

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Agar dapat menjalin hubungan erat antar umat manusia, dibutuhkan bahasa untuk berkomunikasi satu sama lain. Chaer (2012: 53) menjelaskan bahwa bahasa itu dinamis karena terikat dan ada kaitannya dengan manusia. Bahasa merupakan unsur pokok peradaban manusia yang tidak dapat dipisahkan dari segala aspek terjadinya perkembangan dalam kehidupan manusia hingga saat ini. Penggunaan bahasa di dalam proses berkomunikasi dapat menjadi dua macam, yaitu lisan dan tertulis.

Dilihat dari segi bahasa, gaya bahasa adalah cara menggunakan bahasa. Gaya bahasa memungkinkan kita dapat menilai pribadi, watak, dan kemampuan seseorang yang menggunakan bahasa itu. Gaya bahasa merupakan salah satu alat penutur untuk mengungkapkan maksud tuturannya. Ada beberapa cara yang digunakan untuk menyampaikan maksud yang penutur inginkan, seperti memakai perlambangan, menekankan kehalusan, menekankan kekasaran, serta masih banyak lagi. Sesuai dengan pendapat (Keraf, 1991) semua itu adalah corak seni berbahasa untuk menimbulkan kesan tertentu pada mitra berkomunikasi.

Gaya bahasa sindiran merupakan salah satu jenis gaya bahasa yang memfokuskan pada cara seseorang bertutur dengan tidak menampakkan makna yang dimaksud. Gaya bahasa sindiran terdapat lima aspek yaitu sarkasme, ironi, antifrasis, innuinde, dan sinisme (Waridah 2017). Gaya bahasa ironi merupakan

gaya bahasa yang sering kita jumpai baik di kehidupan sehari-hari, maupun dalam karya sastra.

Dari penjelasan di atas bisa disimpulkan dalam melakukan komunikasi gaya bahasa berperan penting untuk memberikan kesan tertentu. Namun makna juga sangat berperan penting dalam komunikasi, dengan memahami makna dari sebuah tuturan kita dapat mengetahui maksud dan tujuan implisit yang penutur ujkarkan. Untuk mengkaji maksud dan tujuan diperlukan penelitian menggunakan ilmu pragmatik. Pragmatik dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah mengenai ketentuan-ketentuan dalam menggunakan bahasa, agar komunikasi yang dilakukan dapat terjadi dengan baik. Dapat disimpulkan bahwa kajian pragmatik berperan penting dalam komunikasi agar komunikasi berjalan dengan baik, salah satu nya adalah dengan memahami makna dari penutur.

Gaya bahasa juga terdapat di dalam karya sastra. Pada saat ini kita mengenal karya-karya sastra, seperti puisi, prosa, drama, lirik lagu, novel, dan lain-lain. Jika berbicara mengenai karya sastra tentu tidak dapat dipisahkan dari penggunaan bentuk-bentuk gaya bahasa yang dapat memberikan efek tertentu agar lebih menarik. Dapat diketahui bahwa karya sastra memiliki dua jenis yaitu karya sastra non imajinatif atau nonfiksi dan karya sastra imajinatif atau fiksi. Karya sastra imajinatif seperti puisi, prosa, dan drama adalah sebuah kesusastraan yang dapat dianggap sebagai karya sastra imajinatif karena bersifat khayalan dan memiliki unsur intrinsik. Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa tidak hanya puisi, prosa maupun drama saja yang dapat diidentifikasi sebagai sebuah karya sastra imajinatif, anime yang berasal

dari kata *animation* juga termasuk karya sastra imajinatif. Anime sama halnya seperti drama, namun anime menggunakan tokoh dua dimensi.

Pada penelitian ini, berfokus pada gaya bahasa ironi yang terdapat di dalam sebuah anime yang berjudul "*Bleach*". Gaya bahasa ironi merupakan penyampaian sesuatu yang berbanding sebaliknya dari apa yang dimaksud, tetapi bisa juga dimaksudkan untuk menguatkan makna yang ingin disampaikan. Sering kali gaya bahasa ironi ini tidak terlihat atau tidak terdengar menyakitkan perasaan lawan tutur, tetapi jika dikaji lebih dalam tentu memiliki makna yang mengungkapkan bentuk kritikan di dalamnya. Oleh sebab itu, gaya bahasa ironi tercapai jika pembaca atau pendengar mengerti maksud yang disembunyikan penutur (Keraf 1991). Jadi bisa disimpulkan, gaya bahasa ironi merupakan gaya bahasa yang digunakan untuk menyindir seseorang dengan menyampaikan sesuatu yang berbanding terbalik dengan kenyataannya.

Ironi sebagai gaya bahasa memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari gaya bahasa sindiran lain, yaitu adanya unsur ketidaktulusan komunikatif (*communicative insincerity*) dalam penyampiannya. Okamoto (2007) menjelaskan bahwa sebuah tuturan dapat dikategorikan sebagai ironi apabila penutur memiliki harapan terhadap suatu hal yang kemudian gagal terpenuhi, sehingga menimbulkan emosi atau evaluasi negatif terhadap kegagalan tersebut, dan emosi negatif itu disampaikan secara tidak langsung melalui ekspresi verbal maupun non-verbal yang menyimpang dari makna sebenarnya. Dengan demikian, ironi tidak dapat dipahami hanya dengan melihat makna literal dari sebuah tuturan, melainkan

harus mempertimbangkan konteks situasi, harapan penutur, serta penanda ketidaktulusan yang menyertainya, baik berupa pemilihan kata, nada bicara, ekspresi wajah, maupun reaksi yang ditimbulkan pada lawan tutur.

Konsep ketidaktulusan komunikatif inilah yang menjadi dasar penting dalam mengidentifikasi suatu tuturan sebagai ironi, karena tanpa adanya unsur tersebut, sebuah tuturan yang secara sekilas tampak menyimpang dari makna literalnya belum dapat dipastikan mengandung ironi. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berfokus pada penemuan tuturan yang mengandung makna berlawanan atau menyimpang, tetapi juga menelaah indikator-indikator ketidaktulusan yang menyertai tuturan tersebut sebagai dasar penentuan apakah suatu tuturan benar-benar dapat dikategorikan sebagai ironi.

Contoh analisis penggunaan gaya bahasa ironi dalam anime “*Bleach*”:

Konteks :

Kalimat dituturkan oleh Rukia kepada Kurosaki di depan taman. Mereka berdua sedang melihat arwah anak kecil yang sedang dikejar oleh *Hollow* (Iblis). Kurosaki yang sedang melihat hal tersebut langsung bertindak untuk menyelamatkan anak kecil tersebut, akan tetapi Rukia menghentikannya dengan tuturan yang mengandung ironi.

Rukia	: 待て！
Kurosaki	: なんだ！
Rukia	: なぜ助ける？あの子は赤の他人だろ。
Kurosaki	: クッ…。だからって助けねえわけにはいかねえだろ！目の前で襲われてるってのに！

(*Bleach* 2004, Eps 02 menit 07.23)

Pada tuturan “なぜ 助ける？あの子は赤の他人だろ。” yang memiliki arti "Kenapa kau menolongnya? Anak itu kan orang asing." mengandung ironi karena Rukia memiliki niat untuk menyindir. Rukia menyindir Kurosaki

dengan ironi tidak berkebalikan yang berupa mengulang kembali sebuah kalimat. Hal tersebut ditandai dengan Rukia mengulang kembali ucapan Kurosaki sebelumnya yang menyatakan bahwa Kurosaki hanya membantu orang yang dia kenal dan tidak mau membantu orang asing. Rukia menyindir Kurosaki sebagai bentuk kritikan agar Kurosaki sadar bahwa menyelamatkan orang tidak boleh memilih siapa yang berhak untuk diselamatkan. Tuturan Rukia juga didukung dengan gerakan non-verbal yang berupa suara yang tidak natural.

Teori ironi yang dikemukakan oleh Okamoto (2007) dipilih sebagai landasan utama dalam penelitian ini karena beberapa alasan. Pertama, teori ini dikembangkan secara khusus berdasarkan analisis terhadap data *hiniku* (ironi) dalam bahasa Jepang itu sendiri, bukan teori ironi umum yang dikembangkan dari bahasa Inggris atau bahasa lain, sehingga lebih relevan untuk diterapkan pada tuturan bahasa Jepang dalam anime *Bleach*. Kedua, teori Okamoto (2007) menyediakan kategorisasi yang sistematis dan rinci, yaitu sebanyak 12 kategori ironi yang dikelompokkan berdasarkan konsep ketidaktulusan komunikatif (*communicative insincerity*), sehingga memudahkan peneliti dalam mengklasifikasikan berbagai bentuk ironi yang ditemukan dalam data secara lebih terperinci dibandingkan teori ironi pada umumnya yang hanya membagi ironi ke dalam kategori yang lebih sederhana. Ketiga, penelitian-penelitian terdahulu mengenai ironi dalam anime Jepang masih jarang yang menggunakan teori Okamoto (2007) sebagai teori utama, sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan sudut pandang baru dalam kajian ironi bahasa Jepang.

Penelitian ini penting karena ironi sebagai gaya bahasa sering kali memiliki implikatur yang kaya dan memerlukan pemahaman konteks untuk ditafsirkan dengan benar. Analisis pragmatik dapat membantu mengidentifikasi dan menjelaskan bagaimana ironi digunakan secara efektif dalam anime. Dengan menganalisis contoh-contoh spesifik dari "*Bleach*" penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang lebih dalam tentang penggunaan gaya bahasa ironi dalam komunikasi, khususnya dalam anime.

Alasan peneliti memilih anime *Bleach* karena merupakan anime yang cukup populer dikalangan remaja. Dengan memiliki rating 7.94 pada *website MyAnimeList* dari 1.137.055 ulasan yang membuatnya menarik untuk dibahas bagaimana ironi digunakan dalam percakapan bahasa Jepang. Selain itu, tokoh yang terdapat dalam anime ini banyak yang menggunakan ungkapan ironi. Peneliti juga ingin mengetahui bagaimana penggunaan gaya bahasa ironi dalam anime dengan genre *action*, *comedy*. Dikarenakan kebanyakan peneliti yang membahas gaya bahasa ironi menggunakan objek berupa komentar dari postingan di sosial media.

Bleach menceritakan kisah Ichigo Kurosaki, seorang remaja yang tampaknya biasa, namun memiliki kemampuan istimewa, ia bisa melihat roh. Hidupnya berubah drastis ketika ia bertemu dengan Rukia Kuchiki, seorang *Shinigami* (Dewa Kematian) dari *Soul Society*. Dalam sebuah insiden, Rukia terluka saat melindungi Ichigo dari roh jahat bernama *Hollow*. Untuk menyelamatkan keluarganya, Ichigo tanpa sengaja menyerap kekuatan Rukia dan menjadi *Shinigami* pengganti. Sejak saat itu, Ichigo harus menyeimbangkan kehidupan sebagai pelajar dengan tugas barunya membasmi

Hollow dan membimbing roh ke alam baka. Namun, semakin dalam ia terlibat, semakin banyak rahasia dunia roh yang terungkap, termasuk konflik besar di *Soul Society*, kejahatan para pengkhianat *Shinigami*, dan asal usul kekuatan Ichigo yang sebenarnya. *Bleach* penuh dengan pertarungan seru, perkembangan karakter yang mendalam, serta dunia spiritual yang kompleks dan menarik. Walaupun anime ini terdengar seperti anime yang cukup kompleks dengan berbagai macam konflik, tetapi anime ini juga banyak menceritakan keseharian anak remaja.

Dari penjelasan di atas, alasan peneliti meneliti ironi ini karena ironi merupakan gaya bahasa tinggi yang dapat membangun sebuah karakter, dalam hal ini karakter yang ada di anime. Ironi juga merupakan gaya bahasa yang sering kita gunakan sehari-hari dalam berkomunikasi. Yang membuat penelitian ini menarik untuk dibahas adalah karena beberapa referensi yang peneliti temukan tidak banyak yang menggunakan teori Okamoto sebagai teori utama.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana bentuk gaya bahasa ironi yang terdapat pada tuturan tokoh-tokoh di anime Jepang *Bleach*?
2. Bagaimana strategi tokoh-tokoh di anime Jepang *Bleach* dalam menyampaikan gaya bahasa ironi?
3. Apa makna gaya bahasa ironi pada tuturan tokoh-tokoh di anime Jepang *Bleach*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diungkapkan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan bentuk gaya bahasa ironi pada tuturan tokoh-tokoh di anime Jepang *Bleach*.
2. Mendeskripsikan strategi tokoh-tokoh di anime Jepang *Bleach* dalam menyampaikan gaya bahasa ironi.
3. Mendeskripsikan makna gaya bahasa ironi pada tuturan tokoh-tokoh di anime Jepang *Bleach*.

1.4 Batasan Masalah

Fokus penelitian ini dimaksudkan untuk membatasi studi kualitatif serta membatasi penelitian guna memilih mana data yang relevan dan mana yang tidak relevan (Moleong, 2010). Pembatasan dalam penelitian kualitatif ini lebih didasarkan pada tingkat kepentingan/urgensi dari masalah yang dihadapi dalam penelitian ini. Penelitian ini hanya akan difokuskan pada pemecahan masalah pada penggunaan gaya bahasa ironi tersebut terutama pada anime *Bleach*. Anime *Bleach* akan dibatasi menjadi dua arc.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoretis maupun praktis. Manfaat penelitian ini di antaranya:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah untuk membantu dalam membagikan pemahaman mengenai penggunaan gaya bahasa ironi ungkapan tokoh-tokoh yang ada pada anime *Bleach*.

2. Manfaat Praktis

a.) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini seperti halnya penelitian yang lain diharapkan bisa memberikan suatu kontribusi dan referensi baru pada penelitian selanjutnya terlebih kepada peneliti yang meneliti tema yang sama yaitu gaya bahasa ironi pada anime.

b.) Bagi Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi pembelajaran terkait ironi dalam budaya Jepang.

1.6 Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai gaya bahasa ironi dalam karya sastra Jepang, khususnya anime, telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini.

Penelitian pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Andi Fadhilah Halifah Putri (2019) berjudul "*Gaya Bahasa Sindiran dalam Anime Jepang One Punch Man (ワンパンマン) Karya One dan Murata Yusuke (村田雄介)*".

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada objek yang diteliti, yaitu sama-sama menggunakan anime Jepang sebagai sumber data. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian dan teori yang digunakan, di mana

penelitian Andi Fadhilah membahas gaya bahasa sindiran secara umum, sedangkan penelitian ini hanya berfokus pada gaya bahasa ironi dengan menggunakan kajian pragmatik berdasarkan teori Okamoto (2007).

Penelitian kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Wiguna Hasta Kusumah (2022) berjudul *"Analisis Majas Sindiran terhadap Pandangan Kehidupan di Masyarakat Sosial dari Lirik Lagu Inochi ni Kirawareteiru (Kajian Semantik)"*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus penelitian, yaitu sama-sama membahas majas sindiran dalam bahasa Jepang. Perbedaannya terletak pada sumber data dan kajian yang digunakan, di mana penelitian Wiguna menggunakan lirik lagu dengan kajian semantik, sedangkan penelitian ini menggunakan anime *Bleach* dengan kajian pragmatik.

Penelitian ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh M. Hafidz Shaffa Al Baihaqi berjudul *"Ironi dalam Anime Haikyuu!! (ハイキュー!!) Season 1 Karya Haruichi Furudate (Kajian Stilistika Pragmatik)"*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada objek yang diteliti yaitu sama-sama menganalisis gaya bahasa ironi dalam anime Jepang dengan menggunakan kajian pragmatik. Perbedaannya terletak pada teori yang digunakan dan sumber data, di mana penelitian Al Baihaqi menggunakan teori ironi menurut Landy dengan sumber data anime *Haikyuu!!*, sedangkan penelitian ini menggunakan teori ironi menurut Okamoto (2007) dengan sumber data anime *Bleach*.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki kebaruan tersendiri dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya, yaitu penggunaan teori ironi Okamoto (2007) yang secara khusus membahas

ironi dalam konteks bahasa Jepang, serta penggunaan anime Bleach sebagai sumber data yang belum pernah diteliti sebelumnya dari sudut pandang gaya bahasa ironi.

