

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa merupakan sarana dalam komunikasi manusia sehari-hari yang memiliki aturan yang telah diatur sesuai dengan aturan dan adat yang berlaku. Walaupun menggunakan satu bahasa setiap harinya, namun manusia secara fasih disadari atau tidak, dapat menggunakan variasi bahasa yang beragam karena telah memiliki pengetahuan dan terbiasa dengan penggunaannya. Kita pada umumnya menggunakan ragam bahasa yang berbeda saat berbicara dengan teman, orang tua, guru, dan berbagai macam mitra tutur lainnya.

Ragam bahasa terjadi didasarkan kepada manusia yang tidak homogen dan banyaknya kegiatan sosial yang dilakukan. Dilihat dari bahasa Indonesia, ragam bahasa yang digunakan tidak lebih rumit daripada ragam bahasa Jepang. Keragaman atau kevariasian ini semakin bertambah kalau bahasa tersebut digunakan oleh penutur yang sangat banyak, serta dalam wilayah yang sangat luas. Ilmu yang mempelajari keragaman bahasa ini disebut dengan sosiolinguistik.

Sosiolinguistik merupakan ilmu antar disiplin antara sosiologi dan linguistik, dua bidang ilmu empiris yang mempunyai kaitan sangat erat. Sosiologi adalah kajian yang objektif dan ilmiah mengenai manusia di dalam masyarakat, dan mengenai lembaga-lembaga, dan proses sosial yang ada di dalam masyarakat, sedangkan linguistik adalah bidang ilmu yang mempelajari bahasa. Sosiolinguistik menurut J.A Fishman dalam Abdul Chaer (2010:3) yaitu,

“Sociolinguistic is the study of the characteristics of language varieties, the characteristics of their functions, and the characteristic of their speakers as these three constantly interact, change and change one another within a speech community.”

‘Sosiolinguistik adalah kajian tentang ciri khas variasi bahasa, fungsi-fungsi variasi bahasa, dan pemakai bahasa karena ketiga unsur ini selalu berinteraksi, berubah, dan saling mengubah satu sama lain dalam satu masyarakat tutur.’

Menurut Kridalaksana dalam Abdul Chaer (2013:3), Sosiolinguistik lazim didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari ciri dan pelbagai variasi bahasa, serta hubungan di antara para bahasawan dengan ciri fungsi variasi bahasa itu di dalam suatu masyarakat. Menurut William Labov dalam Azuma Shoji (2009:2), sosiolinguistik atau *shakaigengogaku* adalah,

社会言語学とは、立派な純粋な言語学であり、「社会」という名がついた亜硫の言語学、あるいはなにかうさんくさい本当の言語学ではないようなもの、ではないのである。

“*Shakaigengogaku towa, rippana junsuina gengogaku node ari, (shakai) to iu na ga tsuuta aryuu no gengogaku, aruiwa nanika usankusai hontou no gengogaku dewa nai youna mono, dewa nai no de aru.*”

‘Yang dimaksud dengan sosiolinguistik adalah sebuah ilmu murni dan megah, ilmu linguistik yang mengikuti hal yang namanya “masyarakat”, atau bukan merupakan ilmu linguistik yang perlu dipertanyakan kebenarannya.’

Maka dapat disimpulkan bahwa sosiolinguistik adalah ilmu yang mempelajari bahasa dalam kaitannya dengan penggunaan bahasa itu di dalam masyarakat. Sosiolinguistik memberikan pedoman kepada kita dalam berkomunikasi untuk menunjukkan bahasa, ragam bahasa atau gaya bahasa apa yang harus kita gunakan jika kita berbicara dengan orang tertentu.

Variasi bahasa terdiri dari berbagai jenis dan salah satunya adalah variasi bahasa yang didasarkan kepada penuturnya atau yang disebut juga dengan sosiolek/dialek sosial. Sosiolek adalah variasi bahasa yang berkenaan dengan status, golongan, dan kelas sosial para penuturnya. Variasi yang ada di dalam sosiolinguistik ini merupakan variasi yang menghabiskan waktu paling banyak karena dalam pembahasannya menyangkut semua masalah pribadi seperti usia,

pendidikan, seks, pekerjaan, tingkat kebangsawanan, keadaan sosial ekonomi, dsb. Perbedaan variasi bahasa ini bukanlah yang berkenaan dengan isinya, isi pembicaraan, melainkan perbedaan dalam bidang morfologi, sintaksis, dan juga kosakata.

Bahasa yang digunakan oleh seseorang akan menentukan identitasnya. P.A. Sorokin dalam Pateda (1987:78) mengatakan, “*social stratification means the differentiation of a given population into hierarchically superposed classes.*”. Ia melihat stratifikasi dari segi ekonomi, politik, dan pekerjaan, bukan mengutamakan stratifikasi yang berwujud kelas-kelas dalam masyarakat, melainkan mengacu kepada bahasa yang dipergunakan oleh strata-strata tersebut. C. Cripin dan H.G. Widdowson dalam Pateda (1987:79) menyatakan ada 3 hal yang membedakan suatu masyarakat, yaitu perbedaan dalam tingkat kesejahteraan dan pendapat, perbedaan dalam kedudukan (status), dan perbedaan dalam kekuasaan. Di dalam bahasa Indonesia, variasi bahasa khususnya variasi yang kita gunakan saat berbicara dengan lawan bicara yang memiliki tingkatan lebih tinggi dari kita disebut dengan bahasa sopan. Perbedaan budaya di negara kita dengan budaya di negara lainnya juga menyebabkan adanya perbedaan variasi bahasa dengan bahasa lainnya, baik dari segi pemilihan kata, struktur kata dan penggunaan nada bahasa yang tepat.

Jika di Indonesia dikenal dengan bahasa sopan, maka lain halnya dengan Jepang. Salah satu jenis sosiolek yang dimiliki Jepang adalah ragam bahasa hormat atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *keigo*. *Keigo* juga merupakan salah satu keunikan bahasa Jepang karena penggunaan *keigo* ini tidak tampak di dalam bahasa Indonesia. Terada Takao menyebut *keigo* sebagai bahasa yang

mengungkapkan rasa hormat terhadap lawan bicara atau orang ketiga (Terada dalam Sudjianto, 2007:189).

Contoh kalimat yang memiliki berbagai bentuk ragam bahasa adalah sebagai berikut (Sudjianto dan Dahidi, 2007:37) :

- a) よく食うやつだ。
'yoku **kuu** yatsu da'
(Dia orang yang banyak makan)
- b) 昼ご飯を食べましょう。
'hirugohan o **tabemashoo!**'
(Mari kita **makan** siang!)
- c) お先にご飯をいただきました。
'osaki ni gohan o **itadakimashita**'
(Saya sudah **makan** duluan)
- d) どうぞご飯を上がっていらっしゃって下さい。
'douzo gohan o **agatte** irassyatte kudasai'
(silahkan makan.)
- e) 何を召し上がりますか。
'nani o **meshiagarimasu ka?**'
(Mau **makan** apa?)

Contoh-contoh di atas merupakan variasi pemakaian kata makan. Pemakaian yang bervariasi ini tergantung dengan konteks tuturan dan pemakaian bahasa, dan hal seperti ini disebut dengan tingkat tutur. Dalam bahasa Indonesia kata 'makan' dipakai dalam situasi apapun, kapanpun, dimanapun, tanpa memperhatikan dengan siapa berbicara, atau siapa yang dibicarakan. Berbeda dengan Jepang, kata 'makan' dapat dipakai dalam beberapa verba seperti pada contoh di atas, yaitu *kuu*, *taberu*, *itadaku*, *agaru*, dan *meshiagaru*.

Nomura Masaki dan Koike Seiji dalam Sudjianto (2007:190) membagi *keigo* menjadi 3, yaitu *sonkeigo*, *kenjoogo*, dan *teineigo*. *Sonkeigo* merupakan cara bertutur kata yang secara langsung menyatakan rasa hormat terhadap lawan bicara. *Kenjoogo* merupakan cara bertutur yang menyatakan rasa hormat terhadap lawan bicara dengan cara merendahkan diri sendiri. Sedangkan *teineigo* merupakan cara

bertutur kata dengan sopan santun yang dipakai oleh pembicara dengan saling menghormati atau menghargai perasaan masing-masing (Hirai dalam Sudjianto, 2007:194).

Teineigo merupakan bahasa hormat yang pada dasarnya dipelajari oleh pembelajar bahasa Jepang pada awal mula pembelajarannya dan masih memasuki tingkat dasar. Namun *sonkeigo* dan *kenjoogo* memiliki level kesulitan yang lebih tinggi dari *teineigo*. Bagian paling penting untuk dikuasai dalam bertutur sopan adalah *sonkeigo*. Saat berbicara dengan orang yang lebih tinggi tingkatannya dari penutur, untuk menunjukkan rasa hormat dan nilai etika yang dimiliki, penutur harus mampu berbahasa dan meninggikan orang tersebut untuk menunjukkan respek terhadap lawan tutur.

Seiring bertambahnya usia, semakin banyak lingkungan sosial yang dimasuki, maka semakin banyak pula ragam bahasa yang ditemui. Kesalahan dalam penggunaan ragam bahasa merupakan hal yang wajar dalam masa pembelajaran. Dalam situasi tertentu, pembelajar bahasa Jepang dituntut menggunakan *keigo* sehingga menjadi suatu kewajiban untuk menguasainya. Tidak sedikit peran penggunaan *keigo* bagi para penuturnya. Untuk itu menguasai *keigo* menjadi hal yang penting bagi penutur bahasa Jepang. Hinata Seigo dalam Sudjianto (2007:195) menyebutkan secara singkat keefektifan dan peran konkrit pemakaian *keigo*, yaitu (1) menyatakan penghormatan, (2) menyatakan perasaan formal, (3) menyatakan jarak, (4) menjaga martabat, (5) menyatakan rasa kasih sayang, (6) dapat juga menyatakan sindirian, celaan, atau olok-olok sesuai konteksnya.

Objek yang di ambil untuk pelaksanaan analisis penelitian ini berasal dari *anime* yang berjudul *Arslan Senki/ Heroic Legend of Arslan*. *Arslan Senki* merupakan adaptasi dari novel fantasi yang ditulis oleh Yoshiki Tanaka pada tahun 1986, namun dibuatkan *manga* dan *animenya* pada tahun 2014 silam. Karena mendapat banyak antusias dari para penggemar *anime action*, maka *Arslan Senki* pun dibuatkan *session* ke-2nya yang baru disiarkan pada tahun 2017. *Plot* cerita yang dipaparkan tetap sama, hanya saja berbeda dalam hal visualisasi dan bahasa yang digunakan yang mengikuti perubahan zaman.

Yoshiki Tanaka merupakan pengarang terkenal yang lahir pada tahun 1952 di Prefektur Kumamoto yang telah memperoleh gelar dari Bahasa dan Budaya Jepang di Universitas Gakushuin, Tokyo. Ia telah menghasilkan banyak karya terkenal sejak tahun 1991 hingga sekarang dimana karyanya tersebut memiliki *genre* fantasi dan *action*.

Arslan Senki merupakan anime yang menceritakan tentang kerajaan dari sebuah bangsa yang bernama Pars yang diambil alih oleh bangsa Lusitania. Prajurit dari kerajaan Pars yang dipimpin oleh Raja Andragoras III dikenal sebagai koloni yang sangat tangguh dan mustahil untuk dikalahkan. Raja Andragoras III dan istrinya yang terkenal sangat cantik bernama Tahamey memiliki seorang anak tunggal yang diberi nama Arslan. Berbeda dengan ayahnya yang tangguh dan mengandalkan kekuatan, Arslan justru merupakan sosok anak yang lebih merakyat dan berpikiran terbuka. Ia senang berkunjung ke dalam masyarakat dan berbicara dengan budak-budak dari bangsa lain yang tertangkap saat perang.

Bangsa Lusitania merupakan bangsa yang menyembah dewa Yaldaboth yang mereka yakini sebagai dewa yang paling benar. Bagi bangsa Lusitania, semua manusia memiliki derajat yang sama dan mereka berhak membunuh orang-orang yang tidak menyembah dewanya, sehingga mereka tidak menyenangi bangsa Pars yang menjadikan orang-orang Lusitania yang tertangkap di peperangan sebagai budak di kerajaan Pars. Suatu hari Lusitania mengajukan peperangan terhadap Pars, dimana ini merupakan perang pertama yang diikuti oleh Arslan yang masih berusia 14 tahun. Namun karena adanya pengkhianatan yang dilakukan oleh seorang pemimpin tentara Pars, dan taktik licik yang digunakan oleh Lusitania, tentara Pars kalah telak dari tentara Lusitania dan Pars mulai dikuasai oleh Lusitania.

Arslan harus berjuang memperebutkan kembali kerajaannya bersama dengan pengawal setianya yang sangat tangguh bernama Daryun. Selesai perang tersebut Arslan dan Daryun harus bersembunyi dan mencari teman Daryun yang merupakan seorang ahli taktik jenius bernama Narsus yang telah diusir dari kerajaan Pars karena kebencian Andragoras terhadap pemikiran Narsus. Di dalam perjalanan merebut kembali kerajaannya, Arslan mendapatkan banyak teman perjuangan yang menghormatinya dan setia membantunya dan ia juga sadar bahwa para penguasa Lusitania telah menyalahgunakan agama mereka tersebut demi nafsu dan ambisi mereka sendiri terhadap takhta.

Anime ini merupakan pilihan yang menarik untuk dijadikan sumber data karena menunjukkan dengan jelas identitas para penutur dan lawan tutur, serta di dalamnya juga terdapat banyak percakapan yang menggunakan bentuk hormat

terutama *sonkeigo*, dimana bentuk hormat ini tidak hanya digunakan oleh satu tokoh di dalamnya, tetapi berbagai tokoh dengan latar belakang yang berbeda-beda. Bentuk *sonkeigo* yang digunakanpun beragam dalam berbagai situasi.

Keigo khususnya *sonkeigo* merupakan hal yang wajib dipelajari oleh pembelajar bahasa Jepang. Karena ketika orang yang menguasai bahasa Jepang berbicara kepada orang Jepang asli dengan tingkatan yang lebih tinggi namun tidak menggunakan bahasa hormat, orang tersebut dianggap tidak sopan. Berhadapan dengan dunia kerja yang berhubungan dengan bahasa Jepang, *keigo* merupakan sesuatu yang penting untuk dikuasai menimbang kebutuhan pemakaiannya saat berhubungan dengan atasan, rekan kerja, ataupun teman yang baru ditemui di dunia kerja. Dengan mempelajari *keigo*, kualitas penutur sebagai pembelajar bahasa Jepang juga akan jauh lebih bermutu.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana penggunaan *sonkeigo* berdasarkan teori SPEAKING Dell Hymes dalam *anime Arslan Senki*?

1.3. Batasan Masalah

Melakukan penelitian terhadap suatu objek dibutuhkan batasan masalah untuk membatasi peneliti agar tidak keluar dari tujuan awal penelitian. Peneliti membatasi masalah pada kajian penelitian yang dapat menuntun penelitian agar analisis lebih terarah. Sesuai dengan rumusan masalah, analisis yang akan dilakukan mencakup penggunaan *sonkeigo* dalam *anime Arslan Senki*. Penggunaan yang dimaksudkan dalam rumusan masalah adalah bentuk, fungsi, dan faktor yang mempengaruhi penggunaan *sonkeigo*. Penggunaan *sonkeigo*

dianalisis dengan melakukan penguraian terhadap tuturan percakapan sesuai dengan teknik SPEAKING oleh Dell Hymes, sedangkan yang menjadi tolak ukur pemakaian *sonkeigo* pada penutur adalah parameter yang dipaparkan oleh Nakao Toshio.

Analisis fungsi dan faktor yang paling mempengaruhi dari *sonkeigo* menggunakan pemaparan dari Hinata Shigeo yang dapat dilakukan dengan mengamati unsur-unsur dari teknik SPEAKING itu sendiri, antara lain unsur *Participant* (P) yang merupakan identifikasi penutur, *Ends* (E) yang merupakan tujuan percakapan, dan *Act Sequence* (A) yang melingkupi bentuk dan isi ujaran.

Objek penelitian yang diambil adalah *anime* Arslan Senki *episode* satu sampai dengan *episode* lima. Lima *episode* awal ini diambil karena memiliki banyak tokoh dengan status sosial yang berbeda yang menggunakan tuturan *sonkeigo*, dimana ke-lima *episode* ini sudah bisa mewakili *episode* lainnya. Turunan yang akan diteliti melingkupi semua tuturan *sonkeigo* yang dituturkan oleh hampir semua tokoh yang ada pada ke-lima *episode*.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian lebih terarah jika memiliki tujuan yang jelas. Berkaitan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penelitian ini adalah untuk memperjelas penggunaan *sonkeigo* dalam percakapan yang dituturkan oleh tokoh-tokoh dengan latar belakang yang berbeda dan diuraikan berdasarkan teori SPEAKING dari Dell Hymes.

Manfaat dari penelitian penggunaan *sonkeigo* ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis. Secara teoritis, melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk memperkaya pengetahuan linguistik khususnya

dalam penggunaan kata hormat, dengan menggunakan kata *sonkeigo* yang terdapat dalam *anime Arslan Senki* sebagai objek kajian untuk dapat mengungkapkan tentang pemakaian *sonkeigo* yang benar dan tepat dalam bahasa Jepang.

Secara praktis, melalui penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan dalam ilmu linguistik bahasa Jepang khususnya di bidang *sonkeigo*, yang masih sering salah penggunaannya oleh mahasiswa bahasa Jepang, serta dapat memberikan referensi bagi pembelajar bahasa Jepang lainnya.

1.5. Metode Penelitian

Djajasudarma (dalam Kesuma, 2007:1) menjelaskan bahwa metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud atau cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah metode yang bertujuan membuat deskripsi, maksudnya membuat gambaran, lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai data (Djajasudarma dalam Kesuma, 2006:9). Nasution (dalam Prasaty, 2011:16) mengemukakan bahwa metode deskriptif digunakan untuk analisis data karena data yang didapat bukanlah angka-angka tetapi berupa kata-kata atau gambaran sesuatu (kualitatif). Metode penelitian ini bersifat kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa data tertulis atau lisan.

Penelitian ini melalui beberapa tahapan yaitu pengumpulan data, analisis data, dan penyajian hasil analisis data.

1.5.1. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data memiliki peranan yang penting dalam suatu penelitian. Dalam mengumpulkan data harus diketahui terlebih dahulu tentang metode dan teknik yang digunakan. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode simak. Metode simak merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan menyimak penggunaan bahasa, baik secara lisan maupun tulisan (Mahsun, 2005:90).

Peneliti menyimak penggunaan bahasa dalam berkomunikasi secara lisan pada *anime Arslan Senki*. Teknik sadap merupakan teknik dasar yang digunakan pada metode simak, yang kemudian dilanjutkan dengan teknik simak bebas libat cakap (SBLC) dan teknik catat. Menurut Sudaryanto (Sudaryanto, 1993:134) pada teknik simak bebas libat cakap (SBLC) ini, peneliti tidak terlibat dalam percakapan maupun konversi.

Peneliti hanya sebagai pemerhati yang dengan tekun mendengarkan apa yang dikatakan oleh orang-orang yang berpartisipasi dalam proses dialog. Setelah SBLC ini, peneliti juga menggunakan teknik catat dalam tahap penyediaan data. Kesuma (2007:44) mengatakan bahwa teknik catat adalah teknik menjaring data dengan mencatat hasil penyimakan data pada kartu data.

1.5.2. Analisis data

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang menurut Djajakusuma (dalam Kesuma, 2011:16) adalah penelitian yang membuat deskripsi, membuat gambaran, lukisan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai sebuah data. Pada BAB II, penggunaan *sonkeigo* pada kalimat akan dideskripsikan dengan melihat bentuk kalimat yang ada pada data.

1.5.3. Penyajian Hasil Analisis Data

Tahap penyajian hasil analisis data menggunakan metode penyajian informal. Sudaryanto (1993:145), mengatakan penyajian informal adalah perumusan dengan kata-kata biasa walaupun dengan terminologi yang teknis sifatnya. Penelitian tentang *sonkeigo* pada *anime Arslan Senki* disajikan dalam bentuk kata-kata berdasarkan 8 komponen yang telah dijabarkan oleh Dell Hymes dengan teori SPEAKING. Penyajian data secara formal dalam penelitian disajikan dengan susunan sebagai berikut;

Bab I berisi pendahuluan yang terdiri atas : latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan metode penelitian.

Bab II terdiri dari tinjauan pustaka, dan kerangka teoritis yang berisi tentang penjelasan dari teori *keigo*, *sonkeigo*, fungsi *sonkeigo* di dalam masyarakat, dan teori SPEAKING.

Bab III berisikan tentang pendeskripsian analisis penggunaan *sonkeigo*, yang terdiri dari bentuk, fungsi, dan faktor penggunaan *sonkeigo* dalam anime *Arslan Senki* menggunakan teori SPEAKING Dell Hymes berdasarkan tinjauan sosiolinguistik.

Bab IV berupa penutup yang berisikan kesimpulan penelitian dan saran.