

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan sistem lambang bunyi arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasikan diri (Kridalaksana, 2008:24). Bahasa adalah hal penting yang digunakan untuk berkomunikasi antar sesama manusia. Tanpa bahasa, manusia tidak dapat saling berkomunikasi. Bahasa dalam berkomunikasi merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat berupa pikiran, gagasan, maksud, perasaan, maupun emosi secara langsung. Penyampaian bahasa yang benar merupakan suatu hal yang penting, karena melalui bahasa seseorang dapat menyampaikan ide, pikiran, dan keinginannya terhadap lawan tutur.

Bahasa tidak hanya digunakan untuk menyampaikan ide, pikiran, dan keinginannya terhadap lawan tutur, tetapi bahasa juga digunakan untuk mengekspresikan perasaan penutur terhadap informasi yang telah diterima. Penutur biasanya menggunakan suatu kata agar lawan tutur mengerti apa yang dirasakan oleh penutur tanpa harus menjelaskan panjang lebar yaitu dengan menggunakan kata seru. Kata seru adalah bentuk yang tidak dapat diberi afiks dan tidak dapat menjadi subjek, objek, atau predikat dengan bentuk lain. Kata seru biasanya berupa teriakan lepas dan digunakan untuk mengungkapkan perasaan seperti rasa kaget, terharu, kagum, marah dan sedih yang terletak di awal kalimat. Misalnya pada kata seru “aduh” yang dapat diartikan untuk mengungkapkan kata seru kesakitan atau kesedihan (Kridalaksana, 1986:118).

Kata seru dalam gramatika bahasa Jepang disebut dengan *kandoushi*. *Kandoushi* berasal dari kanji *kan* [感] yang memiliki arti ‘emosi, perasaan, sentimen dan kesan’, kanji *dou* [動] yang memiliki arti ‘gerakan, perubahan’, serta kanji *shi* [詞] yang memiliki arti ‘kata-kata atau puisi’ (Nelson, 2008:410, 208, 826). Jadi, jika diartikan secara keseluruhan *kandoushi* adalah kata-kata yang menggerakkan perasaan atau emosi. *Kandoushi* termasuk ke dalam kelas kata *jiritsugo* yaitu kata yang bisa berdiri sendiri, tidak dapat berubah bentuk, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan, dan tidak bisa menjadi konjugasi atau kata penghubung. Namun, *kandoushi* dapat menjadi sebuah kalimat meski tanpa bantuan kelas kata lain (Sudjianto, 1996:110).

Kandoushi sering digunakan dalam percakapan sehari-hari, walaupun hanya satu kata akan tetapi bisa langsung dipahami maksud dari ucapan tersebut. Baik dalam bahasa lisan atau bahasa tulis dalam bentuk percakapan. Tuturan yang mengandung *kandoushi* sering ditemukan dalam komik, film, drama, dan anime. Namun, terkadang masih terdapat kerancuan dalam memahami makna *kandoushi* dalam sebuah tuturan. *Kandoushi* dalam bahasa Jepang terdiri dari beberapa macam dan memiliki fungsi masing-masing. Sudjianto (dalam Roza, 2012:11) membagi empat macam *kandoushi* yaitu *kandoushi* yang menyatakan impresi atau emosi (*kandou*), *kandoushi* yang menyatakan panggilan (*yobikake*), *kandoushi* yang menyatakan jawaban (*outou*), *kandoushi* yang menyatakan salam (*aisatsu*).

Kandoushi yang dikemukakan oleh Sudjianto ada bermacam-macam, namun peneliti lebih tertarik membahas jenis *kandoushi* yang menyatakan impresi atau *kandou*. Salah satu bagian *kandoushi* yang menyatakan impresi yaitu *kandoushi are*. *Kandoushi are* sering digunakan dalam percakapan bahasa Jepang.

Baik dalam komik, film, drama maupun anime. Namun, dalam suatu percakapan *kandoushi are* memiliki penggunaan yang berbeda ketika mengekspresikan perasaan yang sesuai dengan konteks terjadinya tuturan. Selain itu, jika tidak diperhatikan secara teliti, penggunaannya sering sulit dibedakan dengan kata tunjuk *are*. Sebagai contoh *kandoushi are* memiliki penggunaan yang berbeda sesuai dengan konteks percakapan sebagai berikut :

Contoh 1 :

コナン	:	ただいま
蘭	:	お帰りなさい!
コナン	:	あれ! おじさんまだ支度してなかったの?
蘭	:	お昼からマーじゃんやりに行って今帰って来たばかりなのよ。
Conan	:	<i>Tadaima</i>
Ran	:	<i>Okaerinasai!</i>
Conan	:	<i>Are! Ojisama mada shitakushitenakattano.</i>
Ran	:	<i>Ohiru kara maajan yarini itte ima kaette kita bakarinanoyo.</i>
Conan	:	'Aku pulang'
Ran	:	'Selamat datang'
Conan	:	'Eh! Paman masih bersiap-siap?'
Ran	:	'Dia tadi siang pergi main mahjong dan baru saja pulang.'

(DCM, Film.16, 00:11:55)

Informasi Indeksal :

Conan datang ke Kantor Detektif Mouri untuk pergi makan malam. Setelah sampai di kantor, Ayah Ran masih bersiap-siap untuk pergi makan malam.

Tuturan pada contoh (1) *kandoushi are* digunakan sebagai bentuk ungkapan untuk menunjukkan rasa terkejut. Berdasarkan percakapan (1) Conan merasa terkejut karena setelah sampai di kantor Ran, Ayah Ran sama sekali belum siap untuk pergi makan malam. Padahal Conan sudah datang terlambat dan menduga bahwa semuanya sudah siap untuk pergi makan malam.

Selain menyatakan rasa terkejut, *kandoushi are* juga memiliki penggunaan lain seperti contoh pada percakapan berikut:

Contoh 2 :

- しらとり : ところで ボウガンを撃ったと思われる場所から妙なものが発見されました。これなんですが。
- 毛利 : 何だこりや。
- 蘭 : 西洋の刀みたいね。
- コナン : あれ？これどっかで見たことあるぞどこだっけ
- Shiratori : *Tokorode bouga wo uttato uwareru basho kara ni myouna mono ga hakkensaremashita.*
Korenandesuga.
- Mouri : *Nande koreya.*
- Ran : *Seiyou mitaine.*
- Conan : *Are? Kore dokka de mita koto aruzo. Doko dakke.*
- Shiratori : ‘Ngomong-ngomong, kami menemukan benda aneh di tempat senjata ditemukan. Ini dia..’
- Mouri : ‘Apa itu?’
- Ran : ‘Seperti pedang barat.’
- Conan : ‘Eh? Sepertinya aku pernah melihatnya di suatu tempat. Dimana ya..’

(DCM, Film.16, 00:19:42)

Informasi Indeksal :

Detektif Mouri dan Shiratori sedang membesuk detektif Meguru yang dirawat di Rumah Sakit karena tertembak. Shiratori membawa benda aneh yang ia temui ditempat senjata tersebut ditemukan.

Contoh pada data (2) *kandoushi are* dalam tuturan di atas digunakan untuk mengungkapkan perasaan curiga dengan situasi yang terjadi. Percakapan pada contoh (2) tersebut Conan merasa curiga dengan benda aneh yang dibawa oleh detektif Shiratori. Conan pernah melihat benda tersebut di suatu tempat. Tetapi, ia lupa dimana tempatnya.

Berdasarkan contoh di atas dapat dilihat bahwa *kandoushi are* memiliki penggunaan yang berbeda sesuai dengan konteks percakapan. Oleh karena itu, untuk mengetahui penggunaan *kandoushi* yang terdapat dalam sebuah percakapan peneliti menggunakan teori Minoru Oda dan teori SPEAKING oleh Dell Hymes.

Teori SPEAKING yang dikemukakan oleh Hymes menyatakan aspek-aspek yang mempengaruhi penggunaan bahasa. Aspek-aspek tersebut adalah *Setting and Scene* yang meliputi tempat, waktu dan situasi pembicaraan, *Participants* yang mengacu kepada penutur dan lawan tutur, *Ends* yang merupakan maksud dari tujuan, *Act Sequence* mengacu kepada bagaimana informasi itu disampaikan, *Key* yang mengacu kepada ekspresi penutur dan lawan tutur, *Instrumentalities* yang mengacu kepada gaya bahasa yang digunakan, *Norms* mengacu kepada norma-norma yang ada disekitar pembicaraan berlangsung, serta *Genre* yang merupakan jenis dari kejadian atau jenis ceritanya.

Sumber data dalam penelitian ini diambil dari *Detective Conan Movie* karya Gosho Aoyama. *Detective Conan* memiliki banyak versi seperti anime, komik dan film. Film ini diangkat sebagai sumber data karena film Jepang merupakan salah satu media bagi pembelajar asing untuk mempelajari bahasa Jepang. Tuturan percakapan dalam film lebih terlihat jelas yang digambarkan secara visual. Melalui film juga dapat dipahami ungkapan verbal dan non-verbal seperti ekspresi wajah dan intonasi ketika tuturan tersebut disampaikan.

Detective Conan Movie bercerita tentang seorang detektif siswa Sekolah Menengah Atas yang memiliki kemampuan dalam menganalisa dan membantu polisi dalam menyelesaikan kasus-kasus kejahatan. Suatu hari pada saat melakukan investigasi, ia dipaksa meminum racun oleh segerombolan penjahat yang sedang melakukan transaksi gelap dan secara tiba-tiba tubuhnya mengecil seperti bocah berumur tujuh tahun. Sejak kejadian itu ia tinggal bersama teman masa kecilnya dan membantu seorang detektif senior yang payah dalam menyelesaikan kasus kejahatan.

Detective Conan Movie merupakan film bergenre komedi, misteri, action dan petualangan. Cerita dalam *Detective Conan Movie* diproduksi lebih kompleks dan tentunya menghadirkan kasus-kasus yang lebih rumit sehingga banyak terdapat kejadian yang tidak terduga dan menggunakan banyak *kandoushi*. Salah satunya adalah *kandoushi* untuk menunjukkan perasaan terkejut, cemas dan rasa curiga. Berdasarkan pengamatan dalam *Detective Conan Movie* banyak terdapat *kandoushi* dalam percakapan terutama bagian 16-20. *Kandoushi are* pada bagian ini banyak digunakan dalam percakapan terutama pada tuturan tokoh utama. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui bagaimana penggunaan *kandoushi are* dalam *Detective Conan Movie* berdasarkan tinjauan Pragmatik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana penggunaan *kandoushi are* dalam *Detective Conan Movie* berdasarkan teori Minoru Oda dan konteks tuturan yang dikemukakan oleh Dell Hymes?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dan agar hasil penelitian lebih terfokus, maka dibatasi ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti hanya membahas penggunaan *kandoushi are* yang terdapat dalam *Detective Conan Movie* bagian 16-20 berdasarkan teori Minoru Oda dan untuk membedakan penggunaannya dalam percakapan peneliti menggunakan teori konteks tuturan yang dikemukakan oleh Dell Hymes untuk menganalisis data.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan *kandoushi are* dalam *Detective Conan Movie* berdasarkan teori Minoru Oda dan konteks tuturan yang dikemukakan oleh Dell Hymes.

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk menambah pengetahuan dan kemudahan bagi pembelajaran bahasa Jepang. Manfaat tersebut dapat berupa teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca untuk mempermudah memahami mengenai kelas kata *kandoushi* khususnya *kandoushi are* dalam bahasa Jepang serta dapat menambah pengetahuan dalam pengembangan linguistik bahasa Jepang.
2. Secara praktis penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan referensi bagi pembaca yang ingin membahas mengenai penggunaan *kandoushi* dalam bahasa Jepang.

1.6 Metode dan Teknik Penelitian

Metode dan teknik penelitian sangat penting dalam suatu penelitian karena membantu peneliti untuk memfokuskan dan mengarahkan penelitian kepada sasaran yang tepat. Metode dan teknik penelitian merupakan dua hal yang berbeda. Keduanya memiliki konsep yang berbeda, tetapi sangat berkaitan. Sudaryanto (1993:9) menjelaskan bahwa metode adalah cara yang harus dilakukan untuk mencapai kebenaran hipotesis dan meneliti sebuah objek, sedangkan teknik adalah cara melaksanakan metode tersebut.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Metode deskriptif digunakan semata-mata hanya berdasarkan fakta yang ada atau fenomena yang memang secara empiris masih digunakan oleh penutur, sehingga dapat dipaparkan seperti apa adanya (Sudaryanto, 1993:62). Penelitian bersifat deskriptif dibagi atas tiga tahapan pelaksanaan penelitian yaitu tahap pengumpulan data, analisis data, dan tahap penyajian hasil analisis data.

1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting di dalam penelitian. Data adalah objek penelitian beserta konteksnya. Pada tahap pengumpulan data ini harus dilakukan secara sistematis, terarah, dan sesuai dengan masalah penelitian. Metode pengumpulan data sangat erat hubungannya dengan masalah penelitian yang akan dipecahkan. Oleh karena itu, pemilihan metode dan alat pengumpulan data yang sesuai sangat diperlukan.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode simak. Metode simak yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa. Metode ini dipilih karena peneliti menyimak tuturan yang terdapat dalam objek yang diteliti. Metode simak dalam hal ini memiliki teknik dasar yaitu teknik sadap. Teknik sadap disebut sebagai teknik dasar dalam metode simak karena pada hakikatnya penyimakan diwujudkan dengan penyadapan (Sudaryanto, 1993:133).

Teknik lanjutan dari teknik sadap yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik simak bebas libat cakap. Setelah penggunaan bahasa diamati langkah selanjutnya adalah mencatat hasil penyimakan dari setiap tuturan yang menggunakan *kandoushi are* dalam *Detective Conan Movie* bagian 16-20.

1.6.2 Tahap Analisis Data

Tahap analisis data merupakan lanjutan dari tahapan pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan suatu teknik analisis yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman agar dapat menarik kesimpulan dari hasil penelitian. Analisis data merupakan upaya peneliti untuk menangani langsung masalah yang terkandung dalam data (Sudaryanto, 1993:8).

Pada tahap ini metode yang digunakan adalah metode padan. Metode padan adalah metode analisis bahasa yang alat penentunya berada diluar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa yang bersangkutan (Sudaryanto, 1993:13). Jenis metode padan yang sesuai dengan penelitian ini yaitu metode padan pragmatis. Metode padan pragmatis digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis data yang berkaitan dengan konteks percakapan yang terdapat dalam *Detective Conan Movie* bagian 16-20 dengan menggunakan konteks tuturan berdasarkan teori SPEAKING yang dikemukakan oleh Dell Hymes.

Selanjutnya teknik yang digunakan untuk menganalisis data dari metode padan ini adalah teknik pilah unsur penentu. Teknik pilah unsur penentu adalah teknik analisis data dengan cara memilah satuan kebahasaan yang dianalisis dengan alat penentu yang dimiliki oleh peneliti (Sudaryanto, 1993:1). Dalam teknik pilah unsur penentu yang dimaksud yaitu berupa daya pilah pragmatis yang menggunakan penutur sebagai penentu dan penjenisan kalimat ditentukan berdasarkan reaksi penutur.

1.6.3 Tahap Penyajian Hasil Analisis Data

Tahap terakhir dalam memaparkan hasil penelitian adalah tahap penyajian analisis data. Data yang telah dianalisis disajikan dengan menggunakan metode

deskriptif yaitu berupa paparan hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan bentuk kata, bentuk kalimatnya dan tindak tutur yang terjadi, yang memang secara empiris dilakukan oleh penutur bahasa (Sudaryanto, 1993: 8).

Tahap ini terdiri atas dua metode yaitu metode formal dan metode informal. Metode formal adalah penyajian hasil analisis data dengan menggunakan tabel atau diagram. Sedangkan metode informal adalah penyajian hasil analisis data dengan menggunakan uraian kata-kata (Sudaryanto, 1993: 145). Penyajian hasil analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode informal. Hasil analisis data akan disajikan dalam bentuk uraian kata-kata secara ringkas dan jelas.

1.7 Tinjauan Pustaka

Tinjauan kepustakaan bertujuan untuk mengetahui keaslian sebuah karya ilmiah. Berdasarkan pencarian yang telah dilakukan melalui kunjungan ke perpustakaan dan media internet, beberapa penelitian yang menyangkut tentang *kandoushi* ini telah dilakukan oleh beberapa orang. Berikut dipaparkan beberapa penelitian mengenai *kandoushi* dengan menggunakan tinjauan pragmatik.

Nahnu (2014) dalam skripsinya yang berjudul “Analisis Komponen Makna *Kandoushi* Jenis *Kandou* (Suatu Tinjauan Semantik)”. Penelitian ini membahas mengenai kosakata apa saja yang termasuk *kandoushi* jenis *kandou*, bagaimana komponen makna dari kosakata tersebut dan apa perbedaan serta persamaan dari kosakata tersebut. Dalam penelitiannya Nahnu menyimpulkan bahwa terdapat 24 kosakata *kandoushi* jenis *kandou* yang terdapat dalam beberapa rekaman video *variety show ainori*. Nahnu juga membagi kosakata dalam beberapa kategori yaitu kategori terkejut, heran, bingung, kagum, dan semangat.

Soni (2015) dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan *Kandoushi Maa* Dalam Serial Drama *Great Teacher Onizuka Remake 2012 Tinjauan Pragmatik*”. Penelitian ini membahas mengenai penggunaan *kandoushi maa* dengan menggunakan teori Kindaichi Kyousuke dan aspek-aspek situasi tutur yang dikemukakan oleh Leech. Soni menyimpulkan bahwa *kandoushi maa* digunakan untuk menenangkan lawan bicara, menyatakan perasaan setuju atau menyetujui dan mengungkapkan sesuatu diluar dugaan.

Cahyani (2016) dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan *Kandoushi Aa* Dalam Serial Drama *Hammer Session*”. Penelitian ini membahas mengenai penggunaan *kandoushi aa* dengan menggunakan teori Kindaichi Kyousuke serta teori SPEAKING yang dikemukakan oleh Dell Hymes. Cahyani menyimpulkan bahwa *kandoushi aa* berfungsi untuk membenarkan, mengakui atau menyetujui dan mengungkapkan rasa (terkejut, sedih, senang, dan keluhan) dituturkan dalam bentuk tuturan ekspresif, memiliki makna yang berbeda sesuai dengan intonasi dan ekspresi dari penutur.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah peneliti juga membahas *kandoushi* jenis *kandou* yang menyatakan impresi dengan menggunakan tinjauan pragmatik. Sedangkan perbedaan penelitian yang telah diuraikan di atas dengan penelitian ini adalah dari segi objek penelitian yang lebih memfokuskan pada *kandoushi are* dan sumber data yang digunakan berupa *Detective Conan Movie* bagian 16-20 yang dianalisis dengan menggunakan teori Minoru Oda. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak mengambil sumber data dari serial drama Jepang.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari menjadi empat bab. Bab pertama yaitu berupa pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan teknik penelitian, tinjauan pustaka dan sistematika penulisan. Bab kedua adalah landasan teori. Bab ini akan menjelaskan teori-teori yang digunakan oleh peneliti dalam menganalisis data. Teori-teori yang akan menjelaskan adalah teori pragmatik, konteks tuturan dan *kandoushi*. Bab ketiga adalah pembahasan mengenai penggunaan *kandoushi are* dalam *Detective Conan Movie* bagian 16-20. Bab keempat adalah penutup yang terdiri dari kesimpulan penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.

