

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia pada hakikatnya sebagai makhluk sosial yang tidak dapat lepas dari bahasa, karena bahasa merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan ide, pemikiran, dan menyampaikan perasaan kepada orang lain. Ilmu yang mempelajari tentang bahasa atau menggunakan bahasa sebagai objek kajiannya disebut Linguistik. Manusia adalah makhluk individual dan sekaligus makhluk sosial yang menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi.

Kegiatan komunikasi melibatkan pihak pengirim pesan (penutur), pihak penerima pesan (mitra tutur), pesan, umpan balik, komunikasi dan aturan yang telah disepakati oleh pelaku komunikasi. Bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari mencakup hubungan langsung yang kemudian akan menyebabkan terjadinya sebuah percakapan antara individu atau antar kelompok. Percakapan yang terjadi antara individu atau kelompok tersebut mengakibatkan adanya tindak tutur yang terjadi antara keduanya. Maka dengan ini hubungan masyarakat dalam menggunakan bahasa itu, dapat dikaji dalam satu bidang ilmu bahasa, yaitu sosiologi dengan linguistik yang disebut sosiolinguistik.

Sosiolinguistik merupakan ilmu pengetahuan yang empiris. Dikatakan empiris karena ilmu ini berdasarkan pada kenyataan-kenyataan yang dapat dilihat setiap hari (Pateda, 1987:6). Menurut Kridalaksana (2008:225). Sosiolinguistik adalah cabang linguistik yang mempelajari hubungan dan saling pengaruh antara perilaku bahasa dan perilaku sosial. Sosiolinguistik adalah bidang ilmu yang berkaitan dengan masyarakat, dalam bersosialisasi, perkembangan bahasa diikuti oleh gaya hidup masyarakat. Bahasa dalam dunia tidaklah sama dalam suatu negara, beragam yang dipergunakan, bahkan pada suatu daerah tertentu beragam bahasa yang dapat kita

dengar dipergunakan orang (Pateda,1987:52). Tidak terkecuali negara Jepang memiliki berberagam bahasa yang digunakan. Salah satunya bentuk dari ungkapan meminta maaf, yang merupakan bagian dari jenis tindak tutur. Penggunaan tindak tutur maaf terdapat dalam setiap komunitas bahasa, tidak keculi pada masyarakat Jepang.

Tindak tutur maaf dalam hal ini termasuk dalam tindak tutur ekspresif. Tindak tutur ekspresif merupakan tuturan yang menyatakan sesuatu yang dirasakan oleh penutur, berupa tindak tutur meminta maaf, berterima kasih, menyampaikan ucapan selamat, memuji, dan mengkritik (Searle:1965). Dalam tindak tutur ekspresif, terjadinya sebuah variasi bahasa yang menghubungkan interaksi sosial antara masyarakat Jepang itu sendiri. Adanya perbedaan dari beberapa budaya menyebabkan terjadinya variasi bahasa tersebut.

Variasi bahasa menurut (Ferguson dalam Pateda:1987:52) adalah:

“a variety is any of human speech patterns which is sufficiently homogeneous to be analysed by available techniques of synchronic description and which has a sufficiently large repertory of elements and their arrangement or processes with broad enough semantic scope to function in all normal contexts of communication”.

Variasi bahasa terjadi karena adanya kegiatan interaksi sosial yang dilakukan oleh dua atau lebih yang sangat beragam dan dikarenakan penuturnya yang tidak homogen. Jadi variasi bahasa terjadi karena adanya keragaman sosial dan keragaman fungsi bahasa. Dalam penelitian ini variasi bahasa yang diteliti adalah ungkapan tindak tutur maaf. Dalam penelitian ini peneliti membahas mengenai penggunaan tindak tutur maaf sebagai tindak tutur ilokusi dalam bahasa Jepang. Tindak ilokusi adalah sebuah tuturan yang selain berfungsi untuk mengatakan sesuatu, dapat juga dipergunakan untuk melakukan sesuatu (Nadar, 2009:11), karena itu penggunaan tuturan maaf dapat digolongkan dalam tindak tutur ilokusi. Dengan kata lain, penutur menyampaikan informasi kepada lawan tutur dengan mengharapkan aksi dari lawan tutur. Ketika seseorang menggunakan tuturan maaf kepada lawan tutur secara tidak langsung penutur

mengharapkan aksi dari lawan tutur dengan menerima maaf atau memberi aksi dari penutur. Tindak tutur maaf biasanya dapat digambarkan melalui percakapan antara penutur dengan lawan tutur. Salah satunya percakapan yang ada dalam film, yang ingin diteliti oleh peneliti adalah penggunaan tindak tutur maaf pada dialog film *Tomodach Game* dapat dilihat pada data di bawah ini

マナブ	:ゲームオーバー！
人 I	:わるい
人 I I	:すまない。
展示三笠	:なんでもわるい？ なんでもわるい？ なんでもわるい？ なんでもわるい！
Manabu	: <i>Ge-mu o-ba-!</i>
Hito I	: <i>Warui.</i>
Hito II	: <i>Sumanai.</i>
Tenji Mikasa	: <i>Nan de mo warui?</i> <i>Nan de mo warui?</i> <i>Nan de mo warui?</i> <i>Nan de mo warui!</i>
Manabu	: <i>Game over!</i>
Orang I	: <i>Maaf Tenji.</i>
Orang II	: <i>Maafkan aku.</i>
Tenji Mikasa	: <i>Kenapa kalian minta maaf?</i> <i>Kenapa kalian minta maaf?</i> <i>Kenapa kalian minta maaf?</i> <i>Kenapa kalian minta maaf?</i>

Konteks: Percakapan terjadi ketika Tenji mengikuti Game Pertemanan atau disebut *Tomodachi Game*. Ketika itu Tenji mengalami kekalahan dari permainan tersebut dan menanggung semua hutang dari permainan itu.

Dialog film di atas memperlihatkan terjadinya variasi bahasa dan permintaan maaf sebagai tindak penyelamatan wajah. Variasi bahasa yang digunakan dalam mengungkapkan kata maaf yaitu ungkapan *warui* dan *sumanai*. Ungkapan *warui* merupakan ungkapan permintaan maaf sering digunakan oleh laki-laki. Sedangkan ungkapan *sumanai* digunakan oleh laki-laki dewasa untuk meminta maaf. Ungkapan ini dipakai dalam situasi nonformal, kepada orang yang

derajatnya sama dan juga kepada teman yang lebih akrab. Sedangkan penggunaan tuturan maaf yang digunakan untuk ungkapan maaf sebagai tindak penyelamatan wajah hal ini permintaan maaf ditawarkan untuk mengungkapkan penyesalan karena telah menyinggung seseorang. Dalam hal ini permintaan maaf adalah tindakan ilokusi ekspresif yang dapat dibedakan dari keluhan, yang juga merupakan tindakan ekspresif dengan sifat yang ramah.

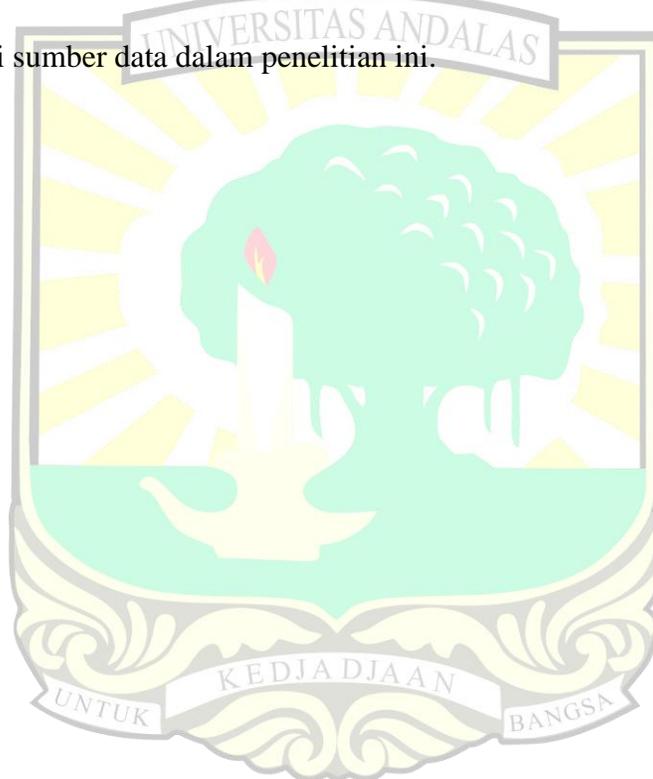
Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan tindak tutur maaf dalam bahasa Jepang, karena hal ini membuktikan bahwa masyarakat Jepang ketika bertutur selalu memperhatikan kesopanan. Penggunaan tindak tutur maaf ini merupakan salah satu bentuk sopan santun dalam berkomunikasi bagi masyarakat Jepang.

Peneliti melakukan penelitian terhadap penggunaan tindak tutur maaf yang terdapat pada film *Tomodachi Game*. Alasan pemilihan film ini, karenakan film merupakan media bagi pembelajar bahasa asing untuk mempelajari bahasa tersebut. Media yang dapat digunakan contohnya film, karena film tidak hanya mendengarkan *audio* atau suara dari sebuah ujaran, tetapi dapat juga melihat *audiovisual* dari berbagai aktifitas dari film tersebut.

Film *Tomodachi Game* merupakan film yang disutradarai oleh Jiro Nagae yang diangkat dari sebuah *Manga* karya Mikato Yamaguchi, Yuki Sato, dan Yositsugu Ueno. Film ini dirilis pada 3 juni 2017. Film ini begitu diminati oleh masyarakat Jepang karena mendapatkan rating yang tinggi. Film ini bercerita tentang Yuichi Katakiri ketika ia masih kecil bahwa ibunya mengajarkannya bahwa pertemanan lebih penting dari pada uang. Yuichi dan teman-temannya terlibat dalam permainan *Tomodachi Game* yang membawa sejumlah uang besar. Film ini bergenre Suspense/Horror. Alasan peneliti mengambil data dari film *Tomodachi Game* karena film ini berlatarkan sekolah. Sekolah merupakan salah satu lingkungan sosial dimana di

lingkungan sosial ini akan banyak terjadi komunikasi, baik individu antara individu, kelompok antara kelompok dan kelompok antara individu. Dalam setiap komunikasi akan terjadi percakapan dalam lingkungan sosial itu sendiri. Untuk itu peneliti merasa tertarik untuk mengkaji tindak tutur maaf yang ada pada film *Tomodachi Game* terutama penggunaan tindak tutur maaf dalam film tersebut.

Setelah peneliti mengamati seluruh isi film *Tomodachi Game* peneliti banyak menemukan penggunaan tindak tutur maaf dalam interaksi sosial antar tokoh dalam film ini. Oleh karenanya film ini dipilih sebagai sumber data dalam penelitian ini.



1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berupa pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya melalui analisis hasil penelitian. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Apa bentuk tuturan maaf bahasa Jepang di dalam film *Tomodachi Game*?
2. Bagaimana penggunaan tuturan maaf bahasa Jepang di dalam film *Tomodachi Game*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Menjelaskan bentuk tuturan maaf bahasa Jepang di dalam film *Tomodachi Game*.
2. Menjelaskan penggunaan tindak tutur maaf bahasa Jepang di dalam film *Tomodachi Game*.

1.4 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian ini dan agar objek pembahasan dalam penelitian ini menjadi jelas, penelitian membatasi penggunaan tindak tutur maaf ini berupa kalimat yang ada dalam dialog film *Tomodachi Game*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat merupakan suatu hal yang saling menguntungkan yang didapatkan ketika penelitian ini selesai. Dengan adanya manfaat penelitian, memberikan pemahaman kepada pembaca terhadap penggunaan tindak tutur maaf pada film *Tomodachi Game*. Pada penelitian ini dikelompokkan manfaat penelitian menjadi dua, yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis. Maka, manfaat yang diharapkan yaitu:

- a. Manfaat teoretis: penelitian ini bermanfaat untuk penelitian selanjutnya maupun sebagai acuan pada penelitian atau referensi penggunaan tindak tutur maaf pada film *Tomodachi Game*. Serta menambah informasi dan memberikan penjelasan maupun pemahaman mengenai penggunaan tindak tutur maaf pada film *Tomodachi Game* serta untuk lebih mencermati penggunaan yang tepat agar tidak keliru.
- b. Manfaat Praktis: bagi pembaca khususnya pelajar bahasa Jepang agar dapat mengaplikasikan penggunaan tindak tutur maaf pada film *Tomodachi Game* baik dan benar.

1.6 Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif adalah jenis penelitian yang datanya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau perhitungan lainnya. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna (Sugiyono, 2012:9).

Sudaryanto (1993:5) membagi metode dan teknik berdasarkan tahapan penelitian, yaitu tahap pengumpulan data, tahap analisis data, dan tahap penyajian hasil analisis, yang dijabarkan sebagai berikut:

1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

Pada penelitian ini metode penyediaan data yang digunakan adalah metode simak. Menurut Sudaryanto (2015:2003). disebut metode “simak” atau “penyimakan”. Metode simak adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data yang dilakukan dengan cara menyimak pengguna bahasa, baik secara lisan maupun tulisan.

Dalam metode ini juga dipakai teknik catat. Teknik catat adalah pencatatan yang dilakukan pada kartu data (Sudaryanto1993:135). sumber data yang digunakan dalam sumber data berupa

kutipan percakapan yang menggunakan tindak tutur maaf yang diperoleh dalam film *Tomodachi Game*.

1.6.2 Tahap Analisis Data

Tahap ini merupakan upaya peneliti untuk menangani langsung masalah yang terkandung pada data. Penelitian ini tampak dari adanya tindakan mengamati yang segera diikuti dengan menguraikan masalah yang bersangkutan dengan cara-cara tertentu Sudaryanto (2015:7). Dalam tahap analisis peneliti menggunakan metode padan. Metode padan dalam penelitian ini adalah metode padan Pragmatis karena peneliti dalam menganalisis data terikat pada konteks percakapan yang ada dalam film *Tomodachi Game* dan dianalisis menggunakan teori Ferguson dan Gumperz dalam analisis variasi bahasa sedangkan penggunaan tindak tutur maaf menggunakan teori Owen.

Teknik yang akan digunakan dalam analisis data pada penelitian ini adalah teknik pilah unsur penentu. Sebagai dasar dan teknik hubung banding menyamakan dan hubungan banding membedakan sebagai teknik lanjutan. Kedua titik ini dipakai karena data yang diperoleh juga akan dianalisis persamaan dan perbedaannya

1.6.3 Tahap Penyajian Hasil Analisis

Tahap akhir yang dilakukan adalah tahap penyajian hasil analisis. Penyajian analisis hasil analisis data dapat dilakukan dengan dua cara yaitu secara informal dan formal. Menurut (Sudaryanti, 1993:145) penyajian hasil analisis data secara informal yaitu penyajian analisis menggunakan kata-kata biasa, dalam penyajian hasil analisis data secara informal rumus-rumus atau kaidah-kaidah disampaikan dalam kata-kata biasa yang apabila dibaca dengan serta merta dapat langsung dipahami (Kesuma, 2007:71).

Penyajian data secara formal menurut (Kesuma, 2007:73) adalah penyajian tahap hasil analisis data dengan menggunakan kaidah. Dalam penelitian ini hanya menggunakan cara informal dalam tahap penyajian hasil analisis data disajikan dalam bentuk kata-kata biasa.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian yang baik membutuhkan rancangan yang sistematis. Adapun sistematika penelitian ini terdiri atas empat bab, yaitu: Bab I Pendahuluan yang terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian. Bab II Kerangka teori yang terdiri atas Tinjauan Pustaka, dan Kerangka teori, Bab III Hasil penelitian yang berupa analisis penggunaan tindak tutur maaf pada film *Tomodachi Game*. Bab IV Penutup terdiri dari kesimpulan dan saran.

