

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan suatu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Manusia dapat menyampaikan pesan serta mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan bahasa. Penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari tidak luput dari kekeliruan, kekehluan, baik secara sengaja maupun tidak disengaja. Kekeliruan dalam berbahasa terkadang mampu menghasilkan kosakata-kosakata baru hingga menjadi sebuah bahasa yang baru pula walaupun hanya dapat digunakan dalam situasi dan kondisi tertentu. Salah satu bentuk kekeliruan, pengrusakan dan pengubahan sebuah bahasa secara sengaja adalah lahirnya bahasa *slang* (Keraf 1991:108).

Bahasa Jepang menyebut *slang* dengan istilah 俗語 *zokugo*. *Zokugo* di Jepang lebih sering digunakan oleh kalangan remaja. Remaja di Jepang dianggap sebagai pencipta sekaligus pelopor bahasa *slang* Jepang. Hal ini dikarenakan kecenderungan mereka mengubah-ubah unsur kata seperti pemendekan kata, penggunaan istilah asing atau memberi julukan-julukan berdasarkan karakteristik manusia yang mengakibatkan pergeseran makna dan konteks, sehingga muncul kosakata baru. Kosakata tersebut digunakan dalam berkomunikasi sehari-hari di antara mereka. Orang tua seringkali tidak mengerti, karena kosakata tersebut dibuat secara mana suka oleh kalangan anak muda. Nakami Yamaguchi dalam Laili (2012:5) membagi bentuk-bentuk bahasa *slang* di Jepang dalam lima bagian

di antaranya 流行語 *ryuukou go*, 癖語 *kuse go*, 専門用語 *senmon yougo*, 言語生活 *gen go sei katsu*, dan 若者言葉 *wakamono kotoba*.

俗語 *zokugo/slang* yang digunakan oleh anak muda seperti yang dikatakan Yamaguchi disebut dengan 若者言葉 *wakamono kotoba*. *Wakamono kotoba* merupakan dialek non-formal baik berupa *slang* maupun 流行語 *ryuukogo* yang digunakan dikalangan anak muda. *Wakamono kotoba* hanya digunakan dalam komunitas anak muda saja.

Penggunaan dan pembentukan yang dilakukan secara mana suka, membuat *wakamono kotoba* tidak dapat dimaknai begitu saja. Linguistik memiliki dua kajian ilmu yang mengkaji tentang makna yaitu Semantik dan Pragmatik. Nadar (2009:2) mengatakan bahwa dalam Pragmatik makna diberi definisi dalam hubungannya dengan penutur atau pemakai bahasa, sedangkan dalam semantik makna didefinisikan semata-mata sebagai ciri-ciri ungkapan dalam suatu bahasa tertentu, terpisah dari situasi, penutur dan lawan tuturnya. Hal ini menunjukkan bahwa Semantik hanya mengkaji makna dari tuturan atau tulisan tanpa mempertimbangkan maksud dari tuturan atau tulisan tersebut sedangkan Pragmatik mengkaji makna berdasarkan faktor-faktor yang mendukung terjadinya sebuah tindak tutur dalam penggunaan bahasa. Oleh karena itu, peneliti akan mengkaji makna *wakamono kotoba* dengan menggunakan kajian Pragmatik.

Wakamono kotoba sering ditemukan pada *manga*, *anime* maupun film dan drama Jepang yang berlatar kehidupan sekolah sebagai tokoh siswa-siswa SMA, salah satunya adalah *anime Kenka Banchou Otome* karya Noriaki Saito. *Anime* ini menceritakan tentang seorang gadis bernama Nakayama Hinako yang terpaksa

bersekolah di SMA Shishiku (sekolah khusus laki-laki) untuk menggantikan saudara kembarnya Onigashima Hikaru. Hinako harus berpura-pura menjadi Hikaru dan bersekolah di Shishiku dengan tujuan meraih gelar penguasa di sekolah tersebut. Ia harus bertarung dengan semua penguasa kelas di Shishiku untuk dapat menjadi penguasa sekolah. Peneliti menggunakan anime ini sebagai sumber data, karena ditemukan penggunaan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam percakapan sehari-hari yang biasa digunakan oleh anak muda Jepang. Berikut contoh yang diambil dari percakapan dalam anime *Kenka Banchou Otome*.

Contoh 1

Situasi : Percakapan terjadi antara siswa baru SMA Shishiku yang tengah berkelahi memperebutkan gelar penguasa kelas satu. Salah satu siswa mengajak siswa lain yang bernama Onigashima Hikaru untuk bertarung dengannya. Hikaru yang tidak mengerti dengan maksud siswa tersebut hanya tampak kebingungan, hingga muncul siswa lain membantunya.

斗々丸 : 弱そうなの選んでタイマンとか言ってんじゃねえぞ。

俺は一年輩組の箕輪斗々丸だ。
鯨島中国してたほうがわかりやすいか。
一年のトップは俺いただく。

文句のあるいやつ、かかってきえだれえ。。

Totomaru : Yowasou nano erande taiman toka ittenjyaneezo.
Ore wa ichinen sumiregumi Totomaru da.
Samejima chuugaku shiteta hou ga wakariyasui ka.
Ichinen no toppu wa ore itadaku.
Monku no aru yatsu, kakattekiedaree...

Totomaru : Jangan sebut Taiman jika kau menantang seorang yang terlihat lemah.

Aku anak kelas satu violent *Minowa Totomaru*.
Kau mungkin mengenalku kalau kusebut aku dari SMP Samejima.

Akulah yang akan jadi penguasa kelas satu.
Kalau ada yang tidak suka, maju sini.



他の高校生 : 死ねえ。。
Hokano Koukousei: Shinee...
Siswa lain : Mati kau...

(KBO 00:04:30-00:04:35)

Berdasarkan contoh (1) terdapat penggunaan kata タイマン *taiman* oleh salah seorang siswa bernama Totomaru. Menurut *nihon go zokugo jiten* (2005) *taiman* merupakan *zokugo* jenis *wakamono kotoba* yang memiliki arti pertarungan satu lawan satu. Istilah ini biasa digunakan untuk menyebut sebuah pertarungan antar sekolah maupun antar siswa di suatu sekolah untuk mendapatkan gelar penguasa. Pada contoh (1), istilah ini dituturkan oleh Totomaru untuk mengejek lawan tuturnya yang tengah mengajak siswa yang tampak lebih lemah untuk berkelahi. Hal tersebut membuat lawan tuturnya merasa tersindir dan marah, dapat dilihat pada reaksi lawan tuturnya yang menuturkan 死ねえ *shinee* yang berarti “mati kau” untuk menunjukkan kemarahannya lalu menyerang Totomaru.

Berdasarkan pemaparan contoh di atas, terdapat penggunaan *wakamono kotoba* yang muncul karena penyingkatan kata sehingga menghasilkan kata baru, kata tersebut digunakan oleh penutur dengan tujuan untuk menyampaikan maksud sipenutur kepada lawan tuturnya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih mendalam mengenai *wakamono kotoba* dengan sumber data *anime Kenka Banchou Otome* karya Noriaki Saito. Peneliti memilih *anime Kenka Banchou Otome* karya Noriaki Saito sebagai sumber data karena ditemukan banyak penggunaan *wakamono kotoba* dalam percakapan yang digunakan oleh anak muda dalam *anime Kenka Banchou Otome* karya Noriaki Saito



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang didapat identifikasi masalah yang dikaji dalam penelitian ini yaitu:

1. Apa saja bentuk *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime *Kenka Banchou Otome* karya Noriaki Saito?
2. Bagaimana fungsi dan penggunaan *wakamono kotoba* dalam anime *Kenka Banchou Otome* karya Noriaki Saito?

1.3 Batasan Penelitian

Peneliti memberi batasan masalah hanya terfokus pada bentuk dan penggunaan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime *Kenka Banchou Otome*. Penelitian dilakukan dengan menggunakan kajian Pragmatik untuk mendeskripsikan permasalahan tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

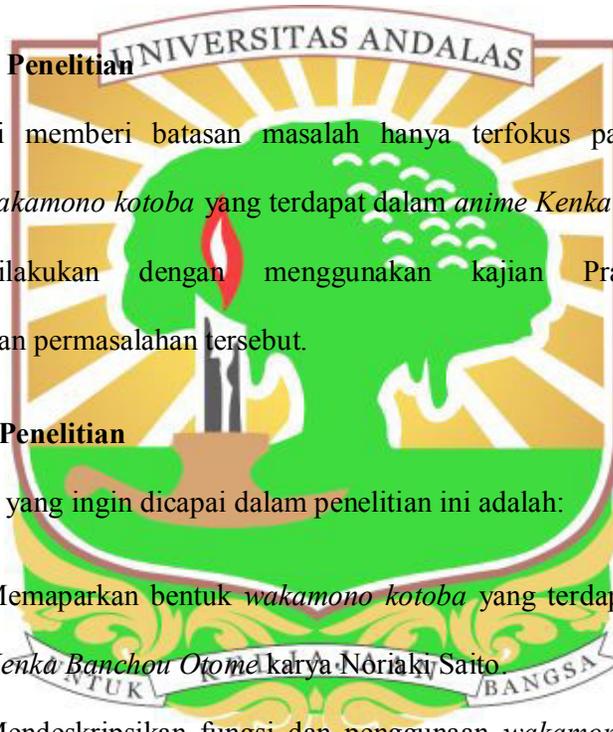
Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Memaparkan bentuk *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime *Kenka Banchou Otome* karya Noriaki Saito.
2. Mendeskripsikan fungsi dan penggunaan *wakamono kotoba* dalam anime *Kenka Banchou Otome* karya Noriaki Saito dengan menggunakan pendekatan Pragmatik.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menerapkan studi Pragmatik dalam memahami penggunaan *wakamono kotoba* dalam anime Jepang.



1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam memahami penggunaan *wakamono kotoba* yang terdapat di dalam anime.

1.6 Metode dan Teknik Penelitian

Metode penelitian merupakan sebuah alat, prosedur dan teknik yang dipilih dalam melaksanakan penelitian. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif yaitu menuturkan pemecahan masalah yang ada berdasarkan data-data, menyajikan data, menganalisis dan menginterpretasi. Penelitian deskriptif bertujuan untuk pemecahan masalah secara sistematis dan faktual mengenai fakta-fakta (Narbuko dan Achmadi 2013:1). Oleh karena itu penelitian ini akan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1.6.1 Tahap Penyediaan Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah anime *Kenka Banchou Otome* karya Noriaki Saito. Mansun (2005:90) membagi metode penyediaan data menjadi dua yaitu metode simak dan metode cakap. Metode simak merupakan metode yang dilakukan dengan cara menyimak penggunaan bahasa, sedangkan metode cakap merupakan metode yang dilakukan dengan cara melakukan percakapan antara peneliti dengan informan. Metode simak memiliki dua teknik dasar diantaranya teknik simak libat cakap dan teknik simak bebas libat cakap serta teknik catat dan rekam sebagai teknik lanjutan. Teknik simak libat cakap merupakan teknik yang dilakukan dengan cara berpartisipasi sambil menyimak pembicaraan. Teknik simak bebas libat cakap, peneliti hanya sebagai pengamat penggunaan bahasa oleh informannya. Pada tahap ini penelitian

dilakukan dengan menggunakan metode simak dengan teknik simak bebas libat cakap sebagai teknik dasar dan metode catat sebagai teknik lanjutan. Data dikumpulkan berupa percakapan yang mengandung kata *wakamono kotoba* berdasarkan teori Tanaka (dalam Sudjianto 2007: 43). Sumber data terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari objek penelitian berupa tuturan-tuturan dalam percakapan anime *Kenka Banchou Otome* yang mengandung ragam *wakamono kotoba*. Data sekunder diperoleh dari situs web Jepang yaitu *Nihon go Zokugo Jiten* sebagai data pendukung.

1.6.2 Tahap Analisis Data

Data dianalisis dengan menggunakan metode padan yaitu metode analisis data dengan alat penentunya di luar, terlepas dan tidak menjadi bagian dari bahasa yang bersangkutan (Sudaryanto 1993:13). Metode padan memiliki sub-jenis, salah satunya adalah metode padan pragmatis yang akan digunakan dalam penelitian ini. Metode padan pragmatis merupakan metode yang alat penentunya adalah mitra tutur (Sudaryanto 2015:18). Metode ini digunakan untuk mengungkapkan makna dan penggunaan dari *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime *Kenka Banchou Otome* karya Noriaki Saito. Analisis data yang akan dilakukan adalah menganalisis penggunaan *wakamono kotoba* dalam anime *Kenka Banchou Otome* karya Noriaki Saito berdasarkan sudut pandang pragmatik. Teknik yang akan digunakan adalah PUP atau teknik pilah unsur penentu sebagai teknik dasar dan teknik hubung banding sebagai teknik lanjutan. Teknik pilah unsur penentu digunakan untuk memilih percakapan yang mengandung *wakamono kotoba* pada percakapan yang terdapat dalam anime *Kenka Banchou Otome*, sedangkan teknik

hubung banding digunakan untuk membuktikan bahwa kata atau kalimat yang didapat merupakan *wakamono kotoba*.

1.6.3 Tahap Penyajian Analisis Data

Penyajian hasil analisis data dilakukan dengan metode informal. Metode formal adalah penyajian data dengan tanda dan lambang-lambang, sedangkan metode informal adalah perumusan dengan kata-kata biasa (Sudaryanto 1993:144). Kemudian penelitian disajikan secara deskriptif dalam bentuk hasil laporan penelitian, memaparkan permasalahan yang terdapat dalam rumusan masalah secara terperinci, menginterpretasikan dan memperoleh kesimpulan dari hasil penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan urutan dan tata cara penulisan. Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari;

BAB I berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan metode penelitian.

BAB II Kerangka Teori, yang berisi penelitian terdahulu dan teori-teori yang akan digunakan untuk menunjang penelitian.

BAB III Analisis Data, berisi pemaparan analisis percakapan yang mengandung *wakamono kotoba* dalam anime *Kenka Banchou Otome* karya Noriaki Saito dengan menggunakan pendekatan Pragmatik.

BAB IV merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan hasil penelitian dan saran.

