

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ketika mendengar sebuah ujaran seseorang akan mencoba memahami makna dari kata atau kalimat yang disampaikan. Untuk dapat memahami makna tersebut, penutur perlu memperhatikan konteks yang ada agar komunikasi dapat berjalan dengan lancar. Jika konteksnya tidak dapat dipahami, maka akan terjadi kesalahpahaman dalam komunikasi. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan suatu bidang ilmu yang mempelajari ujaran dengan konteksnya yang disebut dengan pragmatik.

Yule (1996:3) mengemukakan bahwa pragmatik merupakan studi tentang makna yang disampaikan oleh pembicara (penulis) dan ditafsirkan oleh pendengar (pembaca). Akibat dari studi ini lebih banyak berhubungan dengan analisis tuturannya dengan makna terpisah dari kata atau frasa yang digunakan dalam tuturan itu sendiri. Pragmatik juga diartikan sebagai studi tentang makna pembicara. Studi pragmatik perlu melibatkan penafsiran mengenai apa yang dimaksud oleh seseorang dalam suatu konteks khusus dan bagaimana konteks itu berpengaruh terhadap apa yang dikatakan. Dibutuhkan pertimbangan tentang cara penutur mengatur sesuatu yang ingin dikatakan dengan lawan bicara, di mana, kapan dan dalam keadaan seperti apa.

Dalam pragmatik terdapat kajian mengenai deiksis. Menurut Yule (Suhartono 2020:134) deiksis merupakan istilah teknis yang mengacu pada penunjukan (*pointing*) melalui bahasa. Deiksis dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu

deiksis persona (*person deixis*) yang mengindikasikan orang (*people*), deiksis spasial (*spatial deixis*) yang mengindikasikan lokasi (*location*) dan deiksis temporal (*temporal deixis*) yang mengindikasikan waktu (*time*). Deiksis persona merujuk pada orang yang berbicara atau penutur, misalnya *saya*, *kamu* dan *ia*. Deiksis spasial yang merujuk pada lokasi, misalnya *di sini* dan *di sana*. Deiksis temporal merujuk pada waktu, misalnya *kemarin*, *sekarang* dan *besok*. Dalam hal ini prinsip yang berlaku adalah interpretasi terhadap ekspresi deiksis bergantung pada penutur dan petutur ketika mereka menyamakan persepsi tentang konteks yang sama (*sharing the same context*).

Penggunaan deiksis juga terdapat di dalam anime yang digunakan sebagai kata tunjuk atau penunjuk. Dalam hal ini deiksis termasuk bagian dari komunikasi dengan tujuan menyampaikan pesan yang ingin disampaikan penulis pada setiap dialognya. Anime yang diambil dalam penelitian ini adalah anime *Sakura Quest* (サクラクエスト) karya Yokotani Masahiro (横谷昌宏).

Masahiro adalah pria kelahiran 8 Agustus 1964 yang berprofesi sebagai penulis skenario Jepang dari Prefektur Osaka. Dia telah menulis naskah diberbagai serial anime yang terkenal. Salah satu animenya adalah *Sakura Quest* (サクラクエスト) yang bertemakan pekerjaan. Anime ini tayang pada 05 April 2017 - 21 September 2017 dengan total 25 episode yang berdurasi sekitar 23 menit per episode.

Dalam anime ini terdapat beberapa deiksis persona yang dapat dijadikan sebagai sumber data dalam penelitian ini. Seperti pada contoh berikut:

Data (1)

木春 : そこ何とか駅までお願いします。
高見沢 : お客さん路線バスに無茶言うなって。
木春 : でも、私、東京に帰りたいんです!
(*Sakura Quest*, episode 1, 17:27-17:35)

Koharu : *Soko nantoka eki made onegaishimasu.*
Takamizawa : *Okyakusan rosen basu ni mucha iu natte.*
Koharu : *Demo, **watashi**, Tōkyō ni kaeritain desu!*

Koharu : ‘Bagaimanapun caranya tolong antarkan sampai ke stasiun.’
Takamizawa : ‘Pelanggan, jangan bersikap seenaknya di bus rute tetap.’
Koharu : ‘Tetapi, **saya** ingin kembali ke Tokyo!’

Informasi indeksal:

Koharu sedang berlari sambil berharap ada kendaraan yang lewat dan bisa mengantarkannya ke stasiun. Namun hari pun semakin malam, masih tidak ada kendaraan yang lewat dan Koharu yang sudah lelah berlari memutuskan untuk berjalan lebih jauh. Setelah lama berjalan Koharu melihat bus dan menghentikannya. Dia langsung masuk ke dalam bus dan meminta tolong ke pada sopir bus untuk mengantarkannya ke stasiun. Tetapi sopir bus tidak bisa karena rute bus yang berlawanan arah dan *shift* perjalanan bus sudah berakhir.

Berdasarkan contoh percakapan pada data (1) di atas, terdapat kalimat yang mengandung deiksis persona, yaitu dalam kalimat tuturan yang diucapkan oleh Koharu kepada sopir bus *でも、私、東京に帰りたいんです!* (*Demo, **watashi**, Tōkyō ni kaeritain desu!*) ‘Tetapi, **saya** ingin kembali ke Tokyo!’). Pada dialog ini Koharu merupakan penutur dan Takamizawa (sopir bus) sebagai lawan tuturnya. Deiksis persona yang terdapat pada kalimat tuturan Koharu yaitu pada kata *watashi* (私) yang artinya ‘saya’. Koharu mengatakan bahwa ia ingin kembali ke Tokyo dan meminta tolong kepada Takamizawa untuk mengantarkannya. Kata ‘saya’ yang dituturkan oleh Koharu digunakan untuk merujuk pada dirinya sendiri dalam

pembicaraan tersebut. Kata *watashi* (私) dalam percakapan ini digunakan saat situasi formal.

Menurut Koizumi (2001), dalam bahasa Jepang deiksis persona disebut juga dengan 人称直示 'ninshochokuji' yaitu pada kata *watashi* (私). Kata *watashi* (私) termasuk kata tunjuk orang pertama tunggal yang digunakan oleh penutur yang merujuk kepada dirinya sendiri. Dalam data (1) Koharu menggunakan kata *watashi* (私) karena terdapat perbedaan usia dimana Koharu lebih muda dari lawan tuturnya, maka ia lebih memilih untuk menggunakan kata ganti *watashi* (私) untuk menyebut dirinya sendiri. Koharu merupakan seorang remaja perempuan sedangkan Takamizawa merupakan seorang laki-laki dewasa di dalam dialog tersebut. Hubungan antara keduanya sebagai orang asing karena belum mengenal satu sama lain. Ditinjau dari segi penggunaannya, kata *watashi* (私) digunakan oleh siapa saja baik tua atau muda, laki-laki maupun perempuan dengan berbagai tingkatan status sosial. Kata *watashi* (私) juga merupakan kata tunjuk yang termasuk ke dalam faktor situasi formal maupun informal.

Analisis peristiwa tuturan pada sumber data menggunakan teori SPEAKING yang dikemukakan oleh Hymes. *Situation* (S) terdiri dari *Setting* (St) terjadinya percakapan di dalam bus pada malam hari, *Scane* (Sc) percakapan ini terjadi ketika Koharu meminta tolong ke pada Takamizawa yang berprofesi sebagai sopir bus untuk mengantarkannya ke stasiun. *Participants* (P) dalam percakapan ini yaitu Koharu dan supir bus. *Ends* (E) tujuan dari tuturan ini adalah penggunaan kata *watashi* (私) untuk menunjuk 'Koharu' sebagai referen. *Act Sequence* (A) bentuk dari ujaran

pada tuturan でも、私、東京に帰りたいです! (*Demo, watashi, Tōkyō ni kaeritain desu!*), kata *watashi* (私) digunakan oleh Koharu karena terjadinya percakapan pada situasi formal. Dalam penggunaannya kata *watashi* (私) bersifat netral dan dapat digunakan oleh siapa saja baik laki-laki atau perempuan, tua atau muda, atau yang memiliki kedudukan yang lebih tinggi dari penutur.

Key (K) pada percakapan ini, mengacu pada Koharu yang mengatakan kata *watashi* (私) *teineikei* yang terdapat di awal kalimat. *Instrumentalities* (I) dalam percakapan ini menggunakan bahasa lisan dalam bahasa Jepang. *Norm of Interaction and Interpretation* (N) yang terdapat dalam tuturan ini, yaitu penggunaan kata *watashi* (私) yang sesuai dengan kaidah atau aturan yang berlaku. *Genre* (G) dalam tuturan ini, yaitu dialog.

Berdasarkan analisis di atas, percakapan pada data (1) menceritakan tentang Koharu dan Takamizawa yang sedang berada di dalam bus. Koharu meminta tolong kepada Takamizawa untuk mengantarkannya ke stasiun karena ia ingin kembali ke Tokyo. Koharu berkata 'Tetapi, **saya** ingin kembali ke Tokyo!'. Kata 'saya' yang dituturkan oleh Koharu merujuk pada dirinya sendiri. Kata *watashi* (私) digunakan untuk menggantikan Koharu sebagai referen yang merupakan deiksis persona pertama. Penggunaan kata *watashi* (私) dalam tuturan ini terjadi saat situasi formal.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini membahas tentang penggunaan kata tunjuk dalam sudut pandang pragmatik mengenai deiksis. Deiksis yang diteliti adalah deiksis persona, diantaranya deiksis persona pertama, deiksis persona kedua dan deiksis persona ketiga. Deiksis persona sendiri merupakan kata atau kelompok kata

yang merujuk pada orang, dalam tata bahasa umumnya disebut dengan “kata ganti orang”.

Sumber data dalam penelitian ini diambil dari anime *Sakura Quest* (サクラクエスト) episode 1-25. Anime ini menceritakan tentang Yoshino Koharu (木春由乃 *Koharu Yoshino*) yang dibesarkan di daerah pedesaan Jepang dan berkuliah di Tokyo dengan harapan bisa mendapatkan pekerjaan di kota. Setelah lulus dan mencari pekerjaan Koharu selalu mendapat penolakan dari berbagai perusahaan tempat dia melamar pekerjaan. Akhirnya, Koharu menerima tawaran pekerjaan untuk bekerja dengan dewan pariwisata di desa Manoyama sebagai “Ratu” mereka. Karena tidak ada pilihan lain, Koharu menerima tawaran itu dan melakukan perjalanan ke desa Manoyama. Tanpa disadari ternyata terjadi kesalahpahaman identitas yang seharusnya bukan Koharu yang menjadi seorang Ratu. Kesalahan lainnya yaitu pada kontrak pekerjaannya, Koharu beranggapan kalau di dalam kontrak pekerjaan itu hanya bekerja selama satu hari tetapi dia tidak membaca dengan teliti sebelum menandatangani kontraknya yaitu tertulis selama satu tahun. Dengan terpaksa dan tidak ada pilihan lain, Koharu harus bersedia menjadi Ratu di Manoyama.

Alasan digunakan anime *Sakura Quest* episode 1-25, karena terdapat penggunaan deiksis pada percakapan dalam anime tersebut yang bisa dijadikan sebagai sumber data. Pada alur ceritanya terlihat jelas adanya penggunaan deiksis persona yang dituturkan di dalam percakapan antar tokoh. Penggunaan deiksis dalam percakapan anime ini tidak hanya secara formal tetapi juga secara informal. Anime ini bertemakan pekerjaan sebagai seorang pemandu wisata. Hal ini dapat dijadikan

sebagai pembelajaran bagi peneliti sendiri maupun yang membaca penelitian ini, dengan tujuan untuk dapat mengetahui bagaimana penggunaan kata tunjuk atau deiksis yang baik dan benar saat menjadi seorang pemandu wisata. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji lebih lanjut tentang deiksis persona yang terdapat dalam anime *Sakura Quest* episode 1-25 karya Masahiro Yokotani.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk dan penggunaan deiksis persona (*person deixis*) yang terdapat dalam anime *Sakura Quest* (サクラクエスト) episode 1-25 karya Masahiro Yokotani?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka peneliti memberi batasan masalah. Hal ini bertujuan agar penelitian terstruktur dan memudahkan peneliti dalam melakukan pembahasan. Penelitian ini hanya membahas penggunaan deiksis persona (*person deixis*) tunggal yang terdapat dalam anime *Sakura Quest* (サクラクエスト) episode 1-25 karya Masahiro Yokotani.

1.4 Tujuan Penelitian

Setiap rumusan masalah, pasti ada tujuan yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian. Jadi, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan penggunaan deiksis

persona (*person deixis*) yang terdapat dalam anime *Sakura Quest* (サクラクエスト) episode 1-25 karya Masahiro Yokotani.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Dalam segi teoritis diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang deiksis persona dalam sebuah anime. Manfaat secara praktis yaitu peneliti berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri dan orang-orang yang membaca penelitian ini, serta dapat dipakai menjadi sumber bagi pelajar bahasa Jepang yang ingin mengetahui tentang deiksis persona dalam sebuah anime.

1.6 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka berguna untuk mengetahui perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan peneliti teliti sekarang. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Matofani (2017) dengan judul *Deiksis Waktu dalam Komik Ao Haru Raido Karya Io Sakisaka: Tinjauan Pragmatik*, membahas tentang bentuk penggunaan deiksis waktu dengan menggunakan teori SPEAKING yang dikemukakan oleh Hymes untuk menganalisis datanya. Teori deiksis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori Yule. Dalam analisis data penelitian ini menggunakan metode padan pragmatis. Persamaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan peneliti teliti sekarang yaitu terletak pada bagian teori dan metodenya sedangkan perbedaannya terletak pada jenis deiksis dan sumber data.

Kedua, penelitian yang dibuat oleh Dianti (2017) dengan judul *Deiksis Sosial dalam Drama Great Teacher Onizuka Remake 2012 Episode 1-2*. Penelitian ini hanya difokuskan pada deiksis sosial yang terdapat dalam drama *Great Teacher Onizuka Remake 2012 Episode 1-2* sebagai sumber datanya. Teori yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teori Levinson dan proses analisis data menggunakan metode simak. Persamaan penelitian ini terletak pada metode yang digunakan sedangkan perbedaannya terletak pada teori, jenis deiksis dan sumber datanya.

Ketiga, penelitian yang dibuat oleh Afrinaldi (2018) dengan judul *Deiksis dalam Anime Shingeki No Kyojin Season 1 Episode 1-9*. Dalam penelitian ini dibahas dua deiksis, yaitu deiksis persona dan deiksis ruang. Isi dari penelitian ini membahas tentang penggunaan *shijishi ko-so-a* yang ditinjau dari segi sosiopragmatik dengan mengaitkannya berdasarkan pengelompokan jarak dari deiksis dalam anime *Shingeki No Kyojin* sebagai sumber datanya. Hasil dari penelitian ini menemukan sebanyak 87 deiksis dalam analisis datanya. Teori yang digunakan yaitu teori Levinson serta metode pengumpulan data yang digunakan metode simak dengan teknik dasar yaitu teknik sadap. Persamaan penelitian ini terletak pada metode yang digunakan sedangkan perbedaannya terletak pada jenis deiksis, teori dan sumber datanya.

Keempat, penelitian yang dibuat oleh Danendra (2019) dengan judul *Analisis Deiksis Persona dalam Praktik Kaiwa Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNNES Semester Lima*. Dalam penelitian ini dibahas tentang fungsi deiksis persona yang digunakan dalam percakapan pada pembelajaran kaiwa. Teori yang digunakan yaitu teori Levinson dengan menggunakan metode Simak. Hasil dari penelitian ini, menemukan sebanyak 165 deiksis persona. Deiksis persona tipe pertama sebanyak 56,

Deiksis persona tipe kedua sebanyak 58, dan Deiksis persona tipe ketiga sebanyak 51. Deiksis tersebut merupakan hasil dialog bab 7 dan 12 dari buku 中級から学ぶ日本語 (*chukyuu kara manabu nihongo*). Persamaan penelitian ini terletak pada jenis deiksis dan metode yang digunakan sedangkan perbedaannya terletak pada teori dan sumber datanya.

Kelima, Febreni (2021) dengan judul *Deiksis dalam Drama Rikuou Karya Fukuzawa Tinjauan Pragmatik*. Penelitian ini mengenai deiksis persona, ruang, dan waktu yang terdapat dalam drama *Rikuou* episode 1-5. Dalam penelitian ini juga dijabarkan mengenai deiksis yang merujuk ke informasi konteks dan referensi eksofora, anafora dan katafora. Hasil dari penelitian ini menemukan sebanyak 46 deiksis dalam analisis datanya. Teori yang digunakan yaitu teori Yule serta menggunakan metode padan dalam analisis datanya. Persamaan penelitian ini terletak pada teori dan metode yang digunakan sedangkan perbedaannya terletak pada jenis deiksis dan sumber datanya.

1.7 Metode dan Teknik Penelitian

Metode adalah cara atau prosedur yang di tempuh untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Menurut Sugiyono (2012:2) metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan keinginan tertentu. Sedangkan Sudaryanto (2015:9) menyatakan metode adalah cara yang harus dilakukan dan diterapkan dalam sebuah penelitian. Adapun beberapa tahap dalam penelitian yang dilakukan sebagai berikut.

1.7.1 Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Pada Penelitian ini, data diambil dari anime *Sakura Quest* (サクラクエスト) episode 1-25 karya Masahiro Yokotani. Metode yang peneliti gunakan dalam mengumpulkan data adalah metode simak. Sudaryanto (2015:202-203) menjelaskan bahwa metode simak dipakai saat mengumpulkan data dengan cara melakukan penyimakan terhadap sumber data. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik dasar yaitu teknik sadap. Teknik sadap dilakukan untuk menemukan informasi penting yang berkaitan dengan penelitian. Setelah melakukan teknik sadap selanjutnya dilanjutkan dengan teknik lanjutan yaitu teknik catat. Pada teknik catat peneliti mencatat dan menyaring data yang dibutuhkan sebagai bahan untuk penelitian.

1.7.2 Metode dan Teknik Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data, langkah selanjutnya menganalisis data. Data yang sudah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan metode padan. Metode padan adalah metode analisis data yang alat penentunya diluar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa (*langue*) yang bersangkutan (Sudaryanto, 2015:15).

Contoh:

木春 : そこ何とか駅までお願いします。
高見沢 : お客さん路線バスに無茶言うなって。
木春 : でも、私、東京に帰りたいんです!
(*Sakura Quest*, episode 1, 17:27-17:35)

Koharu : *Soko nantoka eki made onegaishimasu.*
Takamizawa : *Okyakusan rosen basu ni mucha iu natte.*
Koharu : *Demo, watashi, Tōkyō ni kaeritain desu!*

Koharu : 'Bagaimanapun caranya tolong antarkan sampai ke

stasiun.’
Takamizawa : ‘Pelanggan, jangan bersikap seenaknya di bus rute tetap.’
Koharu : ‘Tetapi, **saya** ingin kembali ke Tokyo!’

Pada contoh di atas merupakan tuturan yang mengandung deiksis persona yaitu pada kata 私 *watashi* yang artinya ‘saya’, bisa digunakan oleh laki-laki maupun perempuan karena katanya bersifat netral. Kata 私 *watashi* merujuk pada diri penutur sendiri yang digunakan ketika berbicara dengan orang yang lebih tua atau yang lebih tinggi kedudukannya.

Selanjutnya teknik yang digunakan dalam metode padan yaitu teknik dasar, teknik Pilah Unsur Penentu (PUP). Menurut Sudaryanto (2015:25) teknik pilah unsur penentu adalah daya pilah yang bersifat mental yang dimiliki oleh peneliti. Teknik dalam menganalisis data dilakukan dengan cara memilah atau memisahkan satuan bahasa yang mengandung deiksis persona di dalam sumber data. Kemudian, menyesuaikan percakapan antara para tokoh dengan konteks pembicaraan sehingga dapat memunculkan deiksis persona yang ada dalam percakapan tersebut. Selanjutnya, mengelompokkan deiksis persona yang ada dan menganalisis data tersebut sehingga dapat membuat kesimpulan berdasarkan metode dan teori yang digunakan.

1.7.3 Metode dan Teknik Penyajian Hasil Analisis

Pada penyajian data, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode informal. Penyajian informal adalah rumusan dengan menggunakan kata-kata biasa (Sudaryanto, 2015:241). Hasil analisis data disajikan dengan menjabarkan hal-hal yang berhubungan dengan permasalahan pada penelitian ini berupa penggunaan

deiksis persona (*person deixis*) yang terdapat dalam anime *Sakura Quest* (サクラクエスト) episode 1-25 karya Masahiro Yokotani.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian ini, maka perlu dilakukan sistematika penulisan yang baik. Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut. BAB I Pendahuluan, yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, tinjauan pustaka yang menjelaskan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini, dan sistematika penulisan. BAB II Landasan Teori, yang berisikan penjelasan mengenai teori-teori yang mendukung penelitian ini. BAB III Analisis Data, dalam bab ini peneliti menguraikan pembahasan mengenai analisis deiksis dalam anime *Sakura Quest* (サクラクエスト) episode 1-25 karya Masahiro Yokotani. BAB IV Penutup, yang berisikan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya yang merupakan

