

**KESANTUNAN BERBAHASA PEMAIN GAME DALAM
MEDIA SOSIAL YOUTUBE “JESS NO LIMIT”:
KAJIAN PRAGMATIK**

*LANGUAGE POLITENESS OF GAME PLAYERS
ON SOCIAL MEDIA YOUTUBE “JESS NO LIMIT”:
PRAGMATIC STUDY*

NURHAWARA

F012181004



**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU LINGUISTIK
PASCASARJANA FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2022**

**KESANTUNAN BERBAHASA PEMAIN *GAME* DALAM
MEDIA SOSIAL *YOUTUBE* “JESS NO LIMIT”:
KAJIAN PRAGMATIK**

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar Magister

Program Studi

Linguistik

Disusun dan diajukan oleh

NURHAWARA
F012181004

Kepada

**STUDI MAGISTER ILMU LINGUISTIK
PASCASARJANA FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2022**

TESIS

**KESANTUNAN BERBAHASA PEMAIN GAME DALAM MEDIA SOSIAL
YOUTUBE "JESS NO LIMIT": KAJIAN PRAGMATIK**

Disusun dan diajukan oleh:

**NURHAWARA
F012181004**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis

Pada tanggal 9 Februari 2022

Dan dinyatakan memenuhi syarat

Menyetujui:

Komisi Penasihat

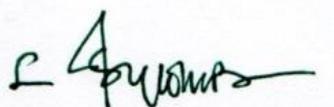
Ketua

Anggota


Prof. Dr. Lukman, M.S.


Dr. Ikhwan M.Said, M.Hum.

Ketua Program Studi Linguistik


Dr. Ery Iswary, M.Hum.



**Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin**


Prof. Dr. Akin Duli, M.A.

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nurhawara

NIM : F012181004

Jurusan/Program Studi : S-2 Linguistik

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tesis yang berjudul **“Kesantunan Berbahasa Pemain *Game* dalam Media Sosial *Youtube* “**Jess No Limit”**: Kajian Pragmatik”** merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan plagiasi atau pemikiran orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini adalah hasil karya orang lain yang diplagiasi, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, Januari 2022

Yang membuat pernyataan,



Nurhawara

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah swt. atas limpahan rahmat dan karunia yang telah diberikan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Kesantunan Berbahasa Pemain *Game* dalam Media Sosial *Youtube* “Jess No Limit”: Kajian Pragmatik.” Penelitian ini merupakan salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar magister di Prodi Magister Ilmu Linguistik Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin. Salawat dan salam juga penulis peruntukkan kepada Rasullulah Muhammad saw., sebagai sosok holistik dan panutan utama penulis dalam menjalankan amanah, terutama sebagai seorang pelajar (mahasiswa).



Ucapan “Terima Kasih” juga penulis haturkan kepada orang tua dan kedua pembimbing, Prof. Dr. Lukman, M.S. dan Dr. Ikhwan M.Said, M.Hum. Tanpa dukungan dari orang tua, penulis tidak akan termotivasi untuk melanjutkan pendidikan sampai jenjang strata dua (S-2) dan tentu tidak akan bisa pula menyusun penelitian ini. Demikian pun halnya dengan kedua pembimbing yang keberadaannya dapat diibaratkan sebagai “orang tua” dalam ranah akademik. Arahan dari pembimbing merupakan bekal pengetahuan utama penulis dalam menyusun penelitian ini. Tanpa arahan tersebut penulis tidak akan mampu menyusun karya tulis ini menjadi sebuah penelitian yang layak untuk

diajukan sebagai persyaratan penyelesaian studi. Penulis berharap, keikhlasan pembimbing dalam meneruskan pengetahuan yang dimilikinya mendapat balasan setimpal dari-Nya, tidak hanya balasan yang bersifat duniawi tetapi juga dapat menambah amal yang bermanfaat untuk kehidupan selanjutnya. Semoga pengetahuan tersebut juga dapat penulis teruskan kepada orang lain.

Selain itu, penulis juga haturkan terima kasih kepada Prof. Dr. Dwia Aries Tina Pulubulu, M.A. selaku Rektor Universitas Hasanuddin dan Prof. Dr. Akin Duli, M.A. beserta jajarannya selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin. Penulis berhasil menyelesaikan tesis ini ketika berada di bawah kepemimpinan keduanya. Peran serta kebijakan yang diterapkan oleh keduanya tentu memberi andil pula dalam penyelesaian tesis ini.

Penulis juga mengungkapkan rasa bangga dan terima kasih kepada Ketua Prodi Magister Ilmu Linguistik Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin yang sekaligus berperan sebagai tim penilai, Dr. Ery Iswary, M.Hum. Dukungan beliau sangat berperan penting dalam penyelesaian penelitian ini. Pertanyaan beliau, "Sudah sampai mana penelitiannya?", tidak akan pernah luput dari ingatan penulis. Pertanyaan itulah yang menjadi beban utama penulis untuk bisa kembali berusaha membangkitkan motivasi yang sempat padam. Semoga lelah dan motivasi dari beliau mendapatkan balasan dari-Nya.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada penguji lain, Prof. Dr. Gusnawaty, M.Hum. dan Dr. Dafirah, M.Hum. yang telah bersedia menjadi tim penilai untuk penelitian ini. Kritikan dari keduanya juga sangat bermanfaat, baik dalam pelaksanaan maupun penyusunan hasil penelitian ini. Penulis juga sangat bersyukur dengan kehadiran beberapa pihak lain yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak, yaitu rekan sesama mahasiswa, baik yang telah lebih dulu berhasil menyelesaikan studi maupun yang belum, serta staf administrasi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin yang selalu memberi kemudahan kepada penulis.

Terakhir, ucapan terima kasih juga penulis tujukan kepada suami dan anak tercinta. Dukungan dan motivasi dari keduanya sangat membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Ilmu dan gelar yang penulis peroleh dalam jenjang pendidikan ini juga ditujukan khusus kepada keduanya. Semoga ilmu yang penulis peroleh dapat bermanfaat bagi mereka, terutama ananda di kehidupannya pada masa yang akan datang, khususnya untuk kehidupan akademiknya kelak.

Makassar, Januari 2022

Nurhawara

ABSTRAK

NURHAWARA. Kesantunan Berbahasa Pemain Game dalam Media Sosial Youtube “Jess No Limit”: *Kajian Pragmatik.* (dibimbing oleh Lukman dan Ikhwan M.Said)

Penelitian ini bertujuan mengetahui strategi kesantunan berbahasa dan fungsi strategi kesantunan berbahasa pemain *game* dalam media sosial *youtube* “Jess No Limit”.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan pragmatik. Teori yang digunakan adalah teori kesantunan berbahasa Brown dan Levinson yang fokus pada empat strategi, yaitu strategi langsung (*bald-on record strategy*), strategi kesantunan positif (*positive politeness strategy*), strategi kesantunan negatif (*negative politeness strategy*), strategi tersamar (*off-record politeness strategy*).

Hasil penelitian menunjukkan strategi kesantunan positif lebih dominan digunakan daripada strategi kesantunan yang lainnya, yaitu strategi kesantunan negatif, strategi langsung, dan strategi tersamar. Strategi kesantunan positif dominan direalisasikan dengan cara menggunakan penanda keakraban kelompok, melibatkan penutur dalam aktivitas, mengintensifkan perhatian, dan memberi lelucon. Adapun strategi kesantunan negatif dominan direalisasikan dengan cara mengecilkan beban permintaan, mengajukan pertanyaan atau mengelak, dan merendahkan diri. Fungsi strategi kesantunan positif, strategi kesantunan negatif, dan strategi kesantunan tersamar digunakan untuk menunjukkan solidaritas. Solidaritas tersebut tercermin dalam keakraban, persahabatan, penghargaan, kemandirian, dan kebebasan. Sebaliknya, strategi langsung mencerminkan sikap kompetitif karena tidak mencerminkan kelima aspek tersebut. Kompetitif direalisasikan dengan cara menunjukkan ketidaksetujuan, tuduhan, interupsi, dan perintah.

Kata Kunci: Kesantunan Berbahasa, strategi kesantunan, fungsi strategi, *Game, Youtube*



ABSTRACT

NURHAWARA. *Language Politeness of Game Players on Youtube Social Media “Jess No Limit”: Pragmatic Study.* (supervised by Lukman and Ikhwan M.Said)

The research aims at investigating the language politeness strategy and the function of the language politeness strategy of the game players in Youtube social media “Jess No Limit”.

The research used the qualitative descriptive method with the pragmatic approach. The theory used was Brown and Levinson’s language politeness theory including four strategies, namely the bald-on record strategy, positive politeness strategy, negative politeness strategy, and off-record politeness strategy.

The research result indicates the positive politeness strategy is used more dominantly than the other politeness strategies, namely the negative politeness strategy, bald-on record strategy, and off-record politeness strategy. The positive politeness strategy is dominantly realised by using the group intimacy markers, involving speakers in activities, intensifying attention, and giving jokes. The negative politeness strategy is dominantly realised by reducing the request burden, asking questions or evading, and humbling oneself. The positive politeness strategy, negative politeness strategy, and off-record politeness strategy are used to indicate solidarities. On one hand, the solidarities are reflected in the intimacy, friendship, respect, independence, and freedom. On the other hand, the bald-on record strategy reflects the competitive attitude because it does not reflect the five aspects. Competitiveness is realised by showing disapproval, accusation, interruption, and order.

Key words: Language politeness, strategy of politeness, function of strategy, game, youtube



DAFTAR ISI

	halaman
JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	12
C. Tujuan Penelitian.....	12
D. Manfaat Penelitian.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
A. Tinjauan Hasil Penelitian	15
B. Tinjauan Teori dan Konsep.....	23
1. Pragmatik	23
2. Tindak Tutur	32
3. Kesantunan Berbahasa	38
4. Teori Kesantunan Brown dan Levinson	46
5. Solidaritas dan Kompetitif	50
C. Kerangka Pikir	53

BAB III METODE PENELITIAN.....	55
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	55
B. Pengelolaan Peran Peneliti	56
C. Sumber Data	57
D. Metode dan Teknik Pengumpulan Data.....	58
E. Teknik Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	63
A. Hasil Penelitian.....	63
1. Strategi Kesantunan Berbahasa Pemain <i>Game</i>	64
a. Strategi Langsung (<i>Bald-on Record Strategy</i>)	64
b. Strategi Kesantunan Positif (<i>Positive Politeness Strategy</i>)	66
c. Strategi Kesantunan Negatif (<i>Negative Politeness Strategy</i>)	67
d. Strategi Kesantunan Tersamar (<i>Off-record Politeness Strategy</i>)	69
2. Fungsi Strategi Kesantunan Berbahasa Pemain <i>Game</i>	69
a. Solidaritas	71
b. Kompetitif.....	72
B. Pembahasan	73
1. Strategi Kesantunan Berbahasa Pemain <i>Game</i>	73
a. Strategi Langsung (<i>Bald-on Record Strategy</i>)	73
b. Strategi Kesantunan Positif (<i>Positive Politeness Strategy</i>)	83

c. Strategi Kesantunan Negatif (<i>Negative Politeness Strategy</i>)	117
d. Strategi Kesantunan Tersamar (<i>Off-record Politeness Strategy</i>)	127
2. Fungsi Strategi Kesantunan Berbahasa Pemain <i>Game</i>	129
a. Solidaritas	129
b. Kompetitif	133
BAB V PENUTUP	136
A. Simpulan	136
B. Saran.....	137
DAFTAR PUSTAKA.....	139
LAMPIRAN	143

DAFTAR TABEL

nomor	halaman
2.1. Pengertian Pragmatik	31
4.1. Penggunaan Strategi Langsung (<i>Bald-on Record Strategy</i>) oleh Pemain <i>Game</i>	65
4.2. Penggunaan Strategi Kesantunan Positif (<i>Positive Politeness Strategy</i>) oleh Pemain <i>Game</i>	66
4.3. Penggunaan Strategi Kesantunan Negatif (<i>Negative Politeness Strategy</i>) oleh Pemain <i>Game</i>	68

DAFTAR BAGAN

nomor	halaman
1. Kerangka Pikir.....	54

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia sebagai sarana dalam menjalin komunikasi. Menurut Masraeng (2015:156) fungsi tersebut menjadikan bahasa memiliki peran penting sebagai media dalam membina hubungan keakraban antara sesama. Penggunaan bahasa yang baik menjadikan interaksi antarmanusia dapat berjalan secara baik pula. Sebaliknya, penggunaan bahasa yang tidak sesuai memungkinkan interaksi bisa berjalan buruk. Komunikasi dapat berjalan dengan baik apabila individu mengedepankan etika dalam berinteraksi. Etika dalam berbahasa dikenal dengan istilah kesantunan berbahasa. Menurut Wahidah (2017:2), kesantunan adalah perilaku yang diekspresikan dengan cara yang baik. Ekspresi tersebut merupakan indikator utama dalam menilai tingkat kesantunan seseorang. Istilah kesantunan tidak hanya merujuk pada sikap yang ditunjukkan ketika berbahasa, melainkan mencakup pula pada ujaran atau pilihan kata dan kalimat pengguna bahasa dalam berinteraksi. Kesantunan dalam berbahasa merupakan aspek utama dalam menjaga komunikasi agar berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Penggunaan bahasa yang baik memungkinkan penutur bisa menyampaikan maksud atau informasi kepada mitra tutur. Indikator utama dalam mengukur kesuksesan komunikasi adalah makna dari ujaran dapat

dipahami dan dimengerti oleh orang yang mendengarnya. Namun, ujaran tidak cukup bila hanya sebatas bisa dipahami maknanya. Dalam hal ini, kesantunan juga memiliki peranan yang sangat penting untuk bisa melancarkan komunikasi. Sebagaimana yang telah dijelaskan di bagian awal bahwa bahasa juga merupakan media dalam membangun hubungan emosional antara penuturnya.

Kesantunan dalam berbahasa memiliki peran penting dalam membangun keharmonisan antarpemuter. Adanya relasi yang baik memungkinkan komunikasi bisa diterima oleh mitra tutur dan pemuter itu sendiri. Kesantunan dalam berbahasa dapat terwujud apabila pemuter memperhatikan sikap. Sikap yang dimaksud merujuk pada pemilihan kata dan tingkah laku yang ditunjukkan oleh pemuter dalam berkomunikasi. Kesantunan berbahasa dapat diidentifikasi dalam berbagai wujud, seperti dalam mengajukan pertanyaan, menjawab, memberikan penawaran, menyuruh, menolak, melarang, dan meminta (Fitriani, 2016:34).

Kesantunan berbahasa dipengaruhi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi bahasa itu sendiri yang secara sederhana dapat diidentifikasi dari pemilihan kata oleh pemuter. Faktor ini merujuk ke bahasa itu sendiri, sedangkan, faktor eksternal adalah yang melibatkan faktor luar seperti situasi sosial pemuter. Hal tersebut senada dengan pernyataan Ulfah dkk. (2016:1008) bahwa kesantunan berkaitan erat dengan nilai sosial dan budaya dalam suatu masyarakat. Nilai sosial dapat diartikan sebagai lingkungan tempat seseorang menjalani aktivitas.

Menurut Brown dan Levinson (1987, 94-140), kesantunan berkaitan dengan kebutuhan atau kondisi seseorang dalam suatu peristiwa tutur. Brown dan Levinson menjelaskan bahwa ada empat strategi yang dapat digunakan oleh penutur ketika berbahasa. Keempat strategi tersebut meliputi (1) strategi langsung; (2) strategi kesantunan positif; (3) strategi kesantunan negatif; (4) strategi tersamar. Kesantunan seseorang dalam berbahasa dapat diidentifikasi dengan melihat strategi yang dominan digunakan ketika bertutur. Strategi tersebut bergantung pada kebutuhan dan kondisi penutur. Kondisi yang dimaksud berkaitan dengan berbagai faktor. Salah satunya dapat berupa hubungan antara penutur dengan lawan tuturnya.

Penutur cenderung mempertimbangkan status dari mitra tuturnya. Status tersebut dapat mencakup jabatan atau pangkat, jenis kelamin, dan yang paling umum adalah usia. Hubungan kedekatan juga memberi implikasi dalam percakapan, seperti hubungan kekeluargaan dan pertemanan (Nurjamily, 2015:2). Tuturan sama halnya dengan aktivitas lain yang memiliki tujuan atau maksud. Dalam linguistik maksud tuturan dikaji dalam pragmatik. Pragmatik lebih merujuk pada implikasi tuturan yang diucapkan oleh si penutur. Implikasi yang dimaksud adalah maksud yang ditimbulkan dari adanya ujaran. Leech (1993:5-6) menyatakan bahwa pragmatik mempelajari maksud ujaran, artinya untuk apa ujaran itu dilakukan. Maksud tidak hanya diidentifikasi melalui makna tuturan, melainkan harus pula menganalisa konteksnya dengan melihat beberapa

aspek, seperti penutur (orang yang bertutur), tempat dan waktu, tujuan, dan cara penyampaiannya.

Dalam aspek sosial, situasi percakapan tidak lagi hanya merujuk pada situasi yang menuntut penutur harus berhadapan langsung dengan mitra tutur. Belakangan ini, teknologi berkembang dengan pesat. Perkembangannya tidak hanya merambah ke industri, melainkan juga mencakup bagian sederhana dalam kehidupan manusia. Perkembangan tersebut mencakup kemunculan berbagai aplikasi sosial yang memungkinkan seseorang dapat menjalin interaksi secara virtual. Aplikasi tersebut dikenal dengan istilah media sosial. Media sosial tidak hanya tersedia dalam satu jenis saja, melainkan ada banyak aplikasi yang sudah tersedia dan bisa digunakan dengan mudah di ponsel pintar.

Media sosial merupakan sistem jaringan yang memungkinkan masyarakat dapat terhubung antara satu dengan lainnya untuk melakukan interaksi. Media ini banyak digunakan oleh masyarakat karena memberi kemudahan dalam penggunaannya serta sangat efisien. Layanan ini tidak hanya memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara verbal, melainkan dapat pula secara nonverbal. Interaksi nonverbal dilakukan dengan cara menggunakan kolom pesan yang disediakan.

Dalam artikel Teknoia yang dihimpun dari laporan digital *We Are Social and Hootsuite*, dari 4.5 milyar pengguna internet di dunia, 3.8 milyar di antaranya merupakan pengguna media sosial (Ramadhan: 2020). Liputan6 juga melaporkan bahwa Indonesia berada di urutan ketiga

sebagai pengguna media sosial tertinggi dengan jumlah penggunanya mencapai 140 juta (Kurnia; 2018). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas masyarakat, khususnya di Indonesia, banyak melakukan interaksi melalui media sosial dalam kesehariannya. Namun, komunikasi yang tidak dilakukan secara langsung bukan alasan untuk mengabaikan kesantunan.

Kesantunan harus diterapkan dalam situasi apapun, meskipun komunikasi tidak dilakukan dengan bertatap muka. Hal tersebut tentu juga harus diberlakukan dalam interaksi di media sosial. Kesantunan berbahasa bertujuan menjaga hubungan antarpenerbit yang satu dengan lainnya. Kesantunan dalam berbahasa memberi peluang bagi penerbit untuk dapat berkomunikasi tanpa mendapat penolakan dari mitra tutur. Sikap santun dapat meminimalkan atau bahkan menghilangkan kerugian dalam interaksi. Kerugian yang dimaksud dapat berupa tidak tercapainya komunikasi yang diharapkan, informasi tidak dapat tersampaikan dengan baik, serta meminimalkan anggapan negatif lawan bicara terhadap karakter atau sikap dari penerbit.

Komunikasi yang dilakukan melalui media sosial memungkinkan banyak kesalahpahaman yang timbul di antara penggunanya. Kesalahpahaman bisa bersifat negatif dan sebaliknya. Hal tersebut disebabkan adanya jarak dari pengguna satu dengan pengguna lainnya. Tingkat keuntungan dan kerugian yang diperoleh dari komunikasi melalui media sosial hanya bergantung pada pilihan kata pengguna (penerbit),

sebab kebanyakan media sosial hanya menggunakan kolom pesan sebagai media interaksi timbal balik. Kolom pesan tentu tidak memungkinkan pengguna dapat memperlihatkan sikap tubuh secara langsung. Fitur emotikon yang tersedia di kolom pesan media sosial juga tidak dapat mewakili sikap tubuh penggunanya secara maksimal. Oleh sebab itu, kesantunan dalam berbahasa harus diterapkan secara maksimal oleh pengguna media sosial. Hal ini bertujuan meminimalkan kesalahpahaman yang terjadi di antara pengguna.

Media sosial menyediakan panggilan video sebagai salah satu pilihan dalam berinteraksi. Namun, banyak pengguna yang lebih menekankan penggunaan kolom pesan seperti dalam media sosial *facebook*, *whatshapp*, *instagram*, dan sebagainya. Kolom pesan digunakan sebagai media dalam memberikan tanggapan untuk sebuah postingan, baik berupa video, gambar, maupun kalimat. Kebanyakan media sosial memang dapat menyajikan ketiga bentuk postingan tersebut. Namun, ada satu media yang hanya berfokus pada satu item saja, yaitu penyajian video. Media sosial yang dimaksud adalah *youtube*, yang memungkinkan penggunanya menyaksikan video apapun yang diinginkan.

Meskipun *youtube* hanya menyajikan video, media sosial ini telah menjadi salah satu media yang paling banyak digunakan. Sebuah artikel menyatakan bahwa 88% orang di Indonesia telah menggunakan *youtube* (Widyananda; 2020). *Youtube* memungkinkan penggunanya dapat melihat, mengirim, dan membagikan video. Namun, meskipun media

sosial tersebut hanya menyajikan video sebagai sajian utama, bukan berarti kegiatan interaksinya minimal dibandingkan dengan media lain.

Penyajian video memberikan gambaran lebih jelas mengenai sikap tutur penggunanya. Pengguna lain yang menonton dapat menganalisa dan menginterpretasikan tuturan pengguna dengan tidak hanya melihat bahasa itu sendiri sebagai patokan. Ujaran dari pengguna dapat dianalisa dengan melihat sikap yang ditunjukkan oleh penutur, yang dalam hal ini adalah pengguna *youtube*, atau yang lebih tepat disebut sebagai penyedia konten. Pengguna *youtube* yang menyediakan video untuk dinikmati oleh pengguna lain juga dikenal dengan sebutan *youtuber*.

Video yang tersaji dalam *youtube* dibedakan berdasarkan konten yang disajikan. Ada beberapa konten yang bisa menjadi pilihan pengguna untuk ditonton, seperti kehidupan keseharian, makanan, kecantikan, musik, *game*, dan sebagainya. Namun, *game* merupakan konten yang paling menarik untuk ditelaah penggunaan bahasanya, sebab konten tersebut tidak hanya menyajikan interaksi satu arah. Dalam video yang menjadikan *game* sebagai konten utama, penonton yang hanya berperan sebagai penikmat, dapat mendengar komunikasi yang dilakukan oleh penyedia konten (*youtuber*) dengan orang yang menjadi lawannya dalam bermain. Walaupun komunikasi tersebut tidak melibatkan penonton secara langsung.

Game sangat memberikan pengaruh dalam kehidupan masyarakat. Pengguna *game* tidak dibatasi oleh usia dan bukan hanya orang dewasa

yang dapat memainkannya, remaja bahkan anak-anak pun ikut menjadi bagian penting dalam *game*. Umumnya, video yang berfokus pada *game* di *youtube* memberikan gambaran atau trik dalam memainkan sebuah *game*. Karena pemain *game* tidak hanya melibatkan orang dewasa saja, maka dapat disimpulkan bahwa penonton video tentang *game* juga melibatkan anak-anak. Hal tersebut sesuai dengan pengamatan penulis saat observasi di lingkungan sekitar. Banyak anak-anak dan remaja yang belajar trik memainkan *game* dari *youtube*.

Sebuah tontonan pasti memberi pengaruh terhadap penontonnya. Selain pengetahuan baru mengenai *game*, sikap orang yang berperan dalam video juga bisa memberi pengaruh secara tidak langsung. Sikap tersebut dapat berupa sikap tubuh maupun verbal. Pengaruh kondisi sosial terhadap anak juga telah dijelaskan oleh Gunadi (2017:96) bahwa lingkungan dapat memengaruhi seorang anak utamanya dalam berimajinasi. Hal tersebut dikarenakan daya serap anak terhadap sesuatu masih sangat tinggi. Anak-anak dapat mengingat dengan baik apa yang ditontonnya dan dapat pula menirukannya dalam kehidupan keseharian, tidak terkecuali dalam sikap bahasa anak. Penjelasan di bagian inilah yang menjadi dasar pemikiran awal peneliti dalam merancang penelitian tentang kesantunan dan kaitannya terhadap *game* di *youtube*.

Penelitian ini memberikan kemajuan (*progress*) baru dalam penelitian bahasa khususnya dalam ranah kesantunan. Banyak penelitian serupa yang berusaha untuk mengidentifikasi tindak tutur di media sosial.

Namun, masih sedikit yang mengaitkannya dengan isu yang mendominasi dalam kehidupan masyarakat dengan melibatkan berbagai golongan (anak-anak, remaja, dan dewasa). Hanya ada satu penelitian yang peneliti temukan, yang membahas masalah kebahasaan dengan mengaitkannya pada isu yang sedang menjadi perhatian masyarakat. Penelitian yang dimaksud adalah penelitian yang dilakukan oleh Mufliharsi dan Heppy (2019:79-92) dengan judul "*Politeness Principle: President Joko Widodo's Speech Act ini Video Blog*". Penelitian tersebut menjadi salah satu rujukan dalam penelitian ini karena mengkaji kesantunan berbahasa serta menjadikan *youtube* sebagai objek kajiannya.

Mufiharsi dan Heppy berhasil memikirkan satu topik yang sedang menjadi perhatian masyarakat saat itu, yaitu popularitas Jokowi sebagai pemimpin yang berhasil memperlihatkan sikap merakyatnya. Namun, penelitian tersebut memiliki kekurangan atau batasan secara sosial dalam kebahasaan, karena tidak memberi gambaran mengenai efek yang ditimbulkan oleh tuturan Jokowi terhadap masyarakat atau golongan tertentu. Kekurangan tersebutlah yang menjadi dasar awal peneliti dalam memikirkan topik yang akrab dengan kehidupan masyarakat saat ini.

Setelah melakukan observasi awal, peneliti menemukan fenomena kemunculan *game* berbasis *online* yang cukup variatif dan sedang marak di lingkungan masyarakat. Kemunculan *game* tersebut sejalan dengan peningkatan penggunaan media sosial *youtube* di kalangan dewasa, remaja, dan anak-anak. Fenomena kemunculan *game* tersebut belum

pernah dikaitkan dengan penggunaan bahasa atau belum pernah dibahas oleh peneliti sebelumnya. Padahal, banyak anggapan yang menyatakan bahwa pemain *game* tidak mempertimbangkan kesantunan dalam berkomunikasi dengan sesamanya. Anggapan tersebut tentu bukan tanpa alasan. Contoh percakapan di bawah ini memberi gambaran mengenai dasar dari anggapan negatif tersebut.

Penyedia Konten : ... Jadi selama lima menit kita harus dapat dua *kill*. Kalo misalkan lima menit belum dapat dua *kill*, yang dapat satu *kill* menang. Misalnya satu kosong.

Lawan Main : Oh iya, ya, ya, nilai tertinggi ya.

Penyedia Konten : Ya nilai tertinggi. Kalau misalnya nol nol skornya berarti dari *gold*.

Lawan Main : Tapi curang. *Lu* ngerti *item-item*, *gue* *nggak*.

Sumber: Saluran Youtube Jess No Limit

Percakapan tersebut merupakan penggalan percakapan yang didapatkan dari hasil pengamatan awal peneliti di saluran *youtube* “Jess No Limit”. Salah satu saluran *youtube* yang menjadikan *game* sebagai konten utamanya. Selain itu, saluran tersebut juga merupakan saluran yang cukup aktif dalam mengunggah video serta sangat variatif. Contoh yang menguatkan anggapan negatif tentang bahasa yang tidak santun terdapat di bagian akhir percakapan, yaitu tanggapan lawan main dengan ungkapan kata “curang” dan penggunaan kata “*lu*”. Respon tersebut diberikan untuk menanggapi peraturan permainan yang dijelaskan oleh

penyedia konten serta tanggapan dalam menyikapi kemampuan yang dimiliki oleh lawannya (penyedia konten).

Apabila dianalisis dengan menggunakan teori kesantunan Brown dan Levinson, tanggapan lawan main di bagian akhir dapat digolongkan dalam kategori percakapan strategi langsung. Penggunaan kata “curang” yang secara sederhana dapat digolongkan sebagai ungkapan yang bersifat menuduh menunjukkan bahwa yang menuturkan kata tersebut tidak berupaya meminimalisasi ancaman muka mitra tuturnya (penyedia konten). Ungkapan tersebut bersifat spontan diucapkan dan dapat mengakibatkan lawan tutur menjadi kurang nyaman atau malu dan terkejut. Namun, penggunaan ungkapan tersebut juga sekaligus menunjukkan bahwa lawan main dan penyedia konten memiliki hubungan keakraban dan telah saling mengenal dengan baik. Hal tersebut juga ditunjukkan dengan penggunaan kata “lu” oleh lawan main kepada penyedia konten.

Hasil analisis tersebut merupakan salah satu contoh yang mendukung anggapan mengenai ketidaksantunan yang dilakukan pemain *game*. Anggapan tersebut dinilai benar apabila dikaitkan dengan kesantunan yang bersifat normatif (umum). Namun, anggapan tersebut masih perlu pembuktian yang lebih dalam lagi dengan menyimak lebih banyak tuturan yang diucapkan oleh pemain *game*, sebab pada hakikatnya, seorang pemain *game* yang juga menjadi *youtuber* tentu ingin menarik perhatian penonton agar pengikut salurannya terus bertambah.

Ada tujuan yang ingin dicapai oleh *youtuber*, dan untuk bisa mencapai tujuan tersebut tentu tidak hanya cukup menyediakan konten menarik saja, melainkan harus pula memperhatikan tuturan (kesantunan) agar tujuan atau maksud dapat tercapai. Penelitian ini bertujuan membuktikan anggapan tersebut dengan menganalisis tuturan pemain *game* dengan melihat strategi yang digunakannya saat berinteraksi dengan lawannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di bagian sebelumnya, maka dapat dirumuskan dua pertanyaan rumusan masalah yang bersifat kualitatif, yaitu pertanyaan deskriptif dan pertanyaan eksploratoris. Rumusan masalah disusun berdasarkan asumsi dasar yang mendasari penelitian ini dilakukan, yaitu adanya anggapan negatif mengenai kesantunan di kalangan pemain *game*. Rumusan masalah tersebut adalah:

1. Bagaimana strategi kesantunan berbahasa pemain *game* dalam media sosial *youtube* “Jess No Limit” ditinjau dari strategi kesantunan Brown dan Levinson?
2. Bagaimana fungsi strategi kesantunan berbahasa pemain *game* dalam media sosial *youtube* “Jess No Limit”?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini mengacu pada rumusan masalah yang telah diuraikan di bagian sebelumnya. Tujuan tersebut mencakup:

1. Menganalisis strategi kesantunan berbahasa di media sosial yang berfokus pada *youtube* yang menyajikan *game* sebagai konten utama;
2. Menganalisis fungsi strategi kesantunan berbahasa yang dilakukan oleh pemilik saluran (*youtuber game*) dan lawan mainnya di media sosial *youtube* “Jess No Limit”.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini mengacu pada dua hal, yang bersifat teoretis dan bersifat praktis. Kedua manfaat tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan memberi kontribusi dalam kajian kebahasaan, khususnya mengenai kesantunan berbahasa. Meskipun, kajian tentang penggunaan bahasa di media sosial telah dilakukan oleh banyak peneliti, tetapi belum ada riset yang berfokus mengkaji media sosial dalam kaitannya terhadap kesantunan berbahasa pengguna media sosial *youtube*, khususnya *game*. Oleh sebab itu, penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi baru tentang kaitan media sosial *youtube* dengan kesantunan berbahasa.

2. Manfaat Praktis

Selain manfaat yang bersifat akademis, penelitian ini juga diharapkan bermanfaat bagi pengguna media sosial dan masyarakat umum. Media sosial sangat akrab dengan kehidupan masyarakat pada

era teknologi seperti sekarang ini tanpa memandang status atau kalangan tertentu. Oleh sebab itu, kajian ini diharapkan bisa menjadi bacaan dan bahan diskusi bagi masyarakat, khususnya orang tua untuk menambah wawasan tentang keberadaan media sosial, sehingga bisa menjadi acuan dalam mengarahkan anak untuk memahami etika dalam berbahasa, baik dalam lingkungan sosial (langsung) maupun dalam berbahasa di media sosial.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Hasil Penelitian

Penelitian mengenai kesantunan berbahasa telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian tersebut telah dilakukan di berbagai tempat, baik lingkungan sosial seperti pasar, terminal, lingkungan sekolah, bahkan di media sosial. Penelitian kesantunan juga telah banyak dilakukan dalam skala internasional dan tidak sedikit pula yang telah dilakukan di Indonesia, khususnya dalam ranah media sosial. Salah satu penelitian yang mengacu pada masalah kesantunan berbahasa di media sosial adalah penelitian yang dilakukan oleh Fallianda (2018:35-54) dengan judul Kesantunan Berbahasa Pengguna Media Sosial *Instagram*; Kajian Sosiopragmatik. Penelitian tersebut menjadi salah satu rujukan dalam penelitian ini.

Kaitannya tidak hanya terletak pada subjek yang sama, yaitu pada ranah media sosial. Keterkaitan juga mengacu pada kajian yang sama yaitu kesantunan berbahasa serta teori yang digunakan. Letak perbedaannya hanya ada pada media sosial yang dikaji. Dalam hasil penelitiannya, Fallianda (2018:35) menjelaskan bahwa hasilnya menunjukkan sebanyak 81.3% partisipan tutur menggunakan kesantunan positif, 10.2% menggunakan kesantunan negatif, 7.6% kesantunan tersamar, dan 3.4% kesantunan langsung. Salah satu kesantunan positif yang digunakan penutur terdapat pada percakapan:

Konteks:

Pengguna A : *Postingnya emang harus tengah dino a min? Awan awan
ngene.*

Operator : *Kan engkok pek isok siap-siap. Dadi isok uman
panggonane.*

Pengguna A : *Oh ngono a? Okeoke. Awas seng poso gambare ojek
dipendelengi ae. Ngko budal saiki niat mokel. Haha. Ojek
yoo.*

Strategi pertama yang muncul di dalam konteks, yaitu “strategi kesantunan positif: menegaskan kesamaan bersama” yang digunakan oleh pengguna A. Penanda bahasa dalam strategi ini didasarkan pada fitur-fitur deiksis personal partisipan tutur, penanda waktu, dan tempat tuturan. Penanda waktu hadir dalam tuturan tersebut yang mengungkapkan kesamaan persepsi waktu dan pengalaman dengan lawan tutur. Penanda personal berupa panggilan “min” dapat diartikan sebagai keinginan penutur akan kesamaan suatu persepsi dengan lawan tutur (operator). Kesantunan positif ini merupakan kesantunan yang paling banyak digunakan.

Selanjutnya, penelitian yang juga menjadi rujukan adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Mufliharsi dan Heppy (2019:79-92). Penelitian tersebut berfokus ke video *vlog* yang dilakukan oleh *youtuber* dengan Presiden Indonesia, Joko Widodo. Temuan penelitian menunjukkan strategi kesantunan dalam *vlog*. Para *vlogger* cenderung melakukan

interaksi yang sopan meskipun mereka tahu bahwa mereka sedang berbicara dengan presiden. Dengan kata lain, interaksi yang dilakukan wajar dan bersifat sederhana. Demikian pun dengan presiden yang menjawab tanpa meremehkan prinsip kesopanan. Hal tersebut dikarenakan adanya kerja sama yang baik antara *vlogger* yang mewawancarai narasumber atau presiden.

Penelitian Mufliharsi dan Heppy (2019:83) tersebut menggunakan metode campuran, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Meskipun pada bagian analisis lebih dominan menggunakan analisis kualitatif. Adapun teori kesantunan yang digunakan adalah teori Leech. Ada dua aspek yang menjadikan penelitian Mufliharsi dan Heppy menjadi rujukan, yaitu penelitian tersebut mengkaji mengenai kesantunan berbahasa dan objeknya yang berfokus ke tuturan dalam video di *youtube*.

Selain kedua penelitian tersebut, ada pula penelitian lain yang menjadi rujukan dalam penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Maulidi (2015:42-49). Penelitian tersebut juga bertujuan menjelaskan penggunaan bahasa di media sosial serta tingkat kesantunannya. Media sosial yang menjadi objek penelitian ini adalah *facebook*. Pemilihan media sosial didasarkan pada alasan bahwa media tersebut merupakan media yang banyak memberikan pengaruh dalam masyarakat umum.

Hasil penelitian Maulidi (2015:46) menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam jejaring sosial *facebook* terdiri dari berbagai macam bentuk kesantunan. Bentuk kesantunan yang ditemukan dalam media sosial

facebook berupa bentuk pertanyaan, ucapan terima kasih, harapan, permintaan, undangan, persembahan, dan informasi. Penggunaan bahasa tersebut digunakan dalam berbagai bentuk variasi. Perbedaan penggunaan dipengaruhi berbagai faktor, seperti pembicara, penerima (lawan tutur), topik, setting, suasana, situasi, tujuan pembicaraan, dan lain-lain. Salah satu kesantunan yang ditunjukkan dalam penelitian tersebut dapat diamati pada penggalan percakapan berikut:

Assalamu 'alaikum.. (a) Permisi sahabat IKP numpang tanya. (b) Apotik ato toko obat mana yang jual pil KB Yasmin, trmksh..(c)

Tuturan tersebut diambil dari salah satu grup di media sosial *facebook* yaitu grup IKP (Info Kota Palu). Penutur dalam grup membuat status yang isinya menanyakan tentang sesuatu. Hal tersebut dapat dilihat pada data (b) dari penggunaan kata “permisi” dan “numpang tanya”. Pemakaian ungkapan mengandung maksud permintaan izin untuk bertanya kepada pengelola grup dan para pembaca grup. Selain itu, kehadiran kata tanya “mana” pada kalimat (b) mempertegas bahwa kesantunan berbahasa dalam tuturan berbentuk pertanyaan. Dari penggalan analisis tersebut, Maulidi (2015:49) menunjukkan bahwa masih terdapat pematuhan kesantunan dalam media sosial *facebook*.

Jenis penelitian yang digunakan Maulidi (2015:45) sama dengan yang digunakan pada penelitian ini yaitu kualitatif. Secara teknis juga memiliki persamaan pada teknik pengumpulan data, yaitu metode simak

dengan teknik catat. Perbedaannya terletak pada sumber data, Maulidi berfokus di media sosial *facebook* yang tuturannya berupa teks dan bukan tuturan secara langsung. Selain itu, penelitian tersebut merujuk pada teori kesantunan Leech. Sementara penelitian ini berfokus pada *yotuber game*, berdasarkan pertimbangan tertentu, Maulidi lebih memilih sebuah grup daerah sebagai sampel data penelitian.

Penelitian kesantunan berbahasa juga dilakukan oleh Pratamanti dkk. (2017:230-239). Bila ketiga penelitian sebelumnya melibatkan media sosial *instagram*, *facebook*, dan *youtube*, penelitian Pratamanti dkk. (2017:231) lebih merujuk ke media sosial *whatsapp* sebagai objek. *whatsapp* merupakan media sosial yang juga memiliki banyak pengguna utamanya di Indonesia. Penelitian Pratamanti dkk. (2017:231) ini lebih merujuk ke cara mahasiswa dalam mengirim pesan yang ditujukan kepada dosen, sehingga sumber data utama pada penelitian ini adalah pesan-pesan dalam aplikasi *whatsapp* yang diketik oleh mahasiswa yang kemudian dikirimkan kepada dosen.

Hasil penelitian Pratamanti dkk. (2017:235-238) menunjukkan bahwa masih banyak tuturan mahasiswa kepada dosen melalui aplikasi media sosial *whatsapp* yang belum memenuhi prinsip kesantunan berbahasa. Ketidaksantunan tersebut meliputi beberapa hal, di antaranya adalah pelanggaran berupa penggunaan bahasa gaul, adanya pembahasan di luar konteks perkuliahan, dan pengungkapan maksud yang tidak sopan. Bahasa gaul yang paling banyak digunakan adalah

“kok” dan “nggak”. Salah satu percakapan yang menggunakan kata tersebut dapat dilihat pada bagian berikut:

*“Bu *** sbuk nggak? Pnggen vcall ko bu hehehe
kgen wajahnya bu *** hehehe.”*

Dalam tuturan tersebut, pengirim pesan *whatsapp* yang merupakan mahasiswa, menggunakan pilihan kata bernada santai. Penggunaan kalimat yang santai tersebut dimaksudkan untuk memberikan kesan akrab antara penutur dan lawan tutur. Hal ini tentu mengurangi nilai kesantunan berbahasa karena lawan bicara penutur adalah dosen yang seharusnya dihormati, baik dari segi jabatan akademik maupun dari segi usia. Mahasiswa cenderung menggunakan bahasa gaul seperti itu karena terbiasa menggunakannya sebagai bahasa sehari-hari dalam pergaulan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, Pratamanti dkk (2017:239) menyimpulkan, masih banyak mahasiswa yang belum memenuhi prinsip kesantunan.

Penelitian yang dilakukan oleh Pratamanti dkk. juga berfokus ke penggunaan bahasa di media sosial. Perbedaan paling dominan dengan penelitian ini ada pada teori yang digunakan. Pratamanti dkk. (2017:233) merujuk ke tokoh kebahasaan Indonesia, yaitu Chaer dalam menganalisis hasil penelitian dan sedikit menyinggung teori Leech walaupun tidak tampak digunakan dalam menganalisis data. Penelitian tersebut berfokus pada pemilihan diksi, sapaan, dan penggunaan emotikon yang tersedia dalam kolom pesan *whatsapp*.

Selanjutnya, penelitian oleh Kusmanto dkk. (2019:119-130) yang masih berfokus ke kesantunan berbahasa di media sosial *instagram*. Dalam penelitian tersebut Kusmanto dkk. (2019:119) berfokus ke pendekatan politikopragmatik di media sosial *instagram* milik Jokowi. Ada tiga poin yang menjadi rumusan pada penelitian tersebut, yaitu wujud tindak kesantunan pengguna, strategi kesantunan, dan daya politikopragmatik kesantunan positif pada kolom komentar *instagram* Jokowi.

Hasil penelitiannya menunjukkan wujud tindak kesantunan positif yang paling banyak dipilih *followers* dalam berkomentar adalah dengan memperhatikan keinginan mitra tutur. Hal tersebut menunjukkan adanya dukungan atau sikap optimisme terhadap Jokowi. Kemudian, poin kedua menunjukkan hasil bahwa strategi kesantunan berbahasa yang digunakan *followers* bersifat tidak langsung. Hal tersebut menunjukkan tingkat kesantunan *followers* sangat baik. Terakhir, daya politikopragmatik *followers* meliputi daya memohon, daya mendukung, daya memengaruhi, daya memotivasi, dan daya menyarankan.

Alasan penelitian Kusmanto dkk. (2019:121) ini dijadikan sebagai rujukan adalah karena adanya persamaan objek yang dikaji, yaitu kesantunan berbahasa di media sosial. Selain itu, penelitian ini juga memiliki persamaan di teori yang digunakan, yaitu teori Brown dan Levinson. Secara teknis, penelitian ini juga memiliki persamaan pada metode penelitian yang digunakan, yakni kualitatif. Perbedaannya terletak

pada jenis media sosial yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Kusmanto dkk. (2019:121) menjadikan *instagram* Jokowi sebagai fokus kajian. Penelitian tersebut pun lebih berfokus ke respon atau komentar pendukung Jokowi yang berupa teks, sedangkan, penelitian ini berfokus ke media sosial *youtube* yang mengkaji tuturan langsung penggunanya (*youtuber game*) dalam bentuk video dan bukan teks. Selain itu, perbedaan juga terletak dalam pendekatannya. Kusmanto dkk. (2019:121) berfokus pada politikopragmatik, sedangkan penelitian ini hanya berfokus pada kajian pragmatik secara umum.

Kelima penelitian tersebutlah yang menjadi rujukan utama dalam penelitian ini. Pemilihan rujukan tersebut didasarkan oleh beberapa persamaan, baik dalam aspek yang bersifat teknis maupun krusial seperti metode, pendekatan, subjek, teori, dan sebagainya. Namun, kelima penelitian tersebut tidak mutlak memiliki persamaan yang persis dengan penelitian ini. Ada beberapa perbedaan pada aspek-aspek tertentu seperti yang telah dijelaskan pada bagian penelitian masing-masing. Namun, hal utama yang membedakan penelitian ini dengan penelitian-penelitian tersebut adalah teori yang digunakan. Penelitian sebelumnya hanya menggunakan satu teori saja tetapi dalam penelitian ini ada dua teori yang digunakan, yaitu teori kesantunan Brown dan Levinson serta teori kerja sama (PK) Grice. Pemilihan kedua teori tersebut didasarkan pada rumusan masalah yang telah disusun, yaitu menganalisis strategi kesantunan dan pelanggaran kesantunan dalam berbahasa.

B. Tinjauan Teori dan Konsep

1. Pragmatik

Pragmatik lahir pada tahun 1938 dan tokoh utama dari lahirnya cabang linguistik ini adalah Charles Morris. Pragmatik juga mulai dikenal dalam linguistik pada tahun tersebut. Pada tahun 1946, Charles Morris memberi batasan tentang pragmatik dan menyebutnya sebagai cabang semiotik yang menelaah asal-usul, penggunaan, serta efek dari tanda-tanda. Kemudian, pada tahun 1972, Stalnaker menyederhanakan gagasan Morris dengan mengajukan batasan pragmatik yaitu telaah linguistik dan konteks tempat kebahasaan itu hadir (Rahardi, 2019:25).

Leech (1993:9) juga memberi pemahaman mengenai pragmatik dan mendefinisikannya sebagai telaah makna serta hubungannya dalam situasi tuturan. Leech merupakan tokoh pertama yang memberi batasan antara semantik dengan pragmatik. Selanjutnya, pragmatik juga dipaparkan oleh Stephen C. Levinson pada tahun 1990, yang menegaskan bahwa pragmatik mengkaji segala aspek makna yang tidak dapat dijelaskan secara semantik (Rahardi, 2019:27). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pragmatik adalah kajian linguistik yang merujuk ke makna tuturan dan tidak dapat dijelaskan apabila hanya merujuk ke referensi kebahasaan secara langsung.

Semantik dan pragmatik dibatasi oleh garis tipis. Hal itu dikarenakan kedua cabang linguistik tersebut berurusan dengan makna. Menurut Leech (1993:8), semantik memperlakukan makna dengan

melibatkan dua segi (dyadic), sedangkan, pragmatik memperlakukan makna dari tiga segi (tryadic). Makna dalam pragmatik dikaitkan dengan penutur atau pemakaian bahasa. Makna dalam semantik hanya didefinisikan sebagai ciri-ciri ungkapan dalam bahasa tertentu yang terpisah dari situasi, penutur, dan penuturnya. Kaitan tersebut juga diperjelas oleh Yuniarti (2014:227) yang menyatakan bahwa semantik dan pragmatik sebagai dua bidang yang saling melengkapi. Keterkaitannya disebut semantisme, yaitu semantik sebagai bagian dari pragmatik.

Perbedaan semantik dengan pragmatik juga kembali dijelaskan oleh Rahardi (2019:30), bahwa aspek makna yang ditelaah oleh semantik hanya mencakup makna kebahasaan itu sendiri. Berbeda dengan pragmatik yang merupakan studi makna tuturan dan tidak tuntas apabila hanya dijelaskan melalui referensi kebahasaan. Pragmatik adalah ilmu yang mengkaji makna tuturan. Penjelasan tersebut menekankan bahwa pragmatik lebih merujuk ke makna yang dikaitkan dengan konteks, bukan makna dari bahasa itu sendiri yang bersifat internal atau satu arah. Dengan kata lain, pragmatik memiliki kaitan yang sangat erat dengan penggunaan bahasa secara fungsional (Saefudin, 2013:2).

Pengertian pragmatik telah didefinisikan oleh banyak tokoh. Salah satunya adalah Leech (1993:8), yang secara lebih spesifik dari penjelasan sebelumnya memberi pengertian bahwa pragmatik mengkaji makna dalam hubungannya dengan situasi ujar. Dalam pragmatik, makna lebih mengacu ke penutur atau pemakai bahasa. Makna tidak hanya

didefinisikan dari struktur kata yang menyusun sebuah kalimat, melainkan konteks yang terjadi pada situasi ujar juga memberikan kontribusi dalam mengungkapkan makna. Dunia makna yang dimaksud oleh Leech juga memiliki keterkaitan dengan fonologi. Makna dalam pragmatik bisa diidentifikasi dengan bunyi. Hal tersebut sesuai dengan yang dinyatakan oleh Chaer (2009:2), bahwa dunia makna yang direalisasikan menjadi dunia bunyi pada situasi ujar sangat bergantung ke dunia pragmatik. Nores K. (2017:264) juga turut mengemukakan pendapat bahwa pragmatik cenderung mengarah ke fungsi fungsionalisme dan formalisme yang mengarah ke maksud ujaran.

Tarigan (2009:30) menjelaskan bahwa pragmatik menelaah ucapan-ucapan atau bahasa khusus dalam situasi-situasi khusus dan memusatkan perhatian ke aneka ragam cara yang merupakan wadah aneka konteks sosial. Berkaitan dengan pendapat tersebut, Lubis (2015:21-22) menyatakan bahwa penganalisisan kalimat (tuturan) tidak memuaskan apabila tidak disertai dengan latar belakang tuturan atau secara pragmatis, karena sebuah kalimat hanya dapat menerangkan sebagian dari gejala dan tidak dapat menerangkan latar belakang dari kalimat itu. Kedua pendapat tersebut senada dengan penjelasan Yule (2004: 4) yang menyatakan bahwa pragmatik adalah studi tentang bahasa dan penggunaannya. Mempelajari bahasa melalui pragmatik memberi keuntungan tersendiri bagi penggunaannya karena seseorang dapat memberi tanggapan yang sesuai dengan maksud, asumsi, tujuan, serta

tindakan yang harus ditunjukkan ketika berbicara atau melakukan komunikasi dengan orang lain.

Yule (2004:3) menyederhanakan pengertian pragmatik sebagai studi tentang maksud penutur. Maksudnya ialah pragmatik mengkaji tentang maksud penutur yang ditafsirkan oleh pendengar. Studi pragmatik berkaitan dengan analisis maksud seseorang terhadap tuturan-tuturan. Maksud tersebut terpisah dengan makna kata atau frasa tuturan itu sendiri. Kajian ini melibatkan konteks yang memengaruhi makna dari tuturan. Konteks yang dimaksud berupa orang (penutur/petutur), situasi, tempat, dan waktu. Pendapat Yule tersebut sejalan dengan pendapat yang telah diuraikan Leech di bagian sebelumnya yang mengaitkan pragmatik dengan maksud penutur.

Selain Leech dan Yule, Levinson (1983:7) juga memberikan gambaran umum tentang pragmatik, yaitu studi bahasa yang bersifat fungsional. Artinya, pragmatik mencoba menjelaskan struktur linguistik dengan mengacu ke aspek atau sebab-akibat yang bersifat *non-linguistik*. Pragmatik tidak berkaitan secara langsung dengan struktur linguistik. Kajian ini dibatasi oleh prinsip-prinsip atau kinerja penggunaan bahasa. Pragmatik berkaitan dengan disambiguasi kalimat oleh konteks di mana diucapkan. Konteks memiliki peranan penting dalam membentuk makna, berbeda halnya dengan semantik yang mengacu ke kalimat. Dengan kata lain, konteks menciptakan interpretasi baru dalam membentuk sebuah makna. Tata bahasa (termasuk fonologi, sintaksis, dan semantik) bisa

menjadi salah satu aspek pendukung pragmatik. Namun, tata bahasa tersebut bukan merupakan patokan utama menentukan interpretasi makna dalam pragmatik.

Levinson (1983:9) menyimpulkan istilah pragmatik mencakup aspek struktur bahasa yang bergantung ke konteks dan prinsip penggunaan dan pemahaman bahasa yang tidak sedikit pun berkaitan dengan struktur linguistik. Kedua aspek tersebut merupakan poin terpenting dalam pragmatik. Dengan kata lain, pragmatik secara khusus memiliki kaitan antara struktur bahasa dan prinsip penggunaan bahasa. Pragmatik juga dapat diartikan sebagai studi tentang aspek-aspek hubungan antara bahasa dengan konteks yang relevan dengan penulisan tata bahasa. Definisi yang kedua ini membatasi pragmatik untuk mempelajari aspek-aspek tertentu dari struktur linguistik.

Cristal dalam Gusnawaty (2011:16) menjelaskan pengertian pragmatik yaitu kajian yang mengatur pemilihan bahasa dalam interaksi sosial, sedangkan, Gusnawaty sendiri juga memberikan penjelasan dalam disertasinya bahwa pragmatik merupakan kajian yang berfokus ke dua kata kunci utama, penggunaan bahasa dalam konteksnya dan makna yang ditimbulkan akibat interaksi sosial yang bergantung pada hubungan solidaritas atau jarak antara interlokutor.

Penjelasan yang lebih spesifik mengenai pragmatik diutarakan oleh Cummings (2007) dalam bukunya yang berjudul *Pragmatic*. Secara spesifik, Cummings (2007:192-193) menjelaskan bahwa pragmatik

memiliki kaitan dengan pikiran. Dengan kata lain, bahasa dapat digunakan untuk mengkaji pikiran. Namun, gagasan tersebut bukanlah sesuatu yang baru karena pada abad sebelumnya telah banyak anggapan yang menyatakan bahwa bahasa merefleksikan dan mencerminkan isi pikiran. Bentuk pikiran dapat diketahui dengan mengkaji partikel-partikel linguistik.

Lebih lanjut, Cummings menyatakan bahwa pikiran dapat berisi representasi-representasi keadaan yang berada di luarnya. Telaah mengenai konsep pikiran dan pragmatik tersebut diadopsi oleh Cummings dari pendapat Hobbes. Hobbes dalam Cummings (2007:196) menyatakan bahwa hubungan antara bahasa dan pikiran pada hakikatnya dapat dijelaskan secara pragmatik. Artinya, pragmatik dapat menyampaikan struktur pikiran seseorang.

Bukan hanya Cummings, Zufferey (2010:41) juga membahas mengenai adanya kaitan antara pragmatik dengan pikiran. Dalam tulisannya Zufferey menyatakan bahwa dalam memahami ironi harus membutuhkan urutan kemampuan membaca pikiran yang lebih tinggi daripada metafora. Oleh karena itu, dibutuhkan kemampuan membaca pikiran tingkat pertama, karena hal itu membutuhkan kemampuan untuk melampaui makna kalimat literal untuk mengakses makna pembicara. Penjelasan Zuffrey dalam kaitannya dengan pikiran ini berlandaskan ke teori akuisisi bahasa oleh Ninio dan Snow dalam bukunya *Pragmatic Development*. Ninio dan Snow (1996:11) menekankan beberapa pengelompokan mengenai kompetensi yang bersifat pragmatis, yaitu:

- a. Penguasaan maksud komunikasi dan perkembangan ekspresi linguistik, termasuk perilaku komunikasi sebelum munculnya tuturan yaitu dengan vokalisasi tubuh;
- b. Pengembangan keterampilan percakapan dan perolehan aturan yang mengatur pengambilan giliran, interupsi, penyaluran kembali, relevansi topik, pergeseran topik, dan sebagainya;
- c. Pengembangan kontrol atas perangkat linguistik yang digunakan untuk mengatur wacana dengan cara yang kohesif dan genre tertentu;
- d. Proses pembelajaran pragmatis yang beroperasi dalam masuknya anak-anak ke dalam bahasa, seperti perolehan bentuk-bentuk linguistik baru dengan memasangkannya pada fungsi komunikatif yang disimpulkan daripada makna semantiknya;
- e. Akuisisi aturan kesopanan dan aturan budaya lain yang ditentukan untuk menggunakan pidato;
- f. Pengoperasian faktor pragmatis dalam perolehan bentuk deictic seperti kata ganti dan lokatif deiktik.

Penjelasan tersebut menekankan bahwa pragmatik tidak hanya berfokus ke konteks yang melibatkan tuturan sempurna dari orang dewasa. Pemerolehan makna dari suatu tuturan sudah dapat diperoleh sejak seseorang masih kecil atau masih dalam tahap pemerolehan bahasa. Makna tersebut berproses dan didapatkan secara alami dalam pikiran berlandaskan lingkungan. Seperti yang telah dijelaskan oleh Dardjowijoyo (2010:265) pada kalimat:

“Kamu mau pergi ke mana?”

“Saudara mau pergi ke mana?”

“Bapak mau pergi ke mana?”

Dalam contoh tersebut Dardjowijoyo menjelaskan bahwa kata “kamu”, “bapak”, dan “saudara” menekankan makna yang bersifat pragmatis. Ketiga kata tersebut mengandung maksud tertentu bagi yang menuturkannya. Kata “kamu” menekankan arti bahwa yang diajak berbicara adalah sejawat, sedangkan, sapaan kedua dan ketiga yaitu “saudara” dan “bapak” mengandung nilai kesantunan dari si penutur kepada lawan tutur. Penutur tidak perlu menjelaskan melalui bahasa yang panjang untuk menekankan bahwa penutur menghormati lawan tuturnya.

Lebih lanjut, Dardjowijoyo menjelaskan bahwa dalam bahasa Jawa, anak-anak lebih ditekankan untuk menguasai perbedaan bentuk bahasa berdasarkan golongan. Misalkan saja, kata “mau” dapat dinyatakan dalam berbagai bentuk kata, seperti ‘*arep*’ (ngoko) atau ‘*bade*’ (kromo). Kedua contoh kata tersebut juga memiliki maksud yang bersifat pragmatis karena mengandung perbedaan dalam taraf nilai kesantunan. Apabila anak Jawa tidak menguasai bentuk-bentuk bahasa yang berbeda tersebut maka anak tersebut dianggap tidak dapat berbahasa Jawa secara layak. Hal tersebutlah yang kemudian menjadi landasan bagi Dardjowijoyo (2010:266) mengemukakan bahwa pragmatik merupakan bagian dari perilaku berbahasa sehingga kajian pragmatik juga memiliki relevansi dengan pemerolehan bahasa anak.

Penjelasan dari beberapa pakar dan peneliti bahasa tersebut menyiratkan bahwa pragmatik bukanlah kajian linguistik yang hanya bersifat internal. Kajian tersebut memiliki kaitan dengan kajian lain, termasuk psikolinguistik. Pragmatik berkaitan dengan maksud penutur dan aspek tersebut juga menjadi bagian dari proses pemerolehan bahasa anak. Berdasarkan beberapa pengertian yang telah diuraikan tersebut Gusnawaty (2011:16) merangkum beberapa pengertian sederhana pragmatik dari ahli linguistik.

Tabel 2.1. Definisi Pragmatik

Tokoh	Pengertian
Morris (1938)	Pragmatik mengkaji hubungan antara tanda dengan makna.
Leech (1993)	Pragmatik mengkaji makna dalam hubungannya dengan situasi ujar.
Levinson (1983)	Pragmatik mencakup: a. Hubungan antara bahasa dengan konteks; b. Hubungan aspek makna yang tidak dibahas dalam teori semantic; c. Hubungan antara bahasa dengan konteks yang mendasari pemahaman; d. Kemampuan pengguna bahasa mencocokkan kalimat-kalimatnya dengan konteks yang sesuai; e. Kajian tentang deiksis, implikatur, praanggapan, tindak tutur, dan aspek-aspek struktur teks.
Yule (2014)	Pragmatik sebagai studi tentang maksud penutur.

Sumber: Gusnawaty (2011:16)

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pragmatik merupakan kajian yang mengacu ke makna sebagai objek. Pragmatik tidak hanya melihat bahasa sebagai unsur yang bersifat independen, melainkan memiliki kaitan dengan unsur-unsur di luar bahasa. Unsur yang dimaksud tersebut adalah konteks yang melibatkan situasi atau tempat peristiwa tuturan berlangsung, termasuk penutur dan petutur yang terlibat dalam sebuah percakapan. Hal tersebutlah yang menjadi ciri pembeda utama antara kajian pragmatik dengan kajian lain yang juga mengacu ke makna, seperti semantik ataupun sintaksis.

2. Tindak Tutur

Fitriah dan Siti (2017:53) dalam tulisannya menuliskan bahwa pembahasan mengenai teori tindak tutur berawal dari filsuf berkebangsaan Inggris yang dikenal dengan nama John L. Austin pada tahun 1962. Kemudian, pada tahun 1962 teori Austin tersebut dibukukan dengan judul *How To Do Things Word*. Dalam buku tersebut Austin (1962:12) menyatakan bahwa "*in which to say something is to do something or in which by saying or in saying something we are doing something*". Ketika bertutur seseorang tidak hanya menyatakan sesuatu tetapi juga melakukan sesuatu. Yule (2014:82) juga menjelaskan pengertian mengenai tindak tutur, yaitu tindakan-tindakan yang ditampilkan melalui tuturan, sedangkan Widyaningrum dan Cahyo (2019:87) secara jelas menegaskan bahwa tindak tutur dalam peristiwa tutur merupakan proses komunikasi.

Tindak tutur atau tindak ujar (*speech act*) merupakan entitas yang bersifat sentral dalam pragmatik sehingga bersifat pokok di dalam pragmatik. Tindak tutur merupakan dasar bagi analisis topik-topik pragmatik lain seperti praanggapan, Prinsip Kerja Sama, dan prinsip kesantunan (Wahyuni, 2020:91). Tindak tutur memiliki bentuk yang bervariasi untuk menyatakan suatu tujuan. Tindak tutur dapat digolongkan ke dalam tiga bagian, yaitu lokusi, ilokusi, dan perlokusi. Pembagian tersebut diusulkan oleh Austin setelah membagi tuturan menjadi dua, konstatif dan performatif (Saifuddin, 2019:5).

Searle (dalam Andriana, 2018:75) juga memberikan pendapat serupa bahwa tindak tutur dibagi menjadi tiga, yaitu tindak lokusioner, tindak ilokusioner, dan tindak perlokusioner. Konstatif dan performatif dapat digolongkan sebagai tipe ujaran, sedangkan lokusi, ilokusi, dan perlokusi merupakan tipe tindakan (Umaroh dan Neni, 2017:24-26). Penjelasan mengenai ujaran konstatif dan performatif dijelaskan pada bagian berikut.

a. Ujaran Konstatif dan Performatif

Ujaran konstatif dapat didefinisikan sebagai ujaran yang tidak melakukan tindakan dan dapat diketahui kebenarannya. Ujaran ini melukiskan keadaan yang bersifat faktual dan isinya bisa saja merujuk pada sesuatu yang bersifat fakta atau historis, artinya benar-benar terjadi di masa lampau. Ujaran konstatif memiliki konsekuensi dalam penentuan salah-benarnya berdasarkan hubungan faktual yang mengaitkan antara

fakta yang terjadi dalam kehidupan nyata dengan ujaran yang dituturkan oleh si penutur.

Ujaran performatif memiliki pengertian yang berbeda dengan konstatif. Performatif lebih merujuk pada ujaran yang memiliki implikasi terhadap tindakan (Putri, 2018:85). Artinya, ujaran tersebut menimbulkan tindakan dari pelaku ujar. Contoh ujaran ini seperti kalimat perintah atau pernyataan. Kalimat "Kamu dipecat!" merupakan salah satu contoh ujaran performatif. Dimensi ujaran performatif dapat ditentukan dengan melihat empat jenis. Pertama, adanya konvensi ujaran dalam situasi tertentu dapat menghasilkan efek tindakan. Kedua, partisipan berada dalam prosedur. Ketiga, partisipan dalam proses tersebut memiliki pikiran, perasaan, dan niat tertentu. Terakhir, setiap partisipan harus bersikap tertentu.

b. Lokusi, Ilokusi, dan Perlokusi

1) Lokusi

Tuturan lokusi mengacu pada kebenaran yang membutuhkan referensi agar dapat dipahami. Referensi tersebut bergantung pada pengetahuan pembicara pada saat penuturan. Adhiguna (2019:207) memberikan pengertian singkat mengenai lokusi, yaitu tindak tutur untuk menyatakan sesuatu. Austin (1962:108) menyatakan bahwa lokusi hanya menuturkan sesuatu, menyampaikan informasi, berbicara, menanyakan, dan lain-lain. Tutur lokusi mengacu pada kebenaran dan membutuhkan akal/rasa serta referensi agar dapat dipahami. Pengertian tersebut

memberikan gambaran bahwa secara singkat lokusi dapat diartikan sebagai proses dalam mengatakan sesuatu.

2) Ilokusi

Tindak tutur selanjutnya adalah ilokusi. Tindak tutur ini dapat diartikan sebagai tindakan berdasarkan pada apa yang dituturkan (Hebermes dalam Saifuddin, 2019:7). Artinya, setiap tuturan mengandung kekuatan yang mampu mengubah sesuatu. Tuturan dapat membuat seseorang melakukan suatu tindakan, mengubah keadaan, dan lain-lain. Contoh sederhanya ketika A mengatakan, "Tutup pintu itu!", maka orang yang menjadi mitra tuturnya pada saat itu, anggaplah B, akan segera melakukan tindakan dengan menarik gagang pintu untuk menutupnya. Contoh tersebut membuktikan bahwa tuturan dapat menimbulkan suatu tindakan.

Tuturan juga dapat mengubah suatu keadaan, seperti contoh yang diberikan oleh Saifuddin (2019:8) ketika seorang penghulu menikahkan sepasang pengantin dengan mengatakan, "Saya nikahkan...", maka pada saat itu status dari kedua mempelai betul-betul berubah dari lajang menjadi suami/istri. Pengertian dan contoh tersebut menegaskan bahwa ilokusi merupakan niat atau maksud penutur yang terkandung dalam suatu ujaran. Tindak tutur ilokusi adalah yang paling dominan dalam kajian pragmatik. Hal tersebut dingkapkan oleh Austin dan dipertegas oleh Saifuddin (2019:7). Adapun penjelasan menurut Rahim (2008:30-32) dari kedua tindak tutur tersebut diuraikan sebagai berikut.

a) Tindak Tutur Langsung

Berdasarkan modulusnya, kalimat dibedakan menjadi kalimat deklaratif, interogatif, dan imperatif. Secara konvensional, kalimat deklaratif digunakan untuk memberitakan sesuatu, kalimat interogatif untuk menanyakan sesuatu, dan kalimat imperatif untuk memerintahkan ataupun mengajak seseorang. Apabila kalimat deklaratif difungsikan secara konvensional untuk menyatakan sesuatu, kalimat interogatif untuk menanyakan sesuatu, dan kalimat imperatif untuk menyuruh ataupun memerintah seseorang, maka tindak tutur yang dihasilkan berbentuk tindak tutur langsung.

Khusus untuk tindak tutur langsung masih dibedakan lagi menjadi tindak tutur literal dan tindak tutur *non-literal* atau tidak literal. Tindak tutur literal adalah tindak tutur yang maksudnya sama dengan makna kata-kata yang menyusunnya, sedangkan tindak tutur tidak literal adalah tindak tutur yang maksudnya berlawanan dengan makna kata-kata yang menyusunnya. Tindak tutur langsung tidak literal diutarakan dengan modus kalimat yang sesuai dengan maksud tuturan tetapi kata-kata yang menyusunnya memiliki makna yang berbeda dengan maksud penuturnya. Itulah mengapa disebut sebagai tindak tutur tidak literal.

b) Tindak Tutur Tidak Langsung

Pengungkapan perintah secara sopan dapat diutarakan dalam bentuk kalimat berita atau tanya agar lawan tutur tidak merasa dirinya diperintah. Perhatikan contoh tindak tutur tidak langsung di bawah ini.

Waskita: "Perutku sakit sekali."

Hidayat: "Tidak sarapan yah."

Waskita: "Tadi aku terburu-buru berangkat."

Hidayat: "Ada makanan di lemari."

Kalimat "Ada makanan di lemari" di atas diucapkan kepada seorang teman yang membutuhkan makanan, penutur tidak sekadar mengungkapkan tentang adanya makanan di lemari melainkan penutur memerintahkan lawan tuturnya mengambil sendiri makanan yang ada di lemari tersebut. Bentuk tuturan seperti itu dinamakan tindak tutur tidak langsung yang biasanya tidak dapat dijawab secara langsung tetapi tidak segera dilaksanakan maksud yang terimplikasi di dalamnya.

Tindak tutur tidak langsung juga dikategorikan dalam dua bentuk, yakni tindak tutur tidak langsung literal dan tindak tutur tidak langsung tidak literal. Tindak tutur tidak langsung literal adalah yang diungkapkan dengan modus kalimat yang tidak sesuai dengan maksud pengutaraannya tetapi makna kata-kata yang menyusun sesuai dengan maksud penutur, sedangkan, tindak tutur tidak langsung tidak literal adalah yang diutarakan dengan modus dan makna kalimat yang tidak sesuai dengan maksud.

3) Perlokusi

Tindak tutur terakhir pada bagian ini adalah perlokusi. Tindak tutur ini dapat diartikan sebagai pemikiran yang timbul berdasarkan tuturan. Austin menyatakan bahwa perlokusi adalah apa yang dihasilkan atau dicapai dengan mengatakan sesuatu seperti meyakinkan, membujuk,

menghalangi, mengatakan, mengejutkan, atau menyesatkan (Umaroh dan Neni, 2017:26). Tindak perlokusi seperti itu dapat menimbulkan perubahan fisiologis pada mitra tuturnya. Menurut Saifuddin (2019:11), tindak perlokusi lebih bersifat alami dibandingkan lokusi dan perlokusi. Secara sederhana, ketiga tindak tutur tersebut dapat dibedakan dengan pengertian sederhana, lokusi adalah tuturan dengan makna tertentu, ilokusi adalah kekuatan dalam tuturan tersebut, dan perlokusi adalah efek tertentu yang ditimbulkan pada diri pendengar.

3. Kesantunan Berbahasa

Kesantunan berkaitan erat dengan aturan yang ditetapkan dan disepakati oleh suatu masyarakat. Aturan tersebut mengacu pada perilaku yang harus ditunjukkan seseorang dalam lingkungan. Apabila dikaitkan dengan bahasa, kesantunan dapat dipandang sebagai usaha untuk menghindari konflik antara penutur dengan mitra tutur (Pradnyani dkk., 2010:92). Menurut Cahyani dan Fathur (2017:45), kesantunan dalam berbahasa dipengaruhi oleh berbagai faktor sosial dan salah satunya adalah budaya tempat masyarakat berada. Hal senada juga dinyatakan oleh Faisal (2018:133), bahwa agar dapat mencapai komunikasi yang santun diperlukan pemahaman tentang standar komunikasi ideal yang berlaku dalam suatu masyarakat. Beberapa pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Cahyaningrum (2018:71) mengenai kesantunan dalam kaitannya dengan bahasa Jawa. Hasil penelitiannya menunjukkan bahasa daerah memengaruhi tuturan dalam

interaksi siswa dalam kelas yang ditandai dengan adanya penanda *basa krama alus* dan *basa ngoko*.

Halawa (2019:197) juga memberikan definisi serupa bahwa kesantunan menyangkut kebiasaan-kebiasaan yang berlaku dalam lingkungan masyarakat. Pematuhan terhadap kebiasaan tersebutlah yang dapat dikategorikan sebagai kesantunan. Seseorang yang berhasil mematuhi akan mendapat nilai positif dalam ranah sosialnya. Kuntarto (2016:59) mengategorikan kesantunan berbahasa ke dalam dua kelompok. Pertama, kesantunan tingkat pertama (*first-order politeness*) yaitu etiket atau kaidah bertingkah laku dalam kelompok masyarakat tertentu. Pemahaman terhadap tatakrama menjadi indikator keberhasilan dalam bertutur. Pernyataan Kuntarto ini sejalan dengan beberapa definisi kesantunan sebelumnya. Tingkat kesantunan kedua (*second-order politeness*) menyangkut penggunaan bahasa dalam menjaga hubungan interpersonal. Poin kedua ini memiliki beberapa indikator, seperti *knowledge of the world* (pengetahuan tentang dunia), *knowledge of culture* (pengetahuan tentang budaya), kecerdasan seseorang dalam mencerna segala macam interaksi dan sebagainya.

Pernyataan Kuntarto pada poin kesantunan tingkat kedua tersebut sesuai pula dengan teori Brown dan Levinson bahwa secara umum orang akan bekerja sama (saling mengasumsikan kerja sama) dalam menjaga wajah ketika berinteraksi, kerja sama tersebut didasarkan pada kepentingan bersama. Artinya, wajah seseorang bergantung pada respon

orang lain (Brown dan Levinson, 1987:61). Dengan kata lain, kesantunan dapat diartikan sebagai kepedulian terhadap wajah atau muka, baik wajah penutur maupun mitra tutur.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kesantunan berkaitan dengan aspek di luar bahasa, yaitu kebudayaan yang mengatur atau mengikat suatu kelompok masyarakat. Budaya tersebut berasal dari perilaku atau kebiasaan, sehingga dalam kesantunan suara yang nyaring (keras) belum tentu digolongkan ke dalam ketidaksantunan apabila orang yang bertutur dengan cara tersebut hidup dan berada dalam lingkungan yang demikian. Namun, patokan kesantunan tersebut hanya berlaku dalam skala lingkungan itu saja. Budaya kesantunan berbahasa suatu daerah tidak dapat diberlakukan dalam lingkungan sosial yang bersifat umum karena setiap daerah memiliki budaya yang berbeda. Apabila seseorang berada di lingkungan yang dihuni oleh segolongan orang yang berasal dari tempat berbeda maka kesantunan harus mengikuti norma yang bersifat umum pula.

Komunikasi akan berlangsung baik apabila penutur atau lawan tutur menaati norma-norma atau aturan dalam berbahasa. Aturan tersebut bersumber dari budaya yang berlaku di lingkungan masyarakat (Chaer, 2010:6). Dalam berbahasa, kesantunan dapat diidentifikasi melalui prinsip-prinsip percakapan seperti yang dijelaskan oleh Prinsip Kerja Sama (PK) H.P. Grice. Prinsip Kerja Sama (PK) terdiri dari beberapa maksim berisi norma-norma atau aturan yang sebaiknya dipatuhi dalam

berbahasa. Grice mengemukakan empat maksim dalam Prinsip Kerja Sama (PK). Prinsip tersebut terdiri dari maksim kuantitas, maksim kualitas, maksim hubungan, dan maksim cara (Leech, 1993:11). Keempat maksim tersebut akan dijelaskan pada bagian berikut.

a. Maksim Kuantitas

Prinsip Kerja Sama (PK) yang pertama adalah maksim kuantitas, yaitu prinsip yang menekankan jumlah informasi yang tepat. Ada dua indikator dalam menentukan pematuhan pada maksim ini, yaitu sumbangan informasi penutur harus seformatif yang dibutuhkan dan sumbangan informasi tersebut tidak boleh melebihi yang dibutuhkan. Maksim kuantitas menghendaki peserta tutur memberikan kontribusi sebanyak yang dibutuhkan oleh lawannya dalam bertutur. Chaer (2010:34) memberikan contoh sederhana yang mudah dipahami mengenai maksim ini, yaitu:

(1) Ayam saya bertelur.

(2) Ayam saya yang betina telah bertelur.

Tuturan (2) dinilai tidak menaati maksim kuantitas karena memberikan informasi yang tidak perlu. Kata “betina” seharusnya tidak perlu diucapkan karena maknanya sudah terwakilkan dalam kata “bertelur”. Sudah jadi ketetapan bahwa ayam yang bertelur sudah pasti ayam betina. Sebaliknya, tuturan (1) sudah memenuhi maksim kuantitas karena informasi yang diberikan jelas. Tidak ada informasi yang dilebih-lebihkan seperti pada contoh (2).

b. Maksim Kualitas

Penutur dalam maksim ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi yang benar, yaitu dengan tidak mengatakan sesuatu yang diyakini bahwa itu tidak benar dan tidak mengatakan sesuatu yang bukti kebenarannya kurang meyakinkan. Artinya, penutur harus mengatakan hal sebenarnya yang sesuai dengan data dan fakta. Menurut Hamish dalam Leech (1993:128), maksim kualitas memiliki kaitan dengan maksim kuantitas dan dapat dibahas secara bersamaan karena kedua maksim ini sering bersaing. Banyaknya informasi yang diberikan penutur bergantung pada kebenaran yang diketahuinya. Hal tersebutlah yang menjadi alasan utama Hamish menyebut kedua maksim ini saling terkait. Contoh yang diberikan oleh Chaer (2010:35) di bawah ini bisa menjelaskan pernyataan tersebut.

(3) A : Coba kamu Ahmad, kota Makassar ada di mana?

B : Ada di Sulawesi Selatan, Pak.

(4) A : Deny, siapa presiden pertama Republik Indonesia?

B : Jendral Suharto, Pak.

A : Bagus, kalau begitu Bung Karno adalah presiden kedua, ya.

Contoh (3) menunjukkan kepatuhan terhadap maksim kualitas karena pertanyaan yang diajukan oleh (3)A mendapat respon (jawaban) yang sesuai dari (3)B. Jawaban (3)B dilandasi oleh pengetahuan yang dimilikinya. Adapun contoh (4) menunjukkan hal sebaliknya. Jawaban (4)A dalam kutipan percakapan terakhir tidak sesuai dengan kebenaran.

Namun, hal tersebut dituturkan oleh (4)A sebagai respon dari kesalahan (4)B dalam menjawab pertanyaan. Respon (4)A tersebutlah yang menunjukkan adanya kaitan antara maksim kualitas dengan maksim kuantitas. (4)A bisa saja langsung memberi penilaian salah pada jawaban B dengan menyatakan kalimat, “Jawabanmu tidak tepat.”

c. Maksim Hubungan

Gagasan utama dalam maksim hubungan adalah usahakan agar perkataan ada relevansinya. Menurut Chaer (1993:35) maksim ini mengharuskan setiap peserta tutur memberikan kontribusi yang relevan dengan masalah atau tajuk pertuturan. Selanjutnya, Chaer memberikan contoh sederhana mengenai maksim ini, yaitu:

(5) A : Bu, ada telepon untuk ibu!

B : Ibu sedang di kamar mandi, Nak.

Sepintas jawaban B tidak berhubungan dengan pernyataan A. Namun, bila disimak baik-baik hubungan itu ada. Jawaban B menyiratkan bahwa B tidak dapat menerima telepon tersebut karena kondisinya yang sedang berada di kamar mandi. Secara tidak langsung, B meminta A untuk menerima telepon tersebut. Contoh yang diberikan oleh Chaer tersebut dapat dikategorikan sebagai pematuhan terhadap prinsip percakapan dalam maksim hubungan. Selain contoh tersebut, Leech (1993:146) juga memberikan contoh serupa, yaitu:

(6) A : Di mana kotak coklatku?

B : Saya harus mengejar kereta api.

Leech (1993:147) menyatakan bahwa jawaban B tidak menunjukkan adanya kerja sama untuk membantu usaha A dalam menemukan kotak cokelatnyanya. Jawaban tersebut memiliki tujuan percakapan yang negatif karena jawaban tersebut memungkinkan B mengakhiri percakapan dengan A. Dalam hal ini, B tidak menyumbang pada tujuan B, melainkan berusaha menyumbang pada tujuannya sendiri.

d. Maksim Cara

Maksim terakhir yang dijelaskan oleh Grice adalah maksim cara. Penutur dalam maksim ini diharapkan agar dapat mengusahakan tuturan mudah dimengerti dengan menghindari pernyataan-pernyataan yang samar, menghindari ketaksaan, usahakan agar ringkas (tidak bertele-tele), dan usahakan agar bicarannya teratur (Grice dalam Leech, 1993:12). Chaer (2010:37) memberikan contoh yang menaati maksim ini, yaitu:

(7) A : Coba jawab Ahmad, kota Makassar ada di mana?

B : Ada di Sulawesi Selatan, Pak.

Contoh (7) sederhana tersebut sangat jelas menunjukkan kepatuhan terhadap prinsip percakapan pada maksim cara. Jawaban yang diberikan oleh B untuk menjawab pertanyaan A sangat jelas dan maknanya tidak kabur. Berbeda dengan contoh di bawah ini:

(8) A : Kamu datang ke sini mau apa?

B : Mengambil hak saya.

Contoh (8) tidak dapat disebut sebagai pematuhan terhadap maksim cara, karena sumbangan informasi yang diberikan oleh B sangat

tidak jelas. Maknanya tidak dapat diketahui oleh A atau dengan kata lain masih ambigu. Kata “hak saya” dapat mengacu pada sesuatu yang menjadi miliknya, tetapi sesuatu tersebut tidak dapat diidentifikasi.

Keempat maksim tersebutlah yang menjadi bagian dalam Prinsip Kerja Sama (PK) Grice. Keempat maksim tersebut memiliki kaitan dengan Prinsip Sopan Santun (PS) yang dikemukakan oleh Leech. Keterkaitannya terdapat dalam unsur moral dan etika. Melalui prinsip percakapan keduanya, nilai-nilai komunikasi seperti kejujuran dan kebenaran dapat dianalisa. Kedua prinsip percakapan tersebut mengindikasikan bahwa penutur tidak boleh berbohong seenaknya dalam berbahasa (Leech, 1993:14). Namun, berbeda dengan Grice, Leech merumuskan enam prinsip (maksim) percakapan, yaitu (1) maksim kearifan (*tact maxim*); (2) maksim kedermawanan (*generosity maxim*); (3) maksim pujian (*approbation maxim*); (4) maksim kerendahan hati (*modesty maxim*); (5) maksim kesepakatan (*agreement maxim*), (6) maksim simpati (*sympathy maxim*).

Empat maksim Leech yang pertama, maksim kearifan (*tact maxim*), maksim kedermawanan (*generosity maxim*), maksim pujian (*approbation maxim*), dan maksim kerendahan hati (*modesty maxim*) memiliki persamaan, yaitu melibatkan skala berkutub dua; skala untung-rugi dan skala pujian-kecaman. Maksim kelima dan keenam juga demikian, memiliki persamaan, yaitu hanya berkutub satu. Setiap maksim memiliki skala tertentu dalam menentukan kesantunan.

Dalam Prinsip Sopan Santun (PS) Leech membenarkan tuturan bohong yang disebutnya *white lies*. Namun, jenis bohong yang dimaksud adalah kebohongan yang menurutnya tidak perlu diketahui oleh lawan tutur. Poin tersebut yang menjadi pembeda utama prinsip percakapan tersebut dengan Prinsip Kerja Sama (PK) yang sangat menekankan kebenaran dalam tuturan. Keunggulan Prinsip Kerja Sama (PK) Grice terletak pada kemampuannya dalam menunjukkan pembagian kerja antara arti dengan daya. Sesuai dengan namanya, Prinsip Kerja Sama (PK) sangat menekankan kerja sama dalam pertukaran informasi-informasi yang dibutuhkan oleh kedua belah pihak. Hal tersebutlah yang menjadi alasan utama peneliti memilih Prinsip Kerja Sama (PK) untuk menganalisis data yang diperoleh.

4. Teori Kesantunan Brown dan Levinson

Brown dan Levinson mengidentifikasi lima strategi kesantunan yang dapat diaplikasikan, yaitu (1) strategi langsung (*bold-on record strategy*); (2) strategi kesantunan positif (*positive politeness strategy*); (3) strategi kesantunan negatif (*negative politeness strataegy*); (4) strategi tersamar (*off-record politeness strategy*); (5) strategi diam. Strategi terakhir direalisasikan dengan cara tidak memberi respon berupa tuturan. Strategi ini biasanya digunakan ketika seseorang merasa tidak nyaman dengan tuturan lawan tutur. Oleh sebab itu, penelitian ini hanya fokus pada empat strategi kesantunan. Keempat strategi kesantunan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

a. Strategi Langsung (*Bald-on Record Strategy*)

Strategi ini memiliki kesesuaian dengan prinsip efisiensi yang dikemukakan oleh Grice, yaitu maksim kualitas, maksim kuantitas, maksim relevansi, dan maksim cara. Maksim ini mengidentifikasi serangkaian asumsi dasar yang mendasari setiap percakapan. Namun, hal tersebut tidak menyiratkan ucapan harus memenuhi persyaratan tersebut (Brown dan Levinson 1987:94).

Melalui strategi Brown dan Levinson ini, penutur tidak harus melakukan usaha untuk meminimalisir ancaman bagi muka lawan tutur untuk mengurangi akibat dari tindakan yang mengancam muka (FTA). Strategi ini bisa mengakibatkan lawan tutur terkejut, malu, dan tidak nyaman. Namun, strategi ini banyak digunakan oleh penutur dan lawan tutur yang telah saling mengenal dengan baik, seperti teman dan keluarga. Strategi ini diwujudkan dalam kalimat imperatif langsung dan digunakan pula dalam mengekspresikan keadaan darurat.

b. Strategi Kesantunan Positif (*Positive Politeness Strategy*)

Strategi kesantunan positif digunakan untuk menunjukkan keakraban kepada lawan tutur. Namun, keakraban tersebut ditujukan kepada yang bukan teman dekat penutur. Pada strategi ini, penutur mencoba untuk memberi kesan seolah-olah mempunyai keinginan yang sama dengan lawan tutur. Strategi ini menunjukkan bahwa penutur ingin lebih akrab dengan lawan tuturnya dengan bersikap kompak. Strategi ini juga meminimalisir jarak antara penutur dan lawan tutur dengan

mengungkapkan perhatian. Brown dan Levinson (1987:102) memberikan lima belas cara untuk merealisasikan strategi kesantunan positif ini, yaitu:

- 1) memusatkan perhatian kepada lawan tutur;
- 2) memberi pengakuan atau simpati kepada lawan tutur;
- 3) mengintensifkan perhatian kepada lawan tutur;
- 4) menggunakan penanda keakraban kelompok;
- 5) menemukan kesepakatan;
- 6) menghindari konflik;
- 7) menyamakan anggapan;
- 8) memberikan lelucon;
- 9) menambahkan atau menyetujui pendapat lawan tutur;
- 10) menawarkan bantuan atau janji;
- 11) bersikap optimis;
- 12) melibatkan lawan tutur dalam aktivitas;
- 13) memberikan atau menanyakan alasan tertentu;
- 14) mengasumsikan atau menampilkan kesamaan tindakan;
- 15) memberikan hadiah.

c. Strategi Kesantunan Negatif (*Negative Politeness Strategy*)

Strategi kesantunan negatif adalah tindakan yang dilakukan untuk menebus muka negatif lawan tutur dan keinginan penutur untuk terbebas dari beban, agar maksudnya tidak terganggu dan tidak terkendala. Strategi ini sama dengan menampilkan perilaku yang menghargai. Perbedaannya dengan strategi kesantunan positif adalah penutur

menampilkan fungsi penunjang untuk meminimalisir beban tertentu. Strategi ini kemungkinan besar memberikan beban kepada lawan tutur karena telah memasuki daerah lawan tutur. Hal ini mengasumsikan adanya jarak sosial dalam situasi. Brown dan Levinson (1987:131) memberikan sepuluh cara untuk merealisasikan strategi ini, yaitu:

- 1) menyatakan secara tidak langsung;
- 2) mengajukan pertanyaan atau mengelak;
- 3) bersikap pesimis;
- 4) mengecilkan beban permintaan;
- 5) merendahkan diri;
- 6) meminta maaf;
- 7) personalisasi penutur dan lawan tutur;
- 8) menempatkan tindakan mengancam muka sebagai aturan yang berlaku umum;
- 9) nominalisasi;
- 10) menyatakan bahwa tindakan lawan tutur sangat berharga.

d. Strategi Kesantunan Tersamar (*Off-record Politeness Strategy*)

Strategi tidak langsung atau tersamar maksudnya adalah penutur tidak menggambarkan maksud komunikasinya secara jelas. Strategi ini membawa penutur keluar dari tindakan dengan membiarkan lawan tuturnya menginterpretasikan sendiri tindakannya. Secara sederhana, strategi ini digunakan apabila seorang penutur ingin mengancam muka namun tidak ingin bertanggungjawab. Berbeda halnya dengan strategi

pertama, strategi ini bertentangan dengan maksim yang dikemukakan oleh Grice, yaitu maksim relevansi, maksim kuantitas, maksim kualitas, dan maksim cara, karena tidak menyatakan sesuatu secara jelas dan penyampaiannya hanya dapat diterka oleh lawan tutur.

Keempat strategi tersebutlah yang dapat diaplikasikan oleh penutur menurut Brown dan Levinson. Berdasarkan keempat strategi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kesantunan dalam berbahasa memiliki indikator yang harus dicapai oleh penutur dalam bertutur. Indikator tersebut disesuaikan berdasarkan kebutuhan atau kondisi, seperti yang terkandung dalam keempat strategi Brown dan Levinson. Namun, indikator paling umum adalah lingkungan atau budaya masyarakat tempat bertutur. Pernyataan ini sesuai dengan definisi kesantunan yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya.

5. Solidaritas dan Kompetitif

Solidaritas dan kompetisi adalah dua kata yang lekat dengan suatu permainan. Solidaritas dapat ditunjukkan kepada teman kelompok ataupun lawan dalam permainan. Solidaritas mengacu pada sikap bersahabat atau kesetiakawanan (Hasbullah, 2012:234). Sebaliknya, kompetisi mengacu pada perjuangan yang dilakukan oleh seseorang untuk memenangkan sebuah pertandingan atau perlombaan. Secara umum, pemain akan condong ke salah satu dari dua aspek ini, baik permainan tradisional maupun sebaliknya. Oleh sebab itu, penelitian ini diberi batasan pada dua aspek tersebut sebagai variabel dalam

menentukan fungsi strategi kesantunan yang digunakan oleh pemain *game online*. Sebenarnya, belum ada teori kebahasaan yang membahas mengenai fungsi solidaritas dan kompetisi dalam kajian bahasa. Hanya ada satu teori yang membahas aspek tersebut. Teori yang dimaksud adalah teori yang dikemukakan oleh Emile Durkhem (1893), seorang tokoh sosiologi. Teori tersebut akan digunakan sebagai acuan dalam menentukan fungsi solidaritas dan kompetisi dengan mengaitkannya pada teori strategi kesantunan Brown dan Levinson.

Menurut Durkheim, solidaritas dapat ditunjukkan melalui tiga aspek, yaitu sikap saling menghormati, bertanggung jawab, dan memperhatikan sesama (Saidang dan Suparman, 2019;123). Ketiga aspek tersebut juga terdapat dalam cara penutur merealisasikan strategi kesantunan, yaitu strategi kesantunan positif, strategi kesantunan negatif, dan strategi kesantunan tersamar. Saifudin (2019:140) menjelaskan bahwa strategi kesantunan positif mengacu pada nilai-nilai keakraban, persahabatan, dan penghargaan. Ketiga nilai ini mencerminkan sikap menghormati, bertanggungjawab, dan peduli sesama. Nilai tersebut dapat diukur dari cara penutur merealisasikan tuturannya ketika menggunakan strategi kesantunan positif, seperti memberi pengakuan atau simpati yang dapat dikategorikan sebagai sikap menghormati, menghindari konflik sebagai upaya dalam menunjukkan sikap bertanggungjawab, dan mengintensifkan perhatian yang mencerminkan bahwa penutur memiliki kepedulian terhadap lawan tutur.

Strategi kesantunan negatif dan tersamar juga mengacu pada aspek yang dikemukakan oleh Durkheim. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan penjelasan Saifudin (2019:140) yang menyatakan bahwa strategi kesantunan tersebut menekankan kemandirian dan kebebasan dalam tuturan. Kemandirian dan kebebasan tersebut dimaksudkan untuk tidak memberi tekanan apapun kepada pihak lain melalui tuturan. Memberi kebebasan dan kemandirian adalah sikap yang mencerminkan penghormatan kepada lawan tutur.

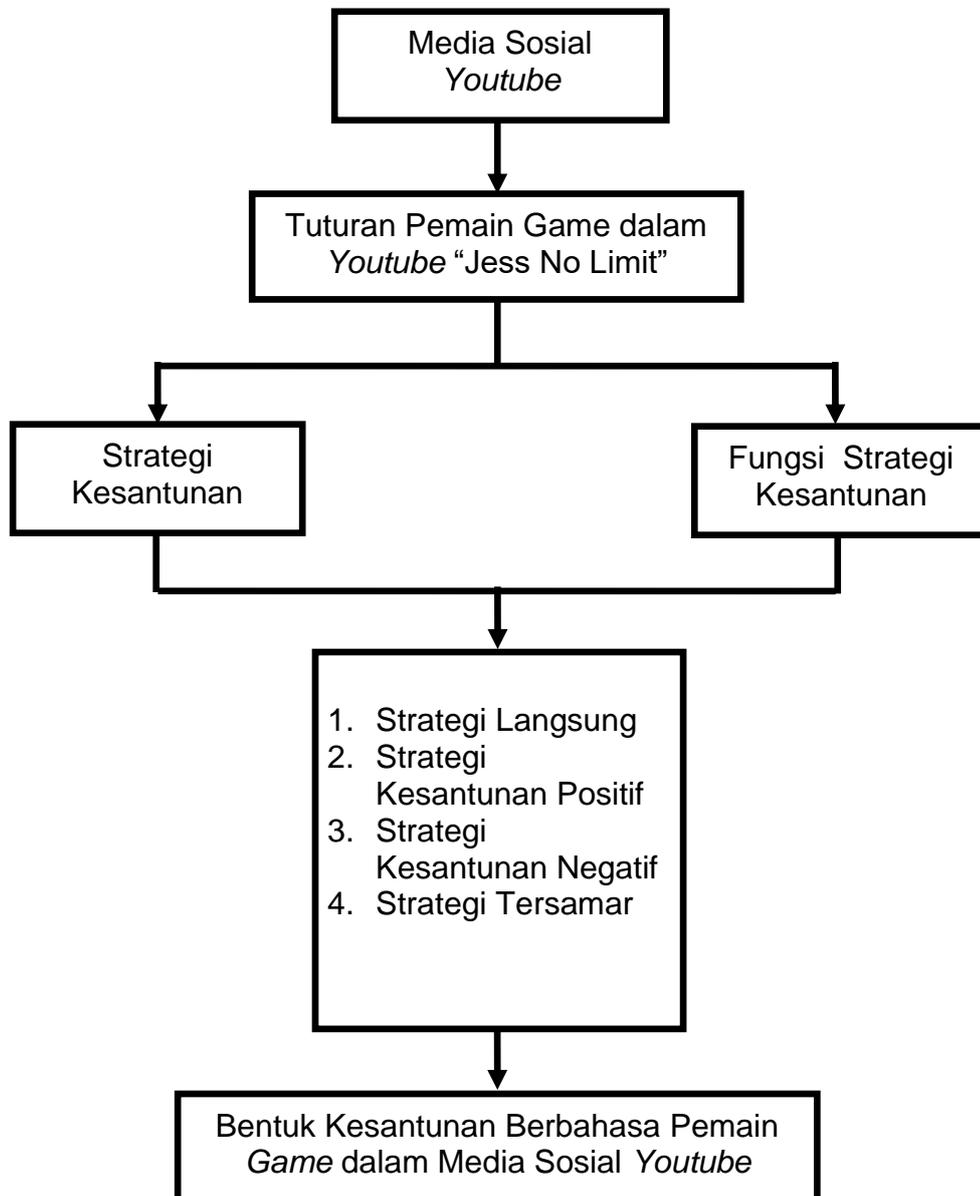
Apabila solidaritas mengacu pada sikap menghormati, bertanggungjawab, dan memperhatikan sesama, maka sebaliknya dengan kompetitif. Kompetitif yang dimaksud dalam penelitian ini merujuk ke sikap verbal (tuturan) yang ditunjukkan oleh pemain *game* untuk dapat memenangkan permainan. Sikap ini berbanding terbalik dengan nilai-nilai yang ditunjukkan dalam fungsi solidaritas. Tuturan yang dikategorikan berfungsi untuk menunjukkan sikap kompetitif mengacu pada tuturan yang dapat mengancam muka lawan tutur, baik muka positif dan muka negatif. Ancaman yang dapat mengancam muka positif adalah tindak verbal yang menunjukkan ketidaksetujuan, tuduhan, dan interupsi. Adapun yang mengancam muka negatif adalah tindak verbal seperti perintah, permintaan, saran, dan nasihat (Saifudin, 2019:140). Tindak verbal yang dapat mengancam muka lawan tutur terdapat dalam penggunaan strategi langsung. Oleh sebab itu, fungsi kompetitif dalam penelitian ini mengacu pada tuturan yang menggunakan strategi langsung.

C. Kerangka Pikir

Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada masalah kebahasaan yang terjadi di salah satu media sosial, yaitu *youtube*. Media sosial *youtube* menyajikan berbagai konten video yang dapat ditonton oleh berbagai kalangan. Penelitian ini berfokus ke saluran *youtube* yang menyajikan *game* sebagai konten utama. Saluran *youtube* yang menjadi subjek penelitian adalah saluran “Jess No Limit”. Ada dua aspek yang menjadi variabel dalam penelitian ini. Variabel pertama adalah strategi kesantunan berbahasa, sedangkan variabel kedua adalah fungsi penggunaan strategi kesantunan berbahasa tersebut.

Variabel pertama mengacu pada strategi kesantunan berbahasa yang digunakan oleh pemain *game* dalam video di media sosial *youtube*, baik yang dilakukan oleh pemilik saluran (*youtuber game*) maupun lawan mainnya. Adapun variabel kedua mengacu pada fungsi dari penggunaan strategi kesantunan pemain *game* dalam berkomunikasi dengan lawan mainnya. Ada empat strategi kesantunan yang menjadi acuan dalam penelitian ini, yaitu strategi langsung, strategi kesantunan positif, strategi kesantunan negatif, dan strategi kesantunan tersamar. Teori tersebut memiliki kesesuaian dengan kedua variabel karena konsep yang dijelaskan Brown dan Levinson mengacu pada masalah kesantunan berbahasa. Kedua variabel tersebut ditentukan untuk mengetahui bagaimana bentuk kesantunan berbahasa pemain *game* dalam media

sosial youtube “Jess No Limit”. Penjelasan tersebut digambarkan dalam skema kerangka pikir berikut:



Bagan 1. Kerangka Pikir