

FUNGSI NONOSHIRI NO KOTOBA DALAM MANGA WIND BREAKER VOL. 1: SEBUAH ANALISIS SOSIOPRAGMATIK

by Fuad Romadhona

Submission date: 19-Feb-2025 08:33AM (UTC+0700)

Submission ID: 2592420482

File name: ariel_fuad.pdf (592.54K)

Word count: 5029

Character count: 31360

**FUNGSI NONOSHIRI NO KOTOBA DALAM MANGA
WIND BREAKER VOL. 1: SEBUAH ANALISIS
SOSIOPRAGMATIK
(FUNCTION OF NONOSHIRI NO KOTOBA IN WIND
BREAKER MANGA VOL. 1: A SOCIOPRAGMATIC
ANALYSIS)**

Fuad Romadhona

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia

Fuadromadhona56624@gmail.com

Umul Khasanah

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia

umulkhasanah@untag-sby.ac.id

Sejarah Artikel

Masuk:

Revisi:

Diterima:

Abstrak. Nonoshiri no kotoba atau kata umpatan sering digunakan sebagai ekspresi emosi, dominasi, atau alat komunikasi pragmatis dalam interaksi sosial. Penelitian ini menganalisis penggunaan nonoshiri no kotoba dalam manga *Wind Breaker* Vol. 1 karya Nii Satoru dengan pendekatan sosiopragmatik. Teori SPEAKING (Hymes, 1972) digunakan untuk memahami konteks sosial yang melatarbelakangi penggunaan kata umpatan ini. Data penelitian berupa 20 percakapan yang mengandung kata umpatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan nonoshiri no kotoba memiliki fungsi yang beragam, seperti melegakan emosi, memprovokasi, dan menunjukkan kedekatan sosial. Analisis ini menyoroti dinamika sosial dan fungsi pragmatis kata umpatan dalam membangun narasi dan hubungan antartokoh.

Kata kunci: *nonoshiri no kotoba, umpatan, sosiopragmatik, SPEAKING*

Abstract. Nonoshiri no kotoba or swear words are often used as expressions of emotion, dominance, or pragmatic communication tools in social interactions. This study analyzes the use of nonoshiri no kotoba in Nii Satoru's *Wind Breaker* Vol. 1 manga with a sociopragmatic approach. (Hymes, 1972) SPEAKING theory is used to understand the social context behind the use of these swear words. The research data are 20 conversations containing swear words. The results show that the use of nonoshiri no kotoba has diverse functions, such as relieving emotions, provoking, and showing social closeness. This analysis highlights the social dynamics and pragmatic functions of swear words in building narratives and relationships between characters.

Keywords: *nonoshiri no kotoba, swearing, sociopragmatics, SPEAKING*

PENDAHULUAN

Bahasa kasar atau *nonoshiri no kotoba* merupakan salah satu elemen penting dalam komunikasi yang mencerminkan ekspresi emosi, hierarki sosial, dan dinamika interaksi antarindividu. Dalam konteks bahasa Jepang, istilah *nonoshiri no kotoba* mencakup berbagai bentuk ekspresi verbal kasar, seperti makian dan cercaan. Seperti yang dijelaskan oleh Matsuura (2005:734), *nonoshiri* mengacu pada "caci maki, umpatan, atau sumpah serapah" yang sering digunakan untuk menyakiti lawan bicara atau meluapkan emosi negatif. Fenomena ini tidak hanya hadir dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga tercermin dalam media populer, termasuk manga, sebagai salah satu bentuk komunikasi yang dinamis dan kompleks.

Manga *Wind Breaker* karya Nii Satoru menjadi contoh menarik dalam mengilustrasikan fungsi *nonoshiri no kotoba* dalam interaksi sosial. Kisah ini berfokus pada Haruka Sakura, seorang pemuda pemberontak yang memimpin kelompok Bōfūrin dalam menjaga kehormatan sekolahnya. Sakura sering menggunakan bahasa kasar, seperti dalam dialog カン違いすんなボケ! "*Kan chigai sunna boke!*" (Jangan salah paham, tolol!), untuk menegaskan posisinya dalam konflik sosial (Satoru, 2021:第 2 話). Dalam hal ini, *nonoshiri no kotoba* tidak hanya digunakan sebagai bentuk ekspresi emosi, tetapi juga sebagai alat pragmatis untuk menunjukkan dominasi, mempertahankan kehormatan, dan mempertegas identitas sosial dalam interaksi.

Dalam kajian sosiopragmatik, fungsi bahasa tidak dapat dilepaskan dari konteks sosial dan norma-norma yang melatarbelakanginya. Teori peristiwa tutur SPEAKING oleh Dell Hymes (1972) menjadi kerangka analisis yang relevan untuk memahami fungsi *nonoshiri no kotoba*. Hymes menekankan bahwa ujaran harus dianalisis dengan memperhatikan komponen seperti *Setting and Scene* (latar tempat dan suasana), *Participants* (pelaku), *Ends* (tujuan), dan *Norms* (norma sosial). Misalnya, dalam adegan di mana Sakura menghadapi sekelompok preman, ia menggunakan umpatan ボケ "*boke*" (tolol) untuk menyatakan kemarahannya sekaligus mempertegas otoritasnya dalam situasi tersebut. Situasi ini mencerminkan bagaimana *nonoshiri no kotoba* digunakan sebagai alat untuk memengaruhi posisi sosial dan relasi kekuasaan antar karakter (Satoru, 2021: 第 2 話).

Selain berfungsi sebagai ekspresi emosi, *nonoshiri no kotoba* dalam *Wind Breaker* juga mencerminkan dinamika sosial dan hierarki kekuasaan. Jay (1992) menyatakan bahwa bahasa kasar sering digunakan untuk menantang otoritas atau menunjukkan rasa frustrasi terhadap kekuasaan. Dalam salah satu adegan, preman menggunakan umpatan 気持ちわり "*kimochiware*" (menjijikkan) untuk merendahkan Sakura. Namun, Sakura merespons dengan ketenangan dan sikap tegas, memperlihatkan bagaimana *nonoshiri no kotoba* juga dapat digunakan untuk mempertahankan harga diri dan memperkuat posisi sosial di tengah tekanan konflik (Satoru, 2021:第 1 話).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fungsi *nonoshiri no kotoba* dalam manga *Wind Breaker* Vol. 1 dengan menggunakan pendekatan sosiopragmatik berdasarkan teori SPEAKING. Sebagaimana dikemukakan oleh Cohn (2013), media seperti manga memiliki kemampuan unik untuk menggambarkan emosi dan dinamika sosial melalui dialog. Dalam kasus *Wind Breaker*, penggunaan *nonoshiri no kotoba* tidak hanya menjadi alat ekspresi emosi, tetapi juga berfungsi sebagai medium pragmatis untuk menggambarkan hubungan sosial, ketegangan, dan dinamika kekuasaan antar karakter.

Dengan analisis sosiopragmatik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana *nonoshiri no kotoba* digunakan dalam konteks interaksi sosial di manga *Wind Breaker*. Sebagai bagian integral dari narasi, bahasa kasar dalam manga ini mencerminkan kompleksitas hubungan antarindividu, sekaligus menunjukkan pentingnya memahami konteks sosial dan pragmatis dalam menganalisis ujaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan sosiopragmatik. Metode deskriptif kualitatif bertujuan untuk mengungkapkan kejadian atau fakta, keadaan, serta variabel yang terjadi saat penelitian berlangsung sesuai dengan kondisi sebenarnya (Khasanah, 2019:39). Data berupa 20 percakapan yang mengandung *nonoshiri no kotoba* diambil dari manga *Wind Breaker* Vol. 1. Analisis dilakukan menggunakan teori SPEAKING (Hymes, 1972) yang mencakup delapan komponen: Setting and Scene, Participants, Ends, Act Sequence, Key, Instrumentalities, Norms, dan Genre. Fokus penelitian adalah mengidentifikasi jenis kata umpatan, fungsi pragmatiknya, dan konteks sosial dalam percakapan.

Menurut Hymes (1972), komunikasi tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial di mana komunikasi itu terjadi. Teori SPEAKING digunakan untuk memahami bagaimana elemen-elemen sosial seperti lokasi, partisipan, dan norma budaya memengaruhi penggunaan bahasa. Pendekatan ini membantu peneliti untuk mengeksplorasi hubungan antara kata umpatan dan dinamika sosial dalam manga.

Data dikumpulkan melalui teknik catat (Mahsun, 2007), dengan membaca manga secara menyeluruh, mencatat dialog relevan, dan menyusun tabel data. Setiap data dianalisis dengan tiga langkah utama. Pertama, memberikan konteks indeksial untuk setiap percakapan, mencakup situasi, lokasi, waktu, dan karakter yang terlibat, sehingga latar belakang percakapan dapat dipahami secara utuh. Kedua, mendeskripsikan fungsi umpatan sesuai teori Liedlich (1973), yang mencakup identifikasi fungsi kata-kata kasar seperti penghinaan, provokasi, atau ekspresi emosi. Ketiga, mendeskripsikan konteks percakapan dengan teori SPEAKING dari Hymes (1972), yang meliputi analisis delapan elemen seperti Setting, Participants, dan Ends. Pendekatan ini memungkinkan analisis mendalam terhadap makna dan fungsi *nonoshiri no kotoba* dalam manga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Berdasarkan teori Liedlich (1973), *nonoshiri no kotoba* dapat dikategorikan menjadi lima fungsi. Berikut adalah distribusi frekuensi setiap kategori:

Tabel 1. Fungsi *nonoshiri no kotoba* Berdasarkan Teori Liedlich (1973)

No.	Fungsi	Frekuensi	Nonoshiri no kotoba	Arti
1	Melegakan Emosi	5	くそ (<i>kuso</i>), くっそ (<i>kusso</i>)	Sial, Sialan
2	Mendiskreditkan Lawan Bicara	7	ダサ (<i>dasa</i>), ボケ (<i>boke</i>)	Norak, Bodoh
3	Menarik Perhatian	3	てめえ (<i>teme</i>), てめえら (<i>temeera</i>)	Kau, Kalian
4	Memprovokasi Pertengkaran	3	こんにやろ (<i>konniyaro</i>), キモい (<i>kimoi</i>)	Bangsat ini, Menjijikkan
5	Menunjukkan Kedekatan	2	競走馬 (<i>kyousoba</i>), バッカ (<i>bakka</i>)	Kuda pacu, bodoh

Kategori mendiskreditkan lawan bicara mendominasi dengan 7 kemunculan, menunjukkan bahwa kata umpatan sering digunakan untuk merendahkan atau menghina lawan bicara. Meluapkan emosi muncul sebanyak 5 kali, mencerminkan karakter yang menggunakan umpatan sebagai ekspresi marah atau frustrasi.

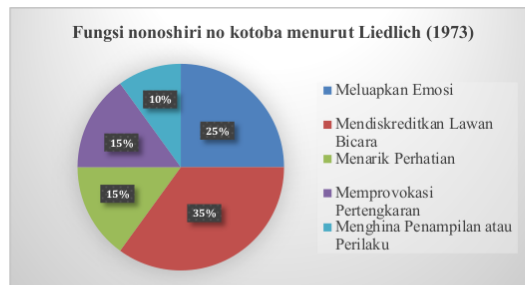


Diagram fungsi *nonoshiri no kotoba* menurut Liedlich (1973)

Penggunaan nonoshiri Nonoshiri no Kotoba Berdasarkan SPEAKING

Tabel 2. Konteks Penggunaan Nonoshiri no Kotoba Berdasarkan SPEAKING

No	Setting (Tempat)	Peserta	Tujuan (Ends)	Aktivitas (Act)	Nada (Key)	Saluran (I)	Norma (N)	Jenis (G)
1	Kota Fūrin	Preman, Sakura	Menghina Sakura	Preman menyebut Sakura "culun"	Sarkasme	Lisan	Hinaan dianggap normal	Dialog
2	Jalan Fūrin	Preman, Sakura	Menghina penampilan Sakura	Preman menyebut gaya Sakura cosplay	Sarkasme	Lisan	Hinaan dianggap normal	Dialog
3	Jalan Fūrin	Preman, Sakura	Membuat Sakura merasa jijik	Preman mengucapkan kata menjijikkan	Sinis	Lisan	Hinaan dianggap normal	Dialog
4	Kota Fūrin	Sakura, Kotoha, Preman	Meluapkan kekesalan	Sakura mengumpat untuk ekspresi diri	Marah	Lisan	Ekspresi kemarahan diterima	Dialog
5	Kota Fūrin	Hiragi, Preman	Menunjukkan dominasi Hiragi	Hiragi menegaskan superioritasnya	Kasar	Lisan	Bahasa kasar diterima	Dialog
6	Kota Fūrin	Hiragi, Preman	Mengancam preman untuk mundur	Hiragi memperintahkan preman	Kasar	Lisan	Bahasa kasar diterima	Dialog
7	Jalan Fūrin	Hiragi, Siswa baru	Mengejek keterlambatan	Hiragi memanggil mereka "tolol"	Kasar	Lisan	Teguran keras normal	Dialog
8	Kedai Kotoha	Sakura, Nenek Satō	Mengekspresikan frustrasi	Sakura bercanda mengeluhkan neneknya	Humor	Lisan	Gaya bahasa sarkastik	Dialog

9	Kota Fūrin	Sakura	Meluapkan kekesalan	Sakura mengumpat saat terganggu	Kasar	Lisan	Ekspresi kasar diterima	Dialog
10	Kedai Kotoha	Nirei, Sakura, Kotoha	Mengolok-olok Sakura	Nirei bercanda bahwa Sakura bisa jadi botak	Santai, bercanda	Lisan	Sindiran ringan dianggap normal	Dialog
11	Kota Fūrin	Preman, Sakura	Memancing kemarahan Sakura	Preman mengancam Sakura dengan kata kasar	Kasar	Lisan	Bahasa kasar diterima	Dialog
12	Kota Fūrin	Sakura, Preman	Mengekspresikan jijik	Sakura merespons ejekan dengan sarkasme	Sarkasme	Lisan	Hinaan sebagai dominasi verbal	Dialog
13	Kota Fūrin	Preman, Sakura	Menunjukkan kebencian	Preman menyebut Sakura "anak kecil brengsek"	Sinis, kasar	Lisan	Bahasa kasar diterima	Dialog
14	Kota Fūrin	Sakura, Nirei	Menunjukkan ketidaknyamanan	Sakura menyuruh Nirei berhenti mengukur	Kasar	Lisan	Norma untuk ekspresi jijik	Dialog
15	Kota Fūrin	Sakura, Nirei	Mengungkapkan frustrasi	Sakura menyuruh Nirei diam	Kasar	Lisan	Ekspresi kasar diterima	Dialog
16	Sekolah Fūrin	Sakura, Sugishita	Mengekspresikan kemarahan	Sakura mengumpat saat disinggung	Kasar	Lisan	Bahasa kasar diterima	Dialog

17	Sekolah Fūrin	Hiragi, Umemiya	Mengingatkan Umemiya	Hiragi menyebut Umemiya bodoh dengan humor	Kasar, humor	Lisan	Kekasaran dalam humor diterima	Dialog
18	Sekolah Fūrin	Sakura, Teman	Menunjukkan kekesalan	Sakura menyebut teman-temannya "mereka ini"	Sinis, kasar	Lisan	Kekasaran dalam ekspresi kesal	Dialog
19	Sekolah Fūrin	Takeshi, Sakura	Menyuruh Sakura diam	Takeshi menyuruh Sakura cepat keluar	Kasar	Lisan	Kekasaran dalam perintah diterima	Dialog
20	Sekolah Fūrin	Hiragi, Siswa baru	Mengejek keterlambatan murid kelas 1	Hiragi mengumpat dengan menyebut mereka lebih lambat dari anak TK	Kasar	Lisan	Hinaan dianggap normal	Dialog

Penggunaan *nonoshiri no kotoba* dalam manga *Wind Breaker* Volume 1 dapat dijelaskan melalui komponen SPEAKING dari Hymes (1972). *Setting and Scene* mencakup lokasi seperti kota Fūrin, jalan utama, lorong, kedai Kotoha, dan sekolah Fūrin, yang menunjukkan variasi konteks sosial di mana kata-kata kasar digunakan. *Participants* melibatkan berbagai karakter, seperti Sakura, Hiragi, Nirei, dan para preman, dengan dinamika hubungan yang memengaruhi intensitas dan tujuan ujaran. *Ends* menunjukkan beragam tujuan, mulai dari merendahkan, meluapkan kekesalan, hingga menunjukkan dominasi atau menyindir. Dalam *Act Sequence*, ujaran disertai tindakan seperti hinaan, ancaman, dan ejekan yang memperkuat efek kata umpatan dalam interaksi. *Key* atau nada ujaran bervariasi, dari sarkasme, santai, hingga kasar, mencerminkan emosi dan posisi sosial karakter. *Instrumentalities* seluruhnya berupa komunikasi lisan yang memperlihatkan spontanitas dialog. Norma sosial (*Norms*) membenarkan penggunaan umpatan sebagai alat ekspresi yang diterima dalam berbagai situasi, seperti konflik atau candaan. Semua data berbentuk *Genre* dialog yang menampilkan interaksi verbal antar

karakter untuk menunjukkan emosi, dominasi, atau humor, menciptakan dinamika yang khas dalam cerita.

B. Pembahasan

Data 1

ありま : あーだめだ。完全にのびてる
みのる : ケリ,一発おちるとか。ダサ
さくら : なんだこいつら。なかまなんじゃねーのか

(Satoru, 2021:第 4 話)

Arima : "Ah, tidak bisa. Dia benar-benar pingsan."
Minoru : "Kena tendang sekali langsung jatuh. Norak."
Sakura : "Apa-apaan mereka ini? Bukankah mereka teman?"

Informasi indeksial: Konflik antara *BōFūrin* dan geng *Shishitoren* bermula ketika seorang anak SMP bernama Sasaki dari kota *Fūrin* dikejar oleh Arima, Minoru, dan Saruwatari dari geng *Shishitoren*. Saat pengejaran terjadi, Sakura dan teman-temannya dari *BōFūrin* yang sedang melakukan patroli tidak sengaja mendapati kejadian tersebut. Tanpa adanya perintah dan tanpa berpikir panjang, Sakura dan Sugishita secara bersamaan berusaha menyelamatkan Sasaki menyerang Saruwatari dengan satu tendangan, membuatnya terkapar tak sadarkan diri. Alih-alih menolong, teman-teman Saruwatari, yaitu Minoru dan Arima, justru mengumpatnya dengan kata "ダサ" "*Dasa*" yang memiliki arti norak (matsuura 1994:137), sebagai ungkapan rasa kecewa dan ejekan mereka terhadap Saruwatari yang terlalu lemah dan mudah dikalahkan.

Dalam percakapan ini, ungkapan tersebut digunakan oleh Minoru sebagai bentuk umpatan untuk merendahkan Saruwatari, yang jatuh hanya dengan satu tendangan dari Sakura. Hal ini sesuai dengan teori Liedlich (1973), salah satu fungsi umpatan adalah untuk *mendiskreditkan lawan* atau menurunkan martabat seseorang.

Penggunaan nonoshiri no kotoba "ダサ" (*dasa*) dalam manga Wind Breaker Vol. 1 dapat dijelaskan melalui konsep SPEAKING (Hymes, 1972). Percakapan terjadi di jalanan kota *Fūrin* (S), melibatkan Arima, Minoru, dan Sakura (P). Tujuannya adalah untuk mengejek Saruwatari yang kalah, menegaskan status sosial, dan mengungkapkan kekecewaan (E). Urutannya dimulai dengan perhatian Arima, dilanjutkan hinaan Minoru dengan kata "ダサ" (norak), dan diakhiri pertanyaan Sakura (A). Bahasa Jepang informal digunakan secara langsung di lokasi kejadian (I), dengan norma sosial yang membolehkan penghinaan dalam konflik sebagai bentuk dominasi (N). Percakapan ini

bersifat informal (G) dan penggunaan kata "ダサ" (dasa) mencerminkan ejekan sekaligus dinamika sosial berbasis kekuatan fisik.

Data 4

ことは : ちょっとなにすんのよ!!
凶悪犯 : おいボウズ手とめな! お前らフウリンは街のヤツ人質にとられとうご
けねーんだよな!
ことは : あ。。ありがとう
さくら : かんちがいすんな! さっきのヤツが気に入らなかったただけだ! ナイフな
んか持ち出しやがって。ケンカの仕方には気を付けるよお前ら。
サクラ : 人間がまるわかりだぜ。
サクラ : くそ。。 底いながらじゃラチがあかね。つーかなんでオレ底ってんだよ。
誰かのためにになにかをしてもロクなことにならねーじゃねーか。

(Satoru, 2021:第1話)

Kotoha : "Hei, apa yang kau lakukan!?"
Preman : "Hei, bocah, berhenti bergerak! Kalian dari Fūrin tidak bisa bergerak
kalau orang kota ini dijadikan sandera, kan!?"
Kotoha : "A.. terima kasih."
Sakura : "Jangan salah paham! Aku hanya tidak suka dengan orang itu saja tadi!
Bawa-bawa pisau segala. Kalian, perhatikan cara bertarung kalian."
Sakura : "aku sudah hafal gerakan mu."
Sakura : "sialan.. sambil melindungi saja ini tidak akan selesai. Lagipula kenapa
aku repot-repot melindungi. Melakukan sesuatu untuk orang lain tidak
pernah berakhir baik, kan?"

Informasi indeksial: Di kota *Fūrin*, Sakura terlibat dalam perkelahian sengit melawan banyak preman yang mengancam kedamaian wilayah tersebut. Di tengah kekacauan ini, Kotoha, seorang gadis yang tidak terlibat dalam konflik, mendengar keributan dan keluar dari toko untuk melihat apa yang terjadi. Saat itu, salah satu preman melihatnya dan memanfaatkan situasi dengan menyandera Kotoha menggunakan pisau, mencoba memanfaatkan ketidakberdayaannya sebagai taktik untuk melemahkan mental Sakura.

Sakura, meskipun menunjukkan sikap dingin dan tidak peduli, segera bergerak untuk menyelamatkan Kotoha dengan menendang preman tersebut hingga tersungkur. Kotoha mengucapkan terima kasih atas tindakan Sakura, namun Sakura dengan cepat mengklarifikasi bahwa ia melakukannya bukan karena ingin menolong, melainkan karena ia tidak suka melihat preman membawa senjata dalam perkelahian. Di dalam hatinya, Sakura mempertanyakan alasannya melindungi orang lain dan mengumpat dengan "くそ

" (*kuso*), sambil menyadari bahwa ia merasa enggan membantu orang lain tanpa adanya keuntungan bagi dirinya.

Dalam percakapan ini, Sakura menggunakan kata "くそ" (*kuso*) untuk meluapkan frustrasinya terhadap situasi di mana ia merasa terdorong untuk melindungi orang lain (Kotoha) tanpa adanya manfaat pribadi. Kata "くそ" (*kuso*), yang dapat diartikan sebagai "berak ; tahi ; kotoran" (Matsuura, 2014: 571). Umpatan ini mengekspresikan ketidaksenangan Sakura yang terpendam, sesuai dengan teori Liedlich (1973) yang menyatakan bahwa umpatan dapat berfungsi sebagai sarana untuk *melegakan emosi* negatif serta menciptakan jarak atau ketegangan dalam interaksi sosial.

Penggunaan *nonoshiri no kotoba* "くそ" (*kuso*) dalam percakapan ini dapat dijelaskan melalui konsep SPEAKING (Hymes, 1972). Percakapan terjadi di kota Fūrin, di tengah perkelahian antara Sakura dan kelompok preman, dengan suasana tegang karena Sakura melindungi Kotoha yang terlibat secara tidak sengaja (S). Peserta meliputi Sakura sebagai pelindung iniis, Kotoha sebagai target serangan, dan preman sebagai antagonis (P). Tujuan percakapan adalah untuk mengekspresikan frustrasi Sakura terhadap situasi yang tidak diinginkan (E). Urutan percakapan dimulai dengan protes Kotoha, diikuti ancaman preman, dan diakhiri Sakura yang meluapkan keengganannya dengan umpatan "くそ" (*kuso*) setelah menyelamatkan Kotoha (A). Percakapan menggunakan bahasa Jepang informal secara lisan, dengan elemen batin dari Sakura yang memperkuat konfliknya (I). Norma situasi ini menerima ekspresi kemarahan dalam bentuk umpatan (N), dan jenis percakapannya berupa dialog berisi ejekan, ancaman, dan umpatan, yang menggambarkan dinamika kekuatan antar karakter (G).

Data 20

ひらぎ : お前らが外に出てくるまでに… 7分48秒26 かかっている
 ひらぎ : 幼稚園児だってもっと早く動けんぞ
 すおう : 26まで言うのか細かい人だな…
 他の人1 : こまけー
 他の人2 : つか時間測るとか…

(Satoru, 2021: 第4話)

Hiragi : "Kalian butuh waktu... 7 menit 48 detik 26 untuk keluar."
 Hiragi : "Bahkan anak-anak TK bisa bergerak lebih cepat."
 Suou : "Sampai hitungan detik 26? Orang yang sangat detail..."
 Orang lain 1 : "Detil banget."
 Orang lain 2 : "Lagipula, ngukur waktu segala..."

Informasi Indeksial: Adegan ini terjadi di lapangan SMA Fūrin, tempat para siswa kelas satu berkumpul setelah dipanggil dengan tegas oleh Takeshi. Setibanya di lapangan, Hiragi, seorang senior yang disiplin, menegur siswa kelas satu karena lambat memenuhi

instruksi. Ia bahkan mencatat waktu yang dibutuhkan oleh siswa kelas satu untuk keluar kelas dan mengejek mereka dengan membandingkan kecepatan mereka dengan anak-anak TK. Umpatan Hiragi menekankan perbedaan tingkat harapan dan standar disiplin yang tinggi di SMA Fūrin.

Berdasarkan percakapan di atas, terdapat penggunaan *nonoshiri no kotoba* yaitu "幼稚園児だってもっと早く動けんぞ" (*Yōchienji datte motto hayaku ugoken zo* - "Bahkan anak-anak TK bisa bergerak lebih cepat"), Hiragi menggunakan kata 幼稚園児 (*yōchienji* - "anak TK") sebagai bentuk perbandingan untuk mengkritik lambannya gerakan juniornya. Menurut pendapat *Liedlich* (1973), penggunaan umpatan oleh Hiragi berfungsi untuk *menarik perhatian* dan menciptakan ketegangan. Umpatan ini tidak hanya bertujuan menghina tetapi juga mendorong siswa kelas satu untuk memenuhi standar disiplin yang lebih tinggi, sesuai ekspektasi senior mereka.

Penggunaan *nonoshiri no kotoba* "幼稚園児" (*Yōchienji* - anak TK) dalam manga *Wind Breaker Vol. 1* dapat dijelaskan melalui konsep SPEAKING (Hymes, 1972). Adegan berlangsung di lapangan SMA Fūrin dalam suasana formal yang bercampur tekanan sosial, saat Hiragi mengevaluasi keterlambatan siswa kelas satu dengan nada merendahkan, menciptakan ketegangan psikologis yang mencerminkan hierarki dan disiplin sekolah (S). Peserta percakapan adalah Hiragi sebagai senior yang berkuasa dan siswa kelas satu yang berada dalam posisi subordinat, menunjukkan ketimpangan kekuatan dalam hubungan senior-junior (P). Tujuan utama Hiragi adalah mempermalukan siswa kelas satu agar memahami pentingnya disiplin, dengan menyindir bahwa bahkan anak TK lebih sigap dari mereka (E). Percakapan dimulai dengan Hiragi mencatat waktu secara detail sebelum menyindir juniornya, yang kemudian ditanggapi oleh Suou dengan komentar bernuansa humor (A). Komunikasi berlangsung secara lisan di lapangan dengan bahasa informal yang mencerminkan norma interaksi sekolah (I). Norma yang berlaku memungkinkan senior menggunakan hinaan sebagai metode penegakan disiplin, di mana penghinaan verbal menjadi alat untuk mempertegas hierarki sosial (N). Jenis percakapan ini berbentuk teguran dengan unsur sindiran keras yang bertujuan menanamkan disiplin sekaligus menunjukkan otoritas senior terhadap junior mereka (G).

Data 6

くら	: なんで風鈴がオレを助ける!?
凶悪犯 1	: フウリンだ。
凶悪犯 2	: フウリンの終だ。
凶悪犯 1	: ひよってんな、たかが4人増えただけだろうが! いけ!!
終	: 松本、梶、柳田 あいつらここより一歩でも奥に進ませてみろ。ぶつとばすぞ!!
(Satoru, 2021:第1話)	
Sakura	: "Kenapa Fūrin membantuku!?"

Preman 1 : "Itu Fūrin..."
Preman 2 : "Itu Hiragi dari Fūrin..."
Preman 1 : "jangan gentar! Hanya bertambah empat orang saja! Serang!!"
Hiragi : "Matsumoto, Kaji, Yanagida, jangan biarkan mereka maju selangkah pun ke dalam sini. Akan kuhajar kalian!!"

Informasi indeksial: Adegan ini berlangsung di kota Fūrin, di tengah perkelahian antara Sakura, yang terluka, dan sekelompok preman. Setelah mendapatkan bantuan dari Hiragi, Sakura masih bingung mengapa kelompok Fūrin membantunya. Para preman, yang mengenali Hiragi sebagai anggota Fūrin, merasa terkejut dan ketakutan, namun salah satu dari mereka mencoba menyemangati kelompoknya dengan mengatakan bahwa mereka hanya kalah jumlah sedikit. Hiragi kemudian memanggil teman-temannya, yaitu Matsumoto, Kaji, dan Yanagida, untuk bergabung dalam pertempuran. Hiragi memberi perintah tegas agar tidak membiarkan satupun preman mendekati Sakura dan Kotoha. Sambil mengucapkan umpatan "ぶっとばすぞ!!" (*buttobasu zo!!*), yang berarti "Akan kuhajar kalian!!", Hiragi menegaskan dominasinya dan memperingatkan preman untuk tidak melangkah lebih jauh. Umpatan ini digunakan Hiragi untuk menunjukkan kekuatan dan menakut-nakuti lawan, memastikan bahwa mereka memahami keseriusan ancamannya.

Berdasarkan percakapan di atas, terdapat penggunaan *nonoshiri no kotoba* yaitu "ぶっとばすぞ!!" (*Buttobasu zo!!* - "Akan kuhajar kalian!!"), Sesuai dengan pendapat Liedlich (1973), yang menyatakan bahwa umpatan dapat difungsikan untuk *memprovokasi*, menakut-nakuti, dan menunjukkan kekuatan, penggunaan "ぶっとばすぞ!!" (*buttobasu zo!!*) oleh Hiragi bertujuan untuk menciptakan efek intimidasi pada lawan. Hiragi mengucapkan kata ini untuk memperingatkan para preman agar mereka memahami batasan mereka dan tidak mendekat lebih jauh.

Penggunaan *nonoshiri no kotoba* "ぶっとばすぞ!!" (*buttobasu zo!!* - "Akan kuhajar kalian!!") dalam manga *Wind Breaker Vol. 1* dapat dijelaskan melalui konsep SPEAKING (Hymes, 1972). Adegan berlangsung di kota Fūrin dalam suasana tegang saat kelompok Fūrin, yang dipimpin Hiragi, menghadapi para preman yang merasa terancam oleh kehadiran mereka (S). Peserta utama adalah Hiragi, Sakura, anggota Fūrin, dan kelompok preman, dengan Hiragi sebagai pemimpin yang melindungi Sakura dan Kotoha, sementara preman menunjukkan ketakutan dan keberanian yang dipaksakan (P). Tujuan utama Hiragi adalah mengintimidasi preman, menegaskan kekuatan kelompoknya, serta memastikan keselamatan Sakura dan Kotoha (E). Percakapan diawali dengan Hiragi memerintahkan kelompoknya untuk tidak membiarkan preman mendekat, sebelum mengeluarkan ancaman tegas dengan "ぶっとばすぞ!!" untuk memperjelas dominasinya (A). Nada ujaran dapat diinterpretasikan sebagai tegas dan penuh tekanan, ditandai dengan tanda seru (!!) dalam manga, yang menggambarkan intensitas emosional pembicara (K). Komunikasi berlangsung secara langsung dengan dialog lisan, menggunakan umpatan sebagai alat untuk menunjukkan kekuatan dan mengintimidasi

lawan (I). Norma yang berlaku dalam situasi pertempuran geng memungkinkan penggunaan ancaman verbal sebagai bagian dari dinamika dominasi dan solidaritas kelompok (N). Jenis percakapan ini berupa ancaman verbal yang bertujuan menegaskan posisi Hiragi sebagai pemimpin serta mengintimidasi musuh (G).

Data 17

梅宮 : 諸君!!入学おめでとう!!

ひらぎ : バッカ! 声デケーよ普通でいいんだよ!!

梅宮 : ええん!? だって最初のあいさつだし

ひらぎ : ただでさえ地声がでけーのに学校の外からも苦情がくるぞ!?

(Satoru, 2021:第4話)

Umemiya : "Teman-teman! Selamat atas penerimaan kalian!!"

Hiragi : "Bodoh, suaramu keras banget, biasa saja cukup!!"

Umemiya : "Eh!? Tapi ini kan salam pertama."

Hiragi : "Suara aslimu saja sudah keras, nanti ada keluhan dari luar sekolah juga!?"

Informasi Indeksial: Adegan ini berlangsung di SMA Fūrin, saat para siswa baru terlibat perkelahian di area sekolah. Di tengah perkelahian, terdengar suara Umemiya dari pengeras suara, memberikan ungkapan selamat kepada para murid baru dengan suara yang sangat keras, "諸君!!入学おめでとう!!" (*Shokun! Nyuugaku omedetou!*). Suara keras ini membuat Hiragi merasa terganggu dan dia mengumpat "バッカ" (*bakka*) sambil berkomentar bahwa suara biasa saja sudah cukup, mengingat pengeras suara yang digunakan. Reaksi Hiragi ini menciptakan nuansa humor di tengah ketegangan.

Berdasarkan percakapan di atas, terdapat penggunaan *nonoshiri no kotoba* yaitu "バッカ! 声デケーよ普通でいいんだよ!!" (*Bakka! Koe dekee yo futsū de iin da yo!!* - "Bodoh, suaramu keras banget, biasa saja cukup!!"), Hiragi menggunakan kata バッカ (*bakka* - bodoh) untuk menegur Umemiya yang berbicara dengan suara terlalu keras saat memberikan sambutan kepada siswa baru. Kata "バッカ" (*bakka*), yang secara harfiah berarti "bodoh" atau "tolol," (Matsuura, 1994: 53). Menurut teori Liedlich (1973), umpatan dalam situasi ini memiliki fungsi *menciptakan kedekatan* dan humoris di tengah ketegangan, di mana keluhan kasar dari Hiragi justru mencairkan suasana serius dan memberikan jeda komedi yang kontras dengan perkelahian yang sedang berlangsung.

Penggunaan *nonoshiri no kotoba* "バッカ" (*bakka* - "bodoh") dalam manga *Wind Breaker Vol. 1* dapat dijelaskan melalui konsep SPEAKING (Hymes, 1972). Adegan berlangsung di SMA Fūrin saat para siswa baru mendengarkan pengumuman melalui pengeras suara, yang seharusnya menjadi momen formal tetapi berubah menjadi komedi karena suara Umemiya yang berlebihan (S). Peserta utama adalah Umemiya, yang memberikan pengumuman dengan suara terlalu keras, dan Hiragi, yang merasa terganggu

lalu menanggapi dengan umpatan dalam konteks bercanda (P). Tujuan Hiragi adalah mengekspresikan kejengkelannya dengan cara humoris serta memperingatkan Umemiya agar lebih berhati-hati dalam berbicara (E). Percakapan dimulai dengan pengumuman lantang Umemiya, diikuti oleh komentar Hiragi yang mengumpat "ノッパ" (*bakka*) sebagai bentuk keluhan bercanda, lalu menambahkan sindiran tentang suara pengeras yang tidak perlu diperkeras (A). Nada ujaran Hiragi terlihat santai dan bercanda, tetapi tetap jelas dan ekspresif, diperkuat dengan tanda seru yang menambah kesan spontanitas dan humor (K). Komunikasi berlangsung secara lisan dengan gaya informal; Umemiya berbicara melalui pengeras suara, sedangkan Hiragi merespons langsung dalam lingkungan yang mudah didengar siswa lain (I). Dalam norma interaksi di SMA Fūrin, penggunaan umpatan ringan seperti "ノッパ" (*bakka*) diterima dalam konteks humoris dan komunikasi santai antar siswa (N). Jenis percakapan ini adalah komentar humoris dalam dialog, yang menambahkan elemen komedi ke dalam suasana formal sekolah melalui reaksi spontan Hiragi (G).

KESIMPULAN

Berdasarkan teori Liedlich (1973), *nonoshiri no kotoba* dalam manga *Wind Breaker Vol. 1* memiliki lima fungsi utama. Fungsi yang paling dominan adalah *Mendiskreditkan Lawan Bicara* dengan 7 kemunculan, menggunakan kata seperti *ダサ* (*dasa* – norak) dan *ボケ* (*boke* – bodoh) untuk merendahkan karakter lain. *Meluapkan Emosi* muncul sebanyak 5 kali, dengan *くそ* (*kuso* – sial) sebagai ekspresi kemarahan atau frustrasi. Fungsi *Menarik Perhatian* dan *Memprovokasi Pertengkaran* masing-masing muncul 3 kali, dengan kata *てめえ* (*teme* – kau) untuk menarik perhatian dan *こんにやろ* (*konniyaro* – bangsat ini) untuk memancing konflik. Terakhir, *Menunjukkan Kedekatan* muncul 2 kali melalui kata *競走馬* (*kyousoba* – kuda pacu). Distribusi ini menunjukkan bahwa *nonoshiri no kotoba* tidak hanya sebagai pelampiasan emosi, tetapi juga memainkan peran penting dalam dinamika sosial dan konflik antar karakter. Analisis terhadap 20 data percakapan dalam manga *Wind Breaker Vol. 1* berdasarkan teori SPEAKING (Hymes, 1972) menunjukkan bahwa *nonoshiri no kotoba* atau kata umpatan digunakan dalam berbagai konteks sosial. Dari unsur *Setting and Scene* (S), umpatan muncul di lima lokasi utama—kota Fūrin, jalan utama, lorong kota, sekolah Fūrin, dan kedai Kotoha—dengan tiga rentang waktu, yaitu pagi, siang, dan sore hari. Lokasi-lokasi ini mencerminkan suasana tegang dan konflik, baik dalam situasi perkelahian maupun intimidasi.

Unsur *Participants* (P) melibatkan tiga kelompok, yaitu Haruka Sakura, kelompok preman, serta karakter pendukung seperti Kotoha, Nirei, Sugishita, Hiragi, Yamaji, dan nenek Satō. Sakura sering menggunakan umpatan sebagai ekspresi emosi atau tanggapan terhadap hinaan, sementara preman memanfaatkannya untuk merendahkan dan memprovokasi. Karakter lain, seperti Kotoha dan Nirei, berperan sebagai saksi atau pihak yang berusaha meredakan situasi.

Dari unsur *Ends* (E), tujuan penggunaan umpatan dikategorikan ke dalam lima fungsi utama: meluapkan emosi (5 kali), mendiskreditkan lawan (6 kali), memprovokasi pertengkaran (4 kali), menarik perhatian (3 kali), dan bercanda (2 kali). Fungsi paling dominan adalah untuk menjatuhkan lawan secara verbal, terutama oleh karakter antagonis. Sakura sendiri sering menggunakan umpatan sebagai bentuk pelampiasan emosional dalam situasi penuh tekanan.

Unsur *Act Sequence* (A) menunjukkan bahwa ujaran kasar dalam manga ini bersifat spontan dan terjadi dalam situasi tegang. Bentuknya berupa hinaan langsung, umpatan spontan, serta provokasi verbal yang menggambarkan dinamika kekuasaan antar karakter.

Unsur *Keys* (K) mengungkap lima nada dominan dalam penggunaan umpatan, yaitu marah (6 kali), sarkasme (5 kali), serius (4 kali), sinis (3 kali), dan bercanda (2 kali). Nada marah paling sering digunakan, terutama dalam situasi konflik, sedangkan sarkasme muncul sebagai ejekan meremehkan.

Berdasarkan unsur *Instrumentalities* (I), seluruh umpatan disampaikan secara lisan dengan ragam bahasa Jepang yang kasar dan informal, mencerminkan gaya komunikasi spontan yang sesuai dengan dinamika sosial dalam manga.

Pada unsur *Norms* (N), ditemukan tiga kategori utama: pelanggaran norma sopan santun (8 kali), pelanggaran etika komunikasi (7 kali), dan interaksi informal yang dianggap wajar (5 kali). Preman cenderung menggunakan umpatan untuk menghina, sementara dalam beberapa konteks, umpatan digunakan sebagai respons terhadap provokasi.

Terakhir, unsur *Genre* (G) menunjukkan bahwa semua *nonoshiri no kotoba* muncul dalam dialog informal yang mencerminkan hubungan sosial antar karakter. Umpatan digunakan sebagai alat komunikasi yang memperkuat ekspresi emosi, dominasi, serta provokasi dalam interaksi mereka.

Penelitian ini juga membuka peluang untuk mengkaji hubungan antara penggunaan bahasa kasar dan respons pembaca terhadap manga. Analisis lintas budaya tentang penerimaan kata umpatan dalam media Jepang dan negara lain dapat memberikan wawasan lebih luas tentang peran bahasa dalam komunikasi lintas budaya.

REFERENSI

- Azuma, Shoji. (1997). *社会言語学入門*. Jepang: Kenkyusha Shuppan.
- Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Bloomsbury.

- Dirgantara, Pierre Rangga. 2014. *Kata Umpatan (Nonoshiri Kotoba) dalam Drama Great Teacher Onizuka episode 1-11 karya Fukazawa Masaki*. Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya. Malang.
- Fishman, J. (1971). *Sociolinguistics: A Brief Introduction*. Rowley: Newbury House.
- Hamada, Mari. 1988. Gengou Koudou Toshite no Nonoshiri: Nihongo to Chuugokugo no Nonoshiri Hyougen no Taishou Kara. Osaka : Osaka University Knowledge Archive.
- Hymes, D. (1972). *Foundations in sociolinguistics: An ethnographic approach*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Inoue, M. (2006). *Various Language: Gender and Linguistic Modernity in Japan*. University of California Press.
- Jay, T. (1992). *Cursing in America: A Psycholinguistic Study of Dirty Language in the Courts, in the Movies, in the Schoolyards, and on the Streets*. John Benjamins Publishing.
- Kawasaki, Hiroshi (1997), *Kagayaku nihongo no akutai*. Soshisha.
- Khasanah, Bahalwan, Andari. (2019). *Identifikasi Kompetensi Dan Performasi Dalam Karangan Berbahasa Jepang*. Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- Leech, G. (1983). *Principles of Pragmatics*. Longman.
- Liedlich, Raymond D. 1973. *Coming to terms with language: an anthology*. New York, Wiley.
- Ljung, M. (2011). *Swearing: A Cross-Cultural Linguistic Study*. Palgrave Macmillan.
- Mahsun. (2007). *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Matsuura, Kenji. 1994. *日本語-インドネシア語辞典*. Kyoto: Kyoto Sangyo University Press.
- Prabawa, I Nyoman Agus Wira. (2015). *Swearing Expressions in The Casino Movie Script*. Humanis. Th. XI No.2, 2015. Bali: Universitas Udayana.
- Prayitno, Harun Joko. 2017. *Studi Sosiopragmatik*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Rahardi, K. (2009). *Sosiopragmatik*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Saussure, F. (1916). *Course in General Linguistics*. McGraw-Hill.
- Shogakukan. (n.d.). デジタル大辞泉. Diakses pada 15 Desember 2024, dari <https://kotobank.jp/word/大辞泉-45596>
- Wijana, I. D. P., & Rohmadi, M. (2011). *Sosiolinguistik: Kajian teori dan analisis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

FUNGSI NONOSHIRI NO KOTOBA DALAM MANGA WIND BREAKER VOL. 1: SEBUAH ANALISIS SOSIOPRAGMATIK

ORIGINALITY REPORT

11%	9%	5%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Katolik Widya Mandala Student Paper	3%
2	journal.walisongo.ac.id Internet Source	2%
3	conference.untag-sby.ac.id Internet Source	1%
4	eprints.undip.ac.id Internet Source	1%
5	Shabina Azzabilla Tungkagi, Rita Sutjiati Djohan. "An Analysis of Types and Functions of Taboo Words in Hot Fuzz Movie", JELL (Journal of English Language and Literature) STIBA-IEC Jakarta, 2024 Publication	1%
6	pure.uvt.nl Internet Source	1%
7	repository.unj.ac.id Internet Source	<1%
8	repository.unsoed.ac.id Internet Source	<1%
9	repository.billfath.ac.id Internet Source	<1%

10	jurnal.undhirabali.ac.id Internet Source	<1 %
11	www.tandfonline.com Internet Source	<1 %
12	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
13	repository.umb.ac.id Internet Source	<1 %
14	repository.usu.ac.id Internet Source	<1 %
15	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1 %
16	scholar.unand.ac.id Internet Source	<1 %
17	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
18	vdoc.pub Internet Source	<1 %
19	centaur.reading.ac.uk Internet Source	<1 %
20	koreancrime.com Internet Source	<1 %
21	ims.atu.ac.ir Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off