

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial, selalu berkomunikasi satu sama lain melalui bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Jika seseorang menggunakan bahasa yang dipahami semua orang, mereka dapat memahami apa yang dikatakan orang lain. Namun, meskipun berbicara dalam bahasa yang sama, sering terjadi kesalahpahaman antara penutur dan mitra tutur dalam kehidupan sehari-hari. Dalam situasi ini, penutur memahami apa yang dikatakan tetapi mitra tutur tidak memahami apa yang dimaksud. Sebagaimana tentang hal ini terjadi, bahasa untuk berkomunikasi dan ilmu yang mempelajari mengenai bahasa adalah linguistik. Salah satu cabang ilmu linguistik adalah pragmatik.

Pragmatik adalah studi tentang hubungan antara bahasa dan konteks yang menjadi dasar penentuan pemahamannya (Levinson, 1983), lebih lanjut Levinson menyatakan bahwa pragmatik mencakup bahasan tentang pranggapan, tindak tutur, implikatur percakapan, aspek-aspek struktur wacana, dan deiksis. Menurut Nababan (dalam Rahmawati, 2020:44), deiksis sendiri terdiri dari lima bentuk, yaitu deiksis orang, deiksis tempat, deiksis waktu, deiksis wacana dan deiksis sosial. Deiksis tidak dapat dipisahkan dari situasi dan keadaan apa pun, karena selama peristiwa tutur kita akan selalu mengacu pada sesuatu, baik orang, tempat, ataupun benda. Misalnya, *watashi wa kinou otouto ni atarashi kutsu wo katte agemashita* 'Saya kemarin membelikan adik sepatu baru.' Kata *watashi*

merupakan deiksis persona yang mengacu pada orang pertama, dan *otouto* mengacu kepada adik laki-laki penutur karena di akhir kata *otouto* tidak disertai bentuk *~san*, sementara kata *kinou* ‘kemarin’ mengacu kepada waktu telah berlalu saat tuturan dituturkan. Oleh karena itu, deiksis juga digunakan dalam berbagai teks, termasuk dari film animasi. Animasi dapat dikatakan sebagai gambar yang bergerak, sebagaimana yang dijelaskan Dosbon (dalam Ariesta, 2020:195), animasi merupakan sebuah pergerakan yang disusun oleh gambar. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa dalam *anime Heike Monogatari* karya Hideo Furukawa episode 1-3.

Film ini bercerita tentang klan Taira, juga dikenal sebagai Heike, yang memegang kekuasaan besar di Jepang pada akhir periode Heian. Kisah ini diceritakan dari sudut pandang Biwa, seorang gadis muda dan pemain alat musik biwa keliling yang dikaruniai penglihatan supranatural dengan salah satu matanya dapat melihat masa depan. Suatu ketika Biwa dengan beraninya tidak menghormati klan Heike, ayah Biwa membayar harga atas hukumannya dengan nyawanya. Setelah kejadian itu, Biwa bertemu Taira no Shigemori putra tertua pemimpin dan pewaris klan Heike. Biwa memberitahu Taira no Shigemori bahwa kejatuhan klan Heike sudah dekat. Setelah mengetahui ketidakadilan besar yang diderita Biwa di tangan Heike, Shigemori bertanggung jawab untuk menerima dan merawatnya daripada membiarkannya dibunuh dan juga untuk membantu mencegah jatuhnya klan Taira. Biwa setuju untuk diterima, tetapi menolak untuk menggunakan kekuatannya membantu klan yang bertanggung jawab atas kematian ayahnya. Lebih dari itu animasi tersebut dirasa sesuai dengan penelitian

ini karena di dalamnya terdapat beragam ungkapan dalam bentuk deiksis sosial yang menjadi pokok bahasan penelitian.

Penelitian terdahulu yang membahas mengenai deiksis sudah banyak dilakukan. Fokus penelitian yang diambil juga beragam, ada yang berfokus meneliti deiksis secara keseluruhan, serta ada juga yang berfokus hanya pada salah satu seperti deiksis persona, waktu, atau wacana.

Pertama Gita Sundari Rahardjo (Unas, 2020), dalam skripsinya yang berjudul “Deiksis Sosial dalam Film Animasi *Golden Kamuy Season 1*” dengan mengangkat masalah bagaimana bentuk deiksis sosial berdasarkan ragam bahasa yang digunakan serta bagaimana fungsi bentuk deiksis sosial berdasarkan pronomina persona yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan teori yang dikemukakan oleh Stephen C. Levinson (1987). Hasil penelitian menunjukkan bahwa deiksis yang paling banyak digunakan dalam film animasi tersebut berdasarkan hubungan sosial yang terlihat dari ragam bahasa *desu* dan *masu*.

Selanjutnya, Irlani Nikita Megawati Sumakul (Unsrat, 2019) dengan penelitiannya yang berjudul “Deiksis dalam Film *Beauty and The Beast* Karya Jeanne Marie Leprince De Beaumont”. Penelitian ini mengkaji tipe deiksis dan penggunaan deiksis dengan menggunakan metode deskriptif dan mengacu pada teori Levinson (1983). Hasil dari penelitian ini ditemukan deiksis persona, deiksis tempat, deiksis waktu, deiksis wacana dan deiksis sosial. Penggunaan deiksis

dalam film *Beauty and the Beast* ini dalam ujarannya terdapat penggunaan secara berkala (gestural) dan penggunaan secara berlambang (symbolic).

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuni Sapiun (Unismuh, 2017) dengan judul penelitian “Penggunaan Deiksis Ruang dan Deiksis Waktu dalam Novel *Sunset Bersama Rosie* Karya Tere-Liye” Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan deiksis tempat dan deiksis waktu yang terdapat pada novel *Sunset Bersama Rosie*. Metode pengambilan data dalam penelitian ini adalah metode penelitian pustaka (*Library research*), yaitu mengumpulkan data dari referensi yang dianggap relevan. Serta menggunakan reduksi data, penyajian data dan verifikasi sebagai teknik menganalisa data. Hasil analisis menunjukkan bahwa deiksis ruang pada kata *di sana, di sini, di sana- sini di situ, ke sana, ke sini* dengan 11 total 88 data. Deiksis waktu pada kata *Nanti, Tadi, Dulu, Sekarang, Besok, pagi, malam, siang, lusa, esok, kemarin* dengan total 271 data. Perbedaan penelitian ini dengan yang terdahulu terletak pada objeknya. Dalam penelitian ini anime yang berjudul *Heike Monogatari* episode 1-3 mengangkat banyak tokoh dengan beragam status sosial dan latar belakang sehingga penulis berasumsi anime ini banyak mengandung deiksis sosial terkait status sosial antar tokoh.

1.2 Perumusan Masalah

Masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah mengungkap pemakaian deiksis sosial melalui ragam bahasa dan pronomina persona yang terdapat dalam anime *Heike Monogatari* episode 1-3 karya Hideo Furukawa.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar pembahasan ini tidak melebar dan berfokus pada deiksis sosial melalui ragam bahasa dan pronomina persona yang muncul dalam *anime Heike Monogatari* episode 1-3 karya Hideo Furukawa.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menjelaskan pemakaian deiksis sosial melalui ragam bahasa dan pronomina persona yang terdapat dalam dialog antar penutur dalam *anime Heike Monogatari* episode 1-3 karya Hideo Furukawa.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini secara teoritis dapat memperkaya khasanah penelitian terkait dengan bidang pragmatik, khususnya tentang deiksis, serta memberikan manfaat secara praktis, yaitu membantu menambah pemahaman tentang deiksis sosial sehingga memberikan referensi pengajaran tentang penggunaan deiksis sosial dalam pembelajar bahasa Jepang dalam percakapan sehari-hari.

1.6 Kerangka Teori

Penulis menggunakan teori deiksis sosial menurut Koike dan Ide (2003:293), deiksis sosial mengidentifikasi unsur sosial masyarakat yang terlibat di percakapan, menunjukkan hubungan tingkat keakraban dan *power* antara penutur dan petutur. Deiksis sosial adalah selain untuk kata ganti orang, ungkapan linguistik yang mempengaruhi tingkatan ungkapan dari bentuk sopan, *keigo* dan

kenjougo, dengan kata lain, bentuk ungkapannya ditentukan dari siapa yang terlibat di dalam percakapan.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori ragam bahasa yang dikemukakan para ahli dalam buku Sudjianto (2009), mengenai *keigo*, yang di dalamnya membagi *keigo* menjadi *sonkeigo*, *kenjougo* dan *teineigo*. Deiksis persona adalah kata ganti yang merujuk pada orang, dibagi menjadi kata ganti orang pertama, kata ganti orang kedua dan kata ganti orang ketiga (Suzuki, 1906:56-57). Penelitian ini difokuskan untuk mencari deiksis sosial berdasarkan ragam bahasa dan pronomina persona yang digunakan untuk menemukan ciri-ciri yang menunjukkan hubungan sosial, status sosial dan keakraban.

1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian yang bersifat kualitatif ini memanfaatkan cara penyajian hasil analisisnya dalam bentuk deskriptif. Menurut Sudaryanto (2015:13) penelitian dengan menggunakan teknik deskriptif dalam ranah kebahasaan adalah penelitian tidak melakukan perubahan data dalam analisisnya, melainkan dilakukan dengan cara menguraikan dan menjabarkan datanya oleh peneliti itu sendiri.

Sumber data dalam penelitian ini adalah film animasi, berjudul *Heike Monogatari* karya Hideo Furukawa bergenre historis yang disutradarai oleh Naoko Yamada dan ditayangkan pada bulan Januari 2022 hingga 24 Maret 2022 di televisi Jepang dengan durasi 23 menit per episode.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan metode teknik simak dan catat. Menurut Sudaryanto (2015:203) teknik simak adalah metode yang digunakan dalam penelitian bahasa dengan cara menyimak penggunaan bahasa pada objek yang akan diteliti. Teknik simak ini dipilih karena objek yang akan diteliti pada penelitian ini berupa percakapan atau dialog dalam *anime Heike Monogatari* karya Hideo Furukawa episode 1-3. Penulis berulang kali menonton dan menyimak *anime* tersebut untuk dapat memahami isi cerita yang terungkap dalam rangkaian percakapannya, Kemudian mencatat setiap tuturan yang diasumsikan mengandung unsur deiksis sosial. Percakapan tersebut disertai dengan terjemahan bahasa Indonesia sehingga mempermudah penulis mencermati unsur-unsur kebahasaan, terutama deiksis persona dan ragam bahasa. Selanjutnya, mencatat adegan atau situasi dan konteksnya agar dapat menginterpretasikan deiksis sosial yang digunakan secara benar.

1.8 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian pada penelitian ini terdiri dari 4 (empat) bab, yaitu :

Bab I yang berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika penyajian.

Bab II berisi tentang kajian teori yang diperoleh dari referensi berupa buku dan jurnal ilmiah yang relevan dengan penelitian ini.

Bab III merupakan analisis dan pembahasan deiksis sosial melalui ragam bahasa dan pronomina persona yang digunakan dalam *anime Heike Monogatari* karya Hideo Furukawa episode 1-3.

Bab IV yang merupakan bab penutup yang berisi tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian.

