

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi antar sesama dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dapat menyampaikan maksud dan tujuan kepada orang lain sehingga dapat berhubungan untuk memenuhi segala kebutuhan hidupnya dengan menggunakan bahasa. Setiap percakapan yang dilakukan pada hakekatnya dilakukan untuk menyampaikan pesan atau berkomunikasi, dan tidak mungkin jika dilakukan tanpa menggunakan bahasa. Menurut Kridalaksana (2008: 24) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang dipergunakan oleh para anggota suatu masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Jadi, dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah alat komunikasi, manusia dapat saling memahami satu sama lain sebagai makhluk sosial yang memungkinkan untuk memahami kebiasaan maupun budaya dalam kehidupan masyarakat.

Kesopanan atau kesantunan seseorang dalam berkomunikasi dapat dilihat dari tuturannya. Kepribadian seseorang dapat dilihat dari penggunaan bahasa dalam berkomunikasi. Seseorang yang bertutur dengan sopan dan santun dapat dikatakan memiliki pribadi yang baik. Seseorang akan merasa senang jika mitra tuturnya berbicara dengan sopan. Suatu tuturan yang dikemukakan oleh penutur selalu dilandasi atau mengandung maksud tertentu.

Menurut Wijana dan Rohmadi, (2010: 43) dalam setiap komunikasi, manusia saling menyampaikan informasi yang dapat berupa pikiran, gagasan, maksud, perasaan, maupun emosi secara langsung dan dapat diasumsikan bahwa seorang penutur mengartikulasikan ujaran dengan maksud untuk

mengkomunikasikan sesuatu kepada lawan bicaranya. Hal ini ditunjukkan supaya penutur dan lawan tutur memperoleh kejelasan dalam menangkap informasi yang disampaikan oleh penutur sehingga, komunikasi dapat berjalan dengan lancar dan berharap lawan bicaranya dapat memahami apa yang hendak dikomunikasikan itu.

Agar komunikasi berjalan dengan lancar, penutur dan lawan tutur harus mematuhi beberapa prinsip-prinsip berkomunikasi, salah satunya adalah prinsip kesopanan. Leech dan Wijana (dalam FX Nadar, 2009: 29) menyebutkan bahwa dalam suatu interaksi antara para pelaku terdapat prinsip lain selain prinsip kerjasama, yaitu prinsip kesopanan. Kesopanan sendiri merupakan peraturan sosial yang mengarah pada hal-hal yang berkenaan dengan cara seseorang harus bertingkah laku yang wajar dalam kehidupan bermasyarakat. Prinsip kesopanan mempunyai sejumlah maksim yaitu maksim kebijaksanaan, maksim kedermawanan, maksim penghargaan, maksim kesederhanaan, maksim permufakatan, dan maksim kesimpatian.

Leech (dalam FX Nadar, 2009: 28) berpendapat bahwa dalam suatu masyarakat, peran sopan santun sangat penting, dengan adanya kesopansantunan masyarakat bisa berkomunikasi dengan baik dan berjalan dengan lancar. Kesopanan dilakukan untuk mendapat respon positif dari mitra tutur, tetapi terkadang tidak semua respon itu bersifat positif.

Meskipun demikian, seseorang yang melakukan komunikasi tidak selamanya akan mematuhi prinsip-prinsip komunikasi yang baik. Adakalanya mereka tidak sengaja atau tidak sadar telah melakukan pelanggaran terhadap prinsip-prinsip komunikasi tersebut sehingga menimbulkan suatu tujuan atau maksud tertentu. Dengan pelanggaran prinsip-prinsip komunikasi ini, penutur

dapat merusak hubungan komunikasi antara penutur dan lawan tutur. Rusaknya komunikasi tersebut dapat pula mengakibatkan renggangnya hubungan antara penutur dan lawan tutur dalam kehidupan sehari-hari.

Perhatikan contoh pelanggaran yang terjadi pada salah satu komik Jepang berikut ini:

- (1) しんちゃん : あんただれ?  
アーティスト : (はなしません)

(クレヨンしんちゃん Vol. 3, Hal. 10)

Shinchan : Anta dare?  
Artis : ( *Hanashimasen* )

Shinchan : Kamu siapa?  
Artis : (Diam)

Informasi Indeksal:

Di Supermarket Aksi ada acara tanda tangan artis idola. Mama dan Shinchan mengantri untuk mendapatkan tanda tangan. Ketika tiba giliran Shinchan dan Mama, lalu Shinchan bertanya siapa orang tersebut.

Berdasarkan aspek tutur pada data (1) yang menjadi penutur adalah Shinchan dan lawan tutur adalah artis. Percakapan antara Shinchan dan artis pada data di atas terjadi di Supermarket Aksi. Pada saat acara temu artis, ibu Shinchan meminta tanda tangan artis idolanya tersebut. Lalu Shinchan berfikir siapa artis itu dan ia juga ingin mengetahui siapa artis itu sebenarnya dengan bertanya kepada artis itu langsung.

Shinchan yang ikut mengantri untuk mendapatkan tanda tangan artis dan ketika giliran Shinchan tiba, ia lalu bertanya kepada artis 「あんただれ？」 “*Anta dare ?* (Kamu siapa?)”. Tuturan yang diucapkan oleh Shinchan dianggap tidak sopan dan melanggar maksim kebijaksanaan karena Shinchan

menggunakan kata *'anta'* ketika berbicara dengan artis. Penggunaan kata *'anta'* dianggap tidak sopan ketika berbicara dengan orang yang usianya lebih tua dari penutur, dalam hal ini adalah artis yang usianya lebih tua dibandingkan Shinchon. Pada maksim kebijaksanaan penutur harus meminimalkan kerugian orang lain, tapi pada tuturan yang diucapkan oleh Shinchon bertentangan dengan hal ini yaitu Shinchon memaksimalkan keuntungan dirinya sendiri. Dalam hal ini artis selaku lawan tutur merasa dirugikan oleh tuturan yang diucapkan oleh Shinchon, karena tuturan Shinchon tersebut dapat melukai perasaannya dan artis merasa dipermalukan di tempat umum. Seharusnya Shinchon tidak memakai kata *'anta'* ketika berbicara dengan orang yang lebih tua apalagi orang tersebut baru dikenal dan hubungannya belum akrab. Shinchon seharusnya memakai kata 叔父さん *'ojisan'* atau お兄さん *'oniisan'* ketika berbicara dengan artis tersebut.

Oleh karena itu, penggunaan kata *'anta'* untuk menyebut lawan tutur lebih baik dihindarkan, terutama kepada orang yang baru dikenal atau belum akrab. Kata *'anta'* ini tidak lazim diucapkan kepada orang yang berusia lebih tua. Jadi faktor usia perlu pula diperhatikan dalam penggunaannya (Edizal, 2001: 6).

Berdasarkan data (1) diatas tujuan tindak tutur ilokusi dari pelanggaran maksim kebijaksanaan adalah tindak tutur direktif. Tindak tutur direktif adalah tindak tutur yang bertujuan menghasilkan suatu efek berupa tindakan yang dilakukan oleh lawan tutur. Kalimat (1) memiliki maksud bahwa penutur (Shinchon) meminta lawan tutur (artis) agar menjawab pertanyaan yang diajukan oleh penutur dan memberikan keterangan tentang siapa dirinya sebenarnya.

Contoh data (1) merupakan bagian dari wujud pelanggaran maksim pada prinsip kesopanan yang terdapat dalam komik *Crayon Shinchon Volume 3*.

Komik *Crayon Shinchan* (クレヨンしんちゃん) adalah serial manga karya Yoshito Usui. Komik *Crayon Shinchan* mengisahkan tentang seorang anak laki-laki bernama *Shinnosuke Nohara* atau biasa dipanggil *Shinchan* yang masih berusia 5 tahun tapi memiliki kelakuan seperti orang dewasa. *Shinchan* pada dasarnya memiliki karakter di luar karakter anak seusianya. Jadi, meskipun tokoh utamanya adalah anak berumur 5 tahun tetapi pada kenyataannya isi cerita komik ini sebenarnya ditujukan bagi kalangan dewasa. Karena banyak terdapat unsur-unsur yang sebenarnya hanya layak dibaca oleh orang dewasa baik itu dari segi gambar maupun bahasa yang terkandung di dalam komik ini.

*Crayon Shinchan* merupakan bacaan tidak pernah lebih dari sekedar hiburan dewasa. Dewasa dalam artian masih dalam batas-batas kesopanan untuk orang dewasa. Bahkan sindiran atau lebih tepatnya protes Yoshito Usui terhadap keadaan di Jepang ini boleh dikatakan cukup bagus dan mengena (Tika Kartika, 2013: 10). Dialog-dialog dalam komik *Crayon Shinchan* ini sering dikatakan tidak sopan dan dianggap membawa pengaruh buruk terhadap anak-anak karena banyak mengandung tuturan yang tidak santun, terutama dialog yang diucapkan oleh tokoh utama yaitu Shinchan.

Oleh karena itu, *Crayon Shinchan* sering dianggap para orang tua sebagai bacaan yang tidak cocok bagi anak-anak mereka. Tidak hanya di Indonesia saja, para orang tua di Jepang pun berpikir demikian. Pada tahun 2010, *Parent Teacher Association* (PTA) pernah melakukan survey mengenai komik *Crayon Shinchan* yang hasilnya menunjukkan bahwa banyaknya para orang tua di Jepang mengkhawatirkan isi komik tersebut yang mengandung banyak ketidaksopanan tuturan. Alasannya karena isi cerita yang konyol, sering

menggunakan kata-kata yang kasar, serta sangat menyimpang dari akal sehat dan etika/moral.

Berlatar belakang dari hal di atas peneliti merasa tertarik untuk meneliti seperti apa pelanggaran maksim pada prinsip kesopanan yang terjadi di dalam komik *Crayon Shinchan*. Secara kebahasaan, bahasa tuturan dalam komik dibuat senatural mungkin dengan tuturan dalam kehidupan sehari-hari. Perpaduan antara gambar dan balon percakapan adalah salah satu keunggulan komik. Kedua unsur ini membuat semakin mudah dalam menafsirkan konteks yang ada pada setiap tuturan. Konteks tidak hanya bisa dilihat dari kata-katanya saja, gambar juga semakin memperjelas konteks tersebut.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apa saja bentuk pelanggaran maksim pada prinsip kesopanan dalam komik *Crayon Shinchan Volume 3* ?
2. Apa tujuan tindak tutur ilokusi dari pelanggaran prinsip kesopanan yang terdapat dalam komik *Crayon Shinchan Volume 3* ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam sebuah penelitian, pembatasan masalah sangat penting dilakukan, karena akan mempengaruhi ketepatan sasaran. Oleh karena itu, hal-hal yang tidak relevan dapat dihindarkan. Pembatasan masalah dimaksudkan agar penelitian lebih terarah sehingga hasil penelitian yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan untuk menganalisis permasalahan adalah pendekatan pragmatik. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti membatasi permasalahan dalam

penelitian ini pada pelanggaran maksim pada prinsip kesopanan dan tujuan tindak tutur ilokusi dari pelanggaran maksim kesopanan yang terdapat dalam komik *Crayon Shinchan volume 3*, beserta aspek tuturannya yang terdiri dari penutur dan lawan tutur, konteks tuturan dan tujuan tuturan.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan bentuk pelanggaran maksim pada prinsip kesopanan dalam komik *Crayon Shinchan Volume 3*.
2. Mendeskripsikan tujuan tindak tutur ilokusi dari pelanggaran prinsip kesopanan yang terdapat dalam komik *Crayon Shinchan Volume 3*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini peneliti mengharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya :

1. Menambah wawasan pembaca khususnya pembelajar bahasa Jepang termasuk penulis tentang prinsip kesopanan.
2. Dapat memberikan informasi bahwa menggunakan tuturan yang melanggar prinsip kesopanan untuk menyampaikan maksud tertentu akan lebih menarik disimak, karena percakapan tidak kaku dan tidak monoton.
3. Dapat menjadi informasi dan rujukan/ bahan bagi penelitian selanjutnya.
4. Dapat menjadi acuan untuk meningkatkan kualitas berbahasa seseorang dilihat dari aspek kesopanan atau kesantunan berbahasanya.

## 1.6 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan, antara lain sebagai berikut:

Fadhilah Rahmawati (2009) meneliti tentang “Implikasi Komik Doraemon: Pendekatan Pragmatik” ini menggunakan komik Doraemon edisi terjemahan bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini Fadhilah Rahmawati menggunakan metode kualitatif. Sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu pendeskripsian data, klasifikasi, analisis dan evaluasi. Hasil dari penelitiannya adalah ditemukan banyak pengembangan maksim pada implikatur pada percakapan dalam komik Doraemon. Pengembangan di sini maksudnya tidak terjadi pelanggaran ataupun pentaatan pada maksim dalam dialog percakapan.

Anggi Mahasanghika (2014) meneliti “Penyimpangan Prinsip-Prinsip Pragmatik dalam Wacana Humor Korea [www.gae9.com](http://www.gae9.com).” Penelitian ini meninjau penyimpangan prinsip pragmatik yang meliputi prinsip kerja sama, prinsip sopan santun serta parameter pragmatik di dalam wacana humor berbahasa Korea yang diunduh dari *website* [gae9.com](http://gae9.com). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tiga tahapan, yaitu pengumpulan data, analisis data dan pemaparan hasil data. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penyimpangan prinsip-prinsip pragmatik yang meliputi prinsip kerja sama, prinsip sopan santun serta parameter pragmatik dapat menciptakan satu humor atau kelucuan.

Rahmat Ariansyah Silalahi (2015) meneliti Prinsip Kerja Sama dan Prinsip Kesopanan dalam Cerita Anak *Shinyuu* Karya Sato Koroku. Penelitian

ini bertujuan untuk mengetahui prinsip kerja sama dan prinsip kesopanan yang dilanggar dan dipatuhi dalam cerita anak Shinyuu karya Sato Karoku. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa tokoh-tokoh dalam cerita anak Shinyuu mematuhi semua maksim dalam prinsip kerja sama dan prinsip kesopanan. Pelanggaran prinsip kerja sama terdapat pada maksim kualitas, maksim relevansi, dan maksim pelaksanaan, sedangkan pelanggaran prinsip kesopanan terdapat pada maksim penghargaan, maksim permufakatan, dan maksim kesimpatian.

Berdasarkan tinjauan pustaka tersebut, jelas perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan apa yang peneliti teliti saat ini. Pada skripsi Fadhilah Rahmawati membahas tentang implikasi dalam komik doraemon dengan pendekatan pragmatik. Walaupun pendekatan yang digunakan oleh Fadhilah Rahmawati sama dengan pendekatan yang digunakan oleh peneliti, tapi di dalam penelitian yang peneliti teliti adalah pelanggaran prinsip kesopanan dari sumber data, dan teori yang berbeda. Penelitian Anggi Mahasanggihika mengkaji tentang prinsip kerja sama, prinsip sopan santun serta parameter pragmatik di dalam wacana humor berbahasa Korea yang diunduh dari *website* gae9.com, sedangkan peneliti mengkaji pelanggaran prinsip kesopanan saja dan datanya dari komik berbahasa Jepang. Penelitian Rahmat Ariansyah Silalahi menganalisis prinsip kerja sama dan prinsip kesopanan, dan data yang digunakan berbeda dengan peneliti lakukan. Skripsi Rahmat Ariansyah Silalahi menganalisis pematuhan dan pelanggaran prinsip kerja sama dan prinsip kesopanan yang ditemukan dalam cerita anak *Shinyuu* karya Sato Koroku. Penelitian yang peneliti teliti sama dengan penelitian yang dilakukan oleh

Rahmat Ariansyah Silalahi, tetapi peneliti hanya meneliti tentang pelanggaran prinsip kesopanan saja dan sumber datanya juga berbeda.

## **1.7 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif bersifat deskriptif. 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.

### **1.7.1 Tahap Penyediaan Data**

Penyediaan data dalam penelitian ini menggunakan metode simak. Metode ini dilakukan dengan cara menyimak penggunaan bahasa. Menurut Mahsun (2007: 92-93) metode simak ini memiliki teknik dasar yang berwujud teknik sadap (menyimak) serta teknik lanjutan.

#### **1) Teknik Dasar: Teknik Sadap**

Teknik sadap adalah pelaksanaan metode simak dengan menyadap penggunaan bahasa seseorang atau beberapa orang. Penggunaan bahasa yang disadap dapat berbentuk lisan maupun tulisan (Kesuma, 2007: 43). Bahasa yang disadap dalam penelitian ini yaitu berbentuk tulisan.

#### **2) Teknik Lanjutan**

Teknik lanjutan ini dilakukan dengan dua cara yaitu:

##### **a. Teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC)**

Peneliti berperan sebagai pengamat penggunaan bahasa. Peneliti tidak terlibat langsung dalam proses penuturan yang akan diteliti, tetapi dilakukan dengan menyimak tuturan dari komik *Crayon Shinchan Volume 3*.

## b. Teknik Catat

Teknik catat merupakan kegiatan pencatatan yang dilanjutkan dengan klasifikasi yaitu mencatat setiap dialog percakapan dari komik *Crayon Shinchan Volume 3* yang terdapat pelanggaran prinsip kesopanan.

### 1.7.2 Tahap Analisis Data

Data yang telah terkumpul penulis analisis dengan metode padan. Metode padan merupakan salah satu cara yang digunakan untuk menganalisis data dengan memadankan dengan unsur di luar bahasa yang bersangkutan. Jenis metode padan yang akan digunakan adalah padan pragmatis. Metode padan pragmatis menggunakan mitra wicara sebagai alat penentunya. (Sudaryanto, 1993: 13).

Teknik yang dipakai dalam menganalisis data adalah teknik pilah unsur penentu (PUP) dengan menggunakan daya pilah pragmatis yaitu daya pilah yang menggunakan mitra tutur sebagai penentu. Objek penelitian dianalisis berdasarkan kesepadannya, keselarasannya, kecocokannya atau kesamaan dengan alat penentu yang bersangkutan yang sekaligus menjadi standar atau pembakunya (Sudaryanto, 1993: 21)

### 1.7.3 Tahap Penyajian Hasil Analisis Data

Tahap yang dilakukan setelah data selesai dianalisis adalah menyajikan hasil analisis data. Hasil analisis data disajikan secara informal yaitu memaparkan analisis dalam bentuk kata-kata biasa. 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 digunakan.

## 1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah urutan atau tata cara penulisan yang akan dilakukan. Penulisan terdiri dari empat bab yaitu, Bab I berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode dan teknik penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II merupakan landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini. Bab III merupakan analisis data. Bab IV berupa penutup yang berisi penarikan kesimpulan dan saran-saran yang berkaitan dengan penelitian ini.

