

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi terpenting bagi manusia. Bahasa merupakan alat untuk menyampaikan gagasan, pikiran ide, dan maksud dari penutur terhadap lawan tuturnya. Selain itu bahasa juga berfungsi untuk mengekspresikan perasaan dan emosi. Kelas kata yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan emosi tersebut dalam bahasa Indonesia dikenal dengan interjeksi atau kata seru. Menurut Kridalaksana (2007:120), interjeksi adalah kelas kata yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan pembicara, namun interjeksi tidak memiliki hubungan dengan kata-kata lain yang terdapat dalam ujaran tersebut.

Sudjianto (1996:109) menyatakan bahwa interjeksi tidak dapat diberi afiks (imbuhan) dan tidak mempunyai hubungan sintaksis dengan bentuk lain serta dipakai untuk mengungkapkan perasaan. Misalnya interjeksi “ah” dalam bahasa Indonesia dapat mengungkapkan suatu perasaan, baik perasaan kecewa, sedih, sakit, menyesal ataupun perasaan-perasaan lainnya. Ia tidak mengalami afiksasi (proses pengimbuhan afiks) sehingga tidak dapat disisipi prefiks (awalan), infiks (sisipan), maupun sufiks (akhiran). Interjeksi dalam Bahasa Indonesia berupa: ah, aduh, hai, hallo, oh astaga, cih, idih, brengsek, buset, wah, nah, dan lain-lain.

Interjeksi tidak hanya terdapat dalam Bahasa Indonesia, di dalam bahasa Jepang juga terdapat interjeksi. Interjeksi atau kata seru dalam Bahasa Jepang disebut dengan *kandoushi*. *Kandoushi* berasal dari kanji *kan* (感) yang berarti ‘perasaan’, ‘emosi’, kanji *dou* (動) yang berarti gerakan, dan kanji *shi* (詞) yang

berarti kata-kata (Nelson 2008 : 410, 208, 826). Sedangkan menurut Shimizu Yoshiaki dalam Sudjianto dan Dahidi (2007:169) sesuai dengan huruf yang dipakai untuk menuliskannya, di dalam *kandoushi* terkandung kata-kata yang mengungkapkan perasaan seperti rasa kecewa dan rasa gembira, namun selain itu di dalamnya terkandung juga kata-kata yang menyatakan panggilan atau jawaban terhadap orang lain. Jadi bisa disimpulkan *kandoushi* adalah kata-kata yang dapat berdiri sendiri, dan digunakan untuk mengungkapkan perasaan dan emosional pembicara.

*Kandoushi* biasanya digunakan dalam bahasa lisan, sehingga jarang ditemui dalam buku teks pembelajaran bahasa Jepang. *Kandoushi* juga merupakan kata-kata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi *kandoushi* seringkali tidak diajarkan di dalam kelas, sehingga banyak pembelajar bahasa Jepang kurang memahami tentang *kandoushi*.

Menurut Takanao dalam Sudjianto (1996:110-119) *kandoushi* terbagi ke dalam empat bagian yaitu *kandou* (perasaan), *outou* (jawaban) *yobikake* (panggilan) dan *aisatsu* (salam). Dari ke empat bagian tersebut, salah satu jenis *kandoushi* yang akan dibahas pada penelitian ini adalah *kandoushi ak* (あっ) yang termasuk ke dalam bagian *kandou* yaitu *kandoushi* yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan. *Kandoushi ak* (あっ) seringkali muncul dalam percakapan bahasa Jepang, sehingga memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data. Menurut Matsumura (1995:27), *kandoushi ak* (あっ) memiliki beberapa fungsi salah satunya untuk mengungkapkan perasaan terkejut. Selain untuk mengungkapkan perasaan terkejut, *kandoushi ak* (あっ) juga memiliki fungsi lainnya seperti yang terdapat pada contoh.

Penggunaan *kandoushi ak* dapat dilihat dari contoh di bawah ini:

(A)

あっ、危ない  
*ak, abunai*  
Eh, Bahaya.

(Matsumura, 1995:27)

(B)

あっ、花火だ。  
*Ak, hanabi da*  
Ah, kembang api

(Matsumura, 1995:27)

Tuturan (1) di atas menunjukkan penggunaan *kandoushi* yang berfungsi untuk mengungkapkan rasa terkejut, sedangkan pada tuturan (2) penggunaan *kandoushi ak* berfungsi untuk mengungkapkan rasa takjub atau terkesan ketika melihat sesuatu. Perbedaan fungsi penggunaan *kandoushi* pada kedua tuturan di atas, menunjukkan bahwa *kandoushi* memiliki beberapa fungsi dalam penggunaannya. Selain itu penggunaan *kandoushi ak* akan berbeda sesuai dengan konteks tuturan, intonasi yang digunakan dan tujuan sebuah tuturan digunakan. Oleh karena itu peneliti ingin meneliti lebih lanjut tentang penggunaan *kandoushi* yang lainnya dalam sebuah kalimat.

Sumber data yang digunakan untuk penelitian ini adalah sebuah *anime* dengan judul K-ON (けいおん)。 *Anime* merupakan kata serapan yang berasal dari bahasa Inggris “*Animation*”. Menurut Gilles Poltras dalam Prasetyo (2014) *anime* memiliki dua pengertian, yang pertama yaitu kata yang digunakan orang Jepang untuk menyebut film animasi apapun tanpa peduli darimana asal *anime* tersebut. Kedua, penggunaan kata *anime* diluar Jepang adalah film animasi yang berasal dari

Jepang. Jadi pengertian *anime* itu ada pada pandangan tentang anime itu sendiri, yaitu pandangan dari orang Jepang dan pandangan dari luar Jepang.

*Anime K-ON* merupakan *anime* bergenre komedi yang bercerita tentang empat siswi Sekolah Menengah Atas di Jepang. Sebagai kegiatan ekstrakurikuler mereka bergabung dalam sebuah klub musik pop yang sudah hampir ditutup. Klub musik ini diberi nama klub K-ON. Anggota klub K-ON hanya mereka berempat. Yuri Harisawa sebagai karakter utama, awalnya tidak bisa bermain musik, namun setelah masuk ke dalam klub musik K-ON dan mendapatkan tiga teman baru akhirnya telah bisa memainkan alat musik gitar. Selain itu klub musik mereka, semakin lama menjadi semakin baik dan berkembang. *Anime K-ON* ini merupakan adaptasi dari sebuah *manga* yang ditulis oleh Kakifly dengan judul yang sama. Kemudian diadaptasi menjadi *anime* pada tahun 2009 ke dalam 13 episode. *Anime* yang disutradarai oleh Naoko Yamada ini telah dibuatkan *anime movienya* pada Desember 2011 dan juga telah dibuatkan gamenya pada tahun 2010 dan 2012 dengan judul *K-ON! Houkago Live!*. *Anime* ini menceritakan kehidupan sehari-hari siswi Sekolah Menengah Atas di Jepang, sehingga dalam *anime K-ON* ini banyak terdapat percakapan sehari-hari yang juga banyak mengandung *kandoushi*.

Fungsi *kandoushi ak* selain digunakan untuk mengungkapkan perasaan terkejut, juga memiliki fungsi lainnya. Penggunaan *kandoushi ak* ini akan berbeda jika digunakan dengan intonasi dan konteks kalimat yang berbeda. Oleh karena itu untuk mengetahui penggunaan *kandoushi ak* dalam sebuah tuturan, maka akan dianalisis menggunakan teori *SPEAKING* yang dikemukakan oleh Hymes (1974).

Teori *SPEAKING* yang dikemukakan oleh Hymes (1962) menyatakan aspek-aspek yang mempengaruhi penggunaan bahasa. Aspek aspek tersebut adalah *Setting and scene* yang meliputi tempat, waktu dan situasi pembicaraan, *Participant* yang mengacu kepada penutur dan lawan tutur, *End* yang merupakan maksud dan tujuan, *Act sequence* yang mengacu kepada bagaimana informasi itu disampaikan, *Key* yang mengacu kepada ekspresi penutur dan mitra tutur, *Instrumentalities* yang mengacu kepada gaya bahasa yang digunakan, *Norms* mengacu kepada norma-norma yang ada disekitar pembicaraan berlangsung, dan *Genre* yang merupakan jenis dari kejadian dan jenis dari ceritanya.

Mempunyai fungsi penggunaan yang berbeda disetiap konteks kalimat dan intonasi yang berbeda, penelitian ini dirasa perlu untuk dilakukan. Oleh karena itu peneliti ingin meneliti *kandoushi ak* berdasarkan teori dari Matsumura dan menganalisisnya dengan teori *SPEAKING* menurut Hymes.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah penggunaan *kandoushi ak* dalam *script anime K-ON season one* berdasarkan teori dari Matsumura (1995:27) dan teori *SPEAKING* yang dikemukakan oleh Hymes?

## 1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada penggunaan *kandoushi ak* yang terdapat pada *script anime K-ON season one*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori yang dikemukakan oleh Matsumura (1995:27) dan menganalisisnya menggunakan teori *SPEAKING* yang dikemukakan oleh Hymes. Pada penelitian ini

membahas tentang bagaimana penggunaan *kandoushi ak* dalam *script anime K-ON season one*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimanakah penggunaan *kandoushi ak* dalam *script anime K-ON season one* berdasarkan teori dari Matsumura (1995) dan teori *SPEAKING* yang dikemukakan oleh Hymes (1962).

#### 1.5 Manfaat Penelitian

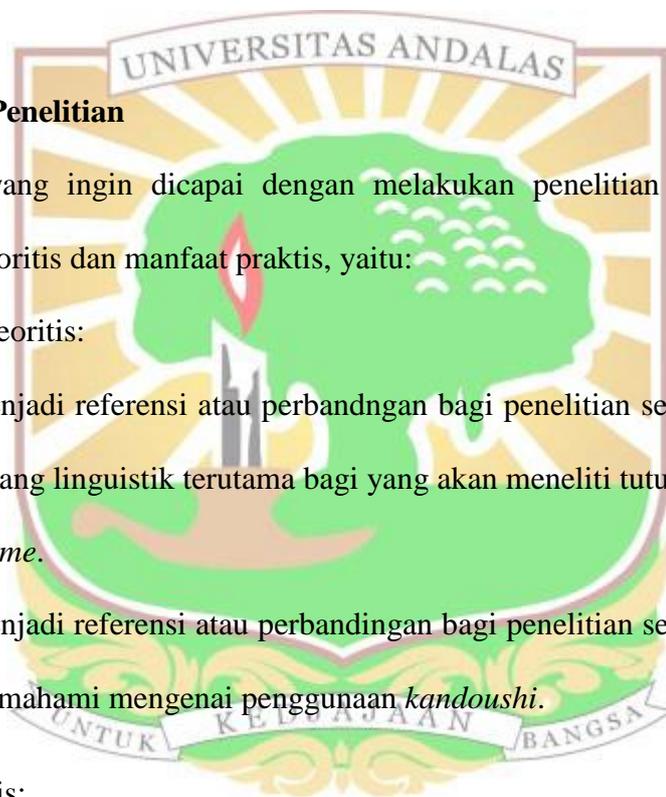
Manfaat yang ingin dicapai dengan melakukan penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu:

Manfaat Teoritis:

1. Menjadi referensi atau perbandingan bagi penelitian selanjutnya dalam bidang linguistik terutama bagi yang akan meneliti tuturan pada sebuah *anime*.
2. Menjadi referensi atau perbandingan bagi penelitian selanjutnya dalam memahami mengenai penggunaan *kandoushi*.

Manfaat Praktis:

1. Untuk mempermudah pembaca memahami *kandoushi ak* dan penggunaan *kandoushi ak* dalam bahasa Jepang.
2. Sebagai tambahan bahan ajar perkuliahan mahasiswa Sastra Jepang



## 1.6 Metode dan Teknik Penelitian

Pada tahap pengumpulan data dalam sebuah penelitian, diperlukan metode yang tepat sehingga penelitian yang dilakukan bisa terarah dan sistematis. Djajasudara dan Alwi dkk dalam Kesuma, dalam Rezki (2013) menjelaskan metode adalah cara yang teratur dan terfikir baik-baik untuk mencapai maksud atau cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan dalam mencapai kegiatan dalam tujuan yang telah ditentukan.

Dalam penelitian sebuah metode juga perlu ditunjang dengan teknik dan prosedur yang sesuai dengan metode yang digunakan. Metode bersifat abstrak, maksudnya metode hanya dapat dikenali lewat teknik-tekniknya dan teknik-tekniknya dapat dapat dipahami lewat prosedur-prosedurnya (Kesuma dalam Rezki, 2013).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yang dianalisis secara deskriptif dan ditunjang dengan beberapa teknik untuk pengumpulan data, analisis data dan penyajian hasil analisis data.

### 1.6.1 Pengumpulan Data

Dalam penelitian linguistik biasanya data diperoleh melalui film atau media audio visual sehingga data yang diperoleh terlebih dahulu diubah dalam bentuk tertulis. Pada tahap pengumpulan data dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik sadap sebagai teknik dasar dan teknik lanjutannya adalah teknik simak bebas libat cakap atau disingkat SBLC. Teknik sadap dilakukan dengan cara menyadap pembicaraan seseorang atau beberapa orang ( Sudaryanto, 1993:133). Teknik SBLC adalah teknik di mana peneliti menyimak dan menyadap suatu kegiatan

namun tidak berpartisipasi dalam proses pembicaraan (Sudaryanto, 1993:134). Selain teknik-teknik diatas peneliti juga menggunakan teknik lanjutan teknik rekam dan teknik catat. Teknik rekam adalah teknik yang dilakukan dengan merekam pengguna bahasa dengan menggunakan tape recorder tertentu sebagai alatnya (Sudaryanto, 1993:135). Untuk mempermudah peneliti dan agar penelitian lebih akurat, maka peneliti mencatat penggunaan bahasa pada sebuah kartu data. Teknik Catat adalah teknik yang dilakukan dengan pencatatan pada kartu data yang segera dilanjutkan dengan klarifikasi (Sudaryanto, 1993:135).

### **1.6.2 Analisis Data**

Setelah data-data dikumpulkan dan diklarifikasikan sesuai jenisnya, maka tahap selanjutnya adalah penganalisan data. Tahap ini sangat penting karena tahap ini akan membantu penelitian dengan metode yang disesuaikan dengan data-data yang telah diperoleh.

Pada tahap ini peneliti menggunakan metode padan, karena penelitian ini berfokus pada penutur, lawan tutur dan tuturan itu sendiri. Metode padan adalah metode yang alat penentunya diluar, terlepas dan tidak menjadi bagian dari bahasa (langue) yang bersangkutan (Sudaryanto, 1993:13). Alat penentu dalam penelitian ini adalah mitra tutur, karena itu digunakan metode padan pragmatik. Teknik yang digunakan adalah teknik pilah unsur tertentu atau disingkat PUP. Teknik PUP adalah teknik yang memisahkan unsur-unsur bahasa yang alatnya adalah daya pilah yang bersifat mental yang dimiliki oleh penelitiannya (Sudaryanto, 1993:21). Objek penelitian ditentukan berdasarkan tingginya kadar kesepadannya, keselarasannya, kesesuaiannya, kecocokannya, atau kesamaan dengan alat penentu yang

bersangkutan yang sekaligus menjadi standar atau pembakunya (Sudaryanto, 1993:13).

### 1.6.3 Penyajian Hasil Analisis Data

Dalam tahapannya hasil analisis data dapat disajikan dengan metode formal dan informal. Metode formal adalah hasil analisis data yang berbentuk rumus, bagan, dan tabel. Sedangkan metode informal adalah penyajian data dengan memaparkan hasil analisis dalam bentuk kata-kata biasa (Sudaryanto, 1993:145).

Untuk penyajian hasil analisis data dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode informal yaitu memaparkan hasil data dengan menggunakan kata-kata biasa.

### 1.7 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan hasil pencarian dan penelusuran yang telah dilakukan, ada beberapa penelitian yang dapat menjadi acuan atau referensi bagi peneliti. Berikut ini adalah penelitian yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan.

Muswardini (2014) dalam skripsinya yang berjudul penggunaan “*Yobikake Oi* dalam serial drama Samurai High School tinjauan Pragmatik”, menjelaskan tentang penggunaan *yobikake oi* yang digunakan untuk menyapa, mengajak, mengimbau, tetapi bisa juga digunakan sebagai peringatan bagi orang lain. Yoan menganalisis penggunaan *yobikake oi* berdasarkan teori aspek-aspek tutur yang dikemukakan oleh Leech yang dibagi kedalam lima macam yaitu penutur dan lawan tutur, konteks tuturan, tujuan tuturan tuturan sebagai tindakan, dan tuturan sebagai produk tindak herbal.

Soni (2015) dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan *Kandoushi Maa* dalam Serial Drama Great Teacher Onizuka Remake 2012 Tinjauan Pragmatik”.

Soni menjelaskan bahwa ia menemukan tiga fungsi dari penggunaan *kandoushi maa* menurut Kindaichi Kyouisuke salah satunya yaitu ungkapan yang digunakan ketika ingin mengatakan suatu hal, namun sebelumnya menenangkan lawan bicara. Selain itu Soni juga menganalisis penggunaan *kandoushi maa* berdasarkan aspek aspek situasi tutur yang dikemukakan oleh Leech.

Cahyani (2016) dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan *Kandoushi AA* dalam Drama *Hummer Session*”, Cahyani menjelaskan *kandoushi aa* berfungsi untuk menyatakan ungkapan yang berarti mengakui dan menyetujui sesuatu, dan juga digunakan sebagai ungkapan ketika merasakan sesuatu seperti sedih dan gembira. Cahyani menganalisis penggunaan *kandoushi aa* menggunakan teori konteks tuturan yang dibagi ke dalam delapan unsur dan disingkat dengan *SPEAKING* yang dikemukakan oleh Hymes.

Berdasarkan tinjauan kepustakaan yang telah dilakukan, terlihat persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah kesamaan dalam menganalisis penggunaan *kandoushi* dalam sebuah kalimat dengan menggunakan teori *SPEAKING* yang dikemukakan oleh Hymes, sedangkan perbedaan antara penelitian yang sudah ada dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian ini akan membahas tentang penggunaan *kandoushi ak* dalam *anime K-ON season one* berdasarkan teori dari Matsumura yang kemudian dianalisis menggunakan teori *SPEAKING* menurut Hymes, dan pada penelitian sebelumnya belum ditemukan adanya penelitian yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan.

## 1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan atau urutan tata cara penulisan dalam penelitian ini terdiri dari empat bab yaitu, BAB I berisi pendahuluan meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. BAB II berisi tentang teori-teori yang akan digunakan guna menunjang proses penelitian. BAB III berisi pembahasan tentang penggunaan *kandoushi ak* dalam *script anime K-ON season one*. BAB IV berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.

