

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ambiguitas adalah kondisi dimana suatu pesan atau pernyataan memiliki lebih dari satu interpretasi atau makna yang mungkin. Dalam komunikasi verbal, ambiguitas sering muncul karena penggunaan kata-kata yang memiliki makna ganda, konstruksi frase yang tidak jelas, atau konteks yang tidak memadai. Studi tentang ambiguitas dalam komunikasi verbal sangat penting untuk memahami bagaimana ambiguitas muncul dan bagaimana orang memahami dan merespons terhadap pesan yang ambigu.

Menurut Ullman (1996), ambiguitas dalam komunikasi verbal dapat mempengaruhi bagaimana pesan diterima dan dipahami oleh penerima, dan pada gilirannya dapat mempengaruhi tindakan dan keputusan yang diambil oleh mereka. Ullman juga menjelaskan bahwa ambiguitas dalam komunikasi verbal dapat membuat pesan tidak efektif dan mempengaruhi hubungan antar individu. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana ambiguitas muncul dan bagaimana meminimalkan ambiguitas dalam komunikasi.

Contoh ambiguitas dalam komunikasi verbal adalah "Pergi ke toko bahan makanan". Dalam konteks ini, "toko bahan makanan" dapat dipahami sebagai toko yang menjual bahan-bahan untuk memasak makanan, atau toko yang menjual makanan siap saji. Ambiguitas ini membuat pesan tidak efektif dan mempengaruhi bagaimana pesan diterima dan dipahami oleh penerima.

Contoh lain adalah "Baca buku yang berwarna hijau". Dalam konteks ini, "buku yang berwarna hijau" dapat dipahami sebagai buku yang memiliki sampul hijau, atau buku yang

membahas topik yang berkaitan dengan warna hijau. Lagi-lagi, ambiguitas ini mempengaruhi bagaimana pesan diterima dan dipahami oleh penerima.

Studi tentang ambiguitas juga berkaitan dengan pemahaman konsep waktu dan realitas. Penelitian ini dapat membantu dalam pengembangan aplikasi teknologi, seperti sistem pemrosesan bahasa alami, untuk memahami dan mengatasi ambiguitas dalam komunikasi. Studi ini juga berkontribusi pada pemahaman konsep komunikasi dan pemahaman tentang bagaimana konteks dan faktor lain mempengaruhi pemahaman pesan.

Ada tiga faktor yang penyebab terjadinya ambiguitas 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 salah satu bentuk produksi animasi yang berasal dari Jepang. Kata "anime" diambil dari bahasa Inggris "animation". Anime menampilkan karakter dengan tata-tatah yang dikenal sebagai "manga". Anime memiliki berbagai genre seperti aksi, petualangan, komedi, fiksi ilmiah, fantasi, dan lainnya. Anime biasanya menampilkan cerita yang sangat kompleks dan memiliki banyak episode. Plot dalam anime dapat sangat memukau dan memiliki berbagai plot twist dan kejutan. Karakter-karakter dalam anime memiliki latar belakang yang kuat dan mengalami perkembangan seiring berjalannya cerita.

Anime juga memiliki gaya yang unik dan membedakan dari produksi animasi lainnya. Desain karakter dalam anime sering kali memiliki tanda-tanda fisik yang ekstrem, seperti mata yang besar dan rambut yang berwarna-warni. Gaya ini membuat anime sangat mudah dikenali dan memiliki basis penggemar yang sangat besar di seluruh dunia. Beberapa anime terkenal seperti *Naruto*, *One Piece*, *Death Note*, dan juga *Steins Gate*.

Steins;Gate adalah anime dan visual novel yang diterbitkan oleh *5bp* dan *Nitroplus*. Ini adalah salah satu dari beberapa visual novel terkenal yang memiliki adaptasi anime dan manga. *Steins;Gate* diterbitkan pada 2009 dan sangat terkenal di Jepang dan di seluruh dunia. *Steins;Gate* mengikuti kisah sekelompok ilmuwan gila yang menemukan cara untuk mengirim pesan ke masa lalu menggunakan perangkat mereka yang disebut "*Phone Microwave*". Cerita berfokus pada tokoh utama bernama Rintaro Okabe yang berusaha untuk mengubah masa lalu dan menyelamatkan teman-temannya dari tragis.

Steins;Gate memiliki cerita yang sangat kompleks dan memukau. Plot memiliki banyak *plot twist* dan kejutan yang membuat penonton terus terpesona. Karakter-karakter dalam anime memiliki latar belakang yang kuat dan mengalami perkembangan seiring berjalannya cerita.

Dalam *anime Steins Gate* penulis ingin menganalisis ambiguitas atau ketaksaan apa saja yang terdapat dalam percakapan anime ini. Hal ini untuk mengetahui apa saja makna yang disampaikan dalam percakapan tersebut dan mengetahui makna sebenarnya dari percakapan. Berikut contoh kalimat dari data :

岡部 倫太郎 : だそうだ 頼んだぞ 助手アキバに行ってこい

牧瀬 紅莉栖 : え、ちょっと待ってよ！アキバ？俺は知らない

Okabe Rintarou : *Da souda tanonda zo joshu, Akiba ni itte koi*
Makise Kurisu : *E, chottomatteyo! Akiba? Ore wa shiranai*

Okabe Rintarou : Begitulah, aku mengandalkanmu asisten, pergilah ke akiba
Makise Kurisu : E? Tunggu dulu! Akiba? Aku tidak tau

Steins gate episode 5, 05:03

Tuturan ini disampaikan oleh Okabe yang sedang meminta tolong kepada Makise untuk membeli suku cadang komputer.

Berdasarkan dialog tayangan anime di atas, Hashida meminta tolong kepada Okabe untuk membelikan suku cadang komputer, tetapi okabe meminta tolong kepada Makise karena dia menanggapi bahwa Makise adalah asistennya. Sedangkan Makise tidak menganggap bahwa dia adalah asisten dari Okabe dan juga Makise tidak mengenal apa itu Akiba jadi dia kebingungan. Tetapi akhirnya Okabe menyerah karena Hashida memberitahu bahwa Makise tidak begitu kenal dengan Akiba.

Makna yang terdapat pada data diatas adalah kata アキバ 'Akiba' yang termasuk ke dalam ambiguitas leksikal bersifat homonim yaitu menurut Ullman (1976) adalah ambiguitas yang pengucapannya sama tetapi memiliki makna yang berbeda, dapat mengacu pada benda dan sesuai dengan lingkungan pemakaiannya.

Kata アキバ 'Akiba' bermakna ganda. Pertama 'akiba' yang bisa bermakna nama seseorang , dan 'Akiba' yang bermakna nama tempat. Hal ini yang menjadikan kalimat ini menjadi ambiguitas leksikal, karena seperti kata Hashida bahwa Makise tidak mengetahui Akiba yang bisa saja orang yang menjual suku cadang komputer atau bisa juga tempat yang

bernama Akiba yang menjual suku cadangan.

Kata Akiba di atas termasuk ke dalam makna kontekstual yaitu kata atau leksem yang berada di dalam sebuah konteks. Makna kata Akiba ini berada dalam satu konteks dan berkenaan dengan situasi waktu, tempat, dan lingkungan saat penggunaan kata Akiba ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, didapatkan beberap rumusan masalah, yaitu :

- a. Apa saja bentuk ambiguitas dalam tinjauan semantik yang terdapat dalam *anime Steins Gate*?
- b. Apa saja makna ambiguitas dalam tinjauan semantik yang terdapat dalam *anime Steins Gate*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti merasa perlu untuk memberikan batasan terhadap penelitian, agar masalah yang dibahas tidak meluas dan hanya berfokus pada bagaimana ambiguitas makna pada dialog anime *steins gate* dan ambiguitas dialognya jenis ambiguitas apa. *Steins Gate* adalah anime yang diproduksi oleh studio anime *White Fox* yang terdiri dari 48 episode berdurasi 30 menit dan terdiri dari dua seri dan satu movie. Seri pertama yang berjudul *steins gate*, dilanjutkan ke *movie* dan seri kedua yang berjudul *Steins Gate 0*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana bentuk ambiguitas dalam *anime Steins Gate*

2. Untuk mengetahui bagaimana makna ambiguitas dalam *anime Steins Gate*

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis dan manfaat praktis.

a) Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dalam penelitian ini diharapkan menambah pemahaman dan kajian dalam bidang semantik, terutama dalam konteks ambiguitas, dengan mengkaji penggunaan ambiguitas dalam anime *Steins;Gate*.

b) Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak berkepentingan, diantaranya sebagai berikut:

1. Menambah wawasan ilmu pengetahuan khususnya mengenai ambiguitas dalam bahasa Jepang.
2. Memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang penggunaan ambiguitas dalam anime *Steins;Gate* sehingga dapat membantu para pembuat konten anime untuk menghasilkan karya yang lebih baik.
3. Dapat mengetahui apa maksud dan bentuk ambiguitas yang terdapat dalam anime yang penulis teliti.

1.6 Tinjauan Kepustakaan

Dalam rangka penelitian ini, sejumlah tinjauan kepustakaan akan dikemukakan dengan tujuan membedakannya dari penelitian-penelitian sebelumnya. Sebagai contoh, dalam penelitian yang dilakukan oleh Lestari pada tahun 2016 dengan judul "Ambiguitas dalam Judul Berita Pada Surat Kabar Harian Kompas dan Pos Kota" di Jakarta, penulis

menggunakan data berita yang mengandung ambiguitas. Penulis menggunakan teori ambiguitas yang dikemukakan oleh Ullman pada tahun 1976 sebagai dasar penelitiannya. Jenis-jenis ambiguitas yang menjadi fokus penelitian ini adalah ambiguitas fonetik, ambiguitas leksikal, dan ambiguitas gramatikal. Penulis mengambil data dari dua surat kabar, yaitu Kompas dan Pos Kota. Dari hasil penelitiannya, penulis menemukan bahwa terdapat 129 data ambiguitas dari 58 koran yang dianalisis. Ambiguitas fonetik ditemukan sebanyak 19 data, sedangkan ambiguitas leksikal disebabkan oleh polisemi dan homonimi ditemukan masing-masing sebanyak 27 dan 14 data. Sedangkan ambiguitas gramatikal disebabkan oleh pembentukan kata, frasa yang mirip, dan konteks yang ditemukan masing-masing sebanyak 4, 35, dan 30 data.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Desyyanti (2020) dalam skripsinya yang berjudul “Ambiguitas dalam Peristiwa Tutar Dialog Interaktif Indonesia Lawyers Club periode Juli-September 2019” di Yogyakarta. Eva mendapatkan data dengan tuturan dialog interaktif berupa makna. Data yang ditemukan oleh peneliti didapat dari teknik simak dan catat. Data yang berhasil disimpulkan oleh Desyyanti adalah sebanyak 41 data yang terdiri dari jenis ambiguitas, Jenis ambiguitas yang didapat peneliti yaitu ambiguitas leksikal, gramatikal, dan ambiguitas fonetik. Peneliti mengambil teori ambiguitas dari Ullman (diadaptasi Sumarsono, 2007). Kesimpulan yang didapat oleh peneliti adalah bahwa makna ambiguitas yang terdapat pada judul peneliti dikemas dalam bentuk dialog interaktif tersebut sering terjadi secara tidak sengaja yang membuat lawan tutur bingung dengan makna yang dimaksud oleh penutur.

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Santaso pada tahun 2020 yang berjudul "Ambiguitas pada Judul Berita Surat Kabar Suara Merdeka Edisi September-Oktober 2019 dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA", data diambil dari judul berita yang mengandung ambiguitas. Peneliti menggunakan teori ambiguitas dari Ullman (dalam Pateda 2010: 201) untuk menganalisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 20 data ambiguitas gramatikal dan leksikal yang ditemukan oleh peneliti. Dampak temuan penelitian ini penting bagi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menengah atas, terutama terkait dengan penerapan kompetensi dasar KD: 3.4, yaitu kemampuan analisis struktur dan kebahasaan teks eksposisi. Dengan bantuan temuan ini, peserta didik dapat membedakan penggunaan bahasa yang efektif dan tidak efektif saat membaca artikel, sehingga mereka dapat menghindari kesulitan dalam memahami bahasa yang ambigu.

Persamaan dengan penelitian ini adalah jenis ambiguitas yang sama dan juga berasal dari sumber berita. Perbedaan dari 3 penelitian ini adalah Peneliti pertama menambahkan makna yang mengandung ambiguitas dan diksi yang mengandung ambiguitas.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah langkah yang peneliti gunakan untuk memecahkan masalah penelitian yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif. Dalam penelitian ini akan dibagi dalam 3 tahap yaitu:

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode simak. Metode Simak dilakukan untuk menyimak penggunaan bahasa. Istilah simak disini digunakan tidak

hanya berkaitan dengan penggunaan bahasa secara lisan, tetapi juga digunakan juga dalam penggunaan bahasa secara tertulis (Mahsun, 2005:92). Dalam metode tersebut, teknik yang digunakan adalah teknik dasar berupa teknik sadap. Teknik sadap merupakan teknik yang menyadap bahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Sedangkan teknik lanjutan yang digunakan adalah teknik simak bebas libat cakap (SBLC) yaitu Teknik yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang lebih mendalam dan detail tentang suatu masalah atau permasalahan. Kegiatan menyimak dilakukan dengan cara menonton dan menyimak dialog yang terdapat pada *anime Steins Gate*.

Metode berikutnya adalah teknik rekam. Peneliti merekam dialog percakapan anime *Steins Gate* menggunakan laptop. Hal ini bertujuan untuk menetapkan kebenaran data yang ada.

Metode selanjutnya berupa teknik mencatat. Sembari menyimak dialog tersebut, peneliti mencatat percakapan yang mengandung atau berkaitan dengan ambiguitas di dalamnya. Tuturan yang dicatat tersebut kemudian digunakan sebagai data yang akan digunakan untuk penelitian

2. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan proses sistematis untuk menyusun dan mencari data dalam penelitian. Dalam penelitian ini, tahap analisis menggunakan teknik metode kualitatif yang mengumpulkan data dalam berbagai bentuk seperti teks, gambar, suara, atau video. Data tersebut dianalisis secara mendetail dan kontekstual. Teknik dasar yang digunakan adalah teknik pilah unsur penentu untuk memilah data yang relevan. Sementara teknik purposive sampling digunakan untuk pengambilan sampel dengan kriteria tertentu, yaitu untuk

menganalisis semua kata-kata yang terkait dengan ambiguitas dalam *anime Steins Gate* dan dipenggal per kalimat. Menurut Mahsun pada tahun 2005 hal yang sangat krusial adalah tahapan di mana kaidah-kaidah yang mengatur keberadaan objek penelitian harus dikuasai. Pada tahap ini, data diolah menggunakan analisis data kualitatif yang berbentuk teks tertulis yang mudah dimengerti dan dapat disampaikan kepada orang lain. Langkah selanjutnya yang dilakukan dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Mengelompokkan kata-kata yang berhubungan dengan ambiguitas dari anime *Steins Gate*
2. Menganalisis dialog *anime Steins Gate* sesuai arah dengan arah terjemahan Jepang- Indonesia.
3. Merumuskan kata-kata yang berhubungan dengan ambiguitas dari dialog anime *Steins Gate*
4. Mengumpulkan analisis data dari dialog *anime Steins Gate*.

3. Metode Penyajian Hasil Analisis Data

Metode yang digunakan untuk penyajian hasil analisis data adalah metode penyajian informal, yaitu teknik penyampaian informasi atau ide secara santai, bebas, dan tidak formal. Metode ini dapat dilakukan dalam bentuk percakapan, diskusi, presentasi, atau ceramah, di mana pemateri dapat menggunakan bahasa sehari-hari, bahasa tubuh, dan gaya bercerita yang lebih bebas daripada metode formal. Sudaryanto (2015:241) membedakan antara metode penyajian informal dan formal. Metode penyajian informal melibatkan penggunaan bahasa sehari-hari, meskipun terkadang menggunakan istilah teknis, sedangkan metode penyajian formal melibatkan penggunaan simbol dan notasi. Selain itu, metode

penyajian formal juga melibatkan analisis data yang kemudian dijadikan dasar untuk menarik kesimpulan. Terakhir berupa penarikan simpulan terhadap data yang sudah dianalisis.

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian yang akan dilakukan, pembahasan akan disusun dalam format sebagai berikut: Bab I berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan struktur penulisan. Pada Bab II, akan dijelaskan teori-teori yang digunakan sebagai dasar penelitian, seperti teori semantik, makna, ambiguitas, dan jenis-jenis ambiguitas. Sedangkan Bab III akan berisi analisis data terkait dengan temuan dari penelitian mengenai ambiguitas pada anime Steins Gate. Terakhir, pada Bab IV akan diungkapkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

