

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pragmatik

Pengertian pragmatik sudah banyak disampaikan oleh para ahli yang menggunakan penelitian dengan kajian pragmatik. Pragmatik pula mempunyai hubungan dengan makna dari suatu ucapan ataupun suasana ucap (*speech situation*) yang dimana terdapat unsur sapaan, waktu, tujuan, konteks, tuturan, serta suatu tempat. Leech (dalam Simatupang, 2017) mengemukakan bahwa pragmatik merupakan kajian yang membahas tentang makna ujaran yang berkaitan dengan konteks tertentu.

Tarigan (dalam Sulistiara, 2017) mengemukakan bahwa pragmatik merupakan pengkajian yang membahas segala segi makna yang tidak termasuk ke dalam kajian semantik, atau dapat dikatakan pragmatik mengulas segala segi makna tuturan yang tidak dapat diterangkan secara sempurna oleh referensi langsung sesuai kondisi kebenaran kalimat yang dituturkan. Kajian pragmatik mempunyai empat istilah yang tercakup, yaitu kajian yang membahas makna penutur, kajian yang membahas makna berdasarkan konteks, kajian tentang bagaimana cara agar yang disampaikan lebih banyak daripada yang dituturkan, serta kajian tentang ungkapan yang dilihat dari jarak sosial antar penutur Yule (dalam Aini, 2020).

Dalam bahasa Jepang pragmatik dikenal dengan sebutan *Goyouron*. Penerapan bahasa pragmatik tidak hanya dikelompokkan dengan meninjau atau menganalisis. Dalam penyajian bahasa dapat ditempatkan pada kondisi atau ujaran.

Kalimat yang menjadi suatu ujaran, dapat memiliki makna yang tepat dalam sebuah situasi dimana ujaran dapat digunakan Tamotsu (dalam Sulistiara, 2017).

Berdasarkan teori di atas, dapat dikemukakan bahwa kajian pragmatik mempelajari suatu makna yang berhubungan dengan konteks yang melatarbelakangi bahasa itu sendiri, makna tuturan yang dikaitkan dengan hubungan sosial antar penutur, dan makna yang dilihat dari situasi atau keadaan penutur disaat tuturan berlangsung.

2.2 Konteks

Konteks disini sangat berperan penting untuk mengartikan dan memahami suatu maksud serta tujuan antara penutur dan lawan tutur agar dapat terhubung satu sama lainnya. Konteks berarti keadaan ataupun suasana yang terjadi pada sebuah percakapan yang terdiri dari aktivitas, waktu, ataupun ikatan sosial yang terjadi dalam tindak tutur. Malinowski dalam Pateda (2011) mengemukakan bahwa untuk memahami suatu ujaran, isi dari situasi konteks harus diperhatikan sebagai berikut:

1. Makna tidak ada pada unsur-unsur lepas yang berwujud berupa kata, tetapi ada pada ujaran secara keseluruhan.
2. Makna tidak boleh diartikan secara dualis (acuan dan kata) atau secara trialis (acuan, kata, dan tafsiran), tetapi makna adalah salah satu tugas atau fungsi yang terpadu dalam suatu tutur yang dipengaruhi oleh keadaan.

Konteks dalam bahasa Jepang dikenal dengan sebutan *bunmyaku*. Secara umum, konteks mengandung latar belakang, keadaan serta kondisi dalam lingkungan percakapan, sehingga apa yang telah disampaikan oleh penutur dapat

dipahami maknanya oleh lawan tutur (Sulistiara, 2017). Hymes (dalam Aini, 2020) menjelaskan bahwa di dalam konteks terdapat unsur-unsur pembentuk yang dapat dijabarkan melalui teori *SPEAKING*. Unsur-unsur tersebut yaitu:

1. (S) *Setting and Scene*. *Setting* berkaitan dengan tempat serta waktu tuturan berlangsung, sedangkan *scene* merujuk pada situasi waktu dan tempat.
2. (P) *Participants* adalah para pihak yang terlibat di dalam tuturan, yaitu penutur ataupun lawan tutur.
3. (E) *Ends* adalah tujuan dan maksud yang ada dalam sebuah tuturan.
4. (A) *Act* adalah isi dan bentuk dari sebuah tuturan. Bentuk tuturan dapat berkaitan dengan bagaimana penggunaannya, jenis kata yang digunakan, dan hubungan antara topik pembicaraan dan apa yang telah dikatakan oleh penutur.
5. (K) *Key* adalah intonasi atau nada, semangat dan cara dimana penutur menyampaikan suatu pesan kepada lawan tutur. Misalkan melalui perasaan senang, sedih, patah hati, kecewa, sombong atau marah.
6. (I) *Instrumentalities* adalah jalur bahasa atau percakapan yang digunakan, seperti jalur tulis, lisan, dan telepon.
7. (N) *Norm of heraction and interpretation* adalah norma atau aturan dalam berkomunikasi. Misalnya, dalam cara penutur bertanya, berinterupsi, dan lain sebagainya.
8. (G) *Genre* adalah jenis penyampaian tuturan, seperti doa, pepatah, puisi, narasi, dan lain sebagainya.

Dari unsur-unsur di atas, penulis hanya akan memfokuskan pada enam unsur pertama yaitu SPEAKI untuk mendapatkan konteks dari data yang penulis temukan, karena menurut penulis kedua unsur terakhir yaitu NG pada data yang diteliti akan relatif sama.

2.3 *Kandoushi*

Kandoushi termasuk *jiritsugo* (jenis kata yang bisa berdiri sendiri) sehingga tidak bisa menjadi keterangan, tidak bisa menjadi penghubung, tidak bisa menjadi kata subjek, dan tidak bisa berubah bentuknya. Namun, *kandoushi* dapat menjadi sebuah *bunsetsu* atau kalimat yang bisa berdiri sendiri walau tanpa adanya bantuan dari kelas kata lain (Sudjianto dan Dahidi, 2004). *Kandoushi* ialah jenis kata tunggal yang dapat mengungkapkan berbagai macam bentuk ekspresi seperti panggilan, keraguan, terkejut, dan lain-lain. Kelas kata ini bukan termasuk kata subjek maupun predikat. *Kandoushi* ada pada awal kalimat serta digunakan sebagai kata yang dapat berdiri sendiri (meskipun masih ada hubungannya di dalam kalimat itu). *Kandoushi* (kata seru) selalu ditemukan pada percakapan di dalam kehidupan sehari-hari, meskipun terdiri dari satu kata saja, namun dapat langsung dipahami arti dari ujaran itu. Baik secara lisan maupun tulisan dengan wujud percakapan Sudjianto (dalam Nanda, 2015).

Pada kehidupan masyarakat di Jepang, *kandoushi* sering muncul di percakapan sehari-hari, sehingga hal tersebut sudah dianggap lazim. Contohnya pada percakapan secara langsung maupun tidak langsung. Kata seru pada bahasa yang lisan sangat berbeda dengan yang ada pada bahasa tulisan. Di sebuah bahasa

tulisan, penulisan kata seru selalu diakhiri memakai tanda seru atau tanda tanya. Tanda tanya (?) pada akhir kalimat untuk menyatakan perasaan penutur yang bertanya-tanya dan tanda seru (!) untuk mempertegas perasaan yang diungkapkan oleh penutur Kurniawati (2021). Pada bahasa secara lisan kata seru selalu dilontarkan dengan intonasi yang tinggi. *Kandoushi* merupakan kata yang mengekspresikan suatu impresi ataupun emosi serta intuitif. Contohnya saat penutur merasa senang ataupun bahagia, rasa pilu, marah, terkejut, khawatir, heran, maupun rasa takut akan sesuatu Murakami (dalam Sudjianto, 2004). *Kandoushi* itu tidak hanya mengekspresikan sebuah impresi maupun emosi tetapi kelas kata yang berperan untuk mengucapkan sebuah persalaman. Sehingga keduanya mempunyai penjelasan yang sedikit berbeda Terada (dalam Sudjianto, 2004).

Dari berbagai definisi tentang *kandoushi* yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa *kandoushi* adalah sebuah kata tunggal yang ada pada awal kalimat serta dapat berdiri dengan sendirinya, sehingga dapat menjadi sebuah *bunsetsu* (kalimat) meskipun tanpa adanya bantuan dari jenis kelas kata lainnya. Jenis kelas kata ini tidak dapat menjadi sebuah kata penghubung, subjek, keterangan, dan berubah bentuknya. Selain itu, jenis kelas kata ini dapat mengungkapkan kata yang mengandung berbagai macam perasaan seperti terkejut, seruan, panggilan, ajakan, jawaban, larangan bingung, keraguan, dan sebagainya.

Masuoka dan Takubo (dalam Djomi 2017) membagi jenis *kandoushi* menjadi dua bagian, yaitu:

1. *Kandoushi* yang menunjukkan ungkapan perasaan, jawaban, dan panggilan

a. *Kandoushi* yang menunjukkan keterkejutan terhadap keadaan yang tidak terduga seperti, *a* (あ), *aa* (ああ), *oya* (おや), *maa* (まあ), *ara* (あら), *are* (あれ), *aree* (あれー), *arere* (あれれ), *arya* (ありゃ), *wa* (わ), *uwa* (うわ), *gya* (ぎゃ), *hyaa* (ひゃー).

b. Menunjukkan jawaban yang sedang dicari seperti, *uun* (ううん), *saa* (さあ), *eeto* (ええと), *ano* (あの), *sono* (その), *soone* (そうね), *soodesune* (そうですね).

c. Menunjukkan di luar perasaan terhadap hal yang dikatakan oleh lawan bicara dan keadaan yang tidak terduga seperti, *nanto* (なんと), *nanto mo haya* (なんともはや), *hee* (へー).

d. Menunjukkan pemahaman terhadap ucapan lawan bicara seperti, *fuun* (ふうん), *fun* (ふん), *haa* (はあ), *hee* (へえ), *naruhodo* (なるほど).

e. Menunjukkan setuju atau tidak setuju terhadap ucapan lawan bicara seperti, *hai* (はい), *ee* (ええ), *aa* (ああ), *un* (うん), *haa* (はあ), *iie* (いいえ), *iya* (いや).

f. Menunjukkan ungkapan untuk menyuruh seseorang melakukan sesuatu pada diri sendiri saat memulai tindakan dan kegiatan seperti, *sateto* (さてと), *yareyare* (やれやれ), *yoisho* (よいしょ), *dokkoisho* (どっこいしょ), *yoshi* (よし).

g. Menunjukkan ungkapan saat meminta perhatian dan memanggil lawan bicara seperti, *moshi moshi* (もしもし), *ano* (あの), *oi* (おい), *kora* (こら), *nee* (ねえ), *hora* (ほら), *sora* (そら), *saa* (さあ).

h. Menunjukkan pertanyaan terhadap diri sendiri seperti, *hate* (はて), *hatena* (はてな).

2. *Kandoushi* yang digunakan sebagai salam ucap tegur sapa, ditentukan berdasarkan situasi

a. Ungkapan salam pertemuan seperti, *yaa* (やあ), *ohayou* (おはよう), *konnichiwa* (こんにちは), *konbanwa* (こんばんは), *genki* (元気), *osu* (おす).

b. Ucapan terimakasih seperti, *arigatou* (ありがとう), *doumo* (どうも), *doumo arigatou* (どうもありがとう), *sumimasen* (すみません), *osoreishimasu* (おそれいします).

- c. Ucapan salam perpisahan seperti, *sayounara* (さようなら), *ja* (じゃ), *ja mata* (じゃまた), *ja korede* (じゃこれで), *ja mata atode* (じゃまたあとで), *sakireishimasu* (先礼します), *oyasuminasai* (おやすみなさい).
- d. Ungkapan saat berangkat dan menjemput seperti, *ittekimasu* (いってきます), *itterashai* (いってらっしゃい), *tadaima* (ただいま), *okaeri* (おかえり), *okaerinasai* (おかえりなさい).
- e. Jawaban atas ucapan persalaman seperti, *ie* (いえ), *iie* (いいえ), *ie ie* (いえいえ), *douitashimashite* (どういたしまして), *tondemonai* (とんでもない), *tondemogozaimasen* (とんでもございません).
- f. Salam waktu makan seperti, *itadakimasu* (いただきます), *gochisousama* (ごちそうさま).

2.4 Kandoushi Kandou

Takanao (dalam Sudjianto 2004) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan *kandoushi kandou* adalah ungkapan kata seru yang mengekspresikan sebuah perasaan atau emosi penutur. Perasaan ini seperti rasa senang, marah, sedih, kecewa, terkejut, khawatir, takut, dan sebagainya. Kata-kata yang termasuk *kandou* yaitu, sebagai berikut:

1. *Maa* (まあ) untuk mengekspresikan rasa heran, rasa terkejut, dan dapat juga mengungkapkan rasa kagum. Di dalam bahasa Indonesia dapat berarti oh, aduh, astaga, amboi, wah.
Contoh: *Maa, odoroitai.*
2. *Ou* (おう) untuk mengungkapkan perasaan yang mendalam mengenai suatu peristiwa, keadaan, atau kejadian. Di dalam bahasa Indonesia berarti oh, ah, aduh.
Contoh: *Ou, samui.*
3. *Yaa* (やあ) untuk mengungkapkan rasa terkejut serta suatu kesulitan. Di dalam bahasa Indonesia berarti, oh, eh, ah, wah, ya.
Contoh: *Yaa, hidoi ame da.*
4. *Sora* (そら) untuk mengekspresikan rasa terkejut karena suatu kejadian, dalam bahasa Indonesia berarti wah!. Itu!.
Contoh: *Sora, kaji da.*
5. *E* (え) untuk mengungkapkan rasa terkejut karena sesuatu kejadian, dalam bahasa Indonesia berarti eh?, apa?, ya?.
Contoh: *E, kaji na no?*
6. *Ee* (ええ) untuk mengungkapkan rasa heran atau terkejut yang mengandung emosi, dalam bahasa Indonesia berarti, hah?, apa?, eh?.
Contoh: *Ee, ano hito ga shinda?*

7. *Hahaa* (ははあ) untuk mengungkapkan suatu persetujuan atau pengertian, dalam bahasa Indonesia berarti, ya, oh.
Contoh: *Hahaa, wakatta.*
8. *Hora* (ほら) untuk mengekspresikan rasa terkejut karena suatu kejadian yang mendadak atau datang secara tiba-tiba. Di dalam bahasa Indonesia dapat berarti, nah!, ayo!, wah!.
Contoh: *Hora, ii deshou.*
9. *Nani* (なに) untuk mengungkapkan rasa terkejut yang seolah-olah tidak percaya terhadap suatu peristiwa yang terjadi, dalam bahasa Indonesia dapat berarti hah?, apa?
Contoh: *Nani gakkou wa kaji date?*
10. *Ara* (あら) untuk mengungkapkan rasa terkejut, seperti menyatakan rasa aneh, tidak percaya atau tidak mengerti, dalam bahasa Indonesia berarti ah, lho, wah, oh.
Contoh: *Ara, doushita no?*
11. *Yareyare* (やれやれ) untuk mengungkapkan rasa lega atau lapang hati setelah mengalami kesulitan atau kecapean karena suatu hal, dalam bahasa Indonesia berarti ah, oh, wah.
Contoh: *Yareyare, yokatta ne.*
12. *Are* (あれ) untuk mengekspresikan rasa terkejut, menyatakan rasa aneh, dalam bahasa Indonesia berarti lho, aduh, wah.

Contoh: *Are, muzukashii ne.*

13. *Aa* (ああ) memiliki kesamaan dengan *kandoushi a, saa, anone*, yaitu untuk mengungkapkan rasa kagum dan dapat juga menyatakan rasa terkejut, dalam bahasa Indonesia berarti wah, oh, ah, aduh, ya.

Contoh: *Aa, ureshii.*

Berikut merupakan kata yang termasuk ke dalam *kandoushi* jenis *kandou* yang ada dalam kamus Kenji Matsuura (2005) yaitu:

1. *Kandou E* digunakan penutur dalam mengekspresikan perasaan terkejut atau heran. Dalam terjemahan bahasa Indonesia memiliki arti astaga, heh, kok, hah, eh, dan ha.
2. *Kandou Yareyare* digunakan oleh penutur dalam menyatakan perasaan berhasil, lega, tertolong, kegusaran serta kejengkelan. Dalam terjemahan bahasa Indonesia memiliki arti wah, oh, ah.
3. *Kandou Maa* digunakan penutur untuk menyatakan perasaan terkejut atau penutur sedang berpikir. Dalam terjemahan bahasa Indonesia mempunyai arti ai, ah, oh.
4. *Kandou Baka* digunakan penutur untuk mencaci atau menghina. Dalam terjemahan bahasa Indonesia memiliki arti bodoh atau tolol.
5. *Kandou Nanda* digunakan penutur untuk penghinaan atau pengabaian. Dalam terjemahan bahasa Indonesia mempunyai arti apa.

6. *Kandou A* digunakan penutur untuk menyatakan keterkejutan. Dalam terjemahan bahasa Indonesia mempunyai arti ha atau ah.
7. *Kandou Are* digunakan penutur untuk menyatakan perasaan terkejut pada kejadian tidak terduga. Dalam terjemahan bahasa Indonesia mempunyai arti ai, lho, kok.

Namatame (dalam Djomi 2017) membagi *kandoushi kandou* menjadi lebih rinci lagi dibanding teori sebelumnya, sebagai berikut:

1. Suara yang menunjukkan keterkejutan
 - a. Suara yang dikeluarkan saat pertemuan atau kejadian yang tiba-tiba, yaitu: *A* (あ), *aa* (ああ), *a''* (あっ), *ara* (あら), *maa* (まあ), *oo* (おお), *o''* (おっ), *oya* (おや), *waa* (わあ), *wa''* (わっ).
 - b. Bahasa yang dikeluarkan ketika mendapat informasi seperti perubahan sesuatu yang tidak dimengerti, yaitu: *Are* (あれ), *oya* (おや), *oyaoya* (おやおや).
 - c. Suara yang dikeluarkan jika informasi yang diterima telah dirasakan secara mendalam. Seperti, *E, ee, e* (え, ええ, えっ), *hee* (へえ), *maa* (まあ), *fuun* (ふーん), *hou* (ほう).

2. Suara yang menunjukkan kebahagiaan, yaitu: *Aa* (ああ), *ara* (あら), *maa* (まあ), *waa* (わっ).
3. Suara yang menunjukkan kesedihan, yaitu: *Aa* (ああ), *oo* (おお).
4. Suara yang menunjukkan perasaan kekecewaan dan penyesalan, yaitu: *Yareyare* (やれやれ), *oyayoya* (おやおや), *areare* (あれあれ).
5. Suara yang dikeluarkan untuk menunjukkan kebahagiaan atas keberhasilan, yaitu: *Yokatta* (よかった), *yatta* (やった), *shimeta* (しめた).
6. Suara yang menunjukkan perasaan pengabaian dan penghinaan, yaitu: *Nanisa* (なにさ), *fun* (ふん), *he* (へっ), *nanda* (なんだ).
7. Bahasa untuk menghina atau mencaci lawan bicara, yaitu: *Bakayarou* (ばかやろう), *baka* (ばか), *konoyarou* (このやろう).
8. Suara tertawa, yaitu: *Ahaha* (あはは), *wahaha* (わはは), *fufufu* (ふふふ).

Berdasarkan unsur-unsur di atas, fungsi *kandoushi kandou* dalam penggunaan kalimat menurut teori Namatame (dalam Djomi 2017), Takanao (dalam Sudjianto 2004), dan kamus Kenji Matsuura (2005) yaitu:

1. Terkejut pada kejadian di luar dugaan
2. Mencaci atau menghina
3. Pengabaian

4. Mendalami suatu informasi
5. Lega dan berhasil
6. Perasaan kagum
7. Penyesalan

2.5 Parameter Pragmatik

Peserta tindak tutur saat berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang, lebih banyak menghilangkan kata sapaan. Hal ini berkaitan dengan bahasa Jepang yang mempunyai tingkatan saat bertutur dalam berbahasa. Pada saat berkomunikasi, umumnya orang Jepang sangat memperhatikan hubungan antara penutur dengan lawan tutur. Begitupun dengan tuturan *kandou* yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam tuturan *kandou* orang Jepang harus memperhatikan hubungannya dengan lawan tutur, dikarenakan *kandou* termasuk kata yang non formal, sehingga jarang digunakan dalam suasana formal Maryusda (2022). Hubungan lawan tutur tersebut dapat dilihat dari segi parameter pragmatik. Yule (dalam Sulistiara, 2017) menjelaskan bahwa parameter pragmatik adalah tingkatan hubungan yang berfungsi dalam menetapkan strategi kesantunan. Dalam suatu interaksi, bahasa dapat mengandung makna, sehingga penutur dan lawan tutur harus memperhatikan berbagai aspek yang berhubungan dengan pendekatan dan kesenjangan sosial. Aspek-aspek ini dikaitkan dengan status relatif berdasarkan pada norma-norma sosial, seperti kekuasaan dan usia.

Brown dan Levinson (dalam Sulistiara, 2017) mengelompokkan parameter pragmatik menjadi tiga jenis, yaitu sebagai berikut:

1. *Power Rating* (Tingkat status sosial) yang dilandaskan atas tingkatan yang tidak simetris antara penutur dengan lawan tutur pada konteks tuturan. Contohnya seperti saat di lingkungan sekolah, seorang guru mempunyai kedudukan lebih tinggi daripada muridnya.
2. *Distance Rating* (Tingkat jarak sosial) merupakan hubungan antar penutur dengan lawan tutur yang ditetapkan berdasarkan parameter seperti *gender*, perbedaan umur, serta latar belakang sosiokultural. Contohnya antar orang yang baru dikenal, teman, sahabat, dan keluarga.
3. *Rank Rating* (Tingkat peringkat) yang dilandaskan atas tingkatan relatif antara tindak tutur pertama dengan tindak tutur yang lainnya. Contohnya seperti meminjam kendaraan tetangga dalam keadaan darurat dirasa jauh lebih sopan dibandingkan dengan keadaan yang wajar.

Pada bahasa Jepang parameter pragmatik (tingkatan hubungan) antar penutur mempunyai konsep yang sama dengan teori *uchi* dan *soto*. Rokuro (dalam Sompotan, 2018) menjelaskan bahwa hubungan *uchi* adalah hubungan yang terjalin ditengah orang-orang terdekat kita. Contohnya seperti hubungan kepada teman, saudara, sahabat, orang tua, suami/istri, ataupun anak. Sementara itu, hubungan *soto* adalah hubungan yang terjalin ditengah orang-orang yang tidak akrab atau baru saling mengenal satu sama lain.

Dari tiga jenis parameter pragmatik di atas, penulis hanya akan memfokuskan hubungan penutur pada dua jenis saja yaitu *power rating* dan *distance rating*. Kemudian akan dikaitkan dengan hubungan *uchi soto* dalam bahasa Jepang.