

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Komik adalah cerita bergambar yang umumnya dimuat di majalah, surat kabar, atau berbentuk buku yang umumnya mudah dicerna dalam segi cerita dan menarik pembaca. Di Indonesia, fenomena komik mulai menjamur di kalangan masyarakat, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Perkembangan komik di Indonesia tidak terlepas dari pengaruh perkembangan komik di luar negeri seperti Amerika, Eropa, dan Jepang. Sebelum adanya media lain, komik di Indonesia berkembang menjadi media populer, cepat menyebar dan mudah diterima oleh berbagai kalangan dan berbagai usia. *Manga* adalah salah satu jenis komik yang paling tinggi diminati oleh masyarakat Indonesia.

Manga adalah komik yang berasal dari Jepang. Kata *Manga* berasal dari *kanji* (漫) yang memiliki makna "aneh atau dadakan" dan kanji (画) yang berarti "gambar". Menurut Maki Tatsu (2002:1), *Manga* adalah kata bahasa Jepang untuk komik yang pada awalnya kata ini mengacu pada semua jenis komik namun seiring dengan perkembangan gaya kartun Jepang yang semakin dikenal orang, maka lambat laun sebutan *manga* diidentikkan hanya dengan gambar komik bergaya khas Jepang. Karena kekhasannya dewasa ini sebagian khalayak menyebut *manga* sebagai salah

satu aliran dalam dunia komik internasional. *Manga* dipilih oleh masyarakat di Indonesia dikarenakan jalan ceritanya yang bagus dan juga penokohnya yang sangat menarik. Mereka mengemas *manga* sebagai media komunikasi untuk menyampaikan ide-ide pemikiran, nilai-nilai kehidupan dan pengetahuan dengan gaya cerita yang menarik, tema yang bervariasi dan cerita yang seakan-akan sudah disusun secara matang sehingga terciptalah alur cerita yang menarik dan selalu membuat pembacanya semakin penasaran. Menurut Frederick L Schoout (1996:23) mengatakan bahwa *Manga* tidak dapat disamakan dengan komik-komik buatan Amerika atau Eropa meskipun memiliki format yang sama. Karakter *manga* memiliki ciri khas mata yang besar (mata wanita lebih besar dari laki - laki), hidung dan mulut yang kecil, serta wajah yang datar. Pada mata seringkali digambarkan kesan pupil yang transparan, sorotan, atau pantulan kecil di sudut mata, di mana hal ini hanya ada pada karakter yang hidup. Sedangkan pada karakter yang telah mati, mata digambarkan gelap.

Berbagai macam *manga* sudah masuk dan menjadi populer di dalam kalangan masyarakat di Indonesia, seperti *Detective Conan*, *Doraemon*, *Crayon Sinchan*, *Captain Tsubasa*, *Naruto*, *Sailor Moon* dan *One Piece*. Ragam bahasa memiliki pengaruh dalam *manga*, hal tersebut bertujuan supaya pembaca lebih memahami isi dan konteks dalam *manga*. Menurut Kridalaksana (2008:2006), ragam bahasa adalah variasi bahasa menurut pemakaian yang berbeda beda menurut topik yang dibicarakan, menurut hubungan pembicaraan, lawan bicara serta medium pembicara.

Dalam *manga Naruto* Vol:70, terdapat banyak ragam bahasa *danseigo* (ragam bahasa pria) yang ditandai dengan munculnya *shuujoshi* pada akhir kalimat. Fungsi *shuujoshi* menurut Takayuki (1993:69) ialah :

主に文の終わりに付いて、話し手の意思・気持ちを表します。

Dari pernyataan tersebut, dapat dikatakan bahwa *shuujoshi* terletak di akhir kalimat dan memiliki fungsi untuk mengungkapkan perasaan yang sedang dirasakan oleh pembicara dan bisa juga mengungkapkan tujuan dari pembicara. Hal ini juga didukung oleh Takahashi (1992:48):

終助詞には、断定を表す「さ」、疑問文「か、かしら」、確認同意を表す「ね、な」、知らせを表す「よ、ぞ、ぜ」、簡単を表す「なあ、わ」、記憶の確認を表す「っけ」、禁止を表す「な」、とうがある。

Arti dari teori milik *Takahashi* diatas adalah dalam *shuujoshi* ada kelas untuk menunjukkan kesimpulan (sa), menunjukkan pertanyaan (ka,kashira), menyatakan penegasan (ne,na), menyatakan pemberitahuan (yo,zo, ze), menunjukkan kekaguman (naa, wa), menunjukkan penegasan ingatan (kke), menunjukkan larangan (na).

Di Indonesia, terdapat perusahaan yang mencetak komik *manga* dan diterjemahkan dalam bahasa Indonesia, salah satunya adalah Perusahaan Elex Media. Menurut forum resmi Elex Media yaitu <http://www.elexmedia.co.id/forum> yang membahas tentang Best Seller *Manga* Indonesia Terfavorit 2016, menyatakan bahwa *Naruto* merupakan salah satu jenis komik *Manga* yang paling laris di Indonesia yaitu

menempati urutan ke 2 dengan presentase sebesar 17.75% dan urutan ke 1 ditempati oleh *Detective Conan* dengan presentase sebesar 29.41 %. *Manga Naruto* menceritakan tentang kehidupan ninja yang tidak pantang menyerah, hiperaktif, periang, dan ambisius dalam mengejar impiannya untuk menjadi *Hokage* (pemimpin desa). *Manga Naruto* sangat menarik untuk diteliti dan dipelajari karena alur ceritanya yang bagus, animasi yang menarik dan penggunaan kata-kata yang bervariasi. Hal tersebut menarik perhatian dari peneliti untuk menjadikan *Manga Naruto* sebagai sumber data dalam penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan sumber data *Manga Naruto* Vol:70. Dalam *Manga Naruto* Vol:70 banyak ditemukan hal yang menarik salah satunya adalah penggunaan *shuujoshi* yang digunakan sebagai penanda *danseigo* yang bertujuan untuk menegaskan maksud dari tokoh yang berbicara. *Danseigo* termasuk dari ragam bahasa gender yang umumnya dipakai dalam sehari-hari pada masyarakat Jepang. Trudgill dalam Subandi (2007:1) mendefinisikan bahwa ragam bahasa gender adalah ragam bahasa yang identik dengan pria dan wanita. Pateda (1990:57) menambahkan bahwa perbedaan ragam bahasa yang identik dengan pria dan wanita dapat dilihat dari suasana pembicaraan, topik pembicaraan, maupun pemilihan kata yang dipergunakan. Penggunaan *danseigo* berdasarkan teori Mashioka dan Taniwa (1992) dalam Maynard (2005) adalah perbedaan aplikasi ragam Bahasa Jepang berdasarkan perbedaan gender adalah pada bahasa feminisme (bahasa wanita) banyak memiliki cara bicara yang menghindari ketegasan, tanpa perintah, dan tanpa memaksakan pikirannya sendiri pada lawan bicara, sedangkan pada ragam bahasa maskulin

(bahasa pria) kebanyakan memakai cara bicara yang memiliki ketegasan dan bermaksud memerintah dan meyakinkan. *Manga Naruto* Vol:70 secara garis besar menceritakan tentang 3 topik, topik pertama ialah tentang pertarungan antara *Gai* dkk dalam melawan *Madara Uchiha*, *Hagomoro* yang hendak memberikan kekuatannya untuk bisa melawan *Madara Uchiha* dan *Kaguya*, dan topik ketiga ialah pertarungan *Naruto* dkk melawan *Kaguya* yang bertujuan untuk menguasai dunia dalam *Mugen Tsukoyomi*. Dari garis cerita keseluruhan, *Manga Naruto* Vol:70 banyak membahas tentang berbagai macam situasi yang terjadi antar para tokoh sehingga menimbulkan suatu keragaman bahasa.

Berikut ini adalah contoh percakapan dalam *Manga Naruto* Vol:70:

ナルト	: ここは？オレってばしんだのか？
ハゴモロ	: なにをもって死とすると？おめしのしこたいするりんりてき かんでんはワツのじだいのものとはことなるな
Naruto	:Dimana ini? Apa aku sudah mati?
Hagoromo	:Kenapa kau mengira kau sudah mati? Kau layak melihat kematian yang berbeda dari waktuku. Kau harus memiliki semangat yang kuat kalau kau menganggap dirimu telah mati dengan mudah nak

Pada kalimat diatas merupakan salah satu contoh penggunaan *Shuujoshi Na* oleh tokoh pria dalam *Manga Naruto* Vol:70. Tokoh *Hagomoro* mengucapkan sebuah kalimat yaitu “Kenapa kau mengira kau sudah mati? Kau layak melihat kematian yang berbeda dari waktuku. Kau harus memiliki semangat yang kuat kalau kau menganggap dirimu telah mati dengan mudah nak“. *Hagomoro* mengucapkan hal tersebut karena *Naruto* menyangka bahwa dia sudah mati. *Shuujoshi Na* yang

diucapkan oleh *Hagomoro* dapat diartikan sebagai sebuah penegasan kalimat terhadap lawan bicara bahwa *Naruto* harus lebih bersemangat dan tidak boleh sembarangan menganggap dirinya telah mati. Hal tersebut didukung oleh Tomita (1991:171), fungsi penggunaan *shuujoshi na* yaitu menegaskan kepada lawan bicara mengenai apa yang dibicarakan dan biasanya digunakan oleh orang yang memiliki kedudukan lebih tinggi kepada kedudukan yang lebih rendah. Sesuai dengan pernyataan tersebut, kedudukan *Hagomoro* yang berusia tua dan sangat kuat jelas lebih tinggi dari *Naruto*.

Penelitian ini hanya akan meneliti fungsi penggunaan dari *Shuujoshi yo*, *Shuujoshi zo*, *Shuujoshi na* dan *Shuujoshi ne* pada *Manga Naruto Vol:70*. *Shuujoshi yo*, *Shuujoshi zo*, *Shuujoshi na* dan *Shuujoshi ne* dipilih sebagai obyek penelitian dikarenakan keempat *Shuujoshi* tersebut merupakan penanda *danseigo* yang digunakan untuk menggambarkan kekuatan tokoh pria dalam konteks pertarungan yang banyak terjadi dalam *Manga Naruto Vol:70*.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apa saja *shuujoshi* yang ditemukan dalam *Manga Naruto Vol:70* ?
2. Apa fungsi *shuujoshi yo*, *shuujoshi zo*, *shuujoshi na* dan *shuujoshi ne* dalam *Manga Naruto Vol:70* ?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui apa saja *shuujoshi* yang ditemukan dalam *Manga Naruto Vol:70*.
2. Untuk mengetahui fungsi penggunaan *shuujoshi yo*, *shuujoshi zo*, *shuujoshi na* dan *shuujoshi ne* dalam *Manga Naruto Vol:70*.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian menurut Sukardi (2005:4) yaitu (1) Untuk memperoleh informasi baru; (2) Untuk mengembangkan dan menjelaskan masalah yang dihadapi; dan (3) Untuk menerangkan, memprediksi, dan mengontrol suatu bahan atau variabelnya. Berdasarkan pemaparan dari Sukardi tersebut, manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu:

A. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan berguna bagi kalangan mahasiswa khususnya Program Studi Sastra Jepang dalam mencari referensi dalam meneliti tentang *shuujoshi* dalam penelitian selanjutnya.

B. Manfaat Praktis

Diharapkan dapat membantu para pembelajar bahasa Jepang bisa menggunakan *shuujoshi* dan ragam bahasa sesuai dengan konteks dan situasi yang tepat. Juga bagi penerjemah *manga*, diharapkan penelitian ini bisa digunakan untuk meningkatkan kualitas kata-kata dalam menerjemahkan *manga* supaya tidak menimbulkan kesalahan dalam menerjemahkan kata-kata dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia.

1.5 BATASAN MASALAH

Dengan tujuan supaya penelitian ini lebih fokus, terarah, dan tidak menyimpang dari tujuan awal. Maka, penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Data *shuujoshi* berjumlah 4 buah dan yang akan menjadi obyek penelitian adalah *shuujoshi yo*, *shuujoshi zo*, *shuujoshi na* dan *shuujoshi ne*.
2. Sumber data yang digunakan adalah *Manga Naruto Vol:70* karya *Masashi Kishimoto*
3. Kajian yang digunakan adalah fungsi penggunaan *Shuujoshi yo*, *Shuujoshi zo*, *Shuujoshi na* dan *Shuujoshi ne*.