

***BASIC CONTEXT IN UNDERSTANDING THE IMPLICATIONS IN
THE ANIME BOFURI: I DON'T WANT TO HURT. SO I WILL
MAXIMIZE MY DEFENSE EPISODES 1-12***

Susanti¹, Arza Aibonotika², Adisthi Martha Yohani³

Email: susanti5248@student.unri.ac.id, arza.aibonotika@lecturer.unri.ac.id,
adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id
Phone Number: 081276282520

*Japanese Language Education Study Program
Language and Arts Education Departement
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *This study describes the utterances that have command implications in anime. This study aims to explain what underlies that the speaker understands the speech that contains the implications of the command conveyed by the addressee by understanding a context. The data in this study is the anime Bofuri: I Don't Want To Get Hurt. So I'll Max Out My Defense Episode 1-12. This study used descriptive qualitative method. The data analysis technique used in this study is to identify utterances that contain command implications, group them into sentences and describe what underlies that the speaker understands the meaning that the utterances have command implications. The results of this study found three contexts that underlie that the speaker understands an utterance. Where for the most part there is a shared knowledge context.*

Key Words: *Command Implication, Context, Anime*

KONTEKS YANG MENDASARI PETUTUR DALAM MEMAHAMI TUTURAN BERIMPLIKASI PERINTAH PADA ANIME *BOFURI: I DON'T WANT TO GET HURT. SO I'LL MAX OUT MY DEFENSE* EPISODE 1-12

Susanti¹, Arza Aibonotika², Adisthi Martha Yohani³
Email: susanti5248@student.unri.ac.id, arza.aibonotika@lecturer.unri.ac.id,
adisthi.martha@lecturer.unri.ac.id
Nomor HP: 081276282520

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini mendeskripsikan tentang tuturan berimplikasi perintah yang ada pada anime. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tentang apa yang mendasari bahwa petutur mengerti akan tuturan yang mengandung implikasi perintah yang disampaikan oleh petutur dengan memahami suatu konteks. Data pada penelitian ini yaitu anime *Bofuri: I Don'T Want To Get Hurt. So I'LL Max Out My Defense* Episode 1-12. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu mengidentifikasi tuturan yang mengandung implikasi perintah, mengelompokkan ke dalam bentuk kalimat serta menjabarkan apa yang mendasari bahwa petutur mengerti akan maksud bahwa tuturan tersebut berimplikasi perintah. Hasil dari penelitian ini ditemukan tiga konteks yang mendasari bahwa petutur memahami sebuah tuturan. Dimana sebagian besarnya terdapat sebuah konteks pengetahuan bersama.

Kata Kunci : Berimplikasi Perintah, Konteks, Anime

PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan proses penyampaian informasi yang disampaikan oleh penutur dan diterima oleh petutur. Suatu tuturan yang dikomunikasikan akan berjalan lancar dengan adanya suatu pemahaman, akan tetapi ada adapula tuturan yang mempunyai maksud berbeda dengan apa yang dituturkan yang disebut implikatur atau yang diimplikasikan. Seperti yang dikatakan oleh Leech (1993) bahwa implikatur bersifat *probabilitas* karena apa yang dimaksud oleh penutur dengan tuturannya tidak pernah dapat diketahui dengan pasti. Tuturan yang berimplikasi membuat petutur tidak memahami akan maksud dari tuturan tersebut dikarenakan tidak memahami konteks. Seperti yang dikatakan oleh Tarigan (1987:35) bahwa konteks adalah latar belakang pengetahuan yang diperkirakan dimiliki dan disetujui bersama oleh penutur dan petutur serta yang menunjang interpretasi penutur atau petutur terhadap apa yang dimaksud penutur. Dalam teori ini, Tarigan menyampaikan bahwa sebuah komunikasi yang baik dapat terjadi apabila partisipan yang tidak lain adalah penutur dan petutur berada dalam latar pengetahuan yang sama.

Konteks memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah wacana. Konteks merupakan aspek-aspek internal wacana dan segala sesuatu yang secara eksternal melingkupi sebuah wacana. Berdasarkan pengertian tersebut, secara garis besar konteks wacana dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu konteks bahasa dan konteks luar bahasa. Konteks bahasa disebut dengan ko-teks, sedangkan konteks luar bahasa disebut dengan konteks situasi dan konteks budaya atau konteks saja. Ko-teks disebut dengan konteks internal wacana, sedangkan segala sesuatu yang melingkupi wacana baik konteks situasi maupun konteks budaya disebut sebagai konteks eksternal wacana (Sumarlam, 2005:47).

Analisis konteks akan memunculkan inferensi yang nantinya akan menghasilkan sebuah implikatur. Inferensi yang dimaksudkan adalah kemungkinan-kemungkinan maksud yang ingin disampaikan oleh penutur kepada lawan tuturnya.

Pemahaman lebih jauh mengenai konteks ditegaskan Huang (2007) dengan mengutip pendapat dari Ariel (1990) yang menurutnya ada 3 tipe konteks dalam pragmatik, yaitu:

Konteks fisik

Konteks fisik adalah konteks yang berhubungan dengan lokasi saat melakukan tuturan, objek apa saja yang ada dan aktifitas apa yang terjadi. Dengan kata lain, konteks fisik adalah referensi yang dapat diterima langsung oleh indera manusia karena hadir di sekitar pada saat bertutur. Referensi tersebut dapat diketahui oleh petutur dengan cara melihat, mendengar, mencium, merasakan, menyentuh, dan lain-lain.

Contoh konteks fisik :

“Kita ketemu di sini ya, nanti malam pukul tujuh.” (referensi tempat dan waktu).

“Itu milikku ya.” (referensi objek yang ditunjuk).

Konteks psikologis

Konteks psikologis berkaitan dengan kondisi perasaan penutur pada saat tuturan digunakan dalam komunikasi. Perasaan bahagia, senang, marah, kecewa dan sedih akan

berpengaruh pada tuturan yang dituturkan. Pengetahuan akan kondisi psikologi penutur sangat penting dimiliki agar dapat memahami, menjelaskan dan memprediksikan tuturan.

Contoh konteks psikologis:

“ luar biasa!” (maksudnya tergantung pada perasaan penuturnya).

Konteks pengetahuan bersama

Konteks pengetahuan ini diperoleh melalui pengalaman yang kemudian tersimpan dalam pikiran atau memori manusia. Melalui pengalaman ini, penutur dapat membuat tuturan yang dapat dimengerti maksudnya oleh petutur. Sebaliknya, petutur juga dapat mengerti maksud penutur karena mempunyai pengalaman atau pengetahuan yang sama. Dengan demikian, pengetahuan akan latar belakang yang dipertuturkan harus dimiliki bersama antara penutur dan petutur, jika hanya dimiliki oleh salah satu pihak saja tidak akan berguna dalam pemahaman maksud tuturan.

Contoh konteks pengetahuan bersama:

Bapak: “ini jam berapa?”

Ibu: “anak-anak sudah tidur kok Pak.”

Percakapan antara bapak dan ibu ini adalah contoh yang dapat menjelaskan sumbangan konteks pengetahuan bersama. Meskipun jawaban ibu nampak tidak ada relevansinya dengan pertanyaan bapak, keduanya memiliki pengetahuan bersama akan maksud tuturannya masing-masing. Ibu memahami maksud pertanyaan bapak sebagai pertanyaan untuk mengingatkan apakah anak-anak sudah tidur karena sudah waktunya tidur (sebelumnya sudah ada kesepakatan di keluarga tentang jam tidur anak-anak)

Seperti yang dijelaskan di atas, bahwa konteks berpengaruh akan pemahaman seseorang. Dikarenakan pada anime *Bofuri: I Don't Want To Get Hurt. So I'll Max Out My Defense* Episode 1-12 terdapat tuturan berimplikasi perintah. Anime ini menceritakan tentang pemeran utama yang bernama Honjou Kaede yang diundang oleh temannya bernama Risa Shiramine untuk bermain permainan daring multipemain pasif realitas virtual yang bernama *New World Online*, permainan ini terdapat pertarungan yang dapat menaikkan level kekuatan. Dalam anime ini ada beberapa tuturan yang berimplikasi perintah yang bisa dipahami melalui konteks. Dari latar belakang di atas pada kajian ini akan diteliti tentang konteks yang mendasari petutur dalam memahami tuturan berimplikasi perintah pada anime *bofuri: i don't want to get hurt. So i'll max out my defense* episode 1-12.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Metode dalam pengumpulan data yang digunakan adalah simak dan catat. Metode simak yang dilakukan dengan cara menonton anime dan metode catat yaitu mencatat konteks yang terdapat pada tuturan yang diduga berimplikasi perintah. Tuturan tersebut dicatat dan dikelompokkan. Sumber data pada penelitian ini yaitu dari anime *Bofuri: I Don't Want To Get Hurt. So I'll Max Out My Defense* episode 1-12.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu mengidentifikasi tuturan yang berimplikasi perintah, mengelompokkan tuturan berimplikasi perintah ke dalam jenis kalimat menurut Nababan (1987:23), menelaah konteks pada tuturan yang sudah dikelompokkan, serta menjabarkan konteks apa yang mendasari tuturan mudah dipahami oleh penutur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tuturan Interjektif yang berimplikasikan perintah

Episode 3 (menit 12 : 48)

メイプル : うわっ

Maple : *Uwa*

‘Uwa ‘

友達 : あっ, ごめん

Teman : *A’, gomen*

‘Ah, maaf (terkejut melihat Kaede seperti hendak memukul)’

リサ : メイプル!

Risa : *Maple!*

‘Maple!’

メイプル : あっ、アハハ! 何でもない 何でもない!

Maple : *Ah, ahaha! nandemonai nandemonai!*

‘Ah, ahaha! tidak apa-apa tidak apa-apa (tersadar bahwa ia di dunia nyata)’

Maple berperilaku aneh dan tidak fokus saat di sekolah, tiba-tiba ditabrak oleh temannya yang membuat Maple terkejut. Maple pun langsung mengatakan “*Ah, ahaha! nandemonai nandemonai!*” ‘Ah, ahaha! Tidak apa-apa tidak apa-apa!’. Tuturan ini digunakan agar teman laki-lakinya tidak khawatir. Akan tetapi teman laki-laki Maple mengetahui bahwa itu adalah sebuah perintah yang memerintahkannya untuk pergi. Dikarenakan tuturan tersebut mengandung konteks pengetahuan bersama dan konteks fisik yaitu ia mengetahui Maple baik-baik saja karena melihat Maple dalam keadaan tidak terluka, sehingga iapun mengerti maksud dari tuturan tersebut.

Tuturan deklaratif yang berimplikasikan perintah

Episode 7 (menit 17 : 50)

Pemberitahuan tentang misi penyembuhan selanjutnya “Gereja yang hancur”

みなみ もり ふる きょうかい

親 : 南の森に古い協会があります。もしかしたらそれかも
しれません。

Oya : *Minami no mori ni furui kyoukai ga arimasu. Moshika shitara sore
kamo shiremasen.*

‘Ada gereja terlantar di hutan bagian selatan, mungkin yang itu’

メイプル : わかった、待ってて。
Maple : *Wakatta, mattete*
‘Mengerti. Tunggu aku’

Situasi pada tuturan di atas yaitu Maple mendapatkan misi untuk menyembuhkan salah satu anak dari penduduk desa, tugas yang ia dapat yaitu mencari ramuan yang berada di gereja tua terletak ditengah di hutan. Ketika melihat misi yang diterima Maple, penduduk desa langsung mengatakan “*Minami no mori ni furui kyoukai ga arimasu. Moshika shitara sore kamo shiremasen*” ‘Ada gereja terlantar di hutan bagian selatan, mungkin yang itu’.

Tuturan tersebut mengandung Konteks pengetahuan bersama, fisik dan psikologis. Konteks pengetahuan bersama yaitu Maple dan penduduk tersebut sama-sama mengetahui tujuan mereka yaitu menyembuhkan seorang anak. Konteks psikologis yang terkandung yaitu saat penduduk mengatakan tentang lokasi gereja, dia terlihat senang dan lega mengetahui lokasi gereja. Serta konteks fisik yaitu saat penduduk mengatakan lokasi, Maple merasakan bahwa penduduk tersebut sangat yakin.

Tuturan interogatif yang berimplikasikan perintah

Episode 7 (menit 19 : 03)

メイプル : そうび いっしき つく イズさん 装 備 を 一 式 作 っ て ほ し い ン で す け ど で き ま す か ?
Maple : *Izu san, Soubi o isshiki tsukutte hoshiindesukedo dekimasuka?*
‘Izu, aku membutuhkan satu set peralatan bisakah kau membuatkan untukku?’
イズ : できるけど
Izu : *Dekirukedo*
‘Tentu’

Situasi tuturan di atas yaitu Maple mendapatkan *skill* baru dan memerlukan peralatan baru untuk mendukung skill tersebut dan ia pun langsung mengatakan “*Izu san, Soubi o isshiki tsukutte hoshiindesukedo dekimasuka?*” ‘Izu, aku membutuhkan satu set peralatan bisakah kau membuatkan untukku?’.

Konteks yang terdapat pada tuturan tersebut adalah konteks psikologis dan pengetahuan bersama. Konteks psikologis yaitu kondisi Maple sangat senang saat menanyakan kesediaan Izu, sehingga Izu memprediksikan bahwa Maple sangat menginginkannya dan konteks pengetahuan bersama yaitu Izu dan Maple sama-sama mengetahui tugas Izu di dalam serikat. Sehingga saat Maple bertanya ketersediaannya, Izu langsung menyetujui untuk membuatkan peralatan karena dia mengetahui bahwa itu adalah suatu perintah mengingat tugasnya dalam serikat tersebut.

Selain data yang ditampilkan dalam analisis, pada anime *Bofuri: i don't want to get hurt, so i'll max out my defense* episode 1-12 ditemukan 12 tuturan lainnya yang berimplikasi perintah yang mengandung konteks fisik, konteks psikologis dan konteks pengetahuan bersama.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat 3 data bentuk interjektif, 7 data bentuk deklaratif dan 2 data bentuk interogatif. jenis konteks yang menjadi dasar untuk penutur mengerti maksud dari sebuah tuturan berimplikasi perintah pada anime *bofuri: i don't want to get hurt. So i'll max out my defense* episode 1-12 cenderung lebih banyak konteks pengetahuan bersama dibandingkan dengan konteks lain, dikarenakan pada anime ini para pemain lebih banyak mempunyai pengalaman atau pengetahuan yang sama. Akan tetapi konteks fisik dan konteks psikologis juga terdapat banyak pada tuturan berimplikasi perintah dalam anime ini, karena petutur bisa memahami sebuah tuturan dengan menggunakan inderanya dan kondisi perasaan petutur saat melakukan tuturan.

Rekomendasi

Bagi pembelajar bahasa Jepang diharapkan penelitian ini bisa memberikan pemahaman dalam bidang pragmatik tentang bentuk-bentuk konteks yang terdapat pada tuturan berimplikasi perintah pada anime *bofuri: i don't want to get hurt. So i'll max out my defense* episode 1-12.

DAFTAR PUSTAKA

- D.Edi Subroto. 2008. "Pragmatik dan Beberapa Segi Metode Penelitiannya." Dalam Kelana Bahana Sang Bahasawan (penyunting Katharina Endriati Sukamto). Jakarta: Universitas Atma Jaya, halaman: 505-516.
- Huang, Yan. 2007. Pragmatics. New York: Oxford University Press Inc.
- Leech, Geoffrey. 1993. "*Prinsip-prinsip pragmatik*". Jakarta: Universitas Indonesia
- Nababan. P.W.J. 1987. *Ilmu Pragmatik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Sumarlam. (2005). Teori dan Praktik Analisis Wacana. Surakarta: Pustaka Cakra Surakarta.
- Tarigan, Guntur Hendri. 1987. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbicara*. Bandung: Angkasa.