

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Berbahasa adalah aktivitas sosial. Seperti halnya aktivitas-aktivitas sosial yang lain, kegiatan berbahasa baru terwujud apabila manusia terlibat di dalamnya. Di dalam berbicara penutur dan lawan tutur sama-sama menyadari bahwa ada kaidah-kaidah yang mengatur tindakannya, penggunaan bahasanya, dan interpretasi-interpretasinya terhadap tindakan dan ucapan lawan tuturnya. Setiap peserta tindak tutur bertanggung jawab terhadap tindakan dan penyimpangan terhadap kaidah kebahasaan di dalam interaksi lingual itu (Allan dalam Wijana, 1996: 45)

Penggunaan bahasa terutama dalam wacana kartun agak berbeda dengan penggunaan bahasa dalam berkomunikasi pada umumnya. Dalam wacana kartun sering dijumpai penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan prinsip atau aturan yang telah ada sehingga menjadikan bahasa dalam kartun tersebut menjadi rancu. Wacana kartun yang bermaksud menghibur pembaca sering menggunakan bahasa secara tidak sesuai dengan prinsip dan landasan (maksim) yang telah ditentukan. Bahasa dalam kartun, khususnya yang berjenis humor memiliki kekhasan yang bertujuan mengajak pembaca untuk tertawa. Bahasa dalam kartun ini mirip dengan sebuah permainan kata atau penggunaan kata atau susunan kalimat yang aneh atau tidak wajar yang sering mengakibatkan pelanggaran atau penyimpangan

terhadap aturan yang telah ada. Dalam penelitian ini ingin diteliti peristiwa penyimpangan terhadap maksim yang terjadi dalam wacana kartun.

Wacana kartun yang menjadi bahan kajian tulisan ini merupakan wacana kartun politik yang bersifat humor. Hal ini dikarenakan penciptaannya ditunjukkan untuk menghibur pembaca di samping sebagai wahana kritik sosial terhadap segala bentuk ketimpangan yang terjadi di tengah masyarakat sebab humor merupakan salah satu sarana yang efektif di saat saluran kritik lainnya tidak dapat menjalankan fungsinya.

Dalam konsepsi Raskin (dalam Wijana, 2009: 139) ada perbedaan mendasar antara wacana biasa dan wacana humor. Wacana biasa terbentuk dari proses komunikasi yang bonafid (*bonafide process of communication*), sedangkan wacana humor terbentuk dari proses komunikasi yang sebaliknya, yakni proses komunikasi yang tidak bonafid (*nonbonafide process of communication*). Sehubungan dengan itulah wacana humor seringkali menyimpang dari aturan-aturan berkomunikasi yang digariskan oleh prinsip-prinsip pragmatik, baik yang bersifat tekstual maupun interpersonal.

Humor memiliki peranan yang sentral dalam kehidupan manusia, yakni sebagai sarana hiburan dan pendidikan dalam rangka peningkatan kualitas hidup manusia. Hal ini tidak jauh berbeda dengan pendapat Danandjaja (1989: 489) yang mengatakan bahwa di dalam masyarakat, humor, baik yang bersifat erotis maupun protes sosial, berfungsi sebagai penglipur lara. Hal ini disebabkan humor dapat menyalurkan ketegangan batin yang menyangkut ketimpangan norma masyarakat yang dapat dikendurkan melalui tawa. Akibat mendengar humor

adalah dapat memelihara keseimbangan jiwa dan kesatuan sosial dalam menghadapi keadaan yang tidak tersangka-sangka atau perpecahan masyarakat. Pernyataan ini sejajar dengan pandangan Wilson (1979: 3) yang mengungkapkan bahwa humor tidak selamanya agresif dan radikal yang memfrustasikan sasaran agresifnya dan memprovokasikan perubahan, serta mengecam sistem sosial masyarakatnya, tetapi dapat pula bersifat konservatif yang memiliki kecenderungan untuk mempertahankan sistem sosial dan struktur kemasyarakatan yang telah ada.

Kenikmatan humor yang sukses, yaitu seperti menikmati keberhasilan dalam olahraga permainan. Lebih jelasnya dinyatakan sebagai berikut.

“Enjoyment of successful humor, like enjoying success in sports and games (including the games of life), must include winning (getting what we want), and sudden perception of that winning” (Charles Gruner dalam Bergman: 2008).

“Kenikmatan humor yang sukses, seperti menikmati keberhasilan dalam olahraga dan permainan (termasuk permainan kehidupan), harus mencakup menang (mendapatkan apa yang kita inginkan), dan persepsi tiba-tiba yang menang”.

Humor dapat disajikan dalam berbagai bentuk, seperti dongeng, teka-teki, puisi rakyat, nyanyian rakyat, julukan, karikatur, kartun, bahkan nama makanan yang lucu (Wijana, 2004: 4). Kartun di Indonesia sudah menjadi karya seni yang menyimpan gema panjang, sarat oleh pesan dan estetika, di samping kadar humornya. Jadi, kartun tidak hanya merupakan pernyataan rasa seni untuk kepentingan seni semata-mata, melainkan mempunyai maksud melucu, bahkan menyindir dan mengkritik.

Wahana kritik sosial ini sering kali ditemui di dalam berbagai media cetak, seperti surat kabar, majalah dan tabloid. Kartun di media cetak Indonesia

disajikan sebagai selingan setelah pembaca menikmati rubrik-rubrik atau artikel-artikel yang lebih serius. Kartun membawa pembaca ke situasi yang lebih santai. Meskipun pesan-pesan di dalam beberapa kartun sama seriusnya dengan pesan-pesan yang disampaikan lewat berita dan artikel, pesan-pesan kartun sering lebih mudah dicerna atau dipahami sehubungan dengan sifatnya yang menghibur.

Gambar-gambar dan tulisan-tulisan dalam kartun dibuat lucu, menggelitik, dan mengandung sindiran. Sebagai media ekspresi, kartun juga mengajak pembaca untuk berpikir kritis dan merenungkan pesan-pesan yang tersirat di dalamnya. Tambahan pula kritikan-kritikan yang disampaikan secara jenaka tidak begitu dirasakan melecehkan atau mempermalukan. Kartun juga digunakan sebagai media pada kritik politik. Kartun politik mengangkat isu-isu politik yang berpotensi provokatif. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh Connors di bawah ini.

“Political cartoons that reflect popular culture references work in a similar way; they focus on potentially provocative political issues, but tie them to imagery and references from entertainment that may unexpectedly draw readers to politics” (Connors: 2007).

“Kartun politik yang mencerminkan referensi budaya populer bekerja dalam cara yang sama, mereka fokus pada isu-isu politik yang berpotensi provokatif, tetapi mengikat mereka untuk citra dan referensi dari hiburan yang tak terduga bisa menarik pembaca untuk politik”.

Pragmatik adalah cabang ilmu bahasa yang mengkaji tindak tutur yang juga mengkaji cara berbicara atau cara melakukan komunikasi yang baik dan benar sehingga pesan atau maksud dari pembicaraan tersebut dapat atau bisa ditangkap oleh lawan bicara. Adapun prinsip-prinsip tersebut adalah prinsip kerja sama dan prinsip kesopanan. Prinsip kerja sama berisi tentang maksim-maksim yang mengatur cara berbicara yang baik dan benar. Maksim-maksim tersebut diantaranya: maksim kuantitas, kualitas, relevansi, dan maksim pelaksanaan/ cara.

Prinsip yang kedua adalah prinsip kesopanan. Di dalamnya juga terdapat maksim-maksim yang juga mengatur cara berbicara yang baik. Maksim tersebut meliputi: maksim kebijaksanaan, kedermawanan/ kemurahan hati, penerimaan/ penghargaan, kerendahan hati/ kesederhanaan, pemufakatan/ kecocokan, dan maksim kesimpatian.

Pengarang atau kartunis dalam bahasa wacana kartun berusaha agar wacana yang diciptakan dalam kartun sebanyak mungkin dapat menyimpang dari aturan yang telah ada. Kesengajaan ini dibuat agar menghasilkan sesuatu yang aneh atau unik yang dapat menimbulkan reaksi humor yang membuat orang tertawa atau tersenyum saat membaca wacana tersebut. Adapun humor adalah suatu unsur yang sangat diperlukan dalam proses penciptaan karya tersebut. Humor dapat muncul dari hasil penyimpangan makna, penyimpangan bunyi, dan pembentukan kata baru. Ketiga bentuk komponen di atas merupakan modal awal bagi seorang kartunis untuk dapat menciptakan efek humor dalam tiap karyanya. Ketiga komponen di atas sering dijumpai pada bentuk wacana kartun atau gaya penulisan kartun, kebanyakan para pencipta menggunakan ketiga komponen ini untuk menciptakan kelucuan dalam karyanya. Bentuk-bentuk penyimpangan inilah yang menarik peneliti untuk melakukan penelitian.

Penelitian ini meneliti buku *Politik Santun dalam Kartun* yang berisikan kumpulan wacana kartun politik yang cenderung berisikan hiburan atau humor yang terdapat dalam harian *Rakyat Merdeka* yang terbit tiga kali dalam seminggu. Rubrik tersebut tidak secara langsung menyajikan wacana humor yang berisikan kritik sosial, tetapi menggunakan tokoh-tokoh imajinatif yang disebut kartun.

Buku yang ditulis oleh Muhammad Mice Misrad yang berjudul *Politik Santun dalam Kartun* ini sangat menarik untuk diteliti karena beliau mempunyai latar belakang kehidupan yang menarik juga. **Muhammad Mice Misrad** lahir di Jakarta, 23 Juli 1970. Lulus dari Desain Grafis Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta (IKJ) tahun 1993. Kartunis tetap di harian *Rakyat Merdeka* sejak tahun 2010 hingga sekarang.

Sebuah tuturan yang terdapat dalam wacana kartun politik yang berisikan humor mempunyai makna yang berbeda-beda yang dikaitkan dengan gambar. Makna ada dua yaitu makna leksikal dan makna gramatikal. Makna yang digunakan dalam kartun politik yang berisikan humor adalah makna gramatikal atau makna yang sesuai dengan konteks tuturan. Sebuah kartun politik dapat dilihat makna secara tersirat atau penafsiran dari pembaca melalui gambar. Tuturan tanpa gambar dalam kartun politik dapat menyulitkan penafsiran pembaca. Oleh karena itu, penelitian ini akan berusaha memberikan makna tuturan sesuai dengan gambar yang ada.

Wacana kartun dalam buku *Politik Santun dalam Kartun* ini menarik untuk dikaji karena di dalam buku tersebut sering terdapat penyimpangan pragmatik untuk mendapatkan nilai kelucuan. Penyimpangan pragmatik yang sering terjadi yaitu prinsip kerja sama dan prinsip kesopanan. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul "Penyimpangan Prinsip Kerja sama dan Prinsip Kesopanan Wacana Kartun pada Buku *Politik Santun dalam Kartun* Karya Muhammad Mice Misrad."

B. Ruang Lingkup

Dalam penelitian perlu dinyatakan ruang lingkup yang menjadi fokus penelitian. Hal itu perlu dilakukan agar objek penelitian tidak terlalu luas. Dengan demikian, pembahasan juga akan lebih fokus dan hasilnya lebih mendalam. Ruang lingkup yang menjadi fokus penelitian ini adalah “Penyimpangan Prinsip Kerja Sama dan Prinsip Kesopanan Wacana Kartun pada Buku *Politik Santun dalam Kartun* Karya Muhammad Mice.”

C. Fokus Kajian

Fokus kajian dalam penelitian ini yang perlu dicari jawabannya ada tiga.

1. Bagaimana bentuk penyimpangan prinsip kerja sama wacana kartun pada buku *Politik Santun dalam Kartun* karya Muhammad Mice Misrad?
2. Bagaimana bentuk penyimpangan prinsip kesopanan wacana kartun pada buku *Politik Santun dalam Kartun* karya Muhammad Mice Misrad?
3. Bagaimana implementasi penyimpangan prinsip kerja sama dan prinsip kesopanan wacana kartun pada buku *Politik Santun dalam Kartun* karya Muhammad Mice Misrad dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMK?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ada tiga.

1. Mengidentifikasi bentuk penyimpangan prinsip kerja sama wacana kartun pada buku *Politik Santun dalam Kartun* karya Muhammad Mice Misrad.

2. Mendeskripsikan bentuk penyimpangan prinsip kesopanan wacana kartun pada buku *Politik Santun dalam Kartun* karya Muhammad Mice Misrad.
3. Mendeskripsikan implementasi penyimpangan prinsip kerja sama dan prinsip kesopanan wacana kartun pada buku *Politik Santun dalam Kartun* karya Muhammad Mice Misrad dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMK.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis
 - a. Dengan mengidentifikasi bentuk penyimpangan prinsip kerja sama wacana kartun pada buku *Politik Santun dalam Kartun karya Muhammad Mice Misrad*, maka dapat digunakan sebagai pijakan penelitian selanjutnya.
 - b. Dengan mendeskripsikan bentuk penyimpangan prinsip kesopanan wacana kartun pada buku *Politik Santun dalam Kartun karya Muhammad Mice Misrad*, maka digunakan sebagai acuan untuk penulisan kritikan yang baik dalam kartun politik yang berisikan humor.
 - c. Dengan mendeskripsikan implementasi penyimpangan prinsip kerja sama dan prinsip kesopanan wacana kartun pada buku *Politik Santun dalam Kartun karya Muhammad Mice Misrad* dalam pembelajaran

bahasa Indonesia di SMK, maka dapat memberikan bahan kajian mengenai bahan ajar pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Agar kalangan pendidik dapat menjadikan penyimpangan wacana kartun pada buku *Politik Santun dalam Kartun karya Muhammad Mice Misrad* sebagai masukan bahan ajar dalam memberi pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pragmatik kepada peserta didik.
- b. Supaya mahasiswa dalam membaca wacana kartun, khususnya wacana kartun politik yang bersifat humor dapat mengetahui makna yang ada dalam wacana kartun tersebut kemudian dapat mengambil pelajaran moral dan nilai kebaikan yang ada.
- c. Dapat memperkaya hasil penelitian dalam pengembangan ilmu kebahasaan pada umumnya dan menambah khasanah dalam bidang pragmatik khususnya.
- d. Memperkaya wawasan tentang bahasa.
- e. Dapat digunakan sebagai acuan/ rujukan bagi penelitian lebih lanjut.