

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kata kebudayaan berasal dari kata Sansakerta *budhayah*, yaitu bentuk jamak dari *budhi* yang berarti budi atau akal (Koentjaraningrat, 1980 : 2). Kebudayaan dapat diartikan hal yang bersangkutan dengan akal. Kata budaya merupakan perkembangan majemuk dari budi daya yang berarti daya dari budi sehingga dibedakan antara budaya yang berarti daya dari budi yang berupa cipta, karsa dan rasa dengan kebudayaan yang berarti hasil dari cipta, karsa dan rasa. Menurut B. Malinowski (dalam Sulaeman 1990 : 13), budaya di dunia memiliki tujuh unsur universal yaitu : 1. bahasa, 2. sistem teknologi, 3. sistem mata percaharian, 4. organisasi sosial, 5. sistem pengetahuan, 6. religi, dan 7. kesenian.

Bahasa merupakan salah satu unsur dari budaya. Bahasa berfungsi sebagai media komunikasi sosial dalam hubungan antar individu satu dengan individu yang lain. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1989), bahasa adalah sistem lambang bunyi berartikulasi yang bersifat arbitrer dan konvensional yang dipakai sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran.

Bahasa dan budaya mempunyai hubungan yang koordinatif, yakni hubungan sederajat yang kedudukannya sangat tinggi (Hodijah 2006 : 4). Masinambouw (dalam Chaer, 1995 : 217) menyebutkan bahwa budaya dan bahasa merupakan suatu sistem yang melekat pada manusia. Dapat juga dikatakan budaya adalah suatu sistem yang melekat pada manusia, mengatur interaksi manusia di dalam bermasyarakat, dan bahasa adalah suatu sistem yang berfungsi sebagai sarana bagi berlangsung interaksi tersebut.

Hubungan bahasa dan budaya ini juga pernah dibahas oleh D.Bloomfield, Harris dan Voegeli (dalam Oka, 1974 : 113), bahwa bahasa jika ditinjau dari luar dirinya adalah sebagai alat dan wadah budaya dalam wujud kegiatan berbahasa baik dalam bentuk tulisan maupun dalam bentuk lisan.

Hubungan bahasa dengan budaya memang erat sekali, bahkan sering sulit diidentifikasi hubungan antarkeduanya karena mereka saling mempengaruhi, saling mengisi dan berjalan berdampingan. Menurut Nababan, ada dua macam hubungan bahasa dan budaya, yakni (1) bahasa adalah bagian dari budaya (filogenetik), dan (2) seseorang belajar budaya melalui bahasanya (ontogenetik) (Nababan, 1993 : 82).

Ditinjau dari sudut budaya, bahasa adalah unsur dari budaya. Bahasa adalah wadah dan refleksi budaya masyarakat pemiliknya, serta dari bahasa kita dapat mengetahui budaya suatu bangsa. Koentjoroningrat (dalam Chaer, 1995 : 217) menyatakan budaya itu hanya dimiliki manusia dan tumbuh bersama berkembangnya masyarakat manusia.

Manusia menggunakan bahasa dalam berbagai konsep guna memenuhi kebutuhan dalam hidupnya. Oleh karena itu, bahasa berisi kaidah yang mengatur bagaimana cara seseorang bertutur, sehingga hubungan interpersonal para pemakai bahasa tersebut terpelihara dengan baik. Proses berbahasa selalu diasosiasikan sebagai proses berkomunikasi. Ditegaskan Lyons (dalam Siberani, 1992 : 90) bahwa bahasa berperan sebagai alat komunikasi dan merupakan kebenaran yang tidak dapat disanggah. Melalui komunikasi, suatu hal dapat diterima dan diketahui oleh pihak kedua atau pihak ketiga. Saat berkomunikasi seseorang harus melihat latar belakang lawan bicara, seperti usia, jabatan, atau

status sosial. Seseorang tidak diperbolehkan untuk berbicara dengan bahasa yang tidak sopan dan merendahkan lawan bicara. Oleh karena itu, dalam berkomunikasi diperlukan tata cara yang baik dan benar.

Setiap negara memiliki tata cara komunikasi tertentu. Bahasa Indonesia mengenal ragam bahasa yang baik dan benar, yaitu ragam bahasa yang digunakan sesuai kaidah yang telah disusun dan ditetapkan. Bangsa Jepang dalam berkomunikasi mengenal istilah “*keigo*” 敬語. *Keigo* merupakan bentuk bahasa yang digunakan saat berbicara dengan lawan bicara yang dihormati dan atau memiliki status sosial yang lebih tinggi.

Menurut Terada Takanao (1984 : 230), *keigo* 敬語 terbagi ke dalam tiga jenis, antara lain “*sonkeigo*” 尊敬語, “*kenjougo*” 謙讓語, dan “*teineigo*” 丁寧語. “*Sonkeigo*” 尊敬語 merupakan penggunaan kata khusus yang berfungsi untuk memberikan rasa hormat ketika berbicara dengan lawan bicara atau orang yang dibicarakan. “*Kenjougo*” (謙讓語) digunakan pada saat menghormati lawan bicara dengan cara pembicara merendahkan diri. “*Teineigo*” 丁寧語 adalah cara bertutur kata dengan sopan santun yang dipakai oleh seseorang dalam komunikasi di antara orang yang saling menghormati atau menyegani.

Penggunaan *keigo*, menurut Hinata Shigeo (dalam Astami, 2013 : 117) memiliki beberapa peran nyata yaitu, menunjukkan penghormatan terhadap lawan bicara, penegasan situasi formal yang ditujukan untuk menghindari kesan tidak sopan, sebagai pemberi jarak secara psikologis dengan lawan bicara yang baru bertemu, sebagai penunjuk martabat pembicara atau lawan bicara, menimbulkan perasaan kasih sayang atau keramahtamahan penuturnya dan sebuah sindiran, atau cemooh terhadap lawan bicara.

“*Sonkeigo*” 尊敬語 merupakan pembentukan kata khusus yang berfungsi untuk memberikan rasa hormat ketika berbicara dengan lawan bicara yang lebih tua atau memiliki pangkat yang lebih tinggi. Oishi Shotarou menjelaskan *sonkeigo* adalah sebuah ragam hormat untuk menyatakan rasa hormat terhadap orang yang dibicarakan (termasuk benda, keadaan, aktifitas, atau hal lain) dengan cara menaikkan derajat orang yang dibicarakan (Shotarou, 1985 : 25).

Penelitian ini ditujukan untuk meneliti penggunaan *sonkeigo*. *Sonkeigo* dijadikan sebagai objek penelitian karena keunikan dalam fungsi dan penggunaannya. *Sonkeigo* memiliki fungsi untuk menghormati lawan bicara dengan cara meninggikannya serta memiliki tingkat tuturan yang peneliti tidak temukan dalam bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu peneliti.

Tidak hanya dalam ragam bahasa hormat *keigo*, bangsa Jepang terkenal dengan salah satu perkembangan sistem teknologi pada media hiburan animasi yang disebut *anime*. *Anime* adalah salah satu seni gambar bergerak modern/kontemporer yang dikembangkan dengan cara khas masyarakat Jepang dan menjadi terkenal serta digemari di seluruh dunia. Bahkan dapat dikatakan bahwa *anime* menjadi media untuk mengembangkan hegemoni Jepang terhadap budaya luar Jepang.

Istilah *anime* diambil dari kata bahasa Inggris yaitu *animation* yang berarti animasi. Di Jepang, pelafalan kata *animation* menjadi “*anime-shon*” アニメーション, kata ini kemudian disingkat menjadi *anime*. Seiring dengan berjalannya waktu, *anime* mengalami perkembangan mulai dari segi visual dan genre. Terdapat banyak *anime* yang menampilkan contoh berkomunikasi yang biasa digunakan dalam masyarakat Jepang, namun peneliti memilih *Anime Classroom Crisis*

sebagai objek penelitian. *Anime Classroom Crisis* diproduksi oleh Lay-duce dan ditayangkan dari Juli 2015 hingga September 2015. *Classroom Crisis* berlatar belakang kelas A-TEC merupakan bagian dari perusahaan Kirishina yang bergerak dalam bidang pembuatan pesawat roket. *Anime* ini terdiri dalam 13 episode yang menceritakan tentang usaha untuk mempertahankan A-TEC dari proses penutupannya. *Anime* ini menjadi objek penelitian karena banyak memperlihatkan percakapan yang terjadi antara lawan bicara yang memiliki status atau usia yang berbeda. Selain memperlihatkan percakapan antara lawan bicara, peneliti memilih *anime Classroom Crisis* karena pemahaman yang peneliti miliki terhadap jalan ceritanya.

Paragraf sebelumnya telah dijelaskan bahwa, bahasa sebagai wadah dan refleksi budaya masyarakat pemiliknya, serta dari bahasa kita dapat mengetahui budaya suatu bangsa. Hal itu menunjukkan bahwa penggunaan bahasa khususnya penggunaan *sonkeigo* merupakan hasil yang terefleksikan dari budaya Jepang. Selain itu, *anime Classroom Crisis* sebagai salah satu produk dari perkembangan sistem teknologi pada media hiburan animasi yang dikembangkan dengan cara khas masyarakat Jepang banyak memperlihatkan percakapan yang terjadi antara lawan bicara yang memiliki status sosial, jabatan, atau usia yang berbeda. Atas dasar itu, penelitian ini ditujukan untuk mendeskripsikan bentuk *sonkeigo* dalam *anime Classroom Crisis* dan menganalisis fungsi *sonkeigo* pada *anime Classroom Crisis*. Menganalisis budaya yang terefleksikan pada penggunaan *sonkeigo* dalam *anime Classroom Crisis*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. bentuk penggunaan *sonkeigo* yang terdapat dalam *anime Classroom Crisis*.
2. fungsi penggunaan *sonkeigo* dalam *anime Classroom Crisis*.
3. budaya Jepang yang terefleksikan pada penggunaan *sonkeigo* dalam *anime Classroom Crisis*.

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan penjelasan pada rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan bentuk *sonkeigo* dalam *anime Classroom Crisis*.
2. Menganalisis dan menjelaskan fungsi penggunaan *sonkeigo* dalam *anime Classroom Crisis*.
3. Menganalisis dan mendeskripsikan budaya Jepang yang terefleksikan dalam penggunaan *sonkeigo* dalam *anime Classroom Crisis*.

1.3.2. Manfaat Penelitian

Merujuk pada tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan dua kegunaan, yaitu :

1. Manfaat akademis,

Membantu memperkaya khazanah ilmu pengetahuan tentang ragam bahasa hormat dalam bahasa Jepang khususnya ragam bahasa hormat meninggikan orang lain, yakni *sonkeigo*.

2. Manfaat praktis,

Memberikan penelitian yang berarti terhadap jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas berupa skripsi yang menganalisis ragam bahasa hormat dalam budaya Jepang.

1.4. Tinjauan Pustaka

Sejauh penelusuran yang peneliti lakukan, terdapat beberapa tulisan dan artikel yang berkaitan dengan objek yang peneliti teliti antara lain penelitian Monalisa Fitri Albi (2009), Dewi Anastasia (2013), dan Marita Purnama Zandy (2014).

Monalisa Fitri Albi (2009), melakukan penelitian dengan judul “Honorifik dalam Bahasa Jepang (Suatu Tinjauan Sociolinguistik). Penelitian ini berbentuk deskriptif yang sumber data diambil dari novel Jepang, buku Jepang, koran Jepang, katalog dan pamflet Jepang. Menganalisis data, teori yang digunakan yaitu, teori ragam bahasa, komponen tutur (*speaking*), *keigo*, serta prefiks “o” お atau “go” ご pembentuk honorifik dalam bahasa Jepang. Peneliti dalam penelitian ini mencari variasi dari setiap penggunaan prefiks “o” お atau “go” ご pembentuk honorifik pada masing-masing jenis *keigo* dan meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaannya.

Berdasarkan analisis diketahui bahwa penggunaan prefiks “o” お atau “go” ご pada masing-masing jenis *keigo* bervariasi digunakan pada nomina, adjektiva,

dan verba bentuk *renkyoukei* yang diikuti dengan penanda honorifik khusus. Selain itu, faktor yang mempengaruhi perbedaan antara lain, status sosial (atas-bawah), usia (tua-muda), situasi (formal), dan hubungan antara penutur dan lawan tutur.

Penelitian Monalisa Fitri Albi dijadikan sebagai salah satu perbandingan. Penelitian Monalisa dikhususkan menganalisis penggunaan prefiks “o” お atau “go” ご dalam *keigo* menggunakan teori sociolinguistik, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan yaitu menganalisis bentuk *sonkeigo*, fungsi penggunaan *sonkeigo* dan refleksi budaya Jepang pada *sonkeigo* dalam anime *Classroom Crisis*.

Dewi Anastasia (2013), dalam penelitian yang berjudul “Komparatif *Keigo* Bahasa Jepang dengan Krama Bahasa Jawa” ini, menggunakan kajian semantik dan sintaksis.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan *keigo* bahasa Jepang dengan krama bahasa Jawa yaitu sebagai berikut :

1. *Keigo* bahasa Jepang mengenal adanya sistem *uchi* dan *soto*, yang dimaksud dengan *uchi soto* adalah sebagai berikut; *uchi* adalah kelompok di dalam lingkungan sendiri, seperti keluarga atau kantor sendiri sebagai tempat bekerja. Sedangkan *soto* adalah lingkungan di luar lingkungan *uchi*. Saat orang pertama berbicara tentang *uchi no hito* orang di lingkungannya sendiri kepada “*soto no hito*” orang di luar *uchi no hito*, maka ia harus memperlakukan *uchi no hito* sama seperti dirinya sendiri. Oleh karena itu, meskipun kedudukan *uchi no hito* lebih tinggi, orang pertama tidak menggunakan bentuk hormat *sonkeigo* melainkan bentuk *kenjougo*, sedangkan krama bahasa Jawa tidak ada.

2. Tingkat tutur bahasa Jepang merupakan variasi bentuk hormat dan sopan, bahasa yang menunjukkan keakraban tidak termasuk ke dalam *keigo*, sedangkan tingkat tutur bahasa Jawa, bahasa yang menunjukkan keakraban atau yang sering dikenal dengan *ngoko* termasuk ke dalam kaidah tingkat tutur bahasa Jawa.
3. Leksikon pembentuk tingkat tutur bahasa Jepang lebih banyak yang beraturan, sedangkan tingkat tutur bahasa Jawa sebaliknya.

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Anastasia, membandingkan *Keigo* dan krama bahasa Jawa merupakan penelitian yang terfokus kepada bentuk penghormatan terhadap lawan bicara, dengan menggunakan teori semantik dan sintaksis. Berbeda dari itu, penelitian yang peneliti lakukan yaitu menganalisis *sonkeigo* dari bentuk, fungsi, dan refleksinya dalam budaya Jepang pada *anime Classroom Crisis*.

Marita Purnama Zandy (2014), meneliti untuk skripsi berjudul “Penggunaan Ragam Bahasa Hormat (*Keigo*) dalam Drama *Attention Please* Karya Sato Yuichi”. Menurut peneliti, penelitian ini digunakan untuk mengetahui penggunaan *keigo* dan faktor yang mempengaruhi penggunaannya dalam drama *Attention Please*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa dalam drama *Attention Please* ditemukan penggunaan ketiga jenis *keigo*, yaitu *sonkeigo* sebanyak 20 data, *kenjougo* sebanyak 20 data, dan *teineigo* sebanyak 25 data. Dari penelitian ini ditemukan faktor yang mempengaruhi penggunaan *keigo*, antara lain usia sebanyak 8 data, status sebanyak 34 data, jenis kelamin sebanyak 3 data, keakraban sebanyak 7 data, gaya bahasa sebanyak 6 data dan pribadi/umum sebanyak 3 data.

Penelitian yang dilakukan oleh Marita Purnama Zandy, bertujuan untuk mendata sekaligus meneliti fungsi penggunaan *keigo* dan faktor yang mempengaruhinya dalam drama *Attention Please* karya Sato Yuichi. Berbeda dari itu, penelitian yang peneliti lakukan yaitu menganalisis *sonkeigo* dari bentuk, fungsi, dan refleksi budaya Jepang dalam penggunaan *sonkeigo* dalam *anime Classroom Crisis*.

Ketiga penelitian yang telah dijabarkan di atas memberikan pengarahan bahwa salah satu kajian yang belum diteliti adalah *sonkeigo*. Sehingga tinjauan pustaka mengarahkan peneliti untuk meneliti bentuk penggunaan *sonkeigo* dalam *anime Classroom Crisis*, fungsi penggunaan *sonkeigo* dalam *anime Classroom Crisis*, dan serta refleksi penggunaan *sonkeigo* terhadap budaya Jepang dalam *anime Classroom Crisis*.

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan dalam melakukan penelitian. Menurut Djajasudarma (dalam Kesuma, 2007 : 1) metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud atau cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan. Penelitian ini melalui beberapa tahapan, yaitu pengumpulan data, analisis data, dan penyajian hasil analisis data. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang mendukung penelitian.

1.5.1. Pengumpulan Data

Data yang diteliti dalam penelitian ini, adalah *sonkeigo* yang terdapat dalam *anime Classroom Crisis*. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode simak. Metode simak merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan

menyimak penggunaan bahasa, baik secara lisan maupun tulisan (Mahsun, 2005 : 90). Peneliti akan menyimak penggunaan bahasa untuk berkomunikasi secara lisan pada *anime Classroom Crisis*. Teknik sadap merupakan teknik dasar yang digunakan pada metode simak, yang kemudian dilanjutkan dengan teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat. Menurut Sudaryanto, teknik simak bebas libat cakap (SBLC), peneliti tidak terlibat dalam percakapan maupun konversi. Peneliti hanya sebagai pemerhati yang dengan penuh minat tekun mendengarkan apa yang dikatakan oleh orang-orang yang hanyut dalam proses dialog (Sudaryanto, 1993 : 134).

Peneliti juga menggunakan teknik catat dalam tahap penyediaan data. Kesuma mengatakan bahwa teknik catat adalah teknik menjaring data dengan mencatat hasil penyimak data pada kartu data (Kesuma, 2007 : 44).

I.5.2. Analisis Data

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Menurut Djajasudarma (dalam Kesuma 2011:16), penelitian deskriptif adalah penelitian yang membuat deskripsi, membuat gambaran, lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai sebuah data. Bab III, penggunaan *sonkeigo* dideskripsikan dengan melihat bentuk yang digunakan.

Fungsi penggunaan *sonkeigo* dalam *anime Classroom Crisis* di analisis menggunakan teori SPEAKING yang dijabarkan oleh Hymes Dell. Teori SPEAKING digunakan sebagai cara penjabaran data penelitian dengan menjabarkan mengikuti delapan komponen yang telah dijabarkan.

Refleksi budaya Jepang pada *sonkeigo* dalam *anime Classroom Crisis* ditemukan dengan menggunakan membandingkan data yang sudah ada dengan budaya yang dijelaskan pada bab II.

I.5.3. Penyajian Hasil Analisis Data

Penyajian hasil analisis data akan menggunakan metode penyajian formal dan informal. Menurut Sudaryanto, metode penyajian informal adalah perumusan kata-kata biasa. Penyajian data secara formal adalah perumusan dengan tanda dan lambang-lambang (Sudaryanto, 1993 : 145). Penyajian data secara formal dalam penelitian akan disajikan dengan susunan sebagai berikut.

Bab I berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan tinjauan pustaka.

Bab II terdiri atas kerangka teoritis yang berisi penjelasan tentang teori SPEAKING, *keigo*, dan fungsi *sonkeigo* dalam masyarakat Jepang.

Bab III mendeskripsikan serta menganalisis bentuk dan fungsi *sonkeigo* dalam *anime Classroom Crisis*, analisis fungsi yang terdapat dalam penggunaan *sonkeigo* dalam *anime Classroom Crisis* menggunakan teori SPEAKING dan teori peran penggunaan *keigo* dan analisis bentuk refleksi budaya Jepang pada penggunaan *sonkeigo* dalam *anime Classroom Crisis*.

Bab IV berupa penutup yang berisikan kesimpulan penelitian dan saran.