

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa bagi manusia tentu memiliki peran yang sangat penting. Manusia dalam kehidupan sehari-hari menggunakan bahasa sebagai sarana komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan informasi, menyampaikan pendapat, dan interaksi sosial lainnya. Menurut Nababan (dalam Mislikhah, 2014: 286) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi, yaitu faktor sosial dan faktor situasional. Faktor sosial di antaranya status sosial, jenis kelamin, umur, tingkat pendidikan, tingkat ekonomi, dan sebagainya. Sedangkan faktor situasional meliputi siapa yang berbicara, bahasa apa yang digunakan, siapa yang menjadi lawan bicara, kapan, di mana, hal apa yang dibicarakan, bagaimana situasinya, jalur yang digunakan, ragam bahasa yang digunakan, dan tujuan pembicaraan.

Bahasa yang digunakan oleh seseorang tidak ada yang lebih baik atau buruk. Kesantunan bahasa tercermin melalui tata cara berkomunikasi yang berasal dari tanda verbal atau tata cara berbahasa yang sesuai dengan unsur budaya yang berlaku dalam masyarakat (Cahyani & Rokhman, 2017: 45). Ungkapan bahwa bahasa mencerminkan suatu bangsa bukan semata-mata menilai bahasa tersebut lebih baik atau lebih buruk dari bahasa lain. Selaras dengan pendapat Sapir dan Worf (dalam Mislikhah, 2014: 286) bahwa bahasa menentukan perilaku budaya manusia, orang yang ketika berbicara selalu menggunakan pemilihan kata yang baik, benar, serta santun berarti menandakan kepribadian orang tersebut baik. Apabila ada orang yang memiliki kepribadian yang kurang baik, saat berbicara berusaha menggunakan bahasa baik, benar, serta santun di hadapan orang lain, suatu saat tidak mampu menutupi kebiasaannya sehingga muncul pilihan kata yang tidak baik, benar, serta santun.

Kesantunan berbahasa dalam masyarakat harus selalu dijaga setiap harinya. Akan tetapi pada kenyataannya tidak sedikit remaja di Indonesia yang tidak memperhatikan kesantunan berbahasa meskipun dengan teman sejawat. Hal tersebut akan memberikan dampak kurang baik bagi bangsa Indonesia yang

memiliki ciri karakter santun. Terlebih saat ini penggunaan gawai di kalangan masyarakat sangat meningkat. Pada awal tahun 2021 terdapat 202,6 juta jiwa menggunakan internet, jumlah tersebut mengalami peningkatan sebanyak 15,5 persen atau sebanyak 27 jiwa dari awal tahun 2020 (Riyanto, 2021). Selain membantu masyarakat untuk berkomunikasi jarak jauh, melalui internet masyarakat juga dapat mengakses informasi, menonton video, bermain *game online*, bahkan mendengarkan musik. Sebagai pengguna internet tentu harus bijak dalam bermedia sosial, khususnya pada pemilihan bahasa yang digunakan.

Dewasa ini, terlebih dalam keadaan pandemi, remaja bahkan anak-anak yang masih berada di tingkat Sekolah Dasar (SD) di Indonesia mulai bebas menggunakan bahasa dalam berkomunikasi. Penggunaan bahasa yang tidak memperhatikan kesopanan dapat membuat seseorang yang menjadi lawan bicara merasa sakit hati. Kekerasan verbal dapat terjadi akibat melanggar kesantunan berbahasa (Yayuk, 2020: 28). Didukung dengan penggunaan gawai yang dilengkapi fitur-fitur menarik lainnya, mereka memanfaatkan fitur tersebut untuk bermain *game online*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat salah satu bentuk hiburan masyarakat saat pandemi Covid-19 adalah dengan bermain *game online*. Berdasarkan data dari Statista terdapat 50,8 juta pengguna *game* pada tahun 2020 dan jumlah tersebut akan diprediksi akan terus meingkat hingga tahun 2025 (Dahwilani, 2020). Hal tersebut menjadi salah satu bentuk kekhawatiran masyarakat, pasalnya banyak remaja di Indonesia bahkan anak-anak Sekolah Dasar yang menghabiskan waktu selama berjam-jam hanya untuk bermain *game online*. Mereka duduk bergerombol dalam satu tempat seraya bercakap-cakap tanpa memperhatikan kesantunan bahasa yang digunakan.

Bahasa sehari-hari yang digunakan oleh masyarakat desa Girinata yaitu bahasa Sunda, tidak terkecuali bahasa yang digunakan oleh anak-anak SD. Namun sangat disayangkan karena pemilihan bahasa yang dilakukan oleh anak-anak SD cenderung tidak sopan dan terkadang mengucapkan kata-kata yang kasar. Tuturan tersebut rupanya tidak hanya diucapkan kepada teman sebaya, melainkan kepada orang yang lebih dewasa. Kata-kata atau tuturan yang sering muncul biasanya dalam bahasa Sunda, seperti *sia* yang memiliki arti *kamu*

namun kata tersebut termasuk dalam bahasa yang tidak sopan atau kasar. Kata lainnya yaitu dengan menyebutkan nama hewan seperti anjing, monyet. Pemilihan kata yang tidak sopan juga dilakukan pada saat melakukan percakapan bersama lawan main *game online* secara daring. Lawan main tersebut terkadang orang yang lebih dewasa namun tidak menjaga tuturan, sehingga anak-anak memperoleh bahasa seperti goblok, anjir, dan sebagainya.

Desa Girinata merupakan tempat yang dijadikan objek penelitian karena berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, terdapat penggunaan bahasa yang tidak sopan saat anak-anak bermain *game online*. Penggunaan bahasa yang tidak terkontrol di lingkungan tersebut membuat mereka kurang memerhatikan siapa lawan bicara mereka. Oleh sebab itu penelitian ini akan membahas mengenai kesantunan berbahasa yang digunakan oleh anak-anak SD pada saat bermain *game online*. Penelitian ini berfokus pada bahasa atau ujaran yang digunakan saat bermain *game online*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apa saja maksim kesantunan berbahasa yang sering dilanggar oleh anak pecandu *game online* di Desa Girinata?
2. Bagaimana bentuk penggunaan bahasa pada anak pecandu *game online* di Desa Girinata yang melanggar kesantunan berbahasa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan maksim kesantunan berbahasa yang sering dilanggar oleh anak pecandu *game online* di Desa Girinata.
2. Mendeskripsikan bentuk penggunaan bahasa pada anak pecandu *game online* di Desa Girinata yang melanggar kesantunan berbahasa.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan agar dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun paraktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi tentang kesantunan dalam berbahasa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat memberikan contoh yang baik dalam menggunakan bahasa saat berkomunikasi.

b. Bagi Anak-anak

Diharapkan lebih memperhatikan penggunaan bahasa saat berkomunikasi, menggunakan bahasa yang baik sesuai dengan siapa yang menjadi lawan bicara kita.

c. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi orang tua dalam mendidik dan mengajarkan anak serta memotivasi agar anak dapat mengontrol dan menyaring penggunaan bahasa dan peran serta orang tua untuk mengawasi putra/putrinya dalam bermain internet.

