

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Manusia adalah makhluk sosial yang saling berhubungan. Dalam hubungannya manusia perlu berinteraksi satu sama lain untuk menyamakan persepsi, hingga mencapai suatu maksud yang sama. Hal itu bisa dicapai dengan kegiatan berkomunikasi yang baik antara satu individu dengan individu lainnya.

Dalam kegiatan berkomunikasi, manusia menggunakan bahasa untuk menyampaikan maksud, pikiran, dan perasaan. Kridalaksana (2001, 21) mengartikan bahasa sebagai suatu sistem lambang arbitrer yang menggunakan suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri.

Ketika menggunakan sebuah bahasa, kegiatan tersebut bisa dikatakan dengan berbahasa. Namun pada hakikatnya, bahasa dan berbahasa adalah dua hal yang berbeda. Bahasa adalah alat, sementara berbahasa adalah kegiatan menyampaikan informasi kepada lawan bicara. Kegiatan berbahasa adalah kegiatan yang menggunakan berbagai macam pertimbangan agar fungsi yang dihasilkan tepat sasaran. Untuk itu, kemampuan akan pemahaman bahasa dari unsur-unsurnya (fonem, morfem, sintaksis, semantik, dan diskurs) saja belum cukup untuk menerima informasi secara lengkap.

Dalam berbahasa, dikenal istilah ragam tulisan dan ragam lisan. Pada ragam tulisan, tata bahasa menjadi hal yang paling utama untuk diperhatikan agar pesan yang disampaikan dapat dimengerti oleh pembaca. Hal ini terjadi karena

ragam tulisan tidak terikat ruang dan waktu. Namun pada ragam lisan, tata bahasa dapat digunakan secara tidak lengkap. Maksud ujaran (pesan) dapat dipahami dengan mempertimbangkan bagaimana pembicara berbicara, dan situasi kondisi yang ada pada saat itu. Hal tersebut dapat kita pelajari melalui kajian pragmatik. Pragmatik atau dalam bahasa Jepang *goyōron* (語用論) adalah cabang ilmu linguistik yang mempelajari hubungan antar kalimat dengan konteksnya. Yule (2006, 5) menyebutkan bahwa pragmatik adalah studi tentang hubungan antara bentuk-bentuk linguistik dan pemakai bentuk-bentuk itu. Demikian, untuk memahami dan dapat merespon maksud penutur, pendengar harus memahami bagaimana konteks dan situasi ketika percakapan itu berlangsung.

Untuk mengetahui maksud seseorang, Mey (1993, 99) mengatakan bahwa pendengar harus menginterpretasikan kalimat yang diucapkan oleh pembicara. Seorang pembicara dalam melakukan perujaran sebaiknya memenuhi kaidah-kaidah dalam percakapan, agar maksudnya mudah dipahami oleh pendengar. Namun demikian, sengaja atau tidak sengaja kadang mereka melanggar kaidah-kaidah tersebut. Hal ini mengakibatkan timbulnya sesuatu yang terimplikasi atau sesuatu yang implisit dalam penggunaan bahasa, atau yang dikenal dengan istilah implikatur.

Implikatur atau dalam bahasa Jepang dikenal dengan istilah *sūi/gan'i* (推意/含意) merupakan salah satu dari empat kajian pragmatik, dengan di antara lainnya yaitu dieksis atau *daikushisu* (ダイクシス), tindak tutur atau *genggo kōi* (言語行為), dan presuposisi atau *zentei* (前提). Implikatur memuat makna tidak langsung atau makna yang tersembunyi pada sebuah ujaran. Konsep implikatur

pertama kali dikemukakan H.P Grice pada tahun 1975 untuk memecahkan masalah yang tidak dapat diselesaikan dengan teori semantik biasa. Konsep implikatur ini dipakai untuk menerangkan perbedaan yang sering terdapat antara ‘apa yang diucapkan’ dengan ‘apa yang diimplikasikan’.

Menurut Grice, agar komunikasi berjalan dengan lancar dan baik, para pembicara disarankan untuk mematuhi prinsip kerja sama atau *kyōchō no genri* (協調の原理) yang ditopang oleh maksim-maksim percakapan. Maksim-maksim percakapan tersebut diantaranya adalah; maksim kuantitas atau *Ryō no Kōri* (量の公理), Maksim Kualitas atau *Shitsu no Kōri* (質の公理), Maksim Relevansi atau *Kanrensei no Kōri* (関連性の公理), dan Maksim Cara atau *Yōtai no Kōri* (様態の公理).

Dengan prinsip atau maksim tersebut, dalam perujaran, para pembicara disarankan untuk menyampaikan ujarannya sesuai dengan konteks terjadinya peristiwa tutur, tujuan tutur, dan giliran tutur yang ada. Namun, dalam kenyataan berbahasa, prinsip kerja sama Grice yang dijabarkan dalam beberapa maksim tidak selalu diikuti. Implikatur percakapan tersebut melanggar prinsip kerja sama Grice, yakni kesepakatan bahwa hal yang dibicarakan oleh partisipan harus saling berkait.

Implikatur menyiratkan makna tidak langsung pada sebuah percakapan. Di samping itu, implikatur percakapan sering digunakan untuk tujuan tertentu, misalnya untuk memperhalus proposisi yang diujarkan. Dalam hubungan timbal balik dalam konteks budaya, penggunaan implikatur terasa lebih sopan, misalnya

untuk tindak tutur memerintah, menolak, meminta, memberi nasihat, menegur, dan lain-lain.

Koizumi (1995, 127) memaparkan contoh percakapan yang mengandung implikatur seperti di bawah ini:

A: 「この次の日曜日、魚釣りに行こう。」 (1)

*Kono tsugi no nichiyōbi, sakanatsuri ni ikō.*

Minggu depan, ayo pergi memancing.

B: 「その日は友達の結婚しがあるんだよ。」 (2)

*Sono hi wa tomodachi no kekkonshi ga arundayo.*

Hari itu bertepatan dengan resepsi pernikahan teman kita, loh.

Pada percakapan di atas, dapat kita lihat bahwa A mengajak B untuk pergi memancing pada hari Minggu depan (1). Seharusnya, B cukup menjawab dengan “Ya,” atau “Tidak.”. Namun, B malah memberitahukan bahwa hari tersebut bertepatan dengan resepsi pernikahan teman mereka (2). Sekilas jawaban B terlihat tidak berkolerasi dengan ajakan yang A berikan. Namun karena mereka berada pada kondisi yang sama, maksud yang tersembunyi dari ujaran B sebagai berikut:

B: 「その日は友達の結婚しはがある (ので、それで出席しなければならぬから、魚釣りはいけな) んだよ。」

*Sono hi wa tomodachi no kekkonshi ga aru (node, sore de shusseki shinakerebanaranaikara, sakanatsuri wa ikenai) ndayo!*

“Hari itu bertepatan dengan resepsi pernikahan teman kita, loh.  
(Karena harus hadir, lebih baik tidak usah memancing).”

Dari sini, dapat diketahui bahwa ada maksud tersembunyi dari apa yang diujarkan oleh B. Kalimat B mengimplikasikan bahwa ia bermaksud untuk mengingatkan A, kalau bertepatan dengan hari tersebut, resepsi pernikahan teman mereka juga diselenggarakan. Karena mereka harus menghadiri acara tersebut, maka B menolak ajakan A dengan mengucapkan kalimat namun tidak lengkap dengan alasannya (2). Kalimat tersebut sebenarnya tidak berkorelasi dengan ajakan A, dan tidak mengandung alasan Kondisi percakapan seperti ini, disebut dengan istilah Implikatur.

Konteks dan situasi merupakan unsur yang berada di luar bahasa. Tapi, dari percakapan di atas, dapat kita pahami bahwa konteks sangat mempengaruhi makna dari sebuah ujaran langsung. Jika sebuah ujaran langsung dipahami tanpa melihat konteks, makna sebuah kalimat tidak dapat dimengerti dengan baik, timbul ambiguitas, atau bisa jadi salah arti sama sekali.

Kemampuan memahami pragmatik didapatkan dari kebiasaan dan pengalaman berkomunikasi yang bersifat situasional. Pengetahuan atau konteks tertentu dapat mengakibatkan manusia mengidentifikasi jenis-jenis ujaran yang berbeda-beda. Hal tersebut bersifat sederhana, namun butuh pemahaman yang mendalam pada praktiknya.

Ketika pragmatik yang ingin dipahami berasal dari bahasa selain dari bahasa yang kita gunakan di lingkungan kita berada, akan sulit dan butuh perjuangan untuk berkomunikasi secara langsung. Namun, seiring perkembangan

teknologi, bahasa asing dapat diamati melalui berbagai media dengan cara yang mudah. Salah satunya adalah media manga.

Lufi et al (2018, 8) dalam penelitiannya mengatakan bahwa perilaku mengonsumsi anime/ manga berdampak positif terhadap pembelajaran bahasa Jepang. Anime/ manga dapat memperkaya kosakata, melatih pembelajaran, semakin memahami materi yang didapat dalam perkuliahan, serta memahami percakapan sehari-hari.

Dari penjabaran di atas, peneliti merasa tertarik untuk meneliti makna percakapan yang terimplikasi dalam bahasa Jepang. Peneliti akan menganalisis implikatur yang terjadi dalam manga yang berjudul *Koe no Katachi* karya Yoshitoki Oima.

## **B. Rumusan dan Fokus Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan diatas, dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut,

- a. Pelanggaran prinsip kerjasama apa yang terdapat pada implikatur percakapan dalam manga *Koe no Katachi*?
- b. Makna apa yang terdapat pada implikatur percakapan dalam manga *Koe no Katachi*?

### **2. Fokus Masalah**

Penelitian ini merupakan penelitian bidang ilmu pragmatik. Peneliti memfokuskan penelitian pada implikatur percakapan dan pelanggaran

prinsip kerjasama Grice melalui Maksim Kuantitas atau *Ryō No Kōri* (量の公理), Maksim Kualitas atau *Shitsu No Kōri* (質の公理), Maksim Relevansi atau *Kanrensei No Kōri* (関連性の公理), dan Maksim Cara atau *Yōtai No Kōri* (様態の公理).

## C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

- a. Memaparkan alasan yang menyebabkan timbulnya implikatur percakapan dalam manga *Koe no Katachi*.
- b. Memaparkan pelanggaran maksim apa yang terdapat pada implikatur percakapan dalam manga *Koe no Katachi*.

### 2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, diantaranya sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoretis
  - 1) Mampu memperdalam studi kajian pragmatik yang terkandung dalam berbagai karya atau media bahasa Jepang, salah satunya manga.
  - 2) Mampu menambah khasanah keilmuan akan implikatur percakapan, yang disebabkan atas pelanggaran prinsip kerjasama H.P. Grice dalam komik.
  - 3) Mampu menambah koleksi kepustakaan di Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA Bekasi.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai referensi pada bidang linguistik kajian pragmatik, khususnya terkait implikatur percakapan.

**D. Definisi Operasional**

**1. Implikatur**

Istilah implikatur pertama kali dikemukakan oleh H.P. Grice dalam artikelnya yaitu *Logic and Conversation* pada tahun 1975 yang diterbitkan oleh Universitas California di Berkeley. Grice mengatakan bahwa konsep implikatur ini dipakai untuk menerangkan perbedaan yang sering terdapat antara ‘apa yang diucapkan’ dengan ‘apa yang diimplikasikan’. Senada dengan Grice, menurut Brown dan Yule (1996, 31) istilah implikatur dipakai untuk menerangkan apa yang mungkin diartikan, disarankan, atau dimaksudkan oleh pembicara yang berbeda dengan apa yang sebenarnya yang dikatakan oleh pembicara.

**2. Manga**

Manga adalah cerita bergambar (komik) yang asal-mulanya diterbitkan di Jepang. Suzuki dalam Lufi et al (2018, 4) mengatakan bahwa bahasa yang digunakan dalam manga memiliki ciri khas. Untuk membangun ciri khas tersebut, manga menampilkan tokoh-tokoh yang memiliki karakteristik tertentu. Lewat dialog, tokoh tersebut menampilkan

ciri khas sehingga dapat membangun cerita yang menarik bagi banyak kalangan.

Bagi pelajar bahasa asing, untuk memahami bahasa Jepang dan budayanya, seseorang dapat memahaminya dengan cara menganalisis manga secara mendalam (Suzuki, 2014, 4). Oleh karena itu, manga dan produk budaya Jepang lainnya (anime, lagu, drama) merupakan media yang tepat untuk membantu seseorang dalam meningkatkan proses pembelajaran bahasa Jepang.

### **3. *Koe no Katachi***

*Koe no Katachi* adalah salah satu manga dengan genre *drama* dan *school*, karya Yoshitoki Ooima. Manga ini pertama terbit pada tanggal 7 Agustus 2013. Dengan total jumlah 64 chapter yang dikemas dalam 7 volume, manga ini selesai pada 19 November 2014. Manga ini bahkan telah diadaptasi menjadi anime dengan judul yang sama.

*Koe no Katachi* menceritakan tentang Shouya Ishida, mantan perundung yang kerap menindas Shouko Nishimiya—teman sekelasnya yang tuli—bersama teman-teman sekelasnya yang lain.

## **E. Sistematika Penulisan**

Bab I merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan dan fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan. Selanjutnya, Bab II adalah bahasan untuk tinjauan pustaka dan landasan teori yang terdiri dari teori pragmatik, teori eksplikatur dan

implikatur, prinsip kerjasama Grice dan maksim-maksimnya, serta penelitian terdahulu yang relevan untuk dijadikan landasan dan perbandingan. Bab III merupakan metodologi penelitian yang di dalamnya terdapat pembahasan akan waktu dan tempat penelitian, jenis penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data, serta penjelasan mengenai sumber data.

Adapun pada bab IV akan dipaparkan mengenai analisis data, yang di dalamnya terdapat paparan berikut analisa dari data-data yang sudah dikumpulkan, serta interpretasi hasil penelitian. Sementara bab V merupakan bagian penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.