

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Habsari (2015) manusia merupakan makhluk sosial yang saling berkomunikasi antar individu maupun kelompok. Dalam berkomunikasi manusia menggunakan bahasa sebagai alat berkomunikasi. Pada umumnya, komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal. Dalam berkomunikasi, penutur menggunakan bahasa yang dapat dimengerti oleh mitra tutur agar pesan dapat tersampaikan dengan baik. Ilmu yang mempelajari bahasa disebut linguistik, salah satu cabang linguistik adalah pragmatik. Levinson (dalam Pariawan, 2008) mengemukakan bahwa pragmatik adalah kajian hubungan antara bahasa dan konteks yang mendasari penjelasan pengertian bahasa. Deiksis sebagai salah satu kajian pragmatik yang pemaknaan suatu bahasa harus disesuaikan dengan konteksnya. Pemakaian bahasa yang tidak teratur dan tidak efektif akan menyebabkan kerancuan serta dapat menimbulkan persepsi berbeda pada mitra tutur. Untuk memahami dan menentukan sebuah ujaran apakah bersifat deiksis atau tidak tentu membutuhkan pemahaman menyeluruh.

Menurut Chaer (2010 : 31) deiksis adalah kata atau kata-kata yang rujukannya tidak tetap. Dapat berpindah dari satu maujud ke maujud yang lain. Kata-kata deiksis ini adalah kata-kata yang menyatakan waktu, menyatakan tempat, dan yang berupa kata ganti. Sebuah kata dikatakan deiksis jika makna atau rujukannya bergantung pada konteks yang menyertainya. Dalam berinteraksi, penutur tidak dapat menghindari penggunaan kata-kata deiksis. Salah satu aspek penting dalam menganalisis pemakaian bahasa adalah maksud pembicara. Maksud

pembicara sangat ditentukan oleh konteks, waktu, tempat, penutur, partisipan dan situasi. Kajian mengenai deiksis ini merupakan cara untuk mengetahui hubungan antara bahasa dan konteks dalam struktur bahasa itu sendiri. Untuk mengetahui makna dari sebuah kata, harus diketahui pula siapa, dimana dan kapan kata itu diucapkan. Dengan demikian deiksis merupakan identifikasi mengenai sebuah makna yang terkandung dalam bahasa dan dapat diketahui apabila sudah berada dalam konteks peristiwa atau situasi pembicara. Jadi, pusat orientasinya terletak pada penutur.

Dengan kata lain analisis makna tuturan didasarkan pada penafsiran tuturan yang berdasarkan kehendak atau maksud orang pertama. Maka itulah yang menjadi inti analisis tuturan tersebut. Kalimat dalam suatu bahasa tidak dapat dimengerti apabila tidak diketahui siapa yang sedang mengatakan, tentang apa, dimana, dan kapan. Misalnya,

1. ***Kita*** harus melaporkan kejadian ***itu besok***, tetapi mereka ***sekarang*** tidak berada ***di sini***.

Apabila tidak diketahui konteksnya, kalimat tersebut sangat kabur maknanya. Kalimat tersebut banyak mengandung deiksis (*kita, mereka, itu, besok, sekarang, di sini*) yang maknanya tergantung pada konteks saat pengucapan kalimat itu. Jadi bahasa hanya dapat dimengerti menurut makna yang dimaksud penutur.

Peneliti semakin tertarik mengenai deiksis karena muncul persoalan lain bahwa dalam kenyataannya tidak semua kata-kata deiksis selalu berfungsi atau bermakna deiksis. Misalnya,

1. ***Kelelawar adalah binatang malam.***

2. *Nanti malam saya akan menonton film.*

Begitu pula halnya dalam bahasa Jepang. Pemahaman terhadap kata – kata yang termasuk deiksis itu sangat penting dalam memahami maksud tuturan. Pemilihan deiksis dalam penelitian ini dianggap menarik oleh peneliti karena ingin lebih dalam lagi mempelajari mengenai makna yang terkandung dalam suatu kalimat. Selain hal tersebut peneliti juga ingin mengungkapkan bahwa tidak semua kata-kata deiksis itu dapat berfungsi atau bermakna deiksis. Penelitian ini menggunakan *Anime* sebagai sumber data. *Film* adalah sebuah karya sastra yang mengandung kata, frasa, klausa, kalimat dan ungkapan dalam setiap percakapan oleh para tokoh. *Anime* adalah salah satu seni gambar bergerak modern/kontemporer yang dikembangkan dengan cara khas masyarakat Jepang dan menjadi terkenal serta digemari di seluruh dunia. Bahkan dapat dikatakan bahwa *Anime* menjadi media untuk hegemoni Jepang terhadap budaya luar Jepang.

Istilah *Anime* diambil dari kata bahasa Inggris yaitu animation yang berarti animasi. Di Jepang, pelafalan *animation* menjadi “*anime-shon*” アニメーション, kata ini kemudian disingkat menjadi anime. Seiring perkembangan waktu, anime mengalami perkembangan mulai dari visual dan genre. Terdapat banyak anime yang menampilkan contoh berkomunikasi yang biasa digunakan masyarakat Jepang dan hanya pembicara satu dan pembicara dua yang tahu maksud dari topik yang dibicarakan.

Anime Koe no Katachi dipilih sebagai sumber data pada penelitian ini didasarkan atas rasionalisasi beberapa pertimbangan diantaranya menceritakan tentang kehidupan sosial seorang pemuda yang menyesali kelakuannya di masa

kecil dengan mencoba tidak memiliki hubungan sosial dengan orang lain dan mencoba memperbaiki hubungan dengan seorang wanita tuli yang ia *bully* ketika duduk di bangku Sekolah Dasar. Alasan memilih *Koe no Katachi* adalah film ini yakni, pertama sebagai pengganti sumber *native speaker* (penutur asli) bahasa Jepang di mana bahasa yang digunakan termasuk bahasa sehari – hari. Kedua, banyak deiksis yang terkandung di dalam film tersebut. Ketiga menduduki peringkat 2 di box office Jepang setelah dirilis, berada di belakang *Kimi no Na wa* karya Makoto Shinkai, dan meraup total ¥283 juta dari 200.000 penjualan tiket dalam jangka waktu dua hari sejak pemutaran perdananya di 120 bioskop.

Selain itu film ini mendapatkan penghargaan Akademi Jepang ke-40 dalam kategori Animasi Luar Biasa pada tahun 2017, Japan Media Arts Festival ke-20 dalam kategori Divisi Animasi – Penghargaan Luar Biasa dan Penghargaan Kritikus Film Jepang ke-26 dalam kategori Animasi Terbaik Tahun 2017. Selain itu, saat menyaksikan film tersebut ditemukan bahwa para tokoh di dalamnya menggunakan banyak deiksis dalam percakapan mereka. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang deiksis dalam *film anime Koe no Katachi*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan di atas, maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Jenis-jenis deiksis yang digunakan dalam anime *Koe no Katachi* karya Yoshitoki Ōima.
2. Acuan deiksis yang digunakan berdasarkan referensi dalam anime *Koe no Katachi* karya Yoshitoki Ōima.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian tidak meluas dan terarah dalam membahas deiksis yang digunakan dalam anime *Koe no Katachi*. Penelitian ini difokuskan pada bentuk dan jenis deiksis yang digunakan penutur dalam melakukan tindak komunikasi.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, penelitian ini diarahkan untuk menjawab permasalahan-permasalahan sebagai berikut.

1. Apa sajakah jenis deiksis yang digunakan dalam anime *Koe no Katachi* karya Yoshitoki Ōima?
2. Bagaimanakah acuan deiksis yang digunakan dalam anime *Koe no Katachi* karya Yoshitoki Ōima?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan jenis deiksis yang digunakan dalam anime *Koe no Katachi* karya Yoshitoki Ōima.
2. Mendeskripsikan acuan deiksis yang digunakan dalam anime *Koe no Katachi* karya Yoshitoki Ōima.

1.6 Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah penelitian dibidang bahasa, khususnya pada bidang ilmu pragmatic yaitu mengenai deiksis.

- b. Menambah wawasan mengenai bentuk dan jenis deiksis dalam anime bahasa Jepang.
- c. Menambah wawasan mengenai distribusi atau letak deiksis dalam anime bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam memahami bentuk deiksis.
- b. Memberi motivasi kepada peneliti selanjutnya dalam melakukan kajian mengenai deiksis.
- c. Memberi wawasan atau pun dasar penggunaan deiksis, baik dalam bentuk bahasa tulis maupun bahasa lisan

