

**ANALISIS KONSEP WAJAH DALAM FILM *DEATH NOTE*
(2006)**



SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat ujian
guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Jurusan Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin*

Oleh :

Muhammad Farhan Firdaus

F9111 55 11

DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2021

HALAMAN JUDUL

**ANALISIS KONSEP WAJAH DALAM FILM *DEATH NOTE*
(2006)**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat ujian
guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Jurusan Sastra Jepang*

Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Hasanuddin

Oleh :

Muhammad Farhan Firdaus

F9111 55 11

DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2021

SKRIPSI

ANALISIS KONSEP WAJAH DALAM FILM *DEATH NOTE* (2006)

Disusun dan diajukan oleh:

MUHAMMAD FARHAN FIRDAUS

No Pokok: F91115511

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi

Pada tanggal 8 Desember 2020

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat



Menyetujui
Komisi Pembimbing

Konsultan I

Kasmawati, S.S., M.Hum
NIP. 19810908201807 4 001

Konsultan II

Taqdir, S.Pd., M.Hum
NIP. 19810924200801 1 009

Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin

Prof. Dr. Akin Duli, M.A
NIP. 19640716199103 1 010

Ketua Departemen Sastra Jepang Fakultas
Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin

Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D
NIP. 19710903200501 2 006

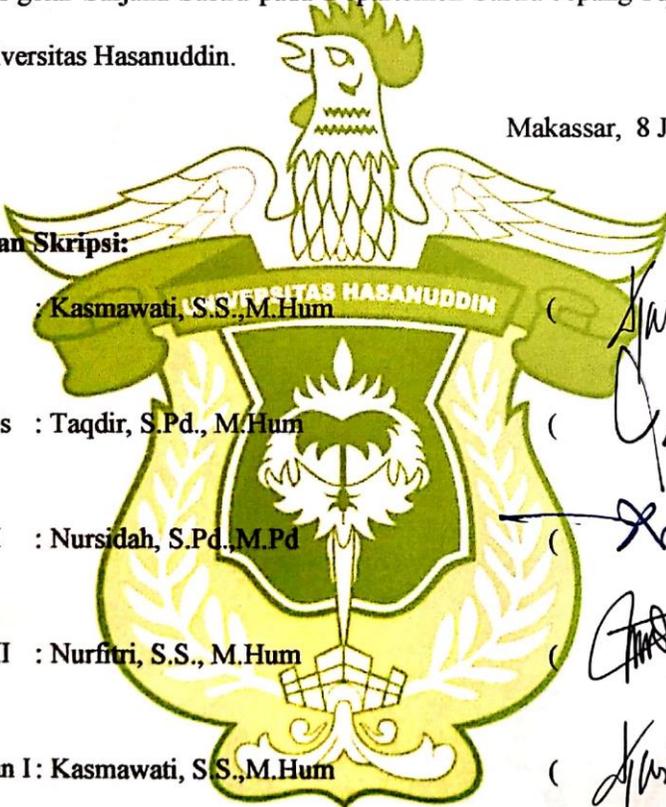


UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

Pada hari Selasa tanggal 8 Desember 2020, Panitia Ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul “Analisis Konsep Wajah dalam Film *Death Note* (2006)” yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 8 Januari 2021

Panitia Ujian Skripsi:

- 
1. Ketua : Kasmawati, S.S., M.Hum ()
 2. Sekretaris : Taqdir, S.Pd., M.Hum ()
 3. Penguji I : Nursidah, S.Pd., M.Pd ()
 4. Penguji II : Nurfitri, S.S., M.Hum ()
 5. Konsultan I : Kasmawati, S.S., M.Hum ()
 6. Konsultan II: Taqdir, S.Pd., M.Hum ()

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Farhan Firdaus

Nomor Induk : F91115511

Jenjang Penelitian : S1 (Strata Satu)

Program Studi : Sastra Jepang

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Analisis Konsep Wajah dalam Film *Death Note* (2006)” adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain.

Apabila di kemudian hari terbukti sebagian atau seluruh isi skripsi ini merupakan hasil karya orang lain atau dikutip tanpa menyebut sumbernya, maka saya bersedia menerima sanksi atau perbuatan tersebut.



Makassar, 21 Januari 2021


Muhammad Farhan Firdaus

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas limpahan berkat, rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Analisis Konsep Wajah dalam Film *Death Note* (2006)**” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Penulis sangat menyadari bahwa selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Firdaus Zainuddin dan Atma Yualita C. Putri, yang selalu memberikan kasih sayang, materi, doa, serta nasehat yang luar biasa dalam hidup penulis. Semoga dengan selesainya skripsi ini penulis dapat membanggakan keduanya. Aamiin.
2. Ibu Kasmawati, S.S., M.Hum *sensei* selaku pembimbing I dan Bapak Taqdir, S.Pd., M.Hum *sensei* selaku pembimbing II. Terima kasih karena sudah meluangkan waktunya dalam membimbing penulis di tengah masa pandemi ini. Mohon maaf atas segala khilaf yang telah penulis lakukan maupun ucapkan selama masa bimbingan.

3. Ibu Nursidah, S.Pd., M.Pd *sensei* selaku penguji I dan Nurfitri S.S., M.Hum *sensei* selaku penguji II. Terima kasih atas kritik saran dan masukan yang telah diberikan dalam menyempurnakan skripsi ini.
4. Seluruh tenaga pengajar Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin. Terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan selama duduk di bangku perkuliahan. Minta maaf kalau selama ini penulis kadang berperilaku kurang sopan, memakai sandal pada saat perkuliahan, terlambat masuk kelas dan malas mengerjakan tugas.
5. Ibu Uga yang selalu sabar menghadapi mahasiswa-mahasiswa Program Studi Sastra Jepang ditengah kegalauan yang menghantui dalam pengurusan berkas akademik.
6. Seluruh tenaga pengajar dan staf Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.
7. Harisal, S.S., M.Hum *sensei* yang sudah memberikan peluang untuk berinteraksi dengan orang Jepang. Terima kasih telah hadir sebagai sosok dosen yang diidolakan mahasiswanya, sosok teman dan sosok kakak dalam hidup penulis.
8. Teman-teman Sastra Jepang angkatan 2015 yang telah mewarnai pahit dan manisnya kehidupan kampus selama duduk di bangku perkuliahan.
9. Teman-teman seperjuangan dalam menyelesaikan skripsi a.k.a “Kaum Pejuang” yang senantiasa mengingatkan untuk mengerjakan skripsi dan mengurus berkas. Terima kasih kawan-kawanku, Adnan, Asri, Amel, Asman, Dimas, Ely, Nia, Novi, Wecu. Mari kita menutup status mahasiswa ini bersama-sama.

10. Kedua sahabat penulis sesama Fakultas Ilmu Budaya, Siti Hardiyanti Aminuddin a.k.a *tedong* Perancis dan Muhammad Fajri Tasyrik a.k.a *ulara' da'do'* Inggris. Terima kasih atas waktu, canda dan hinaan selama ini. Semoga acara makan-makannya masih tetap dilanjutkan sampe tua.
11. Sahabat-sahabat penulis semasa SMA, Nurul Ulfah a.k.a si ketawa setan, Sri Fatimah Luliansari a.k.a si lambat *loading*, Fitri Yana a.k.a si preman pasar, Sitti Marhamah a.k.a bos geng motor dan sang *protector* helm *spetznaz* rompi level 3, Nurfaiqah Yunus a.k.a ranking 1 nya IPS 1, Ardhia Nur Lulumarjan a.k.a *top global tiktok*, Muhammad Arif Jamal a.k.a pak ustadz handal, Muhammad Amin Faturahman a.k.a si telmi, MS Ismul Jalali a.k.a peminum *ballo'* handal, Muh. Ridwan Aditya Nurputra S a.k.a manusia bulu, Muhammad Syarif Hidayat Rasyid a.k.a *editor YouTuber* no. 1 se Manggarupi.
12. Guru-guru SMK Laniang Makassar, terkhusus untuk *Miss* Huznul Khatimah Masnur, S.Pd., Gr dan *Miss* Nur Azizah Arma, S.Pd yang membantu penulis dalam menerjemahkan abstrak dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris.
13. Teman-teman PNJ *Gaming* yang selalu mengajak penulis mabar dikala jenuh dalam mengerjakan skripsi.
14. Seluruh keluarga tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
15. Terakhir, seluruh pihak yang telah terlibat yang belum sempat penulis jabarkan satu persatu di dalam skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah turut membantu penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap atas saran dan kritik yang bersifat membangun. Akhir kata, penulis mengharapkan semoga tujuan dari pembuatan skripsi ini dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Makassar, Januari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENERIMAAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
ABSTRAK.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
要旨.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Batasan Masalah.....	5
1.3. Rumusan Masalah.....	6
1.4. Tujuan Penelitian.....	6
1.5. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8

2.1	Landasan Teori.....	8
2.1.1	Pengertian Pragmatik.....	8
2.2	Penutur dan Mitra Tutur.....	9
2.3	Teori Kesantunan.....	9
2.3.1	Konsep Wajah.....	11
2.4	Penelitian Relevan.....	13
2.5	Kerangka Berpikir.....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....		17
3.1	Metode dan Teknik Pengumpulan Data.....	17
3.2	Langkah-Langkah Penelitian.....	18
3.3	Data dan Sumber Data.....	19
3.4	Teknik Analisis Data.....	19
BAB IV PEMBAHASAN.....		20
4.1	Konsep Wajah dalam Film <i>Death Note</i> (2006).....	20
4.1.1	Wajah Positif.....	20
4.1.2	Wajah Negatif.....	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		51
5.1	Kesimpulan.....	51
5.2	Saran.....	51

DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	55

ABSTRAK

Muhammad Farhan Firdaus, 2021, “Analisis Konsep Wajah dalam Film *Death Note* (2006)”. Skripsi: Departemen Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin. Dibimbing oleh Kasmawati, S.S., M.Hm dan Taqdir, S.Pd., M.Hum.

Penelitian ini bertujuan untuk mengklasifikasikan penggunaan konsep wajah positif pada film *Death Note* dan mendeskripsikan faktor-faktor yang memengaruhi kesantunan seorang penutur dalam memilih suatu konsep wajah tertentu pada film *Death Note*.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data penelitian ini adalah tuturan dalam film *Death Note*. Sumber data penelitian ini adalah film *Death Note*. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik simak catat. Teknik analisis data yang digunakan yang digunakan berupa identifikasi data, memahami data, klasifikasi data, analisis data dan menyimpulkan hasil penelitian.

Hasil penelitian ini terdapat dua jenis konsep wajah yaitu wajah positif dan konsep wajah negatif. Pada wajah positif terdapat 21 data dan wajah negatif sebanyak 4 data.

Kata kunci : Pragmatik, prinsip kesantunan, konsep wajah

ABSTRACT

Muhammad Farhan Firdaus, 2021, “The Analysis of Face Concept in *Death Note* (2006) Movie”. Thesis: Department of Japanese Literature, Faculty of Cultural Sciences, Hasanuddin University. Guided by Kasmawati, S.S., M.Hm dan Taqdir, S.Pd., M.Hum.

The objective of the research is to classify the use of positive face and negative face concept in *Death Note* movie and describe the factors affecting the politeness of a speaker in choosing a certain face concept in *Death Note* movie.

This research is qualitative descriptive study. The data resources of this research is from the dialogue of *Death Note* movie. Data collection is done by using listen and note technique. Data analysis techniques used in the form of identify, comprehend, classify, and analyze the data and concluded the research results.

The result of this study, there are two types of face concepts they are positive face and negative face. In the positive face there are 21 data and negative face there are 4 data.

Keywords : Pragmatic, politeness, face concept.

要旨

この論文のタイトルは「デスノートでの”Face”の概念の解析」である。
(Kasmawati, S.S., M.Hum 先生と Taqdir, S.Pd, M.Hum 先生のもとで研究した。)

この研究の目的はデスノートで”Face”の利用を分類して”Face”の選ぶ際の話者のポライトネスに影響を与える要因を説明する。

この研究は記述的定性的である。データはデスノートにある会話である。データを集める方法は会話を聞いて書く。解析方法はデータを集めて理解して分類して解析して結果を説明する。

研究の結果での概念の代表は二つである。それは”Positive Face”と”Negative Face”である。”Positive face”には二十一データがあって”Negative Face”が四データがある。

キーワード：語用論、ポライトネス、Face

“The hours of folly are measured by the clock,
but of wisdom; no clock can measure”

-William Blake

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan media yang esensial dalam sebuah proses komunikasi. Bahasa menjadi media bagi kita untuk menyampaikan ide-ide, hasrat, atau keinginan-keinginan kita kepada orang lain. Sutedi (2014: 2) bahkan mengatakan bahwa ketika kita menyampaikan ide-ide, hasrat, atau keinginan-keinginan kita kepada seseorang, baik secara lisan maupun tertulis, orang tersebut dapat menangkap apa yang kita maksud, tiada lain karena dia memahami makna yang tertuang dalam bahasa tersebut.

Dalam proses komunikasi, seorang penutur maupun mitra tutur saling menyadari bahwa terdapat kaidah-kaidah yang mengatur dan memengaruhi proses komunikasi di antara mereka. Satu di antara kaidah-kaidah tersebut adalah konteks sebuah tuturan, yang pada dasarnya merupakan aspek utama dalam memahami maksud sebuah pertuturan dengan baik dan benar.

Perihal tentang konteks sebuah tuturan, dikaji secara khusus dalam satu bidang linguistik yang disebut pragmatik. Pragmatik adalah telaah mengenai bahasa dan konteks yang merupakan dasar dari suatu catatan atau laporan pemahaman sebuah bahasa; dengan kata lain, telaah mengenai kemampuan pemakai bahasa dalam menghubungkan serta menyasikan antara kalimat-kalimat dengan konteks-konteks secara tepat (Levinson, 1980:27).

Pragmatik juga mengungkapkan berbagai hal yang harus dipikirkan secara matang dan mendalam oleh pemakai bahasa dalam menghasilkan tuturan yang wajar. Terciptanya suatu komunikasi yang baik antara penutur dan mitra tutur dapat ditentukan oleh terlaksananya prinsip-prinsip yang terdapat dalam pragmatik, salah satunya adalah prinsip kesantunan.

Kesantunan berbahasa secara tradisional diatur oleh norma-norma dan moralitas masyarakat yang diinternalisasikan dalam konteks budaya dan kearifan lokal. Berbahasa santun dan beretika juga bersifat relative, tergantung pada jarak sosial penutur dan mitra tutur. Selain itu, makna kesantunan juga dan kesopanan menurut masyarakat umum bermakna sama. Namun, keduanya sebenarnya memiliki makna yang berbeda. Istilah sopan merujuk pada susunan gramatikal tuturan berbasis kesadaran bahwa setiap orang berhak untuk dilayani dengan hormat, sedangkan santun berarti kesadaran mengenai jarak social (Thomas, 1995).

Konsep “wajah” merupakan bagian dari prinsip kesantunan yang menawarkan wujud yang berbeda-beda sesuai dengan situasi pembicaraan. Brown dan Levinson (1987) mengungkapkan bahwa kesantunan itu berkisar atas wajah (face). Mereka lebih lanjut menjelaskan bahwa dalam proses komunikasi, adakalanya seorang peserta mengucapkan ujaran-ujaran yang dapat menyebabkan dirinya atau diri orang lain kehilangan wajahnya. Wajah yang dimaksud dalam hal ini bukanlah rupa fisik, melainkan *public image* atau citra diri seseorang. Konsep “wajah” bagi seorang penutur maupun mitra tutur sangat mutlak untuk dijaga. Hal inilah yang menjadi dasar seorang

peserta komunikasi merasa perlu menggunakan suatu strategi untuk meminimalisir kadar ancaman yang terkandung dalam ujarannya dan dapat menyebabkan dirinya atau orang lain kehilangan wajah.

Brown dan Levinson mengatakan bahwa konsep wajah terbagi atas dua kategori, yaitu wajah positif dan wajah negatif. Wajah positif adalah strategi yang menunjukkan hubungan yang dekat antara penutur dan mitra tutur. Sementara itu, wajah negatif adalah strategi untuk menghindarkan sedikit mungkin ancaman atau hal yang membuat kebebasan seorang partisipan diganggu oleh partisipan lainnya.

Konsep “wajah”, sebagaimana yang dimaksud di atas, juga sering penulis dapati dalam berbagai serial drama dan film-film Jepang, seperti dalam film *Death Note*, sebuah film adaptasi dari anime karya Tsugumi Ohba dan Takeshi Obata yang dirilis pada tahun 2006 silam. Di dalam film tersebut terdapat pelbagai konsep wajah positif maupun wajah negatif yang menarik dan penting untuk dikaji. Salah satu di antaranya adalah sebagai berikut:

松田桃太	: 「ナイス！」
Matsuda Touta	: <i>Naisu!</i>
夜神総一郎	: 「ゲームじゃないんだ！口を噤め！」
Yagami Souichiro	: <i>Ge-mu janainda! Kuchi o tsugume!</i>
松田桃太	: 「すみません。」
Matsuda Touta	: <i>Sumimasen.</i>

(*Death Note*, 33.51 - 33.58)

Tuturan data di atas merupakan tuturan yang diucapkan oleh tokoh Matsuda. Saat itu, dia sedang menyaksikan siaran pers di markas kepolisian bersama pimpinannya, Souchiro Yagami, serta rekan-rekan polisi lainnya. Akan tetapi, di saat semua sedang

berkonsentrasi menyaksikan siaran pers tersebut, tiba-tiba, Matsuda membuat kegaduhan dengan menuturkan sebuah kata dengan suara yang keras. Hal tersebut terlihat dari tuturannya, 「ナイス！」 “*naisu!*” . Kemudian Matsuda ditegur oleh pimpinannya. Hal tersebut terlihat dari tuturan pimpinannya, 「ゲームじゃないんだ！口を噤め！」 “*Ge-mu janainda! Kuchi o tsugume!*” . Atas perbuatannya tersebut Matsuda merasa bersalah dan mengucapkan tuturan 「すみません」 “*sumimasen*” kepada pimpinannya tersebut.

Berdasarkan penjabaran data di atas tuturan 「すみません」 “*sumimasen*” yang diutarakan Matsuda menunjukkan wajah negatif. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Goffman, dkk (dalam Suganda, 2007) yang menyatakan bahwa “meminta maaf yang terdiri atas mengakui beban” merupakan salah satu penanda wajah negatif.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis melihat bahwa terdapat beberapa faktor yang melandasi tokoh Matsuda dalam menggunakan konsep wajah negatif. Pertama, (立場・役割) *tachiba – yakuwari* atau posisi dan peran, dimana Matsuda adalah hanya seorang anggota kepolisian biasa, sedangkan Yagami adalah pimpinan Matsuda di satuan kepolisian tempat dia bertugas. Kedua, (中身) *nakami* atau isi pikiran dan maksud hati, dimana Matsuda menyadari kesalahan yang dia perbuat, serta (形) *katachi* atau wujud penyampaian, dimana Matsuda menyampaikan permohonan maaf tersebut dengan sopan.

Berdasarkan alasan di atas, penulis hendak meneliti lebih lanjut tentang konsep wajah dalam bahasa Jepang, khususnya yang terdapat di dalam film *Death Note*. Penulis hendak mengetahui lebih jauh tentang konsep wajah apa saja dan faktor-faktor apa saja yang memengaruhi seorang penutur dalam memilih konsep wajah tertentu dalam film *Death Note* tersebut. Selain itu, penulis juga hendak mengetahui konsep wajah apa yang paling dominan digunakan dalam film *Death Note* tersebut. Penulis memilih film ini sebagai objek penelitian karena film ini memuat beragam konsep wajah yang sangat membantu penulis dalam menyusun dan mengkaji karya ilmiah ini. Pemanfaatan konsep wajah dalam film ini juga dipengaruhi oleh konteks, status sosial, dan hubungan antarpribadi pemeran sehingga menarik untuk diteliti.

1.2 Batasan Masalah

Pada penelitian ini tentunya perlu pembatasan agar penelitian ini terarah sehingga tujuan dari penelitian ini dapat tercapai. Pendekatan yang akan penulis gunakan adalah pendekatan Pragmatik. Penelitian ini difokuskan pada tuturan dari pemeran-pemeran film *Death Note* yang didalamnya terkandung pemanfaatan konsep wajah positif dan negatif.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang di atas, maka penelitian ini memfokuskan permasalahan pada hal sebagai berikut:

1. Konsep wajah apa yang digunakan oleh seorang penutur dalam film *Death Note*?
2. Bagaimana faktor yang memengaruhi kesantunan seorang penutur dalam penggunaan konsep wajah tertentu dalam film *Death Note*?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ditentukan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada rumusan masalah yang telah ditulis, maka berdasarkan rumusan masalah yang ada di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengklasifikasikan penggunaan konsep wajah positif dan wajah negatif pada film *Death Note*.
2. Mendeskripsikan faktor-faktor yang memengaruhi kesantunan seorang penutur dalam memilih suatu konsep wajah tertentu pada film *Death Note*.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembelajar bahasa dalam kajian pragmatik, khususnya dalam hal penggunaan konsep wajah pada film *Death Note*.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan referensi mengenai penggunaan konsep wajah dalam film *Death Note*. Hal ini diharapkan dapat memberikan pemahaman pada proses bertutur dengan pemanfaatan konsep wajah positif dan negatif.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Pragmatik

Pragmatik atau *goyouron* menurut pandangan ahli linguistik Jepang (Hayashi 1990: 171) adalah

言語とそれが使われる場面、状況との関連を理論的に扱うのが語用論と言える。 *Gengoto sorega tsukawareru bamen, joukyou to no kanren o rironteki ni atsukau no ga goyouron to ieru*

Yang disebut dengan pragmatik adalah ilmu yang mengurus secara teoritis hubungan bahasa dengan adegan atau situasi yang digunakan oleh bahasa tersebut.

Menurut Levinson (1980:27) pragmatik adalah telaah mengenai bahasa dan konteks yang merupakan dasar dari suatu catatan atau laporan pemahaman bahasa; dengan kata lain, telaah mengenai kemampuan pemakau bahasa menghubungkan serta menyerasikan kalimat-kalimat dan konteks-konteks secara tepat.

Konteks tuturan dalam tata bahasa mencakup semua aspek fisik atau latar sosial yang relevan dengan tuturan yang diekspresikan. Konteks yang bersifat fisik, yaitu fisik tuturan dengan tuturan lain, biasa disebut ko-teks. Sementara itu, konteks latar sosial lazim dinamakan konteks. Di dalam pragmatik, konteks itu berarti semua latar belakang pengetahuan yang dipahami bersama oleh penutur dan mitra tuturnya. Konteks itu berperan membantu mitra tuturnya, konteks ini

berperan membantu mitra tutur dalam menafsirkan maksud yang ingin dinyatakan oleh penutur (Leech: 1993)

2.2 Penutur dan Mitra Tutur

Penutur adalah orang yang bertutur, yaitu orang yang menyatakan fungsi pragmatis tertentu di dalam proses komunikasi. Sementara itu, mitra tutur adalah orang-orang yang menjadi sasaran atau sekaligus kawan penutur di dalam penuturan. Di dalam peristiwa tutur peran penuturan dan mitra tutur dilakukan secara silih berganti, yang semula berperan sebagai penutur dalam tahap bertutur selanjutnya dapat menjadi mitra tutur, demikian sebaliknya. Aspek-aspek terkait dengan komponen penutur dan mitra tutur antara lain: usia, latar belakang sosial, ekonomi, jenis kelamin, tingkat pendidikan dan tingkat keakraban (Wijana, 2006: 59)

2.3 Teori Kesantunan

Menurut Gunarwan (2007: 261) perilaku santun adalah perilaku yang didasari oleh pertimbangan akan perasaan orang lain agar orang itu tidak tersinggung atau wajahnya tidak terancam.

Dalam Sheddy (2013: 228), Kabaya Hiroshi mengatakan bahwa ada enam faktor yang memengaruhi seorang penutur dalam memilih tuturan yang santun. Faktor-faktor tersebut adalah:

- 1) Ba 場 (Latar Pemakaian)

Pemakaian suatu tuturan honorofiks disesuaikan dengan waktu dan tempat pemakaian (kapan dipakainya atau dimana dipakainya?), lalu juga disesuaikan dalam keadaan apa tuturan itu diungkapkan?

2) Ningen Kankei 人間関係 (Hubungan Antar Manusia)

Pemakaian suatu tuturan honorofiks harus disesuaikan dengan hubungan antara pihak yang terlibat dalam suatu komunikasi. Siapa yang memakai honorofiks tersebut dan kepada siapa ia ditujukan?

3) Tachiba – Yakuwari 立場・役割 (Posisi dan Peran)

Pemakaian suatu tuturan honorofiks juga harus disesuaikan dengan posisi dan peran penutur di antara orang-orang yang terlibat. Penutur harus memperhatikan posisi dan peran dirinya dalam suatu lingkungan, seperti hubungan antar guru dan murid, bawahan dan atasan, pegawai dan pelanggan dan sebagainya.

4) Kimochi 気持ち (Pengertian dan Perasaan)

Pemakaian suatu tuturan honorofiks pun semestinya disesuaikan dengan pengertian dan perasaan dari pihak penutur; antara lain mengapa tuturan tersebut dipakai dan dengan tujuan apa dia menggunakan tuturan tersebut.

5) Nakami 中身 (Isi Pikiran dan Maksud Hati)

Pemakaian suatu tuturan honorofiks harus disesuaikan dengan isi pikiran dan hati seorang penutur; isi pikiran dari seorang penutur semestinya memuat maksud hati penutur yang ingin disampaikan kepada mitra tutur.

6) Katachi 形 (Wujud Penyampaian)

Pemakaian suatu tuturan honorofiks harus mengambil bentuk wujud penyampaian yang memadai; wujud penyampaian ini harus bisa ditangkap oleh pihak lawan yang bersangkutan sebagai isi pikiran dan pengertian dari penutur yang ingin disampaikannya.

Kemudian menurut Brown dan Levinson (1987) kesantunan berbahasa berawal dari konsep wajah. Brown dan Levinson mengemukakan bahwa wajah merupakan atribut pribadi yang dimiliki oleh setiap insan dan bersifat universal. Konsep wajah dalam ini menyangkut citra diri seseorang. Oleh karena itu, dalam setiap proses interaksi orang harus senantiasa saling menjaga wajah agar seseorang tidak kehilangan wajah atau citra dirinya.

Yang dimaksud dengan wajah dalam hal ini “citra diri” yang perlu diperhatikan oleh lawan tutur. Konsep wajah merupakan bagian dari prinsip kesantunan yang menawarkan wujud yang berbeda-beda sesuai dengan situasi pembicaraan. Pada satu saat wajah dapat berupa guru, teman, dekat, musuh atau peran lain yang sering kita jumpai di kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, prinsip kesantunan dan konsep wajah dapat saling berhubungan satu sama lain.

2.3.1 Konsep Wajah

Menurut Goffman, dkk (dalam Suganda, 2007, dalam “Pemanfaatan Konsep ‘Muka’ (*face*) dalam Wacana Wayang Golek : Analisis Pragmatik”) telah

memberikan batasan terkait dengan cara-cara menggolongkan sebuah percakapan ke dalam wajah positif dan wajah negatif. Wajah positif adalah strategi yang menunjukkan solidaritas hubungan yang dekat antara penutur dan mitra tutur. Hal ini dapat dilakukan dengan lima cara, yaitu:

1. Memperhatikan keinginan atau menaruh atas apa yang dibawa lawan tutur:
2. Menggunakan kata-kata yang menunjukkan kesamaan identitas:
3. Menghindari pertentangan pendapat:
4. Memperkirakan keinginan lawan tutur:
5. Membuat lelucon.

Sementara itu “wajah” negatif adalah strategi untuk menghindarkan sesedikit mungkin ancaman atau hal yang dapat membuat kebebasan seseorang partisipan diganggu oleh partisipan lainnya. Hal ini dapat dilakukan dengan enam cara, yaitu:

1. *Hedge*, yaitu memperhalus atau memperlemah dampak tindakan mengancam
2. Menunjukkan rasa pesimis,
3. Memperkecil kesan membebani lawan tutur,
4. Meminta maaf yang terdiri atas mengakui beban, menunjukkan keseganan, memberikan alasan pembicara menunjukkan bahwa ia tidak menganggap hal ini membebani lawan tutur, dan memulai kalimat dengan kata-kata maaf.

5. Tidak mengenai orang tertentu secara eksplisit
6. Mengakui berutang budi pada partisipan lain.

2.4 Penelitian Relevan

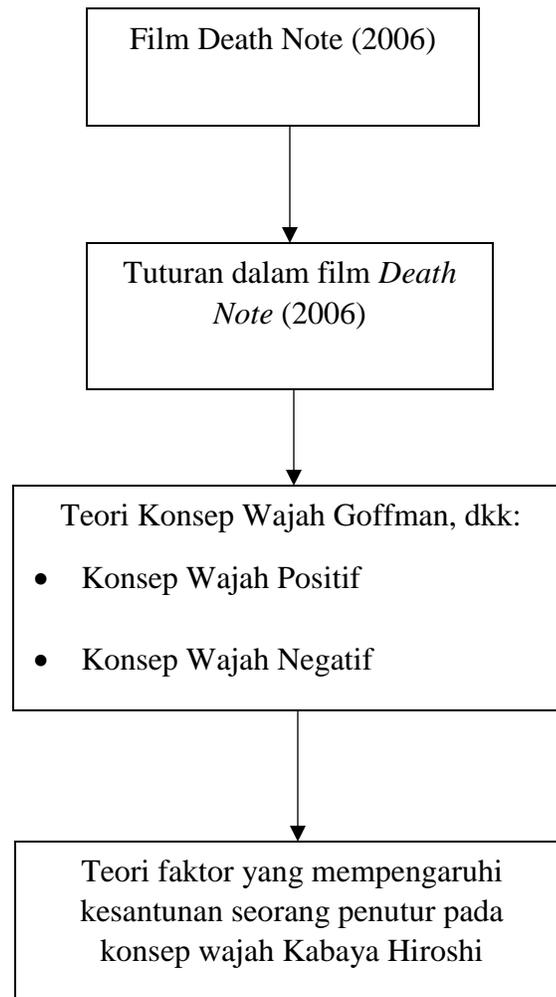
Suganda, Dadang (2007) membahas mengenai “Pemanfaatan Konsep ‘Muka’ (*Face*) dalam Wacana Wayang Golek: Analisis Pragmatik”. Dalam penelitian tersebut Suganda meneliti tentang implikasi yang terjadi akibat pelanggaran konsep “muka”. Pemanfaatan aspek pragmatik konsep wajah yang sesuai dalam wacana wayang golek menghasilkan tindak ujar yang sopan, kooperatif. Akibat yang ditimbulkan dari pemanfaatan konsep wajah yang sesuai membuat hubungan antarpribadi para partisipan menjadi harmonis. Sebaliknya, pelanggaran pemanfaatan aspek pragmatik konsep wajah akan mengakibatkan tindak ujar menjadi tidak sopan dan akan mengakibatkan hubungan antarpribadi para partisipan menjadi tidak harmonis.

Sudrajat, Nur Haidah Ranggani (2012) membahas mengenai “Pemanfaatan Konsep ‘Muka’ (*Face*) dalam Dialog Drama *Awal* dan *Mira* Karya Utuy Tatang Sontani: Analisis Pragmatik”. Dalam penelitian tersebut Sudrajat meneliti tentang dampak terhadap mekanisme percakapan yang sedang berlangsung akibat pemanfaatan konsep “muka” dalam drama *Awal* dan *Mira*. Dengan adanya pemanfaatan konsep “muka”, maka hubungan di antara para tokoh akan menjadi baik. Hal tersebut disebabkan para tokoh dapat menghindari perselisihan atau perdebatan, memiliki

bentuk perhatian pada tokoh lain, dan adanya pengakuan atas latar belakang yang sama. Dampak yang terjadi terhadap mekanisme percakapan yang sedang berlangsung pun akan menjadi baik dan lancar. Hal tersebut disebabkan percakapan yang tengah terjalin dapat diselesaikan hingga akhir, tanpa perlu terhenti di tengah jalan.

Letak perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah pada penelitian ini penulis mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi pemanfaatan konsep wajah penutur yang tidak dibahas oleh penelitian terdahulu. Data pada penelitian ini berupa kalimat tuturan yang terjadi dalam film *Death Note*. Dengan berbedanya ruang lingkup penggunaan bahasa yang diteliti, maka hasil yang diperoleh tentunya akan berbeda. Pendekatan dan metode yang dipakai penulis juga berbeda dari sebelumnya. Maka daripada itu, penulis akan membahas mengenai penggunaan wajah negatif dan positif dan faktor-faktor yang mempengaruhi pemanfaatan konsep wajah dalam film *Death Note*.

2.5 Kerangka Berpikir



Gambar 1. Skema Kerangka Pikir Penelitian