

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa sebagai alat komunikasi atau alat interaksi yang hanya dapat dimiliki manusia. Dalam kehidupan masyarakat, sebenarnya manusia juga dapat menggunakan alat komunikasi lain, selain bahasa. Namun tampaknya bahasa merupakan alat komunikasi yang paling baik, paling sempurna, dibandingkan dengan alat komunikasi lain. Sebagaimana dikatakan oleh Alisjahbana (dalam Pateda, 2001: 9) bahwa bahasa adalah ucapan pikiran dan perasaan manusia dengan teratur dan memakai alat bunyi. Sedangkan menurut Kridalaksana (dalam Aslinda, 2007: 1) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang dipergunakan oleh masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri.

Bahasa merupakan satu-satunya alat komunikasi yang tidak mungkin akan terhindarkan dari kehidupan masyarakat tutur. Dalam setiap komunikasi yang dilakukan oleh manusia terdapat permainan-permainan bahasa yang digunakan untuk bersenda gurau, melucu, atau mengejek, serta menertawakan apa yang dianggap lucu atau ironis. Permainan bahasa adalah eksploitasi unsur (elemen) bahasa, seperti bunyi, suku kata, bagian kata, kata, frase, kalimat, dan wacana sebagai pembawa makna atau amanat (maksud) tuturan sedemikian rupa (Wijana, 2013: 58). Dalam permainan bahasa terdapat penggunaan bahasa yang mungkin secara sengaja dikreasikan, dan pula secara tidak sengaja terbentuk atau ditemukan, sehingga hal ini dapat kita jumpai pada peristiwa sidang pengadilan,

pernikahan, dan lain-lain. Peristiwa-peristiwa tersebut tidak terlepas dari peristiwa tutur yang saling berisi informasi berupa pikiran, gagasan, perasaan, maupun emosi secara langsung.

Peristiwa tutur adalah proses terjadinya atau berlangsungnya interaksi linguistik dalam satu bentuk ujaran atau lebih yang melibatkan dua pihak yaitu penutur dan lawan tutur, dengan satu pokok tuturan, di dalam waktu, tempat, dan situasi tertentu (Chaer dan Agustina 1995: 62). Peristiwa tutur bisa terjadi dimana saja, misalnya pada acara peminangan (*tolobalango*). Hal ini terlihat interaksi linguistik dalam satu pokok tuturan yang sama dan melibatkan dua pihak, yakni *luntu dulungo lai'o* (juru bicara pihak laki-laki) dan *luntu dulungo wolato* (juru bicara pihak perempuan) dengan berbagai variasi bahasa yang digunakan.

Tolobalango adalah prosesi adat secara resmi yang dihadiri oleh pemangku adat, pembesar negeri, dan seluruh keluarga kerabat dari kedua belah pihak. Pada acara peminangan ini terjadi dialog interaktif dari kedua utusan, yakni utusan pembicara dari pihak laki-laki dan utusan pembicara dari pihak perempuan. Hal yang dibicarakan pada pertemuan itu adalah permintaan perjodohan antara sang perjaka dan sang gadis idaman oleh keluarga pihak laki-laki kepada keluarga pihak perempuan.

Pada acara dialog itu terjadi permainan bahasa antara juru bicara dari pihak laki-laki dan juru bicara dari pihak perempuan dalam bentuk berbalas pantun. Kedua belah pihak menggunakan variasi-variasi bahasa yang mudah dipahami oleh keluarga yang hadir. Kaitannya dengan penelitian ini, peneliti melakukan penelitian tentang permainan bahasa pada acara peminangan etnik

Gorontalo dengan menggunakan teori Dell Hymes (dalam Chaer dan Agustina 1995: 62), bahwa suatu peristiwa tutur harus memenuhi delapan komponen, yang bila huruf-hurufnya dirangkai menjadi akronim *Speaking (setting and scene, participants, ends, act sequences, key, instrumentalities, norms of interaction and interpretation, genres)*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengadakan penelitian dengan merumuskan judul “*Permainan Bahasa pada Acara Peminangan (Tolobalango) Etnik Gorontalo*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah.

- 1.2.1 Apa saja variasi bahasa yang muncul pada acara peminangan etnik Gorontalo sebagai wujud permainan bahasa?
- 1.2.2 Bagaimanakah bentukvariasibahasa yang digunakanpada acara peminanganetnik Gorontalo?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah.

- 1.3.1 Mendeskripsikanvariasi bahasa yang muncul pada acara peminangan etnik Gorontalo sebagai wujud permainan bahasa.
- 1.3.2 Mendeskripsikanbentukvariasibahasa yang digunakanpada acara peminanganetnik Gorontalo.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak tertentu, yakni seperti berikut.

1.4.1 Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai penerapan ilmu yang diperoleh selama menempuh pendidikan di Perguruan Tinggi Universitas Negeri Gorontalo, khususnya dalam ilmu pendidikan bahasa tentang kajian permainan bahasa.

1.4.2 Manfaat bagi pembaca

Penelitian ini dapat menambah wawasan pembaca mengenai permainan bahasa khususnya pada acara peminangan.

1.4.3 Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai dasar penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian dalam bidang kajian lainnya.

1.5 Definisi Operasional

Untuk memudahkan pemahaman terhadap penelitian ini, maka akan diuraikan beberapa istilah terkait dengan judul penelitian, sebagai berikut.

1.5.1 Permainan Bahasa

Permainan bahasa adalah eksploitasi unsur bahasa, seperti bunyi, suku kata, bagian kata, kata, frase, kalimat, dan wacana sebagai pembawa makna atau amanat (maksud) tuturan sedemikian rupa sehingga elemen itu secara gramatik, semantik, dan, pragmatis akan hadir tidak seperti semestinya.

Dengan demikian, yang dimaksud dengan permainan bahasa dalam judul ini adalah permainan bahasa dalam bentuk kata-kata, kelompok kata (frasa), klausa maupun kalimat yang dilontarkan oleh para juru bicara pada saat proses peminangan berlangsung, atau pada saat mereka berinteraksi dalam peminangan.