



**MAJAS SINDIRAN DALAM TINDAK TUTUR ILOKUSI
BAHASA JEPANG PADA ANIME SLAMDUNK**

(Kajian Pragmatik)

アニメにおける指示発話行為

Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memenuhi

Ujian Sarjana Program Strata 1

Oleh:

Syahrudin Kamal

NIM 13050113130103

PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2020

Formatted: Header, Indent: Left: -0,2 cm

Formatted: Header, Centered

Formatted: Header, Right, Right: -0,2 cm

Formatted Table

Formatted: Header

Formatted: Header, Indent: Left: -0,2 cm

Formatted: Header, Centered

Formatted: Header, Right, Right: -0,2 cm

Formatted Table

Formatted: Footer

**MAJAS SINDIRAN DALAM TINDAK TUTUR ILOKUSI
BAHASA JEPANG PADA ANIME SLAMDUNK**

(Kajian Pragmatik)

アニメにおける指示発話行為

Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memenuhi

Ujian Sarjana Program Strata 1

Oleh:

Syahrudin Kamal

NIM 13050113130103

PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2020

Formatted: Header, Indent: Left: -0,2 cm

Formatted: Header, Centered

Formatted: Header, Right, Right: -0,2 cm

Formatted Table

Formatted: Header

Formatted: Header, Indent: Left: -0,2 cm

Formatted: Header, Centered

Formatted: Header, Right, Right: -0,2 cm

Formatted Table

Formatted: Footer

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di Universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi / penjiplakan.

Semarang, 25 Juni 2020

Penulis

Syahrudin Kamal

Formatted: Header, Indent: Left: -0,2 cm

Formatted: Header, Right, Right: -0,2 cm

Formatted Table

Formatted: Header, Centered

Formatted: Header

MOTTO

“Sometimes you’ve gotta fall before you fly.”

“Terkadang kita harus terjatuh sebelum terbang”

(Sleeping with Sirens)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan semua rahmat dan hidayah-Nya, dengan ini ku persembahkan karya sederhana ini untuk kedua orang tuaku tercinta, Bapak Endang Rojali dan Ibu Dewi Ernawati. Dan untuk kakak serta adikku tercinta. Terimakasih telah membimbingku dan mengiringi setiap langkahku dengan doa. Perjuangan, perhatian, ketulusan hati, kesabaran, serta cinta dan kasih sayang telah engkau curahkan untuk selalu merawat dan mendidikku. Terimakasih banyak telah mengajariku bagaimana arti hidup yang sebenarnya.

Formatted: Header, Indent: Left: -0,2 cm

Formatted: Header, Right, Right: -0,2 cm

Formatted Table

Formatted: Header, Centered

Formatted: Header

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala nikmat yang telah diberikan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Majas Sindiran Dalam Tindak Tutur Ilokusi Bahasa Jepang Pada *Anime Slam Dunk*”. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini mengalami kesulitan. Namun berkat bimbingan dari dosen pembimbing dan bantuan berbagai pihak, kesulitan-kesulitan tersebut dapat teratasi.

Dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis. Dengan penuh rasa hormat penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr.Nurhayati, M. Hum , selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
2. Bapak Budi Mulyadi, S.Pd., M. Hum., selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro Semarang.
3. Ibu Maharani Patria Ratna, S.S., M. Hum., selaku dosen pembimbing dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran, usaha, ilmu, arahan, masukan, waktu, dan bimbingannya selama ini.
4. Fajria Noviasari, S.S., M. Hum., selaku dosen wali. Terima kasih atas segala arahan, saran, jasa dan kebaikan yang telah diberikan selama ini kepada penulis.

Formatted: Header, Indent: Left: -0,2 cm

Formatted: Header, Right, Right: -0,2 cm

Formatted Table

Formatted: Header, Centered

Formatted: Header

5. Ibu Nur Hastuti, S.S., M.Hum., selaku dosen penanggung jawab angkatan 2013. Terima kasih atas arahan, saran dan kesabaran yang telah diberikan kepada mahasiswa angkatan 2013.

6. Seluruh dosen Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang. Terima kasih telah membagikan ilmu yang bermanfaat, motivasi, dan bantuan selama ini.

7. Kedua orang tua tercinta Bapak Endang Rojali dan Ibu Dewi Ernawati, serta kakak dan adik ku yang aku sayangi. Terima kasih atas do'a, materi, dukungan, kasih sayang, dan kesabaran yang telah diberikan tanpa henti.

8. Sahabat-sahabat tercinta seperjuangan dan sepermainan Coaching Klinik 21+. Terima kasih atas canda, tawa, kenangan, dan motivasi, serta *support* pelipur kejenuhan yang telah diberikan kepada penulis selama ini.

9. Teman-teman AA Brahdeur. Terimakasih atas canda, tawa, kenangan, motivasi dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis selama ini.

10. Teman-teman Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2013. Terima kasih atas cerita, kenangan, dan kebersamaannya yang tidak akan pernah terlupakan.

11. Teman-teman KKN Desa Grogolsari. Terima kasih sudah memberikan pengalaman berharga selama 42 hari KKN dan senang bisa mengenal kalian.

12. Riana Anggun Rianti, yang telah memotivasi serta berdoa agar skripsi ini bisa berjalan lancar.

Formatted: Header, Indent: Left: -0,2 cm

Formatted: Header, Right, Right: -0,2 cm

Formatted Table

Formatted: Header, Centered

Formatted: Header

13. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan penulis satu per satu. Terima kasih atas do'a, motivasi, dan dukungan yang telah diberikan.

Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada waktu yang akan datang. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi orang lain sebagaimana penulis mendapat pelajaran yang berharga selama proses mengerjakannya.

Semarang, 25 Juni 2020

Penulis

Syahrudin Kamal

Formatted: Header, Indent: Left: -0,2 cm

Formatted: Header, Right, Right: -0,2 cm

Formatted Table

Formatted: Header, Centered

Formatted: Header

DAFTAR ISI

TINDAK TUTUR ILOKUSI DALAM MAJAS SINDIRAN PADA ANIME JEPANG Error! Bookmark not defined.	
HALAMAN PERNYATAAN	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	vii
INTISARI	ix
Abstract	x
BAB I	11
PENDAHULUAN	11
1.1. Latar belakang dan permasalahan	11
1.1.1. Latar Belakang	11
1.1.2 Rumusan Masalah	16
1.2 Tujuan Penelitian	16
1.3 Ruang Lingkup	17
1.4 Metode Penelitian	17
1.5 Manfaat Penelitian	19
1.6 Sistematika Penulisan	20
BAB II	21
TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	21
2.1 Tinjauan Pustaka	21
2.2 Kerangka Teori	22
2.2.1 Pragmatik	23
2.2.2 Konteks	24
2.2.3 Tindak Tutur	25
2.2.4 Tindak Tutur Ilokusi	26

Formatted: Header, Indent: Left: -0,2 cm

Formatted: Header, Right, Right: -0,2 cm

Formatted Table

Formatted: Header, Centered

Formatted: Header

2.2.5 Majas	28
2.2.6 Sindiran	34
2.2.7 Sinopsis	35
BAB III	37
PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN	37
3.1. Pembahasan objek kajian	37
3.1.1 Pembahasan	37
BAB III	75
Rekapitulasi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.1	76
Rekapitulasi Data Teranalisis	76
BAB IV	81
PENUTUP	81
4.1 Simpulan	81
4.2 Saran	82
要旨	82
DAFTAR PUSTAKAlxxxvii

Formatted: Header, Indent: Left: -0,2 cm

Formatted: Header, Right, Right: -0,2 cm

Formatted Table

Formatted: Header, Centered

Formatted: Header

INTISARI

Syahrudin Kamal, 2020. “Majas Sindiran Dalam Tindak Tutur Ilokusi Bahasa Jepang Pada *Anime Slam Dunk*”. Skripsi, Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang. Pembimbing Maharani Patria Ratna, S.S, M.Hum.

Penelitian ini mempunyai dua tujuan. Pertama mendeskripsikan makna tindak tutur ilokusi pada dialog dalam *anime Slam Dunk*. Kedua mendeskripsikan majas yang terdapat dalam *anime Slam Dunk*.

Penelitian ini menggunakan dialog percakapan dari tokoh pada *anime* tersebut sebagai sumber data dan menggunakan metode deskriptif. Data yang diperoleh menggunakan metode simak dan catat. Untuk analisis data menggunakan metode kontekstual. Terakhir untuk penyajian data menggunakan metode informal.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, ditemukan 16 data dengan rincian 16 data tindak tutur direktif bermakna sindiran,. Kemudian dari 16 data tersebut ditemukan 9 data menggunakan majas perumpamaan, 6 data menggunakan majas ironi, dan 1 data menggunakan majas hiperbola.

Kata kunci: Tindak tutur, tindak tutur ilokusi, majas.

Formatted: Header, Indent: Left: -0,2 cm

Formatted: Header, Right, Right: -0,2 cm

Formatted Table

Formatted: Header, Centered

Formatted: Header

Abstract

Kamal, Syahrudin. 2020. "illocutionary speech acts in Anime Slam Dunk". Thesis, Language and Culture of Japanese, Faculty of Humanities, Diponegoro University, Semarang. The Advisor Maharani Patria Ratna, S.S, M.Hum.

The study has two goals. The first one is to describe the meaning of illocutionary speech acts on the dialogue in the anime Slam Dunk. The second one is to describe the figure of speech in the anime Slam Dunk.

The study used conversational dialogue from the characters in the anime Slam Dunk as a data resource and used a descriptive method. The data were obtained from using the refer-to-the-note method. Contextual method was used for analyzing the data. Last but not least, informal method was used for presenting the data.

Based on the result of the analysis, 16 data were found;16 data are illocutionary speech acts with the meaning of satire and mocking. Then from 19 data were found 9 data using a parable, 6 data using an ironi, and 1 data using hyperbole.

Keywords: speech act, illocutionary speech act, figur of speech.

Formatted: Header, Indent: Left: -0,2 cm

Formatted: Header, Right, Right: -0,2 cm

Formatted Table

Formatted: Header, Centered

Formatted: Header

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang dan permasalahan

1.1.1. Latar Belakang

Komunikasi merupakan hal yang dibutuhkan oleh semua makhluk hidup, khususnya manusia, karena pada dasarnya manusia merupakan makhluk individu yang tidak bisa hidup sendiri. Manusia sebagai individu perlu berkomunikasi untuk mengungkapkan apa yang mereka inginkan dan rasakan. Oleh karenanya manusia selalu menciptakan cara komunikasi mereka sendiri, mulai dari coretan dinding, Bahasa tubuh, dan Bahasa.

Bahasa merupakan alat berkomunikasi yang dibutuhkan oleh setiap individu. Karena pada hakikatnya para individu tersebut merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri. Dengan adanya bahasa setiap individu dapat menuangkan gagasan, pemahaman, tuturan, dan apa yang mereka rasakan kepada individu lainnya, sehingga apa yang mereka maksudkan dapat dimengerti oleh lawan bicaranya.

Salah satu contohnya yakni bahasa Jepang yang memiliki ciri khas tersendiri. Bahasa Jepang memiliki aturan tersendiri ketika digunakan untuk berkomunikasi terhadap lawan bicaranya. Faktor usia dan status sosial pun berpengaruh dalam menggunakan bahasa Jepang. Selain itu masyarakat Jepang memiliki kebiasaan

Commented [LR1]: PENOMORAN SUB-BAB RATA KIRI

menyamarkan tuturannya. Hal itu disebabkan oleh kebiasaan orang-orang Jepang yang sungkan mengutarakan maksudnya secara langsung.

Rasa gengsi maupun rasa tidak enak terhadap mitra tutur yang muncul ketika ingin mengutarakan maksud tersebut menjadi faktor dalam berkomunikasi. Untuk menutupi perasaan tersebut, secara tidak sadar penutur membuat tuturan yang bermakna tersirat. Sehingga terkadang menyebabkan kesalahpahaman antara penutur dan mitra tutur ketika tuturan yang mengandung makna tersirat tersebut tidak dapat dipahami dengan baik.

Agar terhindar dari kesalahpahaman dalam memahami maksud penutur, kita perlu mengkaji makna atau tujuan dari suatu tuturan lebih dalam. Tindak tutur ilokusi merupakan salah satu kajian dalam pragmatik yang mengkaji tentang makna tersirat atau maksud dalam suatu tujuan. Ilokusi adalah tuturan yang mengandung makna lebih dari apa yang dituturkan oleh penutur atau tujuan dari sebuah tuturan yang dilontarkan. Sebagai contoh adalah dialog dibawah ini yang didalamnya terdapat tuturan yang mengandung makna sindiran.

Dialog terjadi ketika pagi hari di sekolah. Dituturkan oleh dua partisipan yakni Yohei Mito dan Chuichirou Nona yang merupakan teman sepermainan Hanamichi di sekolah. Dialog ini berlangsung disaat Hanamichi ditolak oleh gadis yang ia sukai.

Yohei Mito : (a.1.1) おめでとう、^{はなみち}花道。^{ちゅうがくせい3ねんかん}中学生3年間で^ふ振られ^{つづ}続けて
^{50にん}50人。

Omedetou, Hanamichi. Chuugakusei san nenkan de furaresuzukete gojunin.

‘Hanamichi, selamat ya. Karena sudah ditolak oleh 50 gadis di SMP’

Chuichirou Nona : (a.1.2) この^{かいきろく}快記録は^{だれ}誰にも^{やぶ}破れねえぜ。

Kono kaikirokuha darenimo yabureneeze.

‘Rekor ini tidak aka nada yang bisa mengalahkan’

(Slamdunk, episode 1, 02:40)

Dalam dialog tersebut mengandung tuturan yang memiliki tujuan untuk menyindir. Tuturan yang mengandung sindiran ditunjukkan pada (a.1.1). Tuturan tersebut disampaikan dengan cara menggunakan majas, sehingga makna yang terkandung dalam tuturan tersebut bukanlah makna yang sebenarnya, melainkan implisit. Makna yang implisit tersebut ialah makna sindiran. Yohei melakukan sindiran kepada Hanamichi dengan menggunakan majas innuendo. Dengan melontarkan

kalimat tersebut itu Yohei sudah dapat menunjukkan sindiran dengan mengecilkan fakta yang sebenarnya terjadi. Penutur menggunakan tuturan tersebut bertujuan untuk mengingatkan lawan tuturannya. Sehingga dengan menggunakan tuturan tersebut penutur berharap lawan tutur merasa tersindir dan merubah sikapnya. Tuturan tersebut tidak membutuhkan informasi khusus untuk menyampaikan makna tambahan. Dengan tuturan seperti itu lawan tutur sudah dapat memahami bahwa penutur menyarankan agar lawan tutur merubah sikap.

Berdasarkan contoh di atas ternyata penutur membungkus sindiran bermajas dengan pernyataan yang mengandung makna sindiran. Pada contoh dialog tersebut tuturan tersebut sudah dapat menjelaskan maksud dan tujuan yang tersirat tanpa harus membutuhkan informasi tambahan dalam konteks. Karena tanpa pengertian khusus lawan tutur sudah dapat memahami apa yang dimaksudkan oleh penutur. Penjelasan yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa tindak ilokusi sukar diidentifikasi karena terlebih dahulu harus mengetahui siapa penutur dan lawan tutur, kapan dan dimana tindak tutur itu terjadi, dan sebagainya. Sehingga pembelajar bahasa Jepang akan menjadi kesulitan memahami maksud dari orang Jepang saat berkomunikasi langsung. Maka dari itu perlu diadakan penelitian tentang tuturan yang bermakna sindiran dan dihubungkan dengan teori majas.

Penelitian mengenai makna dalam tuturan merupakan penelitian yang dikaji dalam bidang bahasa. Kajian bahasa diarahkan pada dua unsur yakni bentuk dan maksud. Menurut Charles Morris kajian bahasa dibagi menjadi 3 yaitu, sintaksis

(kajian hubungan antara unsur bahasa), semantik (kajian hubungan unsur-unsur bahasa dengan maknanya), dan pragmatik (kajian unsur-unsur bahasa dengan pemakai(an) bahasa itu). Pragmatik merupakan salah satu ranah yang dapat membantu orang-orang untuk memahami sebuah percakapan, karena pragmatik merupakan ranah yang mengkaji bahasa, makna, dan konteks. Menurut Leech (1983:8) pragmatik adalah studi tentang makna dalam hubungannya dengan situasi-situasi ujar (*speech situations*) yang meliputi unsur-unsur penyapa dan disapa, konteks sebuah tuturan, tujuan, tindak ilokusi, tuturan, waktu dan tempat.

Pragmatik terbagi menjadi beberapa kajian yakni, deiksis, implikatur, presuposisi (praanggapan), tindak tutur, dan prinsip kerja sama. Menurut Wijana (1996:19) tindak tutur ilokusi adalah tindak tutur yang berfungsi untuk menginformasikan sesuatu dan juga digunakan untuk melakukan sesuatu dalam satu tuturan. Tindak Ilokusi dapat ditemukan dalam beberapa percakapan yang terdapat pada film, drama, novel, komik, majalah, acara bincang-bincang serta percakapan langsung dalam kehidupan sehari-hari. Contoh dialog diatas merupakan tuturan yang bersumber dari Anime. Anime merupakan salah satu karya sastra untuk menuangkan sebuah kisah atau kejadian di masa lalu, sekarang, atau bahkan masa yang akan datang.

Anime menggambarkan realita, watak, serta tingkah laku manusia melalui peran dan dialog. Namun pada kenyataannya banyak dialog atau percakapan yang tidak mudah dipahami maksudnya, karena kurangnya pemahaman tentang Tindak Ilokusi. Terdapat macam-macam anime yang bisa dinikmati oleh penonton. Salah satunya

anime seri yang ditayangkan di televisi dan ditayangkan setiap episodenya. Cukup banyak anime dari Jepang yang ditayangkan di televisi, seperti contohnya *Naruto*, *Onepiece*, *Captain Tsubasa*, dan lainnya. Anime Jepang merupakan salah satu film animasi yang banyak ditonton oleh anak muda karena sebagian dari Anime Jepang menceritakan tentang kisah di sekolah maupun kisah percintaan anak muda. Salah satunya adalah anime yang berjudul Slamdunk, yang akan menjadi objek dalam penelitian ini.

Formatted: Font color: Auto

Peneliti memilih Anime sebagai sumber data dikarenakan bahasa yang digunakan dikemas secara menarik sehingga memberikan makna tersendiri. Bahasa yang digunakanpun merupakan bahasa sehari-hari yang sederhana dan mewakili percakapan yang alami dalam bahasa Jepang. Selain itu terdapat banyak Tindak Ilokusi didalamnya.

1.1.2 Rumusan Masalah

Commented [LR2]: PENOMORAN SUB-BAB RATA KIRI

1. Bagaimana tindak tutur ilokusi yang muncul dalam *anime Slam Dunk*?
2. Jenis majas sindiran apa yang muncul dalam *anime Slam Dunk*?

1.2 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan bentuk dari tindak ilokusi yang ada pada *anime Slam Dunk*.

2. Mengkaji majas sindiran yang ada pada *anime Slam Dunk*.

1.3 Ruang Lingkup

Untuk mempermudah penulisan laporan skripsi ini agar lebih efektif dan efisien, maka perlu adanya batasan masalah. Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan laporan ini, yaitu:

Peneliti hanya meneliti dalam ruang pragmatik serta semantik. Khususnya meneliti bidang Tindak Ilokusi dan majas. Peneliti juga hanya meneliti tuturan yang menggunakan majas sindiran dalam anime yang akan dikaji berdasarkan teori tindak tutur, dan majas atau ragam bahasa sindiran, serta teori pendukungnya seperti teori dari Leech tentang konteks.

1.4 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif lebih menandai pada hasil penelitian yang bersangkutan dengan sikap atau pandangan peneliti terhadap adanya (dan tidak adanya) penggunaan bahasa daripada menandai cara penanganan bahasa tahap demi tahap, langkah demi langkah (Sudaryanto, 1986:62-63).

- a) Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data ini menggunakan metode simak dengan teknik catat. Metode ini dinamakan metode simak karena cara yang digunakan untuk memperoleh data dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa. Teknik catat merupakan teknik lanjutan yang dilakukan ketika menerapkan metode simak tersebut (Mahsun, 2007:92-93).

Untuk mendapatkan data, peneliti melakukan beberapa tahapan yang pertama mencari beberapa anime Jepang, dilanjutkan dengan mengunduh anime Jepang yang sudah dicari, kemudian menyimpannya dalam *file*, setelah itu mencari tuturan yang mengandung majas sindiran. Kriteria dari data yang akan dianalisis adalah, tuturan yang bermajas dan memiliki tujuan tertentu. Penentuan data tersebut berdasarkan teori tindak tutur dan teori majas.

b) Metode analisis data

Setelah peneliti mengumpulkan data, peneliti melakukan analisis yang terbagi dalam beberapa tahapan yaitu mendeskripsikan konteks pada data menggunakan teori dari Leech, setelah itu, memaparkan atau mendeskripsikan tuturan ilokusi pada data menggunakan teori austin dalam fujibayashi. Diakhiri dengan teori majas dari Nihon no kakikata handobukku karya Shigeeko Inagaki.

c) Metode penyajian hasil analisis data

Setelah melakukan analisis data, peneliti menyajikan hasil data dengan menggunakan metode informal. Penyajian hasil analisis data secara informal adalah penyajian hasil analisis data dengan menggunakan kata-kata yang biasa (Sudaryanto, 1993:145).

Dalam metode ini, analisis menggunakan kata-kata yang biasa sehingga mudah dipahami oleh pembaca.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis yaitu:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis bagi penulis untuk menambah khasanah pengetahuan dalam linguistik pada cabang ilmu pragmatik tentang tindak ilokusi. Selain itu diharapkan dapat menambah pustaka Universitas Diponegoro.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan dalam bidang linguistik terutama mengenai makna suatu tuturan. Disamping itu dapat menjadi bahan pertimbangan atau dikembangkan lebih lanjut, serta referensi terhadap penelitian yang sejenis.

1.6 Sistematika Penulisan

Bab I_ pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan ruang lingkup, metode penelitian, manfaat dan sistematika penelitian.

Bab II tinjauan pustaka dan kerangka teori berisi penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, serta teori tentang pragmatik, tindak tutur, tindak ilokusi, konteks, semantik dan majas.

Bab III pembahasan memaparkan analisis data. Bab ini membahas bagaimana Tindak ilokusi yang terkandung dalam anime Jepang dan apa saja jenis-jenis majas sindiran yang terdapat dalam anime Jepang.

Bab IV simpulan dan saran memaparkan inti dari hasil pembahasan dan saran kepada pembaca.

Bagian terakhir berisi daftar pustaka yaitu daftar referensi yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam penulisan ini peneliti menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan pertimbangan. Penulis mengambil beberapa penelitian dari skripsi yang penelitiannya memiliki tema yang mirip yakni tentang implikatur sindiran. Penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Rizki Firmansah (2018). Meneliti tentang Tindak Tutur Direktif Dalam *Anime Kuroshitsuji: Book Of Circus*. Berdasarkan hasil analisis tersebut, ditemukan 19 data dengan rincian 5 data tindak tutur direktif bermakna perintah, 11 data tindak tutur direktif bermakna permintaan, 1 data tindak tutur direktif bermakna larangan, 1 data tindak tutur direktif bermakna izin, dan 1 data tindak tutur direktif bermakna anjuran. Kemudian dari 19 data tersebut ditemukan 16 respons positif dan 3 respons negatif.

Selain itu, Didik Mulyanto (2012) meneliti tentang Analisis Tindak Tutur Ilokusi dalam Iklan Radio di Jember. Hasil penelitian menunjukkan dalam iklan radio yang ada di Jember mengandung tindak tutur ilokusi verba asertif yang merupakan

Commented [LR3]: BUAT RATA KIRI KANAN

tindak tutur yang paling sering digunakan, menurutnya hal tersebut cukup wajar mengingat tujuan iklan adalah untuk menginformasikan produk barang atau jasa dari produsen ke konsumen yang dalam hal ini adalah pendengar radio. Dalam penelitian ini ditemukan 87 tindaktutur ilokusi yang sebagian besar diantaranya merupakan tindak tutur ilokusi verba asertif. Jumlah tindak tutur ilokusi verba asertif yang ditemukan dalam penelitian adalah 48. Jumlah tindaktutur ilokusi verba direktif berada di urutankedua, yaitu berjumlah 24. Selanjutnya ditemukan 11 tindak tutur ilokusi verba ekspresif. Tindak tutur ilokusi verba komisif dan verba deklaratif juga ditemukandi dalam penelitian ini tetapi jumlahnya tidak banyak, untuk masing-masing verbatersebut hanya ditemukan 2 buah saja.

Dari penelitian-penelitian yang sudah pernah dilaksanakan sebelumnya, dapat dilihat bahwa penelitian mengenai pragmatik khususnya tindak ilokusi dalam Bahasa Jepang belum banyak dilakukan. Pada penelitian sebelumnya, lebih menekankan pada tindak direktif, dan penelitian lainnya objek yang dikaji bukanlah dalam Bahasa Jepang, sedangkan pada penelitian ini menitik beratkan pada tindak ilokusi dalam Bahasa Jepang.

2.2 Kerangka Teori

Teori yang penulis gunakan sebagai acuan dalam penelitian ini meliputi pragmatik, konteks, implikatur, dan majas sindiran.

2.2.1 Pragmatik

Pragmatik adalah studi tentang hubungan antara bentuk-bentuk linguistik dan pemakai bentuk-bentuk itu. Manfaat belajar bahasa melalui pragmatik adalah bahwa seseorang dapat bertutur kata tentang makna yang dimaksudkan orang, asumsi mereka, maksud atau tujuan mereka. Pragmatik dalam bahasa Jepang disebut dengan *Goyouron* (語用論). Definisi pragmatik menurut Koizumi (2001 : 2) adalah :

語用論は言外の意味を取り扱うが、実生活にあつては、こうした言外の意味を汲み取ることがきわめて重要である。

Goyouron wa gengai no imi o toriatsukauga, jisseikatsu ni atte wa, koushita gengai no imi o kumitoru koto ga kiwamte juuyoo de aru.

‘Pragmatik mempelajari makna implisit (tersirat). Dengan adanya makna implisit dalam kehidupan kita, maka penting untuk dapat memahami makna implisit tersebut’.

Yule (2006: 3-4) menyebutkan 4 definisi pragmatik yaitu pragmatik adalah studi tentang maksud penutur, pragmatik adalah studi tentang makna kontekstual, pragmatik adalah studi tentang bagaimana agar lebih banyak yang disampaikan daripada yang dituturkan, dan pragmatik adalah studi tentang ungkapan dari jarak hubungan. Di sini “pengertian atau pemahaman bahasa” menunjuk kepada fakta bahwa untuk mengerti suatu ungkapan atau ujaran bahasa diperlukan juga pengetahuan di luar makna kata dan hubungan tata bahasanya, yakni hubungannya dengan konteks pemakaiannya.

Senada dengan pendapat Yule dan Koizumi diatas, secara ringkas dapat dijelaskan bahwa pragmatik adalah studi tentang bagaimana maksud dari suatu ujaran, dan penggunaannya pada konteks atau situasi tertentu.

2.2.2 Konteks

Konteks merupakan situasi dan kondisi saat percakapan berlangsung. Dengan adanya konteks, percakapan akan lebih mudah dipahami. Karena mimik wajah, situasi sekitar, suara yang dikeluarkan dapat kita lihat dan dengar. Konteks yang berupa bagian ekspresi yang dapat mendukung kejelasan maksud itu disebut ko-teks (*co-text*). Sementara itu, konteks yang berupa situasi yang berhubungan dengan suatu kejadian lazim disebut (*context*) saja. Leech (1983:20) mendefinisikan konteks sebagai suatu pengetahuan latar belakang yang sama-sama dimiliki oleh penutur dan lawan tutur dan yang membantu penutur menafsirkan makna tuturan.

Dalam bahasa Jepang Konteks disebut dengan *bunmyaku* (文脈) . Selain itu, pentingnya Konteks dalam pragmatik ditekankan oleh Wijana (1996:2) yang menyebutkan bahwa pragmatik mengkaji makna yang terikat dengan konteks. Secara garis besar konteks berisikan latar belakang, situasi dan kejadian dalam lingkungan teks tersebut sehingga apa yang penutur sampaikan dapat dipahami oleh lawan tutur.

Dengan demikian, konteks dapat diartikan dengan hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan fisik maupun sosial, pengetahuan yang dimiliki penutur dan petutur, serta saat ujaran terjadi, untuk membantu menafsirkan makna tuturan.

2.2.3 Tindak Tutur

Teori mengenai tindak tutur bermula diperkenalkan tahun 1956 oleh seorang guru besar di Universitas Harvard yaitu J.L Austin. Menurut Chaer dan Agustina (2004:48-50) teori ini merupakan catatan kuliah yang kemudian dibukukan oleh J.O. Urmson (1965) dengan judul *How to Do Thing with Words?*. Teori ini kemudian dikembangkan lagi oleh J.R.Searle (1969) yang menerbitkan buku berjudul *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*.

Tindak tutur dalam bahasa Jepang disebut *gengokoui* (言語行為). Tindak tutur merupakan salah satu kajian di bidang pragmatik. Hal ini diungkapkan oleh Koizumi (2001:81) :

言語行為の研究は、語用論の領域の研究として取り扱っている。
Gengokoui no kenkyuu ha, goyouron no ryouiki no kenkyuu to shite toriatsukatte iru.
'Sebuah studi mengenai tindak tutur merupakan bagian penelitian dari bidang pragmatik'

Tarigan (1986:33) berpendapat bahwa, telaah mengenai bagaimana cara kita melakukan sesuatu dengan memanfaatkan kalimat-kalimat adalah telaah mengenai tindak ujar atau tindak tutur, yang dalam bahasa Inggris biasa disebut dengan (*speech acts*)

Berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan oleh para ahli tersebut dapat dipahami bahwa tindak tutur adalah tindakan yang dapat ditampilkan melalui suatu tuturan.

2.2.4 Tindak Tutur Ilokusi

Tindak ilokusi merupakan salah satu dari beberapa bagian dalam tindak tutur yang ada, yaitu Lokusi, dan Perlokusi. Austin (dalam Fujibayashi 2001:5) mengatakan bahwa tindak tutur ilokusi dalam bahasa Jepang disebut dengan *hatsuwanaikoui* (発話内行為). Tindak tutur ilokusi adalah tindak tutur yang dengan mengatakan X penutur menegaskan Y. Hal ini dimaksudkan bahwa dengan melalui tindak tutur terjadi tindakan yang mengandung fungsi pertanyaan, permintaan, perintah, perjanjian, peringatan, pelaporan, pemberkatan, terima kasih, dan lain sebagainya. *Conventional forces* atau dengan kata lain merupakan tindakan yang terjadi pada suatu tuturan.

Contoh tindak tutur ilokusi dalam bahasa Jepang adalah sebagai berikut:

- (1) 今、窓をしめなさい。
Ima, mado wo shimenasai.
'Tolong tutup jendelanya sekarang!'
- (2) 暑いですね。
Atsui desu ne.
Panas ya.

Kalimat (1) merupakan contoh tindak tutur langsung ilokusi. Kalimat ini tidak hanya bersifat informatif, namun kalimat ini berfungsi untuk menyuruh lawan bicara melakukan tindakan menutup jendela.

Kalimat (2) merupakan contoh kalimat tindak tutur tidak langsung ilokusi. Kalimat tersebut tidak hanya bertujuan untuk memberi informasi tentang panasnya udara di lokasi ujaran, namun memiliki maksud melakukan sesuatu agar lokasi pembicara dan lawan bicara tidaklah panas.

2.2.5 Semantik

Linguistik menelaah bahasa dan semantik menelaah makna-makna yang diungkapkan manusia melalui satuan bahasa, seperti kata, frase, morfem, klausa, kalimat, dan lain-lain. Kambartel dalam buku Teori Semantik(2001 :7) berpendapat bahwa semantik adalah studi tentang makna. Menurutnya, semantik mengasumsikan bahwa bahasa terdiri dari struktur yang menampakkan makna apabila dihubungkan dengan objek dalam pengalaman dunia manusia. Semantik dalam bahasa Jepang disebut 意味論(imiron).

2.2.6 Majas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengertian dari majas adalah pemanfaatan kekayaan bahasa, pemakaian ragam tertentu untuk memperoleh efek-efek tertentu yang membuat sebuah karya sastra semakin hidup, keseluruhan ciri bahasa sekelompok penulis sastra dan cara khas dalam menyampaikan pikiran dan perasaan, baik secara lisan maupun tertulis.

Majas biasanya digunakan pada karya tulis sastra seperti puisi dan prosa. Namun majas tak selalu digunakan hanya pada karya tulis, majaspun sering digunakan pada percakapan sehari-hari. Hal ini biasanya dilakukan agar pembicaraan tidak kaku, dan menimbulkan efek tertentu, salah satunya ialah menyindir.

Oleh Keraf (1980: 130-136) gaya bahasa retorik memiliki beraneka ragam, seperti:

1. Aliterasi

Adalah gaya bahasa yang berwujud perulangan konsonan sebagai penekanan.

2. Asonansi

Adalah gaya bahasa yang berwujud perulangan bunyi vokal yang sama untuk memperoleh efek penekanan atau keindahan.

3. Eufisme

Adalah gaya bahasa sebagai pengganti ungkapan yang berupa ungkapan-ungkapan yang halus yang tidak menyinggung perasaan orang lain.

4. Litotes

Adalah gaya bahasa yang dipakai untuk menyatakan sesuatu dengan tujuan merendahkan diri.

5. Hiperbol

Adalah semacam gaya bahasa yang mengandung suatu pernyataan yang berlebihan dengan membesar-besarkan suatu hal.

6. Paradoks

Adalah gaya bahasa yang mengandung pertentangan yang nyata dengan fakta-fakta yang ada.

Gaya bahasa kiasan oleh Keraf (1980: 136-143) juga beraneka ragam macamnya, seperti:

1. Simile

Gaya bahasa persamaan merupakan gaya bahasa perbandingan yang bersifat eksplisit, yaitu ia langsung menyatakan sesuatu sama dengan hal yang lain.

Contoh: Mulutmu bagai ular yang sangat berbisa.

2. Metafora

Adalah gaya bahasa semacam analogi yang membandingkan dua hal secara langsung, tetapi dalam bentuk yang singkat.

Contoh: Ibu itu memeluk sang buah hatinya.

3. Alegori, Parabel, dan Fabel

Alegori adalah suatu cerita singkat yang mengandung kiasan. Dalam alegori, nama-nama pelakunya bersifat abstrak dan tujuannya selalu jelas, Contoh: Mencari seseorang yang berkepribadian jujur kini bagaikan mencari jarum dalam tumpukan jerami.

Sedangkan Parabel (*parabola*) adalah suatu kisah singkat dengan tokoh-tokoh biasanya manusia, yang selalu mengandung tema moral, Contoh: Malin Kundang dikutuk menjadi batu karena tidak mengakui keberadaan Ibu kandungnya yang berpakaian lusuh dan compang-camping di hadapan istrinya.

Fabel adalah suatu metafora berbentuk cerita mengenai dunia binatang, di mana binatang-binatang bahkan makhluk-makhluk yang tak bernyawa bertindak seolah-olah sebagai manusia. Fabel menyampaikan suatu prinsip tingkah laku melalui analogi yang transparan dari tindak-tanduk binatang, tumbuh-tumbuhan, atau makhluk yang tak bernyawa, alegori, parabel, dan fabel ada karena metafora yang mengalami perluasan.

Contoh: Ulat Yang Sombong

4. Personifikasi

Adalah gaya bahasa kiasan yang menggambarkan benda-benda mati atau barang barang yang tidak bernyawa seolah-olah memiliki sifat-sifat kemanusiaan.

Contoh: Dompok mulai berbisik meminta untuk segera di isi.

5. Alusi

Adalah semacam acuan yang berusaha mensugestikan kesamaan antara orang, tempat, atau peristiwa. Alusi merupakan suatu referensi yang eksplisit atau implisit terhadap peristiwa, tokoh, atau tempat dalam kehidupan nyata, mitologi, atau karya sastra yang terkenal.

Contoh: Mereka selalu bertengkar seperti tokoh kartun Tom & Jerry.

6. Sinekdoke

Adalah bahasa figuratif yang mempergunakan sebagian dari sesuatu hal untuk menyatakan keseluruhan (*pars pro toto*) atau mempergunakan keseluruhan untuk menyatakan sebagian (*totum pro parte*).

Contoh: Seekor ayam yang masuk ke dalam rumah sudah membuat ibu kewalahan.

7. Ironi, Sinisme, dan Sarkasme

Ironi adalah gaya bahasa yang digunakan ketika ingin mengatakan sesuatu dengan makna atau maksud berlainan dari apa yang terkandung dalam rangkaian kata-katanya. Contoh: Sopan sekali pakaian yang kamu kenakan hingga aku juga merasa malu melihatnya.

Sinisme merupakan gaya bahasa suatu sindiran yang berbentuk kesangsian yang mengandung ejekan terhadap keikhlasan dan ketulusan hati. Contoh: Dasar kau manusia berhati setan! Tega-teganya kau menyiksa anakmu dengan begitu kejam.

Sedangkan gaya bahasa yang lebih kasar dari ironi dan sinisme, adalah sarkasme yaitu gaya bahasa yang mengandung kepahitan dan celaan yang getir. Contoh: Dasar otak udang, disuruh melakukan pekerjaan yang sangat mudah seperti ini saja kau tidak bisa. Lalu apa yang kau bisa?

Di lain pihak, gaya bahasa yang terdapat dalam Nihon no kakikata handobukku karya Shigeko Inagaki, oleh Widiawati, dalam Dhanur (2017), terbagi atas :

1. Perumpamaan atau *Hiyuhou* (比喩法) yaitu cara mengungkapkan sesuatu dengan contoh. Gaya bahasa ini terdiri atas:

a) Simile atau *Chokuyuhou* (直喩方) yaitu cara mengungkapkan sesuatu dengan menggunakan ~のような, ~のように, ~のごとき, ~のごとく.

Contoh : あらしのような拍手。(tepek tangan yang seperti badai).

b) Metafora atau *Inyuhou* (隠喩法) yaitu ungkapan yang mengumpamakan benda dengan sesuatu.

Contoh : あなたは私の太陽です。(kau adalah matahariku)

2. Personifikasi atau *Gijinhou* (擬人法) yaitu mengungkapkn sesuatu yang bukan manusia dengan sesuatu yang sama dengan manusia.

Contoh : 山は呼ぶ、海はなめく。(gunung memanggil, laut mengundang).

3. Hiperbola atau *Kochouhou* (誇張法) yaitu mengungkapkan sesuatu dengan berlebihan dibanding dengan yang sebenarnya.

Contoh : 嬉しくて涙はこぼれた。(senang hingga airmata bercucuran)

4. Antitesis atau *Tsuikuhou* (対句法) yaitu mengungkapkan yang membandingkan sesuatu dengan yang lain.

Contoh : 東京はいつも道が込んでいるが、私の村は静かだ。

(Tokyo jalannya selalu penuh, tapi desa saya sepi).

5. Klimaks atau *Zensohou* (ぜんそほう) yaitu memperkuat ungkapan dengan “semakin atau jika”.

Contoh : 一人が幸せになれば、回りの十人がさらに、百人が幸せになる。(jika seorang saja bisa bahagia diantara 10 orang, apalagi 100 orang bisa lebih bahagia).

6. Eupizeukis atau *Hanpukuhou* (反復法) yaitu menegaskan dengan mengulang sesuatu yang diucapkan sebelumnya.

Contoh : 私は良い友人を持っていることは、良いひひょうかを持っていることだ。(saya mempunyai teman yang baik, yang dimaksud mempunyai teman yang baik berarti mempunyai kritikus yang baik).

7. Inverse atau *Tochihou* (とち法) yaitu membalikan tata tertib kata.

Contoh : 美しい山だ、富士山は。(gunung yang indah, Fujiyama).

8. Ironi atau *Hangohou* (反語法) yaitu memperkuat ungkapan yang berlawanan dengan hal yang ingin disampaikan, banyak yang mempergunakan bentuk pertanyaan dengan memakai ‘か’

Contoh : その問題をほうちしておいてようのだろうか? (baikkah mengabaikan hal itu?)

2.2.7 Sindiran

Dalam kehidupan terdapat banyak sekali macam ujaran, salah satunya ialah sindiran. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) menjelaskan bahwa, sindiran berkata dasar sindir/sin-dir/ n celaan; ejekan; mengata-ngatai (mencela) seseorang, tetapi perkataan itu ditujukan kepada orang lain.

Dilain pihak *Kokugojiten* (kamus Bahasa Jepang) menyatakan hampir senada dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa, sindiran atau kiasan merupakan gaya bahasa yang menyinggung suatu hal atau ”refrence” untuk merepresentasikan orang, tempat, kejadian dan lainnya, baik secara eksplisit ataupun implisit, dan baik rincian maupun hubungan dari hal yg disinggung ditingalkan atau diberikan kepada lawan bicara secara mendalam oleh pengujar, dan hal yang disinggung tersebut lebih dikenal dengan “reference”.

Senada dengan dua teori diatas, Oxford Dictionary, kata sindiran atau kiasan itu berasal dari Perancis, atau Latin akhir yaitu *Alludere* yang berarti suatu ujaran yang didesain untuk menyinggung sesuatu tanpa menyebutkan halnya.

Jadi, bisa ditarik kesimpulan bahwa sindiran ialah suatu ujaran yang ditujukan untuk menyinggung hal, orang, kejadian dan lainnya tanpa harus menyebutkan hal atau sesuatu yang disinggungnya yang maksudnya terdapat dalam interpretasi orang yang mendengarnya.

2.2.8 Sinopsis

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) sinopsis/si-nop-sis/ *n* ikhtisar karangan yang biasanya diterbitkan bersama-sama dengan karangan asli yang menjadi dasar sinopsis itu; ringkasan; abstraksi, berikut adalah sinopsis dari film yang akan menjadi objek penelitian.

Slam Dunk (スラムダンク) adalah sebuah manga sepanjang 31 jilid yang dikarang oleh Takehiko Inoue tentang sebuah tim bola basket dari SMA Shōhoku. Manga ini sangat populer di Jepang - banyak remaja di sana mulai bermain basket setelah membaca komik ini, dan manga ini kemudian diangkat ke dalam film animasi (anime).

Anime ini menceritakan tentang Hanamichi Sakuragi, seorang berandalan yang telah 50 kali ditolak perempuan yang diminta untuk menjadi pacarnya. Ia kemudian bertemu Akagi Haruko, gadis idamannya yang mengajurkan Sakuragi untuk mencoba

bergabung dengan tim basket SMA Shōhoku. Meskipun agak enggan karena tak mempunyai pengalaman bermain basket, Sakuragi memutuskan untuk bergabung agar dapat membuat Haruko terkesan dan membuktikan dirinya pantas untuk menjadi pacar Haruko. Kaede Rukawa, saingan Sakuragi baik dalam hal percintaan maupun di lapangan basket, bergabung pada saat yang sama. Hisashi Mitsui, mantan pemain terbaik di SMP, dan Ryota Miyagi keduanya juga bergabung dengan tim Shōhoku untuk mencapai impian sang kapten tim, Takenori Akagi untuk membawa Shōhoku menjadi juara nasional.

Bersama-sama, kelimanya membentuk tim yang kuat dan Shōhoku yang sebelumnya tidak dikenal luas berubah menjadi salah satu calon juara. Kemudian mereka ikut dalam perlombaan antar SMU, untuk mencapai harapan takenori akagi mencapai juara nasional. Mereka berlatih dengan giat, memasuki hari pertandingan sakuragi tak dapat tidur memikirkan pertandingan yang akan datang tersebut. Mereka berjuang dengan sekuat tenaga dan akhirnya team Shōhoku mendapatkan juara.

Itulah synopsis dari objek yang akan dikaji dalam penelitian ini, objek tersebut dirasa menarik dan mampu memenuhi syarat untuk menjadi bahan kajian ini karena didalamnya terdapat cukup banyak implikatur yang mengandung makna sindiran.

BAB III

PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pembahasan Objek Kajian

Pada bab ini penulis akan menguraikan tentang pembahasan guna menjawab rumusan masalah yang terdapat pada bab I. Penulis akan menganalisis data yang bersumber dari tuturan dalam Anime. Data yang dianalisis adalah Tindak Tutur Ilokusi.

3.1.1 Pembahasan

Data 1

Konteks

Dialog terjadi ketika pagi hari di sekolah. Dituturkan oleh dua partisipan yakni Yohei Mito dan Chuichirou Nona yang merupakan teman sepermainan Hanamichi di sekolah. Dialog ini berlangsung disaat Hanamichi tiba di depan ruang kelasnya.

- Yohei Mito : (a.1.1) おめでとう、花道。中学生3年間で振られ続けて50人。
Omedetou, Hanamichi. Chuugakusei san nenkan de furaresuzukete gojunin.
'Hanamichi, selamat ya. Karena sudah terus menerus ditolak oleh 50 gadis di SMP'
- Chuichirou Nona : (a.1.2) この快記録は誰にも破れねえぞ。
Kono kaikirokuha darenimo yabureneeze.
'Rekor ini tidak akan ada yang bisa mengalahkan'

Analisis

Dialog ini dimulai saat Hannamichi akan memasuki ruangan kelas, Hannamichi merupakan tokoh utama dalam Anime ini. Kemudian Yohei melontarkan tuturan kepada Chuichirou, dan disambung oleh Chuichirou yang mengatakan bahwa Hannamichi telah mencetak rekor. Namun Hannamichi menanggapi dengan ungkapan kekesalan. Perlu diketahui, bahwa Yohei dan Chuichirou merupakan teman sekelas dari Hannamichi.

Dalam dialog di atas terdapat tuturan yang disampaikan melalui majas, tepatnya Majas Ironi. Tuturan tersebut ditunjukkan dalam tuturan (a.1.1). Tuturan (a.1.1) yakni “*omedetou*” yang memiliki arti ‘selamat’. Tindak lokusi pada tuturan tersebut ialah ujaran selamat kepada Hannamichi yang sudah membuat rekor. Sedangkan tindak ilokusinya ialah tuturan ejekan kepada Hannamichi karena sudah ditolak oleh banyak wanita. Ini ditunjukkan pada kata “*omedetou*” dalam tuturan di atas.

Kata “*omedetou*” sendiri, biasa digunakan untuk mengekspresikan rasa suka cita terhadap suatu hal yang memiliki makna positif, namun dalam dialog di atas, kata tersebut bukan menunjukkan makna yang seharusnya, itu ditunjukkan oleh tuturan berikutnya yang mengatakan, selamat atas kegagalan yang dialami oleh Hannamichi.

Tindak ilokusi yang terdapat dalam tuturan tersebut ialah sindiran atau ejekan. Seperti yang dikatakan KBBI, sindiran adalah segala sesuatu, baik perkataan, sikap, gambar dan lainnya, yang memiliki maksud mengejek atau mencela dengan cara yang

tidak langsung. Tuturan di atas termasuk kedalam tuturan sindiran karena perkataan yang diucapkan memiliki arti yang berbeda dengan maksud yang ingin disampaikan oleh pembicara.

Hal ini ditunjukkan oleh kata "*omedetou*" yang digunakan untuk hal yang negatif, karena jika digunakan untuk makna yang positif, penutur akan mengatakan, selamat karena sudah menjadi juara kelas atau semacamnya. Dalam dialog di atas penutur menggunakan kata yang memiliki makna yang berlawanan agar penutur tidak sadar dengan maksud yang sebenarnya, dan membuat ungkapannya seolah-olah adalah ucapan pujian, padahal bermaksud sindiran. Bisa dilihat, respon dari Hannamichi yang kemudian memukul teman-temannya, itu menunjukkan bahwa Hannamichi mengerti maksud dari ungkapan teman-temannya tersebut, dan juga itu membuktikan bahwa kalimat yang dilontarkan oleh teman-temannya itu bukanlah kalimat pujian, melainkan sindiran. Jadi makna yang terkandung dalam tuturan tersebut adalah sindiran terhadap kegagalan Hannamichi dalam mendapatkan pasangan.

Tuturan di atas juga termasuk kedalam tuturan bermajas, yakni Majas Ironi. Majas ironi sendiri adalah ungkapan yang satu dan lainnya saling bertolak belakang, jadi seolah-olah ujaran yang dilontarkan seperti tidak berkorelasi, karena kontrasnya perbedaan makna dalam satu dan lainnya yang ada pada satu ujaran. Dan biasanya digunakan untuk menyindir lawan bicara. Tuturan di atas termasuk kedalam Majas Ironi karena makna kata "*omedetou*" bertolak belakang dengan tuturan setelahnya.

Seperti yang tadi sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa “*omedetou*” digunakan untuk hal yang berbau positif, karena memiliki makna untuk menyampaikan rasa suka cita, namun dalam dialog tersebut mengandung unsur negatif karena tuturan selanjutnya. Alasan tuturan tersebut menggunakan Majas Ironi sendiri karena penutur ingin menyampaikan maksud yang tersembunyi, atau implisit. Dalam konteks ini maksud dari penutur telah tersampaikan dengan baik, karena Hannamichi merasa geram setelah mendengar tuturan tersebut.

Data 2

Konteks

Dialog ini terjadi saat salah seorang kakak kelas dari Hannamichi yang bernama Hotto datang ke ruangan kelas Hannamichi. Tuturan ini diucapkan oleh teman Hannamichi, yaitu Yohei Mito yang terpancing oleh ucapan kakak kelasnya tersebut.

Hotto : 桜木はいるか?
sakuragi ha iruka?
 ‘apakah sakuragi ada?’

Guru : 何だ? お前たち
nanda? Omaetachi
 ‘apa? Kalian’

Murid 1 : ご心配なくすぐ帰りますから
gosinpainaku sugu kaerimasukara
 ‘tak usah khawatir. Kami akan segera kembali’

Hotto : 桜木用件は分かってんな?

Sakuragi yeouken ha wakattenna?
 ‘kamu tau kan apa yang kami inginkan, sakuragi?’
 放課後屋上に来いや逃げんなよ
houkago okujyou ni koiya nigenna yo
 ‘kami tunggu di atap sekolah, dan jangan kabur ya’

Sakuragi : 何だ? てめえ. 誰が逃げるって?
nanda? Teme. Dare ga nigerutte?
 ‘ha? Siapa yang akan kabur? Sialan’

Youhei : あんたらもう分かったからとっとと帰んな
antara mou wakatta kara totto to kaerunna
 ‘kami mengerti apa maksud kalian, jadi pergilah’

Murid 2 : (a. 2.1) 何だ? こら! 誰に口利いてんだてめえ!
nanda? Kora! Dare ni kuchikiki itenda temee!
 ‘apa? Heeei! Jaga bicara mu sialan!’
 ぶっ殺すぞ
butsu korosuzo
 ‘ku hajar kau’

Youhei : (a.2.2) 雑魚はどいてろ. あんたに言ってんだよ堀田先輩
zako ha doitero. anta ni ittendayo hotto senpai
 ‘kelas teri tak usah ikut campur. Aku berbicara dengan Hotto senpai’

Murid 2 : (a.2.3) ああ? 誰が雑魚だよあん? こら
aa? Dare ga zako dayoan? Kora
 ‘aa? Siapa yang kelas teri? Heeei’

Hotto : 水戸洋平か. 元気がいいな今年の1年はてめえ!
mito youhei ka. genki ga iina kotoshi no ichi nen ha temee!
 ‘mito youhei ya. Kalian benar benar kumpulan bocah kelas 1 yang penuh semangat ya!’

Analisis

Dialog tersebut terjadi karena salah seorang kakak kelas dari Hannamichi beserta teman-temannya datang ke ruangan kelas Hannamichi dan membuat keributan. Karena takut Hannamichi terpancing dan berkelahi, temannya yaitu Yohei Mito mencoba untuk menenangkan keduanya, namun, salah seorang teman dari Hotto yaitu kakak kelas Hannamichi merespon omongan dari Mito dengan perkataan yang tidak mengenakan, setelah itu Mito pun membalas dengan tuturan yang menggunakan ekspresi, serta intonasi yang merendahkan lawan bicaranya.

Dalam dialog di atas, Youhei mengatakan bahwa kakak kelas tersebut tidak usah ikut campur dalam urusan ini. Youhei mengatakan dengan tuturan "*zako ha doitero. anta ni ittendayo hotto senpai*". Selain mengatakan hal tersebut, Youhei secara tidak langsung menyuruh dan mengejek kakak kelas tersebut supaya tidak mengganggu percakapan yang sedang berlangsung antara Youhei dan Hotto.

Jadi tujuan penggunaan tindak ilokusi pada tuturan tersebut ialah suruhan dan juga ejekan yang ditujukan kepada kakak kelasnya yang tidak ada apa – apanya tersebut agar tidak mengganggu percakapan yang sedang terjadi.

Tuturan di atas pun memiliki majas, yaitu majas perumpamaan khususnya metafora. Biasanya digunakan untuk menggambarkan apa yang dirasakan oleh penutur. Ini bisa dilihat pada tuturan bergaris bawah (a.2.2) yang mengacu pada kata "*zako*" yang berarti kelas teri. Tuturan itu menunjukkan bahwa, seseorang dianggap atau diumpamakan sesuatu hal yang tidak berguna atau bukanlah apa-apa, padahal pada hakekatnya manusia adalah makhluk yang sempurna, dan majas tersebut digunakan

untuk tujuan menyindir lawan bicaranya dengan menggambarkan bagaimana penutur melihat lawan tuturnya.

Data 3

Konteks

Dialog ini terjadi saat salah seorang kakak kelas dari Hannamichi yang bernama Hotta akan keluar dari ruangan kelas Hannamichi. Tuturan ini diucapkan oleh kakak kelas Hannamichi, yaitu Hotta yang setelah melihat sikap dari adik-adik kelasnya.

Guru : おいお前たち！

Oi omaetachi

‘Hei kalian!’

そこまでにしないと停学だぞ！

Soko madeni sinaito teigaku dazo!

‘cukup sampai sana atau kalian kena skorsing!’

Murid lain : おい桜木！

Oi sakuragi!

‘Hei sakuragi!’

Hotta : (a.3.1) 水戸！お前がそのばかを連れてきな

Mito! Omae ga sono baka wo tsuretekina

‘Mito! Bawa si bodoh itu ya’

2人まとめて相手してやるよ

Futari matomete aite shite yaruyo

Kalian berdua sekaligus akan langsung ku hadapi

Analisis

Dialog tersebut terjadi saat Hotta yang merupakan kakak kelas dari Hannamichi akan meninggalkan ruangan kelas. Ini terjadi karena keadaan yang sudah mulai tidak

kondusif di ruangan tersebut. Hotto yang merasa terhibur melihat tingkah adik-adik kelasnya akhirnya mengucapkan tuturan yang mengandung makna tertentu.

Tuturan yang mengandung makna tertentu tersebut yaitu tuturan (a.3.1). Tuturan yang dimaksud adalah “*Mito! Omae ga sono baka wo tsuretekina, Futari matomete aite shite yaruyo*”. Hotto menyuruh Mito untuk membawa orang idiot kepadanya agar ia bisa menghajar mereka berdua. Tidak hanya itu tuturan tersebut memiliki makna seperti Hotto menganggap Hannamichi sebagai orang yang bodoh atau idiot, dan Hotto tidak akan kalah melawan mereka berdua sekaligus. Dengan kata lain Hotto menganggap dirinya lebih baik daripada mereka berdua.

Tujuan penggunaan tindak ilokusi pada tuturan tersebut adalah pernyataan deklaratif tentang betapa hebatnya Hotto dan ejekan yang ditujukan kepada Hannamichi dan Youhei karena Hotto menganggap Hannamichi hanyalah orang bodoh, dengan menggunakan “*bakka*”, selain itu Hotto menganggap mereka tidak ada apa – apanya dibandingkan dengannya dengan mengucapkan “...*Futari matomete aite shite yaruyo*” dengan nada yang cukup angkuh dan merendahkan.

Tuturan tersebutpun mengandung ragam bahasa yaitu majas, tepatnya Majas Perumpamaan dan Hiperbola. Majas perumpamaan sendiri ialah majas yang mengibaratkan sesuatu hal dengan hal yang lainnya. Dalam tuturan tersebut, Hotto mengibaratkan Hannamichi dengan sebutan ‘*baka*’, padahal seharusnya Hotto menyebut nama Hannamichi daripada menyebutnya dengan kata ‘*baka*’. Selain itu juga, Hotto menganggap seakan - akan derajatnya lebih tinggi dengan kata ‘*futari*

matomete...’ yang dengan kata lain Mito dan Hannamichi bukanlah apa-apa dibandingkan dengan dirinya. Tujuan Hotto menggunakan majas tersebut antara lain untuk menyindir mereka berdua, yaitu Mito dan Hannamichi.

Data 4

Konteks

Dialog ini terjadi saat Hannamichi sedang dalam perjalanan untuk pulang, lalu tiba-tiba muka Hannamichi terkena Bola Basket. Hannamichi yang kesal memukul orang yang telah melempar bola tersebut, akhirnya keluarlah orang yang menghentikan Hannamichi, yaitu kapten dari tim basket tersebut. Dialog ini terjadi di area sekolah.

Hannamichi : (a.4.1) 俺はバスケット部なんか大嫌いなんだよ玉入れ遊び
なんかよ
ore ha basukettobu nanka daikirai nandayo, tamaire asobi
nankayo
 ‘entah kenapa aku sangat membenci permainan lempar-tangkap seperti klub basket’

Kapten : (a.4.2) うん玉入れ遊び
un, tamaire asobi
 ‘mmm...permainan lempar tangkap...’

Analisis

Dialog di atas terjadi saat Hannamichi sedang dalam perjalanan untuk pulang, lalu tiba-tiba muka Hannamichi terkena Bola Basket. Hannamichi yang kesal memukul orang yang telah melempar bola tersebut, akhirnya keluarlah orang yang menghentikan

Hannamichi, yaitu kapten dari tim basket tersebut. Karena merasa kesal, Hannamichi pun melontarkan tuturan tersebut.

Tuturan yang dimaksud ialah tuturan (a.4.2). Tuturan tersebut dituturkan oleh Hannamichi, dengan membaca tuturan tersebut kita dapat mengetahui bahwa Hannamichi tidak suka, bahkan sangat membenci permainan seperti bola basket. Sedangkan jika kita lihat lebih dalam lagi, kita akan mendapat informasi yang lebih, yaitu tentang Hannamichi yang merasa kesal, karena hal yang buruk padanya terjadi karena permainan bola basket, dan ia menganggap bahwa permainan bola basket hanyalah permainan anak-anak atau permainan yang mudah seperti lempar-tangkap.

Tujuan yang terkandung dalam tuturan tersebut adalah sindiran. Bisa dibuktikan pada tuturan “*tamaire asobi*” yang dilontarkan oleh Hannamichi. ‘*tamaire asobi*’ sendiri memiliki arti permainan lempar-tangkap, dan permainan lempar-tangkap sendiri adalah permainan yang biasanya dimainkan oleh anak-anak, karena menurutnya itu terlalu mudah.

Alasan Hannamichi mengatakan hal seperti itu karena Hannamichi kesal dengan permainan basket yang ia anggap telah menghancurkan kehidupannya, dan untuk mengejek dan meremehkan permainan tersebut. Karena seharusnya bisa saja Hannamichi mengatakan, aku benci dengan permainan basket. Ini bisa dilihat pada kata ‘*nanka*’ dalam tuturan tersebut. Penggunaan tuturan tersebut untuk mengekspresikan perasaan negatif terhadap sesuatu hal dan membuat tuturan tersebut bernuansa negatif.

Ini terbukti dari reaksi lawan bicaranya yang merasa kesal setelah mendengar ucapan dari Hannamichi tersebut.

Jadi tindak ilokusi yang terdapat pada tuturan tersebut ialah, ungkapan kekesalan yang dibalut dalam ejekan oleh Hannamichi terhadap sebuah olah raga yang menurutnya tidaklah hebat melainkan seperti permainan anak – anak.

Selain itu, tuturan tersebut juga mengandung majas, karena disampaikan menggunakan majas perumpamaan khususnya antitesis. Majas perumpamaan sendiri ialah majas yang mengandaikan sesuatu hal dengan hal yang lainnya. Dalam tuturan tersebut, Hannamichi mengandaikan atau membandingkan kalau permainan bola basket hanyalah permainan lempar tangkap, atau permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak.

Data 5 **Konteks**

Dialog ini terjadi saat pertandingan basket antara Hannamichi dengan ketua tim basket. Dialog ini melibatkan Hannamichi dan ketua tim basket yang beradu mulut saat pertandingan basket.

Ketua tim basket : (a.5.1) どうした？すぐ取れるんじゃないの
か？こら
doushita? Sugu torerunjyanaikattanoka? Kora
'Kenapa? Bukannkah kau ingin mengambil bola ini? Hey'

Hannamichi : (a.5.2) くっ...慌てんなすぐ取ってやるから
ku... awatenna sugu totte yaru kara
'Argh... tak usah tergesah – gesah, sebentar lagi akan ku rebut'
待ってるこのゴリラ男

Mattero kono gori otoko
‘Tunggu saja ya lelaki kera’

Ketua tim basket :(a.5.3)ゴ...ゴリ ?
Go...Gori?
‘Go...gori?’

Analisis

Dialog di atas terjadi saat pertandingan basket antara Hannamichi dengan ketua tim basket. Dialog ini melibatkan Hannamichi dan ketua tim basket yang beradu mulut saat pertandingan basket. Hal ini disebabkan karena Hannamichi kesal dengan ucapan dari ketua tim basket yang bernada menantang tersebut. Oleh karena itu Hannamichi pun melontarkan tuturan untuk membalas tuturan tantangan tersebut.

Tuturan yang penulis maksud ialah tuturan (a.5.2). Dalam tuturan yang dimaksudkan tersebut, pembaca tidak hanya mendapatkan informasi tentang pernyataan terhadap ‘*gori otoko*’ atau lelaki kera. Tuturan tersebut juga seakan – akan memberikan peringatan atau anjuran terhadap si lelaki kera untuk bersiap – siap akan apa yang akan terjadi selanjutnya.

Oleh karenanya tindak ilokusi yang terdapat pada tuturan tersebut ialah peringatan terhadap lawan bicara, dan ejekan yang ditujukan oleh petutur terhadap lawan bicara yang dianggapnya sebagai lelaki kera agar tidak sombong karena petutur akan menunjukkan apa yang bisa ia lakukan terhadap lawan bicaranya.

Selain itu, tuturan tersebut mengandung majas, karena diujarkan menggunakan majas. Dalam hal ini majas yang digunakan adalah majas perumpamaan khususnya metafora. Ini bisa dilihat dari tuturan ‘*gori otoko*’ yang dilontarkan oleh Hannamichi.

‘gori otoko’ tuturan tersebut sendiri memiliki makna ‘lelaki gorila’. Dari sana bisa dilihat bahwa penutur atau Hannamichi menganggap atau mengumpamakan lawan bicaranya seperti seekor Gorila.

Data 6 **Konteks**

Dialog ini terjadi di ruang ganti klub basket, saat Hannamichi mencoba untuk bergabung dengan tim basket sekolahnya, dan membahas seseorang, yaitu Rukawa. Dialog ini melibatkan Hannamichi dan ketua tim basket yaitu Akagi.

- Akagi : (a.6.1) お前みたいなばか力だけのやつとは月とスッポン
女神と鬼ばあほどの差があるんだ
omae mitai na baka cikara dake no yatsu to ha tsuki to suppon.
Negami to onibabaa hodo no sagaharunnda
‘seperti siang dan malam jika membandingkan mu dengannya, kamu hanyalah si bodoh yang menggunakan kekuatan. Hanya seperti bidadari dan *onibabaa*’
- Hannamichi : (a.6.2) め...女神と鬼ばあ
ne...negami to onibabaa
‘bidadari dan nenek tua’
- Akagi : (a.6.3) 前なんかこれっぽっちも欲しくないわ
omae nanka kore’.. bocchi mo hoshikunai wa
‘entah kenapa.. sedikit pun aku tak menginginkan mu’

Analisis

Dialog di atas terjadi di ruang ganti klub basket, saat Hannamichi mencoba untuk bergabung dengan tim basket sekolahnya, dan membahas seseorang, yaitu Rukawa. Dialog ini melibatkan Hannamichi dan ketua tim basket yaitu Akagi. Dalam dialog ini Hannamichi dan Akagi sedang membahas orang bernama Rukawa, ia adalah seorang mahasiswa baru seperti Hannamichi, namun ia sangat ahli dalam bermain basket. Tuturan tersebut dituturkan oleh Akagi dengan nada yang kesal dan ketus.

Dalam dialog diatas, pembaca tidak hanya akan mendapat informasi, namun akan mendapatkan tujuan atau maksud tertentu. Tuturan yang dimaksud adalah tuturan (a.6.1). Tuturan tersebut diujarkan oleh Akagi yang ditujukan kepada Hannamichi. Tuturan tersebut seakan – akan membuat pembaca merasakan apa yang dirasakan Akagi terhadap Hannamichi pada saat itu.

Lokusi yang terdapat dalam ujaran tersebut ialah perbandingan antara Rukawa dengan Hannamichi. Sedangkan ilokusi dalam tuturan tersebut ialah, cemoohan atau ejekan pada Hannamichi yang diujarkan oleh Akagi. Ejekan dalam tuturan tersebut ialah Akagi menganggap Hannamichi sangatlah bodoh, dan hanya mengandalkan kekuatannya saja, sampai sampai mengibaratkan Hannamichi dengan hal yang kurang baik. Bisa dilihat pada ungkapan Akagi yang mengibaratkan Hannamichi dengan '*suppon*', selain itu mengibaratkan seperti hantu tua keriput yang acak acakan '*onibabaa*'. Selain itu, ejekan ini diperkuat dengan ujaran Akagi pada tuturan (a.6.3) yang menyatakan tidak mengingin kanya sama sekali. Bisa dilihat pada pola kalimat

‘*nanka*’. Pola kalimat tersebut biasa digunakan untuk menyatakan hal yang negatif. Tuturan atau ejekan diatas pun disampaikan dengan baik yaitu dengan majas.

Secara tidak langsung, tindak ilokusi yang terdapat dalam tuturan tersebut ialah ekspresi yang dirasa oleh akagi saat melihat Hannamichi dan Rukawa, lalu ejekan yang ditujukan kepada Hannamichi, yang dianggap sangat berbeda jauh keahliannya jika dibandingkan dengan Rukawa yang sungguh hebat dalam bermain bola basket.

Majas yang terkandung dalam tuturan tersebut ialah Majas Perbandingan atau perumpamaan khususnya antitesis, dan juga eupizekis. Alasannya adalah karena tuturan tersebut membandingkan hal yang hampir sama, namun sangat berbeda. Bisa dilihat pada tuturan tersebut ada kata yang digunakan, yaitu ‘*tsuki to suppon*’ dan di ulang dan diperjelas kembali dengan ‘*Negami to onibabaa*’.

Data 7 **Konteks**

Dialog ini terjadi di lapangan basket, saat sedang berlangsungnya penerimaan anggota baru klub basket. Dialog ini melibatkan Hannamichi dan manager tim basket yaitu Ayako.

Ayako : (a.7.1) あっ桜木花道
a.. Sakuragi Hannamichi
‘ah.. Hannamichi Sakuragi’

Hannamichi : (a.7.2) なぜ俺の名前を...おかしい
naze ore no namae wo... okashii
‘aneh.. kenapa bisa tau namaku..’

Ayako : (a.7.3) あんた有名人だからね

anta yumeijin dakara ne
 ‘karena kamu adalah orang yang terkenal’

- Hannamichi : (a.7.4) 有名人.. こ...これは喜んでいいのかな
yumeijin...ko...kore ha yorokonde ii no kana..
 ‘orang yang terkenal... apakah aku harus berbahagia akan hal ini...’
- Ayako : (a.7.5) 見てたわよこの前の勝負. あんたって面白いやつ
mitetawayo kono mae no syoubu. Antatte omoshiroi yatsu
 ‘aku menonton pertandingan sebelumnya lho. Kamu itu benar benar orang yang menarik’

Analisis

Dialog ini terjadi di lapangan basket, saat sedang berlangsungnya penerimaan anggota baru klub basket. Dialog ini melibatkan Hannamichi dan manager tim basket yaitu Ayako. Dalam dialog tersebut Ayako menganggap bahwa Hannamichi adalah orang yang menarik. Hal tersebut lantas membuat Hannamichi kebingungan dengan keadaan saat itu. Ayako menuturkan tuturan tersebut dengan intonasi bercanda.

Informasi yang didapat dari tuturan tersebut atau lokusi pada tuturan tersebut ialah pujian yang diujarkan oleh Ayako terhadap Hannamichi dan kekaguman Ayako terhadap Hannamichi. Di lain pihak, tuturan tersebut seakan – akan memberikan informasi tambahan. Informasi tersebut ialah ejekan yang ditujukan kepada Hannamichi yang diujarkan oleh Ayako.

Ejekan dalam tuturan tersebut ialah penggunaan kata “*yumeijin*” (有名人) yang diujarkan oleh Ayako. Penggunaan kata “*yumeijin*” sendiri biasa digunakan untuk hal positif, karena biasa digunakan untuk orang yang terkenal akan hal baik, seperti aktris

dan sebagainya. Namun dalam tuturan di atas digunakan untuk mengejek atau menyindir Hannamichi. Bisa dilihat pada respon Hannamichi yang bingung harus menanggapi tuturan Ayako tersebut, ini bisa dilihat pada pola kalimat “~kana” pada tuturan Hannamichi. Pola kalimat “~kana” sendiri biasa digunakan pada kalimat yang meragukan akan kebenaran hal yang terjadi. Selain itu, yang menunjukkan bahwa tuturan tersebut ialah adanya pola kalimat “~ne”. Pola kalimat tersebut akan menimbulkan makna yang ambigu, bahkan bisa menjadi negatif tergantung penggunaannya. Oleh karena itu Hannamichi merasa bingung harus merasa senang atau tidak.

Tindak ilokusi yang terkandung dalam tuturan tersebut ialah, ejekan yang ditujukan kepada Hannamichi yang dibalut dengan ekspresi ke kaguman Ayako terhadap Hannamichi yang menurut Ayako adalah orang yang terkenal dan juga menarik.

Dalam tuturan tersebut pun terkandung majas. Majas yang terkandung dalam tuturan tersebut ialah Majas Ironi. Alasannya adalah karena tuturan tersebut berbanding terbalik antara hal satu dengan hal yang lainnya. Bisa dilihat pada tuturan tersebut ada kata yang digunakan tidak seharusnya, yaitu ‘yumei’. Yumei dalam tuturan di atas tidak digunakan untuk menyatakan hal yang positif, namun untuk hal yang negatif yaitu ejekan.

Alasannya ialah, Hannamichi bukanlah orang yang terkenal, melainkan Hannamichi hanyalah murid SMA biasa yang ingin mendapatkan cintanya. Jadi tuturan tersebut berbanding terbalik dengan kenyataan yang ada.

Data 8 Konteks

Dialog terjadi ketika siang hari di luar sekolah. Dituturkan oleh dua partisipan yakni Kenji dan temannya yang merupakan sekumpulan remaja dari sekolah lain. Dialog ini berlangsung disaat Hanamichi dan temannya sedang berhadapan dengan Kenji dan temannya.

Kenji : (a.8.1) ばか野郎目障りなんだよみつ, ともねえ
鶏かてめえは, くらコケコッコーって鳴いてみろ,
卵産んでみろ温めてみろ
Bakayaroumezawarinandayome, tomonee
niwatorikateme ha, kora kokekokkottenai Temero,
tamagoundemiro atatametemiro'
'hei bodoh, kamu membuat kesal saja, apakah kamu
ayam? Coba berkokok dan bertelur saja sana'

Hannamichi : *menendang

Temannya kenji : ケンジ君... ケ... ケンジ
kenjikun... ke... kenji
'kenji... ke... kenji'

Analisis

Dialog ini dimulai saat Hannamichi dan teman – temannya sedang berhadapan dengan anak – anak dari sekolah lain, yaitu Kenji dan teman – temannya. Dialog

tersebut dituturkan oleh Kenji yang kesal melihat Hannamichi yang hanya berdiam diri seperti sedang melamun. Kenji merasa kesal karena harusnya mereka bertarung untuk menentukan siapa yang lebih hebat diantara mereka, bukannya berdiam diri seperti sedang melamun. Tuturan tersebut dituturkan dengan intonasi tinggi dan sedikit nada candaan.

Dalam dialog tersebut terdapat tuturan yang mengandung makna tertentu. Tuturan tersebut diujarkan oleh Kenji. Dapat dilihat pada (a.8.1). Kenji menuturkan “*tomonee niwatorikateme ha*” yang memiliki arti “apakah kamu seekor ayam?”. Terlihat jelas bahwa tuturan tersebut memiliki makna yang lain, atau tidak seperti yang diujarkan oleh Kenji. Untuk memastikannya mari kita lihat tuturan (a.8.1) secara lengkap.

Tuturan tersebut sudah diawali dengan kata – kata yang kurang baik, yaitu “*Bakayarou*” yang bisa diartikan “hei bodoh”. Itu bukanlah awal yang baik untuk bertanya kepada seseorang. Selain itu, jika ditelaah lagi, tuturan “*tomonee niwatorikateme ha*” bukanlah kalimat tanya, melainkan kalimat retorik. Karena menurut Kenji, Hannamichi adalah orang yang bodoh dan pengecut seperti ayam. Selain itu, pola kalimat yang digunakan Kenji pun cukup tegas, dia menggunakan “*~ro*” dan “*~rou*” yang biasa digunakan untuk suruhan yang keras. Jadi makna yang dimiliki tuturan (a.8.1) adalah makna sindiran langsung atau ejekan yang dilontarkan oleh Kenji untuk Hannamichi.

Tindak ilokusi yang terdapat dalam tuturan tersebut ialah, ekspresi kekesalan Kenji, dan juga ejekan yang ditujukan kepada Hannamichi karena hanya berdiam diri bukannya bersiap – siap untuk saling bertarung.

Tuturan tersebut pun mengandung majas, yaitu majas perumpaan khususnya metafora. Bisa dilihat pada kata ayam. Ayam adalah mahluk yang biasa dijadikan bahan ejekan oleh orang – orang karena kebiasaan dan bentuknya, dalam hal ini bangsa barat sering menggunakannya untuk mengejek orang yang bodoh dan pengecut.

Data 9 **Konteks**

Dialog terjadi ketika siang hari di luar sekolah. Dituturkan oleh dua partisipan yakni temannya Kenji dan Yohei Muto yang merupakan teman dari Hannamichi. Dialog ini berlangsung disaat Muto dan temannya sedang berhadapan dengan temannya Kenji.

Temannya Kenji: お前ら 湘北の 1 年だろ? あんまり 浮かれてんじゃ
ねえぞ ころ, 俺たちを 誰か知ってんか? 俺たちは
スガ高の 3 年の...
*Omaera Shohoku no ichinen darou? Anmari ukareten
jyaneezo kora, oretachi wo dareka shittenka? Oretachi
ha sugadaka no san nen no...*
'Kalian murid kelas 1 sohoku kan? Kalian jangan
sombong ya, apa kalian tahu siapa kami? Kami ini murid
kelas 3 dari sugadaku...'

Yohei Muto: (a.9.1) おいおい口げんかしに来たのか おしやべり君, 来
いよ
Oioi Kuchigenkashi ni kitanoka? Oshaberikun. Koi yo

‘Oi oi, bukankah kalian kesini untuk bertengkar? Dasar tukang ngomong. Sini maju’

Analisis

Dialog ini dimulai saat Hannamichi telah pergi meninggalkan temannya karena ia ingin bergegas ke tempat latihan basket. Dialog tersebut diawali oleh temannya Kenji yang kesal melihat Hannamichi yang pergi setelah mengalahkan Kenji. Teman Kenji yang merasa kesal mencoba untuk mengintimidasi Muto yang masih berada disana, namun bukannya merasa terintimidasi Muto pun membalas tuturan teman Kenji tersebut dengan intonasi yang cukup datar dan ekspresi muka yang merendahkan.

Dalam dialog diatas bisa dilihat pada tuturan (a.9.1) tepatnya pada kalimat *“Kuchigenkashi ni kitanoka? Oshaberikun”*. Tuturan tersebut diujarkan oleh Muto, yaitu teman dekat dari Hannamichi. Tuturan tersebut tidak hanya memeberi informasi tentang Muto yang mengingatkan tujuan mereka bertemu saja, melainkan ajakan kepada lawan bicara untuk melakukan sesuatu. Terlihat pula pada kalimat tersebut terdapat nada atau nuansa sindirian.

Nuansa sindirian ini terasa karena Muto tidak berniat untuk bertanya kepada lawan bicara namun berstatetment atau bisa dikatakan bahwa sebenarnya itu adalah kalimat retorik. Bisa juga dilihat pada kalimat selanjutnya yaitu *“Koi yo”*. Kata tersebut memilikiarti *“sini maju”*. Kata tersebut pun dituturkan menggunakan nada suruhan bukan ajakan, bisa dilihat pada pola kalimat *“~yo”*.

Kalimat (a.9.1) sendiri jika diartikan langsung akan menjadi “bukankah kalian kesini untuk bertengkar? Dasar tukang ngomong. Sini maju”. Namun jika diartikan bersama dengan konteks akan menjadi “sini maju. Dasar omong besar, apa kalian lupa kalau kita kesini untuk bertarung?”. Dalam hal ini, sindiran dititik beratkan pada kata ‘*Oshaberikun*’ yang berarti “banyak omong” namun dalam konteks ini Muto menggunakan kata tersebut untuk mengejek, karena kata tersebut bisa diartikan sebagai “omong besar” atau “penakut” karena teman Kenji tersebut hanya banyak bicara saja.

Tindak ilokusi yang terdapat pada tuturan tersebut ialah ejekan yang ditujukan pad lawan bicara yang hanya pandai bicara dan juga anjuran kepada lawan bicara untuk melakukan sesuatu terhadap situasi yang sedang mereka alami.

Tuturan tersebut pun diujarkan menggunakan majas, yaitu majas ironi. Karena seharusnya mereka bertarung bukannya hanya berbincang bincang seperti di warung kopi. Maka dari itu Muto menyebut lawannya dengan “*Oshaberikun*”.

Data 10
Konteks

Dialog terjadi ketika siang hari di Ruang Olahraga. Dituturkan oleh dua partisipan yakni Akagi Takenori dan temannya yaitu Kogure Kiminobu. Dialog ini berlangsung disaat Team Basket sedang berlatih di Ruangan Olahraga.

- Kogure Kiminobu: 桜木のやつ 何だかんだ言ってもバスケ部員
らしく なってきたじゃないか
*Sakuragi no yatsu nandakanda ittemo basuke
bunrashikunattekita Jyanaika'*
'Entah apapun yang kau katakan, tidak kah dia
terlihat seperti anggota team basket sungguhan si
sakuragi itu'
- Akagi Takenori: そうか
souka
'Ya'
- Kogure Kiminobu: 教えたことを どんどん吸収していくし、あんなに
上達の早いやつは 初めて見たぜ
*Oshietakoto wo dondon kyuushuusiteikushi,
annani jyoutatsu no hayaiyatsu ha hajimete
mitaze*
'ku baru pertama kali melihat orang yang bisa
sangat cepat menyerap hal yang diajarkan'
- Akagi Takenori: (a.10.1) 元が空っぽだから 教えりゃ どんどん入るん
だろ
*Moto ga karappodakara kyuuerya dondon
hairundaro*
'Karena kosong maka dari itu jadi mudah untuk
masuknya ya kan'

Analisis

Dialog terjadi ketika siang hari di Ruang Olahraga. Dituturkan oleh dua partisipan yakni Akagi Takenori dan temannya yaitu Kogure Kiminobu. Dialog ini berlangsung disaat Team Basket sedang berlatih di Ruangan Olahraga. Dialog ini diawali oleh Kogure yang terkaget dan takjub melihat Hannamichi yang belajar dengan cepat. Namun alih alih mendapat respon yang diinginkan, Kogure dibuat kaget yang kedua kali dengan respon dari sang kapten atau Akagi yang merespon dengan intonasi yang cukup datar.

Tuturan pada dialog di atas memberikan informasi terhadap situasi yang sedang terjadi pada saat tuturan diujarkan. Selain itu Akagi memberikan informasi kepada lawan bicara tentang tanggapan atas subjek yang dibicarakan oleh lawan bicara. Tuturan tersebut pun memberi informasi tambahan tentang apa yang dirasakan oleh Akagi tentang subjek bahasan tersebut.

Tuturan yang dimaksud ialah tuturan pada (a.10.1). Akagi mengatakan “karena kosong maka jadi mudah masuknya”. Itulah yang dilontarkan oleh akagi dalam hal ini adalah lokusi pada tuturan tersebut. Ilokusi pada tuturan tersebut ialah, Akagi menolak pujian yang diberikan oleh Kogure kepada Hannamichi maka dari itu Akagi menolak dengan menyindir Hannamichi. Bisa dilihat pada kata “kosong” yang dimaksud kosong oleh Akagi adalah pikiran atau otak Hannamichi, karena Akagi menganggap Hannamichi sangat bodoh.

Tindak ilokusi pada tuturan tersebut ialah ekspresi penolakan yang disampaikan melalui ejekan oleh akagi terhadap subjek bahasan yang dilontarkan lawan bicara. Akagi menyatakan bahwa tidak ada yang perlu diapresiasi dari subjek bahasan tersebut, bahkan secara tidak langsung Akagi berpendapat agar subjek dapat belajar lebih giat mengingat Akagi menganggap otak dari Hannamichi yang menjadi subjek itu kosong.

Selain itu tuturan tersebut juga menggunakan majas, yaitu majas hiperbola. Bisa dilihat dalam tuturan tersebut kalau Akagi menyindir keadaan Hannamichi dengan nada yang cukup membesar-besarkan. Dan bisa dilihat pada kata “kosong”. Akagi mengandaikan kalau Hannamichi tidak memiliki otak di dalam kepalanya, padahal tidak mungkin isi kepala manusia kosong.

Data 11

Konteks

Dialog terjadi ketika siang hari di lapangan basket atau gedung olahraga. Dituturkan oleh dua partisipan yakni Ayako yang merupakan manajer dari tim basket Sohoku dan Rukawa. Dialog ini berlangsung disaat Hanamichi dan temannya sedang berlatih basket dengan teman-temannya.

Ayako	: (a.11.1) もてるじゃんか 流川, 無愛想なくせによ ' <i>moterujyanka rukawa, buaisonakuseni yo</i> ' `waah, <u>kamu cukup terkenal va Rukawa, padahal kamu tidak bersahabat</u>
Rukawa	: んだよ ' <i>ndayo</i> ' 'apasih'

Analisis

Dialog terjadi ketika siang hari di lapangan basket atau gedung olahraga. Dituturkan oleh dua partisipan yakni Ayako yang merupakan manajer dari tim basket Sohoku dan Rukawa. Dialog ini berlangsung disaat Hanamichi dan temannya sedang berlatih basket dengan teman-temannya. Dialog tersebut dituturkan oleh Ayako yang kaget karena ada beberapa anak perempuan yang datang ke gedung olahraga untuk menyemangati Rukawa. Rukawa yang sedang berlatih pun merasa terganggu dengan sorak dari anak perempuan yang datang dan tuturan Ayako yang dilontarkan dengan intonasi candaan.

Dalam dialog tersebut terdapat tuturan yang mengandung makna tertentu. Tuturan atau tindak lokusi dalam dialog tersebut diujarkan oleh Ayako. Dapat dilihat pada (a.11.1). Ayako menuturkan “*moterujyanka rukawa, buaisonakuseni yo*” yang memiliki arti “waah, kamu cukup terkenal ya rukawa, padahal kamu tidak bersahabat”. Terlihat jelas bahwa tuturan tersebut tidak seperti yang diujarkan oleh Ayako, dalam hal ini tuturan tersebut memberikan informasi selain dari apa yang diutarakan. Untuk memastikannya dapat diamati pada tuturan (a.11.1) secara lengkap.

Tuturan tersebut dengan intonasi yang tidak datar, dengan kata lain Ayako bermaksud menekankan sesuatu. Selain itu, tuturan tersebut pun bertolak belakang antara hal satu dengan yang lainnya. Ayako membuat tuturan seolah menjadi kalimat tanya, yang membuat tuturan tersebut menjadi bernada berbeda karena ada pola kalimat “*~Jyanka*” dan “*~kuseni*”. Dua pola kalimat tersebut membuat nuansa tuturan

menjadi tuturan menjadi berbeda, yaitu tuturan dengan maksud ejekan. Jadi makna yang ingin disampaikan Ayako pada tuturan (a.11.1) adalah “bagaimana mungkin orang yang tidak bersahabat bisa menjadi terkenal” dan tuturan tersebut mengandung makna sindiran atau ejekan yang dilontarkan oleh Ayako untuk Rukawa.

Tindak ilokusi yang terdapat dalam tuturan tersebut ialah ejekan yang dibalut dengan nada humor yang disampaikan oleh Ayako kepada Rukawa yang dianggap tidaklah mungkin terkenal dengan sikap dingin seperti Rukawa.

Tuturan tersebut pun mengandung majas, yaitu majas ironi. Dapat dilihat pada kata terkenal atau populer dan tidak bersahabat. Orang yang populer biasanya akan menjadi populer karena orang tersebut memiliki sikap yang sopan, baik hati dan sebagainya apalagi dalam lingkungan sekolah. Dalam hal ini Ayako menganggap kalau Rukawa adalah orang yang kurang sopan, dan cuek.

Data 12

Konteks

Dialog terjadi ketika siang hari di ruangan olahraga. Diturunkan oleh dua partisipan yakni Hannamichi dan Ayako manajer dari tim basket. Dialog ini berlangsung disaat Ayako mencoba mengenalkan atau menjelaskan seseorang pada Hannamichi.

Hannamichi : 監督
 ‘kantoku’
 ‘pelatih..?’

- Ayako : ばかね あの人の安西先生って言ってね、たまにしか来ないけど、ああ見えても若いころは全日本の選手だったらしいわよ
 ‘*bakane, ano hito anzai sensei tteittene, tamanishika konai kedo, aamietemo wakai koro ha zennippon no senshu datta rashiiwayo*’
 ‘dasar bodoh, orang itu adalah pelatih Anzai, beliau memang jarang datang kesini, tapi beliau adalah pemain yang terkenal di Jepang saat muda dulu, meskipun sekarang tidak terlihat seperti itu’
- Hannamichi : (a.12.1) あの真ん丸デブが?
 ‘*ano manmaru debu ga?*’
 ‘**si besar bulat gendut itu?**’

Analisis

Dialog terjadi ketika siang hari di ruangan olahraga. Diturunkan oleh dua partisipan yakni Hannamichi dan Ayako manajer dari tim basket. Dialog ini bermula saat Hannamichi melihat sosok orang tua yang datang ke ruangan olahraga dan mulai mengolok-oloknya karena fisiknya dengan intonasi yang merendahkan. Setelah itu Ayako mencoba mengenalkan atau menjelaskan orang tersebut pada Hannamichi.

Dalam dialog diatas terdapat tuturan yang mengandung suatu makna, atau tuturan yang memiliki makna atau tujuan yang berbeda dengan yang diujarkan. Tuturan tersebut diujarkan oleh Hannamichi. Bisa dilihat pada tuturan (a.12.1) tepatnya pada kalimat “*ano manmaru debu ga?*”. Terlihat pada kalimat tersebut terdapat informasi yang lebih.

Sekilas tuturan tersebut terdengar seperti tuturan dari orang yang kaget, namun jika dilihat lagi akan terasa tujuan dari tindak lokusi tersebut. Informasi tambahan ini terasa karena Hannamichi tidak percaya dengan apa yang telah didengarnya. Maka dari

itu Hannamichi tetap mengejek orang tersebut. Bisa dilihat pada tuturannya, Hannamichi mengganti nama pelatih basket dengan sebutan lain yaitu “*manmaru debu*”. Kata tersebut memiliki arti “si bulat gendut”.

Tindak ilokusi yang terdapat dalam tuturan tersebut ialah ekspresi kaget yang diutarakan oleh Hannamichi terhadap informasi yang baru ia dapatkan. Lalu ejekan atau sindiran yang diucapkan oleh Hannamichi yang ditujukan kepada pelatih tim basketnya karena Hannamichi tidak percaya dengan informasi yang ia dapatkan.

Tuturan tersebut pun diujarkan menggunakan majas, yaitu majas perumpamaan khususnya metafora. Karena seharusnya Hannamichi tidak perlu mengganti subjek dengan sesuatu, bisa saja menyebutnya sebagai “orang itu” bukannya “si bulat gendut”.

Data 13

Konteks

Dialog terjadi ketika siang hari di Ruang Olahraga. Dituturkan oleh dua partisipan yakni Ayako dan temannya yaitu Haruko. Dialog ini berlangsung disaat Team Basket sedang berlatih di Ruangan Olahraga.

- Ayako : (a.13.1) 赤木先輩よ 赤木先輩がいるのよ, 赤木先輩に 流川 ごときが勝てるわけないわよ
 ‘akagisenpai yo, akagisenpai ga iru no yo, akagisenpai ni rukawa gotokiga kateru wakenaiwayo’
 ‘Kak Akagi lho, ada Kak Akagi lho, bagi seorang Kak Akagi seseorang seperti Rukawa itu tidak mungkin menang melawannya’
- Haruko : ごとき...
 ‘goto ki...’

‘seseorang...’

Analisis

Dialog terjadi ketika siang hari di Ruang Olahraga. Diturunkan oleh dua partisipan yakni Ayako dan temannya yaitu Haruko. Dialog ini berlangsung disaat Team Basket sedang berlatih di Ruangan Olahraga. Dialog ini diawali oleh Ayako yang sedang melihat dan memberi komentar tentang pertandingan basket yang sedang berlangsung. Pertandingan yang sedang berlangsung adalah pertandingan antara tim basket pemula dan senior. Mendengar komentar dari Ayako, Haruko pun akhirnya ikut berkomentar, dan pada akhirnya terjadilah dialog seperti di atas.

Dalam dialog di atas terdapat tuturan dengan tujuan tertentu. Dan itu pula yang membuat Haruko kaget, karena kalau makna tersebut tidak sampai, maka akan seperti tidak ada yang aneh dengan kalimat tersebut. Karenanya dalam tuturan tersebut terdapat informasi tambahan yang sampai kepada lawan bicara.

Tuturan yang dimaksud adalah tuturan (a.13.1). Ayako mengatakan “...bagi seorang ka akagi seseorang seperti Rukawa itu tidak mungkin menang melawannya”. Itulah yang dilontarkan oleh Ayako, atau itulah tindak lokusi yang terdapat dalam tuturan tersebut, namun makna sebenarnya ialah, Ayako menganggap bahwa Rukawa bukanlah lawan yang sebanding dengan Akagi, maka dari itu Ayako melontarkan tuturan tersebut. Bisa dilihat pada pola kalimat “~yo” dia menekankan bahwa Akagi

itu lebih hebat, dan pada kata “seseorang” yang dimaksud seseorang dalam tuturan tersebut adalah Rukawa tidaklah sehebat yang dibayangkan Haruko, melainkan Rukawa hanyalah pemain biasa seperti yang lainnya, dan dia bukanlah tandingan dari Akagi.

Tindak ilokusi yang terdapat pada tuturan di atas ejekan terhadap Rukawa yang dilontarkan oleh Ayako, karena ayako menganggap kalau Rukawa hanyalah anak baru dan bukan tandingan dari Akagi selaku kapten dari tim basket.

Selain itu tuturan tersebut juga menggunakan majas, yaitu majas eupizeukis dan majas perumpamaan. Bisa dilihat dalam tuturan tersebut kalau Ayako menyindir dengan mengulang penjelasan tentang keadaan Rukawa dengan nada yang cukup sinis namun dibalut dengan komedi, selain itu Ayako mengandaikan atau menganggap kalau Rukawa hanyalah seorang pemula yang berarti bukanlah apa - apa.

Data 14 **Konteks**

Dialog terjadi ketika siang hari di lapangan basket atau gedung olahraga. Dituturkan oleh dua partisipan yakni Akagi yang merupakan kapten dari tim basket dan Hannamichi. Dialog ini berlangsung disaat Hanamichi dan temannya sedang berlatih basket dengan teman-temannya.

- Akagi : (a.14.1) この たわけ. そんなの 集中力の ないやつにし 通じやし
ねえんだ. お前の ようなな. 全く どこまで ばかなんだ? こっち
まで 恥ずかしくなるわい
*Kono tawake. Sonnano shuuchuryoku nonaiyatsu ni shika?
Tsuujiyashineenda. Omae no youna na. Mattaku dokomade
bakananda? Kocchimade hazukashiku Naruwai.*
‘si bodoh ini. Aku tidak mengerti, hal yang tidak memerlukan
konsestrasi itu, seperti dirimu. Mau seberapa bodoh lagi kah kamu?
Sampai sampai aku malu dibuatnya’
- Hannamichi : 流川にばかり いい格好はさせねえぞ
Rukawa ni bakari iikakkou ha saseneezo
‘Aku tidak ingin Rukawa saja yang terlihat keren’

Analisis

Dialog terjadi ketika siang hari di lapangan basket atau gedung olahraga. Dituturkan oleh dua partisipan yakni Akagi yang merupakan kapten dari tim basket dan Hannamichi. Dialog ini berlangsung disaat Hanamichi dan temannya sedang berlatih basket dengan teman-temannya. Dialog tersebut dituturkan oleh Akagi yang dibuat kaget oleh tingkah laku Hannamichi disaat latihan sedang berlangsung. Kaget karena ulah Hannamichi tersebut, Akagi pun melontarkan beberapa tuturan dengan nada tinggi.

Dalam dialog tersebut terdapat tuturan yang mengandung makna tertentu. Tuturan tersebut diujarkan oleh Akagi. Dapat dilihat pada (a.14.1). Akagi menuturkan “*Mattaku dokomade bakananda?*” yang memiliki arti “Mau seberapa bodoh lagi kah kamu?”. Terlihat bahwa tuturan tersebut memberikan suatu informasi, dalam hal ini lokusi dalam tuturan tersebut adalah info tentang tuturan yang diujarkan oleh Akagi.

Tuturan tersebut juga memberi informasi tambahan tentang maksud, atau tujuan dari Akagi melontarkan tuturan tersebut. Dalam tuturan tersebut, Akagi seolah – olah menyuruh Hannamichi untuk berhenti melakukan hal yang ia lakukan pada saat itu. Selain itu juga, terdapat nada ejekan pada tuturan tersebut. Tuturan yang berupa pertanyaan tersebut seakan mengejek perbuatan yang telah dilakukan Hannamichi tersebut, karena sebenarnya tuturan tersebut bukanlah tuturan bertanya, namun retorik.

Tindak ilokusi yang memiliki tujuan sindiran dan suruhan pada tuturan tersebut pun di perkuat dengan menggunakan pola kalimat atau penanda kalimat “*~darou*” dan “*~ka*”. Penanda lingual “*~darou*” biasa digunakan dalam tuturan bernada suruhan dalam bahasa Jepang, lalu penanda lingual “*~ka*” biasa digunakan untuk membuat sebuah tuturan menjadi tuturan tanya. Tujuan digunakannya dua penanda tuturan tersebut ialah untuk memperhalus suruhan dan ejekan yang disampaikan oleh Akagi.

Tindak ilokusi pada tuturan tersebut ialah, suruhan pada Hannamichi untuk berhenti melakukan hal – hal yang kurang pantas dilakukan, lalu, ekspresi kekesalan atas apa yang telah Hannamichi lakukan, dan juga ejekan yang ditujukan kepada Hannamichi oleh Akagi yang kaget melihat ulah Hannamichi.

Tuturan tersebut pun mengandung majas, yaitu majas ironi. Dapat dilihat pada tuturan tanya tersebut. Akagi bermaksud untuk menghaluskan pernyataan ejekannya dengan menggunakan pola kalimat tanya atau “*~ka?*”. Tuturan tersebut pun bertolak belakang dengan kenyataan yang diterima oleh Akagi, karena Akagi

menganggap bahwa tidak ada manusia yang cukup bodoh bertindak seperti Hannamichi, namun pada kenyataannya Hannamichi melakukan hal tersebut.

Data 15

Konteks

Dialog terjadi ketika siang hari di ruangan kelas. Dituturkan oleh dua partisipan yakni Guru dan Muto teman sekelas Hannamichi. Dialog ini berlangsung disaat pelajaran di kelas telah dimulai.

Guru : おい 水戸 今日桜木はどうした, さぼりか?

Oi muto sakuragi ha doushita, savorika?

‘Oi Muto, Sakuragi kenapa, bolos ya?’

Muto : 知りませんよ

Shirimasen yo

‘Tidak tahu lho’

Guru : (a.15.1) もうさぼり出したか やっぱりだ 思ったとおりだ, 何度言っても髪は黒くしてこんし... こういうやつが3か月くらいで学校辞めちゃうんだ, 全くパターンだ, おい 水戸 お前本当に知らんのか おい

Mou sabori dashitaka, yappari da omotta toorida. Nando ittemo, kami ha kurokushitekonshi... kouiuyatsu ga sanku gatsu gurai de gakkou yamechimaunda.

*Mattaku pataanda. Oi muto, omae hontou ni sirannokai? Oi ‘sudah keluar untuk bolos ya. Tepat seperti dugaanku. Berap kali diberitahu pun, mulai dari mencat rambut menjadi hitam... **orang itu, dalam 3 bulan lagi juga akan memutuskan berhenti sekolah, polanya sungguh jelas.** Oi Muto, apa kamu benar – benar tidak tahu? oi?’*

Muto : *menatap

Guru : 全く嫌な生徒だ

Mattaku iyana seito da

‘benar benar, murid yang tidak baik’

Muto : *bergumam 何やってんだろ うな 花道は

Nanni yattendarou na hannamichi ha
'apa yang sedang dilakukan Hannamichi ya'

Analisis

Dialog terjadi ketika siang hari di ruangan kelas. Dituturkan oleh dua partisipan yakni Guru dan Muto teman sekelas Hannamichi. Dialog ini berlangsung disaat pelajaran di kelas telah dimulai.. Dialog ini bermula saat Hanamichi terlihat tidak berada di kelas. Setelah itu sang guru mencoba bertanya pada teman bermainnya yaitu Muto. Namun karena hal tersebut sang guru mencoba memberi tahu kepada murid lain dengan nada menggurutu agar tidak menjadi seperti Hanamichi.

Dalam dialog diatas terdapat tuturan yang mengandung makna tertentu, atau tuturan yang memiliki makna yang berbeda dengan yang diujarkan. Tuturan tersebut diujarkan oleh Guru. Bisa dilihat pada tuturan (a.15.1) tepatnya pada tuturan "*kouiuyatsu ga sanku gatsu gurai de gakkou yamechimaunda*". Terlihat pada kalimat tersebut terdapat nada atau nuansa sindirian.

Tindak lokusi yang terdapat dalam dialog di atas ialah informasi yang dilontarkan oleh seorang guru yang beranggapan bahwa muridnya tidak akan sanggup untuk meneruskan pendidikannya. Selain info yang didapat dari lokusi tersebut, tuturan tersebut memberi tambahan informasi tentang apa yang rasakan oleh sang guru, dan anjuran kepada murid yang lain agar tidak mengikuti Hannamichi.

Tujuan menyindir dalam tuturan diatas pun diperkuat dengan melihat nada tuturan tersebut, sang guru menuturkan dialog tersebut dengan nada yang cukup ketus dan kesal. Selain itu, membuat Hannamichi seolah – olah adalah anak yang tidak memiliki kemauan atau keteladanan karena sang guru berpikiri bahwa Hannamichi akan keluar atau berhenti sekolah dalam tiga bulan kedepan hanya karena tidak masuk kelas dihari itu.

Tindak ilokusi yang terdapat dalam tuturan tersebut ialah, ekspresi kekesalan yang dilontarkan oleh sang guru, lalu anjuran kepada murid lain agar tidak mengikuti Hannamichi atau tidak mencontohnya, dan juga ejekan kepada Hannamichi yang dilontarkan oleh sang guru yang menganggap bahwa Hannamichi bukanlah apa – apa melainkan sampah masyarakat karena tidak mau mengikuti aturan yang ada.

Tuturan tersebut pun diujarkan menggunakan majas, yaitu majas klimaks dan hiperbola. Sang guru menganggap bahwa jika hari itu saja Hanamichi sudah tidak masuk sekolah, bagaimana nanti ke depannya kehidupannya.

Data 16
Konteks

Dialog terjadi ketika siang hari di Ruang Olahraga. Diturunkan oleh dua partisipan yakni Aota selaku ketua tim Judo dan Hannamichi. Dialog ini berlangsung disaat Aota mencoba untuk mengajak Hannamichi bergabung dengan tim Judo.

- Aota : (a.16.1) なぜだ, なぜだ, なぜ あんな ごつい男が 晴子ちゃんの兄貴なんだ, あなに似てない きょうだいが出て いいものか, まさに目の上のたんこぶ
Naze da, naze da, naze anna gotsui otoko ga hanakochan no aniki nanda, anna ni nitenai kyoudai ga ite iimono ka?, masa ni me no ue no tankobu
 ‘kenapa, kenapa, kenapa orang seburuk itu kakak dari seorang Haruko, **tidak kah terlihat mirip?** Sungguh jauh terkihat’
- Hannamichi : そうだ!
Souda!
 ‘Ya!’

Analisis

Dialog terjadi ketika siang hari di Ruang Olahraga. Diturunkan oleh dua partisipan yakni Aota selaku ketua tim judo dan Hannamichi. Dialog ini berlangsung disaat Aota mencoba untuk mengajak Hannamichi bergabung dengan tim judo. Aota sengaja memancing Hannamichi untuk bergabung dengan bayaran foto Hannako sewaktu kecil. Hannamichi pun menolak tawaran tersebut, Aota akhirnya bercerita tentang hubungannya dengan Akagi yang merupakan ketua tim basket dan juga kakak dari Hannako.

Dalam dialog di atas terdapat tuturan yang mengandung makna tertentu. Tuturan yang dimaksud adalah tuturan (a.16.1). Aota mengatakan “...anna

ni nitenai kyoudai ga ite iimono ka?...". Itulah yang dilontarkan oleh Aota. Tindak lokusi dalam tuturan tersebut ialah informasi tentang pertanyaan yang ada dalam pikiran Aota dan apa yang dirasakan oleh Aota. Tuturan tersebut pun memiliki informasi tambahan mengenai apa yang dirasakan dan dipikirkan oleh Aota terhadap keadaan yang sedang terjadi.

Tindak ilokusi yang memiliki tujuan sindiran pada tuturan tersebut didukung oleh konteks yang terdapat dalam tuturan tersebut, tuturan tersebut diucapkan dengan nada yang cukup dramatis, tujuannya adalah agar lawan tutur merasakan kekecewaan yang dirasa oleh penutur. Selain itu, tuturan tersebut didukung oleh penanda lingual atau pola kalimat "*~ka*" pada tuturan tersebut. Penutur menyamakan maksud dari tuturannya dengan mengubahnya menjadi tuturan bernada tanya dengan tujuan memperhalus, dan menambah kesan ironis didalamnya.

Tindak ilokusi pada tuturan tersebut ialah ekspresi kekecewaan yang dirasakan oleh Aota yang harus menerima kenyataan bahwa Akagi adalah kakak dari Hannako, dan juga ejekan yang ditujukan kepada Akagi. Ejekan tersebut terlontar karena Aota merasa bahwa Akagi yang menurut Aota adalah orang yang kasar tidaklah pantas menjadi kakak dari Hannako, dan Aota pun menganggap tidak ada kemiripan antara Akagi dengan Hannako.

Selain itu tuturan tersebut juga menggunakan majas, yaitu majas ironi. Bisa dilihat dalam tuturan tersebut kalau Aota menyindir keadaan hubungan kakak beradik antara Akagi dan Hannako dengan tuturan yang seolah – olah pertanyaan, namun

sebenarnya itu bukanlah pertanyaan. Aota sengaja membuat kalimat tersebut menjadi kalimat tanya agar terdengar lebih sopan, karena pada kenyataannya Akagi dan Hannako tidaklah mirip.

Tabel 3.1
Rekapitulasi Data Teranalisis

No Data	Tindak Lokusi	Tindak Illokusi	Majas
1	<p style="text-align: center;"><i>Omedetou, Hanamichi.</i> <i>Chuugakusei san nenkan de</i> <i>furaresuzukete gojunin</i></p> <p>‘Hanamichi, selamat ya. Karena sudah terus menerus ditolak oleh 50 gadis di SMP’</p>	Ejekan	Ironi
2	<p style="text-align: center;"><i>zako ha doitero. anta ni</i> <i>ittendayo hotto senpai</i></p> <p>‘kelas teri tak usah ikut campur. Aku berbicara dengan Hotto senpai’</p>	Ejekan	Perumpamaan
3	<p style="text-align: center;"><i>Mito! Omae ga sono baka wo</i> <i>tsuretekina. Futari matomete</i> <i>aite shite yaruyo</i></p> <p>‘Muto! Bawa si bodoh itu ya. Kalian berdua sekaligus akan langsung ku hadapi’</p>	Ejekan	Perumpamaan

4	<p><i>ore ha basukettobu nanka daikirai nandayo, tamaire asobi nankayo</i></p> <p>‘entah kenapa aku sangat membenci permainan lempar-tangkap seperti klub basket’</p>	Ejekan	Perumpamaan
5	<p><i>ku... awatenna sugu totte yaru kara, Mattero kono gori otoko</i></p> <p>‘Argh... tak usah tergesah – gesah, sebentar lagi akan ku rebut. Tunggu saja ya lelaki kera’</p>	Ejekan	Perumpamaan
6	<p><i>omae mitai na baka cikara dake no yatsu to ha tsuki to suppun. Negami to onibabaa hodo no sagaharunnda</i></p> <p>‘seperti sendok dan bulan jika membanding kan mu dengannya, kamu hanyalah si bodoh yang menggunakan kekuatan. Hanya seperti bidadari dan <i>onibabaa</i>’</p>	Ejekan	Perumpamaan
7	<p><i>anta yumeijin dakara ne</i></p> <p>‘karena kamu adalah orang yang terkenal’</p>	Ejekan	Ironi
8	<p><i>Bakayaroumezawarinandayome, tomonee niwatorikateme ha, kora kokekokkottenai Temero,</i></p>	Ejekan	Perumpamaan

	<i>tamagoundemiro atatametemiro</i>		
	‘hei bodoh, kamu membuat kesal saja , apakah kamu ayam? Coba berkokok dan bertelur saja sana’		
9	<i>Oioi Kuchigenkashi ni kitanoka? Oshaberikun. Koi yo</i>	Ejekan	Ironi
	‘Oi oi, bukankah kalian kesini untuk bertengkar? Dasar tukang ngomong. Sini maju’		
10	<i>Moto ga karappodakara kyuerya dondon hairundaro</i>	Ejekan	Perumpamaan
	‘Karena kosong maka dari itu jadi mudah untuk masuknya ya kan’		
11	<i>moterujyanka rukawa, buaisionakuseni yo</i>	Ejekan	Ironi
	‘waah, kamu cukup terkenal ya Rukawa, padahal kamu tidak bersahabat’		
12	<i>ano manmaru debu ga</i>	Ejekan	Perumpamaan
	‘si besar bulat gendut itu?’		
13	<i>akagisenpai yo, akagisenpai ga iru no yo, akagisenpai ni rukawa goto kiga kateru wakenaiwayo</i>	Ejekan	Perumpamaan

	‘Kak Akagi lho, ada Kak Akagi lho, bagi seorang Kak Akagi seseorang seperti Rukawa itu tidak mungkin menang melawannya’		
14	<p><i>Kono tawake. Sonnano shuuchuryoku nonaiyatsu ni shika? Tsuijyashineenda. Omae no youna na. Mattaku dokomade bakananda? Kocchimade hazukashiku Naruwai</i></p> <p>‘si bodoh ini. Aku tidak mengerti, hal yang tidak memerlukan konsentrasi itu, seperti dirimu. Mau seberapa bodoh lagi kah kamu? Sampai sampai aku malu dibuatnya’</p>	Ejekan	Ironi
15	<p><i>Mou sabori dashitaka, yappari da omotta toorida. Nando ittemo, kami ha kurokushitekonshi... kouiuyatsu ga sanku gatsu gurai de gakkou yamechimaunda. Mattaku pataanda. Oi muto, omae hontou ni sirannokai? Oi</i></p> <p>‘orang itu, dalam 3 bulan lagi juga akan memutuskan berhenti sekolah, polanya sungguh jelas’</p>	Ejekan	Hiperbola
16	<p><i>Naze da, naze da, naze anna gotsui otoko ga hanakochan no aniki nanda, anna ni nitenai kyoudai ga ite iimono ka?, masa ni me no ue no tankobu</i></p>	Ejekan	Ironi

	<p>‘kenapa, kenapa, kenapa orang seburuk itu kakak dari seorang Haruko, tidak kah terlihat mirip? Sungguh jauh terlihat’</p>		
--	--	--	--

BAB IV

PENUTUP

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pemaparan analisis di bab III, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Makna tindak tutur ilokusi yang terdapat pada dialog dalam anime SLAM DUNK yaitu tuturan bermakna perintah, larangan, izin dan lain - lain. Berdasarkan data yang dianalisis ditemukan tindak tutur yang memiliki makna perintah, tindak tutur yang memiliki makna sindiran, dan tindak tutur bermakana anjuran. Dari hasil analisis tersebut, tindak tutur bermakna sindirian yang paling dominan diantara tindak tutur yang lain.

Berdasarkan penelitian ini, dapat dipahami bagaimana cara orang Jepang menghadapi suatu tindakan atau hal, khususnya bertutur. Orang Jepang lebih suka menyindir seseorang dengan cara membandingkan sesuatu hal dengan yang hal yang lain.

2. Majas yang terdapat dalam dialog anime SLAM DUNK ialah majas – majas seperti, majas ironi, majas perumpamaan, dan majas hiperbola. Majas yang dominan dalam dialog yang diteliti ialah majas perumpamaan. Tujuan penggunaan majas tersebut secara keseluruhan ialah untuk membuat lawan bicara merasakan

apa yang dipikirkan dan apa yang dirasa oleh penutur dalam melihat atau merespon suatu tingkah laku, atau keadaan dari suatu hal.

Penggunaan majas tersebut pun bertujuan untuk menghaluskan atau menambahkan suatu makna tertentu terhadap suatu tuturan atau ujaran yang disampaikan oleh penutur.

4.2 Saran

1. Penelitian ini membahas bentuk dari tindak ilukosi yang muncul pada anime SLAM DUNK. Oleh karena itu, alangkah lebih baik jika dikembangkan dengan melakukan penelitian tindak perlokusi yang terdapat dalam anime lain, khususnya yang lebih terfokus dalam suatu majas, atau satu jenis majas saja.

要旨

本論文で筆者は「Slam Dunk」というアニメにおける風刺の意味を持つ発話内行為について書いた。このテーマを選んだ理由は、そのアニメの中に発話内行為の意味が色々あり、筆者は特に風刺を表す発話内行為の意味と修辭法の種類を分析したいのである。

この研究の目的は風刺を表す発話内行為の意味と修辭法の種類を述べることである。分析したデータは「Slam Dunk」アニメからとった。データを採集するために、「SIMAK」(アニメを見ること)や「CATAT」(会話を書くこと)という研究方法を使用した。分析するために「KONTEKSTUAL」(会話が行われている状況)という分析方法を使用した。そして、分析の結果を表すために「INFORMAL」(普通の言葉で述べること)という方法を使用した。

本論文で風刺を表す発話内行為の意味と修辭法を含むデータは16ある。それは、風刺を表す発話内行為の意味は16、修辭法を含むデータの種類は、比喩法が9つ、反語法が6つ、誇張法が1つである。

例：

比喩法

赤城：お前みたいなばか力だけのやつとは月とスッポン女神と鬼ば

ばあ ほどの差があるんだ

花道：め…女神と鬼ばばあ

上記の会話は赤城と花道の話である。二人の関係は先輩と後輩である。風刺を表すセリフは赤城が話し、その理由は、スピーチはほとんど同じものを比較するが、非常に異なるためである。それは比喩法を使用して、風刺をする。したがって、上記の会話の発話内行為は風刺と嫌悪感を表す。

反語法

赤城 : この たわけ そんなの 集中力のないやつにし 通じやしねえんだ、お前のようなな。全く どこまで ばかなんだ？ こっちまで恥ずかしくなるわい

花道 : 流川にばかり いい格好はさせねえぞ

上記の会話は赤城と花道の話である。二人の関係は先輩と後輩である。風刺表すセリフは赤城が話し、赤城が受け入れた現実と矛盾するのは、赤城は人間が花道のように振る舞うほど愚かであるとは考えていないためだが、実際には花道はそうする。それは反語法を使用して、風刺をする。したがって、上記の会話の発話内行為は風刺、怒り、そして恥を表すである。

誇張法

先生：もうさぼり出したか やっぱりだ 思ったとおりだ、何度言っても髪は黒くしてこんし… こういうやつが3か月くらいで学校辞めちゃうんだ、全くパターンだ、おい水戸 お前本当に知らんのか おい

水戸：[見詰める]

上記の会話は先生と水戸の話である。ふたりの関係は先生と生徒であるである。風刺の意味を表すのは先生が話し、その日は花道さえも学校に行かなかったとしたら、彼の将来はどうなるのかと先生は考え、それは誇張法を使用して、風刺をする。したがって、上記の会話の発話内行為は風刺とがっかりを表す。

「Slam Dunk」アニメから16の分析したデータによると、含まれている発話内行為は風刺、怒り、そして恥である。そしてよく出てくる修辞法は比喻法である。「あざける」、「欲求不満」を表現する、または「冗談を言う」ことが目的である。うまく配信され、参加者からの誤解もない。

DAFTAR PUSTAKA

- Austin, J.L. 1962. *How to Do Things with Words*. London: Oxford University Press.
- Chaer, Abdul. 2010. *Kesantunan Berbahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. 2004. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal* (Revisi.Ed). Jakarta: Rineke Cipta.
- Firmansah, Rizki. 2018. *Tindak Tutur Direktif Dalam Anime Kuroshitsuji: Book Of Circus*. Semarang: Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.
- Iori. Isao. 2005. *Shokyu o Oshieru Hito no Tame no Nihongo Bunpo Handobukku*. Tokyo: Kurashiki Inshatsu Kabushikigaisha.
- Keraf, Gorys. 2006. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Koizumi, Tamotsu. 1993. *Nihongo Kyoushi no Tame no Gengogaku Nyuumon*. Tokyo: Taishukan Shoten.
- 2001. *Nyuumon Goyouron Kenkyuu: Riron to Ouyou*. Jepang: Kenkyuusha.
- Fitriana Dhanur Sabhani, Dhanur (2017) *GAYA BAHASA DAN PESAN MORAL DALAM CERPEN ANAK JEPANG “YUKI WATARI, CHUUMON NO OOIRYOURI TEN, KU NEZUMI” KARYA MIYAZAWA KENJI KAJIAN STILISTIKA*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Mulyanto, Didik. 2012. *AnalisisTindak TuturI lokusi dalam Iklan Radio di Jember*. Jember: Satra Indonesia Fakultas Sastra, Universitas Jember.

Leech, Geoffrey. 1983. *The Principles of Pragmatics*. Terjemahan. Oka, M.D.D. dan Setyadi Setyapranata (Penerjemah). 1993. *Prinsip-Prinsip Pragmatik*. Jakarta: Universitas Indonesia.

Matsuura, Kenji. 2014. *Kamus Bahasa Jepang-Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Namatame, Yasu. 1996. *Nihongo Kyoushi no tame no Gendai Nihongo Hyougen Buntan*. Jepang: Kabushiki Kaisha Honjinsha.

Rahardi, Kunjana. 2005. *Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

Rustono, 1999. *Pokok-Pokok Pragmatik*. Semarang : CV. IKIP Semarang Press.

Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

Sutedi, Dedi. 2003. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.

Tarigan, Henry Guntur. 1986. *Pengajaran Pragmatik*. Bandung: Angkasa.

Yule, George. 1996. *Pragmatics*. Terjemahan. Indah Fajar Wahyuni. 2006. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pela.

Sumber data:

Inoue, Takehiko. 1993. *Slam Dunk*. Jepang: Toei Animation.

Biodata Penulis

Nama : Syahrudin Kamal
NIM : 13050113130103
Program Studi : S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Ilmu Budaya



Tempat, Tanggal Lahir : Bekasi, 19 Maret 1995

Alamat : Kp. Rawa Sapi. Rt 04 Rw 10.
Kel. Jatimulya. Kec. Tambun Selatan, Bekasi.

Nama Orang Tua : Bapak Endang Rojali dan Ibu Dewi Ernawati

Nomor Telepon : 0817-7647-8822

Email : ksyahrudin@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. SD : Madrasah Ibtidaiyah Assubkiyah
2. SMP : SMP Negeri 16 Bekasi
3. SMA : SMA Negeri 9 Bekasi
4. PT: Universitas Diponegoro Semarang