

INTISARI

Penelitian ini dibuat sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi S1. Penelitian mengenai permainan bahasa dalam merek dagang belum pernah dilakukan. Penelitian mengenai permainan bahasa sebelumnya ditinjau dari segi semantik, pragmatik, dan sosiolinguistik dengan wacana sebagai objek materialnya. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menguraikan bentuk-bentuk kebahasaan dan menjelaskan penggunaan permainan bahasa dalam merek dagang di Yogyakarta menggunakan kajian semantik. Akses pengumpulan data dilakukan dalam kurun waktu tertentu mengingat beberapa pedagang hanya beroperasi pada kurun waktu tertentu. Data diambil dari merek dagang di kota Yogyakarta serta kabupaten Sleman dan Bantul, provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Populasi data berjumlah 193 buah dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 117 buah. Data dikumpulkan menggunakan metode simak dengan teknik catat dan teknik tangkap layar. Metode yang digunakan dalam analisis data adalah metode padan referensial, padan translasional, komparasi, dan introspeksi. Selanjutnya, data disajikan dengan metode penyajian formal dan informal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa merek dagang di Yogyakarta dapat diidentifikasi dari dua hal. Pertama, berdasarkan bentuk kebahasaan yang meliputi struktur dan referen. Kedua, merek dagang di Yogyakarta dapat dipermainkan menjadi suatu permainan bahasa. Permainan bahasa tersebut meliputi permainan bunyi, pemanfaatan bahasa lain, abreviasi, sinekdoke, pelesetan, reduplikasi, pasangan minimal, mendekati pasangan minimal, pelepasan fonem, dan homofon.

Kata kunci: semantik, penamaan, permainan bahasa, merek dagang

ABSTRACT

This research was made as a requirement for completing S1 studies. Research on language play in trademarks has never been done. Research on language play has been reviewed in terms of semantics, pragmatics, and sociolinguistics with discourse as a material object. Thus, this study aims to describe the forms of language and explain the use of language play in trademarks in Yogyakarta using semantic studies. The data is taken from trademarks in the city of Yogyakarta and the districts of Sleman and Bantul, Yogyakarta Special Region provinces. Access to data collection is done within a certain period of time considering that some traders only operate at a certain time period. The population data is 193 pieces and the sample used in this study is 117 pieces. The data was collected using the method of note taking and screen capture techniques. The methods used in the data analysis are the referential equivalent, translational, comparative, and introspection methods. Furthermore, the data is presented by formal and informal presentation methods. The results showed that the trademarks in Yogyakarta can be identified from two things. First, based on linguistic forms which include structure and referents. Second, the trademarks in Yogyakarta can be played into a language play. These language plays include sound plays, utilization of other languages, abbreviation, synecdoche, punching, reduplication, minimal pairing, approaching minimal pairing, phoneme absorption, and homophones.

Keywords: semantics, naming, language play, trademarks