

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teori untuk memperkuat analisis penelitian. Pada bab ini, penulis akan menuliskan tentang teori utama yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu, teori analisis semiotik dari Ferdinand de Saussure. Teori-teori ini digunakan untuk menganalisis konstruksi nilai-nilai perjuangan dalam lirik lagu karya *virtual youtuber* Hoshimachi Suisei.

2.1 Semiotika Sastra

Semiotika sastra merupakan ilmu yang mempelajari suatu bahasa alami yang dipakai dalam sebuah karya sastra, yang tidak hanya di dalam bahasa Indonesia ataupun di dalam bahasa Inggris, tetapi juga sistem-sistem tanda lainnya, untuk menemukan kode-kodenya. Di setiap suatu karya sastra bercirikan pemakaian berbagai kode di mana manusia saling mengadakan komunikasi menggunakan tanda-tanda.

Unsur-unsur semiologi dikelompokkan ke dalam empat jenis yaitu:

- a. *Langue (Language)* dan *Parole (Speech)*
- b. *Penanda (Signifier)* dan *Petanda (Signified)*
- c. *Sintagma (Syntagm)* dan *Sistem (System)*
- d. *Denotasi (Denotation)* dan *Konotasi (Connotation)*

Dalam suatu karya sastra, para pembaca tentu memiliki cara penafsiran yang berbeda-beda. Hal ini dapat mengakibatkan kontroversi yang bersifat semiotik. Untuk memperoleh pengetahuan terdapat berbagai cara, ini dapat dibedakan menjadi dua tipe dasar pengetahuan yang masing-masing menggunakan sistem bahasa yang terdiri dari berbagai tanda. Gejala sastra memang sulit didefinisikan namun ada banyak jalan untuk mendekatinya. Hal ini karena sastra dalam fungsinya sebagai gejala kemasyarakatan dan kebudayaan. Dalam penelitian ini, penulis mengambil teori semiotika dari Ferdinand de Saussure dan Roland Barthes untuk menemukan konstruksi nilai-nilai perjuangan dalam lirik lagu karya *Virtual YouTuber* Hoshimachi Suisei.

2.2 Teori Analisis Semiotika dari Ferdinand de Saussure

Semiotika berasal dari bahasa Yunani, yaitu: *semeion* yang berarti tanda. Dalam pandangan Piliang (1998), penjelajahan semiotika sebagai metode kajian ke dalam berbagai cabang keilmuan ini dimungkinkan karena ada kecenderungan untuk memandang berbagai wacana sosial sebagai fenomena bahasa. Dengan kata lain, bahasa dijadikan model dalam berbagai wacana sosial. Berdasarkan pandangan semiotika, bila seluruh praktik sosial dapat dianggap sebagai fenomena bahasa, maka semuanya dapat juga dipandang sebagai tanda. Hal ini dimungkinkan karena luasnya pengertian tanda itu sendiri (Piliang, 1998). Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang suatu tanda (*sign*). Dalam ilmu komunikasi “tanda” merupakan sebuah interaksi makna yang disampaikan kepada orang lain melalui tanda-tanda.

Dalam berkomunikasi tidak hanya dengan bahasa lisan saja namun dengan tanda tersebut juga dapat berkomunikasi. Ada atau tidaknya peristiwa, struktur yang ditemukan dalam sesuatu, suatu kebiasaan semua itu dapat disebut tanda. Sebuah bendera, sebuah isyarat tangan, sebuah kata, suatu keheningan, gerak syaraf, peristiwa memerahnya wajah, rambut uban, lirikan mata dan banyak lainnya, semua itu dianggap suatu tanda (Zoest, 1993). Semiotika menurut Berger memiliki dua tokoh, yakni Ferdinand de Saussure (1857-1913) dan Charles Sander Peirce (1839-1914). Kedua tokoh tersebut mengembangkan ilmu semiotika secara terpisah dan tidak mengenal satu sama lain. Saussure di Eropa dan Peirce di Amerika Serikat. Latar belakang keilmuan Saussure adalah linguistik, sedangkan Peirce filsafat. Saussure menyebut ilmu yang dikembangkannya semiologi (*semiology*).

Ferdinand de Saussure menciptakan teori semiotika berasal dari pemahaman linguistik, oleh karena itu semiotikanya dikenal dengan semiotika linguistik. Menurut Saussure dalam Mudjiyanto & Nur (2013) ada tiga kata dalam bahasa Perancis yang tertuju pada ‘bahasa’, yakni *parole*, *lengage*, dan *langue*. Semiologi menurut Ferdinand de Saussure adalah kajian mengenai tanda dalam kehidupan sosial manusia, mencakup apa saja tanda tersebut dan hukum apa yang mengatur terbentuknya tanda. Bahasa adalah sebuah institusi sosial yang otonom, yang

keberadaannya terlepas dari individu-individu pemakainya (de Saussure, 1988). Bahasa merupakan seperangkat konvensi sistematis, produk dari kontrak kolektif, yang bersifat memaksa. De Saussure (1996) menyebutkan sebagai *langue*. Bahasa tersusun dari tanda-tanda, yakni entitas fisik, yang di dalam bahasa lisan berupa citra-bunyi (*sound image*), yang berelasi dengan konsep tertentu.

De Saussure (1996) menamakan entitas material sensoris ini sebagai penanda (*signifier* atau *signifiant*) dan konsep yang berkait dengannya sebagai petanda (*signified* atau *signifie*). Masih menurut De Saussure (1996), tanda-tanda, khususnya tanda-tanda kebahasaan, yakni bersifat linear dan arbitrer. Karakteristik pertama, linearitas penanda (*the linear nature of the signifier*), berkaitan dengan dimensi kewaktuannya. Penanda-penanda kebahasaan harus diproduksi secara beruntun, satu demi satu, tidak mungkin secara sekaligus atau simultan. Karakteristik kedua, kearbitreran tanda (*the arbitrary nature of the sign*), bersangkutan dengan relasi di antara penanda dan petanda yang “semena-mena” atau “tanpa alasan” tak bermotivasi (*unmotivated*).

Relasi di antara penanda dan petanda adalah semata-mata berdasarkan konvensi. Hal ini menunjukkan bahwa tanda dan makna di balik tanda terbentuk dalam kehidupan sosial dan terpengaruhi oleh sistem (atau hukum) yang berlaku di dalamnya. Dalam semiologi, penerima atau pembaca pesan, dipandang memiliki peran yang aktif, dibandingkan dalam paradigma transmisi di mana mereka dianggap pasif. Semiologi lebih suka memilih istilah “pembaca” untuk komunikasi, karena “pembaca” pada dasarnya aktif dalam menciptakan pemaknaan teks atau tanda (*sign*) dengan membawa pengalaman, sikap, emosi terhadap teks atau tanda tersebut (S. T. Fiske & Neuberg, 1990). Ada beberapa hal dalam sistem yang mempengaruhi pembentukan dan pelestarian tanda dalam masyarakat, dan Saussure lebih menekankan pada peranan bahasa dibanding aspek lain seperti sistem tulisan, agama, sopan-santun, adat istiadat, dan lain sebagainya (de Saussure, 1988). Konsep semiotika atau semiologi dari Ferdinand de Saussure memiliki empat konsep, yaitu :

A. *Signifiant dan Signifie*

Konsep pertama adalah *signifiant* dan *signifie* yang menurut Saussure merupakan komponen pembentuk tanda dan tidak bisa dipisahkan peranannya satu sama lain. *Signifiant*, atau disebut juga *signifier*, merupakan hal-hal yang tertangkap oleh pikiran kita seperti citra bunyi, gambaran visual, dan lain sebagainya. Sedangkan *signifie*, atau yang disebut juga sebagai *signified*, merupakan makna atau kesan yang ada dalam pikiran kita terhadap apa yang tertangkap. Jika ditinjau dari segi linguistik yang merupakan dasar dari konsep semiologi Ferdinand de Saussure, perumpamaannya bisa dianalogikan dengan kata dan benda “pintu”. Pintu secara *signifiant* merupakan komponen dari kumpulan huruf yaitu p-i-n-t-u, sedangkan secara *signifie* dapat dipahami sebagai sesuatu yang menghubungkan satu ruang dengan ruang lain. Kombinasi dari *signifiant* dan *signifie* ini yang kemudian membentuk tanda atas “pintu”, bukan sekedar benda mati yang digunakan oleh manusia.

B. *Langue dan Parole*

Konsep kedua adalah aspek dalam bahasa yang dibagi oleh Saussure menjadi dua yaitu *langue* dan *parole*. *Langue* adalah sistem bahasa dan sistem abstrak yang digunakan secara kolektif seolah disepakati bersama oleh semua pengguna bahasa, serta menjadi panduan dalam praktik berbahasa dalam suatu masyarakat. Sedangkan *parole* adalah praktik berbahasa dan bentuk ujaran individu dalam masyarakat pada satu waktu atau saat tertentu. Ferdinand de Saussure menjelaskan bahwa *langue* bisa dikatakan sebagai fakta sosial dan menjadi acuan masyarakat dalam berbahasa, yang juga berperan sebagai sistem yang menetapkan hubungan antara *signifiant* dan *signifie*. *Langue* yang direalisasikan dan diterapkan oleh individu dalam masyarakat sebagai wujud ucapan bahasa ini kemudian disebut sebagai *parole*. *Parole* satu individu dengan individu lainnya bisa saja berbeda-beda karena realisasi dan penerapannya bisa beragam satu sama lain.

C. *Synchronic* dan *Diachronic*

Konsep yang ketiga mengenai telaah bahasa yang dibagi oleh Saussure menjadi dua, yaitu *synchronic* dan *diachronic*. *Synchronic* merupakan telaah bahasa yang mana mempelajari bahasa dalam satu kurun waktu tertentu, sedangkan *diachronic* mempelajari bahasa secara terus menerus atau sepanjang masa selama bahasa tersebut masih digunakan. *Synchronic* seringkali disebut sebagai studi linguistik deskriptif, karena kajian di dalamnya banyak mengkaji hal yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan bahasa apa yang digunakan pada suatu masa tertentu. Sedangkan *diachronic* lebih bersifat pada studi historis dan komparatif, karena bertujuan untuk mengetahui sejarah, perubahan, dan perkembangan struktural suatu bahasa pada masa yang tak terbatas.

D. *Syntagmatic* dan *Associative / Paradigmatic*

Konsep semiologi Ferdinand de Saussure yang terakhir adalah konsep mengenai hubungan antar unsur yang dibagi menjadi *syntagmatic* dan *associative* atau *paradigmatic*. *Syntagmatic* menjelaskan hubungan antar unsur dalam konsep linguistik yang bersifat teratur dan tersusun dengan beraturan. Sedangkan, *associative/paradigmatic* menjelaskan hubungan antar unsur dalam suatu tuturan yang tidak terdapat pada tuturan lain yang bersangkutan, yang mana terlihat nampak dalam bahasa namun tidak muncul dalam susunan kalimat. Hubungan *syntagmatic* dan *paradigmatic* ini dapat terlihat pada susunan bahasa di kalimat yang digunakan sehari-hari, termasuk kalimat bahasa Indonesia. Jika kalimat tersebut memiliki hubungan *syntagmatic*, maka terlihat adanya kesatuan makna dan hubungan pada kalimat yang sama pada setiap kata di dalamnya. Sedangkan hubungan *paradigmatic* memperlihatkan kesatuan makna dan hubungan pada satu kalimat dengan kalimat lainnya, yang mana hubungan tersebut belum terlihat jika melihat satu kalimat saja.

Pemikiran Saussure juga mempunyai kemauan yang kuat dalam rumpun ilmu-ilmu sosial budaya secara umum dan akhirnya menjadi sumber ilmu bagi

sebuah paham pemikiran yang dinamakan strukturalisme. Prinsip-prinsip linguistik Saussure dapat disederhanakan kedalam butir-butir pemahaman sebagai sebagai berikut :

1. Bahasa adalah sebuah fakta sosial.
2. Sebagai fakta sosial, bahasa bersifat laten, bahasa bukan gejala-gejala permukaan melainkan sebagai kaidah-kaidah yang menentukan gejala-gejala permukaan, yang disebut *sengai langue*. *Langue* tersebut termanifestasikan sebagai *parole*, yakni tindakan berbahasa atau tuturan secara individual.
3. Bahasa adalah suatu sistem atau struktur tanda-tanda. Karena itu, bahasa mempunyai satuan-satuan yang bertingkat-tingkat, mulai dari *fonem*, *morfem*, kalimat, hingga wacana.
4. Unsur-unsur dalam setiap tingkatan tersebut saling menjalin melalui cara tertentu yang disebut dengan hubungan paradigmatis dan sintaktik.
5. Relasi atau hubungan-hubungan antara unsur dan tingkatan itulah yang sesungguhnya membangun suatu bahasa. Relasi menentukan nilai, makna, pengertian dari setiap unsur dalam bangunan bahasa secara keseluruhan.
6. Untuk memperoleh pengetahuan tentang bahasa yang prinsip-prinsipnya yang telah disebut diatas, bahasa dapat dikaji melalui suatu pendekatan sikronik, yakni pengkajian bahasa yang membatasi fenomena bahasa pada satu waktu tertentu, tidak meninjau bahasa dalam perkembangan dari waktu ke waktu (diakronis).

Dalam berkomunikasi, seseorang menggunakan tanda untuk mengirim makna tentang objek dan orang lain akan menginterpretasikan tanda tersebut. Objek bagi Saussure disebut "*referent*". Hampir serupa dengan Peirce yang mengistilahkan *interpretant* untuk *signified* dan *object* untuk *signifier*, bedanya Saussure memaknai "objek" sebagai *referent* dan menyebutkannya sebagai unsur tambahan dalam proses penandaan. Contoh: ketika orang menyebut kata "anjing"

(*signifier*) dengan nada mengumpat maka hal tersebut merupakan tanda kesialan (*signified*). Begitulah, menurut Saussure, “*Signifier* dan *signified* merupakan kesatuan, tak dapat dipisahkan, seperti dua sisi dari sehelai kertas.”. Saussure mengembangkan bahasa sebagai suatu sistem tanda. Semiotik dikenal sebagai disiplin yang mengkaji tanda, proses menanda dan proses menandai. Bahasa adalah sebuah jenis tanda tertentu.

Dengan demikian dapat dipahami jika ada hubungan antara linguistik dan semiotik. Saussure menggunakan kata ‘semiologi’ yang mempunyai pengertian sama dengan semiotika pada aliran Pierce. Kata *semiotics* memiliki rival utama, kata *semiology*. Kedua kata ini kemudian digunakan untuk mengidentifikasi adanya dua tradisi dari semiotik. Tradisi linguistik menunjukkan tradisi-tradisi yang berhubungan dengan nama Saussure sampai Hjelmslev dan Barthes yang menggunakan istilah semiologi. Kata semiotika kemudian diterima sebagai sinonim dari kata semiologi (Istanto, 2000).

Menurut Saussure, tanda mempunyai dua entitas, yaitu *signifier* (*signifiant/wahana tanda/penanda/ yang mengutarakan/symbol*) dan *signified* (*signifie/makna/petanda/ yang diutarakan/ thought of reference*). Tanda menurut Saussure adalah kombinasi dari sebuah konsep dan sebuah *sound-image* yang tidak dapat dipisahkan. Hubungan antara *signifier* dan *signified* adalah *arbitrary* (mana suka). Tidak ada hubungan logis yang pasti di antara keduanya, yang mana membuat teks atau tanda menjadi menarik dan juga problematik pada saat yang bersamaan. Oleh karena itu dalam proses komunikasi antara komunikator dan komunikan harus memiliki bahasa atau pemahaman yang sama agar tidak ada hambatan yang terjadi dalam penyampaian sebuah informasi.

Dengan latar belakang kajian linguistik dan bahasa, Saussure menempatkan bahasa sebagai dasar dari sistem tanda dalam teori semiologi yang dibuatnya. Bahasa dipandang oleh Saussure sebagai sistem tanda yang dapat menyampaikan dan mengekspresikan ide serta gagasan dengan lebih baik dibanding sistem lainnya. Bahasa merupakan suatu sistem atau struktur yang tertata dengan cara tertentu, dan bisa menjadi tidak bermakna jika terlepas dari stuktur yang terkait. Kode merupakan struktur yang mengorganisasi suatu tanda atau bahasa lain sistem

pengorganisasian tanda. Jika suatu kode sudah diketahui maka makna dari suatu tanda dapat diketahui juga. Saussure menyederhanakan dua cara dalam mengorganisasi tanda ke dalam kode, yaitu:

1. Paradigmatik

Sekumpulan tanda yang dari dalamnya dipilih satu untuk digunakan. Contohnya dari berbagai macam rambu lalu lintas yang berbentuk lingkaran, persegi, segitiga merupakan paradigma di mana simbol dapat bermain di dalamnya. Dalam semiotika paradigma digunakan untuk menemukan simbol-simbol yang tersembunyi dalam suatu teks (tanda) untuk bisa memaknai suatu tanda.

2. Sintagmatik

Pesan yang dibangun dari paduan tanda-tanda yang dipilih. Contohnya adalah rambu lalu lintas yang berwujud utuh, karena di dalamnya terdapat perpaduan dari bentuk-bentuk pilihan dengan simbol-simbol pilihan. Dalam semiotika, sintagmatik digunakan untuk menafsirkan suatu tanda berdasarkan kronologi suatu peristiwa yang memberikan makna.

Dalam kajian komunikasi, teks bukan hanya diartikan sebagai tulisan atau citra bunyi suatu tulisan, tetapi juga citra visual atas suatu tanda. Dalam kajian komunikasi, semiotika model ini banyak digunakan dalam memaknai teks-teks tersembunyi dalam iklan, lirik lagu, fotografi, iklan, maupun film. Semiotika model Saussure ini dikembangkan lebih lanjut oleh muridnya bernama Roland Barthes, karena Saussure tidak memandang kontekstualitas atas suatu teks, artinya kalimat atau bahasa yang sama bisa saja menyampaikan makna yang berbeda dalam situasi yang berbeda pula.

2.3 Teori Analisis Semiotika dari Roland Barthes

Roland Barthes adalah seorang yang dikenal sebagai salah seorang penggagas strukturalis yang cukup gencar mempraktikkan model linguistik dan semiologi dari Ferdinand de Saussure. Barthes juga adalah seorang intelektual dan

kritikus sastra yang ternama dari Perancis. Teori semiologi dari Roland Barthes sangat erat sekali dengan teori semiologi dari Ferdinand de Saussure. Perbedaan dari teori mereka berdua adalah jenis-jenis tanda seperti ikon, indeks, dan simbol. Semiotika atau semiologi menurut Barthes, pada prinsip-prinsipnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*), memaknai hal-hal dan segala sesuatu (*things*).

Memaknai berarti bahwa objek-objek tersebut tidak hanya membawa suatu informasi, dalam artian objek-objek tersebut hendak berkomunikasi, melainkan juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari suatu tanda. Roland Barthes membuat sebuah model sistematis dalam menganalisis makna dari tanda-tanda melalui analisis semiotik ini. Oleh karena itu, tidak hanya mengetahui bagaimana isi pesan yang hendak disampaikan, melainkan juga bagaimana isi pesan yang hendak disampaikan, melainkan juga bagaimana pesan tersebut dibuat, simbol-simbol apa yang digunakan untuk mewakili pesan-pesan melalui film yang disusun pada saat disampaikan kepada penonton atau khalayak umum.

Dalam proses pemaknaan tanda, Barthes melihat ada *signifier* dan *signified* yang saling bekerja sama untuk menyatukan suatu tanda-tanda. *Signifier* adalah pikiran, sedangkan *signified* adalah pemikiran yang tersembunyi karena ketika proses pemaknaan yang dilakukan individu sudah pasti memiliki beragam latar belakang dan pengetahuan yang secara tidak langsung akan menjadi sebuah landasan untuk memaknai suatu karya sastra. Pada teori analisis Barthes memfokuskan pada pemikiran tentang signifikasi dua tahap, yaitu denotasi dan konotasi. Denotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, atau antara tanda dan rujukannya pada realitas yang menghasilkan makna yang eksplisit, langsung, dan pasti.

Sedangkan konotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, yang di dalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung dan tidak pasti (dalam artian terbuka terhadap kemungkinan dari tafsiran). Berikut adalah gambaran peta tanda dari Roland Barthes:

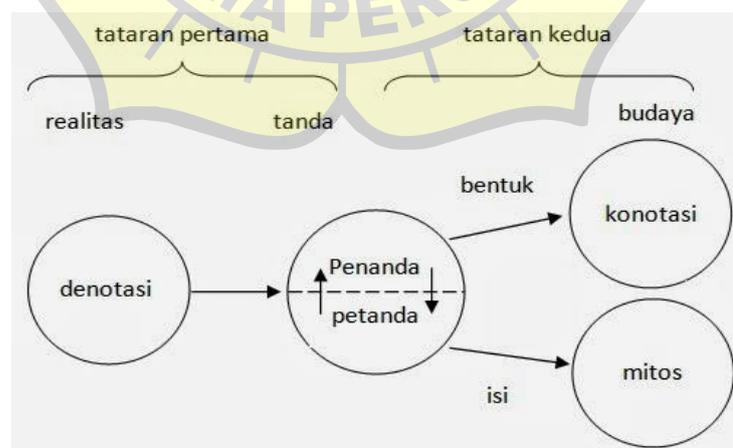
Gambar 2 Peta Tanda Roland Barthes

1. Signifier (Penanda)	2. Signified (Petanda)	
Denotatif Sign (Tanda Denotatif)		
4. CONNOTATIF SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)		5. CONNOTATIF SIGNIFIED (PETANDA KONOTATIF)
6. CONNOTATIF SIGN (TANDA KONOTATIF)		

(Sumber: diadaptasi dari Paul Cobley & Litza Jansz dalam Sobur (2003))

Konotasi dalam kerangka Roland Barthes mirip dengan operasi ideologi, yang disebut juga sebagai “mitos” dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu Budiman dalam (Sobur, 2003). Di dalam mitos terdapat pula tiga dimensi penanda, petanda, dan tanda, namun sebagai suatu sistem yang unik, mitos dibangun oleh suatu ikatan pemaknaan yang telah ada pada sebelumnya atau dengan kata lain, mitos adalah suatu sistem pemaknaan tataran kedua. Di dalam mitos pula sebuah petanda memiliki beberapa penanda.

Gambar 3 Signifikansi dan Mitos dari Roland Barthes



(Sumber: dalam buku *Analisis Teks Media* (Alex, 2001))

2.3.1 Denotasi

Denotasi yang dikemukakan Roland Barthes memiliki arti yang berbeda dengan arti yang dikemukakan secara umum. Jika dalam arti umum denotasi adalah makna yang sesungguhnya, malah dipakai sebagai referensi dan mengacu pada penggunaan bahasa dengan arti yang sesuai dengan apa yang diucapkan. Namun, pengertian denotasi menurut Roland Barthes, adalah sistem signifikasi tingkat pertama, dan konotasi pada tingkat kedua. Dalam hal ini, denotasi justru lebih dikembangkan dengan ketertutupan sebuah makna Budiman dalam (Sobur, 2003).

2.3.2 Konotasi

Dalam konsep semiotika dari Roland Barthes, tanda konotatif tidak hanya memiliki suatu makna tambahan, namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Sesungguhnya, inilah gagasan pemikiran dari Roland Barthes yang sangat berarti bagi penyempurnaan semiologi Ferdinand de Saussure, yang berhenti pada penandaan dalam tataran dari denotatif (Sobur, 2003). Salah satu bagian penting yang dijajal oleh Roland Barthes dalam studi penelitiannya tentang tanda adalah peran pembaca (*reader*). Walaupun konotasi merupakan sifat asli dari tanda, membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi dan digunakan sebagaimana mestinya.

Roland Barthes secara mendetail menelaah apa yang sering disebut sebagai sistem pemaknaan tataran kedua, yang dibangun di atas sistem lain yang telah ada pada sebelumnya. Sistem kedua ini oleh Roland Barthes disebut dengan *konotatif*, yang dalam *mythologies*-nya secara tegas Barthes membedakan dari denotatif atau sistem makna tataran pertama.

2.4 Pendekatan Pragmatik

Pendekatan pragmatik secara umum adalah kritik sastra yang ingin memperlihatkan kesan dan penerimaan pembaca terhadap karya sastra. Munculnya pendekatan pragmatik bertolak dari teori resepsi sastra dalam ilmu pemahaman karya sastra yang merupakan reaksi terhadap kelemahan-kelemahan yang terdapat pada pendekatan struktural. Sebab pendekatan struktural ternyata tidak mampu

berbuat banyak dalam upaya membantu seseorang dalam menangkap dan memberi makna karya sastra. Pendekatan struktural hanya dapat menjelaskan lapis permukaan dari teks sastra karena hanya berbicara tentang struktur atau interalasi unsur-unsur dalam karya sastra. Banyak segi lain yang diperlukan untuk lebih menjelaskan makna karya sastra. Untuk dapat menangkap segi-segi lain itu para ahli mengemukakan sebuah pendekatan baru, yaitu pendekatan pragmatik.

2.4.1 Pengertian Pendekatan Pragmatik Menurut para Ahli

Secara umum pendekatan pragmatik adalah pendekatan kritik sastra yang ingin memperlihatkan kesan dan penerimaan pembaca terhadap karya sastra. Beberapa ahli mendefinisikan pendekatan pragmatik adalah sebagai berikut:

“The pragmatic approach is one part of literature which is a pragmatic study of literature which emphasizes the dimensions of the reader as a catcher and giver of meaning to literary works”

yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia berarti

“teori pendekatan pragmatik adalah salah satu bagian ilmu sastra yang merupakan pragmatik kajian sastra yang menitik beratkan dimensi pembaca sebagai penangkap dan pemberi makna terhadap karya sastra” (Teeuw, 1984).

Menurut Relix Vedika dalam Hakim & Medina (2017) pendekatan pragmatik merupakan pendekatan yang tak ubahnya artefak (benda mati) pembacanya yang menghidupkan sebagai proses konkritasi.

Menurut Dawse & User dalam jurnal karya Hakim & Medina (2017) Pendekatan pragmatik merupakan interpersi pembaca terhadap karya sastra ditentukan oleh apa yang disebut “*horizon* penerimaan” yang mempengaruhi kesan tanggapan dan penerimaan karya sastra.

2.4.2 Metode Pendekatan Pragmatik

Penelitian resepsi pembaca terhadap karya sastra dapat menggunakan beberapa metode pendekatan, antara lain pendekatan yang bersifat eksperimental, melalui karya sastra yang mementingkan karya sastra yang terikat pada masa

tertentu ada pada golongan masyarakat tertentu. Pendekatan pragmatik merupakan pendekatan yang memandang karya sastra sebagai sarana untuk menyampaikan tujuan tertentu kepada pembaca, seperti tujuan pendidikan, moral agama atau tujuan yang lainnya.

Pendekatan pragmatik mengkaji karya sastra berdasarkan fungsinya untuk memberikan tujuan-tujuan tertentu bagi pembacanya. Semakin banyak nilai-nilai, ajaran-ajaran yang diberikan kepada pembaca maka semakin baik karya sastra tersebut. Definisi lain mengatakan bahwa pendekatan pragmatik adalah pendekatan kajian sastra yang menitikberatkan kajiannya terhadap peranan pembaca dalam menerima, memahami, dan menghayati karya sastra.

Pembaca memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan sebuah karya yang merupakan karya sastra atau bukan. Horatius dalam *art poetica* menyatakan bahwa tujuan penyair ialah berguna atau memberi nikmat, ataupun sekaligus memberikan manfaat dalam kehidupan. Dari pendapat inilah dimulai pendekatan pragmatik (Siswanto, 2008).

Pendekatan pragmatik mempertimbangkan implikasi pembaca melalui berbagai kompetensinya. Dengan mempertimbangkan indikator karya sastra dan pembaca, maka masalah-masalah yang dapat dipecahkan melalui pendekatan pragmatik, di antaranya berbagai tanggapan masyarakat tertentu terhadap sebuah karya sastra, baik sebagai pembaca *eksplisit*, maupun *implisit*, baik dalam kerangka sinkronis maupun diakronis. Makna dari *eksplisit* adalah mengungkapkan sesuatu secara gamblang dan langsung. *Eksplisit* itu dijelaskan dengan jelas dan tepat, sehingga tidak ada ruang untuk kebingungan. Sedangkan *implisit* adalah sesuatu yang tersirat atau disarankan, tetapi tidak diungkapkan secara langsung.

Dengan kata lain, makna ini dapat mengacu pada sesuatu yang tidak dinyatakan, tersirat, atau diungkapkan secara tidak langsung (tedi, 2022). Teori-teori poststrukturalisme sebagian besar bertumpu pada kompetensi pembaca sebab semata-mata pembacalah yang berhasil untuk mengevokasi kekayaan ilmu kultural bangsa. Pendekatan pragmatis memberikan perhatian utama pada peran pembaca. Pendekatan pragmatik adalah pendekatan yang memandang puisi sebagai sesuatu yang dibangun untuk mencapai efek-efek tertentu pada *audience* (pembaca

atau pendengar), baik berupa efek kesenangan estetik ataupun ajaran atau pendidikan maupun efek-efek yang lain.

Levinson dalam buku karya Herawati (2021) mengartikan pragmatik sebagai kajian hubungan antar bahasa dengan konteks yang mendasari penjelasan pengertian bahasa. Di dalam pengertian ini terlihat bahwa pemahaman bahasa tertuju pada fakta bahwa untuk mengerti suatu ungkapan bahasa diperlukan juga pengetahuan di luar makna kata dan hubungan tata bahasanya, yaitu hubungan dengan konteksnya.

Berikut adalah definisi tentang pragmatik yang telah penulis rangkum dari berbagai sumber.

- a. Pragmatik adalah studi tentang hubungan-hubungan antar bahasa dengan konteks yang gramatikalisasi atau dikodekan dalam struktur suatu bahasa (Resnita, 2019).
- b. Pragmatik adalah studi tentang semua aspek makna yang tidak terliput dalam teori semantik (Resnita, 2019).
- c. Pragmatik adalah studi tentang hubungan antara bahasa dengan konteks yang merupakan dasar untuk uraian pemahaman bahasa (Resnita, 2019).
- d. Pragmatik adalah studi tentang kemampuan pemakaian bahasa untuk memadankan kalimat dengan kontek yang tepat (Resnita, 2019).
- e. Pragmatik adalah studi tentang dieksis, implikasi, presuposisi, tidak ujar, dan aspek struktur wacana (Resnita, 2019).

Definisi pendekatan pragmatik menurut penulis merupakan ilmu linguistik yang mengkaji dan menjelaskan suatu makna tuturan secara eksternal. Pendekatan pragmatik juga merupakan kegiatan penelaahan yang memandang karya sastra sebagai suatu media untuk menyampaikan tujuan tertentu kepada pembaca ataupun pendengarnya. Contohnya seperti tujuan pendidikan, moral agama, atau tujuan yang lainnya.

2.5 Penjelasan yang Berhubungan dengan Tema Penelitian

Objek yang akan penulis teliti dalam penelitian ini adalah lagu-lagu yang dinyanyikan dan ditulis oleh *Virtual YouTuber* Hoshimachi Suisei.

2.5.1 Fenomena *Virtual YouTuber*

Pada saat Hoshimachi Suisei merilis lagu-lagu karyanya, terutama lagu yang berjudul *GHOST*. Pada momen itu *Virtual YouTuber* sangatlah dipandang dengan sebelah mata oleh para-para penikmat sosial media, dipandang dengan sebelah mata dengan arti, ada yang beranggapan aneh, takut, dan berpikir “*apa gunanya menggunakan sebuah karakter animasi yang berada di balik sebuah layar?*”. Itu mengapa lagu Suisei yang berjudul *GHOST* menjadi sebuah “*VTuber Anthem*” bagi para-para *Virtual YouTuber* karena lagu *GHOST* menjelaskan tentang bahwa para *Virtual YouTuber* itu ada, namun dalam bentuk yang secara *virtual*. Suisei sendiri pernah berkata di *livestream*-nya alasan mengapa dia menciptakan lagu *GHOST* ini, “*yappa, hon de motte wareware tte ttemo virtual sonzai de, irun dakedo, inai mitai na*” (やっぱ、本で持って我々って行ってもバーチャル存在で、いるんだけど、いないみたいな) (星街すいせい, 2021). Jika diterjemahkan ke bahasa Indonesia menjadi “walaupun diri kami (*Virtual YouTuber*) merupakan entitas digital, kami itu ada, tetapi kami seperti tidak ada”. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti nilai-nilai perjuangan di dalam lirik lagu yang diciptakan oleh *Virtual YouTuber* Hoshimachi Suisei.

Hoshimachi Suisei (星街すいせい) adalah seorang *Virtual YouTuber* perempuan dari Jepang. Suisei mulai mengunggah video sebagai *Virtual YouTuber* independen pada bulan Maret 2018. Pada Mei 2019, dia berafiliasi dengan agensi Hololive Production melalui label musik baru mereka, yaitu INoNaKa Music, sebelum kemudian bergabung dengan cabang utama agensi tersebut di tahun yang sama. Dia dikenal di antara penggemarnya dikarenakan kemampuannya bermain *Tetris* dan kemampuannya bernyanyinya yang sangat hebat. Pada bulan September tahun 2021, Suisei memiliki lebih dari 1,12 juta *subscriber* di YouTube. Suisei adalah *streamer* keempat dan *Virtual YouTuber* pertama di bilibili yang memperoleh lebih dari 1.000 *jiànzhǎng*, penonton yang menyumbangkan lebih dari

198 *renminbi* ke *streamer* tertentu setiap bulan. Di luar YouTube dan bilibili, dia muncul di program televisi dan radio Jepang sebagai kepribadian *virtual*. Sebagai seorang penyanyi, walaupun *virtual*, Susei merilis *single* digital yang berjudul "NEXT COLOR PLANET" pada Maret 2020, yang berada di posisi ke-5 di peringkat *single* digital harian *Oricon*, dan *single* lainnya, "GHOST", pada April 2021, yang menempati posisi ke-1. Selain itu, album pertamanya, "Still Still Stellar", dirilis pada 29 September 2021, dan berada pada posisi ke-5 di peringkat album harian *Oricon*, penampilan album solo *Virtual YouTuber* tertinggi.

Hoshimachi Susei membuat *channel* YouTube-nya pada 18 Maret 2018 dan memperlihatkan desain dan model awal karakternya, diilustrasikan dan dirancang oleh dirinya sendiri di Twitter di hari yang sama. Susei mengunggah video pertamanya ke *channel* YouTube-nya pada 22 Maret 2018, debut sebagai *Virtual YouTuber independent* dan idol. Hal ini langsung diikuti dengan *cover* lagu pertamanya yang berjudul "Meltyland Nightmare" (メルティランドナイトメア) pada 30 April. Susei bergabung dengan agensi *Virtual YouTuber* bernama S:ignal pada 2 Juli 2018, namun keluar satu bulan kemudian pada 4 Agustus 2018. Susei langsung merilis lagu orisinal pertamanya yang berjudul, "Comet", pada 22 November 2018, dan lagu keduanya yang berjudul, "Tenkyū, Susei wa Yoru wo Mataide" (天球、彗星は夜を跨いで), pada 22 Maret 2019, kedua lagunya tersebut terdaftar sebagai video YouTube music.

Aktivitas Hoshimachi Susei terutama terdiri dari *livestreaming* dirinya bernyanyi, bermain *video game*, atau berbicara dengan penggemarnya. Susei telah membuat ilustrasi untuk *channel*-nya dan saluran *Virtual YouTuber* lainnya, dan telah bekerja sebagai editor video untuk *Virtual YouTuber* dari Re:AcT dan Hololive. Sebutan pertama kali yang digunakan Susei untuk para penggemarnya adalah *Kometomo* (こめとも) (pelesetan kata-kata yang berarti "komet" dan "teman") hingga 19 Mei 2019, sebutan penggemar Hoshimachi Susei berubah menjadi *Hoshiyomi* (星詠み) ("pengamat bintang").

Hoshimachi Susei banyak menghasilkan lagu yang diterima dengan baik oleh kalangan penggemarnya. Dalam penelitian ini, penulis memilih tiga lagu yang

dijadikan sebagai objek penelitian. Berikut adalah penjelasan tentang ketiga lagu tersebut.

a. *GHOST*

Sebuah lagu yang dirilis secara *premiere* pada tanggal 13 April 2021, dengan jumlah penonton yang sekarang mencapai 15 juta penonton dan diberi komentar hingga 6,400 komentar. Pendapat Susei mengenai lagu yang berjudul *GHOST* ini, *Virtual YouTubers* menemukan diri mereka berada di kedua kubu, yaitu mengenai keinginannya untuk *Virtual YouTuber* dengan tidak ada diskriminasi antara selebritas yang menggunakan wajah asli mereka, dan mereka yang menggunakan wajah *virtual*. Kejadian itu perlahan-lahan mulai terjadi di media *platform* YouTube, Susei bisa melihat hal itu masih tidak disukai di tempat lain dan Susei tidak berpikir ini adalah masalah yang akan segera diselesaikan.

b. *Andromeda*

Sebuah lagu yang dirilis oleh Hoshimachi Susei pada tanggal 28 September 2021, dengan jumlah penonton yang sekarang mencapai 1,6 juta penonton, untuk lagu *Andromeda* ini Susei masih belum membuat *MV (Music Video)* resminya, oleh karena itu tidak ada komentar mengenai lagu ini, karena pihak YouTube menutup kolom komentar, kecuali dari *channel* lain yang mem-*publish* ulang lagu *Andromeda*. Sedangkan pendapat Susei terhadap lagu ini yaitu lagu yang sekiranya akan membawa para pendengarnya untuk tidak takut dengan yang namanya kesepian.

c. *Comet*

Sebuah lagu pertama yang diciptakan oleh Hoshimachi Susei yang dirilis pada tanggal 22 November 2018, dengan jumlah penonton yang sekarang mencapai 5 juta penonton dan diberi komentar hingga 2,400 komentar. Pendapat Susei mengenai lagu yang berjudul *Comet*, inilah lagu yang membawa Susei agar tidak menyerah dan terus melanjutkan keinginannya untuk menjadi seorang *Virtual YouTuber*.