

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan suatu bentuk komunikasi suatu makhluk. Manusia ataupun hewan memiliki cara berkomunikasi mereka masing-masing. Beda jenis keluarga hewannya, beda juga perilaku dan bahasa yang mereka pergunakan. Begitupun manusia, budaya dan bahasa yang digunakan setiap manusia berbeda-beda tergantung pada suku, ras, dan tempat dimana mereka tinggal atau berasal.

Suku, budaya dan bahasa negara Indonesia sangatlah beragam. Menurut Laboratorium Kebinekaan Bahasa dan Sastra, di Indonesia sendiri terdiri dari 718 bahasa. Keberagaman suku di Indonesia lah yg menjadi faktor utama dalam terbentuknya suatu bahasa dalam suatu daerah tersebut. Namun pada tahun 1928, tepatnya pada hari Sumpah Pemuda, bahasa indonesia dikukuhkan kedudukannya sebagai bahasa nasional dan dinyatakan kedudukannya sebagai bahasa negara pada tanggal 18 Agustus 1945 usai kemerdekaan, bersamaan dengan pengesahan Undang - Undang Dasar Negara Republik Indonesia. (Prihantini : 3)

Dari pernyataan di atas dapat penulis simpulkan bahwa dari begitu banyaknya bahasa dalam suatu negara memerlukan kesatuan bahasa agar seluruh masyarakat dapat berkomunikasi dengan baik dan benar. Namun tak jarang juga orang yang masih tidak sepemahaman dengan apa yang penutur sedang bicarakan walaupun memakai bahasa yang sama. Hal ini sering disebut *miscommunication* (miskomunikasi). Susanti juga menyatakan pada jurnalnya, bahwa kesalahan dalam berbahasa terjadi karena adanya suatu aturan atau kaidah bahasa yang diabaikan,

baik disengaja maupun tidak disengaja oleh pemakai bahasa dalam pemakaian suatu bahasa. Pada kegiatan bertutur, timbulnya kesalahan berbahasa dapat disebabkan oleh adanya hambatan dalam berkomunikasi (Susanti : 49 ). Contoh yang sering kita jumpai yaitu seperti dalam acara *talk show*, *podcast*, *game show* dan bahkan monolog-monolog seperti berpresentasi atau berpidato di depan kelas. Berita dan iklan pun dapat kita pahami dalam sudut pandang yang berbeda. Terlebih dalam ber-*social media*, banyak sekali kasus-kasus yang terjerat UU ITE yang diakibatkan oleh miskomunikasi. Seperti kejadian pada media sosial *twitter* yang diungkap oleh Kompas.com dan IDN Times (2021), tentang kebebasan dalam berkritik terhadap kinerja pemerintah dalam penanganan COVID-19 yang disampaikan oleh akun Presiden Joko Widodo. Akan tetapi banyak masyarakat yang menanggapi agar UU ITE dihapus, karena selama UU ITE tersebut tidak dihapus atau diperbaiki, maka masyarakat yang turut berkontribusi dalam mengkritik kemungkinan besar akan terjerat UU ITE sebagai “*boomerang*” dari pihak pemerintah yang mengakibatkan kesalahpahaman (miskomunikasi). Salah satu contoh kasus yang terkenal ialah kasus aktivis Dandhy Dwi Laksono yang ditangkap empat personel polisi di kediamannya pada 26 Desember 2019 pukul 22.45 WIB atas tuduhan menebar ujaran kebencian dan melanggar Pasal 28 ayat (2), dan Pasal 45 A ayat (2) UU ITE, dan Pasal 14 dan Pasal 15 KUHPidana atas unggahan di media sosial mengenai Papua. Konten yang dipublikasikan Dandhy menampilkan foto warga Papua yang menjadi korban kekerasan aparat di Wamena dan Jayapura. Berikut isi unggahan Dandhy di *twitter* sebagai berikut :

1. “JAYAPURA (foto 1). Mahasiswa Papua yang eksodus dari kampus-kampus di Indonesia, buka posko di Uncen. Aparat angkut mereka dari kampus ke Expo Waena. Rusuh. Ada yang tewas.”
2. “WAMENA (foto 2). Siswa SMA protes sikap rasis guru. Dihadapi aparat. Kota rusuh. Banyak yang luka tembak.”

Dari kejadian diatas, dapat penulis simpulkan bahwa apabila suatu aturan tidak diperjelas dengan sebaik-baiknya, maka akan menimbulkan kesalahpahaman yang berakibat fatal. Maka, untuk dapat saling berkomunikasi dengan baik dan benar, kita perlu memahami penggunaan kata yang kita gunakan. Dimulai dari penggunaan kata-kata dalam tindakan atau kegiatan kita sehari-hari. Contohnya seperti memberi laporan, membuat pernyataan-pernyataan, mengajukan pertanyaan, memberi peringatan, memberi janji, menyetujui, menyesal, meminta maaf, dan lain-lain. Hal-hal yang telah disebutkan di atas merupakan contoh dari peristiwa **tindak tutur**. Pada hakikatnya tindak tutur adalah tindakan yang dilakukan oleh penutur pada saat berlangsungnya percakapan. Dalam jurnal Andiopenta Purba, Richard (1995) menegaskan bahwa fungsi utama percakapan adalah pernyataan tindak tutur. Ketika orang-orang bercakap-cakap, mereka mungkin membuat janji-janji, memberikan pujian, sanjungan, mengkritik atau mengundang dan memperingatkan. Tujuan utama peserta percakapan adalah untuk menginterpretasikan tindak tutur yang dimaksudkan secara tepat. (Purba dan Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi : 81)

Dengan kata lain, tindak tutur yang dalam bahasa Inggrisnya disebut *speech acts* atau *les actes de langage* dalam bahasa Perancis, merupakan pengujaran kalimat untuk menyatakan agar suatu maksud dari pembicara diketahui dan dipahami oleh lawan bicaranya. J. Caelen dalam bukunya yang berjudul “*ELEMENTS DE LINGUISTIQUE ET DE PRAGMATIQUE POUR LA COMPREHENSION AUTOMATIQUE DU LANGAGE : du signe au sens*” mengatakan bahwa Austin, Searle bersama dengan Vanderveken mendefinisikan tiga komponen dalam tindak tutur, yaitu : lokusi, ilokusi dan perlokusi, dilengkapi dengan dua parameter : *valeur* dan *force*. (Caelen : 28).

Pada kesempatan kali ini penulis ingin membahas tentang tindak tutur ilokusi komisif pada komik *Astérix et Cléopâtre* karya Rene Goscinny dan Albert Uderzo. Tindak tutur ilokusi adalah tindak tutur melakukan sesuatu tindakan dalam mengatakan sesuatu. Tindak tutur ilokusi diklasifikasikan menjadi 5 jenis, yaitu: tindak tutur representatif, komisif, direktif, ekspresif, dan deklaratif. Tindak tutur ilokusi komisif ialah tindak tutur yang menyatakan bahwa penutur akan melakukan sesuatu, misalnya seperti mengucapkan janji atau memberikan ancaman. (Purba, 2011:84-85). Penulis memilih komik ini sebagai sumber data karena melihat banyaknya situasi dan kalimat yang diujarkan oleh para tokoh dalam komik ini menjurus ke arah tindak tutur ilokusi komisif. Komik *Astérix et Cléopâtre* juga memiliki rating terbesar yaitu sebanyak 4.31 / 5 dari 10.791 orang pada [www.goodreads.com](http://www.goodreads.com). Goodreads merupakan situs terbesar di dunia untuk pembaca dan rekomendasi buku yang diakusisi oleh Amazon pada 2013 (Business Insider Singapore, 2021).

Cerita tentang komik ini dimulai dengan adu argumen antara Cléopatre, si Ratu Mesir dengan Jules César. Di mana saat itu, César merendahkan kinerja orang-orang Mesir. Karena merasa tersinggung dengan hal tersebut, Cléopatre akhirnya bertaruh dengan César. Dia menjanjikan untuk membangun sebuah istana baru di Alexandria dalam waktu tiga bulan. Maka Cléopatre memanggil Numérobis yang terkenal sebagai arsitek terbaik di Mesir. Cléopatre berkata: *“Silence! Tu as trois mois pour te racheter en construisant un palais magnifique, ici, à Alexandrie, pour Jules César ! Si tu réussis je te couvrirai d’or, sinon, je te jeterai au crocodiles! Va !”*. Arti dari kalimat tersebut ialah “Diam! Kau akan diampuni bila dalam waktu 3 bulan dapat membangun sebuah istana megah di sini, di Alexandria, untuk Julius Cesar ! Apabila kau berhasil, aku akan menimbunimu dengan emas, tetapi bila tidak, kau akan ku lempar ke mulut buaya! Pergi !”

Maksud dari kalimat tersebut ialah apabila Numérobis berhasil membangun istana tepat waktu, maka ia **dijanjikan** akan dihadahi dengan banyak emas, namun jika ia gagal, ia **diancam** akan dijadikan santapan untuk buaya oleh sang ratu. Numérobis yang khawatir berpikir bahwa dia membutuhkan bantuan sihir untuk menyelesaikan tugas ini, jadi dia menoleh ke teman Galia-nya, yaitu Astérix, Obélix, Panoramix dan bersama dengan anjing mereka, Idéfix. Berkat Panoramix dan ramuan ajaibnya, pekerjaan ini selesai tepat pada waktunya. Tepat sebelum selesainya istana, Jules César merasa akan kehilangan muka apabila istana tersebut benar-benar selesai tepat pada waktunya. Ia mengirimkan seorang mata-mata dan mengetahui bahwa ada orang Galia di Mesir yang memiliki ramuan ajaib. Tanpa berfikir panjang, Jules César langsung mengirim tentara untuk mencoba

mengganggu pekerjaan tim Galia. Sang komandan tentara mencoba menghancurkan gedung istana baru tersebut dengan ketapelnya. Dalam keputusan, Astérix dan Idéfix menyampaikan berita itu kepada Cléopatre. Cléopatre sangat marah, lalu bergegas ke lokasi konstruksi untuk mengecam Jules César. Ia diminta untuk memperbaiki kerusakan yang mereka sebabkan, tetapi tanpa ramuan ajaib. Akhirnya, istana tersebut berhasil diselesaikan. Cléopatre memenangkan taruhannya dengan César dan menghadiahkan banyak emas untuk Numérobis. Numérobis dan Amonbofis mencapai pemukiman dan setuju untuk membangun piramida bersama, sementara Cléopatre memberikan beberapa manuskrip papyrus kepada Panoramix ke Perpustakaan Alexandria sebagai hadiah.

Dari sinopsis komik tersebut beserta latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, peneliti menemukan banyak ungkapan-ungkapan yang dipakai dan termasuk dalam tindak tutur ilokusi khususnya komisif dalam komik *Astérix et Cléopatre* ini. Peneliti dapat meneliti tindak tutur komisif melalui kalimat-kalimat yang digambarkan penulis dalam komik *Astérix et Cléopatre*. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif yang dimana peneliti mengeksplorasi dan memahami sesuatu gejala sentral yang berupa kata-kata atau teks yang telah dikumpulkan (Creswell, dikutip dalam Semiawan, 2010). Dari data-data yang sudah dikumpulkan, penulis akan menganalisis dan hasilnya dapat berupa gambaran atau deskripsi.

## **B. Fokus dan Sub fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, maka fokus penelitian ini adalah tindak tutur komisif dalam komik *Astérix et Cléopatre* karya René Goscinny dan Albert Uderzo. Kemudian subfokus dari penelitian ini adalah kalimat yang memiliki kata-kata tindak tutur komisif seperti mengambil sumpah, berkaul, menyetujui, menyatakan, meninggalkan, bersumpah, berjanji, menerima, memastikan, menerima janji, mengancam, dan mengikutsertakan.

## **C. Perumusan Masalah**

Sehubungan dengan fokus dan subfokus penelitian tersebut, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana tindak tutur komisif direpresentasikan dalam komik *Astérix et Cléopatre* karya René Goscinny dan Albert Uderzo?”

## **D. Manfaat Penelitian**

Dilihat dari rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, manfaat di dalam penelitian ini adalah :

### **A, Manfaat Teoretis**

Secara teoritis, harapan-harapan penulis terkait penelitian ini :

1. Dapat menambah wawasan peneliti ataupun mahasiswa lain mengenai karya sastra Perancis terutama komik.

2. Bermanfaat bagi penelitian selanjutnya terutama yang meneliti karya sastra berdasarkan analisis deskriptif dan kajian pragmatik, khususnya ilmu bahasa yang berkenaan dengan bentuk tindak tutur komisif dari suatu ujaran berbahasa Perancis.

#### B. Manfaat Praktis

Manfaat Praktis dari penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti sebagai bahan skripsi untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Prancis di Universitas Negeri Jakarta dengan melakukan penelitian dibidang sastra, yaitu menganalisis tindak tutur komisif dalam komik *Astérix et Cléopâtre* karya René Goscinny dan Albert Uderzo.
2. Bagi program studi Pendidikan Bahasa Prancis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk pembelajaran mata kuliah *Linguistique* sebagai bahan pengajaran pada kajian pragmatik. Mahasiswa juga diharapkan dapat membedakan dan lebih memahami kajian tindak tutur, khususnya tindak tutur komisif.