

BAB I

1.1 Latar belakang

Manusia sehari-hari memiliki komunikasi dalam hidupnya dan dalam berkomunikasi mereka menghasilkan kata-kata (Weng, 2015). Ada kemungkinan bahwa mereka mengkomunikasikan maknanya dengan cara yang tidak tepat. Artinya apa yang dikatakan orang berbeda dengan maknanya (Rani, 2016). Ini menyangkut dirinya sendiri dengan bagaimana orang menggunakan bahasa dalam konteks dan mengapa mereka menggunakan bahasa dengan cara tertentu.

Bahasa memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan interaksi dengan manusia lainnya, jadi dengan bahasa, manusia bisa menyampaikan gagasan yang ingin disampaikan kepada manusia lainnya, tujuannya yaitu untuk menjalin suatu hubungan dan juga mendapatkan sebuah informasi. Wibisono (2017:6) mengungkapkan pendapatnya, bahwa bahasa merupakan salah satu alat untuk berkomunikasi yang digunakan oleh manusia. Lalu Badrul dan Amri (2013:2) juga berpendapat bahwa dalam berbahasa sangat sering sekali ditemukan kata yang mengandung makna didalamnya dan untuk memahami isi dari makna tersebut diperlukan sebuah pemahaman mendalam terkait makna dari bahasanya.

Fungsi dari bahasa yaitu digunakan sebagai alat komunikasi yang memegang peranan penting bagi kehidupan manusia, bahkan bisa dikatakan apabila bahasa tidak dapat lepas dari manusia, artinya yakni tidak ada kegiatan yang dilakukan oleh manusia yang tidak diikuti oleh bahasa. Karina dan Amri (2017:2) berpendapat bahwa karakter dari semua bahasa yakni dapat berubah-ubah dari waktu ke waktu. Sehubungan dengan pentingnya bahasa sebagai alat komunikasi, maka terjadilah peristiwa tutur dan tindak tutur dalam satu situasi tutur. Tindakan yang ditunjukkan melalui tuturan disebut juga dengan tindak tutur. Istilah tindak tutur, muncul

karena ketika menuturkan sesuatu, penutur tidak hanya menyatakan sebuah tuturan saja melainkan juga dapat mengandung maksud dibalik tuturan yang di sampaikan.

Tindak tutur merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat. Setiap hari mereka menghasilkan tindak tutur dalam komunikasinya, seperti membuat pernyataan, memberi perintah, mengajukan pertanyaan, atau membuat permintaan (Alzeebaree & Yavuz, 2017; Borer, 2018; Fahrurrozi, 2015; Jucker & Taavitsainen, 2008). Austin (1962) menjelaskan bahwa dengan mengatakan sesuatu kita dapat melakukan suatu tindakan atau hanya menyatakan sesuatu. Secara umum, Austin (1962) membedakan tindak tutur menjadi tiga jenis, yaitu lokusi: tindakan mengatakan sesuatu, ilokusi: tindakan melakukan sesuatu, dan yang terakhir perlokusi: tindakan memengaruhi seseorang. Ilokusi menjadi jenis tindak tutur yang paling penting karena tidak hanya berkaitan dengan makna ujaran. Ini menekankan fungsi dan tujuan ujaran (Altikriti, 2011; Hidayat, 2016; Tri Budiasih, 2018). Melalui tindakan ini, tujuan dan fungsi ujaran dapat dipahami terkait dengan konteks budaya dan situasi di mana dialog itu berlangsung.

Searle (1969) dalam Leech (1993) membagi tindak ilokusi menjadi lima, yaitu Asertif, Direktif, Komisif, Ekspresif, dan Deklaratif. Searle juga membedakan antara tindakan ilokusi langsung dan tidak langsung. Tindak ilokusi langsung memiliki makna yang mudah dipahami oleh pendengar karena apa yang dikatakan penutur sama dengan apa yang dimaksudkan penutur. Terkadang dalam beberapa kasus, penutur melakukan ilokusi secara tidak langsung. Ada perbedaan antara apa yang dikatakan si pembicara dan apa yang dia maksud. Mereka menghasilkan ujaran untuk menunjukkan makna lain. Namun, maknanya dapat disimpulkan berdasarkan konteks yang melingkupi tuturan tersebut. Tempat dan waktu yang berbeda akan memiliki arti yang berbeda. Kepada siapa penutur berbicara juga menentukan maknanya. Dalam tindak ilokusi tidak langsung perlu diperhatikan di mana dan kapan tuturan itu dihasilkan karena konteks situasi memegang peranan penting. Penafsiran ilokusi tidak secara

langsung dicapai dengan memahami konteksnya. Pepatah "Kamar ini sangat gelap" memiliki arti langsung dan tidak langsung. Secara langsung pembicara hanya mengatakan yang sebenarnya bahwa ruangan itu sangat gelap, tetapi secara tidak langsung maknanya lebih dari sekedar mengatakan yang sebenarnya. Sesuai dengan konteksnya, dapat diartikan bahwa pembicara meminta pendengar untuk menyalakan lampu, atau meminta lilin untuk menerangi ruangan yang sangat gelap.

Konteks penting dalam pembelajaran pragmatis. Menurut Nunan (1993), konteks adalah situasi yang memunculkan wacana di mana wacana itu tertanam. Mereka mencakup konteks linguistik dan nonlinguistik. Konteks linguistik mengacu pada bahasa yang melingkupi bagian wacana yang dianalisis, sedangkan konteks nonlinguistik berkaitan dengan wacana di dalamnya. Leech, (1983) menyatakan bahwa konteks adalah latar belakang pengetahuan yang dianggap dimiliki oleh pembicara dan pendengar dan yang berkontribusi pada interpretasi pendengar tentang apa yang dimaksud pembicara dengan ucapan yang dihasilkan. Tutaran yang sama akan memiliki makna yang berbeda jika konteksnya berbeda. Di bawah ini contohnya: "Rambutmu panjang sekali!" Jika ucapan tersebut disampaikan oleh seorang guru kepada seorang siswa laki-laki di sekolah, itu bisa merujuk pada perintah guru untuk memotong rambutnya untuk mematuhi peraturan sekolah. Dalam situasi yang berbeda, jika seorang wanita mengatakan ini kepada temannya, itu berarti dia memuji rambut temannya. Dari contoh di atas dapat disimpulkan bahwa makna yang dimaksudkan berdasarkan pembicara dan pendengar tidak cukup. Namun, kita juga harus tahu kapan atau di mana itu dituturkan.

Tindak tutur tidak hanya dapat ditemukan dalam interaksi dengan lingkungan sosial, tindak tutur juga dapat ditemui dalam berbagai media massa yaitu media cetak atau media elektronik. Semakin berkembangnya teknologi maka versi elektronik lebih banyak peminatnya, seperti halnya komik online atau biasa disebut webtoon.

Webtoon sebenarnya sama dengan komik, hanya saja bentuknya dikemas menjadi versi

digital menurut (Cho, 2016). Jadi webtoon adalah komik yang bisa dibaca *online* dengan gadget yang kita punya seperti handphone, laptop, dan tablet. Webtoon juga memiliki fasilitas terjemahan ke dalam berbagai bahasa di seluruh dunia yang tujuannya untuk memudahkan para penggemar webtoon dalam memahami konteks. Webtoon dengan judul “Lookism” merupakan komik *online* yang sangat populer di aplikasi Line Webtoon.

Webtoon ini pun begitu terkenal sehingga dibuat animasi dan membuat para penggemar antusias untuk bisa melihat aksi para pemain webtoon Lookism dengan versi bergerak. Animasi merupakan acara yang biasa dimunculkan dalam televisi atau film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis, dan diisi dengan suara sehingga tampak dilayar menjadi bergerak dan bersuara.

Maka dari itu peneliti ingin meneliti Lookism karena banyak dibaca dan ditonton oleh berbagai kalangan umur di macam-macam negara salah satunya itu di Indonesia, sangat banyak anak-anak muda yang ingin lebih mendalami ceritanya serta mempelajari bahasa Korea dari tiap tuturan yang dimaksudkan sambil menikmati ceritanya.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan tuturan dalam dialog animasi webtoon “Lookism karya Park Tae Joon”. Webtoon ini dirilis pertama kali pada November 2014 di Naver Webtoon dan animasinya pada Desember 2022 di Netflix. Lookism menceritakan tentang seorang siswa SMA bernama Park Hyungseok. Ia memiliki tubuh yang gemuk, tidak tinggi, dan menggunakan kacamata. Dikenal culun, Hyung-seok kerap mendapatkan rundungan dari sekelompok siswa yang dikenal sebagai pembully yang ditakuti di sekolah lamanya. Hyung-seok biasa dipukul, dihina, dan menuruti semua keinginan siswa tersebut. Selain itu, Hyung-seok juga biasa melakukan hal yang sengaja diperintahkan untuk mempermalukan dirinya. Hari demi hari berlalu, Hyeongseok memutuskan untuk pindah sekolah dan mengalami banyak perubahan yang membuat hidupnya berubah 180°, Hyeongseok pun menjalani kehidupan dengan 2 tubuh yang berbeda pada siang dan malam.

Penulis akan melakukan penelitian berupa analisis tindak tutur ilokusi komisif dan ekspresif dalam dialog antar tokoh agar bisa menemukan makna yang terkandung dari tuturan yang terkandung dari percakapan webtoon Lookism. Ilokusi komisif sendiri adalah tindak tutur yang menyatakan janji atau penawaran seperti bersumpah, menawarkan sesuatu, dan berjanji. Sedangkan ilokusi ekspresif adalah tindak tutur yang menyatakan atau menunjukkan sebuah sikap psikologis si penutur terhadap situasi keadaan, misalnya dalam berterima kasih, memberikan selamat, berjanji, dan menawarkan sesuatu. Dalam adegan animasi webtoon, ditemukan banyak tuturan yang mengungkapkan atau mengekspresikan perasaan yang dimiliki oleh para tokoh, serta hal apa yang hendak dilakukan oleh para tokoh dimasa mendatang. Oleh karena itu, penulis memilih judul penelitian “Analisis Tindak Tutur Ilokusi Komisif dan Ekspresif dalam Animasi Webtoon Korea “Lookism” karya Park Tae Joon” dalam tugas akhir ini.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis akan mencari jawaban atas permasalahan berikut ini.

1. Bagaimana bentuk tindak tutur ilokusi komisif dan ekspresif dalam animasi webtoon “Lookism”?
2. Bagaimana fungsi tindak tutur komisif dan ekspresif dalam animasi webtoon “Lookism”?

1.3 Tujuan penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk mencapai tujuan berikut ini.

1. Menjelaskan bentuk tindak tutur ilokusi komisif dan ekspresif yang terdapat dalam

animasi webtoon “Lookism”?

2. Mendeskripsikan fungsi tindak tutur ilokusi komisif dan ekspresif yang terdapat dalam animasi webtoon “Lookism”?

1.4 Manfaat penelitian

Penulis mengharapkan dengan penelitian yang dilakukan ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan penelitian tentang kajian pragmatik dalam bahasa dan sastra Korea, khususnya yang membahas mengenai tindak tutur ilokusi beserta penggunaannya.

Singkatnya, penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti dan juga para pembaca serta dapat digunakan sebagai acuan dan pedoman dalam penelitian-penelitian selanjutnya khususnya untuk mahasiswa program studi Bahasa Korea Universitas Nasional dalam mengkaji pragmatik terutama mengenai tindak tutur ilokusi.

1.5 Metode penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode deskriptif kualitatif, karena dalam penelitian ini menjelaskan mengenai bentuk, fungsi dan faktor yang melatar belakangi tuturan. Supratno (2015:6) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang dapat menghasilkan data deskriptif yang berupa lisan atau tulisan dari orang-orang dan juga perilaku yang bisa diamati. Lalu menurut Susanti dan Amri (2019:3) deskriptif yakni penjelasan yang bentuknya berupa rangkaian kata-kata sehingga pada sebuah penelitian data yang dikumpulkan bukan lagi sebuah angka melainkan kata maupun gambar.

1.6 Sumber data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah animasi webtoon yang berjudul “Lookism”. Animasi webtoon tersebut dapat ditonton melalui Netflix yang bisa

diunduh melalui *app store*, *play store*, atau juga bisa di *browsing* melalui internet. Animasi webtoon yang akan diteliti berasal dari episode satu sampai tujuh, animasi webtoon yang berasal dari karya Park Tae Joon ini dirilis pada tahun 2020. Animasi webtoon ini yang mulanya berasal dari komik *online* ini memiliki genre aksi, yang jumlah pembacanya di Indonesia sudah mencapai hampir tiga juta pembaca. Data penelitian ini yaitu dialog antar tokoh pada animasi webtoon “Lookism” yang di dalamnya mengandung tindak tutur ilokusi komisif dan ekspresif.

Peneliti telah menemukan data yang sesuai untuk melakukan penelitian ini. Peneliti akan menggunakan metode simak milik (Mahsun, 2005:92) dalam pengumpulan data dipenelitian ini, peneliti hanya akan menggunakan metode simak karena didalamnya terdapat teknik simak bebas libas cakap dan juga teknik catat. Untuk memulai dalam teknik pengumpulan data ini: pertama-pertama mengunduh aplikasi Netflix pada handphone atau *browsing* web Netflix, lalu jika sudah terunduh atau sudah membuka webnya kemudian mencari judul animasinya yang berjudul “Lookism”, kedua menyimak data, ketiga mencatat data, keempat melakukan pengkodean data, kelima klasifikasi data, dan keenam validasi data.

Menurut Bogdan dan Biklen, (dalam Moleong, 2012:248) analisis data yakni sebuah usaha yang dilakukan dengan cara bekerja dengan sebuah data, kemudian mengkoordinasikannya lalu memilah, mensitensiskannya, mencari dan menemukan polanya selanjutnya menemukan yang pokok dan apa yang dipelajari, kemudian memutuskan apa yang akan disampaikan kepada orang lain. Jadi, analisis data dalam penelitian ini yakni dengan cara menganalisis tindak tutur ilokusi komisif dan ekspresif animasi *webtoon* “Lookism”.

1.7 Sistematika penelitian

Bab 1. Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sumber data dan teknik pengambilan data, serta sistematika penulisan.

Bab 2. Kerangka teori, memuat tinjauan pustaka, landasan teori, beberapa pendapat yang dapat digunakan untuk mendukung penelitian serta berbagai teori yang digunakan dalam menganalisis data.

Bab 3. Analisis data, berisikan analisis serta pembahasan mengenai dialog antar tokoh dalam komik yang dikategorikan sebagai kalimat atau pernyataan tindak tutur ilokusi komisif dan ekspresif dalam konteks komik “Lookism” yang akan dikaitkan dengan landasan teori.

Bab 4. Penutup merupakan penutup yang berisikan kesimpulan dari pembahasan Bab 1- Bab 3 juga saran mengenai topik dari penelitian ini yang diharapkan dapat bermanfaat untuk penelitian selanjutnya.

