

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Linguistik adalah ilmu tentang bahasa, dan objek kajiannya adalah bahasa. Lingua adalah kata lain dari bahasa. Linguis adalah orang yang ahli dalam ilmu linguistik atau pakar linguistik. Menurut Kridalaksana dalam Chaer (2014, 33) Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang bermakna yang bersifat konvensional, unik, universal, dan produktif berfungsi sebagai alat interaksi sosial dan merupakan identitas penuturnya.

Sebagai alat komunikasi, bahasa merupakan saluran perumusan maksud pengungkapan dan memungkinkan terciptanya kerja sama antar manusia. Bahasa juga perlu ditulis dan diucapkan dengan baik, benar dan efektif agar kita mudah menyampaikan ide, pikiran, perasaan, pendapat, maksud dan pesan kepada lawan bicara. Bahasa dipakai juga untuk mengucapkan kembali berbagai informasi yang kita terima dari orang lain kepada orang lain (Sudjianto dan Dahidi, 2014, 139).

Bahasa Jepang menurut Sudjianto (2014, 11) adalah bahasa yang unik, apabila melihat para penutur, tidak ada masyarakat lain yang memakai bahasa sebagai bahasa nasionalnya. Sebagai bandingan kita dapat melihat bahasa lain seperti bahasa Inggris yang dipakai di beberapa Negara sebagai bahasa nasionalnya seperti di Amerika, Australia, Selandia Baru, Inggris, Kanada, dan sebagainya. Demikian juga dengan bahasa Melayu yang biasa dipakai oleh

orang-orang Indonesia, Malaysia, Brunei Darusalam, dan sebagainya. Akan tetapi bahasa Jepang tidak sama dengan bahasa-bahasa tadi. Bahasa Jepang hanya dipakai oleh bangsa Jepang sebagai bahasa nasionalnya yaitu orang-orang yang lahir dan hidup di dalam lingkungan masyarakat dan kebudayaan Jepang. Jadi untuk memahami jalan pikiran orang Jepang, tentunya kita juga harus bisa berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang, agar maksud dan tujuan kita dapat tersampaikan dengan mudah.

Ciri khas bangsa Jepang dalam menyimak tuturan lawan bicara atau pembicara dinamakan *aizuchi* yang merupakan etika komunikasi yang berkaitan dengan reaksi atau respon atau ekspresi yang muncul akibat tuturan sebelumnya. Menurut Yasuka (2014) seperti bangsa China dan Korea yang merupakan negara tetangga dari Jepang, memiliki etika berkomunikasi yang berbeda dengan Jepang. China dan Korea memiliki kebiasaan menyimak yang lebih condong ke budaya kebarat-baratan. Budaya kebarat-baratan yang dimaksud adalah kebiasaan menyimak tanpa memberikan interupsi di tengah-tengah tuturan lawan bicara.

Menurut Maynard (1995, 221) orang Jepang yang merespon dua kali lebih banyak dari orang Amerika menjadi bukti bahwa budaya *aizuchi* sudah mendarahdaging dalam kegiatan komunikasi mereka. Orang Jepang menganggap reaksi pendek secara verbal selama lawan tutur berbicara merupakan hal yang wajar dan sangat diharapkan. Didukung pula dengan pendapat Edizal (1991, 1-2) bahwa tanpa diselingi dengan *aizuchi*, orang

Jepang akan merasa gelisah dan menganggap tuturannya tidak dapat dipahami oleh lawan tutur sehingga ia akan mengulangi tuturannya sekali lagi.

Apabila *aizuchi* adalah strategi yang digunakan lawan bicara untuk menanggapi topik pembicaraan yang dikemukakan pembicara, maka *fillers* adalah strategi yang digunakan agar lawan bicara menjadi terlibat terhadap topik yang dikemukakan oleh pembicara.

Fillers merupakan kata-kata yang sering digunakan untuk mengisi jeda saat berbicara. *Fillers* tidak mempunyai makna tertentu dan jika dihilangkan dari kalimat tidak akan mengurangi makna dari kalimat yang diucapkan. Biasanya *fillers* menandakan bahwa seseorang sedang mencari kata yang pas. Dalam hal ini *fillers* digunakan sebagai pengulur waktu sementara lawan bicara berpikir. *Fillers* juga sering digunakan untuk membuat kalimat atau pernyataan yang diucapkan terdengar tidak terlalu kasar dan menyakiti orang lain. Selain itu, biasanya penggunaan *fillers* juga membuat pembicaraan lebih mengalir.

Fillers atau kata sisipan umumnya tidak memiliki makna namun dalam bahasa Jepang *fillers* ini berfungsi untuk membuat komunikasi terlihat lebih alami. Serta memiliki fungsi komunikatif di saat pembicara sedang memikirkan apa yang hendak di utarakan selanjutnya. Akan tetapi, sebaliknya penggunaan *fillers* yang berlebihan justru akan menimbulkan kesan keragu-raguan atau kurang percaya diri dalam menyampaikan sesuatu.

Beberapa contoh *fillers* yang kerap digunakan dalam *anime* *Hyouka* sebagai berikut:

1. 折木 奉太郎 : それで千反田さん、なぜこの部屋に？

Oreki Hōtarō : *Sorede chitanda san, naze kono heya ni?*

Oreki Hōtarō : Dan juga Chitanda san, kenapa kamu di ruangan ini?

千反田 える : はい、私古典部に入るのでご挨拶に湯がたんです。

Chitanda Eru : *Hai, watashi koten-bu ni haitte node goaisatsu ni yugatan desu.*

Chitanda Eru : Iya, saya bergabung dengan klub literatur klasik, jadi saya datang untuk mengenalkan diri.

(Episode-01, menit ke-06:36)

Fillers sorede adalah contoh jenis *fillers* yang menjelaskan sesuatu atau untuk memulai topik baru dalam percakapan, biasanya mengatakannya sekali di awal kalimat.

2. 折木 奉太郎 : ほかに何か気づいたことは？

Oreki Hōtarō : *Hokani nanika kidzuita koto wa?*

Oreki Hōtarō : Apa kamu menyadari sesuatu?

千反田 える : そういえば、さきから足元でかたこと音してます。

Chitanda Eru : Souieba, saki kara ashimoto de kata koto oto shitemasu.

Chitanda Eru : Kalau dipikir lagi, saya mendengar suara berderik dari bawah kaki kita sebentar.

(Episode-01, menit ke-11:56)

Fillers soieba dapat di artikan “berbicara tentang”, “yang mengingatkan saya”, kalau dipikir-pikir”, atau “sekarang anda menyebutkannya”, dan *fillers* ini biasanya selalu berada di awal kalimat.

3. 千反田 える : そうだ、部長決めないといけませんね、どうしまし
う？

Chitanda Eru : Souda, buchou kimenai to ikemasenne, doushimasyou?

Chitanda Eru : Oh ya, kita belum menentukan ketua klub nya kan? Apa yang akan kita lakukan?

福部 里志 : そうだね、奉太郎はその点は全然向いてんなよ。

Fukube Satoshi : soudane, Hōtarō wa sono ten wa zenzen muiten nayo.

Fukube Satoshi : Benar juga ya, Hōtarō sama sekali tidak cocok dengan hal itu.

(Episode-01, menit ke-14:14)

Fillers soudane dapat di artikan “saya setuju”, “setuju”, “ya”, *fillers* ini biasanya untuk menyetujui lawan bicara.

Fillers dalam linguistik adalah suara atau kata yang diucapkan dalam percakapan oleh salah satu lawan bicara untuk memberi sinyal kepada orang lain jeda, keraguan, transisi, atau bahkan pengganti. *Fillers* termasuk dalam kategori bahasa formula, dan berbagai bahasa memiliki suara pengisi karakteristik yang berbeda, “uh” dan “um” dalam bahasa Inggris, dan “ano”, “eto” dalam bahasa Jepang, *fillers* ini adalah salah satu yang sering diucapkan secara spontan.

Fillers atau pengisi adalah suara, kata, atau frasa apapun yang digunakan dalam percakapan untuk mengisi kekosongan, *fillers* sering digunakan sebagai pengganti jeda dan terkait erat dengan keraguan dalam berbicara, *fillers* jarang muncul dalam karya tulis, tetapi *fillers* sering digunakan dalam percakapan. Menggunakan *fillers* kadang-kadang bukan suatu masalah, tetapi terlalu sering digunakan akan mengganggu komunikasi yang efektif.

Fillers digunakan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang. Dapat dilihat dari gaya bahasa yang digunakan di drama atau juga *anime*.

Anime adalah salah satu tayangan TV yang populer di kalangan anak-anak. Kata anime berasal dari “ANIMATION”, yang dalam pelafalan Jepang berubah menjadi “anime-shon” (disingkat menjadi “anime”). Dengan begitu, “anime” adalah istilah yang digunakan untuk mengacu pada produksi animasi Jepang.

Fillers dalam anime One Piece sangat menarik untuk dipelajari. Pada dasarnya setiap anime pasti memiliki *fillers* karena dalam percakapan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih pasti terdapat *fillers*, namun untuk keperluan penelitian ini, penulis mengambil data *fillers* yang terdapat dalam anime One Piece.

Berdasarkan uraian di atas, masalah penelitian yang akan dibahas ini difokuskan pada penggunaan *Filler* pada Anime One Piece karya Eiichiro Oda.

B. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Setelah pembahasan latar belakang, ada beberapa masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Filler apa sajakah yang terdapat dalam anime One Piece?
- b. Bagaimanakah penggunaan filler dalam anime One Piece?
- c. Bagaimanakah fungsi filler dalam anime One Piece?

2. Fokus Masalah

Fokus masalah yang akan diteliti dalam skripsi ini adalah penggunaan *fillers* dalam anime One Piece dari episode 01 sampai episode 50.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui *fillers* yang terdapat dalam anime One Piece.

- b. Mendeskripsikan penggunaan *filler* dalam anime One Piece.
- c. Mendeskripsikan fungsi *filler* dalam anime One Piece.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun manfaat praktis sebagai berikut:

a. Manfaat teoretis

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan kajian mengenai *fillers* untuk memperoleh gambaran jenis dan fungsi *fillers* dan memberikan pengetahuan serta wawasan yang lebih luas.

b. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai data dasar bagi mahasiswa program studi bahasa Jepang yang ingin melanjutkan ke tahap yang lebih dalam lagi.

D. Definisi Operasional

1. Fillers

Fillers strategi yang digunakan agar lawan bicara menjadi terlibat terhadap topik yang dikemukakan oleh pembicara. (Suiichi Makino, 1995, 47).

2. Penggunaan

Pengertian penggunaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu.

3. Fungsi

Pengertian fungsi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan kegunaan suatu hal, daya guna serta pekerjaan yang dilakukan.

4. Anime

Kata anime berasal dari singkatan animation yang dalam bahasa Inggris ini merujuk pada sebuah jenis animasi. Akan tetapi, penggunaan istilah anime di luar Jepang kemudian di khususkan pada animasi produksi Negara Jepang. Anime dapat berupa animasi dengan teknik traditional (kartun atau teknik menggambar dengan tangan) maupun animasi dengan teknologi computer (3D, CGI). sumber infoakurat.com

5. One Piece

One Piece menceritakan petualangan Monkey D. Luffy, seorang anak laki-laki yang memiliki kemampuan tubuh elastis seperti karet setelah memakan buah iblis secara tidak disengaja, dengan kru bajak lautnya, yang dinamakan bajak laut topi jerami, Luffy menjelajahi Grand Line untuk mencari harta karun terbesar di dunia yang di kenal sebagai One Piece dalam rangka untuk menajdi raja bajak laut yang berikutnya.

E. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

Bab I berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah dan fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan. Bab II berisi tentang landasan teoritis mengenai pengertian semantik, pengertian *aizuchi*, pengertian *fillers*. Bab III berisi mengenai bahasan metodologi penelitian yang didalamnya dijelaskan mengenai metode yang akan digunakan penulis, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan sumber data. Bab IV membahas tentang hasil penelitian, dan pembahasannya, yaitu hasil dari analisis penggunaan dan fungsi *fillers*. Bab V berisi kesimpulan dari analisis data, saran dan komentar yang ditujukan untuk pembaca, pihak yang terkait dalam bidang pendidikan bahasa Jepang, serta pembelajaran bahasa Jepang untuk ditindak lanjuti.