

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Selain untuk berkomunikasi bahasa juga dapat berfungsi untuk mengemukakan pikiran, perasaan, dan emosi. Jacobson (1960:354) membagi fungsi bahasa menjadi enam fungsi, di antaranya yaitu berfungsi sebagai emotif. Fungsi bahasa ini berhubungan dengan ungkapan perasaan dan emosi dari penutur. Emotif digunakan untuk mengungkapkan perasaan (ekspresi diri) manusia seperti rasa gembira, kesal, sedih, dan emosi lainnya. Goleman (2009:19) mendefinisikan emosi sebagai kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, dan nafsu pada setiap keadaan mental yang hebat atau meluap-luap. Emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran yang khas, yaitu suatu keadaan biologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Emosi dapat dipahami dengan menganalisis kata emosi yang didapatkan dari masyarakat pemakai bahasa.

Menurut Ptaszysnki (2009), emosi dapat diketahui melalui ekspresi wajah, suara, gestur, dan bahasa. Perbedaan emosi dalam hal bahasa dapat menggunakan teori semantik dan pragmatik. Emosi dapat disampaikan melalui tindak tutur dalam pragmatik. Tindak tutur merupakan gejala individual yang bersifat psikologis yang ditentukan oleh kemampuan bahasa si penutur dalam menghadapi situasi tertentu. Tindak tutur ini lebih dilihat pada makna atau arti tindakan dalam tuturannya.

Menurut Matsumoto, dkk (2012), makna dari emosi yang digunakan dalam tindak tutur bervariasi tergantung pada konteks di mana mereka digunakan

yang berarti informasi yang terkandung menyajikan ambiguitas. Seperti halnya *wakamono kotoba* yang juga mengandung ambiguitas karena sering digunakan untuk mengekspresikan perasaan terhadap sesuatu, misalnya kekaguman, ketidaksukaan, dan perasaan-perasaan lainnya. Matsumoto, dkk (2011) juga berpendapat bahwa *wakamono kotoba* tersebut memiliki jumlah yang cukup banyak dan masing-masing memiliki makna emotif yang berbeda, bahkan sebuah kata juga dapat memiliki beberapa makna emotif yang berbeda, sehingga penutur bahasa sering mengalami kesalahpahaman dalam konteks tuturan, seperti pada kata やばい/*yabai* yang berarti bahaya dan emotif-nya adalah *takaburi* (gempar), namun generasi muda menggunakan kata ini sebagai ungkapan *odoroki* (terkejut), yang berarti hebat. Perbedaan dalam konteks ujaran menyebabkan makna dari *wakamono kotoba* beremotif yang dihasilkan juga berbeda sehingga diperlukan adanya pemahaman dalam tindak tutur.

Wakamono kotoba sering digunakan oleh generasi muda dan hanya dapat dipahami oleh sesamanya saja. *Wakamono kotoba* ini banyak mengandung kata yang disingkat dari kata-kata lain dan sangat sulit dimengerti oleh generasi yang tua. Contoh: kata *me-ado* yang disingkat dari kata *mail-address*, namun ada pula kata *damu-i* dan *chikiru* yang merupakan kata yang berbelit-belit dan sulit untuk dipahami karena kata-kata ini tidak memiliki kata asli (Matsumoto dkk, 2011). *Wakamono kotoba* juga sering kali digunakan dalam beberapa media cetak Jepang, seperti pada majalah cetak *manga* (komik), lagu-lagu modern, film, anime dan *dorama* (drama). Kata-kata seperti ini biasanya tidak terdapat di dalam kamus dan menyebabkan makna dari kata-kata tersebut sulit untuk dipahami. Hal ini dapat dilihat pada contoh percakapan berikut:

富永 : マイマイ スクープ!
校長オバケ見てぶっ倒れ
たって。
Tominaga : *Mai Mai suku-pu! Kochou obake mite buttaoretatte.*
Mai Mai berita. Kepala sekolah monster melihat pingsan

淡島 : ダメよ トミー! シーツ!
Awashima : *Dame yo Tommy! Shiii!*
Jangan -PART Tommy ssttt

富永 : クソわろた... クソわろた...
ハハハ。二度と目覚めな
かったりしてね。
ねえ校長! 校長!
Tominaga : *Kusowarota ... Kusowarota ... Hahaha. Ni do to mezame na kattarishite*
Sangat lucu sangat lucu hahaha. dua kali -PART bangun -NEG -LAMP
ne. Nee kochou! Kochou!
-PART. -KAND kepala sekolah. Kepala sekolah
(Gomen ne Seishun! Ep.10, 00:02:46)

Percakapan tersebut terjadi ketika Tommy mendengar sebuah berita bahwa kepala sekolah pingsan saat acara Festival Seishun. Ia berlari menuju tempat Mai Mai yang sedang berada di ruangan UKS untuk menceritakan hal tersebut. Berdasarkan percakapan di atas terdapat kata クソわろた / *kusowarota* yang sering digunakan oleh anak muda di internet (*net slang*). Menurut *Wakamono Kotoba Jiten ~ Anata wa Wakarimasuka* (2005), kata クソわろた / *kusowarota* berasal dari kata クソ / *kuso* dan わろた / *warota*. Kata クソ / *kuso* mempunyai makna yang sama dengan とても / *totemo* atau めちゃくちゃ / *mechakucha* yang berarti sangat, sedangkan kata わろた / *warota* mengalami perubahan pelafalan dari 笑った / *waratta* yang berarti tertawa. Sehingga kata クソわろた / *kusowarota* dapat diartikan menjadi sangat lucu. Unsur emotif dari kalimat tersebut ditandai dengan kata ハハハ / *hahaha*, partikel ね / *ne* yang merupakan *shuujooshi*, serta tanda ... yang merupakan tanda baca, maka ekspresi emotif-nya, yaitu 喜び / *yorokobi* (ungkapan kesenangan/kegembiraan).

Berdasarkan data dan analisis data di atas, maka pemilihan topik dari penelitian ini, yaitu *Wakamono Kotoba* Beremotif dalam Serial Drama *Gomen ne Seishun!* ; Tinjauan Pragmatik. Peneliti menjadikan serial drama *Gomen ne Seishun!* sebagai sumber data karena drama ini mengisahkan tentang penggabungan antara sekolah khusus laki-laki dengan sekolah khusus perempuan. Penggabungan sekolah ini mengakibatkan adanya interaksi antara murid laki-laki dan murid perempuan yang tidak pernah ada sebelumnya, sehingga peneliti kerap kali menemukan *wakamono kotoba* beremotif di dalam drama ini. Drama ini dapat mewakili drama-drama anak muda lainnya yang juga banyak mengandung *wakamono kotoba*. Oleh karena itu, berdasarkan hal tersebut peneliti menggunakan tinjauan pragmatik untuk mengetahui bagaimana jenis dan makna dari *wakamono kotoba* beremotif yang terdapat dalam serial drama *Gomen ne Seishun!*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Apa saja jenis *wakamono kotoba* beremotif yang terdapat pada serial drama *Gomen ne Seishun!*?
2. Bagaimana makna dari *wakamono kotoba* beremotif yang terdapat pada serial drama *Gomen ne Seishun!*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan jenis *wakamono kotoba* beremotif yang terdapat pada serial drama *Gomen ne Seishun!*.
2. Mendeskripsikan makna dari *wakamono kotoba* beremotif yang terdapat pada serial drama *Gomen ne Seishun!*.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini peneliti mengharapkan dapat memberikan manfaat, di antaranya:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Memperkaya konsep atau teori yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan pendidikan bahasa Jepang, khususnya yang terkait dengan *wakamono kotoba*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Memberikan informasi khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi pembelajar bahasa Jepang mengenai jenis dan makna dari *wakamono kotoba* beremotif.
2. Sebagai bahan masukan untuk menambah wawasan peneliti sendiri khususnya dan pembaca umumnya, karena *wakamono kotoba* jarang diperoleh selama perkuliahan di kelas.
3. Dapat menjadi informasi dan rujukan/bahan bagi penelitian selanjutnya.

1.5 Metode dan Teknik Penelitian

Metode merupakan cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud atau cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang ditentukan (Djajasudarma dalam Kesuma, 2007:1). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif bersifat deskriptif karena penelitian ini difokuskan dengan cara mengumpulkan, menyusun, mengklasifikasikan, mengkaji, dan menginterpretasi data, serta memberi gambaran tentang suatu variabel, gejala atau keadaan. Hal ini sejalan dengan pendapat Bogdan dan Taylor (1975) dalam Moleong (2007:4) yang mendefinisikan *metodologi kualitatif* sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Menurut Sudaryanto (1993:5-7) dalam kegiatan penelitian bahasa, tahap pemecahan masalah dibagi menjadi tiga tahap yang saling berurutan, yaitu penyediaan data, penganalisisan data, dan penyajian hasil analisis data yang bersangkutan. Dengan demikian, metode dan teknik penelitian ini terinci dalam tahap-tahapnya.

1.5.1 Tahap Penyediaan Data

Penyediaan data dalam penelitian ini menggunakan metode simak. Metode ini dilakukan dengan cara menyimak penggunaan bahasa. Metode simak ini memiliki teknik dasar yang berwujud teknik sadap (menyimak) serta teknik lanjutan (Mahsun, 2005:90-93).

1. Teknik dasar: Teknik Sadap

Metode simak ini pada dasarnya diwujudkan dengan kegiatan penyadapan. Peneliti mendapatkan data dengan cara menyadap penggunaan bahasa yang terdapat dalam serial drama *Gomen ne Seishun!*.

2. Teknik lanjutan

Teknik lanjutan ini dilakukan dengan dua cara, yaitu:

a. Teknik SBLC (Simak Bebas Libat Cakap)

Peneliti berperan sebagai pengamat penggunaan bahasa dalam teknik ini. Peneliti tidak terlibat langsung dalam proses penuturan yang akan diteliti, akan tetapi peneliti hanya menyimak dialog yang terjadi antara penutur dan mitra tutur tersebut. Teknik ini dilakukan untuk mendapatkan data yang peneliti kumpulkan pada serial drama *Gomen ne Seishun!*.

b. Teknik Catat

Teknik catat merupakan kegiatan pencatatan yang dilakukan dengan mencatat hasil penyimakan data pada kartu data. Teknik ini peneliti lakukan untuk mencatat hasil penyimakan dari tuturan yang berhubungan dengan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam serial drama *Gomen ne Seishun!*.

1.5.2 Tahap Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, data kemudian dianalisis dengan menggunakan sebuah metode. Metode analisis data yang peneliti gunakan adalah metode padan. Metode padan adalah metode analisis bahasa yang alat penentunya berada di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa (*langue*) yang bersangkutan (Sudaryanto, 1993:13). Metode padan digunakan untuk menentukan makna dari *wakamono kotoba* beremotif. Metode padan

yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode padan pragmatis. Metode padan pragmatis merupakan metode padan yang alat penentunya lawan atau mitra wicara (Kesuma, 2007:49). Peneliti menggunakan metode ini karena peneliti menganalisis data terikat pada konteks percakapan yang terdapat dalam serial drama *Gomen ne Seishun!* dan kemudian dianalisis menggunakan teori aspek-aspek situasi tindak tutur oleh Leech dan teori ML-Ask oleh Ptaszynski.

Metode padan ini memiliki teknik dasar yang berwujud teknik Pilihan Unsur Penentu (PUP). Teknik PUP adalah teknik analisis data dengan cara memilah-milah satuan kebahasaan yang dianalisis dengan alat penentu yang berupa daya pilah yang bersifat mental yang dimiliki oleh penelitinya. Teknik PUP yang digunakan adalah daya pilah pragmatis, yaitu daya pilah yang menggunakan mitra wicara sebagai penentu (Kesuma, 2007:51-53).

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini, yaitu:

1. Mengumpulkan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam drama *Gomen ne Seishun!* dengan cara mentranskripsinya menjadi tulisan.
2. Mengidentifikasi dan mengkaji setiap *wakamono kotoba* yang telah diubah dalam transkrip tulisan.
3. Mengklasifikasikan *wakamono kotoba* yang bersifat emotif berdasarkan jenis emosi yang dikemukakan oleh Nakamura (1983).
4. Mendeskripsikan makna dari *wakamono kotoba* beremotif yang terdapat pada drama *Gomen ne Seishun!* berdasarkan teori Leech (1983) dan Ptaszynski (2009).
5. Membuat kesimpulan dari hasil yang diperoleh setelah semua proses analisis data selesai dilakukan.

1.5.3 Tahap Penyajian Hasil Analisis Data

Tahap yang dilakukan setelah data selesai dianalisis adalah menyajikan hasil analisis data. Penyajian hasil analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode penyajian informal. Penyajian secara informal, yaitu memaparkan hasil analisis dalam bentuk kata-kata biasa (Sudaryanto, 1993:145). Data disajikan secara deskriptif dalam bentuk laporan hasil penelitian dengan cara menjabarkan masalah yang ada, menyajikan hasil analisis secara terperinci, menginterpretasikannya, dan menyajikan kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan.

1.6 Tinjauan Pustaka

Peneliti telah melakukan tinjauan kepustakaan baik dengan cara melakukan tinjauan langsung ke perpustakaan ataupun pencarian melalui internet. Hasil peninjauan tersebut ditemukan beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini antara lain:

Agustina (2008) dalam skripsinya yang berjudul “Analisis Penggunaan *Wakamono Kotoba* pada Drama”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif yang datanya diperoleh dari drama *Gals Circle* dan *Hanazakarino Kimitachi e Ikemen Paradise*. Adapun teori yang digunakan, yaitu teori pembentukan kata (morfologi). Hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa terdapat 38 buah *wakamono kotoba* yang terdapat dalam drama tersebut, serta terdapat beberapa pembentukan *wakamono kotoba* di antaranya: adanya perubahan pelafalan kosakata, adanya penyingkatan kata, diambil dari frase atau kalimat yang sudah dikenal di Jepang karena frase atau kalimat itu memiliki makna khusus yang dapat menggambarkan sesuatu, mengambil kata sekaligus

maknanya dari bahasa asing, adanya perubahan makna kosakata, dan adanya pembalikan urutan kata.

Zulaikha (2013) dalam jurnalnya yang berjudul “Analisis Partikel Pemarkah Emotif Bahasa Jepang Satu Kajian Pragmatik”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitis yang datanya diperoleh dari komik "Gals!" karya Mihona Fujii jilid 1, 2, dan 3. Adapun teori yang digunakan, yaitu teori pragmatik sebagai acuan dalam memahami konteks situasi percakapan. Hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa partikel yang berperan sebagai pemarkah emotif dalam komik tersebut didapat dari 16 data yang diteliti yang kesemuanya termasuk dalam *shuujoshi*, yaitu *ka*, *yo*, gabungan *ka* dan *yo*, *mon*, *noni*, *shi*, *sa*, *-tteba*, *kara*, *-tte*, *ne(e)*, *na(a)*, dan *kuse ni*. Serta terdapat tiga partikel yang memiliki makna lebih dari satu, yakni: *yo* memiliki tiga makna emotif yakni kemarahan, kekhawatiran, dan kesenangan ; *mon* memiliki dua makna emotif yakni kekhawatiran dan kepasrahan, dan *na* yang memiliki dua emotif yakni kekhawatiran dan kesenangan. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya perbedaan konteks situasi, menyebabkan munculnya makna emotif yang berbeda dari partikel yang sama.

Yendrita (2013) dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan *Ruigigo* ‘Sinonim’ *Ooi* dan *Takusan* Tinjauan Pragmatik”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif yang datanya diperoleh dari serial drama Jepang yang berjudul *Marumo no Okite* dan *Nihonjin Shiranai Nihongo*. Adapun teori yang digunakan, yaitu teori Asada, Nasayoshi, dan Mura mengenai makna *ooi* dan *takusan*, dan teori aspek-aspek situasi tutur dari Leech untuk menganalisis penggunaan *ooi* dan *takusan*. Hasil penelitiannya dapat disimpulkan

bahwa ditemukan persamaan dan perbedaan penggunaan *ooi* dan *takusan* berdasarkan aspek situasi tuturnya. Adapun aspek situasi tutur yang paling membedakan adalah tujuan tuturannya. *Ooi* bertujuan untuk menyatakan jumlah atau kuantitas yang mengandung nuansa perbandingan dan untuk menyatakan jumlah frekuensi atau intensitas. *Takusan* bertujuan untuk menyatakan jumlah atau kuantitas.

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah peneliti lakukan, jelas terlihat perbedaan terhadap penelitian yang peneliti lakukan. Agustina dalam skripsinya tersebut mengkaji *wakamono kotoba* dengan menggunakan teori morfologi, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan adalah mengkaji *wakamono kotoba* yang ditinjau dengan menggunakan teori pragmatik. Peneliti juga belum menemukan adanya *wakamono kotoba* yang dikaji dengan tinjauan pragmatik. Zulaikha dalam jurnalnya tersebut meneliti partikel yang berperan sebagai pemarkah emotif, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan adalah meneliti *wakamono kotoba* yang bersifat emotif. Hal ini membuktikan adanya perbedaan dengan objek yang diteliti. Sementara itu, Yendrita dalam skripsinya tersebut sangat jelas berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan, namun adanya persamaan dalam menggunakan teori, yaitu teori aspek-aspek situasi tutur yang dikemukakan oleh Leech.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari penelitian ini terdiri dari empat bab, yaitu: Bab I merupakan bab pendahuluan yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan teknik penelitian, tinjauan pustaka, dan sistematika penulisan. Bab II merupakan bab landasan teori yang berisikan teori pragmatik, *wakamono kotoba*, dan emosi. Bab III merupakan bab analisis data yang memaparkan jenis *wakamono kotoba* beremotif dan makna *wakamono kotoba* beremotif yang terdapat dalam serial drama *Gomen ne Seishun!*. Bab IV merupakan bab simpulan yang berisikan kesimpulan dari hasil analisis data. Kemudian akan disertakan pula daftar pustaka dan lampiran.

