

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial yang selalu berinteraksi antara satu dan lainnya. Proses interaksi tersebut berhubungan erat dengan komunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu unsur terpenting dari komunikasi adalah bahasa, karena tanpa bahasa seorang manusia tidak bisa berkomunikasi dengan manusia lainnya. Bahasa yang dipakai setiap hari untuk berkomunikasi oleh pemakainya merupakan sistem tanda/ lambang/ bunyi ujaran yang bersifat khas, arbitrer, dan konvensional. Bahasa dibangun dari kebiasaan-kebiasaan dan berhubungan dengan tempat pemakai bahasa itu sendiri. Bahasa yang baik berkembang berdasarkan suatu sistem, yaitu seperangkat aturan yang dipatuhi oleh pemakainya.

Sebagai alat komunikasi, bahasa memiliki fungsi yang lebih khusus, yaitu sebagai alat untuk menjalin hubungan, solidaritas, dan kerja sama dalam masyarakat. Dengan adanya bahasa, seseorang dapat menyatakan pikiran dan perasaan mereka sehingga pendengar mampu memahami dan merasakan apa yang ingin disampaikannya. Selain itu, fungsi bahasa yang kebanyakan berupa karya seni, antara lain puisi, pantun, dongeng, dan lelucon, saat ini sedang banyak digunakan baik dalam kehidupan sosial maupun kehidupan media.

Saat ini media sosial terutama media TV sering kali menghadirkan acara-acara *reality show* yang humoris dan memberikan suasana baru kepada para

penonton. Acara *reality show* tersebut misalnya, Opera van Java (OVJ) di Trans7, Indonesia lawak Klub (ILK) di Trans7, Super trap di TransTV, *Stand Up Comedy* di MetroTV, dan *Pesbukre's* di ANTV. Acara-acara tersebut selalu menampilkan kejailan antara sesama pemain, hingga tak jarang seringkali mereka saling menghina, menyatakan perasaan, atau menyinggung sesama pemain. Semua itu sering kali mereka ungkapkan dengan sebuah pantun dengan maksud untuk membuat suasana lebih lucu dan menarik. Acara *reality show* yang paling sering menggunakan pantun dalam setiap pertunjukan mereka adalah *Pesbuker's* yang di tayangkan di ANTV setiap hari.

Pantun yang digunakan oleh pemain di *Pesbuker's* ini memiliki beragam jenis dan gaya bahasa. Selain itu, fungsi dari pantun-pantun tersebut juga beragam. Ada pantun yang ditujukan untuk menghina pemain lain, ada yang untuk merayu bintang tamu, bahkan menyinggung kehidupan sosial dan politik. Namun, terkadang para pemain seringkali mengutarakan pantun yang sebenarnya tidak sesuai dengan ciri-ciri pantun yang sebenarnya. Selain itu, gaya bahasa yang digunakan seringkali kurang baik karena kebanyakan pantun yang mereka utarakan berupa sindiri dan secara *spontanitas*.

Para pemain *pesbuker's* sering kali beranggapan bahwa pantun yang mereka utarakan hanya untuk membuat para penonton tertawa tanpa mempertimbangkan isi dan makna pantun yang mungkin dapat menyinggung seseorang. Namun, dengan adanya penggunaan pantun dalam acara *Pesbuker's* ini juga dapat melestarikan sastra khususnya pantun yang memang menjadi salah satu ciri dari masyarakat Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti merasa tertarik untuk mengkaji gaya bahasa serta fungsi dari pantun yang sering diungkapkan oleh para pemain di acara *reality show Pesbuker's*. Sehingga, peneliti merumuskan sebuah formulasi judul **“Gaya Bahasa Pantun Dalam Acara Pesbuker’s Pada Stasiun Tv ANTV”**

1.2 Identifikasi Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bahasa merupakan alat komunikasi.
- 2) Bahasa sebagai alat komunikasi sering juga berupa sastra yaitu puisi, pantun, dongeng, dan lelucon.
- 3) Beragam acara *reality show* yang sering menghadirkan hiburan serta lelucon.
- 4) Dalam acara *Pesbuker's* sering kali pemainnya menggunakan pantun untuk beragam situasi.
- 5) Beragam jenis pantun sering digunakan oleh pemain dalam acara *Pesbuker's*.
- 6) Pemain dalam acara *Pesbuker's* selalu menggunakan gaya bahasa yang beragam dalam pantun yang mereka utarakan.
- 7) Pantun yang diutarakan para pemain *Pesbuker's* disesuaikan dengan fungsi dan tujuan dari makna pantun yang diutarakan

1.3 Batasan Masalah

Mengingat terlalu luas identifikasi masalah di atas, maka peneliti hanya membatasi masalah pada isi pantun pada acara *pesbuker's*, jenis-jenis pantun yang digunakan pada acara *pesbuker's*, dan gaya bahasa pantun yang digunakan pada acara *pesbuker's*

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana isi pantun pada acara *Pesbuker's*?
- 2) Apa sajakah jenis-jenis pantun yang digunakan pada acara *Pesbuker's*?
- 3) Apa sajakah gaya bahasa pantun yang digunakan pada acara *Pesbuker's*?

1.5 Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalahtafsiran istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka perlu diuraikan definisi operasionalnya sebagaimana di bawah ini.

- 1) Gaya bahasa adalah penggunaa bahasa yang memiliki ciri khusus.
- 2) Pantun merupakan salah satu jenis puisi lama yang terdiri dari empat baris yaitu baris pertama dan kedua merupakan sampiran serta baris ketiga dan keempat merupakan isi yang memiliki banyak makna

- 3) Acara *Pesbuker's* adalah acara *reality show* yang muatannya santai, lucu, dan menghibur, yang sering ditayangkan di ANTV

Berdasarkan ketiga defenisi tersebut, maka yang dimaksud dengan gaya bahasa pantun dalam acara *Pesbuker's* adalah penggunaan bahasa tertentu dalam pantun yang diutarakan dalam acara *Pesbuker's* di ANTV dengan beragam tujuan.

1.6 Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan gaya bahasa pantun dalam acara *Pesbuker's*. lebih khusus lagi penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan isi pantun dalam acara *Pesbuker's*.
- 2) Mendeskripsikan jenis-jenis pantun dalam acara *Pesbuker's*.
- 3) Mendeskripsikan gaya bahasa pantun dalam acara *Pesbuker's*

1.7 Manfaat Peneitian

- 1) Bagi Penulis

Bermanfaat untuk menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman dalam pengkajian penelitian secara ilmiah terutama yang berhubungan dengan pantun dalam acara *Pesbuker's*.

- 2) Masyarakat pengguna bahasa

Penelitian ini dapat memberikan wawasan terhadap seluruh masyarakat terutama generasi muda yang lebih sering menonton acara TV untuk lebih

memahami makna dan tujuan pantun yang sering di utarakan para pemain di acara yang mereka tonton.

3) Muatan Lokal

Dapat memberikan kontribusi ilmu pengetahuan khususnya tentang pantun yang dapat dijadikan materi dalam pembelajaran sastra khususnya mengenai pantun di sekolah.