

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan dan itu tidak perlu diragukan lagi. Bahasa tidak hanya dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi bahasa juga diperlukan untuk menjalankan segala aktivitas hidup manusia. Oleh karena itu, tidaklah berlebihan bila bahasa disebut sebagai alat komunikasi terpenting bagi manusia.

Bahasa mungkin bukan satu-satunya alat komunikasi manusia karena selain itu juga dikenal isyarat, aneka simbol, kode, bunyi, dan semua itu akan bermakna setelah diterjemahkan ke dalam bahasa manusia. Namun demikian, biasanya tidak banyak orang yang memperlakukan bagaimana bahasa dapat digunakan sebagai media berkomunikasi yang efektif, sehingga sebagai akibatnya penutur sebuah bahasa sering mengalami kesalahpahaman dalam suasana dan konteks tuturannya. Salah satu cara untuk mengetahui tentang hal itu adalah melalui sudut pandang pragmatik.

Berbicara bahasa sebagai alat komunikasi akan terkait erat dengan pragmatik, yaitu ilmu bahasa yang mempelajari pemakaian bahasa secara eksternal, yakni bagaimana memahami maksud yang tersirat di balik tuturan satuan kebahasaan yang digunakan masyarakat dalam berkomunikasi.

Bahasa dalam kehidupan sehari-hari juga terkadang bernuansa humor atau istilahnya permainan bahasa. Mengapa demikian? Sekarang bukan hanya lewat bahasa melainkan dapat dilengkapi dengan gambar atau lukisan yang

mengandung unsur humor. Beberapa perusahaan telah menampilkan secara tetap, rutin pabrik kata-kata dan gambar (kartun) dalam pakaian tertentu, seperti *Dagadu*, *Dadung*, dan *Joger*. Jadi, bahasa kartun sudah semakin luas penikmatnya karena dengan kita membaca tulisan-tulisan dalam kartun kita terkadang tersenyum sendiri karena gambar-gambar yang ditunjukkan terkesan lucu, pintar, bahkan menghibur dan mampu memberikan kesan tertentu terhadap objek. Salah satu kartun yang menarik dan memberikan kesan-kesan tersendiri bagi pembaca adalah Kartun “Sukribo”.

Kartun “Sukribo” adalah sebuah wacana dalam bentuk gambar yang sering membuat pembaca menaruh hati kepada cerita-cerita yang ada dalamnya dan kartun “Sukribo” juga merupakan tokoh karakter yang menggambarkan tokoh cowok berambut kribo yang dalam kesehariannya bersikap kontraversi terkadang menyindir berbagai pihak, misalnya menyindir pemerintahan. Kartun “Sukribo” yang dimuat dalam *Kompas* dinanti-nantikan oleh pembaca setianya karena tak sabar ingin membaca cerita-cerita baru atau sindiran-sindiran baru tentang politik dan pemerintahan yang ada saat ini.

Di bawah ini merupakan contoh wacana “Sukribo”, ”*dekat di mata, jauh di hati*”.

**SUKRIBO**

"dekat di mata, jauh di hati"

09-07-12



mail.sukribo@gmail.com

Wacana "Sukribo" di atas menceritakan percakapan "Sukribo" dengan temannya yang mengeluh kalau keadaan sepi bahkan facebooknya juga sepi dan mungkin bisa ramai kalau ada kehebohan atau sensasi-sensasi yang dibuat orang tidak bertanggung jawab yang ingin menjadi pusat perhatian. Yang paling parah kepedulian pemerintahan yang sepi terhadap konflik yang ada di negara kita misalnya saja tentang konflik yang ada di Papua, dan yang lainnya pemerintah hanya mementingkan kepentingan pribadi atau hanya hal-hal yang lain kurang penting.

Oleh karena itu, peneliti membuat analisis tentang analisis pragmatik, dalam "Sukribo" dalam koran yang di mana sebelumnya Adhani (2011) telah mengadakan penelitian tentang wacana kartun yang ada dalam *Kompas Minggu* tentang "Mice Cartoon" dengan menyoroti realitas sosial dalam keluarga Mice dan istri dan anaknya, "Analisis Pragmatik "Mice Cartoon" dalam Kompas".

Bertolak dari penelitian Adhani (2011) peneliti ingin mengkaji wacana kartun "Sukribo" dari aspek bahasa yaitu tentang *konteks* dan *makna* apa saja yang digunakan dalam percakapan kartun "Sukribo" .

Ahmad Faisal Ismail lebih populer dengan nama Mail "Sukribo" memang pencipta tokoh kartun "Sukribo" yang secara berkala muncul di *Kompas* edisi Minggu. Bahkan, "Sukribo" juga sudah muncul di kaos, *mug*, dan lainnya. Selain itu, Ahmad Faisal Ismail juga mempunyai studio Sebikom yang mengerjakan berbagai karya ilustrasi.

Celetukan "Sukribo" tidak hanya memancing geli, tetapi kerap pula membuat telinga panas pihak yang dikritik. Ia beberapa kali mendapat surat peringatan bahkan pernah akan dituntut ke pengadilan.

Biasanya isi kartun "Sukribo" adalah kritik pedas pada dagelan pemerintahan negeri ini, seperti kebijakan yang tidak sesuai, tingkah konyol wakil rakyat yang tak tahu malu, atau skandal para pejabat. Mungkin sebagai rakyat sering merasa tertindas oleh perilaku para petinggi tersebut. Kita mendapat sedikit hiburan saat bisa menertawakan mereka. "Sukribo" seakan mewakili kejengkelan rakyat pada penguasa yang diberi mandat oleh rakyat.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas berikut rumusan masalah penelitian ini.

1. Kalimat apa saja yang mendukung wacana “Sukribo” ?
2. Konteks apakah yang diungkapkan dalam wacana “Sukribo” ?
3. Makna wacana apa yang terdapat dalam wacana “Sukribo” ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas berikut adalah tujuan penelitian.

1. Menemukan kalimat yang ada dalam wacana “Sukribo”
2. Menemukan konteks yang ada dalam wacana “Sukribo”.
3. Menemukan makna yang ada dalam wacana “Sukribo”.

## **D. Manfaat Penelitian**

Analisis ini dibuat supaya pembaca atau media massa mengerti maksud dan makna wacana yang ada dalam “Sukribo” yang ada dalam *Kompas*, dalam hal ini peneliti mencoba mendokumentasikan dan menganalisisnya.

Pesan yang disampaikan dalam komunikasi melalui bahasa tidak selalu disampaikan secara langsung, apalagi yang menciderai prinsip sopan santun seperti sindiran, ejekan, yang terkadang membuat pembaca terhibur bahkan terkadang tersenyum.

### **1. Manfaat teoretis**

Secara teoretis penelitian ini adalah memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu kebahasaan.

### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

#### a. Peneliti

Penelitian ini diharapkan menambah ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti tentang wacana, khususnya wacana kartun “Sukribo”.

#### b. Pembaca

Penelitian ini sebagai jembatan dalam memahami unsur-unsur yang ada dalam wacana kartun “Sukribo” dalam *Kompas*. dan wacana kartun lainnya.

### **E. Definisi Istilah**

Berikut ini adalah penjelasan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

#### 1. Pragmatik

Pragmatik adalah studi tentang hubungan antara bentuk-bentuk linguistik dan pemakai bentuk-bentuk itu (Yule, 2006: 5).

#### 2. Wacana

Wacana adalah satuan bahasa terlengkap yang dinyatakan secara lisan seperti pidato, ceramah, khotbah, dan dialog atau secara tertulis seperti cerpen, novel, buku, surat, dan dokumen tertulis, yang dilihat dari struktur lahirnya (dari

segi bentuk) bersifat kohesif, saling terkait, dan dari struktur batinya (dari segi makna) bersifat koheren, terpadu (Sumarlam, ed, 2003: 15).

### 3. Kartun

Kartun adalah film (1) yang menciptakan khayalan gerak sebagai hasil pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan posisi, (2) gambar dengan penampilan yang lucu, berkaitan dengan keadaan yang sedang berlaku biasanya bisa juga berhubungan dengan politik (*KBBI*, 2008: 510).

### 4. Harian *Kompas*

Harian *Kompas* adalah nama surat kabar Indonesia yang berkantor pusat di Jakarta. Koran *Kompas* diterbitkan oleh PT Kompas Media Nusantara yang merupakan bagian dari kelompok *Kompas* Gramedia (KG). Untuk memudahkan akses bagi pembaca di seluruh dunia, *Kompas* juga terbit dalam bentuk daring bernama KOMPAS.Com yang dikelola oleh PT Kompas Cyber Media. KOMPAS.Com berisi berita-berita yang diperbarui secara aktual dan juga memiliki sub kanal koran *Kompas* dalam bentuk digital (dalam [http://id.wikipedia.org/wiki/Kompas\\_%28surat\\_kabar%29](http://id.wikipedia.org/wiki/Kompas_%28surat_kabar%29))

### 5. “Sukribo”

Tokoh kartun yang ada dalam *Kompas* Minggu. di mana tokoh ini diperankan oleh Ahmad Faisal Ismail atau lebih populer dengan nama Mail “Sukribo”. di mana tokoh tersebut merupakan tokoh yang secara berkala muncul di *Kompas* edisi Minggu.