

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film bukan lagi sebuah hasil penciptaan karya seni kaum bangsawan atau hiburan bernilai mahal yang hanya mampu dinikmati kalangan atas, melainkan film merupakan hasil karya untuk masyarakat karena adanya kebutuhan untuk menyatakan sesuatu yang berwujud seni. Film merupakan alat komunikasi massa yang paling dinamis dewasa ini. Apa yang terdengar oleh mata dan terdengar oleh telinga, masih lebih cepat dan mudah ditangkap akal daripada apa yang hanya dapat dibaca yang memerlukan lagi pengkhayalan untuk menangkapnya (Ismail, 1983:47). Film yang baik tidak memberikan hiburan semata tetapi mampu memberikan nilai moral, sarana informasi, pendidikan, dan pengekspresian seni. Film juga mampu menjadi jembatan pesan maupun solusi atas tema-tema yang berkembang di masyarakat baik sejarah, ekonomi, politik, sosial, dan budaya. Film memiliki tempat tersendiri di hati para penikmatnya.

Salah satu jenis film yang kini mulai berkembang dan diminati oleh penonton adalah film animasi. Hal tersebut dapat dilihat dari rentetan kemunculan film animasi yang diputar di berbagai bioskop dan tingginya animo masyarakat untuk menonton film tersebut. Film animasi awalnya diperuntukkan kalangan anak-anak, kini penikmatnya mulai merambah kalangan remaja hingga orang dewasa. Film animasi adalah film yang berbahan mentah gambar tangan yang kemudian diolah menjadi gambar bergerak seakan hidup karena ditampilkan

secara bergantian. Pada awal penemuannya, pembuatan film animasi berasal dari berlembar-lembar kertas yang kemudian diputar sehingga memunculkan efek gambar gerak.

Salah satu film animasi yang menjadi kebanggaan perfilman tanah air adalah *Meraih Mimpi*. Film ini merupakan film animasi tiga dimensi (3D) layar lebar pertama di Indonesia karya anak negeri yang diproduksi oleh *Infinite Frameworks* (IFW) sebuah studio animasi yang berpusat di Batam. Film ini merupakan versi Indonesia dari film versi Inggrisnya *Sing to the Dawn* karya Minfong-Ho yang mengangkat permasalahan sosial. IFW menerima penggarapan film ini bermula dari permintaan pemerintah Singapura yang menginginkan novel *Sing To The Dawn* tersebut dibuat filmnya. IFW dan Nia Dinata mengadaptasi skenario film dengan berkolaborasi bersama *Kalyana Shira Films*. Penggarapan film ini melibatkan sejumlah pekerja seni komputer grafis terbaik di Indonesia dan 150 animator anak negeri dari berbagai daerah untuk mendukung film ini. Pembuatan film ini dikerjakan selama tiga tahun dengan disutradarai oleh Phil Mitchell seorang animator profesional berkebangsaan Inggris.

Setiap percakapan yang dilakukan oleh para tokoh dalam film ini tidak lepas dari aspek komunikasi. Komunikasi merupakan sistem simbol lisan yang bersifat arbiter yang digunakan oleh suatu anggota masyarakat bahasa untuk berinteraksi antar sesama (Dardjowidjojo, 2008:16). Para tokoh dalam film melakukan interaksi berupa komunikasi dengan tokoh yang lain. Komunikasi tersebut tertuang dalam sebuah dialog. Dialog yang dilakukan para tokoh dalam film adalah menyampaikan informasi berupa pikiran, maksud, dan perasaan baik

secara langsung maupun tidak langsung. Dialog adalah karya tulis yang disajikan dalam bentuk percakapan (cerita, sandiwara, film, dsb) atau komunikasi antar dua orang dalam suasana kesetaraan (KBBI, 2008:351). Dialog yang dilakukan para tokoh dalam film digunakan untuk mengekspresikan sebuah maksud dan tujuan yang disertai oleh ekspresi dan gerak tubuh.

Dialog erat sekali hubungannya dengan tuturan (*speech situations*) yang mengacu pada tindak tutur pragmatik. Leech (dalam Nadar 2009:6) menyatakan bahwa konteks yang terpenting dalam pragmatik adalah latar belakang pemahaman yang dimiliki oleh penutur dan mitra tutur dalam membuat interpretasi mengenai apa yang dimaksud oleh penutur ketika membuat tuturan. Pentingnya memiliki pemahaman mengenai konteks bagaimana cara seseorang menafsirkan sebuah tuturan atau kalimat. Pengetahuan mengenai dunia merupakan bagian dari konteks dan pragmatik mencakup bagaimana cara pemakai bahasa menerapkan pengetahuan dunia untuk menginterpretasikan tuturan (Tarigan, 2009:31). Hal ini dapat dilihat dari salah satu tuturan antara tokoh Saman dengan Dana yang terdapat dalam dialog film animasi *Meraih Mimpi* sebagai berikut.

- (1) Saman : “Nah kenyataannya lebih rumit dari itu. Kalau ada orang yang membuat harga untuk tanah berarti mereka ingin mendapatkan uang. Itu artinya mengambilnya secara paksa.
Dana : “Tapi maksudku ini kan hanya tradisi seorang raja membuat wasiat yang memperbolehkan keluarga mengatur keluarga yang lain. Beberapa tradisi memang bagus, tapi yang lain? Yang lain memaksa kita untuk menikah dengan orang yang tidak kita inginkan itu gak adil...”

Tuturan dalam dialog tersebut merupakan tindak tutur asertif menyatakan. Penutur (Dana) menyatakan pendapatnya kepada mitra tutur (Saman)

mengenai ketidaksetujuan penutur terhadap beberapa tradisi yang masih mengikat masyarakat terutama soal perjodohan. Tuturan menyatakan dalam hal ini ditandai dengan kata kerja (verba) *maksutku* yang memiliki arti sebagai ungkapan pendapat penutur yang ingin disampaikan kepada mitra tutur mengenai suatu hal.

Berdasarkan uraian di atas terdapat tuturan dalam dialog film animasi yang mengandung tindak tutur ilokusi. Hal tersebut dapat dilihat dari tuturan para tokoh film tersebut. Peneliti merasa tertarik meneliti film animasi *Meraih Mimpi* karena dalam dialog film tersebut terdapat aspek-aspek pragmatik mengenai tuturan salah satunya adalah tindak tutur. Tuturan para tokoh dalam dialog film tersebut mengandung tindak tutur ilokusi dengan beberapa aspek penanda di dalamnya baik secara ciri linguistik maupun kesopansantunan sehingga peneliti tertarik mengambil judul “Analisis Tindak Tutur Ilokusi dalam Dialog Film Animasi *Meraih Mimpi*” untuk dilakukan penelitian secara menyeluruh dan mendalam.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut.

- (1) Bagaimanakah jenis tindak tutur ilokusi dalam dialog film animasi *Meraih Mimpi* ?
- (2) Bagaimanakah fungsi tindak tutur ilokusi dalam dialog film animasi *Meraih Mimpi* ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada suatu penelitian diperlukan untuk menghindari luasnya permasalahan yang diangkat. Hal tersebut diperlukan agar penelitian tidak

menyimpang dari tujuan semula. Batasan masalah penelitian ini adalah tindak tutur ilokusi pada tuturan para tokoh dalam dialog film animasi *Meraih Mimpi*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan suatu penelitian adalah untuk mencapai sasaran sesuai dengan target yang diharapkan. Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1.4.1 Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini adalah memberikan sumbangan keilmuan dalam penerapan ilmu linguistik khususnya bidang pragmatik yang membahas kajian tindak tutur. Bagi para penonton dan penulis skenario mampu mengetahui jenis dan fungsi tuturan para tokoh dalam dialog film karena penelitian ini mengfokuskan pada jenis dan fungsi tindak tutur ilokusi dalam dialog sebuah film. Diharap kedepannya penulis skenario mampu membuat tuturan dialog sesuai dengan konteks yang lebih baik dengan melihat dari jenis dan fungsi tindak tutur.

1.4.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

- (a) Mendeskripsikan jenis tindak tutur ilokusi dalam dialog film animasi *Meraih Mimpi*.
- (b) Mendeskripsikan fungsi tindak tutur ilokusi dalam dialog film animasi *Meraih Mimpi*.

1.5 Manfaat Penelitian

Ada dua manfaat dalam suatu penelitian yaitu manfaat teoretis dan praktis. Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut.

1.5.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharap dapat menambah wawasan mengenai tindak tutur terutama pada jenis dan fungsi tindak tutur ilokusi serta mampu melengkapi penelitian linguistik khususnya dalam penerapan ilmu pragmatik.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini adalah dapat memberikan kemudahan kepada penonton (penikmat film) dalam mengidentifikasi penggunaan tuturan dalam dialog sebuah film terutama mengenai jenis dan fungsi tindak tutur ilokusi. Penonton dapat memahami bahwa secara tidak langsung dalam berkomunikasi sehari-hari telah menerapkan tindak tutur ilokusi. Bagi penulis skenario diharap ke depannya dapat membuat tuturan dalam dialog film lebih baik dan berkualitas dengan melihat dari jenis dan fungsi tindak tutur.

1.6 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan kegiatan memaparkan laporan penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya serta menelaah pustaka yang memuat teori dan memiliki keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Berikut beberapa penelitian dan pustaka yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Jannah (2011) dalam penelitian “Tindak Tutur Ilokusi Representatif dalam Komik *Lagak Jakarta* Edisi Koleksi Karya Benny & Mice”. Mendeskripsikan tindak tutur ilokusi representatif dan fungsi tindak tutur ilokusi representatif dengan menggunakan teori tindak tutur Searle. Penelitian tersebut memanfaatkan pendekatan pragmatik dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data

yang digunakan berupa komik *Lagak Jakarta* edisi koleksi karya Benny & Mice. Hasil penelitian tersebut menghasilkan wacana baru bahwa komik merupakan sarana yang baik dalam menyampaikan suatu informasi serta kritik terhadap fenomena sekitar yang kurang baik agar kedepannya menjadi lebih baik. Korelasi penelitian Jannah dengan peneliti yaitu kesamaan pada kajian yang digunakan teori JR.Searle mengenai jenis tindak tutur dan fungsi ilokusi. Penelitian Jannah hanya menganalisis tindak tutur ilokusi representatif sedangkan peneliti menganalisis seluruh jenis tindak tutur ilokusi dalam dialog film. Kelebihan penelitian yang dilakukan peneliti adalah penganalisisan dialog film animasi sebagai objek penelitian dengan menggunakan seluruh jenis tindak tutur ilokusi.

Purbasari (2011) dalam penelitian “Tindak Tutur Ilokusi Dalam Dialog Film *3 Hati 2 Dunia 1 Cinta* Karya Beni Setiawan”. Mendeskripsikan tindak tutur ilokusi menggunakan teori Searle yang mengklasifikasikan tindak tutur ilokusi, nilai komunikatif dalam kalimat bahasa Indonesia serta modus dalam sebuah kalimat. Penelitian tersebut memanfaatkan pendekatan pragmatik dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data yang digunakan berupa percakapan dialog yang dilakukan tokoh dalam film *3 hati 2 dunia 1 cinta*. Hasil penelitian berupa bentuk dialog yang mengandung unsur tindak tutur ilokusi, nilai komunikatif dalam kalimat bahasa Indonesia dan modus dalam sebuah kalimat dalam dialog film *3 hati 2 dunia 1 cinta* karya Beni Setiawan. Adanya korelasi pada penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah penggunaan teori tindak tutur Searle mengenai jenis tindak tutur ilokusi. Objek yang dijadikan penelitian Purbasari memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu

dialog film, tetapi peneliti mengambil *genre* film yang berbeda menggunakan animasi. Relevansi penelitian Purbasari dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah untuk menambah teori tindak tutur yang tidak hanya dikaji dari jenis, nilai komunikatif dan modus tetapi juga pada fungsi tindak tutur ilokusi.

Rachmayanti (2012) dalam penelitian “Tindak Tutur Lokusi, Ilokusi, Dan Perlokusi Dalam Film *Jakarta Maghrib* Karya Salman Aristo” bertujuan mendeskripsikan tindak tutur dalam dialog film yang mengandung tindak tutur lokusi, ilokusi, dan perlokusi. Penelitian tersebut memanfaatkan metode deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data dilakukan dengan tahap observasi, menyimak, mencatat (mentranskrip), klasifikasi data, dan memasukkan data. Sumber data berwujud dialog yang dilakukan oleh aktor dan aktris dalam film tersebut. Hasil penelitian berupa bentuk dialog yang mengandung tindak tutur lokusi, ilokusi dan perlokusi. Penelitian yang dilakukan oleh Rachmayanti memiliki korelasi dengan peneliti mengenai kesamaan objek penelitian yaitu dialog film, tetapi dengan penyajian dan konteks yang berbeda. Metode pengumpulan data yang dilakukan Rachmayanti menjadi acuan peneliti dalam tahap mengumpulkan data. Relevansi penelitian Rachmayanti dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk menambah teori tentang tindak tutur.

Sherry, dkk. (2012) dalam jurnal penelitian “Tindak Tutur Ilokusi dalam Buku Humor *Membongkar Gurita Cikesa* Karya Jaim Wong Gendeng dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”. Membahas mengenai bentuk tindak tutur ilokusi dalam buku humor *Membongkar Gurita Cikeas* karya Jaim Wong Gendeng menggunakan teori tindak tutur Searle yang terdiri dari

asertif, direktif, komisif, ekspresif, deklaratif serta fungsi tindak tutur meliputi menyenangkan, bertentangan, bekerjasama, dan komisif. Pada jurnal penelitian tersebut memiliki korelasi dengan peneliti yaitu menggunakan teori tindak tutur Searle dalam menganalisis data yang membagi tindak tutur ke dalam 5 jenis serta fungsi tindak tutur ilokusi. Relevansi dari jurnal penelitian Sherry dkk dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah untuk menambah dan melengkapi teori tindak tutur dengan menggunakan objek yang baru serta cara penyajian yang lebih baik dan berbeda.

Pratiwi (2012) dalam jurnal penelitian “Penerapan Tindak Tutur Ilokusi, Lokusi, dan Perlokusi Ustad Nur Maulana pada Tayangan *Islam Itu Indah*”. Mendeskripsikan mengenai penerapan tuturan Ustad Nur Maulana pada tayangan *Islam Itu Indah* kedalam jenis tindak tutur lokusi, ilokusi, dan perlokusi. Hasil penelitian tersebut berupa penerapan tindak tutur lokusi, ilokusi, dan perlokusi Ustad Nur Maulana pada tayangan *Islam Itu Indah* di TRANS TV yang ditemukan dalam dua pola penuturan yaitu monolog dan interaksi. Kedua pola tersebut diaplikasikan oleh Ustad Nur Maulana ketika berdakwah untuk memberikan kemudahan penyampaian informasi bagi seluruh jamaahnya dari berbagai lapisan masyarakat. Korelasi jurnal penelitian tersebut dengan peneliti adalah pada teori yang digunakan dalam analisis menggunakan tindak tutur Searle. Kelebihan penelitian yang dilakukan peneliti adalah menganalisis tindak tutur ilokusi tidak hanya pada jenis tindak tutur ilokusi tetapi juga fungsi tindak tutur ilokusi. Relevansi dari jurnal penelitian Pratiwi dengan peneliti adalah untuk

menambah dan melengkapi teori tindak tutur dengan menggunakan objek yang berbeda dengan penyajian yang lebih baik.

Berdasarkan kajian pustaka tersebut, penelitian mengenai tindak tutur dengan menggunakan objek film animasi saat ini belum banyak dilakukan. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama mengkaji tindak tutur. Adapun perbedaannya pada pengambilan objek penelitian, peneliti menggunakan film animasi serta teori tindak tutur yang digunakan dalam pembahasan tentunya menggunakan metode penulisan dan pemaparan yang berbeda. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Purbasari peneliti merasa tertarik mengenai kajian tindak tutur ilokusi, sehingga mengambil judul Analisis Tindak Tutur Ilokusi dalam Dialog Film Animasi *Meraih Mimpi*.

1.7 Landasan Teori

Landasan teori pada penelitian diperlukan untuk mengetahui teori apa saja yang digunakan untuk mendukung penelitian tersebut. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pragmatik.

1.7.1 Pragmatik

Pragmatik adalah kajian mengenai kondisi umum bagi penggunaan bahasa secara komunikatif. *“Pragmatics is distinct from grammar, which is the study of the external structure of language. Pragmatics is the study of how language is used to communicate.”* (Parker, dalam wijana 1996:2). Pragmatik menelaah mengenai makna dalam hubungannya dengan aneka situasi tuturan (*speech act*), namun lebih menekankan pada telaah makna satuan lingual yaitu makna secara eksternal atau bebas konteks (Wijana, 1996:2). Sebagai kajian linguistik,

pragmatik turut memperhitungkan manusia sebagai pengguna bahasa dalam konteks tuturan komunikasi.

Konteks terpenting dalam pragmatik adalah pemahaman yang dimiliki oleh penutur ataupun mitra tutur, agar mitra tutur mampu membuat interpretasi mengenai apa yang dimaksud oleh penutur ketika membuat tuturan tertentu (Leech dalam Nadar 2009:6). Berdasarkan konsep tersebut dapat dilihat bahwa pragmatik erat kaitannya dengan tindak tutur. Teori pragmatik yang digunakan dalam penelitian ini adalah tindak tutur. Tindak tutur merupakan bagian dari analisis pragmatik yang mengkaji bahasa dari aspek pemakaian aktualnya. Rustono, (1999:33) menyatakan bahwa tindak tutur merupakan etnisitas yang bersifat sentral di dalam pragmatik. Tindak tutur diungkapkan melalui bahasa yang disertai gerak dan sikap anggota badan untuk mendukung penyampaian maksud penutur. Rahardi, (2007: 19-22) menyatakan bahwa pragmatik menela makna dalam kaitannya dengan situasi tuturan atau konteks situasi tutur yang mencakup aspek sebagai berikut. (1) Penutur dan mitra tutur ; setiap situasi tuturan haruslah ada pihak pembicara (penutur) dan pihak penyimak (mitra tutur). (2) Konteks tuturan: konteks tuturan dapat mencakup aspek-aspek tuturan yang sesuai atau relevan baik mengenai latar fisik maupun non fisik (setting sosial). Konteks disini dapat diartikan sebagai latar belakang pengetahuan yang dimiliki oleh penutur dan mitra tutur yang menunjang interpretasi terhadap tuturan yang dituturkan. (3) Tujuan tuturan : berkaitan erat dengan bentuk-bentuk tuturan yang digunakan seseorang karena pada dasarnya tuturan terwujud karena dilatarbelakangi oleh maksud dan tujuan tertentu. (4) Tuturan sebagai bentuk

tindakan : tuturan dianggap sebagai suatu tindak tutur yaitu tuturan merupakan suatu bentuk tindakan atau aktivitas. (5) Tuturan sebagai produk tindak verbal : tuturan yang muncul di dalam suatu proses pertuturan adalah hasil produk dari tindakan verbal dari para pelibat tuturnya dengan segala macam pertimbangan konteks situasi sosial-kultural dan aneka kendala konteks yang melingkupi.

1.7.2 Jenis - Jenis Tindak Tutur

John R. Searle mengemukakan bahwa secara pragmatis terdapat tiga jenis tindak tutur dalam praktik penggunaan bahasa di masyarakat sebagai berikut.

(1) Tindak Tutur Lokusi

Tindak tutur lokusi (*The Act of Saying Something*) adalah tindak tutur yang menyatakan sesuatu, (Wijana, 1996:17). Konsep lokusi berkaitan dengan proposisi kalimat. Kalimat atau tuturan dalam hal ini dipandang sebagai satuan yang terdiri dari dua unsur yaitu subjek atau topik dan predikat atau komen (Nababan dalam Wijana 1996:18). Tindak tutur lokusi tidak memperlakukan maksud atau fungsi tutur karena makna yang terkandung dalam tuturan lokusi sesuai dengan makna sebenarnya tanpa disertai unsur efek terhadap mitra tutur. Misalnya: zat hijau daun disebut klorofil, paus adalah hewan menyusui. Tuturan tersebut tidak menimbulkan efek apapun bagi mitra tuturnya karena sekadar menginformasikan sesuatu yang jelas kebenarannya. Lokusi merupakan tindak tutur yang relatif mudah diidentifikasi karena cenderung dapat dilakukan tanpa menyertakan konteks tuturan yang tercakup dalam situasi tutur.

(2) Tindak Tutur Ilokusi

Tindak tutur ilokusi (*The Act of Doing Something*) adalah sebuah tuturan selain untuk mengatakan atau menginformasikan sesuatu, juga dapat dipergunakan untuk melakukan sesuatu sejauh situasi tuturnya dipertimbangkan secara seksama (Wijana, 1996:18). Tindak ilokusi tidak mudah diidentifikasi karena hal ini berkaitan dengan siapa bertutur, kepada siapa, kapan, dan dimana tindak tutur dilakukan. Dalam hal ini tindak tutur ilokusi perlu disertakan konteks tuturan dalam situasi tutur. Pada dasarnya tindak tutur ilokusi merupakan bagian sentral untuk memahami tindak tutur. John R. Searle mengklasifikasikan tindak tutur dalam aktivitas bertutur ke dalam lima macam bentuk tuturan yang masing-masing memiliki fungsi komunikatif sebagai berikut.

(a) Asertif (*Assertives*)

Tindak tutur yang mengikat penuturnya akan kebenaran atas apa yang dituturkan. Adapun yang termasuk dalam jenis tindak tutur ini adalah tuturan *menyatakan, memberitahukan, menuntut, membanggakan, melaporkan, mengeluh, mengusulkan, mengklaim*. Tindak tutur ini biasa juga disebut dengan representatif.

(b) Direktif (*Directives*)

Tindak tutur direktif adalah tindak tutur yang dimaksudkan penuturnya agar mitra tutur melakukan tindakan yang disebutkan di dalam tuturan tersebut. Adapun yang termasuk kedalam kategori tindak tutur ini antara lain *meminta, memerintah, memohon, menyarankan, menasehati*.



(c) **Komisif (*Commissives*)**

Tindak tutur komisif adalah tindak tutur yang melibatkan penuturnya pada tindakan yang akan datang seperti *berjanji, bersumpah, menawarkan, memanjatkan (doa)*.

(d) **Ekspresif (*Expressives*)**

Tindak tutur ekspresif merupakan tindak tutur yang berfungsi menyatakan atau menunjukkan sikap psikologis penutur terhadap suatu keadaan, seperti *berterima kasih, meminta maaf, memuji, meyalahkan, mengucapkan selamat, memaafkan dan berbelasungkawa*.

(e) **Deklaratif (*Declaration*)**

Tindak tutur deklarasi adalah tindak tutur yang dimaksudkan penuturnya untuk menciptakan suatu hal yang baru (status, keadaan, dan sebagainya). Keberhasilan pelaksanaan ilokusi ini akan menimbulkan kesesuaian antara isi proporsi dengan realitas, misalnya *menyerahkan diri (berpasrah), memecat, membebaskan, membaptis, menamai, mengucilkan, mengangkat, menunjuk, menentukan, menjatuhkan hukuman*.

(3) **Tindak Tutur Perlokusi**

Tindak tutur perlokusi (*perlocutionary act*) merupakan tindak tutur yang pengutaraannya dimaksudkan untuk mempengaruhi lawan tutur (Wijana, 1996:19-20). Sebuah tuturan yang diutarakan oleh seseorang seringkali mempunyai pengaruh (*perlocutionary force*) atau menimbulkan efek bagi yang mendengarkannya. Pengaruh ini dapat secara sengaja ataupun tidak sengaja dikreasikan oleh penutur. Tindak tutur ini disebut juga *The act of affecting*

someone. Misalnya, “Ada Ulaaarr !!” tuturan tersebut dapat digunakan untuk menimbulkan efek atau rasa takut pada seorang anak kecil yang tidak berhenti bermain di halaman rumah hingga sore, tidak segera pulang dan mandi.

1.7.2 Fungsi Tindak Tutur Ilokusi

Tindak tutur ilokusi memiliki beragam fungsi dalam kehidupan sehari-hari. Situasi dalam konteks tuturan sehari-hari yang berbeda menuntut adanya jenis-jenis dan derajat sopan santun yang berbeda juga. Berdasarkan bagaimana hubungannya dengan tujuan sosial dalam menentukan dan memelihara rasa dan sikap hormat, (Leech dalam Oka, 1993:162-163) membagi fungsi ilokusi menjadi empat jenis yaitu sebagai berikut.

(1) Kompetitif (*Competitive*)

Fungsi kompetitif merupakan tuturan yang tidak bertata krama karena tujuan ilokusi ini bersaing dengan tujuan sosial. Kesopansantunan memiliki sifat negatif dengan tujuan mengurangi ketidakharmonisan yang tersirat dalam kompetisi antara apa yang ingin dicapai oleh penutur dengan apa yang dituntut oleh sopan santun. Maksud dari tujuan kompetitif adalah tujuan yang pada dasarnya tidak bertata krama (*discourtes*). Tata krama (*courtesy*) mengacu pada tujuan sedangkan sopan santun (*politeness*) mengacu pada perilaku linguistik atau perilaku lain yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut, sehingga kesopansantunan dibutuhkan untuk memperlembut sifat tidak sopan santun yang terkandung dalam tujuan itu. Misalnya, *memerintah, meminta, memuntut, mengemis*.

(2) Menyenangkan (*Convivial*)

Fungsi menyenangkan atau konvivial merupakan tuturan yang bertata krama. Tujuan ilokusi ini sejalan atau sejajar dengan tujuan sosial. Pada fungsi ini, kesopansantunan memiliki bentuk yang lebih positif dalam menunjukkan rasa hormat dengan mencari kesempatan untuk beramah-tamah. Misalnya, *menawarkan, mengajak, mengundang, menyapa, mengucapkan terima kasih, mengucapkan selamat.*

(3) Bekerja Sama (*Collaborative*)

Fungsi bekerja sama atau kolaboratif adalah tuturan yang tidak melibatkan sopan santun karena pada fungsi ini sopan santun tidak relevan. Tujuan ilokusinya tidak melibatkan tujuan sosial. Fungsi ini pada dasarnya menimbulkan kemarahan. Misalnya: *menyatakan, melaporkan, mengumumkan, mengajarkan.*

(4) Bertentangan (*Conflictive*)

Fungsi bertentangan atau konfliktif merupakan tuturan yang tidak memiliki unsur kesopansantunan. Fungsi ini pada dasarnya bertujuan menimbulkan kemarahan. Tujuan ilokusi di sini bertentangan dengan tujuan sosial. Misalnya: *mengancam, memuduh, menyumpahi, memarahi, menyalahkan, menjatuhkan hukuman.*

1.8 Metode Penelitian

Metode dalam suatu penulisan sangat diperlukan karena diharapkan mampu memperoleh hasil yang baik. Agar hasil penulisan mencapai bukti yang objektif dan sesuai harapan, maka penulis memilih menggunakan metode yang sifatnya diskriptif dengan pendekatan kualitatif dalam penulisan ini. Metode ini mampu

memberikan gambaran secermat mungkin objek yang menjadi penulisan mengenai suatu individu, keadaan bahasa, dan gejala sosial pada kelompok tertentu.

Istilah deskriptif di sini menyarankan bahwa penulisan penelitian yang dilakukan berdasarkan fakta atau fenomena yang secara empiris hidup pada penutur-penuturnya sehingga data yang dihasilkan berupa perian bahasa yang sifatnya seperti potret paparan apa adanya (Sudaryanto, 1993:62). Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif tidak mempertimbangkan benar atau salah penggunaan bahasa pada penuturnya.

1.8.1 Sumber Data

Sumber data penelitian merupakan sumber subjek darimana data penelitian tersebut diperoleh. Sumber data penelitian ini adalah film animasi *Meraih Mimpi* karya Phil Mitchell. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah tuturan dialog para tokoh dalam film tersebut. Data dari penelitian ini berupa tuturan yang meliputi jenis dan fungsi tindak tutur ilokusi dari dialog para tokoh dalam film animasi *Meraih Mimpi*.

1.8.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah metode operasional yang ditempuh pada saat pengumpulan data linguistik. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak (observasi) yang kemudian diteruskan dengan teknik lanjutan yaitu simak bebas libat cakap dan catat. Seperti yang diungkapkan oleh Sudaryanto (dalam Kesuma 2007:44) bahwa pengumpulan data dalam teknik simak bebas libat cakap dilakukan dengan menyimak penggunaan

bahasa tanpa ikut berpartisipasi dalam proses pembicaraan. Peneliti tidak dilibatkan secara langsung untuk menentukan pemunculan dan pembentukan calon data namun hanya sebagai pemerhati terhadap calon data yang terbentuk dan muncul dari suatu peristiwa kebahasaan. Peneliti mengumpulkan data dengan menyimak (menonton) tuturan dalam dialog para tokoh film animasi *Meraih Mimpi* yang berdurasi 76 menit 80 detik yang diputar melalui *Media Player Classic* (MPC). Mengamati langsung data kebahasaan yang dimunculkan dalam film *Meraih Mimpi* mengenai jenis dan fungsi tindak tutur ilokusi yang terdapat dalam dialog film tersebut.

Peneliti kemudian melanjutkan dengan teknik catat yang merupakan teknik lanjutan dari metode simak. Teknik catat adalah kegiatan menjaring data dengan mencatat hasil penyimak ke dalam kartu data. Peneliti mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan data sesuai dengan rumusan masalah yang diangkat pada penelitian ini ke dalam korpus data.

1.8.3 Metode Analisis Data

Analisis data merupakan cara peneliti menangani langsung masalah yang terkandung dalam data yang telah didapat. Penanganan tersebut berupa tindakan mengamati, membedah, dan menguraikan. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode padan yaitu metode yang alat penentunya berada di luar dan tidak menjadi bagian dari bahasa yang diteliti (Sudaryanto dalam Kesuma 2007:47). Metode padan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode padan pragmatis yaitu metode yang alat penentunya mitra tutur. Metode ini digunakan untuk mengidentifikasi kebahasaan akibat reaksi yang

timbul pada mitra tutur ketika kebahasaan tersebut dituturkan oleh penutur (Kesuma, 2007:49).

Penganalisisan dimulai dengan tahap transkripsi data. Diharapkan pada tahap ini data yang telah didapat dianalisis dengan cermat dan seksama agar diperoleh gambaran mengenai jenis dan fungsi tindak tutur ilokusi para tokoh dalam dialog film animasi *Meraih Mimpi*. Dilanjutkan dengan tahap klasifikasi data dengan mengklasifikasikan data yang diperoleh berdasarkan rumusan masalah mengenai jenis dan fungsi tindak tutur ilokusi dalam dialog yang terdapat pada objek penelitian yaitu film animasi *Meraih Mimpi*.

1.8.4 Metode Pemaparan Hasil Analisis Data

Tahap yang dilaksanakan sesudah menganalisis data adalah memaparkan hasil analisis data. Metode pemaparan hasil analisis data dapat disajikan secara formal dan informal. Metode yang digunakan dalam pemaparan hasil analisis data penelitian ini adalah metode informal. Metode informal merupakan pemaparan hasil analisis data dengan menggunakan kata-kata biasa. Dalam penyajian rumusan atau kaidah yang disampaikan menggunakan deskripsi bahasa Indonesia yang jelas sehingga apabila dibaca langsung dapat dipahami (Kesuma, 2007:71).

1.9 Operasional Konsep

Operasional konsep merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian karena berisi mengenai penjelasan dan istilah-istilah yang digunakan suatu penelitian. Hal ini dimaksud agar mendapatkan gambaran sejelas mungkin mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian agar terhindar dari penafsiran

yang salah. Beberapa istilah yang perlu diberi penjelasan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- (1.) Tindak tutur adalah tindakan melakukan sebuah ujaran dalam tuturan. Tindak tutur digunakan untuk menyatakan agar maksud dari penutur dapat diketahui oleh mitra tutur. Tindak tutur diungkapkan melalui bahasa yang disertai gerak dan sikap anggota badan untuk mendukung penyampaian maksud penutur. Tindak tutur ilokusi adalah tuturan selain untuk mengatakan atau menginformasikan sesuatu juga dapat dipergunakan untuk melakukan sesuatu sejauh situasi tuturnya dipertimbangkan secara seksama. Tindak tutur dalam penelitian ini dilakukan oleh para tokoh dalam film animasi *Meraih Mimpi* yang tertuang dalam bentuk dialog.
- (2.) Dialog adalah karya tulis yang disajikan dalam bentuk percakapan (cerita, sandiwara, film, dsb) atau komunikasi antara dua orang dalam suasana kesetaraan.
- (3.) Film animasi adalah film yang berbahan mentah gambar tangan yang kemudian diolah menjadi gambar bergerak yang seolah hidup karena kumpulan gambar tersebut ditampilkan secara bergantian. Awal penemuan pembuatan film animasi dari berlembar-lembar kertas yang kemudian diputar sehingga memunculkan efek gambar gerak. Penelitian ini menggunakan film animasi dengan judul *Meraih Mimpi* yang merupakan film animasi 3D layar lebar pertama di Indonesia dari versi inggrisnya *Sing To The Dawn* karya Minfong-Ho.

1.10 Sistematika Penelitian

Laporan hasil penelitian ini disajikan berturut-turut dalam empat bab. Sistematika penyajian laporan hasil penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut.

Bab I berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, operasional konsep dan sistematika penelitian.

Bab II berisi gambaran umum objek penelitian yang meliputi deskripsi film, wacana film, definisi dialog, film animasi *Meraih Mimpi*, bografi sutradara Phil Mitchell, dan gambaran umum kebahasaan film *Meraih Mimpi* yang digunakan sebagai objek penelitian.

Bab III berisi Analisis data yang disajikan berdasarkan objek penulisan. Tiap temuan data dianalisis berdasarkan rumusan masalah yang terdiri dari 2 poin yaitu jenis tindak tutur ilokusi dan fungsi tindak tutur ilokusi yang terdapat dalam dialog film animasi *Meraih Mimpi*.

Bab IV berisi penutup yang meliputi simpulan dan saran dari penelitian ini.

BAB II

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN