

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Para linguis dapat mengerti dengan benar mengenai fungsi bahasa, yaitu bagaimana bahasa digunakan dalam komunikasi dilihat dari penggunaannya. Walau pada awalnya hanya sebuah disiplin ilmu sempit yang menganalisis data fisik bahasa akhirnya bahasa menjadi disiplin ilmu yang luas meliputi bentuk, makna, dan konteks.

Kridalaksana (Chaer, 2007: 32) mengemukakan bahwa bentuk bahasa itu sendiri merupakan kata atau leksem. Bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi dan mengidentifikasi diri.

Makna ditinjau dari segi atau pandangan yang berbeda dapat diartikan berbeda-beda pula. Makna leksikal adalah makna yang dimiliki atau ada pada leksem tanpa konteks apa pun. Leksem “sepeda” misalnya, memiliki makna leksikal ‘kendaraan beroda dua atau tiga, mempunyai setang, tempat duduk, dan sepasang pengayuh yang digerakkan kaki untuk menjalankannya’. Leksem “pensil”, yaitu ‘sejenis alat tulis yang terbuat dari kayu dan arang’. Dapat juga diartikan bahwa makna leksikal adalah makna yang sebenarnya, makna yang sesuai dengan hasil observasi indra manusia. Makna gramatikal adalah makna yang terbentuk dari proses gramatikal, seperti afiksasi, reduplikasi, komposisi atau kalimatisasi. Leksem “sepeda” setelah mengalami proses afiksasi prefiks ber- melahirkan makna gramatikal ‘mengendarai

sepeda'. Makna kontekstual adalah makna sebuah leksem atau kata yang berada dalam suatu konteks. Kata atau leksem “kepala”, “bagus”, “amplop”, “jatuh”, dan leksem atau kata yang lainnya akan memiliki makna yang berbeda jika diterapkan pada konteks-konteks tertentu.

Jenis-jenis makna bahasa yang dibicarakan para ahli bahasa cukup banyak. Chaer (2007: 11) membedakan jenis makna menjadi enam kelompok yang dianggapnya mewakili jenis-jenis makna yang pernah dibicarakan yaitu makna leksikal, gramatikal, kontekstual, makna referensial dan non-referensial, makna denotatif dan konotatif, makna konseptual dan makna asosiatif, makna kata dan makna istilah, dan makna idiom dan makna peribahasa.

Leech (Nadar, 2009: 2) mengemukakan berbagai tipe makna yaitu makna konseptual, makna konotatif, makna stilistika, makna afektif, makna reflektif, makna kolokatif, dan makna tematis. Selain tipe makna yang telah dikemukakan di atas, Leech juga memperkenalkan dua tipe makna lain yaitu *intended meaning* “makna yang diinginkan penutur” yaitu maksud yang ada dalam pikiran penutur pada waktu menyampaikan gagasannya kepada lawan tuturnya dalam suatu kesempatan berkomunikasi, dan *interpreted meaning* “makna yang diinterpretasikan oleh lawan tutur” yang ada dalam pikiran lawan tuturnya pada waktu mengolah dan membuat interpretasi informasi yang disampaikan kepadanya dalam suatu proses komunikasi.

Pragmatik merupakan cabang ilmu bahasa yang mengkaji makna bahasa dengan mempertimbangkan situasi bahasa atau konteks. Pragmatik itu sendiri menurut Wijana (1996: 1) adalah cabang ilmu bahasa yang mempelajari struktur bahasa secara eksternal, yaitu bagaimana satuan kebahasaan itu digunakan dalam komunikasi.

Cabang ilmu bahasa yang menelaah ikhwal makna lebih awal adalah semantik, yaitu ilmu tentang makna kata dan kalimat atau pengetahuan mengenai seluk-beluk dan pergeseran arti kata. Semantik dan pragmatik adalah cabang ilmu bahasa yang sama-sama menelaah makna satuan-satuan lingual, hanya saja semantik mempelajari makna secara internal sedangkan pragmatik mempelajari bahasa secara eksternal. Moris, Crystal, serta Hartman dan Stok (Nadar, 2009: 3) menjelaskan bahwa pragmatik dan semantik merupakan cabang dari semiotika, yaitu ilmu tentang tanda. Semiotika dibagi menjadi tiga cabang kajian, yaitu 1) sintaksis adalah cabang semiotika yang mengkaji hubungan formal antar tanda-tanda; 2) semantik adalah cabang semiotika yang mengkaji hubungan tanda dengan objek yang diacunya; 3) pragmatik adalah cabang semiotika yang mengkaji hubungan tanda dengan pengguna bahasa.

Leksem atau kata “bagus” misalnya, dalam kajian pragmatik tidak harus bermakna ‘baik sekali’ atau ‘elok’ tetapi merupakan ‘suatu sindiran yang menjadi cambukan bagi orang yang dituju untuk menjadi lebih baik’, seperti terlihat pada percakapan berikut.

X : “Bagaimana nilai UAS-mu?
 Y : “Wah, dapat C”
 X : “Bagus, main aja terus kalo mau kuliah tujuh tahun”

Contoh lain adalah kata “merdeka”. Kata “merdeka” yang dikatakan Bang One memiliki konotasi arti yang sama untuk suatu hal yang ironi bagi bangsa kita. Hal itu akan dimengerti manakala kita melihat konteks yang ada, yaitu bangsa kita yang tidak juga keluar dari ‘gurita’ kemiskinan. Pada percakapan di bawah ini dapat diketahui penyebab dari masalah bangsa Indonesia, yaitu korupsi yang semakin menjadi.

Bang One : “Merdeka!”
 Pengemis : “Merdeka apaan..?? Sejak kecil kami miskin..”
 Bang One : “Merdeka!”
 Koruptor : “Merdeka..! kita bebas berkorupsi ria.”

Yule (1996: 3) berpendapat bahwa pragmatik adalah studi tentang makna. Dalam hal ini dinyatakan bagaimana dalam pragmatik penutur menginterpretasikan maksud yang disampaikan oleh penutur. Pragmatik itu sendiri menurut Leech (1993: 8) adalah studi tentang makna ujaran di dalam situasi-situasi tertentu. Lebih lanjut ia juga menyatakan bahwa pragmatik merupakan kajian mengenai makna dalam hubungannya dengan situasi ujar.

Dalam media massa cetak, suatu teks tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi mengandung pesan yang tersirat. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Nurhidayati (2009) dalam skripsinya “Implikatur Pada Judul Berita Harian Umum Rakyat Merdeka” bahwa judul berita pada media massa bukan hanya berfungsi sebagai pemadatan atau inti dari teks berita, tetapi digunakan juga sebagai penyampaian pesan atau makna berita yang tersirat. Ini menandakan bahwa akan

selalu terjadi interpretasi lain dari setiap pembaca terlepas dari apa yang dimaksudkan penulis.

Telaah makna tidak hanya terpaku pada teks di atas kertas, tetapi pada penelaahan terhadap wacana yang menggunakan media *audio-visual* (elektronik). Telaah makna pada media *audio-visual* pernah dilakukan Tresnawati (2005). Dalam penelitian tersebut dibahas bagaimana perwujudan prinsip kerja sama, prinsip kesantunan, dan tipe-tipe humor atas dasar motivasi, topik, dan penciptaannya sebagai penyebab timbulnya implikatur percakapan dalam wacana komedi situasi Bajaj Bajuri.

Kajian pragmatik pun telah berkembang, tidak terbatas pada teks dan percakapan yang dilakukan manusia dalam media elektronik. Kartun atau karikatur misalnya, kartun merupakan salah-satu wahana kritik yang sering digunakan oleh media untuk menyampaikan pesan, citra, atau makna kepada masyarakat. Kartun juga dijadikan sebagai selingan ringan yang menggelitik pembaca. Pembaca dibawa pada nuansa humor dan santai setelah membaca atau menyimak wacana yang berat.

Antariksa (Wijana, 1996: 4) menyatakan bahwa humor itu sendiri dapat terjadi dalam berbagai bentuk, seperti dongeng, teka-teki, puisi rakyat, nyanyian rakyat julukan, karikatur, kartun, bahkan nama makanan yang lucu. Kartun (*cartoon*) berasal dari bahasa Italia "*cortone*" yang berarti "kertas". Pada mulanya kartun adalah penamaan bagi sketsa pada kertas a lot (*stout paper*) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau dinding. Pada saat ini kartun adalah gambar yang

bersifat dan bertujuan sebagai humor satir. Kartun itu sendiri adalah visualisasi jenaka bermuatan humor atau satir pada berbagai media massa dengan tokoh-tokoh yang bersifat fiktif. Kartun dibedakan tegas dengan karikatur yang tokoh-tokohnya merupakan tiruan dari orang terkenal atau orang yang lantaran peristiwa tertentu menjadi terkenal dengan ciri khas pemiuhan (*distortion*) wajah dan tubuh untuk menampilkannya humoristis.

Alan (Wijana, 1996: 4) menyatakan bahwa humor adalah suatu bentuk permainan. Sebagai *homolaudens*, manusia gemar bermain. Bagi orang dewasa, bermain adalah reaksi tetapi bagi anak-anak adalah sebagaian dari proses belajar.

Lebih lanjut Danandjaja (1989: 498) mengemukakan bahwa humor tidak selamanya bersifat agresif dan radikal yang memfrustasikan sasaran agresifnya dan mempropokasikan perubahan, serta mengancam sistem sosial masyarakatnya, tetapi dapat pula bersifat konservatif yang memiliki kecenderungan untuk mempertahankan sistem sosial dan struktur kemasyarakatan yang telah ada. Di dalam situasi masyarakat yang telah memburuk, humor juga menampakkan perannya yang besar. Humor dapat membebaskan diri manusia dari beban kecemasan, kebingungan, kekejaman, dan kesengsaraan. Dengan demikian, manusia dapat mengambil tindakan penting untuk memperoleh kejernihan pandangan sehingga dapat membedakan apa yang benar-benar baik dan benar-benar buruk. Dengan humor manusia dapat menghadapi ketimpangan masyarakat dengan canda dan tawa. Dengan demikian

humor dapat dijadikan psikoterapi, terutama bagi masyarakat yang sedang berada dalam proses perubahan kebudayaan secara cepat, seperti Indonesia.

Panji Koming misalnya, merupakan salah satu rubrik dalam media cetak *Kompas*. Panji Koming merupakan bentuk kartun, di dalamnya menggambarkan tentang kehidupan kerajaan zaman dahulu yang merepresentasikan pemerintahan saat sekarang. Ide atau gagasan dituangkan dalam percakapan para pelaku Panji Koming dalam balon kata. Isi dari percakapan tersebut banyak mengkritik pemerintah, tentang ketimpangan yang terjadi di masyarakat dengan humor satir. Kata-kata yang terdapat dalam balon kata tersebut yang dijadikan objek penelitian.

Anderson (Wijana, 1996: 5) mengungkapkan bahwa pertentangan dalam tradisi penciptaan kartun sebenarnya bukanlah lebih mementingkan naluri untuk mengkritik, melainkan lebih mementingkan fakta-fakta historis bahwa masyarakat telah memasuki bentuk komunikasi politik yang modern dan tidak lagi mempergunakan kekuatan atau kekuasaan. Lebih jauh lagi, ia mengemukakan bahwa kartun adalah alat untuk menciptakan kesadaran kolektif tanpa harus memasuki birokrasi atau berbagai bentuk komunikasi politik. Kartun, seperti halnya monumen, ritus, film, dan advertensi merupakan bentuk komunikasi politik. Kartun biasanya diciptakan sebagai reaksi terhadap peristiwa sejarah tertentu sehingga memungkinkan dicari atau digali faktanya. Buku-buku kartun Herblock banyak menginformasikan pembacanya tentang apa yang terjadi dan spesifik mengenai politik Amerika pada berbagai fase

akhir perang dunia kedua. Kartun-kartun Sibarani dan Jhonny Hidayat sedikit juga menggambarkan situasi masyarakat Indonesia pada masa orde baru.

Hal serupa dilakukan oleh TV One pada awal tahun 2008. Kritik-mengkritik sebagai kontrol kekuasaan pemerintah salah satunya dilakukan dengan menampilkan tayangan Kabar Bang One. Gagasan karakter kartun ini pertama kali diciptakan oleh tim kreatif dari gabungan karikaturis yang dipimpin oleh Boyke Nathanael Sandroto, Rahmat Riyadi, dan Syarif Hidayat. Kabar Bang One pertama kali diciptakan sebagai bagian dari tajuk pemberitaan yang disampaikan pada setiap akhir penyangan berita. Kabar Bang One merupakan kartun bisu yang dialognya ditampilkan dalam balon kata. Isi tayangan ini biasanya merujuk pada peristiwa yang sedang hangat dibicarakan saat itu. Bang One selaku tokoh utama dalam tayangan tersebut yang juga merupakan maskot TV One, biasanya di akhir tayangan memberikan tanggapan dan sindiran dari peristiwa yang ditayangkan.

Animasi pada tayangan Kabar Bang One merupakan gambaran wartawan ideal yang tidak gentar memberitakan kebenaran kepada masyarakat. Bang One merupakan perwujudan dari aspirasi rakyat yang mengkritisi berbagai macam kebijakan pemerintah dari sudut pandang yang objektif. Bang One berpenampilan pendek dan gemuk dengan wajah yang dihiasi oleh kumis dan kaca mata sebagai ciri khasnya serta suaranya yang khas (diisi oleh pimpinan redaksi TV One, Karni Ilyas).

Kabar Bang One merupakan data yang dapat dijadikan penelitian bahasa. Selain bahan-bahan yang ada di media cetak seperti disebutkan di atas, data bahasa yang didapatkan tidak jauh berbeda dengan analisis pada kartun tidak bergerak seperti analisis kartun Panji Koming, yaitu dengan mentranskripsikan data bahasa lantas mengolahnya dengan menggunakan analisis Pragmatik. Dalam penelitian ini, data diperoleh dari hasil transkripsi percakapan Kabar Bang One yang ditampilkan di televisi. Berikut ini adalah salah satu hasil transkripsi data bahasa dalam acara Kabar Bang One.

Setelah selesai berdoa di makam pahlawan, Bang One (dalam hal ini berperan sebagai Veteran) kemudian berjalan dan melihat kondisi Indonesia setelah 65 tahun merdeka. Ia menjumpai dua orang pengemis yang tengah meminta-minta dengan posisi duduk di pinggir jalan. Bang One menyerukan merdeka sambil mengangkat tangan pada orang-orang yang ditemuinya.

Bang One : “Merdeka!”

Pengemis : “Merdeka apaan..?? Sejak kecil kami miskin..”
(menjulurkan lidah dengan reaksi marah)

Bang One kemudian melanjutkan perjalanan dengan hati gundah dan bertemu dengan seorang ibu yang membawa catatan hutang.

Bang One : “Merdeka!”

Seorang Ibu : “Kalau selalu dililit hutang, apa itu merdeka.”
(ekspresi marah, memperlihatkan catatan hutangnya kemudian meninggalkan Bang One begitu sewot dengan melemparkan pena)

Bang One pusing dan terus berjalan, hatinya sangat gembira ketika bertemu dengan seorang ibu rumah tangga membawa barang belanjaan di tempat perbelanjaan.

Bang One : “Merdeka!”

Ibu rumah tangga: “Semua barang naik. Atau hilang. Atau antree.

Apa itu merdeka!?” (ekspresi sewot, kemudian berlalu begitu saja di hadapan Bang One)

Bang One semakin pusing dan terus melanjutkan perjalanannya dan bertemu dengan seorang pejabat koruptor.

Bang One : “Merdeka!”

Koruptor : “Merdeka..! kita bebas berkorupsi ria.” (ekspresi begitu riang dan bersemangat dengan senyum sombong).

Data di atas kaya akan gaya bahasa, terutama gaya bahasa sindiran berupa ironi, senisme, dan sarkasme. Tampak jelas bagaimana sebuah media dapat menggiring penonton untuk menyimpulkan apa-apa yang mereka lihat dengan mudah. Semua itu terkait dengan media penyampaiannya yaitu berupa kartun. Kartun itu sendiri merupakan salah-satu media yang sangat efektif dalam menyampaikan kritik yang terkadang melanggar prinsip-prinsip kerja sama dalam percakapan yang semuanya ditujukan untuk menciptakan efek humor terlepas dari kepentingan politik atau golongan.

Sebuah komunikasi akan terwujud dengan baik apabila peserta percakapan dapat mengetahui arah pembicaraan yang dimaksudkan baik secara implisit maupun eksplisit. Penutur dapat menyampaikan maksud dengan jelas dan tidak ambigu sementara petutur dapat menerimanya dengan benar seperti yang diharapkan penutur. Begitu pula dengan implikatur percakapan yang terjadi pada wacana di atas. Percakapan tersebut disajikan dengan melanggar prinsip kerja sama dalam pragmatik. Hal itu bertujuan untuk mendapatkan efek tajam berupa kritik terhadap pemerintah dan memberi gambaran jelas serta tidak taksa pada penonton. Walau demikian, percakapan tetap berjalan dengan benar karena adanya keterpahaman antara peserta percakapan (implikatur) kemudian didukung oleh konteks yang dihadirkan pereka dalam tayangan tersebut, sehingga wacana di atas dapat dicerna dengan mudah.

Kata “merdeka” yang diteriakkan Bang One dijawab oleh lawan tuturnya dengan berbagai ungkapan kekesalah dan unek-unek yang selama itu terpendam sebagai

bentuk kekecewaan terhadap pemimpin yang tak kunjung membawa mereka ke arah yang lebih baik. Percakapan tersebut melanggar prinsip kerja sama, tetapi tanpa menghilangkan esensi percakapan. Demikianlah yang penulis maksud dengan implikatur. Lawan tutur pahan dengan maksud kata “merdeka” yaitu ‘bebas dari segala bentuk penjajahan (ekonomi)’ dan wacana tersebut menyandingkan makna yang ada dengan kenyataan sebenarnya sehingga terjalin komunikasi yang searah.

Sebagai Media *audio-visual*, tayangan Kabar Bang One menggunakan makna-makna semiotik dalam mempertajam kritik sosial. Makna semiotik yang dimaksud adalah indeks, tanda, simbol, *gesture*, dll. Makna-makna semiotik tersebut menimbulkan tafsir berbeda dari pemirsa atau bahkan tidak diketahui maksud sebenarnya yang ingin disampaikan oleh pereka tayangan.

Fenomena bahasa yang terjadi di atas menarik untuk dilakukan penelitian, terutama yang berkaitan dengan strategi menyindir dan implikatur percakapan yang selalu menyertainya serta makna-makna semiotik sebagai penajaman kritik sosial. Selain itu, sepengetahuan penulis belum ada peneliti yang menggarap data bahasa berupa kartun bergerak (*audio-visual*) karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini.

1.2 Masalah Penelitian

Masalah yang terdapat pada penelitian ini dijabarkan menjadi beberapa sub-bagian yaitu.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dalam melakukan suatu penelitian diperlukan adanya identifikasi masalah agar dapat diketahui secara jelas aspek-aspek yang perlu diteliti. Adapun identifikasi masalah tersebut sebagai berikut:

- a) Kabar Bang One banyak melakukan sindiran baik itu berupa kebijakan pemerintah maupun kritik sosial terhadap masyarakat,
- b) penyampaian kritik Kabar Bang One menggunakan diksi-diksi dan gaya bahasa yang dapat menggelitik sekaligus membawa pemirsa untuk merenungkan kembali apa yang disaksikannya tersebut, dan
- c) penyampaian kritik Kabar Bang One sering kali menyalahi aturan prinsip kerja sama dan kerap menampilkan makna-makna semiotik yang selalu menimbulkan tafsir berbeda-beda dari pemirsa.

1.2.2 Batasan Masalah

Dari hasil pengidentifikasian masalah yang diteliti, peneliti hanya membatasi pada hal-hal yang dikaji, yaitu sebagai berikut:

- a) strategi menyindir pada Kabar Bang One dengan menggunakan teori gaya bahasa seperti gaya bahasa sindiran (ironi, senisme, dan sarkasme), gaya bahasa perbandingan (hiperbola, alusio, dan simbolik),
- b) implikatur percakapan dilihat dari pematuhan dan pelanggarannya, dan
- c) makna semiotik sebagai sarana penunjang penyampaian maksud yang digunakan Kabar Bang One.

1.2.3 Rumusan Masalah

Masalah utama yang dikaji dalam penelitian ini adalah Strategi Menyindir dan Implikatur Percakapan Pada Kabar Bang One. Masalah dalam penelitian ini dijabarkan menjadi beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

- a) Bagaimana realisasi strategi menyindir dalam Kabar Bang One?
- b) Bagaimana implikatur percakapan yang terjadi dalam Kabar Bang One?
- c) Bagaimana respons pemirsa terhadap tayangan Kabar Bang One?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan hal-hal sebagai berikut:

- a) realisasi strategi menyindir dalam Kabar Bang One,
- b) implikatur percakapan yang terjadi dalam Kabar Bang One, dan
- c) respons pemirsa terhadap tayangan Kabar Bang One.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini untuk memberikan masukan berupa deskripsi tentang realisasi dari strategi menyindir dan implikatur percakapan pada Kabar Bang One sebagai wahana hiburan dan wahana kritik terhadap segala bentuk ketimpangan yang terjadi di tengah masyarakat. Selain itu, penelitian ini bermanfaat bagi penelitian-penelitian selanjutnya terutama yang berkaitan dengan telaah pragmatik yang datanya berupa kartun.

1.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari salah tafsir dalam memahami istilah, penulis memberi beberapa definisi dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- a) Strategi menyindir yang dimaksud adalah cara tayangan Kabar Bang One dalam melakukan kritik sosial di media televisi dengan menggunakan teori prinsip kerja sama, gaya bahasa sindiran dan perbandingan, dan makna semiotik berupa simbol, ikon, sinyal, indeks, kode, gejala, dan *gesture*.
- b) Implikatur yang dimaksud adalah keterpahaman percakapan antara penutur dan lawan tutur dalam tayangan Kabar Bang One dengan cara melanggar dan mematuhi maksim pelaksanaan.
- c) Kabar Bang One yang dimaksud adalah tayangan kartun bisu yang dialognya ditampilkan dalam balon kata yang hadir sebagai bagian dari pemberitaan di TV One.

1.6 Anggapan Dasar

Anggapan yang mendasari penelitian ini adalah beberapa hal mengenai kritik sosial dan humor dilingkungan masyarakat yaitu sebagai berikut.

- a) Kartun sebagai media kritik sosial dalam realisasi mengkritik menimbulkan efek humor bagi pembaca/pemirsa yang menyimaknya.
- b) Manusia membutuhkan humor dalam kehidupan sebagai relaksasi dan terapi psikologi dari kepenatan aktivitasnya.
- c) Kabar Bang One merupakan salah satu rubrik di tv One berupa tayangan kartun bisu yang selalu mengkritik pemerintah.