

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Kesantunan berbahasa dapat dipengaruhi oleh faktor sosial budaya di dalam suatu masyarakat. Hal ini erat kaitannya dengan prinsip kesantunan yang mempengaruhi perilaku sosial dalam masyarakat (Sulistyo, 2013: 26). Dalam berkomunikasi dengan orang lain, kesantunan berbahasa merupakan aspek yang sangat penting untuk membentuk karakter dan sikap seseorang. Pranowo (2012: 1) mengatakan “Dengan berbahasa secara santun, seseorang mampu menjaga harkat dan martabat dirinya dan menghormati orang lain.” Menjaga harkat dan martabat diri adalah substansi dari kesantunan, sedangkan menghormati orang lain bersifat perlokutif. Setiap orang harus menjaga kehormatan dan martabat diri sendiri. Hal ini dimaksudkan agar orang lain juga mau menghargainya. Mampu menghargai orang lain merupakan hakikat berbahasa secara santun. Pada proses komunikasi dibutuhkan kenyamanan dan rasa saling menghargai antara komunikator (pemberi pesan) dan komunikan (penerima pesan) agar terjalin hubungan yang baik diantara keduanya. Kenyamanan dan rasa saling menghargai dapat diperoleh lewat bahasa yang santun, baik dari penutur maupun lawan tutur.

Kesantunan berbahasa tidak hanya terdapat dalam komunikasi sehari-hari, tetapi juga ditemukan dan diperlukan di dalam sebuah gim, khususnya bergenre RPG. Menurut Wahana (2014: 3) “Gim RPG (*Role Playing Game*) merupakan game yang menekankan pada pengembangan karakter dan cerita”. Para pemain hanya bisa menyimak cerita dan interaksi antar karakter. Karakter yang dimaksud ialah tokoh yang ada di dalam gim tersebut. Untuk menilai ketokohnya, dapat dilihat melalui cara mereka bersikap dan bertutur. Dengan begitu, pemain dapat dengan mudah mengetahui peran dari masing-masing tokoh dalam gim tersebut. Untuk membedakan peran atau watak, tokoh dalam sebuah cerita terkadang

memberi contoh yang tidak baik seperti kesantunan berbahasanya.<sup>1</sup> Selain film, novel, ataupun karya sastra lainnya, ternyata gim bergenre RPG mengandung cerita dengan dialog-dialog di dalamnya dan perlu diteliti kesantunan berbahasanya.

Dalam hal ini, peneliti memilih gim Genshin Impact sebagai objek penelitian. Gim RPG “Genshin Impact” resmi dirilis secara global pada tahun 2020. Gim ini sangat ditunggu oleh banyak *gamers* atau pecinta gim di berbagai negara, termasuk Indonesia. Pasalnya saat baru rilis, langsung menduduki peringkat kedua di Google Playstore Indonesia sebagai gim paling banyak diunduh. Kepopuleran gim Genshin Impact pun bertahan dari tahun ke tahun dengan meraih banyak penghargaan, seperti gim terbaik di App Store pada tahun 2021 dan gim petualangan terlaris kedua di Google Playstore Indonesia tahun 2022.<sup>2</sup>

Gim dengan jumlah pengunduh yang banyak tentu diikuti dengan jumlah pemainnya juga. Dengan banyaknya individu yang memiliki ketertarikan yang sama (Genshin Impact), terbentuklah sebuah komunitas.<sup>3</sup> Akan tetapi, dilansir oleh berbagai situs gim besar, komunitas gim ini dicap negatif oleh komunitas gim lain. Komunitas ini dikenal suka menyerang komunitas-komunitas gim lain dengan tuturan yang tidak baik di sosial media.

Secara konteks, gim ini juga memenuhi kriteria untuk dilakukannya analisis pragmatik khususnya kesantunan berbahasa. Hal-hal yang mendukung dilakukannya penelitian pragmatik khususnya kesantunan berbahasa adalah jika di dalam objek penelitian berupa gambar bergerak (gim tiga dimensi) beserta adanya tutur kata yang diucapkan oleh penutur (tokoh dalam gim). Sehubungan dengan itu, untuk menganalisis maksud suatu kalimat dalam pragmatik tidak bisa terlepas dari konteks (kapan, di mana, kepada siapa tuturan itu ada) dan teks (takarir dari

---

<sup>1</sup> Meylinda, R., Muzammil, A. R., & Syahrani, A. (2022). Kesantunan Berbahasa dalam Animasi Anak Nussa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 11(3), 1–10.

<sup>2</sup> Setyo Wardani Agustin, “Genshin Impact Jadi Gim Terbaik 2020 di App Store dan Google Play”, diakses dari <https://www.liputan6.com/teknoread/4424661/genshin-impact-jadi-gim-terbaik-2020-di-app-store-dan-google-play>, pada tanggal 8 Agustus 2022 pukul 13.00.

<sup>3</sup> Comdev Binus, “Pengertian Dan Jenis-jenis Komunitas Menurut Ahli”, diakses dari <https://comdev.binus.ac.id/blog/2017/01/pengertian-dan-jenis-jenis-komunitas-menurut-ahli/>, pada tanggal 8 Agustus 2022 pukul 13.30.

percakapan). Sehingga penelitian ini diharapkan dapat meminimalkan kekeliruan dalam menafsirkan, karena analisis didukung oleh konteks dan teks.<sup>4</sup>

Dari banyak bab cerita yang terdapat dalam gim Genshin Impact, penelitian ini berfokus pada cerita bab Archon yang berjumlah 3 bab pertama. Tiap bab mempunyai beberapa *act* (subbab). Alasan memilih cerita bab Archon dalam gim Genshin Impact, karena bab tersebut merupakan alur cerita utama. Oleh karena itu pemain diharuskan untuk melewati bab tersebut agar progres gim dapat terus berlanjut. Dalam bab tersebut, tentunya akan dapat ditemukan maksim-maksim kesantunan berbahasa pada tokoh yang terlibat.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan, penelitian ini menganalisis gim Genshin Impact berdasarkan prinsip kesantunan Leech. Alasan penggunaan prinsip kesantunan Leech sebab terdapat acuan berupa maksim-maksim sehingga mempermudah dalam proses analisis. Lalu dijelaskan juga prinsip bidal kesantunan berbahasa apa saja yang dipatuhi maupun dilanggar.

### **B. Fokus dan Subfokus Penelitian**

Sebuah penelitian harus memiliki fokus dan subfokus agar penelitiannya dapat terarah dan tujuan penelitian tersebut dapat tercapai. Fokus penelitian ini adalah realiasi prinsip kesantunan dalam gim Genshin Impact. Adapun subfokusnya adalah pematuhan dan pelanggaran prinsip kesantunan yang terdiri atas maksim: kebijaksanaan/kearifan (*tact maxim*), kedermawanan (*generosity maxim*), penghargaan (*approbation maxim*), kesederhanaan (*modesty maxim*), pemufakatan (*agreement maxim*), kesimpatian (*sympathy maxim*), bidal permintaan maaf (*obligation of S to O maxim*), pemberian maaf (*obligation of O to S maxim*), perasaan (*feeling reticente maxim*), dan berpendapat (*opinion reticente maxim*).

### **C. Rumusan Masalah**

---

<sup>4</sup> Utami, R. R., & Tressyalina, T. (2020). *kesantunan berbahasa dalam film dilan 1990*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 8(3), 358-365.

Rumusan masalah merupakan pekerjaan yang sulit bagi siapapun, rumusan masalah menyangkut permasalahan luas terpadu mengenai teori-teori dari hasil penelitian. Menurut Sugiyono (2009: 50) mengatakan bahwa rumusan masalah merupakan suatu pernyataan yang akan dicarikan jawabannya melalui data yang diperoleh.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah pada rancangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) bagaimana pematuhan maksim kesantunan dalam gim Genshin Impact?
- b) bagaimana pelanggaran maksim kesantunan dalam gim Genshin Impact?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Setiap penelitian harus memiliki tujuan yang jelas karena dengan tujuan yang jelas akan memudahkan peneliti untuk meneliti permasalahan. Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka secara umum tujuan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a) menjelaskan pematuhan bidal kesantunan berbahasa yang terdapat pada gim Genshin Impact.
- b) menjelaskan pelanggaran bidal kesantunan berbahasa yang terdapat pada gim Genshin Impact.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Jika penelitian ini tercapai, maka penelitian ini akan memiliki manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut.

- a) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat untuk menambah ilmu pengetahuan, menjadi sumber acuan serta wawasan mengenai analisis bahasa (Linguistik) dan untuk kajian Pragmatik khususnya, yaitu dalam hal kesantunan berbahasa.

b) Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari makalah ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagi masyarakat umum sebagai referensi pengetahuan mengenai tutur kata yang santun,
- 2) Bagi mahasiswa diharapkan dapat sebagai sumber acuan terkait penggunaan teori kesantunan berbahasa dalam penelitian pada gim bergenre RPG.

