

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Manusia sebagai makhluk sosial perlu sebuah interaksi antarpribadi sebagai bentuk upaya untuk menjalin hubungan sosialnya. Dalam berinteraksi atau berkomunikasi, bahasa menjadi peran yang sangat penting. Karena bahasa sendiri merupakan alat yang paling dibutuhkan manusia untuk berkomunikasi. Adanya suatu bahasa, seseorang dapat menyampaikan pesannya secara lisan maupun tulis.

Secara umum, sarana yang diperlukan oleh seseorang untuk melakukan komunikasi terbagi menjadi dua jenis, yaitu komunikasi lisan dan tulis. Komunikasi lisan merupakan proses ketika pembicara berinteraksi secara lisan atau dengan pelafalan kata-kata terhadap lawan bicara untuk mempengaruhinya, baik melalui percakapan interpersonal secara tatap muka, telepon, radio, dan sebagainya. Sementara komunikasi tulis adalah suatu keputusan atau pesan yang disampaikan melalui tanda-tanda yang dituliskan di atas kertas atau tempat lain yang dapat dibaca, dan kemudian disampaikan kepada orang yang bersangkutan. Akan tetapi, tidak jarang seseorang dalam berkomunikasi menggunakan berbagai ekspresi emosi agar menghasilkan komunikasi variatif yang mampu meyakinkan penerima pesan terhadap apa yang telah disampaikan. Bentuk dari mengungkapkan

berbagai ekspresi agar menghasilkan komunikasi yang bervariasi ini merupakan bagian dari kata tugas, yaitu interjeksi.

Interjeksi adalah sebuah kata atau ungkapan yang digunakan untuk menyatakan emosi atau perasaan penutur yang disampaikan secara spontan/reaksi spontan. Interjeksi dapat dikatakan juga sebagai kata tugas yang menyatakan perasaan pembicaranya dan mampu berdiri sendiri atau tidak berhubungan dengan unsur kalimat lainnya. Karena interjeksi digunakan untuk mempertegas/ mewakili ungkapan perasaan seseorang yang berupa seruan dan dilakukan secara spontan, seperti *ih*, *wah*, *lho*, *aduh*, dan lain sebagainya. Hal tersebut dapat mengungkapkan perasaan seseorang dengan hanya mengucapkan satu suku kata tanpa mengucapkan kalimat secara menyeluruh. Jadi, dapat disimpulkan bahwa interjeksi adalah bagian dari bahasa yang mengungkapkan perasaan seseorang.

Penggunaan interjeksi sering dijumpai di dalam sebuah dialog karya sastra, seperti novel, naskah drama, cerpen, dan sebagainya. Pada sebuah karya sastra, tidak jarang pengarang menyuguhkan interjeksi dalam dialog tokohnya. Meskipun interjeksi yang disuguhkan memiliki makna yang sama dalam satu kalimat atau tuturan pada setiap dialog tetapi berbeda alur. Hal ini berlaku untuk cerita fiksi dalam *webtoon*. Cerita fiksi dalam *webtoon* memiliki sisi menarik yang dapat memikat pembacanya, seperti penggunaan gaya bahasa dan penyuguhan gambar yang mampu memanjakan mata pembaca. Gaya bahasa yang dimaksud adalah interjeksi. Interjeksi di dalam *webtoon* memiliki peran yang penting, sebab dengan

adanya interjeksi pembaca dapat mengetahui dan memahami ekspresi dari para tokoh yang ada di dalam cerita tersebut.

*Webtoon* merupakan bentuk komik digital yang populer, terutama dikalangan pembaca muda, yang memadukan unsur-unsur komik dengan vertikal yang dirancang untuk dapat dibaca secara *online*. Komik digital ini sering kali diterbitkan dalam bentuk episode, setiap episodenya biasanya berisi satu segmen cerita yang dapat dibaca dalam satu sesi. Selain menampilkan atau menawarkan hiburan visual, *webtoon* juga menyajikan kisah yang mendalam dengan karakter yang kompleks dengan berbagai tema. Konten *webtoon* sangat beragam, mulai dari cerita romantis, fantasi, aksi, komedi, hingga horor. Beberapa *webtoon* mengadaptasi kisah dari novel atau film yang sudah ada, sementara yang lain dibuat orisinal oleh penulis atau ilustrator. *Webtoon* juga sering menyajikan cerita-cerita yang sifatnya realistis, menangani isu-isu sosial atau psikologis yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

*Webtoon* di Indonesia sudah sangat populer dan berkembang pesat, apalagi aksesnya dapat terbilang cukup mudah dan tidak berbayar, sehingga banyak remaja yang tertarik. Model komik ini juga sesuai dengan mayoritas pembaca saat ini, yakni para remaja yang kebanyakan tertarik terhadap cerita yang tidak begitu panjang, walaupun sebagian remaja masih tetap ada yang menyukai cerita panjang. Meskipun berbentuk komik, cerita yang terdapat di dalam *webtoon* juga termasuk dalam karya sastra.

*Webtoon* berjudul *Dedes* merupakan *webtoon* yang mengusung tema sejarah kerajaan di Indonesia, yaitu kerajaan Tumapel dan kisah cinta antara Ken Dedes, Ken Arok, dan Tunggul Ametung yang diselingi unsur fantasi. Nostalgia perjalanan kisah cinta mereka yang dimulai dari seorang gadis yang masuk ke raga Dedes untuk menemukan jati dirinya dan menghadapi berbagai tantangan dalam hidupnya. Berikut beberapa contoh yang peneliti temukan terkait penggunaan interjeksi dalam *webtoon* berjudul *Dedes* karya Egistigi, seperti *nah, eh?!, ah..., hah?, oh, wah!, idih, hmm...*, dan sebagainya. Melalui sampel data tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat beragam data penggunaan interjeksi dalam *webtoon* berjudul *Dedes* yang mendukung penelitian ini. Selain itu, *webtoon* berjudul *Dedes* karya Egistigi ini juga merupakan salah satu *webtoon* populer di tahun 2022 yang sangat menarik, karena diangkat dari cerita sejarah Indonesia yang telah dibaca oleh 23,4 juta jiwa dan memiliki rating 9,86, serta tentunya dalam *webtoon* ini banyak menggunakan interjeksi sebagai sarana komunikasi dan belum ada yang melakukan penelitian menggunakan kajian yang berfokus pada penggunaan interjeksi. Kemudian, penelitian ini dapat dikaitkan dengan bahan ajar teks drama atau cocok untuk dijadikan bahan pembelajaran pada teks drama. Kompetensi yang cocok yaitu kompetensi dasar 3.19 yang berupa menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton dan 4.19 yang berupa mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memperhatikan isi dan kebahasaan. Hal ini yang menjadi dasar peneliti menggunakan *webtoon* sebagai subjek penelitian.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi, sebagai berikut.

1. Belum diketahui secara rinci bentuk interjeksi dalam *webtoon* berjudul *Dedes* episode 1–47 karya Egestigi.
2. Belum teridentifikasi jenis interjeksi yang terdapat dalam *webtoon* berjudul *Dedes* episode 1–47 karya Egestigi.
3. Makna penggunaan interjeksi dalam *webtoon* berjudul *Dedes* episode 1–47 karya Egestigi belum diketahui.
4. Belum teridentifikasi adanya keterkaitan penggunaan interjeksi dalam *webtoon* berjudul *Dedes* karya Egestigi dengan bahan ajar teks drama di SMA kelas XI.

## C. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, perlu adanya fokus yang dituju pada penelitian yang akan dilakukan agar penelitian ini dapat fokus terhadap permasalahan yang ingin diselesaikan. Adapun yang menjadi lingkup permasalahan sebagai berikut.

1. Bentuk-bentuk interjeksi dalam *webtoon* berjudul *Dedes* karya Egestigi. Bentuk-bentuk interjeksi yang dimaksud ialah berupa bentuk dasar dan bentuk turunan yang dikemukakan oleh Kridalaksana. Bentuk dasar meliputi *aduh, aduhai, ah, ahoi, ai, amboi, asyoi, ayo, bah, cih, cis, eh, hai, idih, ih, lho, oh, nah, sip,*

*wah, wai, yaa*. Kemudian, bentuk turunan sendiri meliputi *alhamdulillah, astaga, brengsek, buset, dubilah, duilah, masya allah, masyaallah, syukur, halo, innalillahi, yahud*. Bentuk turunan biasanya berisi kata biasa atau kata yang diambil/ penggalan dari bahasa Arab.

2. Jenis interjeksi dalam *webtoon* berjudul *Dedes* karya Egestigi. Jenis interjeksi dalam penelitian ini menggunakan teori Moeliono yang membagi interjeksi ke dalam 10 jenis, yaitu interjeksi kejiikan, kekaguman atau kepuasan, kesyukuran, harapan, keheranan, kekagetan, ajakan, panggilan, dan simpulan.
3. Keterkaitan interjeksi *webtoon* berjudul *Dedes* karya Egestigi dengan bahan ajar teks drama di kelas XI SMA. Penelitian ini dapat dikaitkan dengan bahan ajar di jenjang SMA, yaitu teks drama di kelas XI dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.19 yang berupa menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton dan 4.19 yang berupa mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memperhatikan isi dan kebahasaan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berlandaskan fokus penelitian tersebut, maka dapat dirumuskan beberapa masalah, sebagai berikut.

1. Bagaimanakah bentuk-bentuk interjeksi dalam *webtoon* berjudul *Dedes* episode 1–47 karya Egestigi?

2. Apa jenis interjeksi yang terdapat dalam *webtoon* berjudul *Dedes* episode 1–47 karya Egestigi?
3. Bagaimanakah keterkaitan interjeksi dalam *webtoon* berjudul *Dedes* episode 1–47 karya Egestigi dengan bahan ajar teks drama di kelas XI SMA?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, penelitian ini memiliki tujuan, sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan bentuk interjeksi dalam *webtoon* berjudul *Dedes* episode 1–47 karya Egestigi.
2. Mendeskripsikan jenis interjeksi dalam *webtoon* berjudul *Dedes* episode 1–47 karya Egestigi.
3. Mendeskripsikan interjeksi dalam *webtoon* berjudul *Dedes* episode 1–47 karya Egestigi kaitannya dengan pembelajaran teks drama di kelas XI SMA.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan faedah, sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Setelah penelitian ini memperoleh hasil, maka diharapkan dapat memperkaya wawasan pendidik mengenai cerita fiksi yang terdapat pada *webtoon* yang dilihat dari sisi bahasa. Dengan demikian,

pendidik dapat mengembangkan atau menjadikannya sebagai bahan ajar atau rujukan dalam penyampaian materi tentang karya sastra.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi/ acuan peneliti selanjutnya yang akan membahas tentang interjeksi ataupun yang berkaitan dengan penelitian ini. Selain itu, diharapkan juga dapat memperkaya penelitian tentang penggunaan interjeksi, khususnya penggunaan interjeksi di dalam.

## G. Definisi Istilah

Berlandaskan pada pembatasan dan rumusan masalah, untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman dalam penelitian, maka uraian definisi istilah penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Interjeksi

Interjeksi atau yang disebut juga sebagai kata seru merupakan kata tugas yang mengungkapkan isi hati atau perasaan pembicara. Untuk mengungkapkan rasa hati, seperti rasa kagum, sedih, heran, dan jijik orang memakai kata tertentu di samping kalimat yang mengandung makna pokok yang dimaksud (Moeliono, dkk., 2017). Menurut Kridalaksana (2008) interjeksi adalah kategori yang bertugas mengungkapkan perasaan pembicara dan secara sintaktis tidak berhubungan dengan kata-kata lain dalam ujaran.



## 2. *Webtoon*

*Webtoon* adalah sebuah platform yang berisi karya sastra berbentuk komik digital yang isi ceritanya tentang kehidupan sama seperti karya sastra lain, seperti novel, cerpen, dan sebagainya. *Webtoon* juga disebut sebagai gabungan dari kata *web* dan *cartoon*, diartikan sebagai komik daring yang merupakan hasil adaptasi dari komik analog berbentuk cetak menjadi komik digital, disajikan dalam layout vertikal yang telah dioptimasi untuk layar komputer dan telepon seluler (Hanum & Kurniawan, 2023). Selain itu, *webtoon* juga sering kali memiliki variasi dalam hal gaya seni, genre, dan narasai. *Webtoon* yang dijadikan sebagai subjek dalam penelitian ini adalah *webtoon* berjudul *Dedes* episode 1–47 karya Egestigi.

## 3. Teks Drama

Teks drama merupakan teks yang berisi tentang kisah kehidupan manusia yang kemudian digambarkan melalui pentas berdasarkan naskah, dialog, gerak laku, dan unsur pembantu (dekor, kostum, rias, lampu, musik), serta disaksikan oleh penonton (Suherli, dkk., 2017). Kata "drama" berasal dari bahasa Yunani "draomai" yang berarti 'berbuat, berlaku, bertindak, beraksi, dan sebagainya'. Drama berarti 'perbuatan atau tindakan'. Drama dapat pula diartikan sebagai sebuah cerita dari kisah kehidupan yang diwujudkan dalam bentuk dialog dan lakuan tokoh yang berisi konflik.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), drama memiliki beberapa pengertian. Pertama, drama diartikan sebagai syair atau prosa yang menggambarkan kehidupan dan watak melalui tingkah laku (akting) atau dialog yang dipentaskan. Kedua, cerita atau kisah yang melibatkan konflik atau emosi yang khusus disusun untuk pertunjukan teater. Pengertian lain, drama adalah kisah kehidupan manusia yang dikemukakan dalam bentuk naskah, kemudian menggunakan percakapan, gerak laku, unsur-unsur pembantu (dekor, kostum, rias, lampu, musik), serta disaksikan oleh penonton. pada umumnya drama memiliki 2 arti, yaitu arti luas dan arti sempit. Drama dalam arti luas adalah sebuah bentuk pertunjukan yang mengandung cerita dan ditampilkan di depan khalayak umum. Drama dalam arti sempit adalah kisah kehidupan manusia yang dikemas dalam bentuk gerakan dan dialog.

#### 4. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang di desain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya (Widodo & Jasmandi dalam Yuberti, 2014).

Bahan ajar merujuk pada segala jenis materi yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar

kelas. Bentuk dari bahan ajar dapat berupa buku teks, presentasi, modul, video pembelajaran, permainan pendidikan, atau bahkan aplikasi computer. Bahan ajar dirancang untuk menyampaikan konsep yang kompleks dengan cara yang mudah dipahami oleh para siswa dan membantu mereka untuk dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. Membuat bahan ajar yang efektif itu harus relevan dengan kurikulum yang sedang berjalan, disesuaikan dengan kebutuhan siswa, dan mampu memberikan dorongan ke siswa untuk belajar. Selain itu, bahan ajar juga harus dapat diakses dengan mudah dan memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan unuik. Bahan ajar ini digunakan dalam pembelajaran teks drama yang berisi mengenai interjeksi dalam sebuah *webtoon* berjudul “Dedes” sebagai acuan peserta didik dalam membuat sebuah teks drama atau bermain drama.

Dari beberapa poin yang dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa definisi istilah adalah penjelasan makna dari setiap kata kunci yang terdapat pada judul penelitian. Tujuan digunakannya definisi istilah ialah agar dapat menghindari kekeliruan penejelasan mengenai suatu istilah dalam sebuah penelitian, sehingga hal yang dimaksud akan menjadi lebih jelas. Adapun definisi istilah dalam penelitian ini, yaitu; (1) interjeksi; (2) *webtoon*; (3) teks drama (4) bahan ajar.