

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan unsur yang sangat vital dalam berkomunikasi, yakni sebagai alat komunikasi yang paling utama. Bahasa mempunyai kedudukan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Dalam melaksanakan hubungan sosial dengan sesamanya, manusia sudah menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi sejak berabad-abad silam.

Sosiolinguistik adalah ilmu yang mempelajari tentang ciri khas variasi bahasa, fungsi-fungsi variasi bahasa, dan pemakai bahasa karena ketiga unsur ini selalu berinteraksi, berubah, dan saling mengubah satu sama lain dalam satu masyarakat tutur. Salah satu bahasan pokoknya adalah variasi bahasa atau ragam bahasa. Terjadinya keragaman bahasa itu bisa disebabkan oleh kegiatan interaksi sosial masyarakat yang beragam. Keragaman ini akan semakin bertambah jika bahasa tersebut digunakan oleh penutur yang sangat banyak, serta wilayah yang sangat luas (Fishman (1972) dalam Chaer dan Leonie, 2004:3).

Bahasa merupakan sebuah sistem lambang, berupa bunyi, bersifat arbitrer, produktif, dinamis, beragam, dan manusiawi (Chaer dan Agustina, 1995:14). Namun, secara tradisional bahasa merupakan alat untuk berinteraksi atau berkomunikasi, dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep, dan perasaan. Fungsi bahasa sebagai alat komunikasi manusia baik berbentuk lisan maupun tulisan, pada hakikatnya merupakan sebuah sistem yang terdiri atas beberapa unsur yang saling mendukung. Fungsi ini sudah mencakup lima fungsi dasar

yang disebut *expression, information, exploration, persuasion, dan entertainment* (Michel, 1967:51, Chaer dan Agustina, 1995:19).

Secara khusus, berdasarkan fungsinya, bahasa dapat dibedakan menjadi beberapa jenis.

- 1) Penggunaan bahasa secara dinamis, yaitu penggunaan bahasa untuk menyatakan pendapat.
- 2) Penggunaan bahasa secara informatif, yaitu penggunaan bahasa untuk menyatakan fakta.
- 3) Penggunaan bahasa secara emotif, yaitu penggunaan bahasa untuk menggerakkan orang lain untuk bertindak.
- 4) Penggunaan bahasa secara estetis, yaitu penggunaan bahasa dalam ekspresi sastra (Whatmough dalam Rusyana, 1984: 141-142).

Bahasa Indonesia dalam perkembangannya mengalami beberapa persoalan. Terutama dengan munculnya ragam bahasa yang lebih dipengaruhi oleh lingkungan sosial pemakainya. Keragaman bahasa itu menjadi sebuah identitas sosial dan karena kedudukannya yang semakin kuat, secara tidak disadari keragaman itu telah mempengaruhi penggunaan bahasa tutur di masyarakat dan bahasa Indonesia resmi (baku).

Penelitian mengenai ragam bahasa sebelumnya pernah dilakukan oleh Ismail Kusmayadi tetapi beliau lebih mengkaji ragam bahasa mengenai bentuk dan isi kritik sosial pada komik-kartun *Panji Koming* karya Dwi Koendoro di harian umum Kompas.

Dilihat dari segi pemakaiannya, bahasa mempunyai ragam yang disesuaikan dengan keperluan atau bidang apa. Setiap bidang biasanya mempunyai sejumlah kosakata khusus yang tidak digunakan dalam bidang lain. Sebagai contoh, ragam bahasa jurnalistik yang juga

mempunyai ciri tertentu, yakni bersifat sederhana, komunikatif, dan ringkas (Chaer dan Leonie, 2004:69).

Penulis membatasi kajian pada satu media cetak yaitu novel *Jomblo* yang menceritakan sisi kehidupan mahasiswa sebagai mediumnya. Tahap kehidupan sebagai mahasiswa memang salah satu sisi yang paling menarik dalam sebuah jenjang kehidupan manusia. Novel ini merupakan novel remaja yang memiliki ragam yang menarik untuk dikaji. Selain itu, masa remaja ditinjau dari segi perkembangan, merupakan masa kehidupan yang paling menarik dan mengesankan. Masa remaja mempunyai ciri antara lain petualangan dan pengelompokan, dan “kenakalan”. Ciri ini tercermin dalam bahasa mereka.

Novel merupakan media komunikasi dan ekspresi dan pada umumnya merupakan rangkaian cerita kehidupan. Novel mempunyai andil dalam pembinaan dan pengembangan bahasa Indonesia. Novel *Jomblo* karya Adhitya Mulya memiliki ragam bahasa yang berbeda dengan bahasa Indonesia resmi (baku). Bahasa dalam novel *Jomblo* karya Adhitya Mulya mencerminkan kenyataan sosial tentang hidup anak muda kita di masa kini.

Novel *Jomblo* karya Adhitya Mulya diterbitkan oleh Gagas Media pada bulan November 2003 (cetakan pertama), Maret 2005 (cetakan ke tiga belas). Penulis buku ini lebih suka menganggap dirinya sebagai seorang komedian. Ada dua alasan, antara lain: Pertama: ia adalah seorang penulis pemula (buku inilah yang membaptisnya sebagai seorang penulis), dan karenanya Adhitya Mulya belum siap menyebut dirinya sebagai pengarang, novelis, atau penulis. Kedua: penulis sebenarnya memang seorang komedian. Hanya, sebagai komedian pun Adhitya Mulya belum menemukan bentuk ekspresi dan media yang pas. Akhirnya menulis lalu menjadi pilihan media dan bentuk ekspresinya sebagai seorang komedian.

Novel ini adalah **komedi tentang cinta** yang mengambil waktu di 1999-2000 di kota Bandung dan mengambil sisi kehidupan mahasiswa sebagai mediumnya. Tahap kehidupan sebagai mahasiswa memang salah satu sisi yang paling menarik dalam sebuah jenjang kehidupan manusia. Di tahap inilah manusia membangun karakter, menentukan cita-cita, memperoleh kebebasan sepenuhnya, dan menemukan cinta yang paling berarti bagi mereka.

Lebih lanjut Riri Riza dan Sarah Sechan menyebutkan bahwa novel *Jomblo* karya Adhitya Mulya benar-benar bagus, lucu, dan sangat patut diperhitungkan sebagai bentuk baru cerita komedi yang bertema cinta untuk anak muda sekarang.

Berdasarkan sifatnya, novel *Jomblo* karya Adhitya Mulya diidentikan dengan humor. Humor merupakan bahasa yang mengandaikan sekaligus membuat manusia menjadi dewasa dan manusiawi. GM. Sudarta (1996) mengemukakan bahwa humor tercipta karena “orang yang tidak umum, mengerjakan sesuatu yang tidak umum dengan cara umum”.

Dalam humor yang baik, orang diajak untuk menertawakan diri sendiri dan mengakui bahwa manusia, siapa pun, mempunyai hal-hal yang salah, yang mengganggu orang lain, yang tidak nalar, yang tidak beres, yang perlu diperbaiki, dan yang membuat orang rendah hati secara dewasa.

Berdasarkan pemikiran di atas, kita perlu menggali secara mendalam mengenai ragam bahasa yang memiliki keunikan tertentu. Untuk kepentingan semua itu, peneliti mengambil judul “PENGUNAAN KOSAKATA GAUL DALAM NOVEL *JOMBLO* (SEBUAH KOMEDI CINTA) KARYA ADHITYA MULYA.”

1.2 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah memegang peranan penting dalam setiap penelitian, yaitu sebagai pedoman yang mengarahkan masalah sehingga penelitian yang dilakukan tidak menyimpang dari tujuan yang direncanakan.

Berdasarkan waktu, tenaga, dan kemampuan yang ada, peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

- 1) makna kosakata gaul, meliputi makna leksikal dan makna kontekstual;
- 2) fungsi komunikatif dari kosakata gaul yang muncul;
- 3) karakteristik pembentukan kosakata gaul yang muncul;
- 4) media yang dijadikan sumber data adalah novel *Jomblo* karya Adhitya Mulya yang diterbitkan oleh Gagas Media tahun 2003.

1.3 Perumusan Masalah

Untuk memperjelas penelitian ini, penulis merumuskan beberapa masalah sebagai berikut.

- 1) Kosakata gaul apa saja yang muncul dalam novel *Jomblo* karya Adhitya Mulya?
- 2) Apa makna leksikal dan makna kontekstual dari kosakata gaul yang muncul dalam novel *Jomblo* karya Adhitya Mulya?
- 3) Apa fungsi komunikatif dari kosakata gaul yang muncul dalam novel *Jomblo* karya Adhitya Mulya?
- 4) Bagaimana karakteristik pembentukan kosakata gaul yang terdapat dalam novel *Jomblo* karya Adhitya Mulya?

1.4 Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang penggunaan kosakata gaul dalam novel *Jomblo* karya Adhitya Mulya guna dijadikan bahan masukan bagi khasanah perkembangan ilmu bahasa, khususnya kosakata gaul.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) mendeskripsikan kosakata gaul yang muncul dalam novel *Jomblo* karya Adhitya Mulya;
- 2) menafsirkan dan mendeskripsikan makna leksikal dan kontekstual dari kosakata gaul yang terdapat pada novel *Jomblo* karya Adhitya Mulya;
- 3) mengetahui fungsi komunikatif dari kosakata gaul dalam novel *Jomblo* karya Adhitya Mulya;
- 4) mengetahui gambaran lebih jelas mengenai karakteristik pembentukan kosakata gaul yang terdapat pada novel *Jomblo* karya Adhitya Mulya.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang diadakan seharusnya memiliki nilai manfaat yang akan berguna bagi semua pihak yang berkepentingan atau bersangkutan dengan penelitian tersebut.

1) Peneliti

Peneliti akan mendapat berbagai informasi yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yakni informasi mengenai ragam bahasa yang digunakan dalam novel *Jomblo* karya Adhitya Mulya dilihat dari penggunaan kosakata gaul, antara lain meliputi makna, fungsi, serta karakteristik pembentukan kosakata gaul. Berdasarkan temuan tersebut diharapkan diperoleh temuan-temuan baru mengenai ragam bahasa selain yang telah ditemukan sebelumnya.

2) *Institusi Pendidikan*

Penelitian ini dapat memberikan perluasan dan pengembangan kajian sosiologi bahasa (sosiolinguistik) dan pragmatik yang diajarkan di perguruan tinggi. Terutama sekali berkenaan dengan novel yang jarang dilirik untuk dikaji. Padahal melalui bahasa yang digunakannya, novel memiliki ragam bahasa yang unik. Beberapa konvensi baru mengenai penggunaan kosakata bermunculan sejalan dengan perkembangan masyarakat yang didukung oleh kemajuan teknologi informasi. Tarik-menarik antara pengaruh lokal (daerah) dan pengaruh luar tidak bisa dihindari lagi, sehingga media harus mampu mewartakan semua perkembangan bahasa tersebut. Oleh karena itu, pengkajian bahasa media tidak dapat dipisahkan dari bahasa Indonesia secara umum. Demikian pula, dunia pendidikan tidak bisa dilepaskan dari peran media sebagai salah satu sumber informasi dan sarana berekspresi.

1.6 Anggapan Dasar

Anggapan dasar adalah anggapan yang menjadi titik tolak pemikiran dalam usaha memecahkan suatu persoalan atau masalah. Pernyataan di dalamnya harus relevan dengan masalah yang dikemukakan serta kebenarannya dapat diterima oleh penyelidik (Surakhmad, 1992:92).

Peneliti merumuskan beberapa anggapan dasar yang dijadikan sebagai landasan penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Novel cermin dari kehidupan masyarakat pada zaman itu termasuk di dalamnya cermin penggunaan bahasa masyarakat saat itu.

- 2) Sejalan dengan perkembangan dan kemajuan masyarakat yang selalu menciptakan kata-kata baru, setiap kosakata baru sangat beragam jenis, bentuk, dan maknanya.
- 3) Bahasa gaul sangat berbeda dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar (baku). Ketidakkakuan bahasa gaul dapat kita lihat dari kosakata, struktur kalimat, dan intonasinya.
- 4) Ragam bahasa gaul memiliki ciri khusus, yaitu singkat, kreatif, dan lincah.
- 5) Jenis ragam bahasa bermacam-macam tergantung pada kelompok pengguna masing-masing dan ciri ini tercermin dalam bahasa mereka.
- 6) Bahasa dalam novel *Jomblo* karya Adhitya Mulya mencerminkan kenyataan sosial tentang hidup anak muda kita di masa kini.

1.7 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini muncul beberapa istilah yang berhubungan dengan judul penelitian. Agar tidak terjadi kesalahpahaman mengenai istilah tersebut, peneliti mendefinisikan istilah-istilah tersebut sebagai berikut.

- 1) Ragam bahasa adalah variasi bahasa menurut pemakaian, yang berbeda-beda menurut topik yang dibicarakan, menurut hubungan pembicara, serta menurut medium pembicaraan.
- 2) Kosakata adalah perbendaharaan kata.
- 3) Kosakata gaul adalah kata yang terdapat dalam suatu bahasa yang tidak mengikuti kaidah dan aturan-aturan yang berlaku.
- 4) Novel *Jomblo* adalah salah satu novel karya Adhitya Mulya yang menceritakan sebuah komedi tentang cinta dan juga merupakan sebuah studi antropologis tentang hidup anak muda kita di masa kini.