

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi bersifat arbitrer serta dinamis yang digunakan untuk menentukan makna dari proses percakapan yang sedang berlangsung. Penyampaian maksud yang disampaikan penutur dikatakan baik apabila komunikasi dapat dimengerti oleh mitra tutur dan ujaran tersebut memiliki konteks. Konteks yang digunakan jelas tujuannya serta mengandung kaidah bahasa yang baik dan benar serta tersusun secara sistematis.

Penggunaan bahasa digunakan pada setiap kesempatan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Bahasa yang digunakan secara langsung berupa ujaran yang disampaikan penutur kepada mitra tutur secara lisan. Sedangkan bahasa yang digunakan secara tidak langsung berupa tulisan. Seperti halnya sebuah karya. Penggunaan bahasa yang digunakan berupa tulisan. Pendeskripsian pada karya tidak bisa dilihat secara langsung melainkan dari deskripsi pengarangnya. Bahasa yang digunakan juga berpengaruh terhadap karya diciptakan, pemilihan kata yang tepat nantinya dapat menjadikan sebuah karya lebih mudah untuk dimengerti perihal maksud yang akan disampaikan oleh si penulis. Dengan demikian, segala sesuatu hal dihubungkan melalui bahasa dikaji dengan Kajian linguistik yang dinamakan pragmatik.

Setiap pendekatan analisis dalam linguistik yang meliputi pertimbangan konteks termasuk ke dalam bidang studi bahasa yang disebut pragmatik. Kasher (dalam Putrayasa, 2014: 1) menjelaskan pragmatik adalah ilmu yang mempelajari

bagaimana bahasa bisa digunakan dan diintegrasikan ke dalam konteks. Penggunaan konteks bahasa yang digunakan memiliki arti penting dalam setiap pertuturan. Penutur harus menentukan konteks pembicaraan supaya komunikasi yang disampaikan sesuai dengan maksud si penutur.

Suatu tuturan memiliki arti dan makna yang bisa dimengerti oleh mitra tutur. Penyampaian yang dimaksud berupa konteks yang terdapat pada dialog dalam peristiwa tutur yang sedang berlangsung. Setiap ujaran harus memiliki konteks dan makna, konteks dan makna tersebut nantinya yang menjadi tolok ukur bagi penutur dan lawan tutur supaya terjalin komunikasi secara lancar. Konteks merupakan topik pembicaraan yang sedang dibahas penutur dan lawan tutur, sedangkan makna berarti maksud dari adanya topik yang sedang dibicarakan atau diujarkan. Penggunaan makna juga terdapat pada karya tulis untuk menentukan arti bagaimana jalan cerita yang ditulis oleh penulis. Adanya makna pada dialog antartokoh pada karya tulis untuk menjelaskan bagaimana situasi yang sedang terjadi. Adanya ruang yang lain juga menentukan makna yang dituturkan.

Proses pembicaraan antara penutur dan mitra tutur pada karya tulis berkaitan dengan adanya ruang saat tuturan itu terjadi. Seperti adanya waktu dan tempat penyampaian tuturan, serta tuturan itu dapat berubah-ubah referennya bergantung pada tempat penyampaian tuturan tersebut diucapkan. Lebih lanjut, dalam kajian pragmatik terdapat beberapa cabang ilmu, salah satunya adalah deiksis. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis-jenis deiksis yang dikemukakan Levinson, yaitu deiksis persona, deiksis waktu, deiksis tempat.

Deiksis persona merupakan kata penunjukan mengacu pada dirinya sendiri yang terbagi menjadi tiga, yaitu; (a) deiksis persona pertama, (b) deiksis persona kedua, (c) deiksis persona ketiga. Deiksis tempat merupakan pemberian lokasi ruang kepada tempat yang dipanadang dari lokasi tuturan itu berlangsung. Deiksis waktu merupakan pemberian bentuk pada titik atau jarak waktu dari suatu tuturan dipandang dari saat tuturan itu terjadi.

Penggunaan deiksis tidak hanya berbentuk ujaran secara langsung, melainkan bisa dalam bentuk tulisan. Tulisan itu nantinya akan dicetak, hasil dari cetakan tersebut berupa surat kabar, buku, majalah, novel, serta komik. Seiring perkembangan waktu, media cetak berkembang menjadi media elektronik. Seperti halnya komik, hasil dari komik yang biasanya dicetak menjadi sebuah buku, akibat kemajuan teknologi bisa berubah menjadi sebuah karya yang berbentuk *digital*, yaitu berupa komik *digital* yang disebut *webtoon*.

Webtoon dapat diartikan sebagai komik *online*. *Webtoon* adalah singkatan dari *website* dan *cartoon*. *Webtoon* berisi kumpulan gambar bercerita (komik) yang diaplikasikan secara *online* serta berwarna. Beragam jenis cerita yang terdapat pada *webtoon*, seperti *webtoon* horor, komedi, roman, serta fiksi, *thriller*, drama, dan romatis. Penulis juga menyediakan kolom komentar pada komik *digital* pada akhir setiap babak cerita. Cara mengoperasikan *Webtoon*, ada dua cara dalam mengopearsikan aplikasi *Webtoon*. Pertama dengan *online*, pembaca bisa membaca *Webtoon* dengan data masih menyala (*online*). Kedua, pembaca bisa membaca *Webtoon* dengan cara *offline*. Peneliti membaca *Webtoon* secara *offline* dikarenakan guna membaca *Webtoon* secara berulang-ulang untuk diteliti.

Pengguna *Webtoon* kebanyakan membaca dengan cara *online*. Apabila pembacaannya secara *offline* masih menunggu proses pengunduhan dari *Webtoon* yang akan dibaca.

Webtoon yang akan dikaji berupa *webtoon* yang bergenre fiksi yang berjudul *Eggnoid*. *Webtoon Eggnoid* merupakan *webtoon* yang sangat digemari di Indonesia. Rating yang diberikan oleh pembaca mencapai ribuan dan pengikut berjumlah 3,5 juta, ditulis oleh seorang komikus yang bernama Archie dan menggunakan nama panggung Archie The RedCat. Peneliti memilih objek penelitian *webtoon*, dikarenakan keunikan dari *webtoon*. Kajian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian pragmatik yakni deiksis. Penggunaan kata pengganti dan penunjukan sering terdapat pada dialog antartokoh *Webtoon Eggnoid*. Dialog yang terdapat pada *webtoon* tersebut menggunakan deiksis berupa kata yang referennya berganti-ganti atau berpindah-pindah bergantung pada siapa yang menjadi pembicara, serta di mana tempat dan waktu penuturannya.

Penggunaan deiksis pada *webtoon* merupakan suatu hal yang wajib agar pembaca mengerti alur dari cerita *webtoon* itu sendiri. *Webtoon* merupakan komik yang berbasis *online*. Komik dan *webtoon* merupakan sebuah bacaan yang serupa akan tetapi tidak sama. Komik merupakan bahan bacaan dalam bentuk tulisan diterbitkan menjadi buku yang menceritakan berbagai cerita, mulai dari cerita komedi, detektif, dan fiksi serta masih banyak yang lainnya. Komik ada yang berwarna hitam putih dan sudah ada yang berwarna. Sedangkan *webtoon*

merupakan komik yang dipublikasikan secara *online* tanpa harus dicetak berbentuk buku hal tersebut yang menjadi daya tarik tersendiri bagi pembaca.

Adanya perbedaan dengan peneliti lainnya yang kebanyakan memilih objek penelitian berupa video, rubrik koran, serta penelitian bahasa yang dilakukan di sekolah. Peneliti memilih objek penelitian berupa *Webtoon Eggnoid*. Hal tersebut disebabkan keunikan pada objek penelitian, yakni gambar yang *collor full* dan adanya efek audio visual yang terdapat pada ceritanya, serta *Genre* yang terdapat dalam *Webtoon Eggnoid* tidak hanya *romance* saja akan tetapi terdiri dari berbagai macam *genre*, yaitu komedi, *slice of life*, misteri, *action*, sampai *fantasy* dan *SCI FI*. Cerita yang menarik serta penggunaan bahasa yang sederhana dan tidak terlalu sulit untuk dimengerti serta dalam bentuk 2D yang menjadikan daya tarik *webtoon* bagi pembaca. *Webtoon* dapat diakses melalui aplikasi dan diunduh secara *online*. Terdiri dari beberapa macam pilihan cerita serta. *Webtoon* dapat diakses dengan mudah kapan saja dan di mana saja. Pembaca hanya perlu mengunduh aplikasi yang sudah tersedia dan langsung bisa membaca jenis *webtoon* yang akan dibaca. Lain halnya dengan komik yang berbentuk buku, *webtoon* berbentuk komik *digital* yang tidak harus membeli buku jika ingin membacanya. Hal tersebut yang menjadikan *webtoon* sebagai bahan bacaan yang sedang digemari oleh masyarakat dari kalangan remaja sampai dewasa.

Fokus penelitian yang dilakukan tentang pengelompokan jenis-jenis deiksis dan fungsi penggunaan deiksis yang terdapat pada dialog dalam *Webtoon Eggnoid*. Contoh pada kalimat “lagi pula biarpun yang kau lakukan manis, gak

boleh sampai berantakin rumah tau!, ayo sini bantu aku bersihkan rumah Egy!” kata *aku* pada cuplikan dialog tersebut, merujuk pada dirinya sendiri yaitu tokoh utama bernama Kirana yang mengajak lawan tutur (bernama Eggy) untuk membantu si penutur. Contoh dialog tersebut termasuk deiksis persona pertama. Kata *kau* pada dialog tersebut merujuk pada lawan tutur yang sedang diajak bicara. Hal tersebut dikatakan sebagai deiksis persona kedua. Kata *sini* menunjukkan penutur berada dekat dengan lawan tutur. Contoh dialog tersebut termasuk ke dalam deiksis tempat, karena jelas tempat terjadinya peristiwa tutur, yakni berada di rumah. Berdasarkan penjelasan di atas, deiksis memiliki peranan yang penting dalam berkomunikasi, salah satunya penggunaan deiksis pada *Webtoon Eggoid*. Dengan adanya penelitian tersebut, dapat dibedakan jenis deiksis serta fungsi deiksis pada *webtoon*.

Penelitian ini meneliti deiksis sebagai kajian serta *webtoon* sebagai objek penelitian karena pada setiap dialog yang digunakan dalam percakapan antartokoh disajikan secara menarik oleh pengarang, sehingga bacaan *webtoon* digemari pembaca. Oleh sebab itu, dimungkinkan terdapat banyak deiksis dalam percakapan pada dialog *webtoon* tersebut. Hal inilah yang menjadikan alasan peneliti tertarik untuk meneliti deiksis yang terdapat pada *Webtoon Eggoid*. Lebih lanjut, pada penelitian ini akan dijelaskan bagaimana pengelompokan jenis deiksis serta fungsi penggunaan deiksis pada dialog dalam *Webtoon Eggoid*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengelompokan jenis-jenis deiksis yang terdapat pada dialog dalam *Webtoon Eggnoid* karya Archie The Redcat?
2. Bagaimana fungsi penggunaan deiksis pada dialog dalam *Webtoon Eggnoid* karya Archie The Redcat?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengelompokan deiksis yang terdapat pada dialog dalam *Webtoon Eggnoid* karya Archie The Redcat
2. Mendeskripsikan fungsi penggunaan deiksis pada dialog dalam *Webtoon Eggnoid* karya Archie The Redcat.

1.4 Manfaat Penelitian

Berikut manfaat yang terdapat pada penelitian ini:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini bisa digunakan untuk menambah pengetahuan mengenai penggunaan deiksis secara umum dan mengetahui jenis-jenis deiksis serta sebagai bahan penunjang bagi penelitian lainnya yang akan meneliti tentang deiksis dalam kajian pragmatik berupa jenis-jenis deiksis serta fungsi deiksis yang terdapat pada *Webtoon*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pembaca, adanya penelitian ini memiliki manfaat praktis bagi pembaca serta penggemar *Webtoon*, yakni memberikan informasi mengenai jenis-jenis deiksis serta fungsi deiksis yang terdapat pada *Webtoon Eggnoid* karya Archie The Redcat.

- b. Bagi penulis, sebagai sarana penambah informasi serta pengetahuan mengenai jenis-jenis deiksis beserta fungsinya dalam *Webtoon Eggnoid* karya Archie The Redcat.
- c. Bagi peneliti lainnya, sebagai bahan penunjang untuk penelitiannya serta penambahan wawasan mengenai jenis-jenis deiksis yang akan dikaji lebih lanjut.
- d. Bagi pengarang, sebagai sarana penambah informasi dan guna mengetahui berbagai jenis-jenis deiksis dan fungsinya yang nanti dapat menjadikan karangannya lebih digemari oleh pembaca dengan penggunaan deiksis di setiap karyanya.

1.5 Asumsi Penelitian

Penelitian ini memiliki asumsi bahwa dalam *Webtoon Eggnoid* karya Redcat terdapat jenis-jenis yang dapat dikelompokkan berdasarkan penggunaan kata deiksis dan terdapat fungsi penggunaan deiksis. Penggunaan deiksis sering digunakan pada *Webtoon* untuk memudahkan berkomunikasi serta menyampaikan maksud pengarang sebagai kata penunjukan. Penggunaan deiksis yang sering digunakan pada *Webtoon* berupa deiksis persona pertama, deiksis persona kedua, deiksis persona ketiga, deiksis waktu, deiksis tempat. Dengan demikian adanya penelitian ini bisa dijadikan sebagai tolak ukur untuk menentukan adanya proses pengelompokan jenis-jenis deiksis serta fungsi penggunaan deiksis.

Fungsi deiksis pada *Webtoon* yaitu sebagai kata ganti penunjuk. Penunjukan yang dimaksud adalah kata yang terdapat pada dialog sehingga pengucapan dialog yang diucapkan tidak monoton, sehingga dapat dipahami

oleh pembaca. Deiksis persona dibagi menjadi tiga bagian. 1) deiksis persona pertama, 2) deiksis persona kedua, 3) deiksis persona ketiga. Fungsi deiksis persona pertama berfungsi sebagai kata ganti persona pertama, deiksis persona kedua berfungsi sebagai kata ganti persona kedua, deiksis persona ketiga berfungsi sebagai kata ganti persona ketiga. Begitupula dengan deiksis waktu berfungsi sebagai penunjuk waktu, deiksis tempat berfungsi sebagai penunjuk pada tempat,

1.6 Definisi Operasional

1. Pragmatik

Merupakan kajian linguistik yang mempelajari mengenai bahasa mengenai penggunaan konteks yang digunakan serta pemaknaan yang dilakukan penutur kepada lawan tutur.

2. Deiksis, merupakan hal penunjukan secara langsung yang berkaitan dengan konteks tuturan yang disampaikan oleh penutur serta referennya berganti-ganti atau berubah-ubah, bergantung pada pemicara atau pada saat dituturkannya kata itu. Berikut merupakan jenis-jenis deiksis:

- 1) Deiksis persona (perorangan), merupakan penunjukan pada komunikasi yang merujuk pada persona serta peran dalam peristiwa pertuturan (Putrayasa, 2014:43).
- 2) Deiksis tempat, merupakan pronomina penunjuk tempat yang berupa pemberian bentuk kepada lokasi (ruang) dipandang dari lokasi pemeran dalam peristiwa tutur (Putrayasa, 2014:48).
- 3) Deiksis waktu, merupakan deiksis yang disebut juga dengan deiksis adverbial waktu, yaitu pengungkapan kepada titik atau jarak waktu

dipandang dari saat suatu ujaran terjadi, atau pada saat seorang penutur berujar (Putrayasa, 2014:50).

3. *Webtoon*

Webtoon merupakan komik *online*. *Webtoon* merupakan singkatan dari *webite* dan *cartoon*. *Webtoon* berisi kumpulan gambar bercerita (komik) yang dipublikasikan secara *online*.

4. Fungsi deiksis

Deiksis berfungsi sebagai kata ganti penunjuk yang referennya berubah-ubah. Deiksis persona berfungsi sebagai kata ganti persona pertama, deiksis persona kedua berfungsi sebagai kata ganti persona kedua, deiksis persona ketiga berfungsi sebagai kata ganti persona ketiga. Begitupula dengan deiksis waktu berfungsi sebagai penunjuk waktu, deiksis tempat berfungsi sebagai penunjuk pada tempat.