

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Permasalahan

1.1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan bermasyarakat kita tidak pernah terlepas dari bahasa. Bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang arbitrer dan bermakna konvensional, yang dengannya satu kelompok masyarakat berkomunikasi antar sesama anggota (KBBI, 2002:88). Dengan kata lain bahwa bahasa merupakan alat komunikasi. Komunikasi dapat disajikan dalam bentuk tulisan atau lisan. Komunikasi merupakan pertukaran ide, informasi, perasaan, dan lain-lain antara dua atau lebih peserta tutur. Di dalam tindak komunikasi paling sedikit terdapat seorang pembicara/penutur yang bertindak sebagai pengirim pesan dan atau beberapa orang penerima pesan yang ditujukan. Pengirim pesan dan penerima pesan akan saling berganti menjadi pengirim dan penerima. Dalam hal ini, agar komunikasi dapat berjalan lancar kita tidak hanya mengerti tentang makna melainkan juga konteksnya karena konteks merupakan latar belakang pengetahuan yang diketahui penutur dan mitra tutur.

Dalam pragmatik tuturan diklasifikasikan menjadi 3 jenis yaitu lokusi, illokusi dan perlokusi. Dari ketiga jenis klasifikasi tersebut, penulis mengambil illokusi tindak tutur sebagai subtema utama penelitian ini dengan mengambil contoh interaksi percakapan dalam novel visual.

Tuturan illokusi adalah salah satu dari tiga jenis tuturan yang menjadi alat penutur untuk mencapai tujuan tertentu melalui sebuah tuturan. Tuturan illokusi seperti yang dikemukakan oleh Yule (1996:92) dapat dibedakan menjadi lima jenis tindak tutur berdasarkan fungsinya yaitu: deklaratif, representatif, ekspresif, direktif, dan komisif. Secara singkat fungsi tuturan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut, tindak tutur deklaratif merupakan tuturan yang mengandung informasi, tindak tutur representatif mengandung kebenaran dari sebuah tuturan yang diungkapkan, tindak tutur ekspresif merupakan tindak tutur yang berhubungan dengan perasaan penutur, tindak tutur direktif merupakan tindak tutur yang berupaya agar mitra tutur melakukan sesuatu, dan tindak tutur komisif adalah tindak tutur yang menunjukkan komitmen penutur terhadap mitra tuturnya.

Pada contoh singkat berikut, terdapat tindak tutur direktif yang bermakna larangan:

Okabe Rintarou yang sedang mengikuti konvensi sains dihubungi oleh teman masa kecilnya, Mayuri Shiina ke sebuah mesin koin mainan di gedung yang sama untuk mengambil sebuah mainan menggunakan uang koin 100 yen, namun karena Mayuri

sedang tidak punya uang, maka dia memanggil Okabe untuk meminta meminjam koin 100 yen. Berikut dialog antara Okabe dengan Mayuri:

Okabe : おまえ、このために呼び付けたのか？

Omae, kono tame ni yobitsuketa no ka?

‘Kamu, jadi aku dipanggil untuk ini?’

Mayuri:

このシリーズはあまり残ってないのに、マユシイは100円でも嫌いしちゃっているのです。

Kono shiriizu ha amari nokottenai no ni, Mayushii ha 100 yen de mo kiraishichatteiru no desu.

‘Padahal seri ini sudah jarang, tapi sekarang Mayushii 100 yen saja tidak punya.’

Okabe:

(1) 甘ったれるな、マユリ。たとえ、幼馴染であっても、金はかさん。

Amattareruna, Mayuri. Tatoe, osananajimi de atte mo, kane ha kasan.

‘Jangan kekanak-kanakan, Mayuri. Meskipun kita teman sejak kecil, aku tidak akan meminjamkan uang.’

Mayuri:

へええ…

Hee...

‘Yah...’

Okabe :

お前に今、人生の厳さを教えてやろう。

Omae ni ima, jinsei no kibisa wo oshiete yarou.

‘Sekarang, akan kutunjukkan padamu kerasnya kehidupan.’

(*Steins;Gate*, Prolog)

Tuturan tersebut terjadi antara Okabe dan Mayuri. Tuturan direktif yang terdapat dalam percakapan tersebut adalah melarang yang ditunjukkan pada tuturan (1) dengan adanya alat penunjuk tekanan illokusi berupa bentuk *~na* pada verba *amattareru* yang memiliki arti manja atau kekanak-kanakan menjadi *amattareruna*. Verba *amattareruna* berarti melarang untuk berperilaku kekanak-kanakan, dengan

bentuk *~na* sebagai partikel kalimat akhir yang menunjukkan larangan. Untuk menganalisis tindak tutur illokusi, penulis akan menggunakan novel visual *Steins;Gate* (2009) yang dikembangkan oleh perusahaan 5pb. dan Nitroplus karena ada banyaknya percakapan yang mengandung peristiwa tindak tutur illokusi. Selain banyaknya interaksi antar tokoh yang ditemukan, perpaduan antara gambar yang merepresentasikan tempat, wujud dan ekspresi tokoh, juga dialog dalam sebuah novel visual tidak hanya memiliki kemenarikan tersendiri bagi penulis namun juga memiliki fungsi vital. Karena unsur-unsur tersebut dapat menjadi media untuk menjadi media untuk menggambarkan narasi cerita dan mendeskripsikan konteks yang mengiringi interaksi percakapan dalam novel visual serta dapat mewakili tindak tutur yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Cerita *Steins;Gate* bermula dari Okabe Rintarou, seorang mahasiswa yang menganggap dirinya sebagai ilmuwan gila yang sehari-harinya membuat penemuan-penemuan yang dia sebut dengan “gawai masa depan”. Okabe, bersama dengan teman masa kecilnya, Mayuri Shiina, dan teman kuliahnya, Hashida Itaru, bersama-sama menyewa sebuah kamar di sebuah toko tua di Akihabara yang mereka jadikan sebagai “laboratorium” untuk membuat penemuan-penemuan mereka. Okabe secara tidak sengaja melakukan *time travel* setelah sebelumnya menemukan Makise Kurisu, seorang ilmuwan muda yang terkenal karena kejeniusannya di usia yang masih muda, terbunuh. Okabe terlempar ke sebuah ruang waktu dimana kejadian Kurisu terbunuh tidak pernah terjadi dan beberapa waktu kemudian Kurisu memutuskan bergabung dengan Okabe dan kawan-kawan untuk memecahkan misteri yang hanya Okabe

seorang yang mengalaminya secara langsung. Penelitian ini akan dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan tindak tutur illokusi terhadap tercapai atau tidaknya tujuan dari penutur melalui tuturan tersebut, juga mengetahui penggunaan dan peranan Alat Penunjuk Tekanan Ilokusi (APTI) dalam menekankan adanya tuturan illokusi yang dilakukan oleh penutur yang terjadi dalam novel visual *Steins;Gate*.

1.1.1. Rumusan Masalah

Kajian data dalam penelitian ini dibatasi dari segi pragmatik saja. Permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Apa makna tindak tutur illokusi yang ada dalam novel visual *Steins;Gate*?
2. Apa saja Alat Penunjuk Tekanan Ilokusi (APTI) dan tujuan penggunaannya yang terdapat pada novel visual *Steins;Gate*?

1.2. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai peranan tindak tutur ilokusi dalam berbagai hal, yaitu dengan:

1. Mengidentifikasi jenis tindak tutur illokusi yang terdapat dalam novel visual *Steins;Gate*.
2. Menganalisis penggunaan tindak tutur illokusi berdasarkan Alat Penunjuk Tekanan Ilokusi (APTI).

1.3. Ruang Lingkup Masalah

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan mengingat semua bahan dan data diperoleh dari sumber-sumber tertulis yang berkaitan dengan objek material penelitian. Objek material penelitian ini adalah novel visual *Steins;Gate* yang dikembangkan oleh 5pb. dan Nitroplus.

1.4. Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pejabaran secara deskriptif untuk menguraikan hasil analisis dari setiap data penelitian. Penggunaan metode kualitatif ditujukan untuk menghasilkan data-data deskriptif berupa tulisan-tulisan hasil dari pengamatan selama penelitian. Sedangkan hasil deskriptif tersebut dibuat berdasarkan fakta, konteks, dan latar yang ada dalam ranah penelitian, sehingga akan menghasilkan sebuah pemaparan apa adanya.

a. Metode Penyajian Data

Penyediaan data merupakan tahap pertama dalam proses untuk mendapatkan data penelitian. Penyediaan data penelitian ini akan menggunakan metode simak dengan teknik lanjutan yaitu teknik catat. Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan penulis dalam proses penyediaan data, yaitu : (1) mengunduh novel visual yang diasumsikan mengandung banyak tuturan direktif. (2) menyimak percakapan yang terdapat dalam novel visual tersebut. (3) mentranskripsi percakapan yang diduga mengandung tuturan direktif. (4) melakukan validasi data dengan menggunakan teori-teori tindak tutur direktif sebagai landasan dan penelitian-penelitian terdahulu sebagai

referensi. (5) mengidentifikasi percakapan yang telah tervalidasi untuk menentukan jenis tindak tutur direktif dan alat penunjuk tekanan illokusi, sehingga dapat disebut sebagai data.

b. Metode Analisis Data

Pada tahap analisis data penulis akan menggunakan metode padan pragmatis, yaitu menjadikan orang yang diajak berbicara sebagai penentu satuan lingual satuan lingual tertentu (Sudaryanto, 2015 : 18). Selain itu, penulis juga akan menggunakan metode analisis kontekstual, dimana Rahardi (2005 : 16) menjelaskan bahwa analisis kontekstual adalah cara-cara analisis yang diterapkan pada data dengan mendasarkan, memperhitungkan dan mengaitkan identitas konteks-konteks yang ada Terdapat beberapa tahapan dalam melakukan analisis data dalam penelitian ini, yaitu : (1) mendeskripsikan konteks pada data menggunakan teori SPEAKING oleh Hymes. (2) mengidentifikasi jenis tindak tutur yang terdapat pada data, kemudian memaparkannya berdasarkan alat penunjuk tekanan illokusi yang dituturkan oleh lawan bicara, dengan menggunakan teori oleh Yule sebagai landasan.

c. Metode Penyajian Hasil Analisis Data

Hasil analisis data penelitian yang disajikan akan menggunakan metode informal, yang berarti menggunakan kata-kata biasa dengan tujuan mempermudah pembaca dalam memahami hasil penelitian.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah para pengguna bahasa, khususnya penutur, agar dapat menyampaikan maksud dari sebuah tuturan secara tepat, sesuai dengan tujuan dan tersampaikan dengan jelas serta dimengerti oleh mitra tutur. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan penelitian lain yang sejenis. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memperkaya referensi dan ilmu mengenai novel visual secara umum, yang dimana belum begitu dikenal oleh masyarakat Indonesia.

1.6. Sistematika Penelitian

Sebuah penelitian memerlukan sistematika, yaitu urutan penulisan supaya penelitian bisa dilakukan secara urut dan tidak menyimpang.

Bab I berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II berisi tinjauan pustaka dan kerangka teori. Berisi tentang hasil penelitian terdahulu yang relevan dan berkaitan dengan penelitian ini. Pada bab ini juga terdapat kerangka teori yang berkaitan dengan teori yang digunakan oleh penulis berdasarkan pendapat para ahli yang diperoleh dari sumber pustaka yang dibaca oleh penulis.

- Bab III berisi penelitian terhadap tindak tutur illokusi direktif serta alat penunjuk tekanan illokusinya dalam novel visual *Steins;Gate*.
- Bab IV berisi tentang kesimpulan secara menyeluruh hasil penelitian serta saran dari penulis kepada pembaca yaitu permasalahan yang dapat dibahas agar penelitian ini bisa dilanjutkan.