

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kata tunjuk atau pronomina demonstratif dalam bahasa Jepang disebut *shiji daimeishi*. *Shiji daimeishi* ini terdiri atas 'ko-so-a'. Bentuk *ko* merujuk kepada sesuatu yang dekat dengan penutur (*speaker*) atau disebut *kinshoo*. Bentuk *so* merujuk kepada sesuatu yang dekat dengan lawan tutur disebut *chuushoo*. Lalu bentuk *a* merujuk sesuatu yang jauh dari penutur maupun dari lawan tutur disebut *enshoo* (Teramura, 1998:62). Bentuk penggunaan *shijishi ko-so-a* ada bermacam-macam, tergantung dari apa yang dirujuknya seperti benda hidup, benda mati, tempat, atau waktu. Bentuk kata tunjuk orang diantaranya adalah *kono hito* (orang ini), *aitsu* (orang itu), *kono kaban* (tas ini), *sonna kao* (wajah yang seperti itu), dan sebagainya. Masing-masing dari bentuk *shijishi* yakni *ko-so-a* tersebut memiliki fungsi masing-masing tergantung dari objek yang ditunjuk.

Mempertimbangkan keragaman *shijishi* dalam sistem bahasa Jepang yang terdiri dari 3 macam, yakni *ko-so-a*, penelitian ini terfokus pada penggunaan *shijishi ko-so-a* yang merujuk ke orang saja. Kata tunjuk yang digunakan untuk menunjuk orang disebut pronomina demonstrativ persona. Iori (dalam *Nihon Bunpou Hando Bukku* 2001: 518) memberi contoh penggunaan kata tunjuk orang:

- (1) 山田 : 昨日、吉田君に会ったよ。
田中 : えっ、その人誰？
Yamada: *Kinou, Yoshida-kun ni atta yo.*
Tanaka : *Ee, sono hito dare?*
Yamada: Kemaren, (saya) bertemu dengan Yoshida.
Tanaka : Ee, siapa **orang itu**?

Situasi:

Yamada bercerita kepada Tanaka bahwa kemaren dia bertemu dengan Yoshida. Tanaka tidak tahu siapa orang yang dimaksud oleh Yamada.

Bentuk *sono hito* adalah salah satu bentuk sopan dari penyebutan kata tunjuk untuk orang. Pada tuturan (1) yang menjadi penutur adalah Yamada, sedangkan lawan tuturnya adalah Tanaka. *Sono hito* digunakan oleh lawan tutur. Penggunaan *so* pada kata tunjuk orang *sono hito* dalam tuturan (1) di atas selain berfungsi untuk menunjukkan orang yang menjadi topik pembicaraan antara penutur dan lawan tutur, juga berfungsi untuk memberikan jarak baik secara psikis maupun psikologis terhadap topik tersebut. Lawan tutur tidak menggunakan kata tunjuk orang *kono hito* karena informasi tentang Yoshida sebagai orang yang ditunjuk tidak diketahui oleh lawan tutur. Begitu juga, apabila lawan tutur menggunakan kata tunjuk yang diawali dengan *a*, contohnya *ano hito*, maka penutur dan penutur sama-sama sudah mengetahui informasi tentang orang yang ditunjuk. Namun, lawan tutur pada tuturan di atas menggunakan kata tunjuk orang yang diawali dengan *so* karena ia tidak mengetahui orang yang sedang menjadi topik pembicaraan. Sehingga, karena ia tidak memiliki informasi tentang topik tersebut, maka ia memberikan jarak secara psikis dan psikologi.

Penjelasan mengenai pemilihan kata tunjuk orang berdasarkan fungsi *ko-so-a* seperti contoh tuturan (1) di atas menjadi alasan peneliti untuk meneliti lebih jauh bagaimana penggunaan kata tunjuk orang dalam bahasa Jepang. Guna untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti menggunakan *anime Kuroko No Basuke* sebagai sumber data penelitian. Selain ceritanya yang menarik, peneliti memilih serial *anime Kuroko No Basuke* sebagai sumber data penelitian karena pada *anime* ini terdapat banyak variasi penggunaan kata tunjuk orang yang dipakai oleh tokoh-tokoh yang terlibat ketika melakukan proses komunikasi. Istilah *anime* digunakan

untuk menyebutkan film animasi atau kartun dari Jepang. *Kuroko No Basuke* adalah sebuah judul *anime* yang bercerita tentang tujuh tokoh utama sebagai pemain basket jenius Sekolah Menengah Atas. Lima dari ketujuh pemain basket tersebut disebut sebagai *Kiseki No Sedai* (Generasi Keajaiban) ketika masih berada di Sekolah Menengah Pertama. Namun, ada satu orang lagi yang tidak begitu dikenal tetapi diakui oleh kelima anggota *Kiseki No Sedai*. Pemain keenam misterius, sang bayangan dari cahaya *Kiseki No Sedai* bernama *Kuroko Tetsuya*.

Kuroko Tetsuya diceritakan bersekolah di SMA Seirin. Ia ingin mengubah pandangan dan pemikiran ke lima teman se-tim basketnya kala SMP dahulu bahwa permainan yang baik tidak selalu harus mencetak skor. Di SMA Seirin dia bertemu dengan *Kagami Taiga* yang selanjutnya akan menjadi sekutu-nya dalam proses pencapaian tujuan masing-masing. *Kuroko* bersekutu dengan niat menyadarkan para generasi *Kiseki No Sedai* bahwa permainan tim lebih penting dari pada permainan individual, sedangkan *Kagami* berniat mengalahkan semua anggota *Kiseki No Sedai* dan menjadi pemain terbaik diseluruh Jepang.

Kuroko No Basuke pada awalnya berbentuk *manga* yang diluncurkan di Jepang pada bulan Desember tahun 2008. Dalam bahasa Jepang, *manga* memiliki defenisi buku cerita yang dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi agar pembaca dapat mengerti dan mengetahui apa yang sedang terjadi didalam cerita. *Manga Kuroko No Basuke* yang diilustrasikan oleh *Tadatoshi Fujimaki* ini diserialisasikan oleh *Weekly Shonen Jump*. Dipublikasikan dalam bentuk *tankoubon* oleh *Shueisha* dengan volume pertama dirilis pada bulan April tahun 2009. Kemudian, *manga Kuroko No Basuke* diadaptasikan menjadi *anime* oleh *Production I.G.*



Peneliti tertarik mengkaji penggunaan kata tunjuk orang dalam *anime Kuroko No Basuke* dengan memakai teori sociolinguistik karena manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial yang bersosialisasi dengan sesamanya. Dalam sosialisasi tersebut sadar maupun tidak sadar, dalam tindak komunikasinya manusia menggunakan kata tunjuk orang untuk menunjuk orang yang menjadi topik pembicaraannya. Abdul Chaer (2004:2) berpendapat bahwa sociolinguistik adalah gabungan dari dua ilmu, yakni sosiologi dan linguistik. Intinya sosiologi itu adalah kajian yang objektif mengenai manusia di dalam masyarakat, mengenai lembaga-lembaga, dan proses sosial yang ada di dalam masyarakat, sedangkan pengertian linguistik adalah bidang ilmu yang mempelajari bahasa atau bidang ilmu yang mengambil bahasa sebagai objek kajiannya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa sociolinguistik adalah bidang ilmu antardisiplin yang mempelajari bahasa dalam kaitannya dengan penggunaan bahasa itu di dalam masyarakat. Kemudian, Sumarsono (2007:2) mendefinisikan sociolinguistik sebagai linguistik institusional yang berkaitan dengan pertautan bahasa dengan orang-orang yang memakai bahasa itu. Untuk teori sociolinguistik, peneliti memilih menggunakan teori SPEAKING oleh Dell Hymes untuk mengkaji konteks dari tuturan yang sedang berlangsung. Khususnya bagaimana konteks tuturan ketika kata tunjuk orang digunakan.

Penjabaran tentang kata tunjuk orang dan teori sociolinguistik di atas merupakan pusat dari kajian skripsi ini. Karena banyaknya ahli yang mengemukakan pendapat tentang kata tunjuk orang dan teori sociolinguistik, peneliti hanya membatasi kajian data pada penelitian ini berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Ichikawa mengenai fungsi dari kata tunjuk *ko-so-a* dalam buku *Shokyuu Nihongo Bunpo To Oshiekata No Pointo* (2005) dan teori Kinsui dalam *Nihongo Bunpou Serufu Masutaa Shiriisu 4: Shijishi* (1989) tentang variasi dari

kata tunjuk orang dalam bahasa Jepang. Data yang telah dikumpulkan nantinya akan diteliti melalui pendekatan sosiolinguistik dengan teori SPEAKING oleh Dell Hymes.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah penggunaan kata tunjuk orang atau pronomina demonstratif persona dalam *anime Kuroko No Basuke*.

1.3. Batasan Masalah

Supaya jelas dan terarah, maka penelitian diharapkan untuk memberi batasan masalah. Mengingat begitu banyak pendapat ahli tentang kata tunjuk orang dalam bahasa Jepang, maka penelitian ini hanya dibatasi pada teori yang dikemukakan oleh Ichikawa dan Kinsui sebagai acuan dalam penelitian kata tunjuk orang yang terdapat didalam seluruh episode pada *season* ke tiga *anime Kuroko No Basuke* karya *Tadatoshi Fujimaki*. Selanjutnya pembahasan konteks tuturan berdasarkan teori SPEAKING oleh Dell Hymes.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, melalui suatu rangkaian kerja dan prosedur analisis yang direncanakan, penelitian ini memiliki tujuan teoritis dan tujuan praktis. Terdapat satu tujuan teoritis dari penelitian ini, yakni menjelaskan penggunaan kata tunjuk orang dalam *anime Kuroko No Basuke*.

Tujuan praktis dari penelitian ini adalah memberikan pemahaman kepada para pembaca untuk memahami makna dari sebuah karya sastra melalui teori kata

tunjuk orang. Selain itu, penelitian ini juga ditujukan untuk menambah pembendaharaan penerapan kata tunjuk orang dalam karya sastra.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat seperti:

1. Menambah sumbangan ilmu yang berkaitan dengan linguistik.
2. Menambah referensi pustaka bagi perkembangan ilmu linguistik di Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas.
3. Menambah pengetahuan peneliti tentang sosiolinguistik dan kata tunjuk orang.

1.6 Metode dan Teknik Penelitian

Peneliti menggunakan metode kualitatif bersifat analisis deskriptif dalam penelitian ini. Menurut Mahsun (2007:90), metode kualitatif yang bersifat deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan, menjabarkan suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual. Ada tiga tahapan metode yang peneliti lakukan yakni:

1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian (Gulo, 2002:110). Jumlah keseluruhan episode *anime Kuroko No Basuke* adalah 75 episode yang terbagi menjadi tiga *season*. Masing-masing *season* terdiri atas 25 episode. Namun, dalam dalam penelitian ini peneliti membatasi hanya akan meneliti seluruh episode yang terdapat pada *season* ke tiga saja. Pemilihan *season* ketiga sebagai data penelitian karena

pada *season* ini ditemukan banyaknya variasi kata tunjuk orang yang tidak peneliti temukan pada *season* pertama maupun *season* kedua.

Langkah pertama yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan kata tunjuk orang di dalam *anime Kuroko No Basuke* dengan metode simak. Metode simak memiliki teknik dasar yang berwujud teknik sadap (menyimak) serta teknik lanjutan (Mahsun, 2007:92-93).

Teknik dasar dari metode simak yang peneliti gunakan adalah teknik sadap dengan menonton *anime Kuroko No Basuke*. Menyadap penggunaan bahasa baik secara lisan maupun tulisan untuk mengambil data penggunaan kata tunjuk orang dalam *anime Kuroko No Basuke*. Teknik lanjutan yang peneliti gunakan terbagi dalam dua tahapan. Yang pertama adalah teknik SLBC (Simak Bebas Libat Cakap). Dalam penelitian ini peneliti tidak terlibat langsung dalam penggunaan bahasa. Melainkan hanya sebagai penyimak penggunaan bahasa dalam *anime Kuroko No Basuke*. Tahapan kedua pada teknik lanjutan adalah teknik catat. Pada tahapan ini peneliti melakukan pencatatan atas penggalan percakapan yang sebelumnya sudah disimak.

1.6.2 Tahap Penganalisaan data

Data yang telah terkumpul kemudian diidentifikasi apakah sesuai dengan kebutuhan tujuan penelitian. Dilanjutkan dengan klasifikasi data sesuai dengan kategori. Pengklasifikasikan data menggunakan metode padan pragmatis oleh Djajasudarma (1993:58). Metode padan pragmatis digunakan untuk mengidentifikasi, misalnya satuan kebahasaan menurut reaksi atau akibat yang timbul pada lawan tutur ketika si penutur menuturkan satuan kebahasaan.

Teknik yang digunakan adalah teknik pilah unsur penentu (PUP) yaitu menemukan unsur penentu dalam tuturan. Unsur penentu yang dimaksudkan yaitu berupa daya pilah pragmatis yang menggunakan mitra tutur sebagai penentu dan penjenisan kalimat ditentukan berdasarkan reaksi mitra tutur.

1.6.3 Tahap Penyajian Hasil Analisis Data

Metode penyajian hasil analisis data didalam penelitian ini menggunakan metode informal dengan memaparkan analisis dalam bentuk kata-kata biasa. Data disajikan dalam bentuk deskriptif berbentuk laporan hasil penelitian, memaparkan masalah yang terdapat dalam rumusan masalah, menyajikan secara terperinci, lalu menginterpretasikan dan menyajikan kesimpulan yang didapatkan dari penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terbagi menjadi empat bab. Bab 1 Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan teknik penelitian, tinjauan pustaka, dan sistematika penulisan. Bab 2 berisi penjelasan mengenai landasan teori. Bab 3 Analisis data dan pembahasan mengenai kata tunjuk orang dalam *anime Kuroko No Basuke* menggunakan analisa SPEAKING Dell Hymes. Bab 4 terdiri dari penutup yang berisi tentang kesimpulan dan saran mengenai penelitian yang telah dilakukan.