
PELANGGARAN PRINSIP KERJA SAMA DALAM TEKA-TEKI BERBAHASA INDONESIA

Muhamad Saiful Mukminin^{1*}

Program Studi Magister Linguistik, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada

* Penulis Korespondensi : muhamadsaifulmukminin@mail.ugm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelanggaran prinsip kerja sama dalam teka-teki berbahasa Indonesia. Pelanggaran prinsip kerja sama didasarkan pada maksim kuantitas, kualitas, relevansi, dan cara menurut teori Grice. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena ini secara mendalam. Sumber data berupa teka-teki yang diambil dari media cetak dan daring, yang dipilih berdasarkan potensi untuk melanggar prinsip kerja sama. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi dengan cara mengumpulkan transkrip teka-teki dan jawabannya. Teknik analisis data menggunakan penerapan prinsip kerja sama Grice untuk mengidentifikasi pelanggaran terhadap setiap maksim dan melihat dampaknya terhadap humor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelanggaran maksim kuantitas, kualitas, cara, dan relevansi dalam teka-teki berbahasa Indonesia menghasilkan efek humor yang tidak terduga dan menggugah reaksi mitra tutur. Kesimpulannya, pelanggaran prinsip kerja sama memperkaya teka-teki dengan elemen humor, meskipun melanggar prinsip komunikasi yang efisien.

Kata kunci: Pelanggaran Prinsip Kerja Sama, Teka-Teki, Maksim, Humor

Abstract

The present research aims to analyze the violation of the cooperative principle in Indonesian riddles. The violations of the cooperative principle are based on the maxims of quantity, quality, relevance, and manner according to Grice's theory. A descriptive qualitative approach is used to deeply describe this phenomenon. The data sources consist of riddles taken from printed and online media, selected based on their potential to violate the cooperative principle. Data collection is carried out through observation and documentation by collecting transcripts of riddles and their answers. Data analysis uses the application of Grice's cooperative principle to identify violations of each maxim and examine their impact on humor. The results show that violations of the maxims of quantity, quality, manner, and relevance in Indonesian riddles create unexpected humorous effects and provoke reactions from interlocutors. In conclusion, the violation of the cooperative principle enriches riddles with humor elements, despite violating the principles of efficient communication.

Keywords: Violation of Cooperative Principle, Riddles, Maxim, Humor

PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pikiran, dan perasaan (Bonvillain, 2019; Mercer, 2002). Dalam komunikasi verbal, efektivitas penyampaian pesan tidak hanya bergantung pada kata-kata yang digunakan, tetapi juga pada cara pesan itu disampaikan. Grice (1975) mengembangkan teori prinsip kerja sama yang menjelaskan bagaimana percakapan yang baik dan efektif dapat tercipta melalui empat maksim, yaitu kuantitas, kualitas, relevansi, dan cara. Prinsip-prinsip ini berfungsi untuk menjaga agar komunikasi tetap jelas dan terarah. Namun, dalam berbagai konteks, pelanggaran terhadap prinsip-prinsip ini sering kali disengaja untuk menciptakan efek tertentu, seperti dalam teka-teki, di mana pelanggaran tersebut menjadi bagian dari strategi komunikatif yang unik dan menarik.

Teka-teki berbahasa Indonesia adalah salah satu bentuk hiburan yang banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Teka-teki ini sering digunakan sebagai sarana untuk menguji kecerdasan dan kreativitas seseorang (Carter, 2015). Dalam proses penyusunannya, teka-teki sering kali melibatkan pelanggaran prinsip kerja sama yang disengaja, terutama dalam hal relevansi atau kuantitas informasi. Pelanggaran ini bukan tanpa tujuan, tetapi justru untuk menantang logika pendengar atau pembaca, sehingga mereka dihadapkan pada jawaban yang tidak terduga. Hal ini menciptakan sebuah pengalaman komunikasi yang menyenangkan dan menstimulus berpikir. Sebagai contoh, dalam teka-teki berikut:

Pertanyaan : *Apa bedanya kucing dengan kucing?*

Jawaban : *Kalau kucing kakinya empat, kalau kucing kakinya empat*

Teka-teki tersebut adalah contoh humor yang memanfaatkan pelanggaran prinsip kerja sama, khususnya dalam maksim relevansi. Dalam teka-teki ini, kata 'kucing' yang biasanya merujuk pada hewan dengan empat kaki, dihadapkan dengan kata 'kucing' yang sebenarnya bukanlah kata yang baku dalam bahasa Indonesia. Kata 'kucing' sengaja digunakan untuk memanipulasi ekspektasi pendengar atau pembaca. Jawaban 'empat' merupakan hasil penambahan fonem /t/ dari kata 'kucing' yang menjadi 'kucing'. Pelanggaran maksim relevansi terjadi karena 'kucing' tidak mengacu pada sesuatu yang nyata atau bisa diterima sebagai kata dalam bahasa Indonesia, sehingga menyebabkan pendengar merasa bingung pada awalnya. Namun, teka-teki ini akhirnya memberikan kejutan yang mengundang tawa karena jawaban yang diberikan bukanlah penjelasan serius.

Pelanggaran prinsip kerja sama dalam teka-teki berbahasa Indonesia tidak hanya berkaitan dengan aspek humor, tetapi juga mencerminkan kecerdasan budaya yang tertanam dalam masyarakat. Masyarakat Indonesia, dengan berbagai budaya dan tradisi, memiliki cara-cara unik dalam berkomunikasi (Mulyana, 2012). Teka-teki, dalam hal ini, menjadi salah satu medium di mana prinsip-prinsip dasar komunikasi seperti relevansi dan kuantitas sering kali dipertanyakan untuk menghasilkan humor atau kejutan. Fenomena ini menunjukkan bahwa bahasa tidak hanya digunakan untuk menyampaikan pesan secara langsung, tetapi juga untuk memperkaya pengalaman komunikasi yang lebih dalam (Akmajian et al., 2017).

Dalam analisis pragmatik, pelanggaran prinsip kerja sama memberikan wawasan tentang bagaimana individu atau kelompok menggunakan bahasa dalam konteks yang lebih luas, seperti dalam hiburan. Melalui pelanggaran tersebut, pembicara atau penulis teka-teki mampu menavigasi makna dan interpretasi yang lebih kaya. Teka-teki yang efektif tidak hanya mengandalkan jawaban yang tepat, tetapi juga kemampuan untuk membingungkan atau memutarbalikkan ekspektasi. Oleh karena itu, memahami pelanggaran prinsip kerja sama dalam teka-teki berbahasa Indonesia menjadi penting untuk mengkaji bagaimana bahasa berfungsi di luar konteks percakapan biasa.

Teori tentang pelanggaran prinsip kerja sama diambil dari pakar pragmatik, Grice (1975) dalam karyanya *Logic and Conversation*, yang menjadi dasar utama dalam penelitian ini. Grice menjelaskan adanya beberapa jenis pelanggaran prinsip kerjasama yang dapat terjadi dalam sebuah percakapan. Pelanggaran-pelanggaran tersebut antara lain: (1) pelanggaran *maxim of manner* (cara), di mana penutur menyampaikan informasi yang tidak teratur atau tidak jelas; (2) pelanggaran *maxim of relevance* (relevansi), yaitu ketika penutur memberikan informasi yang tidak relevan atau tidak terkait dengan informasi

sebelumnya; (3) pelanggaran *maxim of quality* (kualitas), di mana penutur memberikan informasi yang tidak benar atau bohong; dan (4) pelanggaran *maxim of quantity* (*kuantitas*), yaitu ketika penutur memberikan informasi yang kurang atau berlebihan kepada lawan bicara.

Pelanggaran maksim cara terjadi ketika pembicara atau pendengar menyampaikan informasi yang tidak jelas, ambigu, atau disampaikan secara tidak langsung, yang dapat menyebabkan kesalahpahaman. Dengan demikian, tuturan tersebut dapat dianggap melanggar maksim cara dalam prinsip kerjasama. Pelanggaran maksim relevansi terjadi ketika pembicara dan pendengar tidak memberikan informasi yang berkaitan dengan topik pembicaraan. Oleh karena itu, tuturan tersebut dapat dianggap melanggar maksim relevansi dalam prinsip kerjasama. Pelanggaran maksim kualitas terjadi ketika informasi yang disampaikan oleh pembicara atau pendengar tidak sesuai dengan fakta yang sebenarnya. Dengan demikian, tuturan yang menyajikan informasi yang tidak benar dapat dianggap melanggar maksim kualitas dalam prinsip kerjasama. Adapun pelanggaran maksim kuantitas terjadi ketika sebuah tuturan tidak mencakup informasi yang dibutuhkan oleh pembicara atau pendengar, yang berarti tuturan tersebut melanggar prinsip kerjasama dalam maksim kuantitas. Sebaliknya, tuturan yang memberikan informasi yang terlalu banyak juga dapat dianggap melanggar maksim kuantitas.

Wijana (2022) menjelaskan bahwa wacana humor, seperti teka-teki, merupakan bentuk wacana yang beroperasi dalam komunikasi *non-bonafide*. Hal ini terlihat pada tujuan utamanya bukan untuk menyampaikan informasi secara langsung atau serius, melainkan untuk menciptakan hiburan. Dalam hal ini, prinsip kerjasama Grice diterapkan secara khusus untuk mendukung efek humor. Maksim kuantitas mengharuskan pembicara memberikan informasi yang cukup dan sesuai dengan kebutuhan lelucon tanpa berlebihan atau kekurangan. Maksim kualitas menuntut pembicara untuk hanya menyampaikan informasi yang sejalan dengan dunia lelucon, sehingga tetap konsisten dengan konteks humor tersebut. Maksim relevansi mengingatkan pembicara untuk hanya menyampaikan informasi yang relevan dengan lelucon, tanpa menambah informasi yang tidak perlu. Terakhir, maksim cara mengharuskan lelucon disampaikan dengan cara yang efisien, tanpa kebingungan, sehingga humor dapat tersampaikan dengan jelas dan tepat.

Penelitian terkait pelanggaran prinsip kerja sama sudah pernah dikaji oleh beberapa peneliti. Rahmawati (2021) menelaah pelanggaran prinsip kerja sama dalam acara *Mata Najwa*. Lestari & Yuniawan (2021) mendeskripsikan bidal-bidal prinsip kerja sama yang dipatuhi dan dilanggar dalam film *Preman Pensiun The Movie*. Afifa et al. (2022) mendeskripsikan wujud pelanggaran prinsip kerja sama pada konten video Kery Astina di aplikasi Tiktok. Tarigan (2022) mendeskripsikan pelanggaran prinsip kerja sama pada acara *Catatan Najwa Episode Susahnya Jadi Perempuan*. Sabrina et al. (2023) menganalisis pelanggaran prinsip kerja sama dalam tindak tutur proses inferensial pada pasien skizofrenia kategori berat di Yayasan Jamrud Biru. Widyadewi et al. (2023) mengetahui pelanggaran maksim-maksim prinsip kerja sama yang terjadi pada tuturan yang diujarkan oleh tokoh-tokoh dalam drama Korea *Squid Game*. Anjani et al. (2024) mengkaji pelanggaran maksim kerja sama dalam *Serial A+* dan alasan pelanggaran tersebut. Lian dan Niron (2024) menganalisis pelanggaran maksim kerja sama yang terjadi di halaman grup Facebook *Viktor Lirik Bebas Berbicara*.

Penelitian terkait dengan teka-teki sudah pernah dikaji oleh beberapa peneliti. Trisnawati et al. (2023) menentukan nilai edukatif dari penerapan teknik teka-teki dalam mengembangkan penguasaan kosakata siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sausu. Wijana (2022) mengkaji teka-teki erotis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Jawa. Batiran dan Mansyur (2011) mengkaji permainan bahasa dalam puisi teka-teki Bugis yang berjudul *Elong Maliung Bettuanna*. Basori (2019) mengkaji bentuk dan fungsi ikon lingual dalam teka-teki berbahasa Indonesia. Lyra et al. (2018) meneliti penyimpangan unsur keambiguan dalam teka-teki berbahasa Sunda. Wijana (2013) mengkaji aspek kebanggaan berbahasa yang terefleksikan dalam wacana teka-teki. Penelitian Naumi et al. (2019) mendokumentasikan dan mengklasifikasikan jenis dan kategori teka-teki yang ada dalam masyarakat Minangkabau, khususnya di Kabupaten Agam. Hou dan Ye (2021) mengkaji teka-teki bahasa Mandarin, khususnya teknik menebak nama, serta mencari cara baru dalam membuat teka-teki yang meningkatkan kompetensi dan kebahagiaan humor para komunikator.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pelanggaran prinsip kerja sama dalam teka-teki berbahasa Indonesia dengan fokus pada maksim kuantitas, kualitas, relevansi, dan cara, serta dampaknya dalam menciptakan humor. Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas pelanggaran prinsip kerja sama dalam konteks komunikasi formal atau media tertentu. Kajian tentang pelanggaran prinsip kerja sama dalam teka-teki sebagai bentuk komunikasi kreatif dan informal masih jarang dilakukan. Penelitian ini menawarkan perspektif baru dengan mengintegrasikan analisis linguistik prinsip kerja sama Grice ke dalam konteks teka-teki, serta menjelaskan bagaimana pelanggaran maksim digunakan untuk menghasilkan efek humor. Penelitian ini bermanfaat untuk memperluas wawasan tentang hubungan antara linguistik pragmatik dan humor. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dengan mengisi celah dalam studi pelanggaran prinsip kerja sama di ranah komunikasi kreatif. Secara praktis, hasil penelitian dapat digunakan untuk merancang aktivitas edukatif berbasis teka-teki yang mengembangkan kreativitas dan keterampilan berbahasa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk menganalisis pelanggaran prinsip kerja sama dalam teka-teki berbahasa Indonesia. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang ada secara mendalam, tanpa perlu menguji hipotesis atau membuat generalisasi statistik. Sumber data penelitian ini adalah teka-teki berbahasa Indonesia yang diambil dari berbagai media, baik yang diterbitkan dalam buku, majalah, maupun yang tersebar di internet. Teka-teki yang dipilih adalah teka-teki yang memiliki potensi untuk melanggar prinsip kerja sama, terutama yang terkait dengan maksim kuantitas, kualitas, relevansi, dan cara. Data berupa transkrip teka-teki dan jawaban yang diberikan, yang kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi jenis pelanggaran maksim yang terjadi.

Pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan cara membaca dan mencatat teka-teki berbahasa Indonesia yang ditemukan di media cetak dan daring. Setiap teka-teki yang dianggap relevan untuk penelitian ini dikumpulkan, kemudian dijadikan data untuk dianalisis. Dokumentasi dilakukan dengan merekam sumber-sumber yang digunakan, seperti buku, artikel, atau laman internet yang memuat teka-teki tersebut. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan penerapan prinsip kerja sama Grice. Proses analisis dimulai dengan mengidentifikasi pelanggaran terhadap setiap maksim komunikasi yakni kuantitas, kualitas, relevansi, dan cara. Peneliti memeriksa setiap teka-teki untuk melihat bagaimana maksim-maksim tersebut dilanggar dan bagaimana pelanggaran tersebut menciptakan efek humor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam teka-teki berbahasa Indonesia, pelanggaran prinsip kerja sama sering digunakan untuk menciptakan humor dengan cara yang melanggar maksim-maksim komunikasi Grice, yaitu maksim kuantitas, kualitas, relevansi, dan cara. Maksim-maksim ini mengatur bagaimana informasi harus disampaikan dalam komunikasi yang efektif dan efisien. Namun, dalam teka-teki, pelanggaran terhadap maksim-maksim tersebut justru menghasilkan jawaban yang tidak terduga dan menciptakan efek humor. Berikut ini merupakan kasus-kasus pelanggaran prinsip kerja sama dalam teka-teki berbahasa Indonesia.

Pelanggaran Maksim Kuantitas

Pelanggaran maksim kuantitas dalam teka-teki berbahasa Indonesia terjadi ketika jawaban yang diberikan kurang informatif atau berlebihan, atau tidak sesuai dengan kebutuhan informasi yang diinginkan oleh pertanyaan. Maksim kuantitas mengharuskan penutur memberikan informasi yang cukup dan tidak berlebihan. Pelanggaran maksim kuantitas dalam teka-teki sering kali menjadi elemen penting dalam menciptakan humor. Humor sering muncul ketika ada ketidaksesuaian antara ekspektasi pendengar dan jawaban yang diberikan. Dalam hal ini, pelanggaran maksim kuantitas baik itu terlalu sedikit atau terlalu banyak informasi dapat menghasilkan efek humor yang mengejutkan atau menggelikan.

- (1) *Apa yang lebih berat dari dua kilo, tapi lebih ringan dari tiga kilo? **Dua setengah kilo***
- (2) *Seorang tahanan berencana untuk melarikan diri dari penjara yang terletak di sebuah pulau. Tapi dia tidak bisa berenang. Suatu hari, ia berhasil melarikan diri tanpa menggunakan alat apa pun. Bagaimana itu bisa terjadi? **Dia melakukannya di musim dingin ketika air membeku***
- (3) *Kenapa baju Batman ada gambar kelelawar? **Karena huruf 'B' sudah dipakai kaos Bobo***
- (4) *Hewan apa yang paling aneh? **Belalang kupu-kupu. Soalnya kalau siang makan nasi, malam minum susu***
- (5) *Kenapa kambing berjenggot? **Karena jika berkumis nanti dikira Pak Raden***
- (6) *Hewan apa yang mencari bapaknya terus? **Kambing. Kalau bunyi pasti "bee bee bee"***

Teka-teki (1) melanggar maksim kuantitas karena jawabannya, 'dua setengah kilo,' tidak sepenuhnya informatif dalam konteks pertanyaan yang diajukan. Jawaban ini benar secara matematis (karena dua setengah kilo memang lebih berat dari dua kilo dan lebih ringan dari tiga kilo), tetapi kurang memberikan informasi tambahan yang diharapkan oleh pertanyaan tersebut. Teka-teki (2) memberi informasi yang cukup terbatas yang membuat pendengar atau pembaca merasa seolah-olah ada yang tidak sesuai dengan situasi tersebut. Hal ini karena biasanya pulau berarti terisolasi dan melarikan diri tanpa kemampuan berenang sulit dilakukan. Namun, jawaban (2) memberikan penjelasan yang sangat sederhana dan langsung tanpa menyebutkan kondisi khusus yang mengarah pada pelanggaran maksim kuantitas. Jawaban dari teka-teki (3) memberikan informasi yang berlebihan. Alih-alih menjelaskan secara langsung mengenai hubungan Batman dengan kelelawar, jawabannya justru menyarankan bahwa gambar kelelawar ada di kostum Batman hanya karena huruf 'B' sudah dipakai di kaos Bobo. Hal ini adalah penjelasan yang lebih bersifat kreatif dan tidak langsung. Meskipun lucu, jawaban tersebut tidak memberi informasi yang diperlukan atau relevan tentang simbol kelelawar yang sebenarnya.

Jawaban teka-teki (4) memberikan informasi yang tidak diminta, yakni perilaku hewan yang makan nasi dan minum susu di waktu yang berbeda. Padahal pertanyaan hanya menginginkan identifikasi hewan yang dianggap aneh. Penambahan detail tentang makan nasi dan minum susu tidak perlu dan justru menambah kebingungannya, karena tidak ada hewan yang melakukan hal tersebut secara harfiah. Jawaban teka-teki (5) memberi informasi tambahan yang tidak diperlukan, yaitu alasan bahwa kambing tidak berkumis agar tidak dikira Pak Raden. Sebenarnya, cukup menjawab bahwa kambing berjenggot karena itu adalah ciri khas kambing sudah cukup. Namun, dengan menambahkan cerita tentang Pak Raden, jawaban menjadi berlebihan dan tidak langsung. Teka-teki (6) mengajukan pertanyaan tentang hewan yang mencari bapaknya terus, yang seharusnya dijawab dengan penjelasan yang lebih sederhana dan langsung, seperti sifat atau kebiasaan kambing. Jawaban yang diberikan justru berlebihan karena menjelaskan bahwa kambing mengeluarkan suara 'bee bee bee,' yang sebenarnya tidak menjawab pertanyaan tentang mencari bapaknya. Suara 'bee bee bee' diasosiasikan sebagai kata *babe* dalam bahasa Betawi yang bermakna ayah. Jawaban ini berfokus pada suara kambing, yang tidak relevan dengan inti pertanyaan.

Pelanggaran Maksim Kualitas

Pelanggaran maksim kualitas dalam teka-teki berbahasa Indonesia terjadi ketika informasi yang disampaikan oleh penutur tidak sesuai dengan kenyataan atau kebenaran. Hal ini dilakukan baik secara sengaja maupun tidak. Dalam teka-teki, pelanggaran ini sering kali dilakukan secara sengaja untuk menciptakan efek humor. Selain itu, pelanggaran maksim kualitas juga digunakan untuk mengecoh pemikiran mitra tutur atau menggiring ke jawaban yang tidak terduga. Berdasarkan hal ini, pelanggaran maksim kualitas biasanya melibatkan pernyataan yang tidak sesuai dengan fakta tetapi memiliki tujuan humor.

- (7) *Buah apa yang bisa terbang? **Buah naga***
- (8) *Hewan apa yang paling licik? **Serigala berbulu domba***
- (9) *Siapa yang selalu jadi korban pemerasan? **Sapi perah***
- (10) *Kenapa air laut asin? **Karena ikannya pada berkeringat***

- (11) *Masih kecil hitam, tetapi kalau sudah besar menjadi putih, apakah itu? Rambut*
 (12) *Kalau tengkurap berisi kalau tengadah malah kosong, apakah itu? Topi*
 (13) *Aku selalu dipukul orang di tempat yang ramai, siapakah aku? Gendang*
 (14) *Aku selalu membuang-buang air, siapakah aku? Gayung*
 (15) *Binatang apa yang selalu menjadi korban atas dosa yang telah dilakukan oleh orang? Kambing hitam*
 (16) *Ditutup jadi tongkat, dibuka jadi tenda. Apakah itu? Payung*
 (17) *Orang apa yang berenang tapi rambutnya tak pernah basah? Orang botak*
 (18) *Apa perbedaan aksi dengan demo? Kalau aksi rodanya empat kalau demo rodanya tiga*

Teka teki (7) secara faktual menunjukkan bahwa buah naga tidak dapat terbang. Pelanggaran ini disengaja dengan menggunakan asosiasi kata 'naga,' yang mengacu pada makhluk mitologi yang sering digambarkan terbang. Pada teka-teki (8), serigala berbulu domba adalah metafora, bukan hewan nyata. Pernyataan ini mengorbankan kebenaran literal untuk menyampaikan makna figuratif terkait kepura-puraan dan kelicikan. Secara harfiah pada teka-teki (9), sapi perah tidak menjadi korban pemerasan. Penggunaan istilah 'pemerasan' adalah metafora untuk proses pemerah susu. Teka-teki (10) salah secara ilmiah karena garam dalam air laut tidak berasal dari keringat ikan. Jawaban ini disengaja untuk menghibur melalui absurditas. Pada teka-teki (11), rambut tidak benar-benar berubah warna dari hitam ke putih karena besar, melainkan karena proses penuaan. Pelanggaran ini bermain dengan imajinasi literal. Teka-teki (12) menunjukkan bahwa topi tidak memiliki hubungan intrinsik dengan posisi tengkurap atau tengadah. Jawaban ini memanfaatkan logika visual untuk mengecoh pendengar.

Teka-teki (13) mengisyaratkan bahwa gendang dipukul tidak mengacu pada tindakan kekerasan, tetapi pada cara memainkan alat musik. Pada teka-teki (14), gayung tidak membuang air secara sengaja. Jawaban ini adalah personifikasi, memberikan sifat manusiawi kepada objek tak hidup. Dalam teka-teki (15), 'kambing hitam' adalah idiom, bukan realitas. Secara literal, kambing tidak menanggung dosa manusia. Pada teka-teki (16), payung tidak benar-benar menjadi tongkat atau tenda, tetapi secara visual dapat diasosiasikan demikian. Teka-teki (17) tampak paradoksal karena orang botak tidak memiliki rambut. Namun, ini adalah permainan kata dengan jawaban literal tetapi tidak langsung. Dalam teka-teki (18) secara literal, istilah 'aksi' dan 'demo' merujuk pada bentuk protes atau tindakan, yang tidak memiliki hubungan dengan jumlah roda. Namun, pelanggaran maksim kualitas terjadi dengan sengaja memberikan jawaban absurd, yaitu mengasosiasikan 'aksi' dengan 'taksi' (yang memiliki empat roda) dan 'demo' dengan 'bemo' (yang memiliki tiga roda).

Pelanggaran Maksim Cara

Pelanggaran maksim cara dalam teka-teki berbahasa Indonesia dapat dijelaskan dalam kerangka teori prinsip kerja sama Grice, khususnya maksim cara (*maxim of manner*). Maksim cara menekankan bahwa ujaran harus disampaikan secara jelas, tidak ambigu, singkat, dan teratur. Dalam teka-teki, pelanggaran maksim cara sering digunakan sebagai strategi untuk menciptakan efek humor atau membuat jawabannya tidak langsung terlihat.

- (19) *Apa bedanya kucing dengan ayam? Kucing kalau mengeong di atap, ayam kalau di atap pasti jatuh*
 (20) *Benda apa yang makin digosok makin kecil? Sabun*
 (21) *Kenapa burung terbang? Karena kalau jalan kakinya capek*
 (22) *Ditusuk bukan sate, dijaring bukan ikan? Konde*
 (23) *Pesawat jatuh, kapal tenggelam, munculnya di mana? Di koran*
 (24) *Kenapa pohon kelapa di depan rumah harus ditebang? Soalnya kalau dicabut berat*
 (25) *Bagian atasku selalu bersih dan mengkilap, tetapi bagian bawahku selalu kotor. Siapakah aku? Sepatu*
 (26) *Orang pertama yang menutup dan orang kedua yang membuka, benda apakah aku? Amplop*

(27) *Mengapa pintu selalu menghadap ke arah matahari? Karena kalau menghadap ke tembok tidak bisa dibuka*

(28) *Apa bukti wortel baik untuk kesehatan mata? Pernah lihat kelinci pakai kacamata?*

(29) *Bebek apa yang selalu nengok kiri? Bebek dikunci stang*

(30) *Hewan apa yang warnanya hitam, putih, merah? Zebra habis dikerokin*

Teka-teki (19) ambigu karena tidak menjelaskan hubungan logis antara kucing, ayam, dan kemampuan berada di atap. Jawaban juga mengecoh karena bermain dengan sifat fisik kedua hewan. Informasi pada teka-teki (20) diberikan secara tidak langsung, memanfaatkan ambiguitas kata ‘digosok’ tanpa konteks, sehingga mitra tutur perlu berpikir lebih jauh. Jawaban pada teka-teki (21) menggunakan penalaran yang tidak relevan dan mengaburkan alasan terbangnya burung. Humor tercipta dari ketidaklogisan jawaban yang tidak sesuai dengan alasan ilmiah yang diharapkan. Pada teka-teki (22), penyampaian tentang konde melalui metafora ‘ditusuk’ dan ‘dijaring’ menyebabkan kebingungannya, karena tidak ada penjelasan langsung mengenai objek. Jawaban teka-teki (23) menggunakan ambiguitas terkait dengan ‘munculnya’ untuk merujuk pada media berita, bukan kejadian fisik. Hal ini memanfaatkan logika yang mengecoh ekspektasi mitra tutur yang mungkin berpikir secara literal. Jawaban teka-teki (24) mengalihkan perhatian dari alasan sesungguhnya menebang pohon dengan memberikan alasan absurd yang tidak relevan. Humor tercipta dari ketidaksesuaian antara kenyataan dan jawaban yang diberikan. Teka-teki (25) menggunakan deskripsi tidak langsung tentang sepatu tanpa menyebutkan benda itu secara eksplisit. Mitra tutur harus menghubungkan ciri fisik sepatu dengan kata-kata yang lebih umum dan ambigu.

Jawaban teka-teki (26) menggunakan deskripsi tentang orang yang melakukan tindakan pada objek tanpa menyebutkan benda tersebut secara langsung. Hal ini memerlukan interpretasi tentang konteks dan penggunaan amplop. Jawaban teka-teki (27) menggunakan logika yang tidak relevan secara praktis, mengaburkan pemahaman tentang fungsi pintu. Humor tercipta karena ekspektasi yang salah terhadap penjelasan teknis atau fisik tentang pintu. Jawaban teka-teki (28) mengandalkan pertanyaan retorik yang tidak logis dan mengabaikan bukti ilmiah terkait manfaat wortel. Hal ini memanfaatkan humor yang tercipta dari absurdnya logika yang digunakan. Jawaban teka-teki (29) tidak menjelaskan bebek secara literal, melainkan berfokus pada objek yang mengingatkan pada kendaraan. Humor tercipta melalui permainan kata antara ‘bebek’ sebagai hewan dan ‘bebek’ sebagai kendaraan bermotor (motor bebek). Jawaban teka-teki (30) memanfaatkan absurdnya gambaran zebra yang berubah warna karena dikerok, yang tidak sesuai dengan kenyataan. Teka-teki ini menggunakan humor dengan mengaburkan harapan mitra tutur melalui deskripsi yang tidak mungkin.

Pelanggaran Maksim Relevansi

Pelanggaran maksim relevansi dalam teka-teki berbahasa Indonesia terjadi ketika jawaban yang diberikan tidak sesuai dengan konteks atau pertanyaan yang diajukan, sehingga menciptakan efek humor. Maksim relevansi, menurut prinsip kerja sama Grice, mengharuskan penutur untuk memberikan informasi yang relevan dengan pertanyaan atau situasi yang ada. Dalam teka-teki, pelanggaran terhadap maksim ini sering kali dilakukan dengan memberikan jawaban yang tidak ada hubungannya dengan pertanyaan atau justru menjawab dengan sesuatu yang mengejutkan atau lucu.

(31) *Tikus apa yang cuma punya 2 kaki? Mickey Mouse*

(32) *Bagaimana caranya mencegah anjing supaya tidak kencing di jok belakang? Pindahkan ke jok depan*

(33) *Kalau dipukul, yang memukul malah kesakitan? Nyamuk yang lagi nempel di hidung*

(34) *Binatang yang paling dibenci anjing laut? Kucing laut*

(35) *Hewan air apa yang bunyinya meong? Gerry siput*

(36) *Kenapa matahari makin panas? Karena matahari buka cabang di mana-mana*

(37) *Apa beda matahari sama bulan? Matahari sering ada diskon, bulan enggak*

(38) *Ada di depan mata tapi tak terlihat, apakah itu? Bulu mata*

(39) *Benda apa yang kalau disambung akan lebih pendek daripada diputus? Kain sarung*

- (40) *Bila diinjak akan selalu ikut ke mana saja, jika tidak diinjak akan diam saja di tempat? Sandal jepit*
- (41) *Punya lengan tapi tak punya jari, punya leher tapi tak punya kepala, apakah itu? Baju*
- (42) *Benda apa yang bisa pergi ke seluruh dunia tanpa harus pergi dari tempatmu berasal? Perangko*
- (43) *Kapan waktu yang tepat membuka pintu? Ketika pintu sedang tertutup*
- (44) *Dipeluk bukannya anak, dipetik bukannya buah, lalu apakah itu? Gitar*
- (45) *Benda ini sangat takut dengan hujan, tetapi terbangnya sangat tinggi, benda apakah itu? Layang-layang*
- (46) *Memiliki gigi yang banyak dan cara makannya maju mundur hingga memunculkan suara. Benda apakah itu? Gergaji*
- (47) *Anak yang ketika lahir sudah memiliki kumis, anak apakah itu? Anak kucing*
- (48) *Begadang bukan penjaga malam, mendengung bukan sirene, menyengat bukan lebah. Apakah aku? Nyamuk*
- (49) *Bila gajah jadi ayam, lalu singa jadi ayam, dan kambing jadi ayam, maka ayam jadi apa? Ayam jadi banyak*
- (50) *Binatang apa yang punya banyak keahlian? Kukang. Ada kukang tambal ban, kukang bangunan, kukang service TV.*

Jawaban teka-teki (31) tidak relevan karena menjawab dengan karakter fiksi, bukan jenis tikus yang dimaksud dalam pertanyaan. Humor muncul karena adanya pergeseran dari makna literal ke makna figuratif yang tidak relevan dengan pertanyaan. Jawaban teka-teki (32) tidak relevan dengan tujuan untuk mengatasi perilaku anjing, karena lebih kepada humor absurd. Hal ini menciptakan kebingungannya karena jawaban yang diberikan tidak sesuai dengan harapan praktis. Jawaban teka-teki (33) tidak relevan dengan harapan yang umum tentang apa yang dipukul, karena jawabannya justru lebih kepada situasi yang tidak biasa. Hal ini membuat humor tercipta dari perbedaan yang tidak relevan dengan konteks pertanyaan. Jawaban teka-teki (34) tidak relevan karena mengganti kata 'anjing laut' dengan 'kucing laut', yang sebenarnya tidak ada dalam konteks hewan yang benar. Hal ini menciptakan humor karena tidak ada kaitannya dengan hewan yang dibenci oleh anjing laut.

Jawaban teka-teki (35) tidak relevan karena siput, sebagai hewan air, tidak berbunyi seperti 'meong.' Siput yang dimaksud adalah tokoh Gerry dalam kartun SpongeBob Squarepants. Gerry digambarkan sebagai siput yang memiliki suara 'meong'. Jawaban teka-teki (36) tidak relevan dengan penjelasan ilmiah tentang suhu matahari, karena memberikan alasan yang tidak masuk akal. Dalam jawaban, matahari yang dimaksud mengacu pada Matahari Departement Store, yaitu nama merk toko. Jawaban teka-teki (37) tidak relevan karena membandingkan matahari dan bulan dengan konsep yang tidak sesuai, yaitu diskon. Teka-teki ini menggunakan humor dari ketidaklogisan dan asosiasi yang tidak ada hubungannya. Jawaban teka-teki (38) tidak relevan karena menjawab sesuatu yang secara fisik ada di depan mata, namun tetap tidak terlihat. Hal ini berfungsi sebagai permainan kata yang mengejutkan melalui paradoks. Jawaban teka-teki (39) tidak relevan dengan logika tentang panjang benda, karena menyebutkan kain sarung yang tidak sesuai dengan harapan. Humor tercipta dari ketidaksesuaian jawaban dengan ekspektasi. Jawaban teka-teki (40) tidak relevan karena mengaburkan makna mengikut dengan sandal jepit yang tidak bergerak kecuali dipakai.

Jawaban teka-teki (41) tidak relevan karena menyebutkan objek yang tidak sesuai dengan deskripsi tubuh manusia. Hal ini memanfaatkan humor melalui ketidaksesuaian antara pertanyaan dan jawaban yang diharapkan. Jawaban teka-teki (42) tidak relevan dengan konsep perjalanan fisik, karena mengaitkan benda yang tetap di tempat asalnya. Humor tercipta dari paradoks yang memanfaatkan makna kiasan. Jawaban teka-teki (43) tidak relevan dengan penjelasan yang diharapkan, karena memberikan jawaban yang jelas tetapi tidak sesuai dengan konteks pertanyaan. Hal ini menciptakan humor dari absurditas jawaban yang terlalu jelas. Jawaban teka-teki (44) tidak relevan dengan makna fisik 'dipeluk' dan 'dipetik', karena

mengaitkan konsep tersebut dengan gitar. Humor tercipta dari permainan kata yang mengaburkan ekspektasi mitra tutur. Jawaban teka-teki (45) tidak relevan dengan logika benda yang takut hujan, karena menggambarkan layang-layang dengan cara yang tidak masuk akal. Hal ini memanfaatkan ketidaklogisan untuk menciptakan kejutan dan humor.

Jawaban teka-teki (46) tidak relevan dengan pertanyaan tentang makhluk hidup atau binatang, karena menyebutkan benda mati. Humor tercipta dari ketidaksesuaian antara harapan mitra tutur dan jawaban yang diberikan. Jawaban teka-teki (47) tidak relevan dengan pertanyaan tentang anak manusia, karena langsung merujuk pada hewan. Hal ini memanfaatkan humor melalui perubahan ekspektasi terhadap anak yang tidak sesuai. Jawaban teka-teki (48) tidak relevan karena menggambarkan nyamuk dalam cara yang tidak sesuai dengan konteks pertanyaan. Humor tercipta dari ketidaksesuaian antara ekspektasi dan jawaban yang diberikan. Jawaban teka-teki (49) tidak relevan karena mengaburkan hubungan logis antara hewan-hewan yang disebutkan. Humor tercipta melalui ketidaksesuaian yang absurd dalam jawaban. Jawaban teka-teki (50) tidak relevan karena memberikan gambaran kukang dengan keahlian yang tidak sesuai dengan sifat asli hewan tersebut. Kata ‘kukang’ diasosiasikan dengan kata ‘tukang’. Hal ini memanfaatkan humor absurd dengan mengaitkan kukang dengan asosiasi kata ‘tukang’ pada berbagai pekerjaan yang tidak logis.

KESIMPULAN

Pelanggaran prinsip kerja sama dalam teka-teki berbahasa Indonesia menunjukkan bahwa pelanggaran terhadap maksim-maksim komunikasi Grice sering digunakan untuk menciptakan humor. Pelanggaran maksim kuantitas terjadi ketika jawaban yang diberikan terlalu sedikit atau terlalu banyak. Pelanggaran maksim kualitas terjadi saat informasi yang disampaikan tidak sesuai dengan kenyataan, bertujuan untuk mengecoh dan memberikan kejutan. Pelanggaran maksim cara dilakukan dengan menyampaikan jawaban yang tidak jelas atau ambigu, sementara pelanggaran maksim relevansi menghasilkan jawaban yang tidak relevan dengan pertanyaan atau situasi. Semua pelanggaran ini, meskipun melanggar prinsip komunikasi yang efisien, justru memperkaya teka-teki dengan elemen humor dan kelucuan yang menggugah reaksi mitra tutur.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiya, F., Ardiati, R. L., Amelia, R. M., & Sunarni, N. (2022). Pelanggaran Prinsip Kerja Sama Pada Konten Video Kery Astina di Tiktok: Kajian Pragmatik. *Metahumaniora*, 12(2), 204–210.
- Akmajian, A., Farmer, A. K., Bickmore, L., Demers, R. A., & Harnish, R. M. (2017). *Linguistics: An Introduction to Language and Communication*. MIT press.
- Anjani, A. K., Simpen, I. W., & Widarsini, N. P. N. (2024). Pelanggaran Prinsip Kerja Sama Grice dalam Serial A+. *Journal of Mandalika Literature*, 5(3), 171–177.
- Basori, N. F. N. (2019). Bentuk dan Fungsi Ikon Lingual dalam Teka-Teki Berbahasa Indonesia. *SUAR BETANG*, 14(1), 67–80.
- Batiran, K. B., & Mansyur, M. A. (2011). Permainan Bahasa Dalam Puisi Teka-Teki Bugis “Elong Maliung Bettuanna.” *Jurnal Suar Betang*, 6(2).
- Bonvillain, N. (2019). *Language, culture, and communication: The meaning of messages*. Rowman & Littlefield.
- Carter, R. (2015). *Language and creativity: The art of common talk*. Routledge.

-
- Grice, H. P. (1975). Logic and Conversation. *Syntax and Semantics*, 3.
- Hou, G., & Ye, Y. (2021). How to Riddle by Chinese Names: A Lexico-Constructional Pragmatic Approach. *International Review of Pragmatics*, 13(2), 173–192.
- Lestari, M., & Yuniawan, T. (2021). Pematuhan dan Pelanggaran Prinsip Kerja Sama dalam Film Preman Pensiun The Movie. *Jurnal Sastra Indonesia*, 10(1), 16–22.
- Lian, Y. P., & Niron, Y. M. L. (2024). Pelanggaran Prinsip Kerja Sama Komunikasi di Laman Grup Facebook “Viktor Lerik Bebas Berbicara.” *Jurnal Lazuardi*, 7(1), 61–74.
- Lyra, H. M., Muhtadin, T., & Ampera, T. (2018). Penyimpangan Unsur Keambiguan dalam Teka-Teki Sunda. *Etnolingual*, 2(1).
- Mercer, N. (2002). *Words and minds: How we use language to think together*. Routledge.
- Mulyana, D. (2012). *Cultures and communication*. Remaja Rosdakarya.
- Naumi, N., Putra, Y. S., & Meigalia, E. (2019). Teka-Teki Minangkabau: Dokumentasi dan Klasifikasi. *Jurnal Elektronik WACANA ETNIK*, 8(2), 166–180.
- Rahmawati, N. (2021). Pelanggaran Prinsip Kerja Sama dan Prinsip Kesantunan Berbahasa Percakapan dalam Acara “Mata Najwa.” *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(1), 46–55.
- Sabrina, A. F., Citraesmana, E., & Wagiaty, W. (2023). Pelanggaran Prinsip Kerja Sama Pasien Skizofrenia Berat: Studi Kasus Pragmatik Kognitif. *SeBaSa: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 285–303.
- Tarigan, D. M. (2022). Pelanggaran Prinsip Kerja Sama pada Acara Catatan Najwa Episode Susahnya Jadi Perempuan. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 90–97.
- Trisnawati, T., Mertosono, S., & Jamiluddin, J. (2023). Using Riddles Technique to Develop Students’ Vocabulary Mastery. *Ethical Lingua: Journal of Language Teaching and Literature*, 10(2), 294–302.
- Widyadewi, N. G. A. D., Julita, R., & Sunarni, N. (2023). Pelanggaran Prinsip Kerja Sama pada Drama Korea “Squid Game.” *Diglossia: Jurnal Kajian Ilmiah Kebahasaan Dan Kesusastraan*, 14(2), 127–139.
- Wijana, I. (2013). Kebanggaan Berbahasa Sebagaimana yang Terefleksi dalam Wacana Teka-teki. *International Seminar Language Maintenance and Shift III*, 1(1), 26–30.
- Wijana, I. D. P. (2022). Erotical Riddles in Javanese and Indonesian. *LiTE: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 18(1), 1–11.
-