

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial melakukan berbagai cara untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan manusia lain. Cara manusia berinteraksi ini berbeda satu sama lain, meskipun adakalanya memiliki persamaan karena menempati regional atau bangsa yang sama dan saling terpengaruh. Terdapat sebuah konsep dalam berinteraksi di Jepang yang disebut *tatemae* dan *honne*. Konsep ini adalah hal pokok yang telah menjadi karakter orang Jepang dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Menurut Doi (1973: 259), *tatemae* adalah prinsip formal tertentu yang disesuaikan dengan semua orang yang terlibat agar keharmonisan menjadi terjamin, sedangkan *honne* adalah perasaan atau opini yang mereka miliki mengenai sesuatu. Dengan kata lain, *tatemae* adalah sikap yang ditampilkan seseorang kepada orang lain dengan memikirkan berbagai pertimbangan, sedangkan *honne* adalah pemikiran sesungguhnya dari seseorang.

Konsep ini pada dasarnya diterapkan dalam komunikasi spontan antar individu dalam percakapan nyata. Meski demikian, konsep ini juga kerap ditemui dalam berbagai karya fiksi seperti novel, komik, dan drama yang berkisah tentang kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang. Konsep ini terlihat karena adanya individu-individu yang berinteraksi dalam percakapan nyata, di mana informasi yang terdapat dalam komunikasi tersebut berasal dari orang yang berbeda. Sedangkan dalam karya fiksi, interaksi para tokoh dan informasi-informasi di dalamnya berasal dari sumber yang sama yaitu pengarang dari karya tersebut.

Oleh karena itu, apa yang ditampilkan melalui dialog-dialog tersebut dapat dianggap sebagai representasi ideologi dari pengarang karya fiksi.

Salah satu karya fiksi khas Jepang yang sudah mendunia adalah *manga*. Kata *manga* ditulis dengan gabungan kanji 漫 (*man*) yang artinya “tidak sengaja, tidak teratur, di luar kemauan” dan 画 (*ga*) yang berarti “gambar”. Secara harfiah, *manga* berarti gambar yang tidak teratur. Namun definisi tersebut kurang sesuai dengan pengertian *manga* yang sebenarnya. Berdasarkan kamus bahasa Jepang digital goo.ne (2017) *manga* juga dapat berarti sebagai “gambar yang berkelanjutan, yang sebagiannya terdapat narasi dengan dialog”. Kata *manga* sebenarnya memiliki artian yang sama dengan komik secara umum, hanya saja istilah *manga* sendiri lebih mengacu pada komik buatan Jepang ketimbang komik secara umum. *Manga* terdiri dari berbagai macam kategori dan genre dengan pertimbangan gender, usia dan kepentingan pembaca serta tema dan masalah yang diangkat. *Manga* seringkali menampilkan sosial-budaya dan karakter masyarakat Jepang sehingga banyak pembaca dapat mengenal seluk-beluk budaya dan karakter masyarakat Jepang lewat *manga*.

Salah satu konsep yang muncul dalam *manga* adalah *tatemaie-honne*. Salah satu *manga* yang memuat tentang *tatemaie-honne* adalah *Seigi no Mikata*. *Manga* ini berkisah tentang seorang wanita karir berusia sekitar 25 tahun yang bernama Nakata Makiko (setelah menikah menjadi Yoshikawa Makiko). Ia digambarkan sebagai wanita yang cantik, cerdas, serta penuh dengan keberuntungan yang membuat hal-hal buruk yang ia lakukan dan perkataan-perkataan gamblang yang ia katakan menjadi hal yang bermanfaat buat orang-orang di sekelilingnya. Karena

itu, ia sering kali diberi penghargaan dan disebut-sebut sebagai ‘*Seigi no Mikata*’ atau ‘Pembela Keadilan’. Makiko yang merupakan putri sulung keluarga Nakata ini juga dikisahkan sebagai perempuan yang memiliki karir bagus di sebuah perusahaan milik pemerintah.

Serial *Seigi no Mikata* ini diterbitkan oleh pertama kali oleh penerbit Shueisha tahun 2004 pada majalah Chorus dalam bentuk komik strip (komik yang terbit berkala di majalah). Serial ini kemudian diadaptasi ke dalam bentuk drama TV pada tahun 2008 di Nippon Television. Tahun 2009, serial ini kemudian dicetak menjadi buku komik sebanyak tujuh seri. Berdasarkan situs mangaupdates.com, serial *Seigi no Mikata* ini memiliki paduan beberapa genre yaitu *josei* (berkisah tentang perempuan), *comedy* (mengandung unsur lawakan), *romance* (kisah percintaan), dan *slice of life* (tentang kehidupan sehari-hari).

Pengarang dari komik ini, Hijiri Chiaki, merupakan komikus perempuan Jepang yang lahir di Tokyo pada tanggal 23 Desember. Sebagaimana komikus Jepang kebanyakan, informasi mengenai diri Hijiri Chiaki tidak banyak ditemukan meskipun ia telah berkarya sejak tahun 1982. Situs mangaupdates.com yang memuat biodata Hijiri Chiaki juga mencantumkan karya-karyanya sejak awal karirnya hingga yang terbaru. Berdasarkan situs tersebut diketahui bahwa karya-karya Hijiri Chiaki didominasi genre *shoujo* (genre yang ditujukan untuk pembaca perempuan). Selain *Seigi no Mikata*, beberapa karyanya yang lain adalah *Apple Wine to Brandy* (1982), *Kimi wa Boku no Taiyou da* (1991), *Rakkaryuusui no Jou* (2014).

Sesuai salah satu genrenya yaitu *slice of life*, serial *Seigi no Mikata* menampilkan kehidupan sosial-budaya masyarakat Jepang sehingga menarik untuk diteliti lebih lanjut. Kehidupan sosial yang diperlihatkan di sini adalah kehidupan tokoh Makiko yang berinteraksi dengan keluarga dan orang-orang di sekitarnya. Salah satu bentuk interaksi yang ditampilkan adalah berhubungan dengan konsep *tatemaie-honne* seperti yang sebelumnya disebutkan. Tokoh utama yaitu Nakata Makiko dalam kesehariannya tampak menerapkan konsep *tatemaie-honne* namun juga tidak menerapkan konsep tersebut sekaligus. Berdasarkan penelitian milik Shinta (2014) yang menggunakan versi drama dari serial ini, tokoh Makiko terbukti menerapkan konsep *tatemaie-honne* pada orang-orang tertentu. Meskipun demikian, ditemukan juga dalam beberapa interaksi di mana Makiko harusnya menerapkan konsep tersebut, tetapi ia justru tidak menerapkannya. Salah satunya terlihat dalam kutipan berikut:



(*Seigi no Mikata*, vol. 1 hal. 63-64)

「慎子：ちょっと店長いる！？
 管理人：あの…何か…
 慎子：あんたじゃだめよっ。店長呼んで、店長！
 店長：あ、はい。何か…
 慎子：これ見なさいよ！
 惣菜の中に人の毛が入ってたのよ、気持ち悪いねわっ
 こないだなんかゴキブリが入ってたわよ（これはうそ）
 食べた後食あたりも起こしたわよ！（これもうそ）
 容子：すみませんっ
 慎子：え？どう責任とってくれんのよっ
 消費者センターに電話してやろ一かっ
 店長：申し訳ありません
 慎子：新聞に投書してやろ一かっ
 店長：すみません、ほんとうにすみませんっ
 よろしかったらお客様の名前と住所を…
 慎子：名まえ…？」

Makiko : Chotto tenchou iru?
Kanrinin : Ano... Nanika...
Makiko : Anta ja dameyo! Tenchou yonde! Tenchou!
Tenchou : A, hai. Nanika...
Makiko : Kore wa minasaiyo!
Souzai no naka ni hito no ke ga haitteta no yo,
kimochi warui ne wa
Konaida nanka gokiburi ga haitteta wa yo (kore wa uso)
Tabeta atoshoku atari mo okoshita wa yo (kore mo uso)
Tenchou : Sumimasen
Makiko : E? Dou sekinin tottekuren no yo
Shouhisha senta ni denwa shite yarou ka
Tenchou : Moushiwake arimasen
Makiko : Shinbun ni tousho shite yarou ka
Tenchou : Sumimasen, hontou ni sumimasen,
Yoroshikattara okyakusama no namae to juusho wo...
Makiko : Namae...?

“Makiko : Pemilik toko, ada?
 Kanrinin : Hmm... Ada apa...
 Makiko : Bukan kamu! Panggil pemilik toko! Pemilik toko!
 Pemilik toko : Ya, ada apa?
 Makiko : Tolong lihat ini!
 Ada rambut seseorang di dalam sayuran, menjijikkan
 Waktu lalu ada kecoak yang masuk (bohong)
 Dia juga muncul setelah makan (juga bohong)
 Pemilik toko : Maaf
 Makiko : Apa? Bagaimana akan bertanggung jawab
 Haruskah saya menelepon pusat konsumen?

Pemilik toko : Kami benar-benar minta maaf
Makiko : Haruskah saya menulis surat pembaca di koran?
Pemilik toko : Maaf, benar-benar maaf. Kalau tidak keberatan, nama dan alamat anda...
Makiko : Nama...?”

Kutipan di atas adalah percakapan setelah Makiko memutuskan pergi ke Papa Mart untuk komplain karena Ibunya menemukan rambut dalam kemasan makanan yang dibeli di swalayan tersebut. Makiko langsung menuju ke Papa Mart untuk komplain sambil marah-marah. Kutipan tersebut memperlihatkan bahwa Makiko meminta penjaga toko untuk memanggilkan pemilik toko lalu secara langsung dan blakblakan menyatakan komplainnya. Hal ini terlihat janggal karena Makiko tidak memunculkan konsep *tatemaehonne* di mana ia seharusnya tidak menyampaikan maksud hatinya dengan gamblang melainkan dengan kekaburan sehingga apa yang ia pikirkan dan yang ia tampilkan akan memiliki perbedaan.

Ketiadaan konsep *tatemaehonne* pada tokoh Makiko dalam karya milik Hijiri ini seolah mengkritisi konsep *tatemaehonne* tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan sebagai lanjutan dari penelitian Shinta, guna melihat bagaimana bentuk ketiadaan konsep *tatemaehonne*, dampaknya, sekaligus apa maksud yang ingin disampaikan pengarang dengan memunculkan ketiadaan konsep tersebut. Analisis pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teori ekspresi dalam manga oleh Hiyashi dkk, teori kesantunan bahasa oleh Brown dan Levison, serta analisis wacana oleh Fairlough.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini ada tiga, yaitu:

- a) Bagaimana bentuk ketiadaan konsep *tatemaehonne* pada tokoh Nakata Makiko dalam serial komik *Seigi no Mikata*?
- b) Bagaimana dampak dari ketiadaan konsep *tatemaehonne* pada tokoh Nakata Makiko dalam serial komik *Seigi no Mikata*
- c) Apa maksud ketiadaan konsep *tatemaehonne* pada tokoh Nakata Makiko dalam serial komik *Seigi no Mikata*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk membahas:

- a) Bagaimana bentuk penyimpangan konsep *tatemaehonne* pada tokoh Nakata Makiko dalam serial komik *Seigi no Mikata*
- b) Bagaimana dampak dari ketiadaan konsep *tatemaehonne* pada tokoh Nakata Makiko dalam serial komik *Seigi no Mikata*
- c) Apa maksud penyimpangan konsep *tatemaehonne* pada tokoh Nakata Makiko dalam serial komik *Seigi no Mikata*

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dengan melakukan penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu:

Manfaat Teoritis:

1. Menjadi referensi atau perbandingan bagi penelitian selanjutnya dalam bidang sastra terutama bagi yang akan meneliti komik dan yang menggunakan analisis wacana kritis.

2. Menjadi referensi atau perbandingan bagi penelitian selanjutnya dalam memahami konsep *tatema-e-honne* pada masyarakat Jepang.

Manfaat Praktis:

1. Menambah pengetahuan kepada masyarakat umum tentang karya sastra Jepang.
2. Menambah pengetahuan pembaca dan penulis sendiri mengenai penerapan teori dalam analisis karya sastra khususnya mengenai konsep *tatema-e-honne* dalam karya sastra Jepang.

1.5 Tinjauan Pustaka

Kajian yang dibahas dalam penelitian ini, secara umum, telah dikaji pada berbagai penelitian sebelumnya baik secara objek (*manga*), isu (*tatema-e-honne*), dan teori (Analisis wacana kritis). Berikut adalah berbagai penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini:

Dewi (2009) dalam skripsi berjudul “Analisis Peran Tokoh Ninja dalam Komik Naruto Karya Masashi Kishimoto”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat perbedaan penggambaran, peran, serta tingkatan ninja dalam komik Naruto dengan ninja dalam kehidupan nyata di Jepang. Setelah melakukan penelitian tersebut, ia juga menyebutkan bahwa dalam komik terdapat banyak nilai-nilai, sehingga komik bukan merupakan hiburan semata.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian milik Delima (2011) dalam skripsinya yang berjudul “Analisis Wacana Kritis Lirik Lagu Eminem”. Penelitian ini menggunakan analisis wacana kritis yang dikemukakan oleh Fairclough. Hasil dari penelitian ditemukan bahwa kata-kata dari lirik lagu yang ditulis oleh

Eminem merupakan representasi dirinya yang merupakan orang kulit putih namun besar dalam lingkungan orang kulit hitam.

Shinta (2014), pada skripsi yang berjudul “Konsep *Tatemaie-Honne* yang tercermin pada Tokoh Nakata Makiko dalam Drama *Seigi No Mikata* Karya Sutradara Satoru Nakajima”. Penelitian ini memakai data dari versi drama serial *Seigi no Mikata* dengan bahasan mengenai konsep *tatemaie-honne* yang ditampilkan oleh tokoh Nakata Makiko. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah konsep *Tatemaie-Honne* telah menjadi suatu hal yang wajib dalam dunia kemasyarakatan Jepang. Konsep ini dapat menjadi pelumas dalam proses interaksi sosial dalam masyarakat. Di mana seseorang tidak boleh selalu mengatakan pendapat yang sesungguhnya karena dikhawatirkan akan menyakiti hati orang lain.

Meskipun sama-sama mengkaji tentang konsep *tatemaie-honne*, penelitian ini berbeda dengan penelitian milik Shinta (2014) yang mengambil objek versi drama dari serial *Seigi no Mikata*, sedangkan penelitian ini mengambil serial komiknya. Selain itu, temuan yang didapatkan juga berbeda karena Shinta menemukan bahwa *tatemaie-honne* merupakan konsep yang menjadi pelumas dalam interaksi sementara temuan penelitian ini adalah terdapat bentuk ketiadaan konsep *tatemaie-honne* yang memiliki dampak positif sehingga ditarik kesimpulan bahwa komik ini adalah bentuk kritik pengarang terhadap konsep *tatemaie-honne* itu sendiri.

Selain penelitian terdahulu, terdapat juga beberapa artikel yang dijadikan referensi untuk penelitian ini, yaitu:

Artikel yang ditulis Lent dan dipublikasikan pada Phi Kappa Phi Forum yang berjudul “Far Out And Mundane: The Mammoth World Of Manga”. Artikel tersebut membahas bagaimana karakteristik manga, penggemar dan kritik terhadap manga, serta bagaimana manga telah menginvasi seluruh dunia. Selain itu, penulis juga menyatakan bahwa manga menawarkan dunia yang lebih luas untuk orang-orang yang menggemarnya.

Artikel lainnya adalah artikel berjudul “The costly fallout of *tatemaie* and Japan’s culture of deceit” oleh Debito Arudou yang diterbitkan di portal daring japantimes.co.jp tahun 2011. Melalui artikel tersebut Arudo membeberkan sisi buruk konsep *tatemaie* yang telah membudaya dalam berbagai bidang kehidupan di Jepang. Menurutnya, meskipun orang Jepang tidak menganggap *tatemaie* sebagai kebohongan, melainkan "penghindaran konflik," "menjaga kerahasiaan kelompok," atau "menyelamatkan muka," tidak menutupi kenyataan bahwa *tatemaie* dilakukan hanya untuk memberi tahu orang lain apa yang mereka ingin dengar, bukan fakta.

1.6 Landasan Teori

1.6.1 Ekspresi dalam *Manga*

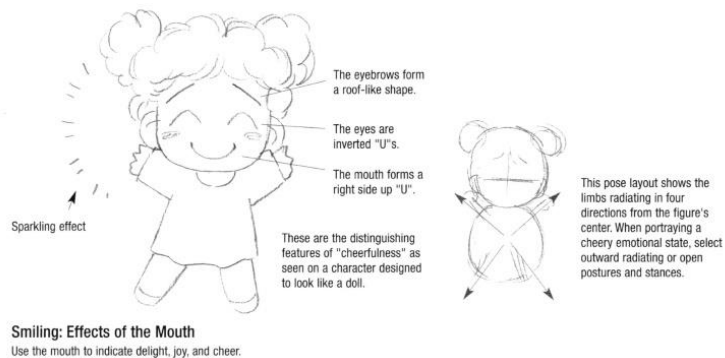
Buku *How To Draw Manga* karya Hikaru Hayashi dkk mencantumkan beberapa ekspresi yang umum dalam *manga*. Ekspresi tersebut adalah senang, sedih, marah dan terkejut. Berikut adalah penjabaran poin yang tergambar dalam masing-masing ekspresi:

1. Senang

Stylizing Emotions

Stylized emotions work well when they are exaggerated and melodramatic. Make an effort to master using the face and body to portray emotions.

Cheerfulness Laughter and feelings of joy, delight, etc.



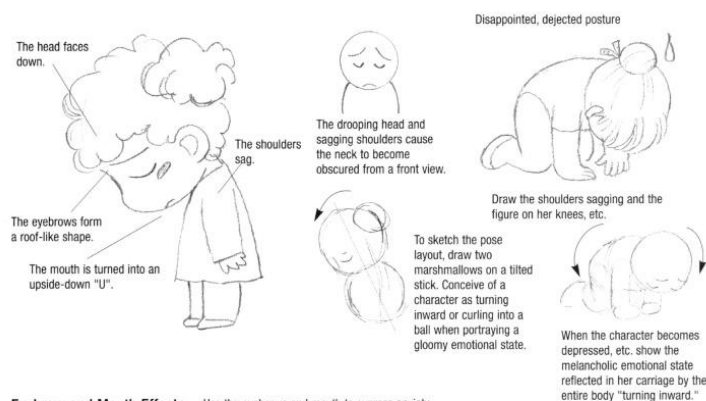
How To Draw Manga Vol. 2, hal. 132

Beberapa hal penting yang tergambar dalam ekspresi senang adalah:

- Bentuk alis mata yang menyerupai atap
- Mata menyerupai bentuk huruf "u" terbalik
- Bentuk mulut yang seperti huruf "u".
- Efek berbinar

2. Sedih

Glumness This section looks at disappointment, sorrow, loneliness, anxiousness, and other gloomy emotions.



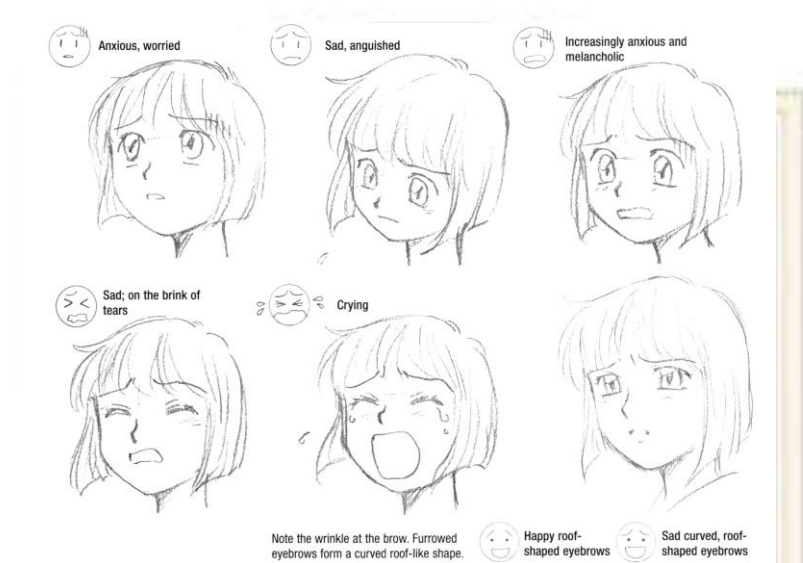
How To Draw Manga Vol. 2, hal. 136

Beberapa poin yang tergambar dalam ekspresi sedih adalah:

- Wajah dan kepala yang tertunduk

- b. Alis menyerupai bentuk atap
- c. Bentuk mulut berubah menjadi bentuk terbalik dari huruf “u”
- d. Bahu terkulai

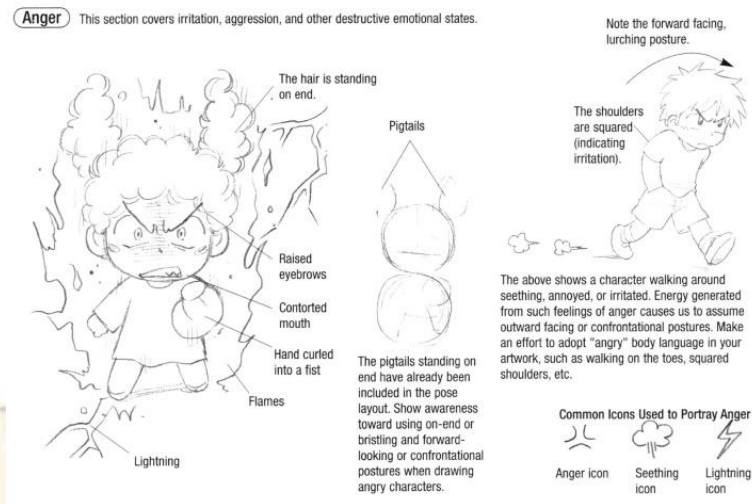
Selain poin di atas, berbagai ekspresi sedih dan murung lainnya antara lain:



How To Draw Manga, Vol. 2, hal. 136

Dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah, ilustrasi tersebut menggambarkan kecemasan, sedih atau menderita, kecemasan yang meningkat dan melankolis, sedih (menahan air mata), dan menangis. Diilustrasikan juga bahwa terdapat perbedaan bentuk alis antara senang dan sedih meski sama-sama membentuk seperti atap. Ketika senang, bentuk alis mata lurus, namun ketika sedih alis mata agak membelok di bagian atas.

3. Marah



How To Draw Manga Vol. 2, hal. 138

Poin yang tergambar yaitu:

- Ujung rambut berdiri
- Alis mata terangkat
- Mulut berkerut
- Tangan mengepal
- Kobaran
- Kilatan

Selain itu juga ada ikon yang biasa digunakan yaitu ikon marah, ikon keputihan, dan ikon petir.

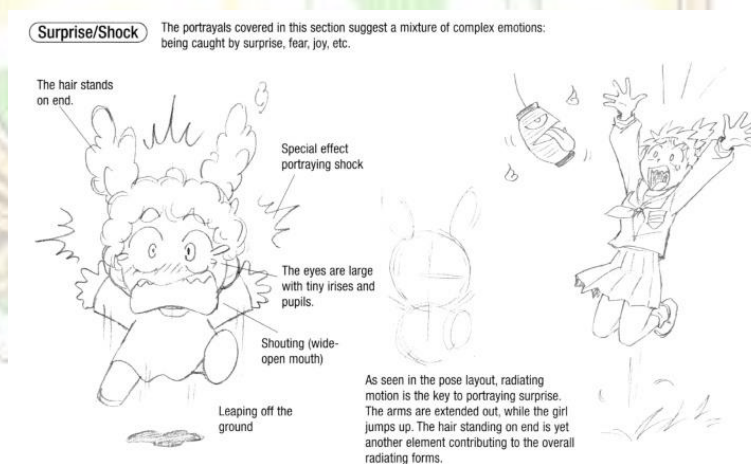
Berikut adalah beberapa ikon tambahan untuk mengekspresikan marah:



How To Draw Manga, Vol. 2, hal. 138

Gambar di atas menunjukkan skala kemarahan yang meningkat dari kiri ke kanan. Untuk item petir, semakin banyak jumlah petir, menandakan skala kemarahan yang semakin meningkat pula.

4. Terkejut



How To Draw Manga Vol. 2, hal. 141

Poin yang tergambar pada ekspresi ini adalah:

- a. Rambut terangkat di ujung

- b. Efek spesial terkejut
- c. Mata membesar dengan iris dan pupil yang kecil
- d. Mulut terbuka lebar
- e. Tubuh terangkat dari tanah

Variasi lain dari ekspresi terkejut antara lain seperti yang ada pada gambar berikut:



How To Draw Manga, Vol. 2, hal. 142

Dari kiri ke kanan gambar ekspresi di atas menunjukkan: terkesiap, tercengang, heran, terkejut, terkejut takut, terkejut senang, dan terkejut marah.

Selain empat ekspresi di atas, ada juga beberapa jenis senyuman yang menampilkan emosi berbeda, yaitu:



How To Draw Manga, Vol. 2, hal. 135

Ilustrasi tersebut dari kiri ke kanan menggambarkan senyuman mengejek, senyuman dengan air mata, mencemooh, tertawa menghina, senyum tegang.

Sementara itu, Brenner dalam bukunya *Understanding Manga and Anime*, menuliskan beberapa ekspresi emosi lainnya dalam manga. Beberapa simbol visual yang kerap muncul dalam *manga/anime* adalah:

- Keringat jatuh = gugup
- Pembuluh darah berdenyut di sekitar dahi = kemarahan
- Wajah merona = malu
- Gigi taring yang menonjol = perilaku kebinatangan, kehilangan kendali
- Telinga/ekor = memohon
- saliva jatuh = melirik (ekspresi ketika menyukai/menginginkan sesuatu)
- Arwah terbang dari tubuh = pingsan
- Gelembung ingus = tertidur
- Bayangan di wajah = kemarahan ekstrim
- Mata bercahaya = sorotan intens
- Hidung berdarah = terangsang
- Es/salju = pada akhir penerimaan perilaku dingin atau kejam
- Karakter chibi / bentuk yang tidak sempurna = keadaan emosional ekstrem

1..6.2 Teori Kesantunan Berbahasa

Teori lain yang diperlukan dalam analisis mengenai *tatemaie-honne* adalah Teori Kesantunan. Seperti yang disebutkan sebelumnya, *tatemaie-honne* merupakan sebuah prinsip dalam berkomunikasi dan berinteraksi yang jelas berkaitan dengan prinsip kesantunan karena sama-sama berkenaan dengan ekspresi bahasa.

Teori yang akan digunakan di sini adalah teori Kesantunan oleh Brown dan Levinson. Teori ini mengenal sebuah istilah yang disebut “wajah” yang merujuk pada “citra publik yang mana setiap orang berkeinginan untuk mengklaim dirinya” (Brown dan Levinson, 1987:61)). Istilah wajah sendiri diambil dari istilah “muka” yang dikemukakan oleh Goffman dan dari pepatah Inggris, yang mana ada istilah “losing face” atau “kehilangan muka”. “Muka” di sini merupakan sesuatu yang terinvestasi secara emosional, tidak boleh hilang, terawat dan ditinggikan (Brown dan Levinson, 1987:61).

Teori Brown dan Levinson (1987:61) membagi muka menjadi dua sebagai berikut.

Negative face: the basic claims to territories, personal preserves, rights to non-distraction, in example to freedom of action and freedom from imposition.

Positive face: the positive consistent self-image or personality” (crucially including the desire that this self-image be appreciated and approved of) claimed by interactants.

Muka negatif adalah muka yang berkeinginan bebas dan tidak dihalangi. Sedangkan muka positif adalah citra diri yang meliputi keinginan untuk diapresiasi dan diterima. Dengan kata lain, muka positif adalah kebutuhan untuk mandiri, dan muka negatif adalah kebutuhan untuk terkoneksi atau menjalin hubungan.

Sebuah tindak tutur dapat disebut mengancam wajah apabila tindakan yang sifatnya bertentangan dengan wajah yang diinginkan oleh penerima dan / atau pembicara. Tindakan ini disebut *Face Threatening Act (FTA)* atau Tindakan mengancam muka (TMM) (Brown dan Lavinson, 1978:62). Mereka membagi

jenis tindakan mengancam muka secara umum menjadi dua, yaitu tindakan yang mengancam muka negatif dan tindakan mengancam muka positif.

a. Tindakan mengancam muka negatif

Terdapat 3 jenis tindakan yang dapat mengancam muka negatif, yaitu:

1. Tindakan yang berdasarkan tindakan yang akan dilakukan oleh si penerima pesan (selanjutnya disebut H), dan juga memberikan penekanan pada H untuk melakukan sesuatu (atau menahan untuk melakukan sesuatu); a. perintah dan permintaan, b. saran, nasihat c. pengingat, d. ancaman, peringatan, dan tantangan.
2. Tindakan yang berdasarkan beberapa tindakan positif yang akan dilakukan pembicara (selanjutnya disebut S) terhadap H, dan juga memberikan tekanan pada H untuk menerima atau menolaknya, dan memungkinkan untuk mendatangkan hutang; a. penawaran, b. janji.
3. Tindakan yang berdasarkan keinginan S terhadap sesuatu hal yang dimiliki oleh H, yang memberinya alasan untuk menjaga sesuatu yang diinginkan oleh S tersebut; a. ungkapan rasa iri dan pujian; b. ekspresi emosi yang kuat seperti kebencian, kemarahan dan nafsu.

b. Tindakan yang mengancam muka positif

Tindakan ini terindikasi apabila pembicara tidak peduli dengan perasaan lawan bicaranya, hal ini meliputi:

1. Tindakan yang menunjukkan bahwa pembicara memiliki evaluasi yang negatif terhadap beberapa aspek pada muka positif penerima pesan; a. ekspresi dari tidak terima, kritik, cibiran atau ejekan, komplain atau

teguran, tuduhan, dan cercaan, serta kontradiksi; b. ketidaksetujuan, tantangan.

2. Ungkapan yang menunjukkan bahwa pembicara tidak peduli pada muka positif penerima pesan; a. ekspresi emosi yang kasar (di luar kendali); b. ketidaksopanan, menyebut topik yang tabu, termasuk yang tidak sesuai dengan konteks; c. membawa berita buruk tentang penerima pesan, atau kabar baik tentang pembicara yang terindikasi untuk menyulitkan penerima pesan; d. memicu emosi yang berbahaya, atau topik yang memecah belah seperti politik, ras, agama, dan kebebasan wanita; e. ribut dan tidak bekerja sama dalam sebuah aktivitas seperti menginterupsi ketika H berbicara, membuat ketidakberurutan atau memperlihatkan bahwa tidak memberi perhatian; f. menggunakan istilah untuk penerima dan mengidentifikasi penanda status lainnya pada pertemuan awal.

Meski telah diklasifikasi, Brown dan Levinson menggaris bawahi bahwa akan terdapat ketumpang-tindihan dalam tindakan mengancam muka tersebut. Hal ini disebabkan karena beberapa TMM secara instrinsik dapat mengancam muka negatif dan positif. Misalnya, komplain, interupsi, ancaman, ekspresi emosi yang kuat, dan permintaan informasi personal.

1.6.3 Analisis Wacana

Teori selanjutnya yang digunakan dalam kajian ini adalah Analisis Wacana Kritis (*Critical Discourse Analysis/ CDA*). Analisis Wacana Kritis ini adalah sebuah teori atau pendekatan yang digunakan untuk menganalisis sebuah

teks dalam konteks sosio-kultural (Fairclough 1995: 7). Menurut Fairclough, di dalam sebuah wacana terdapat praktik sosial yang mengubah pengetahuan, identitas, dan relasi sosial (relasi kuasa) yang sudah ada. Selain itu, wacana juga terbentuk dan dipengaruhi oleh struktur dan praktik sosial lainnya. Di dalam Analisis Wacana Kritis, wacana tidak dilihat sebagai sebuah studi bahasa saja, tetapi juga berhubungan dan berkaitan dengan konteks.

Fairclough dan Wodak (1997) melihat praktik wacana bisa jadi menampilkan efek ideologis artinya wacana dapat memproduksi hubungan kekuasaan yang tidak imbang antara kelas sosial, laki-laki dan wanita, kelompok mayoritas dan minoritas dimana perbedaan itu direpresentasikan dalam praktik sosial. Lebih lanjut, Fairclough dan Wodak berpendapat bahwa analisis wacana kritis adalah bagaimana bahasa menyebabkan kelompok sosial yang ada bertarung dan mengajukan ideologinya masing-masing. Berikut disajikan karakteristik penting dari analisis kritis menurut mereka:

1. Tindakan. Wacana dapat dipahami sebagai tindakan (*actions*) yaitu mengasosiasikan wacana sebagai bentuk interaksi. Seseorang berbicara, menulis, menggunakan bahasa untuk berinteraksi dan berhubungan dengan orang lain. Wacana dalam prinsip ini, dipandang sebagai sesuatu yang bertujuan apakah untuk mendebat, mempengaruhi, membujuk, menyangga, bereaksi dan sebagainya. Selain itu wacana dipahami sebagai sesuatu yang diekspresikan secara sadar, terkontrol bukan sesuatu di luar kendali atau diekspresikan secara sadar.
2. Konteks. Analisis wacana kritis mempertimbangkan konteks dari wacana seperti latar, situasi, peristiwa dan kondisi. Wacana dipandang diproduksi

dan dimengerti dan dianalisis dalam konteks tertentu. Guy Cook menjelaskan bahwa analisis wacana memeriksa konteks dari komunikasi: siapa yang mengkomunikasikan dengan siapa dan mengapa; kahalayaknya, situasi apa, melalui medium apa, bagaimana, perbedaan tipe dan perkembangan komunikasi dan hubungan masing-masing pihak. Tiga hal sentralnya adalah teks (semua bentuk bahasa, bukan hanya kata-kata yang tercetak dilembar kertas, tetapi semua jenis ekspresi komunikasi). Konteks (memasukan semua jenis situasi dan hal yang berada diluar teks dan mempengaruhi pemakaian bahasa, situasi dimana teks itu diproduksi serta fungsi yang dimaksudkan). Wacana dimaknai sebagai konteks dan teks secara bersama. Titik perhatiannya adalah analisis wacana menggambarkan teks dan konteks secara bersama-sama dalam proses komunikasi.

3. Historis, menempatkan wacana dalam konteks sosial tertentu dan tidak dapat dimengerti tanpa menyertakan konteks.
4. Kekuasaan. Analisis wacana kritis mempertimbangkan elemen kekuasaan. Wacana dalam bentuk teks, percakapan atau apa pun tidak dipandang sebagai sesuatu yang alamiah wajar dan netral tetapi merupakan bentuk pertarungan kekuasaan. Konsep kekuasaan yang dimaksudkan adalah salah satu kunci hubungan antara wacana dan masyarakat. Ideologi adalah salah satu konsep sentral dalam analisis wacana kritis karena setiap bentuk teks, percakapan dan sebagainya adalah praktik ideologi atau pancaran ideologi tertentu. Wacana bagi ideologi adalah medium melalui mana kelompok dominan mempersuasi dan mengkomunikasikan kepada khalayak kekuasaan yang mereka miliki sehingga absah dan benar. Semua

karakteristik penting dari analisis wacana kritis tentunya membutuhkan pola pendekatan analisis. Hal ini diperlukan untuk memberi penjelasan bagaimana wacana dikembangkan maupun mempengaruhi khalayak.

1.7 Metode dan Teknik Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan format deskriptif. Penelitian kualitatif menurut Moleong (2007:6) adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Teknik Penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data

Data yang akan dianalisis diambil dari tujuh seri *manga Seigi no Mikata*. Data tersebut berupa peristiwa atau kejadian dalam *manga* yang berkaitan dengan penyimpangan konsep *tatemaie-honne* yang ditemukan dengan membaca keseluruhan serinya. Setelah keseluruhan seri dibaca, ditemukan delapan buah peristiwa yang terdapat mengandung ketiadaan konsep *tatemaie-honne* tersebut. Selain itu, untuk memperkaya pemahaman tentang konsep *tatemaie-honne* itu sendiri, dikumpulkan juga berbagai artikel dan penelitian yang terkait.

2. Analisis Data

Analisis terhadap data menggunakan tiga buah teori yaitu teori ekspresi dalam *manga*, teori kesantunan berbahasa, dan teori analisis wacana. Tahapan analisa dimulai dengan menjabarkan ekspresi tokoh dengan teori ekspresi dalam *manga*, yang dilanjutkan dengan menganalisis kesantunan bahasa yang digunakan tokoh. Tahap terakhir, dengan menggunakan teori analisis wacana yaitu memposisikan diri sebagai pengarang untuk mengetahui ideologi yang berusaha disampaikan pengarang lewat karya sastra yang dihasilkannya.

3. Penyajian hasil

Terakhir adalah penyajian hasil dari penelitian yang berupa kesimpulan dalam bentuk deskripsif. Selain itu dilampirkan pula tabel data dan tabel peristiwa agar keseluruhan isi dapat lebih mudah dipahami secara ringkas.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disajikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I, berisi tentang latar belakang pengangkatan masalah dalam penelitian ini, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II berisi pembahasan mengenai konsep *honne* dan *tatemaie* sebagai masalah yang dikaji pada penelitian ini ditambah dengan unsur instrinsik karya sastra yang akan dikaji berkaitan dengan tokoh dan penokohan.

Bab III berisi tentang pembahasan bentuk ketiadaan *tatemaie-honne* pada tokoh Nakata Makiko, dampak, serta maksud dari ketiadaan *tatemaie-honne* tersebut.

Bab IV berisi kesimpulan dari bab I, II, dan III serta saran untuk penelitian selanjutnya.

