

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam kajian linguistik, pragmatik mempelajari bagaimana konteks memengaruhi interpretasi makna suatu ujaran, di mana makna tidak hanya ditentukan oleh struktur kebahasaan, tetapi juga oleh situasi, tujuan, komunikasi dan relasi antar penutur. Setiap tuturan memiliki dimensi tindakan di mana ujaran tidak sekedar menyampaikan informasi, tetapi juga dapat berfungsi sebagai perintah, permintaan, ancaman atau bentuk tindak komunikasi lainnya.

Dalam bahasa Jepang, terdapat banyak kalimat yang bertujuan untuk menyampaikan maksud pembicara. Ungkapan ini dikenal sebagai *hyougen*. Selain melalui kata-kata, ungkapan pikiran dan perasaan dapat disampaikan melalui isyarat tubuh, ekspresi wajah, bahasa, gambar, musik atau cara lainnya yang dapat mengungkapkan pemikiran atau perasaan (Kindaichi, 1995: 1842). Di antara beragam ungkapan yang mengungkapkan maksud pembicara, ada beberapa jenis ungkapan. Salah satunya yaitu ungkapan perintah. Dalam bahasa Jepang ungkapan ini dikenal sebagai *meirei no hyougen*.

Menurut Ogawa (1982) *meirei no hyougen* merupakan ungkapan perintah kepada lawan bicara yang bertujuan untuk meminta lawan bicara melakukan sesuatu sesuai perintah pembicara. Ogawa mengklasifikasi *meirei no hyougen* yaitu menggunakan bentuk berupa pola “~nasai”, menggunakan pola “o~kudasai”, penambahan “koto~youni”, ”tamae”, menggunakan “meizu meizuru”, bentuk “~te

*kudasai*, *~te kure*”, “*o~negaishimasu*”, *Meireikei* dan menggunakan bentuk deskriptif.

Pada penelitian kali ini penulis mengkaji serial drama yang berjudul *Imiwa No Kuni No Arisu* atau biasa di kenal dengan judul *Alice In Borderland*. *Imiwa No Kuni No Arisu* merupakan drama survival Jepang yang mengisahkan sekelompok orang yang terperangkap dalam dunia paralel di mana mereka dipaksa untuk mengikuti permainan mematikan. Ketegangan dan tekanan psikologis dalam cerita ini menciptakan dinamika komunikasi yang unik, terutama dalam penggunaan bahasa perintah. Ungkapan perintah dalam situasi hidup mati tidak hanya berfungsi sebagai instruksi, tetapi juga mencerminkan relasi kuasa, kepanikan, atau strategi bertahan hidup. Melalui pendekatan pragmatik penelitian ini menganalisis bagaimana bentuk perintah digunakan dalam drama tersebut, serta dampaknya terhadap interaksi oleh tokoh-tokoh dalam drama ini.

Berikut percakapan yang di analisis dalam series drama *Imiwa No Kuni No Arisu*.

#### Data 1:

チョータ	: 顔認証された。
軽部	: この携帯使えんのかな？
アリス	: 電波がない。
チョータ	: 電話アプリもない。
「通知音」	: ゲーム開始までを待ちください。エントリー受
合成音声	付終了まで2分、現在の参加者3名。
アリス	: 何だよこれ。

<i>Chouta</i>	: <i>Kaoninshou sareta.</i>
<i>Karube</i>	: <i>Kono keitai tsukaen no kana?</i>
<i>Arisu</i>	: <i>Denpa ga nai.</i>
<i>Chouta</i>	: <i>Denwa apuri mo nai.</i>
<i>(Tsuuchion)</i>	

Gouseionse : *Geemu kaishi made o machi kudasai. Entorii uketsuke shuuryou made ni fun, genzai no sankasha san me.*

Arisu : *Nandayo kore.*

Chouta : Ada verifikasi wajah.

Karube : Ponsel ini bisa di pakai ga

Arisu : Tidak ada sinyal.

Chouta : Tidak bisa dipakai menelepon.

(Pengumuman) : **Mohon tunggu permainan di mulai.** Dua menit dari mulai pendaftaran. Saat ini ada 3 peserta

Arisu : Apa ini?

(Imiwa No Kuni No Arisu Episode 1, 26:22-26:46)

### Informasi Indeksal:

Saat Arisu, Chouta, dan Karube sedang di kejar polisi mereka bersembunyi di salah satu bilik kamar mandi umum yang ada di Shibuya. Ketika mereka keluar dari bilik tersebut tiba-tiba manusia menghilang dari dunia itu dan yang terlihat hanya mereka bertiga saja. Lalu mereka melihat gedung yang menyala dan memasuki gedungnya. Setelah memasuki gedung mereka menemukan sebuah ponsel dan memeriksanya.

#### 1) *Setting and Scene*

Percakapan ini terjadi di ruangan yang asing dan terisolasi, tanpa akses sinyal atau komunikasi luar. Mereka mengalami kebingungan, kewaspadaan, dan frustrasi saat menyadari bahwa teknologi yang biasanya dapat diandalkan kini tidak berfungsi dengan semestinya. Intruksi otomatis tentang dimulainya sebuah permainan meningkatkan ketidakpastian mereka dan menciptakan suasana tidak nyaman penuh misteri.

#### 2) *Participants*

Arisu, Chouta, Karube, dan suara sintetis sebagai pembicara. Setiap karakter menyampaikan observasi yang menunjukkan kebingungan dan keterasingan mereka dalam situasi aneh.

### 3) *Ends*

Maksud tuturan adalah suara sintetis dengan menggunakan kalimat ゲーム開始までを待ちください *Geemu kaishi made o machi kudasai* untuk mengintruksikan para karakter untuk menunggu hingga permainan dimulai dan bertujuan agar karakter tetap berada di tempat dan mematuhi aturan permainan tersebut.

### 4) *Act Sequence*

Percakapan dimulai dengan observasi Chouta bahwa wajah mereka telah dikenali, diikuti oleh pertanyaan Karube dan Arisu yang menunjukkan kebingungan tentang fungsi telepon genggam mereka di tempat ini, dan diakhiri dengan suara sintesis yang memberikan instruksi yang merupakan klimaks dari percakapan.

### 5) *Key*

Suasana percakapan ini penuh dengan kebingungan dan ketegangan. Setiap karakter menunjukkan kebingungan hingga suara sintetis muncul mempertegas suasana tegang dan mendesak dengan perintah yang harus segera mereka patuhi.

### 6) *Intrumentalities*

Jalur penyampaian yang digunakan secara lisan serta dukungan dari teknologi yang terintegrasi dalam permainan seperti suara sintesis yang memberikan instruksi kepada para pemain.

## 7) Norm

Norma komunikasi antara karakter mencerminkan bahasa informal, terlihat dari penggunaan kosa kata sederhana seperti “顔認証された” *Kaoninshou sareta* (ada verifikasi wajah) dan “何だようこれ” *nan dayou kore* (apa ini?).

## 8) Genre

*Genre* yang digunakan adalah percakapan.

Tuturan data (1) “ゲーム開始までを待ちください *Geemu kaishi made o machi kudasai* mohon tunggu permainan dimulai” digunakan oleh penutur suara sintetis sebagai perintah kepada Arisu, Chouta, dan Karube untuk menunggu permainan dimulai. Kalimat “ゲーム開始までを待ちください。 *Geemu kaishi made o machi kudasai* mohon tunggu permainan dimulai.” Merupakan kalimat *meirei no hyougen* yang menunjukkan kalimat permintaan. Kalimat ini menggunakan *meirei no hyougen* menurut Ogawa (1982) dalam bentuk お~ください。

Tuturan yang terjadi pada data (1) adanya pengumuman suara sintetis kepada Arisu, Chouta, dan Karube. Berdasarkan uraian di atas diketahui tuturan terdapat bentuk *meirei no hyougen* dengan menggunakan kalimat お~ください。 “ゲーム開始までを待ちください *Geemu kaishi made o machi kudasai* Mohon tunggu permainan dimulai” digunakan meminta seseorang untuk melakukan suatu tindakan yaitu melakukan perintah penutur. Implikatur percakapan pada data (1) merupakan implikatur percakapan khusus.



Pada tuturan Arisu yang melontarkan pertanyaan “何だよこれ。 *Nandayo kore*. Apa ini?” secara literal kalimat ini adalah pertanyaan tentang identitas suatu hal. Makna tersirat pada pertanyaan Arisu ini tidak sekedar bertanya “apa ini?” melainkan bisa juga di artikan “apa yang sebenarnya sedang terjadi?”, “situasi apa ini?”, dan “permainan apa yang di maksud?”. Oleh karena itu, percakapan tersebut menggunakan implikatur percakapan khusus, karena makna sebenarnya dari ujaran “apa ini?” hanya dapat dipahami melalui konteks situasi pengumuman permainan. Ujaran tersebut memunculkan makna tersirat berupa kebingungan dan ketidaktahuan Arisu terhadap situasi yang sedang terjadi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini guna mendalami penggunaan *meirei no hyougen* menurut Ogawa (1982). Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan pragmatik, dan juga menggunakan model SPEAKING yang di kembangkan oleh Dell Hymes (1972).

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apa saja *meirei no hyougen* dalam drama *Imiwa No Kuni No Arisu*?
2. Apa saja implikatur percakapan yang ada dalam drama *Imiwa No Kuni No Arisu*?

## 1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini di fokuskan terhadap *meirei no hyougen* menurut Ogawa (1982). Menggunakan pendekatan pragmatik untuk menganalisisnya. Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari series drama *Imiwa No Kuni No Arisu* musim 1 episode 1-8.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengidentifikasi jenis-jenis *meirei no hyougen* dalam drama *Imiwa No Kuni No Arisu*.
2. Untuk mengetahui implikatur percakapan yang ada pada *meirei hyougen* dalam drama *Imiwa No Kuni No Arisu*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk memperdalam ilmu pengetahuan khususnya kajian linguistik. Selain itu, menjadi masukan dalam pengembangan kajian linguistik pada kajian mengenai *meirei no hyougen*.

2. Manfaat Praktis

Secara manfaat praktis peneliti berharap dapat menjadi alternatif pembelajaran bahasa bagi pembelajaran bahasa Jepang bagi guru, siswa, dan pembaca dalam mengetahui mengenai *meirei no hyougen*.

#### 1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis *meirei no hyougen* dalam drama *Imiwa No Kuni No Arisu* dengan pendekatan pragmatik. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, dengan data yang dikumpulkan dari dialog dalam drama dan dianalisis menggunakan teori *meirei no hyougen* dari Ogawa (1982) serta konsep SPEAKING dari Dell Hymes (1972).

### **1.6.1 Tahap Pengumpulan Data**

Pendekatan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang memanfaatkan studi kepustakaan sebagai teknik pengumpulan data. Hal ini bertujuan untuk menyajikan hasil penelitian dengan cara yang jelas dan mudah dipahami. Data dalam bentuk teks dianalisis secara objektif, dan temuan penelitian disampaikan dalam bentuk kata-kata.

### **1.6.2 Tahap Analisis Data**

Dalam penelitian ini digunakan teknik analisis yang menggunakan metode padan. Menurut Sudaryanto (2005:15) metode padan yaitu metode analisis data yang alat penentunya berada di luar dan tidak menjadi bagian dari bahasa yang bersangkutan.

### **1.6.3 Tahap Penyajian Data**

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode formal dan informal. Peneliti mendeskripsikan hasil penelitian menggunakan tanda dan lambang dengan metode formal, sementara hasilnya di deskripsikan dengan kata-kata melalui metode informal (Sudaryanto:1993). Penggunaan metode formal dalam menyajikan data bertujuan untuk memberikan hasil yang jelas, sementara penggunaan metode informal dimaksudkan untuk mempermudah pemahaman bagi pembaca.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian ini, struktur penulisan akan membantu pelaksanaan penelitian. Bagian pertama yaitu Bab I, mencakup pengantar yang meliputi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan. Bagian kedua yaitu Bab II, mencakup tinjauan pustaka dan landasan teori. Sedangkan bagian ketiga yaitu Bab III, membahas



analisis dari penelitian mengenai ungkapan perintah dalam drama *Imiwa No Kuni No Arisu*. Terakhir bagian keempat yaitu Bab VI, menguraikan Kesimpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian yang diperoleh dari analisis ungkapan perintah dalam drama *Imiwa No Kuni No Arisu*.

