

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Setiap berkomunikasi manusia saling menyampaikan informasi berupa pikiran, gagasan, maksud, perasaan, maupun emosi secara langsung, di dalam berkomunikasi melibatkan penutur dan lawan tutur (Chaer 2010:47). Ketika seseorang bertutur, tuturan tersebut dapat berupa kelas kata, tindak tutur tak lepas hubungannya dengan pemakaian kata seru dalam bahasa Jepang kata seru dikenal dengan sebutan *kandoushi*.

*Kandoushi* dalam bahasa Indonesia disebut dengan interjeksi merupakan kata yang menyatakan suatu emosi atau impresi secara subjektif dan intuitif seperti rasa gembira, marah, sedih, rasa heran, terkejut, khawatir atau rasa takut (Sutedi, 2003:109). *Kandoushi* dalam bahasa Jepang adalah salah satu kelas kata yang termasuk *jiritsugo* (kata yang berdiri sendiri) yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan, dan tidak dapat menjadi kata penghubung, namun kelas kata ini dengan sendirinya dapat menjadi sebuah *bunsetsu* (kalimat) walau tanpa bantuan kelas kata lain (Sudjianto dan Dahidi, 2004: 169). Yoshiyuki (1990:400) menyatakan bahwa:

感動詞は客体的な対処を概念として示す語でわない。話して手が自分のその場での感情や相手に対する反応発するものである。相手に対する呼びかけや応答として発する感動として画あります。

*Kandoushi wa yakutaitekina taisho wo gainen toshite shimesugo dewanai. Hanashite ga jibun no sono ba de no kanjou ya aite ni taisuru hannou toshite hassuru mono de aru. Aite ni taisuru yobibake ya outoushite hassuru kandou toshite ga arimashu*

‘*Kandoushi* bukanlah kata yang menunjukkan konsep suatu objek secara objektif. *Kandoushi* berasal dari perasaan si pembicara ditempat itu sendiri dan sebagai tanggapan terhadap lawan bicara, ada

juga *kandoushi* yang diucapkan sebagai jawaban dan panggilan terhadap lawan bicara'

Orang Jepang memiliki keunikan ketika berbicara, mereka sangat ekspresif dalam mengutarakan apa yang dirasakannya melalui ekspresi wajah, gerakan anggota tubuh, hingga pengucapan kata secara lisan yang intonasinya diubah untuk menunjukkan perasaan yang dirasakan oleh lawan tutur. Bahasa Jepang memiliki pembagian kelas kata yang salah satunya adalah *kandoushi*.

Terada Takanao menggolongkan *kandoushi* menjadi 4 jenis, yakni *kandou* (impresi), *yobikake* (panggilan), *ootou* (jawaban) dan *aisatsugo* (sapaan) (Takano dalam Sudjianto 1996:110). *Kandou* (impresi) adalah *kandoushi* yang mengungkapkan emosi atau impresi seperti rasa senang, rasa takut, marah, sedih, terkejut, khawatir, kecewa, dan sebagainya. *Yobikake* (panggilan) adalah *kandoushi* yang mengungkapkan panggilan, ajakan, imbauan, atau meminta perhatian penutur. *Ootou* (jawaban) adalah *kandoushi* yang mengungkapkan jawaban, tanggapan, reaksi terhadap pendapat. *Aisatsugo* (sapaan) adalah *kandoushi* yang menyatakan salam atau sapaan.

*Kandoushi kandou* (impresi) merupakan *kandoushi* yang mengungkapkan makna impresi atau emosi seperti rasa takut, senang, sedih, kecewa, terkejut, khawatir, heran dan perasaan lega atau berhasil. Penggunaan bentuk *kandou* sering kali muncul di dalam suatu tuturan, seperti contoh data berikut:

Contoh penggunaan *kandou* dalam anime *Fate Grand Order: Zettai Majuu*

*Sensen Babylonia*:

藤丸 : もう体は大丈夫なの？

Fujimaru : *mou karada wa daijoubu nano?*

Fujimaru : 'apa keadaanmu baik-baik saja?'

マシュ : はい 体調は万全です

Mashu : *hai. Taichou wa banzen desu.*  
Mashu : 'ya, kondisi ku sangat sempurna'  
藤丸 : よかった 安心したよ  
Fujimaru : **yokatta**, *anshinshitayo.*  
Fujimaru : '**syukurlah**'. 'Aku lega'.  
マシュ : ご心配をおかけしました  
Mashu : *goshinpai wo okakeshimashuita.*  
Mashu : 'maaf sudah membuatmu khawatir'

(*Fate Grand Order: Zettai Majuu Sensen  
Babylonia, Episode 1, 02:54 – 03:02*)

Informasi Indeksal:

Ketika berada di dalam laboratorium, Fujimaru menanyakan keadaan Mashu.

#### 1. Penutur dan Lawan tutur

Penutur pada contoh data adalah Fujimaru Ritsuka yang merupakan seorang master terakhir umat manusia yang akan menjalankan misi menyelamatkan dunia pada era dewa SM. Sedangkan lawan tuturnya adalah Mash Kyrilight seorang roh pahlawan yang dipanggil ke dunia sebagai Servant atau pelayan yang akan membantu Fujimaru dalam misi menyelamatkan umat manusia pada era dewa SM. Hubungan antara kedua tokoh ini terbilang akrab karena Fujimaru dan Mashu sudah bekerja sama dari awal mulanya terbentuk ke 7 singularitas yang ada di dunia itu.

#### 2. Konteks Tutur

Konteks tuturan ini adalah informal terjadi di dalam ruang kendali komputer Chaldea. saat Fujimaru dan Romania sedang berdiskusi mengenai keberangkatannya ke singularitas ke-7 pada era Babylonia, Mashu datang dengan keadaan tergesa-gesa dan pintu ruangan kendali komputer otomatis terbuka hal itu membuat Fjimaru dan Romania terkejut melihat kedatangan

Mash kemudian Mashu mendekati mereka dan meminta maaf atas keterlambatannya lalu Fujimaru menanyakan keadaan Mash yang sebelumnya sedang dalam perawatan karena misi sebelumnya.

### 3. Tujuan Tutur

Tujuan penutur menggunakan kandou bentuk *yokatta* よかった adalah untuk mengungkapkan rasa lega atau berhasil karena penutur sudah mengetahui keadaan dari lawan tuturnya baik-baik saja.

### 4. Tuturan sebagai tindakan

Tuturan ini merupakan tuturan langsung, karena disampaikan secara langsung oleh penuturnya. Selain itu, penuturan yang disampaikan Fujimaru sebagai penutur ditunjukkan langsung kepada Mash sebagai lawan tuturnya.

### 5. Tuturan sebagai produk tindak verbal

Tuturan tersebut merupakan bentuk atau hasil dari sebuah tindak verbal. Tindak verbal yang terdapat dalam tuturan ini adalah untuk mengungkapkan rasa berhasil atau lega akan sebuah keadaan.

Tuturan di atas dituturkan oleh Fujimaru ketika menanyakan keadaan Mashu yang pada saat itu akan pergi menyelesaikan misinya untuk menyelamatkan sebuah peradaban manusia pada Era Dewa tahun 2600 SM (sebelum masehi). *Kandoushi Kandou* yang dituturkan oleh Fujimaru merupakan *kandoushi* よかった *yokatta* yaitu digunakan sebagai bentuk ungkapan perasaan lega.

*Anime*, komik atau drama Jepang merupakan bahan untuk pembelajar bahasa Jepang. Khususnya yang sedang mempelajari kata seru atau interjeksi dalam bahasa Jepang. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk meneliti lebih jelas dan terperinci tentang penggunaan *kandoushi kandou* dalam *anime* Fate Grand

Order: *Zettai Majuu Sensen Babylonia* yang seterusnya akan disingkat menjadi FGO: ZMSB memunculkan banyak *kandoushi* yang menyatakan *kandou* (impresi) oleh karena itu komik ini menceritakan tentang seorang pria dan bawahannya yang pergi ke masa lalu dimana pada masa itu merupakan masa peradaban terakhir umat manusia di muka bumi yang akan hancur karena aliansi para dewi yang ingin menguasai dunia dan merubah manusia yang lemah menjadi manusia jenis baru yang lebih kuat dan lebih cerdas. Penggunaan *kandoushi* dalam *anime* ini turut andil dalam mempertajam konflik yang terjadi pada dialog antar tokoh-tokoh dalam *anime* tersebut. *Anime* ini dipilih karena penggunaan bahasa yang sopan serta tuturan yang di tuturkan oleh semua karakternya tersampaikan secara pragmatis. Teori yang digunakan untuk meneliti penggunaan *kandou* dalam serial *anime* FGO: ZMSB adalah teori aspek-aspek situasi tutur oleh Leech (1999) mengenai aspek-aspek yang membahas tentang makna dan penggunaan dari tindak tutur, Mashuoka dan Takubo (1989:54-55), Terada Takano dalam Sudjianto(1996:110), Nanatame Yatsu (1996: 197-203) yang membagi *kandoushi* secara terperinci.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apa saja jenis impresi (*kandou*) yang terdapat di dalam *anime* FGO:ZMSB?
2. Bagaimana penggunaan *kandoushi kandou* (impresi) dalam *anime* FGO: ZMSB dengan menggunakan teori aspek-aspek tindak tutur oleh Leech?

## 1.3 Batasan Masalah

Peneliti membahas penggunaan *kandoushi kandou* (impresi) dalam *anime* FGO: ZMSB yang memiliki 21 episode, tetapi peneliti membatasi penggunaan

*kandoushi* kandou dari episode 1 sampai 6. Setiap episode berdurasi kurang lebih 24 menit. Pembatasan ini dilakukan karna dari observasi awal sudah ditemukannya 7 jenis data *kandoushi* yang menyatakan kandou pada episode 1.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan penjabaran rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan jenis-jenis *kandou* yang terdapat di dalam *anime* FGO: ZMSB.
2. Menjelaskan penggunaan *kandoushi kandou* (impresi) dalam *anime* FGO: ZMSB dengan menggunakan teori aspek-aspek tindak tutur oleh Leech.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian dibagi menjadi dua bagian sebagai berikut:

##### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan manfaat untuk para pembaca dan peneliti sendiri, dan memperkaya pengetahuan ilmu linguistik khususnya dibidang pragmatik, lebih dispesifikkan mengenai *kandoushi kandou*.

##### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Manfaat penelitian ini secara praktis diharapkan dapat menambah wawasan pembaca tentang ilmu linguistik khususnya dibidang pragmatik, dan penelitian ini diharapkan dapat memberi alternative media pembelajaran terutama bagi guru dan siswa mengenai *kandoushi kandou*.

#### **1.6 Tinjauan Pustaka**

suatu penelitian tidak akan berjalan lancar tanpa adanya tinjauan pustaka, berdasarkan tinjauan pustaka yang peneliti lakukan, ditemukan beberapa penelitian

mengenai *kandoushi* oleh beberapa orang yang menjadi referensi bagi peneliti dalam meneliti kajian ini, beberapa penelitian tersebut berupa jurnal, maupun skripsi yang ditemukan oleh peneliti.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Soni (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “*Penggunaan Kandoushi Maa dalam Serial Drama Great Teacher Onizuka Remake 2012 Tinjauan Prgmatic*”. Dalam penelitian ini peneliti hanya memfokuskan ke salah satu *kandoushi* yaitu *kandoushi Maa*. Teori yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah teori aspek-aspek situasi tutur yang dikemukakan oleh Leech. Peneliti menemukan 3 fungsi *kandoushi maa* dalam penelitian ini. Pertama, *kandoushi maa* yang berfungsi untuk menenangkan lawan bicara. Kedua, *kandoushi maa* yang berfungsi untuk menyatakan persetujuan yang tidak bisa dinyatakan dengan jelas. Ketiga, *kandoushi maa* yang berfungsi untuk mengungkapkan sesuatu yang disangka atau diluar dugaan.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Sari (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “*Kandoushi Ara Dalam Novel Majo No Takkyubin Tinjauan Pragmatik*”. Peneliti mendeskripsikan tentang penggunaan *kandoushi ara* yang terdapat dalam novel *Majo No Takkyubin* tinjauan pragmatik. Teori yang digunakan untuk menganalisis data yaitu teori Leech. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, metode yang digunakan adalah metode simak dengan teknik dasar yaitu sadap, teknik lanjutan dari teknik sadap adalah teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat. Kesimpulan penelitian ini ditemukan 20 data yang menggunakan *kandoushi ara*, 11 data tuturan *kandoushi ara* dengan ekspresi terkejut, 9 tuturan *kandoushi ara* dengan ekspresi heran.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Djomi (2017) yang berjudul “Analisis *Kandoushi (Kata Seru)* dalam Bahasa Jepang yang menyatakan *kandou* pada komik *Boku Dake Ga Inai Machi* Volume 1-6 Kajian Pragmatik”. Hasil dari penelitian ini ditemukan 45 data kata seru yang menggunakan *kandou* (impresi) dalam komik *Boku Dake Ga Inai Machi* Volume 1-6 dan ditemukan 8 jenis *kandou* pada komik tersebut yang meliputi *kandou* yang menyatakan terkejut pada kejadian di luar dugaan, perasaan yang menyatakan hinaan, perasaan yang menyatakan cacian, perasaan yang menyatakan mendalami informasi, perasaan yang menyatakan tertawa dan jenis *kandou* yang menyatakan perasaan sedih. Dari 8 jenis *kandou* yang terdapat dalam komik *Boku Dake Ga Inai Machi* Volume 1-6, *kandou* yang sering muncul adalah perasaan yang menyatakan terkejut diluar dugaan. Di dalam bahasa Indonesia *kandoushi* juga mempunyai bentuk padanan kata yang bisa dilihat dari arti katanya.

Keempat, penelitian yang dilakukan Putri (2018) yang berjudul “Penggunaan *Kandoushi AK* Dalam *Anime K-On Season One* : Tinjauan Pragmatik. Ditemukan 16 data yang menyatakan *kandoushi ak*. Data dalam penelitian ini dikelompokkan berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Matsumura, kemudian di analisis dengan menggunakan teori SPEAKING yang dikemukakan oleh Hymes. *Kandoushi ak* yang terdapat di dalam penelitian ini memiliki fungsi untuk mengungkapkan rasa terkejut, rasa kecewa, terdapat 14 data yang menyatakan *kandoushi ak* sebagai rasa terkejut dan 2 data yang menyatakan *kandoushi ak* sebagai rasa kecewa.

Kelima, penelitian yang dilakukan Aulia (2020) yang berjudul “Analisis Penggunaan *Kandoushi Yobibake* Dalam Serial Drama *Ouroboros* Tinjauan

Pragmatik”. Penelitian ini menggunakan tinjauan pragmatik, metode yang digunakan Aulia adalah metode simak dengan teknik dasar teknik sadap, teknik lanjutan dari teknik sadap yaitu teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat, teori yang digunakan adalah teori aspek-aspek tutur Leech, hasil dari penelitian aulia ditemukan 14 data yang menggunakan *kandoushi yobibake* dalam serial Drama *Ouroboros*, ke 14 data tersebut menggambarkan ekspresi panggilan, berdasarkan klasifikasi tindak tutur direktif 8 data, klasifikasi tindak tutur deklarasi 1 data, klasifikasi tindak tutur ekspresif 3 data, dan klasifikasi tindak tutur representative 2 data.

Berdasarkan penelitian yang telah di jabarkan di atas, maka dapat dilihat persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada penggunaan jenis *kandoushi*. Sedangkan perbedaannya terletak pada teori dan objek penelitian.

## **1.7 Metode dan Teknik Penelitian**

### **1.7.1 Metode dan Teknik Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode simak. Metode simak adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan menyimak atau melakukan pengamatan terhadap penggunaan bahasa yang diteliti, dinamakan metode simak karena cara yang digunakan untuk memperoleh data tersebut dengan cara menyimak penggunaan bahasa itu sendiri (Mashuun, 2007:29). Metode simak memiliki teknik dasar yaitu teknik sadap. Teknik sadap adalah pelaksanaan metode simak dengan menyadap penggunaan bahasa seseorang. Penggunaan bahasa yang dapat disadap berupa lisan maupun tulisan (Kesuma, 2007:43). Bahasa yang telah disadap dalam penelitian ini

berbentuk lisan. Teknik lanjutan dari teknik sadap yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik simak bebas libat cakap atau SBLC dan teknik catat. Dalam teknik SBLC ini peneliti tidak ikut terlibat dalam proses pembicaraan, peneliti hanya menyimak pemunculan calon data kebahasaan yang muncul dalam peristiwa tindak tutur. Penelitian menggunakan sumber data *Anime* yang berjudul FGO: ZMSB, teknik catat dilakukan pada kartu data yang berupa pencatatan ortografis, fonemis atau fonetis, sesuai dengan objek peneliti.

### **1.7.2 Metode dan Teknik Analisis Data**

Tahap selanjutnya, data-data yang telah terkumpul akan dianalisis. Metode yang digunakan untuk menganalisis data pada penelitian ini adalah metode padan. Metode padan menurut Sudaryanto (1993) ialah metode yang dipakai untuk mengkaji atau menentukan identitas satuan lingual penentu dengan memakai alat penentu yang berada di luar bahasa dan tidak menjadi bagian dari bahasa yang akan diteliti. Jenis metode padan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode padan pragmatis. Alat penentu metode ini adalah lawan tutur. Teknik lanjutan dari metode padan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pilah unsur penentu atau PUP.

### **1.7.3 Metode dan Teknik Penyajian Hasil Analisis**

Metode yang akan digunakan dalam penyajian hasil analisis data dalam penelitian ini adalah metode informal. Menurut Sudaryanto (1993:114) mengatakan bahwa penyajian informal merupakan perumusan dengan menggunakan kata-kata biasa, walaupun dengan terminologi yang bersifat teknis. Sedangkan penyajian formal adalah perumusan menggunakan angka atau lambang.

Penyajian hasil analisis *kandoushi kandou* dalam *anime FGO: ZMSB* akan disajikan menggunakan metode informal dengan uraian kata-kata biasa yang disajikan secara terperinci, jelas, dan ringkas.

### **1.8 Sistematika Penulisan**

Adanya sistematika penulisan akan mempermudah dalam melakukan sebuah penelitian, merupakan tata cara penulisan yang dilakukan. Sistematikan penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I merupakan pendahuluan yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode dan teknik penelitian, sistematika penulisan. BAB II merupakan kerangka teori yang berisikan penelitian terdahulu dan penjelasan mengenai teori-teori yang mendukung penelitian. BAB III merupakan analisis data yang berisikan penjelasan mengenai hasil penelitian dan pembahasan mengenai analisis penggunaan *kandoushi kandou* dalam *anime FGO: ZMSB*. BAB IV merupakan penutup yang berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

