

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan bagian terpenting dalam berkomunikasi. Sebagai makhluk sosial, manusia membutuhkan bahasa sebagai sarana untuk mengungkapkan perasaan, pendapat, atau keinginannya kepada manusia lainnya. Mulai dari kegiatan bahasa secara lisan hingga tertulis. Saat melakukan interaksi lisan, bahasa yang digunakan akan berbeda tergantung pada suku, daerah, serta negara. Menurut Hymes dalam Kushartanti (2009:51) beberapa unsur-unsur bahasa yang disajikan dalam bentuk akronim *SPEAKING* yang secara sederhana dapat diuraikan sebagai *setting and scenes, participants, ends, act sequences, key, instrumentalities, norms,* dan *genre*. Apa yang dikemukakan oleh Hymes mengenai aturan sosial berbahasa sebenarnya tidak hanya menyangkut masalah kesepakatan dalam pemakaian bahasa saja, tetapi juga mencakup fungsi bahasa. Peristiwa tutur (*speech event*) adalah terjadinya atau berlangsung interaksi linguistik dalam satu bentuk ujaran atau lebih yang melibatkan dua pihak

yakni penutur dan lawan tutur dengan suatu topik, pada suatu tempat, waktu dan situasi tertentu (Chaer, 2012:47). Bahasa juga digunakan untuk menyampaikan gagasan, ide, pikiran, maupun perasaan seseorang kepada orang lain baik dalam individu maupun kelompok. Hubungan antara bahasa dan masyarakat inilah yang dikaji dalam cabang ilmu linguistik, yaitu sosiolinguistik. Sosiolinguistik adalah bidang ilmu antar disiplin yang mempelajari bahasa dalam kaitannya dengan penggunaan bahasa itu sendiri di dalam masyarakat (Chaer dan Agustina, 2010:2). Mengamati interaksi antar manusia menggunakan bahasa dalam konteks situasi yang berbeda memberikan beragam informasi mengenai bagaimana bahasa digunakan, seperti juga tentang hubungan sosial di suatu komunitas, dan cara seseorang memberikan sinyal akan identitas sosialnya melalui bahasa.

Akan tetapi seringkali dalam mengungkapkan pendapatnya kepada antar sesama, terdapat perbedaan yang muncul sehingga mempengaruhi sisi emosi pada manusia. Misalnya, saat pendapatnya ditolak, pada umumnya manusia akan kesal atau bahkan marah. Saat merasa kesal atau marah, manusia terkadang mengungkapkannya dengan tindak kekerasan ataupun menggunakan umpatan untuk meluapkan emosi tersebut. Kata

umpatan berasal dari kata umpat yang berarti perkataan yang keji (kotor dan sebagainya) yang diucapkan karena marah (jengkel, kecewa, dan sebagainya). Misalnya ditunjukkan dengan ujaran “クソが^s!” dan juga “チクシヨウ!”.

Arti kata umpat serupa dengan cercaan, makian, serta sesalan. Dalam kamus bahasa Inggris, umpatan diartikan sebagai *swearword*. Kata kasar dalam bahasa Jepang disebut juga 悪口 (*waruguchi*). Menurut Hoshino (1974) definisi dari 悪口 (*waruguchi*) berupa perilaku bahasa yang mengacu pada sisi negatif dari target atau melampirkan evaluasi negatif dan menyerang target. Menurut Hamada (1988) 悪口 (*waruguchi*) di bagi menjadi dua yaitu 罵り (*nonoshiri*) dan 陰口 (*kageguchi*). 罵り (*nonoshiri*) merupakan umpatan yang diucapkan secara langsung terhadap lawan bicara. Berlawanan dengan 罵り, 陰口 (*kageguchi*) merupakan umpatan yang diucapkan saat sasaran umpatan tidak berada di tempat yang sama dengan penutur. Berikut merupakan contoh perbedaan antara 罵り (*nonoshiri*) dan 陰口 (*kageguchi*):

Data 1

マモン：クソ面白くねえ[k1]。なんの罰ゲームだよ、コレ。

伊吹：サタンは？

マモン：知るかよ、あんなイイ子ちゃん野郎[k2]。つか、人の話聞けよ、この
アホ[n1]！お前の耳は飾りか[n2]！？

‘Mamon: **Benar-benar menyebalkan**. Hukuman macam apa sih, ini?’

‘Ibuki: Dimana Satan?’

‘Mamon: **Anak baik seperti dia**, mana ku tau. Lagipula, dengarkan kalo orang sedang bicara dong, **dasar bodoh! Telinga mu itu cuma buat pajangan ya !?**’

(game: Obey Me! #Shall we date? =NTT Solmare, Corp.)

Pada contoh di atas, [k1] dan [k2] merupakan bentuk dari 陰口 (*kageguchi*). Hal ini disebabkan karena sasaran dari 悪口 (*waruguchi*) yang diucapkan oleh Mamon tidak berada di tempat yang sama dengan Mamon. Sedangkan untuk [n1] dan [n2] merupakan bentuk 悪口 (*waruguchi*) yaitu 罵り (*nonoshiri*). Disebut sebagai 罵り (*nonoshiri*) karena lawan bicara sebagai sasaran dari 悪口 (*waruguchi*) yaitu Ibuki berada pada tempat dan situasi yang sama dengan penutur yaitu Mamon. クソ面白くねえ[k1] merujuk pada perasaan Mamon yang menunjukkan bahwa dia berada dalam keadaan yang tidak menyenangkan karena ditugasi untuk menjadi pengawas bagi Ibuki yang merupakan siswa pertukaran, bukan kepada Ibuki. イイ子ちゃん野郎[k2], ditujukan Mamon kepada Satan sebagaimana pada percakapan sebelumnya yang menunjukkan Ibuki

menanyakan keberadaan Satan kepada Mamon. Sedangkan kata アホ[n1] dan お前の耳は飾りか[n2] merupakan *nonoshiri* karena sasaran tuturan, Ibuki, berada pada waktu dan tempat yang sama.

Berdasarkan contoh di atas, dapat diketahui perbedaan antara 罵り (*nonoshiri*) dengan 陰口 (*kageguchi*). Perbedaan tersebut terlihat pada penutur, lawan tutur, serta sasaran atau objek dari tuturan tersebut. Pada 罵り (*nonoshiri*), ujaran kasar dilakukan secara langsung oleh penutur kepada sasaran sehingga sasaran mendengar langsung apa yang dikatakan. Sedangkan pada 陰口 (*kageguchi*), ujaran dilakukan tanpa sepengetahuan dari sasaran tutur sehingga atau secara diam-diam. Akan tetapi, 悪口 (*waruguchi*) dapat termasuk dalam 陰口 (*kageguchi*) meskipun dilakukan dekat dengan sasaran 悪口 (*waruguchi*), namun sasaran tidak mendengar ujaran tersebut secara jelas. Berdasarkan contoh di atas, yang termasuk ke dalam 陰口 (*kageguchi*) adalah ujaran kasar yang dilakukan oleh penutur tanpa sepengetahuan dari sasaran dari ujaran tersebut.

Menurut Wijana (2012:119) pembentukan kata umpatan berdasarkan bentuk strukturnya dapat digolongkan menjadi bermacam-macam yaitu kata, frase, serta klausa. Selain bentuk, terdapat penggolongan umpatan

berdasarkan referennya yaitu keadaan, binatang, makhluk halus, benda, bagian tubuh, kekerabatan, aktivitas, serta profesi. Hughes dalam Prabawa (2015:3) juga mengungkapkan penggolongan kata umpatan menjadi enam bagian, yaitu istilah genital, anatomi, kotoran, keterbelakangan mental, binatang, dan umum. Wijana (2012:126) juga menjelaskan bahwa terdapat enam substansi yang sering dijadikan sasaran makian, yaitu kebodohan, keabnormalan, sesuatu yang terkutuk atau dilarang oleh agama, ketidakberuntungan, sesuatu yang menjijikkan, dan sesuatu yang mengganggu hidup manusia dalam arti yang seluas-luasnya. Umpatan merupakan pilihan bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi oleh orang ataupun kelompok tertentu. Oleh karena itu, umpatan memiliki kecenderungan untuk dihindari dalam penggunaannya di masyarakat karena nuansanya yang kasar dan mendapat stigma yang buruk. Trudgill dan Andersson (dalam Stone 2015:66) mengemukakan bahwa kata umpatan adalah kata atau bahasa yang memiliki ciri-ciri yang mengacu pada sesuatu yang tabu, kurang sopan, dan sesuatu yang dilarang di dalam suatu budaya, biasa digunakan saat marah, kesal, ataupun adanya keinginan untuk menghasut lawan bicara, serta digunakan untuk humor

dan identitas kelompok.

Misalnya seperti pada **[Data 1]**, dari segi struktur pembentuknya *kageguchi* クソ面白くねえ [k1] memiliki struktur 名詞(クソ)+い形容詞(面白くない) yang membentuk 複合語 (*fukugougo*). Kata クソ merupakan kata benda yang memiliki arti ‘kotoran’ dan termasuk ke dalam referen ‘benda’. 面白くない merupakan kata adjektiva yang berakhiran ‘i’ dan memiliki referen ‘keadaan’ yang merujuk pada ‘keadaan yang tidak menyenangkan disebabkan oleh tugas yang dilimpahkan kepada dirinya’. Sedangkan 陰口 イイ子ちゃん野郎 [k2] memiliki struktur berupa い形容詞(イイ)+名詞(子)+ちゃん+名詞(野郎) sehingga membentuk 複合語 (*fukugougo*) yang ditujukan kepada Satan untuk menunjukkan perasaan sinis dan tidak peduli dengan keberadaan Satan. Pada kata イイ termasuk ke dalam referen ‘keadaan’ yang menunjukkan keadaan atau kondisi yang baik. Akan tetapi dengan adanya penambahan 子ちゃん野郎, maka akan memiliki arti yang negatif karena kata 野郎 yang termasuk ke dalam referen ‘profesi’ yaitu bajingan. Sehingga penggunaan イイ子ちゃん野郎 [k2] oleh Mamon menunjukkan bahwa ia menganggap Satan sebagai ‘bajingan yang berpura-pura seperti anak baik’.

Umpatan tidak hanya digunakan untuk meluapkan emosi marah atau digunakan untuk menghina saja. Fungsi dan tujuan umpatan pun akan menjadi berbeda tergantung pada konteks, penutur, sasaran tutur, keadaan mental, serta hubungan antar penutur dan sasaran tutur. Liedlich (dalam Prabawa, 2015:5) mengemukakan bahwa tujuan utama mengumpat adalah untuk meluapkan emosi sehingga merasa lega, untuk mencari perhatian, untuk mendeskritkan atau menurunkan kredibilitas orang, untuk menghasut sebuah pertengkaran, untuk menunjukkan identitas diri dan sebagai bentuk kasih sayang atau kedekatan. Dengan mengetahui tujuan dari penggunaan umpatan, maka akan dapat diketahui pula fungsi dari umpatan tersebut. Trudgill dan Andersson (1992:61) mengelompokkan fungsi umpatan yang ditemukannya ke dalam empat kelompok, yaitu *expletive* (kata lontaran untuk diri sendiri), *abusive* (kata kasar untuk orang lain), *humorous* (kata untuk bercanda), serta *auxiliary* (gaya bicara). Penggunaan umpatan tidak dibatasi oleh umur. Semua golongan umur hingga berbagai status sosial masyarakat pasti pernah menggunakan umpatan dalam situasi serta kondisi psikologis yang berbeda.

Seperti pada [Data 1] di atas, 陰口[k1] dilakukan dengan tujuan

untuk mengungkapkan perasaan kesal kepada hukuman yang diberikan. Sehingga 陰口 tersebut dapat berfungsi sebagai fungsi *expletive*, yaitu sebagai alat untuk menunjukkan emosi seseorang terhadap keadaan diri sendiri. Penggunaan [k2] memiliki tujuan untuk menghina Satan yang sejalan dengan menggunakan umpatan untuk melegakan emosi dan mendiskredit seseorang. Sehingga 陰口 tersebut dapat berfungsi sebagai fungsi *abusive*, yaitu sebagai sarana untuk menghina seseorang.

Peneliti menemukan beberapa penelitian yang berkaitan dengan kata umpatan maupun makian. Diantaranya penelitian oleh Darlis (2009), menemukan bahwa karakteristik kata umpatan dalam film *Hanayori Dango I* adalah kata-kata yang berhubungan dengan binatang, fungsi anggota tubuh, sistem ekresi dan kotoran, kehidupan yang akan datang dan onomatope. Penelitian selanjutnya ditulis oleh Dirgantara (2014). Pada penelitian ini ditemukan bahwa terdapat 21 jenis kata umpatan yang terdapat dalam drama *Great Teacher Onizuka*. Dan terdapat lima karakteristik kata umpatan yang terdapat dalam drama *Great Teacher Onizuka*, yaitu berkarakteristik benda, keadaan, profesi, aktivitas dan binatang.

Selain penelitian di atas, terdapat pula penelitian yang dilakukan oleh Hamada (1988) mengenai umpatan dalam bahasa Jepang dan bahasa Cina. Dalam penelitian tersebut, penulis membahas mengenai 悪口 (*waruguchi*) serta perbedaan antara 罵り (*nonoshiri*) dengan 陰口 (*kageguchi*). Dimana Hamada mengatakan bahwa 悪口 (*waruguchi*) merupakan ucapan kasar atau kegiatan menjelekkan orang lain. Lalu 罵り (*nonoshiri*) merupakan kegiatan berkata kasar dimana pendengar dan objek yang dijadikan sasaran kata kasar berada dalam satu tempat yang bersamaan. Sedangkan untuk 陰口 (*kageguchi*), antara pendengar dan sasaran 陰口 tidak berada bersamaan. Selain penelitian yang membahas umpatan dalam bahasa Jepang, terdapat penelitian mengenai umpatan dalam bahasa Indonesia, salah satunya adalah penelitian dari Rosidin (2010). Dalam penelitiannya, tidak hanya membahas mengenai bentuk makian berdasarkan referennya, namun juga mengkategorikan umpatan atau makian berdasarkan kata, frasa serta klausa. Selain itu penelitian ini juga membahas alasan yang digunakan oleh mahasiswa saat menggunakan umpatan kepada lawan tutur. Alasan digunakan umpatan berdasarkan oleh pengaruh psikologi, diantaranya marah, kesal, khawatir, humor, dan lain sebagainya.

Berdasarkan yang telah diuraikan di atas, banyak penelitian yang membahas mengenai bentuk umpatan berdasarkan referen pembentuknya, konteks, hubungan dengan tingkat keakraban dan status pendidikan serta alasan yang terkandung dalam umpatan tersebut. Akan tetapi, pada penelitian yang dilakukan oleh Hamada (1988), ditemukan hal menarik yaitu, dalam ujaran kasar, bila pendengar dan objek berada dalam satu situasi dan tempat maka disebut 罵り (*nonoshiri*), sedangkan bila tidak berada dalam satu situasi dan tempat maka disebut 陰口 (*kageguchi*). Ujaran kasar terutama 陰口 (*kageguchi*) menjadi menarik untuk diteliti karena tidak hanya digunakan untuk menurunkan kredibilitas seseorang, namun juga dapat digunakan untuk meluapkan rasa kesal terhadap situasi atau keadaan yang dianggap tidak menguntungkan bagi penutur secara sembunyi-sembunyi. Selain hal tersebut, pada penelitian terdahulu juga lebih banyak membahas bentuk umpatan berdasarkan referennya, sehingga bentuk 陰口 berdasarkan struktur bahasa berupa kata, frasa dan klausa, menjadi menarik untuk diteliti karena kita dapat mengetahui bagaimana bentuk 陰口 yang digunakan. Selain struktur, pembahasan mengenai fungsi umpatan dapat menjadi menarik karena seperti yang telah

disebutkan di atas, umpatan memiliki fungsi yang tidak hanya menghina, namun dapat pula menjadi alat untuk menambah keakraban. Selain itu, kegunaan bahasan pada penelitian kali ini adalah untuk memberikan pengetahuan lebih lanjut bagaimana generasi muda Jepang menggunakan 悪口 (*warukuchi*) terutama 陰口 (*kageguchi*) sebagai bagian dari interaksi kehidupan masyarakat Jepang sehari-hari. Objek pada penelitian ini berasal dari percakapan yang terdapat dalam *game* dengan media *smartphone* dan PSP. *Game* tersebut antara lain ‘Obey Me!#Shall We Date?’, ‘スタンドマイヒーローズ’, ‘ブラックスター Theater Starless’, ‘魔法使いの約束’ dan ‘金色のコルダ 3 Special’.

Berdasar pada hal-hal yang telah dipaparkan di atas, terdapat celah baru dimana peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai “*Kageguchi* (陰口) dalam Bahasa Jepang : Kajian Struktur dan Fungsi”.

B. Fokus dan Sub Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini adalah penggunaan umpatan 陰口 (*kageguchi*) dalam bahasa Jepang. Pada penelitian mengenai 陰口 (*kageguchi*) ini, berada dalam ruang lingkup sosiolinguistik serta pragmatik. Hal tersebut dikarenakan 陰口 (*kageguchi*) merupakan salah satu bentuk dari interaksi antar individu yang maksud serta fungsinya akan berbeda tergantung kepada penutur, lawan tutur, sasaran tutur, situasi, kondisi serta konteks yang terjadi saat 陰口 (*kageguchi*) tersebut diucapkan.

Selain fokus, pada penelitian ini juga terdapat sub fokus agar penelitian ini tidak meluas. Sub fokus pada penelitian ini adalah mengenai bentuk struktur dan fungsi yang terdapat dalam 陰口 (*kageguchi*) bahasa Jepang. Objek dari penelitian mengenai bentuk struktur dan fungsi 陰口 (*kageguchi*) tersebut adalah percakapan serta monolog oleh karakter dalam *game* yang mengandung 陰口 (*kageguchi*).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk *kageguchi* dalam bahasa Jepang berdasarkan strukturnya?
2. Bagaimana fungsi yang terdapat dalam *kageguchi* dalam bahasa Jepang?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai ini membahas masalah tentang variasi bahasa berupa bentuk struktur serta fungsi pragmatis dari umpatan sehingga diharapkan memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis pada penelitian ini adalah untuk melengkapi teori-teori umpatan yang sudah ada, seperti teori yang dipaparkan oleh Hamada mengenai pembagian dari ujaran kasar menjadi 罵り (*nonoshiri*) dan 陰口 (*kageguchi*), serta pembagian bentuk makian atau umpatan oleh Wijana. Selain melengkapi teori bentuk

umpatan, penelitian ini diharapkan dapat melengkapi teori yang telah disampaikan oleh Trudgill dan Anderson mengenai fungsi umpatan. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat melengkapi teori serta penelitian terdahulu, terutama dalam melengkapi bagian mengenai 陰口 (*kageguchi*) berdasarkan bentuknya secara struktur dan fungsi.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik kepada peneliti, pengajar, mahasiswa maupun pembelajar bahasa Jepang pada umumnya.

a. Bidang Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi pada pembelajaran penerjemahan, sosiolinguistik terutama pada pembahasan variasi bahasa. Serta diharapkan dapat menjadi referensi dalam penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan umpatan.