

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Psikolinguistik**

Psikolinguistik merupakan gabungan dari dua kata yaitu psikologi dan linguistik yang merupakan dua bidang ilmu yang berbeda, yang masing-masing berdiri sendiri, dengan prosedur dan metode yang berlainan. Namun, keduanya sama-sama meneliti bahasa sebagai objek formalnya (Abdul Chaer, 2009: 3). Robert Lado, seorang ahli dalam bidang pengajaran bahasa mengatakan bahwa “psikolinguistik adalah pendekatan gabungan melalui psikologi dan linguistik bagi studi pengetahuan bahasa, bahasa dalam pemakaian, perubahan bahasa, dan hal-hal yang ada kaitannya dengan itu yang tidak begitu mudah dicapai atau didekati melalui salah satu dari kedua ilmu tersebut secara terpisah atau sendiri-sendiri” (Lado, 1976: 220).

Menurut Wundt (1932-1920), ahli psikologi berkebangsaan Jerman mengatakan tentang linguistik dalam psikologi bahwa pada umumnya bahasa lahir dalam bentuk gerak-gerik yang dipakai untuk melahirkan perasaan-perasaan yang sangat kuat secara tidak sadar. Maka setiap bahasa yang terdiri dari ucapan-ucapan dalam bentuk bunyi atau isyarat lain yang dapat dipahami, yang dilakukan oleh gerakan-gerakan otot untuk mengeluarkan segala perasaan, konsep maupun emosi (Abdul Chear, 2009: 14). Weiss ahli psikologi behavior Amerika mengakui adanya aspek mental dalam bahasa, namun karena wujudnya tidak memiliki kekuatan bentuk fisik, maka wujudnya itu susah untuk dikaji atau ditunjukkan. Oleh karena itu, Wiess lebih cenderung mengatakan bahwa bahasa itu sebagai satu bentuk perilaku apabila seseorang menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sosialnya.

Psikolinguistik digunakan peneliti sebagai pendekan penelitian untuk menguraikan proses-proses psikologi yang berlangsung dalam komunikasi para tokoh dalam manga Gochuumon wa Usagi Desu ka? volume 1 dengan bentuk ungkapan bahagia dalam penelitian ini. Manga Gochuumon wa Usagi Desu ka? volume 1 menjadi objek penelitian dan sebagai sumber penelitian linguistik untuk mengetahui ungkapan bahagia dari para tokoh dalam manga tersebut.

#### **2.2 Ungkapan**

Pengertian Ungkapan sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah apa-apa yang diungkapkan; kelompok kata atau gabungan kata yang menyatakan makna khusus (makna unsur - unsurnya sering kali menjadi kabur), sedangkan mengungkapkan adalah menunjukkan, membuktikan, menyingkapkan

(sesuatu yang tadinya masih menjadi rahasia atau tidak banyak diketahui orang)” (2000 : 1246).

Tarigan mendefinisikan ungkapan sebagai perkataan atau kelompok kata yang khusus untuk menyatakan sesuatu maksud dengan arti kiasan (Tarigan, 1995). sementara itu, menurut (kridalaksana, 2008) yang dimaksud dengan ungkapan bahagia adalah aspek fonologis/grafemis dari unsur bahasa yang mengandung makna. Pengertian ini disamakan dengan idiom yaitu konstruksi dari unsur-unsur yang saling memilih dan masing-masing anggota mempunyai makna hanya karena bersama yang lain.

### **2.3 Kebahagiaan (Happiness)**

Manusia adalah makhluk yang mempunyai akal dan hati. Hal ini membuat manusia selalu berupaya untuk mencari dan mencapai kebahagiaan. (Hurlock 1997: 18) menyatakan bahwa, kebahagiaan timbul dari pemenuhan kebutuhan atau harapan, dan merupakan penyebab atau sarana untuk menikmati. Kebahagiaan dapat diraih apabila kebutuhan serta harapan dapat diraih. Melalui pemenuhan tersebut, individu akan mendapatkan kepuasan sebagai tanda kebahagiaan. Kepuasan yang dirasakan membuat individu dapat menikmati kehidupannya dengan tenang dan damai.

Menurut (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2003: 87), bahagia adalah suatu keadaan atau perasaan senang dan tenteram (bebas dari segala yang menyusahkan, baik di dunia dan akhirat); serta hidup yang penuh. Sedangkan kebahagiaan adalah kesenangan dan ketenteraman hidup (lahir dan batin) yang meliputi keberuntungan dan kemujuran yang bersifat lahir batin.

(Yulia Woro Puspitorini 2012: 20) menyatakan bahwa kebahagiaan merupakan suatu keadaan pikiran atau perasaan kesenangan dan ketenteraman hidup secara lahir dan batin yang bermakna untuk meningkatkan fungsi diri. Kebahagiaan membuat individu memiliki kepribadian yang sehat. Suasana hati yang positif dapat membuat individu lebih obyektif menyikapi sesuatu, kreatif, toleran, tidak defensif, murah hati dan lateral atau mampu memecahkan masalah secara kreatif (Seligman, 2005: 50).

Dari beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa definisi kebahagiaan (happiness) adalah kesenangan dan ketenteraman hidup secara lahir dan batin yang diraih melalui kepuasan pemenuhan kebutuhan dan harapan yang digunakan untuk meningkatkan semangat untuk diri sendiri. Kepuasan yang didapatkan individu merupakan suatu pertanda bahwa individu bahagia. Semakin individu merasa puas, maka individu akan semakin bahagia.

## 2.4 Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Kebahagiaan

Kebahagiaan disebut juga sebagai upaya pemenuhan kebutuhan atau harapan dalam setiap faktor kehidupan (Hurlock, 1997: 18). Oleh sebab itu, individu selalu beraktivitas dan bekerja untuk meraih kebahagiaan. Beberapa aktivitas yang menyebabkan individu ini bahagia adalah kegiatan dalam hal yang positif, seperti: berupa kesehatan dan kemakmuran, adanya persahabatan, pengetahuan dan kebajikan (Yulia Woro Puspitorini, 2012: 41).

Kebahagiaan timbul akibat faktor yang mempengaruhi emosi seseorang. Emosi yang mempengaruhi kebahagiaan adalah emosi positif. (Seligman, 2005: 80) membagi emosi positif yang mempengaruhi kebahagiaan menjadi tiga jenis, yaitu emosi masa lalu, masa sekarang dan masa depan.

### A. Jenis – Jenis Bahagia

Menurut Seligman (2005) mengklasifikasikan kebahagiaan dalam tiga kategori, yaitu masa lalu, masa depan, dan masa sekarang. Ketiga kategori ini berbeda dan tidak selalu saling berkaitan.

#### 1. Masa Lalu

Kategori kebahagiaan ini merupakan suatu sikap seseorang dalam menanggapi kenangan masa lalu. Sikap positif dalam menanggapi masa lalu dapat menghasilkan emosi positif berupa kepuasan, kelegaan, kesuksesan, kebanggaan, dan kedamaian atau ketenangan (Seligman, 2005: 80). Kepuasan terhadap masa lalu dapat dicapai melalui tiga cara:

- a) Melepaskan pandangan masa lalu sebagai penentu masa depan. Kejadian buruk pada masa lalu tidak menentukan timbulnya permasalahan di saat dewasa. Sehingga, lebih baik membebaskan masa lalu yang tidak menguntungkan dan mengubah pemikiran tentang masa sekarang dan masa depan.
- b) Bersyukur terhadap apa yang dimiliki dan dilalui dalam hidup. Individu yang mampu bersyukur akan merasa lebih bahagia dan puas terhadap kehidupannya. Dengan bersyukur, individu tidak akan membandingkan hidup dan segala yang dimiliki dengan milik orang lain.
- c) Memaafkan dan melupakan. Salah satu cara untuk menata ulang pandangan individu mengenai emosi negatif pada kehidupan masa lalu yang buruk adalah dengan cara memaafkan. Memaafkan mengubah kepahitan menjadi kenangan yang netral dan positif sehingga kepuasan hidup akan lebih mudah didapatkan.

Untuk mengetahui kepuasan akan masa lalu, individu dapat mengukur kebahagiaan menggunakan Satisfaction with Life Scale yang disusun oleh E. Diener. Menurut Aaron Jarden (2011: 5) skala tersebut mengukur penilaian pendapat individu secara umum dari beberapa komponen kepuasan hidup. Selain itu Subjective Happiness Scale yang dibuat oleh Sonja Lyumbormirsky juga digunakan untuk mengukur kebahagiaan, namun berdasarkan komponen kebahagiaan secara keseluruhan (Aaron Jarden, 2011:9). Subjective Happiness Scale dapat digunakan tidak hanya untuk mengukur kebahagiaan berdasarkan kepuasan masa lalu.

## 2. Masa Depan

Kategori kebahagiaan ini mengandung optimisme, harapan, keyakinan, dan kepercayaan seseorang. Optimisme dan harapan memberikan kemampuan yang lebih baik dalam menghadapi depresi, meningkatkan kinerja, serta meningkatkan kesehatan. (Alan Carr, 2004) mendefinisikan optimisme sebagai pandangan bahwa akan terjadi lebih banyak hal baik dibandingkan hal buruk di masa mendatang. Untuk meningkatkan optimisme, kita dapat menggunakan model ABCDE, yaitu A untuk adversity (kesusahan), B untuk belief (persangkaan) yang terbentuk secara otomatis, C untuk consequence (konsekuensi) yang muncul akibat persangkaan, D untuk disputation (penentangan) terhadap persangkaan, dan E untuk energization (energisasi) untuk melawan untuk menciptakan kesuksesan.

## 3. Masa Sekarang

Kategori kebahagiaan pada masa sekarang mencakup kegembiraan, ketenangan, keriang, semangat yang meluap-luap, dan rasa senang. Selain itu menurut Seligman (2005: 132), kebahagiaan masa sekarang melibatkan dua hal, yaitu:

- a) Kenikmatan (Pleasure) yaitu kesenangan yang memiliki komponen sensori dan emosional yang kuat, sifatnya sementara dan melibatkan sedikit pemikiran. Kenikmatan diperoleh setelah satu motif terpenuhi. Kenikmatan terbagi menjadi dua, yaitu kenikmatan ragawi yaitu kenikmatan yang didapat melalui indera dan sensori, dan kenikmatan yang lebih tinggi yang didapat melalui aktivitas yang lebih rumit. Terdapat tiga hal yang dapat meningkatkan kebahagiaan sementara, yaitu menghindari habituasi dengan cara memberi selang waktu cukup panjang antar kejadian menyenangkan; savoring (meresapi) yaitu menyadari serta dengan sengaja memperhatikan sebuah kenikmatan; serta mindfulness (kecermatan) yaitu mencermati dan

menjalani segala pengalaman dengan tidak terburu-buru karena terpaku pada masa depan.

- b) Gratifikasi (Gratification) adalah kegiatan yang sangat disukai individu, namun tidak selalu melibatkan perasaan dasar, serta memiliki durasi yang lebih lama dibandingkan pleasure. Gratifikasi merupakan keadaan menyenangkan yang mengikuti pencapaian hasrat. Kegiatan yang memunculkan gratifikasi umumnya memiliki komponen tantangan, membutuhkan keterampilan dan konsentrasi, memiliki tujuan, serta terdapat umpan balik secara langsung, sehingga individu dapat tenggelam di dalamnya.

#### B. Faktor – Faktor Penyebab Bahagia

Lyubomirsky (2005) menjelaskan beberapa faktor yang mempengaruhi kebahagiaan seseorang, yaitu :

- a) Pekerjaan dan kualitas kerja

Individu cenderung mendapatkan kebahagiaan jika memperoleh suatu pekerjaan yang sesuai dengan harapan serta tujuan hidupnya. Hal ini juga berdampak positif pada kualitas kerja yang memuaskan.

- b) Penghasilan

Secara umum, individu yang memperoleh penghasilan yang cukup atau bahkan lebih, akan merasakan kebahagiaan. Adanya penghasilan juga membuat individu merasa berharga.

- c) Keterlibatan organisasi

Keterlibatan dalam organisasi yang diminati secara spontan ternyata dapat memberi dampak positif bagi individu. Adanya keterlibatan dalam suatu organisasi adalah suatu bentuk aktualisasi individu di dalam pergaulannya.

- d) Keterlibatan dalam komunitas sosial

Orang bahagia lebih terlihat pada relawan dan kelompok pelayanan masyarakat, termasuk agama, politik, pendidikan, dan organisasi kesehatan terkait. Keterlibatan ini merupakan bentuk kegiatan prososial di masyarakat, yaitu tolong menolong sebagaimana manusia adalah makhluk sosial.

- e) Hubungan sosial

Dalam suatu penelitian, Ed Diener (Seligman, 2005: 72) mengungkapkan bahwa, individu yang bahagia paling sedikit menghabiskan waktu untuk sendirian dan kebanyakan dari mereka bersosialisasi.

f) Persahabatan dan dukungan sosial

Seligman (2005: 55) menjelaskan bahwa individu yang berbahagia memiliki lebih banyak teman dan lebih sering terlibat dalam kegiatan berkelompok dibandingkan dengan mereka yang tidak bahagia.

g) Pernikahan

Individu yang memiliki lebih banyak teman akan lebih mungkin untuk menikah. Pernikahan menganugerahkan berbagai manfaat pada orang-orang yang membuat mereka bahagia. Pernikahan memberikan efek psikologis dan fisik berupa keintiman, keinginan memiliki anak dan membangun rumah, peran sosial sebagai pasangan dan orang tua, dan konteks di mana untuk menegaskan identitas dan membuat cucu (Alan Carr, 2004: 23).

h) Kesehatan (fisik dan mental)

Kondisi kesehatan, baik secara fisik maupun mental cenderung berpengaruh pada kebahagiaan manusia. Seligman (2005: 75) berpendapat jika suatu masalah ringan dalam kesehatan tidak lantas menyebabkan berkurangnya kebahagiaan, tetapi sakit yang parah memang menyebabkan ketidakbahagiaan.

## 2.5 Manga *Gochuumon wa Usagi Desu ka?*

*Gochuumon wa Usagi Desu ka?* (ご注文はうさぎですか?) adalah sebuah komik Jepang (4-koma manga) yang dibuat oleh komikus bernama Koi. Manga ini diterbitkan bulanan oleh Manga Time Kirara Max.

*Gochuumon wa Usagi Desu ka?* menceritakan tentang Cocoa yang pindah ke kota untuk melanjutkan sekolahnya. Disana dia tinggal di sebuah kafe dan bar bernama Rabbit House. Sebagai ganti biaya sewa, Cocoa kemudian bekerja bersama dengan Chino, putri dari pemilik kafe tersebut, dan Rize, gadis yang bekerja paruh waktu di Rabbit House. Meski hampir tidak tahu apa-apa tentang minuman kopi, Cocoa tetap menjalani hari-harinya dengan giat dan penuh suka cita di Rabbit House. Terlebih setelah dia bertemu dengan dua gadis lain yang sebaya dengannya, Chiya dan Sharo yang juga bekerja di kafe yang ada di kota tersebut.

### **Cocoa Hoto** (保登 心愛 Hoto kokoa / ココア cocoa)

Adalah seorang gadis optimis yang ceria dan keceriaannya dapat menular kepada orang-orang yang ditemuinya. Dia pindah ke kediaman Kafu dan membantu pekerjaan di Rabbit House sebagai ganti biaya sewanya. Dia sangat tertarik pada hal-hal yang lucu dan menganggap Chino sangat menggemaskan. Dia juga anak bungsu dari empat bersaudara dan mengagumi kakak perempuannya Mocha. Oleh karena itu cocoa tertarik untuk menjadi seorang kakak dan berusaha menjadikan

chino sebagai adiknya sendiri. Cocoa terampil membuat roti dan berbakat dalam matematika, sesuatu yang dia tidak sadari sepenuhnya.

### **Chino Kafu (香風 智乃 Kafuu Chino / チノ chino)**

Adalah Cucu dari pemilik Rabbit House. Gadis pendiam dan bersuara lembut yang perlahan-lahan mendekati diri ke Cocoa, meskipun dia sering kesal dengan desakannya untuk disebut sebagai seorang kakak perempuan. Karena chino tumbuh dikelilingi oleh orang-orang dewasa, dia merasa sulit untuk bersikap normal dan lebih santai. Bersama dengan ayahnya, dia adalah satu-satunya yang tahu rahasia tentang Tippy dan kakeknya. Cocoa yang masuk ke dalam hidupnya menyebabkannya mulai sedikit lebih terbuka. Kehadiran Cocoa menyebabkan Chino mengalami hal-hal yang tidak akan dia alami jika dia tetap sendirian. Itu juga memungkinkan dia untuk bertemu dengan orang-orang yang biasanya tidak dia temui.

### **Rize Tedeza (天々座 理世 Tedeza Rize / リゼ rize)**

Adalah seorang pekerja paruh waktu di Rabbit House. Anak perempuan dari seorang mantan prajurit yang kaya, dia menyukai hal-hal yang berhubungan dengan tentara dan memiliki kepribadian yang sangat disiplin, seperti seorang prajurit militer. Namun, dia masih sangat baik. Rize sering membawa model Glock dan pisau tempur miliknya. Meskipun begitu, dia juga terlihat lebih feminin, seperti rentan terhadap hal-hal lucu, tidak suka sendirian, dan menjaga penampilan fisiknya. Rize bersekolah di sekolah elit, ia unggul dalam bidang akademik dan olahraga. Dia berada di sekolah yang sama dengan Syaro dan juga merupakan kakak kelasnya.

### **Chiya Ujimatsu (宇治松 千夜 Ujimatsu Chiya)**

Adalah teman sekelas cocoa di sekolah menengah atas (SMA). Keluarganya mengelola sebuah kedai kopi bernama Ama Usa An (甘 兎 庵), lengkap dengan maskot kelinci bernama Anko. Neneknya pernah menjadi saingan bisnis utama kakek Chino, tetapi chino dan chiya tidak berniat melanjutkan persaingan itu. Sementara Chiya memiliki bakat untuk memikirkan nama-nama kreatif untuk menu restoran, ia secara fisik lemah, dan aktivitas fisik yang berat membuatnya mudah lelah. Dia akrab dengan Cocoa karena mereka memiliki sifat yang sama, yang membuat gadis-gadis lain menjadi cemas. Dia kadang-kadang bersikap menyenangkan, dan sering kali bersikap acuh tak acuh.

### **Syaro Kirima (桐間 紗路 kirima syaro / シャロ Syaro)**

Adalah teman masa kecil Chiya yang tinggal di sebelah Ama Usa An. Dia bersekolah di sekolah elit yang sama dengan Rize, sebagai siswi penerima beasiswa, tetapi sebaliknya kehidupannya sangat miskin. Karena dia seorang siswa beasiswa di

sekolah yang penuh dengan wanita kaya, dia telah belajar bagaimana cara menjadi elegan. Syaro juga belajar segala hal lain yang diperlukan untuk menyesuaikan diri, seperti menjaga dirinya dengan mempelajari tentang apa yang populer dan mampu melakukan senyum palsu yang meyakinkan. Dia juga memiliki sedikit rasa takut pada kelinci dan menjadi semakin hiperaktif setelah minum kopi, dengan emosinya yang berbeda tergantung pada campuran kopinya. Dia secara dramatis mengagumi Rize sebagai pribadi dan sebagai kakak kelasnya dan suka padanya. Dia memiliki kelinci abu-abu liar bernama "Wild Geese" (ワイルドギース Wairudo Gīsu). Syaro dengan enggan membiarkan kelinci itu tinggal di rumahnya dengan syarat ia harus mencari makanannya sendiri. Dia sangat rajin bekerja dan berprestasi di bidang akademik karena dia ingin keluar dari kemiskinan.

### **Tippy (ティツピー)**

Adalah seekor kelinci angora betina dan maskot dari Rabbit House. Tippy begitu lembut sehingga dia lebih mirip bola bulu daripada kelinci. Dia biasanya duduk di atas kepala Chino saat berada di dalam Rabbit House. Ketika tidak berada di sekitar Cocoa dan yang lainnya, dia berbicara dengan suara jantan dan membantu ayah Chino menjaga bar. Tippy dirasuki oleh roh kakek Chino, mantan pemilik Rabbit House. Tippy akan sering berbicara di depan orang lain, ketika Chino mengalihkan perhatian orang lain dengan cara berbicara menggunakan suara perut sebagai alasannya.