

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Manusia dalam kehidupan sehari-harinya merupakan makhluk sosial yang selalu ingin berkomunikasi untuk mendapatkan informasi, komunikasi ialah proses dua orang atau lebih membentuk dan bertukar informasi satu sama lain, maka dalam berkomunikasi agar tersampaikan tujuan dan maksudnya, harus menggunakan bahasa dengan baik. Bahasa sendiri merupakan alat komunikasi yang dapat menyampaikan perasaan seperti emosi dan keinginan penuturnya. Menurut (sutedi, 2003) bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan suatu ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada orang lain. Ketika ingin menyampaikan suatu keinginan kepada seseorang, baik secara lisan maupun secara tertulis orang tersebut bisa menangkap apa yang kita maksud. Artinya bahasa merupakan alat yang penting untuk berkomunikasi.

Ketika berkomunikasi sering kali menggunakan kata tunjuk seperti di sini, di sana, ini, itu. Kata tersebut digunakan pada saat penutur berbicara pada lawan tuturnya, di mana dan kapan saja tuturan itu digunakan, contohnya saat penutur bertanya kepada lawan tutur mengenai kursi kosong yang ada di sebelah lawan tutur “permisi, apakah kursi ini kosong”.

Kata “ ini” merujuk pada kursi kosong yang di tunjukan oleh penutur. Contoh berikutnya penutur bertanya mengenai tas yang dipajang paling atas “ apakah aku boleh melihat tas yang ada di sana ?” . Kata “ di sana ” merujuk pada tas yang ingin dilihat oleh penutur . Dengan kata lain, kata tunjuk sangat erat kaitannya dengan situasi sedang berbelanja, karena kata tunjuk tersebut digunakan pada saat penutur ingin menyampaikan maksudnya kepada lawan tutur.

Terkait dengan hal di atas, ilmu yang mempelajari tentang makna dan konteks adalah pragmatik. Menurut (Levison, 1983) pragmatik merupakan studi yang mengkaji bahasa serta hubungannya dalam makna dengan suatu konteks. Konteks adalah situasi atau keadaan yang melingkupi sebuah tuturan yang membantu memahami makna, konteks sangat penting karena makna sebuah kata, kalimat, atau ucapan sering kali bergantung pada keadaan atau kondisi yang menyertainya. Dalam linguistik, konteks mencakup berbagai faktor seperti siapa yang berbicara, kepada siapa, kapan, di mana, dan dalam situasi apa tuturan tersebut terjadi. (Nadar, 2009) konteks adalah lingkungan komunikasi berlangsung, situasi, kondisi, dan faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman terhadap makna tuturan. Tanpa sadar seringkali pada saat berkomunikasi dengan lawan tutur kita menggunakan kata tunjuk untuk memudahkan penyampaian maksud, kata tunjuk ini disebut dengan deiksis.

Deiksis adalah istilah dalam linguistik merujuk pada kata yang maknanya bergantung pada konteks waktu, tempat, atau identitas penutur dan lawan tutur. (Koizumi, 2001) membagi deiksis menjadi lima macam adalah deiksis persona, deiksis waktu, deiksis ruang, deiksis wacana, dan deiksis sosial. Untuk memperjelas konsep deiksis dalam komunikasi, penting untuk memahami berbagai macam deiksis yang ada, salah satunya adalah deiksis ruang. Deiksis ruang ini, yang

berhubungan dengan penunjukan lokasi dalam peristiwa tutur, menjadi fokus utama dalam pembahasan penelitian ini.

Deiksis ruang adalah salah satu kata ganti penunjuk yang sering muncul, yang merujuk pada lokasi yang dimaksudkan oleh penutur dalam suatu peristiwa tutur. Deiksis ruang dibagi tiga, yaitu sebagai deiksis penunjuk, deiksis tempat, yang terdiri atas deiksis arah dan deiksis keadaan serta deiksis ruang 3 dimensi.

Dieksis dapat ditemukan dalam berbagai macam media masa, contohnya seperti media film. Film merupakan media komunikasi yang berbentuk audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang. (Kridalaksana, 1984) juga mengatakan bahwa film adalah media masa yang memiliki sifat audio visual, yang bisa mencapai khalayak banyak. Film memiliki berbagai macam jenis, salah satunya adalah animasi. Animasi sendiri merupakan gambar yang bergerak seolah-olah hidup dan nyata, yang dibuat dari kumpulan gambar atau objek yang disusun secara beraturan. Pada *anime* Jepang banyak memuat ragam deiksis dalam tuturan, seperti deiksis persona, ruang, wacana dan lain sebagainya. Ternyata dalam animasi *Meitantei Conan : Ijigen No Sunaipa conan* karya Aoyama Gosho, yang dirilis pada tahun 2014 di Jepang dan di sutradarai oleh Kanetsugu Kodama banyak ditemukan dieksis ruang.

Animasi ini menceritakan seorang detektif remaja yang bernama *Shinichi Kudou* dan kemudian tubuhnya menyusut menjadi anak kecil karena pengaruh obat buatan *Black Organization*. Setelah menjadi anak kecil ia mengganti identitasnya sebagai *Edogawa Conan* dan tinggal bersama teman masa kecilnya *Ran Mouri* dan ayahnya yang seorang detektif swasta bernama *Kogoro Mouri*. Conan juga kerap membantu dalam mengungkapkan kasus-kasus kematian yang terjadi di sekitarnya. Ketegangan memuncak di Menara Bell Tree, Tokyo, saat tembakan sniper menewaskan seorang pria di depan *Ran Mouri*. Conan *Edogawa* segera

mengejar pelaku dan menemukan petunjuk berupa foto sepuluh pria berpin merah. Sementara itu, kepolisian mengepung lokasi yang diduga tempat persembunyian pelaku, sementara Jodie Starling dari FBI diserang dan ledakan besar mengguncang kota. Conan dan Sera Masumi nyaris terjebak dalam kobaran api. Peneliti ingin mengkaji penggunaan deiksis ruang khusus nya dalam *anime meitantei conan: ijigen no sunaipa*, karena deiksis ruang memainkan peran penting dalam komunikasi dengan menunjukan lokasi atau arah dalam percakapan. Selain itu, dalam *anime* ini memiliki alur cerita yang menarik, penuh teka-teki, serta banyak mengandung deiksis ruang yang digunakan untuk memecahkan kasus. Hal ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengidentifikasi dan menganalisis jenis-jenis deiksis ruang yang digunakan.

Terkait dengan penelitian sejenis, penulis menemukan beberapa acuan. Penelitian terdahulu yang pertama, yaitu mengenai deiksis ruang dan waktu oleh Sri Wahyuni Sapiun (Universitas Muhammadiyah Makasar, 2017) dengan skripsi yang berjudul “ Penggunaan deiksis ruang dan deiksis waktu dalam novel *Sunset* bersama Rosie karya Tere-Liye” dengan mengangkat permasalahan penggunaan deiksis ruang dan waktu pada novel *Sunset* bersama Rosie karya Tere-Liye. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan teori yang digunakan adalah yang dikemukakan oleh Nababan dengan hasil penelitian 88 kata penggunaan deiksis ruang dan 271 kata penggunaan deiksis waktu dalam novel *Sunset* bersama Rosie karya Tere-Liye.

Penelitian terdahulu yang kedua, yaitu mengenai deiksis ruang oleh Naila Ma’aliya (Universitas Diponegoro, 2021) dengan skripsi yang berjudul “Deiksis ruang dalam film *Kaze Tachinu*” dengan mengangkat permasalahan jenis dan penggunaan deiksis ruang pada film *Kaze Tachinu*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan teori yang digunakan yakni Koizumi. Berdasarkan hasil analisis 37 data jenis *ninshou-gata* dan 35 data

jenis *enkin-gata* dalam film *Kaze Tachinu*. Pemanfaatan deiksis tempat yang ditemukan adalah sebagai deiksis tanda umum, tempat, arah, dan kondisi.

Penelitian terdahulu yang ketiga, yaitu mengenai deiksis ruang oleh Habib Priatama dan Damai Yani (Universitas Negri Padang, 2023) dengan jurnal yang berjudul “ Analisis deiksis ruang dalam manga Doraemon vol 1 (chapter 1-3) karya Fujiko F. Fujio”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan teori yang digunakan adalah Koizumi. Hasil penelitian ini ditemukan 18 data jenis *ninshou-gata* dan 17 jenis *enkin-gata* dalam manga Doraemon vol 1 (chapter 1-3). Jenis deiksis ruang *ninshou-gata* terdapat dalam seluruh penggunaan deiksis ruang yaitu dalam deiksis penunjuk, deiksis keadaan, deiksis tempat dan deiksis arah. Dalam *enkin-gata* ditemukan penggunaan deiksis penunjuk, deiksis keadaan, deiksis tempat, dan deiksis arah.

Persamaan dari penelitian terdahulu salah satunya adalah data berbahasa Jepang dan kesamaan tema, yakni meneliti tentang deiksis ruang. Teori yang digunakan pun sama , yakni teori koizumi pada sumber data berbahasa Jepang. Perbedaan dengan penelitian terdahulu hanya pada sumber data yang bergenre detektif dengan kata lain memecahkan suatu peristiwa kejahatan namun masih menggunakan bahasa Jepang yang standart

1.2.Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, masalah yang akan diangkat yakni sebagai berikut ini.

1. Jenis deiksis ruang mana yang mendominasi dalam anime *Meitantei Conan : Ijigen No Sunaipa* ?
2. Mengapa deiksis ruang tersebut banyak digunakan ?

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dibuat agar penelitian ini berfokus pada penggunaan deiksis ruang milik Koizumi yakni dalam *anime Meitantei Conan: Ijigen No Sunaipa* karya Aoyama Gosho yang di sutradarai Kanetsugu Kodama dirilis pada 21 April 2014 di Jepang. Oleh karena anime ini berisi suatu penyelidikan kasus kejahatan maka banyak digunakan deiksis ruang yang untuk menyelesaikan kasus tersebut.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini, yakni sebagai berikut ini.

1. Mendeskripsikan dan menjelaskan jenis deiksis ruang yang paling dominan dalam *anime Meitantei Conan: Ijigen no Sunaipā*.
2. Mendeskripsikan faktor-faktor yang menyebabkan dominasi jenis deiksis ruang tersebut.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang terdapat pada penelitian ini dibagi menjadi dua, manfaat teoritis dan manfaat praktis. Secara teoritis, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam mengkaji linguistik terutama pada deiksis ruang serta memperkuat teori deiksis ruang untuk penelitian selanjutnya. Secara praktis, diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan wawasan dan informasi bagi pembaca agar dapat memahami dan mengenali lebih dalam mengenai penggunaan deiksis ruang.

1.6. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, menurut (Sugiono, 2016) menyebutkan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan metode yang bertumpu dari filsafat postpositivisme, metode ini dipakai untuk penelitian yang berfokus pada kondisi obyek alamiah. Selain itu menggunakan teknik pengambiln data gabungan “triangulasi”, analisis yang bersifat induktif atau kualitatif. Hasil yang diperoleh dari menggunakan kualitatif sendiri adalah menekankan pada makna dari generalisasi. (Moelong, 2014) juga mengatakan penelitian kualitatif mendeskripsikan kata-kata dan bahasa dengan memanfaatkan dengan berbagai metode ilmiah pada suatu konteks yang alamiah.

Pada penelitian kualitatif data yang dikumpulkan seperti kata-kata dan gambar, sehingga data yang penulis kumpulkan pada penelitian ini berupa tuturan dari tokoh yang ada pada film animasi *Meitantei Conan : Ijigen No Sunaipa* yang dipaparkan dalam bentuk tulisan. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan metode simak catat. Sementara itu, tahapan yang dilakukan penulis dalam mengumpulkan data dengan cara menonton film animasi *Meitantei Conan : Ijigen No Sunaipa* dan memahaminya secara keseluruhan dan mencatat setiap tuturan yang terdapat pada film animasi tersebut serta mentranskripsikan, menerjemahkan, menganalisis penggunaan deiksis ruang serta kemunculanya pada film animasi *Meitantei Conan : Ijigen No Sunaipa*.

Adapun langkah-langkah analisis data, antara lain : (1) mendeskripsikan latar kejadian dari *scene* yang mencakup partisipan penunjuk ruang ketika terjadinya *scene* berlangsung, (2) menentukan bentuk percakapan yang termasuk dalam penggunaan dieksis ruang dalam *scene*

tersebut, (3) melakukan analisis sesuai dengan jenis deiksis ruang (4) mengambil kesimpulan berdasarkan analisis data

1.7. Kerangka Teori

Penulis menggunakan teori deiksis ruang menurut (Koizumi, 2001) deiksis ruang mengidentifikasi suatu makna kata atau ungkapan yang menunjukan lokasi dalam percakapan yang di ucapkan penutur dan lawan tutur. Selanjutnya Koizumi membagi deiksis ruang menjadi 指示直示 *shijishi chokuji* ‘deiksis ruang penunjuk’, 場所直示 *basho chokuji* ‘deiksis ruang yang menyatakan tempat’ terdiri atas (日本語の場所直示 dan 日本語の方向・様態の直示), 空間の3次元 *kuukann no 3 jigen* ‘deiksis ruang tiga dimensi’.

1.8. Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian dalam penelitian ini terdiri dari empat bab yang disusun sebagai berikut.

Bab 1 merupakan pendahuluan berisikan latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, kerangka teori dan sistematika penyajian.

Bab 2 merupakan kajian teori yang dikemukakan oleh (Koizumi, 2001), untuk mengidentifikasi deiksis ruang melalui proses pengkajian yang mendalam.

Bab 3 merupakan analisis data deiksis ruang dalam film animasi *Meitantei Conan : Ijigen No Sunaipa* karya Aoyama Gosho.

Bab 4 merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dari analisis data.