

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu cara manusia agar tetap terhubung satu sama lain adalah dengan cara melakukan komunikasi. Untuk mencapai komunikasi yang baik tentu memerlukan suatu alat untuk dapat menyampaikan pesan kepada orang lain. Alat tersebut adalah bahasa yang menjadi suatu sistem atau lambang yang digunakan sebagai alat berinteraksi. Menurut Chaer (dalam Noermanzah, 2019) bahasa merupakan suatu sistem, yang berbentuk lambang, bunyi yang bersifat arbitrer, memiliki makna, universal, dinamis, dan bervariasi yang berfungsi sebagai identitas penuturnya yang digunakan sebagai alat berkomunikasi. Dengan kata lain, bahasa merupakan deretan bunyi yang bersistem yang mana sifatnya arbitrer (manasuka) yang dapat digunakan secara universal yang menjadi identitas sosial yang digunakan sebagai alat komunikasi. Dalam membahas komunikasi manusia, ilmu psikolinguistik membantu untuk melihat lebih dalam bagaimana bahasa dipahami dan dihasilkan oleh manusia.

Lado (dalam Tarigan, 2021:12) menyatakan bahwa psikolinguistik merupakan salah satu pendekatan yang merupakan gabungan antara psikologi dan linguistik bagi telaah suatu bahasa, baik dalam pemakaian, perubahan, dan hal-hal yang berkaitan dengan itu, yang mana telaah ini tidak akan dicapai bila kedua bidang ilmu ini terpisah. Dapat dikatakan bahwa psikolinguistik merupakan ilmu interdisipliner yang menggabungkan dua cabang ilmu, psikologi dan linguistik untuk menjawab pertanyaan atau permasalahan dalam bidang linguistik yang ditelaah dari sudut pandang psikologis.

Menurut Clark (dalam Oroh, 2016:2) tiga pokok utama bahasa dari psikolinguistik yaitu, 1) pemerolehan bahasa yang berfokus pada bagaimana cara seseorang mempelajari dan memperoleh bahasa; 2) pemahaman bahasa yaitu bagaimana seseorang memahami pembicaraan atau tulisan; dan 3) produksi bahasa, bagaimana rangsangan bahasa dikontrol dan perilaku dalam memproses bahasa. Dalam produksi bahasa, dapat dibagi menjadi ujaran spontan, kesalahan spontan saat berujar, dan ketidakfasihan berbicara.

Ketidakfasihan atau yang disebut juga disfluensi didefinisikan oleh Tree (1995) sebagai fenomena yang mengganggu aliran dalam ujaran. Ketidakfasihan biasanya terjadi pada percakapan langsung atau spontan. Menurut eksperimen yang dilakukan Tree, ketidakfasihan tidak selalu menghambat pemahaman bahasa. Tergantung bentuknya seperti apa dan di mana ketidakfasihan berada dari kalimat yang diucapkan oleh penutur. Dapat dikatakan bahwa ketidakfasihan tidak secara mutlak menghalangi pemahaman bahasa, tapi bisa saja ketidakfasihan ini hanya mengurangi sedikit pemahaman dari kalimat yang diucapkan tergantung ketidakfasihan ini berada.

Gangguan ketidakfasihan berbicara (*disfluency disorder*) seperti gagap dialami kurang lebih 1% populasi di dunia, dengan rentang 0,3% - 2,12% menurut Bloodstein dan Ratner (dalam Sukriana, dkk, 2018:2). Berdasarkan pada hal itu, Kwasniewicz (dalam Sukriana, dkk, 2018:2) menyimpulkan bahwa hampir 97% dari populasi di dunia mengalami *disfluency non-disorder* yang lebih sering disebut oleh patologi wicara dan ahli psikolinguistik sebagai *non-stuttered disfluency* atau *normal disfluency* (ketidakfasihan normal).

Yaruss (2010) mengklasifikasikan ketidakfasihan berbicara menjadi: *non-stutter* (senyapan diam, senyapan terisi, perbaikan, dan pengulangan) dan *stutter* (perpanjangan dan blok). *Non-stuttered disfluency* atau *normal disfluency* (ketidakfasihan normal) berbeda dengan *stuttered disfluency* (gagap). Menurut Guitar (dalam Sukriana, dkk, 2018:2) ada kebiasaan utama yang dialami oleh orang gagap, di antaranya, akan memperpanjang bunyi atau silabel lebih sering dan diikuti oleh kebiasaan lain yaitu mengedipkan mata berulang kali dan gerakan kepala. Singkatnya, *stuttered disfluency* (gagap) termasuk dalam gangguan berbicara (*speech disorder*), sedangkan *non-stuttered disfluency* atau *normal disfluency* (ketidakfasihan normal) adalah ketidakfasihan yang lebih banyak ditemukan pada penutur normal dan biasanya lebih bisa mengendalikan kegagapannya.

Ketidakfasihan normal (*non-stuttered disfluency*) bisa terjadi karena adanya kecemasan. Hal ini dikatakan oleh Molt (dalam Sukriana, dkk, 2018:2) kecemasan merupakan penyebab utama penutur mengalami ketidakfasihan dalam berbicara. Masalah psikologis memengaruhi cara berpikir penutur yang bisa dilihat dari ujaran mereka. Rata-rata orang yang mengalami kecemasan lebih takut untuk berbicara dan tertekan saat dikeramaian. Banyak peneliti menganalisa adanya hubungan antara ketidakfasihan dan gangguan kecemasan. Hal ini disebutkan oleh Bernardini (dalam Sukriana, dkk, 2018:2) bahwa anak-anak dan remaja yang mengalami gangguan kecemasan, tidak cemas dalam berbicara tetapi lebih cemas saat berkomunikasi dalam lingkungan sosial.

Ketidakfasihan berbicara ini dapat ditemukan pada tokoh Ishida Shoya dalam film animasi *Koe no Katachi* atau dalam bahasa Inggris disebut *A Silent Voice* merupakan salah satu film animasi yang diproduksi oleh studio *Kyoto Animation*.

Film animasi ini dirilis pada tahun 2016 yang disutradarai oleh Naoko Yamada dan naskahnya ditulis oleh Reiko Yoshida dengan total durasi film selama dua jam. Film animasi ini diadaptasi dari manga dengan judul sama karya Yoshitoki Oima. Film animasi ini menceritakan tentang Nishimiya Shoko, seorang gadis tunarungu yang *dibully* oleh Ishida Shouya dan teman-temannya ketika sekolah dasar. Mereka bertemu lagi ketika SMA, Ishida telah menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya dan berusaha untuk berteman baik dengan Nishimiya. Namun, pada penelitian ini hanya membahas ketidakfasihan yang dialami oleh Ishida Shoya karena peneliti melihat Ishida Shoya mengalami gangguan kecemasan (*anxiety disorder*) yang diakibatkan rasa bersalah atas perundungan terhadap Nishimiya Shoko saat sekolah dasar. Gangguan kecemasan yang dialami Ishida Shoya diperparah karena perundungan yang dia dapatkan dari teman lainnya akibat pernah merundung Nishimiya Shoko dan menyebabkan Ishida sulit melihat wajah orang lain yang di dalam film digambarkan dengan tanda silang yang menutupi wajah orang yang dilihatnya.

Ketidakfasihan yang dialami oleh Ishida Shoya dapat dilihat dalam ujaran di salah satu cuplikan adegan dalam film animasi *Koe no Katachi* sebagai berikut:

- 植野 : ホントのことしか言ってねえよ！なあ どうなの？ 佐原
佐原 : わ... 私は...私は あの頃 2人とも怖かったよ
植野 : はあ？どっちの味方なんだよ
佐原 : どっちの味方でもないよ
石田 : やめろ[...]俺が[...]全部 悪いから
植野 : その理屈は嫌い
石田 : 植野. 自分勝手に何でもかんでも決めつけんなよ
- Ueno : Honto no koto shika itte nee yo! Naa, dou na no? Sahara*
Sahara : Wa-watashi wa... watashi wa ano koro futari tomo kowakatta yo.
Ueno : Ha? Docchi no mikata nan da yo

Sahara : Docchi no mikata de mo nai yo
Ishida : Yamero[...]ore ga[...]zenbu warui kara
Ueno : Sono rikutsu wa kirai.
Ishida : Ueno. Jibun katte ni nan demo kan demo kimetsukenna yo.

Ueno : Aku cuma bilang apa adanya! Ayolah, jujur saja, Sahara.
Sahara : Kalau a-aku... dulu aku takut sama kalian berdua.
Ueno : Hah? Kamu ini sebenarnya membela siapa?
Sahara : Aku tidak membela siapa-siapa!
Ishida : Cukup[...] Ini semua[...] salahku.
Ueno : Aku benci cara berpikir semacam itu
Ishida : Ueno. Jangan seenaknya menentukan semua keputusan orang lain.

(*Koe no Katachi*, 01:21:22,611 - 01:22:53,034)

Informasi Indeksal: Ueno membela Ishida, menurutnya Ishida tidak berhak disalahkan oleh mereka. Ueno menyebutkan kalau bukan Ishida saja yang dulu merundungi Nishimiya, mereka semua nyatanya tanpa disadari juga ikut merundungi Nishimiya. Ueno, Kawai, dan Sahara akhirnya bertengkar dan saling menyalahkan satu sama lain, membuat suasana menjadi semakin tegang. Ishida yang tidak kuat mendengar semua itu lalu merasa lemas dan mengatakan bahwa hanya dirinya lah yang bersalah selama ini.

Dalam data (1) yang ditulis tebal, terjadi ketidakfasihan berbicara jenis senyapan diam pada Ishida. Jenis senyapan diam ini ditandai dengan adanya penundaan atau keheningan di tengah ujaran. Jeda tersebut terletak di antara [*yamero* √], [*ore ga* √], dan [*zenbu warui kara* √] yang menyebabkan ucapan Ishida menjadi terputus-putus dan suara yang dikeluarkan semakin lama semakin melemah. Faktor ketidakfasihan berbicara yang memengaruhi pada data ini adalah faktor fungsi koordinasi dan efek variabel lainnya yaitu situasi. Faktor fungsi koordinasi juga berhubungan dengan keadaan mental yang menyebabkan penutur kesulitan untuk menghasilkan ujaran akibat kurangnya rasa kepercayaan diri atau trauma yang diderita. Pada data ini, faktor fungsi koordinasi terjadi saat Ishida yang mendengar teman-temannya yang saling menuduh, membuat dirinya semakin tenggelam di dalam trauma. Pembicaraan mengenai perundungan yang dialami Nishimiya membuat ingatan masa lalu dan rasa bersalah kepada Nishimiya kembali

membayangnya, menyebabkan mental Ishida kembali terganggu. Selain itu, situasi dapat memengaruhi terjadinya ketidakfasihan berbicara, misalnya situasi konflik, stres, atau bahkan canggung yang dapat meningkatkan ketegangan dan kecemasan pada penutur. Faktor situasi yang tegang akibat pertengkaran teman-temannya menambah tekanan pada diri Ishida, sehingga Ishida lemas dan terduduk memeluk kakinya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja jenis-jenis ketidakfasihan berbicara pada tokoh Ishida Shoya dalam film animasi *Koe no Katachi* karya Naoko Yamada?
2. Apa saja faktor penyebab terjadinya ketidakfasihan berbicara pada tokoh Ishida Shoya dalam film animasi *Koe no Katachi* karya Naoko Yamada?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi hanya pada analisis ketidakfasihan berbicara pada tokoh Ishida Shoya dalam film animasi *Koe no Katachi* karya Naoko Yamada. Pembatasan masalah dilakukan untuk menghindari melencengnya tujuan awal penelitian yang dilakukan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan jenis-jenis ketidakfasihan berbicara yang diucapkan pada tokoh Ishida Shoya dalam film animasi *Koe no Katachi* karya Naoko Yamada.
2. Untuk mendeskripsikan faktor penyebab terjadinya ketidakfasihan berbicara yang diucapkan pada tokoh Ishida Shoya dalam film animasi *Koe no Katachi* karya Naoko Yamada.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis di antaranya yaitu dapat menjadi konsep berpikir dan memperkaya hasil penelitian dalam bidang linguistik, khususnya pada bidang kajian psikolinguistik.

2. Manfaat Praktis

Untuk manfaat secara praktis, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat dan memperluas wawasan pada bidang ilmu psikolinguistik. Kemudian dapat dimenjadi acuan atau masukan untuk memahami mengenai ketidakfasihan berbicara pada karakter dalam film animasi Jepang.

1.6 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka adalah untuk menjelaskan penelitian yang pernah dilakukan peneliti lain yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

Penelitian pertama yang peneliti temukan adalah penelitian oleh Sukriana, dkk (2018) yang berjudul “*Speech Disfluency Analysis on Anxiety Sufferer Represented by Zayn Malik: A Psycholinguistic Approach.*” Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis ketidakfasihan bicara pada Zayn Malik, mantan member *One Direction*, terkait masalah gangguan kecemasan (*Anxiety disorder*) yang dialaminya sejak 2012 hingga 2017. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, ditemukan 1369 data ketidakfasihan berbicara. Jenis ketidakfasihan yang paling banyak ditemui adalah senyapan terisi yang memiliki persentase 72% dari keseluruhan data. Mengenai hubungan kecemasan dan ketidakfasihan, Zayn Malik lebih cemas untuk berbicara di depan banyak penonton atau penginterview laki-laki. Kesamaan antara penelitian ini dengan milik Sukriana, dkk terletak pada teori yang digunakan yaitu teori milik Clark and Clark, sedangkan untuk perbedaan terletak pada sumber data, pada penelitian oleh peneliti data diambil dari tokoh Ishida Shoya dalam movie anime *Koe no Katachi*.

Penelitian kedua dilakukan oleh Rotul (2020) yang berjudul “Analisis Komunikasi Non-verbal Orang Jepang dalam *Anime Koe no Katachi* 2016.” Penelitian yang merupakan penelitian kualitatif ini membahas mengenai komunikasi yang mana komunikasi ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal. Pada penelitian ini penelitian berfokus pada komunikasi nonverbal jenis kinesik/bahasa tubuh pada orang Jepang. Sumber data penelitian ini menggunakan anime *Koe no Katachi* 2016 sehingga penelitian ini tidak terikat pada suatu tempat objek penelitian. Hasil analisis jenis komunikasi nonverbal pada orang Jepang dalam anime ini terdapat 23 data, yaitu jenis *kinesics* terdapat 20 data, *haptics* terdapat 2 data, dan *oculesics*

terdapat 1 data. Bahasa tubuh yang terdapat dalam anime *Koe no Katachi* 2016 yaitu berjumlah 20 data, dan terdapat 3 jenis kategori bahasa tubuh dalam anime *Koe no Katachi* 2016, yaitu *general gesture*, *slang gesture*, dan *children's gesture*. Persamaan penelitian oleh peneliti dengan penelitian milik Rotul hanya pada sumber data yaitu film anime *Koe no Katachi*, sedangkan teori yang digunakan berbeda yang mana pada penelitian milik Rotul berfokus pada analisis komunikasi non verbal pada movie *Koe no Katachi*.

Penelitian ketiga oleh Maulidina (2022), berjudul “Tindak Tutur Ekspresif Psikologis pada Tokoh Ishida Shouya dalam Anime ‘A Silent Voice’ (聲の形) Karya Naoko Yamada (尚子山田)” Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan tindak tutur ilokusi ekspresif dalam anime “*Koe no Katachi*”. Artikel ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, telah ditemukan 18 data mengenai tindak tutur ilokusi ekspresif karakter Ishida Shouya yang terbagi menjadi 6 bentuk, yaitu: 3 data kebencian, 3 data kegembiraan, 4 data kesulitan, 2 data kesenangan, 3 data kesengsaraan, dan 3 data kesedihan. Persamaan penelitian oleh peneliti dengan milik Maulidina terletak pada pendekatan dan metode yang digunakan. Selain itu, objek penelitiannya sama yaitu tokoh Ishida Shoya dalam film anime *Koe no Katachi*, sedangkan perbedaannya terletak pada teori, di mana penelitian oleh Maulidina ini berfokus pada tindak tutur ekspresif psikologis pada tokoh Ishida Shouya dalam Anime *Koe no Katachi*.

1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penggunaan metode tidak hanya terbatas sampai dengan pengumpulan dan penyusunan data, tetapi meliputi analisis dan penafsiran tentang data tersebut. Tahapan dalam penelitian:

a. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan adalah metode simak. Menurut Mahsun (2005), metode ini dikatakan metode simak karena data diperoleh dengan cara menyimak penggunaan bahasa baik secara lisan maupun tulisan. Metode ini memiliki teknik dasar yang disebut teknik sadap yang mana data didapatkan oleh peneliti dengan menyadap penggunaan bahasa oleh seseorang.

Teknik sadap ini dilanjutkan dengan dua teknik lanjutan yaitu teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat. Teknik simak bebas libat cakap ini peneliti tidak berpartisipasi dalam percakapan, melainkan hanya menjadi pengamat dari penggunaan suatu bahasa. Lalu untuk teknik catat dilakukan untuk menerapkan metode simak dan teknik lanjutan yang telah digunakan sebelumnya.

Adapun tahap-tahap pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti di antaranya:

1. Peneliti menerapkan teknik simak bebas libat cakap pada film animasi *Koe no Katachi*, dilakukan dengan mendengar, menyimak setiap dialog, dan membaca transkrip film.

2. Setelah itu peneliti mencatat data-data yang terdapat pada tokoh Ishida Shoya dalam film animasi *Koe no Katachi*.

b. Metode dan Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan metode padan yang mana alat penentunya berada di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa yang bersangkutan atau diteliti. Metode padan ini menggunakan teknik dasar yaitu teknik Pilah Unsur Penentu (PUP) dengan daya pilah referensial yang alat penentunya adalah kenyataan yang ditunjuk oleh bahasa atau referen. Adapun teknik dasar lanjutan yang digunakan adalah teknik Hubung Banding (HB). Teknik hubung banding adalah membandingkan antara semua unsur data yang ditentukan. Membandingkan berarti mencari persamaan dan perbedaan yang ada di antara hal yang dibandingkan (Sudaryanto, 1993).

Berdasarkan deskripsi di atas, uraian analisis yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis data ketidakfasihan yang dikumpulkan menggunakan metode padan dengan teknik Pilah Unsur Penentu (PUP) yang alatnya merupakan daya pilah referensial. Melalui metode dan teknik ini, akan ditemukan kalimat yang memiliki ketidakfasihan di dalamnya.

Pada data (1), terjadi ketidakfasihan ditandai dengan pengucapan ujaran yang terputus-putus.

2. Kalimat yang memiliki ketidakfasihan di dalamnya kemudian saling dibandingkan satu sama lain dengan teknik Hubung Banding (HB),

sehingga data dapat dikelompokkan berdasarkan klasifikasi ketidakfasihan berbicara menurut Clark and Clark dan faktor ketidakfasihan berbicara menurut Bortfeld.

Pada data (1), terdapat jeda antara [*yamero*], [*ore ga*], dan [*zenbu warui kara*] yang menyebabkan ujaran terputus-putus, sehingga berdasarkan klasifikasi ketidakfasihan berbicara menurut Clark and Clark, ketidakfasihan ini termasuk ke dalam jenis senyapan diam. Selain itu, terjadinya faktor fungsi koordinasi dan efek situasi yang tidak mengenakan di antara penutur dan teman-temannya, menyebabkan penutur tidak bisa menyempurnakan ujarannya dan berakhir dengan pengucapan ujaran yang terputus-putus.

c. Metode dan Teknik Penyajian Hasil Analisis

Sudaryanto (1993) menyatakan bahwa terdapat dua macam cara dalam menyajikan hasil analisis data yaitu teknik formal dan teknik informal. Dalam penelitian ini, penyajian hasil analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik informal. Teknik penyajian informal adalah penyajian hasil analisis data dengan menggunakan kata-kata biasa atau dalam bentuk kesimpulan.

1.8 Sistematika Penulisan

Bab I berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II memaparkan landasan teori yang berisikan teori-teori pendukung penelitian. Bab III berisi pembahasan mengenai jenis-jenis ketidakfasihan dalam film animasi *Koe no Katachi*. Bab IV merupakan penutup yang berisi kesimpulan dari analisis data yang diperoleh oleh peneliti dan saran kepada pembaca atau peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan topik ini.

