

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia menggunakan bahasa sebagai sarana komunikasi vital dalam kehidupan. Tarigan (2021:3-5) menyebutkan bahwa bahasa mempunyai fungsi yang penting bagi manusia, terutama fungsi komunikatif. Seiring perkembangan teknologi, praktik komunikasi tidak hanya terjadi secara langsung melalui ujaran lisan dan tertulis, tetapi komunikasi melalui media digital juga memiliki peran yang semakin besar dalam kehidupan modern. Media digital menghadirkan bentuk interaksi baru dengan memanfaatkan bahasa sebagai instrumen utama. Dalam gim bergenre simulasi, bahasa digunakan untuk membangun relasi, menyampaikan informasi, dan membentuk narasi (Neilsen dkk., 2020:207). Oleh karena itu, studi terhadap bahasa pada tuturan antartokoh dalam cerita gim simulasi menjadi relevan untuk mengamati representasi praktik komunikasi melalui media digital.

Peningkatan penggunaan media digital di Indonesia memperkuat urgensi penelitian ini. Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam situs web goodstats.id menunjukkan bahwa tingkat penetrasi internet di Indonesia mengalami kenaikan yang cukup signifikan dalam 2 tahun terakhir. Persentase penetrasi internet pada tahun 2025 mencapai 80,66 persen, sedangkan data pada tahun 2024 sebesar 79,60 persen dan 2023 sebesar 78,19 persen. APJII juga mencatat bahwa *game online* sebagai salah satu konten hiburan yang paling

sering diakses turut menyumbang tingkat penetrasi ini dengan persentase sebesar 6,75 persen. Hasil survey yang dilakukan oleh Jakpat dengan tajuk *Indonesian Gaming Behaviour 2025* pada 3-4 September 2025 terhadap 1.203 responden juga mengungkapkan bahwa genre simulasi menempati peringkat kelima setelah MOBA, puzzle, strategi, dan RPG dengan persentase sebesar 36 persen (Harahap, 2025). Data ini menunjukkan bahwa *video game*, khususnya gim simulasi, semakin dekat dengan kehidupan masyarakat sebagai sarana interaksi digital.

Gim tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media penyampaian cerita melalui konsep *Interactive Digital Narrative* (IDN). Ferry dkk. (dalam Alfiansyah dkk., 2023:51) mengungkapkan bahwa IDN merupakan konsep yang menggambarkan interaksi antara aspek-aspek naratif, seperti sejarah, budaya, dan cerita dengan melibatkan teknologi digital. Perkembangan IDN dalam pembuatan *video game* terlihat melalui penggunaan elemen-elemen seperti *cutscene*, percakapan dialog, *quest*, dan unsur naratif lainnya. Gim simulasi banyak menampilkan elemen naratif tersebut karena genre gim ini berfokus pada realisme yang meniru aktivitas di dunia nyata (Nielsen dkk., 2020:57). Oleh karena itu, interaksi sosial yang dihadirkan melalui tuturan antartokoh dalam cerita gim simulasi dapat dijadikan sebagai objek yang tepat untuk menganalisis praktik komunikasi digital.

Adapun gim simulasi yang dipilih sebagai objek dalam penelitian ini yaitu *Selera Nusantara: Chef Story*. Gim simulasi memasak yang dikembangkan oleh developer lokal Gambir Studio ini tidak hanya memiliki kelebihan pada *gameplay*-nya, tetapi juga pada tuturan antartokoh dalam ceritanya yang menampilkan

dinamika sosial di lingkungan kerja kuliner Indonesia. Sejak dirilis pada 16 Agustus 2021, gim ini telah meraih sejumlah prestasi, seperti *Best Indonesian Mobile Game* di *The Lazy Game Awards 2021*, *Game Indie Terbaik* di *Google Play Indonesia's Best of 2021*, dan telah diunduh oleh lebih dari 5 juta pengguna (data Oktober 2025). Popularitas dan sejumlah penghargaan yang telah diraih menunjukkan bahwa gim ini memiliki jangkauan pengguna yang luas dan relevansi budaya yang kuat. Dialog antartokoh gim yang dicantumkan secara eksplisit dan tertulis juga mempermudah proses analisis konteks tuturan sebagai objek kajian linguistik.

Dari berbagai episode yang dibagi dalam lima *season*, penelitian secara spesifik difokuskan pada episode *Rendang* yang terdapat pada *season 1*. Pemilihan episode ini didasari oleh dua pertimbangan utama. Pertama, secara kultural, rendang merupakan masakan Indonesia yang pernah menduduki posisi ke-11 sebagai makanan terbaik di dunia dalam “50 Makanan Terbaik Dunia” versi CNN (2021). Keberadaan episode yang berpusat pada masakan khas Minangkabau dalam gim menjadi sarana yang menarik untuk merepresentasikan budaya Indonesia melalui media digital. Kedua, secara naratif, episode *Rendang* menampilkan dinamika konflik yang kompleks. Episode ini mengisahkan perjalanan Siska yang kembali berkarier sebagai juru masak rendang di sebuah restoran masakan padang setelah sempat berhenti karena menghadapi masalah di tempat kerja sebelumnya. Tuturan dalam episode *Rendang* mencakup interaksi antarteman, atasan dan bawahan, pemilik restoran dan pelanggan, hingga konflik antarsaudara. Kompleksitas tersebut dapat menghasilkan variasi tuturan. Usaha setiap tokoh

dalam menjaga hubungan sosial agar tetap harmonis ketika berkomunikasi sangat relevan untuk dianalisis menggunakan teori kesantunan berbahasa.

Penelitian ini menggunakan teori kesantunan berbahasa yang dikemukakan oleh Geoffrey Leech dalam menganalisis bentuk-bentuk tuturan yang terdapat pada gim *Selera Nusantara: Chef Story* episode *Rendang*. Leech (dalam Santoso, 2019:38) menjelaskan bahwa prinsip kesantunan berbahasa ditandai dengan memaksimalkan kearifan, keuntungan, rasa hormat, pujian, kecocokan, dan kesimpatian kepada orang lain dengan meminimalkan hal-hal tersebut pada diri sendiri. Penerapan prinsip kesantunan dalam berkomunikasi diwujudkan melalui enam maksim, yaitu maksim kearifan (*tact maxim*), maksim kedermawanan (*generosity maxim*), maksim pujian (*aprobation maxim*), maksim kerendahan hati (*modesty maxim*), maksim kesepakatan (*agreement maxim*), dan maksim simpati (*sympathy maxim*).

Analisis kesantunan berbahasa dalam penelitian ini juga mempertimbangkan faktor-faktor yang memengaruhinya. Pranowo (2009:76-79) membagi faktor-faktor yang memengaruhi kesantunan berbahasa ke dalam dua aspek, yaitu faktor kebahasaan dan faktor nonkebahasaan. Faktor kebahasaan, khususnya dalam bahasa verbal tulis seperti yang terdapat pada tuturan antartokoh dalam cerita gim mencakup beberapa aspek seperti pemilihan kata atau diksi, struktur kalimat, ungkapan, gaya bahasa, dan sebagainya, sedangkan faktor nonkebahasaan mencakup aspek pranata sosial budaya masyarakat dan aspek pranata adat. Kedua aspek ini berpengaruh terhadap bentuk pematuhan dan pelanggaran maksim kesantunan berbahasa karena cerita gim *Selera Nusantara: Chef Story* episode

Rendang berupaya untuk merepresentasikan praktik komunikasi masyarakat Indonesia melalui dialog antartokohnya.

Meskipun penelitian mengenai kesantunan berbahasa telah banyak dilakukan, namun penelitian yang mengkaji tuturan dalam konteks *video game*, khususnya gim simulasi lokal, masih sangat terbatas. Belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji bentuk pematuhan dan pelanggaran maksim kesantunan berbahasa dalam cerita gim *Selera Nusantara: Chef Story*, terutama pada episode *Rendang* yang memiliki narasi kuat dan interaksi verbal yang bervariasi. Kekosongan penelitian inilah yang menjadi celah dan alasan perlunya penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul “Pematuhan dan Pelanggaran Maksim Kesantunan Berbahasa Tuturan Antartokoh dalam Cerita Gim *Selera Nusantara: Chef Story* Episode *Rendang*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana bentuk pematuhan dan pelanggaran maksim kesantunan berbahasa Geoffrey Leech pada tuturan antartokoh dalam cerita gim *Selera Nusantara: Chef Story* episode *Rendang*?
- 2) Faktor apa saja yang memengaruhi kesantunan berbahasa pada tuturan antartokoh dalam cerita gim *Selera Nusantara: Chef Story* episode *Rendang*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada bagian sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut;

- 1) Mendeskripsikan bentuk pematuhan dan pelanggaran maksim kesantunan berbahasa Geoffrey Leech pada tuturan antartokoh dalam cerita gim *Selera Nusantara: Chef Story* episode *Rendang*.
- 2) Mendeskripsikan faktor-faktor yang memengaruhi kesantunan berbahasa pada tuturan antartokoh dalam cerita gim *Selera Nusantara: Chef Story* episode *Rendang*.

1.4 Manfaat Penelitian

Terdapat dua macam manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian sesuai tujuan penelitian yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya. Manfaat tersebut yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

- 1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pengetahuan dalam bidang ilmu linguistik, khususnya kajian pragmatik mengenai penerapan teori kesantunan berbahasa yang terdapat pada media digital. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam menganalisis bentuk kesantunan berbahasa yang terdapat pada gim simulasi yang dilengkapi dengan narasi.

2) Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi pembaca dengan memberikan penyadaran bahwa interaksi dalam media digital, termasuk gim, merupakan objek kajian linguistik yang sah. Penelitian ini dapat melatih kecerdasan pragmatis pembaca untuk lebih kritis dalam menganalisis tuturan berdasarkan konteks dalam berbagai media, baik dalam media digital maupun nyata. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sarana dalam melestarikan kekayaan bahasa dan budaya Indonesia melalui narasi dalam gim.

1.5 Sistematika Penulisan

Sebagai sarana untuk mempermudah proses pengerjaan dan penyusunan penelitian, maka disusun sistematika penulisan berikut.

Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori, berisi tinjauan pustaka penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Selanjutnya, bagian landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu pengertian pragmatik, teori kesantunan berbahasa beserta maksim kesantunan berbahasa Geoffrey Leech, faktor penentu kesantunan, dan konteks.

Bab III Metode Penelitian, berisi berbagai metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu jenis penelitian, sumber data penelitian, metode dan teknik

pengumpulan data, metode dan teknik analisis data, dan metode penyajian hasil analisis data.

Bab IV Pematuhan dan Pelanggaran Maksim Kesantunan Berbahasa Tuturan Antartokoh dalam Cerita Gim *Selera Nusantara: Chef Story Episode Rendang*, berisi bagian analisis data sesuai dengan rumusan masalah yang terdiri dari bentuk pematuhan dan pelanggaran maksim kesantunan berbahasa, serta faktor-faktor yang memengaruhi kesantunan berbahasa. Hasil analisis data dipaparkan secara deskriptif sesuai kategori, disertai dengan data tuturan, konteks tuturan, dan analisis data.

Bab V Penutup, berisi simpulan hasil analisis data dan saran untuk penelitian lanjutan.

