

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Suhardi (2009, 1), Sosiolinguistik mencoba menjelaskan gejala kebahasaan dari segi-segi di luar struktur bahasa itu. Di dalam tataran tata bunyi atau fonologi, misalnya, kita kenal adanya gejala yang disebut variasi. Sehingga, sosiolinguistik mengkaji pola berbahasa masyarakat, dimana bukan hanya bahasanya saja, melainkan hubungan erat masyarakat itu sendiri dalam bersosialisasi.

Pronomina adalah kata yang dipakai untuk mengganti orang atau benda. Berdasarkan fungsinya dapat dikatakan bahwa pronomina menduduki posisi yang umum diduduki oleh nomina, seperti subjek, objek dan juga predikat (Alwi, 2003, 249). Umumnya, pronomina atau biasa kita sebut kata ganti merupakan jenis-jenis frasa nomina seperti, saya, -nya, dan kapan. Penggunaan pronomina biasanya untuk memperhalus kalimat yang kita ucap atau tuliskan.

Dalam pronomina, contohnya di saat kita baru mengenal seseorang dan belum mengetahui namanya, kita bisa berbincang dengan menggunakan kata "Kamu" untuk pronomina persona. Dalam bahasa Indonesia, penggunaan pronomina bisa kita temui di berbagai kondisi seperti: kemarin, motorku diperbaiki oleh Simon. Kata motor(ku) merupakan pronomina posesiva atau kata ganti empunya.

Beberapa pronomina dalam bahasa Indonesia sendiri dibagi menjadi beberapa jenis yakni:

1. Kata ganti orang (pronomina persona).
2. Kata ganti kepemilikan (pronomina posesiva).
3. Kata ganti petunjuk (pronominal demonstrativa).
4. Kata ganti tanya (pronominal interogativa).
5. Kata ganti penghubung (pronominal relativa).
6. Kata ganti tidak tentu.

Seperti namanya, kata ganti orang/persona yaitu kata ganti yang berfungsi untuk menggantikan nomina/panggilan seseorang. Adapun kata ganti kepemilikan (pronomina posesiva) adalah kata ganti yang digunakan untuk menyatakan kepemilikan/milik/kepemilikan. Kata ganti petunjuk (pronomina demonstrativa) digunakan untuk menunjuk suatu benda, lokasi atau tempat, entah itu berjarak jauh maupun dekat. Kata ganti tanya (pronomina interogativa) adalah satu dari sekian banyak jenis kata ganti yang berfungsi sebagai kata tanya yang digunakan penanya atau peminta informasi tertentu tentang suatu peristiwa atau kejadian.

Adapun kata ganti penghubung (pronomina relativa) digunakan dan berfungsi menjadi penghubung antara 2 kalimat, kalimat awal dan kalimat akhir, atau disebut juga induk kalimat dengan anak kalimat. Kemudian yang terakhir adalah kata ganti tidak tentu yang digunakan untuk benda ataupun orang yang tak terbatas jumlahnya (kemungkinan tidak diketahui). Sehingga kita dapat mengartikan kata ganti tidak tentu digunakan untuk menunjukan benda, kerumunan orang yang di dalamnya terdapat jumlah yang tidak menentu atau bisa jadi sangat banyak.

Dalam pronomina persona (kata ganti orang) terdapat kata ganti orang pertama, kata ganti orang kedua, dan kata ganti orang ketiga. Kata ganti tersebut bisa digunakan untuk objek orang tunggal atau jamak. Contohnya: kata ganti orang pertama yaitu aku, saya, daku, kami, dan kita. Kata ganti orang kedua: kamu, engkau, kalian, anda sekalian. Kata ganti orang ketiga : dia, ia, beliau, mereka.

Dalam bahasa Indonesia sendiri, penggunaan pronomina persona jarang digunakan secara maksimal, atau bahkan tidak sama sekali. Mungkin dalam bahasa daerah seperti Sunda, Jawa, Batak dan lainnya masih digunakan. Biasanya dalam bahasa Indonesia kata ganti seperti gua dan elu dianggap sebagai bahasa Indonesia yang gaul atau tidak formal. Akan tetapi sejatinya itu hanyalah bahasa serapan dan bahasa daerah. Namun karena sudah digunakan dalam skala nasional, mungkin saja ini bisa termasuk dalam pronomina persona yang kurang sopan atau tidak formal.

Di bahasa Jepang sendiri, pronomina atau *daimeishi* ada beberapa jenis yaitu: *Ninshoudaimeishi* atau kata ganti orang, *Gimondaimeishi* atau kata ganti interogatif, *saikidaimeishi* atau kata ganti refleksif, *kankeidaimeishi* atau kata ganti relatif, dan *hanshadaimeishi* dan *hanshoudaimeishi* atau kata ganti refleksif khusus yang hanya ada di bahasa Jepang.

Beda halnya dengan bahasa Indonesia, pronomina persona dalam bahasa Jepang digunakan sesuai tempat, *gender*, umur dan kondisi kita berada atau saat berbicara. Dalam bahasa Jepang, pronomina persona disebut *ninshoudaimeishi*. Sama seperti pronomina persona bahasa Indonesia, *ninshoudaimeishi* pun dikelompokan 3 jenis, yaitu: *ichi ninshou daimeishi*, *ni ninshou daimeishi*, dan *san ninshou daimeishi*.

Contoh kalimat bahasa Jepang yang terdapat kata *ninshou daimeishi* di dalamnya:

1. おれがいうことなんか聞けないの。

(*Ore ga iukoto nanka kikenai no*).

‘Entah kenapa perkataanku tidak didengar.’

2. あたし 一分 だって 我慢できないわよ。

(*Atasi ippundatte gaman dekinai wa yo*).

‘Satu menitpun aku tidak tahan’ (Yuana, 2018, 8).

Apakah *ninshou daimeishi* benar-benar dipakai dengan maksimal atau sempurna? Inilah yang membuat peneliti tertarik untuk mencari tahu dan mendapatkan informasi sebaik mungkin. Peneliti mengambil anime *Code Geass* sebagai objek penelitian karena di dalam animenya sendiri terdapat banyak tokoh dari berbagai kalangan, *gender* dan status sosial dalam masyarakat.

Anime *Code Geass* merupakan anime bergenre aksi dan sains fiksi. Anime ini menceritakan seorang pemuda berdarah Britania (Inggris) yang tinggal di Jepang dan bernama Lelouch Lamperouge. Ia merupakan pemuda atau seorang pelajar biasa, namun identitas sebenarnya adalah ia seorang pangeran Britania yang sengaja dibuang oleh rajanya yang sekaligus merupakan ayahnya yang bernama Charlez zi Britania seusai sang ibu meninggal dunia. Lelouch hidup bersama dengan adiknya yang lumpuh dan buta semenjak kematian ibunya.

Lelouch memiliki dendam yang amat besar terhadap ayahnya, dirinya bersumpah akan membalaskan dendamnya di hadapan sahabat masa kecilnya yang bernama Suzaku Kururugi. Dia bertekad akan menghancurkan Britania. Pada suatu hari di saat Lelouch mau menolong seseorang, ia bertemu dengan seorang wanita, C.C yang memberikan kekuatan misterius yang bernama *Geass Power of the King* yang sekaligus menjadi suatu alat bantu baginya untuk menghancurkan Britania.

Penuh adegan pertempuran sadis dan taktik yang baik dalam anime ini yang membuatnya menjadi rekomendasi anime terbaik untuk ditonton. Perjuangan tokoh utama dan rekan seperjuangannya ikut serta menolong tokoh utama dalam menyelesaikan misi dan kegiatan Lelouch.

Di dalam percakapan animenya sendiri, terdapat banyak kata ganti yang menunjukkan kemaskulinan (*boku*), sombong dan kasar (*ore*), resmi atau formal (*watashi*), adapula yang menunjukkan kesopanan dan terkesan seperti tuan putri atau *ojousama* (*watakushi* dan *atakushi*). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti pronomina persona Jepang atau *ninshou daimeishi*, dimana di dalamnya terdapat pula pronomina pertama, kedua, dan ketiga dalam bahasa Jepang. Dan melakukan penelitian dengan judul “ANALISIS PENYIMPANGAN PENGGUNAAN *NINSHOU DAIMEISHI* DALAM ANIME *CODE GEASS*”.

B. Rumusan dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti bermaksud untuk merumuskan permasalahan, yaitu:

- a. Bagaimana penggunaan *ninshou daimeishi* dalam anime *Code Geass*?
- b. Adakah penyimpangan pemakaian *ninshou daimeishi* dalam anime *Code Geass*?
- c. Apa alasan terjadinya penyimpangan pemakaian *ninshou daimeishi* dalam anime *Code Geass*?

2. Fokus Masalah

Dalam penelitian ini peneliti membatasi permasalahan agar penelitian tidak berkembang terlalu jauh, dan hanya berfokus pada makna penggunaan dan penyimpangan penggunaan *ninshou daimeishi* dalam anime *Code Geass*.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Menguraikan dan mendeskripsikan penggunaan *ninshoudaimeishi* atau pronomina persona pertama (*jishou*), kedua (*taishou*), dan ketiga (*tashou*).
- b. Mencari tahu adakah penyimpangan *ninshou daimeishi* dalam percakapan di anime *Code Geass*.
- c. Mencari alasan terjadinya penyimpangan penggunaan *ninshou daimeishi*.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta informasi tentang pronomina persona bahasa Jepang (*ninshou daimeishi*). Kemudian bisa dijadikan salah satu sumber teoretis di bidang sosiolinguistik

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk:

- 1) Pemelajar bahasa Jepang mengenai *ninshou daimeishi* atau pronomina persona dalam bahasa Jepang terutama pronomina persona pertama, kedua, dan ketiga
- 2) Bahan penelitian untuk memperdalam pengetahuan tentang pronomina persona bahasa Jepang.
- 3) Menjadi bahan pembelajaran dalam bahasa Jepang.

D. Definisi Operasional

Untuk menjelaskan kepada pembaca dalam memahami penelitian ini, maka peneliti memberikan penjelasan tentang istilah atau kata yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. *Ninshou daimeishi* (pronomina persona) adalah kata-kata yang dipakai untuk menunjukan orang tersebut (Sudjianto, 2019, 160).
2. *Jisho* atau *daiichi ninshou daimeishi* merupakan pronomina persona pertama untuk menunjukkan diri sendiri, dalam bahasa Indonesia disebut pronomina persona pertama atau kata ganti orang pertama atau si pembicara (Hermawan & Rosliana, 2013, 2).
3. *Taishou* atau *daini ninshou daimeishi* Merupakan pronomina persona yang digunakan untuk menunjukkan orang yang diajak bicara atau disebut sebagai kata ganti orang kedua atau lawan bicara atau pendengar (Hermawan & Rosliana, 2013, 2).

4. *Tashou* merupakan pronomina persona yang digunakan untuk menunjukkan orang yang menjadi atau orang yang dibicarakan (Hermawan & Rosliana, 2013, 3).
5. *Shiji daimeishi* adalah pronomina demonstratif adalah kata-kata yang dipakai untuk menunjukan benda, barang, perkara, arah, dan tempat (Sudjipto, 2019, 160).
6. Perilaku menyimpang bisa didefinisikan sebagai setiap perilaku yang tidak berhasil menyesuaikan diri dengan kehendak masyarakat atau kelompok tertentu dalam masyarakat (Cohen, 1992, 218).
7. *Code Geass* adalah serial televisi anime Jepang yang diproduksi oleh Sunrise. Disutradarai oleh Gorou Taniguchi dan ditulis oleh Ichirou Kouchi, dengan desain karakter asli oleh Clamp. Ditetapkan dalam garis waktu alternatif, serial ini menceritakan seorang pangeran yang diasingkan Lelouch vi Britannia, yang memperoleh "Geass Power of the King" dari seorang wanita misterius bernama C.C. Menggunakan kekuatan gaib ini, yang dikenal sebagai Geass, ia memimpin pemberontakan melawan kekuasaan Kerajaan Britania, memimpin serangkaian pertempuran mecha (Wikipedia).

E. Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah penyusunan serta pemahaman dalam penelitian ini, maka dibuatlah sistematika penelitian yang dibagi menjadi 5 bab yaitu: BAB I berisi pendahuluan, yang meliputi latar belakang penulisan, rumusan dan fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan. BAB

II berisi landasan teoritis, serta tinjauan-tinjauan pustaka yang berkaitan dengan penelitian ini, yang akan digunakan untuk menganalisis data pada bab IV. BAB III berisi tentang metodologi penelitian, yang mencakup metode penelitian, prosedur penelitian, Teknik pengumpulan data, Teknik analisis data, dan sumber data. BAB IV berisi tentang analisis data yang berkaitan dengan rumusan masalah yang terdapat pada bab I. Penulis menjelaskan data-data penelitian, kemudian menganalisis data, menginterpretasi data dan memaparkan hasil analisis data mengenai penyimpangan penggunaan *ninshoudaimeishi* dalam anime *Code Geass*. BAB V berisi kesimpulan dan saran. Pada bab ini peneliti akan menuliskan kesimpulan dari bab-bab yang telah dipaparkan sebelumnya. Dan bab ini berisi tentang saran untuk para pemelajar bahasa Jepang.

