

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan hal yang paling penting dalam kehidupan manusia dan digunakan di segala bidang kehidupannya. Mempelajari bahasa dan mengkaji bahasa merupakan hal yang penting untuk dilakukan karena secara langsung akan melestarikan dan menginventarisasikan bahasa tersebut. Dengan mempelajari dan melakukan pengkajian terhadap bahasa, akan menghindari manusia dari kepunahan bahasa.¹

Pernyataan di atas mendorong penulis untuk mencoba mempelajari dan mengkaji salah satu kata dalam bahasa Jepang yang cukup dikenal oleh masyarakat Indonesia, yaitu kata *hai* (はい). Pada awal pembelajaran bahasa Jepang di Program Studi Jepang, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, mahasiswa diperkenalkan pada penggunaan kata *hai* seperti contoh di bawah,

Contoh 1.

[あなたは] マイク. ミラーさんですか。

... はい、 [わたしは] マイク. ミラーです。

Apakah [Anda] Sdr. Mike Miller?

... Ya, [saya] Mike Miller.

¹Aslinda, Leni Syafyahya, *Pengantar Sociolinguistik* (Bandung: PT Refika Aditama, 2007), hal 1-2.

Contoh 2.

これはテレホンカードですか。

... はい、そうです。

Apakah ini kartu telepon?

... Ya, betul.

(Sumber: Minna no Nihongo 1)

Contoh-contoh di atas menunjukkan penggunaan kata *hai* yang bertujuan sebagai jawaban membenarkan atas apa yang ditanyakan oleh lawan bicara. Namun setelah lebih dalam mempelajari bahasa Jepang, ditemukan penggunaan-penggunaan kata *hai* yang berbeda dari contoh di atas. Penggunaan yang berbeda ditunjukkan oleh perbedaan makna sesuai dengan konteks pada saat kata *hai* tersebut digunakan.

Jika kita mengaitkannya dengan makna dan konteks, maka sangat berhubungan dengan salah satu ilmu bahasa yang semakin hangat dibicarakan saat ini, yaitu *pragmatik*. Leech dalam bukunya, *The Principles of Pragmatics*, yang telah diterjemahkan dengan judul *Prinsip-Prinsip Pragmatik* menyatakan bahwa pragmatik adalah studi tentang makna dalam hubungannya dengan situasi-situasi ujar (*speech situation*).²

Sebagai sebuah studi tentang makna dalam hubungannya dengan situasi-situasi ujar, Leech menambahkan bahwa terdapat lima aspek dalam situasi ujar. Kelima aspek tersebut adalah (1) yang menyapa (penyapa) atau yang disapa (pesapa), (2) konteks sebuah tuturan, (3) tujuan sebuah tuturan, (4) tuturan sebagai bentuk tindakan atau kegiatan: tindak ujar, dan (5) tuturan sebagai produk tindak verbal.³ Kelima aspek di atas akan dibahas lebih lanjut pada bab 2.

Kajian kata *hai* pada skripsi ini berhubungan dengan penggunaan kata *hai* dalam tindak tutur atau percakapan. Pengkajian yang dimaksud adalah mengenai tujuan digunakannya kata *hai* tersebut oleh penutur sesuai dengan situasi ujar saat kata tersebut digunakan. Dan dalam skripsi ini penulis akan

² Leech, G. (1993). *The Principles of Pragmatics*. (Terj. Oka, M). Jakarta: UI-Press, hal 8.

³ *Ibid.*, hal 19.

mencoba untuk menganalisis tujuan penggunaan kata *hai* yang terdapat dalam beberapa seri komik *Kobo-Chan* yang dikarang oleh Masashi Ueda.

1.2 Perumusan Masalah

Penggunaan kata *hai* ternyata memiliki berbagai tujuan sesuai dengan situasi ujar penggunaannya. Yang menjadi permasalahannya adalah apa tujuan penggunaan kata *hai* jika dilihat pada situasi ujar penggunaannya.

1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk mengetahui tujuan penggunaan kata *hai* yang terdapat pada komik *Kobo-Chan* dengan melihat situasi ujar penggunaannya.

1.4 Kemaknawian Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai bahasa Jepang baik bagi para pemelajar bahasa Jepang maupun bagi siapa saja yang membaca hasil penelitian ini, khususnya untuk menambah kemahiran dalam menggunakan kata *hai* pada percakapan dalam bahasa Jepang.

1.5 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang akan dianalisis dalam skripsi ini adalah komik *Kobo-Chan* karya Masashi Ueda. Komik *Kobo-Chan* yang digunakan adalah 7 seri komik yaitu seri ke-2, 10, 11, 12, 14, 15, dan 19, yang kemudian akan dianalisis tujuan penggunaan kata *hai* yang ada.

1.6 Kerangka Teori

Teori yang menjadi dasar pemikiran penulisan skripsi. Antara lain :

1. Teori mengenai pragmatik dan aspek situasi ujar yang dikemukakan oleh Geoffrey Leech dalam buku yang berjudul *Prinsip-Prinsip Pragmatik*.
2. Penjelasan mengenai tujuan penggunaan kata *hai* yang dikemukakan oleh Yuriko Sunagawa pada buku *Kyoushi to Gakusuusha no tame no Nihongo Bunkei Jiten*.

3. Penjelasan mengenai tujuan penggunaan kata *hai* yang dikemukakan oleh Akira Miura dalam buku yang berjudul *Japanese Words and Their Uses*.

1.7 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam menganalisis tujuan penggunaan kata *hai* adalah komik *Kobo-Chan* yang merupakan hasil karya komikus Jepang Masashi Ueda yang diterbitkan oleh Soyosha Kabushiki Kaisha.

Komik ini mengisahkan tentang kejadian sehari-hari yang terjadi pada Kobo dan keluarganya. Kobo Tabata adalah seorang anak kecil yang berusia lima tahun. Anaknya manis dan menggemaskan, namun terkadang nakal dan sifat ingin tahunya membuat keluarganya kelabakan. Kobo mempunyai sahabat bernama Satoshi, dan mempunyai saingan bernama Akira. Selain itu, ada juga seorang gadis kecil yang ditaksir Kobo, yaitu Hanako. Ayah Kobo, Koji Tabata, adalah seorang pegawai menengah yang suka bermain golf dan sering menghadapi berbagai masalah di kantornya. Ibunya, Sanae Tabata, seorang ibu rumah tangga yang baik sekaligus penggemar ubi bakar.

Selain orangtuanya, Kobo juga tinggal bersama kakeknya, Iwao Yamakawa, seorang kakek yang sangat keras namun sangat sayang pada cucunya, neneknya, Mine Yamakawa, yang selalu kerepotan menghadapi suaminya yang suka memerintah, dan keponakan kakek Kobo yang ikut menumpang di rumah tersebut yang bernama Takeo Omori, seorang guru SMP yang sederhana, hobi makan dan naksir guru olahraga di sekolah tempat ia bekerja. Selain anggota keluarga tersebut, rumah Kobo juga dihuni oleh seekor anjing yang gagah bernama Poci dan seekor kucing yang biasa dipanggil Mii.

Cerita yang disajikan pada komik ini sangat sederhana. Setiap halaman diisi dengan empat kotak adegan yang dirangkai menjadi cerita pendek utuh mengenai kehidupan sehari-hari Kobo dan keluarganya. Komik ini bertemakan humor, dan kaya akan informasi mengenai kebudayaan Jepang.

1.8 Metodologi Penelitian

Dalam pembahasan masalah, metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode deskriptif, yaitu penelitian yang dilakukan semata-mata hanya berdasarkan fakta yang ada atau fenomena yang terjadi pada penutur bahasa, sehingga yang dihasilkan dari penelitian tersebut berupa perian bahasa yang sifatnya potret, paparan seperti apa adanya. Metode ini penulis gunakan untuk menganalisis tujuan penggunaan kata *hai* yang terdapat dalam komik *Kobo-Chan*. Selain itu, pada saat pengumpulan data, penulis menggunakan metode kepustakaan, yaitu cara kerja mengumpulkan data dari naskah-naskah tertulis yang diperlukan dalam analisis masalah.

1.9 Prosedur Kerja

Untuk menyusun skripsi ini penulis melakukan proses kerja sebagai berikut:

1. Memilih dan menentukan tema.
2. Mencari dan menentukan referensi yang dijadikan sebagai buku pegangan.
3. Menentukan tujuan penelitian.
4. Mencari dan menentukan sumber data yang akan diteliti.
5. Menetapkan pembatasan masalah.
6. Mengumpulkan data yang akan diteliti dari sumber data.
7. Menganalisis penggunaan kata *hai* pada data yang terkumpul untuk mengetahui tujuan penggunaan kata *hai* yang ada dan kemudian menarik kesimpulan kecil.
8. Menarik kesimpulan secara menyeluruh dari kesimpulan-kesimpulan kecil diatas dan mencocokkan dengan tujuan penelitian.

1.10 Sistem Ejaan yang Digunakan

Contoh-contoh kata dan kalimat yang tampil dalam makalah ini dihadirkan dalam aksara Jepang, yaitu huruf Kanji, Hiragana, dan Katakana. Huruf Hiragana dan huruf Katakana menunjukkan bunyinya, dan pada umumnya

satu Kana mewakili sebuah mora (satuan bunyi bahasa Jepang). Kanji menunjukkan artinya dan juga bunyinya.

Bahasa Jepang ditulis dengan ketiga aksara tadi, yaitu Kanji/ Hiragana/ Katakana. Nama-nama dan kata asing biasanya ditulis dengan huruf Katakana. 1945 Kanji ditentukan sebagai Kanji yang perlu dipergunakan sehari-hari. Hiragana dipakai untuk menulis pertikel, bagian dalam kata kerja dan kata sifat yang dapat berubah dan lain-lain.

Selain dari ketiga aksara tadi, kadang-kadang dipakai pula Romaji (huruf Latin). Tapi pemakaian Romaji tidak umum, kecuali pada papan-papan reklame atau penunjuk jalan yang diperuntukkan bagi orang asing. Empat jenis aksara dipakai seperti contoh berikut.

田中 さん は ミラー さん と デパート へ 行 きます。

○ □ □ △ □ □ △ □ ○ □

Sdr. Tanaka pergi ke toko serba ada bersama Sdr. Miller.

大阪 Osaka

○ ☆

(○ - kanji □ - hiragana △ - katakana ☆ - romaji)

1.10.1 Ucapan Bahasa Jepang

Contoh

Hiragana → あ

Katakana → ア

Romaji → a

	Kolom あ	Kolom い	Kolom う	Kolom え	Kolom お
Baris あ	あ ア a	い イ I	う ウ U	え エ e	お オ O
Baris か k	か カ ka	き キ Ki	く ク Ku	け ケ ke	こ コ Ko
Baris さ s	さ サ sa	し シ Shi	す ス Su	せ セ se	そ ソ So
Baris た t	た タ ta	ち チ Chi	つ ツ Tsu	て テ te	と ト To
Baris な n	な ナ na	に ニ Ni	ぬ ヌ Nu	ね ネ ne	の ノ No
Baris は h	は ハ ha	ひ ヒ Hi	ふ フ Fu	へ ヘ he	ほ ホ Ho
Baris ま m	ま マ ma	み ミ Mi	む ム Mu	め メ me	も モ Mo

Baris や y	や ヤ ya	(い イ) (i)	ゆ ユ Yu	(え エ) (e)	よ ヨ Yo
Baris ら r	ら ラ ra	り リ Ri	る ル Ru	れ レ re	ろ ロ Ro
Baris わ w	わ ワ wa	(い イ) (i)	(う ウ) (u)	(え エ) (e)	を ヲ wo
	ん ン n				

Baris が g	が ガ ga	ぎ ギ Gi	ぐ グ Gu	げ ゲ ge	ご ゴ go
Baris ざ z	ざ ザ za	じ ジ Ji	ず ズ Zu	ぜ ゼ ze	ぞ ゾ zo
Baris だ d	だ ダ da	ぢ チ Ji	づ ツ Zu	で デ ze	ど ド zo
Baris ば b	ば バ ba	び ビ Bi	ぶ ブ Bu	べ ベ be	ぼ ボ bo
Baris ぱ p	ぱ パ pa	ぴ ピ Pi	ぷ プ Pu	ぺ ペ pe	ぽ ポ po

きや キヤ kya	きゅ キュ Kyu	きよ キョ kyo
しや シヤ sha	しゅ シュ Shu	しよ ショ sho
ちや チヤ cha	ちゅ チュ Chu	ちよ チョ cho
にや ニヤ nya	にゅ ニュ Nyu	によ ニョ nyo
ひや ヒヤ hya	ひゅ ヒュ Hyu	ひよ ヒョ hyo
みや ミヤ mya	みゅ ミュ My	みよ ミョ myo
りや リヤ rya	りゅ リュ Ryu	りよ リョ ryo
ぎや ギヤ gya	ぎゅ ギュ Gyu	ぎよ ギョ gyo
じゃ ジャ ja	じゅ ジュ Ju	じよ ジョ jo
びや ビヤ bya	びゅ ビュ Byu	びよ ビョ byo
ぴや ピヤ pya	ぴゅ ピュ Pyu	ぴよ ピョ pyo

Huruf katakana di dalam daftar di sebelah kanan menunjukkan bunyi yang tidak ada di dalam daftar yang di atas. Katakana ini dipakai untuk menulis nama-nama dan kata-kata asing yang dulunya tidak ada dalam bahasa Jepang.

	ウィ wi		ウェ we	ウオ wo
			シェ she	
			チェ che	
ツア tsa			ツエ tse	ツオ tso
	ティ ti	トウ to		
ファ fa	フィ fi		フェ fe	フォ fo
			ジェ je	
	ディ di	ドウ du		
		デュ dyu		

