

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi adalah hal mendasar yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Hal tersebut muncul dan berkembang seiring dengan besarnya manfaat komunikasi yang didapatkan manusia. Manfaat tersebut berupa dukungan identitas diri, untuk membangun kontak sosial dengan orang di sekitar kita, baik itu lingkungan rumah, sekolah, kampus maupun lingkungan kerja (Mulyana, 2001: 4). Selain itu, komunikasi digunakan untuk menciptakan dan memupuk hubungan dengan orang lain. Jadi, komunikasi dapat berkembang dengan bertukarnya informasi yang dimiliki oleh setiap manusia. Tindakan komunikasi dapat dilakukan dengan berbagai macam cara. Ada yang dilakukan secara langsung seperti percakapan tatap muka dan yang dilakukan secara tidak langsung seperti komunikasi lewat medium atau alat perantara seperti surat kabar, majalah, radio, film, dan televisi.

Media televisi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari peradaban kehidupan manusia. Hampir dalam keseharian manusia selalu berhubungan dengan media komunikasi masa yang paling berpengaruh ini. Ketika menginginkan informasi, manusia dapat menonton siaran berita di televisi. Ketika orang ingin memperoleh hiburan, televisi selalu dapat menyajikan tayangan-tayangan hiburan yang menarik. Dengan menonton televisi

banyak hal baru yang dapat diketahui manusia. Singkat kata, kini manusia hidupnya sudah sangat bergantung pada media televisi.

Siaran televisi telah memungkinkan masyarakat luas dapat dengan cepat dan mudah mengetahui berbagai perkembangan mutakhir yang terjadi di berbagai penjuru dunia. Siaran TV juga mempunyai daya jangkau yang luas dan mampu menembus batasan wilayah geografis, sistem politik, sosial, dan budaya masyarakat pemirsa. Televisi berpotensi sebagai salah satu unsur yang bisa mempengaruhi sikap, pandangan, gaya hidup, orientasi dan motivasi masyarakat.

Selain itu sepakbola merupakan olahraga populer dan merakyat di muka bumi ini, tentu saja karena banyak diminati setiap orang. Tayangan sepakbola bisa dinikmati untuk segala jenis usia, baik anak-anak, orang dewasa, maupun orang tua. Namun demikian, tidak bisa dipungkiri, bahwa fenomena sepakbola memang bisa membuat kita terpana. Sepakbola telah menjelma menjadi ideologi universal di muka bumi. Agama atau pandangan (ideologi) politik. Sepakbola pun mampu menyedot perhatian massa, menciptakan histeria, dan mampu menggerakkan sektor kegiatan di berbagai bidang seperti bisnis, seni, transportasi, busana, arsitektur, keamanan, organisasi, manajemen, dan sederet panjang aspek lainnya (Sindhunata, 1998: 5).

ANTV sebagai salah satu stasiun televisi di Indonesia memanjakan pemirsanya dengan tayangan langsung pertandingan sepakbola nasional dari ajang *Indonesia Super League*, yang melibatkan 18 klub terbaik. Tayangan langsung pertandingan sepakbola ini merupakan tahun keempat dari 10 tahun

komitmen ANTV memberikan hiburan kepada masyarakat dan untuk membangun sepakbola Indonesia, ANTV bekerjasama dengan PSSI (Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia) dan BLI (Badan Liga Indonesia), melalui layar kaca ANTV akan menayangkan 130 pertandingan secara langsung. Semua pertandingan yang disiarkan ANTV kategorinya *bigmatch*.

Komentator yang menghadiri acara ISL memberikan komentar sebelum, ketika, hingga, dan setelah pertandingan. Dengan dibawakan oleh pembawa acara para komentator dengan memakai bermacam gaya tuturan yang dapat membuat pemirsa televisi seolah-olah dapat merasakan atmosfer seperti yang terjadi di stadion. Tuturan yang tertuang dalam komentator sepakbola di dalamnya sangat kaya dengan disfemia. Misalkan tuturan komentator pada pertandingan Persela Lamongan melawan PSMS Medan terdapat bahasa kiasan seperti di bawah ini:

(1.a) Zaenal Arifin yang *memetik* gol ketiga Persela Lamongan. (ISL, 9/5'12, Persela vs PSMS)

Kata *memetik* pada contoh data (1.a) sering dipakai untuk mengumpulkan buah-buahan ataupun sayur-sayuran, kata *memetik* dalam kalimat diatas merupakan bentuk disfemia yang berarti *memasukan bola*. Kata *memetik* menggantikan kata *memasukan bola* yang bernilai lebih halus dan sopan.

(1.b) Persija *menggaruk* poin penuh atas Persib Bandung di stadion gelora bungkarno.

Pada contoh data (1.b) di atas tampak tuturan yang memakai pilihan kata *menggaruk* merupakan ungkapan difemia yang berarti membawa dan bernilai kasar atau tidak sopan.

Penulis terdorong untuk mengambil penggunaan difemia yang terdapat pada komentator sepakbola. Hal ini karena didalam terdapat penggunaan kata dalam kalimat yang lebih menonjolkan kata yang konsisten lebih kasar. Penelitian difokuskan pada pemakaian difemia dengan judul “ Analisis Pemakaian Difemia Pada Komentator Sepakbola Liga Indonesia di ANTV”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ditemukan di atas, ada tiga masalah yang perlu dibahas.

1. Bagaimanakah bentuk kategorial difemia yang terdapat pada komentator sepakbola liga Indonesia di ANTV?
2. Nilai rasa apakah yang terkandung dalam difemia pada komentator sepakbola liga Indonesia di ANTV?
3. Apa yang melatarbelakangi penggunaan bentuk difemia pada komentator sepakbola liga Indonesia di ANTV?

C. Tujuan Penelitian

Ada tiga tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini.

1. Mengidentifikasi bentuk kategorial difemia yang terdapat pada komentator sepakbola liga Indonesia di ANTV.

2. Mendiskripsikan nilai rasa yang terkandung dalam disfemia yang terdapat pada komentator sepakbola liga Indonesia di ANTV.
3. Memaparkan hal-hal yang melatarbelakangi penggunaan bentuk disfemia yang terdapat pada komentator sepakbola liga Indonesia di ANTV.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Menambah wawasan pembaca pada umumnya dan komunitas linguistik pada khususnya mengenai pemilihan pemakaian disfemia pada komentator sepakbola liga Indonesia di ANTV.

2. Manfaat Praktis

- a. Membantu guru menentukan bentuk kebahasaan yang secara semantik tepat atau kurang tepat bila dikaitkan dengan konteks.
- b. Guru dapat menjelaskan kepada siswa bentuk kebahasaan yang termasuk disfemia dan yang bukan disfemia.