

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan salah satu alat untuk berinteraksi atau berkomunikasi seperti menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau perasaan. Pengertian tentang bahasa yaitu sistem simbol bunyi yang bermakna dan berartikulasi (dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat arbitrer dan konvensional, yang dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran (Wibowo, 2001 : 3). Setiap bahasa di dunia, masing-masing memiliki sifat yang unik. Keunikan dalam bahasa memiliki arti bahwa setiap bahasa mempunyai ciri khas yang spesifik yang tidak dimiliki oleh yang lain. Ciri khas ini bisa menyangkut sistem bunyi, sistem pembentukan kata, sistem pembentukan kalimat, atau sistem-sistem yang lain (Chaer, 1994 : 51).

Begitu pula dengan Bahasa Jepang. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang semakin diminati oleh masyarakat Indonesia untuk dipelajari. Hal ini dapat dilihat dari bertambahnya pelajar Bahasa Jepang pada bidang pendidikan formal dan pendidikan non formal. Menurut survey The Japan Foundation tahun 2012 disebutkan bahwa pelajar Bahasa Jepang tercatat sebanyak 872,406 orang. Hasil survey tersebut menunjukkan bahwa jumlah pelajar Bahasa Jepang mengalami peningkatan sebanyak 21.8% dibandingkan dengan tahun 2009 yang berjumlah 716.353 orang.

Bahasa Jepang sebagai bahasa yang memiliki keunikan, mempunyai ciri khas pada penggunaan partikel (*joshi*) sebagai unsur pembentukan kalimat Bahasa Jepang. bagi penutur asli Bahasa Jepang, penggunaan *joshi* dalam pembentukan kalimat Bahasa Jepang tentu bukan sebuah kendala yang berarti. Namun, bagi para pelajar Bahasa Jepang penggunaan *joshi* yang baik dan benar dalam pembentukan kalimat Bahasa Jepang tentu merupakan hal yang cukup sulit.

Dalam buku *All About Particles*, Chino (1991 : 7), berpendapat mengenai partikel, sebagai berikut:

why are particles so elusive? Because particles are next to meaningless as isolated entities. A particle, in fact, might be defined as non-conjugating part of speech, bearing an absolute minimum of independent meaning, which attaches itself to other part of speech and thereby

places them in context. Thus, a statement consisting of a single particle wouldn't convey much meaning. But the addition of another word would make a world difference. A phrase like Tokyo ni (to Tokyo), for instance, would communicate something, but not ni by itself. The rule of thumb might be: Japanese particles have virtually no meaning bereft of context. „Mengapa partikel sangat sulit untuk dipahami? Karena partikel yang hadir terpisah dengan yang lain, hampir tidak memiliki makna. Pada kenyataannya sebuah partikel dapat didefinisikan sebagai kelas kata yang tidak berkonjugasi, memiliki makna yang sangat kecil dengan menempelkan dirinya pada kelas kata lain dan dengan demikian menempatkannya ke dalam konteks. Jadi, sebuah pernyataan yang hanya terdiri dari sebuah partikel tidak akan menyampaikan banyak makna. Tetapi, penambahan kata lain akan membuat perbedaan. Frase seperti *Tokyo ni* (ke Tokyo), seumpamanya akan mengkomunikasikan sesuatu, tetapi tidak jika hanya ni saja. Jadi, berdasarkan pengalaman: partikel-partikel dalam Bahasa Jepang tidak memiliki makna nyata bila berada di luar konteks.“

Partikel (*joshi*) memiliki makna yang kecil dalam sebuah kalimat dan hampir tidak memiliki makna apabila berdiri sendiri. Namun, penggunaannya merupakan unsur terpenting dalam pembentukan kalimat Bahasa Jepang. karena apabila penggunaan *joshi* dalam sebuah kalimat tidak benar, maka pembentukan kalimat Bahasa Jepang menjadi salah dan dapat menghasilkan makna yang berbeda. oleh karena itu pelajar Bahasa Jepang sering mengalami kesulitan saat mempelajari penggunaan *joshi* yang tepat.

Joshi memiliki arti kelas kata yang termasuk *fuzokugo* (kata yang tidak dapat berdiri sendiri) yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kata tersebut dengan kata lain serta untuk menambah arti kata tersebut lebih jelas lagi. Partikel akan menunjukkan maknanya apabila telah dipakai setelah kelas kata lain yang dapat berdiri sendiri (*jiritsugo*) (Sudjianto, 2007 : 181).

Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan yang disampaikan oleh Tsujimura yang mengatakan bahwa partikel (*joshi*) tidak dapat berdiri sendiri dan selalu melekat pada sebuah kata (Tsujimura, 2007 : 124).

Contoh kehadiran *joshi* pada pembentukan kalimat Bahasa Jepang adalah sebagai berikut:

1) 四郎さんがカレーを食べました。

Shiro san ga kare o tabemashita.

(Japanese Grammar Pool, 2013 : 9)

Pada contoh (1) kalimat tersebut partikel (*joshi*) hadir diantara subjek dan objek maupun objek dan predikat yang menjadi penghubung kosakata yang satu dengan kosakata yang lainnya. Kehadiran partikel *ga* yang muncul setelah subjek (四郎さ

ん) memiliki fungsi sebagai penanda subjek, sedangkan partikel *o* yang muncul setelah objek (カレー) berfungsi sebagai penanda objek.

Berdasarkan fungsi masing-masing tersebut, *Joshi* dibagi ke dalam tujuh macam, yaitu: *rentaijoshi*, *kakujoshi*, *fukujoshi*, *kakarijoshi*, *kantoujoshi*, *shuujoshi* dan *setsuzokujoshi* (Naohashi, 1977 : 195). mengingat ada banyak jenis *joshi* yang dapat diteliti dalam berbagai hal, maka dari itu penulis hanya meneliti partikel yang terletak pada akhir kalimat, yaitu *shuujoshi*.

Shuujoshi memiliki arti, yaitu partikel (*joshi*) yang dipakai di akhir kalimat atau pada akhir bagian kalimat untuk menyatakan ekspresi pembicara, larangan, pernyataan atau keraguan, harapan, atau permintaan, penegasan, perintah, dan sebagainya (Sudjianto, 2007 : 66). partikel-partikel yang termasuk kelompok *shuujoshi* adalah *ka* (か), *kashira* (かしら), *ke/kke* (け/つけ), *nee* (ねえ), *no* (の), *wa* (わ), *zo* (ぞ), *ze* (ぜ), *na* (な), *naa* (なあ), *yo* (よ), *tomo* (とも), *sa* (さ) dan *ne* (ね). Selain itu, pengertian *shuujoshi* juga diperkuat oleh Hiejima Ichiroo sebagai partikel yang dipakai pada bagian akhir kalimat yang menentukan makna perintah, pertanyaan atau keraguan, larangan dan sebagainya (Hiejima, 1992 : 144). *Shuujoshi* mewakili perasaan dan maksud dari penutur sehingga apabila lawan bicara tidak memahami apa makna yang terkandung di dalam *shuujoshi*, maka sesuatu yang ingin disampaikan oleh penutur tidak tersampaikan seutuhnya.

Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan sebelumnya dapat diketahui bahwa penggunaan *shuujoshi* dalam Bahasa Jepang ada banyak macam, masing-masing *shuujoshi* memiliki makna dan fungsi yang berbeda pada kalimat Bahasa Jepang. kehadiran *shuujoshi* yang muncul pada komik *Last Game* pun juga ada berbagai macam, namun peneliti hanya tertarik untuk meneliti lebih dalam penggunaan partikel akhir *yo* (よ) dan *ne* (ね) dalam percakapan sehari-hari pada komik *Last Game* sebagai objek penelitian ini karena penggunaan *shuujoshi* *yo* (よ) dan *ne* (ね) hampir terlihat sama bagi pelajar Bahasa Jepang sehingga sering ditemui kesulitan dalam penggunaannya.

Sebagai gambaran, berikut adalah contoh kehadiran *shuujoshi* yo (よ) dan ne (ね) dalam kalimat Bahasa Jepang :

(1) 大丈夫ですよ。

Daijyoubu desu yo.

„Baik-baik saja kok“

(2) 大丈夫ですね。

Daijyoubu desu ne.

„Baik-baik saja kan“

(Japanese Grammar Pool, 2013 : 36)

pada contoh kalimat (1) maupun kalimat (2) *shuujoshi* yo (よ) dan ne (ね) memiliki fungsi yang sama, yaitu memberikan informasi kepada lawan bicara bahwa kondisi penutur sedang baik-baik saja. Namun penggunaan partikel akhir pada contoh kalimat (1) dan (2) sesungguhnya memiliki perbedaan dalam penggunaan *shuujoshi* (よ) dan ne (ね). kemiripan makna dan fungsi yang dimiliki *shuujoshi* yo (よ) dan ne (ね) seringkali membuat pelajar Bahasa Jepang bingung dengan penggunaannya yang baik dan benar. oleh sebab itu penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai “Penggunaan partikel pada akhir kalimat (*shuujoshi*) yo (よ) dan ne (ね) dalam komik *Last Game* karya Shinobu Amano”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebaga berikut:

1. Perbedaan penggunaan *shuujoshi* yo (よ) dan ne (ね) dalam percakapan sehari-hari pada komik *Last Game* karya Shinobu Amano.

2. Makna yang terkandung dalam *shuujoshi* yo (よ) dan ne (ね) dalam percakapan sehari-hari pada komik *Last Game* karya Shinobu Amano.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengkaji tentang penggunaan partikel akhir (*shuujoshi*) yo (よ) dan ne (ね) pada percakapan sehari-hari dalam komik *Last Game* karya Shinobu Amano. Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah penelitian dengan memfokuskan pada penggunaan partikel akhir yo (よ) dan ne (ね) pada percakapan sehari-hari dalam komik *Last Game* karya Shinobu Amano.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dan contoh yang telah dikemukakan, penelitian ini akan mengkaji penggunaan partikel akhir yo (よ) dan ne (ね) sebagai *shuujoshi* dalam komik *Last Game* karya Shinobu Amano. Dengan demikian dalam penelitian ini rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana perbedaan penggunaan *shuujoshi* yo (よ) dan ne (ね) dalam kalimat Bahasa Jepang pada komik *Last Game* karya Shinobu Amano?
2. Bagaimana makna yang terkandung dalam *shuujoshi* yo (よ) dan ne (ね) pada kalimat Bahasa Jepang dalam komik *Last Game* karya Shinobu Amano?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan dari penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui perbedaan penggunaan partikel akhir yo (よ) dan ne (ね) dalam kalimat Bahasa Jepang.

2. Untuk mengetahui makna partikel akhir *yo* (よ) dan *ne* (ね) dalam kalimat Bahasa Jepang.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian memiliki pengertian ilmu yang mempelajari cara-cara melakukan pengamatan dengan pemikiran yang tepat secara terpadu melalui tahapan-tahapan yang disusun secara ilmiah untuk mencari, menyusun serta menganalisis dan menyimpulkan data-data sehingga dapat dipergunakan untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu pengetahuan.

Pengertian metode penelitian lebih singkat menurut Sugiyono (2013:2) adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat deskriptif, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menemukan pengetahuan yang seluas-luasnya terhadap objek penelitian pada suatu masa tertentu (Hidayat Syah, 2010:34). Penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data dengan menyajikan data, menganalisis dan menginterpretasi.

Adapun dalam penelitian ini penulis menggunakan metode analisis isi. Analisis isi adalah sebuah metode penelitian dengan menggunakan seperangkat prosedur untuk membuat inferensi yang valid dari teks (Weber, 1994:9). Tujuan dari analisis isi yaitu untuk menggambarkan karakteristik isi dari suatu pesan dan menarik kesimpulan penyebab dari suatu pesan.

Penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut dalam penelitian:

1. Tahap pertama, mengumpulkan data tersebut dengan sistem pencatatan dalam bentuk tulisan kemudian memilah data yang sesuai dengan objek penelitian dengan mendalaminya terlebih dahulu.
2. Tahap kedua, mengkaji dan menganalisis data penelitian dengan kaidah Bahasa Jepang.
3. Tahap ketiga, menyusun data penelitian secara sistematis kemudian menyajikan hasil analisis data.

1.7 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini penulis mengharapkan manfaat yang ada, yaitu :

1. Secara teoritis, untuk mendukung pengayaan dalam pemahaman bunpou atau tata bahasa kalimat Bahasa Jepang.
2. Secara praktis, untuk membantu pembelajar Bahasa Jepang dalam penggunaan *shuujoshi* yang tepat pada percakapan sehari-hari secara langsung

1.8 Ringkasan Cerita

Yanagi Naoto adalah anak laki-laki yang lahir di keluarga kaya dan terpandang. Ia tidak hanya dikagumi oleh banyak orang karena kekayaannya saja tetapi Yanagi juga dikagumi dari ketampanan dan kepintarannya dalam pelajaran di sekolah maupun bidang olahraga. Ini semua membuat Yanagi menjadi sombong di lingkungan.

Kemudian suatu hari ada siswi pindahan yang di pindahkan ke dalam kelasnya, yaitu Kujo Mikoto. Berbeda dengan Yanagi, Kujo adalah anak perempuan yang berasal dari keluarga biasa dan memiliki wajah yang biasa-biasa saja. Yanagi merasa kasihan dengan keadaan Kujo yang tidak sekaya dirinya. Namun rasa kasihannya langsung hilang setelah posisi Yanagi yang selalu di kagumi di sekolahnya tergantikan oleh Kujo. Kujo ternyata memiliki kepintaran yang melebihi Yanagi dalam pelajaran maupun bidang olahraga yang membuat Yanagi kesal akan kehadirannya.

Sepuluh tahun berlalu, Yanagi tetap tidak dapat mengalahkan prestasi Kujo di SMP dan SMA. Kemudian ia memutuskan untuk mengajak Kujou bertanding dalam satu permainan terakhir. Permainan terakhir tersebut adalah jika ia dapat membuat Kujou jatuh cinta pada dirinya dan membuatnya patah hati, maka Yanagi akan menang. Namun ternyata semua itu tidak berjalan sesuai rencana, sebaliknya Yanagi menyadari bahwa dirinya jatuh cinta dengan Kujo.

1.9 Sistematika Penelitian

Penulis menyusun sistematika penulisan ke dalam empat bab agar mudah dipahami dan dimengerti pembaca, antara lain sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, dalam bab ini penulis menuliskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, ringkasan cerita dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan teori, dalam bab ini penulis menguraikan pengertian dan jenis-jenis *joshi* serta menguraikan perbedaan penggunaan dan definisi partikel akhir (*shuujoshi*), yaitu *shuujoshi yo* (よ) dan *ne* (ね), serta beberapa teori yang berkaitan dengan topik penelitian skripsi.

Bab III Dalam bab ini penulis menguraikan analisis data mengenai penggunaan *shuujoshi yo* (よ) dan *ne* (ね) dalam komik *Last Game*.

Bab IV Kesimpulan, dalam bab ini penulis akan menuliskan kesimpulan dari pembahasan analisis bab-bab sebelumnya.

