

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang penelitian**

Pembelajar bahasa asing khususnya bahasa Jepang, dituntut untuk menguasai empat keterampilan bahasa, yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Pada hakekatnya tujuan akhir pembelajaran bahasa Jepang adalah pembelajar mampu berkomunikasi dalam bahasa Jepang, mampu memahami kalimat yang ditulis dalam bahasa Jepang, dan mampu mengekspresikan dengan benar isi komunikasi yang ingin disampaikan kepada lawan bicara baik secara tertulis maupun lisan.

Menurut Kridalaksana (2008:24) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang dipergunakan oleh para anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri. Dengan kata lain bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan oleh manusia untuk saling memahami satu sama lain dan juga sebagai sarana penyampaian informasi dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam kegiatan berkomunikasi tidak hanya dilakukan oleh satu orang, melainkan akan melibatkan pihak lain atau lawan bicara.

Menurut Nababan dalam Abdul Chaer dan Leonie Agustina (2010:164) semua sistem komunikasi yang digunakan manusia, tentunya bagian dari kebudayaan. Dengan kata lain, kebudayaan adalah segala hal yang menyangkut hidup manusia, termasuk aturan atau hukum yang berlaku dalam masyarakat, hasil-hasil yang

dibuat manusia, kebiasaan, dan tradisi yang biasa dilakukan, dan termasuk juga alat interaksi atau komunikasi yang digunakan, yakni bahasa dan alat-alat komunikasi nonverbal lainnya.

Salah satu corak kebudayaan dalam berkomunikasi masyarakat Jepang adalah pada saat melakukan percakapan dengan orang lain mereka berusaha untuk tidak melukai perasaan pendengarnya, sehingga mereka akan mendengarkan lawan bicara dengan baik dan memberikan respon singkat seperti *aizuchi*. Menurut Seiichi Makino dan Michio Tsutsui *aizuchi* termasuk kedalam strategi percakapan dalam bahasa Jepang. Selain *aizuchi* ada keempat unsur strategi percakapan dalam bahasa Jepang lainnya.

Menurut Seiichi Makino dan Michio Tsutsui dalam bukunya *Nihongo Bunpou Jiten* (1995:46) mereka menjelaskan bahwa strategi percakapan bahasa Jepang terdiri dari unsur-unsur berikut yaitu, *aizuchi* (*black channel/respon singkat*), *fillers* (pengisi jeda), *rephrasing* (pengungkapan ulang), *topic shift and recovery* (pergeseran topik dan pemulihan), and *avoidance of decisive expression* (menghindari ungkapan yang bersifat memutuskan).

Menurut Horiguchi Sumiko dalam Arini Ambarwati (2014:11) mendefinisikan *aizuchi* sebagai berikut:

「相槌は、話し手が発話兼を行使している間に聞き手から送られた。情報を共有したことを伝える表現」。

“*Aizuchi wa hanashite ga hatsuwaken wo koushi shite iru aida ni kikite kara okurareta. Jyouhou wo kyoyuushita koto wo tsutaeru hyougen*”.

Artinya :

“Aizuchi adalah ungkapan yang disampaikan pendengar untuk menanggapi informasi dari pembicara pada saat pembicara sedang memakai hak bicaranya”.

Menurut Seiichi Makino dan Michio Tsutsui (1995:46) mendefinisikan topic shift and recovery sebagai berikut:

“*topic shift and recovery* adalah strategi yang digunakan oleh pembicara untuk mengisyaratkan akan adanya perubahan atau penggantian topik pembicaraan”

Contoh aizuchi dan topic shift and recovery dalam film ReLIFE karya Takeshi Furusawa

海崎 : そう言えば受験勉強始めてる。

*Kaizaki : sou ieba juken benkyo hajime teru.*

Kaizaki : oh, iya, mengenai hal itu apa belajar untuk persiapan ujian masuk sudah dimulai?

日代 : はい。

*Hishiro : hai*

Hishiro : iya

Pada contoh percakapan diatas menunjukkan bahwa pendengar memberikan respon atau umpan balik kepada pembicara. Pada contoh tersebut Hishiro selaku

pendengar melontarkan *aizuchi* seperti “*hai*” yang bermakna “iya”. Hal ini dilontarkan oleh Hishiro bertujuan untuk mengkonfirmasi bahwa apa yang ditanyakan oleh Kaizaki benar adanya. Hal ini menandakan pentingnya *aizuchi* dalam percakapan masyarakat Jepang.

Pada percakapan diatas selain ada penggunaan *aizuchi* yang dilakukan oleh Hishiro terlihat juga Kaizaki selaku pembicara menggunakan *topic shift & recovery* seperti “*sou ieba*” yang berarti “mengenai hal itu” dalam bahasa Indonesia. Kaizaki menggunakan “*sou ieba*” atau *topic shift & recovery* tersebut bertujuan untuk berpindah topik dari pembicaraan sebelumnya.

Strategi percakapan dalam bahasa Jepang berikutnya adalah fillers dan avoidance and desicive expression. Menurut Seiichi Makino dan Michio Tsutsui (1995:47) mendefinisikan fillers sebagai berikut:

“fillers adalah strategi yang digunakan agar lawan bicara menjadi terlibat terhadap topik yang dikemukakan oleh pembicara.”

Menurut seiichi makino dan Michio tsutsui (1995:47) mendefinisikan avoidance and desicive expression sebagai berikut:

“avoidance and desicive expression atau menghindari ungkapan yang bersifat memutuskan adalah strategi digunakan oleh orang Jepang yang biasanya membuat pernyataan mereka terdengar tidak terlalu memaksa atau lebih rendah hati dan diakhir kalimat terdapat penggunaan ungkapan secara tidak langsung”

Contoh fillers dan avoidance and desicive expression dalam film ReLIFE karya Takeshi Furusawa

日代 : あのう、そこ私の席なんですけど。

*Hishiro : Anou soko watashitashi no seki nandesukedo.*

Hishiro : permisi , disitu sepertinya tempat dudukku.

海崎 : すみません。新入生来たばかりなので。

*Kaizaki : sumimasen. shinnyusei kita bakari na node.*

Kaizaki : maafkan aku. Karna aku anak baru jadi aku tidak tau.

Pada percakapan diatas Hishiro selaku pembicara menggunakan filler seperti “anou” yang bermakna “hmmm” atau sebuah gumaman jika di bahasa Indonsia. karna Hishiro ingin berbicara dengan Kaizaki tetapi dia belum mengetahui nama lawan bicaranya sehingga dia menggunakan filler “anou” bertujuan agar lawan bicara merasa terlibat dalam pembicaraan dan memberikan respon.

Selain adanya penggunaan fillers Pada percakapan diatas ditemukan juga adanya penggunaan avoidance and desicive expression yaitu, Hishiro selaku pembicara mengguanakan pola “desukedo” yang berarti “tetapi” dalam bahasa indonesia. Pola ini dapat menyatakan bahwa seseorang ingin mengekspresikan pendapatnya sendiri. Tetapi terkesan tidak memutuskan atas kehendaknya.

Menurut seiichi makino dan Michio tsutsui (1995:47) mendefinisikan rephrasing sebagai berikut:

“*rephrasing* adalah strategi yang digunakan ketika pembicara tidak mengingat atau tidak tau sebuah kata dengan penjelasan lain yang menjelaskan kata tersebut”

Contoh rephrasing menurut Seiichi Makino dan Michio Tsutsui

X : はら、日本人が着物を着る時履くものがあるでしょう。あれ、  
なんて言ったかな。

X : *Hara, nihonjin ga kimono wo kiru toki hakumono ga aru deshou. Are nante ittakana.*

X : Kamu tahu kan, ada benda yang dipakai bersama pada saat kita sedang memakai kimono, itu apa namanya ya ?

Y : ああ、下駄のことだね。

Y : *Aa, geta no koto dane.*

Y : Ah, apakah yang kau maksud itu geta ?

Pada contoh diatas terlihat bahwa X sebagai pembicara tidak dapat mengingat kata “*geta*” sehingga dia mendeskripsikannya dengan kata-kata. Penggunaan rephrasing disini bertujuan untuk memberitahu lawan bicara nama benda yang telah di deskripsikan.

Film adalah suatu media komunikasi massa yang sangat penting untuk mengkomunikasikan tentang suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari –

hari, Film memiliki realitas yang kuat salah satunya yaitu menceritakan tentang realitas masyarakat. Film adalah gambar yang bergerak atau moving picture. Menurut Kridalaksana (1984:32) film adalah lembaran tipis, bening, mudah lentur yang dilapisi dengan lapisan antihalo, dipergunakan untuk keperluan fotografi dan alat media massa yang mempunyai sifat lihat dengar (audio – visual ) dan dapat mencapai orang banyak.

Beberapa tahun belakangan ini film Jepang mulai banyak diminati oleh para pecinta film termasuk peneliti. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti strategi percakapan bahasa Jepang dalam film Jepang, film yang akan peneliti gunakan sebagai sumber data adalah film Jepang yang berjudul ReLIFE. Film ReLIFE Karya Takeshi Furusawa awalnya adalah anime. Namun pada tahun 2017 lalu telah diadaptasi menjadi *live action* dengan ending yang original atau berbeda dengan versi anime. Film ReLIFE ini di sutradarai oleh Takeshi Furusawa.

Dalam film ReLIFE karya Takeshi Furusawa peneliti menemukan adanya penggunaan strategi percakapan bahasa Jepang yang dilakukan oleh para tokoh yang ada di film tersebut. Serta kisahnya yang menarik dan banyaknya pesan moral yang terdapat dalam film ReLIFE yang membuat peneliti memilih film ini untuk di jadikan sumber data penelitian. Karena pembahasan mengenai strategi percakapan bahasa Jepang dalam pembahasan perkuliahan masih belum banyak, membuat mahasiswa program studi bahasa Jepang, kurang mengetahui arti pentingnya penggunaan strategi percakapan yang ada dalam bahasa Jepang. Sehingga peneliti merasa hal ini perlu dikaji atau diteliti agar dapat memberikan pengetahuan kepada pembelajar bahasa Jepang, mengenai adanya strategi yang dapat digunakan dalam

percakapan bahasa Jepang. Dan lagi diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan lebih kepada pembelajar bahasa Jepang.

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa ketika melakukan sebuah percakapan dalam bahasa Jepang ada kaidah-kaidah yang harus diperhatikan yaitu unsur-unsur strategi percakapan yang terdiri dari aizuchi (black-channel/respon singkat), fillers (pengisi), rephrasing(pengungkapan ulang), topic shift and recovery(pergeseran topik dan pemulihab), and avoidance of desicive expression(menghindari ungkapan yang bersifat memutuskan) yang telah diuraikan oleh peneliti sebelumnya, oleh karena itu peneliti ingin menuangkannya dalam penelitian yang berjudul “Analisis Strategi Percakapan bahasa Jepang Dalam Film ReLIFE Karya Takeshi Furusawa”.

## **B. Rumusan masalah dan fokus masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah yang akan peneliti bahas dalam penelitian ini adalah:

- a. Apa saja strategi percakapan yang terdapat dalam film *ReLIFE* Karya Takeshi Furusawa?
- b. bagaimana tujuan penggunaan strategi percakapan dalam percakapan yang terdapat dalam film *ReLIFE* karya Takeshi Furusawa?

### **2. Fokus Masalah**

Dalam skripsi ini peneliti memfokuskan jenis dan tujuan penggunaan strategi percakapan yang digunakan dalam film *ReLIFE*.

Strategi percakapan yang akan peneliti analisis hanya diambil dari film *ReLIFE* karya Takeshi Furusawa saja.

### C. Tujuan dan manfaat penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah dalam penelitian ini, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui strategi percakapan apa saja yang terdapat dalam film *ReLIFE* karya Takeshi Furusaw.
- b. Untuk mengetahui tujuan penggunaan strategi percakapan yang terdapat dalam film *ReLIFE* karya Takeshi Furusawa.

#### 2. Manfaat penelitian

##### a. Manfaat teoretis

Secara teoretis, penulisan skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan baru yang lebih luas mengenai jenis dan penggunaan strategi percakapan dalam bahasa Jepang.

##### b. Manfaat praktis

Secara praktis, penulisan skripsi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai sumber data dasar bagi mahasiswa program studi bahasa Jepang yang ingin melanjutkan penelitian ketahap strategi percakapan dalam bahasa Jepang yang lebih mendalam lagi.

## D. Definisi Operasional

### 1. Strategi percakapan bahasa Jepang

Strategi percakapan bahasa Jepang adalah strategi yang digunakan untuk memperlancar kemampuan bahasa Jepang seseorang menuju tingkat yang lebih ahli.

### 2. *ReLIFE*

*ReLIFE* adalah sebuah film Jepang yang diadaptasi dari *anime* Karya Takeshi Furuwara yang di rilis pada tahun 2017 dan di sutradarai oleh Takeshi Furuwara.

## E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari lima bab yang memiliki kaitan antara satu dan yang lainnya. BAB I berisi pendahuluan yang menjelaskan latar belakang ketertarikan peneliti terhadap strategi percakapan bahasa Jepang dalam film *ReLIFE* Karya Takeshi Furuwara. Rumusan masalah, fokus masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan. BAB II berisi landasan teori yang menguraikan definisi film, sinopsis film *ReLIFE* Karya Takeshi Furuwara, sosiolinguistik, pragmatik, ragam lisan dan tulisan, analisis percakapan, berbicara, strategi percakapan, fungsi *aizuchi* dan penelitian relevan. BAB III berisi metodologi penelitian, yaitu metode yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian. BAB IV berisi analisis data, yaitu pembahasan menguraikan tentang strategi percakapan apa saja yang digunakan dalam film *ReLIFE* Karya Takeshi Furuwara dan tujuan penggunaan

strategi percakapan yang terdapat dalam film ReLIFE karya Takeshi Furusawa.

BAB V adalah penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari peneliti.



