

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komunikasi merupakan inti kehidupan sosial manusia yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana pertukaran informasi, tetapi juga sebagai alat membangun relasi, menegosiasikan makna, dan menjaga keharmonisan sosial. Dalam masyarakat Jepang, kesantunan tidak selalu diwujudkan melalui strategi linguistik yang disadari secara eksplisit, melainkan melalui kesadaran normatif terhadap peran sosial dan situasi tutur. Ide (1989) menyebut fenomena ini sebagai *discernment* (*wakimae*), yakni kemampuan penutur menyesuaikan tuturan berdasarkan norma sosial tanpa perlu negosiasi langsung. Nilai budaya seperti *wa* (harmoni), *enryo* (menahan diri), dan *omoiyari* (empati) menjadi fondasi utama komunikasi, termasuk dalam penyampaian keluhan (*monku*) yang cenderung dilakukan secara tidak langsung demi menjaga hubungan sosial.

Fenomena ini tetap bertahan dalam masyarakat Jepang modern. Survei NHK Broadcasting Culture Research Institute (2023) menunjukkan bahwa lebih dari separuh generasi muda Jepang menghindari keluhan langsung meskipun merasa tidak puas, demi mempertahankan suasana sosial yang harmonis. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun masyarakat Jepang semakin terbuka dalam menyampaikan pendapat, prinsip kesopanan dan harmoni tetap menjadi pertimbangan utama. Dengan demikian, keluhan

tidak sekadar menjadi ekspresi linguistik, melainkan tindakan sosial yang sangat dipengaruhi oleh norma dan relasi interpersonal.

Gambaran tersebut tercermin dalam serial Shinya Shokudo “Tokyo Series” (深夜食堂), yang menampilkan interaksi sosial di sebuah kedai malam sebagai ruang berbagi cerita dan perasaan. Dalam dialog antara pemilik kedai dan para pelanggan, keluhan kerap muncul secara implisit melalui humor, perumpamaan, atau ungkapan sederhana yang sarat makna. Cara penyampaian ini mencerminkan karakter komunikasi masyarakat Jepang yang tidak langsung, berhati-hati, dan berorientasi pada perasaan lawan bicara.

Fenomena ini sejalan dengan pandangan Goffman (1959) mengenai peran sosial dalam menjaga citra diri, serta konsep communicative competence dari Hymes (1972) yang menekankan pentingnya kesesuaian tuturan dengan konteks sosial dan budaya. Halliday (1973) menegaskan fungsi sosial bahasa dalam menjaga hubungan interpersonal, sementara Brown dan Levinson (1987) menjelaskan bahwa keluhan sebagai face-threatening act menuntut strategi kesantunan yang cermat. Dari perspektif tindak tutur, keluhan termasuk tindak tutur ekspresif (Austin, 1962; Searle, 1969) yang sangat sensitif terhadap norma sosial, sebagaimana ditegaskan oleh Trosborg (1995).

Penelitian terdahulu telah mengkaji tindak tutur keluhan dalam berbagai media, seperti anime dan film Jepang maupun studi lintas budaya. Namun, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada konteks

konfrontatif atau ekspresi emosi yang eksplisit. Masih terbatas kajian yang menyoroti strategi keluhan yang implisit dalam konteks sosial alami dan penuh empati seperti yang ditampilkan dalam *Shinya Shokudo*. Oleh karena itu, pendekatan sosiopragmatik (Leech, 1983; Holmes, 2001) menjadi relevan untuk mengungkap hubungan antara strategi keluhan, nilai budaya, dan konteks sosial dalam serial tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian berjudul “Strategi Tindak Tutur Keluhan dalam Seri *Shinya Shokudo* ‘Tokyo Series’: Kajian Sosiopragmatik” penting dilakukan untuk mengisi celah penelitian sebelumnya, sekaligus memberikan kontribusi teoretis dalam kajian sosiopragmatik dan manfaat praktis bagi pembelajar serta pengajar bahasa Jepang dalam memahami strategi keluhan yang digunakan penutur asli secara kontekstual dan beretika.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang memberikan arahan dan fokus pada rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah bentuk-bentuk tindak tutur keluhan dalam film seri *Shinya Shokudo* “Tokyo Series” (深夜食堂)?
2. Bagaimanakah strategi tindak tutur keluhan dalam film seri *Shinya Shokudo* “Tokyo Series” (深夜食堂)?
3. Bagaimanakah dampak tindak tutur keluhan terhadap hubungan sosial dalam film seri *Shinya Shokudo* “Tokyo Series” (深夜食堂)?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian memberikan arah dan fokus pada studi serta membantu menentukan metodologi yang akan digunakan. Tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui bentuk-bentuk tindak tutur keluhan dalam film seri Shinya Shokudo “Tokyo Series” (深夜食堂)?
2. Mengetahui strategi tindak tutur keluhan dalam film seri Shinya Shokudo “Tokyo Series” (深夜食堂)?
3. Mengetahui dampak tindak tutur keluhan terhadap hubungan sosial dalam film seri *Shinya Shokudo* “Tokyo Series” (深夜食堂)?

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan manfaat untuk pembaca dan pembelajar bahasa Jepang. Adapun manfaat teoretis dan manfaat praktis dari penelitian ini.

1.4.1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah dapat memberikan pembaca wawasan tentang bentuk-bentuk tindak tutur keluhan dan bagaimanakah strategi tindak tutur mengungkapkan keluhan dalam Bahasa Jepang dalam kehidupan sehari-hari

1.4.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan membantu siswa yang sedang belajar bahasa Jepang mempelajari dan mengetahui bentuk-bentuk tindak tutur keluhan dan strategi tindak tutur mengungkapkan keluhan penutur asli bahasa Jepang, dengan itu pembelajar bahasa Jepang bisa mengimplementasikannya pada saat melakukan sebuah interaksi dengan penutur.

1.5. Batasan Penelitian

Penelitian ini akan menganalisis tindak tutur keluhan pada sebuah interaksi penutur asli Jepang yang ada di dalam Serial Pertama *Shinya Shokudo "Tokyo Series"* (深夜食堂). Menganalisis bentuk-bentuk tindak tutur dan bagaimana strategi mengungkapkan keluhan yang baik, serta dampak yang muncul apabila strategi mengungkapkan keluhan tidak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

UNMAS DENPASAR

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KONSEP DAN KERANGKA TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian mengenai tindak tutur, khususnya tindak tutur keluhan, telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya dengan berbagai sudut pandang linguistik maupun sosial-budaya. Kajian-kajian tersebut menjadi landasan penting dalam memahami bagaimana penutur mengungkapkan ketidakpuasan sekaligus mempertahankan kesantunan dalam interaksi sosial. Melalui penelitian-penelitian terdahulu ini, penelitian ini memperoleh gambaran tentang strategi, konteks, serta faktor-faktor yang memengaruhi bentuk keluhan dalam bahasa Jepang. Oleh karena itu, uraian berikut memaparkan sejumlah penelitian relevan yang menjadi acuan dan pembanding dalam menganalisis strategi tindak tutur keluhan serta responnya dalam serial Shinya Shokudo “Tokyo Series” (深夜食堂).

Artama (2024) dalam penelitiannya berjudul “Tindak Tutur Ekspresif Mengeluh dalam Anime One Punch Man” mengkaji bentuk serta strategi tindak tutur ekspresif bermakna keluhan yang digunakan oleh para tokohnya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik simak dan catat, serta memanfaatkan teori tindak tutur Yule (2006) dan strategi mengeluh dari Trosborg. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk keluhan

yang paling dominan adalah keluhan langsung dengan strategi kekesalan, dipengaruhi oleh karakter Saitama yang jujur dan konteks percakapan yang bernuansa humoris.

Penelitian Artama memiliki relevansi dengan penelitian ini karena sama-sama meneliti tindak tutur ekspresif berupa keluhan menggunakan pendekatan pragmatik dan metode deskriptif kualitatif dengan teori Trosborg. Namun, perbedaan terletak pada objek dan konteks penelitian. Artama meneliti anime One Punch Man dengan situasi yang cenderung komikal dan ekspresif, sedangkan penelitian ini berfokus pada Shinya Shokudo “Tokyo Series” yang menampilkan interaksi sosial yang lebih realistis dan emosional. Oleh karena itu, penelitian ini lebih menekankan pada strategi keluhan implisit yang mencerminkan kesopanan dan nilai-nilai komunikasi dalam budaya Jepang.

Pradnyani (2024) dalam penelitiannya berjudul “Penggunaan Aizuchi dalam Video Kanal YouTube Hajimesyacho no Hatake” meneliti bentuk, fungsi, dan faktor yang memengaruhi penggunaan aizuchi dalam interaksi nonformal di platform YouTube. Dengan metode deskriptif dan teknik simak-catat, penelitian ini menemukan tiga bentuk utama aizuchi: aizuchishi (respon singkat verbal), kurikaeshi (pengulangan kata), dan sono ta (respon nonverbal). Dari ketiga bentuk tersebut, aizuchishi paling sering digunakan baik dalam situasi formal maupun informal. Fungsi utama aizuchi adalah untuk menunjukkan perhatian dan keterlibatan pendengar dalam percakapan. Faktor budaya, situasi, dan status sosial turut memengaruhi frekuensi serta bentuk penggunaan aizuchi, yang secara keseluruhan berperan penting dalam menjaga kelancaran komunikasi dan mencegah kesalahpahaman.

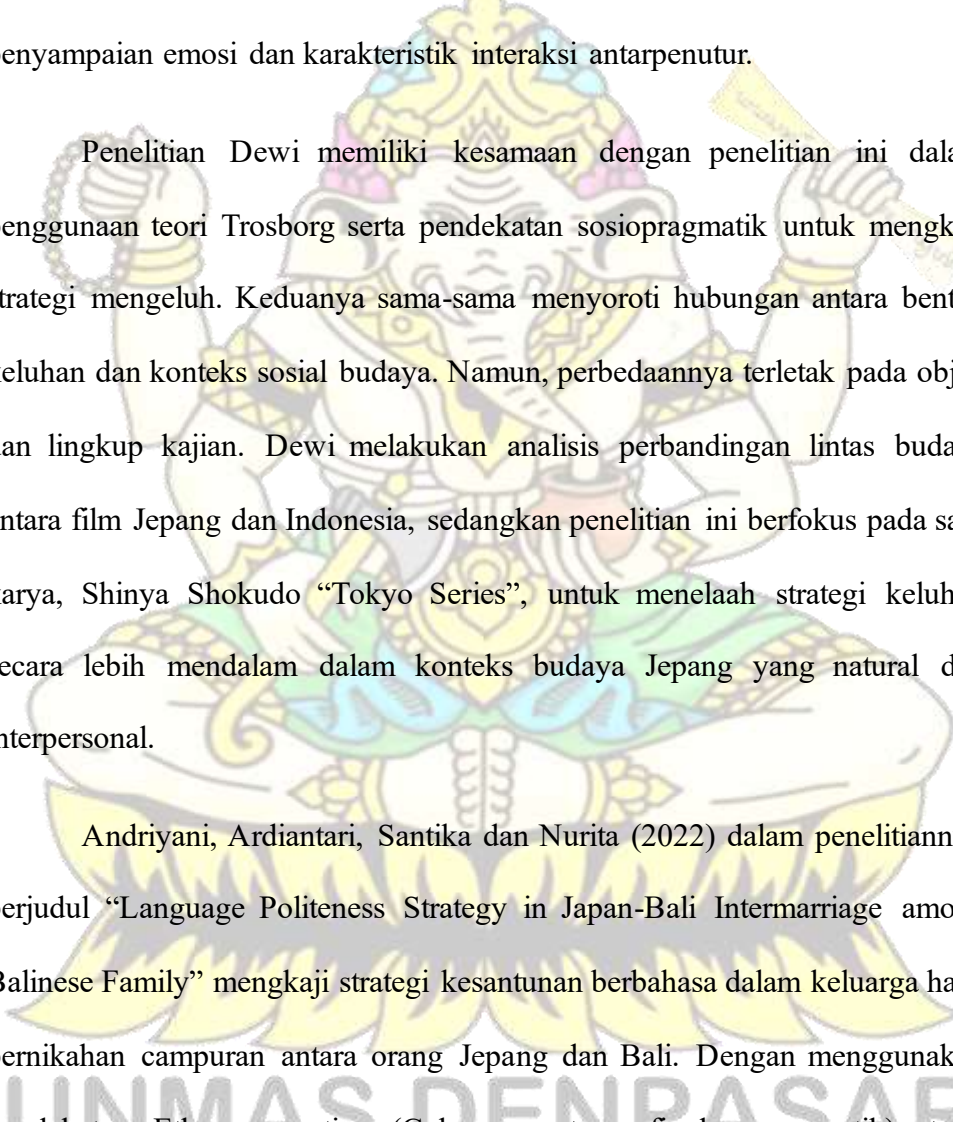
Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian saya dalam hal fokus pada interaksi sosial dan penggunaan strategi komunikasi yang mencerminkan nilai budaya Jepang. Keduanya menggunakan pendekatan sosiopragmatik dan menyoroti aspek komunikasi yang berkaitan dengan ekspresi emosi serta pemeliharaan hubungan sosial. Namun, perbedaannya terletak pada objek dan arah analisis. Pradnyani meneliti aizuchi sebagai bentuk respons verbal yang memperkuat keterhubungan antarpemuter, sedangkan penelitian saya menelaah strategi keluhan dalam Shinya Shokudo “Tokyo Series” sebagai cara pemuter mengungkapkan ketidakpuasan secara sopan dan tidak langsung. Selain itu, penelitian Pradnyani berfokus pada interaksi nonformal di media digital dengan suasana santai, sedangkan penelitian saya menyoroti komunikasi interpersonal yang lebih kompleks dan emosional dalam konteks sosial nyata.

Kubro dan Sartini (2023) dalam penelitiannya berjudul “Strategi Mengeluh Pemuter Bahasa Indonesia dan Jepang: Kajian Pragmatik Lintas Budaya” menganalisis perbedaan dan persamaan strategi keluhan yang digunakan oleh pemuter asli bahasa Indonesia (INS) dan pemuter asli bahasa Jepang (JNS). Penelitian ini menggunakan pendekatan sosiolinguistik dengan landasan teori tindak tutur ekspresif, teori strategi mengeluh dari Trosborg, serta konsep budaya uchi-soto dan teori penggunaan bahasa dari Wierzbicka. Data dikumpulkan melalui metode Discourse Completion Test (DCT) yang dirancang dalam delapan skenario untuk mengamati respons keluhan dari kedua kelompok pemuter. Hasil penelitian menunjukkan adanya 232 strategi keluhan yang ditemukan, terdiri atas 136 strategi dari INS dan 96 dari JNS.

Kedua kelompok sama-sama cenderung menggunakan strategi keluhan langsung berupa permintaan perbaikan (Request for Repair), namun penutur Jepang lebih berhati-hati dalam konteks sosial dengan status berbeda. Selain itu, konsep uchi-soto membuat penutur Jepang lebih nyaman menggunakan keluhan langsung terhadap orang dalam kelompok, sementara penutur Indonesia cenderung menggunakan strategi tuduhan tidak langsung melalui bentuk interogatif.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian saya dalam penggunaan teori Trosborg untuk klasifikasi strategi keluhan dan fokus pada bentuk serta fungsi mengeluh dalam konteks sosial. Namun, terdapat beberapa perbedaan mendasar. Kubro dan Sartini menggunakan pendekatan sociolinguistik dan mengumpulkan data melalui kuesioner terhadap penutur asli, sedangkan penelitian saya menggunakan pendekatan sociopragmatik dengan data berupa tuturan alami dari film seri Shinya Shokudo “Tokyo Series”. Selain itu, penelitian saya menitikberatkan pada strategi keluhan implisit yang mencerminkan nilai kesopanan dan harmoni dalam budaya Jepang, berbeda dari konteks lintas budaya yang menjadi fokus penelitian Kubro dan Sartini.

Dewi (2023) dalam penelitiannya berjudul “Analisis Kontrastif Tindak Tutur Mengeluh dalam Film Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia” membandingkan strategi tindak tutur keluhan dalam film Jepang Sunny dan film Indonesia Bebas. Penelitian ini menggunakan pendekatan sociopragmatik dengan metode kualitatif dan teknik simak-catat, berlandaskan teori keluhan dari Trosborg. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 75 strategi keluhan dalam film Sunny dan 66 strategi dalam film Bebas. Penutur Jepang

cenderung menggunakan ungkapan kekesalan langsung, tuduhan eksplisit, dan konsekuensi buruk, bahkan dalam percakapan dengan lawan tutur yang tidak akrab. Sebaliknya, penutur Indonesia lebih sering menyampaikan keluhan secara tidak langsung dengan mempertimbangkan reaksi mitra tutur terlebih dahulu. Meski demikian, keduanya menunjukkan kesamaan dalam pola penyampaian emosi dan karakteristik interaksi antarpener. 

Penelitian Dewi memiliki kesamaan dengan penelitian ini dalam penggunaan teori Trosborg serta pendekatan sosiopragmatik untuk mengkaji strategi mengeluh. Keduanya sama-sama menyoroti hubungan antara bentuk keluhan dan konteks sosial budaya. Namun, perbedaannya terletak pada objek dan lingkup kajian. Dewi melakukan analisis perbandingan lintas budaya antara film Jepang dan Indonesia, sedangkan penelitian ini berfokus pada satu karya, Shinya Shokudo “Tokyo Series”, untuk menelaah strategi keluhan secara lebih mendalam dalam konteks budaya Jepang yang natural dan interpersonal.

Andriyani, Ardiantari, Santika dan Nurita (2022) dalam penelitiannya berjudul “Language Politeness Strategy in Japan-Bali Intermarriage among Balinese Family” mengkaji strategi kesantunan berbahasa dalam keluarga hasil pernikahan campuran antara orang Jepang dan Bali. Dengan menggunakan pendekatan Ethnopragmatics (Gabungan etnografi dan pragmatik), teori kesantunan Brown & Levinson (1978), konsep *uchi-soto* dalam budaya Jepang, serta *sor singgih basa* dalam budaya Bali. Penelitian ini mengamati interaksi sehari-hari selama satu tahun untuk memahami bagaimana perbedaan budaya memengaruhi cara berbahasa. Hasilnya menunjukkan bahwa faktor budaya,

usia, status sosial, dan kekuasaan berperan besar dalam pemilihan strategi kesantunan, di mana bentuk kesantunan negatif dan positif digunakan untuk menjaga keharmonisan komunikasi antar anggota keluarga.

Penelitian Andriyani memiliki relevansi dengan penelitian ini karena menyoroti penggunaan bahasa dalam konteks sosial lintas budaya serta pentingnya kesantunan dalam komunikasi interpersonal dengan berlandaskan teori kesantunan Brown & Levinson. Namun, perbedaan terletak pada fokus dan konteks kajian, penelitian ini meneliti strategi penyampaian keluhan dalam film Jepang *Shinya Shokudo* untuk menggambarkan tindak tutur ekspresif dan nilai harmoni budaya Jepang (*wa*, *enryo*, *omoiyari*), sedangkan penelitian Andriyani et al. (2022) menelaah strategi kesantunan pada keluarga campuran Jepang–Bali melalui pendekatan ethnopragmatik yang menyoroti adaptasi budaya dan sistem bahasa (*keigo* dan *sor singgih basa*). Meskipun berbeda konteks, keduanya menunjukkan bahwa bahasa berfungsi sebagai cerminan nilai budaya dan sarana menjaga keharmonisan sosial.

Andriyani (2022) berjudul “*Kesantunan dalam Bergosip Pedagang di Pasar Tradisional*” menelaah penerapan strategi kesantunan dalam percakapan sehari-hari antara pedagang dan pembeli di pasar tradisional Bali. Dengan menggunakan metode padan pragmatik dan teori kesantunan Brown dan Levinson (1987), penelitian ini menganalisis bagaimana penutur memilih strategi untuk menjaga keharmonisan sosial dan menghindari ancaman terhadap *face*. Teori ini menjelaskan bahwa setiap tuturan berpotensi mengancam citra sosial lawan tutur (*face-threatening acts*), sehingga penutur perlu menyesuaikan pilihan strateginya—baik melalui *positive politeness*,

negative politeness, *off record*, maupun *bald on record*—tergantung pada jarak sosial, kekuasaan, dan tingkat pembebanan (Levinson et al., 1987). Penelitian ini juga mengacu pada prinsip kesantunan Leech (1983) yang menekankan maksim *tact* dan *approbation* untuk meminimalkan kerugian dan memaksimalkan manfaat bagi lawan tutur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pedagang menggunakan kesantunan positif untuk membangun keakraban saat gosip berlangsung, kemudian beralih ke bentuk negatif atau langsung saat hubungan dianggap cukup dekat, tanpa menghilangkan nilai kesopanan. Strategi tersebut bersifat adaptif dan menunjukkan bahwa bahkan dalam gosip, kesantunan tetap menjadi sarana menjaga solidaritas sosial.

Penelitian Andriyani memiliki relevansi dengan penelitian ini karena pada fokus terhadap penerapan teori kesantunan Brown dan Levinson serta relevansi hubungan sosial dalam menentukan bentuk tindak tutur. Penelitian Andriyani berfokus pada percakapan informal pedagang di pasar tradisional Bali sebagai bentuk kesantunan dalam budaya lokal Indonesia, sedangkan penelitian ini menyoroti strategi keluhan dalam budaya Jepang. Jika pada konteks Bali kesantunan muncul melalui strategi bergosip yang memperkuat keakraban, maka dalam konteks Jepang kesantunan tampak dalam keluhan yang disampaikan secara tidak langsung untuk menghindari konflik. Dengan demikian, penelitian Andriyani memperkuat pemahaman bahwa kesantunan bersifat universal namun dimanifestasikan berbeda sesuai budaya, dan menjadi dasar untuk menganalisis strategi keluhan dalam interaksi sosial di seri *Shinya Shokudo*.

Hasanah (2022) dalam penelitiannya berjudul “Analisis Tindak Tutur Keluhan dalam Anime Shirobako” meneliti bentuk tindak tutur asertif yang digunakan untuk mengungkapkan keluhan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan teknik simak-catat, berlandaskan teori tindak tutur Searle (ilokusi asertif) dan strategi keluhan dari Trosborg. Dari 19 data yang dianalisis, ditemukan 13 keluhan langsung dan 6 keluhan tidak langsung. Strategi yang paling dominan adalah strategi kekesalan (11 data), diikuti oleh strategi menyalahkan secara eksplisit (4 data), tuduhan tidak langsung (2 data), menyalahkan tindakan (1 data), dan tuduhan langsung (1 data). Hasil ini menunjukkan bahwa bentuk keluhan langsung dengan ekspresi kekesalan lebih sering digunakan oleh para tokoh dalam anime Shirobako.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian saya dalam hal fokus terhadap strategi mengeluh dan penggunaan teori Trosborg sebagai dasar analisis. Keduanya juga menggunakan teori tindak tutur untuk menafsirkan fungsi ekspresif dari keluhan. Namun, perbedaan terletak pada pendekatan dan sumber data. Hasanah menggunakan pendekatan pragmatik dengan objek anime Shirobako, sedangkan penelitian saya menggunakan pendekatan sosiopragmatik dan berfokus pada serial Shinya Shokudo “Tokyo Series”, yang menampilkan interaksi sosial yang lebih natural dan mencerminkan nilai-nilai budaya Jepang dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Meidariani (2021) melalui penelitian berjudul “*Variasi Bahasa pada Youtuber Jepang dalam Chanel Hikakin TV*” meneliti ragam bahasa Jepang berdasarkan penutur dan konteks penggunaannya di media YouTube. Permasalahan yang dikaji adalah bentuk variasi bahasa serta pola pembentukan

wakamono kotoba (bahasa gaul anak muda). Penelitian ini menggunakan teori variasi bahasa dari Chaer (2010) dan Soeparno (2013) serta teori *wakamono kotoba* dari Yonekawa Akihiro, dengan metode deskriptif kualitatif. Hasilnya menunjukkan bahwa Youtuber Jepang menggunakan ragam *futsugo* dan *teineigo* dengan bentuk *wakamono kotoba* seperti pemendekan, perubahan bunyi, dan peminjaman kosakata asing yang mencerminkan dinamika bahasa generasi muda.

Penelitian Meidariani dan penelitian ini memiliki relevansi, karena menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan berupaya menyoroti hubungan antara bentuk bahasa dengan faktor sosial yang melatarbelakanginya. Selain itu, kedua penelitian menekankan pentingnya konteks dan kesantunan dalam interaksi berbahasa Jepang, baik di media digital maupun dalam kehidupan sosial. Namun, perbedaan utama terletak pada objek dan fokus kajian. Penelitian Meidariani menitikberatkan pada variasi bentuk linguistik dan gaya bahasa anak muda dalam media YouTube, sedangkan penelitian ini berfokus pada strategi komunikasi pragmatik berupa tindak tutur keluhan dalam serial drama. Penelitian Meidariani lebih mengulas aspek leksikal dan morfologis bahasa, sementara penelitian ini menelaah aspek fungsional dan sosiopragmatik yang berkaitan dengan nilai-nilai budaya serta dinamika hubungan sosial penutur.

Citra, Hamidah, dan Firmansyah (2020) dalam penelitiannya berjudul “*The Speech Act of Complaining in Japanese Anime*” berfokus pada tindak tutur keluhan yang dilakukan oleh tokoh anak-anak terhadap orang tua dan teman sebaya dalam film *Stand by Me Doraemon*. Penelitian ini menggunakan

metode deskriptif dengan teknik simak-catat untuk mengumpulkan 30 data tuturan keluhan. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan empat strategi keluhan, yaitu keluhan melalui isyarat, pernyataan kekesalan atau ketidaksetujuan, tuduhan, dan menyalahkan. Strategi yang paling sering digunakan adalah menyatakan kekesalan atau konsekuensi buruk. Selain itu, keluhan implisit lebih banyak muncul saat anak berinteraksi dengan orang yang lebih tua, sedangkan keluhan eksplisit lebih sering digunakan dalam percakapan dengan teman sebaya.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian saya dalam hal fokus terhadap strategi mengeluh dan penggunaan teori keluhan dari Trosborg serta teori tindak tutur dari Leech. Keduanya sama-sama menyoroti hubungan antara bentuk keluhan dan konteks sosial penutur. Namun, terdapat beberapa perbedaan yang signifikan. Penelitian Citra dkk. menggunakan pendekatan pragmatik dan berfokus pada tokoh anak-anak dalam film *Stand by Me Doraemon*, sedangkan penelitian saya menggunakan pendekatan sosiopragmatik dengan sumber data serial *Shinya Shokudo "Tokyo Series"*. Penelitian saya juga menyoroti variasi strategi keluhan dari karakter dengan latar sosial yang beragam, sehingga memberikan pandangan yang lebih luas mengenai cara masyarakat Jepang mengekspresikan ketidakpuasan dalam interaksi sosial yang kompleks.

2.2 Konsep

Konsep pada penelitian berjudul ” Seni Tindak Tutar Mengeluh Dalam Film Seri *Shinya Shokudo “Tokyo Series (深夜食堂)”*” dapat dijabarkan secara rinci sebagai berikut.

2.2.1 Seni

Seni adalah sesuatu yang diciptakan manusia dengan tujuan memperindah lingkungan dan menyalurkan hasrat akan keindahan visual melalui pengaturan atau komposisi yang intentional (Felix, 2012:15). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), seni³/*se-ni/ n* 1 kesanggupan akal untuk menciptakan sesuatu yang bernilai tinggi (luar biasa); 2 orang yang berkesanggupan luar biasa; genius (KKBI Daring, 2025) Jadi, seni adalah wujud kemampuan kreatif manusia untuk mengekspresikan keindahan dan gagasan melalui pengaturan yang sadar dan bermakna, baik dalam bentuk fisik maupun nonfisik, dengan tujuan memberi nilai estetis, emosional, dan intelektual bagi pencipta maupun penikmatnya.

2.2.2 Keluhan

Monku (文句) atau keluhan adalah kata-kata; keluhan; sungutan; tuduhan; omelan comelan. 文句を言う (*Monku wo iu*) yang berarti adalah mengeluh; menggerutu; bersungut-sungut; mengomel; mencomel. (食べ物について文句を言う) menggerutu tentang makanannya. (Matsuura, 1994: 658)

sedangkan didalam KBBI mencantumkan pengertian Keluhan sebagai berikut, “keluh/ke·luh/ n ungkapan yang keluar karena perasaan susah (karena menderita sesuatu yang berat, kesakitan, dan sebagainya); v-- kesah segala ucapan yang terlahir karena kesusahan (kepedihan dan sebagainya);” sedangkan keluhan adalah “keluhan/ke·luh·an/ n apa yang dikeluhkan; keluh kesah” (KKBI Daring)

2.2.3 Penutur

Penutur adalah orang yang berbicara, bertindak, atau mengucapkan sesuatu (KBBI Daring, 2016). Sebuah tindakan yang ditunjukkan melalui ucapan disebut tindak tutur sendiri (Yule, 2014:82). Penutur dapat melakukan tiga jenis tindak tutur: lokusi, ilokusi, dan perlokusi. Tindakan lokusi memiliki makna, sedangkan ilokusi memberikan informasi baru, dan perlokusi mempengaruhi mitra tutur. Dalam penelitian ini, kata pembicara merujuk pada orang Jepang yang berbicara atau berinteraksi dalam film seri pertama *Shinya Shokudo “Tokyo Series”*.

2.2.4 Tuturan

Tuturan adalah unit komunikasi yang digunakan oleh penutur untuk menyampaikan maksud tertentu dalam konteks tertentu. Yule menjelaskan bahwa tuturan bukan hanya rangkaian kata, tetapi juga tindakan sosial yang memiliki fungsi komunikatif, yang disebut sebagai tindak tutur (*speech act*). Tuturan berfungsi untuk mencapai tujuan tertentu, seperti menyatakan informasi, meminta, memerintah, atau berinteraksi secara sosial. Dalam analisis pragmatik, tuturan selalu dikaji dalam hubungannya dengan konteks

dan bagaimana penutur serta pendengar memahami maksud tuturan tersebut. (Yule, 2014: 83)

2.2.5 Film Seri

Film seri adalah film dengan tokoh-tokoh utama yang sama tetapi dengan cerita-cerita yang berbeda (KBBI daring, 2024) hal ini didukung oleh Firdausi (2023), Seri adalah serangkaian cerita dengan subjek yang sama tetapi memiliki cerita yang berbeda dan bukan kelanjutan dari cerita sebelumnya. Sedangkan film seri adalah jenis tontonan yang disajikan dalam beberapa bagian atau episode yang saling berkelanjutan. Film seri bertujuan untuk menyampaikan cerita yang lebih panjang dan mendalam, sehingga dapat memberikan pengalaman menonton yang berkesinambungan kepada audiens. Karakter utama, alur cerita, dan tema biasanya tetap konsisten sepanjang seri, meskipun setiap episode dapat menghadirkan konflik atau cerita baru. Film seri di Indonesia sering kali dikenal dengan istilah sinetron (untuk produksi lokal) atau drama seri, yang memiliki berbagai genre seperti drama keluarga, komedi, atau aksi. (Nuryatin, 2013: 3), Ini berarti bahwa seri memiliki karakter yang sama namun memiliki alur cerita yang berbeda di setiap seri.

2.3 Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan kumpulan definisi, konsep, dan proposisi yang tersusun secara sistematis mengenai variabel-variabel dalam suatu penelitian.

Kerangka teori berfungsi sebagai dasar yang kokoh untuk mendukung penelitian tersebut. Berikut adalah kerangka teori yang digunakan untuk memperkuat penelitian ini.

2.3.1 Sosiopragmatik

Sosiopragmatik, yaitu gabungan antara sosiolinguistik dan pragmatic menggunakan menekankan pada hubungan antara penggunaan bahasa dan kondisi sosial tertentu. Leech (Leech, 1983:10-11) mendefinisikan sosiopragmatik sebagai "antarmuka sosiologis dari pragmatik," menegaskan bahwa teori ini tidak hanya fokus pada bahasa itu sendiri tetapi juga pada konteks sosial yang memengaruhi penggunaannya. Subroto (2008) memperkuat gagasan ini dengan menyatakan bahwa sosiopragmatik mempelajari kondisi dan konteks penggunaan bahasa secara mendalam, melibatkan faktor-faktor sosial seperti usia, agama, jenis kelamin, pekerjaan, status jabatan, dan situasi percakapan formal maupun informal.

Leech (2001: 12-13) menyatakan bahwa sosiopragmatik bersifat lokal dan spesifik, sesuai dengan Suratno (2012:50) yang menyebutkan bahwa kajian ini mengamati aspek nonlinguistik yang terikat oleh percakapan lokal dalam kondisi sosial tertentu. Gunarwan (1994:89) menambahkan bahwa sosiopragmatik berfokus pada language use, yaitu penggunaan bahasa dalam masyarakat dan situasi sosial tertentu, bukan sekadar language usage.

Konteks sosiopragmatik, tindak tutur menjadi fokus utama karena keberadaannya dipengaruhi oleh jarak sosial antarpartisipan. Searle (dalam Dylgery, 2017:21-22) mengklasifikasikan tindak tutur ke dalam lima jenis: deklaratif, representatif, ekspresif, direktif, dan komisif.

Berikut contoh penggunaan pengklarifikasi tindak tutur menurut Searle didalam Bahasa Jepang sehari-hari, terutama didalam kehidupan sekolah:

Tabel 2.3.1. Penggunaan Klarifikasi Tindak Tutur Searle dalam Bahasa Jepang

<i>Jenis Tindak Tutur</i>	<i>Penjelasan</i>	<i>Contoh (Bahasa Jepang)</i>	<i>Terjemahan (Bahasa Indonesia)</i>
Deklaratif	Mengubah status atau situasi melalui tuturan.	あなたをこのクラスの班長に任命します。 (<i>Anata o kono kurasu no hanchō ni ninmei shimasu.</i>)	"Saya menunjuk kamu sebagai ketua kelompok kelas ini."
Representatif	Memberikan informasi atau menyampaikan fakta.	今日の授業は英語のスピーチ練習です。 (<i>Kyō no jugyō wa eigo no supīchi renshū desu.</i>)	"Pelajaran hari ini adalah latihan pidato dalam bahasa Inggris."
Ekspresif	Mengungkapkan perasaan atau sikap terhadap sesuatu.	先生、本当にありがとうございます。 (<i>Sensei, hontōni arigatō gozaimasu.</i>)	"Terima kasih banyak, Pak/Bu Guru."
Direktif	Meminta atau memerintahkan seseorang melakukan sesuatu.	教科書を開いてください。 (<i>Kyōkasho o hiraite kudasai.</i>)	"Tolong buka buku pelajaran kalian."
Komisif	Menyatakan komitmen untuk melakukan sesuatu di masa depan.	明日までに宿題を提出します。 (<i>Ashita made ni shukudai o teishutsu shimasu.</i>)	"Saya akan menyerahkan tugasnya besok."

Tindak tutur (Speech Act) adalah gejala individu yang bersifat psikologis dan keberlangsungannya ditentukan oleh kemampuan Bahasa si penutur dalam menghadapi situasi tertentu (Chaer, 1995: 65) Searle dalam bukunya *Speech Acts: Philosophy of Language* (1969: 23-24) mengemukakan bahwa secara pragmatis setidaknya-tidaknya ada tiga jenis Tindakan yang dapat diwujudkan oleh seorang penutur, yakni tindak lokusi (locutionary act), tindak ilokusi (illocutionary act), dan tindak perlokusi (perlocutionary act).

1. Tindakan Lokusi (*The act of Saying Something*)

Fokus pada apa yang dikatakan secara literal, tanpa memperhatikan maksud atau efeknya. 「雨が降っています。」 (Ame ga futte imasu - Hujan sedang turun.) Tuturan ini hanya menyampaikan fakta bahwa hujan sedang turun. Tidak ada maksud tambahan atau efek yang dikehendaki.

2. Tindakan Ilokusi (*The Act of Doing Something*)

Fokus pada maksud di balik tuturan yang disampaikan. 「雨が降っていますから、傘を持ってってください。」 (Ame ga futte imasu kara, kasa o motte itte kudasai - Karena hujan sedang turun, tolong bawa payung.) Maksud pembicara bukan hanya memberitahukan bahwa hujan sedang turun, tetapi meminta pendengar untuk membawa payung.

3. Tindakan Perlokusi (*The Act of Affecting Someone*)

Fokus pada efek atau dampak yang terjadi pada pendengar setelah mendengar tuturan.

「雨が降っていますから、傘を持ってってください。」 (Ame ga futte imasu kara, kasa o motte itte kudasai - Karena hujan sedang turun, tolong bawa payung.) Jika pendengar akhirnya benar-benar membawa payung, maka efek dari tuturan telah tercapai. Ini adalah tindak perlokusi.

Tindak tutur ekspresif relevan dalam penelitian ini, karena mencerminkan perasaan dan sikap penutur saat menyampaikan keluhan. Selain itu, pemaknaan keluhan memerlukan analisis implikatur dan konteks. Hurford dan Heasley (2007) menyebutkan bahwa implikatur adalah makna tambahan dari tuturan, sedangkan Yule (2014:61) menegaskan pentingnya prinsip kerja

sama dalam memahami implikatur. Halliday dan Hasan (dalam Fatmahwati, 2016:33) juga menekankan bahwa konteks selalu melekat dalam penggunaan bahasa, memungkinkan tuturan menjadi koheren dalam situasi sosial tertentu.

Tidak semua tuturan mengikuti prinsip kerja sama dan kesopanan. Penutur kadang sengaja atau tidak sengaja melanggar prinsip-prinsip pragmatik untuk tujuan tertentu, seperti menimbulkan humor, menyindir, atau mengekspresikan emosi. Pelanggaran semacam ini melahirkan bentuk komunikasi yang disebut wacana nonkontekstual.

Wacana nonkontekstual adalah wacana yang tercipta dari proses komunikasi nonbonafid. Proses komunikasi tersebut terjadi karena tidak atau kurang dipatuhinya prinsip kerja sama, prinsip kesopanan, dan parameter pragmatik. Dengan demikian, wacana nonkontekstual berupa wacana yang kurang wajar. Wacana nonkontekstual memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Tidak/kurang mematuhi prinsip kerja sama, prinsip kesopanan, dan parameter pragmatik.
- b. Bersifat konvensional, menyimpang dari konvensi umum.
- c. Makna yang timbul bersifat eksternal, terpengaruh oleh faktor-faktor nonlinguistik.
- d. Bersifat terikat konteks, maka sangat bergantung pada konteks tuturan.
- e. Makna yang muncul adalah makna dalam hubungan triadik.
- f. Hanya dapat dianalisis secara pragmatik (termasuk di dalamnya sosiolinguistik, dan stilistik) (Sunaryati, 1996:14)

Tidak dipatuhinya prinsip kerja sama, kesopanan, dan parameter pragmatik karena penutur memang sengaja untuk menyimpangkannya sebagai upaya untuk menarik perhatian, atau menciptakan suasana humor, mengejek, menyindir, dan sebagainya. Sebagai contoh dapat dilihat ilustrasi sebagai berikut:

A: Wah, saya gagal dalam ujian.

B: Syukurlah, saya ikut gembira.

Contoh di atas menunjukkan ketidaksopanan B yang mengucapkan rasa syukur dan selamat kepada temannya (A) atas ketidaklulusannya. Penyimpangan prinsip kesopanan dilanggar oleh B dalam ilustrasi di atas. Wacana nonbonafid dapat terjadi juga dengan penyimpangan parameter pragmatik.

Pemahaman terhadap prinsip kerja sama dan kesopanan dalam pragmatik membuka ruang untuk melihat bagaimana faktor sosial berperan dalam membentuk makna tuturan. Kajian beralih pada pendekatan sosiopragmatik yang menelaah pengaruh konteks sosial terhadap strategi berbahasa dan wujud kesantunan dalam komunikasi. Pendekatan ini relevan untuk menganalisis bagaimana penutur menyesuaikan tindak tutur, termasuk keluhan, berdasarkan hubungan sosial, status, serta situasi percakapan.

Sosiopragmatik memiliki keterkaitan erat dengan konsep *ranah sosial* dalam linguistik, yang dipahami sebagai konteks kebahasaan yang telah melembaga (*institutionalized context*). Ranah merupakan konstelasi dari tiga unsur utama, yaitu (1) lokasi atau tempat terjadinya tuturan, (2) topik

pembicaraan, dan (3) partisipan atau pelaku tutur. Berbeda dengan konteks dalam pragmatik yang umumnya menekankan dimensi ruang dan waktu tuturan (*spatio-temporal aspects*), ranah dalam sociolinguistik mencakup pula unsur sosial dan fungsional yang melekat pada situasi komunikasi. Misalnya, suatu percakapan dapat digolongkan sebagai ranah keluarga apabila berlangsung di lingkungan rumah, membahas hal-hal terkait kehidupan keluarga, dan diikuti oleh anggota keluarga sebagai partisipan (Rahardi, 2002; Sumarsono, 1993).

Fishman (1971) mengidentifikasi lima ranah utama penggunaan bahasa, yakni keluarga, persahabatan, pekerjaan, pendidikan, dan agama. Greenfield (1972) juga mengajukan lima ranah yang serupa, sementara Parasher (1980) memperluasnya menjadi tujuh, mencakup ranah kekariban, ketetangaan, transaksi, pendidikan, pemerintahan, dan pekerjaan. Dengan demikian, jenis ranah sosial dapat ditentukan oleh peneliti sesuai dengan tujuan dan fokus kajiannya. Rahardi (2009: 39–40), misalnya, dalam kajiannya terhadap entitas imperatif menempatkan delapan ranah sosial untuk mengamati bentuk dan makna sosiopragmatik, yaitu ranah pendidikan, perkantoran, kemasyarakatan, pemerintahan, transaksional-bisnis, keagamaan, kekeluargaan, dan media. Dalam setiap ranah tersebut, wujud dan makna sosiopragmatik suatu tuturan dapat bervariasi tergantung pada konteks sosial yang menyertainya. Oleh karena itu, analisis terhadap makna maupun kesantunan dalam tindak tutur harus selalu mempertimbangkan konteks tuturan sebagai dasar interpretasi.

Tabel 2.3.1 Ranah sosial dalam fungsi sosiopragmatik

No.	Ranah Sosial	Contoh Tuturan Imperatif	Makna Sosiopragmatik / Fungsi Tuturan
1	Pendidikan	「静かにしてください。」 (Shizuka ni shite kudasai.) – Tolong tenang, ya.	Imperatif bermakna instruksi sopan dari guru kepada siswa. Menunjukkan kekuasaan lembut (otoritas akademik) dan menjaga keharmonisan di kelas.
2	Perkantoran	「この書類をコピーしてもらえますか。」 (Kono shorui o kopī shite moraemasu ka?) – Bisakah Anda menyalin dokumen ini?	Imperatif bermakna permintaan sopan. Bentuk tidak langsung untuk mempertahankan citra sopan antar rekan kerja.
3	Kemasyarakatan	“Tolong buang sampah pada tempatnya.”	Imperatif bermakna imbauan sosial, menjaga ketertiban publik dengan nada ajakan, bukan perintah keras.
4	Pemerintahan	“Harap hadir tepat waktu dalam upacara bendera.”	Imperatif bermakna aturan administratif, menandakan otoritas formal dan norma kepatuhan dalam konteks institusional.
5	Transaksional-Bisnis	「もう少し安くできませんか。」 (Mō sukoshi yasuku dekimasen ka?) – Bisakah sedikit lebih murah?	Imperatif bermakna negosiasi sopan; menunjukkan strategi mitigasi dalam ranah jual beli untuk mempertahankan relasi harmonis.
6	Keagamaan	“Marilah kita berdoa bersama.”	Imperatif bermakna ajakan spiritual, bersifat kolektif dan santun, menggambarkan solidaritas dan kesatuan nilai.
7	Keluargaan	「早く食べなさい。」 (Hayaku tabenasai.) – Cepat makan, ya.	Imperatif bermakna perintah penuh kasih, menunjukkan hierarki (orang tua–anak) tetapi juga keakraban dan perhatian.
8	Media	“Jangan lupa subscribe channel ini untuk info terbaru!”	Imperatif bermakna persuasi promosi, ditujukan untuk memengaruhi tindakan publik secara persuasif dan ringan.

Dengan memperhatikan variasi ranah dan makna imperatif yang muncul dalam berbagai konteks sosial tersebut, dapat dipahami bahwa setiap tuturan selalu dibentuk oleh situasi sosial dan hubungan antarpartisipan. Oleh

karena itu, pendekatan sosiopragmatik menjadi relevan dalam menganalisis seni keluhan dalam Shinya Shokudo, karena film seri ini menggambarkan interaksi sosial yang erat kaitannya dengan nilai-nilai budaya Jepang seperti kesopanan dan harmoni.

2.3.2 Teori Strategi Mengeluh

Anna Trosborg (2011, 311-319) menyatakan bahwa terdapat 4 strategi mengeluh yang kemudian dipecah lagi menjadi 8 substrategi. Delapan substrategi tersebut terdiri keluhan tidak langsung (implisit), keluhan dengan ungkapan kekesalan, keluhan dengan ungkapan konsekuensi buruk, keluhan dengan tuduhan secara langsung, keluhan dengan tuduhan secara tidak langsung, keluhan dengan menyalahkan tindakan, keluhan dengan menyalahkan orang, keluhan dengan modifikasi menyalahkan.

Tabel 2.3.2 Strategi Keluhan Trosborg (2011:311)

Strategi mengeluh/komplain	Sub-kategori	Fungsi
<i>No explicit reproach</i>	<i>Opting Out</i> (OP) Pembicara mengabaikan pelanggaran	Menghindari konflik
<i>Expression of annoyance or disapproval</i> (kategori 1)	<i>No Explicit Reproach</i> (NO) Pembicara tidak menegaskan pelanggaran kepada lawan bicara	Memberi komentar umum tanpa menyebutkan pelanggaran
	<i>Indirect Complaint</i> (IC) Menegaskan pelanggaran tapi Menghindari menyebutkan secara eksplisit	Memberi komentar umum dengan menyebutkan pelanggaran
	<i>Indirect Accusation</i> (IA) Pembicara mempertanyakan Pelanggaran	Menggambarkan kekesalan
<i>Accusation</i> (kategori 2)	<i>Direct Complaint</i> (DC) Pembicara menuduh lawan bicara secara langsung	Menginterogasi
		Menuduh

	<i>Request for Repair (RR)</i> Pembicara meminta lawan bicara untuk memperbaiki atau berhenti	Kompensasi
		Mengubah perilaku
<i>Blame (kategori 3)</i>	<i>Threat (TH)</i> Pembicara secara langsung menegaskan sanksi terhadap lawan bicara	Menyatakan akibat langsung yang ditimbulkan oleh Pelanggaran

1. No Explicit Reproach (Tidak Menyebutkan Secara Langsung)

- a. *Opting Out (OP)*: Mengabaikan Pelanggaran, pembicara memilih untuk tidak menyebutkan atau menegaskan pelanggaran, sering kali untuk menghindari konflik.

A: 「遅れてすみません。」 (*Okurete sumimasen* - Maaf saya terlambat.)

B: 「あ、気にしないで。」 (*A, ki ni shinaide* - Oh, jangan khawatir.)

Pembicara B mengabaikan pelanggaran keterlambatan dengan memberikan respons yang tidak menunjukkan ketidakpuasan.

- b. *Indirect Complaint (IC)*: Keluhan Tidak Langsung, pembicara menegaskan adanya pelanggaran namun tidak menyebutkannya secara eksplisit.

A: 「会議が始まる時間に間に合いませんでした。」 (*Kaigi ga hajimaru jikan ni maniaimasen deshita* - Saya tidak bisa datang tepat waktu untuk rapat.)

B: 「最近、時間が守れない人が多いですね。」 (*Saikin, jikan ga mamorenai hito ga ooi desu ne* - Akhir-akhir ini, banyak orang yang tidak

bisa menepati waktu, ya.) Pembicara B mengeluh secara tidak langsung tanpa menyebut A sebagai pelaku.

- c. *Indirect Accusation* (IA): Tuduhan Tidak Langsung, pembicara mempertanyakan pelanggaran dengan cara tidak langsung, misalnya dengan mengajukan pertanyaan.

A: 「資料がまだ届いていないのですが、どうなっていますか？」

(*Shiryō ga mada todoite inai no desu ga, dō natte imasu ka?* - Dokumen belum sampai, apa yang terjadi?) Pembicara mempertanyakan pelanggaran keterlambatan secara tidak langsung melalui pertanyaan.

2. *Accusation* (Tuduhan Langsung)

- a. *Direct Complaint* (DC): Keluhan Langsung, pembicara menegaskan pelanggaran secara langsung kepada lawan bicara.

A: 「なんで時間通りに来なかったのですか？」 (*Nande jikan dōri ni konakatta no desu ka?* - Kenapa kamu tidak datang tepat waktu?) Pembicara A secara langsung menyebutkan pelanggaran.

- b. *Request for Repair* (RR): Permintaan Perbaikan, pembicara meminta agar pelaku memperbaiki atau menghentikan perilaku yang dianggap melanggar.

A: 「もう少し静かにしてもらえますか？」 (*Mō sukoshi shizuka ni shite moraemasu ka?* - Bisa tolong lebih tenang sedikit?) Pembicara meminta perbaikan langsung atas situasi.

3. *Blame* (Menyalahkan)

a. Threat (TH): Ancaman Langsung, pembicara menyatakan akibat langsung dari pelanggaran yang dilakukan oleh lawan bicara.

A: 「次に遅れたら、会議に参加させません。」 (*Tsugi ni okuretara,*

kaigi ni sanki sasemasen - Jika kamu terlambat lagi, kamu tidak akan diizinkan mengikuti rapat.) Pembicara A memberikan ancaman langsung terkait pelanggaran.

