

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling efektif, ketika penutur menyampaikan gagasan, pikiran, maksud dan tujuan kepada petutur contohnya sebagai aktifitas bercakap - cakap. Komunikasi atau sebuah percakapan tidak akan sempurna bila bahasa atau tuturan yang digunakan dan disampaikan tidak diterima atau dipahami oleh lawan bicara.

Segala bentuk tuturan (*utterance*) atau ujaran dalam sebuah percakapan pada dasarnya memiliki suatu arti dan maksud. Dengan munculnya perbedaan antara tuturan dengan maksud, berkemungkinan dapat menyulitkan petutur untuk memahaminya. Dalam tuturan percakapan ini kemudian akan memunculkan interpretasi baik positif maupun negatif.

Tuturan positif itu bisa berupa sebuah ajakan untuk membawa suasana lebih semangat hingga yang negatif bisa berupa sindiran atau ejekan. Penggunaan bahasa di lingkungan yang bersifat informal maupun formal, dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari juga menjadi kontribusi besar bagi penutur merekonstruksi bahasa yang digunakannya. Demikian juga dalam permainan *online* yang banyak menggunakan bahasa di dalam permainannya.

Pada permainan *online* Valorant, terdapat percakapan yang memunculkan berbagai interpretasi. Tiga agen atau tokoh pada permainan Valorant yang diteliti yaitu Jett, Sage, dan Omen. Mereka memiliki tuturan bahasa dan cara komunikasi

mereka tersendiri saat permainan berlangsung. Tuturan masing – masing karakter ini bisa muncul sebagai tuturan yang diinterpretasikan secara negatif maupun positif. Beberapa kondisi dalam permainan menyebabkan mereka kemudian mengucapkan beberapa tuturan yang memiliki arti dan maksud tersendiri.

Percakapan antar pemain ini memunculkan analisis – analisis yang berkaitan dengan implikatur percakapan dalam kajian Pragmatik. Permainan *online* Valorant ini tidak hanya sebagai sarana bersenang – senang, namun juga bisa sebagai bahan pembelajaran dan pengetahuan. Adanya kasus tuturan ini, maka penelitian ini akan menggunakan kajian Pragmatik Implikatur.

Pragmatik mempelajari maksud tuturan, yaitu untuk apa tuturan itu dilakukan; menanyakan apa yang seseorang maksudkan dengan suatu tindak tutur; dan mengaitkan makna dengan siapa berbicara kepada siapa, di mana, dan bagaimana (Leech 5-6). Yang dimaksud implikatur percakapan adalah adanya keterkaitan antara tuturan - tuturan yang diucapkan antara dua orang yang sedang bercakap-cakap. Keterkaitan ini tidak nampak secara literal, tetapi hanya dipahami secara tersirat (Chaer dan Leonie, 59).

Penelitian yang pernah dibahas sebelumnya umumnya hanya tentang percakapan antar pemain permainan saja bukan dari tokoh permainannya. Seperti penelitian milik Andreas Raymonda *dkk* (2016) yang berjudul Analisis Sosiopragmatik Pada Tindak Tutur Komunitas Pemain *Game Online* di Kota Solo. Sumber data penelitian ini adalah beberapa rekaman permainan *online* contohnya adalah DOTA dan Point Blank, objek penelitiannya adalah istilah kata dalam bahasa Inggris yang digunakan para pemain ketika berkomunikasi dalam permainan untuk

mencapai sebuah kemenangan. Contohnya; *Def*, artinya adalah *defend*/bertahan. Contoh penggunaannya “Gawat. Semua musuh menyerang, def!” Pemain diminta untuk bertahan terhadap serangan musuh.

Nia Anggraini *dkk* (2021) yang berjudul Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain permainan *Online*. Objek penelitian ini adalah kata – kata yang digunakan para pemain game Free Fire saat berkomunikasi melalui *voice chat*. Penelitian ini ditemukan bahwa banyak dari kata – kata yang digunakan dalam percakapan adalah campuran dari bahasa Indonesia dan Inggris. Temuan tersebut ditemukan bahwa makna dalam kata – kata itu memiliki fungsi komunikasi untuk meraih informasi para pemain dan mencapai kemenangan. Contohnya; *Di-end* artinya pemain yang mati dalam permainan langsung dibunuh tanpa dihidupkan kembali oleh teman satu timnya.

Ada pula penelitian tentang implikatur percakapan pada naskah film seperti milik Yunita Nugraheni (2010) yang berjudul Analisis Implikatur Pada Naskah Film Harry Potter And The Goblet Of Fire. Sumber datanya merupakan naskah dari film Harry Potter yang berjudul Harry Potter and The Goblet Of fire. Objek penelitian ini adalah percakapan antar actor film. Penelitian ini ditemukan bahwa percakapan yang terjadi pada naskah tersebut mengalami pelanggaran maksim. Contohnya; Hermione: Harry! Are you alright? Harry: Hermione. Bad dream. When did you get here? Tuturan yang dituturkan oleh Harry melanggar maksim Kuantitas, karena Harry memberikan informasi melebihi yang dibutuhkan oleh Hermione.

Yessinta Yulianti, Asep Purwo Yudi Utomo (2020) berjudul Analisis Implikatur Percakapan Dalam Tuturan Film Laskar Pelangi. Sumber data penelitian ini adalah penggalan tuturan film yang berjudul Laskar Pelangi. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dalam film Laskar Pelangi terdapat berbagai macam implikatur percakapan yang timbul karena pelanggaran maksim.

Penelitian ini menjadi penelitian yang berbeda dengan sebelumnya yaitu sumber data dan objek penelitiannya. Peneliti terdahulu berfokus meneliti pada pemaknaan tuturan/ujaran para pemain permainan *online* ketika memainkan permainan dan implikatur percakapan antar pemain film. Sedangkan penelitian ini berfokus pada implikatur percakapan pada tiga tokoh yang ada didalam permainannya. Sumber datanya adalah tiga karakter permainan *online* Valorant dan yang menjadi objeknya adalah implikatur percakapan yang terjadi antara tiga karakter permainan Valorant.

1.2 Rumusan Masalah

1. Implikatur percakapan apa yang diimplikasikan oleh Jett, Sage, dan Omen dalam permainan ini?
2. Apa fungsi implikatur percakapan yang terjadi antara Jett, Sage, dan Omen dalam permainan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan implikatur percakapan pada karakter Jett, Sage, dan Omen dalam permainan *online* Valorant.
2. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan fungsi implikatur percakapan yang digunakan oleh karakter Jett, Sage, dan Omen di permainan *online* Valorant yang berkaitan dengan teori implikatur.

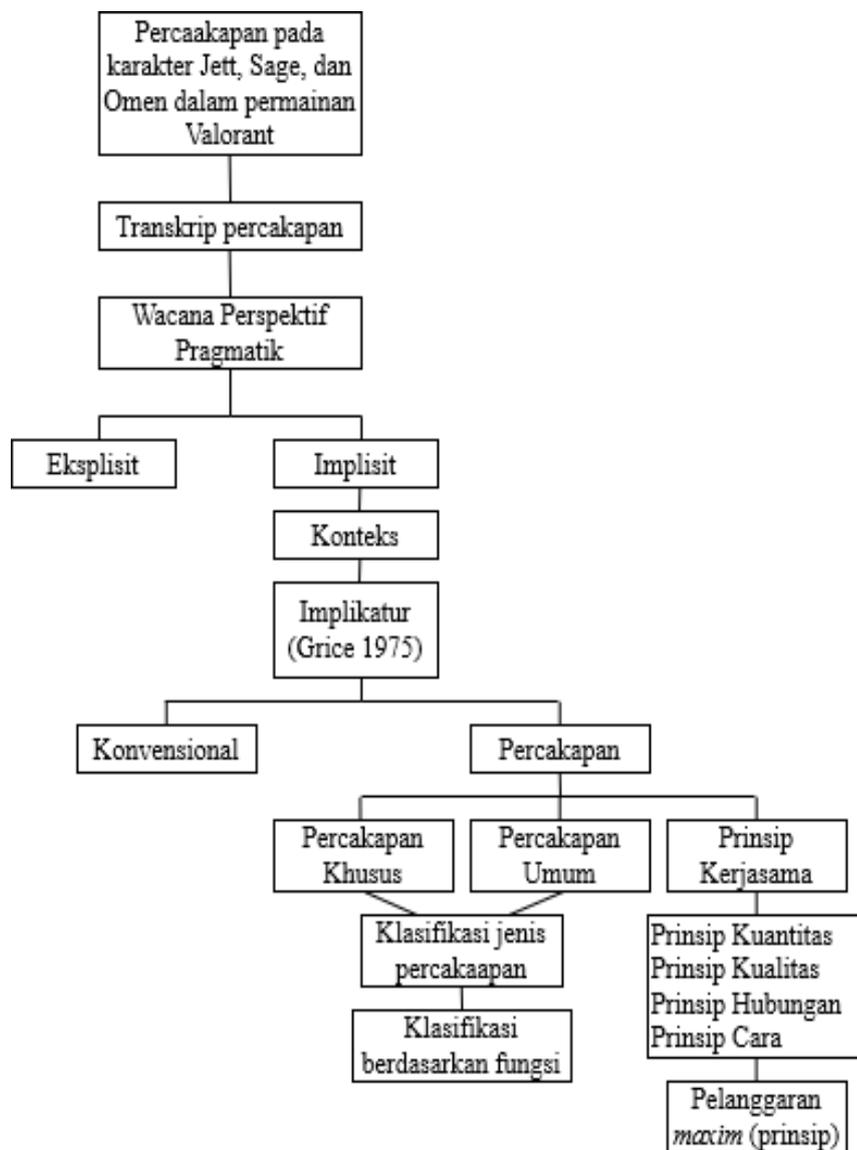
1.4 Kegunaan Penelitian

Beberapa kegunaan secara teoritis maupun praktis dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis
 - a. Memberikan sumbangan pemikiran untuk memecahkan permasalahan – permasalahan komunikasi yang dialami para mahasiswa atau para pemain permainan di kemudian hari sesuai dengan adanya perkembangan bahasa.
 - b. Menjadikan penelitian ini sebagai referensi baru untuk penelitian penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan komunikasi dan menjadi bahan kajian baru
2. Secara Praktis
 - a. Bagi penulis, untuk menambah pengetahuan dan pengalaman langsung tentang pemahaman komunikasi agar komunikasi berhasil mencapai sebuah informasi.
 - b. Secara umum, hasil penelitian ini untuk menambah pengetahuan tentang pemahaman sebuah komunikasi yang

bertujuan untuk mencapai informasi.

1.5 Kerangka Pemikiran



Flowchart 1.1 Kerangka Pemikiran

Wacana bisa diartikan sebagai perkataan atau urutan. Istilah wacana menunjukkan pada kesatuan bahasa yang lengkap pada umumnya lebih besar dari kalimat, baik disampaikan secara lisan, tulisan, dan secara ekspresi. Wacana merupakan rangkaian kalimat yang harmonis menghubungkan kalimat satu dengan kalimat lainnya sehingga membangun satu kesatuan. Wacana juga sebagai peristiwa tuturan yang dalam kaitannya dengan konteks situasi secara pragmatis.

Eksplisit adalah menunjukkan makna suatu hal yang dijelaskan dengan sangat jelas, lengkap tanpa ketidakjelasan, dan ambiguitas. Ketika suatu hal dikatakan eksplisit, tidak ada pertanyaan tentang apa yang sedang diungkapkan atau disampaikan apakah tersirat atau diasumsikan. Eksplisit berfokus kepada perhatian secara langsung dimana ada informasi yang harus dipahami dan Makna umum secara tersurat (*literal*), dimana pada teori pragmatik ini yang biasa disebut eksplikatur.

Implisit sering berfungsi sebagai kebalikannya. Mengacu pada sesuatu yang dipahami, tetapi tidak dijelaskan secara jelas atau langsung, dan sering menggunakan implikasi atau asumsi. Implisit berfokus kepada bahasa yang digunakan sebagai tujuan berkomunikasi. Implisit pada teori pragmatik ini biasa disebut implikatur. Implikatur yaitu ujaran yang menyiratkan suatu hal yang berbeda dengan apa yang sebenarnya diucapkan atau maksud sesungguhnya, makna yang tersirat, keinginan, dan ungkapan-ungkapan hati yang tersembunyi.

Pragmatik ini merupakan studi yang pada dasarnya mencakup terjemahan dari apa yang dimaksud individu dalam konteks tertentu dan bagaimana konteks mempengaruhi apa yang dikatakan. Asumsi tentang apa yang peserta ketahui atau ambil atau diberikan, tempat dimana tuturan saat urutan percakapan berlangsung, dan sebagainya. Konteks memiliki peran penting dalam komunikasi; mengamati bahwa makna suatu ujaran ditentukan dalam konteks adalah menyatakan yang sudah jelas.

Grice menjelaskan bahwa implikatur dalam teori pragmatik ini ada dua. Pertama adalah implikatur konvensional, yaitu implikatur yang ditentukan oleh maksud/arti konvensional pada setiap kata yang dipakai. Implikatur konvensional bersifat umum, dimana semua orang mengetahui tentang maksud dan arti dari suatu hal yang tertentu (50). Kedua adalah implikatur percakapan yang dimana makna dan pengertiannya bisa bervariasi. Memahami hal yang dimaksudkan sangat bergantung kepada konteks saat terjadinya sebuah percakapan.

Dengan teori Grice dan Levinson dapat disimpulkan ada dua jenis implikatur percakapan yaitu implikatur percakapan khusus adalah implikatur yang memerlukan konteks khusus pada setiap kemunculannya. Contohnya: A: "Selamat! Akhirnya kamu memiliki kursi sendiri disini."

B: "Terimakasih! Aku akan bekerja dengan baik."

Pada percakapan di atas dipahami bahwa kursi merupakan sebuah kedudukan atau jabatan. A memberikan selamat kepada B atas jabatan yang

dia dapatkan sehingga B akan memanfaatkan jabatan pekerjaannya dengan baik.

Sedangkan implikatur percakapan umum adalah implikatur yang tidak memerlukan konteks khusus pada setiap kemunculannya di dalam percakapan.

Contohnya: A: “Sepertinya C mengira akan ada rapat di kantor hari ini.”B:

“Ayo kita segera beritahu dia.”

Percakapan di atas dapat dipahami bahwa C tidak sepenuhnya yakin akan ada rapat di kantor pada hari itu. Oleh sebab itu B berinisiatif mengajak A untuk memberi tahu C tentang kepastian rapat yang diadakan pada hari itu.

Selain jenis – jenis implikatur percakapan menurut Searle ada lima macam bentuk tuturan yang masing-masing memiliki fungsi komunikatif atau implikatur percakapan memiliki lima fungsi; asertif, deklaratif, ekspresif, direktif, dan komisif (344-369).

Implikatur percakapan Grice memiliki prinsip yang disebut prinsip Kerjasama (*cooperative principal*). Prinsip kerjasama ini memunculkan adanya kesepakatan bahwa hal yang dibicarakan oleh penutur dan petutur harus saling berkaitan. Prinsip kerjasama ini, dibantu dengan asumsi yang disebut prinsip-prinsip percakapan (*maxims of conversation*) yakni prinsip kuantitas, prinsip kualitas, prinsip hubungan, dan prinsip cara. Prinsip – prinsip ini kemudian dapat memunculkan pelanggaran terhadapnya

(*maxims violation*) dan menjadikan Implikatur adalah implikasi pragmatis yang timbul akibat pelanggaran Prinsip Kerjasama Grice