

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Manusia menggunakan bahasa bertujuan untuk mengutarakan perasaan dan pikirannya. Dengan bahasa manusia dapat saling berkomunikasi antara yang satu dengan yang lainnya. Kegiatan seperti ini disebut kegiatan berbahasa. Faktor-faktor yang mendukung kegiatan berbahasa tersebut adalah sebagai wujud nyata eksistensi adanya bahasa. Seperti diketahui bahwa bahasa itu bersistem. Sistem berarti susunan teratur berpola yang membentuk suatu keseluruhan bermakna atau berfungsi, dan bahasa itu merupakan konvensi dari kebiasaan masyarakat yang menjadi sumber terbentuknya bahasa tersebut (Abdul Chaer, 2007:33).

Bahasa merupakan salah satu alat bantu untuk berinteraksi. Semua gagasan, ide, perasaan maupun maksud dari penutur disampaikan melalui bahasa. Selain untuk berkomunikasi, bahasa juga berfungsi sebagai alat pengungkap perasaan dan emosi serta sebagai alat penggerak untuk menimbulkan emosi pada orang lain (Keraf, 1990:136).

Dari penjelasan mengenai bahasa di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan salah satu komponen penting bagi manusia untuk berkomunikasi, mengutarakan perasaan dan pikirannya serta sebagai alat untuk mengungkapkan emosi agar terjalin komunikasi antara satu dengan yang lainnya .

Selama mempelajari bahasa Jepang di dalam kelas sering kali memperhatikan pengajar bahasa Jepang ketika mengajar menggunakan interjeksi ketika sedang berbicara sehingga terlihat natural seperti penutur asli bahasa Jepang karena sebagai pelajar bahasa asing, kenaturalan berbahasa adalah hal utama dalam mempelajari bahasa asing. Meskipun interjeksi terlihat mudah, tetapi interjeksi akan selalu dibutuhkan pada saat berbicara dalam setiap bahasa asing apapun yang dipelajari. Penggunaan interjeksi tidak bisa terlepas dari kesantunan pemakai bahasa dan tindak tutur. Tanpa pengetahuan dan penguasaan penggunaan interjeksi yang baik tidak dapat memunculkan percakapan yang natural.

Mempelajari bahasa berarti juga mempelajari kelas kata yang merupakan bagian dari bahasa. Dalam bahasa Indonesia, kelas kata yang bertugas untuk mengungkapkan ekspresi serta perasaan penutur dan secara sintaksis tidak berhubungan dengan kata-kata lain disebut interjeksi (Kridalaksana, 1990: 117).

Dalam Bahasa Jepang istilah kelas kata di sebut *hinshi*. Dalam *hinshi* terdapat macam-macam bagian salah satunya yaitu *kandoushi* yang berarti kata seru atau interjeksi.

Menurut Shimizu Yoshiaki dalam Sudjianto (2000:50), sesuai dengan huruf yang digunakan untuk menuliskannya, di dalam *kandoushi* terkandung kata-kata yang mengungkapkan perasaan seperti rasa terkejut dan rasa gembira, namun selain itu di dalamnya terkandung juga kata-kata yang menyatakan panggilan atau jawaban terhadap orang lain.

*Kandoushi* merupakan kata yang menyatakan impresi secara subjektif dan intuitif, yaitu kata yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan bersifat subjektif yang muncul pada masing-masing individu, misalnya perasaan marah, sedih gembira, kagum, terkejut, atau perasaan takut. Interjeksi dapat mengungkapkan sebuah kondisi hanya dengan satu kata saja. Misalnya kata “aduh” dapat merepresentasikan kesakitan yang dirasakan oleh pelaku. Penutur bahasa lebih sering menggunakan *kandoushi* sebagai bahasa lisan. Tetapi selain digunakan pada bahasa lisan *kandoushi* juga digunakan dalam bahasa lisan tertulis. Seperti *kandoushi* pada contoh berikut ini:

1) 小五郎 : お、おい！何でこの犬光ってんだ！？

コナン : リンだよ！

毛利 蘭 : え？<sup>①</sup>

コナン : 犬の体にリンを塗って光らせて、怖がらせてるだけさ。

小五郎 : フン！偽の魔犬だとわかつちまったらもう用はねえ！別の番組見るか！（ピ）。

コナン : え～！？<sup>②</sup>

Kogoro : ‘Hei, Kenapa anjing itu bersinar?’

Conan : ‘Itu fosfor’

Ran Mouri : ‘eh?’<sup>①</sup>

Conan : ‘Mereka melumurkan fosfor ke tubuh anjing supaya terlihat bersinar, untuk menakut-nakuti orang’

Kogorou : ‘Huh, nggak ada gunanya nonton kalau sudah tahu itu anjing neraka palsu! Nonton saluran yang lain saja!’ (pip)

Conan : Eehh!?’<sup>②</sup>

(Detektif Conan File 5 hal.3)

2) 歩美: わっ<sup>③</sup>、すごい！コナン君のいった通り！

光彦: ホントに子供だったんですね！

Ayumi : 'Waah!<sup>③</sup> Hebat ! semua persis seperti yang dikatakan Conan'.

Mitsuhiko : 'Ternyata Pelakunya memang anak kecil ! '.

(Detektif Conan File 1 hal. 4)

Kedua dialog percakapan di atas merupakan contoh percakapan yang menggunakan interjeksi yang menyatakan keterkejutan. Pada dialog tersebut terdapat tiga interjeksi yang menyatakan keterkejutan yaitu kata ① え? “e?”, ② え～! ? “e~!?” dan ③ わっ “wa”. Ketiga interjeksi tersebut digunakan untuk menyatakan perasaan terkejut, namun fungsi dan penggunaannya berbeda tergantung konteks keterkejutan seperti apa yang di sampaikan oleh penutur. Pada kata ① menunjukkan kekagetan dan sebagai ungkapan untuk menanyakan kembali suatu hal yang meragukan dari apa yang kurang jelas terdengar, pada kata ② menunjukkan kekagetan terhadap hal yang tidak terduga sebelumnya, sedangkan pada kata ③ menunjukkan keterkejutan disertai perasaan kagum di dalamnya.

Dilihat dari fungsinya ketiga interjeksi tersebut sama-sama dipakai untuk menyatakan perasaan terkejut tetapi jika dilihat dari konteks dalam penggunaannya terdapat perbedaan dalam mengutarakan rasa keterkejutan penutur terhadap berbagai faktor seperti kondisi situasi disekitarnya, tindak tutur, jenis kelamin dan kesantunan.

Dari contoh percakapan di atas penggunaan interjeksi dapat dilihat antara lain dari pihak penutur dan situasi tuturannya. Dapat diduga interjeksi yang menyatakan keterkejutan dalam bahasa Jepang bisa dijabarkan lebih banyak lagi daripada yang telah dijabarkan di atas karena dalam percakapan sehari-hari orang Jepang sering menggunakan kata seru dan untuk membantu penelitian ini maka digunakan komik sebagai bahan penelitian. Penelitian ini akan menggunakan komik *Detektif Conan* Karya Aoyama Gosho sebagai bahan penelitian.

Dilihat dari jenisnya, apa saja interjeksi yang termasuk ke dalam kelompok *kandou* (impresi) dan dalam interjeksi yang menyatakan impresi tersebut dilihat dari fungsinya kata apa sajakah yang mengungkapkan perasaan terkejut atau kaget dan bagaimana penggunaannya. Terdapat banyak sekali interjeksi yang dapat digunakan untuk mengutarakan perasaan terkejut Sebagai orang asing yang mempelajari bahasa Jepang hal ini perlu diketahui agar tidak salah dalam menggunakan kata seru yang sesuai sebagaimana biasa digunakan oleh orang Jepang. Berdasarkan hal-hal tersebut di atas maka ditetapkan “***Analisis Pragmatik Terhadap Penggunaan Interjeksi Penanda Impresi Terkejut Dalam Komik Detektif Conan Karya Aoyama Gōshō*** sebagai tema skripsi ini.

## **B. Rumusan dan Batasan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah fungsi dan penggunaan interjeksi penanda impresi terkejut dalam komik *Detektif Conan* karya Aoyama Gōshō ?

## **2. Batasan Masalah**

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah penelitian ini hanya akan meneliti fungsi dan penggunaan interjeksi penanda impresi terkejut dalam komik *Detektif Conan* karya Aoyama Gōshō.

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab seluruh permasalahan yang telah dirumuskan di atas. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut untuk mengetahui fungsi dan penggunaan interjeksi penanda impresi terkejut dalam komik *Detektif Conan* karya Aoyama Gōshō .

### **2. Manfaat penelitian**

Adapun manfaat yang ingin diperoleh berdasarkan tujuan penelitian ini adalah:

- a. Sebagai bahan referensi untuk para pelajar bahasa Jepang khususnya mengenai interjeksi yang mengungkapkan impresi terkejut.
- b. Dapat memberikan sumbangan pengetahuan untuk para pelajar bahasa Jepang terutama mengenai penggunaan interjeksi yang menyatakan impresi terkejut yang digunakan dalam percakapan pada komik.
- c. Sebagai bahan referensi dan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.