

Language Game dan Pengembangan Konsep Kognitifpragmakritis

Murni Fidiyanti¹, Suhartono², Syamsul Sodiq³

Universitas Negeri Surabaya¹

Universitas Negeri Surabaya²

Universitas Negeri Surabaya³

murni.23012@mhs.unesa.ac.id, suhartono@unesa.ac.id, syamsulsodiq@unesa.ac.id

Abstract:

This article concerned to the integration of language game concept by Ludwig Wittgenstein with the others sub field of linguistics; Cognitive Linguistics, Pragmatics and Critical Discourse Analysis. Language Game is the basic of the appearance of sub fields of linguistics that relate to causality approach. Without causality approach, language is just the sound without meaning. This point makes some sub field of linguistics such as Cognitive Linguistics, Pragmatics, Critical Discourse Analysis appearance to analyze the use of language in human life. Language game and the development of a Critical Cognitive-Pragmatics concept can be seen from some dimensions of philosophy view. First is ontology dimension. The meaning essence of language game is the use of language in human life which is spontaneous, complex and unlimited. These characteristics are the result of the relation of human being with themselves, society, nature and God. By this concept, a Critical Cognitive-Pragmatics concerned on the description of language game. The second is axiological dimension. It is about values and evaluation of language use in any contexts. Values and evaluation refer to the meaning of words or utterances based on context in language game. The third is epistemological dimension. It refers to the use of language in social interaction for understanding and forming the reality. This frame reveals the use of language that relate to the reality, perception and power in society.

Keywords: Language Game; Concept; Critical Cognitive-Pragmatics

Abstrak:

Artikel ini berfokus pada integrasi konsep *Language Game* dari Ludwig Witgenstein dengan bidang linguistik lainnya yaitu Linguistik Kognitif, Pragmatik dan Analisa Wacana Kritis. *Language Game* adalah dasar dari munculnya bidang ilmu linguistik yang menghubungkan pada pendekatan sebab akibat (kausalitas). Tanpa pendekatan kausalitas, bahasa hanyalah menjadi letupan bunyi yang tidak memiliki makna. Dalam pandangan ini kemudian muncul kajian seperti Linguistik Kognitif, Pragmatik, Analisa Wacana Kritis yang menelaah penggunaan bahasa dalam kehidupan manusia. *Language Game* dan perkembangan konsep Kognitifpragmakritis dapat dilihat dari beberapa dimensi dari sudut pandang filsafat. Pertama adalah dimesi ontologi. Hakekat makna pada *Language Game* adalah penggunaan bahasa dalam kehidupan manusia yang spontan, kompleks dan tidak terbatas. Karakteristik ini adalah hasil dari hubungan antara manusia dengan dirinya sendiri, masyarakat, alam dan Tuhan. Dengan konsep ini, Kognitifpragmakritis mengacu pada deskripsi *Language Game*. Kedua adalah dimensi aksiologi. Dimensi ini tentang nilai-nilai dan evaluasi terhadap penggunaan bahasa dalam berbagai konteks. Nilai dan evaluasi mengacu pada makna kata dan tuturan berdasarkan konteks dalam *Language Game*. Ketiga adalah dimensi

epistemologi. Dimensi ini mengacu pada penggunaan bahasa dalam interaksi sosial untuk memahami dan membentuk realitas. *Frame* ini mengungkap penggunaan bahasa terhadap realitas, persepsi dan kuasa dalam masyarakat.

Kata Kunci: *Language Game*; Konsep; Kognitifpragmakritis

PENDAHULUAN

Pemikiran Ludwig Wittgenstein (LW) merupakan kritik terhadap kajian kalangan Linguis Struktural de Saussure (1916) yang memperkenalkan konsep *langue*, *langage*, dan *language*, (Bakker, 1984). Menurut LW bahasa merupakan gejala empiris dan dapat diuji secara ilmiah seperti gejala alamiah yang terlepas dari kehidupan manusia. Melalui karyanya, *Philosophical Investigation*, termuat satu proposisi bahwa terdapat beragam bahasa dan konteksnya yang didalamnya memuat aturan-aturan berbahasa yang disebut oleh LW dengan istilah *language games* (LG).

LG telah menjadi titik pijak bagi kajian-kajian baru kebahasaan maupun keilmuan lainnya seperti ilmu sosial. Kaelani secara jelas menyatakan bahwa LG menjadi acuan munculnya aliran filsafat bahasa biasa (*ordinary language philosophy*) dan postmodernisme (Kaelan, 2004). Kedua aliran ini mencoba menunjukkan adanya ragam atau variasi atas ide dan gerakan, narasi tanding atas narasi besar serta upaya dekonstruksi sebagai bentuk pemahaman akan beragamnya permainan bahasa (*language games*) dalam kehidupan.

LG dapat pula disebut sebagai model yang dianut oleh para pemikir Postrukturalisme dalam bidang ilmu sosial yang dalam perkembangannya kemudian memiliki pengaruh pada munculnya kajian Analisa Wacana Kritis (AWK). Fairclough, salah satu tokoh Analisis Wacana Kritis (AWK) awal, mengatakan bahwa pemikirannya melandaskan pada analisis wacana yang dikembangkan oleh Foucault. Salah satu ilmuwan sosial ini mengembangkan konsep analisis wacananya dengan menolak gagasan Strukturalisme (Foucault, 1984). Fairclough mengatakan bahwa bahasa adalah produk masyarakat dan juga dapat berlaku sebaliknya (Fairclough, 2003).

Semua kajian baru ini menempatkan bahasa tidak hanya dilihat pada dimensi internal bahasa yang hanya menganalisis tulisan dan tuturan semata (Kridalaksana, 1984), tetapi juga harus ditempatkan pada ruang yang bersifat makro yang dengan itu mengkaitkan semua bentuk bahasa dengan dimensi sosiologis, psikologis, dan antropologis yang memasukkan konsep identitas (Kuipers, 1998), kuasa (Anderson,

1990), budaya (Bourdieu. 1994) struktur sosial (Bourdieu. 1994) hingga agama (Suryani, 2022) sebagai unit analisisnya. Dimensi-dimensi ini adalah nilai dalam bahasa dalam konsep language *game* dari LW.

Tulisan ini mencoba menganalisis relevansi konsep *Language Game* dengan unsur-unsur keilmuan linguisitik untuk menyusun konsep kajian linguistik baru, yaitu Kognitifpragmakritis. Dasar dari konsep ini adalah beberapa konsep yang ada dalam Linguistik Kognitif, Pragmatik, dan Analisa Wacana Kritis. Analisis ini dilakukan dengan mengkaitkan antara *Language Game* dengan unsur ontologi, epistemologi, dan aksiologi dari keilmuan pembentuk Kognitifpragmakritis.

LANGUAGE GAMES DALAM PHILOSOPHICAL INVESTIGATIONS

Wittgenstein menulis *Philosophical Investigations* sebagai otokritik terhadap pemikirannya yang pertama, yaitu *Tractatus*. Konsep utama yang diperkenalkan dalam karya tersebut adalah *language games* (permainan bahasa). Secara umum konsep ini menjelaskan bahwa bahasa dipakai dalam beragam cara layaknya sebuah permainan. Pendapat utama yang mengemuka adalah makna sebuah bahasa tergantung pada pemakaiannya yang berpegang pada prinsip "*don't ask for the meaning, ask for the use* (jangan tanyakan makna, tanyakanlah pemakaian bahasa).

Dalam *language games*, Wittgenstein menunjukkan adanya pluralitas bahasa dalam kehidupan. Pemikiran ini mengandung konsekuensi bahwa untuk membangun saling pengertian dalam kehidupan maka setiap orang harus masuk dan mempelajari permainan bahasa orang lain. Mengapa? Karena bahasa selalu disertai dengan konteks. Bahasa tidak dapat dipahami tanpa memahami konteks. Untuk mempelajari konteks, seseorang harus masuk dan "melihat dari dalam" agar memahami bahasa serta konteksnya secara komprehensif.

Terdapat beberapa konsep utama *language games*. *Pertama*, bahasa sebagai aktivitas sosial. Wittgenstein berpendapat bahwa bahasa adalah aktivitas sosial yang digunakan oleh manusia dalam berbagai konteks. Setiap "permainan bahasa" adalah aktivitas komunikasi yang memiliki aturan dan konvensi sendiri. Misalnya, bahasa yang digunakan dalam permainan sepak bola berbeda dengan bahasa yang digunakan dalam permainan catur. Dalam setiap permainan bahasa, kata dan ungkapan mendapatkan maknanya melalui penggunaannya dalam konteks tersebut (Wittgenstein, 1983).

Kedua, adalah ketergantungan terhadap konteks. Wittgenstein menekankan bahwa makna kata atau frasa tidak bersifat absolut atau tetap, melainkan bergantung pada konteks penggunaannya. Dalam *language games* bahasa, kata dapat memiliki makna yang berbeda dari permainan bahasa lain. Misalnya, kata "panas" bisa merujuk pada suhu yang tinggi ketika digunakan untuk membahas tentang cuaca, tetapi bisa berarti "bergairah" dalam *language games* bahasa percakapan yang romantis.

Ketiga, adalah fleksibilitas Bahasa. Wittgenstein menyatakan bahwa bahasa adalah sesuatu yang fleksibel dan dinamis. Konsep ini bertentangan dengan pandangan bahasa sebagai entitas statis yang mencerminkan realitas objektif. Bahasa adalah alat yang berubah-ubah yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dalam berbagai situasi yang berbeda.

Keempat, terkait dengan penggunaan Pragmatik. Wittgenstein menekankan pentingnya unsur Pragmatik dalam bahasa. Artinya, makna kata dan frasa tidak hanya ditentukan oleh struktur linguistiknya tetapi juga oleh tujuan atau fungsi penggunaannya dalam komunikasi sehari-hari. Hal ini menyiratkan bahwa untuk memahami makna sesuatu, kita perlu memahami konteksnya dan apa yang dimaksudkan oleh pembicara.

Kelima, berhubungan dengan keragaman permainan bahasa. Wittgenstein mengakui bahwa ada berbagai jenis permainan bahasa yang berbeda, dan setiap jenis memiliki aturan dan logika internalnya sendiri. Keberagaman jenis ini mencerminkan variasi bahasa dalam berbagai konteks sosial, budaya, dan situasi komunikasi.

METODOLOGI

Artikel ini merupakan hasil penelitian pustaka. Jenis penelitian ini merupakan salah satu *bentuk* penelitian kualitatif yang menyandarkan pada data dan informasi yang terdapat dalam literatur yang dapat menunjang pencapaian tujuan penelitian. Sugiyono (2016) menjelaskan bahwa penelitian kepustakaan terkait dengan kajian teoritis atas referensi atau literatur ilmiah lainnya yang didalamnya terdapat data atau informasi yang menjadi fokus penelitian.

Penulis mempergunakan dua referensi utama yaitu artikel jurnal yang ditulis oleh Kaelan dengan judul "Filsafat Analitis Menurut Wittgenstein: Relevansinya bagi Pengembangan Pragmatik" dan buku yang ditulis oleh Wittgenstein dengan judul "*Philosophical Investigations*". Sementara untuk referensi pendukung adalah semua

literatur yang dipergunakan untuk menulis artikel ini yang dapat dilihat pada bagian daftar pustaka.

PROPOSISI KOGNITIFPRAGMAKRITIS DALAM LANGUAGE GAMES

Proposisi Kognitifpragmakritis

Kognitifpragmakritis merupakan suatu integrasi konsep antara Pragmatik dengan Linguistik Kognitif-Analisis Wacana Kritis (LK-AWK). Masing-masing keilmuan diambil beberapa konseptualnya untuk diramu menjadi *framework* konseptual yang dapat dipergunakan untuk penelitian.

Pragmatik adalah cabang ilmu linguistik yang mempelajari hubungan antara bahasa, konteks, dan makna. Fokus utama dari pragmatik adalah bagaimana bahasa digunakan dalam situasi komunikasi nyata untuk mencapai tujuan komunikatif, memahami implikatur, menginterpretasi tindakan bahasa, serta memahami bagaimana konteks sosial dan budaya memengaruhi komunikasi. Linguistik Kognitif-Analisis Wacana Kritis menggabungkan dua pendekatan yang berbeda dalam menganalisis bahasa dan teks dengan tujuan untuk memahami bagaimana bahasa mencerminkan dan membentuk pemikiran, ideologi, serta realitas sosial dan politik.

Linguistik kognitif adalah pendekatan yang memfokuskan perhatian pada bagaimana bahasa mencerminkan proses kognitif dan cara memahami dunia melalui bahasa yang dilakukan melalui pencarian konsep-konsep seperti metafora konseptual, prototipe, dan struktur kognitif bahasa. Pendekatan ini menyoroti bagaimana makna dalam bahasa tidak hanya bersifat linguistik, tetapi juga mencerminkan cara kita berpikir dan berinteraksi dengan dunia.

Linguistik kognitif menekankan pada penggunaan konsep konseptual. Hal ini mengacu pada cara bahasa kita mencerminkan pemahaman kita tentang dunia. Contohnya adalah metafora konseptual, yang dipergunakan sebagai bahasa metaforis untuk menggambarkan sesuatu yang abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami berdasarkan sesuatu yang konkret. Misalnya, kita sering menggunakan metafora seperti "waktu adalah uang".

Pragmatik merupakan bagian dari ilmu linguistik yang menelaah makna lingual secara eksternal dan memiliki makna sesuai konteks (Wijana, 1996:2). Studi bahasa ini mempelajari kondisi penggunaan bahasa manusia yang dideterminasi oleh konteks sosial yang melatarbelakangi bahasa itu. Konteks sosial merupakan konteks yang timbul

sebagai akibat dari dampak interaksi antar anggota masyarakat dalam suatu masyarakat tutur dan budaya tertentu. Pragmatik merupakan subdisiplin linguistik yang mempelajari mengenai penerapan atau penggunaan bahasa dalam komunikasi sosial yang mempertimbangkan faktor situasi, maksud pembicaraan dan status lawan tutur (Soeparno, 2002: 27)

Sementara itu, Analisis Wacana Kritis merupakan pendekatan yang lebih fokus pada aspek ideologis, sosial, dan politik bahasa yang mencoba untuk mengungkapkan kekuasaan dan dominasi dalam penggunaan bahasa serta bagaimana bahasa digunakan untuk mempertahankan atau merubah struktur sosial. Analisis Wacana Kritis menganalisis teks untuk mencari tanda-tanda ideologi, bias, atau ketidaksetaraan.

Ontologi Language Games dalam Kognitifpragmakritis

Pada dimensi ontologi, konsep *Language Game* memberikan dasar filosofis bahwa hakikat makna bahasa adalah penggunaannya dalam kehidupan manusia yang bersifat kompleks, spontan, dan tidak terbatas (Wittgenstein, 1983). Karakter *Language Game* ini merupakan hasil relasi manusia dengan dirinya sendiri, orang lain, masyarakat, alam dan Tuhan.

Language Game tidak lagi mencari hukum (struktur), tetapi menekan pada deskripsi permainan bahasa. Dalam berbagai bidang kehidupan, manusia senantiasa menggunakan suatu permainan bahasa tertentu dan beragam sehingga antara yang satu dan lainnya memiliki perbedaan seperti mengajukan pertanyaan, mengucapkan terima kasih, atau bahkan makian (Wittgenstein, 1983).

LW menginspirasi munculnya kajian bahasa yang mengarah pada hubungan sebab akibat atau kausalitas. Tanpa pendekatan kausalitas, bahasa hanyalah menjadi letupan bunyi yang tidak memiliki makna baik internal maupun eksternal. Dalam pandangan ini kemudian muncul kajian seperti Pragmatik yang menelaah penggunaan bahasa dalam kehidupan manusia yang terkait dengan bentuk, makna, dan konteks (Leech, 1983:2)

Secara ontologis, LW meletakkan dasar pragmatik yang lebih luas yang tidak hanya dipahami dengan tindak tutur, konteks, situasi serta akibat dari tindak tutur. Konsep *Language Game* memberikan dasar filosofis bahwa hakikat makna bahasa adalah penggunaannya dalam kehidupan manusia yang bersifat kompleks, spontan, dan tidak terbatas (Wittgenstein, 1983:23). Hal ini diakibatkan karena manusia senantiasa menggunakan suatu permainan bahasa tertentu dan beragam sehingga antara yang satu dan lainnya memiliki perbedaan.

Dalam Linguistik Kognitif, dimensi ontologis dari *Language Game* dapat dipahami melalui konsep *construal operation* yang memiliki tiga pokok bahasan dalam menempatkan fakta kebahasaan, yaitu (1) *action chains and ascription of agency* (rangkain tindakan dan keterhubungan agensi), (2) *schematisation* (skematisasi), dan (3) *scope* (ruang lingkup) (Langacker, 2013).

Rantai tindakan atau konstruksi transaktif (*transacative*) biasanya berupa “klausa” yang menggambarkan tindakan yang dilakukan oleh agensi yang memiliki dampak (Goatly, 2007). Definisi ini penting untuk membedakan struktur transaktif (*transacative*) dengan struktur transitif (*transitive*) yang tidak selalu menghasilkan tindakan (Hodge, 1979). Langacker menyebut konstruksi struktur transaktif (*prototypical transacative*) atau rantai tindakan merepresentasikan aliran atau transmisi peserta (agen atau instrumen) ke peserta lain pada satu peristiwa di sepanjang rantai tindakan (Langacker, 2000).

Skematisasi terkait dengan cara untuk menampilkan peristiwa. Melalui skematisasi, suatu peristiwa atau proses akan diabstraksikan. Contoh, dalam satu studi tentang protes politik Hart menggambarkan skema sebagai upaya “untuk mereduksi protes menjadi sebuah tontonan” dan dengan demikian mempunyai efek delegitimasi (Hart, 2023). Individu yang terlibat dalam proses demonstrasi ditampilkan sebagai sebuah peristiwa, sebagai sesuatu yang terjadi begitu saja tanpa ada yang melakukannya

Langacker mengatakan bahwa *scope* terkait dengan cara lain untuk memfokuskan dalam bentuk penyesuaian ruang lingkup dari suatu objek yang diamati atau kerangka pandang atas suatu peristiwa yang diobservasi. Aspek atau elemen suatu peristiwa dipilih untuk tujuan tertentu. Langacker menyatakan bahwa seleksi ini memiliki dasar kognitif. Individu secara harfiah memiliki kerangka pandang yang terbatas dan “hanya sebagian dari lingkungan spasial kita yang berada dalam lingkup penglihatan” (2013: 62). Hal yang sama berlaku untuk pemahaman kita tentang wacana dan ekspresi linguistik. Kita bisa memilih seberapa banyak yang ingin kita presentasikan dan aspek mana yang ingin kita fokuskan. Oleh karena itu, ruang lingkup juga dapat diatur berdasarkan latar depan dan latar belakang. Jika penulis hanya memberikan liputan terbatas, maka hanya informasi spesifik yang menjadi pusatnya. Pemfokusan inilah yang kemudian disebut sebagai cakupan langsung sebagai lawan dari cakupan maksimal. Dalam hal ekspresi linguistik, ruang lingkup bisa dipersempit atau diperluas.

Aksiologis *Language Games* dalam Kognitifpragmakritis

Bahasa memiliki dua dimensi, yaitu dimensi empiris dalam bentuk bahasa tulis dan lisan serta non-empiris berupa nilai. Setiap bentuk dimensi empiris memiliki makna berupa nilai-nilai kehidupan sebagai kosekuensi penggunaannya dalam interaksi sosial. Makna ini memiliki karakteristik dan aturan tersendiri dan dapat berbeda diantara ruang kehidupan sosial masyarakat.

Nilai yang dimaksud bukanlah aturan sintaksis atau morfologi. Nilai yang dimaksudkan oleh LW lebih terkait dengan konteks yang melekat ketika individu menggunakan bahasa. Nilai-nilai ini sudah dipahami oleh subjek pengguna bahasa.

Dimensi aksiologis dalam permainan bahasa (*language games*) Wittgenstein mencakup pertimbangan tentang nilai-nilai dan evaluasi yang terkait dengan penggunaan bahasa dalam berbagai konteks. Dalam beberapa permainan bahasa, aspek aksiologis dapat menjadi sangat relevan. Nilai dan evaluasi membantu memberikan konteks makna pada kata dan ungkapan dalam permainan bahasa tertentu. Mereka memungkinkan pemahaman tentang apakah suatu kata atau ungkapan digunakan dengan konotasi positif, negatif, atau netral dalam konteks komunikasi. Misalnya, kata "sukses" dalam konteks bisnis memiliki konotasi positif, sementara dalam konteks kegagalan, memiliki konotasi negatif.

Nilai dan evaluasi memengaruhi tindakan dan keputusan dalam permainan bahasa. Saat seseorang mengevaluasi suatu situasi atau masalah sebagai penting, mendesak, atau positif, dapat mempengaruhi tindakan atau keputusan yang diambil dalam respons terhadap situasi tersebut. Dalam konteks ini, bahasa digunakan untuk merumuskan penilaian dan evaluasi yang kemudian memandu tindakan

Contohnya seperti permainan bahasa Politik, Bahasa digunakan untuk mengungkapkan nilai-nilai politik, ideologi, dan penilaian tentang tindakan pemerintah atau pemimpin politik. Misalnya, dalam permainan bahasa politik, kata-kata seperti "keadilan," "kebebasan," atau "demokrasi" sering digunakan untuk mengartikulasikan nilai-nilai politik tertentu dan untuk mempengaruhi pandangan dan sikap publik terhadap isu politik.

Epistemologis *Language Games* dalam Kognitifpragmakritis

Dalam konteks Kognitifpragmakritis, dimensi epistemologis ini mengacu pada pemahaman tentang bagaimana bahasa digunakan dalam interaksi sosial untuk

memahami dan membentuk realitas, serta bagaimana pemahaman ini dapat digunakan untuk menganalisis wacana secara kritis. Dimensi ini mengacu pada cara penelitian bahasa dilakukan dengan mempertimbangkan "language games" dalam membentuk pemahaman dan realitas sosial. *Frame* ini sekaligus mengungkapkan bagaimana bahasa digunakan untuk merancang pemahaman bersama tentang realitas, memengaruhi persepsi, dan mengatur kuasa dalam masyarakat.

Dimensi epistemologis dalam Kognitifpragmakritis juga dapat mencakup kritik terhadap cara pengetahuan dan pemahaman dihasilkan melalui bahasa, serta bagaimana ideologi dan kekuasaan memengaruhi proses ini. Dimensi ini mencakup pemahaman bahwa bahasa bukan hanya alat komunikasi netral, tetapi juga alat kekuasaan yang digunakan untuk memengaruhi pemahaman kita tentang realitas

Cakupan lain dari dimensi epistemologis dalam Kognitifpragmakritis terkait juga dengan kritik terhadap cara pengetahuan dan pemahaman dihasilkan melalui bahasa, serta bagaimana ideologi dan kekuasaan memengaruhi proses ini. Pemahaman ini didalamnya menekankan bahwa bahasa bukan hanya alat komunikasi netral, tetapi juga alat kekuasaan yang digunakan untuk memengaruhi pemahaman kita tentang realitas. Bahasa memainkan peran kunci dalam pembentukan pemahaman, ideologi, dan kekuasaan dalam konteks sosial dan politik. Berikut adalah deskripsi epistemologis dari pengaruh "language games" pada konsep Kognitifpragmakritis:

1. Bahasa sebagai alat kekuasaan dan kontrol. Konsep "language games" menggaris bawahi bahwa bahasa bukan hanya alat komunikasi, tetapi juga alat kekuasaan dan kontrol yang digunakan untuk memanipulasi opini, pemahaman, dan tindakan dalam masyarakat. Bahasa adalah alat utama yang digunakan untuk memengaruhi cara kita memandang dunia dan bagaimana kita berinteraksi dalam masyarakat.
2. Variabilitas dalam makna bahasa. Pengaruh "language games" dalam Kognitifpragmakritis mencerminkan pemahaman bahwa makna bahasa bersifat kontekstual dan fleksibel. Tidak ada satu makna bahasa yang tetap dan universal. Makna bahasa dipengaruhi oleh norma dan aturan yang berlaku dalam "permainan bahasa" yang berbeda dalam masyarakat.
3. Bahasa sebagai konstruksi ideologi. Konsep "language games" menyoroti peran bahasa dalam pembentukan ideologi dan pembentukan pemahaman bersama tentang realitas sosial dan politik. Dalam epistemologi ini, bahasa digunakan

untuk merancang naratif yang mendukung ideologi tertentu dan menjaga kekuasaan kelompok tertentu.

4. Penggunaan metafora dan analogi dalam bahasa. Pengaruh "language games" juga mengakui bahwa metafora dan analogi adalah alat penting dalam bahasa yang digunakan untuk membentuk konsep-konsep kompleks atau abstrak. Dalam epistemologi Kognitifpragmakritis, ini menunjukkan bahwa bahasa digunakan untuk menghubungkan konsep dan ideologi dengan pengalaman konkret atau lebih mudah dimengerti.
5. Konteks sosial dan kultural dalam pemahaman bahasa. Epistemologi "language games" menyoroti pengaruh budaya dan konteks sosial dalam pemahaman bahasa dan penggunaan bahasa dalam masyarakat. Bahasa dan pemahaman bahasa sangat dipengaruhi oleh norma dan konvensi budaya yang berlaku.

Dalam keseluruhan, pengaruh konsep "language games" dalam pemikiran Kognitifpragmakritis menunjukkan bahwa bahasa adalah alat kuasa dan konstruksi ideologi yang digunakan untuk memengaruhi pemahaman, pemikiran, dan tindakan dalam masyarakat. Konsep ini menekankan bahwa bahasa adalah salah satu medan utama di mana kekuasaan dan ideologi dibangun dan dijalankan, dan pemahaman bahasa sangat dipengaruhi oleh norma, aturan, dan norma yang berlaku dalam konteks sosial, politik, dan komunikatif tertentu.

KESIMPULAN

Kognitifpragmakritis merupakan bentuk baru yang merubah pemahaman mendasar tentang tulisan dan tuturan. Secara radikal, fundamental, dan universal, kerangka ini menempatkan bahasa tidak sekadar sebagai proses berbahasa dalam dimensi sintaksis dan gramatikal semata tetapi juga terkait dengan kognitif seseorang yang kemudian direlasikan dengan dimensi pengetahuan yang dimiliki oleh subjek bahasa.

Kajian Kognitifpragmakritis membawa pendekatan yang lebih kontekstual dan multidimensional dalam memahami bahasa. Hal ini berbeda dengan kajian linguistik terlebih dahulu yang seringkali cenderung bersifat struktural dan statis. Kajian Kognitifpragmakritis memandang bahasa sebagai sesuatu yang terus berkembang dalam interaksi sosial dan terkait erat dengan pemahaman konteks.

Kajian Kognitifpragmakritis menekankan pentingnya pengetahuan kritis dalam pemahaman bahasa. Penekanan ini juga mencakup pemahaman konsep kekuasaan, ideologi, dan ketidaksetaraan sosial yang dapat tercermin dalam bahasa. Sebaliknya, kajian linguistik tradisional cenderung lebih fokus pada struktur bahasa itu sendiri tanpa mempertimbangkan aspek-aspek kritis ini. Hal ini membuka pintu bagi pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana bahasa dapat mencerminkan dan memengaruhi struktur kekuasaan dan ketidaksetaraan dalam masyarakat. Kajian linguistik tradisional seringkali kurang memperhatikan aspek-aspek ini.

Dengan demikian, pendekatan Kognitifpragmakritis membuka jendela yang lebih luas dalam memahami peran bahasa dalam masyarakat dan budaya, dengan penekanan pada pengetahuan kritis dan kesadaran terhadap konteks sosial. Ini merupakan langkah penting dalam menghadapi isu-isu kompleks yang melibatkan bahasa dan kekuasaan dalam dunia kontemporer.

REFERENSI

- Anderson, B.R.O.G. 1990. *Language and Power: Exploring Political Cultures in Indonesia*. Ithaca & London: Gomel Univ. Press.
- Bourdieu, P. 1994. *Language and Symbolic Power*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press
- Berman, L. 1998. *Speaking Through the Silence: Narratives, Social Conventions, and Power in Java*. Oxford: Oxford University Press
- Bakker, A. 1984. *Metode-metode Filsafat*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Foucault, M. 1984. 'The order of discourse', in M. Shapiro (ed) *The Language of Politics*. Blackwell.
- Fairclough, N. 2003. *Analysing Discourse Textual Analysis for Social Research*. Routledge
- Goatly, A. 2007. *Washing the Brain: Metaphor and Hidden Ideology*. Amsterdam: John Benjamins
- Hidayat, Asep Ahmad. 2016. *Filsafat Bahasa Mengungkap Hakikat Bahasa, Makna dan Tanda*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hart, C. 2013. Event-construal in press reports of violence in two recent political protests: A cognitive linguistic approach to CDA. *Journal of Language and Politics* 12 (3): 400-423.
- Kridalaksana. 1984. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Kuipers, Joel C. 1998. *Language, Identity, and Marginality in Indonesia: The Changing Nature of Ritual Speech on the Islam of Sumba*. New York: Cambridge Univ, Press
- Kaelan, M. S. 2004. *Filsafat Analitis Menurut Wittgenstein: Relevansinya bagi Pengembangan Pragmatik*. *Humaniora* 16(2)
- Kress, G. & Hodge, R. 1979. *Language as Ideology*. London: Routledge & Kegan Paul
- Langacker, R. 2013. *Essentials of Cognitive Grammar*. Oxford: Oxford UP
- Langacker, R. 2000. *Grammar and Conceptualization*. Berlin: Mouton de Gruyter
- Leech, G. N. 1986. *Principles of Pragmatics*. Londoh: Longman.

- Mulya, T. W., Anindito A., & Anne S. 2022. On being a religiously tolerant Muslim: discursive contestations among pre-service teachers in contemporary Indonesia. *British Journal of Religious Education* 44:1, pages 66-79.
- Wodak, R. & Meyer M., eds. 2013. *Methods of Critical Discourse Analysis*. 2nd ed. London: Sage.
- Wittgenstein, L. 1983. *Philosophical Investigations*. Translated by G.E.M. Anscombe. Oxford: Basil Blackwell