dalam era masyarakat multilingual di ruang digital (Sugianto, 2022). Bergabungnya bahasa Sunda dan bahasa Korea ini dipopulerkan oleh akun Kang Deon di TikTok. Kang Deon merupakan salah satu pembuat konten kreatif di TikTok yang memiliki 466 ribu pengikut dan mendapatkan respons positif dari pengikutnya dengan mendapatkan 12,6 juta suka atau *likes*. Popularitas konten permainan bahasa Sunda-Korea tidak lepas dari adanya *Korean wave* yang terjadi di Indonesia. *Korean wave* atau *hallyu* merupakan tersebarnya budaya populer Korea Selatan secara global, termasuk di Indonesia (Shim, 2006; Putri, dkk, 2019).

Di tengah meluasnya popularitas budaya Korea di Indonesia, penutur bahasa Sunda perlu memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mengenalkan bahasa Sunda di ruang digital (Rahmawati, dkk., 2022). Pengenalan bahasa Sunda di ruang digital menjadi penting karena bahasa daerah merupakan warisan yang ditinggalkan oleh leluhur bagi masyarakatnya (Widianto, 2018). Bahasa Sunda, sebagai bahasa daerah dan bahasa ibu, mengandung nilai-nilai kultural yang mengakar bagi masyarakat Sunda. Sementara itu, bahasa Korea menjadi populer di kalangan masyarakat Indonesia melalui *Korean Wave*, seperti musik K-pop dan drama Korea (Kustiawan, dkk., 2023). Fenomena *Korean Wave* inilah yang dimanfaatkan oleh akun Kang Deon sebagai alat untuk mengenalkan bahasa Sunda di ruang digital.

Permainan bahasa Sunda-Korea yang diciptakan Kang Deon dapat diamati dari kemiripan bunyi antara bahasa Sunda dan bahasa Korea. Bahasa Sunda memiliki bunyi /eu/, sementara bahasa Korea memiliki fonem *eu* yang bunyinya juga /eu/. Artinya, permainan

bahasa Sunda–Korea di akun TikTok Kang Deon dapat menjadi jembatan yang menghubungkan keragaman budaya serta keunikan linguistik kedua bahasa tersebut.

Wijana (2003) menyebutkan permainan bahasa merupakan penggunaan bahasa, termasuk tuturan yang mengandung berbagai penyimpangan kebahasaan, seperti penyimpangan fonologi, gramatikal, kekacauan hubungan bentuk dan makna, dan berbagai pelanggaran yang bersifat pragmatis untuk mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan hal tersebut, terdapat enam jenis permainan bahasa, yaitu permainan bahasa secara fonologis, permainan bahasa secara morfologis, permainan bahasa secara sintaksis, permainan bahasa secara semantik, permainan bahasa secara pragmatik, dan permainan bahasa di bidang sociolinguistik (Wijana, 2003).

Penggunaan bahasa Sunda sebagai unsur utama dalam permainan bahasa yang diciptakan oleh Kang Deon merepresentasikan identitas budaya dan dapat digunakan sebagai media untuk melestarikan bahasa ibu di tengah arus globalisasi. Permainan bahasa Sunda-Korea yang ditampilkan oleh akun Kang Deon juga menguatkan peran bahasa Sunda sebagai bahasa ibu yang tidak hanya berperan sebagai alat komunikasi bagi masyarakat Sunda, tetapi juga menjadi jembatan untuk menyatukan elemen budaya lokal dengan pengaruh global di ruang digital.

Video Tiktok Kang Deon yang berisi dialog Sunda-Korea merupakan wacana dialog yang khas dan tidak dapat disejajarkan dengan wacana dialog lainnya. Selain peran dan fungsi yang sudah disebutkan, wacana dialog dalam video-video Kang Deon juga berfungsi sebagai wacana humor. Dalam wacana dialog biasa, penanya dan petanya melaksanakan secara ketat prinsip kerja sama (*cooperative principle*) dalam upaya menyukseskan proses komunikasi (Wijana, 2014). Dalam wacana humor Kang Deon justru terjadi hal yang sebaliknya.

Grice (1975) menyatakan prinsip kerja sama yang dimaksud yaitu prinsip kerja sama yang mengatur keinformatifan (maksim kuantitas) dan kebenaran (maksim kualitas). Lalu Brown dan Yule (1983) menambahkan prinsip kerja sama yang lain yaitu kejelasan (maksim relevansi) serta kewajaran dan kelogisan (maksim cara). Prinsip kerja sama tersebut justru dilanggar dalam wacana dialog video-video Kang Deon. Sebagai dampak dari aktivitas ini, terciptalah sebuah wacana yang bila dilihat dari kacamata pertuturan biasa sebagai wacana yang tak wajar. Dalam wacana yang tak wajar prinsip kohesi dan koherensi yang merupakan

syarat bangun sebuah wacana diabaikan dengan berbagai jenis permainan unsur-unsur kebahasaan yang sangat rumit (Wijana, 2014).

Permainan bahasa daerah dengan bahasa asing juga telah dilakukan. Sugianto (2022) mengidentifikasi fenomena *javenglish* atau permainan bahasa Jawa dan bahasa Inggris yang terjadi dalam masyarakat multikultural sehingga membentuk pola-pola unik mulai dari pola fonologis, semantik, dan wacana yang berfungsi sebagai humor dan merepresentasikan kebudayaan kedua bahasa tersebut. Selain itu, permainan bahasa, khususnya bunyi bahasa, digunakan dalam penciptaan humor dalam komik Tahi Lalat di media sosial Instagram (Akbariski, 2020). Permainan bahasa berupa pelesetan juga ditemukan dalam komunikasi di media digital seperti platform WhatsApp (Azmin & Kiftiawati, 2021). Pelesetan bahasa tersebut terdapat dalam stiker WhatsApp yang mengandung ungkapan kreativitas berbahasa pada tataran fonologis, morfologis, sintaksis, dan semantik dan mengandung fungsi humor dan fungsi komunikatif (Azmin & Kiftiawati, 2021). Permainan bahasa juga digunakan oleh komika Ridwan Remin dalam komedi tunggal (*stand up comedy*) untuk membentuk humor dengan cara melanggar prinsip kesantunan (Lilaifi, 2019). Sementara itu, komika Arafah Riyanti cenderung menggunakan bentuk abreviasi, reduplikasi, dan antonimi dalam menciptakan humor melalui permainan bahasa (Gani, dkk., 2022).

Berdasarkan hal tersebut, permainan bahasa seringkali digunakan untuk membentuk humor dalam suatu wacana. Penelitian mengenai permainan bahasa Sunda-Korea dalam akun Kang Deon menjadi penting untuk dilakukan karena memiliki keunikan yang memadukan bahasa daerah dengan bahasa asing. Penelitian ini bertujuan untuk menjelajahi pola-pola permainan bahasa Sunda-Korea dan fungsinya. Penelitian ini berusaha mengidentifikasi perpaduan identitas budaya lokal dan pengaruh budaya global yang dihadirkan oleh permainan bahasa Sunda-Korea oleh akun Kang Deon. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam mengenai keunikan permainan bahasa Sunda-Korea yang menghasilkan harmonisasi budaya Sunda-Korea dalam komunikasi digital di era masyarakat multilingual.

2. Metodologi

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Sumber data dalam penelitian ini adalah dialog yang ada dalam video TikTok Kang Deon. Sumber data dibatasi pada video yang berkaitan dengan Desa Gangjin. Desa Gangjin merupakan pelesetan dari Desa Gongjin, yaitu latar tempat dalam drama Korea yang berjudul Hometown Cha Cha Cha. Alasan mengambil topik tersebut adalah populernya Hometown Cha Cha Cha sebagai

drama Korea pada tahun 2021. Hal ini dibuktikan dengan tingginya minat masyarakat Indonesia terhadap drama ini sehingga menjadi *trending topic* di Twitter (saat ini disebut X) selama dua hari berturut-turut pasca selesainya drama tersebut ditayangkan dan meraih rating tertinggi (*Kompas*, 2021). Penayangan drama pada Agustus hingga Oktober 2021 menjadi momentum yang sangat tepat karena masyarakat dunia sedang menghadapi pandemi Covid-19 sehingga drama ini menjadi salah satu hiburan bagi masyarakat dunia termasuk Indonesia selama masa bekerja dan belajar dari rumah. Kang Deon mengambil kesempatan untuk membuat parodi dari drama tersebut dan menyebarkan melalui akun TikTok. Banyak orang familiar dengan drama Hometown Cha Cha Cha sehingga Kang Deon tidak perlu menjelaskan lagi kepada penontonnya. Hal ini juga menjadi sebab video yang bertema Desa Gangjin salah satunya yang berjudul Hometown Ichi Ocha meraih jumlah penonton yang cukup banyak yaitu 4,3 juta penonton.

Dalam mengumpulkan data digunakan teknik simak dan catat, dengan langkah-langkah mendengarkan dan memahami dialog dalam video akun TikTok Kang Deon, mencatat permainan bahasa yang terdapat dalam dialog, mengidentifikasi data, mengklasifikasikan data, dan mengelompokkan data. Sementara itu, metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah metode padan dengan beberapa tahapan, yaitu membaca, menentukan jenis permainan bahasa, mendeskripsikan permainan bahasa dalam dialog video Kang Deon, menyingkap fungsi permainan bahasa tersebut, dan menyimpulkan hasil analisis.

3. Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan permainan bahasa digunakan oleh Kang Deon dalam video yang diunggahnya untuk menciptakan humor. Terdapat empat jenis permainan bahasa yang digunakan dalam akun TikTok Kang Deon, yaitu permainan fonologis, permainan morfologis, permainan semantik, dan permainan pragmatis. Dalam menciptakan permainan bahasa, Kang Deon memanfaatkan kemiripan bunyi. Hal ini terlihat dalam tabel berikut.

Tabel 1. Kosakata Bahasa Sunda-Korea dengan Kemiripan Bunyi dalam akun TikTok Kang Deon

Kata (Bahasa Sunda)	Kata (Bahasa Korea)	Makna
era	알아 ara	Bahasa Sunda: malu Bahasa Korea: tahu
kencana	괜찮아 gwenchana	Bahasa Sunda: sebelah kiri Bahasa Korea: tidak apa-apa

onde	안 돼 andwe	Bahasa Sunda: panganan yang bentuknya seperti bola, terbuat dari tepung ketan atau singkong yang diberi isi gula merah, kelapa atau kacang hijau, kulitnya dilapisi wijen Bahasa Korea: tidak
kinca	진짜 jinjja	Bahasa Sunda: air gula Bahasa Korea: sungguh
pere	그래 geulae/geurae	Bahasa Sunda: libur Bahasa Korea: iya/oke
dago	이거 igeo	Bahasa Sunda: tunggu Bahasa Korea: ini
Bacang	반장 banjang	Bahasa Sunda: panganan yang terbuat dari beras (ketan) yang diisi daging, dibungkus daun bambu seperti lepat, dan dikukus Bahasa Korea: Pengawas Kelas
parasea	알았어요 alasseoyo/arassyoyo	Bahasa Sunda: Bertengkar Bahasa Korea: Baiklah
geura	그래 geulae/geurae	Bahasa Sunda: cepat Bahasa Korea: iya/oke
kopi	커피 keopi	Bahasa Sunda: kopi Bahasa Korea: kopi
kalapa	오빠 oppa	Bahasa Sunda: kelapa Bahasa Korea: kakak laki-laki
wae	왜 wae	Bahasa Sunda: selalu Bahasa Korea: kenapa
cingogo	이거 igeo	Bahasa Sunda: jongkok Bahasa Korea: ini
Mak nini	할머니 halmeoni	Bahasa Sunda: nenek Bahasa Korea: nenek
Ceu Yayah	최야야 Choi Yayah	Bahasa Sunda: sebutan untuk perempuan yang lebih tua Bahasa Korea: perempuan bermarga Choi
Kang Suntik	가타선택 Kang Sun Taek	Bahasa Sunda: dokter Bahasa Korea: laki-laki bermarga Kang
Yuyun	윤 Yoon	Bahasa Sunda: nama perempuan Bahasa Korea: marga Yoon

4. Pembahasan

Berdasarkan Tabel 1, permainan bahasa Sunda-Korea memanfaatkan kemiripan

bunyi antara bahasa Sunda dan bahasa Korea. Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi jenis-jenis permainan bahasa dan fungsinya yang digunakan oleh Kang Deon dalam konten-kontennya. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menemukan empat jenis permainan bahasa, yaitu 1) permainan fonologis, 2) permainan morfologis, 3) permainan semantik, dan 4) permainan pragmatis. Adapun fungsi permainan bahasa yang digunakan oleh Kang Deon hanya sebatas untuk menciptakan humor.

Jenis Permainan Bahasa

Wijana (2003) membagi permainan bahasa ke dalam enam jenis, yaitu permainan fonologis, permainan morfologis, permainan sintaksis, permainan semantik, permainan pragmatik, dan permainan sociolinguistik. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengidentifikasi empat jenis permainan bahasa Sunda-Korea, yaitu 1) permainan fonologis, 2) permainan morfologis, 3) permainan semantik, dan 4) permainan pragmatis.

Permainan Fonologis

Permainan bahasa di bidang fonologi merupakan permainan bahasa yang menggunakan unsur bunyi. Penelitian ini menemukan 16 permainan fonologis bahasa Sunda-Korea. Misalnya, terdapat dalam data berikut.

- (1) Kop tah ngagibah wae, beuki gede dosana, angguran daripada cingogo pangmeulikeun onde jeung surabi **kinca**, boleh?
Tuh kan, gibah terus, makin besar dosanya, lebih baik belikan saya onde-onde dan serabi daripada jongkok-jongkok, boleh?

- (2) Aigoo kuper sia mah! Make grabgift eta teh aya dina grab, bisa ngirimkeun naon **wae**.
Aduh, kamu itu kurang pergaulan! Pakailah Grabgift yang ada di aplikasi Grab itu, Grabgift ini bisa mengirimkan apa saja.

Dalam data (1), terdapat permainan fonologis antara fonem /c/ dengan fonem /tsi/. Kang Deon berusaha mengucapkan kata *kinca* dalam bahasa Sunda dengan kata *jinjja* 진짜 secara mirip. Kata *kinca* dibaca [kinca], sedangkan kata 진짜 dibaca [tsin.t͡ɕia] Dalam menuturkan kata-kata berbahasa Sunda, Kang Deon menggunakan dialek bahasa Korea. Meskipun terdengar mirip, kata *kinca* dan 진짜 *jinjja* tidak memiliki makna yang saling terkait. Kata *kinca* bermakna ‘air gula’, sedangkan kata 진짜 *jinjja* bermakna ‘sungguh’. Jika dilihat dari tempat artikulasinya, fonem /c/ dalam kata *kinca* merupakan konsonan palatal, sedangkan fonem /j/ merupakan konsonan hampiran. Kemiripan tersebut hanya

terdapat dalam cara mengucapkan kata *kinca* yang dilakukan oleh Kang Deon. Berbeda dengan cara pengucapannya yang tepat, Kang Deon justru mengucapkan kata *kinca* [kinca] menjadi [kin.tɕa]. Dengan demikian, terdapat penyimpangan fonologis antara fonem /c/ dalam bahasa Sunda menjadi /ts/.

Kemudian, dalam data (2), Kang Deon mengucapkan kata *wae* dalam bahasa Sunda dengan dialek bahasa Korea sehingga terdengar seperti kata 왜 *wae* (dibaca: [wɛ]) dalam bahasa Korea. Kata *wae* dalam bahasa Sunda bermakna ‘selalu’, sedangkan kata 왜 *wae* dalam bahasa Korea bermakna ‘mengapa’. Meskipun tidak ada keterkaitan makna antara dua kata tersebut, tetapi kata *wae* dalam bahasa Sunda dan 왜 *wae* dalam bahasa Korea memiliki kemiripan saat diucapkan. Dalam bahasa Sunda, kata *wae* dibaca [wæ], sedangkan 왜 dibaca [wɛ]. Namun, dalam tuturannya, Kang Deon mengucapkan kata *wae* [wæ] yang bermakna ‘selalu’ menjadi [wɛ] dengan dialek bahasa Korea. Artinya, terdapat penyimpangan pengucapan fonem /a/ dan /ɛ/ dalam bahasa Sunda menjadi /ɛ/ saja.

Dari perspektif semantik-pragmatik, baik dialek bahasa Korea maupun gestur yang digunakan oleh Kang Deon untuk mengucapkan tuturan berbahasa Sunda tidak memengaruhi makna apa pun dalam bahasa Sunda. Makna dalam dialog-dialog yang digunakan sepenuhnya berasal dari bahasa Sunda. Sementara itu, dialek bahasa Korea digunakan untuk menonjolkan humor dan membangun situasi dalam video parodinya agar lebih mirip dengan dialog-dialog dalam serial Hometown Cha Cha Cha. Oleh karena itu, Kang Deon memanfaatkan dialek bahasa Korea dan melakukan penyimpangan fonologis dengan memanfaatkan kemiripan bunyi antara bahasa Korea dengan bahasa Sunda yang kemudian digunakan untuk mengkreasikan permainan bahasa Sunda-Korea dalam video parodi di akun TikTiknya.

Permainan Morfologis

Permainan morfologis merupakan permainan bahasa di bidang morfologi yang melibatkan morfem. Penelitian ini menemukan tiga permainan bahasa secara morfologis dalam bahasa Sunda-Korea. Misalnya, terdapat dalam data berikut.

- (3) Choi Yayah: Belah mana bumina?
Amih Taehyung: Belah **kencana**.
Choi Yayah: *Sebelah mana rumahnya?*
Amih Taehyung: *Sebelah kiri.*

- (4) Mulai ti enjing sadaya warga kedah **nganggo** whitelab, da abi ge sami da. Jadi moal hariwang ku pangaruh goreng panon poe’.
Mulai besok, semua warga harus memakai whitelab, soalnya saya juga sama kok. Jadi, tidak perlu khawatir oleh pengaruh buruk dari matahari.

Data (3) dan data (4) menunjukkan permainan bahasa secara morfologis. Dalam data (3), terdapat kata berimbuhan *kencana*. Kata *kencana* merupakan gabungan dari kata dasar *kenca* ‘kiri’ dan sufiks *-na* sehingga kata *kencana* bermakna ‘sebelah kirinya’.. Dalam mengucapkan kata *kencana*, Kang Deon menggunakan dialek bahasa Korea dan dibuat mirip dengan kata **괜찮아** *gwenchana* ‘tidak apa-apa’. Artinya, Kang Deon mengesampingkan makna kata **괜찮아** *gwenchana*, tetapi fokus pada kemiripan pengucapan dan bunyi dengan kata *kencana*. Untuk membentuk kata yang mirip dengan bahasa Korea, Kang Deon perlu menyelaraskan jumlah suku kata bahasa Sunda dengan jumlah suku kata dalam bahasa Korea sehingga terciptalah permainan bahasa secara morfologis, seperti kata *kencana*.

Selanjutnya, pada data (4), terdapat kata *nganggo* ‘memakai’ yang diucapkan menyerupai kata **이거** *igeo* ‘ini’. Kata *nganggo* merupakan gabungan dari kata dasar *anggo* ‘pakai’ dan prefiks *ng-*. Dalam mengucapkan kata *nganggo*, Kang Deon menggunakan dialek bahasa Korea dan dibuat mirip dengan kata **이거** *igeo*. Artinya, Kang Deon menggunakan kata dengan kesamaan bunyi akhir /o/ untuk menciptakan permainan bahasa secara morfologis, seperti kata *nganggo*.

Jika dilihat dari perspektif semantik-pragmatik, permainan bahasa secara morfologis diciptakan dengan memanfaatkan afiksasi bahasa Sunda untuk menyamakan jumlah suku kata dengan kata dalam bahasa Korea. Penambahan afiks tersebut memengaruhi makna. Misalnya, penggunaan akhiran *-na* dalam data (3) menunjukkan makna baru, yaitu kepemilikan. Sementara, penggunaan awalan *ng-* dalam data (4) memperlihatkan makna aktif. Pemanfaatan afiks yang mengubah makna ini juga masih berterima secara pragmatis karena tidak mengubah konteks wacana yang dihadirkan oleh Kang Deon. Dalam data (3) konteks yang digunakan adalah menanyakan lokasi sehingga penggunaan kata *kencana* sudah sesuai konteks. Kemudian, dalam data (4), kata *nganggo* digunakan dalam konteks mengajak penonton untuk memakai produk perawatan wajah.

Permainan Sintaksis

Permainan sintaksis merupakan permainan bahasa di bidang sintaksis yang melibatkan frasa, klausa, atau kalimat. Penelitian ini menemukan satu permainan bahasa secara morfologis dalam bahasa Sunda-Korea. Misalnya, terdapat dalam data di bawah ini.

- (5) Mulai ti enjing sadaya warga kedah nganggo whitelab, da abi ge **sami da**.
Jadi moal hariwang ku pangaruh goreng panon poe.
Mulai besok, semua warga harus memakai whitelab, soalnya saya juga sama kok. Jadi, tidak perlu khawatir oleh pengaruh buruk dari matahari.

Data (5) menunjukkan permainan bahasa secara sintaksis. Permainan sintaksis dalam data (5) ditunjukkan oleh frasa *sami da* yang bermakna ‘sama kok’. Dalam mengucapkan frasa *sami da*, Kang Deon menggunakan dialek bahasa Korea yang dibuat mirip dengan kata **입니다** *innida* yang bermakna ‘adalah’. Dalam konteks bahasa Korea, kata **입니다** *innida* biasanya diletakkan di akhir kalimat. Sementara frasa *sami da* bersifat lebih fleksibel karena dapat diletakkan di awal atau di akhir kalimat. Berdasarkan hal tersebut, Kang Deon menempatkan frasa *sami da* di akhir kalimat agar terdengar seperti kata **입니다** *innida* dalam bahasa Korea. Dengan demikian, Kang Deon menggunakan frasa untuk menciptakan permainan bahasa Sunda agar terdengar mirip dengan bahasa Korea.

Apabila dilihat dari perspektif semantik-pragmatik, konteks dalam data (5) adalah promosi produk perawatan wajah. Makna yang muncul dari frasa *sami da* tidak berubah mengikuti bahasa Korea. Namun, penggunaan frasa *sami da* di akhir kalimat menunjukkan bahwa penutur juga menggunakan produk yang sama. Penggunaan frasa *sami da* dalam konteks promosi produk sudah tepat digunakan karena dapat meyakinkan penonton. Artinya, permainan bahasa secara sintaksis yang diciptakan oleh Kang Deon melibatkan frasa dalam bahasa Sunda agar pengucapannya mirip dengan kata dalam bahasa Korea.

Permainan Semantik

Permainan semantik merupakan permainan bahasa di bidang semantik yang melibatkan permainan makna. Hal ini terdapat dalam data di bawah ini.

- (6) **Kang Sun Taek**, dokter kulit Korea memberi tanggapan, kumaha saena.
Kang Sun Taek, dokter kulit dari Korea memberi tanggapan, bagaimana baiknya.

- (7) Park RT : Aya naon ieu kempel-kempel
Amih T : Eta **Park RT** si **Yuyun Hye-Jin**, Bu Dokter unggal wengi etana teh suka hejo beungeut na teh jigana mah munjung.
Park RT : Ada apa ini kumpul-kumpul?
Amih Taehyung : Itu Park RT, si Yuyun Hye-Jin, Bu Dokter, tiap malam wajahnya suka berubah jadi hijau, seperti sedang melakukan pesugihan.

Dalam video parodi yang dibuat oleh Kang Deon, seperti disebutkan dalam data (6) bahwa **Kang Sun Taek** adalah nama seorang dokter kulit Korea. Penyebutan nama Kang Sun Taek ini bisa dilihat dari sudut pandang Bahasa Korea dan sudut pandang Bahasa Sunda. Kata “**Kang**” dalam Bahasa Korea merupakan salah satu nama dari marga yang berarti ‘jahe’. Sedangkan frase “**Sun Taek**” juga merupakan frase yang dimiliki oleh Bahasa Korea. Bahkan dilansir dari imdb.com, Sun Taek sendiri merupakan nama aktor Korea-Amerika kelahiran 1932 yang memiliki nama lengkap O Sun Taek (오순택).

Namun, makna “**Kang Sun Taek**” yang dimaksud oleh data (6) dalam Bahasa Sunda adalah “**Kang**” yang berarti *akang* dan “**Sun Taek**” yang dimaksud adalah *suntik*. Jadi “**Kang Sun Taek**” dalam parodi ini maksudnya adalah *akang suntik* atau seorang laki-laki dewasa yang pekerjaannya menyuntik. Ini adalah bentuk dari permainan bahasa secara semantik yang digunakan oleh Kang Deon yaitu dengan menyebut nama lain dokter dengan sebutan lain yang memiliki makna lebih spesifik agar bisa terlihat seperti nama Korea.

Pada data (7a) kata “**Park**” dalam Bahasa Korea merupakan salah satu nama marga yang berarti *labu botol* (kata benda) dan *bersinar* (kata sifat). Dalam videonya, Kang Deon menggunakan kata ini diikuti dengan kata “**RT**”. Frase “**Park RT**” dalam data (7a) maksudnya adalah *Pak RT*. *Pak* dalam KBBI merupakan kependekan dari kata *bapak*. Kang Deon menggunakan kata “**Park**” untuk menyebut “**Pak**” dengan tujuan memberikan efek kemiripan terhadap Bahasa Korea dalam dialognya.

Pada data (7b) frase **Yuyun Hye-Jin** merupakan plesetan dari nama tokoh dalam drama korea Home Town Cha Cha Cha yaitu “**Yoon Hye-Jin**”. Menurut cekartinama.com, kata “**Yuyun**” dalam bahasa Sunda berarti *cantik*. Sedangkan kata “**Yoon**” yang merupakan salah satu nama marga di Korea memiliki arti *menguasai*. Nama “**Yoon Hye-Jin**” diplesetkan menjadi “**Yuyun Hye-Jin**” dilakukan dengan tujuan melokalisasi nama tersebut agar memiliki perpaduan makna dalam dua bahasa

yaitu Bahasa Sunda dan Korea.

Permainan Pragmatik

Dalam membangun permainan wacana antarbahasa, Kang Deon melakukan pelanggaran prinsip kerja sama, yaitu pelanggaran prinsip kesantunan.

(8) Choi Ya-Yah: Ieu ges neangan anting. Murag. Barina ge ieu keur jaman nugas, naha laina nugas maneh teh.

Polisi (sebagai suami): Tingali di luar panas kieeeu, jadi ken kulitna ge jadi arrggh teu sae dah. Ngke wae nganungguan iuh, karek tugas deui. he he

Choi Ya-Yah: Hah, sok alesan wae maneh mah nyah. iyeuh, matakna geus dibajaan sabaraha kali, makek, Scarlett Body Cream!

Choi Ya-Yah: *Ini habis nyari anting. Jatuh. Lagian ini lagi jam kerja, emang kamu nggak kerja?*

Polisi (sebagai suami): *Liat, di luar panas banget kalau kena kulit juga jadi kering. Nanti tunggu teduh, baru kerja lagi. He he*

Choi Ya-Yah: *Hah, alesan terus kamu. Ini, makanya udah aku bilangin berapa kali, pakai Scarlett Body Cream!*

Unsur kesopanan sangat diperhatikan oleh masyarakat Indonesia termasuk dalam lingkungan masyarakat Sunda. Tingkatan bahasa selain dalam bahasa Jawa juga ada dalam bahasa Sunda (yang konon merupakan pengaruh dari bahasa Jawa) yang dikenal dengan adanya bahasa lemes dan kasar atau kata-kata tinggi dan rendah (Astuti, 2014). Menurut Leech (1983), prinsip kesopanan terbagi menjadi empat yaitu maksim kebijaksanaan, maksim kederawanan, maksim penghargaan, dan maksim kesederhanaan. Pelanggaran yang terdapat pada data (8) adalah pelanggaran prinsip kesopanan dalam maksim penghargaan. Dalam maksim penghargaan, seseorang akan dianggap santun jika mereka selalu berusaha memberikan penghargaan kepada orang lain saat berbicara.

Bentuk penghargaan terhadap lawan bicara dapat dilihat dari sapaan yang digunakan. Pada data (8) Choi Ya-Yah sebagai seorang istri menggunakan sapaan “*maneh*” yang berarti “*kamu*” kepada suaminya. Kata “*maneh*” termasuk dalam kata kasar dalam bahasa Sunda. Suami adalah kepala keluarga di rumah sehingga harus dihormati dan juga dihargai. Maka dari itu, sapaan kepada suami seharusnya juga lebih sopan. Biasanya orang sunda menggunakan sapaan “*aa*” atau “*akang*” kepada suami agar memiliki kesan penghargaan kepada suami sebagai orang yang dihormati di rumah.

Fungsi Permainan Bahasa

Supardo (1997) menyebutkan terdapat enam fungsi permainan bahasa, yaitu 1) fungsi komunikatif, 2) fungsi humor, 3) fungsi kritik sosial, 4) fungsi kreatif, 5)

fungsi eufemisme, dan 6) fungsi estetis. Berkaitan dengan fungsinya, penelitian ini menemukan dua fungsi permainan bahasa Sunda-Korea, yaitu fungsi humor dan fungsi kreatif.

Permainan bahasa Sunda-Korea yang diciptakan oleh Kang Deon menggunakan kreativitas dengan memarodikan situasi dalam drama Korea *Hometown Cha Cha Cha*. Fungsi kreatif ditunjukkan oleh penamaan tokoh-tokoh yang dihadirkan oleh Kang Deon dalam cerita *Desa Gangjin*. Hal ini terlihat dalam Tabel 2.

Tabel 2. Kreativitas Penamaan Tokoh Sunda-Korea di Video TikTok Kang Deon

Nama Tokoh di Hometown Cha Cha Cha	Nama Tokoh Rekaan Kang Deon
Hong Banjang	Ahong Bacang
Yoon Hye-Jin	Yuyun Hye-Jin
Choi Yayah	Ceu Yayah
Gamri Halmeoni	Mak Nini
-	Park RT
-	Amih Taehyung
-	Kang Sun Taek
-	Lesti Kim Jora

Berdasarkan Tabel 2, fungsi kreatif permainan bahasa digunakan Kang Deon untuk menciptakan nama-nama tokoh dengan melakukan lokalisasi ke dalam bahasa dan budaya Sunda. Nama *Hong Banjang* dipelesetkan menjadi *Ahong Bacang* yang menjadi nama laki-laki dan makanan dalam masyarakat Sunda. Kemudian, marga *Yoon* dipelesetkan menjadi *Yuyun* yang merupakan nama perempuan dalam masyarakat Sunda. Selanjutnya, marga *Choi* dipelesetkan menjadi *ceu* yang berarti panggilan untuk perempuan yang sudah dewasa, serta *halmeoni* yang berarti ‘nenek’ dalam bahasa Korea dipelesetkan menjadi *mak nini* yang berarti panggilan untuk nenek dalam bahasa Sunda. Selain itu, Kang Deon juga melokalisasi kata *Pak* menjadi marga *Park* dan menambah tokoh baru dengan campuran bahasa Sunda dan Korea, yaitu Amih Taehyung ‘Ibu Taehyung’.

Dari kreativitas tersebut, terciptalah humor yang unik antara bahasa Sunda-Korea dengan memadukan kemiripan bunyi, fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik dalam permainan bahasa Sunda-Korea yang diciptakan oleh Kang Deon. Selain itu, humor juga muncul dari kisah para tokoh yang diciptakan Kang Deon dan dialek bahasa Korea yang digunakan oleh tokoh-tokohnya untuk mengucapkan tuturan berbahasa Sunda.

5. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap permainan bahasa Sunda-Korea pada akun TikTok Kang Deon ditemukan lima jenis permainan bahasa. Jenis-jenis permainan bahasa tersebut yaitu permainan fonologis, permainan morfologis, permainan sintaksis, permainan semantik, dan permainan pragmatik. Dari permainan bahasa yang digunakan oleh Kang Deon ditemukan dua fungsi permainan bahasa yaitu fungsi humor dan fungsi kreatif. Penelitian lebih lanjut terhadap permainan bahasa dalam akun TikTok Kang Deon masih diperlukan. Dalam kontennya, Kang Deon tidak hanya melakukan permainan bahasa Sunda-Korea saja. Kang Deon juga melakukan permainan bahasa Sunda dengan bahasa Thailand, bahasa India, bahasa Arab, bahasa Prancis, bahasa Jepang dan lain-lain. Dari permainan bahasa yang diciptakan oleh kang Deon, timbul konten-konten humor yang kreatif.

6. Daftar Referensi

- Akbariski, H.S. (2020). Permainan Bunyi dalam Penciptaan Humor Komik @Tahilalats di Instagram. *Sirok Bastra*, 8(1), 1-19. <https://doi.org/10.37671/sb.v8i1.193>
- Astuti, T. 2014. Variasi Bahasa dan Tingkatan Sosial Masyarakat Jawa dan Sunda (Tinjauan Teoritis dan Deskriptif terhadap Kasus Penggunaan Bahasa di Masyarakat). *Jurnal Perspektif Pendidikan* 8 (1).
- Azmin, G.G., & Kiftiawati. (2021). Plesetan Berbahasa pada Stiker Media Percakapan Daring Whatsapp. Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, dan Seni, Vol. 1, 10-17. https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosiding_fbs/article/view/24159
- Brown, Gillian & George Yule. 1983. *Discourse Analysis*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Febrianti, A. et al. (2023). Analisis Semantik Ragam Bahasa Gaul oleh Gen Z di Aplikasi Tiktok. *Journal of Humanities and Social Studies*, 1(3), 1257- 1264. <https://humasjournal.my.id/index.php/HJ/article/view/231>
- Gani, R.N., Umar, F., Salam. (2022). Permainan Bahasa Komika Arafah dalam Video Stand Up Comedy Academy 2. *Jurnal Ideas: Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(2), 463-470. [10.32884/ideas.v8i2.789](https://doi.org/10.32884/ideas.v8i2.789)
- Grice, H.P. 1975. “*Logic and Conversation*” in *Syntax and Semantics 3: Speech Acts*. P. Cole & J Morgan (Eds). New York: Academic Press.
- Kustiawan, W., Efendi, E., Candra, W., & Zein, P. (2023). Dampak Korean Wave (Hallyu) bagi Budaya Indonesia sebagai Dampak dari Globalisasi Media. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(4), 561-569. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7684718>.

- Leech, G.N. 1983. *Principles of Pragmatics*. New York: Longman.
- Lilaifi, Z. (2019). Permainan Bahasa Komika Ridwan Remin dalam Acara Grand Final Stand Up Comedy Indonesia (SUCI) 7. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, 3(2), 271-282. <http://dx.doi.org/10.17977/um007v3i22019p271-282>
- Putri, I.P., Liany, F., & Nuraeni, R. (2019). K-Drama dan Penyebaran Korean Wave di Indonesia. *ProTVF*, 3(1), 68-80. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v3i1.20940>
- Putri, Y. S., Basuki, R., & Djunaidi, B. (2021). Bahasa Gaul dalam Media Sosial Tiktok. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 5(3), 315–327. <https://doi.org/10.33369/jik.v5i3.17159>
- Rahmawati, Fasya, M., & Sudana, U. (2022). Vitalitas Bahasa Ibu di Ruang Virtual: Studi Sociolinguistik tentang Pemertahanan Bahasa Sunda di Kanal Youtube Fiksi. *Suar Betang*, 17(2), 261–278. <https://doi.org/10.26499/surbet.v17i2.437>
- Sugianto, A. (2022). Javenglish: Permainan Bahasa di Era Masyarakat Multilingual. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*. 11(1). 103—110. doi: <https://doi.org/10.26499/rnh.v11i1.2146>
- Shim, D. (2006). Hybridity and the Rise of Korean Popular Culture in Asia. *Media, Culture and Society*, 28(1), 25–44. <https://doi.org/10.1177/0163443706059278>
- Soon Taek-Oh Biography. *IMDBPro*. Retrieved from: https://www.imdb.com/name/nm0644902/bio/?ref_=nm_ov_bio_sm
- Supardo, S. (1997). Plesetan Sebagai Satu Fenomena Berbahasa (Tinjauan Selintas dari Sisi Sociolinguistik). Makalah Srawung Ilmiah. Yogyakarta: Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
- Widianto, E. (2018). Pemertahanan Bahasa Daerah melalui Pembelajaran dan Kegiatan di Sekolah. *Jurnal Kredo*, (1)2, 1–13. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/article/view/2096>
- Wijana, I. D. P. 2003a. *Kartun: Studi tentang Permainan bahasa*. Yogyakarta: Ombak.
- _____. 2003b. Permainan Bahasa dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pengajaran Ilmu Bahasa Indonesia. Kongres Bahasa Indonesia VII.
- _____. 2014. *Wacana Teka-Teki*. Yogyakarta: A.com Press