

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling efektif dalam menyampaikan pesan, pikiran, tujuan kepada orang lain. Peran bahasa menjadi sangat dominan dalam berbagai aktivitas keseharian manusia. Sebagai makhluk sosial, tentu manusia dalam kehidupannya membutuhkan komunikasi untuk dapat menjalin hubungan dengan manusia lainnya. Bahasa menjadi alat atau media paling efektif untuk menyampaikan isi pikiran, dengan bahasa manusia dapat berinteraksi dan berbicara. Untuk itu setiap manusia perlu komunikasi untuk mendapatkan atau menyampaikan informasi atau pesan. Bahasa juga dapat digunakan dalam mengekspresikan perasaan ketika seseorang senang, marah, sedih. Melalui penggunaan bahasa yang tepat dapat memudahkan seseorang dalam menyampaikan pikiran sehingga dapat dimengerti oleh lawan bicara.

Pragmatik adalah studi tentang makna yang disampaikan oleh penutur (atau penulis) dan ditafsirkan oleh pendengar (pembaca) (Yule, 2018).

Pragmatik pada dasarnya menyelidiki bagaimana makna dibalik tuturan yang terikat pada konteks yang melingkupinya diluar bahasa, sehingga dasar dari pemahaman terhadap pragmatik adalah hubungan antara bahasa dengan konteks (Yuliana, 2013: 4).

Setiap negara tentunya memiliki masing-masing bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi. Salah satu yang paling unik adalah Bahasa Jepang, dalam Bahasa Jepang ada istilah yang disebut dengan ragam bahasa. Pengertian ragam bahasa telah banyak dikemukakan oleh ahli bahasa. Menurut Suwito (1992:43) menyatakan bahwa ragam bahasa adalah suatu istilah yang dipergunakan untuk menunjuk salah satu dari sekian variasi yang terdapat dalam pemakaian bahasa. Ragam bahasa menurut Pateda (1987:52) terbagi menjadi berbagai jenis ragam bahasa yang dapat dilihat dari segi tempat, waktu, pemakai, situasi, dialek, status, dan pemakaiannya.

Bahasa Jepang merupakan salah satu contoh bahasa yang memiliki ragam bahasa dengan ciri khas dan keunikan tersendiri. Ketika berkomunikasi orang Jepang kerap menggunakan Interjeksi (*kandoushi*) baik dalam berkomunikasi secara lisan maupun secara tertulis. *Kandoushi* digunakan dalam bahasa lisan atau bahasa tulis yang berbentuk percakapan.

Interjeksi termasuk ke dalam salah satu bagian dari klasifikasi kelas kata bahasa Jepang. “Dalam bahasa Jepang, interjeksi disebut dengan *kandoushi*. 感動詞 (*kandoushi*) terdiri dari 3 (tiga) huruf kanji, yaitu kanji 感 (*kan*) yang berarti perasaan, sensasi, sentimen, indera, emosi, kesan, intuisi. Kemudian kanji 動 (*dou*) yang berarti gerakan, perubahan, kekacauan. Serta kanji 詞 (*shi*) artinya kata-kata.” (Diah Soelistyowati, dalam Nelson tahun 2019).

“Interjeksi atau dalam bahasa Jepang disebut *kandoushi* merupakan salah satu cara untuk menyampaikan ungkapan ataupun emosi secara

langsung. *Kandoushi* ialah kelas kata yang dapat berdiri sendiri dan tidak mengenal konjugasi atau deklinasi, mengungkapkan suatu perasaan, panggilan, jawaban, atau persalaman.” (Sudjianto, 1995:110 dalam Lutfitria, tahun 2015).

Berdasarkan penggunaannya, fungsi *kandoushi* terdiri dari 5 macam, yaitu *kandou*, *yobikake*, *outou*, *aisatsu*, dan *kakegoe*. Pada penelitian ini akan dibahas fungsi *kandoushi* yang menyatakan ungkapan perasaan (*kandou*), panggilan (*yobikake*), jawaban (*outou*), salam (*aisatsu*), dan seruan untuk memberikan semangat (*kakegoe*). (princess yurie dalam Karnilla, 2013)

Menurut Namatame (1996:197) *kandoushi* adalah:

感動詞はそれだけで一つの文となり、感動の内容を全部表すことができるが、感動の内容を感動詞のあとに置く場合も多い。

Kandoushi ha sore dake de hitotsu no bun to nari, kandou no naiyou wo zenbu arawasu koto ga dekiru ga, kandou no naiyou wo kandoushi noato ni oku baai mo ooi.

‘*Kandoushi* dapat berdiri sendiri sebagai kalimat, dan semua isi perasaan dapat diungkapkan, tetapi banyak keadaan di mana isi dari perasaan tersebut diletakkan setelah *kandoushi*’.

Kandoushi merupakan kelas kata yang sangat dipengaruhi oleh situasi penuturnya. Karena *kandoushi* merupakan kata yang mewakili perasaan penuturnya, sehingga beda situasi atau perasaan yang dialami oleh penutur, beda pula *kandoushi* yang dipergunakan. Pengenalan ragam bahasa Jepang merupakan salah satu pengajaran yang dapat dilakukan untuk membuat para pembelajar bahasa Jepang mempunyai pengetahuan lebih dalam mengungkapkan ekspresi yang lebih tepat kepada lawan bicara.

Adapun contoh penggunaan Interjeksi (*Kandoushi*) dalam Bahasa Jepang dalam anime *Ao Haru Ride* pada percakapan berikut:

- 1) 田中先生: お一二組組そっちだなんじゃ俺上に用 事るから
Oo, ni kumi socchidana ja oreueni youjiarukara
 Pak Tanaka: Kelas 2 disebelah sana ya? Bapak ada urusan dilantai atas.”
 ふたば: はい、ありがとう ございました
Hai, arigatougozaimashita
 Futaba: **Ya**, Terimakasih
 (D1Outou.AHR.EP2.M09.12)
- 2) こみなと: よしおか、奴らの笑顔の意味を考えな
Yoshioka, Yatsura no egao no imio kangaena
 Kominato: “Coba lihat ekspresi mereka, Yoshioka”
 よしおか: あ??
 A??
 Yoshioka: **Hah?**
 (D2Kandou.AHR.EP5.M04.40)
- 3) よしおか: ちよとちよと待つて!、ちゃんと地図 見ようよ
Choto choto matte, chanto chizu miyouyo
 Yoshioka: **Tunggu sebentar!** Kita harus lihat petanya.
 (D3Yobikake.AHR.EP5.M04.36)
- 4) チエ: ふたばおはよう~
Futaba ohayou
 Chie: **Selamat pagi**, Futaba
 ふたば: おはようチエちゃん
Ohayou Chie chan
 Futaba: **Selamat pagi**, Chie
 (D4Aisatsugo.AHR.EP1.M06.10)
- 5) あずみ: うわー ノートとプリント って相当量あるな
Uwaa nooto to purintotte sootoo ryouaruna
 Azumi: Waa pasti banyak catatan yang dibawa sendirian
 ふたば: じゃあ一緒に!
Jaa isshoni!

Futaba: kalau begitu, ayo Bersama!

チエ : がんばーふたば. 行ってらっしゃい

Ganbaa! Futaba. Itterashai.

Chie: **semangat** Futaba, hati hati

(D5Kakegoe.AHR.EP2.M04.45)

Berdasarkan beberapa contoh mengenai *kandoushi* yang ditemukan dalam anime tersebut, terdapat jenis *kandoushi* yang berbeda disertai dengan fungsi yang mengikuti masing-masing *kandoushi* tersebut.

Berdasarkan hasil survey terhadap mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta angkatan 2020 dan 2021 untuk mengetahui pemahaman mahasiswa mengenai *Kandoushi* dengan total 62 Responden diperoleh hasil sebanyak 58,1% yang pernah mendengar istilah *kandoushi* dan 41,9% nya belum. 51,6% mahasiswa yang mengetahui *kandoushi* dan 48,4% yang tidak mengetahui *kandoushi*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut masih banyak mahasiswa yang belum mengetahui apa itu *kandoushi* melihat hal ini, penulis merasa perlu diadakannya penelitian ini. Selain dari alasan tersebut, peneliti juga merasa bahwa karena banyaknya minat pembelajar Pendidikan bahasa Jepang untuk melanjutkan Pendidikan maupun bekerja di Jepang, penting untuk mempelajari *kandoushi*, agar memahami maksud dan makna yang sebenarnya dari *kandoushi* yang dituturkan oleh penutur Jepang langsung.

Diagram 1. 1

1. Apakah anda pernah mendengar istilah Kandoushi?
62 jawaban

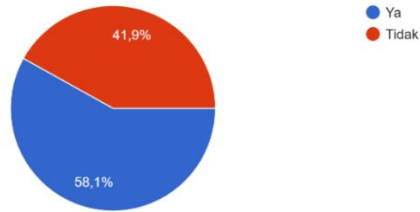
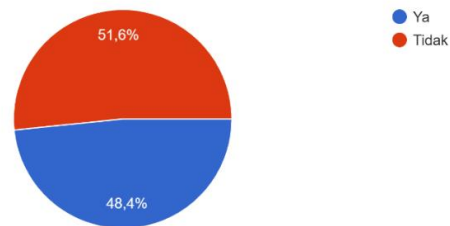


Diagram 1. 2

2. Apakah anda tau apa itu kandoushi?
62 jawaban



Dalam penelitian ini penulis menggunakan anime “*Ao Haru Ride*” sebagai sumber data analisis. *Ao Haru Ride* dikenal secara internasional dengan nama *Blue Spring Ride* adalah seri manga *shojo* asal Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh Io Sakisaka. memulai serialisasi pada edisi Februari 2011 dari Shueisha *Bessatsu Margaret* dan berakhir pada Februari 2015.

Anime merupakan sebuah animasi yang berasal dari Jepang. Anime sendiri merupakan serapan dari Bahasa Inggris yaitu *Animation*. Anime merupakan film animasi Jepang yang diadaptasi dari manga (komik Jepang). Anime (kartun Jepang) merupakan animasi khas Jepang yang biasanya

dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton mulai dari anak-anak maupun orang dewasa. Anime tidak hanya bersifat menghibur, tetapi biasanya terdapat pesan-pesan moral yang bagus, banyak pelajaran-pelajaran kehidupan yang bisa diambil. (Maulana, 2014) Menurut John Allen (2015:5) Anime merupakan animasi yang diproduksi di Jepang, baik yang digambar tangan secara tradisional atau berupa CG (*computer generated*).

Anime *Ao Haru Ride* bercerita tentang Futaba Yoshioka seorang siswi SMP yang jatuh cinta kepada temannya yang bernama Kou Tanaka, kemudian karena suatu hal yang belum Futaba ketahui Kou pindah sekolah dan mereka pun terpisah. Beberapa tahun kemudian, mereka bertemu kembali dan bersekolah di SMA yang sama, Kou berganti nama menjadi Kou Mabuchi. Selain namanya yang berubah ternyata sifatnya pun juga berubah, Futaba merasa ada hal yang janggal dari Mabuchi. Anime ini berlatar di lingkungan sekolah, selain kisah cinta anak remaja, anime ini juga menceritakan kisah persahabatan, kehidupan sekolah, dan juga tentang keluarga.

Ao Haru Ride mendapat pujian kritis di Jepang dan secara konsisten dinobatkan sebagai salah satu seri *shojo* terbaik tahun 2014 oleh beberapa profesional industri manga. Serial ini meraih popularitas di kalangan remaja dan wanita muda. *Ao Haru Ride* juga menjadi salah satu serial manga terlaris pada tahun 2013 dan 2014.

Banyaknya prestasi yang dicapai oleh anime ini dan latar ceritanya yang berlatarkan tentang keluarga, persahabatan, dengan latar tempat di sekolah peneliti merasa akan banyak menemukan beragam *kandoushi* dan maknanya, karena cerita yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini membuat peneliti yakin untuk menggunakan anime ini sebagai sumber data penelitian.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apa saja jenis *Kandoushi* yang muncul pada anime “*Ao Haru Ride*”?
2. Bagaimana deskripsi fungsi dari *kandoushi* yang muncul dalam anime “*Ao Haru Ride*”?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti membuat batasan pada penelitian ini dengan membahas fungsi *kandoushi* yang terdapat pada anime “*Ao Haru Ride*” episode 1-12. Menggunakan Teori *kandoushi* yang diutarakan oleh Namatame dan teori pragmatik menggunakan teori yang dikemukakan oleh George Yule.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui jenis-jenis *kandoushi* yang muncul dalam anime “*Ao Haru Ride*”.
2. Mendeskripsikan fungsi dari *kandoushi* yang muncul dalam anime “*Ao Haru Ride*”.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai *kandoushi* yang termasuk dalam klasifikasi kelas kata atau ragam bahasa dalam bahasa Jepang. Pengenalan ragam bahasa ini merupakan salah satu pengajaran yang dapat dilakukan untuk membuat para pembelajar bahasa Jepang mempunyai pengetahuan lebih dalam mengungkapkan ekspresi yang lebih tepat kepada lawan bicara.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi para pembelajar bahasa Jepang, Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi tentang *kandoushi*, terutama yang muncul dalam anime. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan menambah pemahaman terkait apa itu *kandoushi* dan dapat menerapkan ekspresi dari *kandoushi* dengan tepat sesuai dengan situasi dan kondisi.
 - b. Bagi para peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat diteliti lebih lanjut dan juga menjadi perbandingan, agar peneliti selanjutnya dapat membuat penelitian yang lebih lengkap dan menyempurnakan apa yang masih kurang dalam penelitian ini.

- c. Bagi pengajar, penelitian ini diharapkan menambah pemahaman terkait *kandoushi* juga menambah contoh *kandoushi* untuk kegiatan pembelajaran.

F. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan, bab ini berupa pendahuluan yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka, bab ini berupa pemaparan isi dan kutipan mendukung pernyataan di rumusan masalah. Teori yang dipaparkan adalah mengenai pragmatik, penjelasan *kandoushi*, fungsi *kandoushi*, jenis *kandoushi*, penjelasan anime, dan penelitian terdahulu.

Bab III Metode Penelitian, bab ini berisikan tentang metode penelitian yang digunakan, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV Analisis Data, bab ini berisikan hasil analisis data dan pembahasan.

Bab V Penutup, bab ini berisikan kesimpulan dan saran, pada bagian akhir penelitian ini terdiri dari daftar pustaka.