

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Konjungsi adalah kata yang berfungsi untuk menghubungkan satu kata dengan kata lainnya (dalam suatu kalimat), atau satu kalimat dengan kalimat lainnya (dalam suatu paragraf). Dalam bahasa Jepang konjungsi disebut dengan *setsuzokushi*. Menurut Nagayama Isami dalam Sudjianto (1996:100), *setsuzokushi* ialah kelas kata yang dipakai untuk menghubungkan atau merangkaikan bagian-bagian kalimat dengan kalimat atau merangkaikan bagian-bagian kalimat. *Setsuzokushi* berfungsi mengantarkan makna pada kalimat yang dihubungkan dan berfungsi untuk mengembangkan ungkapan berikutnya.

Hirai Masao dalam Sudjianto (1989:156-157) mengungkapkan bahwa *setsuzokushi* dibagi menjadi tujuh macam, yaitu *heiretsu no setsuzokushi*, *gyakusetsu no setsuzokushi*, *junsetsu no setsuzokushi*, *tenka no setsuzokushi*, *hosetsu no setsuzokushi*, *sentaku no setsuzokushi*, *tenkan no setsuzokushi*. Dari tujuh macam *setsuzokushi* tersebut, yang menjadi topik pembahasan penelitian kali ini yaitu *hosetsu no setsuzokushi*. *Hosetsu no setsuzokushi* dipakai pada saat menambahkan anteseden. Anteseden adalah penjelasan atau rincian berkenaan dengan sesuatu yang ada pada bagian sebelumnya. *Hosetsu no setsuzokushi* yang termasuk kelompok ini misalnya *tsumari*, *sunawachi*, *tatoeba*, *nazenara*, *nantonareba*, *tada*, *tadashi*, dan *mottomo*. *Hosetsu no setsuzokushi* yang dijelaskan pada penelitian ini yaitu *tada* dan *tadashi*.

Berikut contoh penggunaan *hosetsu no setsuzokushi tada* dan *tadashi*:

(1) [相撲部屋に入門した少年をどういう体型にしていくかについて]

向田 : 「アンコ型にはできる？」

二子山 : 「今はやりの肥満児みたいでなく、鍛え上げていくことはできますよ。ただし身長だけは、足を引っ張って伸ばすわけにいかない。」

[Sumoubeya ni nyuumonshita shounen wo dou iu taikai ni shite ikuka ni tsuite]

Mukouda : Ankogata ni wa dekiru?

Futagosan : Ima wa yari no himanji mitaidenaku, kitae agete iku koto wa dekimasu yo. **Tadashi** shinchou dake wa, ashi wo hippatte nobasu wake ni ikanai.

[‘Tentang seperti apa bentuk tubuh anak laki-laki yang memasuki ruangan sumou.’]

Mukouda : ‘Bisakah itu dibuat menjadi gaya *anko*?’

Futagosan : ‘Bukan hanya seperti anak gendut yang ngetren saat ini, melatih badan pun juga bisa. **Tetapi** akan menjadi gangguan jika bermodal tinggi saja.’

Informasi indeksal:

Percakapan ini terjadi di ruang sumou, yang mana Mukouda dan Futagosan sedang membicarakan mengenai seperti apa bentuk tubuh anak laki-laki yang ada di ruang sumou.

Berdasarkan contoh (1) di atas, terdapat penggunaan *tadashi* yang telah dituturkan oleh Futagosan. Penggunaan *tadashi* disini menjelaskan bahwa untuk menaikkan tinggi badan tidak bisa jika meregangkan kaki saja. *Tadashi* disini berfungsi untuk menambahkan informasi yang relevan dengan anteseden yaitu untuk melatih diri agar tidak menjadi seperti anak gendut yang sedang ngetrend sekarang.

Kalimat yang digunakan oleh Futagosan pada contoh (1) merupakan pemberitahuan sepihak <- pertimbangan pendengar>. Oleh karena itu, pembicara cenderung menggunakan <- pertimbangan pendengar> dan *tadashi* sering digunakan.

Pada situasi ini Futagosan selaku pembicara menuturkan bahwa ia memberitahu mengenai fisik anak laki-laki yang ada di ruangan sumou.

(2) [会社で]

上司 : 「ちょっと出かけてもいいかな。」

秘書 : 「はい。ただ、もうすぐお客さんがいらっしゃるの、早い目に戻ってきてくださるとありがたいのですけど。」

[Kaisha de]

Joushi : *Chotto dekakete moiikana.*

Hisho : *Hai, tada, mousugu okyakusan ga irassharunode, hayaimeni modottekitekudasaruto arigatai no desukedo.*

[Di Perusahaan]

Bos : 'Bisakah saya keluar sebentar?'

Sekretaris : 'Ya, **tapi** ada tamu yang akan segera datang, jadi saya akan sangat menghargai jika Anda bisa segera kembali.'

Informasi indeksal:

Percakapan ini terjadi di kantor suatu perusahaan, yang mana bos dan sekretaris sedang membicarakan mengenai suatu pertemuan yang mengharuskan bos ikut serta di dalamnya.

Berdasarkan contoh (2) di atas, terdapat penggunaan *tada* yang telah dituturkan oleh sekretaris. *Tada* disini dituturkan oleh sekretaris kepada bos untuk mengindikasikan supaya bos tidak terlalu lama untuk pergi keluar kantor, dikarenakan ada tamu yang akan segera datang, sehingga tanpa mengurangi rasa hormat, Sekretaris meminta secara halus kepada bos agar segera kembali. Penggunaan *tada* disini berfungsi untuk menambahkan informasi tambahan berupa permintaan dengan mengatakan bahwa Sekretaris ingin bos segera kembali ke kantor dikarenakan ada tamu yang akan datang.

Kalimat permintaan cenderung <+ pertimbangan pendengar>, *tada* cenderung muncul. Ngomong-ngomong, dari sudut pandang bentuk ekspresi, permintaan

berkesinambungan dengan perintah. Pertimbangan pendengar yang sekretaris terapkan disini yaitu ia mengatakan kepada bos bahwa ia ingin bos segera kembali ke kantor dikarenakan ada tamu yang akan datang. Sekretaris menerapkan strategi komunikatif pertimbangan pendengar selaku pembicara agar mendorong pendengar untuk memikirkan apa yang terjadi. Hal ini merupakan pertimbangan yang bagus untuk bos selaku pendengar agar memikirkan kembali evaluasi apa yang akan diambilnya jika ia tidak segera kembali ke kantor dan tidak menemui tamu yang datang.

Berkaitan dengan contoh di atas, *hosetsu no setsuzokushi tada* dan *tadashi* memiliki bentuk dan makna yang serupa, dan digunakan untuk membatasi isi kalimat sebelumnya atau untuk menunjukkan perbedaan dengan cara tambahan. Perbedaannya cenderung dianggap sebagai perbedaan gaya, tetapi keduanya berbeda dalam kalimat penjelasan objektif dan kalimat yang berorientasi pada dialog, dan ada perbedaan tertentu dalam penggunaannya pada kalimat yang terakhir.

Penggunaan *Hosetsu no setsuzokushi tada* dan *tadashi* banyak ditemukan dalam karya sastra seperti pada drama, komik, film animasi atau dalam bahasa Jepang disebut *anime*. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *anime Yu-Gi-Oh! 5DS*. *Anime* ini mulai tayang pada 2008 dan berakhir pada 2011. *Yu-Gi-Oh! 5DS* tamat pada 154 episode, dengan durasi setiap episodanya sekitar 20 menit.

Sehubungan dengan hal di atas, peneliti tertarik mengambil topik ini dikarenakan *hosetsu no setsuzokushi tada* dan *tadashi* sangat berpengaruh dalam suatu percakapan yang membedah makna berdasarkan konteks kalimatnya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menganalisis penggunaan *hosetsu setsuzokushi tada* dan *tadashi*

dalam *anime Yu-Gi-Oh! 5DS*. Pada *anime* ini, peneliti menemukan penggunaan kata *tada* dan *tadashi* yang memiliki kondisi tertentu masing-masing penggunaannya. Kondisi tersebut menyebabkan <-/+ pertimbangan pendengar>. Hal ini pun membuat peneliti tertarik memilih *Yu-Gi-Oh! 5DS* sebagai objek penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana penggunaan *hosetsu no setsuzokushi tada* dan *tadashi* dalam *anime Yu-Gi-Oh! 5DS*?
2. Bagaimana fungsi *hosetsu no setsuzokushi tada* dan *tadashi* dalam *anime Yu-Gi-Oh! 5DS*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan *hosetsu no setsuzokushi tada* dan *tadashi* dalam *anime Yu-Gi-Oh! 5DS*.
2. Untuk mengetahui fungsi *hosetsu no setsuzokushi tada* dan *tadashi* dalam *anime Yu-Gi-Oh! 5DS*.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini diharapkan dapat membantu para pembaca ataupun mahasiswa dalam mempelajari dan memahami ilmu linguistik dalam berbahasa Jepang khususnya bidang semantik dan lebih spesifik tentang penggunaan *hosetsu setsuzokushi tada* dan *tadashi* secara keseluruhan.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini diharapkan bagi para pembaca dapat menyerap informasi maupun tambahan pengetahuan khususnya bagi pembelajar bahasa Jepang yang tertarik untuk mendalami bahasa Jepang terutama mengenai penggunaan *hosetsu no setsuzokushi tada* dan *tadashi*.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya dan dibandingkan dengan standar atau ukuran yang telah ditentukan. Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu metode yang bersifat deskripsi dan menggunakan analisis. Alasan peneliti memilih metode kualitatif yaitu karena dalam penelitian ini data akan dianalisis terlebih dahulu, kemudian akan dideskripsikan secara rinci agar dapat memberikan pemahaman yang singkat, padat dan jelas.

Ada beberapa tahapan yang berkaitan dengan topik penelitian:

1.5.1 Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data harus disesuaikan dengan jenis penelitian yang dilakukan. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu metode simak.

Mahsun (2005:90) menyatakan:

“Metode penyediaan data ini diberi nama metode simak karena cara yang digunakan untuk memperoleh data dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa”. Istilah menyimak disini tidak hanya berkait dengan penggunaan bahasa secara lisan, tetapi juga penggunaan bahasa secara tertulis.”

Metode simak memiliki teknik dasar dan teknik lanjutan. Teknik dasar yang digunakan adalah teknik sadap. Teknik sadap itu sendiri ialah menyadap penggunaan bahasa seseorang atau beberapa orang. Penggunaan bahasa yang disadap baik secara lisan maupun tertulis (Mahsun, 2005:90).

Teknik lanjutan dari metode simak ini adalah teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat. Teknik simak bebas libat cakap adalah penjaringan data yang dilakukan dengan cara menyimak penggunaan bahasa tanpa ikut berpartisipasi dalam proses pembicaraan. Pada teknik ini, peneliti tidak dilibatkan langsung untuk ikut menentukan pembentukan dan pemunculan calon data kecuali hanya sebagai pemerhati terhadap calon data yang terbentuk dan muncul dari peristiwa kebahasaan yang berada diluar dirinya, sedangkan teknik catat adalah teknik menjaring data dengan mencatat hasil penyimak data pada kartu data (Kesuma, 2007:45).

Pada tahap pengumpulan data ini, peneliti mencatat setiap kemunculan *hosetsu no setsuzokushi tada* dan *tadashi* lalu menjelaskan bagaimana penggunaannya pada

sumber data yang akan diteliti. Sumber data yang digunakan adalah percakapan yang muncul dari *anime Yu-Gi-Oh! 5DS*.

1.5.2 Metode dan Teknik Analisis Data

Metode yang digunakan peneliti adalah metode padan. Metode padan adalah metode yang dipakai untuk mengkaji atau menentukan identitas suatu lingual penentu dengan memakaialat penentu yang berada di luar bahasa, terlepas dari bahasa, dan tidak menjadi bagian dari bahasa yang bersangkutan (Sudaryanto: 1993). Sudaryanto (1993) membagi metode padan atas lima macam, yaitu:

- a. Metode referensial, di mana alat penentunya adalah kenyataan atau segala sesuatu (yang bersifat luar bahasa) yang ditunjuk oleh bahasa.
- b. Metode fonetis artikularis, di mana alat penentunya adalah organ atau alat ucap pembentuk bunyi bahasa.
- c. Metode translasional, di mana alat penentunya adalah bahasa atau lingual lain.
- d. Metode ortografis di mana alat penentunya adalah perekam dan pengawet bahasa atau tulisan.
- e. Metode pragmatis, di mana alat penentunya adalah lawan bicara.

Berdasarkan lima metode padan yang telah dipaparkan Sudaryanto (1993), maka metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode padan pragmatis.

Tahap analisis yang akan peneliti lakukan adalah mengklasifikasikan data yang telah dikumpulkan berdasarkan *hosetsu no setsuzokushi tada* dan *tadashi*, kemudian menjelaskan konjungsi tersebut menggunakan teori yang dikemukakan oleh Naoko Kawagoe.

1.5.3 Metode dan Teknik Penyajian Hasil Analisis Data

Tahap akhir dalam penelitian ini adalah penyajian hasil analisis data. Penyajian hasil analisis data dapat dilakukan dengan dua cara yaitu secara informal dan formal. Penyajian hasil analisis data secara informal yaitu penyajian hasil analisis data dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami, sedangkan penyajian hasil analisis data secara formal adalah penyajian hasil analisis data dengan menggunakan kaidah yang berupa tabel dan sebagainya. Dalam menyajikan hasil analisis data, peneliti menggunakan penyajian secara informal.

1.6 Tinjauan Pustaka

Anggraini (2017), meneliti mengenai “Fungsi dan Makna *Setsuzokushi Shikamo, Soshite* dan *Soreni* dalam *Anime Detective Conan Episode 804 – 825*”. Dalam skripsinya, Anggraini menjelaskan bahwa *setsuzokushi shikamo* memiliki penambahan hal yang lebih kuat yang disertai penguat atau bukti serta memiliki nuansa emosional oleh pembicara, *setsuzokushi soshite* memiliki fungsi penambahan hal yang berhubungan dengan waktu serta kejadian yang terjadi secara berurutan, *setsuzokushi soreni* memiliki fungsi penambahan hal baru yang setara dan menjelaskan topik. Jumlah data yang telah ditemukan ada 74 data, yaitu 9 *setsuzokushi shikamo*, 42 *setsuzokushi soshite*, dan 23 *setsuzokushi soreni*. Setelah dianalisis kesimpulan yang diperoleh yaitu *setsuzokushi shikamo* tidak dapat disubstitusikan dengan *setsuzokushi soshite* dan *soreni*, sedangkan *setsuzokushi soshite* dan *soreni* dapat saling menggantikan ketika memiliki fungsi yang sama. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Anime*

Detective Conan Episode 804 – 825 yang dianalisis untuk mengetahui fungsi dan makna *setsuzokushi shikamo*, *soshite*, dan *soreni* serta persubstitusian *setsuzokushi shikamo*, *soshite* dan *soreni*.

Pratiwi (2019) meneliti mengenai “Analisis Penggunaan *Tenka no Setsuzokushi* pada Majalah *the Nihongo Journal Vol 12*”. Dalam skripsinya, Pratiwi menjelaskan bahwa terdapat 4 jenis *tenka no setsuzokushi*, yaitu *mata*, *omakeni*, *shikamo* dan *soreni*. Keempatnya merupakan kalimat majemuk setara. Jika dibandingkan, *setsuzokushi* tersebut memiliki fungsi dan makna yang berbeda tergantung dari konteks kalimatnya. Sumber data yang digunakan, yaitu majalah *the Nihongo Journal Vol 12* dan menggunakan teori Ogawa dan Masao. Tinjauan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu dari segi sintaksis. Pada tahap pengumpulan data peneliti menggunakan metode deskriptif. Pada tahap analisis data menggunakan metode penelitian pustaka, yaitu mencari data dan mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penulisan. Perbedaannya dengan penelitian kali ini, yaitu peneliti meneliti analisis pertimbangan pendengar dalam penggunaan *setsuzokushi tada* dan *tadashi* menggunakan tinjauan semantik.

Wirananta (2022) meneliti mengenai “Analisis Penggunaan Konjungsi *~Chinami ni* pada *Anime Series Tensei Shitara Slime Datta Ken* Karya Fuse”. Dalam skripsinya, Wirananta menjelaskan bahwa penelitiannya bertujuan untuk membahas fungsi dan makna kata sambung *chinami ni* yang digunakan dalam *anime series Tensei Shitara Slime Datta Ken* karya Fuse. Karakter-karakter dalam *anime series Tensei Shitara Slime Datta Ken* ini banyak menggunakan kata sambung *chinami ni* dengan

fungsi dan makna yang berbeda. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui fungsi dari kata sambung *chinami ni* dan mengetahui makna kata sambung *chinami ni* dalam *anime series Tensei Shitara Slime Datta Ken*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode dan teknik pengumpulan data menggunakan teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat. Metode dan teknik analisis data menggunakan metode referensial dan metode translasional. Hasil dari penelitian ini adalah fungsi *chinami ni* yang dibagi menjadi tiga referensi informasi serta makna dari *chinami ni* yang tidak hanya diartikan sebagai “ngomong-ngomong” tetapi juga bisa diartikan sebagai “kebetulan”, “tetapi”, “dan”, “juga”, “sementara itu”, dan “bahkan”.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah urutan atau tata cara penulisan yang dilakukan dalam penelitian. Sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri atas empat bab, yaitu, Bab I, berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, tinjauan pustaka dan sistematika penulisan. Bab II, merupakan landasan teori. Landasan teori berupa landasan yang peneliti gunakan untuk menganalisis data. Bab III, tentang analisis penggunaan *setsuzokushi tada* dan *tadashi* pada *anime Yu-Gi-Oh! 5DS*. *Setsuzokushi tada* dan *tadashi* ini dianalisis dari segi pragmatik menggunakan teori pertimbangan pendengar oleh Naoko Kawagoe. Bab IV, merupakan penutup yang terdiri atas kesimpulan dan saran yang terkait pada penelitian ini. Kesimpulannya yaitu bagaimana penggunaan dan fungsi *setsuzokushi tada* dan *tadashi* dalam *anime Yu-Gi-Oh! 5DS*.