

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pragmatik berasal dari kata *pragma* dalam bahasa Yunani yang berarti ‘tindakan’. Kajian pragmatik terkait langsung dengan fungsi utama bahasa, yaitu sebagai alat komunikasi. Geoffrey Leech menyatakan bahwa kajian pemakaian bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi secara umum disebut pragmatik umum (1993:15).

Searle kemudian membagi pragmatik menjadi tiga jenis. Menurut John R. Searle (1979:35-36) dalam tindak tutur tersebut adalah tindak tutur lokusi (locutionary acts), tindak tutur penggunaan bahasa oleh masyarakat, setidaknya terdapat tiga jenis tindak tutur yang harus dipahami bersama. Ketiga jenis ilokusi (illocutionary acts, dan tindak tutur perlokusi (perlocutionary acts).

Tindak tutur ilokusi adalah tindak tutur yang selain berfungsi untuk menyampaikan sesuatu atau memberikan informasi, juga digunakan untuk melakukan sesuatu. Tindakan tersebut disebut dengan *The Act Of Doing Something*. Tindak tutur ilokusi sangatlah sulit untuk diidentifikasi karena terlebih dahulu harus mempertimbangkan siapa penutur dan lawan tuturnya. Tindak tutur ini juga bergantung pada kapan dan dimana tuturan tersebut dilakukan.

Tindak tutur ekspresif merupakan bagian dari tindak tutur ilokusi. Menurut Searle tuturan ekspresif merupakan bentuk dari tuturan yang bermaksud untuk menunjukkan sikap psikologis penutur terhadap suatu keadaan. Beberapa fungsi tindak tutur ekspresif yang terdapat dalam sebuah tuturan yang disampaikan oleh penutur

kepada lawan tutur berfungsi untuk mengucapkan selamat, terimakasih, mengkritik, mengeluh, menyalahkan, memuji, menyindir, dan meminta maaf.

Dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti tentang tindak tutur ekspresif mengeluh dalam bahasa Jepang. Hal ini dilakukan karena peneliti tertarik dan ingin mengetahui bagaimana penutur asli bahasa Jepang mengungkapkan keluhannya pada lawan bicara dikarenakan orang-orang Jepang dikenal dengan sebagai orang yang sopan.

Negara Jepang dikenal dengan tingkat kedisiplinan dan kesopanan yang tinggi. Mereka sangat berhati-hati dalam bertutur kata agar terhindar dari konflik dan sangat menghindari kegagalan dalam bersikap. Mereka memanfaatkan *tatemaie* yang berarti berperilaku nyaman untuk orang lain. Hal ini dituliskan dalam sebuah artikel dari *website* Japanesestation.com yang berjudul “Mengapa Orang Jepang Sopan?”. Namun, sebagai makhluk sosial yang hidup saling berdampingan tentunya akan ada suatu konflik atau masalah yang terjadi. Dalam menghadapi masalah ini, tentunya akan ada suatu tutur keluhan yang disampaikan. Oleh karena itu penelitian ini ditulis guna mencari tahu apa saja keluhan yang diungkapkan oleh orang Jepang. Ungkapan tindak tutur mengeluh ini banyak dijumpai dalam anime yang berjudul *Konosubarashi Sekai ni Shukufuku o!*.

Serial anime *Konosubarashi Sekai ni Shukufuku o!* Ini adalah sebuah anime dengan genre komedi yang menceritakan petualangan seorang anak laki-laki *hikikomori* bernama Satou Kazuma yang dihidupkan kembali ke dalam dunia sihir setelah kematiannya yang memalukan. Setelah kematiannya Kazuma bertemu dengan seorang dewi bernama Aqua yang memberikannya pilihan untuk dihidupkan kembali atau langsung dikirim ke surga. Kazuma diizinkan untuk meminta satu benda atau kekuatan apapun yang ingin dia bawa ke dunia sihir tersebut, setelah berfikir panjang

akhirnya Kazuma memutuskan untuk membawa Aqua bersamanya untuk dihidupkan kembali di dunia sihir tersebut. Kazuma memiliki misi atau tujuan untuk mengalahkan raja iblis yang mengacaukan dunia sihir sebagai pahlawan. Singkat cerita Kazuma akhirnya mendapatkan teman yang bernama Megumin dan Darknes yang bergabung dengan tim nya yang akan ikut berpetualang dengannya. Akan tetapi, bukannya membantu, teman-temannya hanya menjadi beban dan hanya menyusahkan Kazuma. Dalam perjalanannya, mereka sering mendapatkan kesialan dan masalah yang terjadi yang membuatnya mengeluh. Berikut beberapa contoh tindak tutur mengeluh yang terdapat dalam anime ini adalah pada saat Aqua berbincang dengan Kazuma tentang benda yang akan dibawa oleh Kazuma untuk hidup kembali ke dunia sihir, akan tetapi Kazuma terlalu lama berfikir untuk memilih:

アクア : さあ選ばなさい！あなたに一つだけ何ほどにも負けないちからを鈴けてあげましょう！

.....
アクア : ねえ... 早くして、どうせ何選んでも一緒よ。引きこもりのゲームオタクに期待はしてないから。

カズマ : オーオタクじゃないから！出かけてて死んだわけだし引きこもりでもないから！

Aqua : *saa erabinasai! Anata ni hitotsu dake nani hodo ni mo makenai chikara wo suzukete agemashou.*

.....
Aqua : *Nee... hayakushite, douse nani erande mo issho yo. Hikikomori no ge-mu otaku ni kitai wa shite nai kara.*

Kazuma : *Oo... otaku ja nai kara! Dekakete te shinda wake da shi, hikikomori de mo nai kara!*

Aqua : Ayo pilihlah! Aku akan memberimu satu kekuatan tiada banding!

.....
Aqua : ‘Hey... cepatlah, apapun yang kamu pilih hasilnya sama saja kok.’
‘Aku tidak berharap pada seorang hikikomori gamer otaku.’

Kazuma : ‘Aa... aku bukan otaku!’
‘Aku mati ketika keluar rumah, aku juga bukan hikikomori.’

(Konosuba episode 1 05.40-06.12)

Informasi Indeksal:

Percakapan ini terjadi antara Kazuma dan Aqua ketika Kazuma akan dibangkitkan ke dunia sihir, dimana ia diberikan kesempatan oleh Aqua untuk memilih satu benda yang akan dibawa ke dunia sihir untuk dibangkitkan. Akan tetapi Kazuma tidak kunjung menentukan pilihannya.

Pada contoh data di atas terdapat tindak tutur mengeluh dalam bahasa Jepang pada ungkapan *ねえ. . . 早くして、どうせ何選んでも一緒よ。引きこもりのゲームオタクに期待はしてないから。Nee... hayakushite, douse nani erande mo issho yo. Hikikomori no ge-mu otaku ni kitai wa shite nai kara.* Ungkapan ini berarti ‘Hey... cepatlah, apapun yang kamu pilih hasilnya sama saja kok.’ Pada tuturan ini, Aqua memerintahkan Kazuma untuk segera menentukan pilihannya dan menyebutkan bahwa ia tidak berharap pada Kazuma yang ia sebut sebagai *hikikomori gamer otaku*. Pada ungkapan ini, Aqua mengungkapkan keluhannya karena lelah menunggu Kazuma yang terlalu lama untuk menentukan benda yang akan dibawa untuk dibangkitkan ke dunia sihir. Aqua mengatakan *hikikomori gamer otaku* karena ia mengetahui kehidupan Kazuma yang selalu mengurung diri untuk bermain game di kamar dan tidak memiliki teman di sekolah.

Selain contoh data di atas, banyak ditemukan tuturan mengeluh yang dilontarkan dalam anime ini sehingga peneliti tertarik untuk menggunakan anime *Konosubarashi Sekai ni Shukufuku o!* Sebagai bahan penelitian ini

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian adalah pernyataan tentang masalah yang akan dipecahkan melalui penelitian. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian kali ini, sebagai berikut:

1. Apa saja bentuk kalimat tindak tutur mengeluh yang terdapat dalam anime *Kono Shubarashi Sekai ni Shukufuku o!*?
2. Apa strategi yang digunakan dalam tuturan tindak tutur mengeluh yang terdapat dalam anime *Kono Shubarashi Sekai ni Shukufuku o!*?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tidak melebar, batasan masalah dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi bentuk-bentuk tindak tutur mengeluh yang terdapat dalam serial anime *Kono Shubarashi Sekai ni Shukufuku o!*. Season satu dari episode satu hingga episode sepuluh dengan menggunakan teori dan strategi mengeluh yang didefinisikan oleh Anna Trosborg.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk:

- 1) Untuk menjelaskan bentuk tindak tutur mengeluh yang terdapat dalam anime *Kono Shubarashi Sekai ni Shukufuku o!*
- 2) Untuk mendeskripsikan strategi tindak tutur mengeluh yang digunakan dalam anime *Kono Shubarashi Sekai ni Shukufuku o!*

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian diuraikan atas dua, yaitu secara teoritis dan secara praktis.

a) Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah dan memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, yaitu dalam bidang linguistik (pragmatik). Selain itu

menjadi masukan dalam pengembangan kajian linguistik khususnya mengenai tindak tutur ekspresif mengeluh dalam bahasa Jepang.

b) Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak berkepentingan, diantaranya sebagai berikut:

1) Bagi Pembelajar

- a. Menambah wawasan ilmu pengetahuan khususnya mengenai tindak tutur ekspresif mengeluh dalam bahasa Jepang.
- b. Dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya khususnya dalam kajian pragmatik dalam anime yang sama ataupun berbeda dengan peneliti.

2) Bagi Pengajar

- a. Dapat mengetahui bentuk tindak tutur mengeluh yang terdapat dalam anime yang diteliti.
- b. Dapat mengetahui apa maksud dari tindak tutur mengeluh yang terdapat dalam anime yang diteliti.

1.6 Tinjauan Pustaka

Fahreza (2018) dalam skripsi yang berjudul “Tindak Tutur Ekspresif Dengan Makna Mengeluh Dan Strategi Yang Digunakan Dalam Drama *5 Ji Kara 9 Ji Made*”. Skripsi ini membahas tentang bentuk tindak tutur mengeluh dan mendeskripsikan strategi mengeluh yang digunakan di dalam drama *5 ji kara 9 ji made*. Penelitian ini menggunakan teori dari Koizumi dan Trosborg. Hasil dari penelitian ini yaitu, tindak tutur mengeluh yang terfokuskan hanya pada tindak tutur ekspresif saja, meskipun begitu tindak tutur yang lain

pun bisa masuk ke dalam tindak tutur mengeluh dan strategi yang banyak digunakan adalah strategi mengeluh karena kekesalan. Penelitian ini menggunakan metode rekam dan catat dalam penyediaan data yang juga akan digunakan dalam penelitian yang akan ditulis.

Winoto, Rosiana W dan Bayu Aryanto (2018) dalam jurnal yang berjudul “Tindak Tutur Mengeluh Bahasa Jepang: Studi Kasus dalam Film *Great Teacher Onizuka*” menggunakan teori tindak tutur dari Anna Trosborg yang juga peneliti gunakan dalam penelitian ini. Winoto dan Bayu mengambil data dari Film *Great Teacher Onizuka* dengan membedakan menjadi 2 jenis data yaitu tokoh utama laki-laki dan tokoh utama perempuan karena terdapat 2 protagonis dalam Film ini. Penelitian ini menggunakan teori tindak tutur ekspresif mengeluh dari Anna Trosborg. Hasil dari penelitian ini menemukan 8 dari strategi mengeluh berdasarkan teori Anna Trosborg. Penelitian ini memiliki kesamaan pembahasan dan teori yang digunakan dalam skripsi ini. Akan tetapi penelitian ini hanya terfokus kepada dua karakter utama laki-laki dan perempuan saja, sedangkan skripsi ini membahas tindak tutur ekspresif mengeluh secara keseluruhan.

Putri (2019) dalam skripsi yang berjudul “Tindak Tutur Mengeluh Dalam Anime *Ao No Ekusoshisuto*”. Skripsi ini sesuai judulnya membahas tentang tindak tutur mengeluh yang terdapat dalam anime. Skripsi ini juga membahas strategi tindak tutur mengeluh yang terdapat dalam anime *Ao No Ekusoshisuto* Penelitian ini menggunakan teori tindak tutur dari Leech (1999), Wijana dan Rohmadi (2009) dan Yamaoka (2010) dalam mengolah dan mendapatkan data. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat Sembilan tindak tutur ekspresif mengeluh yang mana empat diantaranya merupakan tindak tutur langsung dan lima lainnya merupakan tindak tutur tidak langsung. Penelitian ini memiliki kesamaan pembahasan dengan penelitian yang akan diteliti, akan tetapi menggunakan teori yang berbeda, sehingga metode pengumpulan data dari penelitian ini dapat menjadi contoh dalam penelitian yang akan diteliti.

Hanum (2022) dalam skripsinya yang berjudul “Tindak Tutur Mengeluh Dalam *Manga Kocchi Muite! Miiko!* Karya Ono Eriko”. Hanum dalam skripsinya menggunakan teori mengeluh dari Trosborg (1995) berdasarkan situasi dan konteks tuturan menurut Yule. mengenai tindak tutur mengeluh, dan konsep strategi mengeluh Anna Trosborg. Penelitian ini diteliti melalui pendekatan pragmatik. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui strategi-strategi mengeluh yang digunakan oleh anak-anak sekolah dasar dalam *manga Kocchi Muite! Miiko! Vol.3*. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukan tujuh strategi mengeluh, yaitu strategi keluhan implisit, keluhan dengan mengekspresikan kekesalan, keluhan dengan mengekspresikan konsekuensi menyakitkan, keluhan dengan tuduhan tidak langsung, keluhan dengan tuduhan langsung, keluhan dengan menyalahkan secara eksplisit, dan keluhan dengan menyalahkan secara implisit. Penelitian ini memiliki pembahasan dan menggunakan teori yang sama, akan tetapi terdapat perbedaan berupa jenis sumber data yang diambil dari *manga*, sedangkan penelitian yang akan ditulis menggunakan sumber data berupa *anime* sehingga memiliki perbedaan dari cara pengumpulan data.

1.7 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu mengumpulkan referensi yang berhubungan dengan penelitian. 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.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam menganalisis dan sebagai bagian dari proses penelitian. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode simak, yaitu metode yang dilakukan dengan cara menyimak penggunaan bahasa (Sudaryanto, 1993:133). Dalam

metode tersebut, teknik yang digunakan adalah teknik dasar berupa teknik sadap, sedangkan teknik lanjutan yang digunakan adalah teknik simak bebas libat cakap yaitu dengan menyimak penggunaan bahasa tanpa ikut terlibat dalam proses pembicaraan.

Kegiatan menyimak dilakukan dengan cara menonton dan memperhatikan dialog yang terdapat pada anime *Kono Subarashi Sekai ni Shukufuku o!* secara berulang-ulang. Sembari menyimak dialog tersebut, peneliti mencatat percakapan yang mengandung atau berkaitan dengan tindak tutur ekspresif mengeluh di dalamnya. Tuturan yang dicatat tersebut kemudian disebut dengan data yang akan digunakan untuk diteliti.

1.7.2 Metode Analisis Data

Setelah data yang relevan terkumpul, selanjutnya melakukan analisis terhadap data secara kontekstual, yaitu menganalisis data dengan cara mengidentifikasi, mengklarifikasi dan menghubungkan. Menurut Rahardi (2005:16) analisis kontekstual merupakan analisis data yang diterapkan dengan mendasarkan dan menghubungkan konteks yang diterapkan sebagai berikut:

- 1) Menerjemahkan percakapan yang didalamnya terdapat tindak tutur ekspresif mengeluh.
- 2) Menentukan ekspresi mengeluh dari ujaran yang diucapkan oleh penutur sesuai dengan situasi.
- 3) Menganalisis dan mengidentifikasi strategi mengeluh dari ujaran yang dituturkan oleh penutur dengan menggunakan teori tindak tutur ekspresif mengeluh dari Trosborg.
- 4) Menghubungkan strategi mengeluh dengan konteks penyebab ditentukannya tuturan tersebut sebagai tuturan ekspresif mengeluh.
- 5) Memaparkan hasil penelitian secara deskriptif.

1.7.3 Metode Penyajian Hasil Data

Menurut Sudaryanto (1993:145) teknik formal adalah penyajian hasil analisis data menggunakan kaidah, aturan atau pola dalam bahasa seperti rumus, tabel, diagram atau bagan dan gambar. Sedangkan teknik informal adalah penyajian hasil analisis data dengan menggunakan kata-kata. Penyajian hasil analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode informal dengan menjelaskan hasil analisis secara detail dan terperinci.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Bab I Pendahuluan, memaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II Landasan Teoritis, membahas penggunaan tindak tutur ekspresif mengeluh pada anime *Konosubarashi Sekai ni Shukufuku o!*. Bab III Analisis Data yang terdapat pada anime *Konosubarashi Sekai ni Shukufuku o!*. Bab IV Kesimpulan, mengemukakan kesimpulan dari hasil analisa penelitian dan hal-hal yang perlu ditindaklanjuti untuk penelitian berikutnya.