

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia memiliki hubungan yang erat dengan bahasa. Setiap kegiatan yang dilakukan oleh manusia tidak lepas dengan penggunaan bahasa. Manusia dalam menyampaikan ide dan maksud tujuan berkomunikasi kepada manusia lain juga menggunakan bahasa. Penggunaan bahasa dalam berkomunikasi ini memudahkan seseorang untuk mengetahui segala informasi. Menurut Chaer (2012:32-45) bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Kata arbitrer dapat diartikan sewenang-wenang, berubah-ubah, tidak tetap, dan manasuka. Mana suka di sini berarti tidak adanya suatu keharusan bahwa suatu rangkaian bunyi tertentu harus mengandung arti tertentu pula. Bahasa yang digunakan oleh manusia disampaikan secara tersusun, sehingga manusia yang menerima tuturan tersebut paham dengan informasi, maksud, dan tujuan yang dibicarakan.

Fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi. Dengan adanya bahasa, manusia dapat berhubungan dengan manusia yang lain. Bahasa bisa menciptakan hubungan yang baik antar manusia tergantung makna yang diucapkannya itu. Komunikasi antar manusia dengan menggunakan bahasa harus memperhatikan norma-norma yang ada dalam masyarakat. Norma adalah perilaku seseorang atau pengguna bahasa yang berkaitan dengan nilai kesantunan dalam berbahasa di masyarakat. Dalam percakapan yang dilakukan oleh seseorang harus menggunakan bahasa yang sopan dan santun. Penggunaan bahasa yang sopan dan santun akan menciptakan

komunikasi antara penutur dan lawan tuturnya terjalin dengan baik. Hal ini dilakukan juga dengan tujuan untuk menghindari kesalahpahaman dalam berkomunikasi.

Kesantunan merupakan salah satu nilai-nilai yang ada pada suatu masyarakat di mana masyarakat dapat mengetahui baik buruknya seseorang dari nilai sopan dan santunnya di dalam masyarakat. Penilaian dalam suatu masyarakat bisa dari kepribadian atau perilaku orang tersebut dan cara berbahasa atau bertutur kata seseorang di dalam masyarakat setempat. Pandangan kesantunan menurut Fraser (dalam Rahardi, 2008:40) melihat kesantunan sebagai tindakan untuk memenuhi persyaratan terpenuhinya sebuah kontrak percakapan. Pandangan ini memandang bertindak santun itu sejajar dengan bertutur yang penuh pertimbangan dalam memilih kalimat berbahasa.

Kesantunan itu selalu berhubungan dengan perilaku baik maupun buruk dari seseorang. Dalam berbahasa juga memiliki kesantunan yaitu kesantunan berbahasa. Perilaku baik dan buruk bukan hanya dinilai dari sikap yang ditunjukkan oleh seseorang namun juga dari tutur katanya. Orang bisa menilai baik buruknya seseorang itu dari apa yang diucapkannya. Dalam sebuah masyarakat, kesantunan memiliki hubungan dengan norma-norma berperilaku seperti yang sudah dijelaskan di atas. Apabila ada seseorang yang cara bertutur kata di dalam masyarakat tidak sesuai dengan norma kebudayaan yang ada pada masyarakat itu maka seseorang itu akan diberikan penilaian yang negatif di dalam masyarakat setempat. Seseorang yang tidak mematuhi kesantunan dan melanggar prinsip-prinsip kesantunan itu bisa dikatakan memiliki bentuk ketidaksantunan berbahasa dalam bercakap dengan orang lain.

Ketidaksantunan dalam berbahasa pada pandangan Locher (dalam Rahardi, 2016:90) dapat dipahami, “...*behaviour that is face-aggravating in particular*

context.” Jadi pada intinya, ketidaksantunan berbahasa menunjukkan pada perilaku ‘melecehkan’ muka (*face-aggravate*). Wujud ketidaksantunan berbahasa menurut Rahardi (2016:95-159) dipaparkan dalam lima kategori, yaitu kesembronoan, memainkan-mainkan muka, melecehkan muka, mengancam muka, dan menghilangkan muka.

Salah satu bentuk ketidaksantunan berbahasa yang sering ditemui adalah dalam dunia *game online*. *Game online* adalah permainan yang sangat diminati oleh banyak kalangan. Tidak hanya anak remaja, bahkan orang yang sudah tua pun ikut bermain *game online*. *Game online* yang pada saat ini sedang ramai dimainkan adalah *PUBG Mobile*. Banyak juga dari kalangan *youtuber* dan konten kreator memainkan *game* ini. Mereka juga membuat siaran langsung atau yang sering disebut *live streaming* di platform yang berbeda-beda. Ada yang di *Facebook*, *NimoTV*, *YouTube*, *Instagram*, *Tiktok*, dan lain sebagainya.

Facebook pada saat ini sudah diunduh dan digunakan oleh 5 juta orang. *Facebook* juga sudah banyak mengalami perkembangan. Dimulai dari adanya *market place* untuk kegiatan jual beli *online*, pengguna diberikan wadah untuk bisa membuat cerita dalam kesehariannya, dan sekarang sudah bisa melakukan siaran langsung untuk bermain *game online*. Para konten kreator dan *youtuber game* yang sudah memiliki nama atau sudah terkenal oleh kalangan masyarakat yang bermain *game* biasanya yang ikut serta meramaikan *live streaming* atau siaran langsung di *Facebook*. Konten kreator tersebut dikontrak oleh *Facebook* untuk melakukan siaran langsung. Biasanya dalam sebulan diberikan target *live streaming* 240 jam, dalam sehari harus memenuhi *live streaming* sebanyak 8 jam. Di *Facebook* bisa melakukan *live streaming* berbagai permainan seperti *PUBG Mobile*.

Game PUBG Mobile ini adalah *game battle royal* atau bisa disebut permainan tembak-tembakan yang bertahan hidup hingga menjadi pemenang. Permainan ini bisa dimainkan bersama-sama dengan teman, pemain acak atau *random*, ataupun sendiri. Dari salah satu konten kreator yang melakukan siaran langsung, peneliti banyak menjumpai berbagai sifat dan karakter dari pemain, teman si pemain, pemain acak yang cara berbahasanya beraneka ragam. Adanya percampuran bahasa Indonesia dengan bahasa daerahnya, ada pemain dengan karakter berbicara yang keras dan kasar, ada pemain yang penghujat, pendiam, dan lain sebagainya. Biasanya jika seseorang menjumpai orang lain dan baru pertama kali akan melakukan percakapan pasti ia memilih menggunakan bahasa yang sopan dan santun walau bertemu di dalam *game* sekalipun. Namun kenyataannya tidak bisa dipungkiri karena sifat dan karakter seseorang itu berbeda-beda maka orang tersebut tidak peduli dengan penggunaan bahasa yang mereka gunakan.

Rekaman video hasil dari *live streaming* yang dilakukan oleh Zan di *Facebook*, di dalamnya peneliti banyak menemukan tuturan-tuturan yang tidak santun. Pada rekaman video yang tersimpan di halaman *Facebook* Zan tanggal 26 Juli 2021, ditemukan beberapa tuturan percakapan yang terjadi antara Zan dengan pemain acak atau *random* sebagai berikut:

- (1) **Player 2** : “Udah itu satu. Itu kulitnya mirip ibunya tapi hidungnya mirip kayak bang Zan, peseknya minta ampun.”
 Player 3 : “Haha pesek.”
 Zan : “Lu ngomongin siapa?”

Konteks tuturan :

Tuturan di atas terjadi saat *game* ke dua, diucapkan oleh penutur kepada mitra tuturnya yaitu pemain acak nomor dua. Saat itu penutur menyebutkan ciri fisik dari anak si mitra tutur yaitu Zan. Penutur mengatakan bahwa hidung anak mitra tuturnya dengan kata “... peseknya minta ampun.”

Tuturan yang disampaikan oleh penutur (*player 3*) kepada mitra tutur (*Zan*) tersebut tergolong tuturan yang tidak santun dalam kategori kesembronoan subkategori asosiasi dengan gurauan. Letak kesembronoannya adalah pada tuturan yang diucapkan oleh penutur dengan mengatai ciri fisik anak dari mitra tutur dengan kalimat "...tapi hidungnya mirip kayak bang *Zan*, peseknya minta ampun." Padahal sebagai manusia tahu bahwa tidak baik mengomentari ciptaan Tuhan dan harus pandai bersyukur. Apalagi penutur mengomentari ciri fisik anak si mitra tutur tanpa mempertimbangkan tuturannya akan menyakiti hati si mitra tutur.

Pada rekaman video *live streaming* dengan tanggal yang sama. Peneliti menemukan adanya kalimat yang mengandung kesembronoan subkategori menggoda dengan gurauan, kalimat yang ditemukan peneliti sebagai berikut:

- (2) *Player 3* : "Gak tau lupa, aku gak selesaiin misi banyak banget lohmales."
 : "Susah banget, kalo ada yang mau mainin."
Zan : "Sini *gua* mainin."
Player 4 : "Eh apanya bang yang dimainin?"
Zan : "PUBGnya bang."

Konteks tuturan :

Tuturan di atas terjadi pada saat *game* ke tiga, diucapkan oleh penutur yaitu pemain nomor empat kepada mitra tuturnya yaitu *Zan*. Penutur mengatakan "Eh apanya bang yang dimainin?" seolah-olah meminta mitra tutur berpikiran yang tidak senonoh.

Pada tuturan di atas, terjadi tuturan ketidaksantunan kategori kesembronoan subkategori menggoda dengan gurauan. Pemain nomor tiga ini adalah seorang perempuan. Awalnya pemain ini menawarkan jika ada yang mau memainkan akun gamenya. Lalu mitra tutur yaitu *Zan* bersedia memainkan akun pemain nomor tiga. Namun pemain nomor empat (penutur) menyelahi pembicaraan keduanya dengan mengatakan "Eh apanya bang yang dimainin?", tuturan yang diucapkan penutur

terdengar tidak senonoh dengan kata “dimainkan” dan terlihat menggoda si mitra tutur untuk berpikiran yang sama dengannya.

Pada rekaman video *live streaming* dengan tanggal yang sama juga. Peneliti menemukan adanya kalimat yang mengandung ketidaksantunan melecehkan muka subkategori mengumpat dengan kata-kata kasar, kalimat yang ditemukan peneliti sebagai berikut:

- (3) *Player 4* : “Musuh musuh.”
 “**Ngerush dia bang, anjing anjing.**”
 Zan : “Haha udah di atas.”

Konteks tuturan:

Tuturan di atas terjadi saat *game* ke empat, dituturkan oleh penutur yaitu pemain nomor empat kepada mitra tuturnya yaitu Zan. Penutur mengatakan “..anjing anjing.” yang merupakan kata-kata kasar kepada mitra tuturnya.

Pada tuturan di atas, terjadi tuturan ketidaksantunan melecehkan muka subkategori mengumpat dengan kata-kata kasar. Tuturan ketidaksantunan dilontarkan oleh penutur yaitu pemain nomor empat dengan mengatakan “Ngerush dia bang, anjing anjing.” kepada mitra tuturnya yaitu Zan. Tuturan “anjing” termasuk tuturan pengumpatan dengan kata-kata kasar. Tak seharusnya kepada mitra tutur mengatakan kata-kata yang tidak sopan. Penutur sama saja mengatai mitra tuturnya sama seperti anjing.

Hal yang sama peneliti menemukan tuturan pada rekaman video *live streaming* dengan tanggal yang sama. Peneliti menemukan kalimat yang termasuk dalam ketidaksantunan bermain-mainkan muka subkategori meremehkan dengan sinisme, kalimat yang ditemukan peneliti sebagai berikut:

- (4) *Player 4* : “Ini kira-kira bisa *chicken* gak bang?”
 Zan : “Ya siapa tau kan, gak ada yang tahu kan.”
Player 4 : “**Hahaha mampus.**”

Konteks tuturan:

Tuturan di atas terjadi pada saat *game* ke tiga, diucapkan oleh penutur yaitu pemain nomor empat kepada mitra tuturnya yaitu Zan. Penutur seolah-olah meremehkan mitra tuturnya dengan mengatakan dan menertawai “hahaha mampus.” kepada mitra tutur.

Tuturan di atas termasuk dalam tuturan yang tidak santun. Pada awal percakapan penutur sudah terlihat meremehkan mitra tuturnya dengan mengatakan “Ini kira-kira bisa *chicken* gak bang?” namun dalam konteks tersirat. Selanjutnya penutur menambahi kalimat meremehkan mitra tutur dengan kata “Hahaha mampus.” Kalimat tersebut dapat membuat mitra tuturnya merasa tidak senang dan diremehkan. Tuturan yang ucapkan penutur termasuk dalam ketidaksantunan bermain-mainkan muka subkategori meremehkan dengan sinisme.

Pada kesempatan yang sama peneliti menemukan tuturan pada rekaman video *live streaming* dengan tanggal yang sama. Peneliti menemukan adanya kalimat yang mengandung ketidaksantunan, kalimat yang ditemukan peneliti sebagai berikut.

- (5) Player 4 : “Bang jago amat si bang.”
 Zan : **“Biasa aja bang, lu kali yang jago.”**
 Player 4 : “Apaan bang jago, ngekill aja nggak.”

Konteks tuturan:

Tuturan di atas terjadi pada saat *game* ke tiga, diucapkan oleh penutur yaitu Zan kepada mitra tuturnya yaitu pemain nomor empat. Zan dalam kalimat “... Lu kali yang jago.” Terkesan meledek mitra tuturnya di mana jawaban mitra tuturnya adalah dia tidak jago karena sama sekali belum membunuh musuh dalam *game* tersebut.

Tuturan di atas termasuk dalam ketidaksantunan bermain-mainkan muka subkategori meledek dengan gurauan. Penutur yaitu Zan mengatakan “Biasa aja bang, lu kali yang jago.” seolah-olah sedang meledek mitra tuturnya. Mitra tutur juga menyangkal tuturan dari penutur dengan mengatakan “Apaan bang jago, ngekill aja nggak.” dari sini dapat diketahui bahwa Zan meledek dengan bergurau kepada mitra tuturnya yang

padahal mitra tuturnya belum membunuh musuh sama sekali. Hal ini membuat mitra tutur merasa tidak senang dengan perkataan yang diucapkan penutur.

Dari beberapa contoh ketidaksantunan berbahasa di atas, peneliti menemukan banyak sekali terjadi pelanggaran terhadap prinsip kesantunan berbahasa yang dilakukan oleh Zan dan pemain-pemain acak di dalam *game* saat berkomunikasi. Hal ini akan mengakibatkan dampak yang tidak baik bagi penonton. Apalagi pada masa sekarang ini, *game online* diminati oleh banyak kalangan. Maka dari itu, peneliti berpendapat bahwa ketidaksantunan dalam berbahasa menarik untuk diteliti sebagai penelitian dengan judul “Wujud Ketidaksantunan Tuturan Pemain *Random* dalam Rekaman Video *Game Online Player Unknown Battle Ground (PUBG) Mobile* di *Facebook Zan* September 2021”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana wujud ketidaksantunan tuturan pemain *random* dalam rekaman videogame *online Player Unknown Battle Ground (PUBG) Mobile* di *Facebook Zan* Minggu pertama September 2021?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan wujud ketidaksantunan tuturan pemain *random* dalam rekaman video *game online Player Unknown Battle Ground (PUBG) Mobile* di *Facebook Zan* Minggu pertama September 2021.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai wujud ketidaksantunan tuturan pemain *random* dalam rekaman video *game online PUBG Mobile* di *Facebook* Zan Minggu pertama September 2021 memiliki beberapa manfaat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Untuk lebih jelasnya manfaat penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk mengembangkan wawasan dan teori tentang ilmu pengetahuan bidang pragmatik dalam ketidaksantunan berbahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi penelitian bahasa Indonesia tentang ketidaksantunan berbahasa dan dapat mengetahui penggunaan bahasa yang sopan dan santun dalam bercakap.
- b. Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mahasiswa pendidikan bahasa dan sastra Indonesia tentang ketidaksantunan berbahasa dalam bercakap.