

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film berperan sebagai komunikasi bahasa. Film mengungkapkan maksudnya melalui gambar-gambar yang disajikan, menyampaikan pesan pada penonton berhubungan dengannya. Film merupakan bentuk komunikasi antara pembuat dan penonton. Rencana yang matang untuk mengemas isi film. Rencana lakon tersebut yang kemudian disebut dengan skenario. Film mempunyai multifungsi, 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. Film terlahir dan terinspirasi dari 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.

Film *Kungfu Panda* merupakan film yang menginspirasi orang-orang dalam memotivasi kehidupannya. Film *Kungfu Panda* mengisahkan seekor Panda yang mempunyai keinginan sangat kuat menjadi pendekar hebat. Pada awalnya semua orang mencemooh dirinya tetapi semangatnya yang membara tidak membuat dia pantang menyerah. Berlatih secara terus menerus

membuat dia menjadi pendekar yang tak terkalahkan. Panda ditakdirkan sebagai pendekar yang sangat diharapkan oleh semua penduduk di desa, karena musuh besar yaitu Tailung akan segera datang menuntut balas kepada Master Shifu yang merupakan guru kungfu Panda. Semangat yang besar dan keahliannya akhirnya dia berhasil mengalahkan musuh yang sangat ditakuti oleh semua penduduk. Kisahnya tidak putus sampai di sini, pada seri yang berikutnya lebih seru dan menantang. Panda yang pantang menyerah dapat membunuh semua musuhnya, hingga akhirnya dia menjadi pendekar yang tak tertandingi.

Cerita dalam film berbeda dengan cerita-cerita pada karya seni lainnya. Cerita tersebut dikemas dalam sebuah wacana. Wacana dalam film menggunakan unsur dialog yang dikemas dalam sebuah skenario. Dialog dalam skenario ini yang memberikan efek imajinasi penonton. Ungkapan perasaan para tokoh terdapat pada dialog yang berupa kata seru. Kata seru tersebut terdapat dalam dialog yang berupa kata, frase, kalimat maupun wacana. Kata seru tersebut mengandung perasaan tokoh, misalnya menyatakan rasa heran, sakit, marah, sedih, kecewa, kaget, jijik, gembira, ingin tahu, perintah, ancaman, kesal, dan teknik bertarung.

Kata seru yang terdapat didalam dialog film *Kungfu Panda* ditemukan dalam bentuk kata seru sebagai teriakan yang lepas atau berdiri sendiri, yang merupakan ungkapan perasaan batin tokoh pada film, yaitu pada kata *po!*, kata seru tersebut ungkapan perasaan tokoh yang merupakan penyeru biasa. *Buka pintu!* merupakan bentuk kata seru yang berupa perintah. Kata seru

yang diungkapkan sebagai perasaan para tokoh yang mendalami karakter tersebut memudahkan pembaca untuk memahami cerita dalam film tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti ini memilih judul “Ungkapan Kata Seru Dalam Bahasa Indonesia Pada Film *Kungfu Panda*”.

Teks yang digunakan di dalam film berbentuk dialog, menceritakan dialog antara tokoh satu dengan yang lain ketika bertarung. Kata yang digunakan dalam dialog film berupa kata seru. Menurut pendapat Chaer”dipahami dari pengertiannya bahwa kata seru merupakan kata-kata yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan batin, misalnya karena kaget, terharu, kagum, marah atau sedih” (2005 : 193). Penggunaan kata seru didalam dialog film membuat pembaca secara langsung mampu mengintepretasikan gambaran perasaan yang sedang dialami tokoh, Eksistensinya penggunaan kata seru di dalam bahasa Indonesia digunakan untuk komunikasi sehari-hari dalam kehidupan nyata, hal tersebut tidak terlepas dari fungsi kata seru yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan batin seperti marah, kaget, kecewa, sedih, senang, dan sebagainya.

B. Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana bentuk ungkapan kata seru yang terdapat dalam film *Kungfu Panda*?
2. Bagaimana struktur ungkapan kata seru dalam film *Kungfu Panda*?
3. Bagaimana fungsi ungkapan kata seru dalam film *Kungfu panda*?

C. Tujuan Penelitian

Ada tiga tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini. Tiga tujuan penelitian ini adalah

1. Mendeskripsikan bentuk ungkapan kata seru yang terdapat *Panda* dalam film *Kungfu Panda*.
2. Mendeskripsikan struktur ungkapan kata seru dalam film *kungfu Panda*.
3. Mendeskripsikan fungsi ungkapan kata seru dalam film *Kungfu Panda*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah.

1. ManfaatPraktis
 - a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan atau referensi bagi mahasiswa yang akan mengadakan penelitian sejenis,
 - b. Penelitian ini dapat dijadikan salah satu alternatif contoh bahan ajar yang akan diberikan kepada siswa oleh guru, dan
 - c. Penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada pembaca mengenai kata seru.
2. ManfaatTeoretis
 - a. Merupakan sumbangan pemikiran bagi pengembangan analisis kata seru dan film,
 - b. Menambah pengetahuan mahasiswa yang lain jika akan melakukan penelitian yang sejenis, dan

- c. Mengembangkan ilmu pengetahuan terutama bahasa di bidang kajian film.

E. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi sebagai berikut.

Bab I pendahuluan berisikan, latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II landasan teori berisikan, kajian teori, kajian penelitian yang relevan, dan kerangka penelitian.

Bab III metode penelitian berisikan, tempat dan waktu penelitian, jenis dan strategi penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, keabsahan data, dan teknik analisis data.

Bab IV hasil penelitian berisikan, deskripsi singkat, hasil penelitian, dan pembahasan.

Bab V penutup berisikan, simpulan dan saran.