

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sastra dalam Bahasa Sansekerta yaitu “shastra” yang memiliki makna alat atau sarana yang memiliki makna instruksi atau pedoman. Menurut Mursal (1978) sastra merupakan bentuk ekspresi dari fakta artistik dan imajinatif yang mencerminkan kehidupan manusia dan masyarakat. Sehingga, hasil sastra dapat disebut dengan karya sastra (Amalia & Fadhilasari, 2022). Karya sastra adalah hasil tulisan atau lisan yang dapat dinikmati oleh seluruh manusia. Contoh karya sastra adalah puisi, prosa, ataupun lakon.

Sastra telah menjadi sumber inspirasi dan bahan bakar bagi banyak bentuk kreativitas dalam industri kreatif. Banyak karya sastra klasik dan kontemporer telah diadaptasi ke dalam film, serial televisi, atau permainan video, menghasilkan interpretasi yang baru dan memperluas dampak karya sastra itu sendiri. Selain itu, tema, karakter, dan alur cerita yang kompleks dalam sastra seringkali menjadi titik awal bagi pembuat film, penulis lagu, atau desainer permainan video untuk mengembangkan karya-karya baru yang berbicara kepada penikmat modern.

Film merupakan salah satu karya sastra dalam bentuk visualisasi. Film juga mengutamakan keindahan dan bentuk refleksi kehidupan bermasyarakat. Film memiliki kemampuan unik untuk menyajikan narasi visual yang menggabungkan gambar, suara, musik, dan dialog untuk

menciptakan pengalaman yang mendalam bagi penonton. Melalui penggunaan teknik sinematik seperti pengaturan kamera, pencahayaan, penyuntingan, dan akting, sutradara dan pembuat film dapat menangkap esensi emosi manusia dengan cara yang kuat dan mengesankan.

Emosi manusia merupakan pola reaksi kompleks (VandenBos, 2015). Manusia menunjukkan suatu emosi sebagai suatu emosi adalah reaksi terhadap stimulus yang melibatkan perasaan, ekspresi, dan perubahan fisik sebagai upaya untuk menyelesaikan suatu masalah.

Manusia tidak luput dari berbagai emosi yang bersifat positif maupun negatif. Ketika seseorang menunjukkan ekspresi emosi seperti marah, sedih ataupun kaget, maka seseorang tersebut memberikan informasi kepada orang lain disaat yang bersamaan tentang sesuatu yang menjadi penyebab ekspresi emosi tersebut muncul. Karena memberikan informasi kepada orang lain, maka emosi manusia dapat diamati melalui ciri fisik maupun psikisnya. Menurut Hude (2006) terdapat 3 aspek yang dapat diamati, yaitu: aspek perubahan fisiologis, aspek ekspresi emosi, dan komunikasi emosi.

Konsep yang menggambarkan emosi ini banyak terdapat pada kalimat atau tuturan ekspresif yang diucapkan oleh tokoh di dalam film atau drama. Searle (1969) mengatakan tuturan ekspresif merujuk pada ucapan yang bertujuan untuk mengungkapkan perasaan atau pikiran psikologis pembicara terhadap suatu keadaan yang diasumsikan oleh ilokusi. Contohnya termasuk menyampaikan rasa terima kasih, memberikan ucapan

selamat, memaafkan, memberikan pujian, dan menyampaikan belasungkawa. Dari banyaknya bahasa yang ada di dunia, bahasa Jepang termasuk ke dalam bahasa yang memiliki banyak kosakata untuk menunjukkan ekspresi afektif.

Dalam bahasa Jepang, ekspresif dapat dikenal juga sebagai 感情表現 (*Kanjou Hyougen*) atau ungkapan psikologis penutur. Teramura (1982) berpendapat bahwa *Kanjou hyougen* adalah 感情の表現は、動的事象の客観的な描写と事物の性状規定との中間に位置すると述べて。

(Ekspresi emosi atau psikologis terletak di antara penggambaran objektif sebuah peristiwa dinamis dan karakteristik dari sesuatu). Saat merasa senang, sedih, atau marah, tindak tutur yang dihasilkan beragam, namun memiliki tujuan yang sama meskipun penyampaiannya berbeda.

Film juga memainkan peran penting dalam refleksi dan interpretasi budaya. Melalui pemilihan tema, cerita, dan karakter, film seringkali mencerminkan nilai-nilai, keyakinan, dan konflik yang ada dalam masyarakat. Dengan demikian, film tidak hanya menjadi cermin emosi individu, tetapi juga merupakan cermin dari emosi kolektif yang melanda masyarakat pada suatu waktu tertentu. Dapat dikatakan, film merupakan inti dari kombinasi antara dunia bisnis dan teknologi. Film harus dipahami dalam konteks industri komunikasi dan hiburan yang lebih luas, yang secara kolektif dikenal sebagai "media". Media, sesuai dengan definisinya, adalah

alat komunikasi; sistem teknologi yang dirancang untuk menyampaikan informasi tanpa terhalang oleh batas-batas ruang dan waktu. Media dapat menyajikan informasi dan hiburan kepada audiensnya. Selain itu, dalam konteks sosialisasi, komunikasi juga berfungsi sebagai dasar pembentukan komunitas (Monaco, 1942).

Salah satu jenis film yang cukup banyak digemari oleh masyarakat adalah drama buatan Jepang. Salah satunya adalah yang berjudul "*Kimi ni Todoke*". Film ini merupakan sebuah drama Jepang yang diadaptasi dari manga berjudul yang sama karya Karuho Shiina. Serial ini tayang perdana di Jepang pada tahun 2009 dan kemudian menjadi tersedia di Netflix di beberapa wilayah.

Drama ini bergenre *slice of life* (penggalan kehidupan sehari - hari), komedi, dan romantisme yang mengisahkan tentang seorang gadis SMA pemalu bernama Sawako Kuronuma, yang memiliki penampilan yang menyeramkan dan sering disalahpahami oleh teman-teman sekelasnya karena kesalahpahaman yang terjadi. Namun, hidup Sawako berubah secara mendadak ketika Shota Kazehaya, siswa populer di sekolahnya, mulai tertarik padanya dan berusaha memahami dirinya dengan lebih baik. Dengan bantuan Kazehaya dan teman-temannya, Sawako belajar untuk membuka diri, mengekspresikan perasaannya, dan menemukan tempatnya di antara teman-teman sekelasnya.

"*Kimi ni Todoke*" dikenal karena cerita yang mengharukan, karakter yang kuat, dan pesan-pesan tentang persahabatan, kepercayaan diri, dan

penerimaan diri sendiri. Serial ini berhasil menarik perhatian penonton dengan menggambarkan konflik dan hubungan antar karakter yang kompleks, sambil menyelipkan humor dan romansa yang manis.

Tokoh utama dari drama *Kimi ni Todoke* adalah seorang siswi SMA bernama Kuronuma Sawako. Cerita berjalan dengan Sawako sebagai pusat berjalannya cerita, sehingga sebagian besar ekspresi dan emosi Sawako menjadi sorotan sepanjang berlangsungnya seri drama, hal ini sangat memungkinkan peneliti untuk mendapat data yang baik karena ekspresi tokoh yang digambarkan dengan baik. Perkembangan karakter Sawako juga digambarkan paling jelas dari seluruh karakter yang muncul. Kuronuma Sawako memiliki karakter yang pemalu dan cenderung tidak percaya diri. Meneliti tuturan dari tokoh ini dapat mengungkap bagaimana gaya komunikasi seseorang yang pemalu ketika mengekspresikan emosi kebahagiaan.

Selain itu, "*Kimi ni Todoke*" juga diapresiasi karena produksi yang berkualitas, termasuk akting yang kuat dari para pemainnya dan pengambilan gambar yang indah. Serial ini berhasil menciptakan atmosfer yang hangat dan menghibur bagi penontonnya, membuatnya menjadi salah satu drama Jepang yang populer di Netflix dan di kalangan penggemar drama Asia. Alur cerita dan akting dari para pemain serial drama "*Kimi ni Todoke*" menyampaikan emosi yang terdapat dalam bahasa Jepang dengan baik.

Percakapan atau yang bisa juga disebut *speech event* merupakan keadaan suatu interaksi linguistik yang terjadi atau berlangsung dalam satu atau lebih bentuk ujaran yang melibatkan penutur dan pendengar, dengan topik pembicaraan, dalam waktu, tempat, dan situasi tertentu (Purba, 2011).

Definisi peristiwa tutur tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hymes (1972), seorang pakar sosial linguistik. Menurut Hymes, peristiwa tutur adalah sebuah bentuk komunikasi dalam bentuk ujaran atau lisan yang melibatkan dua pihak, yaitu penutur dan lawan tutur, yang terjadi pada waktu, tempat, dan situasi tertentu. Contohnya, interaksi yang terjadi dalam peristiwa jual beli di pasar atau antara para pekerja di kantor (Hargiyanti & Khoirunnisa, 2017).

Dalam peristiwa tutur, terdapat delapan komponen yang saling terkait satu sama lain. Jika huruf-huruf pertama dari kedelapan komponen tersebut digabungkan, mereka membentuk akronim "SPEAKING". Huruf "S" mengacu pada *Setting and Scene*, yang mencakup hal-hal seperti latar belakang waktu, tempat, dan situasi psikologis sebuah tuturan. Huruf "P" adalah *Participants*, yang berhubungan dengan penutur dan lawan tutur dalam percakapan. "E" adalah *Ends*, yang mencakup maksud dan tujuan dari percakapan. "A" adalah *Act Sequences*, yang mencakup urutan dan isi dari percakapan. "K" adalah *Key*, yang berhubungan dengan nada atau gaya berbicara penutur dan lawan tutur dalam peristiwa tutur. "I" adalah *Instrumentalities*, yang mencakup saluran atau media bahasa yang digunakan. "N" adalah *Norm of Interaction and Interpretation*, yang

berhubungan dengan norma-norma dalam interaksi dan interpretasi. "G" adalah *Genres*, yang berhubungan dengan jenis dan format dari komunikasi yang dilakukan. Metode "SPEAKING" adalah kerangka yang digagas oleh Hymes untuk menganalisis dan memahami sebuah peristiwa tutur secara mendetail karena membagi aspek-aspek penting dalam komunikasi tersebut (Najiyah et al., 2019).

Salah satu contoh tindak tutur ekspresif yang mengekspresikan kebahagiaan yang ditemukan dalam serial drama "*Kimi ni Todoke*" adalah ketika Kazehaya bertemu dengan Sawako yang memainkan peran hantu di acara uji nyali. Sawako menunjukkan tindak tutur ekspresif dengan perasaan bahagia dengan mengucapkan kalimat '私 夜はわりと好きなので。特に夏の夜は気持ちいいし、空気とか匂いとか、葉っぱとか、虫の声とか (*Watashi yoru wa warito sukinanode. Toku ni natsu no yoru wa kimochi ii shi, kuuki toka nioi toka, happa toka, mushi no koe toka.*)'. Yang dapat diartikan sebagai 'Sebenarnya, aku menyukai malam. Malam musim panas terasa menyenangkan. Udara, aroma, gemerisik daun, dan suara serangganya.'. Tuturan ini mengandung ekspresi kebahagiaan, ditandai dengan kata 気持ちいい (*kimochi ii*) yang diklasifikasikan sebagai ekspresi yang digunakan untuk menunjukkan kebahagiaan.

Film sebagai salah satu karya sastra yang dinikmati oleh masyarakat umum di dunia. Tidak terkecuali dengan film atau drama Jepang. Saat ini baik drama maupun film Jepang menjadi hal yang digandrungi oleh kaum muda. Hal ini menjadi penting di dalam dunia pendidikan. Menurut

penelitian Novianti (2017) sebanyak 58% mahasiswa memberikan alasan bahwa tertarik untuk masuk ke perguruan tinggi dengan jurusan sastra Jepang dikarenakan menyukai drama dan animasi Jepang. Hal ini menjadikan salah satu strategi untuk pembelajaran Jepang. Dapat dilihat juga pada penelitian tersebut dengan adanya film atau drama berbahasa Jepang membantu mereka untuk memperoleh ilmu dalam pembelajaran Bahasa Jepang sebagai contoh pola kalimat, pendengaran, dan percakapan.

Peneliti menggunakan seri drama *Kimi ni Todoke* karya Hayato Miyamoto sebagai sumber data. Peneliti memilih film ini selain dikarenakan drama menjadi hal yang diminati oleh kaum muda zaman sekarang. Drama ini juga menjadi drama Jepang yang meraih rating sebesar 87% di platform Netflix. Dalam drama ini terdapat banyak tindak tutur ekspresif kebahagiaan yang terdapat pada percakapan.

Penelitian ini bertujuan untuk penikmat drama atau film yang ingin lebih memahami lebih dalam bentuk ekspresif salah satu adalah ekspresif kebahagiaan. Penelitian ini berfokus pada tindak tutur ekspresif yang mengekspresikan kebahagiaan dengan tindak tutur ekspresif dan dianalisis menggunakan teori pragmatik Hymes.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, penulis menganggap perlu diadakan penelitian lebih dalam dengan mengangkat judul “Analisis Tindak Tutur Ekspresif Kebahagiaan dalam Drama *Kimi ni Todoke* Karya Hayato Miyamoto”.

B. Fokus dan Subfokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada tindak tutur ekspresif yang digunakan untuk mengekspresikan kebahagiaan dalam peristiwa tutur yang diucapkan oleh tokoh Kuronuma Sawako dalam seri drama “*Kimi ni Todoke*” karya Hayato Miyamoto. Sedangkan subfokus pada penelitian ini dibatasi pada indikator ekspresi kebahagiaan pada laman kotobas.net sebagai berikut:

Tabel 1.1 Indikator Ekspresif Kebahagiaan

No	Ekspresi kebahagiaan	Arti
1.	スッキリ <i>Sukkari</i>	Lega/menyegarkan
2.	ワクワク <i>akuwaku</i>	Bersemangat
3.	和む <i>Nagomu</i>	Menenangkan
4.	大喜び <i>Ooyorokobi</i>	Sangat Bahagia
5.	嬉しい <i>Ureshii</i>	Senang
6.	幸せ <i>Shiawase</i>	Bahagia
7.	悦び <i>Yorokobi</i>	Sukacita
8.	愉快 <i>Yuukai</i>	Menyenangkan
9.	感動 <i>Kandou</i>	Berkesan/meninggalan kesan
10.	感心 <i>Kanshin</i>	Terkesan
11.	懐かしい <i>Natsukashii</i>	Rindu
12.	楽しい <i>Tanoshii</i>	Menyenangkan
13.	歓喜 <i>Kanki</i>	Sukacita
14.	気持ちいい <i>Kimochii ii</i>	Nyaman
15.	満足 <i>Manzoku</i>	Puas
16.	爽快 <i>Soukai</i>	Menyegarkan
17.	癒される <i>Iyasareru</i>	Disembuhkan
18.	笑い <i>Warai</i>	Tertawa
19.	興奮する <i>Koufun suru</i>	Bersemangat
20.	落ち着く <i>Ochitsuku</i>	Tenang

21.	高ぶる	<i>Takaburu</i>	Bangga
-----	-----	-----------------	--------

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, rumusan masalah yang terdapat di dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana bentuk tindak tutur ekspresif kebahagiaan pada tokoh Kuronuma Sawako dalam seri drama “*Kimi ni Todoke*”?
2. Bagaimana fungsi tuturan ekspresif kebahagiaan pada tokoh Kuronuma Sawako dalam seri drama “*Kimi ni Todoke*”?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan membuahkan berbagai manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini yaitu diharapkan dapat memperkuat teori Hymes mengenai analisis tindak tutur dengan konsep SPEAKING. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin meneliti tindak tutur ekspresif dan menambah wawasan dalam bentuk komunikasi tuturan langsung dan tidak langsung.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan contoh tindak tutur ekspresif kebahagiaan. Penelitian ini juga diharapkan dapat

membantu pengajar atau siapapun yang melakukan peristiwa tutur untuk memahami bentuk tindak tutur ekspresif kebahagiaan dan memahami dengan baik dan benar maksud dan tujuan dari tuturan tersebut.

