

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era modern saat ini, teknologi informasi sudah berkembang dengan pesat dan memiliki banyak manfaat bagi kehidupan manusia. Kemajuan teknologi memudahkan manusia untuk mengakses informasi apapun dengan berbagai macam sarana yang ada, khususnya sarana komunikasi, yakni media massa. Media massa merupakan instrumen yang dibutuhkan dalam berkomunikasi pada saat ini. Komunikasi membuat manusia menjadi lebih mudah dalam berinteraksi sehingga pesan yang akan disampaikan dapat terwujud. Dalam berkomunikasi, manusia membutuhkan bahasa. Noermanzah (2020:2) menjelaskan bahwa bahasa merupakan pesan yang disampaikan dalam bentuk ekspresi sebagai alat komunikasi pada situasi tertentu dalam berbagai aktivitas. Bahasa merupakan alat penghubung antara penutur dengan lawan tutur baik secara bahasa tertulis maupun bahasa lisan.

Menurut Kridalaksana (2008:24) bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang digunakan untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri yang dilakukan oleh sekelompok manusia. Fungsi terpenting dari bahasa, yakni bahasa sebagai alat interaksi dan komunikasi. Fenomena kebahasaan yang terjadi di dalam masyarakat tidak hanya komunikasi langsung dua arah, tetapi tidak terbatas dan dapat melibatkan pihak ketiga yang tidak berada dalam proses interaksi. Namun, dalam sebuah interaksi, terkadang masyarakat memiliki tujuan untuk mengetahui makna serta arah pembicaraan yang sedang berlangsung. Dalam hal ini, diperlukan analisis

yang melibatkan sub-disiplin ilmu linguistik yang khusus mengkaji tentang makna sesuatu dalam peristiwa tuturan yang terjadi, yaitu pragmatik.

Pragmatik merupakan cabang ilmu linguistik yang mengkaji makna tuturan dan maksud yang terkandung dalam tuturan si penutur, atau dengan kata lain, pragmatik adalah cabang linguistik yang mempelajari tentang makna yang dipengaruhi oleh hal-hal di luar bahasa. Levinson (1983:5) mendefinisikan bahwa pragmatik adalah kemampuan penggunaan bahasa untuk menyesuaikan kalimat dengan konteks, sehingga kalimat tepat diujarkan. Hal ini selaras dengan pendapat Kasher (dalam Putrayasa, 2014:1) yang menjelaskan bahwa pragmatik sebagai ilmu yang mempelajari bagaimana bahasa digunakan dan disatukan ke dalam konteks. Di dalam pragmatik juga terdapat kajian, diantaranya adalah mengenai deiksis, presuposisi, pranggapan, tindak tutur, aspek-aspek wacana, dan juga implikatur percakapan (Stalnaker, dalam Putrayasa, 2014:1).

Dalam berkomunikasi, dapat dipastikan di dalamnya akan terjadi suatu percakapan (Nugroho, 2007:1). Percakapan yang akan terjadi diantara penutur dan lawan tutur seringkali mengandung makna atau maksud tertentu yang berbeda dengan apa yang digunakan dalam bahasa percakapan. Kondisi ini biasanya dilakukan seseorang untuk menyamarkan tuturan nya yang memungkinkan terwujudnya sopan santun dalam peristiwa berbahasa. Setiap penutur memiliki cara tersendiri dalam menyampaikan sebuah tuturan kepada lawan tutur, yang terkadang makna dari tuturannya memiliki arti langsung dan tidak langsung. Dalam hal ini, sebaiknya penutur memenuhi kaidah percakapan, agar maksud dan tuturan dapat dipahami oleh lawan tutur. Jika tuturan memiliki makna tidak langsung atau tersirat, hal ini menyebabkan timbulnya kesalahpahaman dalam berkomunikasi karena lawan tutur

tidak dapat memahami pesan yang dimaksud oleh penutur dalam tuturan yang diucapkan, ini mengakibatkan kesalahan makna. Hal ini disebut dengan implikatur percakapan dalam kajian pragmatik.

Implikatur percakapan pada dasarnya adalah sebuah gagasan tentang bagaimana setiap manusia menggunakan bahasa, dengan makna suatu tuturan yang tidak dapat terungkap secara harfiah pada suatu tuturan. Terkait hal ini, Brown (dalam Putrayasa, 2014:15) menjelaskan bahwa, “*implicature means what a speaker can imply, suggest, or mean, as distinct from the speaker literally says.*” Berdasarkan pernyataan Brown, dapat disimpulkan jika implikatur berarti apa yang diucapkan secara tuturan atau harfiah oleh penutur dapat berbeda dengan apa yang disiratkan, disarankan atau dimaksudkan oleh penutur. Implikatur sendiri berkaitan erat dengan pembenaran makna yang terjadi di dalam sebuah proses komunikasi (Nababan, dalam Putrayasa, 2014:64). Hal ini kemudian dapat dipahami untuk menerangkan perbedaan antara suatu ‘hal yang diucapkan’ dengan suatu ‘hal yang diimplikasikan’. Hal ini selaras dengan pendapat orang yang pertama kali memperkenalkan implikatur, yaitu Grice (dalam Putrayasa, 2014:64) yang menyatakan bahwa perhatian utama dalam implikatur percakapan adalah untuk mengetahui maksud dari suatu ucapan yang sesuai dengan konteksnya. Implikatur percakapan ini digunakan sebagai penerangan makna yang implisit atau tersirat di balik ‘apa yang diucapkan’ sebagai ‘sesuatu yang diimplikasikan’. Sebagai contoh:

- (A) *Can you tell me the time?*
Sekarang jam berapa?
- (B) *Well, the milkman has come.*
Entahlah, tukang susu sudah lewat (Levinson, 1983:97)

Jawaban (B) atas pertanyaan (A) dari contoh di atas memperlihatkan jawaban yang tidak relevan atau bermakna implisit yaitu dengan secara tidak langsung menjawab ‘*Well, the milkman has come*’ yang artinya ‘entahlah, tukang susu sudah datang’. Yang terjadi adalah (B) sebenarnya ingin menjawab pertanyaan (A) dikarenakan yang bersangkutan tidak tahu secara tepat pada saat itu pukul berapa. Lawan tutur berharap penutur dapat memperkirakan waktu sendiri dengan mengatakan bahwa tukang susu sudah datang. Dalam hal ini, penutur dan lawan tutur nampaknya sudah mengetahui dan memperkirakan pukul berapa tukang susu biasanya datang.

Beberapa makna tersirat atau implisit dari sebuah tuturan ini bukan hanya ditemukan dalam percakapan sehari-hari, tetapi dapat ditemukan juga dalam beberapa percakapan yang terdapat dalam audiovisual, karya fiksi, dan lain-lain seperti drama, film, novel, majalah, ataupun komik. Seiring berkembangnya kemajuan teknologi, media sosial tidak hanya digunakan untuk sekedar berkomunikasi. Beberapa media sosial kini memungkinkan orang untuk membuat, mengubah, dan berbagi dengan orang lain, karena alat yang relatif sederhana, dan mudah digunakan. Media baru memerlukan komputer atau perangkat *mobile* dengan akses internet (Vera, dalam Yulandari, dkk, 2019:1). Dalam hal ini, komik digital termasuk kedalamnya, yakni yang pada awalnya media cetak, saat ini dapat dinikmati dalam bentuk digital. Hal ini pun menarik peneliti untuk meneliti dan menelusuri lebih lanjut tentang bagaimana implikatur percakapan yang terdapat dalam komik digital. Komik digital merupakan sebuah gambar yang saling berkaitan yang sengaja dibuat untuk menyampaikan informasi dan menghasilkan respon estetika dari pembacanya (Cohn, dalam Lestari, 2020:135).

Komik digital awalnya terbentuk dari sebuah buku yang dipindai dan diubah kedalam bentuk digital secara ilegal dikarenakan teknologi informasi sudah berkembang (Lee, dkk, dalam Lestari, 2020:136). Hal tersebut lah yang menjadikan Korea Selatan yang merupakan negara terdepan dalam perkembangan internet dan teknologi mengembangkan bentuk baru dari komik digital yang dapat dinikmati secara luas tanpa melanggar hukum, yang dikenal dengan Webtoon. Webtoon merupakan kata majemuk yang berasal dari kata 웹 [web] yang berarti internet, dan kata 툰 [toon] yang berarti kartun. Komik digital adalah komik yang dipublikasikan secara digital, terdiri dari gambar yang tunggal atau tersusun dari beberapa bagian, memiliki alur, memiliki bingkai, dan balon kata, serta gaya tulisan yang memiliki maksud visualnya (Aggleton, dalam Lestari, 2020:135).

Berikut ini, salah satu contoh kutipan percakapan yang mempunyai penggunaan implikatur percakapan dalam webtoon *Suddenly, I Became a Princess* pada episode 21:

- (C) 저기, 아빠, 아티 혼자 걷고 싶어요...
Jeogi, Appa, Athi honja keodgo sipeoyo...
Anu, Ayah, Athi ingin jalan sendiri...
- (D) 이게 더 빠르다.
Ige deo ppareuda.
Ini lebih cepat.

Pada contoh di atas, jawaban (D) mengandung implikatur percakapan dikarenakan menjawab secara tersirat atau implisit. Jawaban (D) mengartikan ‘ini lebih cepat’ daripada jalan sendiri adalah posisi (C) sedang digendong (D), konteks yang sebenarnya terjadi adalah saat itu (C) sedang sakit dan ingin berjalan-jalan, karena khawatir jika nanti kelelahan, maka sang Ayah (D) menggendong Athi (C) - anaknya- agar tidak kelelahan. Jawaban ‘이게 더 빠르다’ [*ini lebih cepat*]

mengimplikasikan jawaban sebenarnya yaitu ‘tidak’ dari pertanyaan yang diajukan oleh (C). Dalam hal ini, perpaduan gambar dan balon percakapan yang ada menjadi salah satu keistimewaan webtoon. Kedua unsur ini menjadi sarana untuk mendeskripsikan konteks yang melingkupi sebuah peristiwa tuturan antar tokoh yang terjadi di dalam sebuah cerita. Adanya gambar sangat membantu menciptakan dan memperjelas konteks.

Penelitian terkait implikatur percakapan menjadi salah satu topik yang menarik untuk diteliti karena implikatur percakapan sering kita jumpai dan gunakan secara sengaja ataupun tidak sengaja dalam kegiatan berkomunikasi sehari-hari. Kajian tentang implikatur percakapan yang terdapat dalam komik digital juga sangat diperlukan, secara bahasa, bahasa komik digital mirip dengan bahasa yang dipakai sehari-hari. Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisa lebih lanjut tentang implikatur percakapan yang terdapat dalam webtoon dengan judul penelitian “Analisis Implikatur Percakapan Dalam Webtoon *Suddenly, I Became a Princess*”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1) Implikatur percakapan apa saja yang terdapat dalam webtoon *Suddenly, I Became a Princess*?
- 2) Bagaimana makna implikatur percakapan yang terdapat dalam webtoon *Suddenly, I Became a Princess*?
- 3) Apa saja fungsi implikatur percakapan yang terdapat dalam webtoon *Suddenly, I Became a Princess*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan implikatur percakapan yang terdapat webtoon *Suddenly, I Became a Princess*.
- 2) Menjelaskan makna yang terkandung dalam implikatur webtoon *Suddenly, I Became a Princess*.
- 3) Mendeskripsikan fungsi implikatur percakapan yang terdapat dalam webtoon *Suddenly, I Became a Princess*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memenuhi tujuan dan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, yang akan dijelaskan sebagai berikut: pertama adalah manfaat teoritis, yakni hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi dunia linguistik, khususnya bidang pragmatik tentang implikatur percakapan, dan dapat memperluas serta memperbanyak ilmu pengetahuan terkait implikatur percakapan bahasa Korea dalam webtoon. Saat ini belum banyak penelitian yang meneliti tentang implikatur percakapan khususnya implikatur percakapan webtoon dalam studi Korea. Dan untuk penelitian selanjutnya, diharapkan penelitian ini berguna sebagai referensi.

Kedua adalah manfaat praktis, yakni hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk memecahkan masalah yang akan diteliti dikemudian hari, dan semua pihak yang terkait dalam penelitian ini diantaranya: sebagai masukan untuk jurusan yang bersangkutan dengan Korea baik secara linguistik, pendidikan, sastra, maupun budaya untuk mengembangkan penelitian implikatur percakapan. Dan dapat lebih

memahami penggunaan implikatur percakapan serta menambah wawasan tentang implikatur percakapan yang terdapat dalam sebuah webtoon.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara dan prosedur atau tahapan penelitian yang sistematis dan terorganisasi untuk mencapai tujuan. Metode penelitian juga keseluruhan langkah ilmiah yang digunakan untuk menemukan solusi atas suatu masalah. Metode berasal dari bahasa Yunani 'methodos' yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Menurut Sugiyono (2017:2), metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Kegiatan penelitian didasarkan dengan ciri-ciri ilmu, yakni rasional, empiris, dan juga sistematis.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan analisis dekriptif. Metode kualitatif bertujuan untuk memperoleh gambaran seutuhnya mengenai suatu hal menurut pandangan manusia yang diteliti. Penelitian kualitatif berhubungan dengan ide, persepsi, pendapat atau kepercayaan orang yang diteliti, kesemuanya tidak dapat diukur dengan angka (Basuki, 2006:78). Metode ini untuk mendeskripsikan, atau memberikan penjelasan terhadap data penelitian apa adanya, tanpa memberikan kesimpulan yang berkenaan dengan betul-salah atau baik-buruk terhadap objek yang diteliti. Dengan menggunakan metode ini, peneliti ingin memberikan gambaran mengenai implikatur percakapan yang terdapat dalam webtoon *Suddenly, I Became a Princess*.

1.6 Sumber Data

Sumber data utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data sekunder yaitu webtoon *Suddenly, I Became a Princess* karya Plutus dan Spoon

episode 21-41 yang dapat diakses melalui Naver Webtoon dan Webtoon Indonesia. Sumber data sekunder merupakan sumber yang digunakan dalam penelitian ini yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti dari sumber-sumber yang sudah ada (Hasan, 2002:58). Selain itu, penelitian ini juga menggunakan data pendukung seperti buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik simak dengan teknik lanjutan berupa teknik catat. Metode simak merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan menyimak penggunaan bahasa, baik secara lisan maupun tulisan (Mahsun, 2005:29). Menyimak merupakan bagian dari sebuah kegiatan untuk memahami tafsiran sebuah pesan (Tarigan, 1986:15). Setelah itu, dilanjutkan dengan teknik catat, yakni proses mencatat data yang diperoleh dari tabel data dengan alat tulis atau instrumen lainnya. Teknik catat digunakan sebagai teknik dalam pengumpulan data. Teknik catat adalah mencatat beberapa bentuk yang relevan bagi penelitiannya dari penggunaan bahasa yang tertulis (*Ibid*).

Proses pengumpulan data diawali dengan membaca webtoon *Suddenly, I Became a Princess* melalui Naver Webtoon berbahasa Korea dan diterapkannya teknik simak, hal ini dilakukan untuk menyimak tuturan percakapan bahasa Korea dalam webtoon tersebut untuk mencari kalimat atau kata yang mengandung implikatur percakapan. Setelah itu, teknik catat dilakukan untuk mencatat kalimat tuturan yang mengandung implikatur percakapan dalam webtoon tersebut. Penelitian ini membatasi pengumpulan data, dengan mengambil data dari episode 21-41 dari keseluruhan 125 episode webtoon *Suddenly, I Became a Princess*. Hal ini dilakukan karena, peneliti melihat bahwa di episode 21-41 ditemukan lebih banyak bahan yang mengandung

implikatur percakapan. Selain itu, data implikatur percakapan yang terkumpul dari episode 21-41 tersebut sudah cukup untuk dianalisa.

1.7 Sistematika Penyajian

Dalam penulisan sebuah karya penelitian, peneliti harus menyusun penulisan dengan sebuah struktur tertentu agar sistematis, terstruktur agar memudahkan pembahasan, seperti jabaran sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan, bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sumber data, dan sistematika penulisan. Bab ini digunakan sebagai awalan untuk mengarahkan pembaca memahami awalan dari penelitian ini, yaitu linguistik pragmatik dan implikatur percakapan.

BAB II: Kerangka Teori, bab ini adalah bab yang berisi pendahuluan, tinjauan pustaka, landasan teori, serta keaslian dari penulisan. Dalam bab ini, tinjauan pustaka dari hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan objek penelitian. Sedangkan, landasan teori membahas pragmatik dan implikatur percakapan.

BAB III: Analisis dan Pembahasan, bab ini digunakan untuk membahas bagaimana implikatur percakapan pada webtoon *Suddenly, I Became a Princess* karya Plutus dan Spoon yang diperoleh dari teori-teori yang digunakan dalam BAB II.

BAB IV: Kesimpulan dan Saran, bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran penelitian dari penelitian ini. Kesimpulan berisi poin-poin penting, dan saran berisi masukan dan pendapat dari peneliti.