

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat hidup sendiri dan memerlukan kehadiran orang lain. Untuk itu sangat diperlukan adanya interaksi antara satu sama lain dengan alat yang dinamakan bahasa. Menurut Sutedi (2008, 2) dalam artian yang lebih luas, bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan ide, pikiran, hasrat, dan keinginan. Agar komunikasi yang dilakukan berjalan dengan semestinya, baik pembicara dan lawan bicara tentunya harus menguasai bahasa yang sama. Bahasa merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan sosial karena manusia setiap harinya pasti menggunakan bahasa untuk berkomunikasi.

Ada berbagai macam ragam bahasa yang digunakan ketika berkomunikasi. Salah satunya adalah ragam bahasa yang mengungkapkan suatu ajakan. Menurut kamus besar bahasa Indonesia Depdiknas dalam Chandrawisesa (2019, 2) mengajak memiliki tiga arti, yaitu: mengajak lawan bicara untuk datang atau melakukan sesuatu bersama, membangkitkan hati supaya lawan bicara melakukan sesuatu (memberikan masukan atau dorongan), menantang (berkelahi dan sebagainya). Seperti pengertian tersebut, ungkapan mengajak sangat sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam arti mengajak teman untuk bermain, belajar, dan lain-lain. Bahkan dalam skala yang lebih besar ungkapan mengajak juga dipergunakan dalam orasi-orasi,

pidato atau ceramah (Chandrawisesa, 2019, 2). Dalam bahasa Indonesia ungkapan ajakan biasanya menggunakan kata “ayo” atau “mari” diawal kalimat, atau dalam bahasa yang tidak formal biasa digunakan kata “yuk” diakhir kalimat misalnya;

1. Ayo kita makan siang!
2. Makan siang yuk!

(Chandrawisesa, 2019, 3)

Dalam bahasa Jepang, ungkapan ajakan disebut dengan *kanyuu hyougen*. Menurut Ogawa (1982, 198) *kanyuu hyougen* merupakan ungkapan yang digunakan untuk menyarankan sesuatu atau memberikan ide kepada lawan bicara. Dengan kata lain *kanyuu hyougen* adalah ungkapan yang digunakan untuk mengajak dan memberi anjuran kepada orang lain. Kemudian, Tomomatsu, dkk (2010, 364-368) menyatakan bahwa *kanyuu hyougen* bisa dilihat dari kemunculan penanda predikat verba berupa V-*mashou*, V-*you*, V-*mashouka*, V-*youka*, V-*masenka*, V-*nai (ka)*. Berikut ini adalah salah satu contoh dari ragam *kanyuu hyougen*.

男の人 : 近くの山の紅葉がきれいだよ。週末に見に来ないか。
Chikaku no yama no kouyou ga kirei da yo. Shuumatsu ni mini konaika.

“Daun musim gugur di ada dekat gunung bagus loh,
maukah melihat di akhir pekan?”

友達 : ええ。一緒に行く。
ee, isshoni iku.

“Ayo pergi bersama”

(MNNC I dalam Pratiwi 2018, 3)

Contoh *kanyuu hyougen* pada data di atas merupakan percakapan antara dua sahabat. Percakapan terjadi di jalan. Contoh ungkapan *kanyu hyougen* yang digunakan pada percakapan di atas adalah *mi ni konakai*, dimana bentuk V-*naika* adalah bentuk informal dari *kanyuu hyougen*. Karena menggunakan bentuk V-*naika* dan berlatar di jalan, maka situasi percakapan di atas adalah ragam situasi informal.

Kita dapat berbahasa dengan baik dan benar apabila mempelajari dan menggunakan ilmu bahasa. Ketika berbicara tentang ilmu bahasa, pasti kita akan bersinggungan dengan linguistik. Linguistik mempunyai berbagai macam cabang kajian yaitu fonologi (kajian tentang bunyi ujaran), morfologi (kajian tentang pembentukan makna), sintaksis (kajian tentang struktur pembentuk kalimat), semantik (kajian tentang makna), dan pragmatik (kajian tentang makna tuturan). Menurut Leech dalam Oka (2011, 8) pragmatik adalah studi tentang makna dalam hubungan dengan situasi-situasi ujaran (*speech situation*). Sedangkan Yule (1996, 3) pragmatik adalah studi yang lebih banyak berhubungan dengan analisis tentang apa yang dimaksudkan orang dengan tuturan-tuturannya daripada dengan makna terpisah dari kata atau frasa yang digunakan dalam tuturan itu sendiri.

Penulis akan melakukan penelitian tentang *kanyuu hyougen* pada anime *Shigatsu Wa Kimi No Uso*. Anime berjudul *Shigatsu Wa Kimi No Uso* atau *Your Lie in April* adalah serial manga yang ditulis oleh Naoshi Arakawa.

Anime yang bertemakan musik klasik ini bisa dikatakan sangat fenomenal karena temanya yang tidak biasa. Anime ini bercerita tentang seorang pianis muda yang sangat berbakat bernama Kousei Arima, yang bertemu dengan seorang violinis berjiwa bebas bernama Kaori Miyazono. Kousei yang memutuskan untuk berhenti bermain piano sejak kematian ibunya, tetapi dia pun akhirnya memutuskan untuk kembali bermain piano berkat dorongan yang diberikan oleh Kaori. Sayangnya, setelah Kaori merubah hidupnya, Kousei harus siap apabila kehilangan Kaori, karena waktu Kaori yang sangat singkat itu harus dihabiskan untuk berjuang melawan penyakitnya. Pada akhirnya, Kaori meninggal karena penyakit yang di deritanya dan dia meninggalkan sebuah surat untuk Kousei. Surat itu berisi kebohongan Kaori, kebohongan yang dimulai sejak pertama kali mereka bertemu pada bulan April.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian tentang *kanyuu hyougen* karena memiliki banyak ragam yang penggunaan dan maknanya dapat berbeda tergantung konteks pembicaraan, usia, tingkat sosial, lingkungan, dan faktor lainnya. Menjadikan *kanyuu hyougen* sebuah fenomena kebahasaan yang unik.

B. Perumusan dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

- a. Bagaimana jenis-jenis *kanyuu hyougen* yang terdapat dalam anime *Shigatsu Wa Kimi No Uso*?
- b. Bagaimana penggunaan *kanyuu hyougen* dalam anime *Shigatsu Wa Kimi No Uso*?
- c. Bagaimana makna *kanyuu hyougen* yang terdapat dalam anime *Shigatsu Wa Kimi No Uso*?

2. Fokus Masalah

Adapun fokus masalah yang dilakukan agar penelitian ini tidak keluar dari pembahasannya, penulis hanya memfokuskan kajian pada pembahasan *kanyuu hyougen* dalam anime *Shigatsu Wa Kimi No Uso* dari episode 1-22.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menjawab segala permasalahan yang dirumuskan sebelumnya antara lain:

- a. Untuk mengetahui dan memahami jenis-jenis *kanyuu hyougen* yang terdapat dalam anime *Shigatsu Wa Kimi No Uso*.
- b. Untuk mengetahui dan memahami penggunaan *kanyuu hyougen* yang tepat sesuai dengan konteks pembicaraan.

- c. Untuk mengetahui dan memahami makna dari *kanyuu hyougen* yang terdapat dalam anime *Shigatsu Wa Kimi No Uso*.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian tersebut diharapkan bisa digunakan sebagai bahan kajian pembelajaran dalam bahasa Jepang dan diharapkan bisa digunakan sebagai referensi bagi penelitian-penelitian yang akan datang dalam konteks permasalahan yang berkaitan dengan *kanyuu hyougen*.

b. Manfaat Praktis

- a) Manfaat praktis bagi peneliti, yaitu untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan pengetahuan terhadap masalah *kanyuu hyougen* yang dihadapi secara nyata.
- b) Manfaat praktis bagi pengajar, yaitu diharapkan hasil penelitian bisa menjadi masukan bagi pengajar dan menjadi salah satu bahan untuk media pembelajaran.
- c) Manfaat praktis bagi pembelajar, yaitu sebagai tambahan materi dalam pembelajaran *kanyuu hyougen*.

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dan ketidakjelasan makna kata atau istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penulis akan mendefinisikan istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

1. Pragmatik

Menurut Yule (1996, 3) pragmatik adalah studi tentang makna yang dikomunikasikan oleh penutur (atau penulis) dan diinterpretasikan oleh penutur (atau pembaca), yang mencakupi makna penutur, makna kontekstual, makna tersembunyi, dan ungkapan tentang jarak relatif antara penutur dan petutur.

2. *Hyougen*

Menurut Misnora (2013, 1) *hyougen* adalah ekspresi, perasaan di hati yang ditampilkan, ditampikan atau ungkapan ke luar dalam wujud berupa lisan maupun tulisan.

3. *Kanyuu Hyougen*

Dalam bahasa Indonesia, *kanyuu hyougen* disebut dengan ungkapan ajakan. *Kanyuu hyougen* adalah ungkapan yang ada di akhir kalimat dan tujuannya adalah untuk mengajak lawan bicara melakukan sesuatu atau tindakan.

4. Anime

Anime adalah film animasi khas Jepang yang digambar dengan tangan ataupun dengan teknologi komputer. Saat ini, anime berkembang pesat di berbagai negara. Cerita-cerita yang disajikan dalam anime sangatlah unik dan memiliki ciri khas tersendiri, itulah yang membuat anime Jepang berbeda dengan film animasi lainnya.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam pada penelitian skripsi ini, penulis akan menyusun penelitian ini menjadi beberapa bab. Bab I Pendahuluan, menerangkan sub-sub yang terdapat di dalamnya, antara lain latar belakang masalah, perumusan dan fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional serta sistematika penulisan. Bab II Landasan Teoritis, pada bab ini diuraikan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian *kanyuu hyougen* yang akan digunakan untuk mendukung dan memperlancar proses penelitian dan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Teori-teori tersebut diambil dari berbagai sumber dan pustaka yang diperlukan. Bab III Metodologi Penelitian, pada bab ini diuraikan mengenai metode penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan sumber data mengenai *kanyuu hyougen*. Bab IV Analisis Data, pada bab ini diuraikan mengenai analisis penelitian *kanyuu hyougen* yang telah dilakukan dan menginterpretasikan hasil penelitian terkait *kanyuu hyougen*. Bab V Kesimpulan dan Saran, pada bab ini diuraikan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.