

# BAB I

## PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan definisi istilah kunci untuk penelitian ini.

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah alat utama dalam komunikasi dan memiliki daya ekspresi dan informatif yang besar. Selain untuk berkomunikasi, bahasa juga merupakan alat untuk mengekspresikan emosi dan menggunakan emosi itu untuk mempengaruhi orang lain (Ullmann 2012:157). Dalam berkomunikasi, setiap kata-kata yang diucapkan oleh masing-masing individu tidak terlepas dari makna afektif atau makna emotif. Leech (dalam Adisutrisno 2008:29) menyatakan bahwa makna afektif adalah makna kata yang menggambarkan perasaan seorang pembicara, termasuk sikapnya pada pembicara atau sikapnya kepada sesuatu yang dibicarakan. Untuk mengkaji makna emotif dapat menggunakan kajian pragmatik.

Pragmatik adalah cabang ilmu bahasa yang mempelajari bahasa secara eksternal, yakni bagaimana satuan kebahasaan itu digunakan dalam berkomunikasi (Wijana 1996:1). Menurut Yule (2006 : 3) studi pragmatik melibatkan penafsiran tentang apa yang dimaksudkan orang di dalam suatu konteks khusus. Perlu suatu pertimbangan tentang bagaimana penutur mempertimbangkan apa yang ingin mereka katakan. Maka dari itu bisa dikatakan pragmatik adalah makna yang terikat konteks. Perbedaan konteks ujaran dalam bahasa akan menghasilkan

makna emotif yang berbeda. Oleh karena itu, digunakan kajian pragmatik untuk mengkaji makna emotif. Dalam bahasa, makna emotif atau makna afektif dapat ditunjukkan dengan berbagai macam cara. Menurut Ochs dan Schieffelin (dalam Suzuki 2006:3), makna afektif atau makna emotif ditunjukkan dengan kata ganti, kala/aspek, partikel/imbunan, intonasi, urutan kata, dan lain-lain. Dari pernyataan tersebut, dapat diketahui kalau penggunaan partikel merupakan salah satu cara untuk menunjukkan emosi. Hal tersebut senada dengan yang dikatakan Suzuki (dalam Zulaikha 2013:1) bahwa penanda atau pemarkah yang kerap muncul untuk mengekspresikan emosi adalah partikel atau disebut *joshi* (助詞) dalam bahasa Jepang.

Sudjianto dan Dahidi (2009:181) menyatakan partikel adalah kelas kata yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kata tersebut dengan kata lain serta untuk menambah arti kata tersebut lebih jelas lagi, sedangkan menurut Kawashima (1999:i) partikel dalam bahasa Jepang biasanya mengikuti kata untuk menunjukkan hubungannya dengan kata lain dalam sebuah kalimat atau memberikan sebuah kata arti atau nuansa tertentu. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan partikel dapat digunakan untuk mengekspresikan nuansa dan memperjelas hubungan antar kata. Menurut Hirai (dalam Sudjianto, Dahidi 2009:181), berdasarkan fungsinya, partikel dibagi menjadi 4 jenis, yaitu, *kakujoshi*, *fukujoshi*, *setsuzokujoshi*, dan *shuujoshi*.

Percakapan dalam drama merupakan bahasa lisan yang sifatnya lebih luwes. Bahasa lisan tidak terlepas dari partikel pada akhir kalimat atau dalam bahasa Jepang disebut *shuujoshi* (終助詞). Menurut Chino (2004:120) *shuujoshi*



biasanya dipakai dalam bahasa percakapan untuk menyampaikan nuansa emosi.

Partikel akhir bahasa Jepang antara lain *ne*, *yo*, *wa*, *ka na*, *kashira*, *na*, *sa*, *ka*, dan lain-lain. Partikel jenis lain seperti *kakujoshi* dan *setsuzokujoshi*, juga dapat mengalami perubahan menjadi *shuujoshi*. Terkadang dalam sebuah kalimat juga menggunakan gabungan 2 *shuujoshi*, seperti *ka* dan *yo*. *Shuujoshi* dapat menunjukkan makna emotif seperti kemarahan, keraguan, kesenangan, keterkejutan, dan sebagainya. Penelitian ini akan difokuskan untuk meneliti *shuujoshi* yang muncul dan makna emotif dalam *shuujoshi* tersebut. Penulis akan menggunakan drama *Detective Conan : Kudo Shinichi e no Chousenjou* yang dirilis pada tahun 2011 yang disutradarai oleh Takeshi Shirakawa.

Seperti yang sudah disebutkan di atas, semua jenis partikel termasuk *shuujoshi* memiliki makna emotif yang berbeda. Bahkan dalam satu partikel bisa mengandung makna emotif yang berbeda-beda. Seperti *shuujoshi yo*, makna emotif dari *shuujoshi* ini bisa berarti kekesalan atau kekaguman. Salah satu contoh *shuujoshi* yang mengandung emosi yang ditemukan dalam drama *Detective Conan : Kudo Shinichi e no Chousenjou* adalah sebagai berikut.

毛利 蘭 : それで、これ！何？！

Mouri Ran : Sore de, kore! Nani?!

Mouri Ran : Lalu, apa maksudnya ini?!

工藤 新一 : だから知らないって！

Kudo Shinichi : Dakara shiranaitte!

Kudo Shinichi : Mengenai hal itu, aku juga tidak tahu!

(DCKSENC Eps. 1/01:11)

Dalam bahasa percakapan partikel *to wa* berubah bentuk menjadi *tte*.

Menurut Morita (dalam Zulaikha 2013:96), walaupun dengan bentuk yang sama, perubahan yang terjadi pada *kakujoshi to* menjadi *tte* dapat digunakan sebagai

*shuujoshi*. Hal ini senada dengan pendapat Kawashima (1999:226) yang mengatakan partikel *to wa* atau *tte* dapat diletakkan di akhir kalimat. Jika diletakkan di akhir kalimat, partikel *tte* dapat digunakan untuk menandakan seruan, menunjukkan keterkejutan, kemarahan, dan emosi lainnya. Dari percakapan di atas tampak Shinichi menunjukkan emosi kekesalannya kepada Ran dengan penggunaan *shuujoshi tte*. Pada saat itu mereka terjebak di dalam ruangan putih misterius. Setelah Shinichi, Ran, dan Kogoro sadar mereka terjebak, mereka mulai bertanya-tanya apa yang terjadi pada mereka. Pada saat itu Ran menyadari kalau tangannya terborgol dengan Shinichi. Ran yang kesal terus merengek kepada Shinichi, menanyakan apa maksudnya dengan semua kejadian ini. Shinichi yang kesal dengan renekan Ran akhirnya menjawab “*Dakara shiranaitte!*” yang menandakan ia juga tidak tahu mengapa semua ini terjadi dan mengungkapkan kekesalannya pada Ran. Maka dari itu partikel *-tte* pada kalimat tersebut mengandung makna emotif kekesalan.

Dengan contoh di atas, penulis ingin meneliti lebih lanjut mengenai *shuujoshi* yang ada dan makna emotif yang ada pada *shuujoshi* tersebut pada drama *Detective Conan : Kudo Shinichi e no Chousenjou* Episode 1–5.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. *Shuujoshi* apa saja yang muncul sebagai pemarah emotif dalam drama *Detective Conan : Kudo Shinichi e no Chousenjou* Episode 1–5?



2. Menandakan makna emotif apa *shuujoshi* yang muncul sebagai pemarkah emotif dalam drama *Detective Conan : Kudo Shinichi e no Chousenjou* episode 1 – 5?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah diatas yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui *shuujoshi* apa saja yang muncul sebagai pemarkah emotif dalam drama *Detective Conan : Kudo Shinichi e no Chousenjou* Episode 1 – 5.
2. Untuk mengetahui menandakan makna emotif apa saja *shuujoshi* yang muncul sebagai pemarkah emotif dalam drama *Detective Conan : Kudo Shinichi e no Chousenjou* Episode 1 – 5.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini secara praktis adalah untuk menambah wawasan mengenai penggunaan *shuujoshi* dan emosi apa saja yang terdapat pada *shuujoshi* tersebut, sedangkan manfaat secara teoritis adalah sebagai referensi pembelajaran di bidang linguistik bahasa Jepang, terutama di bidang pragmatik. Selain itu, untuk memahami makna emotif dan *shuujoshi*.

## 1.5 Definisi Istilah Kunci

Dalam penelitian ini terdapat beberapa definisi istilah kunci yang akan dipaparkan sebagai berikut.

1. **Drama** : cerita atau kisah, terutama yang melibatkan konflik atau emosi.
2. **Makna Emotif** : makna yang timbul akibat adanya reaksi penutur mengenai apa yang dirasakan.
3. **Pragmatik** : cabang ilmu bahasa secara eksternal, yakni bagaimana bahasa digunakan di dalam berkomunikasi.
4. **Shuujoshi** : partikel yang dipakai pada bagian akhir kalimat.

