

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

The Japan Fondation (2012) melakukan penelitian dengan tema "2012 *Nendo Nihongo Kyouiku Kikan Chousa*". Penelitian ini meneliti lembaga pendidikan di seluruh dunia yang tengah memberikan pembelajaran bahasa Jepang. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajar bahasa Jepang di Indonesia menduduki peringkat kedua terbanyak sedunia dengan jumlah sebanyak 872.411 orang.

Dengan melihat semakin meningkatnya pembelajar bahasa Jepang seperti ini, sangatlah penting memahami penggunaan bahasa, misalnya pemilihan diksi agar tidak terjadi kesalahpahaman. Karena jika timbul kesalahpahaman dalam penggunaannya, khususnya oleh pengajar, maka akan berpengaruh besar pada pembelajar bahasa Jepang lainnya.

Dalam bahasa Jepang terdapat tingkat tutur yang sama halnya dengan bahasa sunda yang disebut dengan Undak Usuk Basa Sunda. Ada yang namanya bahasa sopan dan ada yang namanya bahasa akrab, sehingga ketika berbicara, kita perlu memperhatikan siapa lawan bicaranya. Dalam bahasa Jepang, pola kalimat yang paling netral dan aman digunakan dimanapun dan kepada siapa pun adalah pola kalimat bentuk formal yaitu *desu/masu*. Oleh karena itu, pada umumnya di awal pembelajaran bahasa Jepang diajarkan terlebih dahulu pola kalimat *desu/masu* ini. Berikut merupakan pendapat Yasuda, Ogawa dan Hinakawa (1999) mengenai pembelajaran percakapan formal dan nonformal.

Dalam pendidikan bahasa Jepang, pada umumnya diajarkan terlebih dahulu cara berbicara bentuk formal, yaitu pola kalimat *desu/masu*. Namun pada akhirnya kemampuan dalam menentukan kapan memakai ungkapan sopan dan kapan memakai ungkapan yang mengandung keakraban itu merupakan kemampuan sosial yang penting dimiliki agar dapat membentuk hubungan manusia yang lebih baik. (Yasuda, Ogawa dan Hinakawa, 1999, hlm. 73)

Seperti yang dikatakan Yasuda, Ogawa, dan Hinakawa tersebut di atas, agar dapat membentuk hubungan manusia yang lebih baik, diperlukan *social skill* yang baik pula, yaitu dapat menentukan kapan memakai bahasa formal dan kapan memakai bahasa nonformal. Adakalanya ketika ingin mempelajari bahasa

nonformal, pembelajar bahasa Jepang mencari-cari sumber informasi di luar pelajaran kelas karena yang diajarkan dalam kelas sangatlah terbatas. Beberapa contoh media pembelajaran yang mudah didapat dewasa ini yaitu komik Jepang (*manga*), film animasi (*anime*), film drama Jepang (*dorama*), dan program televisi Jepang (*terebi bangumi*). Media tersebut dapat dengan mudah kita temukan di internet dan dapat diunduh atau ditonton dengan gratis, sehingga besar kemungkinannya pembelajar bahasa Jepang di Indonesia, bahkan di seluruh dunia mempelajari bahasa Jepang melalui media tersebut.

Dari media hiburan tersebut, yang paling mudah dicari dan yang paling banyak tersedia dalam internet adalah *anime*. Banyak website yang menyediakan film *anime* Jepang mulai dari film jaman dahulu maupun yang sedang ditayangkan saat ini. Bahasa lisan yang digunakan tetap bahasa Jepang dengan *subtitle* bahasa Inggris. Dalam website tersebut ada yang menyediakan fasilitas untuk mengunduhnya, ada juga yang hanya dapat ditonton online (*streaming*) saja.

Film animasi tersebut banyak yang diadaptasi dari *manga* dan ada pula yang diadaptasi dari novel. Film animasi Jepang memiliki jenis yang banyak mulai dari yang berjenis fantasi hingga yang hampir menyerupai kehidupan sehari-hari kita. Jenis film animasi ini dibagi menjadi dua bagian besar yaitu *shonen anime* dan *shojo anime*. *Shonen anime* adalah film animasi yang sebagian besar bertemakan aksi dan petualangan. Film jenis ini ditujukan untuk penonton remaja pria karena banyak sekali kekerasan yang muncul di dalamnya. Adapun yang dimaksud *shojo anime* adalah film animasi yang sebagian besar bertemakan percintaan anak-anak hingga remaja. Film jenis ini ditujukan bagi penonton yang menyukai roman dimana kebanyakan penyukanya adalah para wanita. Jadi, *shonen anime* adalah film animasi yang kelaki-lakian, sedangkan *shojo anime* adalah film animasi yang kewanitaan.

Diantara *anime-anime* yang penulis tonton, penggunaan kata ganti orang kedua yang paling banyak dan paling sering digunakan adalah kata *omae* dibandingkan dengan kata ganti orang kedua lainnya. Salah satu *anime* yang dijadikan sampel observasi adalah film animasi *Naruto* episode 374. Dalam episode tersebut banyak ditemukan penggunaan kata ganti orang kedua

omae/omaera. Perbandingan penggunaan kata ganti orang kedua tersebut yang digunakan oleh tokoh-tokoh film *anime Naruto* adalah sebagai berikut.

1. *Omae/omaera* 13 kali.
2. *Anata/anata tachi* 10 kali.
3. *Kimi* 4 kali
4. *Anta* 2 kali

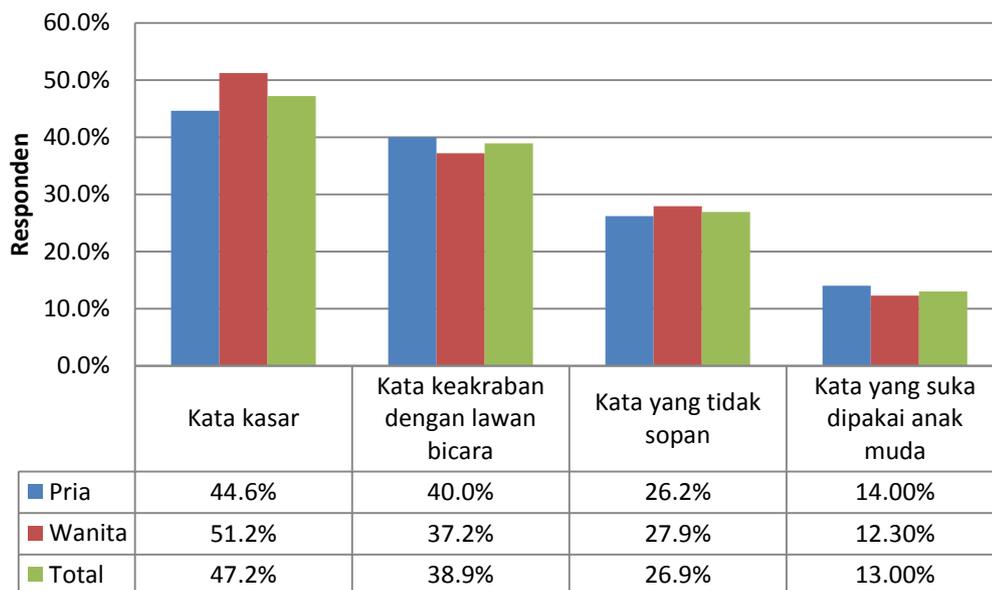
Setelah melakukan observasi baik itu *shonen anime* maupun *shojo anime*, pemakaian kata "*omae*" dalam film animasi tersebut sering terdengar. Penulis melakukan observasi pada 10 *anime*, dimana 5 *anime* diantaranya adalah *shonen anime* dan 5 sisanya adalah *shojo anime*. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa 9 *anime* diantaranya menggunakan kata ganti *omae*.

Dari observasi tersebut, diketahui bahwa dalam film animasi Jepang, khususnya *shonen anime*, kata ganti orang kedua yang paling banyak digunakan adalah *omae*. Oleh karena itu, penulis memilih kata ganti orang kedua *omae* sebagai objek penelitian.

Alasan kedua mengapa kata *omae* diambil menjadi objek penelitian adalah karena kata tersebut memiliki keambiguan makna. Pada tahun 2014, penulis menyebarkan angket pada 108 mahasiswa di salah satu universitas di Jepang yaitu Universitas Gunma, dengan responden sebanyak 65 orang pria dan 43 orang wanita. Salah satu pertanyaan angket tersebut adalah bagaimanakah kesan Anda mengenai kata ganti orang kedua *omae*. Hasil tersebut ditunjukkan pada gambar 1.1 di bawah ini.

Dari grafik pada gambar 1.1, terlihat bahwa jawaban terbanyak mengenai kata *omae* adalah memiliki kesan kata kasar. Lalu, jawaban terbanyak kedua adalah kata yang menunjukkan keakraban dengan lawan bicara. Jika dilihat dari responden wanita, terlihat perbedaan yang signifikan antara *omae* berkesan kasar dengan berkesan akrab, dimana responden yang menjawab *omae* merupakan kata yang kasar jauh lebih banyak daripada kata akrab. Akan tetapi, jika dilihat dari responden pria, tidak terlihat perbedaan yang signifikan antara kata kasar dengan kata akrab. Hal ini memunculkan keambiguan, karena bahasa kasar dengan bahasa akrab memiliki makna yang bertolak belakang.

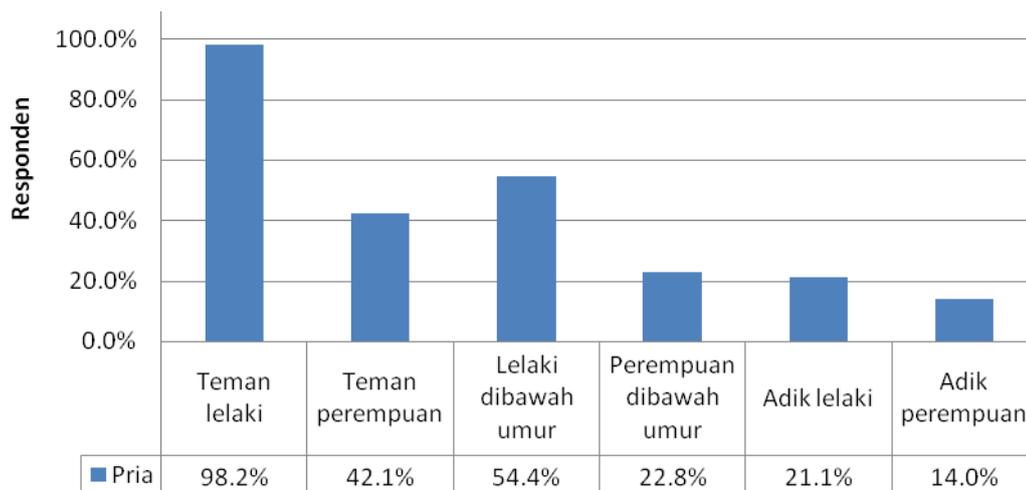
Gambar 1.1 Kesan Mengenai Kata Ganti Orang Kedua *Omae*



(Sukmatriyani, 2014)

Gambar 1.2 di bawah ini adalah grafik mengenai 65 mahasiswa Jepang berjenis kelamin pria yang menggunakan *omae*. Hampir semua lawan bicara yang mereka hadapi adalah teman pria yang sederajat.

Gambar 1.2 Lawan Bicara yang Dihadapi dalam Penggunaan Kata Ganti Orang Kedua *Omae*



Dari grafik di atas, terlihat bahwa banyak sekali pria yang menggunakan *omae*, bahkan ada pula yang menggunakannya terhadap wanita. Sehingga timbul pertanyaan, apakah kita boleh menggunakan *omae* walaupun memiliki kesan yang

kasar. Oleh karena itu, diperlukan penelitian mengenai penggunaan *omae* sebagai kata ganti orang kedua ini. Ditambah lagi, pada buku pembelajaran, tidak ada penjelasan mengenai penggunaan kata ganti orang kedua *omae* ini sehingga kemungkinan besar akan terjadi kesalahpahaman bagi pembelajar bahasa Jepang, khususnya bagi yang menggunakan film animasi sebagai media pembelajaran.

Pada dasarnya *anime* merupakan media hiburan, bukan ditunjukkan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang, oleh karena itu kita harus berhati-hati memilah *anime* sebagai media pembelajaran. Tidak semua *anime* cocok untuk dijadikan media pembelajaran karena bahasa yang digunakan banyak diwarnai dengan bahasa-bahasa *slang* (bahasa gaul) atau *tame-kuchi kotoba* (bahasa akrab) yang digunakan terhadap teman dekat, orang yang sederajat, dan orang yang dibawah kita.

Selain itu, pada dasarnya cerita dalam *anime* merupakan cerita fiksi. Contohnya film animasi yang bertemakan aksi dan petualangan dimana isi ceritanya tidak nyata dan tidak umum seperti genre *magic*, pertarungan, kehidupan ninja, bajak laut atau dunia lain yang dibuat dari khayalan pengarangnya. Kebiasaan-kebiasaan yang terdapat di dalamnya berbeda dengan kehidupan sehari-hari yang pada umumnya orang Jepang jalani, misalnya *anime* yang berjudul "*Naruto*" dengan latar belakang dunia ninja, dan "*One Piece*" dengan latar belakang bajak laut. Oleh karena latarnya berbeda dengan dunia nyata, bahasa yang dipakai pun meragukan untuk dijadikan referensi karena terdapat bahasa-bahasa aneh yang tidak dilakukan oleh orang Jepang sendiri. Misalnya bahasa yang dipakai tokoh utama yang bernama Naruto dalam *anime* "*Naruto*" berikut ini.

1. Gamakichi : *Oyaji wa ima te uchi no gota gota ja ken, Ore ga kita de. Bikkuri shita ka?*

Naruto : *ya.. iya iya iya iya... Sore yori, ikki ni dekaku natta naa, omae. Akamaru no toki yori bikkuri shita tte ba yo.*

(Episode ke 374, durasi pada menit ke 02:56-03:08)

Dalam kalimat di atas, Naruto berbicara dengan kalimat yang menggunakan pola *~te ba*. Dalam episode yang sama pola kalimat *~te ba* ini muncul sebanyak tiga kali, sedangkan pemeran tokoh lainnya tidak ada yang memakai pola tersebut.

Di episode lainnya pun Naruto sering kali mengakhiri pembicaraannya dengan pola tersebut, baik itu ketika dia kaget, bersemangat atau kesal, sedangkan tokoh lainnya tidak ada yang menggunakannya sebanyak Naruto. Ditambah lagi, selama penulis menemui orang Jepang hingga saat ini tidak ada satupun dari mereka yang memakai pola kalimat *~te ba* sebanyak yang dipakai Naruto. Hal ini membuktikan bahwa bahasa yang digunakan dalam *anime* bergenre fantasi terkadang berlebihan, sehingga bahasa dan ungkapan yang ada dalam *anime* bergenre tersebut meragukan untuk ditiru.

Melihat pemakaian bahasa yang berlebihan oleh Naruto, maka penggunaan kata *omae* yang banyak ini pun menjadi pertanyaan. Apakah dalam kehidupan orang Jepang yang sebenarnya kata ganti orang kedua *omae* ini sering digunakan sebanyak yang digunakan dalam *anime*. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian mengenai pendapat orang Jepang terhadap pemakaian *omae* yang ada pada film *anime* seperti yang penulis lakukan sebelumnya di tahun 2014. Dari hasil angket yang disebarakan pada 108 mahasiswa di Universitas Gunma di Jepang, terdapat 54 mahasiswa yang suka menonton *anime* atau membaca *manga*. Salah satu pertanyaan angket tersebut adalah mengenai penggunaan kata ganti *omae* dan tanggapan mengenai bahasa yang dipakai dalam *anime* atau *manga*. Hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1 *Anime ya Manga nado de Tsukawareteiru Ippantekina Serifu wa Nichijou Seikatsu de Tsukau to, Donna Shizensa ga Kanjiru to Iu Chousa*

Kotae	Hito	Percent
Shizen	14	25.9%
Yaya shizen	17	31.5%
Amari shizen dewa nai	15	27.8%
Fushizen	7	13.0%
Mukaito	1	1.8%

Tabel 1.2 *Anime ya Manga nado de Omae to iu Kotoba wo Yoku Mikakeruka*

Kotae	Hito	Percent
Yoku mikakeru	21	38.9%
Toki-doki mikakeru	25	46.3%
Amari mikakenai	8	14.8%
Zenzen mikakenai	0	0%

Tabel 1.3 *Anime* ya *Manga* nado de Kiku *Omae* no Serifu wa Moshi Nichijou Seikatsu de Tsukattara, Tekisetsu ka

Kotae	Hito	Percent
Tekisetsu	7	13.0%
Yaya tekisetsu	24	44.4%
Amari tekisetsu dewa nai	19	35.2%
Futekisetsu	4	7.4%

Tabel 1.1 merupakan hasil penelitian mengenai lumrah tidaknya penggunaan bahasa yang digunakan oleh tokoh *anime* dan *manga* apabila digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dari tabel tersebut dapat kita ketahui bahwa bahasa yang dipakai dalam *anime* dan *manga* itu cukup alamiah (*yaya shizen*) dengan persentase tertinggi yaitu sebanyak 31.5%, namun tidak melebihi 50%. Jawaban terbanyak kedua adalah tidak begitu alamiah (*amari shizen dewanai*) dengan persentase sebanyak 27.8%. Jika dilihat dari jenis *anime/manga* yang dikonsumsi oleh responden, hampir setengah dari mereka menonton *anime* yang bertemakan *shounen* fantasi. Karena itulah sebagian dari responden menjawab bahasa yang digunakan dalam *anime/manga* tersebut tidak begitu lumrah jika digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya, pada tabel 1.2 menunjukkan hasil dari pertanyaan mengenai ditemukan tidaknya kata *omae* dalam *anime/manga*. Hasil menunjukkan bahwa responden yang tidak menemukan kata *omae* (*zenzen mikakenai*) adalah 0%. Dilain pihak responden yang menjawab kadang-kadang menemukannya (*toki-doki mikakeru*) hampir setengahnya sebanyak 46.3%. Hal ini menunjukkan bahwa banyak ditemukannya *omae* pada *anime/manga*.

Tabel 1.3 menunjukkan hasil dari pertanyaan mengenai pantas tidaknya kata *omae* digunakan pada kehidupan sehari-hari. Hasil menunjukkan bahwa responden yang menjawab cukup pantas (*yaya tekisetsu*) sebanyak 44.4%. Sedangkan responden yang menjawab tidak pantas (*futekisetsu*) hanya sedikit, tidak melebihi 10%. Hal ini membuktikan bahwa kata *omae* yang digunakan dalam *anime/manga* cukup pantas digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa menurut mahasiswa Jepang bahasa yang digunakan pada *anime/manga* memang dirasa tidak natural, namun penggunaan *omae* cukup pantas digunakan. Tetapi, kita tetap harus berhati-hati dalam

menggunakan *anime/manga* sebagai referensi belajar, karena tidak semua bahasa di dalamnya natural dan terkadang berlebihan.

Oleh karena itu, disini penulis memilih film animasi *Kimi to Boku*, karena jenis film ini netral. Film animasi ini dapat dinikmati oleh kaum pria karena sebagian besar pemerannya adalah pria, namun dapat juga dinikmati oleh wanita karena salah satu tema dari film ini adalah percintaan. Selain itu, pertimbangan lain dipilihnya film animasi ini adalah karena film animasi ini berjenis *shonen anime* namun setting latar cerita tersebut menyerupai kehidupan sehari-hari, tidak ada khayalan-khayalan yang berlebihan. Mengapa penulis memilih *shonen anime* adalah karena objek penelitian yang ingin diteliti merupakan kata ganti orang kedua *omae* sebagai *danseigo* (bahasa pria), sehingga penulis memerlukan instrumen penelitian dimana pemakai bahasanya adalah pria. Selain itu film animasi ini bertemakan persahabatan dan percintaan, sehingga pemeran wanitanya pun tidak terlalu sedikit. Dengan kata lain pemeran pria dan wanitanya seimbang. Berbeda dengan film animasi lain yang bertemakan olahraga. Film animasi tersebut biasanya didominasi oleh pemeran pria, sedangkan pemeran wanita hanya satu atau dua orang. Dengan adanya keseimbangan antara pemeran pria dan wanita, penulis dapat meneliti bagaimana penggunaan *omae* terhadap wanita. Film ini pun dapat dijadikan media pembelajaran karena settingan latarnya bukan dunia fantasi melainkan berada di salah satu daerah di negeri Jepang dengan kebiasaan-kebiasaan yang biasa dilakukan oleh orang Jepang pada umumnya.

Dengan adanya latar-belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ” *Analisis Penggunaan Kata Ganti Orang Kedua Omae dalam Film Animasi Kimi to Boku*”

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Seberapa banyak penggunaan kata ganti “*omae*” yang digunakan dalam film animasi “*Kimi to Boku*” dibandingkan dengan kata ganti orang kedua yang lainnya?

- b. Bagaimanakah penggunaan kata ganti *omae* dalam film animasi “*Kimi to Boku*”?
- c. Aspek-aspek apa sajakah yang melatar-belakangi penggunaan kata ganti *omae* dalam film animasi “*Kimi to Boku*”?

1.3. Batasan Masalah Penelitian

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Penelitian ini hanya akan mengkaji perbandingan penggunaan kata ganti “*omae*” dengan kata ganti orang kedua lainnya yang digunakan dalam film animasi “*Kimi to Boku*”
- b. Penelitian ini hanya akan mengkaji aspek-aspek yang melatar-belakangi penggunaan kata ganti *omae* dalam film animasi “*Kimi to Boku*”
- c. Penelitian ini hanya akan mengkaji aspek-aspek yang melatar-belakangi pemilihan kata ganti orang kedua selain *omae* dalam film animasi “*Kimi to Boku*”
- d. Untuk menjawab rumusan masalah mengenai aspek-aspek apa saja yang melatar-belakangi penggunaan *omae*, penulis menyeleksi episode-episode yang akan dijadikan instrumen penelitian. Episode yang dipilih sebanyak enam episode, yaitu 4 episode *season* pertama (episode 3, 5, 12, dan 13) dan 2 episode *season* kedua (episode 3 dan 6).

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mendeskripsikan perbandingan penggunaan kata ganti “*omae*” dengan kata ganti orang kedua lainnya yang digunakan dalam film animasi “*Kimi to Boku*”
- b. Untuk mengetahui aspek-aspek yang melatar-belakangi penggunaan *omae* dalam film animasi “*Kimi to Boku*”
- c. Untuk mendeskripsikan aspek-aspek yang melatar-belakangi pemilihan kata ganti orang kedua selain *omae* dalam film animasi “*Kimi to Boku*”

1.5. Manfaat/Signifikansi Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini ialah sebagai berikut.

- a. Manfaat teoritis.
Menambah kekayaan penelitian di bidang bahasa khususnya di bidang kata ganti orang kedua.
- b. Manfaat praktis.
 - 1) Bagi penulis, penelitian ini memberikan pengetahuan tentang aspek-aspek yang melatar-belakangi penggunaan dan pemilihan kata ganti orang kedua.
 - 2) Bagi pengajar bahasa Jepang, dapat dijadikan bahan pengayaan dan masukan mengenai penggunaan dan fungsi kata ganti orang kedua.
 - 3) Bagi pembelajar bahasa Jepang, dapat dijadikan bahan pengayaan untuk meningkatkan pemahaman serta menghindari kesalahpahaman dalam penggunaan kata ganti orang kedua.

1.6. Definisi Operasional

Untuk memudahkan dan menghindari kemungkinan terjadinya kekeliruan atau kesalahpahaman dalam menafsirkan pengertian atau makna dari judul penelitian ini, maka penulis memberikan penegasan istilah sebagai berikut:

1. Kata ganti merupakan kata yang dipakai untuk mengganti orang atau benda, seperti aku, engkau dia. Sehingga, kata ganti orang kedua merupakan kata yang dipakai untuk mengganti orang kedua atau pendengar, seperti engkau, anda, kamu.
2. *Omae* merupakan kata ganti orang kedua dalam bahasa Jepang yang artinya setara dengan kamu, anda, dan engkau dalam bahasa Indonesia.
3. *Danseigo* atau dalam bahasa Indonesianya adalah ragam bahasa pria merupakan bahasa yang kuat sekali kecenderungannya dipakai oleh penutur pria (Sudjianto & Dahidi, 2009, hlm. 204)
4. *Kimi to Boku* merupakan film animasi yang ditayangkan di stasiun televisi Jepang pada tanggal 4 Oktober s.d 27 Desember 2011. Film animasi ini ditayangkan sebanyak 13 episode dimana setiap episodenya

berdurasi sekitar 24 menit. Film animasi ini menceritakan tentang kehidupan sehari-hari seputar lima orang anak SMA. Komedi, persahabatan, dan percintaan terkandung dalam film animasi ini. Pada tanggal 3 April s.d, 26 Juni 2012, kelanjutan (*sequel*) dari film animasi ini ditayangkan di Jepang dengan judul *Kimi to Boku 2* sebanyak 13 episode.

1.7. Struktur Organisasi Skripsi

Adapun sistematika penulisan laporan penelitian (skripsi) ini dibagi menjadi lima bab yaitu bab I adalah pendahuluan, bab II adalah landasan teoritis, bab III adalah metode penelitian, bab IV adalah temuan dan pembahasan dan yang terakhir bab V adalah simpulan dan rekomendasi.

Isi dalam setiap bab tersebut antara lain dijelaskan berikut ini. Dalam bagian bab pendahuluan penulis akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional dan struktur organisasi skripsi. Lalu, dalam bagian bab landasan teoritis, akan membahas tentang teori-teori yang relevan dan teori yang melandasi kegiatan penelitian ini, yaitu kata ganti orang, bahasa pria (*danseigo*), penggunaan kata ganti orang kedua *omae* sebagai bahasa pria (*danseigo*), perkembangan penggunaan kata ganti orang kedua *omae*, kata ganti orang kedua *omae* menurut penutur remaja Jepang, dan terakhir adalah penjelasan mengenai film animasi *Kimi to Boku*. Selanjutnya, dalam bagian bab metode penelitian akan membahas tentang desain penelitian yang digunakan, objek penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data. Selanjutnya, dalam bab temuan dan pembahasan, bab ini membahas tentang temuan data penelitian mengenai *omae* dalam film animasi *Kimi to Boku* dan hasil pengolahannya disertai dengan pembahasan hasil penelitian, yang terdiri dari jumlah pemakaian kata ganti orang kedua dan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan kata ganti orang kedua *omae*. Terakhir merupakan bab simpulan dan rekomendasi yang membahas tentang kesimpulan yang diperoleh terhadap hasil penelitian dan rekomendasi untuk tindak lanjut penelitian ini, dan penelitian selanjutnya yang perlu diteliti lebih jauh.