

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa, khususnya bahasa manusia, pada dasarnya terwujud dalam dua bentuk, yaitu bunyi dan aksara. Dalam perkembangannya, bahasa dapat dibagi menjadi bahasa lisan dan tulisan. Sebagaimana dikatakan oleh Harimurti Kridalaksana (Kushartanti dkk., ed., 2005: 3), bahasa adalah sistem tanda bunyi yang disepakati untuk dipergunakan oleh para anggota kelompok masyarakat tertentu dalam bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Sementara menurut Gorys Keraf (1991: 2), bahasa adalah alat komunikasi antaranggota masyarakat, berupa lambang bunyi ujaran, yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Dalam dua pengertian di atas, bahasa yang dimaksud adalah bahasa lisan. Bahasa lisan adalah ‘rangkaiannya bunyi (bahasa) yang diucapkan (diucapkan) oleh penutur melalui hasil pendengarannya’ (Rahyono dalam Kushartanti dkk., 2005: 32). Bahasa lisan merupakan hal yang utama dan mendasar yang dimiliki manusia. Dalam bahasa lisan, bunyi merupakan unsur utamanya. Bunyi dalam bahasa lisan menjadi wahana penyampaian pikiran dan perasaan penuturnya. Dari berbagai penjelasan di atas, *bunyi*—satuan terkecil bahasa—menjadi aspek yang sangat penting dalam kegiatan berbahasa. Bunyi menjadi sangat penting dalam kegiatan berbahasa karena pada hakikatnya bahasa pertama bersifat bunyi (Samsuri, 1969: 1). Sementara itu, aksara, yang merupakan representasi dari bunyi-bunyi yang dihasilkan, digunakan sebagai media pendukung bahasa tulis dalam kegiatan berbahasa oleh manusia.

Ilmu yang secara khusus mempelajari seluk-beluk bunyi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu *fonetik* dan *fonologi*. Fonetik berkaitan dengan proses pembunyian, realisasi, dan penangkapannya melalui indera pendengaran, sedangkan fonologi berkenaan dengan fungsi-fungsi bahasa itu sebagai satuan bahasa yang memiliki fungsi pembeda (Rahyono dalam Kushartanti dkk., 2005: 45). Dalam linguistik, ilmu tentang bahasa, bunyi termasuk ke dalam aspek fisiologis bahasa. Aspek fisik bahasa pada dasarnya mencakup tiga aspek.

Pertama, bagaimana bunyi itu dihasilkan oleh alat bicara. *Kedua*, bagaimana ciri-ciri bunyi yang diujarkan itu. *Ketiga*, bagaimana bunyi bahasa itu dipahami melalui indera pendengaran. Dalam kerangka linguistik, aspek pertama disebut *aspek produksi bunyi bahasa*. Aspek kedua disebut *aspek akustis bahasa*. Aspek ketiga disebut *aspek persepsi bunyi bahasa* (Rahyono dalam Kushartanti dkk., 2005: 32).

Selain dalam linguistik, bunyi juga menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam berbagai hal, termasuk *humor*. Menurut Rustono (1998: 53-54), berdasarkan bentuknya, humor dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu humor verbal dan humor nonverbal. Humor verbal adalah humor yang dipresentasikan dengan kata-kata, sedangkan humor nonverbal ditampilkan dengan gerak-gerik atau gambar. Humor verbal dapat diteliti secara linguistik karena unsur-unsur pembentuk kelucuannya berupa permainan kata atau permainan bahasa. Dalam humor verbal inilah bunyi-bunyi sering digunakan sebagai bahan utama untuk menghasilkan kelucuan. Permainan kata atau permainan bahasa pada dasarnya menggunakan permainan bunyi untuk menghasilkan efek lucu bagi pendengarnya.

1.1.1 Pengertian Pelesetan

Permainan bunyi dalam permainan kata atau permainan bahasa sering kita jumpai dalam *pelesetan*. Yang dimaksud dengan pelesetan adalah penggantian salah satu fonem atau suku kata dari sebuah kata sehingga membentuk sebuah kata baru yang berbeda makna dengan makna kata sebelumnya (Purnama, 2007: 5). Perbedaan makna tersebutlah yang menyebabkan kelucuan karena konteks yang dipakai adalah konteks pada ujaran yang pertama, sedangkan makna yang dipakai adalah makna pada kata yang dipelesetkan. Bunyi dan makna menjadi faktor yang penting dalam pelesetan. Dalam sebuah tuturan yang mengandung pelesetan, banyak digunakan permainan bunyi dan makna. Menurut Sibarani (2003: 253), pelesetan kata adalah “proses pembentukan kata dengan cara memelesetkan sebuah kata sehingga makna kata itu bertambah dari maknanya semula, dan hasil proses itu disebut kata-kata pelesetan”.

Pada dasarnya, pelesetan itu merupakan permainan kata dengan cara memperlakukan bunyi-bunyi di dalamnya. Komponen-komponen bunyi dalam

kata tersebut diubah, dihilangkan, atau ditambahkan sehingga terbentuk suatu kata dan makna yang baru. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (untuk selanjutnya disingkat menjadi *KBBI*), kata *peleset* atau *memeleset*, berarti ‘tidak mengenai sasaran; tidak mengenai yang dituju’ (2007: 845). Makna kata *peleset* atau *memeleset* tersebut dapat dihubungkan dengan permainan kata dalam pelesetan yang memang tidak mengenai sasaran makna asli sebuah kata yang belum dipelesetkan. Pelesetan memang diciptakan secara sengaja oleh seseorang untuk menghasilkan kelucuan bagi pendengarnya sehingga wajar jika kata-kata yang berupa pelesetan akan berbeda jauh maknanya dengan kata-kata aslinya.

Pelesetan biasanya sering ditemukan dalam humor yang berupa teka-teki. Contoh humor teka-teki yang mengandung pelesetan adalah sebagai berikut,

A: *Ikan apa yang sering ada di pinggir jalan?*

B: *Hmm, apa ya? Saya tidak tahu. Apa jawabannya?*

A: *Ikan lele*

B: *Lho, kenapa ikan lele?*

A: *Telepon umum..*

Teka-teki humor di atas adalah contoh pelesetan yang berupa permainan kata dengan menggunakan permainan bunyi sebagai unsur di dalamnya. Maksud sebenarnya dari jawaban teka-teki penutur A adalah *telepon umum*, akan tetapi kata tersebut dipelesetkan menjadi *telepon umum*. Dalam pelesetan tersebut terjadi perubahan bunyi [t] menjadi bunyi [l], perubahan bunyi inilah yang berpotensi besar menghasilkan kelucuan. Meskipun hanya satu bunyi yang berubah, makna yang dihasilkan telah berubah secara keseluruhan. Perubahan makna dari bunyi yang mengalami perubahan adalah ciri utama dari pelesetan.

Dalam humor yang berupa pelesetan, kata yang ingin dipelesetkan tidak terbatas pada suatu kategori, tetapi cakupannya sangat luas. Namun, kata tersebut sedikitnya masih harus memiliki unsur yang sama dengan kata sebelum dipelesetkan. Dalam hal ini, permainan bunyi dalam kata *shogun* menjadi *sabun* masih dapat dikategorikan dalam pelesetan karena masih ada unsur yang sama dalam bunyi [s], [u], dan [n].

Dalam pelesetan, ada dua macam bentuk yang biasa terjadi, yakni permainan bunyi dan permainan makna. Permainan bunyi adalah mempermainkan

kata yang memiliki kesamaan bunyi. Permainan bunyi dapat terjadi pada kata-kata yang memiliki kesamaan bunyi sempurna (polisemi atau homonimi), seperti pada kata *can* dalam bahasa Inggris yang dapat berarti ‘kaleng’ atau ‘dapat’. Permainan bunyi dapat pula terjadi pada kata-kata yang memiliki kesamaan bunyi sebagian, seperti pada kata *murah* dan *mudah* dalam bahasa Indonesia yang memiliki kesamaan bunyi satu sama lain (Delabastita, 1993: 287). Sementara menurut Purnama (2007: 6), yang dimaksud permainan bunyi adalah suatu bunyi pada setiap kata dapat dipertukarkan dengan menghilangkannya atau diganti dengan bunyi yang lain, sedangkan permainan makna adalah proses pembentukan makna baru dengan mendampingkan dua entitas yang tidak cocok untuk berkolokasi. Dalam *KBBI*, kata *permainan*, berarti ‘sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipertukarkan’ (2007: 698). Kata *sesuatu* dalam makna kata *permainan* tersebut dapat dihubungkan dengan bunyi sebagai objek sebuah permainan. Permainan bunyi dalam pelesetan menggunakan bunyi sebagai objek kajian untuk menghasilkan kelucuan. Penelitian ini hanya akan berfokus pada bentuk pelesetan yang berupa permainan bunyi.

1.1.2 Pelesetan dalam Judul-Judul Lagu *P-Project*

Salah satu kelompok musik yang sering mempermainkan bunyi untuk menghasilkan kelucuan adalah *Padhyangan Project* atau yang juga dikenal dengan nama *P-Project*. Kelompok musik ini biasa memelesetkan lagu-lagu berbahasa asing dengan mempermainkan bunyi-bunyi di dalamnya. Berbeda dengan permainan bunyi dalam pelesetan lain, permainan bunyi yang dilakukan oleh *P-Project* lebih mengarah pada kemiripan pelafalan antara lagu dari penyanyi asli dengan lagu pelesetan yang mereka ciptakan. Kemiripan pelafalan itu tercipta melalui proses perubahan bunyi dari lagu asli menjadi lagu pelesetan. Oleh sebab itu, dalam pelesetan berupa permainan bunyi yang dilakukan oleh *P-Project*, kelucuan yang hadir dari perubahan makna tidak begitu dipentingkan karena yang dipentingkan hanya kemiripan pelafalan antara lagu asli dan lagu pelesetan. Alasan lain makna tidak dipentingkan adalah objek kajian pelesetan yang digunakan oleh *P-Project* merupakan lagu asing yang bukan berbahasa Indonesia. Oleh sebab itu, secara otomatis makna yang tercipta sudah berbeda. Kelucuan

yang diharapkan terjadi akan tercipta dari usaha *memirip-miripkan* pelafalan dalam lagu asing menjadi lagu pelesetan dalam bahasa Indonesia.

Padhyangan Project adalah nama kelompok komedi asal Bandung yang dibentuk oleh alumni Universitas Padjajaran dan Universitas Parahyangan, Bandung. Nama Padhyangan sendiri merupakan gabungan dari nama kedua universitas tersebut. *P-Project* beranggotakan Iszur Muchtar, Denny Chandra, Daan Aria, Joehana, Iyang Darmawan, Denden Herman dan Wawan Hanura. Kelompok ini memiliki spesifikasi dalam memparodikan lagu-lagu penyanyi lain dengan memelesetkannya menjadi lagu mereka sendiri.

Kelompok yang sempat mengisi acara tetap di Radio OZ Bandung ini merilis album musik pertama pada tahun 1994. Album pertama mereka yang bertajuk *Oo.. Lea.. Leo..* terbilang sukses di pasaran pada saat itu. Dalam album tersebut terdapat sepuluh lagu yang dipelesetkan dari lagu-lagu aslinya yang berbahasa Inggris. Salah satu lagu mereka yang menjadi hits besar saat itu, “Nasib Anak Kost”, merupakan pelesetan dari lagu berbahasa Inggris milik Janet Jackson—yang juga terkenal saat itu—“That’s The Way Love Goes”. Dalam kedua judul lagu tersebut terlihat permainan bunyi berupa kemiripan pelafalan di antara kata *goes* [gɔs] dan *kost* [kɔs]. Kelompok ini memelesetkan bunyi dari lagu asli dengan mengubah bunyi Konsonan Letupan Velar Bersuara [g] menjadi Konsonan Letupan Velar Tidak Bersuara [k] [gɔs → kɔs]. Dalam contoh kasus tersebut, terlihat model perubahan bunyi yang berdekatan di antara bunyi [g] dan [k], kedua bunyi ini memiliki kesamaan pada cara berartikulasi (letupan) dan daerah artikulasi (velar). Perbedaan yang tampak di antara kedua bunyi tersebut hanya terjadi pada getaran pita suara. Bunyi [g] sebagai bunyi bersuara berubah menjadi bunyi [k] sebagai bunyi tidak bersuara. Dalam album ini juga terdapat bermacam-macam permainan bunyi dengan berbagai model yang ditemukan dalam judul-judul lagu asli menjadi judul-judul lagu yang dipelesetkan.

Pada tahun 1995, tepat setahun setelah kesuksesan album pertama, *P-Project* memproduksi album kedua yang bertajuk *Jilid Kedua*. Masih dengan konsep yang sama di album pertama, yaitu memelesetkan lagu-lagu yang menjadi hits, penjualan album kedua ini kembali menuai sukses di pasaran. Dalam album

ini, mereka juga membuat dua lagu hasil ciptaan mereka sendiri, yaitu “Jangan dan Boleh” dan “Segala Aya”. Lagu “Kop dan Heden” yang dipelesetkan dari lagu asing terkenal “Close to Heaven” menjadi lagu “jagoan” dalam album ini, yang langsung menjadi hits di dunia musik tanah air saat itu.

Dalam contoh kasus judul lagu pelesetan “Kop dan Heden”, permainan bunyi yang berupa kemiripan pelafalan terjadi dalam perubahan bunyi di antara kata *heaven* [hevən] menjadi *heden* [hedən]. Dalam permainan bunyi [hevən] menjadi [hedən] terlihat bunyi Konsonan Geseran Labiodental Bersuara [v] dibunyikan menjadi bunyi Konsonan Letupan Alveolar Bersuara [d] [h e v ə n → h e d ə n]. Dari contoh kasus di atas, model perubahan bunyi yang terjadi tidak dipengaruhi oleh getaran pita suara, melainkan terjadi pada cara berartikulasi dan titik artikulasi. Bunyi [v] yang diartikulasikan dengan cara menghambat aliran udara sebagian (geseran) dan bertitik artikulasi pada daerah labiodental, berubah menjadi bunyi [d] yang diartikulasikan dengan cara diletupkan dan bertitik artikulasi pada daerah bilabial. Kedua bunyi ini tidak mengalami perubahan dalam getaran pita suara, tetapi mengalami perubahan pada cara berartikulasi dan titik artikulasi. Sama seperti album pertama, dalam album ini juga terdapat permainan bunyi dengan berbagai model dari judul-judul lagu asli menjadi judul-judul lagu yang dipelesetkan.

Lagu yang berarti ragam suara yang berirama (dalam berucap, bernyanyi, membaca, dan sebagainya) (KBBI, 2007: 624), menjadi bahan humor utama yang digunakan *P-Project* untuk menghibur pendengarnya. Lagu merupakan media yang sangat memungkinkan untuk dipertunjukkan bunyinya. Ragam suara dalam lagu dapat dipersepsikan sesuai dengan bunyi aslinya sehingga menghasilkan interpretasi yang sama dengan bunyi aslinya, namun juga dapat diinterpretasikan sangat jauh berbeda sehingga menghasilkan makna yang berbeda dengan bunyi aslinya. Permainan bahasa dan kata dengan mempermainkan bunyi menjadi “senjata” utama *P-Project* dalam memelesetkan sebuah lagu. Bunyi yang dihasilkan memiliki kemiripan, tetapi makna yang tercipta jauh berbeda dengan makna dari kumpulan bunyi aslinya.

Permainan bunyi dalam lagu-lagu *P-Project* dilakukan dengan cara mengubah bunyi-bunyi judul-judul lagu asli. Mengutip dari *Kamus Linguistik*, perubahan bunyi berarti perubahan sistem bunyi bahasa dari satu tahap ke tahap lain dalam sejarahnya (2001: 172). Sementara menurut Keraf, aspek bahasa yang paling cocok dijadikan bahan studi perbandingan adalah *bentuk*. Kaidah-kaidah mengenai kekerabatan antarbahasa dapat dirumuskan secara meyakinkan dengan mempergunakan kesamaan-kesamaan bentuk yang telah dipelajari dan diselidiki secara sistematis (1984: 33). Bentuk yang dimaksud oleh Keraf tersebut adalah bunyi. Berdasarkan pengertian tersebut, penelitian ini akan mengarah pada perbandingan antara bunyi dengan bunyi yang lainnya. Bunyi yang dimaksud adalah bunyi-bunyi yang terdapat dalam judul-judul lagu asli dan bunyi-bunyi yang terdapat dalam judul-judul lagu pelesetan. Akan tetapi, hasil akhir yang dicari bukan berupa kekerabatan di antara bunyi-bunyi yang diteliti. Perbandingan bunyi di antara bunyi-bunyi dalam judul lagu asli dan bunyi-bunyi dalam judul lagu pelesetan hanya dilakukan untuk mengetahui pengaruh perubahan bunyi yang tergolong sebagai permainan bunyi.

Penelitian ini akan berfokus pada perbandingan bunyi di antara judul-judul lagu asli dan judul-judul lagu pelesetan. Penulis akan membandingkan delapan belas judul lagu asli dan pelesetan dalam album pertama dan kedua *P-Project*. Hal ini disebabkan hanya bunyi-bunyi dalam judul lagu yang secara jelas dipertunjukkan. Bunyi-bunyi dalam teks keseluruhan yang dipelesetkan banyak yang berbeda jauh dengan bunyi-bunyi dalam teks lagu aslinya sehingga permainan bunyi di dalamnya tidak begitu terasa. Selain itu, penelitian terhadap keseluruhan bunyi yang ada pada keseluruhan teks asli dan teks pelesetan merupakan penelitian yang sangat luas karena begitu banyak bunyi yang akan dibandingkan. Mengingat waktu yang terbatas, penulis mempersempit topik sehingga hanya judul-judul lagu yang diteliti.

1.2 Perumusan Masalah

Setelah memperhatikan judul-judul lagu dalam dua album *P-Project*, penulis menemukan dua masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

1. bagaimana proses permainan bunyi yang terjadi dari judul lagu asli menjadi judul lagu yang dipelesetkan oleh *P-Project*?
2. apa saja tipe-tipe perubahan bunyi yang terdapat dalam permainan bunyi dari judul lagu asli menjadi judul lagu yang dipelesetkan oleh *P-Project*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. mendeskripsikan permainan bunyi dari judul lagu asli menjadi judul lagu yang dipelesetkan oleh *P-Project*.
2. menjelaskan tipe-tipe perubahan bunyi yang terdapat dalam permainan bunyi dari judul lagu asli menjadi judul lagu yang dipelesetkan oleh *P-Project*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai permainan bunyi ini akan berguna bagi peminat ilmu fonologi pada khususnya, dan peminat linguistik pada umumnya. Dalam penelitian ini akan ditunjukkan bahwa perubahan bunyi tidak hanya dapat terjadi dalam kata-kata tertentu seperti di dalam teori-teori yang terdapat dalam ilmu linguistik, tetapi juga dapat terjadi pada sesuatu yang sangat berbeda, yaitu pelesetan. Ditemukan berbagai temuan mengenai tipe-tipe perubahan bunyi dalam data yang memiliki gejala yang sama dengan teori dalam ilmu fonologi.

Penelitian ini juga diharapkan akan berguna bagi para akademisi yang berlatar belakang disiplin ilmu lainnya. Untuk bidang humor, penelitian ini akan menunjukkan bahwa bunyi dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menghasilkan humor-humor yang berupa permainan bunyi. Terbentuk pola-pola tertentu yang dapat terlihat dari permainan bunyi dalam data.

Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat termotivasi untuk melakukan penelitian mengenai permainan bunyi lainnya. Mengingat penelitian mengenai permainan bunyi masih jarang dilakukan, penulis juga mengharapkan adanya penelitian-penelitian lain yang berkaitan dengan permainan bunyi.

1.5 Penelitian Terdahulu

Setelah melakukan pencarian di beberapa perpustakaan, hanya ada satu penelitian yang khusus membahas mengenai pelesetan berupa permainan bunyi. Penelitian tersebut dilakukan oleh Harry Purnama pada tahun 2007. Selain itu, belum ada penelitian lain yang berkaitan dengan pelesetan berupa permainan bunyi. Namun, sudah ada peneliti yang telah membahas mengenai perubahan bunyi. Oleh karena perubahan bunyi merupakan komponen penting dari permainan bunyi, di bawah ini akan dijelaskan beberapa penelitian mengenai perubahan bunyi. Penelitian-penelitian tersebut telah dilakukan oleh Niken Kumari (1985), Lily Iswari (1989), Letmiros (1996), Rakhmawati Rahadiani Puspitadewi (2006), dan Ira Rachmawati (2007).

Purnama (2007) meneliti pelesetan dalam humor tanya jawab. Tujuan penelitian tersebut untuk menjelaskan pemaknaan kelucuan dan permainan bunyi dalam pelesetan yang ada dalam tuturan tanya jawab. Dalam penelitian tersebut disebutkan faktor penting dalam sebuah pelesetan adalah kesamaan faktor sosial dan budaya antara penutur dan mitra tutur. Pada intinya kelucuan yang dihasilkan dari pelesetan adalah permainan bunyi. Kemudian dari permainan bunyi itu muncul permainan makna kata. Kelucuan dalam pelesetan juga dihasilkan dari kolokasi dua buah jawaban yang tidak biasa untuk berkolokasi.

Kumari (1985) membahas masalah interferensi bunyi pada penggunaan bahasa Inggris oleh murid ILP (*International Language Programe*) yang sedang mempelajari bahasa Inggris dan yang menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi. Interferensi merupakan salah satu aspek dari kedwibahasaan. Yang dimaksud interferensi ialah penyimpangan kaidah-kaidah bahasa yang terjadi dalam norma bahasa antardwibahasawan (Weinreich: 1968: 1). Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bunyi-bunyi bahasa konsonan, vokal, dan diftong dalam bahasa Inggris yang mengalami interferensi; dan mempelajari sebab-sebab terjadinya interferensi tersebut. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa murid-murid ILP telah melakukan interferensi bunyi bahasa Indonesia dalam bunyi bahasa Inggris yang diucapkan dengan bunyi yang disesuaikan dengan sistem bunyi bahasa Indonesia, adanya bunyi dalam bahasa Inggris yang

dihilangkan, dan adanya penambahan bunyi pada urutan bunyi dalam bahasa Inggris.

Iswari (1989) mengkaji interferensi pada masyarakat Bali yang sering bertutur bahasa Inggris, tetapi berbahasa ibu bahasa Bali. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui bunyi-bunyi apa saja yang terkena interferensi bunyi bahasa Bali. Hasil penelitian ini memperlihatkan dalam mengucapkan bunyi bahasa Inggris, penutur asli bahasa Bali dipengaruhi sistem bahasa ibunya sehingga penutur asli sering mengidentifikasi bunyi bahasa Inggris dengan bunyi bahasa ibunya.

Letmiros (1996) membahas perbandingan analisis dengan menggunakan sistem fonologi bahasa Indonesia dan Arab. Penelitian ini membandingkan persamaan dan perbedaan antara sistem fonem Indonesia dan Arab. Tujuan penelitian ini adalah menemukan deviasi fonem Arab dalam mahasiswa Sastra Arab Universitas Indonesia semester pertama dan ketiga, khususnya vokal pendek, vokal panjang, dan konsonan. Hasil penelitian ini menunjukkan mahasiswa Indonesia mempunyai masalah dalam pengucapan fonem bahasa Arab yang tidak terdapat dalam sistem fonologi bahasa Indonesia. Faktor yang paling penting yang mempengaruhi deviasi adalah kebiasaan mahasiswa Indonesia dalam membaca dan mendengarkan bahasa Arab dalam acara keagamaan.

Puspitadewi (2006) melakukan telaah fonologis terhadap kata serapan dari bahasa Belanda ke dalam bahasa Indonesia di bidang otomotif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kata serapan dari bahasa Belanda ke dalam bahasa Indonesia yang mengalami perubahan bunyi maupun tidak dalam buku-buku tips otomotif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat kata-kata serapan di bidang otomotif yang mengalami berbagai perubahan fonologis. Meskipun demikian, ada pula kata-kata serapan yang tidak mengalami perubahan fonologis. Hal ini disebabkan kata serapan tersebut sudah sesuai dengan struktur bahasa Indonesia sehingga tidak mengalami perubahan.

Rachmawati (2007) meneliti kata serapan bahasa Indonesia dalam bahasa Belanda yang mencakup perubahan-perubahan fonologis yang terjadi pada kata serapan itu serta perubahan makna dari kata-kata serapan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan fonologis yang terjadi pada kata serapan

bahasa Belanda yang berasal dari bahasa Indonesia dan menjelaskan perubahan makna yang terjadi di dalamnya berdasarkan kelas kata dari kata-kata serapan tersebut. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa kontak antara bahasa Indonesia dan bahasa Belanda mempengaruhi kedua bahasa itu satu sama lain. Bahasa Indonesia memberi pengaruh pada bahasa Belanda dengan adanya kata-kata serapan bahasa Indonesia dalam bahasa Belanda.

1.6 Batasan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang tercakup dalam bidang fonologi, yaitu penelitian yang memfokuskan pada bunyi-bunyi di dalam pelesetan berupa permainan bunyi dan juga gejala perubahan bunyi yang terdapat dalam judul-judul lagu pelesetan *P-Project*. Istilah perubahan bunyi identik dengan bidang ilmu linguistik historis komparatif, salah satu cakupan ilmu linguistik yang mempersoalkan bahasa dalam bidang waktu serta perubahan-perubahan unsur bahasa yang terjadi dalam bidang waktu tersebut (Keraf, 1984: 22). Meskipun demikian istilah perubahan bunyi juga termasuk dalam salah satu teori bidang fonologi, perubahan bunyi dalam bidang fonologi dikenal dengan istilah *natural processes* (perubahan alamiah). Penggunaan istilah perubahan bunyi dalam penelitian ini ditekankan pada bunyi-bunyi suatu kata yang dipelesetkan (disengaja) sehingga berubah dari bunyi-bunyi aslinya. Perubahan bunyi tersebut memiliki gejala-gejala yang sama dengan teori-teori perubahan bunyi di atas.

Judul-judul lagu yang dijadikan sumber data dalam penelitian ini adalah judul-judul lagu yang diambil dari dua album pertama *P-Project* yaitu, *Oo.. Lea.. Leo..* dan *Jilid kedua*. Dalam penelitian ini penulis akan menganalisis delapan belas judul lagu pelesetan di dalam kedua album tersebut. Dalam album kedua, terdapat satu judul lagu pelesetan yang tidak dianalisis, yaitu judul lagu “Calon Mertua Garang”. Judul lagu tersebut merupakan pelesetan dari judul lagu asli berbahasa Cina yang bertajuk “Chan Lu Man Pan Ni Chuang”. Oleh karena kedelapan belas judul lagu pelesetan lain merupakan pelesetan dari judul lagu asli yang berbahasa Inggris, untuk keefektifan dan keselarasan penelitian, judul lagu pelesetan “Calon Mertua Garang” tidak dianalisis dalam penelitian ini. Penelitian

ini akan dibatasi sampai pendeskripsian permainan bunyi dari judul lagu asli menjadi judul lagu pelesetan dan kategorisasi perubahan bunyi berdasarkan tipe-tipe perubahan bunyi.

