

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa adalah alat dalam menyampaikan sesuatu ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada orang lain (Ariyanti, 2012). Manusia menggunakan bahasa dalam keseharian untuk berkomunikasi antara satu sama lainnya. Manusia tidak dapat saling berkomunikasi jika tidak ada bahasa. Bahasa juga memiliki peranan penting dalam ekspresi perasaan dan pemikiran seseorang saat berinteraksi. Bahasa yang disampaikan secara benar dan tepat dapat membuat lawan tutur mudah memahami apa yang disampaikan oleh penutur dalam menyampaikan ide, pikiran, dan keinginan kepada orang lain serta pengungkapan perasaan penutur terhadap informasi yang diterima seperti perasaan senang, marah, sedih, dan kecewa. Kelas kata yang mengekspresikan perasaan tersebut disebut dengan interjeksi yang dalam bahasa Jepang adalah *kandoushi*.

Dalam tata bahasa Jepang, interjeksi atau kata seru disebut dengan *kandoushi* (感動詞). *Kandoushi* terdiri dari tiga huruf kanji yaitu kanji 感 (*kan*) berarti perasaan; indera; emosi; kesan; intuisi; kanji 動 (*dou*) bermakna gerakan; perubahan; kekacauan dan kanji 詞 (*shi*) artinya kata-kata (Nelson, 2006:406;208;826) sehingga *kandoushi* merupakan kata yang mengungkapkan perasaan dari penutur. Menurut Sugawara (dalam Nasihin, 2008:39), *Kandoushi* juga merupakan bentuk ujaran singkat yang diucapkan secara spontan sebagai ungkapan perasaan yang dirasakan oleh penuturnya, melalui penggunaannya dapat diketahui perbedaan jenis kelamin dari penutur.

Menurut Terada Takanao (dalam Sudjianto 1996:111) *kandoushi* digolongkan menjadi 4 jenis yaitu *kandoushi outou* yang menyatakan persetujuan, penolakan dan penyangkalan, *kandoushi aisatsugo* yang menyatakan salam sapa, *kandoushi kandou*

yang menyatakan ungkapan emosi seperti rasa bingung terkejut, heran, *kandoushi yobikake* yang menyatakan panggilan, suruhan, ajakan. *Kandoushi* dalam bahasa Jepang memiliki peran penting dalam menyampaikan perasaan dan emosi penutur yang dapat ditemukan dalam bentuk lisan maupun tulisan, salah satunya adalah *kandoushi* yang menyatakan *outou* atau jawaban.

Menurut Sumiku (dalam Astuti, 2002:21) menjelaskan *outou* merupakan jawaban dari lawan bicara terhadap tindakan pembicara yang bertujuan untuk mendapatkan perhatian dan kerjasama yang berupa suatu tuntutan, tindakan, tuntutan informasi, serta perimbangan. *Outou* sebagai kata seru yang menyatakan penolakan atau persetujuan terhadap perkataan lawan bicara dan menyatakan jawaban dari lawan bicara dalam kalimat. *Outou* juga dibedakan berdasarkan posisi orang yang lebih tua, sederajat, kerabat, atau hubungan keluarga. Penelitian ini membahas tentang jenis *kandoushi* yang menyatakan *outou* atau jawaban. *Kandoushi* yang menyatakan jawaban berupa *un, hai, iie, ee, iya, sou, hai, ou*.

Sumber data dalam penelitian ini diambil dari film *Call Me Chihiro*. Film bergenre *slice of life* yang berjudul *Call Me Chihiro* merupakan adaptasi dari manga '*Chihiro-san*' ditulis oleh Hiroyuki Yasuda. Film ini dirilis pada 23 Februari 2023 yang disutradarai oleh Rikiya Imaizumi berdurasi 2 jam 14 menit. Film *Call Me Chihiro* bercerita tentang wanita bernama Chihiro dengan nama aslinya adalah Aya Furukawa, merupakan seorang wanita yang dulunya bekerja di dunia malam dan sekarang bekerja di sebuah toko bento di pinggir jalan. Chihiro dikenal karena selalu menyapa pembeli dengan ramah dan memiliki kepribadian hangat kepada orang-orang di sekitarnya. Chihiro menjalani hidup dengan bebas dan penuh penerimaan diri tanpa berusaha menyembunyikan masa lalunya yang kelam. Kehadirannya yang ramah dan hangat kepada siapa pun menarik perhatian

banyak orang di kota itu, mulai dari anak kecil bernama Makoto Satake yang sering datang menemuinya, hingga remaja yang merasa orang-orang di sekitarnya tidak ada yang memahami dirinya, bernama Kuniko Seo, biasanya dipanggil Okaji.

Kehidupan Chihiro mulai bersinggungan dengan tokoh-tokoh lain yang memiliki masalah dalam hidup mereka masing-masing seiring berjalannya waktu. Chihiro membantu mereka dalam menghadapi perasaan kehilangan, keterasingan, dan kesepian yang mereka rasakan melalui interaksi sederhana. Sebaliknya dari hal tersebut, Chihiro sendiri masih menyimpan luka dalam hatinya yang belum benar-benar sembuh, juga pertanyaan-pertanyaan tentang hidupnya ke depan. Dalam Film ini mengkaji tentang penerimaan diri dan keberanian untuk jujur terhadap diri sendiri meskipun memiliki masa lalu yang kelam. Film ini menyampaikan penggambaran emosi yang mendalam dari karakter-karakternya. Penelitian ini mengkaji bagaimana penggunaan *kandoushi outou* dalam percakapan antara penutur dan lawan tutur pada film tersebut .

Salah satu penggunaan *kandoushi outou* pada film *Call Me Chihiro* dapat dilihat dari data sebagai berikut:

Data 1

- Tetsu : そうだ久仁子。前に 陶芸をやってみたいって 言ってただろ? 体験できるところ 見つけたから 夏休みに連れてってやろう。
Sou da Kuniko. Mae ni tougei wo yatte mitaitte itteta darou? Taiken dekiru toko mitsuketa kara natsuyasumi ni tsurette yarou.
'Oh iya, Kuniko. Dulu, kamu pernah bilang ingin mencoba kerajinan tembikar, kan? Aku sudah menemukan tempat dimana bisa mencoba langsung. aku akan mengajakmu ke sana saat liburan musim panas.'
- Kuniko : ありがとう。
Arigatou.
'Terima Kasih.'
- Mitsuko : あっ, よかったわね、久仁子。
A, yokatta wa ne, Kuniko.
'Ah, baguslah, Kuniko.'

Kuniko : うん。
Un.
‘Ya.’

Call Me Chihiro. 09:20

Informasi indeksal :

Tetsu, Ayah Kuniko, mengajak Kuniko membuat tembikar saat liburan musim panas. Tuturan yang disampaikan oleh Tetsu, ayah Kuniko, ditanggapi dengan perasaan senang oleh Mitsuko, ibu Kuniko. Kuniko menanggapi ucapan Mitsuko sebagai bentuk penerimaan dan Mitsuko mengangguk tersenyum atas respon Kuniko lalu pergi ke dapur.

Pada data (1), terdapat tuturan yang menggunakan *kandoushi outou Un* yang dituturkan oleh Kuniko. Tuturan *kandoushi outou Un* berfungsi untuk mengiyakan pernyataan yang disampaikan oleh lawan tutur. *Kandoushi outou Un* yang diucapkan oleh Kuniko berartikan mengiyakan pernyataan dari ibunya dengan rasa senang atas informasi yang disampaikan oleh ayahnya tentang keinginan Kuniko yang ingin mencoba kerajinan tembikar. Berdasarkan analisis diatas, terdapat penggunaan *kandoushi outou* berdasarkan aspek-aspek tindak tutur sebagai berikut :

1. Penutur dan Lawan tutur

Penutur yang menggunakan *kandoushi outou Un* (うん) adalah Kuniko. *Kandoushi outou Un* (うん) digunakan oleh Kuniko untuk merespon tuturan ibunya sehingga penutur pada data (1) adalah Kuniko dan lawan tuturnya adalah Mitsuko, ibu Kuniko. Hubungan antara penutur dan lawan tutur merupakan hubungan keluarga yakni anak dan ibu.

2. Konteks Tutur

Dialog dalam tuturan ini terjadi di rumah dengan ayah, ibu, dan Kuniko sebagai anak. Tuturan yang terjadi di antara anggota keluarga bersifat informal saat makan

bersama di ruang makan.

3. Tujuan Tuturan

Tujuan Kuniko sebagai penutur menggunakan *kandoushi outou Un* 'iya' untuk mengiyakan tuturan yang disampaikan oleh ibunya, Mitsuko. Hal ini dapat dilihat ketika Mitsuko mengatakan あっ, よかったわね、久仁子。A, yokatta wa ne, Kuniko. 'Ah, baguslah, Kuniko.' Pada tuturan ini, Mitsuko menyampaikan respon positif terhadap informasi yang disampaikan oleh Tetsu kepada Kuniko.

4. Tindak Tuturan sebagai Bentuk Tindakan

Bentuk tindakan yang disampaikan oleh penutur berupa tindakan mengiyakan yang disampaikan oleh lawan tutur. Mitsuko menyampaikan respon positif sebagai ungkapan dukungan dengan mengatakan あっ, よかったわね、久仁子。A, yokatta wa ne, Kuniko. 'Ah, baguslah, Kuniko.'

5. Tuturan sebagai Produk Tindak Verbal

Tuturan dalam percakapan merupakan produk dari suatu tindak verbal yang dilakukan oleh penutur. Produk tindak verbal dalam tuturan ini berupa *kandoushi outou Un* (うん) yang merupakan bentuk informal dari kata *hai* berartikan 'ya'. Penggunaan *kandoushi outou Un* (うん) dalam data ini berfungsi sebagai respon mengiyakan dari Kuniko terhadap tuturan yang disampaikan oleh ibunya, sehingga menjelaskan hubungan akrab dan informal dalam keluarga.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penggunaan *kandoushi outou Un* (うん) merupakan respon mengiyakan penutur terhadap tuturan yang disampaikan oleh lawan tutur yang berartikan iya. Tuturan informal ini dilakukan secara langsung saat makan bersama di ruang makan. Pada konteks ini, *kandoushi outou Un* (うん) merupakan respon dari Kuniko terhadap tuturan yang disampaikan oleh ibunya, Mitsuko. Hal ini

dapat dilihat dalam percakapan ketika Mitsuko menyampaikan あっ, よかったわね、久仁子。Ah, yokatta wa ne, Kuniko. ‘Ah, baguslah, Kuniko.’ Mitsuko menyampaikan reaksi positif sebagai ungkapan dukungan terhadap informasi yang disampaikan oleh Tetsu kepada Kuniko.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, sumber data ini dipilih oleh peneliti untuk meneliti karena dalam film ini, Penggunaan *kandoushi outou* membantu memperjelas dan memperdalam emosi yang disampaikan oleh tokoh dalam setiap dialog. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui bagaimana penggunaan *kandoushi outou* dalam film *Call Me Chihiro* berdasarkan tinjauan pragmatik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan *kandoushi outou* dalam film *Call Me Chihiro* dalam tinjauan pragmatik?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan penggunaan *kandoushi outou* yang terdapat dalam Film *Call Me Chihiro* dalam tinjauan pragmatik.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dicapai dengan melakukan penelitian ini baik secara teoritis maupun secara praktis.

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan peneliti mengenai bentuk penggunaan *kandoushi outou*, sehingga dapat mempermudah dalam

memahami dalam menggunakan *kandoushi outou* dalam percakapan sehari-hari.

1.4.2. Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperluas wawasan tentang penggunaan bahasa dalam berinteraksi. Selain itu, dapat mempermudah dalam memahami *kandoushi outou* dan penggunaan *kandoushi outou* dalam bahasa Jepang.

1.5. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan metode yang digunakan dalam penelitian yang datanya diperoleh, diolah dan disajikan dengan bentuk uraian naratif, bukan dalam bentuk statistik, sehingga dapat menjawab permasalahan yang diteliti secara sistematis dan logis (Mulyadi, 2002:38). Secara deskriptif, mendeskripsikan suatu hasil penelitian dan memberikan gambaran dan penjelasan terhadap yang diteliti.

Penelitian dilakukan melalui tahapan sistematis, dimulai dari pengumpulan data, dilanjutkan dengan analisis data, diakhiri dengan penyajian hasil analisis data.

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah penting di dalam penelitian. Dalam proses pengumpulan data, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak. Metode simak merupakan metode yang dalam memperoleh data dengan melakukan pengamatan terhadap bahasa yang diteliti atau memperoleh data dengan menyimak (Mashun, 2007:29). Teknik dasar dalam metode simak ini adalah teknik sadap. Teknik sadap merupakan metode simak dengan menyimak sumber data yang dilakukan dengan menyadap penggunaan bahasa seseorang baik secara lisan maupun tulisan. Peneliti memilih metode ini dalam pengumpulan data karna objek penelitian yang diteliti berupa Film *CallMe Chihiro*. Teknik lanjutan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik

simak bebas libat cakap dan teknik catat. Teknik simak bebas libat cakap merupakan teknik yang dilakukan dengan mengamati dan menyimak percakapan antara penutur dan lawan tutur tanpa terlibat dalam percakapan tersebut.

Teknik catat adalah mencatat percakapan yang dilakukan antara penutur dan lawan tutur. Pada kedua teknik ini, peneliti tidak ikut terlibat dalam proses pembicaraan, peneliti hanya menyimak dialog antar tokoh dalam film *Call Me Chihiro* lalu mencatat kemunculan *kandoushi outou* untuk dianalisis fungsi dan maksud dari tuturan yang dilakukan.

1.5.2. Metode Analisis Data

Tahap analisis data adalah lanjutan dari tahapan pengumpulan data. Analisis data penelitian ini menggunakan suatu teknik analisis bertujuan agar mendapatkan pemahaman agar dapat menarik kesimpulan dari hasil penelitian. Metode yang digunakan adalah metode padan pragmatis. Metode padan pragmatis merupakan metode yang alat penentunya adalah lawan tutur (Kesuma 2007:49). Lawan tutur merupakan orang yang tidak menggunakan *kandoushi outou* dalam tuturannya. Pada penelitian ini, metode padan pragmatis berfungsi sebagai menganalisis fungsi dan makna *kandoushi outou* agar dapat dipahami ketika melihat interaksi antara penutur dan lawan tutur.

Teknik selanjutnya yang digunakan dalam menganalisis data adalah teknik pilah unsur penentu. Menurut Surdayanto (1993:21) Teknik pilah unsur penentu merupakan teknik pilah yang dimana alat digunakan adalah daya pilah yang bersifat mental yang dimiliki oleh peneliti itu sendiri. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pertimbangan untuk memilah dan menentukan *kandoushi outou* mana yang menjadi fokus analisis.

1.5.3. Metode Penyajian Hasil Analisis Data

Tahap yang digunakan selanjutnya adalah menyajikan hasil analisis data. Tahap ini terdiri dari dua metode yaitu metode formal dan metode informal. Metode formal adalah penyajian hasil analisis data dengan menggunakan table atau diagram. Sedangkan, metode informal merupakan penyajian hasil analisis data dengan menggunakan uraian kata kata (Surdayanto, 1993:145)

Penyajian hasil analisis penggunaan *kandoushi outou* dalam film *Call Me Chihiro* disajikan menggunakan metode informal dengan memaparkan analisis dalam uraian kata-kata yang disajikan secara terperinci, jelas, dan ringkas.

1.6. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan komponen penting dalam proses penelitian yang berfungsi untuk melihat perbedaan penelitian dengan peneliti-peneliti yang sudah ada. Berdasarkan tinjauan pustaka yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa penelitian terkait *kandoushi* yang menjadi acuan maupun refrensi dalam penelitian ini.

Pertama, Hafiz (2020) dalam penelitian yang berjudul “*Analisis Penggunaan Kandoushi Yobikake dalam Serial Drama Ouroboros Tinjauan Pragmatik.*” Penelitian ini menggunakan teori Terada untuk mengetahui penggunaan *kandoushi yobikake* dan teori aspek-aspek tindak tutur yang dikemukakan oleh Leech. Metode yang digunakan dalam menganalisis data pada penelitian ini adalah metode padan pragmatis. Dalam data pada penelitian ini ditemukan 14 data yang menggunakan *kandoushi yobikake* dalam serial drama *ouroboros*. Data ini menunjukkan bahwa semua *kandoushi yobikake* menyatakan ekspresi panggilan berdasarkan tuturan sebagai produk tindak verbal. Berdasarkan klasifikasi tindak tutur, data pada penelitian ini menunjukkan klasifikasi tindak tutur deklarasasi 1 data, tindak tutur representatif 2 data, tindak tutur ekspresif 3 data,

tindak tutur direktif 8 data. Penelitian ini menunjukkan juga bahwa penggunaan *kandoushi yobikake* dapat digunakan baik oleh laki-laki maupun perempuan serta dapat digunakan dimana dan kapan saja baik dalam situasi formal maupun informal.

Kedua, Fadhulah (2022) dalam penelitian yang berjudul “*Analisis Kandoushi Outou dalam Anime Tenki No Ko Karya Makoto Shinkai Tinjauan Pragmatik.*” Penelitian ini menggunakan teori *kandoushi outou* yang dikemukakan oleh Terada Takanao dan Shougawa. Penelitian ini menggunakan metode padan pragmatis yang lawan tuturnya adalah orang yang tidak menggunakan *kandoushi outou* dalam percakapan. Dalam data yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan jenis-jenis *kandoushi outou* yaitu *kandoushi outou Un*, *Hai*, *Iya*, dan *Ou*. Data ini menunjukkan bahwa jenis *kandoushi outou* berbentuk *Un* yang digunakan sebagai bentuk dalam memberikan tanggapan, *kandoushi outou* bentuk *Hai* dalam memberikan jawaban dan persetujuan, *kandoushi outou* bentuk *Iya* dalam memberikan penolakan, *kandoushi ouotou* bentuk *Ou* dalam memberikan persetujuan.

Ketiga, Kandou dkk (2022) dalam penelitian yang berjudul “*Analisis Penggunaan Kandoushi Aisatsu pada Anime Hyouka.*” Penelitian ini menggunakan teori Tarada Takanao yang mengacu pada pembagian jenis-jenis *kandoushi* dan teori Minoru untuk menjelaskan bahwa *kandoushi aisatsu* sering digunakan bersamaan dengan *keigo*. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan teknik simak dan catat yang diperoleh dengan menyimak dialog antara tokoh lalu mencatat tuturan tersebut untuk dianalisis. Hasil data yang ditemukan dalam penelitian ini berupa tuturan yang mengandung *kandoushi aisatsu* yang mengambil data pada episode 1,3 dan 8 dari total 22 episode anime *Hyouka*. Data ini menunjukkan bahwa terdapat 3 jenis kalimat yang mengandung unsur *kandoushi aisatsu*, yaitu *ohayou gozaimasu* berfungsi sebagai

ungkapan salam atau sapaan pada pagi hari, *konnichiwa* berfungsi sebagai ungkapan salam dan sapa pada siang hari, dan *arigatou gozaimasu* berfungsi sebagai ungkapan terima kasih terhadap pemberian dari seseorang maupun bantuan dari orang lain.

Keempat, Asilah dkk (2023) dalam penelitian yang berjudul “*Penggunaan Kandoushi Kandou dalam Manga Kakkou No Iinazuke Volume 1-7.*” Teori yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teori klasifikasi *kandoushi* menurut Namatame, Masuoka dan Takubo, serta Terada Takanao. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan teknik simak dan catat. Data ini menjelaskan bahwa tuturan *kandoushi kandou* lebih sering digunakan oleh gender laki-laki daripada gender perempuan. *Kandoushi kandou* dalam tuturan laki-laki yang muncul dalam data yaitu jenis *kandou aa, e, a, oya, nanda, maa*, dan *uwaa*. Pada tuturan perempuan, *kandoushi kandou* yang terdapat pada data ini ada 6 data yaitu jenis *kandou nani, hora, baka, ee, ara*, dan *are*. Penggunaan *kandoushi kandou* dalam data ini menjelaskan bahwa penggunaan *kandou* lebih sering digunakan oleh penutur dengan usia yang seajar daripada usia yang berbeda serta dapat terjadi pada berbagai jenis hubungan penutur, baik akrab maupun tidak akrab.

Berdasarkan tinjauan penelitian yang dijelaskan, terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian yang telah ada dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan keempat penelitian diatas dengan penelitian ini adalah penelitian ini membahas penggunaan *kandoushi* dengan tinjauan pragmatik dan sama-sama menggunakan teori Terada Takanao, sedangkan perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini terdapat pada jenis *kandoushi*, objek penelitian yang dibahas serta beberapa teori yang dipakai. Pada penelitian pertama, Hafiz membahas jenis *kandoushi kandou* dengan objek penelitian pada serial drama *ouroboros*. Pada penelitian kedua, Fadhullah menggunakan dua teori yaitu teori Tarada Takanao dan Shougawa dengan objek

penelitian pada anime *Tenki No Ko*. Pada penelitian ketiga, Asilah dkk menggunakan dua teori yaitu teori Tarada Takanao yang mengacu pada pembagian jenis-jenis *kandoushi* dan teori Minoru untuk menjelaskan bahwa *kandoushi aisatsu* sering digunakan bersamaan dengan *keigo* dan objek penelitian pada data ini diambil dari anime *Hyouka*. Pada penelitian terakhir, Nada dkk menggunakan teori Namatame, Masuoka dan Takubo, serta Terada Takanao dengan objek penelitian yang diambil dari manga *Kakkou No Iinazuke* volume 1-7. Semua penelitian tersebut berbeda dengan penelitian ini yang mana menggunakan satu teori *kandoushi* dan jenis *kandoushi* yang dibahas hanya *kandoushi outou*.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan mempermudah dalam melakukan sebuah penelitian dalam tata cara penulisan yang dilakukan. Sistematika penulisan terdiri dari empat bab. Bab I berisikan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan teknik penelitian, tinjauan pustaka, dan sistematika penulisan. Bab II berisikan landasan teori yang terdiri dari pragmatik dan *kandoushi*. Bab III berisikan pembahasan tentang penggunaan *Kandoushi Outou* dalam Film *Call Me Chihiro*. Bab IV berisikan penutup yang terdiri dari kesimpulan penelitian dan saran dari hasil penelitian