

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah salah satu ciri pembeda utama manusia dengan makhluk yang lainnya. Bahasa merupakan sistem simbol bunyi bermakna dan berartikulasi sebagai alat vital komunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran. Oleh karena keinginan untuk selalu mengadakan hubungan dengan orang lain itulah yang menyebabkan bahasa tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia (Wahyu, 2001: 3). Setiap manusia melakukan komunikasi untuk mendapatkan maupun menyampaikan suatu informasi. Berkomunikasi akan memungkinkan manusia untuk menanggapi, menyusun dan mengungkapkan segala sesuatu yang ada di sekitarnya sebagai bahan komunikasi. Selain itu di dalam proses berkomunikasi juga terjadi tindak tutur. Suatu proses komunikasi tidak terlepas adanya tindak tutur atau pun peristiwa tutur.

Menurut Yule (2006: 82-83) tindak tutur adalah suatu tindakan-tindakan yang ditampilkan lewat tuturan dan dalam bahasa Inggris secara umum diberi label yang lebih khusus, misalnya permintaan maaf, keluhan, pujian, undangan, janji atau permohonan. Suatu tuturan, penutur biasanya berharap maksud komunikatifnya akan dimengerti oleh pendengar/lawan tutur. Penutur dan lawan tutur biasanya terbantu oleh keadaan di sekitar lingkungan tuturan

itu. Keadaan semacam ini, termasuk juga tuturan-tuturan yang lain, disebut peristiwa.

Tindak tutur menurut Austin, 1995 (dalam Rahardi, 2005: 104) dibedakan menjadi tiga yaitu tindak tutur lokusi, ilokusi, dan perlokusi. Tindak tutur lokusi dari suatu ucapan adalah makna dasar referen dari ucapan. Tindak tutur ilokusi adalah daya yang ditimbulkan pemakainya sebagai suatu perintah, ejekan, keluhan, pujian, dan sebagainya. Tindak tutur perlokusi adalah hasil dari apa yang diucapkan terhadap pendengarnya. Daya ilokusi seorang penutur menyampaikan amanatnya di dalam percakapan, kemudian percakapan itu dipahami atau ditanggapi oleh pendengar. Selanjutnya pendengar melakukan atau tidak melakukan kegiatan sesuai dengan apa yang diucapkan penutur.

Pentingnya komunikasi mendorong manusia lebih kreatif menciptakan media-media baru sebagai sarana untuk mempermudah proses berkomunikasi. Wujud media berkomunikasi misalnya media cetak dan elektronik. Dua media komunikasi ini merupakan sarana komunikasi tidak langsung antara penutur dan mitra tutur. Penutur dan mitra tutur dapat berinteraksi dan mengirimkan pesan meskipun tidak bertemu secara langsung atau berada di tempat yang berjauhan. Hasilnya, suatu pesan dapat diterima oleh banyak orang pada waktu yang bersamaan.

Film bisa berperan sebagai komunikasi bahasa. Melalui gambar-gambar yang disajikan, film mengungkapkan maksudnya, menyampaikan pesan pada penonton berhubungan dengannya. Dikarenakan film merupakan bentuk

komunikasi antara pembuat dan penonton, maka untuk itu diperlukan rencana yang matang untuk mengemas isi di dalamnya. Rencana lakon tersebut yang kemudian disebut dengan skenario. Film mempunyai multi fungsi, selain sebagai bentuk hiburan, sekaligus juga merupakan media komunikasi untuk menyampaikan pesan dari pengarang kepada pemirsanya, dari sebuah film pengarang dapat memunculkan nilai-nilai moral yang dapat dipetik dan sangat berguna sebagai sarana untuk menyebarkan dan menumbuhkan kesadaran sosial. Dikatakan demikian sebab merupakan suatu bentuk artifisial namun film terlahir dan terinspirasi fenomena-fenomena sosial yang terjadi dan menjadi pembicaraan di lingkungan sosial yang sebenarnya. Artinya film sangat efektif digunakan untuk penerangan dan pendidikan, sebab kemasannya yang menarik menjadikan orang tidak jenuh menonton dan menyaring isinya.

Kinneavy mengklasifikasikan film sebagai bentuk wacana sastra selain cerpen, lirik, narasi singkat, *limerick*, nyanyian rakyat, drama, pertunjukan TV dan lelucon (Jos Daniel Parera, 2004:223). Dalam KBBI diungkapkan bahwa film adalah selaput tipis yang dibuat di seluloid untuk tempat gambar negatif yang akan dibuat potret atau untuk tempat gambar tambahan yang akan dimainkan di bioskop (Tim KBBI Penyusun Pusat Bahasa, 2002:316).

Film merupakan satu bentuk situasi artifisial yang kemunculannya diinspirasi dari kehidupan sosial yang berkembang pada masanya. Film banyak memberi gambaran tentang refleksi dunia nyata. Inilah yang

menjadikan film menarik untuk dikaji lebih mendalam. Film merupakan wacana susastra dan termasuk kelompok wacana ekspresif (Jos Daniel Parera, 2004:224).

Pemilihan film *Garuda di Dadaku* Karya Salman Aristo. Sebagai objek penelitian dengan mempertimbangkan tema film yang dirasa masih *up to date* dan mendidik. Tema yang diangkat dalam film ini, yakni mengenai seseorang yang memiliki cita-cita menjadi pemain sepak bola Indonesia, tetapi harus melewati berbagai rintangan. Karena kakeknya tidak memperbolehkan untuk bermain sepak bola. Tetapi dengan semangat yang tinggi akhirnya cita-citanya menjadi pemain sepak bola Indonesia dapat tercapai.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian terhadap film yang dilakukan dalam penelitian ini terkait dengan penggunaan bahasa sebagai media berinteraksi para tokoh-tokoh cerita yang tertuang dalam dialog-dialognya. Penelitian ini akan menggunakan teori pragmatik sebagai acuan. Pemilihan pragmatik sebagai landasan teori berdasarkan alasan bahwa ilmu pragmatik adalah cabang ilmu bahasa yang mempelajari struktur bahasa secara eksternal, yaitu bagaimana satuan kebahasaan itu digunakan di dalam komunikasi. (I Putu Wijaya,2008:4). Hal ini yang menjadikan ilmu pragmatik tepat apabila digunakan untuk menjawab permasalahan yang dipertanyakan dalam penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penelitian ini diberi judul Tindak Tutur Dalam Dialog Film *Garuda di Dadaku* karya Salman Aristo (Sebuah Tinjauan Pragmatik).

B. Pembatasan Masalah

Penelitian ini menitikberatkan pada masalah tindak tutur lokusi, tindak tutur ilokusi, tindak tutur perlokusi dan maksud-maksud penutur dalam dialog film *Garuda di Dadaku* Karya Salman Aristo. Penelitian menggunakan ilmu pragmatik sebagai landasan teori. Hal-hal yang berkaitan dengan maksud yang tersurat serta struktur tuturan tidak akan dibahas dalam penelitian ini.

C. Rumusan Masalah

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang terarah, maka diperlukan suatu rumusan masalah. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah tindak tutur lokusi, ilokusi, dan perlokusi dalam film *Garuda di Dadaku* karya Salman Aristo?
2. Bagaimanakah maksud penutur dalam ketiga kaidah tersebut dalam film *Garuda di Dadaku* karya Salman Aristo?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul pada perumusan masalah. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan tindak tutur lokusi, ilokusi, dan perlokusi dalam film *Garuda di Dadaku* karya Salman Aristo.

2. Mendeskripsikan maksud penutur dalam ketiga kaidah tersebut dalam film *Garuda di Dadaku* karya Salman Aristo

E. Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian yang dilakukan haruslah memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Ada dua manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis adalah manfaat yang berkenaan dengan pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu kebahasaan atau linguistik. misalnya yakni

- a. Dapat memberikan pengetahuan bahasa tentang tindak tutur pada dialog film serta dapat memberikan pemahaman yang mendalam terhadap kajian ilmu bahasa tindak tutur di Indonesia.
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan mengenai kajian pragmatis dalam dialog film *Garuda di Dadaku* karya Salman Ariso

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan terhadap penelitian berikutnya dan dapat dijadikan pemicu bagi peneliti lainnya untuk bersikap kritis dan kreatif dalam menyikapi perkembangan tindak bahasa.

b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap perkembangan ilmu bahasa khususnya pragmatik. Bagi peneliti lain, dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dan sumber informasi sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya sesuai dengan kajian penelitian ini.