

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa sangat penting dalam kehidupan, karena bahasa dapat membantu manusia untuk berinteraksi satu sama lain dengan baik. Bahasa juga digunakan sebagai media untuk menyampaikan perasaan, ide-ide, dan juga keinginan-keinginan seseorang yang ada dalam pikirannya. Apabila terjadi kekeliruan dalam penggunaan bahasa, maka informasi tidak dapat tersampaikan dengan baik dan jelas. Penguasaan bahasa juga tidak hanya meliputi bahasa ibu, melainkan juga bahasa asing, misalnya bahasa Prancis. Banyak sekali sumber informasi dan sumber ilmu yang disajikan dalam bahasa Prancis. Selain itu bahasa Prancis juga merupakan bahasa internasional kedua setelah bahasa Inggris.

Setiap bahasa memiliki variasi bahasa nonstandar, misalnya bahasa slang atau *argot*. Pola pembentukan bahasa argot memiliki keteraturan seperti bahasa standar. Di Prancis, bahasa *argot* digunakan oleh sekelompok anak muda Prancis untuk berkomunikasi. Bahasa *argot* juga merupakan fenomena penciptaan bahasa yang berbeda, akan tetapi berlaku pada kalangan pengguna bahasa karena seperti yang diketahui bahwa bahasa itu bersifat arbitrer, atau dalam kata lain dapat diartikan berubah-ubah, sehingga bahasa selalu berevolusi mengikuti perkembangan zaman.

Penggunaan bahasa *argot* ini dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan pergaulan mereka. Pada jaman dahulu bahasa *argot* merupakan bahasa rahasia yang digunakan oleh suatu kelompok pencuri untuk berkomunikasi agar tidak dapat dimengerti oleh khalayak umum. Bahasa *argot* memiliki makna yang cukup khusus baik secara tersirat maupun tersurat, baik berupa kosakata maupun idiom.

Namun, seiring berjalannya waktu bahasa *argot* menjadi bahasa yang digunakan oleh anak muda Prancis sebagai bahasa sehari-hari. Terkadang bahasa *argot* ini digunakan untuk menunjukkan kelas mereka, dari mana mereka berasal. Oleh sebab itu faktor lingkungan dan budaya sangat dominan dalam penyebarannya.

Bahasa *argot* merupakan bahasa yang memiliki kosakata yang cukup banyak sehingga sulit dimengerti khususnya untuk orang-orang yang mempelajari bahasa Prancis. Akan tetapi, beberapa orang Prancis tidak sepenuhnya mengenal seluruh kosakata *argot* karena bahasa *argot* akan selalu berkembang dan bertambah seiring dengan perkembangan jaman. Peneliti menyadari penguasaan bahwa bahasa *argot* itu tidak wajib dipelajari untuk pemula, akan tetapi bahasa *argot* dipelajari hanya untuk menambah wawasan bahwa bahasa *argot* sering ditemukan di dalam bentuk karya sastra tertulis maupun tidak tertulis, salah satunya terdapat di dalam perfilman.

Bahasa Prancis merupakan bahasa kedua internasional, maka semakin banyak pula orang yang mempelajari bahasa Prancis, yang salah satunya menggunakan media film sebagai alat yang mudah untuk mempelajari bahasa Prancis, Film merupakan media gambar visual yang selain menampilkan unsur kebahasaan, film juga menyajikan unsur budaya dari latar tempat film itu dibuat. Dalam beberapa film Prancis banyak sekali dialog-dialog yang menggunakan ungkapan-ungkapan dan kosa kata dalam bahasa *argot*. Salah satunya adalah dalam film “*Jeux d’Enfants*” atau dalam versi bahasa Inggris “*Love Me If You Dare*” karya Yann Samuell. Pada saat itu film ini meraih sukses di *box office* film Prancis. Film ini menjadi sangat populer setelah beberapa tahun sebelumnya perfilman Prancis digemparkan oleh sebuah film berjudul “*Amélie Poulain*”.

Bertitik tolak dari pernyataan-pernyataan di atas, peneliti tertarik untuk menganalisis lebih jauh perihal kajian semantik pada bahasa *argot* dalam dialog film “*Jeux d’Enfants*” dengan judul ANALISIS SEMANTIK BAHASA ARGOT DALAM DIALOG FILM “*JEUX D’ENFANTS*” KARYA YANN SAMUELL”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang dapat diteliti yang berkaitan dengan film “*Jeux d’Enfants*”, diantaranya sebagai berikut.

1. Bahasa *argot* apa sajakah yang terdapat pada dialog film “*Jeux d’Enfants*”?
2. Apa makna leksikal dari bahasa *argot* yang terdapat pada dialog film “*Jeux d’Enfants*”?
3. Apa makna kontekstual dari bahasa *argot* yang terdapat pada dialog film “*Jeux d’Enfants*”?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. bahasa *argot* yang terdapat pada dialog film “*Jeux d’Enfants*” ;
2. makna leksikal dari bahasa *argot* yang terdapat pada dialog film “*Jeux d’Enfants*”;
3. makna kontekstual dari bahasa *argot* yang terdapat pada dialog film “*Jeux d’Enfants*”.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat-manfaat bagi :

(1) Peneliti

Dengan melakukan penelitian ini peneliti akan menemukan bahasa *argot* dan memahami makna bahasa *argot* yang terdapat dalam dialog film “*Jeux d’Enfants*” karya Yann Samuell ;

(2) Mahasiswa

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan mahasiswa bahwa dalam film tersebut terdapat bahasa *argot* dan menambah pengetahuan mahasiswa bahwa ilmu semantik merupakan studi tentang makna ;

(3) Pengajar bahasa Prancis

Penelitian ini dapat bermanfaat dalam mata kuliah sosiolinguistik, dan

(4) Peneliti lain

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian sejenis.

1.5 Asumsi

Menurut Tanjung dan Ardial (2005:59) asumsi adalah anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian. Berdasarkan definisi diatas maka peneliti merumuskan asumsi sebagai berikut :

1. Film berbahasa Prancis dapat dijadikan salah satu media pembelajaran bahasa Prancis.
2. Bahasa *argot* sangat penting untuk mengetahui golongan, status, dan kelas sosial seseorang.
3. Untuk memahami makna bahasa *argot* dalam sebuah dialog bahasa Prancis, maka dibutuhkan pemahaman terhadap teori semantik.
4. Teori semantik merupakan salah satu cabang ilmu linguistik yang mengkaji sebuah makna.