

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi dengan sesama manusia. Dalam berkomunikasi terdapat penutur yang menyampaikan pesan dan mitra tutur yang menerima pesan. Komunikasi yang baik akan terjadi apabila pesan yang disampaikan oleh penutur dapat dipahami oleh mitra tutur.

Saat suatu komunikasi berlangsung, terdapat pemakaian ragam bahasa oleh penutur dan juga mitra tutur yang terjadi akibat adanya konteks dalam tuturan. Bahasa yang bersifat dinamis menyebabkan terciptanya ragam bahasa baru, seiring dengan berjalannya waktu. Chaer (2010:62) menyatakan bahwa perubahan bahasa ini dapat terjadi karena adanya perbedaan latar belakang seperti jenis kelamin, karakter, dan usia penutur tersebut. Sependapat dengan Chaer, Sudjianto menyatakan bahwa usia merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keanekaragaman bahasa.

“selain ragam bahasa standar (*hyoujungo*) terdapat pula berbagai macam dialek (*hoogen*), baik dialek regional (*chihoogo* atau *chiikiteki hoogen*), dialek sosial (*shakaiteki hoogen*), maupun dialek temporal (*rekishiteki hoogen*). Disebutkan pula bahwa berkaitan dengan dialek sosial, faktor usia juga sangat menentukan dalam keragaman bahasa Jepang, oleh karena itu di dalam bahasa Jepang terdapat ragam bahasa anak-anak (*jidoogo* atau *yoojigo*), bahasa anak muda (*wakamono kotoba*), dan bahasa orang tua (*roojingo*).” (Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2004:17)

Sudjianto (2007:17), *wakamono kotoba* dipakai oleh anak muda di Jepang, dari remaja hingga dewasa. Anak muda di Jepang sering menunjukkan kreativitasnya dengan terus menciptakan kosakata baru, sehingga *wakamono*

kotoba susah untuk dideskripsikan. Hal ini sangat menarik untuk diteliti karena *wakamono kotoba* akan selalu bertambah seiring dengan berjalannya waktu.

Wakamono kotoba sering juga ditemui dalam drama dan *anime*, salah satunya adalah *anime Wotaku ni Koi wa Muzukashii*. *Anime* ini menceritakan tentang sulitnya hubungan percintaan antara Narumi, pekerja kantoran yang menyembunyikan gaya hidup *fujoshi*-nya, dengan Hirotaka, teman masa kecil dan juga teman sekantor Narumi yang merupakan seorang *otaku*. Karakter-karakter di *anime* ini adalah anak muda yang telah memasuki dunia kerja sehingga terdapat banyak *wakamono kotoba* yang dipakai oleh karakter dalam *anime* tersebut, meskipun mereka berada di kantor.

Penggunaan *wakamono kotoba* dalam *anime Wotaku ni Koi wa Muzukashii* dapat dilihat pada data berikut ini:

Data 1:

宏嵩 : あっ 成海。今度の夏コミは参加すんの？

成海 : ん！

Hirotaka : *Aa Narumi. Kondo no natsu komi wa sanko sunno?*

Narumi : *hnn!*

Hirotaka : Ah Narumi. Apakah kamu akan berpartisipasi pada pasar komik musim panas ini?

Narumi : *Hnn!*

(WOTAKOI 1, 06:50 - 06:53)

Pada data 1 terdapat penggunaan kata コミ ‘*komi*’ yang berarti pasar komik oleh pemeran utama pria bernama Hirotaka. Dalam *Nihon Go Zokugo Jisho* (<http://zokugo-dict.com/10ko/komike.htm>), コミ ‘*komi*’ atau コミケ ‘*komike*’ merupakan singkatan dari *Comic Market* atau Pasar Komik yang merupakan pameran dan pasar *doujinshi*, komik buatan fans, terbesar di dunia yang diselenggarakan oleh Komite Persiapan Pasar Komik. *Komike* diadakan di Tokyo International Exhibition Hall 2 kali setahun pada pertengahan Agustus dan

akhir Desember yang disebut dengan Komike Musim Panas (夏コミ 'Natsu Komi') dan Komike Musim Dingin (冬コミ 'Fuyu Komi'). Sekarang *komike* tidak hanya tempat menjual *doujinshi*, akan tetapi menjadi tempat acara *cosplay*. Kata *komike* mulai dipakai sejak tahun 2000.

Comic Market → コミックマーケット → コミツクマーケツト →

Pada data tersebut, terdapat *wakamono kotoba* yang terbentuk dari penyingkatan kata *Comic Market* dengan cara mengambil silabel 'ko' dan 'mi' dari kata *komikku* dan silabel 'ke' yang berada di tengah-tengah kata *maaketo* sehingga membentuk kata コミケ 'komike'. Seiring berjalannya waktu kata *komike* kembali dipersingkat menjadi コミ 'komi'.

Setting dan *Scene* pada kalimat tersebut adalah pagi hari di kantor. *Participant* dalam tuturan tersebut adalah Narumi dan Hirotaka. *Ends* atau tujuan dari penggunaan kata *komi* pada tuturan tersebut adalah untuk menunjukkan keanggotaan antara Narumi dan Hirotaka karena mereka merupakan *otaku*. *Act Sequence* dalam tuturan tersebut dapat dilihat pada Hirotaka yang menggunakan kalimat kalimat interogatif. *Key* dalam tuturan tersebut disampaikan dengan nada datar dan terdengar sangat akrab oleh Hirotaka. *Instrumentalities* dalam tuturan tersebut disampaikan secara lisan. *Norm* digunakan dalam tuturan tersebut adalah Hirotaka menggunakan bahasa non formal. *Genre* dalam tuturan tersebut berupa dialog.

Pada analisis SPEAKING data 1 dapat dilihat bahwa Hirotaka menggunakan bahasa informal pada saat mereka berada di kantor, hal ini menunjukkan bahwa Hirotaka dan Narumi merupakan teman dekat. Hirotaka juga

menggunakan kata *komi* saat berbicara dengan Narumi, hal ini menunjukkan keanggotaannya dengan Narumi yang merupakan *otaku* karena *komi* atau *komike* merupakan acara yang diselenggarakan dengan target pengunjung para *otaku*, atau orang-orang yang memiliki ketertarikan akan *anime*, *manga* dan gim. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi pragmatis dari penggunaan kata *komi* pada tuturan tersebut adalah untuk mengungkapkan keakraban dan keanggotaan antara Hirotaka dan Narumi.

Berdasarkan data 1, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai karakteristik dan fungsi pragmatis *wakamono kotoba*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan *anime Wotaku ni Koi wa Muzukashii* sebagai sumber data, karena terdapat banyak *wakamono kotoba* yang dipakai oleh karakter pada *anime* tersebut, untuk dilakukan penelitian dengan judul “Analisis Karakteristik dan Fungsi *wakamono kotoba Wotaku ni Koi wa Muzukashii*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka identifikasi masalah yang dikaji dalam penelitian berupa:

1. Bagaimana karakteristik *wakamono kotoba* dalam *anime Wotaku ni Koi wa Muzukashii*?
2. Bagaimana fungsi pragmatis *wakamono kotoba* dalam *anime Wotaku ni Koi wa Muzukashii*?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi hanya untuk meneliti karakteristik, dan fungsi pragmatis dari *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime *Wotaku ni Koi wa Muzukashii*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan karakteristik *Wakamono Kotoba* dalam anime *Wotaku ni Koi wa Muzukashii*?
2. Mendeskripsikan fungsi pragmatis *Wakamono Kotoba* dalam anime *Wotaku ni Koi wa Muzukashii*?

1.5 Manfaat penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa pemahaman mengenai karakteristik dan fungsi pragmatis *wakamono kotoba*.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Menambah wawasan bagi pembelajar Bahasa Jepang mengenai ragam bahasa *wakamono kotoba*.
2. Mempermudah pembaca dalam memahami dan menggunakan *wakamono kotoba*.
3. Dapat menjadi referensi penelitian selanjutnya mengenai ragam bahasa *wakamono kotoba*.

1.6 Metode dan Teknik Penelitian

Metode penelitian adalah kegiatan ilmiah untuk memahami suatu objek penelitian yang dilakukan secara sistematis untuk menemukan jawaban yang dapat dibuktikan dan dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Ruslan 2003: 24). Metode deskriptif merupakan metode yang berfokus pada cara mengumpulkan, menyusun, mengklasifikasikan, mengkaji, dan menginterpretasikan data dan memberikan gambaran mengenai suatu variabel yang diselidiki. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan kepada fakta yang ada atau secara empiris hidup pada penuturnya sehingga yang dihasilkan berupa data apa adanya (Sudaryanto, 2015: 15).

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode simak bebas libat cakap (SBLC) yang merupakan metode untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati objek penelitian tanpa terlibat didalamnya. Kemudian peneliti menggunakan metode catat sebagai teknik lanjutan. Data yang dikumpulkan merupakan percakapan yang mengandung ungkapan-ungkapan yang merupakan bagian dari *wakamono kotoba* berdasarkan teori Harumi Tanaka (dalam Sudjianto 2007: 18). Data penelitian terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari objek penelitian berupa percakapan *anime Wotaku ni Koi wa Muzukashii*. Data sekunder diperoleh dari kamus elektronik *Nihon Go Zokugo Jisho*, yang diperlukan untuk mengevaluasi apakah data primer merupakan sebuah *wakamono kotoba* atau tidak.

1.6.2 Tahap Analisis Data

Data dianalisis dengan menggunakan metode padan, yaitu metode analisis data dimana alat penentunya berasal dari luar dan bukan bagian dari bahasa yang bersangkutan. Metode padan terbagi atas dua, yaitu metode padan pragmatis dan metode padan referensial. Pada penelitian ini, peneliti memakai metode padan pragmatis, yaitu metode yang alat penentunya adalah mitra tutur (Sudaryanto 2015: 18). Metode ini digunakan untuk mengetahui maksud dan fungsi dari *wakamono kotoba* yang terdapat dalam *anime Wotaku ni Koi wa Muzukashii*.

Teknik yang dipakai untuk menganalisis *wakamono kotoba* yang terdapat dalam *anime Wotaku ni Koi wa Muzukashii* adalah teknik pilah unsur penentu (PUP) dengan bantuan komponen tutur SPEAKING. Teknik pilah unsur penentu merupakan teknik analisis data yang menggunakan daya pilah bersifat mental yang dimiliki oleh peneliti sebagai alat penentu (Sudaryanto, 2015). Kemudian dilanjutkan dengan teknik lanjutan hubung banding untuk membuktikan bahwa kata atau kalimat yang telah dikumpulkan merupakan *wakamono kotoba*.

1.6.3 Tahap Penyajian Analisis Data

Setelah data dianalisis, peneliti menyajikan data dengan menggunakan teknik perumusan data secara non formal, yakni menggunakan kata-kata untuk menjabarkan hasil analisisnya (Sudaryanto, 2015).

1.7 Sistematika Penelitian

BAB I Pendahuluan. Bab ini merupakan gambaran secara umum yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II Kerangka Teori. Bab ini berisi penelitian terdahulu dan penjelasan mengenai teori-teori yang mendukung penelitian.

BAB III Analisis Data. Pada bab ini berisi analisis mengenai karakteristik dan fungsi pragmatis *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime *Wotaku ni Koi wo Muzukashii*.

BAB IV Penutup. Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Berisi tentang penjelasan masing-masing bab penelitian yang ditulis dalam paragraf.

