

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam berkomunikasi, manusia membutuhkan sebuah alat untuk saling berinteraksi. Alat interaksi tersebut adalah bahasa. Kehidupan di dunia ini akan terasa hampa tanpa adanya bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi. Bahasa dapat digunakan untuk menyampaikan pikiran, pendapat, kritik, saran, dan sebagainya kepada sesama manusia. Seorang penulis dan pencipta lagu dapat merangkai kata-kata yang indah dan bermakna karena menggunakan bahasa. Manusia sebagai makhluk sosial akan merasa kesulkitan dalam berkomunikasi tanpa adanya bahasa. Secara garis besar sarana komunikasi verbal dibedakan menjadi dua macam, yaitu sarana komunikasi yang berupa bahasa lisan dan sarana komunikasi yang berupa bahasa tulis (Sumarlam, 2009:1).

Bahasa sangat penting bagi kelangsungan interaksi manusia. Tanpa adanya bahasa, komunikasi tidak akan dapat berlangsung. Bahasa dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan sistem lambang bunyi arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk kerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri (Alwi (ed.), 2007:88). Berdasarkan pengertian di atas, maka secara garis besar bahasa merupakan alat untuk berinteraksi dalam masyarakat karena dapat dipahami yang merupakan kesepakatan bersama.

Dalam perkembangannya, bahasa Indonesia banyak dituliskan dalam berbagai media sosial. Salah satu media sosial yang menjadi sarana penulisan bahasa Indonesia adalah *Blackberry Messenger (BBM)*. Menurut Wikipedia Indonesia, *Blackberry Messenger* adalah program pengirim pesan instan yang disediakan untuk para pengguna perangkat *Blackberry*. *BBM* merupakan aplikasi instan yang dapat digunakan oleh pengguna *BlackBerry* yang dirancang khusus untuk dapat berkomunikasi ataupun berkiriman pesan/file ke sesama pengguna *BlackBerry*. *BlackBerry Messenger* dapat menampilkan kontak masing-masing pengguna dengan cara memasukkan *PIN (Personal Identification Number)* dari pengguna lain. Setiap *BlackBerry* yang ada masing-masingnya memiliki *PIN* yang berbeda-beda sebagai ID dari pengguna *BlackBerry* tersebut. Pada *Blackberry Messenger* dikenal namanya *Display Picture (DP)*. *Display Picture* adalah sebuah tampilan gambar yang menunjukkan identitas dari user pengguna *Blackberry Messenger*. Dalam perkembangannya, *Display Picture* sekarang tidak hanya berupa gambar/foto asli dari user yang bersangkutan. Saat ini *Display Picture* banyak yang berisikan tulisan-tulisan, maupun bentuk-bentuk kreatif dan permainan bahasa.

Dewasa ini, selain menampilkan foto, para pengguna *Blackberry Messenger* biasanya menampilkan *Display Picture* yang berisikan tulisan-tulisan yang sesuai dengan keadaan/suasana hati dari si pengguna tersebut. Seperti halnya sticker, *display picture* ini juga merupakan permainan-permainan bahasa sehingga sangat menarik untuk dibaca.

B. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini terdapat pembatasan masalah dimaksudkan agar peneliti lebih terarah dan mempermudah penulis dalam menentukan langkah-langkah penelitian. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah penulis hanya fokus pada *Display Picture Blackberry Messengeryang* terkumpul melalui akun *Blackberry Messenger* berkode Pin 2A2B5104.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas akan dirumuskan menjadi dua pokok bahasan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis bentuk kreatif yang terdapat dalam *Display Picture Blackberry Messenger?*
2. Bagaimana analisis variasi kata/kalimat yang terdapat dalam *Display Picture Blackberry Messenger?*
3. Bagaimana analisis permainan bahasa yang terdapat dalam *Display Picture Blackberry Messenger?*

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah.

1. Memaparkan hasil analisis bentuk-bentuk kreatif yang terdapat dalam *Display Picture Blackberry Messenger.*
2. Memaparkan hasil analisis variasi kata yang terdapat dalam *Display Picture Blackberry Messenger.*

3. Memaparkan hasil analisis permainan bahasa yang terdapat dalam *Display Picture Blackberry Messenger*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai bentuk-bentuk kreatif, variasi kata, dan permainan bahasa yang terdapat dalam *Display Picture Blackberry Messenger*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, diharapkan dapat menjadi bahan latihan dalam mempelajari bentuk-bentuk kreatif, variasi kata, dan permainan bahasa.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bahan ajar dalam bab bentuk-bentuk kreatif, variasi kata, dan permainan bahasa.
- c. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menjadi sumber informasi pengetahuan mengenai bentuk-bentuk kreatif, variasi kata, dan permainan bahasa.

F. Sistematika Penulisan

Supaya dalam penelitian ini lebih lengkap dan sistematis maka diperlukan sistematika di dalam penulisan. Penulisan skripsi ini terdiri atas lima bab yaitu sebagai berikut.

Bab I pendahuluan. Pendahuluan meliputi latar belakang penelitian, perumusan masalah, dan tujuan penelitian. Di dalam pendahuluan juga disertakan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II landasan teori. Landasan teori meliputi kajian teori, penelitian yang relevan, serta kerangka pemikiran. Secara umum, landasan teori mencakup hal-hal atau teori-teori yang berhubungan dengan penelitian.

Bab III metode penelitian. Metode penelitian ini meliputi tempat atau waktu penelitian, jenis dan strategi penelitian, objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, keabsahan data, teknik analisis data, serta prosedur penelitian. Jadi secara umum metode penelitian ini adalah cara atau langkah-langkah serta teknik-teknik yang digunakan peneliti dalam penelitiannya.

Bab IV hasil dan pembahasan. Hasil dan pembahasan berisi deskripsi lokasi penelitian, deskripsi data hasil penelitian dan pembahasan, dan temuan studi yang dihubungkan dengan kajian teori.

Bab V merupakan bab akhir atau penutup yang terdiri atas simpulan dan saran. Bagian akhir pada skripsi ini disertakan daftar pustaka serta lampiran-lampiran.