

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa secara umum adalah sistem lambang bunyi ujaran yang digunakan untuk berkomunikasi oleh masyarakat pemakainya. bahasa yang baik berkembang berdasarkan suatu sistem, yaitu seperangkat aturan yang dipatuhi oleh pemakainya. bahasa sendiri berfungsi sebagai sarana komunikasi dan sebagai sarana intergrasi dan adaptasi. bahasa adalah alat komunikasi yang sangat penting keberadaannya.

Dalam dialog film animasi meraih mimpi terdapat percakapan atau dialog antar tokoh yang menjadi pedoman dalam pribadi kita misalnya moral dalam film tersebut dapat menjadi inspirasi kita dalam kehidupan sehari-hari. nilai moral tersebut dapat dicermati pada dialog atau percakapan dalam film tersebut. pada dialog tersebut, para pemain mengucapkan dialog tersebut dalam bentuk tindak tutur. setiap tuturan yang disampaikan oleh penulis atau penutur kepada mitra tutur mempunyai makna dan maksud tertentu. makna dan maksud tersebut (dapat dikatakan) menyatakan pendapat sama halnya dengan percakapan atau dialog antar tokoh pada film animasi "meraih mimpi" ini, para tokoh dalam film tersebut berdialog atau percakapan tersebut pada bentuk tindak tutur yang mempunyai makna dan maksud tertentu.

Manfaat dari melihat film dan menganalisis tindak tutur pada percakapan atau dialog film animasi "meraih mimpi adalah sebagai inspirasi atau motivasi bagi para remaja untuk meraih mimpinya walaupun banyak tantangan yang menghambat keinginannya dalam melanjutkan studinya, karena dalam mengejar impian itu pasti banyak sekali yang menghalangi baik dari segi perekonomian keluarga maupun keadaan dimana kita berada tetapi jika sudah tekad untuk mengejar mimpi maka usaha kita tidak akan sia-sia jika tidak takut gagal dan tidak takut untuk mencoba. Selanjutnya setelah mengetahui keseluruhan isi dialog atau percakapan pada film tersebut, maka dapat dianalisis jenis tindak tutur apa saja yang terkandung dalam film animasi meraih mimpi dan untuk mengetahuinya dengan menggunakan teori dari Searle dan Wijana. Objek penelitian ini adalah tindak tutur dari dialog film animasi meraih mimpi. dialog dalam sebuah film dapat dikaji dengan menggunakan teori tindak tutur yang terdapat dalam bidang ilmu pragmatik.

Film merupakan sebuah proses sejarah atau proses budaya masyarakat yang disajikan dalam bentuk gambar hidup. tetapi secara umum film adalah media

komunikasi yang mampu mempengaruhi cara pandang individu yang kemudian akan membentuk karakter suatu bangsa. Fungsi inilah yang ternyata sebagai pranata sosial, mempengaruhi tatanan kemasyarakatan berbangsa dan bernegara. film dapat digunakan sebagai alat untuk pendidikan kepada para karyawan, untuk penerangan keluar dan kedalam, untuk propaganda meningkatkan perdagangan, dan sebagainya yang sifatnya semi permanen film dapat dijadikan dokumentasi.

Di dalam film animasi yang berjudul “Meraih Mimpi” ini sangat bermanfaat bagi khalayak orang banyak, karena sesuai dengan judul film yang dianalisis oleh peneliti mengenai meraih mimpi, maka bagi khalayak orang banyak, baik bagi orang tua maupun bagi peserta didik, dan juga bagi mahasiswa maupun guru dan dosen dapat menjadi motivasi, jadi film animasi ini sangat digemari baik yang belum sekolah maupun yang sudah sekolah, karena dalam film yang dianalisis oleh peneliti ini terdapat pesan dan amanat yang tersirat bagi penonton, yang memicu niat penonton untuk meraih mimpinya. film yang baik tidak memberikan hiburan semata tetapi mampu memberikan nilai moral, sarana informasi, pendidikan, dan pengekspresian seni. film juga mampu menjadi jembatan pesan maupun solusi atas tema-tema yang berkembang dimasyarakat baik sejarah, ekonomi, politik, sosial, dan budaya. dialog erat sekali hubungannya dengan tuturan (speech situations) yang mengacu pada tindak tutur pragmatik.

Leech (dalam Nadar 2009: 6) menyatakan bahwa konteks yang terpenting dalam pragmatik adalah latar belakang pemahaman yang dimiliki oleh penutur dan mitra tutur dalam membuat interpretasi mengenai apa yang dimaksud oleh penutur ketika membuat tuturan. pentingnya memiliki pemahaman mengenai konteks bagaimana cara seseorang menafsirkan sebuah tuturan atau kalimat. pengetahuan mengenai dunia merupakan bagian dari konteks dan pragmatik mencakup bagaimana cara pemakai bahasa menerapkan pengetahuan dunia untuk menginterpretasikan tuturan (Tarigan, 2009: 31). Hal ini dapat dilihat dari salah satu tuturan antara tokoh Saman dengan Dana yang terdapat dalam dialog film animasi “Meraih Mimpi” karya Phil Mitchell sebagai berikut.

Saman: “Nah kenyataanya lebih rumit dari itu. Kalau ada orang yang membuat harga untuk tanah berarti mereka ingin mendapatkan uang itu artinya mengambilnya secara paksa”.

Dana: “Tapi maksudku ini kan hanya tradisi seorang raja membuat wasiat yang memperbolehkan keluarga mengatur keluarga yang lain. beberapa tradisi memang bagus, tapi yang lain? yang lain memaksa kita untuk menikah dengan orang yang tidak kita inginkan itu gak adil...”

Tuturan dalam dialog tersebut merupakan tindak tutur asertif menyatakan penutur (Dana) menyatakan pendapatnya kepada mitra tutur (Saman) mengenai ketidaksetujuan penutur terhadap beberapa tradisi yang masih mengikat masyarakat terutama soal perjodohan.

Si A: Nina kita ditunggu rapat

Si B: mereka harus tau kelakuan manusia

Si C: kita harus datang kelokasi konstruksi itu

Berdasarkan dialog diatas penutur si a menyampaikan informasi kepada si b dan si c bahwa mereka bertiga ditunggu untuk rapat, dan si b memberitahu tujuannya kepada si a dan si c bahwa dia akan memberitahu informasi bagaimana kelakuan manusia yang telah mereka tahu juga, sehingga si c mengajak untuk kelokasi yang mereka kunjungi. Sehingga tuturan diatas termasuk pada tindak tutur lokusi yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada orang lain.

Film dapat berpengaruh bagi kehidupan manusia, karena terkadang penonton seolah-olah mengalami sendiri adegan-adegan dalam film. pesan-pesan yang termuat dalam film akan membekas dalam jiwa penonton. banyak hal yang dapat menjadi alasan menarik atau tidak film tersebut untuk ditonton, salah satunya adalah tindak tutur yang digunakan oleh pemeran dengan kata lain cara berkomunikasi pemeran. berbagai genre film telah menjamur di dunia hiburan tanah air salah satunya kartun (animasi) dan film yang disukai oleh kalangan anak-anak, remaja bahkan orang tua. bahasa-bahasa yang mengandung unsur rayuan akan membuat penonton terbawa perasaan, untuk memberikan wawasan mendalam.

Dalam film animasi meraih mimpi tidak hanya menyampaikan cerita tetapi juga mempengaruhi emosi dan pemahaman audiens, dalam kajian pragmatik khususnya dalam memahami tindak tutur sebagai fenomena bahasa yang mencakup aspek lokusi, ilokusi dan perlokusi, dalam film animasi meraih mimpi mengungkapkan nilai moral, budaya atau sosial yang disampaikan melalui tindak tutur dalam dialog tersebut. fungsi komunikasi yang dilakukan melalui tindak tutur, seperti memberi perintah, menyampaikan menyampaikan informasi, memberikan saran, atau membujuk.

Salah satu kajian pragmatik dalam tindak tutur yang memiliki suatu permasalahan dan menarik untuk dikaji adalah menentukan tindak tutur lokusi, ilokusi dan perlokusi dalam dialog film animasi meraih mimpi. jenis tindak tutur lokusi terdiri dari tiga bentuk yaitu tindak tutur lokusi deklaratif, tindak tutur lokusi interigatif, tindak tutur lokusi imperogatif. jenis tindak tutur ilokusi terdiri dari lima bentuk antara lain tindak tutur ilokusi asertif, tindak tutur ilokusi direktif, tindak tutur ilokusi ekspresif, tindak tutur ilokusi komisif, tindak tutur ilokusi deklaratif dan jenis tindak tutur perlokusi terdiri dari empat bentuk yaitu tindak tutur perlokusi direktif, tindak tutur perlokusi ekspresif, tindak tutur perlokusi representative, tindak tutur perlokusi komisif.

Konsep teoritis tentang tindak tutur dapat diterapkan pada media populer seperti film, karakter dalam film menggunakan bahasa untuk membangun hubungan, menyelesaikan konflik atau mencapai tujuan tertentu yang mencerminkan dalam dialog film, sehingga peneliti tertarik pada film animasi “Meraih Mimpi” karya Phil Mitchell.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Analisis Tindak Tutur Lokusi, Ilokusi dan Perlokusi Dalam Dialog Film Animasi Meraih Mimpi” Karya Phil Mitchell.**

1.1 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah mendeskripsikan tindak tutur lokusi ilokusi dan perlokusi dalam dialog film animasi “meraih mimpi” karya Phil Mitchell.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana tindak tutur lokusi dalam dialog film animasi “meraih mimpi” karya Phil Mitchell.?
2. Bagaimana tindak tutur ilokusi dalam dialog film animasi “meraih mimpi” karya Phil Mitchell.?
3. Bagaimana tindak tutur perlokusi dalam dialog film animasi “meraih mimpi” karya Phil Mitchell.?

1.4 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan tindak tutur lokusi, ilokusi dan perlokusi dalam dialog film animasi “meraih mimpi” karya Phil Mitchell.

1.5 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian yang di lakukan memiliki beberapa kegunaan atau manfaat yaitu sebagai berikut.

1. Secara praktis

- a. Bagi Dosen dan Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dapat menambahkan wawasan serta pengetahuan tentang menganalisis tindak tutur lokusi, ilokusi dan perlokusi dalam dialog film animasi “meraih mimpi” karya phil mitchell.
- b. Bagi peneliti dapat meningkatkan keterampilan dalam menentukan jenis-jenis dari tindak tutur dan untuk menambah wawasan dalam m
- c. Bagi penelitian selanjutnya dapat bermanfaat sebagai bahan perbandingan dan referensi untuk penelitian sejenisnya.

2. Secara teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu menambah referensi penelitian kebahasaan terutama pada pragmatik yaitu mengenai jenis tindak tutur lokusi, ilokusi dan perlokusi dalam dialog film animasi “meraih mimpi” karya phil mitchell.