BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa sebagai sarana untuk berkomunikasi memiliki peranan yang sangat penting untuk menyampaikan informasi dari pembicara sebagai pemberi informasi ke pendengar sebagai penerima informasi. Agar proses komunikasi dapat berjalan dengan lancar, perlu ada persamaan persepsi dalam bentuk pembicara dan pendengar mengenai bahasa yang digunakan. Sutedi (2009 : 2) mengatakan bahwa bahasa merupakan bagian terpenting dalam berkomunikasi. Bahasa digunakan sebagai alat menyampaikan suatu ide, pikiran, hasrat, dan keinginan kepada orang lain. Memang terkadang kita menggunakan bahasa bukan untuk menyampaikan isi pikiran kepada orang lain, tetapi hanya ditunjukan pada diri sendiri, seperti saat berbicara sendiri baik yang dilisankan maupun dalam hati. Akan tetapi, yang paling penting adalah ide, pikiran, hasrat, dan keinginan tersebut dituangkan melalui bahasa.

Penyampaian suatu bahasa memerlukan keterampilan dalam berkomunikasi. Penyampaian suatu bahasa memerlukan keterampilan dalam berkomunikasi. Tarigan (1986: 1) dalam bukunya mengatakan bahwa semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Melatih keterampilan berbahasa berarti

pula melatih keterampilan berpikir. Bisa disimpulkan menguasai berbagai bahasa merupakan keterampilan yang luar biasa.

Banyak bahasa yang sulit dipelajari di dunia ini, salah satunya adalah bahasa Jepang. Mengingat banyaknya ragam bahasa yang harus dipelajari dalam bahasa Jepang. Mulai dari huruf, tata bahasa hingga perbedaan-perbedaan varian penggunaan ragam bahasa. Salah satunya adalah bahasa hormat yang biasanya digunakan ketika berbicara dengan orang yang lebih tua atau orang yang lebih tinggi status sosialnya.

Terdapat beragam hal yang dapat menimbulkan hambatan dalam berkomunikasi. Salah satunya adalah keberadaan bahasa sopan yang hingga kini masih menjadi permasalahan bagi masyarakat Jepang. Pada situasi-situasi tertentu ada saatnya pembelajar bahasa Jepang dituntut menggunakan *keigo*, namun tidak semua pembelajar bahasa Jepang memahami penggunaan *keigo.* Sementara tidak sedikit peran pemakaian *keigo* bagi para penuturnya. Oleh karena itu, pembelajar bahasa Jepang harus menguasainya. Atas dasar tersebut, objek penelitian yang penulis teliti adalah penggunaan *keigo.*

Keigo dibagi menjadi tiga kelompok, yakni *sonkeigo*, *kenjougo* atau *kensongo*, dan *teineigo*. Sebagai contoh, Nomura Masaaki dan Koike Seiji dalam *Nihongo Jiten* (1992 : 54) membagi *keigo* menjadi *sonkeigo*, *kenjougo*, dan *teineigo*. Lalu dalam *Shinkokugo Handobukku* (Hirai, 1982 : 131-132) *keigo* dibagi menjadi *teineigo*,

sonkeigo, dan *kensongo*. Dalam skripsi ini, objek penelitian yang penulis teliti adalah penggunaan *sonkeigo dan kenjougo*.

Anime adalah sebuah bentuk seni, khususnya animasi, yang mencakup semua jenis tayangan, tetapi dapat keliru diklasifikasikan sebagai sebuah genre. Anime merupakan produksi animasi dari Jepang yang biasanya menggunakan gambaran tangan atau animasi komputer. Kamus bahasa Inggris mendefinisikan anime sebagai gaya film animasi atau hiburan televisi Jepang. Anime berasal dari singkata kata "animation" dalam bahasa Jepang, dimana kata "animation" lebih merujuk pada semua jenis animasi. Yamamura Koji dalam artikel berjudul Animasi dengan Sentuhan Manusia yang dimuat dalam Majalah Nipponia edisi 27 mengatakan bahwa, di negara-negara yang berbahasa Inggris, semua animasi bergaya manga Jepang disebut 'anime'.

Sejarah karya animasi di Jepang diawali dengan dilakukannya First Experiments in Animation oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913. Kemudian diikuti film pendek, hanya berdurasi sekitar 5 menit, karya Oten Shimokawa yang berjudul Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki tahun 1917. Pada saat itu Oten membutuhkan waktu 6 bulan hanya untuk mengerjakan animasi sepanjang 5 menit tersebut dan masih berupa animasi tanpa suara. Karya Oten itu kemudian disusul dengan anime berjudul *Saru Kani Kassen* dan *Momotaro* hasil karya Seitaro Kitayama pada tahun 1918, yang dibuat untuk perusahaan film Nihon Katsudo Shashin (Nikatsu). Pada tahun 1918 Seitaro kembali membuat anime dengan

judul *Taro no Banpei*. Tetapi semua catatan tentang anime tersebut dikatakan hilang akibat gempa bumi di Tokyo pada tahun 1923. Selain Oten dan Seitaro, ada juga beberapa animator lain seperti, Junichi Kouichi dengan karyanya *Hanahekonai Meitou no Maki* pada tahun 1917, Sanae Yamamoto (*Obasuteyama*, 1924), Noburo Ofuji (*Saiyuki*, 1926 dan *Urashima Taro*, 1928), Yasushi Murata (*Dobutsu Olympic Taikai*, 1928). Pada saat itu, muncul pula anime pertama yang mempunyai sekuel yaitu *Sarugashima* (1930) dan kelanjutannya yaitu *Kaizoku-bune* (1931). Pada tahun 1927, Amerika Serikat telah berhasil membuat animasi dengan menggunakan suara (pada saat itu hanya menggunakan background music). Jepang kemudian mengikuti langkah itu dan anime pertama dengan menggunakan suara musik adalah *Kujira* (1927) karya Noburo Ofuji. Sedangkan anime pertama yang "berbicara" adalah karya Ofuji yang berjudul *Kuro Nyago* (1930) dan berdurasi 90 detik. Salah satu anime yang tercatat sebelum meletus Perang Dunia II dan merupakan anime pertama dengan menggunakan optic track, seperti yang digunakan pada masa sekarang, adalah *Chikara To Onna No Yononaka* (1932) karya Kenzo Masaoka. Dalam tahun 1943 Masaoka bersama dengan seorang muridnya, Senoo Kosei, mereka membuat kurang lebih lima episode anime berjudul *Momotaro no Umiwashi* (Momotaro, the Sea Eagle). Anime yang ditayangkan ini merupakan anime Jepang pertama dengan durasi lebih dari 30 menit (short animated feature film). Mendekati akhir dari Perang Pasifik, yaitu pada bulan April 1945, Senoo telah membuat dan menampilkan kurang lebih sembilan episode anime yang

merupakan karya besarnya, *Momotaro: Umi no Shinpei* (Momotaro: Devine Soldier of the Sea). Anime ini merupakan anime Jepang pertama yang berdurasi panjang, yaitu sekitar 72 menit (animated feature film). Keduanya adalah anime propaganda yang mengadaptasi dari cerita legenda terkenal Jepang, Momotaro, dan merupakan salah satu dari anime terpopuler pada masa tersebut. Noburo Ofuji juga pernah mencoba membuat anime yang berwarna. Pada saat itu ia membuat anime *Ogon no Hana* (1930) dengan hanya 2 warna, tetapi tidak pernah dirilis. Anime pertama yang dirilis dengan warna baru muncul lama setelah itu yaitu *Boku no Yakyu* (1948) karya Megumi Asano. Setelah Perang Dunia II, industri anime dan manga bangkit kembali berkat Osamu Tezuka. Orang yang dijuluki 漫画の神様 ini pada saat itu baru berusia sekitar 20 tahun dan karyanya adalah *Shintakarajima* yang muncul pada tahun 1947. Hanya dalam beberapa tahun saja, Tezuka kemudian menjadi sangat terkenal. (Yonezawa, 2003 : 4-16)

Anime pertama yang mencapai kepopuleran yang luas adalah Astro Boy karya Ozamu Tezuka pada tahun 1963. Sekarang anime sudah sangat berkembang jika dibandingkan dengan anime zaman dulu. Dengan grafik yang sudah menggunakan CG sampai alur cerita yang lebih menarik. Masyarakat Jepang sangat antusias menonton anime dan membaca manga. Dari anak-anak sampai orang dewasa. Mereka menganggap, anime itu sebagai bagian dari kehidupan mereka. Hal ini yang membuat beberapa televisi kabel yang terkenal akan beberapa film kartunnya, seperti Cartoon

Network dan Nickelodeon mengekspor kartunnya. Tidak sedikit orang yang pergi ke Jepang untuk belajar mengenai pembuatan anime (dan manga tentunya) karena tertarik setelah melihat berbagai anime yang telah menyebar ke berbagai pelosok dunia di berbagai benua. Adapun pihak yang membuat hasil karya yang serupa atau bahkan mungkin meniru ciri anime, misalnya Korea dan beberapa negara Asia lainnya.

Bahan penelitian yang digunakan adalah anime, yakni anime *Kuro Shitsuji* dikarenakan minat, jalan cerita, dan pesan yang terdapat dalam anime *Kuro Shitsuji* ini. Diharapkan melalui penelitian ini, para pembelajar bahasa Jepang dapat lebih menyenangi dalam memahami dan mendalami *keigo* dengan menggunakan anime sebagai objek penelitian. Sebagai hiburan, *anime* juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Misalnya menjadi media pembelajaran *chokai* (聴解) dan *kaiwa* (会話). *Anime* yang dijadikan objek penelitian oleh penulis adalah *Kuro Shitsuji* dikarenakan tokoh utamanya seorang pelayan yang menggunakan ragam bahasa hormat.

Selama pembelajaran Bahasa Jepang di Universitas Pendidikan Indonesia umumnya mahasiswa hanya mengetahui "*Asa desuyo, okite kudasai*" ketika ingin membangunkan orang lain, atau "*Chanto shigoto o shite kudasai*" ketika menyuruh orang lain untuk bekerja, bahkan ungkapan seperti "*Okuchi ni au to ii no desuga*" ketika menyajikan makanan pun cukup jarang terdengar. Sedangkan dalam *anime Kuro Shitsuji* contohnya, pada episode 1 Sebastian Michaelis sebagai kepala pelayan

mengatakan "*Bocchan, omezame no jikan desu yo*" untuk membangunkan majikannya Ciel, kemudian menggunakan "*Minna-san konna tokoro de abura o utteru hima ga aru nara shigoto nasai*" kepada pelayan lain agar tidak membuang-buang waktu dan kepada tamu yang merupakan rekanan bisnis majikannya "*Damian-sama ni wa Funtom-sha no tame ni gojinryoku itadakimashita node semetemo oreigoto kono youna shikou o korashitemimashita*" ketika menyajikan makanan. Untuk itu, *anime* yang dijadikan objek penelitian oleh penulis adalah *Kuro Shitsuji* dikarenakan tokoh utamanya seorang pelayan yang menggunakan ragam bahasa hormat.

Dilatar belakangi oleh hal-hal yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian dalam skripsi ini bermaksud untuk meneliti kebahasaan dengan judul skripsi "Analisis Deskriptif *Sonkeigo* dan *Kenjougo* dalam *Anime Kuro Shitsuji*".

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis utarakan di atas, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

a. Aspek-aspek kebahasaan apa yang digunakan dalam *sonkeigo* dan *kenjougo* pada *anime Kuro Shitsuji*?

b. Bagaimanakah penggunaan *sonkeigo* dan *kenjougo* dalam *anime Kuro Shitsuji*?

c. Kapankah ragam bahasa sopan digunakan dalam *anime Kuro Shitsuji*?

1.2.2 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, penulis membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya akan meneliti aspek-aspek kebahasaan yang digunakan dalam *sonkeigo* dan *kenjougo* pada *anime Kuro Shitsuji*.
2. Penelitian ini hanya meneliti *sonkeigo* dan *kenjougo* yang terdapat di dalam *anime Kuro Shitsuji*
3. Penelitian ini hanya akan meneliti kapan digunakannya ragam bahasa sopan dalam *anime Kuro Shitsuji*.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Mendeskripsikan aspek-aspek kebahasaan yang mempengaruhi *sonkeigo* dan *kenjougo* pada *anime Kuro Shitsuji*.

b. Mendeskripsikan penggunaan *sonkeigo* dan *kenjougo* yang terdapat dalam *anime Kuro Shitsuji*.

c. Untuk mengetahui kapan digunakannya ragam bahasa sopan dalam anime *Kuro Shitsuji*.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai diatas, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi penulis, penelitian ini memberikan pengetahuan lebih mengenai aspek-aspek kebahasaan yang mempengaruhi *sonkeigo* dan *kenjougo* dan fungsinya.

b. Bagi pembelajar bahasa Jepang, sebagai bahan referensi mengenai penggunaan dan fungsi ragam bahasa sopan.

c. Bagi pembaca pada umumnya, memberikan informasi mengenai *sonkeigo* dan *kenjougo*.

d. Bagi Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi kajian ragam bahasa lisan, *sonkeigo* dan *kenjougo*.

e. Bagi para penggemar *anime*, dengan penelitian ini diharapkan semakin tertarik untuk mempelajari bahasa Jepang lebih mendalam.

f. Bagi penelitian selanjutnya, dengan diadakannya penelitian ini, dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan acuan.

1.4 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa istilah yang digunakan. Untuk menghindari kesalahan dalam menginterpretasikan makna istilah-istilah tersebut, penulis mencoba mendeskripskannya sebagai berikut :

a. *Analisis* adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (Poerwadarminta, 1984 : 40). Analisis yang dimaksud dalam

penelitian ini adalah menegenai pengertian, fungsi, persamaan dan perbedaan, serta penggunaan *sonkeigo* dan *kenjougo* dalam konteks kalimat yang digunakan.

b. *Penelitian deskriptif* adalah penelitian yang menjabarkan, memotret segala permasalahan yang dijadikan pusat perhatian peneliti kemudian dibeberkan apa adanya. Dengan demikian, penelitian ini tidak selalu menuntut adanya hipotesis. Variabelnya bias jamak atau tunggal (Sutedi, 2009 : 58)

c. *Keigo* (敬語) atau honorifik di Jepang secara luas jatuh di bawah tiga kategori utama : *sonkeigo*, *kesongo* atau *kenjougo*, dan *teineigo*. Pada dasarnya *keigo* digunakan untuk menghaluskan bahasa yang digunakan orang pertama (pembicara atau penulis) untuk menghormati orang kedua (pendengar atau pembaca) dan orang ketiga (yang dibicarakan).

d. *Anime* (アニメ) (baca: a-ni-me, bukan a-nim) adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* dipengaruhi gaya gambar manga, komik khas Jepang. Kata *anime* tampil dalam bentuk tulisan dalam tiga karakter katakana a, ni, dan me (アニメ) yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris "Animation" (http://id.wikipedia.org/wiki/Anime 16/7/2014 05:30).

Anime yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *anime* berjudul *Kuro Shitsuji* yang merupakan *anime* bertema historis yang mengambil setting Inggris abad

pertengahan yang tayang pada jaringan MBS, CBC, TBS, TBC, SBS, RCC, HBC, RKB, dan Animax sebanyak 24 episode dari 3 oktober 2008 hingga 27 maret 2009 (http://en.wikipedia.org/wiki/Black_Butler 16/7/2014 07:58)

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif dimana penelitian ini menjabarkan suatu keadaan atau fenomena yang terjadi secara apa adanya untuk mencari solusi terhadap permasalahan yang timbul. Penjabarannya meliputi analisis *sonkeigo* dan *kenjougo* dalam anime *Kuro Shitsuji*. Penelitian deskriptif adalah salah satu jenis penelitian yang tujuannya untuk menyajikan gambaran lengkap mengenai setting sosial atau dimaksudkan untuk eksplorasi dan klarifikasi mengenai suatu fenomena atau kenyataan sosial, dengan cara mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenaan dengan masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti telah memiliki definisi yang jelas tentang subjek penelitian dan akan menggunakan pertanyaan *who* dalam menggali informasi yang dibutuhkan. Tujuan dari penelitian desktiptif adalah menghasilkan gambaran akurat tentang sebuah ffenomena, menggambarkan mekanisme sebuah proses, memberikan gambaran lengkap baik dalam bentuk verbal atau numerical, menyajikan informasi dasar akan suatu hubungan, menciptakan seperangkat kategori dan mengklasifikasikan objek penelitian,

menjelaskan tahapan atau proses, serta untuk menyimpan informasi yang bersifat kontradiktif mengenai objek penelitian.

1.5.2 Instrumen dan Sumber Data Penelitian

Instrumen yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif berupa conoth-contoh kalimat yang digunakan dalam tulisan ilmiah maupun data yang akurat dari internet (*jitsurei*). Selain itu, contoh-contoh kalimat lainnya merupakan hasil pemikiran penulis sendiri (*sakurei*).

1.5.3 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang penulis gunakan dalam penelitian ini melalui beberpasa tahan sebagai berikut :

1. Pengumpulan data

   Mencakup pengumpulan *jisturei* dan *sakurei* yang relevan dengan penelitian

2. Analisis data

   Mencakup pengkajian setiap contoh kalimat mengenai kondisi atau situasi uang muncul dalam kalimat tersebut, pengelompokan contoh-contoh kalimat bedasarkan hasil yang diperoleh pada tahap sebelumnya, menganalisis data dengan melihat konteks dimana ungkapan-ungkapan tersebut dapat digunakan atau tidak.

3. Membuat kesimpulan atau generalisasi

Mencakup kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk menggambarkan pembahasan penelitian secara keseluruhan, penulis merencanakan sistematika pembahasan masing-masing bab diuraikan sebagai berikut. Sebagai pendahuluan, penulis akan membahas latar belakang masalah penelitian beserta pembahasannya, membahas definisi operasional, tujuan penelitian, metode, instrument, teknik penelitian, serta sistematika pembahasan. Kemudian dalam bab landasan teoritis, penulis membahas mengenai ragam bahasa yang mempengaruhi *sonkeigo* dan *kenjougo*, uraian mengenai *sonkeigo* dan *kenjougo, anime, dan Kuro Shitsuji*. Dalam bab metode penelitian, penulis membahas menegenai pengertian penelitian, metode penelitian, objek penelitian, dan instrument penelitian. Dalam bab analisis data, penulis membahas tentang padanan kata dan makna *sonkeigo* dan *kenjougo* dalam anime *Kuro Shitsuji*. Dalam bab terakhir yaitu kesimpulan dan saran, penulis memberikan kesimpulan dan saran-saran berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh.