

BAB I


PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ungkapan penolakan merupakan tuturan yang mengandung makna atau informasi untuk dapat menghindar atau menolak tuturan dari lawan tutur. Secara leksikal, penolakan dalam kamus bahasa Indonesia (KBI, 2008) berarti proses atau cara penolakan. Dapat dikatakan bahwa penolakan adalah cara untuk menyampaikan perasaan tidak setuju terhadap suatu ungkapan. Setiap penolakan yang diutarakan oleh penutur biasanya memiliki alasan tertentu yang disampaikan kepada lawan tutur. Penutur menggunakan tuturan yang memiliki makna implisit menolak terhadap lawan tutur. Oleh karena itu dibutuhkan strategi penolakan dalam melakukan sebuah penolakan.

Penolakan dalam sebuah percakapan dapat ditemukan baik dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Ketika melakukan penolakan dalam sebuah percakapan, dibutuhkan strategi penolakan untuk menolak permintaan dari lawan tutur. Strategi penolakan adalah alat atau cara yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu penolakan. Beebe, Takahashi, dan Uliss – Weltz (1990) membagi strategi penolakan menjadi dua kategori, yaitu *Chokusetsutekina Kotowari* (penolakan secara langsung) dan *Kansetsutekina Kotowari* (penolakan secara tidak langsung). Penutur asli bahasa Jepang biasanya sangat berhati-hati agar tidak menyakiti perasaan lawan bicaranya dengan menghindari menyatakan dengan tegas sebuah penolakan, sehingga menyebabkan terdapat makna lain dari penolakan yang dituturkan.

Terkadang dalam sebuah penolakan terdapat implikatur agar dapat mengetahui makna tersirat dalam sebuah tuturan. Implikatur merupakan salah satu kajian dalam bidang ilmu pragmatik yang mengandung makna lebih dari apa yang dituturkan oleh penutur. Menurut Curse (2000:353) implikatur adalah asumsi dugaan yang mana tidak dapat dituturkan secara langsung. Berikut adalah contoh implikatur Blakemore (1992) dalam Curse (2000:353):

- 
- (1) A: Apakah saya diundang ke konferensi?
B: Makalah Anda terlalu panjang.
 - (2) A tidak diundang ke konferensi.

Menurut Blakemore, (2) merupakan sebuah implikatur karena tidak ada koneksi atau korelasi antara percakapan tersebut. Dari jawaban B tersebut, diketahui bahwa (2) tidak bisa diperoleh dari pertanyaan (1). Hal ini serupa dengan contoh Grise (1975) dalam Curse (2000:353):

- (3) A: (pengendara motor yang terdampar) saya sudah kehabisan bensin
B: (pengendara yang lewat) ada pombensin di tikungan
- (4) Pombensin tersebut menjual bensin

Sesuai dengan pengertian dan contoh tersebut, Implikatur adalah sesuatu yang diimplikasikan dalam suatu percakapan (Nadar 2013: 60). Menurut Mey dalam Nadar (2013:60) implikatur, "*implicature*" berasal dari kata kerja *to imply* sedangkan kata bendanya adalah *implication*. Kata kerja *to imply* berasal dari bahasa latin *plicare* yang berarti *to fold* "melipat", sehingga untuk mengerti apa yang dilipat atau disimpan tersebut haruslah dilakukan dengan cara membukanya. Dalam rangka memahami apa yang dimaksud oleh penutur, maka lawan tutur harus selalu melakukan interpretasi pada tuturan-tuturannya.

Sebagai contoh, percakapan pada anime *Gake no Ue no Ponyo* yang didalamnya terdapat implikatur dalam strategi penolakan berikut ini:

Data (1):

リサ : 何! そうすけ、今夜は外に食べに行こう!
 Lisa : *Nani! Sousuke, konya wa soto ni tabe ni ikou!*
 Lisa : Apa! Sousuke, malam ini ayo kita makan diluar!
 そうすけ : ぼく家でたべたい。
 Sousuke : *Boku uchi de tabetai*
 Sousuke : **Aku ingin makan di rumah**
 リサ : へえ?
 Lisa : *Hee?*
 Lisa : Haa?

Gake no Ue no Ponyo (00:26:52)

Informasi Indeksial:

Percakapan terjadi di rumah antara Lisa dan Sousuke. Lisa mengajak Sousuke makan keluar karena ia kesal dengan suaminya (ayah Sousuke) yang tidak jadi pulang malam itu. Ia ingin menghilangkan rasa kesalnya dengan makan keluar dengan Sousuke. Akan tetapi Sousuke menolak ajakan Lisa karena ia ingin makan di rumah.

Pada data (1) ditemukan tuturan penolakan dari Sousuke yaitu ぼく家でたべたい “*boku uchi de tabetai*” ‘aku ingin makan diluar’. Bentuk penolakan ini terjadi atas tuturan ajakan dari Lisa kepada Sousuke untuk makan keluar dengan tuturan そうすけ、今夜は外に食べに行こう! “*Sousuke, konya wa soto ni tabe ni ikou!*” ‘Sousuke malam ini ayo kita makan diluar!’. Lisa menggunakan kata *ikou* untuk menegaskan pernyataannya untuk mengajak Sousuke makan keluar. *Ikou* yang berarti “mari pergi” berasal dari kata *iku* yang berarti “pergi”. Perubahan kata *iku* menjadi *ikou* menunjukkan perubahan kata kerja bentuk kamus ke kata kerja bentuk kehendak.

Kata kerja bentuk kehendak adalah kata kerja yang mengungkapkan keinginan penutur atau digunakan untuk mengundang lawan tutur untuk melakukan suatu kegiatan bersama-sama, atau untuk mendesak orang yang diajak berbicara untuk melakukan sesuatu (www.nhk.or.jp). Tuturan yang diucapkan oleh Lisa merupakan kata kerja bentuk kehendak yang digunakan untuk mengundang

Sousuke untuk makan malam bersama diluar. Dengan tuturan tersebut, Lisa ingin Sousuke pergi makan bersama dengan dirinya. Namun Sousuke menolak ajakan Lisa tersebut dengan mengatakan bahwa ia ingin makan dirumah.

Strategi penolakan yang digunakan oleh Sousuke merupakan strategi penolakan tidak langsung dengan cara mengungkapkan keinginan (願望) *ganbou*.

Sousuke menolak ajakan Lisa secara tidak langsung dengan mengatakan bahwa ia ingin makan malam di rumah dengan tuturan "*boku uchi de tabetai*" "aku ingin makan di rumah" karena Sousuke saat itu sedang tidak ingin makan di luar. Strategi penolakan dengan mengungkapkan keinginan ini diperjelas oleh Sousuke dengan penggunaan *tai* pada kalimatnya "*boku uchi de tabetai*".

Penggunaan bentuk *~tai* oleh Sousuke menunjukkan keinginannya untuk makan di rumah sekaligus menolak ajakan Lisa untuk makan diluar. Dalam bahasa Indonesia bentuk *~tai* memiliki arti "ingin". Pengertian *~tai* menurut *Nihongo Bunkei Jiten* (日本語文型辞典) (1998:180-181):

話し手の行為の実現にたいする欲求,強い願望を表す。形容詞と同じ活用「-たいんです」「-たいと思っています」を用いて直接的な言い方をやわらげることも多い。また、丁寧が必要とされる場面では「なにか飲みたいですか」のような直接的な欲求表現を避けて、「なにか飲みますか」「飲物はいかがですか」などの言い方をするのが普通。

Hanashite no kui no jitsugen ni taisuru yokkyuu, tsuyoi ganbou o arawasu. Keiyoushi to onaji katsuyou ` -tai ndesu`-tai to omotte imasu' o mochiite chokusetsutekina iikata o yawarageru koto mo ooi. Mata, teinei ga hitsuyou to sareru bamende wa `nanika nomitaidesu ka' no youna chokusetsutekina yokkyuu hyougen o sakete, `nanika nomimasu ka`nomimono wa ikagadesu ka' nado no iikata o suru no ga futsū.

Keinginan untuk mewujudkan perilaku pembicara, untuk mengekspresikan keinginan yang kuat. Penggunaan yang sama dengan kata sifat. "Saya ingin..." "Saya pikir saya ingin..." sering digunakan untuk memperhalus ketika berbicara secara langsung. Ketika digunakan dalam kalimat yang lebih sopan, hindari mengatakan keinginan secara langsung seperti "Apakah Anda ingin minum", Akan

lebih baik bila mengatakan "Apa yang ingin Anda minum" "Bagaimana dengan minumannya?" .

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa bentuk *~tai* digunakan untuk mengungkapkan atau mengeksperikan suatu keinginan. Penggunaan bentuk *~tai* dalam kalimat Sousuke "*boku uchi de tabetai*" menjelaskan Sousuke ingin makan di rumah. Bentuk *~tai* yang digunakan oleh Sousuke merupakan penolakan secara tidak langsung terhadap ajakan Lisa untuk makan di luar. Dalam kalimat "*boku uchi de tabetai*" terdapat unsur penolakan meskipun Sousuke tidak mengatakan "*iee*" atau "*sumimasen*" dalam tuturannya.

Implikatur dalam tuturan Sousuke "*boku uchi de tabetai*" adalah Sousuke tidak ingin pergi makan malam ke luar. Ia hanya ingin makan malam di rumah. Secara tidak langsung Sousuke telah menolak tawaran atau ajakan Lisa untuk mengajak Sousuke untuk makan malam di luar.

Peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai implikatur dalam strategi penolakan tidak langsung pada bahasa Jepang khususnya dalam anime yang berjudul *Gake no Ue no Ponyo*. Anime *Gake no Ue no Ponyo* merupakan salah satu anime karya Hayao Miyazaki yang dirilis oleh Studio Ghibli Jepang pada tanggal 19 Juli 2009. Anime *Gake no Ue no Ponyo* bercerita tentang Ponyo, seorang anak ikan yang berteman dengan seorang anak manusia bernama Sousuke. Pertemuan mereka terjadi ketika Sousuke menemukan Ponyo terjebak di dalam toples selai di pantai dekat rumahnya. Sousuke menyelamatkan Ponyo dari toples selai tersebut dan merekapun menjadi teman akrab.

Alasan peneliti memilih anime *Gake no Ue no Ponyo* sebagai data dalam penelitian ini karena alur ceritanya yang menggambarkan realita kehidupan masyarakat Jepang dengan penggunaan bahasa sehari-hari yang sederhana dan

mewakili percakapan yang alami dalam bahasa Jepang. Selain itu, dalam anime *Gake no Ue no Ponyo* ditemukan fenomena kebahasaan yang berkaitan dengan strategi penolakan secara tidak langsung dan implikatur yang akan menjadi bahan penelitian bagi peneliti.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan informasi yang telah dijelaskan dibagian latar belakang, masalah yang akan dibahas dibatasi pada:

1. Apa saja strategi penolakan tidak langsung yang digunakan pada anime *Gake no Ue no Ponyo*?
2. Apa implikatur yang terdapat dalam strategi penolakan tidak langsung yang digunakan pada anime *Gake no Ue no Ponyo*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka perlu batasan masalah dalam melakukan penelitian ini agar lebih terfokus dan terarah. Batasan masalah pada penelitian ini adalah implikatur dalam strategi penolakan tidak langsung yang terdapat dalam anime *Gake no Ue no Ponyo*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui strategi penolakan tidak langsung yang digunakan pada anime *Gake no Ue no Ponyo*.
2. Mengetahui implikatur yang terdapat dalam strategi penolakan tidak langsung yang digunakan pada anime *Gake no Ue no Ponyo*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat praktis dan teoritis yaitu :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis bagi penulis untuk menambah khasanah pengetahuan dalam linguistik pada cabang ilmu pragmatik tentang implikatur percakapan dan strategi penolakan.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan dalam bidang linguistik terutama pragmatik. Di samping itu dapat menjadi bahan pertimbangan atau dikembangkan lebih lanjut, serta menjadi referensi terhadap penelitian yang sejenis untuk masa yang akan datang.

1.6 Tinjauan Pustaka

Sejauh penelusuran tentang penelitian sejenis atau yang mempunyai hubungan dengan penelitian ini, ditemukan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, diantaranya:

Penelitian Hamid (2014) yang berjudul “Implikatur Percakapan dalam Serial Drama *Great Teacher Onizuka*” meneliti tentang implikatur yang terdapat dalam drama *Great Teacher Onizuka*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implikatur percakapan dan bentuk pelanggaran yang terdapat dalam serial drama *Great Teacher Onizuka*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yang akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis. Data penelitian ini adalah drama *Great Teacher Onizuka* episode 1. Hasil penelitian ini menunjukkan implikatur percakapan yang timbul adalah ungkapan rasa jengkel, rasa sesal, rasa malu, rasa takut, rasa terkejut, rasa marah, rasa senang, mengkritik, menasehati, menyindir, mengeluh, memohon, memerintah, menolak permintaan, meminta ijin, menjatuhkan mental, mengancam, menjuluki, membuat kesepakatan.

Sedangkan bentuk pelanggaran yang terjadi adalah pelanggaran prinsip kerja sama yaitu: 2 maksim kuantitas, 2 maksim kualitas, 9 maksim relevansi, 3 maksim pelaksanaan. Pelanggaran prinsip kesantunan yaitu: 2 maksim kerendahan hati, 3 maksim pujian, 7 maksim kesepakatan, 4 maksim kedermawanan, 3 maksim kearifan, dan 3 maksim simpati.

Perbedaan penelitian Hamid dengan penelitian ini adalah sumber data dan tujuan penelitian. Sumber data yang digunakan oleh Hamid adalah drama *Great Teacher Onizuka*. Sedangkan sumber data yang peneliti gunakan adalah anime *Gake no Ue no Ponyo*. Tujuan penelitian Hamid adalah untuk mengetahui implikatur percakapan dan bentuk pelanggaran yang terdapat dalam serial drama *Great Teacher Onizuka*. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi penolakan tidak langsung dan implikatur yang terdapat pada anime *Gake no Ue no Ponyo*.

Penelitian Azizah (2017) yang berjudul “Strategi Penolakan Bahasa Jepang dalam Anime *Orange*” meneliti tentang strategi penolakan dan faktor penyebab penggunaan strategi penolakan. Data diambil dari tuturan langsung dalam anime *Orange*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Data disaring dengan menggunakan metode simak, teknik sadap, kemudian dilanjutkan dengan teknik simak bebas libat cakap (SBLC). Penolakan dianalisis menggunakan strategi penolakan dari Beebe, Takahashi dan Uliss – Weltz (1990) dan faktor penyebab penggunaan strategi penolakan dijabarkan menggunakan teori SPEAKING dari Dell Hymes. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat dua strategi penolakan dalam anime *Orange*, yaitu strategi penolakan tidak langsung (mengungkapkan alasan atau penjelasan, menurunkan beban lawan bicara,

memberikan jawaban tidak spesifik dan mengungkapkan janji dimasa depan) dan strategi penolakan langsung (menggunakan verba non-performatif). Selain itu, ditemukan strategi penolakan yang tidak terdapat dalam teori Beebe, Takahashi dan Uliss – Weltz (1990), yaitu penolakan dengan mengungkapkan penyesalan.

Perbedaan penelitian Azizah dengan penelitian ini adalah sumber data dan tujuan penelitian. Sumber data yang digunakan oleh Azizah adalah anime *Orange*. Sedangkan sumber data yang peneliti gunakan adalah anime *Gake no Ue no Ponyo*. Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Azizah adalah untuk mengetahui strategi penolakan apa saja yang digunakan serta faktor penggunaan strategi penolakan. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi penolakan tidak langsung yang digunakan serta implikatur dari tuturan penolakan yang terdapat pada anime *Gake no Ue no Ponyo*.

Penelitian Aina (2017) yang berjudul “Implikatur Penolakan pada Drama Jepang” meneliti tentang tuturan implikatur penolakan yang terdapat pada drama Jepang. Tujuan penelitian Aina yaitu untuk mengetahui tuturan berimplikatur penolakan pada drama dan mengklasifikasikan jenis implikatur yang terdapat dalam drama. Data penelitian ini adalah *Shitsuren Chocolatier*, *1 Litre Tears*, *Yamada Kun 7 nin no Majo*, *Chibi Maruko Chan*, *Tokyo Love Story*, dan *Strobe Edge*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yang akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis. Hasil penelitian ini menunjukkan Implikatur yang terdapat dalam tuturan mengandung makna menolak ajakan, tawaran, saran, pemberian, permintaan, pernyataan dan perintah. Selain itu jenis implikatur yang muncul adalah implikatur konvensional, implikatur percakapan umum, dan implikatur percakapan khusus.

Perbedaan penelitian Aina dengan penelitian ini terletak pada sumber data dan tujuan penelitian. Sumber data yang digunakan Aina dalam penelitiannya adalah drama-drama Jepang *Shitsuren Chocolatier*, *1 Litre Tears*, *Yamada Kun 7 nin no Majo*, *Chibi Maruko Chan*, *Tokyo Love Story*, dan *Strobe Edge*. Sedangkan sumber data yang peneliti gunakan adalah anime *Gake no Ue no Ponyo*. Tujuan penelitian Aina adalah untuk mengetahui implikatur yang terdapat pada tuturan penolakan. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi penolakan tidak langsung dan implikatur dalam tuturan penolakan yang terdapat pada anime *Gake no Ue no Ponyo*.

1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan strategi penolakan tidak langsung dan implikatur yang terdapat pada anime *Gake no Ue no Ponyo*. Menurut Sudaryanto (2015:15) metode kualitatif adalah metode penelitian yang semata-mata hanya berdasarkan fakta yang ada atau fenomena yang memang secara empiris hidup pada penutur-penuturnya sehingga yang dihasilkan atau dicatat berupa data apa adanya.

Metode deskriptif lebih menandai pada hasil penelitian yang bersangkutan dengan sikap atau pandangan peneliti terhadap adanya dan tidak adanya penggunaan bahasa daripada menandai cara penanganan bahasa tahap demi tahap, langkah demi langkah (Sudaryanto, 2015:62-63).

1.7.1 Teknik pengumpulan data

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan metode simak. Untuk teknik dasarnya peneliti menggunakan teknik sadap. Teknik Sadap adalah

pelaksanaan metode dengan menyadap penggunaan bahasa seseorang atau beberapa orang. Penggunaan bahasa yang disadap dapat berupa lisan atau tulisan. Pada penelitian ini, peneliti menyadap dari sumber lisan yaitu berupa kalimat penolakan tidak langsung yang diperoleh dari anime *Gake no Ue no Ponyo*.

Untuk teknik lanjutannya peneliti menggunakan teknik simak bebas libat cakap atau teknik SBLC, yaitu peneliti memperoleh data melalui observasi dan tidak terlibat dalam dialog. Peneliti hanya sebagai pemerhati. Teknik lanjutan adalah teknik catat. Data-data yang dicatat berupa percakapan agar penutur dan lawan tutur serta situasi petuturan jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengklasifikasian data sesuai dengan teori yang digunakan dan tujuan dari penelitian.

1.7.2 Teknik analisis data.

Tahap analisis data merupakan tahap dimana peneliti menangani langsung masalah yang terkandung pada data (Sudaryanto, 2015:7). Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode padan. Metode padan adalah metode yang alat penentunya di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa (*langue*) yang bersangkutan (Sudaryanto, 2015:15). Metode padan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah teknik dasar yaitu unsur penentu (PUP). Metode padan yang digunakan adalah metode padan pragmatis dengan lawan tutur sebagai alat penentunya karena maksud penolakan melibatkan penutur dan lawan tutur.

Contoh :

リサ	: 何! そうすけ、今夜は外に食べに行こう!
Lisa	: <i>Nani! Sousuke, konya wa soto ni tabe ni ikou!</i>
Lisa	: Apa! Sousuke, malam ini ayo kita makan diluar!

そうすけ : ぼく家でたべたい。
Sousuke : *Boku uchi de tabetai*
Sousuke : Aku ingin makan di rumah

Penerapan PUP dari contoh percakapan diatas adalah sebagai berikut:

そうすけ : ぼく家でたべたい。
Sousuke : *Boku uchi de tabetai*
Sousuke : Aku ingin makan di rumah

Tuturan yang mengandung penolakan terdapat pada tuturan Sousuke “boku uchi de tabetai”. Tuturan ini terjadi atas ajakan Lisa terhadap Sousuke yang mengajaknya untuk pergi makan ke luar.

Setelah peneliti mengumpulkan data, peneliti melakukan beberapa tahapan untuk menganalisis data, yaitu mendeskripsikan konteks pada data, memaparkan makna pada data yang ditemukan, mengklasifikasikan data sesuai dengan strategi penolakan berdasarkan teori dari Bebee, Takahashi, dan Uliss, (1990) kemudian menganalisis implikatur dalam strategi penolakan tidak langsung berdasarkan teori Bebee, Takahashii, dan Uliss (1990).

Contoh :

リサ : 何! そうすけ、今夜は外に食べに行こう!
Lisa : *Nani! Sousuke, konya soto ni tabe ni ikou!*
Lisa : Apa! Sousuke, malam ini ayo kita makan diluar!
そうすけ : ぼく家でたべたい。
Sousuke : *Boku uchi de tabetai*
Sousuke : Aku ingin makan di rumah

Strategi penolakan yang digunakan oleh Sousuke merupakan strategi penolakan tidak langsung dengan cara mengungkapkan keinginan (願望) *ganbou*. Sousuke menolak ajakan Lisa secara tidak langsung dengan mengatakan bahwa ia ingin makan malam di rumah dengan tuturan “*boku uchi de tabetai*” ‘aku ingin makan di rumah’ karena Sousuke saat itu sedang tidak ingin makan di luar.

Implikatur dari Sousuke adalah ia tidak ingin pergi makan malam ke luar. Ia hanya ingin makan malam di rumah. Secara tidak langsung Sousuke telah menolak tawaran atau ajakan Lisa untuk mengajak Sousuke makan malam di luar.

1.7.3 Teknik Penyajian Hasil Analisis Data

Setelah melakukan analisis data, peneliti menyajikan hasil data dengan menggunakan metode informal. Penyajian hasil analisis data secara informal adalah penyajian hasil analisis data dengan menggunakan kata-kata yang biasa (Sudaryanto, 2015:145) sehingga mudah dipahami oleh pembaca.

1.8 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari empat Bab. Bab I berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian dan sistematika penulisan. Bab II berisikan tentang landasan teori, yang didalamnya terdapat konsep dan teori yang akan digunakan dalam penelitian. Bab III berisi pembahasan mengenai implikatur dalam strategi penolakan tidak langsung pada anime *Gake no Ue no Ponyo*. Bab IV berupa penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

