

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Cahyono (dalam Sa'diyah, 2019) mengemukakan bahwa deiksis adalah suatu cara untuk mengacu ke hakikat tertentu dengan menggunakan bahasa yang hanya dapat ditafsirkan berdasarkan makna yang diacu oleh penutur dan dipengaruhi situasi pembicaraan. Sedangkan dalam KBBI, deiksis didefinisikan sebagai hal atau fungsi yang menunjuk sesuatu di luar bahasa: kata yang mengacu kepada persona, waktu dan tempat suatu tuturan. Dalam hal ini, deiksis merupakan suatu ungkapan yang terikat dengan konteksnya. Sehingga, keberhasilan antara penutur dan lawan tuturnya sangat bergantung pada bagaimana pemahaman penutur terhadap deiksis yang digunakan oleh penutur disampaikan oleh Nadar (dalam Fathony, 2013).

Menurut Yule (2014, 13) Deiksis berasal dari kata Yunani yaitu *deiktikos* yang berarti “penunjukan” melalui bahasa. Deiksis dibagi menjadi tiga kategori, yaitu deiksis persona, deiksis tempat dan deiksis waktu. Deiksis persona mengacu pada orang atau penutur, seperti saya, kamu dan dia. Deiksis tempat mengacu pada jarak atau lokasi, antara hubungan orang atau penutur dan benda yang ditunjuk, seperti disini dan disana. Deiksis waktu merujuk pada keterangan waktu yang digunakan sebagai bahan pembicaraan, seperti sekarang, besok, kemarin.

Dalam hal ini prinsip yang berlaku adalah interpretasi terhadap ekspresi deiksis bergantung pada penutur dan petutur ketika mereka menyamakan persepsi tentang konteks yang sama.

Deiksis waktu merupakan bentuk jauh atau (jauh dari penutur) disana dan bentuk dekat (dekat penutur) disini dan dapat dipakai tidak hanya untuk menyampaikan jarak waktu kejadian, tetapi juga jarak menyatakan deiksis waktu, Yule (2014). Sementara itu, menurut Koizumi yang dikutip dalam Fathony (2013) mengumpakan deiksis waktu sebagai aliran sungai waktu.

Sedangkan deiksis waktu terdiri dari masa lampau, saat ini dan waktu yang akan datang. Seperti deiksis waktu jenis lampau (さっき・昔・昨日・その時) deiksis waktu jenis saat ini (今日・今) deiksis waktu akan datang (明日・今度). Berikut contoh deiksis waktu:

のび太：ただいま！ママ今日のお昼何？

*Tadaima! Mama **kyou** no ohiru nani?*

Aku pulang! Mama apa makan siang **hari ini?**

(dikutip dari Rahayu dan Utari,2022)

Terdapat beberapa penelitian deiksis yang dilakukan sebelumnya. Penelitian tentang deiksis yang dilakukan oleh Rahayu dan Utari (2022) tentang deiksis ruang dan waktu pada film Stand by Me Doraemon 2 karya Takashi Yamazaki. Penelitian ini meneliti tentang deiksis ruang dan waktu dengan menggunakan teori Miles dan Huberman. Dari hasil penelitian tersebut terdapat 28 deiksis

ruang yang terdiri dari deiksis ruang jenis penunjuk, tempat, keadaan, dan arah. Terdapat 18 deiksis waktu terdiri dari waktu lampau, saat ini, dan yang akan datang. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Prahara (2023) tentang deiksis persona dalam komik *Bakemonoga Tari Karya Nishio Ishin*. Penelitian tersebut membahas tentang jenis deiksis persona dan referensi yang terdapat dalam komik "*Bakemonogatari*" dengan menggunakan teori Sudjianto dan Dahidi. Hasil dari penelitian tersebut terdapat 83 data yang terdiri dari 12 data *Jishou*, *Taishou* 11 data, *Tashou* 12 data serta ditemukan referensi eksofora 5 data dan referensi endofora dengan jenis anafora 22 dan jenis katafora 8 data. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ripaldi (2016) tentang terjemahan pronomina persona pada lagu AKB48 Grup dalam bahasa Indonesia. Penelitian ini meneliti 1 jenis deiksis dengan menggunakan teori Winarno Surachmad dan Badudu. Sumber data yang digunakan berupa lagu dari AKB48. Hasil dari penelitian ini mengetahui penggunaan pronomina persona dan padanannya.

Dari penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, penulis menganalisis satu jenis deiksis yaitu, deiksis waktu. Kemudian sumber data yang digunakan yaitu film *Akazukin, Tabi no Tochuu de Shitai to Deau* karya Aito Aoyagi dengan menggunakan kajian Pragmatik.

Pragmatik adalah kajian mengenai penggunaan konteks untuk menarik inferensi (simpulan) tentang makna. Inferensi mengacu pada deduksi yang dibuat oleh peserta tutur. Pragmatik merupakan studi yang mengkaji kaitan suatu tuturan bahasa dengan makna atau maksud tuturannya Sementara itu, Verhaar (14, 1996) mendefinisikan Pragmatik sebagai disiplin ilmu bahasa yang

mempelajari struktur bahasa sebagai alat komunikasi antara penutur dan pendengar, serta penggunaan tanda-tanda bahasa dalam pembicaraan “ekstralingual”.

Sehingga, studi ini berfokus pada analisis apa yang dimaksudkan oleh tuturannya dari makna individu berdasarkan kata atau frasa yang digunakan dalam tuturan itu sendiri. Konteks tuturan merupakan penentu maksud atau makna pragmatik tuturan. Dalam pandangan Leech (dalam Rahardi, 2019) konteks tuturan adalah sesuatu yang tidak dapat diabaikan dalam memaknai sebuah tuturan. Konteks tuturan itu dapat diperinci lebih lanjut menjadi beberapa aspek, dan aspek-aspek itu bisa menjadi sangat terperinci sehingga makna sebuah tuturan juga dimungkinkan menjadi sangat bervariasi karena rincian konteks tuturannya detail. Pragmatik antara lain mengkaji mengenai deiksis, implikatur, presuposisi, tindak tutur, dan aspek-aspek wacana.

Penggunaan deiksis juga terdapat didalam film, yang digunakan sebagai kata demonstratif. Dalam hal ini deiksis merupakan suatu komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan yang ini disampaikan pengarang dalam setiap dialog. Film yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Akazukin, Tabi no Tochuu de Shitai to Deau* karya Aito Aoyagi. Film ini merupakan adaptasi dari dari buku “*Little Red Riding Hood Meets a Corpse on Her Journey*” karya Aito Aoyagi. Lalu, film *Akazukin, Tabi no Tochuu de Shitai to Deau* rilis pada tahun 2023 dan tayang di Netflix.

Akazukin, Tabi no Tochuu de Shitai to Deau bercerita tentang petualangan seorang gadis berkerudung merah dan Cinderella. Namun, kisah Cinderella di film ini tidak seperti kisah Cinderella pada umumnya. Film ini memiliki alur yang menarik dengan genre misteri dan komedi. Dalam film ini gadis berkerudung merah berjalan sendirian di tengah hutan menuju Spenhagen, saat di perjalanannya ia bertemu dengan seorang penyihir “Barbara” yang ingin mengubah sepatunya, tetapi gadis itu menolak. Karena keisengan Barbara ia tetap mengubah sepatunya menjadi sepatu yang kotor dan gadis itu pun membersihkan sepatunya di sungai. Namun, sepatu itu terbawa arus dan gadis berkerudung merah pun mengikuti arus yang membawa sepatunya. Sampai ia bertemu Cinderella yang memakai sepatunya dengan kaki Cinderella yang penuh dengan luka. Setelah itu, petualangan si Gadis berkerudung merah dan Cinderella pun dimulai.

Dalam penelitian ini, penulis memilih film *Akazukin, Tabi No Tochuu De Shitai To Deau* untuk dapat mengetahui jenis dan bagaimana konteks tuturan deiksis waktu yang terdapat dalam film tersebut.

B. Rumusan dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis akan mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Apa saja jenis deiksis waktu dalam *film Akazukin, Tabi no Tochuu de Shitai to Deau* karya Aito Aoyagi?

- b. Bagaimana konteks tuturan yang mengandung deiksis waktu dalam film *Akazukin, Tabi no Tochuu de Shitai to Deau* karya Aito Aoyagi?

2. Fokus Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak keluar jauh dari topik masalah, maka penulis memberi batasan masalah. Penelitian ini hanya membahas bagaimana bentuk dan konteks tuturan deiksis waktu yang terdapat dalam film *Akazukin, Tabi no Tochuu de Shitai to Deau* karya Aito Aoyagi.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian dalam film *Akazukin, Tabi no Tochuu de Shitai to Deau* karya Aito Aoyagi, yaitu:

- a. Untuk mengklasifikasi jenis deiksis waktu yang terdapat film *Akazukin, Tabi no Tochuu de Shitai to Deau* karya Aito Aoyagi.
- b. Mendeskripsikan konteks tuturan deiksis waktu yang terdapat dalam film *Akazukin, Tabi no Tochuu de Shitai to Deau* karya Aito Aoyagi.

2. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pengetahuan dalam ilmu linguistik. Terkhusus dalam kajian pragmatik deiksis.

- b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai kajian pragmatik deiksis yang terdapat di dalam anime. Serta dapat

menjadi bahan referensi bagi pembaca maupun pembelajar bahasa Jepang khususnya dalam ilmu linguistik pragmatik deiksis.

D. Definisi Operasional

1. Deiksis

Deiksis merupakan hal atau fungsi yang menunjuk sesuatu di luar bahasa; kata tunjuk pronominal, ketakrifan dsb memiliki fungsi deiktis (Kridalaksana,2009)

2. Deiksis Waktu

Deiksis waktu merupakan penunjukan atau pemberian bentuk terhadap suatu waktu seperti yang dimaksudkan penutur dalam peristiwa bahasa yang sudah terjadi, sedang dan akan terjadi.

3. Film

Film merupakan suatu kombinasi antar usaha penyampaian pesan melalui gambar yang bergerak, pemanfaatan teknologi kamera, warna dan suara. Unsur-unsur tersebut di latar belakang oleh suatu cerita yang mengandung pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara kepada khalayak film.

E. Sistematika Penulisan

Agar penelitian ini dengan mudah dipahami, maka dibuatkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, di dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan dan fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan. BAB II Landasan Teoritis,

di dalam bab ini berisi tentang teori-teori yang relevan dengan tema penelitian dan hasil penelitian terdahulu. BAB III Metodologi Penelitian, di dalam bab ini berisi tentang jenis metode yang digunakan, Teknik pengumpulan data, proses penelitian, objek penelitian dan sumber data. BAB IV Analisis Data, di dalam bab ini berisi tentang analisis data terhadap objek yang diteliti. BAB V Kesimpulan dan Saran, di dalam bab ini berisi tentang mengemukakan kesimpulan dan saran peneliti, berdasarkan uraian-uraian dari bab-bab sebelumnya

