

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Manusia sebagai makhluk sosial, selalu berkomunikasi saat berinteraksi dan menjalin hubungan dengan manusia lain. Tujuan dari berkomunikasi selain untuk menjalin dan memelihara tali silaturahmi adalah bertukar informasi. Sarana yang umum dipakai manusia dalam berkomunikasi adalah bahasa. Chaer (2004: 32) menjelaskan jika bahasa merupakan sistem lambang bunyi *arbitrer* yang dipakai oleh anggota kelompok sosial untuk berkomunikasi, bekerja sama dan mengidentifikasi diri. Wibodo (2001 : 3), bahasa merupakan sistem simbol bunyi yang bermakna dan berartikulasi yang bersifat mana suka dan konvensional, yang dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015 : 67), menjelaskan bahasa sebagai sebuah sistem lambang bunyi *arbiter* yang dipakai oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri.

Penggunaan bahasa bertujuan untuk membantu manusia dalam mengungkapkan pendapat, keinginan, perasaan atau hal lain kepada manusia lainnya. Hampir semua kegiatan manusia menggunakan lambang atau simbol. Lambang atau simbol sering dipakai manusia untuk menginformasikan suatu hal. Lambang bahasa diwujudkan dengan bunyi,

yang berupa satuan-satuan bahasa, seperti kata atau gabungan kata. Lambang bersifat *arbitrer*, artinya tidak adanya hubungan langsung antara lambang dengan yang dilambangkan, contohnya adalah dalam lambang bahasa yang berwujud bunyi [hei] bisa memiliki berbagai rujukan makna yang berbeda tergantung kapan dan bagaimana penutur mengucapkannya. Satu lambang tersebut jika dituturkan oleh seorang karyawan kepada temannya di sebuah kantor dan [hei] yang dituturkan saat seorang mengejar bus yang ingin dia naiki sudah berangkat akan bermakna berbeda. Kata [hei] yang dituturkan karyawan di sebuah kantor saat mulai jam istirahat kepada temannya, bisa bermakna memanggil teman yang secara tidak langsung memanggil temannya untuk menghadap sumber suara dan mengajaknya untuk istirahat bersama. Sedangkan [hei] yang diucapkan seorang calon penumpang bus kepada sopir bus, secara tidak langsung memiliki makna perintah kepada sopir bus untuk berhenti.

Manusia berkomunikasi memakai berbagai bentuk tuturan untuk mengungkapkan yang ingin diutarakan. Tindak tutur selalu hadir dalam kehidupan sosial masyarakat, seperti saat bersama anggota keluarga, teman, ataupun orang lain. bentuk komunikasi bisa berupa lisan maupun tulisan. Komunikasi dalam bentuk lisan bisa berupa percakapan tatap muka langsung, atau dalam percakapan telepon, film, televisi, radio, dan sebagainya. Sementara, komunikasi melalui tulisan berupa pesan singkat melalui gawai, majalah, buku, surat dan sebagainya.

Yule (dalam Wahyuni 2006: 3-5), pragmatik merupakan studi tentang bagaimana makna yang disampaikan oleh penutur dan ditafsirkan oleh mitra tutur. Pragmatik mengkaji makna suatu ujaran yang dituturkan oleh penutur kepada mitra tutur. Selain itu, pragmatik merupakan kajian makna yang bisa dipengaruhi oleh konteks yang melatar belakangi suatu tuturan. Dalam pragmatik mengkaji kebahasaan yang dikomunikasikan untuk mengungkap maksud penutur kepada mitra tutur yang melatar belakangi sebuah ujaran. Sebagaimana dengan yang di kemukakan Yule (dalam Wahyuni 2006: 82) tindak tutur adalah segala tindakan yang dilakukan melalui berbahasa. Sebagai fenomena pragmatik, tindak tutur merupakan perwujudan dari fungsi bahasa, di mana fungsi itu bisa dilihat dari maksud dari tuturan. Tindak tutur merupakan maksud dari sebuah tindakan yang diinginkan seseorang ketika mengungkapkan suatu ujaran pada suatu konteks. Penutur saat menuturkan sesuatu tidak hanya mengatakan sesuatu dengan ucapan tuturan, akan tetapi juga melakukan suatu tindakan.

Kajian Pragmatik Austin (1962) membagi tindak tutur menjadi tiga jenis yaitu tindak lokusi, tindak ilokusi dan tindak perlokusi. Lokusi merupakan tindakan dasar dalam berbicara. Ilokusi adalah tindakan yang di dalamnya memiliki beberapa tujuan, dan perlokusi adalah tindakan yang menyangkut efek ucapan yang diterima mitra tutur. Searle mengembangkan teori dari Austin dengan membagi tindak tutur ilokusi menjadi lima jenis, yaitu Asertif, Direktif, Komisif, Deklarasi, dan Ekspresif. Salah satu tindak

ilokusi yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah tindak tutur direktif. Penelitian ini. penulis akan berfokus pada salah satu tindak tutur yaitu tindak tutur ilokusi, direktif. Tindak tutur direktif adalah kegiatan yang dilakukan penutur dengan tujuan agar mitra tutur melakukan tindakan yang disebutkan dalam tuturan penutur.

Contoh tuturan yang mengandung tindak tutur direktif berupa perintah dalam bahasa Jepang yang diambil pada *Manga : New Game!* berikut ini :

- Data 1

Partisipan : 1. Aoba, karyawan baru, kikuk, polos
2. Kou, ketua bagian desain karakter, tegas, ramah

Latar : Kantor Eagle Jump, ruang kerja Kou

Konteks : Aoba sebagai karyawan baru, dan belum punya pengalaman. Karena Kou tahu jika Aoba belum paham tentang pekerjaannya, dengan ramah dia menyuruh Aoba mengerjakan buku referensi yang dia berikan. Aoba pun mengiyakan.

Percakapan :

Kou : おーい新人ちゃん。

- Oi shinjinchan.*
'Woy, orang baru.'
- Aoba : んっあはい。
N.. a..hai
'Ng.. ah..iya.'
- Kou : 3Dの経験は？
3D no keiken ha?
'Ada pengalaman mengerjakan 3D?'
- Aoba : あっ絵以外は何にも分からないんですけど。
Aa eigai ha nani mo wakaranindesukedo.
'Oh, saya tidak tahu apa-apa kecuali menggambar.'
- Kou : オーケー. 大丈夫. ではまずこの参考書の第1章をやるように
Oukee, daijoubu. Dewa mazu kono sankousho no dai isshou wo yaru youni
'Oke, tidak masalah. Kalau begitu, kerjakan bab 1 di buku referensi untuk pemula ini'
- Aoba : はい。
Hai
'Baik'
- (Manga NM. Volume 1, halaman 17)

Tuturan pada data 1 di atas, setelah bertanya kemampuan Aoba, Kou paham jika *kohai* dia masih butuh belajar tentang pekerjaan yang akan dia berikan kepada Aoba, oleh karena itu Kou menyuruh Aoba mengerjakan buku referensi bab 1 untuk mempelajari 3D. Tuturan Kou adalah tindak tutur direktif perintah. Hal ini diperjelas dengan penanda lingual *you ni* pada verba *yaru*. Selain itu bisa dilihat dari hubungan antara penutur dan mitra tuturnya. Penutur merupakan *senpai* dan seorang ketua bagian desain

karakter yang tahu jika *kohainya* belum punya pengalaman, oleh sebab itu dia menyuruh Aoba untuk mengerjakan (mempelajari) buku referensi yang dia berikan. Meskipun dengan nada rendah dan ekspresi ramah, dari penanda lingual *you ni* memiliki makna memerintah. Contoh percakapan di atas, bisa dipahami jika dari percakapan tersebut termasuk dalam tindak tutur direktif bermakna perintah, akan tetapi tidak hanya berupa makna perintah saja yang terdapat dalam tindak tutur direktif, ada pula makna larangan, makna izin, makna anjuran dan makna permintaan.

Penulis memilih *manga*, sebab tindak tutur tidak hanya ditemukan dalam komunikasi langsung sehari-hari, akan tetapi bisa ditemukan dalam karya sastra Jepang, yang salah satunya adalah *manga*. *Manga* merupakan istilah komik yang di buat Jepang dan berbahasa Jepang. Pesan komunikasi yang ingin disampaikan dalam isi *manga* bisa diwujudkan dalam tindak tutur, yaitu melalui dialog-dialog yang dituturkan oleh para tokoh. Oleh sebab itu penulis memilih *Manga : New Game!* sebagai sumber data.

Manga : New Game! menceritakan tentang bagaimana para karyawan perkantoran di perusahaan *Eagle Jump* berinteraksi satu sama lain. Terdapat banyak masalah dan konflik yang terjadi baik di lingkungan pekerjaan maupun di luar pekerjaan yang menyebabkan cukup banyak tindak tutur direktif di dalam *manga* tersebut. Penulis berfokus mengkaji apa saja tindak tutur direktif dan makna yang terkandung dalam tindak tutur direktif yang dipakai oleh para tokoh *manga : New Game!*. Alasan penulis

meneliti *manga* ini sebagai data adalah dialog yang lengkap dan penggambaran situasi detail.

Orang Jepang dalam komunikasi kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari tindak tutur ilokusi, sebab hal tersebut merupakan budaya berbahasa mereka. Selain dalam komunikasi langsung, hal itu bisa dilihat dari karya sastra mereka salah satunya *manga* yang mana terdapat dialog-dialog yang bisa mewakili penggunaan tindak tutur ilokusi direktif. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul “Analisis Tindak Tutur Direktif *Manga : New Game! Volume 1-2*, dengan harapan pembelajar bahasa Jepang bisa lebih memahami jenis dan tujuan penggunaan tindak tutur ilokusi direktif.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan dalam pendahuluan di atas, permasalahan yang akan penulis analisis adalah :

1. Apa saja tindak tutur direktif yang terdapat dalam *Manga : New Game ?*
2. Bagaimana makna tindak tutur direktif tindak tutur direktif yang muncul dalam *Manga : New Game?*

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menjelaskan tindak tutur direktif yang terdapat dalam *Manga : New Game!*.

2. Mendeskripsikan makna tindak tutur direktif yang muncul dalam *Manga : New Game!*.

D. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penyusunan penelitian ini adalah :

1. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini, diharapkan bisa menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca yang ingin mempelajari kajian pragmatik. Selain itu, penulis berharap agar penelitian ini bisa membantu pembelajar bahasa Jepang khususnya bagi mereka yang ingin bekerja di Jepang, agar lebih memahami jenis dan tujuan penggunaan tindak tutur ilokusi direktif.

2. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini, diharapkan bisa menjadi referensi peneliti lain dalam melakukan penelitian selanjutnya dengan objek yang berbeda atau mengenai bagian-bagian tertentu yang memerlukan penelitian lebih luas dan mendalam.