

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari, bahasa dan komunikasi memiliki hubungan yang begitu erat. Bahasa menjadi sarana sebagai alat untuk berkomunikasi yang memiliki peran sangat penting terutama dalam hubungan interaksi sosial, baik berguna untuk mengungkapkan pendapat hingga menunjukkan ekspresi dengan terbuka. Di berbagai negara yang ada di dunia ini memiliki berbagai ragam bahasa yang berbeda-beda. Dalam hal ini, bahasa berkembang sesuai dengan perkembangan alat komunikasi, perkembangan fisik manusia (fonem, morfologi, sintaksis, dan wacana), dan perkembangan peran manusia dalam kehidupan. Untuk itu, pentingnya mengkaji bahasa bukan hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai citra pikiran, dan kepribadian (Noermanzah, 2019).

Mempelajari suatu bahasa merupakan suatu hal menarik yang kini dilakukan oleh banyak orang guna menanamkan pengetahuan serta kemampuan dalam berbahasa terutama bahasa asing. Terdapat banyak media yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk mempelajari bahasa terutama bahasa Jepang, diantaranya seperti film, drama, musik, *manga*, ataupun *anime*. *Anime* berupa suatu animasi yang diproduksi dari Jepang atau oleh orang Jepang, dengan menggunakan bahasa Jepang, sesuai dengan gaya yang dikembangkan di Jepang, serta dapat digambar melalui tangan ataupun menggunakan teknologi komputer.

Anime adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton (Aghnia, 2014). Pada adegan percakapan antar tokoh yang muncul dalam suatu *anime* memiliki karakteristik masing-masing yang dapat dilihat melalui cara bertutur kata maupun penggunaan bahasa oleh tokoh *anime* itu sendiri. Sehingga, melalui proses mendengarkan, maka dapat ditemukan berbagai hal menarik yang muncul dalam setiap ujaran dalam sebuah percakapan pada suatu *anime*. Oleh sebab itu, hal tersebut akan menjadi suatu pembahasan yang sangat bermanfaat bagi peminat bahasa Jepang untuk dipelajari serta dikaji lebih dalam.

Terdapat perbedaan penggunaan tuturan antara pria dan wanita dalam bahasa Jepang. Sudjianto dan Dahidi (2009) mengungkapkan bahwa bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang memiliki ragam berdasarkan gender atau jenis kelamin penutur. Ragam bahasa yang digunakan dalam tuturan oleh pria disebut sebagai *danseigo*, sedangkan ragam bahasa yang digunakan dalam tuturan oleh wanita disebut sebagai *joseigo*. Sedangkan menurut Irawan dan Mael (2021) *danseigo* merupakan bahasa yang cenderung digunakan oleh kaum pria dengan tujuan untuk menonjolkan jati diri dan identitasnya sebagai sosok yang memiliki kekuasaan, keperkasaan, kewibawaan, dan kemaskulinitasan.

Penggunaan ragam bahasa pria ataupun ragam bahasa wanita memiliki perbedaan yang sangat kuat. Pada umumnya kaum pria merupakan insan yang cepat dalam mengambil keputusan, rasional, egois, bahkan lebih agresif. Sementara itu, kaum wanita merupakan insan yang lemah lembut, sopan santun, baik budi bahasanya, pasif, atau penuh perhatian. Namun, dapat diketahui bahwa sifat-sifat

ini tidak mutlak dimiliki pria dan wanita, bahkan dalam kondisi tertentu dapat menunjukkan keadaan yang sebaliknya tentang dimana sifat wanita dimiliki pria dan sifat pria dimiliki wanita (Sudjianto, 2007).

Danseigo merupakan suatu ragam bahasa yang memiliki karakteristik tertentu (mencakup istilah-istilah, aksen, intonasi, pengucapan, dan tata bahasa) dan dianggap secara eksklusif hanya digunakan pria Jepang sebagai refleksi maskulinitas mereka (Adnyani, 2020). Dalam ujaran ragam bahasa pria atau *danseigo*, maupun ragam bahasa wanita atau *joseigo*, keduanya memiliki karakteristik yang berbeda. Penggunaan partikel akhir kalimat atau shuujoshi dalam *joseigo* meliputi, *~wayo*, *~wane*, *~no*, *~noyo*, *~kotoyo*, *~kashira*. Sedangkan shuujoshi dalam *danseigo* sendiri meliputi, *~kai*, *~dai*, *~sa*, *~ze*, *~zo*, *~darou* (Sudjianto, 2007; Chandra, 2009). Berikut ini merupakan cuplikan percakapan yang menggunakan *danseigo* khususnya pada partikel akhir kalimat atau shuujoshi dalam *anime* Saiki Kusuo no Sai Nan.

Nendou Riki : ああ？てめえが消えろや。俺はラーメン食うんだよ！

Aa? Temee ga kiero ya. Ore wa raamen kuu ndayo!

Kaidou Shun : 一人で行け！行くぞ斉木、風がまた騒ぎだした。

Hitori de ike! Ikuzo Saiki, kaze ga mata sawagidashita.

Nendou Riki : ラーメンだっつってんだろ。

Raamen dattsutte ndaro.

Kaidou Shun : 不穏な風が先だ！

Fuonna kaze ga saki da!

Terjemahan : (Episode 1, 01:00-01:05)

Nendou Riki : Apa? Kau yang pergi, kami akan makan ramen!

Kaidou Shun : Pergi saja sendiri! Ayo Saiki, anginnya sudah mulai bertiup lagi.

Nendou Riki : Sudah aku bilang akan makan ramen!

Kaidou Shun : Angin yang mengganggu tadi!

Pada cuplikan tuturan di atas dipilih karena di dalam cuplikan tersebut terdapat ungkapan *shuujoshi danseigo* yang dituturkan oleh dua tokoh pria dari tiga tokoh yang muncul dalam *anime* Saiki Kusuo no Sai Nan yang dijadikan sebagai bahan analisis dalam penelitian ini. Setelah menyimak contoh percakapan di atas, terdapat penggunaan *shuujoshi danseigo* yang diungkapkan oleh tokoh Nendou Riki dan Kaidou Shun merupakan *shuujoshi danseigo* yang mengarah pada sifat maskulin kuat dan hanya digunakan oleh kaum pria saja dalam ranah informal, dengan tujuan untuk menunjukkan keakraban dengan temannya ketika berkomunikasi. Penggunaan *shuujoshi ~darou* yang diungkapkan oleh tokoh Nendou memiliki fungsi untuk menyatakan suatu prediksi kepada lawan bicara (Noguchi, 2020). Sedangkan penggunaan *shuujoshi ~zo* yang diungkapkan oleh tokoh Kaidou memiliki fungsi untuk menegaskan ataupun menekankan ucapan pembicara guna menarik perhatian lawan bicara (Sudjianto, 2007).

Penelitian ini menggunakan sumber data berupa *anime* yang berjudul Saiki Kusuo no Sai Nan. *Anime* tersebut menceritakan kehidupan tokoh utama yang bernama Saiki Kusuo dengan kemampuan luar biasa, yakni menguasai kekuatan psikis dan ketika berbicara kepada orang lain hanya melalui telepati. *Setting anime* ini adalah di sekolah swasta yang bernama PK Academy atau dengan nama lain Psikokinesis Akademi, terletak di Hidari Wakibara, Jepang. Terdapat empat tokoh pria yang sering muncul, diantaranya adalah Saiki Kusuo (tokoh utama), dan tiga orang teman akrab Saiki, yaitu Nendou Riki, Kaidou Shun, dan Kuboyasu Aren.

Dalam penokohan pria yang digunakan untuk menganalisis data, yakni merupakan tiga tokoh pria teman akrab dari Saiki, dimana masing-masing tokoh memiliki sifat maupun karakternya masing-masing. Tokoh Nendou Riki merupakan

seorang yang patuh, tetapi bodoh. Walaupun ia memiliki penampilan yang menyeramkan dengan ciri khas dari potongan rambutnya yang eksotis dan bentuk dagunya yang aneh, akan tetapi Nendou menjadi pribadi yang suka membantu orang lain, terutama seorang yang lemah. Selain itu, tingkah konyolnya membuat teman-temannya sangat terganggu padahal Nendou memiliki motif lain daripada tingkah konyolnya di dalam kelas yang sebagian besar bermaksud baik.

Kemudian tokoh Kaidou Shun merupakan seorang yang menjadi buangan di kelasnya karena ia memiliki sifat yang suka pamer dengan merasa dirinya menjadi yang paling kuat, akan tetapi ia menjadi pengecut ketika berada di suatu situasi yang berbahaya. Namun, ketika Kaidou dihadapkan dengan keadaan yang memaksanya, ia akan membahayakan dirinya sendiri demi orang-orang yang ia sayangi. Sedangkan tokoh Kuboyasu Aren merupakan seorang berandalan saat di sekolah lamanya karena ia dibesarkan oleh ayah dan ibu yang merupakan mantan gangster. Aren sangatlah kuat dan suka berkelahi, ia mudah marah jika ada orang yang bersikap kasar padanya. Selain itu, tokoh Aren memiliki sifat yang kekanak-kanakan saat ada yang membicarakan tentang sepeda motor karena ia menyukai sesuatu yang bersifat punk, bahkan kamarnya sendiri dihiasi oleh banyak benda-benda yang tidak biasa, seperti poster berisi gambar menyeramkan, alat-alat bertarung, baju jubah dengan banyak coretan bahkan ada bajunya yang masih berisi darah (MyAnimeList, 2019).

Ketiga tokoh pria tersebut memiliki sifat maupun karakternya masing-masing, dimulai dari yang polos dan bodoh, suka pamer dan pengecut, hingga berandalan dan sedikit kekanak-kanakan. Dengan sifat-sifat tersebut, bahasa peran atau disebut juga sebagai *yakuwarigo* yang digunakan oleh tokoh pria yang

dimunculkan dalam *anime* ini, yakni lebih menunjukkan kepribadian yang maskulin dan lebih menonjolkan sisi pria dari gaya bahasanya ketika berbicara. Terdapat penggunaan ragam bahasa pria atau *danseigo* yang menunjukkan sifat maskulin kuat oleh tokoh pria dalam *anime* tersebut, terutama pada partikel akhir kalimat atau *shuujoshi* yang lebih ditekankan pada sifat maskulin kuat dari ragam bahasa pria. Disisi lain, ketiga tokoh tersebut sering kali mendapatkan masalah dan selalu berusaha untuk bisa memecahkannya bersama-sama. Berbagai tingkah konyol dari teman-teman Saiki, membuat Saiki kewalahan menghadapinya. Oleh sebab itulah, Saiki merasakan bahwa teman-teman, termasuk orang-orang yang ada di dekatnya hanya membawa masalah dan bencana bagi hidupnya.

Anime ini dipilih sebagai sumber untuk memperoleh data dalam penelitian ini karena *anime* ini diperankan oleh sebagian besar tokoh pria yang menggunakan ragam bahasa pria atau *danseigo* yang sering digunakan dan muncul dalam setiap tuturan. Maka dari itu, penelitian ini menganalisis berbagai variasi *shuujoshi danseigo* serta untuk mengetahui fungsi *shuujoshi danseigo* dalam *anime* Saiki Kusuo no Sai Nan. Pembahasan dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada penggunaan *danseigo* yang digunakan oleh tiga tokoh pria dalam *anime* yang berjudul Saiki Kusuo no Sai Nan. Terdapat beberapa ujaran *danseigo* yang ditemukan terutama pada penggunaan partikel akhir kalimat atau *shuujoshi*.

Penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengetahui serta dapat memahami ragam bahasa pria Jepang atau *danseigo*, sehingga dapat diaplikasikan pada proses berinteraksi sosial terutama dalam masyarakat Jepang untuk berkomunikasi. Setelah memahami penggunaan ragam bahasa pria Jepang atau *danseigo* yang bersifat informal, maka akan lebih mudah untuk mengidentifikasi

karakteristik *danseigo*, serta tidak akan sembarang dalam memilih maupun menggunakan kata-kata untuk berkomunikasi. Dengan bekal ilmu pengetahuan terkait pemahaman penggunaan ragam bahasa, baik ragam bahasa pria (*danseigo*) maupun ragam bahasa wanita (*joseigo*) akan menumbuhkan rasa percaya diri yang kuat dalam berkomunikasi. Sehingga, dengan kemampuan berkomunikasi tersebut akan memudahkan untuk diterima oleh masyarakat Jepang.

1.2 Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut.

1. Ditemukannya beragam variasi *danseigo*, seperti kata ganti persona atau *ninshou daimeishi*, dan penggunaan partikel akhir kalimat atau *shuujoshi* oleh tiga tokoh pria dalam *anime* Saiki Kusuo no Sai Nan.
2. Terdapat berbagai fungsi dari setiap penggunaan *shuujoshi danseigo* yang terdapat pada tuturan dalam *anime* Saiki Kusuo no Sai Nan.

1.3 Pembatasan Masalah

Setelah mengetahui identifikasi masalah tersebut, permasalahan dalam penelitian ini dibatasi, yaitu dengan menganalisis penggunaan *danseigo* oleh tokoh pria berdasarkan bentuk penggunaan partikel akhir kalimat atau *shuujoshi* dan fungsi dari penggunaan *shuujoshi danseigo* yang terdapat dalam *anime* Saiki Kusuo no Sai Nan Episode 1-3.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, berikut merupakan rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Apa sajakah jenis *shuujoshi danseigo* yang digunakan oleh tokoh pria dalam *anime* Saiki Kusuo no Sai Nan Episode 1-3?
2. Bagaimanakah fungsi dari penggunaan *shuujoshi danseigo* yang digunakan oleh tokoh pria dalam *anime* Saiki Kusuo no Sai Nan Episode 1-3?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis jenis *shuujoshi danseigo* yang digunakan oleh tokoh pria dalam *anime* Saiki Kusuo no Sai Nan Episode 1-3.
2. Untuk menganalisis fungsi dari penggunaan *shuujoshi danseigo* yang digunakan oleh tokoh pria dalam *anime* Saiki Kusuo no Sai Nan Episode 1-3.
- 3.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Adapun kedua manfaat dari penelitian ini, yakni sebagai berikut.

- 1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman serta menambah wawasan mengenai pengetahuan pendidikan bahasa Jepang pada bidang linguistik, khususnya tentang penggunaan ragam bahasa pria di Jepang yang

disebut sebagai *danseigo*. Sehingga, salah satu manfaat penting yang didapatkan, yaitu kemampuan untuk berkomunikasi dan lebih mampu untuk menempatkan penggunaan ragam bahasa yang sesuai pada situasi tertentu.

2) Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

Dapat memperluas wawasan berupa ilmu pengetahuan terkait ragam bahasa di Jepang khususnya *danseigo*, serta dapat menambah informasi lebih dalam mengenai bidang ilmu linguistik yang dipelajari.

2. Bagi Pembelajar

Dapat memberikan pemahaman dan menambah pengetahuan melalui *anime* mengenai ragam bahasa pria di Jepang. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan menggunakan ragam bahasa yang berguna sebagai bekal ilmu untuk berkomunikasi.

3. Bagi Peneliti Lain

Dapat menjadi referensi ataupun inspirasi baru yang bermanfaat dalam melakukan penelitian dengan topik yang serupa, yaitu tentang penggunaan ragam bahasa pria yang ditemukan dalam sumber *anime* yang dapat dikembangkan untuk penelitian lebih lanjut.