

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa menjembatani antar manusia untuk saling memahami pikiran atau perasaan satu sama lain. Manusia berinteraksi melalui bahasa, baik menggunakan lisan ataupun tulisan. Owen (dalam Setiawan (2006 : 1), menjelaskan definisi bahasa yaitu *Language can be characterized as a set of combinations of those symbols that are shared by society and guided by rules.* (Bahasa dapat dicirikan sebagai seperangkat kombinasi simbol-simbol yang dimiliki bersama oleh masyarakat dan dipandu oleh aturan.). lebih jauh lagi penggunaan bahasa sangat berperan penting dalam penyampaian pesan antar individu atau kelompok dalam melakukan komunikasi agar informasi tersebut tepat sasaran dan dapat dimengerti dengan baik.

Penggunaan bahasa dalam berkomunikasi sering kali terjadi hambatan jika komunikasi tersebut tidak memiliki konteks yang jelas, konteks adalah hal yang teramat penting agar suatu komunikasi berhasil terlaksanakan. Dikutip dari Widnyana (2018) dalam kajian pragmatik, konteks dan bahasa merupakan dua konsep sentral yang saling terkait erat. Makna yang disimpulkan atau tersirat dari pernyataan tersebut dapat dijelaskan dengan memperhatikan konteksnya. Oleh sebab itu penulis meneliti pragmatik sebagai penjelasan untuk mendasari pengertian bahasa. Pragmatik erat kaitannya dengan tujuan utama bahasa sebagai alat komunikasi.

Pragmatik umum adalah nama bidang keilmuan yang mengkaji penggunaan bahasa dalam komunikasi secara keseluruhan. (*Geoffrey Leech* 1993: 15).

Dalam buku *How to Do Things with Words* karya Austin, ia menjelaskan bahwa tindak tutur adalah perilaku yang dapat dilakukan orang ketika menggunakan bahasa. (Austin 1978:101) membagi tiga tindak tutur ke dalam kategori ilokusi, lokusi, dan perlokusi. Ilokusi, lokusi, dan perlokusi merupakan rancangan yang digunakan dalam analisis pragmatis untuk memahami berbagai jenis tindak tutur atau tindak bahasa. Ilokusi, mengacu pada tindakan yang dilakukan oleh pembicara melalui kata-kata atau ucapannya. Ilokusi mengandung arti maksud atau tujuan komunikatif yang ingin dicapai oleh penutur. Lokusi, merujuk pada makna literal atau deskriptif dari suatu ungkapan atau ekspresi yang digunakan oleh pembicara. Lokusi terkait dengan interpretasi linguistik dari apa yang dikatakan. Perlokusi, merujuk pada akibat atau dampak yang diinginkan atau dicapai penutur melalui kata-kata atau ucapannya. Ekspresi ini mengacu pada bagaimana pendengar memahami dan merespons kata-kata yang diucapkan.

Tindak tutur merupakan hal yang lumrah dalam kehidupan sehari-hari dan juga dapat dilihat dalam media yang menggunakan bahasa. Media *online* yang di akses hampir oleh seluruh belahan dunia salah satunya adalah media *online* yang menyediakan hiburan hingga informasi yang lengkap yaitu *Youtube*.

Terdapat banyak variasi video yang berada pada *platform online* ini. Salah satunya yang paling menarik minat pada generasi muda adalah acara yang menggabungkan beberapa tema sekaligus seperti *Variety show* atau dalam kata lain

acara ragam. *Variety show* merupakan acara ragam hiburan yang terdiri dari beberapa aksi yang sesuai dengan tema yang diusulkan pada acara tersebut.

Korea Selatan memiliki banyak *Variety show* yang terkenal. Banyak acara Korea yang juga terkenal sama seperti budaya *K-pop*, apa pun yang berhubungan dengan Korea pasti sangat digemari, terutama oleh para warga negara Asia Tenggara. contohnya seperti *Running man* yang digemari banyak orang karena acaranya yang lucu dan sangat menghibur. Banyak dari idola *k-pop* memulai acara *Variety show* mereka sendiri karena antusiasme yang besar dari para penggemar maupun *non* penggemar. Mengingat juga persaingan dalam dunia hiburan yang ketat membuat para idola menempuh berbagai cara agar tetap menjaga popularitas mereka agar tidak turun. Acara *variety show* para grup *idol* biasanya ditayangkan di media *streaming online* seperti *Youtube* ataupun *Vlive*. Para idola *k-pop* biasanya membuat *Variety show* tersebut beberapa seri dengan ide-ide segar dan menghibur. Sering kali acara tersebut menjadi trending dan mulai mencuri perhatian orang-orang lain di luar penggemar yang tertarik pada mereka karena menonton acara *Variety show* tersebut. *Variety show* ini sekaligus menjadi ajang promosi untuk grup-grup idola untuk menarik lebih banyak penggemar dari manca negara. Banyak idol *k-pop* yang sudah memiliki acara *Variety show* mereka sendiri, salah satunya adalah *Stray Kids*.

*Stray Kids* merupakan sebuah grup idola yang berada di bawah naungan *JYP Entertainment*, Grup ini terdiri dari 8 anggota: Bang Chan, Lee Know, Changbin, Hyunjin, Han, Felix, Seungmin, dan I.N. Memiliki musik yang terdengar energik dan elektrik *Stray Kids* memiliki basis penggemar yang besar di berbagai negara, dikarenakan besarnya nama *Stray Kids* dalam dunia musik, grup ini memiliki banyak sekali prestasi dan pencapaian selama tujuh tahun kariernya, diantaranya

yaitu *Stray Kids* menjadi grup *K-Pop* ter-cepat yang mencapai No. 1 di *Billboard* 200 dengan album mereka "*NOEASY*" (2021). *Stray Kids* juga memecahkan rekor menjadi million seller (menjual lebih dari 1 juta kopi) ter-cepat untuk grup *K-Pop* generasi ke-4 dengan album "*GO 4*" (2022). Selain berbakat, *Stray Kids* dikenal sebagai grup yang memiliki kekompakan dan juga humor yang tinggi, berangkat dari hal tersebut, *Stray Kids* pun memulai acara *Variety Show* mereka sendiri agar para penggemar dapat mengenal para anggota lebih dekat dan melihat mereka dalam beberapa situasi. Dengan jutaan penayangan di *YouTube*, program ini berkembang menjadi salah satu konten *Stray Kids* yang paling terkenal. *Stray Kids* memiliki beberapa acara *Variety show* seperti yang ditayangkan di M2 yaitu *finding SKZ*. Namun diantaranya yang terus berlanjut hingga sekarang dan ditayangkan pada *channel Stray Kids* sendiri adalah *SKZ CODE*.

*Variety show SKZ CODE* merupakan sebuah acara yang mengusung berbagai format acara agar para penggemar dapat mengenal lebih dekat para anggota *Stray Kids*, acara ini menawarkan beragam konten, seperti: di balik layar: Memberikan wawasan unik tentang kehidupan sehari-hari grup untuk *STAY* (penggemar *Stray Kids*). Permainan dan tantangan: dibuat untuk memamerkan sifat kompetitif anggota sambil menawarkan hiburan. *Vlog*: Berbagi pendapat anggota tentang berbagai topik. Misi khusus: Memberikan platform kepada anggota untuk menunjukkan kemampuan mereka. *SKZ CODE* telah ditayangkan selama lebih dari 2 tahun dan memiliki lebih dari 40 episode, acara ini juga telah dilengkapi subtitle bahasa Inggris, China, Jepang, Thailand, Spanyol dan Juga Indonesia sehingga dapat dinikmati oleh penggemar Internasional. Dalam setiap *Variety show* seperti ini, sering digunakan tindak tutur

perlokusi, sehingga penulis tertarik memilih tema ini dengan judul Tindak Tuter Perlokusi dalam Variety Show SKZ CODE.

## 1.2 Rumusan Masalah

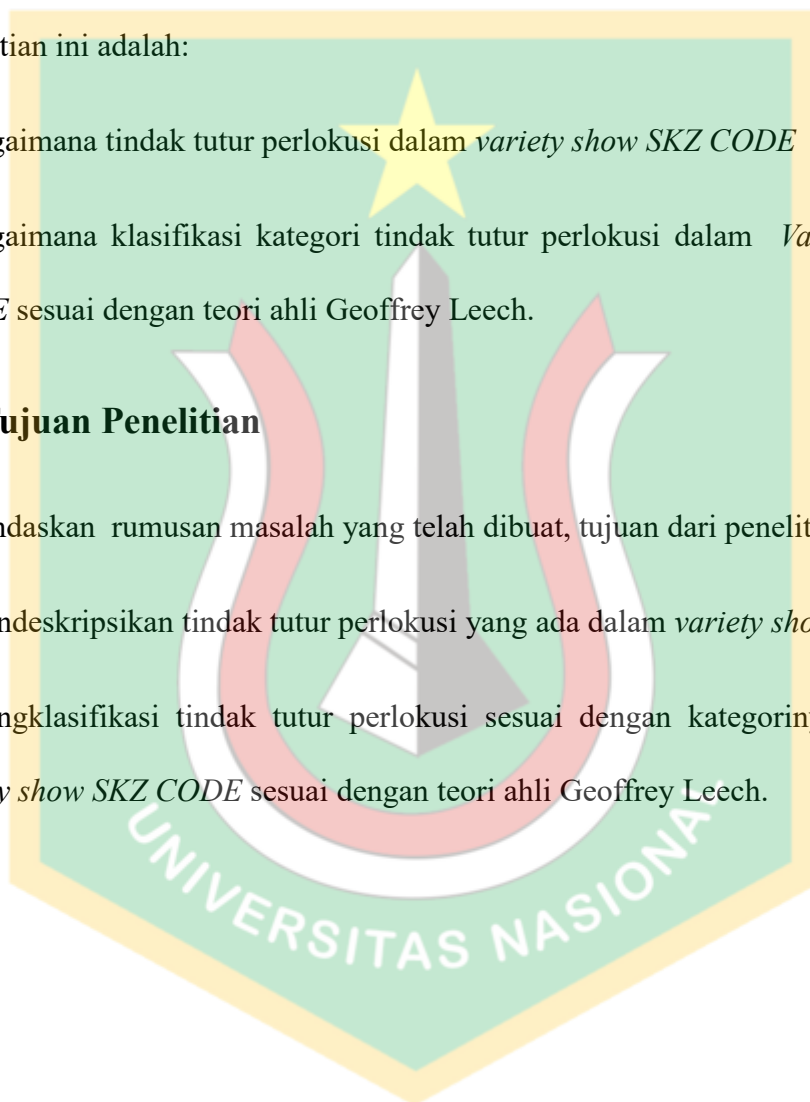
Berlandas kan uraian dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tindak tutur perlokusi dalam *variety show SKZ CODE*
2. Bagaimana klasifikasi kategori tindak tutur perlokusi dalam *Variety show SKZ CODE* sesuai dengan teori ahli Geoffrey Leech.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah yang telah dibuat, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan tindak tutur perlokusi yang ada dalam *variety show SKZ CODE*
2. Mengklasifikasi tindak tutur perlokusi sesuai dengan kategorinya dalam acara *variety show SKZ CODE* sesuai dengan teori ahli Geoffrey Leech.



## 1.4 Manfaat penelitian

Temuan dari hasil penelitian ini adalah ini memiliki manfaat dari kedua sisi, baik dari sisi praktis dan teoritis.

### 1. Manfaat Teoretis

Dapat ditemukan dalam penelitian ini penambahan pengetahuan dan wawasan mengenai bidang pragmatik terutama pada tindak tutur perlokusi bagi para pembelajar bahasa Korea

### 2. Manfaat Praktis

Bagi peneliti yang selanjutnya akan memilih tema yang sama penelitian ini dapat dipakai sebagai acuan maupun pedoman dalam pelaksanaan penelitian

## 1.5 Metode penelitian

Metode penelitian kualitatif deskriptif merupakan metode yang penulis pilih pada penelitian ini. Metode ini merupakan metode yang penulis rasa tepat karena berkaitan dengan erat pada penelitian ini. Disampaikan oleh Whitney (1960:160) Salah satu penerapan metode deskriptif adalah menemukan fakta dan menafsirkannya secara akurat. Bogdan dan Biklen, s (1992:21) mengemukakan pandangan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu tahapan penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk tertulis atau lisan, serta perilaku orang-orang yang diamati. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman bersama mengenai realitas sosial dari sudut pandang partisipan.

## 1.6 Sumber Data dan Teknik Pengambilan Data

Penulis akan membahas permasalahan mengenai sumber data dan metode pengumpulan data pada bagian ini berkaitan dengan topik yang akan penulis teliti yaitu *Variety Show SKZ CODE*. Data utama *Variety Show SKZ CODE* dikumpulkan melalui media *online* berupa aplikasi video *streaming YouTube*. Berikut penjelasan mengenai Metode penulis dalam sumber pengumpulan data.

### 1.6.1 Sumber data

Penulis memperoleh sumber data penelitian ini melalui sebuah program acara *Variety Show SKZ CODE*. Penulis akan meneliti dialog yang ada pada program acara ini untuk mengidentifikasi mana saja dialog yang mengandung unsur perlokusi di dalamnya. Dari total 42 episode yang tersedia, penulis hanya akan meneliti 3 *episode* yang ada yaitu; *episode 10*, *episode 11* dan *episode 12*. Penulis mengambil tiga *episode* ini karena tiga *episode* ini memiliki satu tema acara yaitu berlibur di desa, dari 40 lebih *episode*, *episode 10,11* dan *12* termasuk ke dalam jajaran episode yang memiliki rating tinggi sehingga penulis lebih tertarik untuk meneliti ketiga episode ini.

### 1.6.2 Teknik Pengambilan data

Dalam pengambilan data dari penelitian ini, penulis menggunakan teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) dan diikuti dengan teknik catat. Dalam penggunaan teknik SBLC ini, penulis tidak terlibat langsung dalam penelitian melainkan hanya sebagai pengamat. Dalam penelitian ini, penulis sendiri merupakan Instrumen penelitian yang digunakan (*Human instrument*). Teknik pengambilan data

penelitian ini penulis lakukan dengan cara menonton acara *Variety show SKZ CODE* secara berulang kali melalui media *YouTube* dengan teks *subtitle* berbahasa Korea, Inggris dan Indonesia secara bergantian sambil menyoroiti permasalahan seputar tindak tutur perlokusi yang sedang penulis selidiki. Kemudian data yang telah terkumpul penulis klasifikasi secara deskriptif mengacu pada ilmu pragmatik aspek tindak tutur perlokusi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Struktur pembuatan proposal skripsi ini adalah sebagai berikut: peneliti berpegang pada metode yang berlaku dalam standar yang diusulkan universitas dalam menghasilkan karya ilmiah sambil mendiskusikan penelitian secara keseluruhan.

### 1) BAB I PENDAHULUAN

Latar belakang, permasalahan, rumusan masalah penelitian, tujuan, manfaat, metodologi penelitian, sumber data, strategi pengumpulan data, dan format penyampaian proposal skripsi ini semuanya dibahas dalam bab ini.

### 2) BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Teori-teori yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan penelitian dibahas dalam bab ini. Selain itu, tinjauan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang diteliti juga disertakan dalam literatur. Untuk menunjukkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, validitas penelitian juga dibahas.



### 3) BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang telah dikumpulkan dan diolah akan digunakan dalam hasil dan pembahasan dalam bab ini. Penulis akan membahas lebih jauh temuan dan

pembahasan seputar tindak tutur perlokusi dalam *Variety Show SKZ CODE* .

Rumusan masalah pada bab 1 menjadi dasar deskripsi dan pengumpulan data. Untuk menanggapi rumusan masalah, hasil data disajikan secara deskriptif. Selain itu, data dimasukkan oleh penulis dalam bentuk tabel analisis..

### 4) BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Selain rekomendasi peneliti bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan pengembangan penelitian tambahan, bab ini akan memuat kesimpulan yang diambil dari analisis temuan penelitian.

