

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bahasa sebagai suatu sistem komunikasi merupakan bagian terpenting dan menjadi inti dari kebudayaan. Kebudayaan tidak akan dapat terjadi tanpa bahasa, karena bahasa merupakan faktor yang memungkinkan terbentuknya kebudayaan. Kebudayaan dan bahasa merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Kebudayaan adalah keseluruhan sistem komunikasi yang mengikat dan memungkinkan bekerjanya suatu himpunan manusia yang disebut masyarakat (Kroeber dan Kluckhohn dalam Nababan, 1991:49). Dengan demikian dapat dipahami bahwa kebudayaan merupakan sistem aturan komunikasi dan interaksi yang memungkinkan sebuah masyarakat terjadi, terpelihara, dan dilestarikan.

Dalam penggunaannya, bahasa sebagai sistem komunikasi hanya memiliki makna apabila berada dalam kebudayaan yang menjadi wadahnya. Lindgren (dalam Nababan, 1984:48) mengatakan bahwa bahasa merupakan kajian untuk mengerti lebih dalam mengenai pola kemasyarakatan.

Sebuah studi yang mempelajari kemampuan manusia menggunakan aturan-aturan berbahasa secara tepat dalam situasi yang bervariasi disebut sosiolinguistik. Sosiolinguistik memandang bahasa sebagai sistem sosial dan sistem komunikasi dari suatu masyarakat dan kebudayaan.

Gorys Keraf dalam Diksi dan Gaya Bahasa (1994:103-104) mengatakan bahwa bahasa mana pun di dunia ini selalu mengalami pertumbuhan dan perkembangan dari waktu ke waktu, sehingga tingkat perubahan yang dialami bahasa tergantung dari bermacam-macam faktor, seperti kebutuhan untuk menyerap teknologi baru yang belum dimiliki, tingkat kontak dengan bangsa-bangsa lain, kekayaan budaya asli yang dimiliki penutur bahasanya, dan bermacam-macam faktor yang lain. Walaupun ada unsur-unsur baru yang selalu muncul dan ada unsur-unsur lama yang lenyap dari pemakaian, serta ada unsur-unsur yang mengalami pergeseran dan perubahan makna, akan selalu terdapat bagian dari kosa kata yang dikenal bersama dan digunakan oleh semua penutur bahasa.

Disamping unsur-unsur bahasa yang dikuasai dan dikenal oleh seluruh anggota masyarakat bahasa, ada juga unsur bahasa yang terbatas penuturnya, walaupun mereka berada di dalam masyarakat bahasa yang sama. Yang termasuk di dalam unsur tersebut antara lain adalah bahasa *slang*. Kata-kata yang termasuk dalam kelompok ini harus digunakan secara hati-hati agar tidak merusak suasana. Apabila dalam suatu situasi formal tiba-tiba muncul kata-kata yang bersifat “khusus” tersebut, maka situasi formal sebelumnya akan terganggu.

Pengertian *slang* menurut Alwasilah (Sosiologi Bahasa, 1985:57) adalah:

“*Slang* merupakan variasi bahasa yang bercirikan dengan kosa kata baru dan cepat berubah. Variasi bahasa *slang* sering dipakai oleh anak-anak muda dalam berkomunikasi.”

Beberapa kata *slang* bergerak dari kata khusus yang menuju ke kata umum, bila dirasakan kata itu berguna dalam perkembangan bahasa. Kata-kata seperti *bus*;

*auto*; *taksi*; *bom-H*, sebelumnya adalah kata *slang* yang disingkat dari bahasa latin *vehiculum omnibus* (kendaraan untuk umum); dari bahasa Inggris *auto mobil*; *taxi cab* (kereta yang disewakan); dari bahasa ilmiah *bom hidrogenium*, yang pada suatu waktu merupakan kata-kata *slang*, tetapi sekarang penggunaannya diterima sebagai kata populer dan umum. (Gorys Keraf, 1994:113)

Sementara Nakajima mengartikan *slang* sebagai *zokugo* - 俗語 (1970) yaitu:

“ 俗語 (スラング) は生彩に富むが正式には用いられない語、隠語 (ある社会の) 通用語、 (ある職業の) 専門用語、 (盗賊。芸能人などの) 隠語。”

“ *Zokugo (slang) wa seisai ni tomu ga seishiki ni wa mochi-irarenaigo; ingo: (aru kaisha no) tsuuyougo; (aru shokugyou no) senmonyougo; (touzoku, geinoujin nado no) ingo.*”

“ *Zokugo (slang)* adalah bahasa atau kata-kata yang tidak memiliki kesan formal; kata-kata sehari-hari non-formal yang digunakan di perusahaan; atau istilah khusus (seperti jargon) yang digunakan di lingkungan pekerjaan; atau bahasa khusus atau rahasia yang hanya digunakan oleh kelompok-kelompok tertentu (*entertainers* - orang-orang yang bergerak di dunia hiburan, seperti artis; dan kelompok *gangster* - penjahat).”

Dari definisi-definisi sebelumnya, dapat dipahami secara singkat bahwa *zokugo* ( 俗語 ) adalah bahasa yang digunakan oleh kelompok-kelompok tertentu dan dapat bergerak menjadi kata umum serta tidak memiliki ragam formal. Kata-kata *zokugo* ( 俗語 ) terdapat pada semua lapisan masyarakat. Tiap lapisan atau kelompok masyarakat dapat menggunakan kata-kata umum dengan pengertian-pengertian yang khusus, yang berlaku untuk kelompoknya.

*Zokugo* ( 俗語 ) atau *slang* juga diidentikkan dengan kata *colloquial* (kolokial) yang menurut Jack C. Richard dan Richard Schmidt dalam *Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics* (1985:87) adalah:

“ *An informal type of speech used among friends and others in situations where empathy, rapport or lack of social barriers are important. Or a word phrases that is more commonly used in informal speech and writing. Colloquial speech is often marked by the used of slang and by other linguistic characteristic such as deletion of subject or auxiliaries. That Also called Casual Speech or Casual Style or Popular Speech.*”

“ Bahasa percakapan informal yang biasa digunakan bersama teman maupun orang lain pada saat situasi akrab atau situasi dimana tidak diperlukannya tingkatan sosial, atau frase yang umumnya digunakan dalam percakapan, atau bahasa tertulis yang tidak baku. *Colloquial* diidentifikasi sebagai bahasa *slang*, yang strukturnya umumnya mengalami pengurangan atau penyingkatan dalam subjek atau kata kerja bantu. Istilah ini disebut juga *Bahasa Sehari-hari* atau *Gaya Bahasa Santai* atau *Bahasa Populer*.”

Contohnya seperti “*got the time?*” dari kata asal ( kata baku ) “*do you have the time?*”. Situasi dalam kalimat tersebut memiliki pengurangan unsur dalam subjek “*you*” dan kata tanya “*do*”, yang mengalami pelesapan menjadi “*got*”, yang artinya sama, namun memiliki ragam yang lebih akrab.

Dari definisi tersebut dapat dipahami bahwa *zokugo* ( 俗語 ) memiliki ragam informal. Penggunaan *zokugo* ( 俗語 ) sudah menjadi hal yang umum bagi masyarakat. Seperti contohnya dalam percakapan berikut :

Contoh (1) :

Konteks: Satoshi (seorang anak SMU) tertangkap sedang mencuri di *supermarket* bersama teman-temannya, kemudian di tahan di kantor polisi, dan kakaknya berusaha memberi nasihat...

- 兄 : 私のこと おまえ 呼ばないで！！。私はあなたの兄な  
 んだから。
- 智 : 俺 聞いたぞ。 お前 はこの話に関係ないんだから。
- Ani : *Watashi no koto omaette yobanaide!! Watashi wa anata no  
 ani nandakara.*
- Satoshi : *Ore<sup>1</sup> kiitazo. Omae<sup>2</sup> wa kono hanashi ni kankenain dakara.*
- Kakak : Jangan memanggil saya dengan “*omae*”!! Saya ini’kan kakak  
 kamu.
- Satoshi : Iya, (saya sudah tahu). Hal ini tidak ada hubungannya dengan  
 kamu.

(Yonekawa, 1992:12-27)

Peristiwa tutur di atas berlangsung dalam situasi formal (di kantor polisi), penutur (kakak) menggunakan *anata* yang memiliki arti “kamu”, *anata* biasa digunakan dalam percakapan. Petutur yang merasa tidak nyaman dengan kondisi percakapan mereka menggunakan “*ore*” dan “*omae*” (yang biasa digunakan dalam keluarga) yang memiliki arti “saya” dan “kamu”, namun tanpa memperhatikan situasi (tempat) saat percakapan berlangsung, penggunaan *ore* dan *omae* dalam situasi formal menjadi tidak tepat.

Contoh (2) :

- 兄 : 俺 のラジオはぼろいから、音がひどくて聴けやしない。
- 弟 : お前 は アルバイト から、新しいのが買うよ。

<sup>1</sup> *Ore*—俺 dapat diartikan sebagai “saya, aku” (kata ganti orang pertama). *Ore* biasanya digunakan pada saat berbicara dengan orang yang usia atau status sosialnya lebih rendah (seperti dari ayah kepada anak), atau antar pelaku tutur yang sudah memiliki hubungan akrab. Penggunaan *ore* lebih lazim digunakan di kalangan pria. Yonekawa menambahkan, dahulu penggunaan *ore* lazim digunakan oleh kaum pria dan juga wanita hingga pertengahan abad ke-18.

<sup>2</sup> *Omae*—お前 dapat diartikan sebagai “kamu, anda” (kata ganti orang kedua). Dalam penggunaannya *omae* sangat dihindari di kalangan wanita. penggunaan *omae* lebih lanjut sama seperti *ore*, biasa digunakan pada saat berbicara dengan orang yang usia atau status sosialnya lebih rendah atau antar pelaku tutur yang sudah memiliki hubungan akrab.

(Yonekawa, 1992:23-24)

Ani : *Ore no rajio wa boroikara, oto ga hidokute kikeyashinai.*

Ototo : *Omae wa arubaito<sup>3</sup> kara, atarashii no ga kau yo.*

Kakak : Radio (ku) ini sudah tua, suaranya saja sudah tidak terdengar jelas.

Adik : Kamu 'kan (sudah) kerja sambilan, beli yang baru saja.

(Yonekawa , 1992:106)

Percakapan di atas berlangsung di rumah dalam situasi biasa (informal) dan memiliki ragam akrab karena percakapan terjadi antara penutur dan petutur yang memiliki hubungan keluarga. Penggunaan *ore* sebagai identifikasi orang pertama dan *omae* sebagai identifikasi orang kedua (yang biasa digunakan dalam keluarga) dalam percakapan yang berlangsung antara kakak dan adik tersebut terasa tepat, dan situasi ini berbeda dengan penggunaan *ore* dan *omae* dalam contoh (1).

Contoh (1) dan (2) menunjukkan bahwa tepat atau tidaknya penggunaan *zokugo* ( 俗語 ) memiliki keterkaitan erat dengan situasi atau latar tempat peristiwa pada saat percakapan sedang berlangsung, hal ini mengacu pada penutur, petutur, tempat, waktu, dan suasana percakapan.

Contoh (3) :

Konteks : Sena berusaha merekrut siswa yang sukarela untuk ikut dalam pertandingan *Amefuto*<sup>4</sup>. Ia mengunjungi siswa klub basket yang merupakan seniornya, di ruangan klub basket.

セナ : あの、すみません。そのアメフトの試合に出てもらえたら..なんて...

先輩 : ああ、まるでやる気ナース。

セナ : そう、そうですか。

---

<sup>3</sup> *Arubaito* (atau *baito*) merupakan *zokugo* (俗語) yang memiliki pengertian kerja sambilan (*part-time work*), berasal dari bahasa Jerman “*arbeit*” untuk tenaga kerja atau buruh. (Yonekawa, 1992:52)

<sup>4</sup> *Amefuto* adalah akronim yang digunakan di Jepang untuk *American Football* (アメリカンフットボール → アメフト). Istilah lain untuk bidang olahraga ini adalah *rugby*.

*Sena* : *Ano, sumimasen. Sono Amefuto no shiai ni detemoraetara..nante..*  
*Senpai* : *Aa, maru de yaru-“ki” naishi.*  
*Sena* : *Sou, sou desuka.*

*Sena* : Permissi, apakah ada yang mau ikut bergabung di pertandingan *Amefuto*?  
*Senpai* : Aah, (kami) nggak niat main.  
*Sena* : Oh, be..begitu ya..

(Eyeshield-21 vol.01:91)

Dialog dalam contoh (3) memiliki konteks yang dapat diteliti seperti apa hubungan penutur dan petutur, dan apa bahasa yang digunakan. Kedudukan penutur dan petutur sebagai senior-junior dalam contoh (3) mempengaruhi penggunaan bahasa yang dipakai. Sena sebagai penutur cenderung menggunakan bahasa yang memiliki ragam formal (ditunjukkan dengan penggunaan *sumimasen* di awal percakapan) dibandingkan dengan senior sebagai petutur yang memakai ragam informal - dalam hal ini menggunakan *zokugo* ( 俗語 ) *yaruki* saat menjawab pertanyaan yang ditawarkan Sena.

*Zokugo* ( 俗語 ) dalam bahasa Jepang seperti halnya dalam bahasa lain memiliki dua bentuk yaitu leksikal dan struktural. Bentuk leksikal dicontohkan seperti *anata* dan *yatsu*, sedangkan bentuk struktural salah satu contohnya seperti dalam percakapan berikut:

Contoh (4) :

Konteks : Sena yang sedang mencari sukarelawan untuk ikut dalam pertandingan *Amefuto* menawarkan Ishizaki untuk mengambil bagian, namun Ishizaki tidak bisa ikut sebelum menyelesaikan pekerjaan sampingannya sebagai pengantar majalah kota. Karena didesak waktu pertandingan, maka Sena menawarkan diri untuk membantu Ishizaki dengan mengantarkan setengah bagian majalah ke alamat tertentu sambil

memikirkan rute tercepat melalui peta yang diberikan. Sena menggunakan kemampuannya dalam berlari untuk mengantar semua majalah sebelum tenggang waktu yang ditentukan.

セナ : あ、あの！僕にパシらせ...じゃない。  
手伝わせて下さい！！  
石丸 : じゃあ、セナ君はこっち半分を。  
セナ : はい。  
石丸 : 終わったらまたココで、よろしくー。  
セナ : こんなもんかな。よし！

*Sena* : *A, ano! Boku ni pashirase...janai. Tetsudawasetekudasai!!*  
*Ishimaru* : *Jaa, Sena-kun wa kocchi hanbun wo.*  
*Sena* : *Hai.*  
*Ishimaru* : *Owattara mata koko de, yoroshiku.*  
*Sena* : *Konna monka na. Yoshi!*

Sena : Umm, biar aku kerja (kan)...eh, bukan!  
Izinkan saya membantu!!  
Ishimaru : Kalau begitu, Sena setengahnya ya.  
Sena : Ok.  
Ishimaru : Kalau sudah selesai, ketemu disini lagi. Tolong ya.  
Sena : Mungkin (enaknya) begini aja, ya?  
(sambil menggambar rute)

(Eyeshield-21 vol.01:98-99)

Percakapan di atas berlangsung di jalan setapak dekat sekolah antara Sena dengan seniorinya yang bernama Ishimaru ketika sore hari setelah pulang sekolah. Hubungan penutur dan petutur sebagai junior-senior secara tidak langsung menuntut penggunaan ragam yang lebih formal<sup>5</sup> oleh pelaku tutur yang kedudukannya lebih rendah, dalam hal ini Sena sebagai junior. Sena yang memerlukan bantuan Ishimaru

---

<sup>5</sup> Penggunaan ragam yang lebih formal oleh Sena sebagai petutur (dalam kedudukannya sebagai junior) ditunjukkan dengan digunakannya *tetsudawasetekudasai* (“tolong biarkan saya membantu anda”) sebagai bentuk penawaran diri untuk membantu Ishimaru, walaupun Ishimaru sebagai penutur (dalam kedudukannya sebagai senior) tidak meminta Sena untuk membantunya.



dalam pertandingan *Amefuto* menawarkan diri untuk membantu pekerjaan sampingan Ishimaru sebagai bentuk saling tolong menolong.

Menurut Yonekawa (1992:165) *monka* yang merupakan *zokugo* ( 俗語 ) dalam percakapan tersebut merupakan *frase* yang mengalami pengurangan unsur dari kata dasarnya atau perubahasan bahasa dari susunan standarnya yaitu *mono ka*; dan *monka* biasa digunakan di bagian akhir dari sebuah susunan kalimat untuk menyatakan penekanan atau penolakan akan sesuatu, dan juga digunakan sebagai *rhetorical question*<sup>6</sup>.

Penelitian mengenai *zokugo* ( 俗語 ) dipengaruhi oleh dimensi-dimensi sosiolinguistik, yaitu dari segi kelompok masyarakat pengguna bahasa (penutur, petutur, objek tuturan), dan situasi (mencakup dimensi “dimana” kata-kata dan bahasa tersebut digunakan).

Penulis belum menemukan skripsi lain yang pernah dibuat mengenai *zokugo* ( 俗語 ).

## 1.2 Rumusan Masalah

Suatu masalah timbul karena adanya kesangsian terhadap suatu fakta atau fenomena yang terjadi dalam lingkungan sosial masyarakat. Hubungan sosial antara penutur dan petutur menjadi hal utama dalam menggunakan bahasa pada saat berkomunikasi. (Dewi Lailatul Badriah dalam Metodologi Penelitian, 2006:7)

---

<sup>6</sup> *Rhetorical question*: pertanyaan yang tidak memerlukan jawaban, hanya sebagai penekanan dan tidak memiliki pengertian khusus. (Oxford Learner's Dictionary, 1995:355)

Maka berdasarkan pemaparan sebelumnya, penulis merumuskan beberapa permasalahan, diantaranya sebagai berikut:

1. Apa fungsi ragam *zokugo* ( 俗語 ) yang digunakan pada peristiwa tutur dalam komik Eyeshield-21.
2. Apa faktor-faktor penentu (dilihat dari delapan komponen tutur S-P-E-A-K-I-N-G) penggunaan ragam *zokugo* ( 俗語 ) pada peristiwa tutur dalam komik Eyeshield-21.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan diadakannya penelitian ini oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan fungsi ragam *zokugo* ( 俗語 ) yang digunakan pada peristiwa tutur dalam komik Eyeshield-21.
2. Untuk mengetahui apa saja faktor-faktor (dilihat dari delapan komponen tutur S-P-E-A-K-I-N-G) yang mempengaruhi penggunaan ragam bahasa *zokugo* ( 俗語 ) pada peristiwa tutur dalam komik Eyeshield-21.

### **1.4 Metodologi**

#### **1.4.1 Metode Penelitian**

Untuk memperoleh hasil penelitian yang ilmiah, maka penulis dituntut untuk menggunakan metode penelitian ilmiah. Metode penelitian merupakan alat, prosedur, atau teknik yang digunakan dalam melaksanakan penelitian dan proses pengumpulan

data. Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif. Metode deskriptif adalah metode atau cara yang digunakan untuk memecahkan masalah dengan menuturkan, menganalisa, dan mengklasifikasi data. ( Moh. Nazir 1988:63 )

#### **1.4.2 Teknik Penelitian**

Teknik adalah cara untuk melaksanakan metode. Teknik yang digunakan oleh penulis adalah studi pustaka, dengan mencatat data dari buku-buku yang dijadikan sebagai sumber penelitian, dan mengumpulkan sumber lain yang berkaitan dengan masalah yang sedang dibahas sebagai referensi. Penulis akan melakukan langkah-langkah dengan tahapan sebagai berikut:

1. Menentukan topik permasalahan dan tema.
2. Setelah menentukan tema, langkah selanjutnya adalah menentukan judul.
3. Inventarisasi data, yaitu mencari dan menentukan data yang akan digunakan sebagai sumber penelitian.
4. Langkah berikutnya adalah klasifikasi data, yaitu mengelompokkan data menurut ciri-ciri tertentu. Data diperoleh dari berbagai sumber, tetapi pada penelitian ini diperoleh dari komik yang berjudul Eyeshield-21.
5. Menentukan metode penelitian yang didasarkan untuk mencapai rumusan tujuan penelitian.
6. Langkah terakhir adalah analisa, yaitu menganalisis data dengan mengemukakan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian. Data yang diperoleh akan dianalisis sesuai dengan tujuan dan metode yang sudah ditetapkan sebelumnya.

### 1.4.3 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam analisis diambil dari komik yang berjudul *Eyeshield-21* karya Riichiro Inagaki dan Murata Yusuke. Alasan penulis memilih komik *Eyeshield-21* dalam penelitian ini adalah karena ketertarikan pada variasi ragam *zokugo* (俗語) yang digunakan, dan karena komik *Eyeshield-21* memuat kata-kata *zokugo* (俗語) yang dibutuhkan dalam penelitian.

Komik ini menceritakan pergulatan Kobayakawa Sena, seorang anak SMU yang memiliki kemampuan berlari cepat (*sprinter*) di atas rata-rata yang bahkan tidak disadari oleh dirinya sendiri, dan bergabung dengan klub olahraga *Amefuto*. Dalam klub ini Sena dilatih untuk mengembangkan kemampuannya oleh Hiruma. Komik ini memuat kata-kata *zokugo* (俗語) sebagai data-data yang dibutuhkan penulis dan kemudian menjadi sumber yang akan dianalisa dalam penelitian *zokugo* (俗語).

## 1.5 Organisasi Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan karya ilmiah ini akan disusun sebagai berikut:

Bab I berisi pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian - teknik kajian, dan organisasi penulisan skripsi. Bab II berisi kajian teori, yang terdiri dari sosiolinguistik, dan *zokugo* (俗語). Bab III berisi analisis ragam *zokugo* (俗語) dalam Komik *Eyeshield-21*. Bab IV berisi Kesimpulan yang disusun penulis berdasarkan data yang dikaji pada Bab III.