

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pragmatik dapat didefinisikan sebagai cabang linguistik yang mengkaji bahasa berdasarkan penggunaannya dalam interaksi komunikasi yang terikat konteks tertentu. Secara garis besar, bidang ini memfokuskan perhatian pada relasi antara simbol, makna, dan konteks situasional. Menurut Parker (1986:11), pragmatik merupakan suatu kajian tentang bagaimana bahasa digunakan untuk berkomunikasi dan ia juga menegaskan bahwa pragmatik tidak menalaah struktur bahasa seperti tata bahasa secara internal melainkan secara eksternal. Pendapat yang diungkapkan oleh Parker juga sejalan dengan pendapat yang diungkap oleh Rahardi (2005:49) yaitu ia menjelaskan bahwa pragmatik adalah ilmu yang mempelajari kondisi penggunaan bahasa manusia yang pada dasarnya sangat ditentukan oleh konteks yang mawadahi dan melatarbelakangi bahasa itu.

Sedangkan menurut Yule (1996:3), pragmatik berfokus pada suatu studi mengenai makna yang dikomunikasikan oleh penutur lalu dipahami oleh lawan tuturnya. Pragmatik juga sangat bersinambung dengan tindak tutur atau yang disebut *speech act*. Jika pragmatik digunakan memberikan kerangka untuk menganalisis bagaimana makna dibentuk dan dipahami dalam konteks sosial, sementara itu tindak tutur memberikan contoh yang kongkret tentang bagaimana ucapan dapat berfungsi di aktivitas sehari-hari.

Tindak tutur ialah suatu tuturan yang berupa kalimat untuk menyatakan sesuatu agar maksud tersebut dapat dipahami oleh lawan bicara. Sedangkan Chaer (2004:50) mengatakan bahwa tindak tutur itu merupakan gejala individual, yang

bersifat psikologis dan keberlangsungannya ditentukan pada kemampuan bahasa sang penutur dalam menghadapi situasi tertentu. Sedangkan, menurut Searle (1969: 16), tindak tutur terdiri atas makna lokusi, ilokusi, dan perlokusi yang maknanya bergantung pada konteks penggunaan bahasa. Tindak tutur lokusi adalah salah satu jenis tindak tutur yang fokus pada tujuan komunikatif pembicara dalam mengeluarkan tuturan. Dalam tindak tutur ini, pembicara berusaha untuk mempengaruhi pemahaman pendengar terhadap sesuatu, baik itu informasi, keyakinan, atau perasaan. Dengan kata lain, tindak tutur lokusi melibatkan upaya pembicara untuk membuat pendengar memahami maksud atau tujuan yang ingin disampaikan. Selanjutnya ada tindak tutur ilokusi yakni, melakukan suatu tindakan yang sesuai apa yang di telaah. Maknanya, tindak tutur ini membuat lawan tutur untuk melakukan sesuatu apa yang telah dikatakan oleh si penutur. Jenis terakhir adalah tindak tutur perlokusi, yaitu suatu kegiatan atau kondisi mental yang ditimbulkan oleh atau sebagai akibat dari berbicara. Tindak tutur ini perlu dimaknai sebagai hubungan kausalitas antara lawan bicara dan pembicara.

Tindak tutur dapat ditemukan di kehidupan sehari-hari, dan tindak tutur juga dilakukan dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Bentuk penggunaan tindak tutur ini bisa kita temukan di pembicaraan manusia sehari-hari, termasuk dalam film maupun dalam *anime*. *Anime* (アニメ) merupakan sebuah animasi buatan tangan atau computer yang berasal dari Jepang. Namun, di luar negara Jepang sendiri, orang lebih mengenal *anime* ini adalah sebuah animasi yang diproduksi dari Jepang. Faktanya, *anime* sendiri memiliki istilah kependekkan dari kata bahasa Inggris “*animation*” yang berarti sebuah karya animasi terlepas dari gaya atau asalnya. Jadi animasi yang diproduksi dari negara lain pun bisa disebut dengan

anime. Anime kini sudah menjadi media yang penuh keanekaragaman dengan metode produksi khas dan telah diadaptasi sebagai respons dari teknologi yang muncul di era sekarang. Anime juga menggabungkan berbagai macam hal seperti seni grafis, karakterisasi, sinematografi, dan bentuk lain dari teknik imajinatif dan individualistis.

Penelitian ini mengambil sumber datanya dari sebuah anime, karena pada anime terdapat banyak ditemukan dari bentuk-bentuk tindak tutur yang ditemukan. Data yang dipakai untuk penelitian ini adalah sebuah anime dari Jepang yang merupakan salah satu anime dengan genre santai, anime tersebut berjudul *Nichijou*. Arti kata dari *Nichijou* “日常” dalam kamus *Gakushudo* adalah sehari-hari atau keseharian. Anime *Nichijou* pada awalnya adalah serial manga bergenre komedi yang ditulis Keichii Arawii dan diterbitkan pada Desember 2006. Lalu pada tahun 2007, manga *Nichijou* diterbitkan kembali karena telah di revisi oleh Kadokawa Shonen Ace dengan merilis jilid 01 sampai dengan jilid 10 dari bulan Juli tahun 2007 sampai bulan Desember tahun 2015 dan dirilis dalam bahasa Jepang. Setelah revisi manga *Nichijou* terbit, sutradara Tatsuya Ishihara merilis anime ini dalam bentuk serial anime yang dirilis pada 12 Maret 2011 yang dibawah produksi *Kyoto Animation*. Selain berbentuk manga dan anime, *Nichijou* ada juga dalam berbentuk permainan *playstation portable*. Anime *Nichjou* ini menceritakan tentang kehidupan sehari-hari orang Jepang yang berada di kota Tokisadame. Bukan seperti kehidupan yang normal pada manusia umumnya, banyak kejadian yang sangat diluar nalar terjadi pada anime ini. Tokoh pada anime ini sangat banyak, namun diantara banyaknya tokoh tersebut, ada beberapa tokoh yang sering tersorot yaitu

Yuko Aioi (相生祐子), Mio Naganohara (長野原みお), Minakami Mai (水上麻衣), Doktor (はかせ), Nano (東雲なの) dan Sakamoto (阪本). Masing-masing tokoh tersebut mempunyai sifat yang berbeda-beda yaitu ada Yuko yang sangat energik, Mio yang paling ceria, Mai yang memiliki muka datar dan pendiam, doktor yang selalu bahagia dan suka membuat penemuan baru, Nano si robot buatan doktor yang ingin sekali bersekolah namun ia takut identitasnya sebagai robot diketahui banyak orang, dan terakhir si kucing hitam menyebalkan yaitu Sakamoto. Meskipun terdapat 6 tokoh, masing-masing tiga tokoh tersebut muncul di tempat yg berbeda atau tidak *in frame* bersamaan.

Pada episode 01 anime ini, peneliti menemukan salah satu bentuk dari tindak tutur ekspresif dalam percakapan antara Yukko Aioi dan Mai Minakami.

Data 1

- | | | |
|------|---|--|
| 祐子 | : | いやお恥ずかしい落ちなちょっと数学の宿題れ忘れてましてあの..もしよろしかったらちょっとだけ見せてほしい |
| 麻衣 | : | はい |
| 祐子 | : | あらあ! サンクスありがとう |
| Yuko | : | <i>Iya o hazukashī ochi na chotto sūgaku no shukudaire Wasuretemashite
Ano... moshi yoroshikattara chotto dake misete ho shī</i> |
| Mai | : | <i>Hai</i> |
| Yuko | : | <i>Ara a! Sankusu arigatō</i> |
| Yuko | : | Maaf, saya lupa mengerjakan PR matematika saya. Um, jika Anda tidak keberatan, saya ingin Anda menunjukkannya sedikit. |
| Mai | : | Baik |
| Yuko | : | Ya ampun! Terima kasih banyak |

(Nichijou: episode 01, 07.40-07.58)

Informasi indeksal:

Percakapan terjadi saat Yukko kebingungan karena belum mengerjakan tugasnya. Ia berusaha untuk menjelaskan dengan baik kepada Mai agar dapat dipinjamkan buku tugasnya.

Berdasarkan aspek tutur percakapan di atas dapat dianalisis sebagai berikut:

1. Penutur dan lawan tutur

Pada **data 1** terdapat tuturan “サンクスありがとう” *sankusu arigatou* ‘terima kasih banyak’ yang tuturan tersebut termasuk dalam tindak tutur ekspresif. Penutur pada **data 1** adalah Yukko seorang murid perempuan dan lawan tuturnya Mai juga seorang perempuan yang merupakan teman sekelas Yukko. Yukko dan Mai memiliki hubungan pertemanan yang akrab, hal ini dapat dilihat dari tuturan yang digunakan oleh penutur dan mitra tutur yaitu bentuk futsu ‘biasa’ yang biasanya digunakan ketika berbicara dengan keluarga, teman akrab, atau situasi informal antara teman.

2. Konteks tuturan

Tuturan “サンクスありがとう” *sankusu arigatou* terjadi di sekolah pada pagi hari sebelum kelas pagi di mulai atau sebelum tugas dikumpulkan. Tuturan tersebut diucapkan setelah Mai memberikan buku tugasnya kepada Yukko

3. Tindak tutur sebagai bentuk tindakan

Bentuk tindakan yang terdapat dalam tuturan “サンクスありがとう” *sankusu arigatou* ‘terimakasih banyak’ adalah penyampaian penghargaan atau ucapan terimakasih terhadap kebaikan dari lawan tuturnya.

4. Tujuan tuturan

Penutur ingin lawan tuturnya mengetahui kalau ia sangat menghargai kebaikan yang telah diberikan oleh lawan tuturnya yaitu meminjamkan buku tugasnya.

5. Tuturan sebagai produk tindak verbal.

Produk tindak verbal dalam **data 1** adalah “サンクスありがとう” *sankusu arigatou*. Kata サンクス (*sankyu*) berasal kata serapan *thank you* ‘terimakasih’ dan ありがとう (*arigatou*) ‘terimakasih’ adalah bentuk informal dari *arigatougozaimasu*. Sehingga peneliti mangartikan サンクス ありがとう ‘terima kasih banyak’

Fungsi tindak tutur ekspresif “サンクスありがとう” *sankusu arigatou* yang terdapat pada data 1 adalah *kansha youkyu* ‘mengungkapkan rasa terimakasih’. Ucapan terimakasih diucapkan oleh penutur karena penutur telah menerima manfaat yang diberikan oleh lawan tuturnya. Pada data ini manfaatnya yang diterima oleh penutur adalah menerima contekan tugas dari lawan tutur. Sehingga penutur terhindar dari hukuman gurunya.

Alasan peneliti mengambil bentuk dari tindak tutur ilokusi ini, adalah karena peneliti ingin memahami dan belajar lebih banyak mengenai bentuk dari tindak tutur terutama bentuk tindak tutur ekspresif dan juga peneliti ingin memberikan sebuah hasil tulisan yang mana nantinya bisa digunakan sebagai data untuk peneliti lainnya terutama mengenai pembahasan tentang tindak tutur ekspresif.

1.2 Rumusan Masalah

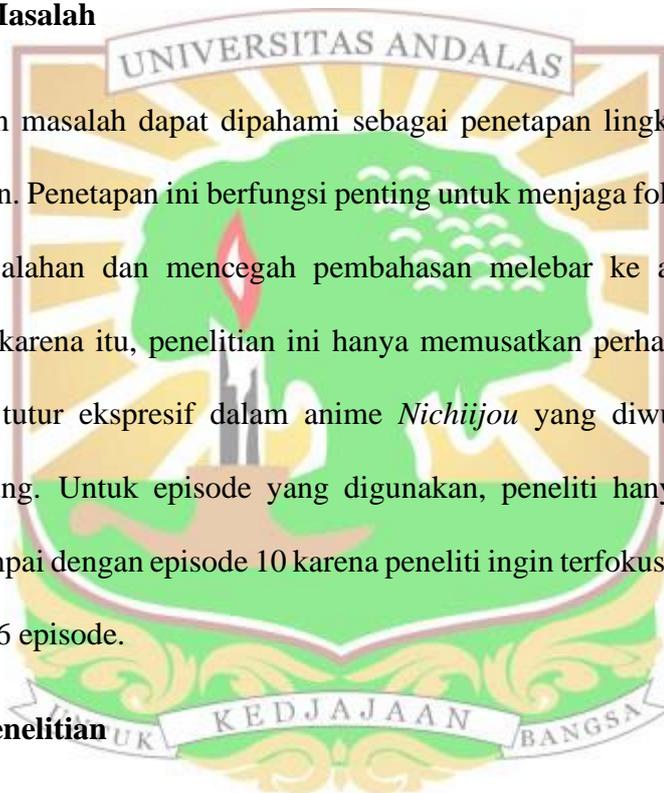
Rumusan masalah adalah beberapa pertanyaan yang akan dicari jawabannya oleh peneliti melalui penelitian atau pengumpulan data. Rumusan masalah termasuk hal yang penting karena dapat menjadi pedoman dan fokus dalam suatu penelitian. Maka dari itu, rumusan masalah dari penelitian ini adalah apa saja fungsi tindak tutur ekspresif yang terdapat dalam anime *Nichijou*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat dipahami sebagai penetapan lingkup tertentu dari suatu penelitian. Penetapan ini berfungsi penting untuk menjaga fokus peneliti pada pokok permasalahan dan mencegah pembahasan melebar ke arah yang tidak relevan. Oleh karena itu, penelitian ini hanya memusatkan perhatian pada kajian fungsi tindak tutur ekspresif dalam anime *Nichijou* yang diwujudkan melalui tuturan langsung. Untuk episode yang digunakan, peneliti hanya meneliti dari episode 01 sampai dengan episode 10 karena peneliti ingin terfokus pada 10 episode tersebut dari 26 episode.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ialah suatu pernyataan tentang apa yang ingin dicapai dari peneliti terhadap penelitian yang dilakukan. Secara umum fungsi dari tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan pengetahuan atau menguji pengetahuan yang sudah ada. Adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan fungsi dari bentuk tindak tutur ekspresif yang ada pada dalam anime *Nichijou*



1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari sebuah penelitian yang dilakukan seorang peneliti. Manfaat penelitian terbagi menjadi dua bagian yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis. Berikut adalah penjelasannya:

1.5.1 Manfaat Praktis

Penelitian ini bisa menjadi tambahan referensi dalam kajian pragmatik bahasa Jepang terkhusus dalam tindak tutur ilokusi ekspresif. Penelitian ini juga bisa menambah wawasan mengenai jenis tindak tutur ekspresif dalam bahasa Jepang. Dan penelitian ini juga bisa menjadi bahan materi untuk pelajar jurusan bahasa Jepang yang ingin mempelajari pragmatik khususnya terkait dengan tindak tutur.

1.5.2 Manfaat Teoritis

Dalam segi manfaat teoritis, dapat membantu untuk memperkaya ilmu kebahasaan (linguistik) terkhusus pada kajian pragmatik bahasa Jepang. Penelitian ini juga memiliki potensi membantu untuk menambah wawasan dan informasi dan dapat menyelesaikan masalah mengenai tindak tutur ekspresif dalam bahasa Jepang.

1.6 Metode dan Teknik

Secara umum, metode penelitian merujuk pada langkah-langkah yang diambil peneliti untuk mengunpulkan data serta menganalisis data tersebut dengan memiliki tujuan menjawab pertanyaan dari penelitian atau menyelesaikan masalah tertentu. Sementara itu, teknik penelitian adalah prosedur atau Langkah-langkah spesifik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam konteks metode yang

telah dipilih. Dengan kata lain, teknik merupakan bagian dari metode yang lebih luas. Metode dan teknik penelitian merupakan elemen penting dalam proses penelitian yang mendukung peneliti dalam mengumpulkan data-data dan menganalisis data-data yang ada. Peneliti harus memahami betul perbedaan serta penerapan dari masing-masing metode dan teknik ini karena hal ini sangat krusial untuk mencapai hasil penelitian yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Metode penelitian pada hakikatnya merupakan suatu pendekatan ilmiah yang dipakai untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan dan manfaat yang telah ditetapkan. Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian kualitatif dengan karakter deskriptif, karena berfokus pada proses pengumpulan, penyusunan, pengklasifikasian, analisis, dan penafsiran data. Untuk tahap dalam penelitian ada terdapat tiga tahap penelitian yakni:

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Untuk metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak, yang mana peneliti mengambil sumber datanya dari anime *Nichijou* jadi peneliti harus menyimak lalu mengutip percakapan yang diperlukan untuk meneliti. Pengumpulan data dengan metode cara simak, juga dikenal sebagai metode observasi. Metode observasi adalah merupakan sebuah teknik dari pengumpulan data di mana peneliti mengamati subjek secara langsung untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku, keadaan, atau fenomena yang diamati. Metode ini sering digunakan dalam penelitian kualitatif, antropologi, sosiologi, dan psikologi. Dalam metode pengumpulan data dengan cara simak, peneliti mencatat apa yang dilihatnya tanpa mempengaruhi situasi yang sedang diamati. Pengamatan dapat dilakukan secara langsung atau melalui penggunaan perangkat seperti kamera

atau perekam suara. Tahap awal pengumpulan data ini adalah peneliti menonton anime *Nichijou* dari episode 01 sampai 10, lalu peneliti menerjemahkan sumber data. Selanjutnya, peneliti mencatat data yang didapatkan dan menyisihkan data-data yang telah ditemukan tersebut.

1.6.2 Teknik Analisis Data

Tahap selanjutnya yaitu menganalisis hasil data yang telah didapatkan. Analisis data merupakan suatu proses yang dilakukan untuk mengorganisir, menginterpretasi, dan mengambil kesimpulan dari data yang telah dikumpulkan dalam suatu penelitian. Untuk menganalisis data, ada banyak metode yang biasa digunakan, salah satunya ialah metode padan pramatik. Menurut John Searle (1969), teknik ini melibatkan identifikasi dan klasifikasi tindak tutur dalam komunikasi. Penelitian ini menggunakan metode padan pragmatik untuk menganalisis data. Metode ini merupakan metode untuk menganalisis makna dan penggunaan bahasa dalam konteks komunikasi. Metode ini juga memfokuskan analisis pada bagaimana konteks mempengaruhi makna dan penggunaan bahasa dalam komunikasi sehari-hari. Selain itu, peneliti juga menggunakan teknik lanjutan yaitu menggunakan teknik analisis Pilah Unsur Penentu (PUP). Alat dari teknik lanjutan ini adalah daya pilah yang bersifat mental yang dimiliki oleh penelitiannya. Teknik ini dilakukan dengan mengidentifikasi unsur yang muncul secara konsisten dalam anime *Nichijou* dan mengekstrak unsur atau faktor yang paling signifikan. Cara kerja dalam teknik pilah unsur penentu yakni, data dikumpulkan melalui pengamatan, atau sumber-sumber lainnya, lalu data dipilah-pilih berdasarkan klasifikasi tindak tutur ekspresif dan kemudian dianalisis untuk diidentifikasi.

1.6.3 Teknik Penyajian Data

Tahap terakhir adalah peneliti memaparkan hasil dari penelitiannya. Penyajian analisis data yang baik akan membantu pembaca memahami hasil analisis dengan mudah dan efektif. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penyajian data informal. Penyajian data dengan penulisan informal dapat dilakukan dalam bentuk obrolan, diskusi, atau presentasi yang bersifat informal atau santai. Penyajian data secara informal tidak memiliki aturan yang kaku seperti penyajian formal. Namun, penyajian data secara informal masih harus memperhatikan prinsip-prinsip penyajian data yang baik dan benar, seperti memperhatikan keterbacaan dan kejelasan informasi yang disampaikan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun dengan tujuan untuk memudahkan proses penyusunan skripsi ini, sehingga diperlukan penyusunan sistematika penulisan yang baik. Penelitian ini disajikan dalam empat bab yaitu:

BAB I menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup, metode penelitian, sumber data, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II untuk menguraikan secara ringkas mengenai penelitian sebelumnya yang memiliki topik serupa dengan skripsi ini sebagai referensi ilmiah. Penulis juga menjabarkan landasan teori-teori relevan yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III memaparkan analisis data mengenai tindak tutur ekspresif yang terdapat dalam anime *Nichijou*.

BAB IV memberikan simpulan dari hasil analisis data yang diperoleh dari bab sebelumnya dan saran untuk memperbaiki penelitian yang akan datang. Pemaparan pada bab ini disajikan dalam bentuk paragraf.

