

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1. LATAR BELAKANG

Berawal ketika menonton Film *Cwors Zero 1*, film yang menceritakan *yakuza* dan tawuran anak SMA di Jepang. Dalam film tersebut banyak sekali tuturan kasar yang digunakan ketika berkomunikasi. Dalam kehidupan nyata, misalnya di lingkungan sekolah, kuliah, bahkan di tempat kerja pun tak jarang orang menggunakan tuturan kasar tersebut sebagai ungkapan ekspresi kemarahan.

Dalam buku *Sosiolinguistik (Kajian Teori dan Analisis)* yang ditulis oleh Putu Wijana dan Rohmadi (2006:165), Umpatan merupakan ekspresi yang dilakukan oleh seseorang ketika mengalami tekanan ataupun dalam situasi yang kurang nyaman. Sementara menurut Montagu, umpatan merupakan tindakan verbal yang mengekspresikan perasaan agresif yang mengikuti perasaan frustrasi yang dalam atau berlebihan yang tercermin dalam kata-kata yang mengandung asosiasi emosional yang kuat (dalam Indrawati, 2006:23-25). Kemudian menurut Crystal (1987:10) kata-kata umpatan atau kata-kata cabul mungkin merupakan sinyal yang biasa digunakan ketika seseorang marah atau frustrasi. Artinya orang menggunakan kata-kata umpatan untuk mengekspresikan perasaan mereka, kemarahan, frustrasi, atau kekecewaan dengan menggunakan kata-kata umpatan kepada orang lain. Dari berbagai pendapat tentang umpatan, umpatan merupakan ekspresi dari seseorang yang sedang marah, emosi, kesal, frustrasi dengan mengeluarkan kata-kata yang kasar atau dianggap tabu bila diucapkan.

Dalam film *Crows Zero 1* ada banyak tuturan umpatan yang digunakan, misalnya *omae da, teme, konoyarou, chikkin, hontou saite, baka, ikagennishiro, dll.* Dari tuturan umpatan tersebut bila diklasifikasikan ada beberapa macam. *Umpatan yang berupa keadaan : saite, baka, konoyarou, kuso chibi. Umpatan yang berupa hewan : chikin, buta yarou. Umpatan yang berupa sebutan orang : omae da, teme. Umpatan yang berupa kata kerja : dete koi, ikagennishiro, tome kure, koroshiteyaru.*

Tuturan umpatan yang berupa keadaan: *saite, baka, konoyarou, kuso chibi*, merupakan kata-kata umpatan yang sering diucapkan di Jepang. Tuturan tersebut sering diucapkan ketika dalam keadaan emosi, marah, kecewa dengan lawan bicara atau dalam keadaan frustrasi dan malu. Tuturan umpatan berupa hewan dalam film *Crows Zero 1* yaitu *chikkin dan buta yarou*. *Chikkin* diucapkan pada saat marah dan kesal dengan lawan bicara. Dengan maksud merendahkan lawan bicara yang disamakan dengan seekor ayam. *Chikkin* yang dimaksudkan yaitu pengecut. Sedangkan *buta yarou* yang berarti babi adalah orang yang licik dan kotor. Tuturan umpatan berupa sebutan orang: *omae, teme*. *Omae* dan *teme* sebenarnya memiliki arti yang sama dengan anata yang berarti kamu. Tapi dalam bahasa Jepang penggunaan tuturan *omae* dan *teme* merupakan tuturan yang kasar. Mengucapkan tuturan tersebut dengan nada yang tinggi bisa dianggap sebagai umpatan karena mengandung unsur marah dan emosi. Dengan menyebut *teme* pada lawan bicara sudah bisa dianggap mengajak berkelahi. Tuturan umpatan yang berupa kata kerja : *tome kure, koroshiteyaru, dete koi, tome kure*. Tuturan umpatan berupa kata kerja tersebut bukan sebuah kalimat perintah dan termasuk tuturan umpatan. Karena diucapkan dalam situasi dan konteks sedang marah dan emosi.

Penelitian ini dilakukan karena saat ini banyak sekali orang-orang menggunakan kata-kata umpatan untuk mengekspresikan perasaan, seperti terganggu, marah, malu, dan emosi. Kondisi fenomena ini dapat dilihat di film atau fenomena sehari-hari. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menemukan tuturan

umpatan dan bagaimana penggunaannya. Serta dapat mengetahui fungsi dan makna yang terkandung dalam umpatan ketika dihubungkan dengan pragmatik.

## **1.2. RUMUSAN PERMASALAHAN**

Penelitian ini membahas tuturan umpatan bahasa Jepang yang bersumber dari film *Crows Zero 1*, serta mengklasifikasikan umpatan-umpatan tersebut dan menghubungkannya dengan pragmatik.

1. Apa saja bentuk ungkapan/tuturan umpatan?
2. Pada saat apa umpatan digunakan?

## **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Menemukan tuturan umpatan dan bagaimana penggunaannya.

## **1.4. RUANG LINGKUP PENELITIAN**

Dalam penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup penelitian yang difokuskan pada data yang akan diambil, yaitu tuturan umpatan bahasa Jepang dalam film *Crows Zero 1*.

## **1.5. MANFAAT PENELITIAN**

### **1.5.1. Manfaat Teoretis**

Sumbangan teoretis dalam khasanah linguistik khususnya pragmatik.

### **1.5.2. Manfaat Praktis**

Supaya penelitian ini bisa digunakan sebagai wawasan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dalam kehidupan bersosial bermasyarakat khususnya yang berhubungan dengan bahasa Jepang. Tentang bagaimana dan

maksud dari seseorang menggunakan tuturan umpatan untuk mengungkapkan ekspresinya.

#### **1.6. Sistematika Penulisan**

Penulisan Skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dan tiap-tiap bab terdapat subbab-subbab dengan pokok bahasan sebagai berikut :

Bab 1 menjelaskan mengenai pendahuluan yang memaparkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penelitian.

Bab 2 mengulas tentang tinjauan pustaka yang berisi tinjauan dari penelitian-penelitian sebelumnya, serta landasan teori dari beberapa referensi buku mengenai tuturan umpatan, tindak tutur ilokusi, dan pragmatik.

Bab 3 adalah metode penelitian yang berisi metode yang digunakan untuk menganalisis data dalam film *Crows Zero 1*, terdiri dari jenis penelitian, satuan analisis, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab 4 merupakan pembahasan tentang tuturan umpatan yang terdapat dalam film *Crows Zero 1*.

Bab 5 adalah penutupan yang berisi tentang simpulan dan saran.

Daftar pustaka