

**KONSEP *LANGUAGE GAMES* MENURUT LUDWIG
WITTGENSTEIN DALAM *PHILOSOPHICAL
INVESTIGATIONS***



VINCENTIUS NARRA BARTYAN

1323015008

**FAKULTAS FILSAFAT
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
2019**

**KONSEP *LANGUAGE GAMES* MENURUT LUDWIG
WITTGENSTEIN DALAM *PHILOSOPHICAL
INVESTIGATIONS***



VINCENTIUS NARRA BARTYAN

1323015008

**FAKULTAS FILSAFAT
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
2019**

LEMBAR PERNYATAAN KARYA ILMIAH
NON PLAGIAT

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah karya saya, dan bukan merupakan hasil plagiasi yang meliputi:

1. Mengacu dan/atau mengutip istilah, kata-kata dan/atau kalimat, data dan/atau informasi dari suatu sumber tanpa menyebutkan sumber dalam catatan kutipan dan/atau tanpa menyatakan sumber secara memadai.
2. Mengacu dan/atau mengutip secara acak istilah, kata-kata dan/atau kalimat, data dan/atau sumber dalam catatan kutipan dan/atau tanpa menyatakan sumber yang memadai.
3. Menggunakan sumber gagasan, pendapat, pandangan, atau teori tanpa menyertakan sumbernya.
4. Merumuskan dengan kata-kata dan/atau kalimat sendiri dari sumber kata-kata dan/atau kalimat, gagasan, pendapat, pandangan, atau teori tanpa menyebutkan sumber secara memadai
5. Menyerahkan suatu karya yang dihasilkan dan/atau telah dipublikasikan oleh pihak lain sebagai karyanya tanpa menyatakan sumber secara memadai. Karya yang dimaksud meliputi karya ilmiah (artikel, buku, perangkat lunak computer, isi laman elektronik, fotografi, dan lain-lain), dan karya pengabdian kepada masyarakat.
6. Pengutipan yang dimaksud di atas dapat berupa plagiat kata demi kata (*copy and paste plagiarism*), plagiat dengan pengubahan kata (*word switch plagiarism*), plagiat gaya (*style plagiarism*), plagiat ide (*idea plagiarism*), dan *self plagiarism*.

Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini merupakan hasil plagiarisme, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan atau pencabutan gelar yang saya peroleh.

Surabaya,¹⁰ Juli 2019



Vincentius Narra Bartyan

1323015008

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**KONSEP *LANGUAGE-GAMES* MENURUT LUDWIG WITTGENSTEIN
DALAM *PHILOSOPHICAL INVESTIGATIONS***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
Menyelesaikan Program Strata Satu
di Fakultas Filsafat Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

Disusun oleh:

Vincentius Narra Bartyan

1323015008

Telah disetujui pada tanggal 10 Juni 2019 untuk diujikan dalam ujian skripsi.

Pembimbing,



Anastasia Jessica, M. Phil.

NIK. 132.13.0769

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Demi kepentingan akademik dan perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui skripsi saya, dengan judul: **KONSEP *LANGUAGE-GAMES* MENURUT LUDWIG WITTGENSTEIN DALAM *PHILOSOPHICAL INVESTIGATIONS*** untuk dipublikasikan atau ditampilkan di internet atau media lain, yaitu Digital Library Perpustakaan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya sebatas sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 Juli 2019



Vincentius Narra Bartyan

1323015008

SKRIPSI
**KONSEP *LANGUAGE-GAMES* MENURUT LUDWIG WITTGENSTEIN
DALAM *PHILOSOPHICAL INVESTIGATIONS***

Disusun oleh:
Vincentius Narra Bartyan
1323015008

Telah dipertahankan di depan tim penguji pada tanggal 25 Juni 2019
dan dinyatakan LULUS

Penguji I (Ketua),



Anastasia Jessica, M. Phil.

NIK. 132.13.0769

Penguji II (Sekretaris),



Untara Simon, M.Hum.

NIK. 132.15.0834

Penguji III (Anggota),



Dr. A. Pratisto Trinarso

NIK. 132.11.0710

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Filsafat
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

Surabaya, ¹⁰ Juli 2019
Dekan Fakultas Filsafat

Dr. Agustinus Ryadi
NIK. 132.08.0611



KATA PENGANTAR

Syukur kepada Allah Tritunggal Maha Kudus atas terselesaikannya skripsi Strata 1 (S1), dengan judul KONSEP *LANGUAGE-GAMES* MENURUT LUDWIG WITTGENSTEIN DALAM *PHILOSOPHICAL INVESTIGATIONS*. Skripsi ini berisi terutama latar belakang penulis memilih tema konsep *Language-Games* menurut Ludwig Wittgenstein. Selain itu penulis juga mengulas relevansi pemikiran Wittgenstein bagi praktik permainan bahasa dewasa ini. Dari situ nampak bahwa pemikiran Wittgenstein dapat digunakan sebagai “pisau bedah” dalam menganalisa realitas sosio-religius dan politik khususnya permainan bahasa yang ada di balik persoalan mengenai kata “kafir”.

Penulis ingin berterimakasih pada beberapa pihak yang mendukung terselesainya penulisan skripsi ini. Adapun pihak-pihak itu antara lain:

1. Mgr. Vincentius Sutikno Wisaksono, Bapa Uskup Surabaya, yang memberi kesempatan bagi penulis untuk studi filsafat.
2. RD. Bruno Joko Santoso, Rektor Seminari Tinggi Providentia Dei, yang telah memberi perhatian, mendoakan, dan mendukung penulis dalam menjalani proses pembinaan di Seminari Tinggi Providentia Dei serta pengerjaan skripsi.

3. Para formator Seminari Tinggi Providentia Dei yang telah turut mendampingi penulis dalam proses pembinaan di Seminari Tinggi Providentia Dei serta pengerjaan skripsi.
4. Dr. Kuncoro Foe, Rektor Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, yang telah memperkenankan penulis untuk menjalani masa pendidikan di Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.
5. Dr. Agustinus Ryadi, Dekan Fakultas Filsafat Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, yang telah mendampingi dan memperkenankan penulis untuk menjalani masa studi filsafat di Fakultas Filsafat Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.
6. Simon Untara, M.Hum, dosen pembimbing yang telah membimbing, menyemangati, dan juga setia memberikan masukan bagi penulis dalam proses pengerjaan skripsi.
7. Para dosen pengajar di Fakultas Filsafat Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya yang telah mendampingi, mengajar, membimbing, dan menyemangati penulis dalam menjalani studi filsafat di Fakultas Filsafat Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.
8. Kedua orang tua penulis yang selalu mendoakan, mendampingi dan menyemangati penulis dalam menjalani proses pembinaan di Seminari Tinggi Providentia Dei dan pendidikan di Fakultas Filsafat Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.
9. Teman-teman frater tingkat IV Seminari Tinggi Providentia Dei, yang telah menemani, mendoakan, mendampingi, dan menyemangati penulis dalam

perjalanan panggilan di Seminari Tinggi Providentia Dei serta pengerjaan skripsi.

10. Seluruh konfrater Seminari Tinggi Providentia Dei, yang telah mendoakan dan menyemangati penulis dalam proses pembinaan di Seminari Tinggi Providentia Dei dan proses pengerjaan skripsi.
11. Seluruh umat Keuskupan Surabaya, yang telah mendukung dan mendoakan penulis dalam proses pembinaan di Seminari Tinggi Providentia Dei dan proses pengerjaan skripsi.

Akhirnya penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Maka penulis membutuhkan saran dan kritik yang membangun untuk mendalami tema yang akan penulis kerjakan.

Surabaya, 6 Juni 2019

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Persetujuan Publikasi Ilmiah	ii
Lembar Pernyataan Karya Ilmiah Non Plagiat.....	iii
Lembar Persetujuan Pembimbing	v
Lembar Pengesahan	vi
Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi.....	x
Abstrak	xiii
Abstract	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penulisan.....	7
1.4. Metode Penulisan.....	7
1.4.1. <i>Sumber Data</i>	7
1.4.2. <i>Metode Analisis Data</i>	8
1.5. Tinjauan Pustaka	9
1.5.1. <i>Philosophical Investigations</i>	9
1.5.2. <i>The Blue and Brown Books: Preliminary Studies for the “Philosophical Investigations”</i>	10
1.5.3. <i>Routledge Philosophy Guidebook to Wittgenstein and the Philosophical Investigations</i>	11
1.5.4. <i>The Cambridge Companion to Wittgenstein</i>	11
1.6. Skema Penulisan	12

BAB II HIDUP DAN PEMIKIRAN LUDWIG WITTGENSTEIN

2.1. Pengantar	14
----------------------	----

2.2. Riwayat Hidup Ludwig Wittgenstein.....	14
2.3. Karya-Karya Ludwig Wittgenstein	19
2.4. Latar Belakang Pemikiran Ludwig Wittgenstein.....	20
2.4.1. <i>Ludwig Friedrich Gottlob Frege</i>	21
2.4.2. <i>Bertrand Russell</i>	23
2.5. Pemikiran Umum Ludwig Wittgenstein.....	26
2.5.1. <i>Wittgenstein I</i>	26
2.5.2. <i>Wittgenstein II</i>	29

BAB III KONSEP *LANGUAGE-GAMES* MENURUT LUDWIG WITTGENSTEIN

3.1. Pengantar	34
3.2. Bahasa sebagai Alat Mengetahui	35
3.2.1. <i>Bahasa sebagai Tanda</i>	37
3.3. Bahasa sebagai Sebuah Permainan	39
3.3.1. <i>Belajar Memahami melalui Bahasa</i>	41
3.3.1.1. Bahasa dan Perbedaan Makna	41
3.3.1.2. Pemaknaan melalui Tanda dalam Bahasa	42
3.3.1.3. Pengaruh Proposisi dalam Memahami	45
3.3.2. <i>Bahasa dan Peraturannya</i>	47
3.3.2.1. Peraturan Bahasa dalam Kaitannya dengan Makna	50
3.3.2.2. Peraturan Penggunaan Bahasa	52
3.3.2.3. Penyelidikan Bahasa melalui Peraturannya	53
3.4. Bahasa sebagai Suatu Privasi.....	55
3.4.1. <i>Paradoks Kebahasaan dan Ostensif Privat</i>	57
3.4.1.1. Paradoks Kebahasaan	57
3.4.1.2. Ostensif Privat	58
3.4.2. <i>Kaitan Bahasa Privat dan Bahasa Umum</i>	59
3.5. Teori <i>Language-Games</i> dalam <i>Philosophical Investigations</i>	62

BAB IV PENUTUP

4.1. Pengantar	65
4.2. Relevansi Gagasan Wittgenstein tentang <i>Language-Games</i>	66
4.2.1. <i>Permainan Bahasa di dalam Persoalan Pemilu 2019</i>	66
4.2.2. <i>Permainan Bahasa dalam Permasalahan Kata “Kafir”</i>	70
4.3. Tinjauan Kritis atas Gagasan <i>Language-Games</i> Ludwig Wittgenstein	73
4.4. Kesimpulan dan Saran	76
 DAFTAR PUSTAKA	 78

ABSTRAK

KONSEP *LANGUAGE-GAMES* MENURUT LUDWIG WITTTGENSTEIN DALAM *PHILOSOPHICAL INVESTIGATIONS*

VINCENTIUS NARRA BARTYAN

1323015008

Penulisan skripsi ini dilatarbelakangi oleh keinginan penulis menyelidiki situasi masyarakat dewasa ini, terutama masyarakat Indonesia. Setiap manusia bertindak berdasarkan sesuatu yang menjadi latar belakang dari kehidupannya. Latar belakang budaya, keluarga, bahasa, agama, dan sebagainya, dapat menjadi dasar bagi manusia untuk bertindak. Salah satu tindakan manusia ialah komunikasi dan menyampaikan pandangannya kepada orang lain, dan tindakan ini menjadi suatu tindakan penting dalam kehidupan manusia secara keseluruhan. Permasalahan yang timbul kemudian adalah perbedaan yang seringkali menjadi sumber konflik karena keterbatasan pemahaman antar kelompok. Pertikaian yang seringkali terjadi antar individu maupun kelompok terkait dengan keyakinan dari masing-masing pihak ini pada akhirnya akan membawa pada suatu dialog mengenai latar belakang maupun kultur masing-masing pihak agar dapat mencapai suatu komunikasi yang saling memahami. Perbedaan pikiran serta pandangan antar individu maupun kelompok juga ditemukan di dalam komunikasi antar agama, yang seringkali berujung pada pertikaian. Persoalan mengenai perbedaan ini selalu tidak menemukan jalan keluar karena perbedaan yang diperdebatkan ini muncul dalam hal keyakinan yang diimani, dan perbedaan ini saling bertolak belakang satu sama lain.

Permasalahan yang terjadi di dalam komunikasi antar kelompok maupun individu yang berbeda ini memberikan bukti bahwa persoalan yang terjadi merupakan persoalan bahasa. Persoalan bahasa mengindikasikan perlunya suatu upaya untuk memahami *Language-Games* dari masing-masing kelompok agar persoalan bahasa ini dapat diatasi dan upaya untuk saling memahami antar individu maupun kelompok dapat diwujudkan. Salah seorang filsuf yang membahas mengenai persoalan bahasa untuk memahami orang lain dengan konsep *Language-Games* ialah Ludwig Wittgenstein (1889-1951). Konsep *Language-Games* ini dikemukakan oleh Wittgenstein agar setiap orang dapat saling mengenal serta memahami latar belakang dari orang-orang yang diajak berkomunikasi; dengan cara mengetahui cara pandang maupun logika berpikir dari masing-masing orang yang memiliki latar belakang kehidupan yang berbeda, sehingga setiap orang dapat saling memaklumi perbedaan yang ada dalam bersikap maupun bertindak.

Tujuan dari penelitian skripsi ini adalah untuk memenuhi kelulusan Strata Satu (S1) Fakultas Filsafat Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, memperdalam pemikiran filosofis dari Ludwig Wittgenstein tentang *Language-*

Games, mengajukan relevansi terkait dengan kehidupan masyarakat Indonesia yang majemuk, melalui konsep *Language-Games*.

Jenis data yang digunakan dalam mengerjakan skripsi ini adalah data kualitatif. Cara memperoleh data penelitian ialah dengan studi pustaka, yakni buku *Philosophical Investigations* sebagai sumber primer dan ditunjang oleh referensi sekunder lainnya yang berbicara seputar *Language-Games*. Jenis penelitian skripsi ini ialah penelitian meta-analisis dari *Philosophical Investigations*. Penulis meneliti pemikiran Ludwig Wittgenstein, khususnya pembahasan mengenai konsep *Language-Games*. Metode yang digunakan untuk menganalisis teks dalam penelitian skripsi ini ialah metode interpretasi teks *a la* Gadamer.

Berdasarkan hasil penelitian, konsep *Language-Games* merupakan gagasan mengenai keseluruhan proses penggunaan bahasa dari seseorang dan pembelajaran dari penggunaan bahasa yang digunakan oleh lingkungan di mana ia tinggal. *Language-Games* ini dapat juga menjadi metode untuk melihat proses seseorang belajar menggunakan bahasa, dan *Language-Games* ini bukan suatu metode dalam hal menganalisa pengalaman privat yang membentuk sebuah bahasa. Ketika seseorang hendak mengerti mengenai bahasa lain yang ia temui, maka ia harus memahami *Language-Games* dari bahasa itu. Selain itu, Wittgenstein mengatakan bahwa filsafat adalah perang melawan pemujaan terhadap akal budi melalui makna bahasa. Maka dari itu, filsafat memiliki tugas untuk membongkar satu demi satu omong kosong tak bermakna sehingga pemahaman yang diperoleh dapat menembus batas dari bahasa. Menurut Wittgenstein, setiap orang memperoleh pengetahuan dari bahasa yang dipelajari dari lingkungannya. Karena perbedaan permainan bahasa ini, setiap orang dan kelompok yang berjumpa dengan orang atau kelompok lain perlu saling belajar memahami *language-games* masing-masing. Di sinilah diperlukan dialog antar *language-games*.

Kata Kunci: *Language-Games*, pemahaman, permainan bahasa, perbedaan, makna dan penggunaan bahasa.

ABSTRACT

LANGUAGE-GAMES CONCEPT ACCORDING TO LUDWIG WITTGENSTEIN ON PHILOSOPHICAL INVESTIGATIONS

VINCENTIUS NARRA BARTYAN

1323015008

The writing of this thesis is motivated by the desire of the author to investigate the situation of society today, especially the people of Indonesia. Every human being acts based on something that is the background of his life. Cultural, family, language, religion, and so on, background can be the basis for humans to act. One human action is communication and conveying his views to others, and this action becomes an important action in human life as a whole. The problem that arises later is the difference that often becomes a source of conflict because of limited understanding between groups. Disputes that often occur between individuals and groups related to the beliefs of each party will eventually lead to a dialogue about the background and culture of each party in order to achieve a mutual understanding of communication. Differences in thoughts and views between individuals and groups are also found in interfaith communication, which often leads to conflict. The issue of this difference always does not find a way out because this disputed difference arises in terms of beliefs believed, and these differences are mutually contradictory.

The problems that occur in communication between groups and different individuals provide evidence that the problem that occurs is a language problem. Language problems indicate the need for an effort to understand Language-Games from each group so that language problems can be overcome and efforts to understand each other between individuals and groups can be realized. One of the philosophers who discussed the question of language to understand others with the Language-Games concept was Ludwig Wittgenstein (1889-1951). The Language-Games concept was proposed by Wittgenstein so that everyone can know each other and understand the background of the people they are communicating with; by knowing the perspective and logic of thinking of each person who has a different background in life, so that everyone can understand each other's differences in attitude and action.

The purpose of this thesis research is to fulfill the graduation of the S1 Faculty of Philosophy at Widya Mandala Catholic University in Surabaya, deepening the philosophical thinking of Ludwig Wittgenstein on Language-Games, proposing relevance related to the life of a pluralistic Indonesian society, through the Language-Games concept. The type of data used in working on this thesis is qualitative data. The way to obtain research data is by literature study, the Philosophical Investigations book

as a primary source and supported by other secondary references that speak about Language-Games. This type of research is a meta-analysis of Philosophical Investigations. The author examines Ludwig Wittgenstein's thinking, specifically the discussion of the Language-Games concept. The method used to analyze the text in this thesis research is the Gadamer's method of interpretation of the text.

Based on the results of the research, the Language-Games concept is an idea of the whole process of using language from someone and learning from the use of the language used by the environment in which he lives. Language-Games can also be a method to see the process of someone learning to use language, and Language-Games is not a method in terms of analyzing private experiences that form a language. When someone wants to understand another language he meets, he must understand Language-Games from that language. In addition, Wittgenstein said that philosophy is a war against worship of reason through the meaning of language. Therefore, philosophy has the task of dismantle meaningless nonsense one by one so that the understanding gained can penetrate the boundaries of language. According to Wittgenstein, everyone gets knowledge from the language learned from his environment. Because of the differences in this language game, everyone and groups who meet other people or groups need to learn from each other to understand each other's language-games. This is where a dialogue between language-games is needed.

Keywords: Language-Games, understanding, difference, meaning, language using.