
Artikel Penelitian

Presupposition dalam Teka-Teki Tradisional Batak Toba

Dindasari Sidabalok^{1*)}

Mahriyuni²⁾

Dwi Widayati³⁾

Universitas Sumatera Utara ^{1, 2, 3}

*) Penulis Korespondensi: Jl. Dr. T. Mansyur No. 9, Medan, 20155, Indonesia

Posel: sidabalokdinda@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis-jenis *presupposition* (praanggapan) dan bagaimana proses terjadinya dalam Teka-Teki Tradisional Batak Toba (BT). Penelitian ini menggunakan pendekatan etnografi. Data penelitian ini dibedakan menjadi data lisan dan tulisan. Data lisan diperoleh melalui observasi dan wawancara mendalam dengan informan. Tahap wawancara melibatkan 3 informan yang memenuhi kriteria yang dikemukakan oleh Spradley. Pertanyaan yang diajukan meliputi pertanyaan deskriptif, pertanyaan struktural dan pertanyaan kontras. Adapun sumber data tertulis penelitian ini juga bersumber dari buku yang berjudul *Huling-Hulingan Dan Torkan-Torkanan*. Model analisis data yang digunakan juga mengacu pada metode yang dikemukakan Spradley, yakni membuat analisis domain, membuat analisis taksonomi, dan membuat analisis komponensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teka-teki tradisional BT mencakup jenis praanggapan eksistensial, leksikal, struktural, faktif, non-faktif dan kontrafaktual. Praanggapan merupakan sesuatu yang abstrak yang menjembatani antara tuturan pembicara dengan reaksi/jawaban dari pendengar. Keseluruhan prosesnya berada dalam lingkup konteks yang menaungi setiap situasi tuturan. Efek konteks tersebut dapat menimbulkan praanggapan tunggal, praanggapan ganda, dan praanggapan samar-samar dalam diri pendengar/penjawab. Fenomena praanggapan dalam teka-teki Batak Toba memiliki implikasi yang signifikan dalam pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, terutama dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman konteks dalam berbahasa. Dalam pembelajaran, teka-teki atau wacana sejenis dapat digunakan sebagai alat untuk melatih siswa dalam menangkap makna implisit, memahami konteks komunikasi, serta mengasah kemampuan logika dan interpretasi bahasa.

Kata Kunci: praanggapan; konteks; teka-teki tradisional

Presupposition in the Toba Batak Traditional Puzzle

Abstract: This study aims to describe the types of presupposition and how the presupposition occurs in the BT Traditional Riddle. This study uses an ethnographic approach. The data of this study is divided into oral and written data. Oral data were obtained through observation and in-depth interviews with informants. The interview involved 3 informants who met the criteria described by Spradley.. The questions asked included descriptive questions, structural questions and contrast questions. The written data for this study is sourced from a book entitled *Huling-Hulingan and Torkan-Torkanan*. The data analysis model used also refers to the method proposed by Spradley, making domain analysis, making taxonomic analysis, and making component analysis. The results show that the traditional TB riddle includes the types of existential, lexical, structural, factive, non-factive and counterfactual presuppositions. Presupposition is something abstract that bridges between the speaker's speech and the reaction/answer of the listener. The entire process is within the scope of the context that overshadows every speech situation. The effect of this context can cause single presuppositions, double presuppositions, and vague presuppositions in the listener/respondent. The phenomenon of presupposition in the Toba Batak riddle has significant implications in Indonesian language and literature education, especially in the development of critical thinking skills and context understanding in language. In learning, riddle or similar discourses can be used as a tool to train students in grasping implicit meanings, understanding communication contexts, and honing their logic and language interpretation skills.

Keywords: presupposition; context; traditional riddles.

Proses artikel: Dikirim: 28-01-2025; Direvisi: 30-06-2025; Diterima: 30-06-2025; Diterbitkan: 30-06-2025

Gaya sitasi (MLA edisi ke-7): Sidabalok, Dindasari, Mahriyuni, and Dwi Widayati. "Presupposition dalam Teka-Teki Tradisional Batak Toba." *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 9.1 (2025): 25–35. Print/Online.

Pemegang Hak Cipta: Dindasari Sidabalok, Mahriyuni, Dwi Widayati. **Publikasi Utama:** Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (2025).



Proses ini berada di bawah lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Kesalahpahaman merupakan fenomena yang paling umum terjadi dalam praktik komunikasi verbal. Misalnya ketika melihat seseorang membeli kado, lantas kita bertanya "siapa yang berulang tahun?". Padahal sebenarnya kado tersebut ditujukan untuk seseorang yang akan menikah. Fenomena ini menunjukkan adanya sebuah asumsi yang timbul ketika melihat kado tersebut. Dasar dari asumsi tersebut adalah biasanya kado diberikan pada saat memperingati ulang tahun. Asumsi yang mendasar tersebut dalam bidang linguistik disebut *presupposition* atau *praanggapan*. Stalnaker (1973) mengklaim bahwa *praanggapan* adalah fenomena pragmatis dan dianggap sebagai asumsi yang dibuat peserta dalam percakapan. Yule mendefinisikan *praanggapan* sebagai sesuatu yang diasumsikan oleh pembicara sebelum membuat ucapan. *Praanggapan* dalam pragmatik menyangkut hubungan antara pembicara dan kesesuaian kalimat dalam suatu konteks (Li 2023; Levinson 1983). Tujuan akhir dari sebagian besar *praanggapan* adalah untuk membuat sepotong informasi yang diyakini pembicara tampaknya seperti apa yang harus diyakini pendengar (Li 2023; Cahyani 2016; Yule 1996). Pembicara secara tidak sadar atau sadar membuat *praanggapan* pragmatis berdasarkan asumsi pengetahuan bersama antara mereka dan penerima mereka. Sebaliknya, *praanggapan* konvensional bersifat linguistik, bebas konteks, dan dapat dikodekan dan diterjemahkan melalui kata-kata dan struktur khusus (Li 2023).

Menurut (Yule 1996) *praanggapan* dibedakan menjadi enam jenis: *praanggapan eksistensial (existential presupposition)*, *praanggapan faktif (factive presupposition)*, *praanggapan leksikal (lexical presupposition)* *praanggapan struktural (structural presupposition)*, *praanggapan non-faktif (non-factive presupposition)*, dan *praanggapan kontra-faktual (counterfactual presupposition)*. *Praanggapan* akan muncul ketika adanya sebuah tuturan dan situasi tutur. Tuturan sebagai produk tindak verbal, dalam situasi tutur akan berkaitan pula dengan konteksnya (Artati et al. 2020). Konteks menurut Leech sebagai "pengetahuan latar belakang apa pun yang diasumsikan dibagikan oleh pembicara dan pendengar dan yang berkontribusi pada interpretasi pendengar tentang apa yang dimaksud pembicara dengan ucapan tertentu." (Poznan 2004). Konteks berkaitan erat dengan faktor pengetahuan, kesamaan prinsip dalam membahas suatu persoalan dalam proses komunikasi (Minto 2023). Levinson membatasi konteks pada parameter dasar konteks ucapan yang mencakup identitas, peran, lokasi, dan asumsi peserta tentang pengetahuan (Jiangli 2021).

Fenomena pranggapan seperti yang disebutkan di atas dominan muncul dalam permainan teka-teki. Hal ini disebabkan karena pertanyaan yang dideskripsikan dalam teka-teki cenderung diformat dengan kata-kata yang ambigu untuk mengecoh pikiran dan mengarahkan asumsi pendengar pada perkataan pembicara/penanya. Referensi unsur-unsur dalam teka-teki harus ditebak (Meyer 2005). Teka-teki sebagai produk tradisi lisan hampir dikenal diberbagai suku budaya, salah satunya Batak Toba. Salah satu keunikan teka-teki tradisional Batak Toba (BT) yang mungkin tidak ditemui dalam etnis lainnya adalah dalam teka-teki ini selalu dimulai dengan pertanyaan pembuka, yaitu '*Huling-huling ansa?*'. Tujuan dari pertanyaan pembuka tersebut adalah untuk menanyakan kesiapan dan kesediaan dari si penjawab untuk bermain teka-teki. Untuk menyatakan kesiapan dan kesediaannya, kemudian si penjawab akan menjawab dengan '*Ansa!*', (Sidabalok 2020). Jenis teka-teki BT dibedakan menjadi 2, yaitu yaitu *huling-hulingan* dan *torkan-torkanan*. Teka-teki dalam bentuk kalimat singkat disebut *huling-hulingan* dan dalam bentuk cerita panjang yang disebut *torkan-torkanan* (Sibarani, 1995). Perhatikan contoh teka-teki tradisional BT berikut:

1. Penanya : *Huling-huling ansa!*
Penjawab : *Ansa!*
- Penanya : *Gula ahama na ansim?*
(Gula apakah yang rasanya asin?)
- Penjawab : *Gulamo*
(Ikan asin)

2. Penanya : *Ruma ahama na sarupa tu jolma?*
 (Rumah apakah yang sama dengan manusia?)
- Penjawab : *Rumahorbo*
 (Marga Rumahorbo)

Contoh teka-teki (1) dan (2) menampilkan adanya permainan kata yang memang sengaja dibuat untuk mengaburkan asumsi penjawab. Pada data (1) entitas yang disebutkan sudah jelas, yakni ‘gula’. Namun, pertanyaan yang diajukan justru membuat ambigu, karena jika merujuk pada sifat ‘gula’ pada umumnya semua orang berasumsi bahwa ‘gula’ identik dengan sifat ‘manis’. Deskripsi pertanyaan tersebut justru akan membangun praanggapan dalam pikiran penjawab pada jenis-jenis ‘gula’ yang mungkin memiliki rasa asin. Namun sebenarnya jawaban yang dimaksudkan adalah bentuk plesetan kata dari ‘*gulamo*’ yang berarti ikan asin yang identik dengan sifat rasanya yang asin. Hampir sama dengan contoh sebelumnya, pada teka-teki (2) dideskripsikan dengan kata-kata yang ambigu, karena entitas ‘*ruma*’ (rumah) tidak mungkin dapat disamakan dengan manusia. Hal ini juga sengaja dibuat untuk mengaburkan asumsi penjawab untuk memikirkan jawaban yang merujuk pada jenis-jenis rumah. Namun sebenarnya jawaban yang dimaksudkan adalah bentuk plesetan kata dari ‘*Rumahorbo*’ (marga Rumahorbo) pada sistem marga Batak Toba.

Penelitian terkait teka-teki tradisional Batak Toba sudah pernah dilakukan sebelumnya, namun belum pernah dikaji dari bidang pragmatiknya. Beberapa penelitian tersebut diantaranya penelitian oleh (Sidabalok 2020) yang mengkaji klasifikasi dan fungsi teka-teki tradisional Batak Toba. Dari hasil penelitiannya, dapat diketahui bahwa teka-teki tradisional Batak Toba mencakup 11 jenis pertanyaan sesungguhnya dan 5 jenis pertanyaan bentuk lainnya. Selain itu diketahui juga bahwa permainan teka-teki berfungsi sebagai media pembelajaran, sarana hiburan, melatih kemampuan berbicara, menanamkan nilai sportifitas, juga mengenal lingkungan sekitar. Penelitian paling terbaru dilakukan oleh (Sagala et al. 2024) yang mengaplikasikan teka-teki tradisional sebagai pembelajaran aksara Batak Toba. Dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki kebaruan dalam bidang kajiannya yaitu pragmatik.

Selain itu, jika dilihat penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan praanggapan, objek penelitian yang dipilih cenderung pada fenomena populer yang terjadi saat ini dan jarang diaplikasikan pada sesuatu yang bersifat tradisional. Beberapa contoh penelitian tersebut misalnya dilakukan oleh (Aditya 2014) yang meneliti jenis praanggapan dalam Genndy Tartakovsky’s Hotel Transylvania; ada juga penelitian (Thoyyibah 2017) yang meneliti komparasi praanggapan wacana berita yang diucapkan dan berita tertulis, selain itu (Uegaki 2021) meneliti jenis praanggapan eksistensial.

Dengan melihat celah penelitian tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis praanggapan dan proses sebuah praanggapan yang terdapat dalam teka-teki tradisional Batak Toba. Hasil penelitian diharapkan dapat menjawab permasalahan bagaimana konsep kesalahanpahaman seperti yang disebutkan sebelumnya terjadi. Namun dengan objek yang berbeda dari penelitian sebelumnya, penelitian ini akan memberikan temuan terbaru terutama bagaimana konsep praanggapan dalam teka-teki yang memang sengaja dibuat oleh pembicara.

Metode

Penelitian ini menggunakan rancangan pendekatan etnografi (Spradley, *Participant Observation*). Data penelitian ini dibedakan menjadi data lisan dan tulisan. Data lisan diperoleh melalui observasi dan wawancara mendalam dengan informan. Untuk data ini dilakukan penelitian di Desa Sianjur Mulamula, Kecamatan Sianjur Mula-mula, Samosir. Desa ini dipilih karena diyakini merupakan titik awal peradaban Batak. Tahap wawancara melibatkan 3 informan yang memenuhi kriteria yang dikemukakan oleh (Spradley, *The Ethnographic Interview*). Wawancara yang dilakukan berlangsung selama satu bulan dari 19 Oktober - 18 November 2024. Penentuan ketiga informan ini juga dilakukan sebagai uji validasi data dengan model triangulasi sumber data. Selain itu dilakukan studi pustaka untuk memperoleh data tulisan mengenai teka-teki tradisional BT. Adapun sumber data tertulis penelitian ini juga bersumber dari buku yang berjudul *Huling-Hulingan Dan Torkan-Torkanan* oleh (Sibarani 1995). Buku ini dipilih karena sudah mencakup banyaknya data yang diperlukan. Model analisis data yang digunakan juga mengacu pada metode yang dikemukakan Spradley, yakni membuat analisis domain, membuat analisis taksonomi, dan

membuat analisis komponensial. Hasil penelitian kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan uraian deskriptif.

Hasil dan Diskusi

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari sumber tertulis, dapat diketahui bahwa teka-teki tradisional Batak Toba terdiri dari *huling-hulingan* dan *torkan-torkanan*. Pengklasifikasiasian ini dibuat berdasarkan sifat pertanyaan yang diajukan. Pertanyaan dengan deskripsi singkat disebut *huling-hulingan*, dan pertanyaan dengan deskripsi panjang disebut *torkan-torkanan* (Sibarani 1995). Selanjutnya setelah dilakukan penelitian lebih mendalam mengenai klasifikasinya secara umum oleh (Sidabalok 2020), teka-teki tradisional Batak Toba cenderung membuat analogi dari benda-benda lingkungan sekitar dalam penciptaan teka-teki. Beberapa persamaan yang sering digunakan meliputi persamaan dengan benda, binatang, tumbuhan, dan manusia. Teka-teki jenis ini cenderung terdapat dalam *huling-hulingan*. Adapun contoh *torkan-torkanan* cenderung mengandung jenis permainan kata, permasalahan, pertanyaan perangka di dalamnya.

Hasil penelitian tersebut juga sejalan dengan penelitian lapangan yang dilakukan. Berdasarkan penuturan seorang informan, pertanyaan dan jawaban dari teka-teki biasanya tidak jauh dari objek disekitar mereka, seperti alam, benda, hewan, tumbuhan, dan manusia sendiri. Perlu diketahui juga bahwa dalam konteks permainan ini juga setiap orang harus menanyakan teka-teki yang memang kemungkinan besar sudah dikenal atau diketahui oleh setiap orang. Sederhananya, seorang penanya tidak akan menanyakan sesuatu objek yang belum pernah dijangkau orang lain. Permainan teka-teki ini dapat dilakukan oleh orang-orang dari beragam kalangan usia mulai dari anak-anak, orang muda dan orangtua. Namun dilaksanakan dalam konteks situasi yang berbeda. Anak-anak pada umumnya belajar bermain teka-teki di rumah dan diperkenalkan oleh orangtua, lalu kemudian mereka membawa pengetahuan masing-masing ke dalam lingkungan pergaulan. Bagi anak muda, teka-teki juga biasa digunakan ketika ingin melakukan pendekatan terhadap lawan jenis. Adapun jenis teka-teki yang digunakan tidak dibatasi hanya pada *huling-hulingan* atau *torkan-torkanan*. Selanjutnya segala hal yang paling umum tersebut disederhanakan dalam tabel analisis domain berikut;

Tabel 1 Analisis Domain Teka-teki BT

Istilah Tercakup	Hubungan Semantik	Istilah Pencakup
1. <i>Huling-hulingan</i>	Jenis dari	Teka-Teki Tradisional BT
2. <i>Torkan-torkanan</i>		

Tabel tersebut memberikan penjabaran dimana satu domain utama (istilah pencakup) “Teka-teki tradisional BT” dapat memiliki beberapa istilah tercakup seperti *huling-hulingan* dan *torkan-torkanan* berdasarkan hubungan semantik “jenis dari”. Dengan kata lain, berdasarkan jenisnya teka-teki tradisional BT dibagi menjadi *huling-hulingan* dan *torkan-torkanan*. Analisis domain yang digambarkan tersebut masih mencakup hal-hal umum mengenai teka-teki BT saja. Maka dari itu untuk memperoleh hasil yang lebih mendalam dilakukan analisis yang lebih terstruktur untuk memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam dari teka-teki tradisional BT. Berkaitan dengan hal tersebut, maka selanjutnya dilakukan analisis taksonomi terhadap masing-masing subdomain sebagai berikut;

Tabel 2 Analisis Taksonomi Teka-teki BT

Teka-Teki Tradisional BT	
1. <i>Huling-hulingan</i>	<ul style="list-style-type: none"> <i>Persamaan dengan makhluk hidup.</i> <i>Persamaan dengan binatang.</i> <i>Persamaan dengan manusia.</i> <i>Persamaan dengan tanaman.</i> <i>Persamaan dengan benda.</i>
2. <i>Torkan-torkanan</i>	<ul style="list-style-type: none"> <i>Pertanyaan teka-teki (riddling questions).</i> <i>Pertanyaan berupa permainan kata (punning).</i> <i>Pertanyaan berupa permasalahan (problem atau puzzle).</i> <i>Pertanyaan perangkap (catch question).</i> <i>Pertanyaan berupa lelucon (riddle joke).</i>

Dari gambaran analisis taksonomi tersebut, dapat dilihat bahwa masing-masing jenis teka-teki BT secara lebih mendalam dapat di kelompokkan menjadi beberapa jenis pertanyaan. Analisis terhadap jenis teka-teki ini secara khusus dilakukan untuk melihat ranah objek yang menjadi referensi penyusun pertanyaan. Dengan dilakukannya pembagian berikut, dapat dengan jelas ditentukan rujukan pertanyaan dan rujukan jawaban yang kadang cenderung tidak sama.

Selanjutnya untuk dapat menemukan komponen makna dari masing-masing jenis teka-teki, maka dilakukan analisis sistematik terhadap berbagai kontras diantara kedua jenis teka-teki tradisional BT. Dari hasil analisis yang dilakukan, maka teka-teki tradisional BT dapat dilihat rangkaian dan dimensi kontras antara *huling-huling ansa* dan *torkan-torkanan* dalam tabel berikut:

Tabel 3 Analisis Komponensial Teka-teki Tradisional BT

Jenis Teka-teki	Dimensi Kontras		
	Bentuk Pertanyaan	Isi Pertanyaan	Referensi Jawaban
1. <i>Huling-huling ansa</i>	- Deskripsi singkat	- Mengambil persamaan dengan manusia, hewan, tumbuhan dan benda	- Bagian tubuh manusia, jenis hewan, jenis tumbuhan, benda di sekitar.
	- Deskripsi+ (Apakah itu?)	- Cenderung ambigu	- Hasil dari permainan kata (beberapa)
2. <i>Torkan-torkanan</i>	- Dekripsi panjang	- Gambaran situasi dan permasalahan	- Cara menyelesaikan masalah, permainan kata, lelucon, sesuatu yang tidak terduga
	- Deskripsi+ (Bagaimanakah)	- Deskripsi yang cenderung jelas - Permainan kata	

Dari tabel analisis komponensial tersebut, dapat terlihat perbedaan bentuk, isi dan referensi jawaban antara *huling-huling ansa* dan *torkan-torkanan*. Teka-teki jenis *huling-huling ansa* berupa pertanyaan singkat. Deskripsi pertanyaannya berisi analogi persamaan dengan manusia, hewan, tumbuhan maupun benda. Selain itu pertanyaan yang dibuat cenderung ambigu, dan jawabannya sudah ditentukan sebelumnya. Adapun referensi jawaban dari *huling-huling ansa* juga berkisar pada objek lingkungan seperti bagian tubuh manusia, tumbuhan, hewan, juga benda. Beberapa rujukan jawabannya juga merupakan hasil dari permainan kata. Jika dibandingkan dengan *torkan-torkanan*, berupa pertanyaan dengan deskripsi panjang. Isi pertanyaan berupa gambaran sebuah situasi dan permasalahan. Adapun sifat dari pertanyaan tersebut cenderung jelas (tidak ambigu), selain itu berisi permainan kata. Rujukan jawaban dalam *torkan-torkanan* berisi cara menyelesaikan masalah, permainan kata, lelucon dan sesuatu yang tidak terduga.

Jenis Praanggapan dalam Teka-teki BT

Dari hasil analisis yang dilakukan, teka-teki mengandung ragam praanggapan yang berbeda. Walaupun demikian, beberapa teka-teki memiliki pola praanggapan yang sama, seperti berikut:

Konteks : Beberapa teka-teki tradisional BT dirancang dengan maksud untuk menjebak lawan bicara dengan pertanyaan yang menjebak. Situasi permainan teka-teki dengan maksud ini umumnya terjadi dilingkungan pergaulan dan permainan anak muda dan remaja. Misalnya ketika berada di *mata mual* (mata air) untuk mencuci dan membersihkan diri, beberapa pemuda sedang menikmati kebersamaan. Lalu seorang pemuda kemudian menawarkan untuk bermain teka-teki dengan berkata;

Pemuda 1 : *Marhutinsa ma jo hita bah*
(Ayo kita bermain teka-teki)

Lalu pemuda lainnya setuju dan menjawab : *beta!* (ayo!)

Pemuda 1 : *huling-huling ansa?*

Pemuda 2 : *ansa!*

Pemuda 1 : *Molo masak indahan, di dia Gurgur ?*
(Kalau nasi masak, dimanakah mendidih?)

Pemuda 2 : *di hudon* (di periuk)

Pemuda 1 : *sala!* (salah!)

Pemuda 2 : *didia do?* (dimananya?)

Pemuda 1 : *di Tampahan* (*goarni huta di Balige*).
di Tampahan (nama desa di Balige).

Berdasarkan pendapat informan yang diwawancara, jenis teka-teki dalam percakapan tersebut merupakan contoh teka-teki jenis permainan kata. Dari bagian pertanyaan yang diberikan, dapat terlihat bahwa teks yang diberikan merujuk pada sebuah tempat dimana nasi akan mendidih. Penggambaran terhadap entitas

yang dimaksud cenderung mengarahkan pikiran si penjawab pada sesuatu yang seharusnya dapat dijawab dengan mudah, seperti “periuk”. Jenis praanggapan yang terdapat dalam teka-teki ini adalah praanggapan faktif. Pemuda 2 percaya bahwa pertanyaan tersebut benar-benar bertanya dimana nasi akan masak. Namun setelah melihat jawaban dari pertanyaan tersebut, dapat diketahui bahwa pertanyaan tersebut mengandung permainan kata didalamnya. Lebih lanjut informan menjelaskan bahwa kata ‘gurgur’ (mendidih) dalam pertanyaan tersebut bukan merujuk pada makna yang sebenarnya. Namun kata ‘Gurgur tersebut sebenarnya mengimplikasikan nama sebuah desa Tampahan, Balige. Begitulah contoh penciptaan praanggapan yang biasanya terjadi dalam permainan teka-teki tradisional Batak Toba. Adanya asumsi dua arah yang berbeda antara penanya dan penjawab dapat membuktikan bahwa sebuah pertanyaan yang diberikan berhasil membentuk praanggapan dalam diri penjawab.

Untuk contoh teka-teki selanjutnya dapat lebih mudah dianalisis jenis praanggapan dan bagaimana prosesnya dengan melihat kembali bagian analisis taksonomi dan analisis komponensial sebelumnya. Berikut beberapa contoh teka-teki yang memiliki pola yang sama dengan teka-teki sebelumnya

1. Penanya : *Dibungka bajuna, haruar si botak. Aha ma i?*
 (Dibuka bajunya, keluar si botak. Apakah itu?)
 Penjawab : *rambutan; pisang.*

Teka-teki ini merupakan contoh *huling-hulingan* dengan mengambil persamaan dari manusia. Hal itu dapat dilihat dari pertanyaan yang diberikan, merujuk pada sebuah entitas yang mengenakan baju dan botak. Maka dari itu, dapat diketahui juga bahwa referensi jawabannya juga tidak jauh dari manusia, hewan, tumbuhan ataupun benda. Ternyata jawaban yang seharusnya dari pertanyaan tersebut adalah buah rambutan atau pisang. Namun yang menjadi masalah adalah pertanyaan dibuat ambigu sehingga memunculkan sebuah praanggapan leksikal. Dari entitas si botak yang dimaksud menimbulkan asumsi lain. Penggambaran terhadap entitas yang dimaksud cenderung mengarahkan pikiran si penjawab pada keadaan ‘seseorang membuka bajunya, hingga kemudian sesuatu yang botak keluar’. dimana pertanyaan yang diberikan memang diformat sangat ambigu dan tabu.

2. Penanya : *Mardalan sauduran, pajumpang marsiummaan. Aha ma i?*
 (Berjalan sebaris, bertemu berciuman. Apakah itu?)
 Penjawab : *porngis (semut)*

Teka-teki ini tidak jauh berbeda dari teka-teki sebelumnya. Dari bagian pertanyaan yang diberikan, dapat terlihat bahwa teks yang diberikan merujuk pada sebuah entitas yang dapat berjalan dan berciuman. Dari kedua informasi ini muncul sebuah praanggapan leksikal, bahwa kata ‘berciuman’ menimbulkan asumsi lain. Padahal sebenarnya referensi jawaban dari pertanyaan ini merujuk pada sekelompok ‘semut’. Penggambaran terhadap entitas yang dimaksud cenderung mengarahkan pikiran si penjawab pada sesuatu yang erotis.

3. Penanya : *Piga ma pat ni babiangSAMANukursa?*
 (Berapakah jumlah kaki babianjinggangsaayamrusa?)
 Penjawab : *sampulu onom (pat ni babi 4, pat ni biang 4, pat ni angsa 2, pat ni manuk 2, pat ni ursa 4).*
 (enambelas (kaki babi 4, kaki anjing 4, kaki angsa 2, kaki ayam 2, kaki rusa 4).

Dari bagian pertanyaan yang diberikan, dapat terlihat bahwa teks yang diberikan merujuk pada sebuah entitas yang memiliki kaki. Dari kedua informasi ini muncul sebuah praanggapan leksikal pada kata ‘babianjinggangsaayamrusa’, Penggambaran terhadap entitas yang dimaksud cenderung mengarahkan pikiran si penjawab pada sesuatu yang belum pernah diketahui sebelumnya. Pertanyaan tersebut mengimplikasikan jumlah keseluruhan kaki dari gabungan hewan babi, anjing, angsa, ayam, dan rusa.

4. Penanya : *Tekku allang. Aha ma i?*
 (Tahi kumakan. Apakah itu?)
 Penjawab : *hansang (kacang)*

Dari bagian pertanyaan yang diberikan, dapat terlihat bahwa teks yang diberikan merujuk pada sebuah entitas ‘kotoran/tahi’. Maka dari itu muncul jenis praanggapan non-faktif dan kontra faktual karena pertanyaan tersebut bisa jadi bukan yang sebenarnya dan bertentangan dengan kenyataan. Penggambaran terhadap entitas yang dimaksud tersebut sebenarnya merupakan bentuk permainan kata. Adapun tujuan si penanya cenderung mengarahkan pikiran si penjawab pada sesuatu yang kotor. Unsur keambiguan dalam pertanyaan tersebut berada pada kata ‘*tekku*’ yang jika secara umum diartikan memiliki arti ‘tahiku’. Namun setelah melihat jawaban dari pertanyaan tersebut, dapat diketahui bahwa pertanyaan tersebut merujuk pada makna yang lain. Kata ‘*tekku*’ yang dimaksud merupakan bentuk plesetan bunyi kulit kacang tanah ketika hendak dibuka.

5. Penanya : *Disintak abitna, tarida gaung-gaung. Aha ma i?*
 (Setelah kainnya diangkat, kelihatan sesuatu tergantung. Apakah itu?)
 Penjawab : *torung (terung)*

Dari pertanyaan ini muncul sebuah praanggapan leksikal, bahwa kata “*gaung-gaung*” (tergantung) menimbulkan asumsi lain. Penggambaran terhadap entitas yang dimaksud cenderung mengarahkan pikiran si penjawab pada sesuatu dalam diri manusia yang tergantung ditutup dengan kain padahal jawaban yang dimaksud adalah buah terung.

6. Penanya : *Aha ma na bibirna taumma jala pinggolna tatiop?*
 (Apakah yang bibirnya kita cium dan telinganya kita pegang?)
 Penjawab : *sangkir (cangkir)*

Dari bagian pertanyaan yang diberikan, dapat terlihat bahwa informasi yang diberikan merujuk pada sebuah entitas yang memiliki bibir dan telinga . Dari kedua informasi ini muncul sebuah praanggapan eksistensial dan praanggapan faktif. Hal ini dikarenakan bahwa penjawab percaya bahwa pertanyaan tersebut adalah benar dan ada walaupun dideskripsikan dengan kata-kata yang erotis.

7. Penanya : *Manuk aha ma na so boi seaton?*
 (Ayam apa yang tidak bisa dipotong?)
 Penjawab : *Manungkalit (Marga Manungkalit)*

Dari bagian pertanyaan yang diberikan, dapat terlihat bahwa informasi yang diberikan merujuk pada hewan ‘ayam’. Dari informasi ini muncul sebuah praanggapan eksistensial dan kontra faktual, bahwa entitas yang dimaksud tersebut ada walaupun bertolak belakang dengan kenyataan. Adapun pertanyaan tersebut sebenarnya mengandung plesetan kata. Maksud utama penanya adalah untuk menjebak si penjawab dalam pikirannya. Hanya saja kata ‘Manungkalit’ secara fonetik memiliki kesamaan bunyi dengan ‘manuk’ ayam.

Proses terjadinya Praanggapan

Dari pembahasan sebelumnya, dapat terlihat bahwa teka-teki BT mencakup keseluruhan jenis praanggapan. Beberapa jenis teka-teki bahkan mengandung dua sekaligus praanggapan. Pada dasarnya praanggapan bersifat abstrak atau tidak terlihat. Proses praanggapan menempati titik tengah ketika seseorang mendengar tuturan, lalu kemudian muncul praanggapan dalam pikirannya, kemudian praanggapan tersebut yang menetukan reaksinya terhadap tuturan di awal.

Dari skema tersebut dapat dijelaskan bahwa ketika berada dalam situasi tuturan tertentu, akan mempengaruhi praanggapan dalam diri seseorang. Lalu kemudian praanggapan tersebut yang menentukan reaksi pendengarnya. Hal ini juga dikemukakan oleh Jiangli yang mengatakan bahwa ada tiga efek kontekstual yang berbeda: Pertama, asumsi yang sudah ada dalam konteks bersama dengan asumsi yang diungkapkan oleh ucapan dapat secara logis menyiratkan satu atau lebih asumsi baru melalui proses deduktif. Dengan cara ini informasi lama dan baru bergabung untuk menciptakan informasi baru. Kedua, asumsi baru dapat menyebabkan penghapusan satu atau lebih asumsi dari konteks. Ketiga, asumsi baru dapat memperkuat atau melemahkan satu atau lebih asumsi dalam konteks (Jiangli 2021).

Dalam praktik permainan teka-teki tradisional BT, konteks yang dimaksud tersebut dalam menyebabkan 3 efek praanggapan, yaitu praanggapan tunggal, praanggapan ganda dan praanggapan samar-samar. Fenomena ketiga efek tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut;

1. Praanggapan Tunggal

Sebuah tuturan dalam sebuah konteks permainan teka-teki dapat menimbulkan asumsi tunggal dalam pikiran pendengar/penjawab. Hal ini dapat terlihat ketika seseorang dapat dengan mudah menjawab sebuah teka-teki berdasarkan latar belakang pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Misalnya dalam contoh teka-teki berikut;

- a. Penanya : *Dung sae mangan, ro si ganjang mise. Aha ma i?*
(Setelah selesai makan, datang yang berkumis panjang. Apakah itu?)
Penjawab : *sapu ijuk* (sapu ijuk)
- b. Penanya : *Marsik sada laut dibahen sada gea. Aha ma i?*
(Laut menjadi kering karena satu cacing. Apakah itu?)
Penjawab : *palito* (lampau teplok)

Kedua contoh teka-teki tersebut merupakan contoh *huling-hulingan* yang mengambil analogi persamaan dengan makhluk hidup. Biasanya teka-teki ini dimainkan oleh anak-anak dalam lingkungan permainan. Maka dari itu, jenis pertanyaan yang diajukan hanya berkisar pengetahuan tentang lingkungan dan alam. Konteksnya adalah anak-anak pada zaman dahulu memang diajarkan bermain teka-teki dimulai dari rumah masing-masing. Lalu kemudian ketika berada di lingkungan pergaulan, mereka membawa pengetahuan masing-masing dan saling mengajukan teka-teki. Untuk itu jenis pertanyaan yang diajukan biasanya sudah diajarkan dari rumah, tentu hal ini berpengaruh terhadap praanggapan pendengar ketika menjawab. Dengan pemahaman yang sama, asumsi yang muncul dalam pendengar juga tidak akan berubah. Situasi inilah dimaksud dengan praanggapan tunggal, dimana pendengar tidak lagi mengasumsikan hal lain selain dari rujukan jawaban yang sudah dikatahui sebelumnya.

2. Praanggapan Ganda

Dalam permainan teka-teki sering sekali deskripsi pertanyaan yang diberikan sengaja diatur untuk mengecoh pikiran pendengar. Situasi ini tak jarang menimbulkan asumsi ganda dan keraguan bagi pendengar untuk menjawab. Contohnya dapat dilihat dalam teka-teki berikut;

- a. Pertanyaan : *Dibungka bajuna, haruar si botak. Aha ma i?*
(Dibuka bajunya, keluar si botak. Apakah itu?)
Jawaban : rambutan; pisang.
- b. Pertanyaan : *Mardalan sauduran, pajumpang marsiummaan. Aha ma i?*
(Berjalan sebaris, bertemu berciuman. Apakah itu?)
Jawaban : *porngis* (semut)

Kedua contoh teka-teki tersebut dibuat bukan sekedar hanya ingin menanyakan jawaban yang sebenarnya, namun lebih kepada ingin menjebak pikiran pendengarnya. Dapat terlihat bahwa deskripsi pertanyaan yang diberikan dianalogikan pada manusia (memakai baju, berjalan, dan ciuman). Ditambah lagi beberapa kata yang dipilih merujuk hal yang tabu seperti membuka baju dan berciuman. Hal ini dapat menimbulkan asumsi yang tabu yang pikiran pendengar, namun dia juga berada dalam posisi yang tidak dapat langsung menyebut jawaban yang tersirat dalam pikirannya karena dia akan dianggap memiliki pikiran yang kotor. Namun pendengar itu juga sudah yakin bahwa ada jawaban yang lebih masuk akal daripada asumsi yang ada dalam pikirannya. Maka dari itu, biasanya dia akan lebih memilih bereaksi dengan senyum dan memilih tidak menjawab.

Dalam konteks permainan yang dijelaskan oleh informan, bahwa sering sekali kasus seperti ini terjadi, dimana seorang penjawab menjawab dengan salah. Hal ini akan langsung dikatakan oleh penanya jika memang penjawab salah dalam menjawab. Lalu kemudian dia akan bertanya jawaban yang sebenarnya, dan penanya akan menjelaskan jawaban yang tepat beserta alasan yang masuk akal atas jawaban tersebut. Kendali atas benar dan salahnya jawaban berada dalam diri penanya, maka dari itu dia harus memiliki argumen yang paling masuk akal atas jawaban yang ditetapkannya.

3. Praanggapan Samar-samar

Situasi dalam permainan teka-teki sering juga mengaburkan asumsi dalam diri pendengarnya. Hal ini biasanya terjadi pada jenis pertanyaan yang berupa permasalahan dengan deksripsi yang lebih kompleks. Teka-teki yang cenderung berisi situasi permasalahan adalah *torkan-torkanan*. Sering sekali jawaban yang diberikan tidak terduga dan terdengar cerdas. Berikut contoh teka-teki;

- a. Pertanyaan : *Adong ma tolu na martihas. Sada na tupihon, sada na mapitung, sada nari na pangpangon. Naeng mambahen sitonduron ma nasida na tolu tu pentas. Sitonduron aha ma bahanon ni halak i asa unang diberang penonton i tihas ni nasida?*
(Ada tiga orang yang cacat. Satu diantaranya sumbing, satu buta dan satu lagi pincang. Mereka bertiga hendak membuat pertunjukan di pentas. Pertunjukan apakah yang mereka buat supaya penonton tidak mengetahui cacat mereka.)
- Jawaban : *na tupihon i tungki mambanen garis; na pangoongan manesa garis i dohot pat na; jala na mapitung i paula dang olo mamereng huhut manutup matana.*
(yang sumbing tunduk membuat garis; yang pincang menghapus garis itu dengan kakinya; dan yang buta berpura-pura tidak melihat sambil menutup matanya)
- b. Pertanyaan : *Adong ma sada anak boru na uli mardalan di sada dalam. Di tonga dalam pajumpang ma dohot pitu doli-doli. Si pitu-pitu i lomo rohana tu anak boru i. Tahi ni angka doli-doli i, dang loasonna be laho anak boru i jala ingkon olo ma nian anak boru i tu sahalak sian halak i. Hape, dang lomo roha ni anak boru i tu nasida. Bohama bahanon ni anak boru i asa boi ibana lewat?*
(Ada seorang gadis cantik sedang berjalan di suatu jalan. Di tengah jalan, dia bertemu dengan tujuh pemuda. Ketujuh pemuda itu suka pada gadis itu. Niat mereka, gadis itu tidak akan dibiarkan pergi dan dia harus memilih salah satu dari mereka untuk dari dijadikan miliknya. Padahal si gadis tidak menyukai salah satupun dari mereka. Bagaimanakah cara si gadis agar dia bisa lewat?)
- Jawaban : *“Martiangiang ma hamu”, ninna anak boru i tu doli-doli i. “Ise na gumanjang tangiangna, i ma di ahu”, ninna. Di tingki namartiangiang i doli-doli na pitu i, sip-sip ma anak boru i maringkati.*
(“Berdoalah kalian”, kata si gadis kepada pemuda itu. “Doa siapa yang paling panjang, dialah untuk ku” katanya. Pada waktu ketujuh pemuda itu berdoa, gadis itu berlari diam-diam.)

Dari kedua contoh teka-teki tersebut dapat terlihat bahwa rujukan jawaban yang dimaksud berupa cara menyelesaikan permasalahan. Konteks pada praktiknya, sering sekali jenis pertanyaan ini tidak dapat dijawab. Praanggapan yang muncul pada pendengar hanya mampu mencerna pertanyaan, namun cenderung tidak dapat memikirkan jawabannya. Hal ini juga didukung oleh pernyataan informan lain yang mengatakan bahwa dalam permainan teka-teki sering juga seseorang tidak dapat menjawab pertanyaan. Lalu kemudian sebagai tanda jika dia menyerah untuk menjawab, dia akan berkata ‘*tobus*’. Jika situasi seperti ini berlanjut sampai 3 pertanyaan, maka orang tersebut akan dinyatakan kalah dan harus diberi hukuman. Jebis hukuman yang diberikan biasanya berupa menggaruk dan memijat badan yang menang. Menariknya ketika mendengar jawaban dari teka-teki ini, cenderung terdengar masuk akal, dan menjadi sebuah humor karena pendengar merasa tidak pernah memikirkan jawaban cerdik tersebut. Situasi seperti ini yang dimaksud dengan praanggapan samar-samar, dimana pendengar mampu menerima informasi, namun tidak dapat mendekripsi maksud dari penanya.

Dari keseluruhan analisis yang dilakukan dalam Teka-teki tradisional BT, dapat terlihat bahwa praanggapan menjadi salah satu sistem kerja dari rangkaian permainan tersebut. Permasalahan dalam praanggapan tersebut terjadi karena konsep keambiguan dalam teka-teki baik dalam deksripsi pertanyaan maupun jawabannya. Dari keenam jenis praanggapan yang dikemukakan oleh Leech, semuanya tercakup dalam teka-teki tradisional BT. Praanggapan merupakan sesuatu yang abstrak yang menjembatani antara tuturan pembicara dengan reaksi/jawaban dari pendengar. Keseluruhan prosesnya berada dalam lingkup konteks yang menaungi setiap situasi tuturan. Efek konteks tersebut dapat menimbulkan praanggapan tunggal, praanggapan ganda, dan praanggapan samar-samar dalam diri pendengar/penjawab. Konteks juga mempengaruhi pendengar dalam membuat jawaban dari satu atau lebih praanggapan yang muncul dalam pikirannya.

Fenomena praanggapan dalam teka-teki Batak Toba memiliki implikasi yang signifikan dalam pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, terutama dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman konteks dalam berbahasa. Dalam pembelajaran, teka-teki atau wacana sejenis dapat digunakan sebagai alat untuk melatih siswa dalam menangkap makna implisit, memahami konteks komunikasi, serta mengasah kemampuan logika dan interpretasi bahasa. Efek kontekstual yang memengaruhi lahirnya praanggapan menunjukkan bahwa pemahaman bahasa tidak hanya bergantung pada struktur kata atau kalimat, tetapi juga pada latar belakang sosial, budaya, dan kognitif pendengar. Oleh karena itu, pengajaran bahasa dan sastra harus menekankan pentingnya kesadaran pragmatis dalam berkomunikasi agar siswa dapat memahami berbagai kemungkinan makna dalam suatu wacana. Selain itu, keberagaman jawaban dalam teka-teki juga mencerminkan bahwa interpretasi bahasa bersifat dinamis, sehingga guru dapat mendorong siswa untuk lebih terbuka terhadap berbagai perspektif dalam memahami teks sastra maupun dalam interaksi komunikasi sehari-hari.

Simpulan

Praanggapan dan teka-teki memiliki ikatan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Pada dasarnya permainan teka-teki dominan pada penciptaan asumsi dan interpretasi atas suatu deskripsi pertanyaan yang harus ditebak. Walaupun demikian, perlu diketahui konsep praanggapan ini sebenarnya memiliki peranan besar juga dalam praktik berbahasa setiap harinya. Implikasi praanggapan dalam praktik verbal setiap saat terjadi, dan sifatnya memang otomatis. Ketika terjadi salah persepsi antar dua orang, itu sudah menunjukkan bahwa mereka memiliki praanggapan yang berbeda. Bahkan ketika kita tidak memahami maksud ucapan seseorang, dan kemudian bertanya 'apa maksudmu sebenarnya?' menunjukkan adanya perbedaan praanggapan dalam situasi tersebut. Maka dari itu seperti yang telah disebutkan di pembahasan, bahwa sangat penting memahami teks (tuturan) dan konteks (situasi tuturan) yang terjadi. Pemahaman akan teks dan konteks tentu akan membantu setiap orang dalam memahami maksud ucapan dari lawan bicaranya. Jika dalam penelitian ini aplikasi praanggapan dilakukan pada teka-teki, namun sebenarnya konsep pranggapan yang sama juga berlaku dalam segala situasi komunikasi verbal. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian ini memiliki temuan penting untuk lebih memahami beberapa maksud tuturan dalam konteks permainan teka-teki Batak Toba. Penelitian ini masih memiliki kekurangan karena topik yang dibahas fokus pada bagian praanggapan saja. Maka dari itu perlu dilakukan penelitian lanjutan yang lebih mendukung seperti misalnya penelitian yang lebih fokus pada teks pertanyaan sehingga terlihat keambiguan dalam teka-teki.

Ucapan Terima Kasih

Proses penulisan artikel ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Mulai dari sekretaris Desa Sianjur Mulamula yang mendampingi selama proses penelitian. Lalu dalam proses pengolahan data, juga dibantu oleh beberapa dosen yang membimbing penulisan artikel ini menjadi lebih baik dan menarik. Penulis sekaligus ingin mengucapkan banyak terimakasih atas semua bantuan yang diberikan.

Daftar Rujukan

- Aditya, Briant, Nino. "A Pragmatic Analysis Of Presupposition In Genndy Tartakovsky's Hotel Transylvania." *Universitas Negeri Yogyakarta*, 2014. Print.
- Artati, Artati, Dian Eka Chandra Wardhana, And Rokhmat Basuki. "Tindak Tutur Illokusi Asertif, Direktif, Ekspresif, Komisif, Dan Deklaratif Pada Program Gelar Wicara Mata Najwa." *Diksa : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 6.1 (2020): 43–57. Web.
- Cahyani, Dian, Anik. "Existential And Non-Factive Presupposition In Jane Austen's Novel Sense And Sensibility." *Journal Of English Language Teaching* 3.1 (2016): 51–57. Print.
- Jiangli, Su. "Context And Pragmatics." *Education Quarterly Reviews* 4.4 (2021): N. Pag. Web.
- Levinson, S, C. *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press, 1983. Print.
- Li, Siming. "Functions Of Pragmatic Presuppositions In Advertisements: Promoting Cosmetics On Instagram." *International Journal Of English And Cultural Studies* 6.1 (2023): 10. Web.
- Meyer, Ronny. "Riddles As Indicator Of Cultural And Linguistic Convergence In The Gurage Region." *Scrinium* 1 (2005): 174–196. Print.

- Minto, Deriwan. "Analisis Strategi Dan Tindak Tutur Direktif Masyarakat Di Pesisir Pantai Dalam Komunikasi." *Diksa : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 9.2 (2023): 88–98. Web.
- Sagala, Erosima Et Al. "Pembelajaran Aksara Batak Toba Melalui Huling-Huling Ansa Sebagai Pembentukan Karakter." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8.2 (2024): 30561–30571. Print.
- Sibarani, Robert. *Huling-Hulingan & Torkan-Torkanan (Teka-Teki Batak Toba)*. Medan: Pusat Studi Batakologi Universitas Sisingamangaraja Xii, 1995. Print.
- Sidabalok, Dindasari. "Klasifikasi Dan Fungsi Huling-Huling Ansa Etnik Batak Toba Kajian Folklor." Universitas Sumatera Utara, 2020. Print.
- Spradley, James, P. *Participant Observation*. New York: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers, 1980. Print.
- . *The Ethnographic Interview*. Orlando, Florida: Harcourt Brace Jovanovich Collage Publishers, 1979. Print.
- Thoyyibah, Luthfiyatun. "Presupposition Triggers: A Comparative Analysis Between Oral News And Written Online News Discourse." *Jall Journal Of Applied Linguistics And Literacy* 1.2 (2017): 10–23. Print.
- Uegaki, Wataru. "The Existential/Uniqueness Presupposition Of Wh-Complements Projects From The Answers." *Linguistics And Philosophy* 44.4 (2021): 911–951. Web.
- Yule, G. *Pragmatics*. . Oxford: Oxford University Press, 1996. Print.