

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ambiguitas berasal dari bahasa Inggris yaitu *ambiguity* (Oxford Learner's Dictionaries), yang mengacu pada konstruksi yang dapat ditafsirkan lebih dari satu pengertian. Ambiguitas adalah kata yang jika diartikan memiliki lebih dari satu makna, sering juga disebut ketaksaan. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1998) terdapat dua konsep ambiguitas yang berkaitan dengan tuturan. Pertama, suatu hal yang menyiratkan kemungkinan dua makna. Kedua, kemungkinan makna ganda pada sebuah kata, gabungan kata, atau kalimat. Menurut Abdul Chaer (1995: 104) ambiguitas adalah kata yang mendua arti atau bermakna ganda. Dengan kata lain, kalimat ambigu adalah kalimat yang mempunyai banyak makna atau ganda.

Faktor yang penyebab terjadinya ambiguitas ada tiga baik pada komunikasi lisan maupun tulisan yaitu morfologi, sintaksis, dan struktural. Morfologi terjadi oleh pembentukan kata dan kalimat itu sendiri. Sintaksis muncul dikarenakan sintak atau penyusunan pada kata itu sendiri. Terakhir adalah struktural, yaitu muncul diakibatkan oleh struktur pada kalimat itu sendiri. Faktor inilah yang mengakibatkan kalimat ambiguitas terbagi menjadi tiga, yaitu fonetik, gramatikal, dan leksikal. Ambiguitas biasa terjadi pada saat percakapan antara penutur dan lawan tutur yang mengakibatkan kegandaan makna di suatu kata. Salah satu contohnya dapat dilihat pada dialog anime.

Anime adalah kartun atau animasi yang diproduksi oleh negara Jepang. Pertumbuhan anime dari tahun ke tahun terus meningkat. Anime terkenal di berbagai negara, tak hanya kawasan Asia, Eropa hingga Amerika juga turut menikmati Anime. Anime pertama kali hadir di Indonesia yaitu saat stasiun televisi Indonesia mulai menyiarkan beberapa anime pada tahun 1990-an. Hal ini dapat dilihat dari penayangan anime *Doraemon*, *Crayon Shinchan*, *Pokemon* dan lain-lain. Genre atau jenis anime sangat beragam seperti aksi, romance,

school, drama, komedi dan banyak lainnya. Namun, karena adanya keterbatasan anime yang tayang di televisi Indonesia, maka anime lainnya hanya dapat diakses melalui website tertentu. Salah satu contohnya yaitu *anime Danshi Koukousei no Nichijou* dan *Kuroko no Basuke*.

Danshi Koukousei no Nichijou pada awalnya merupakan manga karya Yasunobu Yamauchi yang terbit pada tahun 2009. *Danshi Koukousei no Nichijou* (男子高校生の日常) di tahun 2012 manga ini diangkat menjadi serial anime oleh studio Sunrise dan di sutradarai oleh Shinji Takamatsu. Anime ini menceritakan kegiatan sehari-hari yang kocak dari Tadakuni (Miyu Irino), Yoshitake Yamada (Kenichi Suzumura) dan Hidenori Tabata (Tomokazu Sugita). Kegiatan mereka beragam, mulai dari berbagi cerita-cerita mengerikan hingga mencuri pakaian adik perempuan Tadakuni. Tadakuni, Yoshitake dan Hidenori memang disebut sebagai tokoh utama, tapi pada intinya tidak memiliki protagonis yang jelas dalam anime *Danshi Koukousei no Nichijou*. Setiap episodenya terdiri atas beberapa episode pendek dengan cerita dan leluconnya sendiri. Tidak hanya Tadakuni, Hidenori dan Yoshitake, karakter unik lainnya akan muncul setiap episode. Tokoh barupun kadang muncul begitu saja dan menjadi objek cerita tanpa diperkenalkan. Hal ini memastikan penonton menjadi tidak cepat bosan dengan karakter yang itu sama. Begitu pun dengan percakapan acak yang diucapkan oleh satu tokoh kepada tokoh lainnya.

Kuroko no Basuke (黒子のバスケ) awalnya merupakan manga yang ditulis dan diilustrasikan oleh Tadatoshi Fujimaki pada tahun 2008. Tahun 2012 Shunsuke Tada mengangkat manga ini menjadi anime dengan judul yang sama sekaligus menjadi sutradara dalam *anime Kuroko no Basuke*. Anime ini diproduksi oleh Production I.G dan menjadi salah satu *anime* olahraga dengan penonton terbanyak. *Anime* ini menceritakan perjuangan Kuroko Tatsuya (Kenshō Ono) dan SMA Seirin dalam memenangkan kejuaraan basket nasional.

Perjuangan Kuroko sangat sulit untuk mencapai juara karena harus berhadapan dengan tim yang berisikan rekan satu timnya dulu saat SMP. *Anime* ini juga ditambah dengan *scene* komedi yang membuat penonton terhibur ketika menonton *anime* ini.

Percakapan atau komunikasi antar tokoh pastinya ada dalam sebuah *anime*. Komunikasi adalah kebutuhan manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain. Setiap orang tidak akan pernah bisa lepas dari kegiatan komunikasi. Komunikasi menggunakan media yang disebut bahasa. Bahasa yang biasanya digunakan dalam sebuah *anime* adalah bahasa sehari-hari. Kata atau kalimat dalam bahasa sering ditemukan makna ganda sehingga membuat kita bingung atau bertanya-tanya apa maksud dari kata tersebut, karena kata atau kalimat yang diucapkan oleh si tokoh mengandung banyak makna. Kajian bahasa mengenai hal itu disebut ambiguitas. Ambiguitas itu sendiri memiliki pengertian kalimat yang maknanya memungkinkan lebih dari satu makna. Ambiguitas ini menimbulkan keraguan pada penafsiran kalimat tersebut. Keambiguan ini muncul karena ejaan yang tidak tepat. Cara untuk menghindari keambiguan ini memilih diksi atau tanda baca yang tepat. Perhatian harus diberikan untuk memastikan bahwa makna yang dimaksudkan dapat dipahami, karena penafsiran makna yang berbeda dapat menimbulkan keraguan dan penilaian yang salah terhadap makna yang dimaksudkan. *Anime Danshi Koukousei no Nichijou* dan *anime Kuroko no Basuke* memiliki banyak kata ambigu yang membuat penonton kebingungan mengenai makna dan konteks kata yang dilontarkan oleh penutur. Oleh karena itu, alasan memilih *anime* ini yaitu *anime* ini mengandung berbagai kata ambiguitas yang diperlukan sesuai penelitian ini.

Peneliti ingin menganalisis ambiguitas apa saja yang terdapat dalam percakapan *anime Danshi Koukousei no Nichijou* dan *anime Kuroko no Basuke*. Hal ini untuk mengetahui apa saja makna yang disampaikan dalam percakapan tersebut dan mengetahui makna sebenarnya dari percakapan. Berikut contoh kalimatnya:

(海で多くの女に近づいた後)

元春 : 全然つかまれんな

吉武 : なんてだろうな

(秀則は麺を持っている女の子を見て飲み物を吐き出した)

吉武 : 何?

元春 : どうした?

秀則 : いいえ、なんでもない

吉武 : なんだよ、言えよ

秀則 : 言っても怒らない

元春 : 怒んねえ、なんで?

秀則 : 彼らはめんくいなんだよ。

(元春は秀規の顔を平手打ち)

(*Umi de ōku no on'na ni chikadzuita nochi*)

Motoharu : Zenzen tsukamaren na

Yoshitake : Nandedarou na

(Hidenori wa men o motte iru on'nanoko o mite nomimono o hakidashita)

Yoshitake : Nani?

Motoharu : Dō shita?

Hidenori : Īe, nan demonai

Yoshitake : Nan da yo, ie yo

Hidenori : Itte mo okoranai

Motoharu : Okon'nē, nande?

Hidenori : Kanojōra wa menkui nan da yo.

(*Motoharu wa hideki no kao o hirateuchi*)

(Setelah mendekati banyak wanita di laut)

Motoharu : Ga ada yang mau, ya.

Yoshitake : Kira-kira mengapa?

(Hidenori melihat seorang gadis memegang mie dan memuntahkan minuman)

Yoshitake : Apa ?

Motoharu : Ada apa?

Hidenori : Tidak, bukan apa-apa

Yoshitake : Kenapa ? Bilang saja.

Hidenori : Kalau aku bilang...kalian tidak akan marah?

Motoharu : Kenapa harus? Apa?

Hidenori : Gadis-gadis itu hanya tertarik **makan mie**

(Motoharu menampar wajah Hidenori)

Kalimat 彼らはめんくいなんだよ, kata めんくい , *menkui* yang terdapat dalam episode 3 menit ke 06.59. Cuplikan video ditampilkan suasana liburan di pantai yang menceritakan Tadakuni beserta 4 orang temannya yang bernama Hidenori, Yoshitake, Motoharu, dan Karasawa. Mereka datang ke pantai dengan penampilan yang tidak menarik dan juga berantakan. Tadakuni hanya memakai pakaian renang sekolah dan Karasawa memiliki jenggot yang acak-acakan. Mereka berusaha mendekati atau menggoda para gadis yang ada di pantai. Namun para gadis ini sama sekali tidak tertarik sehingga banyak yang cenderung menjauh dari mereka. Dalam hal ini mereka bertanya kenapa gadis-gadis disana menghindari atau tidak tertarik kepada mereka. Hidenori yang berusaha mencari jawabannya melihat seorang gadis yang membawa mie dan melihat penampilan dirinya sendiri beserta teman-temannya. Ketika dirasa sudah menemukan jawabannya, Hidenori tiba-tiba merasa ragu untuk menjelaskan kepada temannya. Hidenori takut menyinggung perasaan atau bahkan membuat marah teman-temannya. Setelah dipaksa teman-temannya untuk menjelaskan mengapa mereka dijauhi oleh gadis-gadis. Hidenori mengatakan bahwa gadis-gadis di pantai tersebut itu lebih tertarik makan mie menggunakan kalimat ‘menkui’, namun teman-temannya marah karena menganggap ‘menkui’ adalah hanya tertarik pada penampilan. Tetapi jika dilihat dari keadaan penampilan mereka, kedua makna ini bisa saja cocok dengan keadaan pada saat itu.

Kata “*menkui*” memiliki banyak makna, bisa berarti ‘makan mie’ atau ‘hanya tertarik pada penampilan’. Kata *menkui* dalam kamus Kenji Matsura berarti ‘Lelaki itu suka memilih wanita berparas cantik’. Oleh sebab itu kata めんくい , *menkui* merupakan ambiguitas leksikal bentuk homonim. Hal tersebut dikarenakan bahwa *menkui* terjadi akibat makna kata yang kurang jelas. *Menkui* juga merupakan kata yang pengucapannya sama, tetapi memiliki arti yang berbeda. *Menkui* yang berarti makan mie atau *menkui* yang berarti tertarik pada penampilan.

Kata めんくい, *menkui* termasuk kedalam makna kontekstual yang berarti makna sebuah kata atau leksem yang berada di suatu konteks. Kata *menkui* dapat berkenaan dengan situasinya yaitu waktu, tempat, dan lingkungan saat penggunaan bahasa ini. Tayangan anime tersebut memperlihatkan, kata *menkui* berdasarkan situasi tempat dan lingkungan lebih mengarah ke hanya tertarik pada penampilan.

Berdasarkan penjelasan kata めんくい *menkui* termasuk ke dalam ambiguitas leksikal bentuk homonim dan termasuk ke dalam makna kontekstual. Sehingga kata *menkui* mengarah ke 'hanya tertarik pada penampilan' dikarenakan konteks dari situasi tersebut menggambarkan bagaimana gadis-gadis di pantai menjauhi mereka. Hal ini dikarenakan Hidenori dan teman-temannya berpenampilan tidak menarik bahkan hanya memakai pakaian renang sekolah.

