

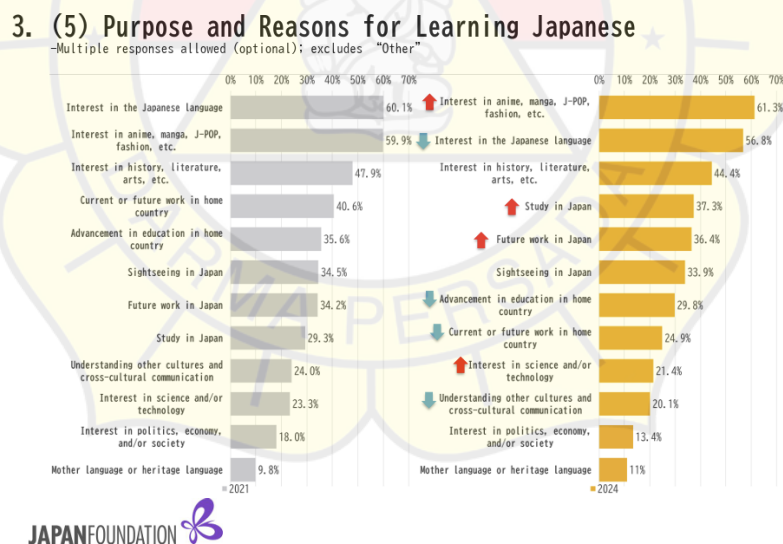
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang memiliki tingkat peminat tinggi di berbagai negara. Tingginya minat tersebut tidak terlepas dari pengaruh budaya populer Jepang (*Japanese pop culture*), seperti anime, manga, drama, musik (J-Pop), dan gim, yang telah berkembang menjadi fenomena global. Budaya populer ini berperan sebagai media penyebaran bahasa dan nilai budaya Jepang yang mudah diakses oleh berbagai kalangan, khususnya generasi muda. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan *Survey on Japanese-Language Education Abroad 2024* yang menunjukkan bahwa pembelajar bahasa Jepang di dunia 61.3% dipengaruhi dengan adanya budaya pop Jepang seperti anime, manga, J-POP, fashion, dan lain-lainya.

Grafik 1.1



22

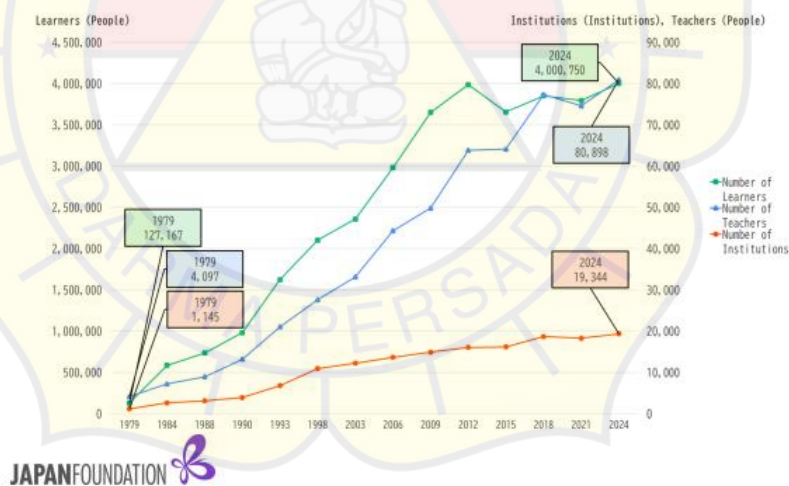
Grafik 1.1 Survey on Japanese-Language Education Abroad 2024

Berdasarkan *Survey on Japanese-Language Education Abroad 2024* juga, pendidikan bahasa Jepang telah diselenggarakan di 143 negara dan wilayah

dengan jumlah pembelajar mencapai lebih dari empat juta orang yang meliputi 4 juta lebih pembelajar itu sendiri, 80.000+ pengajar atau guru, serta 19.000+ institusi. Jumlah tersebut mengalami peningkatan yang sangat tinggi dari tahun 1979 hingga 2024. Data tersebut menunjukkan bahwa minat terhadap bahasa Jepang terus berkembang secara global, tidak hanya di kawasan Asia, melainkan juga di berbagai belahan dunia lainnya. Jika dibandingkan dengan keadaan pada tahun 1979, akumulasi tersebut mencerminkan peningkatan yang sangat substansial, baik dari segi jumlah pembelajar, tenaga pengajar, maupun institusi yang terlibat. Adanya peningkatan tersebut dipengaruhi dari beberapa hal, terutama pengaruh globalisasi, perkembangan budaya populer Jepang serta meningkatnya kerja sama internasional dalam bidang pendidikan dan ekonomi. Hal tersebut secara tidak langsung menjadi dorongan kebutuhan akan penguasaan bahasa Jepang.

Grafik 1.2

2. (2) Trends in the Number of Japanese Language-Education Institutions, Teachers, and Learners



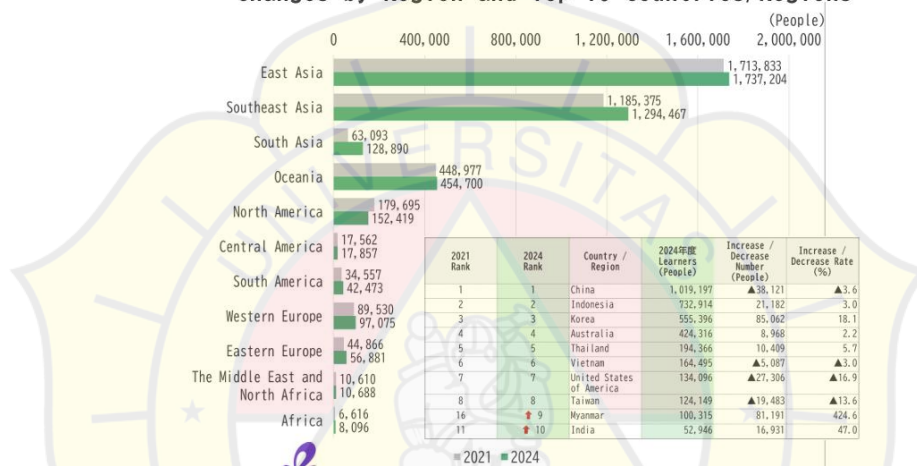
Grafik 1.2 Survey on Japanese-Language Education Abroad 2024

Kawasan Asia Tenggara dan Asia Timur mendominasi jumlah pembelajar dengan proporsi hampir 80% dari total pembelajar global dan sebagian besar pembelajar berada pada jenjang pendidikan menengah. Hal tersebut juga dibuktikan berdasarkan *Survey on Japanese-Language Education Abroad 2024*

bahwa Asia Tenggara mencapai 1,2 juta pembelajar dan Asia Timur mencapai 1.7 juta pembelajar. Tiga besar negara yang paling banyak pembelajarnya yaitu berasal dari China, Indonesia, dan Korea. Tingginya angka tersebut tidak hanya mencerminkan kebutuhan praktis, seperti peluang kerja dan studi, melainkan juga menunjukkan kuatnya pengaruh budaya Jepang, seperti anime, manga, dan musik, yang turut mendorong minat generasi muda untuk mempelajari bahasa Jepang secara lebih mendalam.

Grafik 1.3

**3. (3) Number of Learners:
Changes by Region and Top 10 Countries/Regions**



Grafik 1.3 Survey on Japanese-Language Education Abroad 2024

Brenner (2007) (dalam Gama, 2024) anime, manga, musik J-pop dan permainan video merupakan contoh budaya populer Jepang yang sangat berpengaruh di tingkat global dan memiliki komunitas penggemar dengan jumlah pengikut yang besar di seluruh dunia salah satunya dalam komunitas mahasiswa sebagai pembelajar. Penelitian yang dilakukan oleh Gama (2024) membahas mengenai anime sebagai bagian dari budaya populer Jepang serta penerapannya dalam pembelajaran lintas program studi. Berdasarkan penelitian tersebut, anime dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang valid karena menyajikan penggunaan bahasa Jepang dalam konteks nyata, baik dari segi kosakata, ekspresi, maupun intonasi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk dialog dalam anime bukan hanya membuat pembelajar memahami struktur bahasa, melainkan juga mampu menangkap makna

pragmatis dari sebuah ujaran yang sesuai dengan situasi dan hubungan sosial antarpener.

Gama (2024) juga menganggap anime dapat berperan dalam meningkatkan motivasi belajar karena sifatnya yang memiliki daya tarik serta dekat dengan kehidupan generasi muda sebagai pembelajar. Hal tersebut mendorong pembelajar untuk mempelajari bahasa Jepang secara mandiri guna memahami isi cerita tanpa bergantung pada terjemahan. Tidak hanya itu, anime juga membantu pembelajar memahami aspek budaya Jepang dalam bidang nilai-nilai sosial seperti sopan santun, penghormatan terhadap orang yang lebih tua, dan juga kebiasaan-kebiasaan masyarakat Jepang yang terbentuk dari interaksi antartokoh. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran bahasa tidak hanya bersifat linguistik, tetapi juga kultural. Gama (2024) menyatukan media pembelajaran anime dengan metode pembelajaran *project-based learning* yang bertujuan untuk mendorong pembelajar aktif, kreatif, dan kolaboratif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan anime sebagai salah satu pop kultur Jepang dapat memberikan kontribusi yang positif dan menyeluruh baik dalam bidang linguistik maupun budaya pembelajar.

Salah satu pop kultur Jepang; anime dapat juga diteliti dalam bidang sastra. Penelitian yang dilakukan oleh Nugroho (2019) merupakan salah satu penelitian yang menggunakan anime sebagai objeknya melalui pendekatan psikologi sastra. Psikologi sastra merupakan salah satu cabang sastra yang menggali tokoh dan karakter dalam karya sastra, konflik internal, serta perkembangan psikologis tokoh dalam karya sastra. Nugroho (2019) menggunakan anime *Death Note* karya Tsugumi Ohba dengan menyoroti konflik batin tokoh utama yang dinilai timbul dikarenakan pertentangan antara ego pribadi dengan nilai moral dan realitas sosial yang dihadapi. Hal tersebut membuat tokoh utama melakukan berbagai tindakan ekstrem demi mencapai kepentingannya sendiri. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa konflik batin tidak terlepas dari unsur naratif dalam cerita yang saling mendukung untuk membantu pembentukan psikologis tokoh. Berdasarkan penelitian tersebut, disimpulkan bahwa analisis

konflik batin tokoh dalam anime dapat membuat kita memahami aspek psikologis tokoh serta penafsiran makna yang terkandung dalam cerita.

Penelitian mengenai tindak tutur, khususnya tindak tutur direktif, telah banyak dilakukan karena perannya yang penting dalam komunikasi atau interaksi sehari-hari. Salah satu penelitian yang relevan dilakukan oleh Arifin (2020) yang menganalisis tindak tutur direktif dalam film anime *One Piece: Strong World*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat enam bentuk tindak tutur direktif, yaitu memerintah, meminta, mengajak, memberi nasihat, mengkritik, dan melarang, serta berbagai fungsi yang beragam sesuai dengan konteks tuturan. Hal ini menunjukkan bahwa media film, khususnya anime, merupakan sumber yang kaya akan penggunaan tindak tutur dalam konteks komunikasi nyata. Oleh karena itu, tindak tutur direktif penting untuk dilakukan guna memahami bagaimana bahasa digunakan tidak hanya untuk menyampaikan bagaimana bahasa digunakan tidak hanya untuk menyampaikan informasi, melainkan juga untuk memengaruhi tindakan orang lain dalam berbagai situasi komunikasi.

Bahasa berfungsi bukan hanya sebagai alat komunikasi, melainkan juga sebagai sarana untuk melakukan tindakan. Manusia dapat memerintah, berjanji, menolak, mengancam, atau mengungkapkan perasaan melalui ujaran yang disampaikan. Pandangan ini menjadi landasan bagi kajian pragmatik, cabang ilmu linguistik yang menelaah makna ujaran berdasarkan konteks penggunaannya. Konteks dalam bahasa Jepang disebut *bunmyaku* (文脈) (ぶんみゃく). Pentingnya konteks juga disampaikan oleh Koizumi (2001) (dalam Sarif, 2020: 3) yaitu berdasarkan pengalaman sehari-hari, kita dapat memahami bahwa konteks merupakan unsur yang sangat penting dalam proses komunikasi, baik dalam menyampaikan makna secara tersurat maupun tersirat. Salah satu teori penting dalam pragmatik adalah teori tindak tutur (*speech act theory*) yang diperkenalkan oleh Austin pada tahun 1962 dan dikembangkan lebih lanjut oleh Searle pada tahun 1969. Teori tersebut menjelaskan bahwa setiap tuturan tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga merepresentasikan tindakan yang dapat memengaruhi pendengar.

Tindak tutur Ilokusi menurut Searle (1969) terdiri dari lima jenis, yaitu asertif (mengikat penuturnya pada kebenaran atas apa yang disampaikannya), direktif (bertujuan agar lawan bicara melakukan sesuatu), ekspresif (menyatakan perasaan atau sikap pembicara), komisif (menunjukkan komitmen pembicara pada tindakan di masa depan), dan deklaratif (mengubah status atau situasi melalui ujaran). Tindak tutur yang dikaji dalam penelitian ini adalah tindak tutur direktif. Tindak tutur direktif merupakan jenis tindak tutur yang mengarahkan mitra tutur pada ucapan penutur untuk melakukan sesuatu. Pernyataan tersebut diperkuat oleh pendapat Searle (1969) (dalam Maujud dan Sultan, 2019: 174) yang menjelaskan bahwa salah satu jenis tindak tutur yang bertujuan menimbulkan efek lawan bicara untuk melakukan suatu tindakan adalah tindak tutur direktif. Bentuk tindak tutur direktif dapat berupa tindakan memerintah, menasihati, memohon, menyuruh, menyarankan, menganjurkan, meminta atau memesan.

Penelitian ini menggunakan film lebih tepatnya media populer yaitu anime Jepang. Hal ini dikarenakan tindak tutur tidak hanya dapat ditemukan dalam kehidupan masyarakat saja, melainkan dapat ditemukan dalam media komunikasi salah satunya adalah film. Rahmatullah (2023: 261) berpendapat anime (アニメ) merupakan animasi produksi Jepang yang disajikan melalui tampilan visual berwarna berupa objek, juga karakter bergerak, serta dilengkapi dengan unsur suara yang diisi pengisi suara atau disebut juga *seiyuu* (声優) (せいゆう) dalam bahasa Jepang. Menurut Williams (2008) (dalam Nugroho dan Endrastomo, 2017: 8-9) anime adalah salah satu unsur penting dalam budaya visual populer. Anime juga memegang peranan penting sebagai *mediascape* (メディアスケープ) yaitu lanskap atau ruang peredaran media yang mencakup berbagai konten media seperti televisi, film, internet, berita, secara global. Oleh sebab itu, media anime dapat menjadikan dan membentuk seseorang untuk melihat, memahami, dan membayangkan dunia serta mampu memengaruhi persepsi, identitas, dan imajinasi masyarakat lintas negara dan budaya.

Budaya populer Jepang memiliki peran penting dalam membentuk motivasi pembelajar bahasa Jepang. Paparan terhadap anime, manga, dan media hiburan Jepang mendorong ketertarikan terhadap bahasa yang digunakan oleh tokoh-tokohnya, termasuk ungkapan sehari-hari, gaya tutur, dan ekspresi kebahasaan yang khas. Ketertarikan ini sering kali menjadi motivasi awal pembelajar untuk mempelajari bahasa Jepang secara formal di institusi pendidikan maupun secara mandiri melalui media daring. Media populer seperti anime Jepang menampilkan penggunaan bahasa yang merepresentasikan tindakan sosial secara nyata. Dialog antar tokoh tidak sekadar berfungsi sebagai alat penyampai cerita, tetapi juga membentuk relasi sosial, menegaskan identitas, serta mencerminkan nilai-nilai budaya masyarakat Jepang. Setiap tuturan membawa makna ilokusi yang berbeda, bergantung pada siapa yang berbicara, kepada siapa ia berbicara, dan dalam konteks apa tuturan itu terjadi. Fenomena ini menjadikan anime sebagai sumber data linguistik yang menarik untuk diteliti melalui pendekatan pragmatik.

Anime *The Last: Naruto The Movie* menghadirkan karakter-karakter yang mengekspresikan tindakan melalui bahasa secara eksplisit maupun implisit. Naruto Uzumaki sebagai tokoh utama sering menggunakan tuturan yang mengandung makna komisif seperti ketika berjanji kepada Hinata akan menyelamatkan Hanabi yang diculik oleh Toneri, makna direktif seperti ketika meminta anak-anak yang merundung Hinata untuk berhenti, makna ekspresif ketika menyatakan tekad dan perasaannya serta asertif ketika Naruto menyatakan keyakinannya bahwa ia akan menjadi Hokage di masa depan. Keberagaman bentuk ujaran ini menunjukkan bahwa bahasa dalam anime *The Last: Naruto The Movie* tidak hanya bersifat komunikatif, tetapi juga tindakan sosial yang memiliki makna dan fungsi pragmatis.

Anime *The Last: Naruto The Movie* merupakan adaptasi dari *manga* karya Masashi Kishimoto yang berjudul *Naruto*. Film tersebut merupakan film pertama yang menjadi bagian resmi dari alur cerita Naruto, set film ini terjadi setelah timeskip di *manga* Naruto antara chapter 699 dan 700. Kajian terhadap anime *The Last: Naruto The Movie* pada umumnya berfokus pada aspek budaya,

sementara analisis yang menelaah tindak tutur para tokohnya masih jarang ditemukan. Tindak tutur merupakan unsur penting untuk memahami bagaimana karakter membangun makna, menegaskan identitas, dan memengaruhi karakter lain melalui ujaran. Analisis semacam ini dapat mengungkap fungsi komunikasi dan strategi linguistik yang digunakan dalam membentuk dinamika cerita. Film anime *The Last: Naruto The Movie* merupakan film yang cukup populer dikalangan orang yang menyukai kultur Jepang.

Terdapat beberapa alasan penulis melakukan penelitian ini. Pertama, menganalisis tindak tutur dalam film anime dapat menjadi relevansi dengan perkembangan media dan pembelajaran karena anime merupakan media populer, terutama di kalangan remaja. Hal tersebut sejalan dengan tujuan peneliti, dengan menganalisis tindak tutur dalam anime, penelitian menjadi lebih relevan dan aplikatif dalam pembelajaran bahasa karena dekat kehidupan sehari-hari. Selain itu, penelitian pragmatik bukan sekedar teori saja, tetapi membutuhkan data nyata. Anime menyediakan data yang dapat dianalisis secara sistematis untuk melihat bagaimana makna tuturan dapat dipahami berdasarkan konteks.

Kedua, tindak tutur merupakan bagian penting dari bahasa khususnya dari sisi pragmatik karena selalu digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Tindak tutur dapat digunakan sebagai kontrol sosial. Salah satunya adalah tindak tutur direktif yang bertujuan menimbulkan efek lawan bicara untuk melakukan suatu tindakan. Secara khusus anime *The Last: Naruto The Movie* menarik untuk diteliti karena menghadirkan interaksi verbal yang intens, baik dalam situasi formal maupun informal, serta konflik emosional dan moral yang kompleks. Situasi tersebut menghasilkan beragam bentuk tindak tutur, terutama tindak tutur direktif, seperti perintah, permintaan, nasihat, dan ajakan yang digunakan tokoh untuk mencapai tujuan komunikasi tertentu. Tindak tutur dapat menjadi cermin untuk melihat karakter seseorang. Tindak tutur direktif juga salah satu tindak tutur yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dan sama halnya juga dalam film anime *The Last: Naruto The Movie*. Berdasarkan tautan *bamboocyberschool* buku Minna No Nihongo

memiliki kekurangan bagi pemula yaitu beberapa bagian materi masih terasa sulit bagi pembelajar terutama bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang Bahasa Jepang. Selain itu, buku *Minna No Nihongo* juga hanya berfokus pada bahasa formal seperti untuk penulisan resmi yang kurang memberikan persiapan dalam situasi percakapan sehari-hari. Buku *Minna No Nihongo* juga kurang menjelaskan beberapa konsep tata bahasa atau makna kata. Sehingga pembelajar membutuhkan sumber lain untuk memahami sepenuhnya.

Ketiga, penulis memilih anime *The Last: Naruto The Movie* karena berdasarkan berita dari situs Kompas pada tahun 2022 penggemar anime *Naruto* diperkirakan sampai 985 juta. Anime *Naruto* hadir pada tahun 2002 dan langsung disukai oleh pencinta anime baik dalam negeri maupun luar negeri. Meskipun banyak anime baru berdatangan tetapi banyak juga yang tetap setia dengan anime *Naruto*. Anime *Naruto* termasuk kedua terbesar yang memiliki penggemar tertinggi setelah *Dragon Ball*, mengalahkan *One Piece*, *Pokemon*, dan *Attack on Titan*. Pemilihan tokoh *Naruto* dalam penelitian ini dikarenakan efektivitas analisis tindak tutur sangat bergantung pada posisi sosial penutur dan tingginya intensitas interaksi. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Chaer dan Leoni (2014) (dalam Putradi dan Supriyana, 2024: 72) bahwa tindak tutur memfokuskan kajiannya pada kemampuan penggunaan bahasa dalam menyampaikan maksud dan tujuan tuturan serta mengandung fungsi komunikatif. Oleh sebab itu, tokoh *Naruto* sebagai pemeran utama memiliki intensitas tuturan paling tinggi dan posisi strategis dalam struktur naratif, sehingga memungkinkan munculnya variasi tindak tutur direktif yang representatif dan signifikan. Selain itu, tokoh *Naruto* juga memiliki pengakuan sosial dan peran ideologis secara figur sentral dalam cerita yang menjadikannya subjek relevan untuk mengkaji tindak tutur.

Keempat, alasan penulis memilih anime sebagai objek penelitian dikarenakan anime memiliki pengaruh yang besar dan penggemar yang sangat luas di berbagai negara. Popularitas anime yang terus meningkat menjadikannya memiliki dampak yang signifikan terhadap pembelajaran bahasa Jepang, terutama dalam memperkenalkan kosakata, ungkapan, serta

penggunaan tindak tutur dalam berbagai situasi komunikasi. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap anime sebagai objek kajian pragmatik, sehingga dapat mendorong peneliti lain untuk melihat bahwa anime bukan hanya media hiburan, tetapi juga sumber data yang kaya untuk penelitian kebahasaan. Dengan demikian, pemilihan anime sebagai objek penelitian tidak hanya didasarkan pada tingkat popularitasnya, tetapi juga karena anime menyediakan data kebahasaan yang autentik dan kontekstual sehingga layak dijadikan objek kajian pragmatik.

Berdasarkan paparan di atas, penulis merasa penting untuk melakukan penelitian ini. Penelitian ini berfokus pada identifikasi dan analisis tindak tutur direktif yang dilakukan oleh tokoh utama dalam dialog film anime *The Last: Naruto The Movie* berdasarkan klasifikasi John Searle. Dengan demikian, judul penelitian ini adalah Tindak Tutur Direktif dalam Film Anime *The Last: Naruto The Movie* Karya Maruo Kyojuka dan Masashi Kishimoto. Analisis ini bertujuan menjelaskan bagaimana setiap tuturan berfungsi sebagai tindakan yang menegaskan maksud penutur sekaligus menciptakan respons dari pendengar. Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya kajian pragmatik serta menunjukkan bahwa bahasa dalam anime merupakan bentuk tindakan komunikatif yang kompleks dan bermakna.

1.2 Penelitian Relevan

Penelitian ini terinspirasi dari beberapa peneliti terdahulu yang telah membahas tema yang serupa, baik dari sisi objek, fokus permasalahan, maupun pendekatan yang digunakan. Adanya penelitian terdahulu menjadi pijakan penting bagi penulis dalam menyusun kerangka berpikir dan membangun posisi penelitian ini dalam ranah akademik. Beberapa penelitian yang relevan dengan topik ini antara lain sebagai berikut.

Penelitian relevan pertama, oleh Damanik dan Gurning (2014) yang berjudul "*The Illocutionary Acts In Naruto's Comic Script*". Penelitian tersebut menunjukkan bahwa dalam komik *Naruto*, dialog tokoh memuat makna-makna implisit yang tidak mudah dipahami hanya dari permukaan ujaran. Para

pembaca harus menafsirkan konteks dan jenis tindak tutur yang digunakan tokoh agar dapat memahami maksud sebenarnya dari tuturan yang disampaikan. Damanik dan Gurning (2014) juga menemukan bahwa tokoh utama cenderung banyak menggunakan tindak tutur representatif, yaitu tuturan yang mencerminkan keyakinan dan pandangan tokoh terhadap situasi yang sedang berlangsung. Hal ini mengindikasikan bahwa penafsiran makna tuturan dalam *Naruto* sangat bergantung pada konteks pragmatik, sehingga tanpa analisis yang cermat, potensi kesalahpahaman makna tetap ada.

Penelitian relevan kedua, yang dilakukan oleh Aini dan Junaidi (2025) berjudul "*Analysis of Directive Speech Acts in Anime Oregairu by Wataru Watari*" menggunakan teori tindak tutur Searle untuk mengidentifikasi bentuk dan fungsi ujaran direktif dalam dialog anime. Hasil penelitiannya menemukan enam bentuk tindak tutur direktif, yaitu perintah, permintaan, ajakan, larangan, nasihat, dan kritik. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan teori tindak tutur yaitu direktif dan metode kualitatif deskriptif. Perbedaan penelitian Aini dengan penulis terdapat pada objek yang dipilih.

Penelitian relevan ketiga, oleh Hutagaol (2025) berjudul "*Tindak Tutur Direktif pada Anime Blue Lock*", yang mengidentifikasi 22 data tindak tutur direktif dan mengklasifikasikannya menjadi lima bentuk tuturan, yaitu perintah, permintaan, larangan, izin, dan anjuran. Penelitian ini memiliki persamaan dalam fokus linguistik pragmatik dan metode deskriptif kualitatif, namun berbeda pada objek yang dipilih. Hutagaol (2025) dan penulis sama-sama menganalisis tindak tutur direktif berdasarkan teori klasifikasi Searle (1969).

Penelitian relevan keempat yang dilakukan Novitri dan Putri (2023) "*Tindak Tutur Perlokusi dalam Anime Movie Yuru Camp Karya Sutradara Yoshiaki Kyougoku*" juga relevan karena menganalisis tindak tutur dari perspektif pragmatik, khususnya tindak perlokusi dalam konteks film anime. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada analisis makna tindak tutur berdasarkan konteks peristiwa tutur, sedangkan perbedaannya berada pada objek dan fokus analisis. Penelitian Novitri dan Putri (2023) menekankan efek

perlokusi, sementara penelitian ini menganalisis jenis tindak tutur direktif berdasarkan klasifikasi Searle (1969).

Berdasarkan keempat penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penelitian tentang tindak tutur dalam anime masih terbatas cakupannya, sehingga diperlukan penelitian yang lebih luas dan mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan melakukan analisis pragmatik terhadap tindak tutur tokoh Naruto. Keempat penelitian terdahulu sama-sama mengkaji tindak tutur dalam media anime dan terdapat beberapa masalah serupa yang juga muncul dan menjadi dasar penting bagi penelitian ini. Pertama, cakupan analisis tindak tutur masih terbatas pada satu kategori tertentu saja. Penelitian Aini (2025) dan Hutagaol (2025) hanya meneliti tindak tutur direktif, sedangkan penelitian (Novitri dan Putri, 2023) berfokus pada tindak tutur perlokusi. Penelitian tersebut dilakukan pada objek komik Naruto, sedangkan bentuk anime seperti *The Last: Naruto the Movie* memiliki dinamika dialog yang lebih kompleks dan visualisasi yang berbeda. Perlu kajian lanjutan yang lebih fokus pada analisis tindak tutur ilokusi dalam dialog anime untuk melihat bagaimana makna tuturan disampaikan dan dipahami dalam konteks audio-visual. Fokus penelitian sebelumnya masih terbatas pada salah satu klasifikasi tindak tutur saja. Penelitian ini hadir untuk memperluas kajian dari peneliti terdahulu melalui kajian komprehensif terhadap salah satu dari lima kategori tindak tutur dalam anime *The Last: Naruto the Movie*.

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Tindak Tutur Direktif dalam Anime *The Last: Naruto The Movie* Karya Maruo Kyojuka dan Masashi Kishimoto”. Peneliti berharap dengan dianalisisnya film tersebut dapat menjadi pembaharuan dan referensi bagi peneliti lain.

1.3 Landasan Teori

Landasan teori memuat teori dan hasil penelitian yang digunakan oleh penulis sebagai kerangka teori untuk menyelesaikan penelitian ini. Adapun landasan teori dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

1.3.1 Teori Pragmatik

Menurut Rahardi (2018: 126) lingkup studi linguistik berbeda dengan lingkup studi pragmatik. Ilmu linguistik secara singkat dapat dikatakan mencakup fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik. Adapun pragmatik sesungguhnya bukanlah bagian dari kajian linguistik. Rahardi (2018) juga mengatakan bahwa makna yang dihasilkan studi pragmatik adalah makna kontekstual atau makna yang berhubungan dengan keadaan, situasi, dan latar belakang di mana suatu konsep dipahami. Makna kontekstual disebut juga sebagai ‘maksud’ bukan makna semantik atau makna linguistik. Penentu maksud atau makna pragmatik, atau yang sering juga disebut sebagai makna penutur, adalah konteks, khususnya konteks yang bersifat situasional.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa ilmu pragmatik dalam situasi yang tidak sama, tuturan yang wujudnya persis sama dapat menghasilkan maksud yang tidak sama. Hal tersebut dapat menyebabkan kesalahpahaman antara penutur dan petutur. Situasi yang tidak sama dapat menghasilkan maksud tuturan yang tidak sama juga. Oleh sebab itu, maksud kebahasaan tersebutlah yang menjadi perhatian dalam studi pragmatik.

1.3.2 Teori Tindak Tutur

Teori Tindak Tutur (*speech act theory*) merupakan bagian dari kajian pragmatik yang memandang bahwa bahasa tidak hanya digunakan untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk melakukan tindakan. Salah satu tokoh utama dalam teori ini adalah Searle (1969), yang mengembangkan konsep Tindak Tutur dari pemikiran Austin (1962).

Searle (1969) (dalam Maujud & Sultan, 2019: 174) membedakan tindak tutur ke dalam beberapa kategori, antara lain:

- a. Asertif: tindak tutur ilokusi yang mengikat penuturnya pada kebenaran atas apa yang disampaikan (melaporkan, menyatakan, dan sebagainya).
- b. Direktif: bertujuan agar lawan bicara melakukan sesuatu (memerintah, meminta, menyuruh, dan sebagainya).
- c. Ekspresif: menyatakan perasaan atau sikap pembicara (menyesal, bersyukur, mengucapkan terima kasih, dan sebagainya).
- d. Komisif: menunjukkan komitmen pembicara pada tindakan di masa depan (berjanji, bersumpah, menolak, dan sebagainya).
- e. Deklaratif: mengubah status atau situasi melalui ujaran (mengangkat, memberhentikan, memutuskan, dan sebagainya).

1.3.3 Teori Anime

Menurut Pratiwi (2023: 12), anime adalah salah satu bentuk media hiburan yang berasal dari Jepang dan telah berkembang menjadi fenomena budaya populer yang digemari oleh masyarakat di berbagai belahan dunia. Kepopuleran anime tidak hanya terlihat dari jumlah penggemarnya, tetapi juga dari pengaruhnya terhadap perkembangan budaya populer secara global.

Anime menyajikan beragam genre, antara lain aksi, komedi, romansa, petualangan, horor, dan fiksi ilmiah. Selain itu, anime memiliki karakteristik yang khas, seperti desain tokoh dengan mata berukuran besar, gaya ilustrasi yang unik, serta alur cerita yang menarik dan kompleks. Di samping berfungsi sebagai media hiburan, anime juga dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan anime dalam proses belajar dapat membantu meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik melalui penyajian dialog, interaksi antartokoh, dan berbagai situasi komunikasi yang terdapat di dalamnya.

1.4 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, berikut identifikasi masalahnya.

1. Pembelajaran bahasa Jepang melalui buku ajar *Marugoto: Japanese Language and Culture* telah menekankan penggunaan bahasa dalam berbagai situasi komunikasi. Namun, pembelajar masih memerlukan sumber tambahan untuk memahami penggunaan bahasa secara pragmatis, khususnya dalam memahami maksud dan fungsi suatu tuturan berdasarkan konteks, hubungan antara penutur dan mitra tutur, serta situasi komunikasi.
2. Pemahaman mengenai fungsi dan bentuk tindak tutur direktif dalam komunikasi bahasa Jepang masih belum optimal sehingga diperlukan kajian yang lebih mendalam.
3. Penelitian terdahulu yang membahas tindak tutur direktif dalam anime masih terbatas. Namun, keterbatasan tersebut menjadi bukti sekaligus dasar awal bahwa tindak tutur direktif perlu untuk dikaji.
4. Bentuk tindak tutur direktif yang digunakan tokoh Naruto serta konteks yang memengaruhinya dalam anime *The Last: Naruto the Movie* belum diketahui secara jelas.

1.5 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis membatasi penelitian ini hanya pada bentuk tindak tutur direktif yang digunakan oleh tokoh Naruto Uzumaki dan bagaimana konteks peristiwa tutur memengaruhi penggunaan tindak tutur tokoh Naruto Uzumaki dalam anime *The Last: Naruto The Movie* karya Maruo Kyojuka dan Masashi Kishimoto.

1.6 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana bentuk tindak tutur direktif yang digunakan oleh tokoh Naruto Uzumaki dalam film *The Last: Naruto The Movie* karya Maruo Kyojuka dan Masashi Kishimoto?
2. Bagaimana konteks peristiwa tutur memengaruhi penggunaan tindak tutur dialog tokoh Naruto Uzumaki dalam film *The Last: Naruto The Movie* karya Maruo Kyojuka dan Masashi Kishimoto?

1.7 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Memahami bentuk tindak tutur direktif yang digunakan oleh tokoh Naruto Uzumaki dalam film *The Last: Naruto The Movie* karya Maruo Kyojuka dan Masashi Kishimoto.
2. Memahami konteks peristiwa tutur memengaruhi penggunaan tindak tutur dialog tokoh Naruto Uzumaki dalam film *The Last: Naruto The Movie* karya Maruo Kyojuka dan Masashi Kishimoto.

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian pada umumnya merupakan prosedur sistematis untuk memperoleh data sesuai dengan tujuan penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis kualitatif deskriptif dengan metode simak dan catat terhadap dialog tokoh utama dalam anime *The Last: Naruto The Movie*. Menurut Bogdan (2003) (dalam Rosyada, 2020: 32) penelitian kualitatif merupakan penelitian deskriptif yang berfokus pada pemaparan data dalam bentuk uraian. Data yang dikumpulkan dalam penelitian kualitatif berupa kata-kata, gambar, atau bentuk data deskriptif lainnya, bukan dalam bentuk angka. Alasan peneliti menggunakan metode deskriptif yaitu karena penelitian ini mendeskripsikan bentuk tindak tutur direktif yang digunakan oleh tokoh Naruto Uzumaki dan konteks peristiwa tutur memengaruhi penggunaan tindak tutur dialog tokoh Naruto Uzumaki dalam anime *The Last: Naruto The Movie* karya Maruo Kyojuka dan Masashi Kishimoto.

Metode simak bebas libat cakap dan teknik catat dilakukan dengan cara menyimak secara terus menerus terhadap anime *The Last: Naruto The Movie* karya Maruo Kyojuka dan Masashi Kishimoto. Teknik ini dilakukan bersamaan dengan teknik analisis, sembari melakukan analisis peneliti juga melakukan pencatatan berdasarkan hasil analisis dan temuan yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan data. Data berupa kutipan dialog yang secara langsung berkaitan dengan tindak tutur. Analisis difokuskan pada konteks dari tuturan atau ujaran yang disampaikan oleh tokoh utama yaitu Naruto Uzumaki. Teori utama yang digunakan adalah teori tindak tutur (*Speech Act*) dari John Searle, untuk mengkaji fungsi ujaran direktif.

1.9 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan pada penelitian ini, maka penulis mengharapkan penelitian ini memiliki manfaat untuk peneliti lain maupun masyarakat secara Teoritis dan secara praktis.

a) Manfaat Teoretis

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan kepada seluruh civitas akademik Fakultas Bahasa dan Budaya, Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang mengkaji Linguistik dan Pragmatik khususnya dalam tema tindak tutur. Analisis terhadap tuturan tokoh dalam anime dengan menggunakan teori tindak tutur diharapkan dapat memperluas ruang lingkup penelitian bahasa, tidak hanya terbatas pada teks sastra konvensional, tetapi juga pada media populer seperti anime.

b) Manfaat Praktis

1) Peneliti

Peneliti diharapkan dapat memahami dan mengetahui bagaimana penggunaan bentuk tindak tutur yang dilakukan oleh Naruto Uzumaki dalam film anime *The Last: Naruto The Movie* karya Maruo Kyojuka dan Masashi Kishimoto. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi perbandingan guna perbaikan dalam penelitian selanjutnya.

2) Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi atau acuan dalam mempelajari tindak tutur guna memberikan pengalaman serta pengetahuan dan dapat dijadikan sebuah penelitian.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Sistematika dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Landasan Teori, Jenis dan Metode Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penyusunan Skripsi.

b) Bab II Kajian Pustaka

Pada bab ini berisi landasan teori yang digunakan oleh penulis dalam melakukan penelitian yang penulis lakukan.

c) Bab III Analisis Data

Pada bab ini data dan hasil analisis data mengenai penggunaan tindak tutur direktif dalam film anime *The Last: Naruto The Movie* karya Maruo Kyojuka dan Masashi Kishimoto.

d) Bab IV Simpulan

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian mengenai penggunaan tindak tutur direktif dalam film anime *The Last: Naruto The Movie* karya Maruo Kyojuka dan Masashi Kishimoto.

