

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Segala aktivitas yang dilakukan manusia tidak dapat dipisahkan dari bahasa. Mulai dari bangun pagi sampai kembali tidur malam harinya, manusia selalu menggunakan bahasa. Hal ini disebabkan karena bahasa berfungsi sebagai alat interaksi dan komunikasi manusia dalam kehidupan sosialnya. Sebagai alat komunikasi, bahasa berperan untuk menyampaikan ide, pikiran, gagasan, dan konsep. Dengan berbahasa, manusia dapat mengungkapkan aspek-aspek sosial yang dijumpai ketika berinteraksi dan dapat membentuk suatu konvensi atau kesepakatan dalam kelompok sosialnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Bloch dan Trager (1942:5) yang menyatakan bahwa “*Language is a system of arbitrary vocal symbols*” (bahasa adalah sebuah sistem lambang-lambang vokal yang bersifat manasuka).

Selain itu fungsi bahasa lainnya adalah untuk mengekspresikan perasaan seseorang. Dari bahasa yang dipakai oleh seseorang maka akan diketahui apakah dia sedang marah, jengkel, sedih, gembira, dan sebagainya. Hal ini sejalan dengan pendapat Halliday dalam Pranowo (1996: 93) yang mengemukakan tujuh fungsi bahasa, salah satu di antaranya adalah fungsi personal (*the personal function*). Fungsi ini memberi kesempatan kepada pembicara untuk mengekspresikan perasaan, emosi pribadi, serta reaksi-reaksi yang mendalam dengan bahasa. Jadi,

fungsi bahasa bukan hanya sebatas pada penggunaan saja, melainkan juga pada sistem makna.

Salah satu fungsi bahasa sebagai pengungkap ekspresi perasaan seseorang dapat dilihat dalam film animasi Grammar karya Mohammad Sholikin atau yang akrab dipanggil Cak Ikin. Di bawah naungan Gatotkaca Studio, film animasi dengan gambar yang sederhana ini rilis pertama kali pada pertengahan April 2007 dengan judul utamanya adalah Grammar. Film yang dirilis seri ini dikategorikan untuk kalangan dewasa karena dalam percakapannya banyak menggunakan kata *pisuhan* khas Surabaya yang dikenal dengan budaya „Jancuk’. Film Grammar terdiri atas empat seri, di antaranya Grammar (2007), Core Duo (2008), Mantab Jaya (2009) dan Kere Tapi Mbois (2011).

Film ini fokus menceritakan tentang Si Suro dan Boyo yang bersahabat. Dalam percakapannya, Si Boyo gemar berkata kasar pada sahabatnya, Suro. tetapi Suro tidak tersinggung mendengar perkataan kasar Boyo. Perkataan kasar yang diucapkan dalam suasana akrab dan tidak menyinggung perasaan ini disebut dengan istilah kelakar. Dalam linguistik istilah ini dikenal dengan *banter*. Perhatikan percakapan berikut ini.

Boyo : ”Halo, Assalamualaikum.”  
 Suro: : „Walaikumsalam.”  
 Boyo : “*Sopo iki, Cok?*”  
 „*Siapa ini ,Cuk?*”  
 Suro : “*Aku Yo, Suro.*”  
 „*Saya Yo, Suro’*”  
 Boyo : “*Juancok! Suro ! Sik urip ae ta awak peno?*”  
 „*Juancuk! Suro! Masih hidup sajakah kamu?*”

Berdasarkan cuplikan dialog di atas, Si Boyo mengucapkan kata kasar khas Surabaya yaitu *cuk* [cU ]. Kata “*Cuk*” merupakan kepanjangan dari kata

“*Jancuk*”. Kata ini sering digunakan oleh sebagian *arek-arek Suroboyo* untuk melampiasikan emosi saat sedang marah dan kesal. Namun, sejalan perkembangannya pemakaian kata tersebut meluas bahkan bergeser menjadi kata yang menunjukkan simbol keakraban dan persahabatan khas (sebagian) *arek-arek Suroboyo* (<http://bathara-kresno.blogspot.com/2014/01/sejarah-kata-jancok.html>, diakses pada tanggal 02 Juni 2014 pukul 09:45). Sebagian *arek-arek Suroboyo* menggunakan kata “*Jancuk*” sebagai kata sapaan ketika bertemu atau bertegur sapa dengan sahabatnya (<http://justerwanda.blogspot.com/2014/07/arti-kata-jancuk-ikilhosuroboyo.html>, diakses pada tanggal 03 Juni 2014 pukul 10:00). Kata inilah yang termasuk unsur *banter* (kelakar).

*Banter* (kelakar) biasanya berwujud kata-kata kasar seperti kata umpatan. Tetapi yang membedakan *banter* (kelakar) dengan kata umpatan adalah situasi pada saat berlangsungnya peristiwa percakapan. Apabila pada kata umpatan, kata-kata kasar yang muncul digunakan untuk memaki, mencaci atau melampiasikan kemarahan sehingga dapat membuat hati lawan tutur menjadi tersinggung. Sedangkan pada *banter* (kelakar), kata-kata kasar yang muncul digunakan sebagai simbol untuk menunjukkan hubungan keakraban seperti persahabatan dan justru tidak menyinggung lawan tutur. Hal ini yang menjadikan bahwa prinsip *banter* (kelakar) menarik dan memiliki keunikan. Perhatikan percakapan berikut yang diperoleh dari Grammar “Core Duo”.

Suro : “*Ini gua, Yo. Hehehe. Masak loe gak ngenalin suara gua?*”  
 „*Ini aku, Yo. Hehehe. Masak kamu tidak mengenali suaraku?*”  
 Boyo : “*Gua? Gua sopo yo? Guatel ta?*”  
 „*Gua? Gua siapa ya? Guatel ta?*”  
 Suro : “*Ini gua coba diinget-inget.*”  
 „*Ini gua coba dingat-ingat.*”

Boyo : “Gua? Koncoku sing jenenge gua cuma loro, lek gak *guatel* yo *guaplek*.”  
„Gua? Temanku yang namanya gua hanya dua, kalau tidak *guatel* ya *guaplek*.”

Berdasarkan percakapan di atas menunjukkan bahwa penggunaan bahasa *Suroboyoan* yang digunakan Suro dan Boyo sangat kental persahabatan. Bahasa Suroboyoan sering digunakan untuk menggantikan istilah bahasa Jawa dialek Surabaya. Bahasa *Suroboyoan* merupakan sebuah dialek bahasa Jawa yang dituturkan oleh sebagian masyarakat Surabaya dan sekitarnya. Apabila dipahami dari kacamata *undha usuk basa Jawa*, bahasa Suroboyoan dapat dikatakan sebagai bahasa paling kasar. Hal inilah yang menjadikan film ini menarik untuk diteliti dari segi bahasanya karena menggunakan bahasa *Suroboyoan* yang cenderung kasar tetapi tidak membuat tersinggung sebagian lawan tutur yang sudah akrab.

Film animasi ini secara tidak langsung berusaha memperkenalkan karakter dari masyarakat Surabaya. Karakteristik masyarakat Surabaya terkenal dengan sifatnya yang keras, cuek, tetapi juga setia kawan, memiliki solidaritas yang tinggi, gotong royong, berani, ambisius dan pantang menyerah. Sedangkan dalam proses komunikasi, masyarakat Surabaya identik menggunakan gaya bahasa yang keras, kasar, ceplas-ceplos atau apa adanya. Karakter yang seperti itu terwakili dalam film *Grammar* karya Cak Ikin. Tokoh Boyo digambarkan sebagai karakter yang cuek, keras, dan gemar berkata kotor (*misuh*). Tetapi di sisi lain tidak semuanya masyarakat Surabaya menggunakan gaya bahasa yang kasar. Seperti yang digambarkan pada tokoh Suro. Ia sama sekali tidak pernah berkata kotor namun ambisius dan kalem. Namun keduanya tetap digambarkan sebagai karakter yang baik hati. Bahasa Suroboyoan yang digunakan pemain hampir tanpa sensor,



bahkan cenderung vulgar dalam mengangkat kata-kata kotor khas Surabaya yang telah banyak dipakai dan bahkan meluas di daerah Surabaya dan sekitarnya.

Perkataan yang diucapkan Boyo pada Suro sangat melanggar nilai kesantunan dalam bertutur. Dalam hal ini, nilai kesantunan merupakan bagian dari kajian pragmatik. Rahardi (2003:10) mendefinisikan pragmatik sebagai cabang keilmuan linguistik yang berfokus pada makna atau maksud penutur dalam praktik komunikasi dan mengacu pada tanda-tanda bahasa yang sifatnya ekstralinguistik atau luar bahasa. Agar maksud penutur dapat sampai dengan baik kepada lawan tutur, maka pragmatik memiliki kaidah-kaidah yang harus ditaati oleh penutur. Kaidah-kaidah ini, dikenal sebagai prinsip kerja sama dan sopan santun. Allan dalam Rahardi (2003:25) menjelaskan bahwa bekerja sama yang baik di dalam proses bertutur itu salah satunya dapat dilakukan dengan cara berperilaku hormat dan bertindak sopan kepada pihak-pihak yang lain. Hal ini tidak terjadi dalam percakapan antara Si Suro dan Boyo. Nilai kesantunan dalam percakapan mereka sangat kurang sekali tetapi hal itu tidak menyimpang dari hubungan keakraban di antara mereka. Semakin kasar kata yang diucapkan, semakin membuat hubungan mereka bertambah akrab. Kata-kata *banter* (kelakar) termasuk dalam kajian pragmatik karena masih merupakan bagian dari prinsip sopan santun.

Dengan menggunakan kajian pragmatik, kata-kata *banter* (kelakar) yang diucapkan oleh Si Suro dan Boyo dapat diketahui maksudnya dengan memperhatikan latar belakang yang menunjukkan keakraban di antara mereka. Selain itu penelitian mengenai prinsip *banter* (kelakar) juga masih jarang

dilakukan. Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji masalah tersebut lebih mendalam.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah bagian unsur *banter* (kelakar) yang digunakan dalam film animasi seri Grammar karya Cak Ikin?
2. Bagaimanakah bentuk pelanggaran prinsip kerja sama dan sopan santun terhadap prinsip *banter* (kelakar) dalam film animasi seri Grammar karya Cak Ikin?

## 1.3 Batasan Masalah

Perlu adanya pembatasan masalah pada penelitian ini supaya objek penelitian dan analisis yang dilakukan lebih terfokus. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan kajian pragmatik yang berusaha untuk menggali maksud tuturan yang mengandung unsur *banter* (kelakar). Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi bagian unsur *banter* (kelakar) dan bentuk pelanggaran prinsip kerja sama dan sopan santun pada prinsip *banter* (kelakar) dalam film animasi seri Grammar karya Cak Ikin. Penelitian ini akan difokuskan pada empat film animasi seri Grammar karya Cak Ikin, yaitu Grammar, Core Duo, Mantab Jaya, dan Kere Tapi Mbois.

## 1.4 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan bagian unsur *banter* (kelakar) yang digunakan dalam film animasi seri Grammar karya Cak Ikin.

2. Mendeskripsikan bentuk pelanggaran prinsip kerja sama dan sopan santun terhadap prinsip *banter* (kelakar) dalam film animasi seri Grammar karya Cak Ikin.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap bidang ilmu linguistik, khususnya dalam lingkup studi ilmu pragmatik yang berkaitan dengan penerapan prinsip *banter* (kelakar) yang masih jarang diteliti dan belum dikenal luas oleh masyarakat.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah data linguistik yang dapat memberikan informasi guna menggali penelitian berikutnya yang berkaitan dengan prinsip *banter* (kelakar). Selain itu, diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai penambah wawasan bagi masyarakat untuk mengetahui fenomena bahasa yang khas digunakan oleh masyarakat kota Surabaya dan memberikan pemahaman serta manfaat dalam hal berkomunikasi.

## **1.6 Tinjauan Pustaka**

Beberapa penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian ini diantaranya penelitian yang dilakukan oleh:

1. Penelitian Nugraheni (2011) dalam skripsi yang berjudul “Penyimpangan Prinsip Sopan Santun dalam Tayangan Humor Opera Van Java di Trans 7”. Penelitian ini membahas bagaimanakah bentuk-bentuk penyimpangan

prinsip sopan santun dalam tayangan humor *Opera Van Java* serta penyebab terjadinya penyimpangan prinsip sopan santunnya. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukan pelanggaran-pelanggaran yang terjadi pada prinsip sopan santun dari keenam maksim prinsip sopan santun. Kesengajaan pelanggaran prinsip tersebut dimaksudkan untuk memberikan efek lucu pada acara tersebut.

2. Penelitian Putri (2013) dalam skripsi yang berjudul “Prinsip Sopan Santun dalam Wacana Persuasi pada Komunikasi Pegawai *Front Office* Perhotelan di Surabaya: Studi Kajian Pragmatik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan wacana persuasi yang digunakan oleh *front office* kepada tamu. Hasil dari penelitian ini ditemukan kepatuhan dan pelanggaran pada penggunaan prinsip sopan santun dalam wacana persuasi dilakukan oleh *front office* kepada tamu hotel. Hal ini terlihat pada bentuk ujaran yang dilakukan oleh *front office* cenderung memengaruhi tamu dengan pendekatan emosional melalui prinsip sopan santun.
3. Penelitian Setiawan (2013) dalam skripsi yang berjudul “Prinsip Kesantunan dan Ironi Serta Kelakar dalam Acara Buaya Show di Indosiar: Suatu Tinjauan Pragmatik.” Penelitian ini mendeskripsikan wujud pematuhan prinsip kesantunan yang terdapat dalam acara Buaya Show di Indosiar, wujud pelanggaran prinsip kesantunan yang terdapat dalam acara Buaya Show di Indosiar, dan wujud prinsip ironi dan kelakar yang terdapat dalam acara Buaya Show di Indosiar. Hasil penelitian yang pertama didapatkan wujud pematuhan prinsip kesantunan yang terdapat dalam



acara Buaya Show di Indosiar meliputi enam maksim yaitu maksim pujian, diikuti maksim kesepakatan, maksim kearifan, maksim kerendahan hati, maksim simpati, dan maksim kedermawanan. Kedua, wujud pelanggaran prinsip kesantunan yang terdapat dalam acara Buaya Show di Indosiar meliputi enam maksim. Data pelanggaran yang paling dominan adalah maksim pujian, Ketiga, wujud prinsip ironi yang terdapat dalam acara Buaya Show di Indosiar sebanyak 13 data dan prinsip kelakar 26 data. Data prinsip kelakar lebih dominan jika dibandingkan dengan data prinsip ironi. Hal ini berkaitan dengan konsep acara Buaya Show yang bertujuan untuk menghibur pemirsa.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang lain karena penelitian ini memfokuskan pembahasan pada unsur *banter* (kelakar) yang masih belum dikenal luas oleh masyarakat. Selain itu, dengan menggunakan kajian pragmatik dapat membantu masyarakat untuk lebih memahami maksud dari unsur *banter* (kelakar) yang disampaikan oleh penutur dalam film animasi seri Grammar karya Cak Ikin.

## 1.7 Landasan Teori

Untuk menganalisis bentuk pelanggaran prinsip kerja sama dan prinsip sopan santun terhadap unsur *banter* (kelakar) dalam film animasi seri Grammar karya Cak Ikin ini dipergunakan beberapa teori. Teori-teori tersebut sifatnya elektik, yaitu antara teori yang satu dengan teori yang lainnya saling berkaitan.

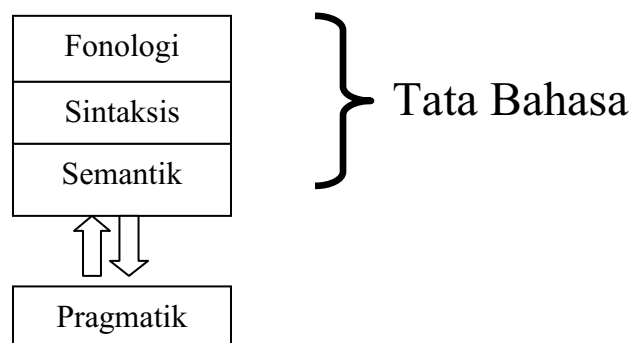
### 1.7.1 Pragmatik

Linguistik sebagai ilmu kajian bahasa memiliki beberapa cabang. Cabang-cabang-cabang linguistik termaksud secara umum berturut-turut dapat disebutkan sebagai berikut: (1) fonologi, (2) morfologi, (3) sintaksis, (4) semantik, (5) pragmatik (Rahardi, 2003:9). Fonologi adalah cabang ilmu bahasa yang mengkaji seluk-beluk bunyi-bunyi bahasa. Morfologi adalah cabang ilmu bahasa yang mempelajari seluk beluk morfem dan penggabungannya untuk membentuk satuan lingual yang disebut kata polimorfemik. Sintaksis adalah cabang ilmu bahasa yang mengkaji penggabungan satuan-satuan lingual yang berupa kata itu untuk membentuk satuan kebahasaan yang lebih besar, seperti frase, klausa, kalimat, dan wacana. Semantik adalah disiplin ilmu bahasa yang menelaah makna satuan lingual, baik mana leksikal maupun makna gramatikal. Berbeda dengan fonologi, morfologi, sintaksis dan semantik yang mempelajari struktur bahasa secara internal, pragmatik adalah cabang ilmu bahasa yang mempelajari bahasa secara eksternal, yakni bagaimana satuan kebahasaan itu digunakan di dalam komunikasi (Wijana, 1996:1).

Ilmu bahasa pragmatik sesungguhnya mengkaji maksud penutur di dalam konteks situasi dan lingkungan sosial budaya tertentu. Karena yang dikaji dalam pragmatik adalah maksud penutur dalam menyampaikan tuturannya, maka dapat juga dikatakan bahwa pragmatik dalam berbagai hal sejajar dengan semantik. Semantik dan pragmatik adalah cabang-cabang ilmu bahasa yang menelaah makna-makna satuan lingual, hanya saja semantik mempelajari makna secara internal, sedangkan pragmatik mempelajari makna secara eksternal (Wijana,

1996:2). Makna yang ditinjau semantik adalah makna yang bebas konteks, sedangkan makna yang dikaji pragmatik adalah makna yang terikat konteks.

Menurut Rahardi (2003:10) berpendapat bahwa sesungguhnya ilmu bahasa pragmatik berintegrasi dengan tata bahasa atau gramatika yang meliputi fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik melalui sosok semantik atau ilmu makna. Dalam banyak hal penggambaran relasi-relasi dalam linguistik yang demikian itu memang dapat dibenarkan. Namun dalam praktik pemakaian bahasa yang sesungguhnya, sering didapatkan bahwa bagian dari tata bahasa atau gramatika tertentu, misalnya saja fonologi dapat saja berinteraksi dengan ilmu bahasa pragmatik tanpa harus melalui semantik atau sosok ilmu makna terlebih dahulu. Dalam masyarakat tutur bahasa Jawa, misalnya saja, naik turunnya intonasi atau lagu kalimat, keras lemahnya nada yang digunakan ketika seseorang menuturkan kalimat atau ujaran-ujaran tertentu, dapat menjadi penanda kesantunan atau kesopanan di dalam aktivitas berbahasa yang ranahnya ada dalam bidang ilmu bahasa pragmatik. Gambaran dari interaksi cabang-cabang linguistik dengan ilmu bahasa pragmatik sebagaimana disampaikan Geoffrey N. Leech (1993 :18) dapat ditunjukkan pada ilustrasi diagramatik yang berikut ini.



**Bagan 1. Interaksi Cabang-Cabang Linguistik**

Menurut Parker (dalam Rahardi, 2003:14) menyatakan bahwa studi tentang gramatika bahasa tidak perlu dikaitkan dengan konteks situasi tuturnya, sedangkan studi tentang pragmatika mutlak harus dikaitkan dengan konteks situasi tutur. Hal ini sejalan dengan pendapat Leech (dalam Wijana, 1996:9) yang mengungkapkan bahwa “*Pragmatics studies meaning in relation to speech situation*” (pragmatik mempelajari makna dalam kaitannya dengan konteks). Perhatikan contoh kalimat berikut: “Anda seharusnya mengadakan operasi”. Tanpa memperhatikan unsur situasi, maka arti kalimat itu akan kabur. Kalimat itu baru diketahui arti sebenarnya bila diketahui konteksnya, siapa yang mengatakannya, bagaimana situasinya, dan lain-lain. Arti kalimat itu akan berbeda maknanya bila dikatakan oleh dokter, ahli ekonomi, tentara, pencopet, dan lain-lain. Dengan menggunakan analisis pragmatik, maka arti sebenarnya dari kalimat itu akan menjadi jelas.

Dari contoh di atas maka jelas bahwa sebuah tuturan tidak senantiasa merupakan representasi langsung elemen makna unsur-unsurnya (Sperber dan Wilson dalam Wijana, 1996:10). Sehubungan dengan bermacam-macamnya maksud yang mungkin dikomunikasikan oleh penuturan sebuah tuturan, Leech (1983) mengemukakan sejumlah aspek yang senantiasa harus dipertimbangkan dalam rangka studi pragmatik. Aspek-aspek itu meliputi:

1. Penutur dan lawan tutur

Aspek-aspek yang harus dicermati pada diri penutur maupun mitra tutur diantaranya adalah jenis kelamin, umur, daerah, asal, dan latar belakang keluarga, serta latar belakang sosial-budaya lainnya yang dimungkinkan akan menjadi penentu hadirnya makna sebuah pertuturan.



## 2. Konteks tuturan

Dalam pragmatik konteks itu pada hakikatnya adalah semua latar belakang pengetahuan yang dipahami bersama untuk penutur dan lawan tutur.

## 3. Tujuan tuturan

Bentuk-bentuk tuturan yang diutarakan oleh penutur dilatarbelakangi oleh maksud dan tujuan tertentu.

## 4. Tuturan sebagai tindakan

Karena pragmatik mempelajari tindak verbal maka pragmatik bersifat konkret, yakni jelas keberadaan siapa peserta tuturnya, di mana tempat tuturnya, kapan waktu tuturnya, dan seperti apa konteks situasi tuturnya secara keseluruhan.

## 5. Tuturan sebagai produk tindak verbal

Tuturan itu muncul dari hasil atau produk dari tindakan verbal para pelibat tuturnya dengan segalan pertimbangan konteks situasi yang mewadahnya.

### **1.7.2 Prinsip Kerja Sama dan Prinsip Sopan Santun**

Percakapan seorang penutur mempunyai maksud tertentu ketika mengujarkan sesuatu. Dalam hal ini, penutur selalu berusaha agar tuturannya relevan dengan konteks, jelas dan mudah dipahami, padat dan ringkas dan selalu pada persoalan, sehingga tidak menghabiskan waktu lawan bicaranya. Pertuturan akan dapat terjadi dengan baik, jika ada sosok kerja sama antar pihak yang terlibat di dalamnya. Dengan singkat dapat dikatakan bahwa ada kaidah-kaidah yang harus ditaati oleh pembicara agar percakapan dapat berjalan lancar. Kaidah-kaidah ini, di dalam kajian pragmatik, dikenal sebagai prinsip kerja sama.

Grice dalam Kushartanti (2005:106) mengungkapkan bahwa di dalam prinsip kerja sama, seorang pembicara harus mematuhi empat maksim. Maksim adalah prinsip yang harus ditaati oleh peserta pertuturan dalam berinteraksi, baik secara tekstual maupun interpersonal dalam upaya melancarkan jalannya proses komunikasi. Keempat prinsip kerja sama dari Grice dijelaskan oleh Wijana (1996:46-50) sebagai berikut.

1) Maksim Kuantitas

Maksim ini menghendaki setiap peserta pertuturan memberikan kontribusi yang secukupnya atau sebanyak yang dibutuhkan oleh lawan bicaranya.

2) Maksim Kualitas

Maksim ini mewajibkan setiap peserta percakapan mengatakan hal yang sebenarnya.

3) Maksim Relevansi

Maksim ini mengharuskan setiap peserta percakapan memberikan kontribusi yang relevan dengan masalah pembicaraan.

4) Maksim Pelaksanaan

Maksim ini mengharuskan setiap peserta percakapan berbicara sevara langsung, tidak kabur, tidak taksa, dan tidak berlebihan, serta runtut.

Berbicara tidak selamanya berkaitan dengan masalah yang bersifat tekstual, tetapi seringkali pula berhubungan dengan persoalan yang bersifat interpersonal. Untuk masalah-masalah yang berciri interpersonal, prinsip kerja sama Grice tidak lagi akan banyak digunakan. Alih-alih, digunakanlah prinsip kesantunan (*politeness principles*) di dalam aktivitas berbahasa atau bertutur sapa.

Prinsip kesantunan berbahasa yang sampai saat ini masih dianggap paling lengkap, paling mapan dan paling komprehensif telah dirumuskan oleh Leech (1983).

Tarigan (1990) telah menerjemahkan maksim-maksim di dalam prinsip kesantunan berbahasa yang disampaikan oleh Leech (1983) secara berturut-turut sebagai berikut.

- a. Maksim kebijaksanaan atau kearifan  
Kurangi kerugian orang lain  
Tambahi keuntungan orang lain
- b. Maksim kedermawanan  
Kurangi keuntungan diri sendiri  
Tambahi pengorbanan diri sendiri
- c. Maksim pujian atau penghargaan  
Kurangi cacian pada orang lain  
Tambahi pujian pada orang lain
- d. Maksim kerendahan hati atau kesederhanaan  
Kurangi pujian pada diri sendiri  
Tambahi cacian pada diri sendiri
- e. Maksim kesepakatan atau pemufakatan  
Kurangi ketidaksesuaian antara diri sendiri dengan orang lain  
Tingkatkan persesuaian antara diri sendiri dengan orang lain

f. Maksim Simpati

Kurangi antipati antara diri sendiri dengan orang lain.

Perbesar simpati antara diri sendiri dengan orang lain.

(Tarigan, 1990: 82-83)

### 1.7.3 Prinsip *Banter* (Kelakar)

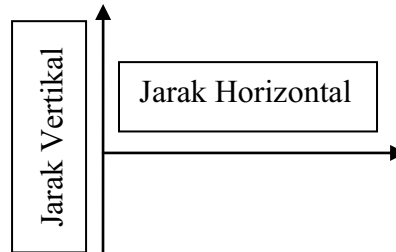
Berdekatan dengan prinsip-prinsip pokok dalam ilmu bahasa pragmatik, ternyata terdapat prinsip penting lain yang lazim juga ditemukan di dalam praktik komunikasi, yakni prinsip *banter* (kelakar). Menurut Leech (1993: 228), kelakar (*banter*) ialah cara yang menyinggung perasaan untuk beramah-tamah (*mock-impoliteness*). Prinsip ini sering dimanifestasikan dalam percakapan yang santai, khususnya diantara anak muda. Misalnya dalam permainan catur salah seorang pemain mengatakan kepada pemain yang lain, “Kamu betul-betul memakai jebakan yang licik.” Perkataan ini diucapkan sebagai tanggapan atas sebuah langkah yang bagus. Atau dua teman saling menyapa sambil mengatakan, “Ini dia si pembawa celaka datang!” Ucapan yang mereka ucapkan semata-mata hanya untuk menunjukkan hubungan keakraban yang sudah terjalin di antara mereka. Dengan demikian prinsip ini dapat dinyatakan sebagai berikut.

„Untuk menunjukkan solidaritas dengan *t*(petutur), katakanlah sesuatu kepada *t*(petutur) yang (i) jelas tidak benar dan (ii) jelas tidak sopan’ (Leech, 1993:228).

Prinsip *banter* (kelakar) harus kelihatan tidak serius. Hal itu berdasarkan bahwa sopan santun yang berlebihan dapat menyiratkan sikap unggul *n* (penutur) dan jauhnya jarak antara *n* dengan *t*. Sebaliknya sopan santun yang sangat kurang dapat mewujudkan atau memelihara hubungan yang akrab. Hal ini sesuai dengan penjelasan dari Brown dan Gilman (dalam Leech, 1993:199) yang



menggambarkan grafik dua dimensi untuk menentukan pilihan antara kata ganti sapaan yang akrab dengan kata ganti sapaan yang hormat. Skala ini sangat erat kaitannya dengan sopan santun.



### **Bagan 2. Jarak Sosial**

Dari grafik di atas dapat dijelaskan bahwa sumbu vertikal mengukur jarak sosial menurut „kekuasaan’ atau otoritas yang dimiliki seorang pemeran serta atas pemeran serta yang lain. Ukuran ini ukuran yang asimetris, artinya seorang yang memiliki otoritas atau kekuasaan dapat menggunakan bentuk sapaan yang akrab pada orang lain, tetapi orang yang disapa akan menjawab dengan bentuk sapaan yang hormat. Di pihak lain, sumbu horizontal mengukur sebuah faktor yang oleh Brown and Gillman dinamakan faktor solidaritas. Menurut skala ini derajat rasa hormat yang ada pada sebuah situasi ujar tertentu sebagian besar tergantung pada beberapa faktor yang relatif permanen, yaitu faktor-faktor status atau kedudukan, usia, derajat keakraban, dan sebagainya, tetapi sedikit banyak juga tergantung pada peranan sementara seseorang dalam hubungannya dengan orang lain.

Berdasarkan keterangan pada sumbu horizontal skala Brown dan Gilman dapat ditarik kesimpulan bahwa bila hubungan semakin akrab, kebutuhan sopan santun akan semakin berkurang karena terdapat faktor solidaritas di dalamnya. Kurangnya sopan santun itu sendiri dapat menjadi tanda keakraban dan karena itu

pula kemampuan untuk bersikap tidak sopan terhadap seorang secara berkelakar mendorong terwujudnya atau terpeliharanya hubungan akrab tersebut.

Dalam pertuturan yang sesungguhnya, prinsip *banter* (kelakar) ternyata tidak terlalu fungsional eksistensinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Leech (1993:229) yang menyatakan bahwa prinsip kelakar adalah prinsip yang paling tidak penting. Tetapi prinsip ini masih termasuk bagian dari prinsip sopan santun.

#### 1.7.4 Prinsip ironi

Ironi diturunkan dari kata *eironeia* yang berarti penipuan atau pura-pura (Keraf, 2007:143). Sebagai bahan kiasan, ironi atau sindiran adalah suatu acuan yang mengatakan sesuatu dengan makna atau maksud berlainan dari apa yang terkandung dalam rangkaian kata-katanya. Ironi merupakan suatu upaya literer yang efektif karena ia menyampaikan impresi yang mengandung pengekanan yang besar. Entah dengan sengaja atau tidak, rangkaian kata yang dipergunakan itu mengingkari maksud yang sebenarnya. Sebab itu, ironi akan berhasil kalau pendengar juga sadar akan maksud yang disembunyikan dibalik rangkaian kata-katanya. Misalnya: *Tidak diragukan lagi bahwa Andalah orangnya, sehingga semua kebijaksanaan terdahulu harus dibatalkan seluruhnya!* Jika diperhatikan dengan seksama pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa penutur menyampaikan impresi yang mengandung pengekanan besar dari kalimat yang diucapkannya. Penutur berusaha untuk menyindir dengan membuat kalimat yang makna atau maksudnya berlainan dengan kata-kata yang dirangkainya.

Pada studi pragmatik, Leech (1993:228) mengungkapkan bahwa ironi adalah cara ramah untuk menyinggung perasaan orang (sopan santun yang mengejek = *mock politeness*). Prinsip ironi hampir sama dengan prinsip *banter*

(kelakar) tetapi dalam penggunaannya kedua prinsip ini memiliki tujuan yang berbeda. Jika pada prinsip ironi menggunakan sopan santun yang tidak tulus sebagai pengganti sikap sopan dan bertujuan merugikan dan menyudutkan orang lain. Sedangkan pada prinsip *banter* (kelakar) menggunakan sopan santun yang tidak tulus untuk mendorong terwujudnya atau terpeliharanya hubungan keakraban.

Prinsip Ironi mengambil tempat di sisi prinsip kerjasama dan prinsip sopan santun. Leech (1993:224) menyatakan bahwa prinsip ironi adalah prinsip urutan kedua, yang memungkinkan seseorang untuk bertindak tidak sopan melalui sikap yang seakan-akan sopan; caranya dengan memberi kesan melanggar prinsip kerjasama tetapi sebetulnya menaatinya. Ketidaktulusan ini kadang-kadang tampak jelas kadang-kadang tidak. Hal ini dapat terjadi jika penutur (n) menunjukkan ketaatan yang berlebihan pada prinsip sopan santun dengan melanggar prinsip kerja sama secara terbuka. Misalnya pelanggaran dengan maksim kualitas seperti contoh di bawah ini:

Daniel : “Aku baru saja meminjam mobilmu.”

Roy : “Wah, saya senang sekali!”

Dari contoh di atas dapat dijelaskan bahwa apa yang dikatakan oleh Roy sopan sekali bagi Daniel, tetapi jelas tidak benar. Karena apa yang sesungguhnya dimaksud oleh Roy sebetulnya tidak sopan tetapi benar. Seorang yang menggunakan ironi seakan-akan menipu lawan tuturnya, tetapi sebetulnya ia dengan ‘jujur’ menipu dengan memanfaatkan sopan santun. Daya ironi sebuah pernyataan sering ditandai oleh pernyataan yang berlebihan (*exaggration*) pernyataan yang mengecilkan arti (*understatement*) sehingga menjadi lebih sulit

bagi lawan tutur untuk menginterpretasi pernyataan tersebut dengan segera (Leech:1993:226). Ironi merupakan bentuk bela diri yang memadukan seni menyerang dengan sebuah keluguan.

Agar lebih memahami penerapan prinsip *banter* (kelakar) dengan prinsip ironi dalam praktik komunikasi, maka perhatikan ucapan berikut ini. “*Kamu betul-betul seorang teman yang baik.*” Ucapan tersebut diucapkan oleh seseorang yang sedang bermain kartu dengan temannya yang telah memberi keuntungan kepada lawan mainnya. Maka untuk dapat menginterpretasi maksud tuturan tersebut dapat diperinci sebagai berikut.

- (i) Kamu teman yang baik. (arti sepintas)
- (ii) Yang saya maksud dengan ucapan tersebut ialah kamu bukan teman yang baik. (Prinsip Ironi)
- (iii) Tetapi sebetulnya kamu betul teman saya, dan untuk menunjukkan ini saya bersikap tidak sopan kepadamu. (Prinsip *Banter*)

Dengan berironi orang dapat bersikap dan berperilaku sangat tidak santun, namun dengan gaya yang seolah-olah sungguh sangat santun pada pihak yang lainnya (Rahardi, 2003:91). Kadar fungsionalitas yang dimiliki prinsip ironi relatif lebih kecil daripada prinsip *banter* (kelakar). Dikatakan demikian karena dengan berironi hubungan antara pesona penutur dan mitra tutur dapat menjadi rusak atau terganggu. Tetapi, dengan *banter* (kelakar), justru keakraban dan kedekatan hubungan antara penutur dan mitra tutur dapat semakin ditingkatkan.



## 1.8 Metode Penelitian

Keberadaan sebuah metode merupakan suatu cara untuk mendekati, mengamati, menganalisis, dan menjelaskan masalah di dalam sebuah penelitian. Hasan dan Koentjaraningrat (1979:16) mengungkapkan bahwa metode menyangkut masalah cara kerja, yaitu cara kerja untuk dapat memahami objek ilmu yang bersangkutan. Selain itu Arikunto (2006:160) juga berpendapat bahwa metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Metode sangat diperlukan dalam suatu penelitian, sebab dengan metode tersebut suatu penelitian diharapkan akan diperoleh hasil yang lebih baik.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian dimana data yang dikumpulkan bukanlah angka-angka, dapat berupa kata-kata atau gambaran sesuatu. Deskripsi merupakan gambaran ciri-ciri data secara akurat sesuai dengan sifat alamiah itu sendiri (Djajasudarma, 1993 : 15). Sedangkan penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan masyarakat tersebut melalui bahasanya, serta peristilahan (Kirk dan Miller dalam Djajasudarma, 1993 : 10). Jadi, penelitian deskriptif kualitatif adalah sebuah penelitian dengan cara menggambarkan sesuatu dengan kata-kata berdasarkan pengamatan manusia yang berhubungan dengan penggunaan bahasa dalam masyarakat serta peristilahannya.

### 1.8.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data didasarkan pada objek penelitian yaitu film animasi seri Grammar, diantaranya Grammar, Core Duo, Mantab Jaya, dan Kere Tapi Mbois. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode catat, yaitu mencatat segala bentuk percakapan yang diujarkan oleh para pemain dalam film animasi seri Grammar karya Cak Ikin. Pencatatan terhadap dialog film ini dilakukan mulai bulan Oktober sampai bulan November 2014.

Peneliti mendapatkan film animasi ini langsung dari narasumbernya, kemudian dilakukan penyimakan sekaligus pencatatan terhadap dialog yang diujarkan antarpemain tersebut. Pencatatan dilakukan dengan mentranskripsi data lisan dari film tersebut dengan dicatat secara otografis, sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian. Setelah itu, pencatatan data-data yang diperoleh kemudian dianalisis berdasarkan bentuk pelanggaran dari prinsip kerja sama dan sopan santun pada unsur *banter* (kelakar).

### 1.8.2 Metode Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka tahap berikutnya yaitu identifikasi pengumpulan data dan menganalisis data yang telah diperoleh. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskripsi kualitatif. Semua data yang diperoleh dalam bentuk dialog atau percakapan, kemudian diteliti secara cermat. Data verbal yang sesuai dan cocok dengan tujuan penelitian akan digunakan. Pada film animasi seri Grammar karya Cak Ikin yang dianalisis yaitu bagian unsur *banter* (kelakar) yang tampak dari film tersebut dan bentuk

pelanggaran dari prinsip kerja sama serta sopan santun pada unsur *banter* (kelakar).

### 1.8.3 Metode Pemamparan Hasil Analisis Data

Tahap pemaparan hasil analisis data ini merupakan tahap pemaparan yang telah ditemukan dari tahap sebelumnya dalam laporan penelitian, serta bentuk penyajian sebelumnya. Hasil analisis data pada penelitian ini dipaparkan dengan menggunakan contoh-contoh tuturan dalam dialog para pemainnya, baik yang situasinya formal maupun informal yang dijabarkan secara deskriptif. Sudaryanto (1988:62) mengungkapkan bahwa penjabaran secara deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan semata-mata hanya berdasarkan pada fakta yang ada atau fenomena yang memang secara empiris hidup pada penutur-penuturnya, sehingga yang dihasilkan atau yang dicatat berupa berian bahasa yang biasa dikatakan sifatnya seperti potret atau paparan seperti adanya.

## 1.9 Operasionalisasi Konsep

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas serta tidak terjadi salah pengertian mengenai istilah-istilah yang digunakan maka akan dijelaskan istilah-istilah tersebut secara definitif sebagai berikut:

**Bentuk Pelanggaran:** Bentuk pelanggaran yang dimaksud adalah bentuk ketidakpatuhan pada prinsip kerja sama dan prinsip sopan santun yang terdapat pada kajian pragmatik.

**Prinsip Kerja sama :** Kaidah-kaidah dalam kajian pragmatik yang harus ditaati oleh penutur dan lawan tutur, terdiri atas beberapa maksim,

diantaranya maksim kuantitas, maksim kualitas, maksim relevansi, dan maksim pelaksanaan.

**Prinsip Sopan Santun:** Kaidah-kaidah dalam kajian pragmatik yang memperhatikan nilai-nilai kesopanan dalam bertutur, terdiri atas beberapa maksim, diantaranya maksim kebijaksanaan, maksim kedermawanan, maksim pujian, maksim simpati, maksim kerendahan hati, dan maksim kesepakatan.

**Banter (kelakar)** : Perkataan kasar seperti mengejek seseorang namun tidak membuat lawan tutur tersinggung karena diucapkan dalam hubungan yang sudah akrab.

**Film Animasi** : Film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak dan disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi.

### 1.10 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah urutan peneliti dalam menuliskan hasil penelitiannya. Adapun hasil penelitian ini dituliskan terbagi atas empat bab, yaitu:

- a. Bab I adalah Pendahuluan, yang memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, operasionalisasi konsep dan sistematika penulisan.
- b. Bab II adalah Gambaran Umum Objek Penelitian, yang menjelaskan secara umum objek yang digunakan dalam penelitian ini.



- c. Bab III adalah Temuan Data dan Analisis Data, berisi pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan memaparkan menjadi beberapa subbab.
- d. Bab IV adalah Simpulan, yaitu menjelaskan tentang simpulan dari hasil penelitian.

