

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang dan Permasalahan**

#### **1.1.1 Latar Belakang**

Bahasa merupakan sarana penting bagi aspek kehidupan bermasyarakat. Sebagai sarana untuk berkomunikasi bagi manusia, penggunaan bahasa yang baik akan memudahkan seseorang dalam menyampaikan ide, gagasan, maupun pemikiran sehingga dapat dimengerti oleh lawan bicara. Bahasa juga menjadi pencitraan suatu bangsa. Kebudayaan dapat dibentuk dan dikembangkan melalui bahasa. Di dunia terdapat bermacam-macam bahasa yang merupakan identitas suatu bangsa. Keberanekaragaman bahasa itu memiliki aturan dan keunikannya tersendiri. Salah satunya adalah bahasa Jepang.

Bahasa Jepang memiliki aturan-aturan dan keunikan tersendiri. Orang Jepang juga memiliki ciri khas yang unik, mereka sangat ekspresif dalam mengutarakan sesuatu melalui ekspresi wajah dan gerakan anggota tubuh. Ada pula yang menunjukkan perasaan yang mereka rasakan dengan pengucapan kata secara lisan yang intonasinya telah diubah. Seperti halnya pada bahasa Indonesia yang merupakan bahasa nasional, bahasa Indonesia memiliki aturan dan keunikannya tersendiri.

Dalam bahasa Indonesia terdapat pembagian kelas kata, salah satunya adalah interjeksi disebut juga kata seru. Interjeksi merupakan kata yang bertugas untuk mengungkapkan perasaan penutur terhadap lawan tuturnya. Sebagai sebuah unsur dalam sistem bahasa, interjeksi banyak digunakan dalam percakapan sehari-hari baik secara formal maupun informal. Penggunaan interjeksi secara lisan sering dipakai dalam percakapan sehari-hari karena fungsinya menyatakan reaksi atau perasaan orang lain. Namun, adakalanya interjeksi disampaikan melalui media tulis, seperti halnya dialog dalam komik dan novel.

Pemakaian interjeksi pada komik maupun novel sangat banyak dan mudah ditemukan. Dalam penelitian ini penulis tertarik untuk menganalisis interjeksi yang berada dalam komik. Biasanya interjeksi yang digunakan dalam komik bervariasi jenisnya tergantung konteks dan situasi. Gambar yang terdapat di dalam komik sangat membantu bagi pembaca memahami isi cerita.

Interjeksi memiliki berbagai jenis dan fungsinya dalam mengungkapkan suatu perasaan. Dalam bahasa Indonesia ada dua bentuk interjeksi yaitu, bentuk dasar dan bentuk turunan. Dilihat dari fungsinya dalam mengungkapkan perasaan, interjeksi dibagi menjadi sepuluh, yaitu interjeksi kejiikan, kekesalan atau kecewa, kekaguman atau kepuasan, kesyukuran, harapan, keheranan, kekagetan, ajakan, panggilan dan marah atau makian (Kridalaksana 2007:120-121).

Dalam bahasa Jepang pun terdapat interjeksi yang disebut *kandoushi*. Interjeksi di dalam bahasa Jepang merupakan salah satu kelas kata yang dapat berdiri sendiri, bukan merupakan subjek, bukan juga merupakan predikat. Namun, interjeksi dengan sendirinya dapat menjadi sebuah kalimat meskipun tanpa bantuan kelas kata lain. Dalam bahasa Jepang interjeksi terdiri dari tiga macam yaitu interjeksi yang menyatakan perasaan (*kandou*), interjeksi yang menyatakan panggilan (*yobikake*), dan interjeksi yang menyatakan jawaban (*outou*).

Dari pernyataan di atas terlihat bahwa baik bahasa Jepang maupun bahasa Indonesia memiliki kelas kata interjeksi. Mengartikan interjeksi tidak cukup dengan menggunakan kamus. Makna interjeksi terikat pada konteks pembicaraan dan situasi ujar. Dalam suatu konteks percakapan seorang penutur dapat menyampaikan maksud dan tujuannya kepada lawan tutur dengan penggunaan bahasa dan pemilihan kata yang baik dan tepat. Latar belakang, lingkungan sosial, dan pendidikan seseorang memang sangat berpengaruh pada penggunaan bahasa dalam keseharian.

Adanya variasi jenis interjeksi dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia, menarik perhatian penulis untuk membandingkan interjeksi kedua bahasa tersebut. Bahasa Jepang dan bahasa Indonesia bukan merupakan bahasa yang serumpun sehingga perbandingan interjeksi kedua bahasa ini akan terlihat jelas. Penulis membatasi penelitian dengan membandingkan interjeksi panggilan dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia. Berikut contoh interjeksi panggilan dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia.

- (1) Konteks : Dialog di bawah ini terjadi dalam situasi informal, salah seorang bajak laut dewasa memanggil seorang anak kecil bernama Luffy untuk menanyakan apakah yang sedang dia lakukan di kapal bajak laut mereka.

Bajak Laut : おいルフィ何する気だ  
*Oi Ruffi nani suru kida*  
 Oi, Luffy!! Apa yang kau lakukan?  
 Luffy : ふん  
*fun*  
 Huh

(Eiichiro Oda, 1997:3)

Dialog di atas dapat dipahami bahwa interjeksi *Oi* mengungkapkan suatu panggilan terhadap orang lain yang sederajat atau lebih rendah baik usia maupun kedudukannya dari pembicara. Interjeksi *Oi* pada percakapan tersebut digunakan seorang bajak laut dewasa untuk memanggil anak bernama Luffy yang sedang berada di atas kapal mereka. Berikut ini akan dipaparkan contoh dialog dalam komik Indonesia yaitu “Wind Rider” yang terdapat interjeksi panggilan di dalamnya.

- (2) Konteks : pada percakapan berikut ini terjadi antara dua orang komentator dari suatu pertandingan balapan. Salah satu komentator memanggil petugas pembersih bernama Roulette Otovic yang terlihat lama terbang di arena balapan tersebut. Dia menyuruh pemuda itu untuk segera menyelesaikan pekerjaannya.

Komentator I: Hei, kau yang di sana! Cepat selesaikan pekerjaanmu! Balap putaran kedua akan segera dimulai!  
 Huh, si bodoh itu membuat ulah lagi, siapa sih, namanya?

Komentator II: Oh, dia? Namanya.....

Roulette Otovic, si badut terbang, ha ha ha

(Is Yuniarto, 2005:16)

Berdasarkan dialog di atas interjeksi *hei* memiliki arti sama dengan *hai* yaitu interjeksi untuk menarik perhatian (memanggil, dsb). Interjeksi *hei*

biasanya dipakai untuk memanggil seseorang yang sederajat maupun lebih rendah kedudukannya dari penutur. Pada dialog di atas dapat dilihat bahwa komentator tersebut memilih interjeksi *hei* untuk memanggil pemuda yang saat itu sedang berkendara di udara agar segera menyelesaikan pekerjaannya dan menyingkir dari arena balapan. Penggunaan interjeksi *hei* dalam dialog tersebut karena sang komentator memiliki kedudukan lebih tinggi dari pemuda itu.

Berdasarkan contoh di atas interjeksi panggilan *oi* dan *hei* mempunyai fungsi yang sama, yaitu digunakan untuk memanggil orang yang lebih rendah baik dalam usia maupun kedudukannya dari penutur. Interjeksi *hei* dan *oi* tidak dapat digunakan untuk orang yang kedudukannya di atas penutur karena hal tersebut kurang sopan.

Penulis sebagai pembelajar bahasa Jepang tertarik untuk meneliti interjeksi panggilan baik dalam bahasa Jepang maupun bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini, kapan interjeksi itu akan dipakai sangatlah perlu diketahui.

### **1.1.2 Rumusan Masalah**

1. Interjeksi panggilan apa sajakah yang terdapat dalam komik *One Piece* dan *Wind Rider*?
2. Bagaimana hubungan penutur dan mitra tutur terhadap interjeksi panggilan yang digunakan dalam suatu tuturan?

3. Bagaimana jenis interjeksi panggilan dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia ditinjau dari kesantunannya?

## **1.2 Tujuan**

1. Mendeskripsikan interjeksi panggilan yang digunakan dalam komik One Piece dan Wind Rider.
2. Mendeskripsikan keterkaitan hubungan penutur dan mitra tutur terhadap interjeksi panggilan yang digunakan dalam suatu tuturan.
3. Menggolongkan jenis interjeksi panggilan dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia ditinjau dari kesantunannya.

## **1.3 Ruang Lingkup**

Interjeksi pada bahasa Jepang dan bahasa Indonesia bermacam-macam jenis ada interjeksi yang menyatakan kekaguman, kesyukuran, harapan, kejiikan, kekesalan, keheranan, kekagetan, ajakan, panggilan, dan marah. Dalam penelitian ini penulis hanya membahas jenis interjeksi yang menyatakan panggilan.

## **1.4 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini meliputi tiga tahapan yaitu pengumpulan data, analisis data, dan penyajian data.

#### 1.4.1 Pengumpulan Data

Untuk pengumpulan data digunakan metode pustaka dengan teknik simak baca. Langkah-langkah yang perlu penulis lakukan adalah sebagai berikut

- a) Membaca sumber data penelitian ini, yaitu komik *One Piece* dan *Wind Rider* ;
- b) Setelah penulis membaca, menyimak dan memahami, kemudian mengidentifikasi interjeksi panggilan yang terdapat pada komik tersebut. Seluruh tuturan yang mengandung interjeksi panggilan merupakan data dalam penelitian ini.

#### 1.4.2 Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan pragmatik atau dalam bahasa Jepang disebut *goyouron* (語用論). Langkah pertama yaitu menyajikan konteks percakapan. Penjelasan tentang konteks dan situasi dalam cerita digunakan untuk menafsirkan maksud dan tujuan yang terkandung dalam tuturan tersebut, selanjutnya data dianalisis. Langkah kedua penulis mendeskripsikan keterkaitan interjeksi panggilan tersebut dalam suatu konteks percakapan dengan memperhatikan tingkatan hubungan peserta tutur.

#### 1.4.3 Penyajian Hasil Analisis

Setelah data dianalisis, pemaparan hasil analisis diwujudkan ke dalam laporan tertulis tentang apa yang telah dijelaskan dan bersifat

deskriptif. Penyajian data dilakukan secara informal, yaitu dengan menggunakan kata-kata yang biasa.

### **1.5 Manfaat**

Manfaat teoritis penelitian ini adalah memberikan kontribusi bagi kajian pragmatik, khususnya mengenai ragam interjeksi panggilan bahasa Jepang dan bahasa Indonesia. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah agar pembelajar bahasa Jepang dapat menggunakan interjeksi dengan benar berdasarkan makna dan fungsinya.

### **1.6 Sistematika**

Agar skripsi ini lebih mudah dibaca dan dipahami, maka skripsi ini akan disusun secara sistematis dalam beberapa bab, antara lain :

BAB I Pendahuluan, dalam bab ini akan dijelaskan tentang permasalahan penelitian yang meliputi latar belakang permasalahan, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori, dalam bab ini akan dipaparkan mengenai teori-teori yang akan menjadi pedoman analisis skripsi ini, yaitu penjelasan mengenai pengertian dan jenis interjeksi dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia.

BAB III Pemaparan Hasil dan Pembahasan, bab ini akan dipaparkan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Penutup, bagian ini akan dijelaskan hasil, kesimpulan, dan saran.