



PROCEEDING



ICJLC 2017

1ST INTERNATIONAL
CONFERENCE ON
JAPANESE LANGUAGE
AND CULTURE

30th & 31st October 2017

Unpad Training Center,
Padjadjaran University
Bandung - West Java



JAPAN FOUNDATION



ICJLC 2017

PROCEEDING

The 1st INTERNATIONAL CONFERENCE ON JAPANESE LANGUAGE AND CULTURE

30-31 October 2017
Unpad Training Centre, Bandung

SASTRA UNPAD PRESS

PROCEEDING

The 1st INTERNATIONAL CONFERENCE ON JAPANESE LANGUAGE AND CULTURE

Study Program of Japanese Literature of The Faculty of Cultural Sciences,

Universitas Padjadjaran, Bandung, Indonesia

- Person in Charge : Prof. Dr. dr.Med. Trihanggono
- Council Committee : Yuyu Yohana Risagarniwa, M.Ed., Ph.D.
: Dr. Mumuh Muhsin
- Peer Reviewer : Dr. Elly Sutawikara, M.Hum
Nandang Rahmat, M.A., Ph.D
Ohtsuka Hiroko, M.A
Jonjon Johana, M.Ed.
Dr. Nani Sunarni, M.A.
Dr. Agus S. Suryadimulya, M.A
Dr. Puspa Mirani Kadir, M.A
Budi Rukhyana, M.A
Isye Herawati, M.Hum
Endah Purnamasari, M.Hum
Erlina Zulkifli Mahmud, M.Hum
Rahmat Sopian, M.Hum
- Head of Steering Committee : Dr. Riza Lupi Ardiati, M.Hum
- Deputy of Steering Committee : Inu Isnaeni Sidiq. M.A., Ph.D
- Editor and Layout : Herdis Hikmatusadis, M.Hum.
Amaliatun Saleha, M.Si., Ph.D
Risma Rismelati, M.A
Pika Yestia Ginanjar, M.A, Ph.D

Publisher:

SASTRA UNPAD PRESS

Alamat: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran

Jl. Raya Bandung-Sumedang km. 21, Jatinangor-Sumedang 45363

Tel/ Fax: (022) 7796482

Email : *metahumaniora.fib@unpad.ac.id*

PREFACE

Assalaamu'alaikum warrahmatullahi wabarakatuh,
Salam Sejahtera,
Konnichiwa!

Praise and gratitude to God Almighty for His Grace so that this event can be held smoothly. The First International Conference on Japanese Language and Culture was a joint effort of the Study Program of Japanese Literature, Faculty of Cultural Sciences, Universitas Padjadjaran and The Japan Foundation Nihongo Network (Sakura Network).

This conference was held from October 30 to October 31, 2017, at Unpad Training Centre (UTC), Jl. Ir. H. Djuanda no. 4 Bandung. Based on the assumption that it is impossible to use Japanese language without possessing knowledge in cultural background, it is important to discuss Japanese language study integrated with the study of its culture. Forty papers were presented in this conference on topics in Japanese Language Education, Japanese Linguistic, Japanese Literature, Japanese Culture, and other related Japanese Studies.

The committee would like to thank Sakura Network for their generous support in funding this conference, and we also would like to thank all presenters and participants, and those who have contributed to the smoothness of this event as well.

The committee also apologized if there any insufficiencies during the preparation process and the conference. Finally we wish that all the efforts and the positive thoughts of the competent academics are a great contribution to the progress of Japanese language studies.

Bandung, October 30th, 2017
ICJLC 2017 Committee

WELCOMING SPEECH : DEAN OF FACULTY OF CULTURAL SCIENCES



Bismillahirrohmanirrohim
Assalamualaikum warohmatullahi wabarakatuh

Praise and gratitude to God Almighty for His Grace, the International Conference on Japanese Language and Culture organized by the Study Program of Japanese Literature, Faculty of Cultural Sciences, Universitas Padjadjaran can be held.

Faculty of Cultural Sciences, Universitas Padjadjaran has a vision in 2026 to become a leading faculty in higher education at national, regional and international levels, and have strong commitment and integrity to educate qualified graduates in language, literature, culture, and history fields.

To achieve this vision, Faculty of Cultural Sciences always provides opportunities for all students, lecturers and administrative staffs to cooperate in developing their creativities. The example of the cooperation by all academicians in Faculty of Cultural Sciences, is shown today by the colleagues from the Study Program of Japanese Literature, who accomplish for organizing an international conference with the theme: Japanese language study integrated with the study of culture.

There is a good respon from academicians to participate in this seminar. It shows a high enthusiasm of Japanese scholars and learners, to expand their knowledge about Japanese through their respective fields. The presentation of the keynote and invited speakers from Japan and the ASEAN countries are certainly able to provide inspiration for us, since they are lecturers and researchers with expertises in their fields.

In this occasion, as the dean of Faculty of Cultural Sciences Universitas Padjadjaran, I would like to apology for the inconveniences and lackness during this event. For the good and successful collaboration, among the parties and committees of this international conference that cannot be mentioned one by one, a very high appreciation is given in order to prepare and held this international conference from the beginning through the end. Have a successful and interesting conference for all the participants. Thank you.

Wassalamu'alaikum warrahmatullahi wabarakatu

Bandung, 30 October 2017

Dean of Faculty of Cultural Sciences
Universitas Padjadjaran

Yuyu Yohana Risagarniwa, M.Ed., Ph.D.

HEAD OF STUDY PROGRAM OF JAPANESE LITERATURE GREETING



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
Salam sejahtera,

Firstly, there is no word except praise and gratitude to God for His mercy and grace, so that the International Conference on Japanese Language and Culture (ICJLC) can be held smoothly.

ICJLC is the first international conference held by the Study Program of Japanese Literature, Faculty of Cultural Sciences, Universitas Padjadjaran. The aim of this conference is to explore the latest studies on Japanese language, Japanese language education, Japanese literature and Japanese culture from various institutions and individuals from Indonesia and foreign countries.

We hope this international conference can broaden the scientific horizons for both Japanese language and culture for scholars and learners.

Moreover, this conference can be an opportunity to exchange views with the experts we invited from Japan and ASEAN countries. We expect this international seminar can provide wide academic benefits and be sustainable in the following years.

Some of the paper presented in this seminar are a research conducted by lecturer with graduate student. These research are presented through oral presentation, while the undergraduate student's research will be displayed in the poster presentation. This is in line with the program in Universitas Padjadjaran that encourage lecturer and research professor to collaborate with students as well.

Finally, we extend our deepest gratitude to all parties who have contributed both morale and material i.e. The Japan Foundation, PT. Pupuk Indonesia, Rector Universitas Padjadjaran, Dean of Faculty of Cultural Sciences and staff, keynote and invited speakers, all presenters, and all of the committees who have worked hard and fully support this international seminar. We also apologize if there are many insufficiencies during the International Conference on Japanese Language and Culture. Have an interesting presentation and fruitful discussion on this conference.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Bandung, 30 October 2017

Head of Study Program of Japanese Literature
Faculty of Cultural Sciences
Universitas Padjadjaran

Riza Lupi Ardiati

TABLE OF CONTENT

| | |
|--|-------|
| Table of Content..... | v |
| Invited Speaker: Yuyu Yohana Risagarniwa, Ph.D..... | vii |
| Invited Speaker: Dr. Izumi Walker..... | xvi |
| Invited Speaker: Dr. Zoraida Mustafa..... | xxii |
| Invited Speaker: Dr. Nanchaya Mahakhan..... | xxix |
| Invited Speaker: Dr. Bernadette Jen S. Hieida..... | xxxiv |
| | |
| 1. Aditya Zonanda, Komara Mulya, Eky Kusuma Hapasari | 1 |
| 2. Amaliatun Saleha, Herdis Hikmatusadis | 12 |
| 3. Anak Agung Sagung Suryawati, Riza Lupi Ardiati, Nani Sunarni | 21 |
| 4. Anisa Arianingsih, Soni Mulyawan Setiana | 30 |
| 5. Asri Rizki Friandini, Lina Meilinawati, Amaliatun Saleha | 37 |
| 6. Atika Rahmadani, Yuyu Yohana Risagarniwa, Puspa Mirani Kadir..... | 46 |
| 7. Budi Rukhyana, Jonjon Johana, Endah Purnamasari..... | 57 |
| 8. Desi Damayanti, Nani Sunarni, Elly Sutawikara..... | 67 |
| 9. Dewi Kania Izmayanti | 77 |
| 10. Dian Indira, Endah Purnamasari, Susi Yuliawati | 89 |
| 11. Dinda Puteri Alhumaira | 99 |
| 12. Eka Kurnia Firmansyah, Nurina Dyah Putrisari | 107 |
| 13. Erlina Zulkifli Mahmud, Taufik Ampera..... | 119 |
| 14. Ginarti Akhiri, Nani Sunarni | 130 |
| 15. Herniwati, Noviyanti Aneros..... | 138 |
| 16. Isye Herawati, Jonjon Johana, Yulyanti Andrayani..... | 148 |
| 17. Jonjon Johana, Elly Sutawikara, Risma Rismelati..... | 157 |
| 18. Ketut Widya Purnawati, Ketut Artawa, I Wayan Pastika, Asako Shiohara..... | 167 |
| 19. Khusnun Inayah, Nadya Inda Syartanti | 177 |
| 20. Komara Mulya, Cece Sobarna, Yuyu Yohana Risagarniwa, Agus Suherman Suryadimulya | 188 |
| 21. Marisa Rianti, Ethel Deborah | 197 |
| 22. Nani Sunarni, Nandang Rahmat, Isye Herawati | 209 |
| 23. Nunik Nur Rahmi Fauzah, Agus S. Suryadimulya, Puspa Mirani Kadir..... | 216 |
| 24. Oktaviani Zahrah Gunarti, Nandang Rahmat, Yuyu Yohana Risagarniwa | 223 |

| | |
|--|-----|
| 25. Pika Yestia Ginanjar | 233 |
| 26. R. Januar Radhiya | 238 |
| 27. Rahaditya Puspa Kirana | 249 |
| 28. Rahmat Sopian, Aditya Pradana, Mamat Ruhimat | 259 |
| 29. Ririn Syafitri, Hilda Dian Estherina | 266 |
| 30. Riza Lupi Ardiati | 273 |
| 31. Rizki Musthafa A. | 282 |
| 32. Saito Mitsuhiro | 291 |
| 33. Santi Stanislausia Liem, Teti Indriati Kastuti | 301 |
| 34. Selvi Elvawisa Cornelis, Nani Sunarni, Riza Lupi Ardiati | 311 |
| 35. Silvia Damayanti | 331 |
| 36. Sonnya Heliantina Dewi and Hanif Eka Cahyono | 342 |
| 37. Sri Iriantini | 350 |
| 38. Tania Intan | 358 |
| 39. Tia Saraswati | 369 |
| 40. Yesy Tri Cahyani | 380 |
| 41. Zahra Zahira | 396 |
| 42. Rosaria Mita Amalia | 406 |
| 43. Agus Suherman Suryadimulya and Asep Yusup Hidayat | 419 |

A CONTRASTIVE STUDY ON JAPANESE GIONGO/GITAIGO AND SUNDANESE KA/KPP

A Study on Verbal Function

Yuyu Yohana Risagarniwa

Universitas Padjadjaran, Faculty of Cultural Sciences

yuyu.yohana.risagarniwa@unpad.ac.id

ABSTRACT

For Japanese people, Giongo-Gitaigo (mimetic expressions) it is not necessary to talk about the meaning of those onomatopoeic expressions because the phonetic sounds themselves already signify meaning. Native speakers of Japanese learn the meaning of Giongo-Gitaigo naturally. However, the case is not so for non-Japanese, who mostly find it difficult to learn the expressions. It is also difficult for Japanese learners in Indonesia to use Giongo-Gitaigo in daily conversation. One reason is that the Indonesian language does not have as many mimetic expressions as does Japanese. It is interesting, however, that compared to Indonesian, the Sundanese language, one of the ethnic languages in Indonesia, has more linguistic elements similar to *Giongo-Gitaigo* (Risagarniwa: (Disertation:2015). This is an advantage that native speakers of Sundanese have when they learn Japanese as a foreign language at the Japanese Studies Program, Faculty of Cultural Sciences, Universitas Padjadjaran. This contrastive-comparative study focuses on Giongo/Gitaigo and *Kecap Anteuran (KA)/Kecap Panganteur Pagawéan (KPP)* or *Kecap Pagawéan Sifat (KPS)*, mimetic expressions in Japanese and Sundanese respectively. The object is the entire Giongo/Gitaigo words found in 《Wa-Ei》 *Gitaigo-Giongo Bunrui Yoho Jiten* (1990) and KA/KKP or KPS entries in *Kamus Basa Sunda* (1954), *Kamus Umum BASA SUNDA* (1980), dan *Kamus Lengkep Sunda-Indonesia* (1998). The study concludes that: 1) different types of Giongo/Gitaigo find their equivalents in Sundanese KA/KPP or KPS; 2) verbs can be made implicit in the case of both Japanese Giongo/Gitaigo and Sundanese KA/KPP; 3) Giongo/Gitaigo and KA/KPP have different characteristics when they function as Verb, Adverb, Adjective, and Noun.

Keywords: contrastive-comparative, *Giongo-Gitaigo*, *Kecap Anteuran (KA)/Kecap Panganteur Pagawéan (KPP)*, *Kecap Pagawéan Sifat (KPS)*.

I. INTRODUCTION

Different from many other languages, the Japanese language is known for its large number

of mimetic words or Giongo-Gitaigo in its vocabulary. Not only are these mimetic words used in daily conversation, but also are also found in literary works, newspaper articles and comics for example. It is their frequent use that makes Giongo-Gitaigo a special feature of the Japanese language.

II. OBJECTIVES

1. To identify the types of Giongo/Gitaigo in Japanese and the types of KA/KPP (*Kecap Anteuran/Kecap Panganteur Pagawean*) in Sundanese; the equivalents of Giongo/Gitaigo words in Sundanese; and whether Giongo/Gitaigo words are treated as KA/KPP in Sundanese (*Kecap Anteuran/Kecap Panganteur Pagawean*) or as KPS (*Kecap Pagawean Sifat*).
2. The study contributes to the discussion about Structure and Meaning in both languages. It is also hoped that the study will trigger more Contrastive Studies on other languages in order to understand the universals of languages. Importantly, the study can also used to help native speakers of Sundanese who would like to learn Japanese.
3. As a 'young' language that is still developing, Indonesian borrows many words into its vocabulary. There are many equivalents for Giongo/Gitaigo found in Sundanese, and these can possibly be borrowed into borrowed to enrich Indonesian.

III. OBJECT OF STUDY

The object of the study is the entire Giongo/Gitaigo vocabulary found in 《Wa-Ei》 *Gitaigo-Giongo Bunrui Yoho Jiten* (1990). All the words were classified based on their parts of speech (see data appendix).

The study also referred to the following sources:

Japanese:

1. *Giongo/Gitaigo Honyaku Jiten* (1995)
2. *Kurashi Kotoba : Giongo/Gitaigo Honyaku Jiten* (2003)

Sundanese:

1. *Kamus Basa Sunda* (1954)
2. *Kamus Umum BASA SUNDA* (1980)
3. *Kamus Lengkep Sunda-Indonesia* (1998)

IV. PROBLEM IDENTIFICATION

Syntactically, Giongo/Gitaigo in Japanese function as Adverbs, Verbs, Nouns, and Adjectives, however, the study focuses only on Giongo/Gitaigo words that function as

Verbs. These words were analyzed and compared to their KA/KP and KPS equivalents in Sundanese.

V. METHOD AND STAGES

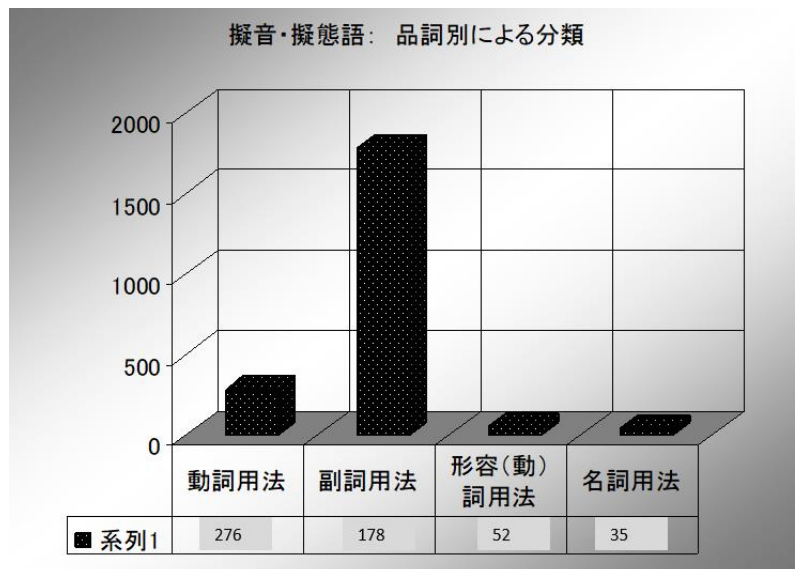
This descriptive-comparative study was conducted according to the following stages:

1. All the Giongo/Gitaigo words in 《Wa-Ei》 *Gitaigo-Giongo Bunrui Yoho Jiten* (1990) were identified, put into a table, and classified based on their functions (as Verb, Adverb, Adjective, or Noun).
2. A similar format was also prepared for Sundanese KA/KPP by referring to the above classification of Giongo/Gitaigo.
3. The analysis for each function (as Verb, Adverb, Adjective, or Noun) was then described. The process was undertaken both for Japanese Giongo/Gitaigo and Sundanese KA/KPP.
4. The similarities and differences between Giongo/Gitaigo and KA/KPP and KPS were identified based on their morphophonemic and syntactic characteristics.

VI. ANALYSIS: The Verbal Function of Giongo/Gitaigo and KA/KPP

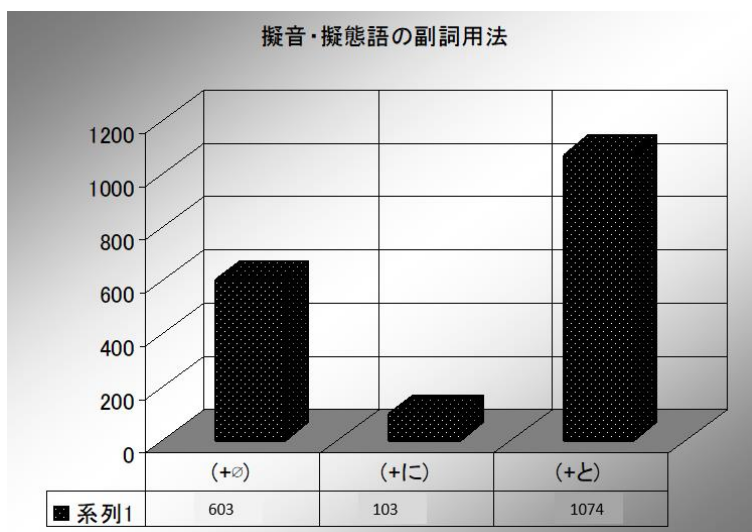
(Chart-1)

Giongo/Gitaigo based on their parts of speech



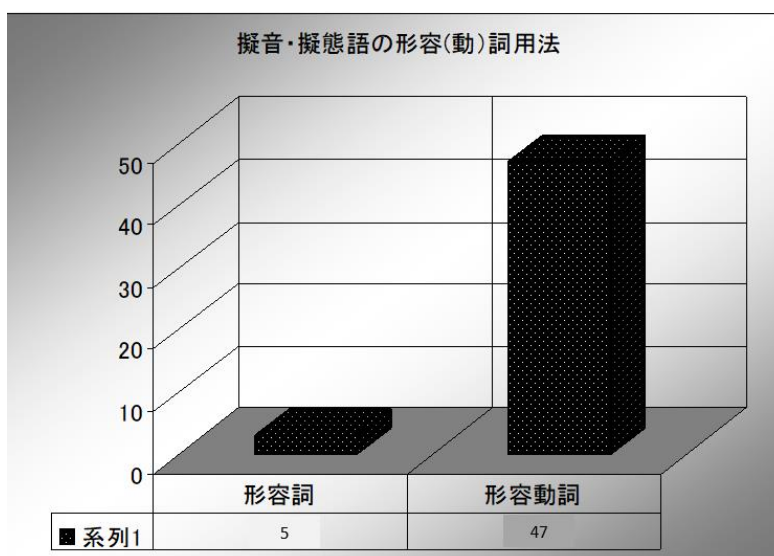
(Chart-2)

Giongo/Gitaigo: Adverbial Function



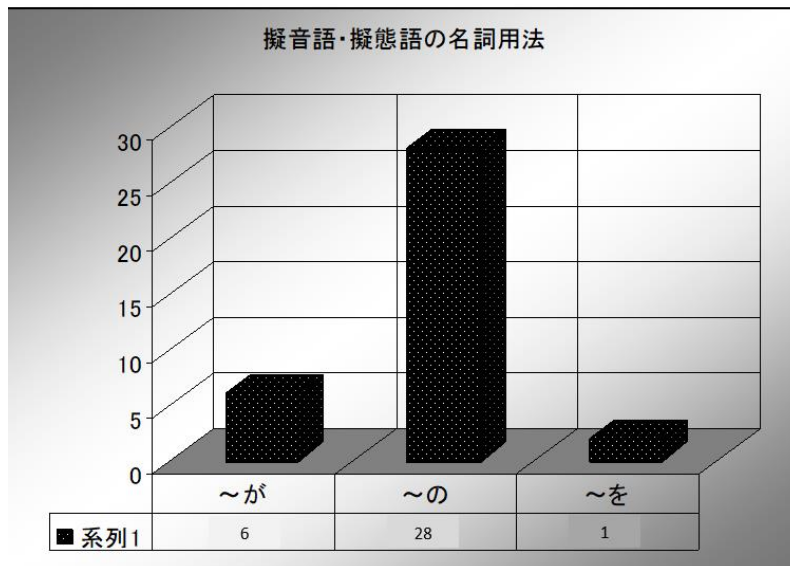
(Chart-3)

Giongo/Gitaigo: Adjectival Function



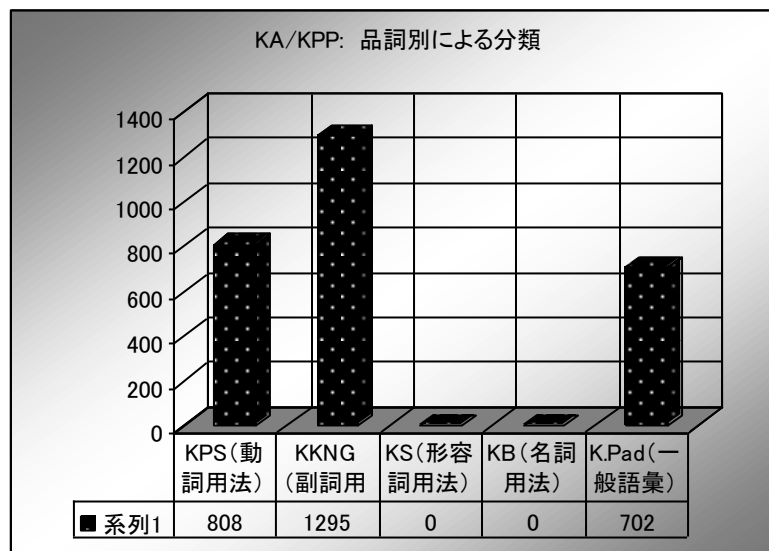
(Chart-4)

Giongo/Gitaigo: Nominal Function



(Chart-5)

Classification of KA/KPP based on parts of speech



*) K.Pad は、擬音語・擬態語に対応する一般語彙のこと。

(Chart-6)

Comparison between Giongo/Gitaigo and KA/KPP based on Verbal Function

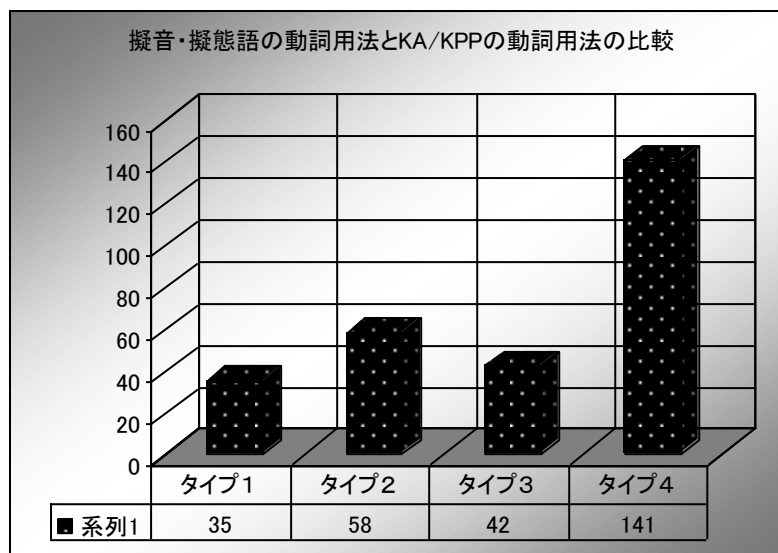


TABLE-1

Comparison between Giongo/Gitaigo and KA/KPP based on Verbal function

タイプ1 KA/KPP に対応するもの

| 擬音語・擬態語 | KA/KPP | KPS | 一般語彙 | % |
|---------|--------|-----|------|----|
| ○ | ○ | × | × | 13 |

タイプ2 KPS に対応するもの

| 擬音語・擬態語 | KA/KPP | KPS | 一般語彙 | % |
|---------|--------|-----|------|----|
| ○ | × | ○ | × | 21 |

タイプ3 KA/KPP 及び KPS のどちらにも対応するもの

| 擬音語・擬態語 | KA/KPP | KPS | 一般語彙 | % |
|---------|--------|-----|------|----|
| ○ | ○ | ○ | × | 15 |

タイプ4 どちらにも対応しないもの

| 擬音語・擬態語 | KA/KPP | KPS | 一般語彙 | % |
|---------|--------|-----|------|----|
| ○ | × | × | ○ | 51 |

VII. CONCLUSION AND SUGGESTION

Japanese Giongo/Gitaigo words find their equivalents in Sundanese KA/KPP and KPS depending on the contexts and conditions. There are also Giongo/Gitaigo words that do not have their equivalents. Unlike Sundanese KA/KPP or KPS, the latter usually do not have any mimetic expression. They are merely words or descriptive sentences (see Table-1).

In the case of both Japanese Giongo/Gitaigo and Sundanese KA/KPP, the verbs are often omitted and are thus implicit. However, implicitation of verbs occurs more frequently in Sundanese. In Japanese, such implicitation occurs in newspaper articles or advertisements. The higher frequency of verb implication in Sundanese is due to the limited number of verbs that collocate with KA/KPP.

Japanese Giongo/Gitaigo and Sundanese KA/KPP show different characteristics when they function as Verbs, Adverbs, Adjectives and Nouns.

There are aspects that are not discussed in this study and therefore need to be explored. In order to identify more characteristics and better understand the mimetic characteristics of Giongo/Gitaigo and KA/KPP, their morphophonemic, syntactic, and semantic aspects need to be explored further.

The study can be implemented to the teaching and learning process in classrooms. In addition, it is also recommended to develop teaching materials on Giongo/Gitaigo and a Japanese-Indonesian dictionary.

VIII. REFERENCES

- アンドルー・チャン (1990) 『<和英>擬態語・擬音語分類用法辞典』、大修館書店
- 荻阪直行 (1999) 『感性のことばを研究する<擬音語・擬態語に読む心のありか>』、新曜社
- 尾野秀一 (1984) 『日英擬音・擬態語活用辞典』、北星堂書店
- 金田一春彦 (1998) 『日本語百科大事典』、大修館書店
- 崎山理・柴田紀男 (1989) 『スندا語』、亀井孝他 (編) 『言語学大辞典第2巻』三省堂
- 田中章夫 (1978) 『国語語彙論』明治書院
- 田守育啓 (1991) 『日本語オノマトペの研究』神戸商科大学経済研究所
- 田守育啓、ローレンズ・スコウラップ(1999) 『オノマトペ—形態と意味—』くろしお出版
- 田守育啓 (2002) 『オノマトペ 擬音・擬態語をたのしむ』、岩波書店
- 仁田義雄 (2002) 『副詞的表現の諸相』、くろしお出版
- 降幡正志 (1993) 『スندا語の後置詞 mah 及び teh』、東京外国語大学院修士論文
- 益岡隆志 (2002) 『基礎日本語文法—訂正版—』くろしお出版
- 増田アヤ子 (2002) 『ニュアンスがわかる擬声語・擬態語 (上級)』専門教育出版
- 森山幹弘 (1998) 『スندا語会話』、大学書林

山口仲美 (2002) 『犬は「びよ」と鳴いていた』、光文社
(2003) 『暮らしのことば：擬音・擬態語翻訳辞典』

英語・和蘭語文献

Anderson, Stephen R (1972) *On nasalization in Sundaneese*, Linguistic Inquiry
Coolsma, S. (1904) *Soendaneesche Spraakkunst*, Leiden: A.W. Sijthoff
(1985) *Tata Bahasa Sunda*, Translated by H.Widjajakusumah & Y.Rusyana
from Coolsma(1904), Jakarta:
Djambatan.
Hardjadibrata(1983) *Anticipatory Verbal Intensifiers in Sundaneese*, Canberra: TANU
Kern, R.A (1940) *Soendasche in 't Soendaasch*, Bijdragen tot de Taal-Land-en Volkenkunde
59
Lezer, L.A. (1931) *De Sundaneesche Taalcursus*, Bandung: Boekenverzendhuis.
Robins R. H (1957) *Vowel Nasality in Sundaneese*, SLA
Syoc, W.B.van (1959) *The Phonology and Morphology of the Sundaneese
Language*, Dissertation: Univ. of Michigan.

スンダ語文献

Djajasudarma, F & Abdulwahid, Idat (1980) *Tatabasa Sunda*, Bandung: Rahmat Cijulang.
Djajasudarma, F (1986) *Kecap Anteuran Tatabasa Bahasa Sunda*, Disertasi, Jakarta: UI
Faturrohman, Taufik (1982), *Tatabasa Sunda*, Bandung: Djatnika.
FPBS IKIP Bandung (1989), *Ejaan Yang Disempurnakan: EYD*, Jur. Bhs. & Satra Sunda.
LBSS (1980) *Kamus Umum Basa Sunda* , Bandung: Tarate.
Nataprawira, P (1953) *Tata Bunji Sunda*, Bandung: Toko Melodie.
Satjadibrata, R. (1954) *Kamus Basa Sunda*, 2 nd ed. Djakarta:
Perpustakaan Perguruan Kementrian P.P. dan K.
Sudaryat, Yayat (1985) *Pedaran Basa Sunda*, Bandung: Firma Ekonomi
Wirakusumah & Djajawiguna (1957) *Kandaga Tatabasa Sunda*, Bandung: Ganaco NV.

インドネシア語文献

BPS (1998) *Biro Pusat Statistik seri S, No.2*, Jakarta, Departemen
Dalam Negeri.
Djajasudarma, F & Abdulwahid, Idat (1987) *Gramatika Sunda*, Bandung: Paramaatha.
Tamsyah, Budi Rahayu (1998) *Kamus Lengkep Sunda-Indonesia* , Bandung
Pustaka.

DATA

| No. | 日本語 擬音-擬態語 | 後綴語 | 動詞用法 | 副詞用法 | | 形容(動) 詞用法 | 名詞用法 | | スندگان語 | | | | | | | | | | |
|-----|---------------|-----------|------|------|-----------|--------------|------|-----------|---------|------------------|-----------|-------------|----------------|---------------|-------------|------------|--------------------|--|---|
| | | | | (4?) | (4-) (4+) | | ~が | ~の | ~を | KA/KPP 擬音-擬態語 | KP 後綴語 | KPS 動詞用法 | KPS(S) 動詞省略 | KKing 副詞用法 | KS 形容詞用法 | KB 名詞用法 | K.Pad 対応語(一般語彙) | | |
| | | | | (4?) | (4-) (4+) | | (4?) | (4-) (4+) | | | | | | | | | | | |
| | ぎゅっ | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | (ト)一杯飲む | | x | | | | x | | | | | | | | | | | x |
| | | (ト)絞って拭く | | x | | | | x | | | | | | | | | | | x |
| | | (ト)絞めてあげる | | x | | | | x | | | | | | | | | | | x |
| 174 | ぎゅっ | (ト)抱きしめる | | x | | | | x | | | | | | | | | | | x |
| | | (ト)握り締める | | x | | | | x | | | | | | | | | | | x |
| | | (ト)言わせてやる | | x | | | | x | | | | | | | | | | | x |
| | | (ト)立ちすくむ | | x | | | | x | | | | | | | | | | | x |
| 175 | ぎよっ | (ト)する | | x | | | | x | | | | | | | | | | | x |
| | | (ト)落ち着かない | | x | | | | x | | | | | | | | | | | x |
| | | (ト)する | | x | | | | x | | | | | | | | | | | x |
| 176 | きよときよ | | | x | | | | x | | | | | | | | | | | x |
| | | (ト)する | | x | | | | x | | | | | | | | | | | x |
| 177 | きよとん | | | x | | | | x | | | | | | | | | | | x |
| 178 | きよろきよろ | ~する | | | | | | | | | | | | | | | | | x |
| | | ~見る | | | | | | | | | | | | | | | | | x |
| 179 | ぎよるぎよる | ~する。~させる | | | | | | | | | | | | | | | | | x |
| | | (ト)する | | x | | | | x | | | | | | | | | | | x |
| 180 | ぎよろり | (ト)目を光らせる | | x | | | | x | | | | | | | | | | | x |
| | | ~する。~させる | | | | | | | | | | | | | | | | | x |
| | | ~光る | | | | | | | | | | | | | | | | | x |
| | | ~きらめく | | | | | | | | | | | | | | | | | x |
| | | (ト)服 | | | | | | | | | | | | | | | | | x |
| 181 | ぎらぎら | ~する。~させる | | | | | | | | | | | | | | | | | x |
| | | ~光る | | | | | | | | | | | | | | | | | x |
| | | (ト)照らす | | | | | | | | | | | | | | | | | x |
| | | (ト)光る | | | | | | | | | | | | | | | | | x |
| 182 | ぎらっ | (ト)光る | | | | | | | | | | | | | | | | | x |
| 183 | ぎらっ | (ト)光る | | | | | | | | | | | | | | | | | x |
| 184 | ぎらり | (ト)光る | | | | | | | | | | | | | | | | | x |
| 185 | ぎらり | (ト)光る | | | | | | | | | | | | | | | | | x |

日本語教育における文化 異文化コミュニケーション能力を高めるための活動

ウォーカー 泉
シンガポール国立大学
clsiw@nus.edu.sg

要旨

本稿では、日本語教育における文化の捉え方の変遷を概観し、言語教育に関わる文化が多岐に渡っていることを確認する。その後、近年重視されている「異文化コミュニケーション能力」を高めるための活動として、筆者がシンガポールの大学で実践している「映像メディアを活用した学習」「言語行動・言語習慣を重視した会話練習」「日本人との交流機会を活用した学習」について紹介する。

KEYWORDS:

1. はじめに

言語教育における文化の重要性は、疑う余地のないものである。それは、言語習慣や言語文化などの理解がコミュニケーションを行う上で重要であるという点に加え、多くの学習者にとって、文化が学習を始めるきっかけにも学習を継続する動機にもなっているからである。筆者が教えているシンガポールの大学でも、図1と図2からわかるとおり、そのどちらにおいても日本文化が上位を占めている。そのため、日本語の授業にも、様々な工夫を凝らして文化的要素を取り入れている。例えば、学習項目に関係のある動画を Youtube などで見せたり、シンガポールにある日本人小、中学校や高校とのプロジェクトワークを行い、お互いの国の文化を紹介しあったり、テクノロジーを駆使して日本人との協働学習を行ったり、茶道や和太鼓などの伝統文化行事を行ったりという具合である。特に、日本のマンガ、アニメ、ドラマなど大衆文化が主要な動機となっていることから、それらを授業に取り入れるようにもしている。

このように、授業内でも課外活動としても、文化的要素を豊富に盛り込もうとはしているが、日本語が選択科目の一つとしてしか開設されておらず、授業時間数も限られている日本語教育の現場では、語彙や文法の導入や練習、評価にも多大な時間がかかるため、限られた文化的要素を限られた時間に盛り込んでいくほかない。また、その選択は、できる限り教育目標や学習者のニーズに合わせて行うことが理想である。例えば、日本への留学を目的としている学習者であれば、日本の教育制度や実生活に役立つ情報を取り入れたり、日系企業への就職をめざしている学習者であれば、日本的な企業文化やビジネスの慣行などを教えたりす

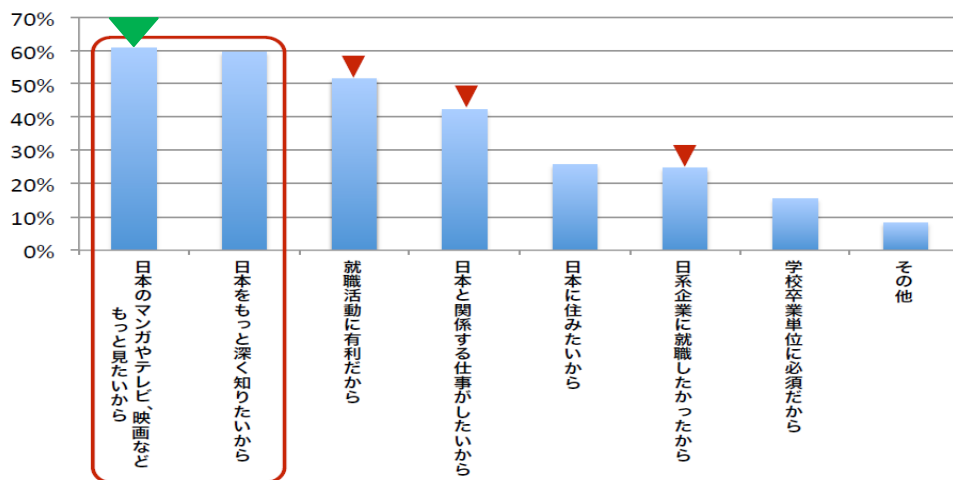


図 1. 日本語を学び始めたきっかけ¹⁾

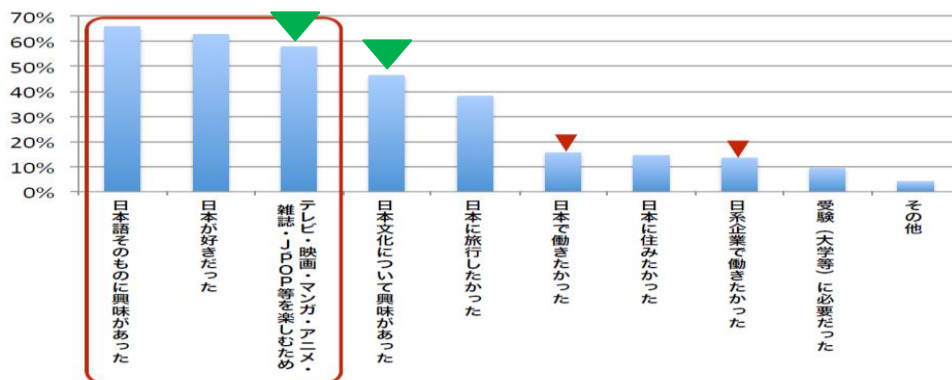


図 2. 日本語学習を続けてきた理由²⁾

注 1) 2) とともにカシオ計算機が 2016 年に日本語学習 3 年目の 97 名を対象に行った調査結果

るということである。しかしながら、初級段階においては、そのような明確な目標のない多様な学習者が混在しているため、日本語学習に最も必要な文化的要素に絞らなければならない。おそらく、海外の大学の多くの現場が同じような状況に置かれているのではなかろうか。そこで、本稿では、そのような現場に置かれている筆者がどのような文化的要素をどのように授業に取り入れていくかについて述べることにする。それに先立ち、日本語教育における文化の扱いについてその変遷を概観しておきたい。

2. 日本語教育における文化

日本語教育における文化の扱いは、社会的状況や英語を中心とする英語教育や異文化教育論などに影響されてきた。それは、表 1 のようにまとめられる。

表1 日本語教育における文化

| | 日本における文化 | 言語教育における文化 |
|-----------|---|---|
| 1960年代～ | 戦後日本の高度経済成長を背景に、日本人の行動・思考様式、日本文化、日本社会の独特性が強調される。 | 文法訳読教授法が中心となり「big-C文化」（文学、歴史、音楽、芸術）に焦点が当てられる。 |
| 1980年代後半～ | 留学生や外国籍労働者が増加し、日本語教育全盛期を迎える。体系的な知識や異文化コミュニケーション能力の考え方の導入などにより、「日本事情」を分析・考察しようとする傾向が高まる。 | 話し言葉中心のオーディオリンガルメソッドに移行するとともに「little-c文化」（日常生活文化、習慣、行動、価値観など）に焦点が当てられる。メニュー、看板、切符、番組表、メモ書きなどに見られる日常生活や実生活に根ざした題材や材料が取り入れられる。 |
| 1990年代後半～ | 多文化主義・多元主義の言説や多文化共生の行政施策などが図られ、従来の固定的・単一的見解を超えて、文化を流動的・多元的にとらえる認識が高まる。 | 文法シラバスに基づきながらも社会生活場面や話題を中心に会話や文章が導入される。文化（衣食住に関わる日常文化、日本での趣味・娯楽など）に関する説明や語用論的な説明を通してことばの文化的側面を盛り込む教科書が増える。 |
| 2000年代～ | マンガ、アニメ、ポップ、ファッション、テレビゲームなどのポップカルチャーが浸透。2008年に「留学生30万人計画」が発表され、増加している地域の外国籍住民との「多文化共生」に取り組むようになる。留学生や海外からの高度外国人材の活用についても取り組みが始まる。 | 北米では5つの学習スタンダード（コミュニケーション、カルチャー、コネクション、コンパリソン、コミュニティ）が提示され、文化の三つの要素として、Practice（行動・習慣）、Product（産物）、Perspective（文化的意味、態度、価値観）が提唱される。欧州では欧州評議会によりCEFRが作成され、「異文化間コミュニケーションモデル」（Byram1997）が提案される。 |

（堀川2010、久保田、Omaggio2000参照）

表1の太字部分に示されているとおり、言語教育に関わる文化は多岐に渡る。その中でも、最近の日本語教育は、Byram（1997）が提唱した「異文化間コミュニケーション能力モデル」に影響を受けているように思われる。「異文化間コミュニケーション能力」とは、言語に関する3つの能力「言語能力」「社会言語能力」「談話能力」に、文化に関する「異文化間能力（intercultural competence）」が加わって構成されている能力である。また、「学習者の目標は異文化間でインタラクティブに従事する異文化間の話者（intercultural speaker）であり、他者との対等な相互作用の中で“共存できる世界（第3の社会）を作り上げ、交渉しながら持続していくことができる社会的主体である」（Byram1997：21）と提唱されている。つまり、その教育は、異文化への同化を目指すのではなく、自らの文化も尊重しつつ、異文化への尊敬、共感、寛容、関心、好奇心を高めていくものであるべきだということである。では、どうしたらそのような教育が可能になるであ

ろうか。学習者が異文化、つまり、日本で生活しているのであれば、日常生活の中で自国の文化との違いに気づいたり、異なる言語行動や慣習に違和感を覚えたり、日本人との対話を通して自己の考え方やアイデンティティを認識したりすることによって、「交渉」の必要が出てくるかもしれない。しかし、日本語や日本人との接触機会が限られている海外では、そこに至るほど日本文化に浸ることは難しい。従って、まずは、日本語とはどのような言語であり、どのような価値観や言語習慣や言語行動を伴う言語であるのかを十分に理解することが最優先となる。そのような学びを通して、上に述べたような「気づき」を促し、起こりうる問題を予期できる力や、それを解決できる能力を高めていくことになる。次に筆者がそのような学習を目標の一つとして実践している授業活動について紹介する。

3. 異文化間コミュニケーション能力向上を目指した活動

筆者の勤める大学の日本語コースは、週 2 時間の講義と、15 名程度の小クラスでの演習 4 時間（週 2 回）で構成されている。そこで、「講義」「演習」「プロジェクトワーク」の順に、活動の概要を述べていく。

3.1 映像メディアを活用した学習

映像メディアは、文化の学習を可能にする最も効果的なツールの一つである。いわゆる Big-C 文化について、例えば、衣食住に関わる日常文化や茶道・武道などの伝統文化、その他の趣味・娯楽などは映像を見せれば、教師のどんなに上手な説明より明瞭である。一方、Little-C 文化についても多様な学習を可能とする。とりわけ、異文化間コミュニケーション能力の構成要素の一つである「社会言語能力 (sociolinguistic competence)」習得にも有効なリソースとなる。

このようなことから、筆者は特に日本語の待遇に関する知識を高めるための映像メディアの活用について実践や研究を行っている。初級の中頃には「スピーチスタイル」、後半には「敬語」の導入としてドラマを見せるのであるが、毎回、期待以上の成果をもたらしてくれる。例えば、学習者は、さまざまな場面における敬語の使用の実際を見ることができ、「人間関係」や「場」と「敬語」との連動について学ぶことができる。また、登場人物の表情、態度、行動を観察し、心情や感情の動きを推察することにより、話者の「気持ち」と「敬語」との連動も学ぶことができる。さらには、登場人物の気持ちを読み取り、言語表現と重ね合わせることにより、なぜある言語表現が選ばれているのか、なぜスピーチスタイルシフトが起こるのか、などを分析する機会も得ることもできる。また、敬語を使っている登場人物と、敬語を使わずに乱暴な口調で話す登場人物を比較することにより、「自己表現」としての「敬語」の役割について認識を高めることもできる。その結果、「敬語」が社会的属性やアイデンティティの指標的機能を持っていることに注意が向けられ、敬語学習に対しての学習意欲を高めることもできるのである。このように、映像メディアは、口頭の説明だけでは到底伝えることのできない多様な「場面」や「人間関係」、そして、話者の「気持ち」と「言語形式」との連動を映し出してくれるという点で、「社会文化能力」を高めるために貴重な教材となり得る。しかし、単なる視聴ではそのような学習はできない

め、学習項目へ意識を向けられるような「観察タスク」などの教材を作成し、「気づき」を促したり、「気づき」について議論したりすることが重要である。

3.2 言語行動・言語習慣を重視した会話練習

日本語の初級段階では、語彙も文型も間違っていないが、どこか不自然で、失礼に聞こえたりするような表現が使われることが多い。

- (宿題について尋ねると) XX先生が、もう宿題を直しました。
- (授業のあとで教師に) 今日の授業は、とてもよくおできになりました。
- (訪問してくれた日本人大学生へのお礼のメールに) シンガポールに来て、私たちと交流してありがとうございました。
- (日本人大学生の発表について) みなさんの発表はとても上手でした。

中級段階になると、単純な会話や自分の言いたいことはある程度表現できるようになるが、状況に合った適切な語彙や文型を使ってまとまった会話を作ることは困難である。「ロールプレイ」をしようとする、不要な繰り返しをしたり、単刀直入な言い方をしたりして、自然なインターアクションに終わってしまうということが多々ある。その主な原因は、実際に日本語を使う機会のない学習者が母語での経験や知識を頼りに現実的な会話を創造することには無理があるからである。

そこで、私が担当しているシンガポール国立大学の日本語コースでは、「みんなの日本語」の「会話」を用いて「パフォーマンス・エクササイズ」という練習を行っている。「パフォーマンス・エクササイズ」は、言語をコンテキストの中で運用しながら自然なイントネーションやあいづち、フィラーなどの談話表現、待遇表現、非言語行動など「言語」を「行為」として包括的に習得することを目的とした教室活動である。母国語を使った講義で学習項目をよく理解した後、教科書の練習を使って日本語の談話の基本パターンを十分に習得した後、「モデル会話」を教師主導のもとで応用・拡大しながら、さまざまな状況で応用する練習を重ねていく。教師も会話に参加し、「あいづち」「言いよどみ」「婉曲表現」「恩恵表現」など日本語の特徴的な表現を豊富に取り入れていくことにより、最終的には学習者同士でその課の学習項目や談話表現を使って自然な会話ができるよう導いていくのである(詳細はウォーカー2011)。

3.3 日本人との交流機会を活用した学習

異文化コミュニケーション能力を高める上では、やはり、実際に日本人とコミュニケーションできる機会があるとよい。そこで、筆者の大学では、シンガポールにある小・中・高校や企業や、日本の大学や地方自治体からの訪問者との交流するプロジェクトを行っている。しかしながら、交流の機会は1学期に一度だけで、交流時間も限られていることが多いため、最大限の学習機会を作るために、

「三段階の学び」をカリキュラムに組み込んでいる。例えば、高校生との交流では、事前段階では「グループ紹介」「案内状」「キャンパスガイド」などの作成、接触段階では「観察タスク」の実践、事後段階では「お礼状」や「感想文」の作成などである。次に、学習者の積極的な参加を促したり、協調性やリーダーシップを高めるために、個々の学習者に担当を割り当てるしくみを作り、個人評価とグループ評価を組み合わせている。また、ビジネス日本語コースでは、企業訪問や企業セミナーを日本人の大学生と一緒に企画、準備、実践したり、発表準備をしたりする「協働学習」を行うことにより、異文化間で生じる問題予期能力や問題解決能力の向上にも努めている（詳細についてはウォーカー2015）。

4. おわりに

本稿では、日本語教育における文化を概観し、近年特に重視されている「異文化コミュニケーション能力」を高めるための活動として、「映像メディアを活用した学習」「言語行動・言語習慣を重視した会話練習」「日本人との交流機会を活用した学習」について紹介した。海外では、日本語や日本文化との接触機会が限られているため、あらゆるリソースを活用して、学習者に日本文化に触れる機会を作ることが重要である。しかし、ITの発達などにより、学習者自らが学べるリソースも増えたため、それらをうまく活用するための学習ストラテジーや自律学習能力を高めるための教育も重要である。その方法や理論については、今後の課題としたい。

参考文献

- ウォーカー泉（2011）『初級日本語学習者のための待遇コミュニケーション教育—スピーチスタイルに関する「気づき」を中心に』スリーエーネットワーク
- ウォーカー泉（2013）「社会文化能力を高めるためのテレビドラマの活用—敬語導入のアプローチとして—」*Electronic Journal of Foreign Language Teaching* 2013, Vol. 10, Suppl. 1, pp. 334–353 <http://eft.nus.edu.sg/v10s12013/walker.pdf>
- ウォーカー泉（2015）「海外の大学におけるビジネス日本語教育—シンガポールでの実践に基づく提言—」前田直子（編）『ビジネス日本語教育の展開と課題 世界の日本語研究と日本語教育』pp.79-104, ココ出版
- 久保田竜子「日本語教育における文化」*Japanese Language Education in the U.S. - Past, Present, and Future*, AATJ（刊行予定）
https://www.aatj.org/resources/publications/book/Culture_Kubota.pdf
- 郭 穎俠（2013）「日本語授業における文化的要素の取り入れ」『日本学館』第16, pp. 114-125.
- 細川英雄(2000)「ことばと文化はどのように教えられてきたか—『日本事情』教育研修小史の試み—」早稲田大学日本語研究教育センター紀要 13, pp. 103-112.
- Byram, M. (1997). *Teaching and Assessing Intercultural Communicative Competence*, Multilingual Matters LTD.
- Omaggio Hadley, A.(2000). *Teaching language in context* (3rd edition). Boston, MA: Heinle & Heinle.

**文化を背景にした日本語クラス：マレーシアイスラム理科大学 (USIM)
日本語コースを事例に
CULTURAL INTEGRATED JAPANESE LANGUAGE CLASSROOM:
A case study of USIM Japanese Language Course**

Zoraida Mustafa
Universiti Sains Islam Malaysia
zoraidamustafa@usim.edu.my

ABSTRACT

Japanese language education in Malaysia has greatly expanded after Malaysia former Prime Minister Tun Mahathir launched the Look East Policy in 1982. Currently, Malaysia Japanese language education can be divided into secondary education level and tertiary education level. This paper examines how Japanese language education at the tertiary education level changes according to the proposed 10 paradigm shift in National Higher Education Blueprint announced in 2015 by Ministry of Education in Malaysia and Universiti Sains Islam Malaysia (hereinafter referred to as USIM) is to be the case study. The Japanese course in USIM was started around 2012, and was designed and executed by a part-time lecturer. It was not until 2016 that the university appointed an expert to set up the Japanese language course for the Faculty of Major Language Studies. Hence, in 2016 the Japanese language course was redesigned by reflecting the content proposed in the national education blue print. Currently, the Japanese language course uses the MARUGOTO teaching materials by the Japan Foundation.

KEYWORDS: culture, language, classroom, media

マレーシアにおける日本語教育は、1982年の元首相テュンマハティールの東方政策提言によって大きく展開したものである。現在の日本語教育は中等教育レベルと高等教育レベルで大別することができる。本稿は高等教育レベルの日本語教育は、マレーシア教育省が2015年に発行した高等教育白書で発表された10項目のシフトの中でどのように変化するものか、Universiti Sains Islam Malaysia マレーシアイスラム理科大学（以下 USIM）を事例に発表するものである。USIM の日本語コースは2012頃から開講されたが、当時は非常勤講師一名によるものであった。2016年に初めて主任講師が一名着任し、上記の教育白書で提言された内容を反映させたコースの再検討が行われた。また、現在 USIM の日本語コースでは、国際交流基金の「まるごと」教材を使用している。

キーワード：日本語、日本文化、教室、メディア

1. マレーシアにおける日本語教育背景

マレーシアにおける日本語教育は、1982年の元首相テュンマハティールの東方政策提言により大きく展開したものである。東方政策の36年を迎えた今ごろ、マレーシアの日本語教育は中等教育と高等教育機関で行われ、2015年の国際交流基金における国・地域別情報によると、マレーシアの日本語学習者数が30,000人を超える数字を占めた。2015年にマレーシア政府教育省は、次の10年間（2015年～2025年）の教育白書を提言し、マレーシア高等教育機関は次の10項目において、大学の教育改善や構築の方針の再検討が求められる、図で見られるようにシフトさせなければならないと明示されている。



図1：2015～2025におけるマレーシア高等教育シフト

Cf. Executive Summary Malaysia Education Blueprint 2015-2025(Higher Education)

従って、今後の日本語教育発展と持続性のために上記の教育白書で提言されたパラダイムシフトの考慮が各プログラムでの再検討が求められる。上記の10項目より、第2言語教育または外語学教育ではシフト可能な項目を検討すると、次の、

2. Talent excellence (人材の才能)

8. Global prominence (世界進出)
 9. Globalized online learning (国際的なオンラインラーニング)
- の三つの項目がコースに反映させることができると考えられる。

2. USIM の日本語コース背景

USIM では、英語のほかアラビア語が必修科目となっており、中国語と日本語とフランス語は選択科目として扱われている。なお、Faculty of Major Language Studies (以下主言語学部) でこれらの外国語は必須選択科目とされている。よって、大学卒業のため英語とアラビア語の他いずれかの外国語の単位を取得しなければならない規則となっている。当学部では、日本語コースは2012年頃から開講されているが、一名の非常勤講師によって行なわれているものである。過去の資料によれば、コースは一般的な語学学習教室で、『みんなの日本語1』と自作教材が使用されていた。2016年に、大学が初めて専任日本語講師を主言語学部の日本語コースの再検討の作業が始まった。USIM の日本語コース変化を以下の図のように表すことができる。

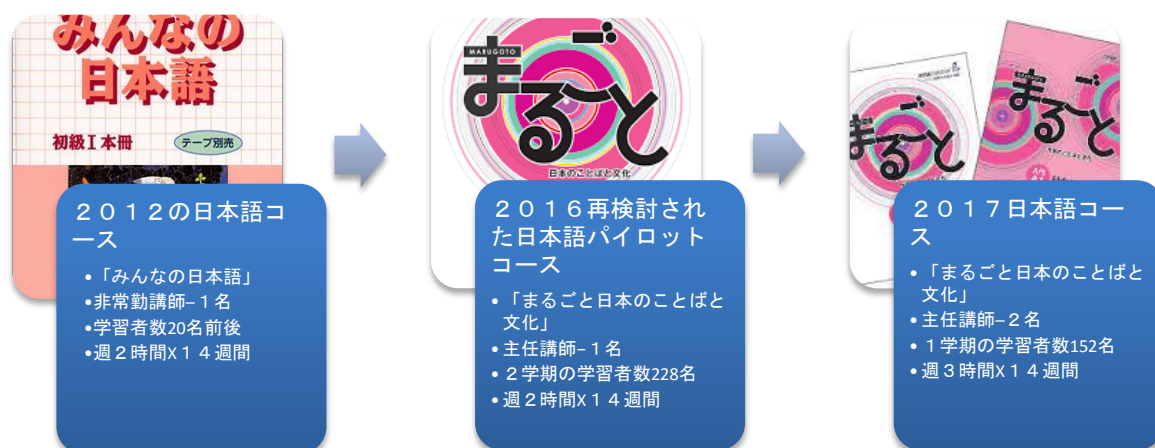


図2：USIMにおける日本語コース変化

3. 2016年度の日本語コース設計

3.1 コース設計の背景

2016年度より開講したコースは上述した教育省が提言した第2シフト項目、第8シフト項目と第9シフト項目を考慮した上でデザインしたものである。提言された10項目のシフトの内、上記の三つの項目では外国語学習シラバスに取り組むために、次のように各シフトを定義することが可能と考えられる。

- 1) (2) 人材の才能：日本の価値観を紹介するために日本文化を取り入れる

- 2) (8) 世界進出：ブランディングあるいは位置付けのために、世界中の学習者とのつながりを教室内で構築し、学習者同士のネットワーク構築を促す。
- 3) (9) 国際的なオンラインラーニング：学習者は他の国または世界とのつながりを促進する為メディアラーニングを促す。



図3：2015マレーシア教育省による2015年～2025年教育白書

以上のような内容で当大学では学習者が世界とのつながりを強調し、文化を通して日本の価値観を見習い、一人の人材として自己ブランディングをし、グローバル的に位置付けられる取り組みで日本語学習している。

第8項目と第9項目は技術的なものなので、設備さえ整えば工夫が可能なものに対して、日本文化を通して日本の価値観を教室の中で実現することは、やや困難なものである。そこで、USIM の日本語コースでは、これまでの文法積み上げ形式からコミュニケーション重視形式、各トピックに日本文化について紹介する『まるごと』の教科書を導入した。また、『まるごと』はメディアサポートの e-ラーニングウェブサイトも充実しており、学習者に自律的に学習する機会を促すことになり得る。

3.2 テキスト・シラバスデザイン

2016年度の日本語コースでは、『まるごと日本のことばと文化』入門A1 かつどうのみテキストとする。14週間の授業を以下の表のようにまとめる。

| WEEK | TOPIC | LESSON | テーマ |
|-------|-------|---------------------|--|
| WK 1 | | Course Introduction | *1 文字紹介 https://minato-if.jp/ https://www.marugoto.org/ http://marugotoweb.jp/ |
| WK 2 | 1 | Lesson 1 | こんにちは |
| WK 3 | | Lesson 2 | もういちど おねがいします |
| WK 4 | 2 | Lesson 3 | どうぞ よろしく |
| WK 5 | | Lesson 4 | かぞくは 3にんです |
| WK 6 | | Lesson 4 | かぞくは 3にんです *2 |
| WK 7 | 3 | Lesson 5 | なにが すきですか |
| WK 8 | | Lesson 6 | どこで たべますか |
| WK 9 | | Haiku 1 | *3 |
| WK 10 | 4 | Lesson 7 | へやが 3つ あります |
| WK 11 | | Lesson 8 | いい へやですね *4 |
| WK 12 | 5 | Lesson 9 | なんじに おきますか |
| WK 13 | | Lesson 10 | いつが いいですか |
| WK 14 | | Final Project | Group Presentation *5 |

表 1 : 14 週間レッスンスケジュール

全体の 28 時間で到達できる日本語能力に合わせて『まるごと』に出題したコミュニケーション表現の意味確認の他、文化的な要素も紹介していく。例えば、第 3 課と第 4 課で家族についてのテーマであるが、日本とマレーシアでは家族呼称に当たって大きな違いがあるため、ここで日本文化的な要素を取り入れることが可能である。また、第 8 課では、家に招待するメールを書くタスクがあり、日本風のメールの書き方などの文化的な要素の取り入れが可能と考えられる。

また、本コースでは、教科書の他に、文字学習には「JF Japanese e-Learning みなと」を使用している。短期間コースであるため、学習者にサイトでユーザー登録し、学習プログラムのモニタリングを行い、最終的に修了証とクイズ結果を提出させる。

3.3 授業設計

教室以外にほとんど日本語と接することがない学習者にとっては日本語の学習モチベーションを持続することはなかなか難しいことであろう。そこで、学生が積極的に授業に関わるために、評価方法を 100% 継続的評価にする。つまり、教室で与えられたタスクの全てに参加しなければ、最終的な成績に影響を及ぼす。また学習者に自己振り返りのため、e-ポートフォリオも導入する。学習者は教室内外で学習した内容について、自分の言葉で記録を残し、反省活動をさせる。以下はトピック 2 「わたし」を紹介する時の授業設計を図にして表す。

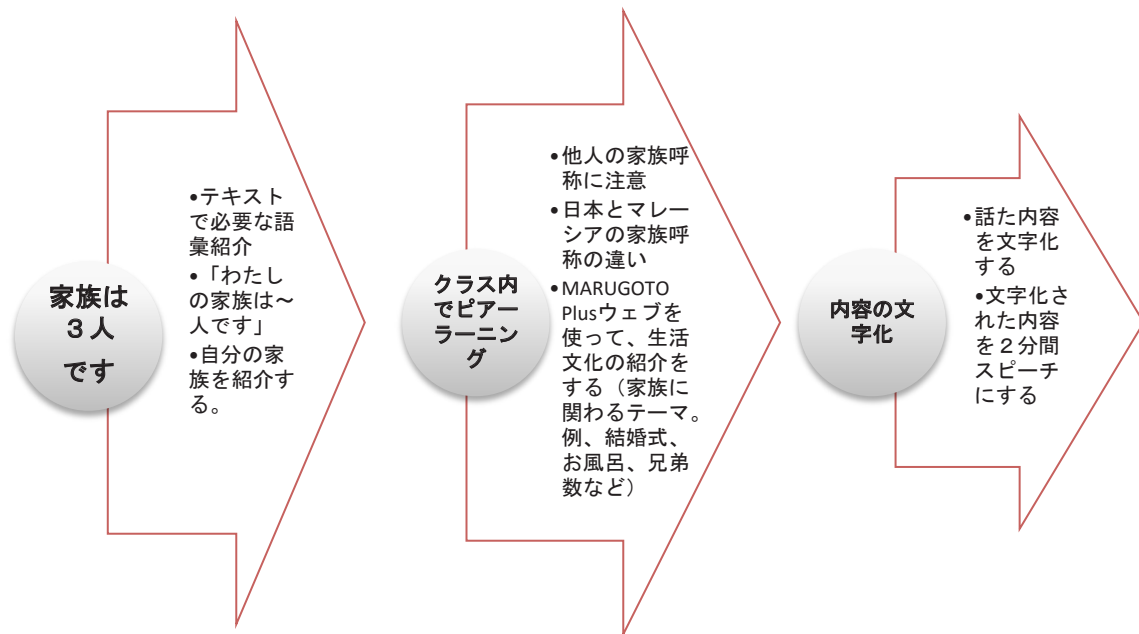


図4：トピック2「わたし」の授業設計

4. 2016年度日本語コースの問題点

以上、これまでの文法中心型の授業から文化的な要素を取り組むコミュニケーション重視の授業にシフトすることを試みた。しかし、非常に短い期間のコースであるため、いくつかの弱点もある。

1. 文字導入は教室内でせずに、e-みなどの self-study コースで学習者の独学となっているため、文字の認識度が低い
2. 「まるごと」の総合的なコミュニケーション表現導入で細い文法の説明ができなく、大人の学習者ならやや不満があり、情報整理の困難が見られる
3. 学習者独自で文法ルールを作ってしまう、誤用が多発する

このように問題点もあり、現在これらに注意しながら授業を進めている。

ただし、2017年度より「まるごと」のりかい編を使うことになっているため、上記の問題点が解消できるようにと推定できる。しかし、現在進行中のため最終結果はどのようになっているかが想像できかねない。なお、現在のコース評価は、100%継続的評価ではなく、40%が期末試験を占める割合に成っている。

5. 今後の課題

USIM の日本語コースは大学レベル設定の日本語Ⅰ（レベル1）、日本語Ⅱ（レベル2）と日本語Ⅲ（レベル3）までのコースと成っている。現在開講されているコースは主言語学部生の選択必修科目として学習者はレベル1からレベル3まで

単位を取得しなければならないのである。2017年度より、授業時間数は週2時間から3時間に増やし、レベル1では「まるごと日本のことばと文化」A1 入門のかつどうとりかい編両方のテキストを使用することになっている。日本語Ⅱ（レベル2）は、2018年度に始めて開講することになり、同じテキストを使用し、継続する形になるが、日本語Ⅲ（レベル3）は2019年度に開講の予定で、「まるごと」初級1を使用する予定である。従って、レベル2とレベル3の詳細な設計がこれからの我々の課題である。

参考文献

Malaysia Education Blueprint 2015 2025 (Higher Education)

<https://www.mohe.gov.my/en/download/public/penerbitan/pppm-2015-2025-pt/5-malaysia-education-blueprint-2015-2025-higher-education>

日本国際交流基金 日本語教育国・地域別情報

<https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/area/country/>

郭 穎俠. 2013. 『日本語授業における文化的要素の取り入れ』 「日本語刊」16号. p115~125

Y.Matsumoto & S.Okamoto.2003.The Construction of the Japanese Language and Culture in Teaching Japanese as Foreign Language. *Japanese Language and Literature*. 37.p.27-48.

Integration of Culture Knowledge into Language Classroom: Probability

Asst. Prof. Nanchaya Mahakhan, Ph.D
Burapha University, Thailand

nanchaya@hotmail.com
nanchaya@go.buu.ac.th

ABSTRACT

This paper is about Japanese teaching and cultural knowledge integration in Thailand. The data were from my own experience in teaching, researching, interviewing teachers teaching Japanese in secondary schools, and Japanese Language and Culture Teachers Association of Thailand (JTAT) about teaching Japanese culture in university level. It was found that there is no obvious statement specifying the specific types or issues to be taught. It is the teacher's discretion to interpret the term "culture" and to select appropriate cultural issues to be introduced to classes. Unfortunately, the term "culture" includes expansive topics, so like other lectures it is my tasks to select the most suitable cultural topics to be taught and discussed in classes. The students nowadays learn Japanese culture from Internet. Hence, being firm to tradition knowledge is not a good idea any longer. The teachers must learn this trend of knowledge and try to merge it to current Japanese social condition and way of thought, extremely need to adjust their attitude and their role which means more work on educating themselves, researching for up-to-date content, and not being trapped by stark mindset of the post World War II paradigm. With the expansion of "culture" knowledge, to learn "Japanese" today, we need to review the changes having happened or emerged within the past twenty-year time which force us to overhaul our mindset of "Japanese society".

KEYWORDS: Japanese culture, Japanese society, integration, teaching

INTRODUCTION

I do believe that cultural knowledge is always integrated in the lesson anywhere foreign languages are taught, and acceptably and greatly this cultural knowledge attracts student's attention. For this lecture, I would like to mention the incident of Japanese teaching and cultural knowledge integration in Thailand.

Commonly, I am responsible for the courses of Japanese Literature, Japanese Short Stories, Japanese Culture, Seminar in Japanese, and Japanese Translation. For this article, the data were from my own experience in teaching, researching, interviewing teachers teaching Japanese in secondary schools, and Japanese Language and Culture Teachers Association of Thailand (JTAT) about teaching Japanese culture in university level. It was found that there is no obvious statement specifying the specific types or issues to be taught. It is the teacher's discretion to interpret the term "culture" and to select appropriate cultural issues to be introduced to classes. Unfortunately, the term "culture" includes expansive topics, so like other lectures it is my tasks to select the

most suitable cultural topics to be taught and discussed in classes. Therefore, I would like to take it for granted dividing culture into 2 spheres: abstract (way of thought) and concrete (tradition, ritual, festival, and etc.)

In secondary level, teachers focus on the concrete sphere. They often hold culture-based activities which are held annually such as Japanese's New Year, Tanabata, Bon-odori, Otsukimi or Moon Viewing Festival, and etc. or those which are well-known such as tea ceremony, Yukata wearing, Karuta card playing, for examples. The teachers do not, in practice, rely on any particular cultural book, but they search information from various intellectual resources and come up with cultural topics to be introduced to their students. Mostly, those teachers are Japanese but at the schools where no Japanese teacher is teaching, Thai teachers are in charge. Certainly, these activities are not held on weekly basis. In terms of language content, some books contain cultural issues and it is the teacher's task to add some more explanation or make use of media.

In university level, most of Japanese major programs which aim to produce labor into business sector include Japanese culture courses and other courses offering students opportunities to learn Japanese culture. Those courses are Japan Today, Seminar in Japanese, Japanese Studies, and Independent Study to name a few. At this level, the language shown on the selected media is entirely in Japanese due to the student's more advanced Japanese language proficiency. The content is broad with full of details so that the students can improve language skills and at the same time understand Japanese culture, practice, and way of life. In addition, assignments are also given to students which allow them to conduct a small research interviewing Japanese in reality.

FINDINGS AND DISCUSSION

As aforementioned, Japanese culture is divided into 2 spheres: abstract and concrete, in university level like in other levels what cultural issues to be taught or discussed in classes depend on teacher's discretion. In general practice, the cultural issues are categorized into groups, then main articles and related media are chosen to add into the lessons. In class, student's language skills and understanding are examined and discussion is called upon. The issues are changed every week and the number of issues is about 16 due to total number of teaching weeks. The issues having been introduced to classes and presented in the seminars of Japanese Language and Culture Teachers Association of Thailand (JTAT) include important Japanese people, religions in Japan, tea ceremony, Japanese paper, rice, tea, uchi (inner-people), soto (outer-people), honne (true feeling) and tatemae (behavior displayed in public), giri (social obligation) and ninjo (feeling in conflict with social obligation), status in Japanese company, organizational culture, culture of apology, elderly society, and so on.

The teachers integrate any other related knowledge to the lessons and lead to discussion. For example, on the lesson of Japanese paper (washi), in addition to assigning masterpiece readings, the teachers combine Japanese paper with other Japanese paper-related issues or novels such as Japanese paper folding (origami), the

novels “Sadako and the Thousand Paper Cranes”, Tanizaki Junichiro’s novel “In Praise of Shadows” (Ineiraisan), and allowing students to compare Japanese paper to Thai hand-made paper.

This means the teachers attempt in a higher degree of integration to bridge abstract concepts so that the students are able to better understand Japanese way of thought. As a consequence, the students pay rather more attention in the courses in which culture knowledge is interwoven.

Thanks to advanced technology, the students studying Japanese overseas are able to access information and knowledge of Japanese culture more easily and freely. Again, because of the Internet, the students can broaden their mind and open their world perhaps beyond what the teachers expect. Some students came up with the questions of Japanese culture such as pop culture, sub-culture and so on which are diverse and different from what people in the teacher’s generation have known. The students nowadays learn Japanese culture from films, animation, pop songs, manga, Otaku. They also learn bullying (Ijime), suicide, gender diversity, lifestyle of stars, or even AV actors. These all are the results of freedom for accessing information from the Internet. Some issues are in the dark side of the society. I have once asked the students to compose reports on manga and animation. I was surprised that they could go deep into the details and categorization of these. Hence, being firm to tradition knowledge is not a good idea any longer. The teachers must learn this trend of knowledge and try to merge it to current Japanese social condition and way of thought. Old attitude toward the Japanese must be eradicated. It is rare at the present to see Japanese who work hard and dedicate themselves for their organizations as in 1980s-1990s which are described in a lot of books as originated from Japanese warriors in the past or samurai. Moreover, culture is dynamic. It changes over time. In today’s world, it changes more rapidly without specific pattern.

Chon Buri province, where my workplace, Burapha University, is located in, is an Eastern coastal province of Thailand and a province in Eastern Economic Corridor: EEC (2017-2021). It is an area housing some industrial estates with a great number of Japanese companies. Of course, there are so many Japanese workers staying in the province that a spot in a district of the province is called “Little Osaka”. This allows students studying Japanese language and the locals to interact in their daily life with the Japanese residents. This incident provides chances for the students and the locals to interpret and assume Japanese practice, way of thought, and lifestyle in various ways. These are somewhat culture that they can gain directly from those Japanese residing and working in the area. However, it is just a part of culture from a particular group of people at a certain area in a specific context with some factors and limitations. Consequently, the content of Japanese culture to be taught in class can possibly be scoped and controlled, but not out of class.

Whether traditional description of Japanese culture, Japanese people, and Japanese society is still workable is a challenge for teachers teaching Japanese language and Japanese culture. The teachers must broaden their mind to receive up-to-date information and must keep pace with current Japanese society. Learning from reading

research papers and/or attending international conferences on Japanese studies is not out of reach. In addition, trainings on technique for Japanese language and culture pedagogy are held regularly by trustworthy organizations such as JTAT and Japan Foundation. These also provide floors for teachers to learn new things from knowledgeable lecturers and to share their ideas and experience.

Students nowadays are also different from those in the last decades. This is because they can make use of technology and the Internet as mentioned earlier; also, they are offered opportunities to travel to different parts of Japan to participate in programs such as exchange student programs, competitions and short courses. They can also make friends with Japanese exchange students taking short courses in Thailand. All of these allow students to learn culture and exchange their ideas. Thanks again to advanced technology; the students can directly contact the Japanese more conveniently and economically. The students can learn some aspects of Japanese custom and practice. For those proactive students, once they are unclear about some points of culture, they visit the teachers and ask for further information in details. Interestingly, the students have learned that for the Japanese even they are young they preserve their own privacy. This is a buy product from a research where the teacher asked the students to make friend with Japanese students in Japan through Skype. What the students gained from making friend with the Japanese students is that language proficiency of the Thai students was improved. They better understood Japanese attitude and culture.

Since it is easier and faster for students to access and select target information through modern technology, student-centered instruction can easily take place. Also, problem-based learning can be implemented into culture teaching. The most basic step of problem-based learning is questioning the student “why do the Japanese ...?” Then, listen to the student’s voice so that suitable “skeleton” of cultural courses can be drawn. Integration of Japanese culture into Japanese language textbooks is still a requirement. It allows the teachers to learn student’s fundamental knowledge of Japanese culture before performing their instruction.

Talking about information to be selected, at the present I am not very worried about it because there is plenty of information from tons of sources with varieties of content and pattern. I may recommend some websites which are interesting, modern, reliable, suitable for teaching Japanese overseas, and most importantly, they are free. They are NHK for school (<http://www.nhk.or.jp/school/>) and Web Japan (<http://web-japan.org>). The students can use these websites for self-study because they can repeat the videos and they can practice almost all language skills together with cultural knowledge.

CONCLUSION

In terms of Japanese culture instruction improvement, there is not boundary which limits the issues or topics to be taught; however, the time constraint is an influential factor. Curriculum designers, sometimes and most of the time also the instructors, need to work together to overcome this limitation by synthesizing, systemizing and prioritizing the selected cultural topics to be taught within a limited

timeframe. In my opinion, the students should be allowed to express their ideas and to discuss upon that particular topic while the teachers should function as facilitator providing useful information and trying wisely and effectively to integrate the raised cultural topics or issues with the Japanese, Japanese philosophy, way of thought, evolution, and social condition. This not only give the students space to share their ideas, but it also help the students to connect the dots which eventually the students may be able to initiate their own ways to answer the question asked earlier or to understand the given social matters. Once the students question the phenomena related to Japanese culture they have directly experienced, the teachers must be knowledgeable enough to have a “good” explanation about the reasons behind those phenomena which lead the students to understand that culture is man-made and dynamic and consisted of several complex elements. This kind of explanation is important. Teachers extremely need to adjust their attitude and their role which of course means more work on educating themselves, researching for up-to-date content, and improving their instruction.

However, learning “Japanese culture” through language study and student’s modern lifestyle has limitations. The most crucial one is that the teachers attach themselves to the post World War II paradigm which involves “collective society”, “middle-class society”, and “Bushido spirit”. Although these issues provide a clear picture of Japanese society, they curb the teachers to understand Japanese society in depth. For example, the teachers are not able to bridge their understanding to the origination of modern Japanese culture nor to better understand contemporary phenomenon (popularity in reading Murakami Haruki’s works which is far away from traditional Japanese spirit or favorite in cartoon “One Piece” which its content is different from Japanese cartoon convention or resurrection of the rituals at local Shinto shrine (after World War II) which are more extravagant to serve tourism purpose: Furusato Machiokoshi or economic development projects in the area).

Secondly, although culture is merged into the lessons which are language-oriented, all language classes do not begin with making clear the complexity of “culture”. Culture is often relied upon when the time to describe general phenomena and this does not facilitate learning “culture across culture”.

The two aforementioned limitations need improvement; so that, learning language can be a facilitator for students to understand structural relationship in Japanese society. Language is a mean not an end of education. Resolution for this problematic issue is expansion of “culture” knowledge so that the teachers, or even the students, will be able to systemize the abundant knowledge and to create information inventory within appropriate social and cultural contexts, and not being trapped by stark mindset of “Japaneseness” (Nihonjinron).

With the expansion of “culture” knowledge, to learn “Japanese” today, we need to review the changes having happened or emerged within the past twenty-year time which force us to overhaul our mindset of “Japanese society”.

Students Take the Lead to Teach Alternative way of using Japanese Language and integrating Culture through a Poster Presentation Activity

Hieida, Bernadette Sarmiento
De La Salle University Manila
bernadette.hieida@dlsu.edu.ph

ABSTRACT

As a teacher of Japanese language for more than ten years, the author of this paper has always believed that culture is an indispensable part of Japanese language, however with the limited class hours for each semester it has been a challenge to integrate lessons in culture. Another common challenge for teachers outside Japan is to provide their students an opportunity to use the target language in real context. In this paper, the author will introduce an alternative way of using Japanese language in real context and integrating culture which is through the poster presentation activity of students from De La Salle University Manila taking International Studies Major in Japan Studies Program. This paper will also discuss how through the poster presentation activity, the students are able to have an opportunity to use the language in real context and learn not only the culture of the target language but also reflect on their own culture. Through gathering of feedback sheets from students and visitors who acted as listeners and participants in the poster presentation, this paper will be useful for language teachers, specifically to reflect on their role where it should not only end in meeting the demand of the curriculum but also geared towards developing students intercultural knowledge which later can result to better communication.

KEYWORDS: Intercultural language learning, Poster Presentation, non-native speaker/teacher, learner's motivation, teacher's role

1. INTRODUCTION

Although the 1987 constitution of the Philippines declares Filipino as the national language, Filipino and English are considered official and commonly use. The Philippines enjoys a rich linguistic diversity of more than 100 distinct languages. Japanese language on the other hand was introduced as early as 1942, where the Philippines came under the occupation of Imperial Japanese Army. In 1972, the Japan Foundation spearheaded the promotion of Japanese culture abroad and plays a major role in encouraging schools, both tertiary and secondary to offer Japanese language courses and related programs as part of their curriculum. As a result, Japanese language education flourished, contributing to a growth in Filipino Japanese language students. According to the 2015 Survey Report on Japanese Language Education Abroad by the Japan

Foundation, the Philippines ranks ninth worldwide with the most number of Japanese language learners, a notable increase of 3.4% between the years 2012 to 2015.

De La Salle University Manila is one of the few universities in the Philippines that offers most number of hours of Japanese language for students under the Japan Studies Program for almost 300 hours. Students are expected to pass JLPT N4, but for students who pursue further studies or have been to Japan for exchange program, can pass N3 to N2 level. Most universities in the Philippines are only offering 50-100 hours of their program, since Japanese language classes are mostly an elective course.

In recent years, De La Salle University Manila (DLSU-Manila) established additional partnerships with different universities through different exchange programs, both short and long term. The author also serves as one of the main faculty who coordinates these programs to partner universities. The author witnessed dramatic change of students in their eagerness to further learn the language and culture of Japan after the program. However, these exchange programs cannot cater to all students. In DLSU-Manila, there are only two non-native speakers teaching Japanese language which gives students limited opportunity to use the language in real context.

For students who have not been to Japan, how they think of Japan is shaped by how it is presented in classroom and in textbook, media and cultural events. In DLSU Manila, *Genki* textbook is use for the JAPALA (Japanese Language) classes, which has 7 levels equivalent to total of 21 units. *Genki* incorporates cultural aspects in its examples and exercises through the fictional characters. It becomes a frustration for beginner students whose main interest about Japan is into its popular culture like anime, manga, music and film, if those were not present in Japanese language textbooks no matter how extremely popular and influential it is. Although target culture is presented in the textbook, students with little background have difficulty comprehending, thus, teacher aids in bridging the gap by comparing to its own culture. The author of this paper believed that culture is indispensable part of Japanese language thus the habit of making extra effort to integrate culture whenever time permits is a routine. For instance, through the inspiration of *Erin* series, the class usually starts with a 「これはなに？」 segment to introduce certain item or mechanism of Japan that may not be common to students or does not exist in Philippines using personally taken photos in Japan. For example, a picture of bicycle parking is shown, and students are asked what they think it is, and further share basic information such as the how to use, parking rates, among others using Japanese language within the proficiency level of the students. For some students who have great enthusiasm to target culture, they find it hard to make a comparison because of the thought that these two are absolutely different or may not be deeply aware of own culture.

2. RESEARCH METHOD

The author's main objective for the Poster Presentation is to provide the students an opportunity to use the language in real context, where students together with their group

mates chose a specific culture related topic or theme, research, and make their 15minute presentation. Furthermore, the project also aims to know more about the Philippines and develop a deeper sense of appreciation and patriotism; to be able to relate what they have studied in the past years in Japan Studies Program and finally to develop a collaboration skills and sense of responsibility in a group work.

In this paper, the main objective of the researcher is given more focus which is for the students to use the language in their presentation about a culture related topic of their choice.

This is the fifth year that the author incorporated poster presentation in class. In the first three years, the theme was about inviting Japanese people to visit the Philippines, highlighting chosen famous tourist spots of each group. Last year, the author changed the theme by asking students to choose a specific topic that interest them where students can broader their horizon about Japan and reflect on their own culture at the same time.

The author also believes that poster presentation activity does not only saves time because of the simultaneous presentation of different groups, but also gives the students a relax venue to make a presentation in a more formal setting than a casual conversation but less intimidating because there are just few audience which are about 6-10 per group.

A descriptive and evaluative type of survey was used in the conduct of this study. Main respondents are JAPALA students who were asked if the poster presentation project developed better understanding on their own culture and of the target language, if so, in what way; If the answer is more on the negative aspect, how can one develop such better understanding on culture in language class. Strengths and Weakness of the project were also asked to students.

Personal and online interview was also performed to audience which composes of Filipino Nihongo teachers and Japanese native speakers, who are language advisers from Japan Foundation Manila (JFM), and exchange students, few are from DLSU Manila's long term program, while majority are from Tokyo University of Foreign Studies who were in Manila during the poster presentation for a short language program. The invited audiences were asked about their impression on the students' performance specifically in culture and language learning and mainly the strengths and weakness of the poster presentation project.

The poster presentation project is a one term (3months) project where students were given the instruction during the first week of the class; and the next weeks were allotted for research, consultation and preparation; and the presentation towards the last week of the term.

The following is the flow of the poster presentation:

- Class is divided into two batch.

- First batch as presenters, second batch as the audience together with other invited guests.
- Each group on each batch are given 15-minutes to make the presentation simultaneously with other groups to invited guests and classmates.
- After 15 minutes, there is a 5-minute Q&A and/or sharing of feedback or impressions from the invited guests or classmates.
- There is a 10 minute break for audience to fill out the evaluation sheet and also for the second batch to set up their posters.
- After which, second batch will present, while the first batch will serve as the audience together with other invited guests and follows the same routine as the first batch.
- The audience are given evaluation sheet which also serves as the basis of each group on how to design their presentation:

| JAPALA5 Poster Presentation Evaluation Sheet | |
|---|-------|
| 内容 (Content) : 40% <small>じょうほう やく た</small> | _____ |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 情報が役に立つ <i>Usefulness of information</i> ● レアリア、写真など <i>Visual Aids</i> ● ポスターのデザイン <i>Poster Design</i> | |
| プレゼンテーション 60% | _____ |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 分かりやすさ <i>Easy to understand</i> ● 説得力 <i>Persuasiveness</i> ● 表現力 <i>Delivery</i> ● 相互作用 <i>Interaction</i> | |
| Comments | |

After the presentation, students are required to answer and submit the survey form, while the researcher conducts the personal interview or online interview to invited guests for this research.

The following are topics of the poster presentation this year.

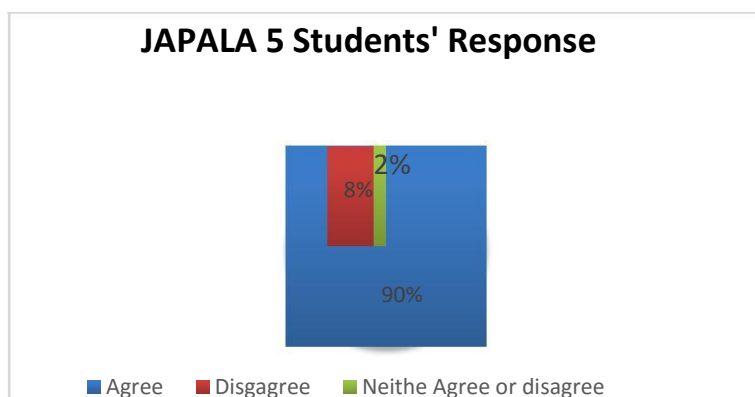
| 1st Batch | 2nd Batch |
|---|--|
| 1. Filipino Slang 2. House 3. Weddings 4. Dating 5. Cover Artists | 6. Dining Etiquette 7. Idols and Love Teams 8. Street Fashion 9. Lucky Charms |

3. FINDINGS AND DISCUSSION

The data findings will be discussed into two parts, (A) JAPALA students' response and (B) Audience Response

A. JAPALA students' response

Survey results revealed that majority of the students agreed that despite of some difficulty, specifically in language part, like writing the script, and collaboration skills among group mates; doing the poster presentation project aids in developing better understanding and learning about Japan and own culture. According to the graph, 90% of JAPALA5 students agreed; while there is 8% of the respondents who states that they disagree and there is 2% who responded neither. However, these 8% and 2% of the respondents did not further elaborate on inter-cultural understanding matter but expressed more difficulty on group mates' issues and making script in Japanese language, which also plays an important role in improving the project in the future.



The following are the common responses of the students who agree that the project aids in developing intercultural understanding between the target language and own culture.

- *It helped us to be well rounded (International Studies of Japan Studies Program) ISJ student since we do not have other culture related subjects*
- *The Q&A portion gives us opportunity to interact with the native speakers*
- *We won't perceive Japan as something so different and unique from us, because we relate our own culture*
- *It was a good way to give the students time for independent studying*
- *It boosts our confidence in using the language in giving a formal presentation, not just usual conversation with native speakers*
- *Yes, because not only did the activity helped the JAPALA students practice the language, but it also provided much more information about the unique culture, such as pop culture, dos and don'ts, habits and practice, etc.*
- *We weren't just explaining what our culture is, we were relating it to how they would understand it based on their culture. So, honestly, I've learned more about Japanese culture than my own during my presentation.*
- *In order to communicate effectively to the audience, we would have to consider how certain pieces of information would be able to make sense from the listener's (Japanese natives and/or learners of the language) perspective so this project provides us a great avenue for realizations concerning the culture of Japan.*

The following are the common responses of the students who answered disagree or neither agree or disagree:

- *It would be better to choose your own group mates, because it would be with people you know and it would help in making the flow of the presentation smoother.*
- *I think it will be a good idea to pool individuals together who has the same interests to make presentation preparation easier.*
- *Rather than the project itself, points for improvement can be found in the effort put in (how much/less and how appropriate/inappropriate) by presenters. For instance, supplementary research on grammar or any other components learned inside class would have further and positively impacted on the expression or conveying of messages in relation to the chosen theme.*
- *A common struggle in the poster presentation is when the topic is too complicated to be explained using the limited grammar and vocabulary we know so I feel like the poster presentation would be better if it was a JAPALA7 project rather than a JAPALA5 one so we can express our thoughts better.*

Based on the results, it can be observed that the knowledge of Japanese Culture that the students develop in the project widens and strengthens their own interest, engaging a positive journey towards the target language. Based on the author's experience, ensuring steady growth of learner's motivation can be challenging especially when grammatical patterns, vocabulary and even kanji are getting complicated. However, if students find a meaningful reason along that challenging journey, such as the ability to use the language practically, be able to convey one's thoughts and sustain a smooth communication, that challenging path becomes an inspiration thought to set a higher goal and further pursue learning the language. The survey also reveals students' ability to rediscover their culture not just presenting the information but relating to target culture. Although there are still few students who disagree, mainly because they find the project too demanding in terms of appropriately applying what they learned inside the language class to real context, this data still plays a significant role for teacher to guide the students on the process of this project. Furthermore, the issue on collaboration skills among university students is still evident in their response.

B. Audience response

| Strengths | Weakness |
|--|--|
| <i>Responses from Filipino Nihongo Teachers and JFM Language Advisers</i> | |
| <ul style="list-style-type: none"> ➢ <i>Students can differentiate and react and can somehow connect the dots in creating a more pleasant relationship while having great appreciation of both cultures.</i> ➢ <i>Students were able grasp both the plus and minus of both cultures.</i> ➢ <i>評価シートがあった（学生たちが他のグループの発表も真剣に聞くのでいいと思います）</i> ➢ <i>聴衆を巻き込んでクイズ・ゲームをしているグループもあった。ア</i> | <ul style="list-style-type: none"> ➢ <i>Perhaps due to some language barrier it can deprive them in discovering further while interacting with Japanese students or millennials themselves.</i> ➢ <i>More time in Q&A part, because this is when students can interact with audience.</i> ➢ <i>Avoid stereotypes and generalization</i> ➢ <i>インターネットで調べた情報以上のものが出てこなかった。</i> ➢ <i>デラサールには日本人留学生もい</i> |

| | |
|---|---|
| <p>イスブレイキングになり、テーマへの関心を高める効果があった。</p> <p>➤ 外国の文化について発表するだけでも大変なのに、それを外国語（その国の言葉）で発表するのはとても難しいと思うが、生徒はよくチャレンジしていた。</p> | <p>と思うので、数人でもインタビューをして集めた情報の“裏を取る”など努力をしてほしい。</p> <p>➤ 単に集めてきた情報を披露するだけでなく、集めた情報を“分析”し、自分で“考察する”という作業がメインになってほしかった。</p> <p>➤ ポスター発表が前半（5グループ）と後半（4グループ）ありましたが、各グループの発表が1回しかなく、発表を最初から最後まで聞きたい場合、前半1グループ、後半1グループの発表しか聞</p> |
|---|---|

| | |
|--|---|
| | <p>けなかったのが、少し残念でした。</p> |
| <p>Responses from University Students (Native Speakers)</p> | |
| <p>➤ 日本語をこんなにたくさんの人に学んでもらえているんだなと思うと、とても嬉しい気持ちになりました。私も勉強頑張ろうと思いました。</p> <p>➤ 文化に関しては、日本でフィリピンについての本を読んでも、フィリピンで実際に教えてもらったりしないとわからないことも多いので、JAPALAのみなさんのプレゼンで、フィリピンについて知らなかったことをたくさん教えてもらい、とても良い機会になりました。</p> <p>➤ 私は専門的なことはわかりませんが、日本語でプレゼンすることは日本語の学習として有効だと思います。話すときの強弱の付け方であるとか、日本語で人に何かを伝える練習として非常に良い方法であると思います。</p> <p>➤ 日本語だけでなく、調べることによって日本に対する意識だけでなく、自国であるフィリピンについても再認識できていいと思います。</p> | <p>➤ かなり日本語の習得レベルが高いので、日本人でさえ知らない日本のことについて調べて、発表するのもいいかもしれない。例えば、日本各地の方言や日本の歴史などなど。</p> |

The invited guests play an important role in this project because they are the target audience of the students, which has impact on the entire process of their preparation, from choosing the theme to making the script and the final presentation. The concept of each group to create a 15-minute presentation is the group's sole idea, like incorporating role play, trivia quiz, etc., and the teacher's role is just to give suggestion in terms of observing the limitation of time and remind students to start writing their script in Japanese rather than start in English where most of the students have a hard time translating, and use the Nihongo expressions they are familiar or have been discussed in previous JAPALA lessons.

The author is grateful that the presentation coincides with the short-term language program of Tokyo University for Foreign Studies in Manila, where these university students are also foreign language learner who can best relate to JAPALA students endeavor in using the target language in this presentation. The audience feedback especially on the language and culture learning is mostly positive and very encouraging. Although new discoveries of the target culture and own is evident in students' feedback, the invited guests' response is geared towards on the improvement of this alternative activity. During the consultation period, and script checking, the author already noticed that some groups rely solely in the information from their research and personal input may not be sufficient. As evident to previous JAPALA batch, the students' common dilemma is writing the script, because they cannot seem to find the appropriate expression they need from the past lessons. This is also one factor why some students have difficulty in the grammatical parts because some words are not from their personal thoughts. For some groups who were able to have longer time for consultation, the issue was somehow resolved because the author was able to give the students guide questions on how to address the problems and revise their scripts. However, for other groups, due to limited time, this issue was not addressed, which resulted to some stereotypes and generalization. The Q&A part could have been the saving glory for the students to confirm and hear thoughts directly from native speakers, and also share their personal impression but the allotted time was also limited.

4. CONCLUSION

The author believes that majority of the teachers are aware on the importance of incorporating culture in learning the language even if their respective institutional curriculums do not require its integration. In Philippines majority of the universities uses *Minna no Nihongo* or *Genki* textbooks in classes, which mainly features Japan's culture. In 2009, the Japan Foundation Manila developed specialized teaching materials for High School Students which is called *enTree*, to further teacher's skills in lecturing, making their lessons more understandable while raising simultaneously intercultural competence for their students. However, this material is only designed for high school. In most universities, the teacher's initiative to incorporate culture in class usually becomes an option or an extra effort. Often times, how the teachers think influences their teaching. Creating a venue to incorporate intercultural understanding may come in different shapes depending on the teacher's personal interest or means, such as using audio visual materials like movies and even J-dramas, that appeals most to students, inviting native speakers and create a 'matsuri' event inspired environment where the students can experience *Japanese world* in a less intimidating context such as playing traditional games, wearing of kimono among others. However, the author thought of this alternative way, where students get involve in their learning, make their new discoveries, and be

more confident in using the language by being ambassadors of their own culture through poster presentation. As the title of this paper says “Students take the LEAD to TEACH.”

The researcher recommends longer time frame for data gathering as first-hand data via survey and interviews, because this serves as the bulk of this research. Personal experiences and opinions of the students are often varied and general, thus, to ensure thorough investigation, interviews with the students are ideal during the process from choosing a topic, to research and making the presentation, because these are the crucial duration how the intercultural competence was developed.

Moreover, as pointed out by some comments from the invited guests, it will be also ideal to involve interviews to Japanese native speakers as resource person rather than rely solely on the information in the internet which may result to stereotypes and generalization. Through such interviews, there is already an interaction between the students and native speakers, where both language and culture are being developed. More time for consultation and the manner of doing the actual presentation can also be improve to maximize the potentials of this activity.

REFERENCES

- Beamer, L. (1992). Learning intercultural communication competence, *The Journal of Business Communication*, 23(3), 285-303.
- Chua, K. (2011). Japanese Food in the Philippines: Trends and perceptions. *Japanese Culture in the Southeast Asia*, 12. Retrieved from https://www.fas.nus.edu.sg/jps/docs/workshops_abstracts2011.pdf
- Kramsch, C. (2006). ‘Culture and language teaching’ in Brown, K., (ed), *Encyclopedia of language and linguistics* (2nd ed.).
- Kumagai, Y. (1994). *The effects of culture on language learning and ways of communication: The Japanese case* (Master’s thesis, University of Massachusetts at Amherst). Retrieved from http://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1081&context=cie_cap_stones
- McFarland, C.D. (2004). The Philippine Language situation. *World Englishes*. 23 (1), 59-75. Retrieved from <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1467-971X.2004.00335.x/abstract>
- The Japan Foundation. (2012). Survey Report on Japanese language education abroad 2012. Retrieved from https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/result/dl/survey_2012/2012_s_e_xcerpt_e.pdf
- The Japan Foundation. (2015). Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2015. Retrieved from https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/result/dl/survey_2015/all.pdf

ANALYSIS OF IDIOM *MIZU* IN JAPANESE: A Study of Syntax and Semantics

Aditya Zonanda
Universitas Negeri Jakarta
adityazonanda4@gmail.com

Komara Mulya
Universitas Negeri Jakarta
komarachan@gmail.com

Eky Kusuma Hapasari
Universitas Negeri Jakarta
ekykusumahapsari@unj.ac.id

ABSTRACT

In Japanese idiom (*kanyouku*) is found in many daily conversations, so its existence becomes very important. Idioms in Japanese are widely formed from the vocabulary of body parts, natural objects, colors, and daily activities. This paper discusses the idiom formed from the word *mizu* 'water'. To better understand the idiom, this research is analyzed based on syntax and semantics. Based on the results of the study found 35 idioms formed from the word of *mizu*. *Mizu*'s philosophy for Japanese society has meaning that is: symbol of life source which is important for nature and society of Japan. In addition, it can show symbols of feeling, pleasure, emotion, sadness, sacrifice and hard work. There is a relationship between lexical meaning and idiomatic meanings in *mizu* idiom shown by 14 metaphorical, 7 metonyms, 11 sinekdokes. However, there are three *mizu* idioms that have no relationship between lexical and idiomatic meanings.

Keywords: *kanyouku*, *mizu*, syntax, semantics

1. Pendahuluan

Air sangatlah bermanfaat bagi kehidupan seluruh makhluk di muka bumi ini. Tak lain halnya dengan Orang Jepang menurut artikel “水の流れが日本人の精神や文化大きな影響を与えた。” (<http://www.aqua-sphere.net>) yang menyebutkan bahwa aliran air yang mengalir layaknya kehidupan, lingkungan air pun sangat berdampak signifikan terhadap pemikiran dan kehidupan masyarakat yang tinggal disekitarnya. Dari kondisi di atas maka kata air yang dalam bahasa Jepang adalah *mizu* menjadi kata yang memiliki makna yang meluas, khususnya menjadi kata yang masuk ke dalam ungkapan/idiom (*kanyouku* dalam bahasa Jepang).

Seperti juga dalam bahasa Indonesia atau Inggris, kata air pun sering digunakan sebagai idiom dan memiliki makna yang cukup luas. Bagi pemelajar bahasa asing tentunya hal ini akan menimbulkan permasalahan tersendiri, khususnya dalam pemahaman maknanya. Misalnya, dalam bahasa Inggris terdapat ungkapan, *in deep water* yang makna ‘sedang dalam masalah serius’, *treading water* ‘berusaha bertahan’, dll. Dalam bahasa Indonesia pun cukup banyak menggunakan idiom air, misalnya: *salah air* ‘salah didikan’, *pandai berminyak air* ‘pandai bermuka-muka’, *telah jadi air* ‘habis modal’, dll. Dari contoh di atas, sangat jelas bahwa pemaknaan idiom sangat sulit untuk diperkirakan. Alwasilah (1993:165) menyebutkan bahwa idiom adalah grup kata-kata yang mempunyai makna tersendiri yang berbeda dari makna tiap kata dalam grup itu. Senada dengan pendapat di atas, Arifin (2009:53) menyatakan ungkapan idiomatik adalah konstruksi yang khas pada suatu bahasa yang salah satu unsurnya tidak dapat dihilangkan atau diganti. Ungkapan idiomatik adalah kata-kata yang mempunyai sifat idiom yang tidak terkena kaidah ekonomi bahasa.

Idiom bertujuan untuk memperhalus maksud dan memperindah bahasa yang diungkapkan. Akan tetapi tidak semua orang mengetahui bahwa ia telah menggunakan idiom. Menurut Keraf (2005:109-110), idiom adalah pola-pola struktural yang menyimpang dari kaidah-kaidah bahasa umum, biasanya berbentuk frasa, sedangkan artinya tidak bisa diterangkan secara logis atau secara gramatikal, dengan bertumpu pada makna kata-kata yang membentuknya. Hal ini senada dengan pendapat Chaer (2007:296) yang mengatakan bahwa idiom adalah satuan ujaran yang maknanya tidak dapat diramalkan dari makna unsur-unsurnya, baik secara leksikal maupun secara gramatikal. Jadi, idiom merupakan gabungan dua kata atau lebih, tetapi maknanya tidak secara langsung dapat ditelusuri dari makna masing-masing kata. Idiom atau ungkapan sering kita jumpai dalam pelbagai bahasa di dunia. Kehadiran idiom dalam suatu bahasa sangat dipengaruhi oleh pola pikir penutur bahasa itu sendiri. Inoue (1992:70) menyatakan bahwa :*慣用句というのは、二つ以上の語が結びついて、全体で一つ固定した意味を表すもの。したがって、個々の語の意味や文法的な動きとは別個の存在である。* ‘Idiom adalah gabungan dua kata atau lebih, secara keseluruhan menunjukkan satu makna atau tetap. Oleh karena itu, idiom mempunyai makna yang berbeda dari asal kata itu sendiri maupun fungsi gramatikalnya.’

Kanyouku dalam bahasa Jepang jumlahnya sangat banyak, pembentukan *kanyouku* banyak menggunakan anggota tubuh, unsur warna, zat-zat atau cairan yang berhubungan

dengan kehidupan manusia sehari-hari dan juga terdapat *kanyouku* yang menggunakan hewan dan alam. Contohnya, *kanyouku* yang kerap digunakan dalam kehidupan sehari-hari ialah 「手」 *te* (tangan), 「足」 *ashi* (kaki), 「顔」 *kao* (wajah), 「口」 *kuchi* (mulut), 「耳」 *mimi* (telinga), 「血」 *chi* (darah), 「猫」 *neko* (kucing), 「風」 *kaze* (angin), 「気」 *ki* (perasaan), 「水」 *mizu* (air) dan lain-lain. (*Sanseido Jitsuyou 7 : Kanyouku no Jiten*)

Kanyouku digunakan untuk mengungkapkan maksud secara langsung dengan memakai bahasa yang halus dan membubuhi rasa tuturan untuk menunjukkan kekayaan ragam pengungkapan bahasa. *Kanyouku* sangat banyak jumlahnya, ada yang diklasifikasikan melalui unsur pembentuknya dan ada pula yang diklasifikasikan berdasarkan maknanya. Berikut ini klasifikasi *kanyouku* berdasarkan maknanya menurut Inoue (1992:1) :

a. 感覚・感情を表す慣用句

Idiom yang menyatakan indra dan perasa atau emosi.

- (1) 一步部屋に踏み込んだとたん、ガスの匂いが鼻をついた。

‘Pada saat memasuki kamar, tercium bau gas yang menyegat hidung.’

Idiom *hana wo tsuita* memiliki arti mencium.

- (2) 乱暴に電話を切ると、彼は目を三角にして部屋を出ていった。

‘Dia memutuskan telepon dengan kasar, lalu keluar dari kamar dengan wajah marah.’

Idiom *me wo sankaku ni shite* memiliki arti marah.

- (3) あのときのしくじりにしては、今思い出しても顔が赤くなる。

‘Sampai saat ini pun kalau ingat kegagalan itu masih merasa malu.’

Idiom *kao ga akakunaru* memiliki arti malu.

b. 体・性格・態度を表す慣用句

Idiom yang menyatakan tubuh, sifat, dan tingkah laku.

- (4) 体が続く限り、世界の山に登ってみたいと思っています。

‘Selama badan masih sehat, saya ingin mencoba mendaki gunung di seluruh dunia.’

Idiom *karada ga tsuzuku* memiliki arti sehat.

- (5) あの虫も殺さないような顔はした青年が、実は今度の時間の犯人だったなんて信じられません。

Saya tidak bisa percaya kalau ternyata pemuda yang terlihat tidak bersalah itu
'adalah pelaku kejahatan peristiwa kemarin.'

Idiom *mushi mo korosanai* memiliki arti tidak bersalah.

- (6) あれほどの実力があいながら、彼のような頭の
低い人を、僕は知らない。

'Saya tidak tahu ternyata dia orang yang rendah hati meskipun dia memiliki
kemampuan seperti itu.'

Idiom *atama no hikui* memiliki arti rendah diri.

c. 行為・動作・行動を表す慣用句

Idiom yang menyatakan kelakuan, gerak, dan tindakan.

- (7) おもちゃの売り場で子供が鼻を鳴らしている、光景は昔もいまま変わ
らない。

'Dari dulu sampai sekarang, melihat anak merengek di toko mainan merupakan
hal yang biasa.'

Idiom *hana wo narasu* memiliki arti manja.

- (8) いつの間にか、小さい頃育った家の方へ足が向いている。

'Suatu saat nanti kita akan pergi ke rumah tempat kita dibesarkan.'

Idiom *ashi ga muite iru* memiliki arti pergi.

- (9) 忙しいだろうが、たまには顔を出してくれるよ。

'Meskipun sibuk berkunjunglah sesekali.'

Idiom *kao wa dasu* memiliki arti berkunjung.

d. 状態・程度・価値を表す慣用句

Idiom ini menyatakan kondisi, tingkatan dan nilai atau harga.

- (10) 今日は朝から客が立て込んでこまかいようじを言いつけられ、目が回
るような忙しさだた。

'Karena hari ini banyak tamu berdatangan hanya untuk membicarakan hal yang
sepele, kesibukannya itu membuat matanya seperti berputar-putar.'

Idiom *me ga mawaru* memiliki arti sibuk.

- (11) 富士山という山は、何処から見ても絵になるです。

'Gunung Fuji dilihat dari manapun tetap indah.'

Idiom *e ni naru* memiliki arti indah.

- (12) あの店は他所より値段を安くし、**数でこなす所売**をしている。

‘Toku itu dibandingkan tempat yang lain harganya lebih murah, barang yang dijual pun jumlahnya lebih banyak.’

Idiom *kazu de konasu* memiliki arti banyak.

e. **社会・文化を表す慣用句**

Idiom yang menyatakan masyarakat, kebudayaan dan kehidupan.

- (13) **最近の口がうるさいから、彼からは行動に気をつけなさい。**

Karena akhir-akhir ini banyak gosip, maka berhati-hatilah dalam bertingkah laku.

Idiom *kuchi ga urusai* memiliki arti gosip.

- (14) **多くに捕虜が日本へ戻ることなく、異国のつちになった。**

‘Banyak tawanan tidak kembali ke Jepang, mereka meninggal di negeri orang.’

Idiom *tsuchi ni naru* memiliki arti meninggal.

- (15) **ザ・ビートルズの音楽は、あっという間に一世を風靡した。**

‘Musiknya The Beatles bisa langsung terkenal dalam waktu singkat.’

Idiom *issei wo fuubi suru* memiliki arti terkenal

Bila dilihat dari definisi mengenai kebudayaan air di Jepang dan air, terdapat beberapa makna *kanyouku* yang terdapat dalam kedua definisi diatas contohnya, prinsip orang Jepang yang sangat menghargai terdapat dalam *kanyouku* ‘*mizu wo sasu*’ yang memiliki makna idiomatikal yaitu ‘rendah diri’, kebiasaan orang Jepang ketika mengairi pertanian terdapat dalam *kanyouku* ‘*sasoi mizu*’ yang memiliki makna idiomatikal ‘pompa air’, kerja sama dan interaksi sesama individu terdapat pada *kanyouku* ‘*mizu irazu*’ yang memiliki makna idiomatikal ‘menyatukan perasaan’, tekad untuk sembuh dan konflik yang terjadi antar individu akan hilang mengalir seperti air pun terdapat dalam *kanyouku* ‘*asemizu nagasu*’ yang mempunyai makna idiomatikal ‘bekerja keras/berusaha dengan sungguh-sungguh’.

2. Metode

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analitik, yaitu menjabarkan makna idiomatikal dan leksikal, klasifikasi makna *kanyouku*, jenis *kanyouku*,

dan gaya bahasa dari *kanyouku* yang menggunakan kata *mizu*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pustaka, yaitu pengumpulan data yang menggunakan sumber-sumber tertulis untuk memperoleh data (Subroto, 1992:42). Data yang diambil berupa *kanyouku* yang menggunakan kata *mizu* dari buku *Sanseido Jitsuyou 7 Kanyouku no Jiten* karya Kuromachi Yasuo, *Minna no Nihongo: Chuukyuu II Honsatsu*, dan beberapa sumber-sumber internet seperti situs *weblio* dan *goo*. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Melalui metode ini penulis akan mendeskripsikan makna leksikal dan idiomatikal dari *kanyouku* bahasa Jepang yang menggunakan kata *mizu* berdasarkan teori Chaer (2009:39) mengenai klarifikasi makna, kemudian penulis menganalisis penggunaan gaya bahasa pada *kanyouku* yang ditemukan berdasarkan teori Moriyama dalam Sutedi (2003:140), dan juga mengklarifikasi *kanyouku* berdasarkan teori Inoue (1992:1).

3. Temuan dan Pembahasan

A. Struktur *Kanyouku Mizu*

Setelah mengumpulkan jenis-jenis *kanyouku* yang terbentuk dari kata *mizu*, berdasarkan jenis kata pembentuknya dibagi menjadi tiga bagian, yaitu :

a. Idiom Verba (*Doushi Kanyouku*) 「動詞慣用句」

Yaitu *kanyouku* yang terbentuk atas gabungan nomina (KB) dan verba (KK).

Doushi Kanyouku yang Menggunakan kata Mizu

| No. | 動詞慣用句 | <i>Doushi Kanyouku</i> |
|-----|------------|--|
| 1 | 汗水流す | <i>Asemizu Nagasu</i> |
| 2 | 湯水のように使う | <i>Yumizu no youni Tsukau</i> |
| 3 | 上手の手から水が漏る | <i>Jouzu no Te kara Mizu ga Noreru</i> |
| 4 | 呼び水になる | <i>Yobimizu ni Mizu</i> |
| 5 | 水が合わない | <i>Mizu ga Awanai</i> |
| 6 | 水が漬く | <i>Mizu ga Tsuku</i> |
| 7 | 水が入る | <i>Mizu ga Hairu</i> |
| 8 | 水が引く | <i>Mizu ga Hiku</i> |
| 9 | 水潤る | <i>Mizu Karu</i> |
| 10 | 水澄む | <i>Mizu Sumu</i> |

| | | |
|----|------------|--------------------------------------|
| 11 | 水で割る | <i>Mizu de Waru</i> |
| 12 | 水にする | <i>Mizu ni Suru</i> |
| 13 | 水に流す | <i>Mizu ni Nagasu</i> |
| 14 | 水になる | <i>Mizu ni Naru</i> |
| 15 | 水に馴れる | <i>Mizu ni Nareru</i> |
| 16 | 水温む | <i>Mizu Nurumu</i> |
| 17 | 水の滴るよう | <i>Mizu no Shitataru you</i> |
| 18 | 水の流れと身のゆくえ | <i>Mizu no Nagare to Mi no Yukue</i> |
| 19 | 水も漏らさぬ | <i>Mizu mo Morasanu</i> |
| 20 | 水をあける | <i>Mizu wo Akeru</i> |
| 21 | 水を打ったよう | <i>Mizu wo Utta you</i> |
| 22 | 水を得た魚のよう | <i>Mizu wo Eta Uo no you</i> |
| 23 | 水を掛ける | <i>Mizu wo Kakeru</i> |
| 24 | 水を差す | <i>Mizu wo Sasu</i> |
| 25 | 水を向ける | <i>Mizu wo Mukeru</i> |
| 26 | 水入らず | <i>Mizu Irazu</i> |
| 27 | 水草生う | <i>Mizuku Saou</i> |
| 28 | 冷や水を浴びせる | <i>Hiya ya Mizu wo Abiseru</i> |
| 29 | 角水を突く | <i>Sumizu wo Tsuku</i> |

b. Idiom Ajektiva (*Keiyoushi Kanyouku*) 「形容詞慣用句」

Yaitu *kanyouku* yang terbentuk atas gabungan nomina (KB) dan ajektiva (KS).

Keiyoushi Kanyouku* yang Menggunakan kata *Mizu

| No. | 形容詞慣用句 | <i>Keiyoushi Kanyouku</i> |
|-----|----------|--------------------------------|
| 1 | 血は水よりも濃い | <i>Chi wa Mizu yori mo Koi</i> |

c. Idiom Nomina (*Meishi Kanyouku*) 「名詞慣用句」

Yaitu *kanyouku* yang terbentuk atas gabungan nomina (KB) dan nomina (KB).

Meishi Kanyouku yang Menggunakan kata Mizu

| No. | 名詞慣用句 | Meishi Kanyouku |
|-----|---------|----------------------------------|
| 1 | 年寄りの冷や水 | <i>Yoshitori no Hiya ya Mizu</i> |
| 2 | 寝耳に水 | <i>Nemimi ni Mizu</i> |
| 3 | 筐の水 | <i>Katami no Mizu</i> |
| 4 | 水かけ論 | <i>Mizu Kakeron</i> |
| 5 | 水の泡 | <i>Mizu no Awa</i> |
| 6 | 誘い水 | <i>Sasoi Mizu</i> |

B. Makna Kanyouku Mizu

| No. | Kanyouku | Makna Leksikal | Makna Idiomatikal |
|-----|----------|-----------------------------|---|
| 1 | 水を差す | Menunjuk Air | Rendah Hati |
| 2 | 水を向ける | Mengarahkan Air | Mengarahkan Perhatian / Mempengaruhi pandangan |
| 3 | 水かけ論 | Lebih dari Teori | Debat tiada henti |
| 4 | 水入らず | Air yang tidak masuk | (secara) pribadi/tanpa ada gangguan orang lain |
| 5 | 誘い水 | Air Undangan | Pompa Air |
| 6 | 寝耳に水 | Air di telinga ketika tidur | Kejadian tiba-tiba yang tidak diinginkan / Terkejut |
| 7 | 水の泡 | Gelembung Air | Hal yang sia-sia |
| 8 | 汗水流す | Menyalurkan air keringat | Bekerja keras / Berusaha sungguh-sungguh |
| 9 | 水が引く | Air yang menarik | Mengambil air |
| 10 | 水に流す | Menyalurkan air | Memaafkan dan |

| | | | |
|----|------------|--------------------------------|--|
| | | | melupakan |
| 11 | 水の流れと身のゆくえ | Aliran air dan arah badan | Arah dan akhir kehidupan yang tidak diketahui |
| 12 | 水を掛ける | Menggantung air | Mengganggu hal yang baik yang sedang terjadi |
| 13 | 呼び水になる | Menjadi membangunkan | Menimbulkan hal-hal tertentu |
| 14 | 水涸る | Air yang mengering | Air yang mengering |
| 15 | 水になる | Menjadi air | Menjadi air |
| 16 | 水も漏らさぬ | Air pun tidak bocor | Sangat dekat |
| 17 | 筐の水 | Air boks | Hal yang seharusnya bisa dikatakan, tetapi sulit dikatakan |
| 18 | 年寄りの冷や水 | Dingin dan air orang tua | Cemooh dan kata-kata kepada orang tua |
| 19 | 水が合わない | Air yang tidak cocok | Tidak setuju / Tidak cocok |
| 20 | 水澄む | Membersihkan air | Air yang bersih |
| 21 | 水に馴れる | Bisa menjadi air | Bisa menjadi Tanah baru |
| 22 | 水をあける | Membuka air | Membuat jarak dengan lawan (dalam Perlombaan) |
| 23 | 水草生う | Bertumbuh tanaman air | Tanaman air yang tumbuh pada musim semi |
| 24 | 角水を突く | Menyodok sudut air | Memeriksa kesalahan orang lain, walaupun sekecil apapun |
| 25 | 湯水のように使う | Menggunakan seperti air hangat | Menggunakan secara lembut |

| | | | |
|----|------------|-------------------------------------|--|
| 26 | 水が漬く | Air yang membenamkan | Banjir |
| 27 | 水で割る | Membagi di air | Mengurangi konsentrasi |
| 28 | 水温む | Air yang sabar | Kehangatan |
| 29 | 水を打ったよう | Seperti terkena air | Berbeda dengan yang dirasakan |
| 30 | 上手の手から水が漏る | Air bocor dari tangan sang ahli | Sehebat apapun orangnya pasti pernah gagal |
| 31 | 水が入る | Air yang masuk | Istirahat (dalam pertandingan <i>sumou</i>) |
| 32 | 水にする | Bertindak di air | Menyia-nyiakan hasil dan kerja keras |
| 33 | 水の滴るよう | Sehingga air menetes | Keindahan yang luar biasa |
| 34 | 水を得た魚のよう | Seperti ikan yang mendapat air | Tempat yang nyaman |
| 35 | 冷や水を浴びせる | Menuangkan dingin dan air | Mengandaskan antusiasme pihak lain dengan kata-kata dan tindakan |
| 36 | 血は水よりも濃い | Darah pun lebih kental daripada air | Hubungan garis keturunan, orang tua dan anak |

4. Simpulan

Pemunculan kata *mizu* dalam idiom sangat bervariasi, baik secara kategori maupun fungsi sintaksisnya. Secara sintaksis, kedudukan kata *mizu* dapat berfungsi sebagai objek, predikat, subjek. Selain itu, *mizu* dapat menjadi frasa nominal dan verbal, serta menjadi

penjelas dari nomina lain dengan partikel *no*. Sementara itu, berdasarkan data-data di atas terdapat 7 *kanyouku mizu* yang mengalami jenis perubahan penggunaan indra, 4 *kanyouku mizu* yang mengalami jenis perubahan makna umum menjadi spesialis, 8 *kanyouku mizu* yang mengalami jenis perubahan makna konkret menjadi makna abstrak, 2 *kanyouku mizu* yang mengalami perubahan makna negatif menjadi positif, 8 *kanyouku mizu* yang mengalami jenis perubahan makna khusus menjadi makna umum, dan 5 *kanyouku mizu* yang mengalami jenis perubahan makna positif menjadi makna negatif. Berdasarkan 3 majas yaitu, metafora (隱喩), metonimi (換喩), dan sinekdoke (提喩) dapat diuraikan sebagai berikut : terdapat 14 metafora, 7 metonimi, serta 11 sinekdoke. Sementara itu, *mizu* dapat menunjukkan beberapa filosofi hidup orang Jepang, yaitu: *mizu* dapat menunjukkan sumber kehidupan, cairan yang sangat penting bagi alam, budaya masyarakat Jepang, simbol perasaan, kesenangan, dan emosi.

Daftar Pustaka

- Alwasilah, Chaedar. 1993. *Linguistik: Suatu Pengantar*. Bandung. Angkasa
- Alwi, Hasan, dkk. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka
- Chaer, Abdul. 2007. *Linguistik Umum*. Jakarta. Rineka Cipta
- Chaer, Abdul. 2009. *Pengantar Semantik Indonesia*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Garrison, Jeffrey. 2006. *Idiom Bahasa Jepang*. Jakarta. Kesaint Blanc.
- Inoue, Muneo. 1992. *Reikai Kanyouku Jiten*. Jepang. Sotaku Shuppan.
- Miyaji, Yutaka. 1984. *Kanyouku no Imi to Youho*. Tokyo. Meiji Shoin.
- Oyanagi, Noboru. 1997. *New Approach Japanese Intermediate Course*. Tokyo. Kenshuusha.
- Sutedi, Dedi. 2003. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung. Humaniora.
- Tanaka, Harumi. 1987. *Gendai Gengogaku Jiten*. Honolulu. Seibido.

SPIRITUALITY IN *UKEZUKI*, SHORT STORY BY IJUIN SHIZUKA

Amaliatun Saleha

Universitas Padjadjaran, Faculty of Cultural Sciences
amaliatun.saleha@unpad.ac.id

Herdis Hikmatusadis

Universitas Padjadjaran, Faculty of Cultural Sciences
h.hikmatusadis@unpad.ac.id

ABSTRACT

Changes in Japanese society since the 1990s that led to a materialist society, construct an self anxiety, reduction in the warmth of human relationships and soul emptiness. This social changes seems to be one of the issues that Japanese authors are concerned about. Among them, there is Ijuin Shizuoka. In the short story of *Ukezuki*, Ijuin Shizuka describes through the main character, about a person who realizes losing spiritual value in his life. The loss of spiritual value described in this short story, is an issue discussed in this paper, in order to find the ideas that are offered to overcome the problem of self-anxiety or soul emptiness in contemporary Japanese society. The concept of spirituality that I used in this paper, is more on the spirituality as a way of life, which is included in the human need for a "transformation" (Sheldrake, 2012). Therefore, the spirituality issues are discussed by analyzing the soul transformation of the main character described in the short story. Based on the study of the soul transformations of the main characters, it was found that the soul transformations are related to Japanese classical spiritual values and self-actualization, and this seems to be an idea offered through the short story to overcome the self-anxiety and soul emptiness.

Keywords: spirituality, transformation, short story, contemporary, Japan

I. PENDAHULUAN

Penggambaran masyarakat Jepang pada kesusastraan Jepang sejak tahun 1990-an direpresentasikan dengan kegelisahan tokoh-tokoh dalam karya sastra pada masa tersebut. Hal ini berkaitan dengan perubahan masyarakat Jepang yang cukup besar setelah pecahnya kemakmuran ekonomi pada tahun 1990-an, seperti pergolakan politik yang terjadi pada tahun 1993, yang ditandai dengan adanya koalisi beberapa partai menggantikan Partai Liberal Demokratik. Kemudian terjadi bencana besar pada tahun 1995 yaitu gempa hebat di Kobe dan peristiwa gas sarin di kereta bawah tanah oleh komunitas Aum Shinrikyo. Sejak peristiwa-peristiwa tersebut, terjadi krisis kepercayaan terhadap pemerintah dan kepolisian, dan media mulai menuntut perubahan dalam negaranya, dengan membuka skandal yang berkaitan dengan politisi, birokrat dan polisi (Eades 2005: 6). Namun, sepertinya bukan saja krisis kepercayaan terhadap pemerintah yang muncul dalam

masyarakat Jepang, tetapi menurut Uno Tsunehiro, terjadinya peristiwa gas sarin oleh kelompok Aum Shinrikyo mengakibatkan menurunnya kepercayaan diri orang Jepang seperti halnya yang dialami mereka setelah Perang Dunia II (Endo 2008: 14).

Menurunnya kepercayaan diri dan kegelisahan masyarakat Jepang tersebut, digambarkan dengan perasaan kebosanan, stagnasi dan kehidupan materialistis dalam masyarakat konsumerisme, serta menghilangnya ikatan moral di masyarakat melalui tokoh-tokoh dalam karya sastra pada masa ini. Permasalahan ini sebenarnya sudah disinggung dalam karya-karya Murakami Haruki dan Yoshimoto Banana. Pada novel *Kaze no Uta o Kike* dan *Norwegian Wood* digambarkan tokoh yang mengalami kebosanan dan kehampaan diri, dan dalam novel *Kitchen* digambarkan bagaimana tokoh yang mengalami kehampaan diri dapat menghadapinya dengan menemukan keinginan diri, dan saling menghargai keinginan individu. Sepertinya, novel *Kitchen* menawarkan cara bagaimana untuk menemukan diri, yaitu dengan melepaskan diri dari komunitas dan berusaha mengikuti passion yang dimilikinya. Tema yang mengangkat permasalahan diri dalam kehidupan sehari-hari masih terus mewarnai novel-novel tahun 1990an.

Salah satu pengarang pada tahun 1990-an yang menggambarkan permasalahan diri pada masa kontemporer adalah Ijuin Shizuka. Ijuin Shizuka melalui cerpennya *Ukezuki* (『受け月』), menggambarkan permasalahan diri yang berkaitan dengan menurunnya kepercayaan terhadap hal spiritual. Cerpen *Ukezuki* diterbitkan dalam bentuk antologi setelah cerpen ini menjadi pemenang Penghargaan Naoki pada tahun 1992. Dalam cerpen ini, menurunnya kepercayaan terhadap hal spiritual, digambarkan melalui tokoh Hasegawa Tetsujiro seorang pelatih klub softball.

Cerpen ini menceritakan mengenai perubahan batin yang dialami Hasegawa Tetsujiro, yang sudah menjadi pelatih klub softball selama 30 tahun. Menjelang pertandingan softball yang akan menjadi pertandingan terakhirnya sebelum pensiun, Tetsujiro bersikap terlalu keras kepada salah satu atlitnya yang terlalu mempercayai jimat yang ia miliki. Sikap kerasnya ini, kemudian mengakibatkan Tetsujiro dibebastugaskan oleh manajer klub tersebut. Pembebasan tugasnya ini menimbulkan kegelisahan pada diri Tetsujiro. Selain itu yang juga menimbulkan kegelisahan pada diri Tetsujiro adalah kondisi suami dari cucunya yang sakit.

Penggambaran sifat keras dari tokoh Tetsujiro yang tidak mempercayai hal spiritual dan kegelisahan diri yang dialaminya, digambarkan secara rinci oleh pengarang, sehingga pembaca dapat merasakan kerasnya sifat Tetsujiro. Namun di balik sifat kerasnya

itu terdapat kelembutan dan kasih sayang terhadap orang-orang di sekitarnya. Hal ini diutarakan juga oleh Saeki Yoko (2003), sebagai kekuatan dari cerpen *Ukezuki*. Penggambaran secara detail mengenai klub softball dan keseharian pelatih tim softball amatir menjelang hari pensiunnya, dapat menggambarkan bagaimana perasaan kehilangan menjelang pensiun tersebut. Pelatih yang memiliki pemikiran bahwa ia tidak akan pernah memanjatkan doa untuk orang lain, pada akhirnya menyimpan jimat yang diberikan istrinya dan memanjatkan doa ke bulan sabit (*ukezuki*¹), untuk keselamatan suami cucunya.

Transformasi batin yang dialami oleh tokoh Tetsujiro menjadi fokus permasalahan spiritualitas yang akan dibahas dalam makalah ini. Pertanyaan permasalahan penelitian ini akan difokuskan pada bagaimana transformasi batin yang dialami tokoh Tetsujiro digambarkan dalam cerpen, untuk menemukan ide pengarang sebagai respon terhadap permasalahan kegelisahan diri yang dialami masyarakat Jepang.

Konsep spiritualitas yang akan digunakan adalah konsep spiritualitas yang diutarakan oleh Philip Sheldrake (2012), Senior Research Fellow of Cambridge Theological Federation, bahwa spiritualitas pada masa kontemporer lebih mengarah pada holistic, yaitu “*a fully integrated approach to life*”. Hal ini diutarakannya seperti berikut ini.

Spirituality is frequently understood to involve a quest for meaning (including the purpose of life) as a response to the decline of traditional religious or social authorities. Because of its association with meaning, contemporary spirituality implicitly suggests an understanding of human identity and of personality development.

(Sheldrake 2012: 5)

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa spiritualitas pada masa kontemporer, bukan saja berkaitan dengan pencarian “the sacred”, misalnya kepercayaan terhadap Tuhan, atau hal supranatural, atau misteri yang ada di dunia, tetapi berkaitan juga dengan pencarian tujuan hidup dan makna tentang identitas manusia dan perkembangan pribadi seseorang.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilakukan dengan metode kualitatif, yang menekankan pada studi pustaka. Pendekatan yang digunakan dalam menganalisis karya sastra lebih

¹ *Ukezuki*, merupakan sebutan untuk bentuk bulan sabit yang lengkungannya tipis, menyerupai piring saji berbentuk lengkung. Terdapat kepercayaan di Jepang bahwa apabila seseorang memohon pada saat bulan berbentuk seperti ini, maka doanya akan terkabul.

diarahkan pada pendekatan sosiologis yang mengaitkan permasalahan dalam karya sastra dengan permasalahan masyarakat yang dialami Jepang pada masa kontemporer, khususnya permasalahan yang berkaitan dengan spiritualitas dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, studi pustaka dilakukan dalam pembacaan referensi-referensi yang berkaitan dengan permasalahan diri pada masyarakat Jepang sejak tahun 1990-an. Kemudian permasalahan diri yang digambarkan dalam karya sastra, khususnya yang berkaitan dengan transformasi spiritual, akan dianalisis dengan menggunakan konsep spiritualitas dari Philip Sheldrake.

III. PEMBAHASAN

Seperti diutarakan pada bagian pendahuluan, Sheldrake (2012) berpendapat bahwa spritualitas adalah sebuah cara hidup (*spirituality as a way of life*). Dalam pendekatan spiritualitas sebagai sebuah jalan hidup, tercakup pada perkembangan manusia dan kebutuhan manusia akan suatu “transformasi”. Dalam hal perkembangan manusia, spiritualitas berkaitan dengan perkembangan kehidupan pada masa kecil, masa tua dan dalam pendidikan. Spiritualitas yang berkaitan dengan perkembangan kehidupan pada masa tua, bukan saja berkaitan dengan menghormati mereka yang lebih tua, tetapi mengarah pada upaya manusia untuk mendapatkan kembali pikiran akan kebijaksanaan. Di setiap masa kehidupan, terdapat berbagai tugas dan pelajaran yang mengajarkan manusia. Oleh karena itu, dalam perjalanan menjadi tua (*ageing*), pengalaman menghadapi kematian menjadi sebuah kunci tes spiritual bagi semua manusia yang dapat membebaskan manusia dari godaan materi yang berlebihan.

Dalam hal kebutuhan manusia akan sebuah “transformasi”, masih dipengaruhi oleh tradisi spiritual klasik yang berkaitan dengan transformasi dari hal “inauthentic” menjadi yang “authentic”. Menurut Sheldrake (2012:63), terdapat lima pertanyaan berkaitan dengan transformasi dalam spiritualitas, yaitu pertama, apakah yang perlu diubah dalam eksistensi manusia dan mengapa? Kedua, faktor apa yang perlu disubstitusi dalam proses transformasi? Ketiga, di mana tempat yang paling baik transformasi itu dilakukan, apakah dalam kehidupan sehari-hari atau dengan gaya hidup yang khusus? Keempat, bagaimana transformasi itu dilakukan, dan praktik spiritual seperti apa yang membantu proses tersebut? Terakhir, apakah tujuan akhir dari transformasi dan kita berubah menjadi apa?

Berkaitan dengan “authentic” dan tujuan akhir dari transformasi, akan dikaitkan dengan pendapat Bernard J Paris (1986) yang menjelaskan tujuan akhir dari

transformasi psikologis dengan teori “*hierarchy of needs*” dari Abraham Maslow. Manusia akan mengalami evolusi psikologis, dan evolusi ini ditentukan oleh dua faktor yaitu “*the structur of needs*” yang merupakan bawaan dalam organisme manusia, dan “*the degree to which these needs are satisfied*”. Maslow menyebutkan bahwa setiap orang memiliki bakat, kapasitas, selera, kepekaan, keunikan fisiknya masing-masing sehingga seorang individu pasti memiliki komponen “diri sebenarnya (real self)”, dan upaya mengekspresikan identitas diri itu dapat dianggap sebagai “being oneself” atau “being natural or spontaneous” atau “being authentic”. Berarti “authentic” adalah “real self” dari seseorang. Kepuasan seorang individu terhadap kebutuhan dasar mereka, akan membawa seorang individu melanjutkan ke tahap berikutnya hingga mencapai tahap *self-actualization*. Tahapan dalam hirarki kebutuhan manusia, tahapan paling dasar adalah kebutuhan secara fisiologis, kebutuhan akan keamanan, kebutuhan akan cinta dan pengakuan, kebutuhan akan *self-esteem*, dan tahapan tertinggi adalah *self-actualization*. Kebutuhan pada tahapan hirarki yang tinggi, biasanya dirasakan ketika sedang dalam keadaan lemah, dan muncul bukan saja karena kebutuhan pada hirarki yang ada di bawahnya sudah terpenuhi, tetapi juga muncul dari kedewasaan dari organisme.

Dalam cerpen *Ukezuki*, transformasi atau evolusi psikologis digambarkan melalui transformasi batin yang terjadi dalam diri pelatih softball, Hasegawa Tetsujiro. Bagi Tetsujiro, berdoa merupakan bentuk kelemahan manusia. Oleh karena itu, Tetsujiro tidak pernah melakukannya. Selain berdoa, Tetsujiro juga beranggapan bahwa meyakini jimat atau meyakini suatu benda dapat memberikan keberuntungan, merupakan bentuk dari kelemahan manusia. Pemikiran Tetsujiro mengenai hal ini, diungkapkan melalui sikap kerasnya seperti pada kutipan berikut ini.

鐵次郎はうつむいている江島のグローブに入れた方の手を見た。手首に赤と白では編んだ紐が巻き付けてあった。

「何だ、それは？」

「はっ、こ、これは.」

「はっきり言え」

「高校の時からずっとしているものです。これをつけていて甲子園が勝てましたから」

「外せ」

江島が鐵次郎を見た。

「外せ、そんなものに頼ろうとするから、おまえは駄目なんだ」

鐵次郎は江島の手を取ると、その紐を引き千切った。千切った紐を江島に投げつけようと手を振り上げた。

(Ijuin 1995 : 272–273)

Dari kutipan tersebut, diketahui sikap tokoh Tetsujiro yang tidak menyukai atlitnya mempercayai jimat yang ia miliki. Sikap kerasnya yang melarang mempercayai jimat, digambarkan dengan kalimat 「外せ、そんなものに頼ろうとするから、おまえは駄目なんだ (“Lepaskan! Justru karena kamu memohon pada benda seperti itu, maka permainan kamu jelek.”). Kalimat ini menunjukkan bahwa tokoh Tetsujiro tidak percaya akan adanya kekuatan dari benda, atau dalam hal ini jimat yang dianggap sebagai “the sacred” yang dapat membantu dalam kehidupan manusia. Kekuatan dalam hidup, ia yakini hanya bisa didapatkan dari keyakinan pada diri sendiri dan usaha manusia.

Apabila penggambaran ini dianalisis dengan pertanyaan dari Sheldrake mengenai spiritualitas, maka dapat diketahui bahwa permasalahan spiritualitas yang perlu diubah dalam diri tokoh Tetsujiro adalah ketidakpercayaannya terhadap kekuatan lain selain manusia. Tetsujiro digambarkan begitu marah, hingga ia menghancurkan jimat milik atlitnya itu. Ia digambarkan sebagai manusia yang memiliki pemikiran bahwa manusia tidak memerlukan kekuatan lain selain berupaya sekuat tenaga untuk keberhasilan dirinya. Hal ini dianggap sebagai sesuatu yang perlu disubstitusi dalam proses, karena keyakinannya ini berdampak negatif terhadap orang lain dan membuat dirinya sendiri terbentuk menjadi seseorang yang keras.

Proses transformasi spiritual dialami oleh tokoh Tetsujiro setelah ia mengalami kondisi lemah dalam dirinya yaitu ketika ia dibebastugaskan dari tugasnya sebagai pelatih klub softball karena ada laporan negatif berkaitan dengan sikap kerasnya, dan masalah suami dari cucunya yang akan menjalani operasi jantung. Kedua hal ini dapat dikatakan mengarah pada sebuah akhir perjalanan, dalam hal ini perjalanan karir dan kematian. Kegelisahan diri yang ia alami ini, menyadarkan Tetsujiro bahwa masalah ini tidak dapat diselesaikan dengan kekuatan manusia, dan ia merasa perlu memohon pertolongan kekuatan lain untuk menyelesaikannya. Tetsujiro menyadari bahwa salah satu upaya yang dapat dilakukannya adalah berdoa. Kesadaran ini muncul setelah ia melihat usaha istri dan cucu perempuannya Sayaka, pergi ke suatu *jinja* di Kyoto untuk berdoa demi kesehatan Yuichi, suaminya. Kesadaran Tetsujiro ini dapat diketahui dalam kutipan berikut ini.

鐵次郎は空を見上げて、あれが沙やの言っていた受け月なのだろうか、と思った。なるほど月は何かを受けるように盃の形をこしらえている。

鐵次郎はしばらくその月を見つめていた。そうして急に手にしていた紙袋を橋の上に置くと、月に向かって両手を合わせた。何を入れればいいのか、わからなかった。取りあえずさやかの婿が順調に回復するうに祈った。

「ええっ．．．．．とですね」

鐵次郎は月にむかってぶつぶつと言いながら、他の孫たちの健康を祈った。こんなもんでいいのか、と思いつつ、東垂の野球部のことを思い出して、これも祈った。こんなもんだらう.、と鐵次郎はつぶやいて、もう一度目を閉じた。

(Ijuin 1995 : 282)

.Dalam kutipan tersebut, melalui ungkapan 「ええっ. とですね」 (“Hmmm.....”), 「こんなもんだらう.、と」 (“Mungkin seperti ini.....”) digambarkan kecanggungan tokoh Tetsujiro ketika memulai berdoa. Namun pada akhirnya ia dapat memanjatkan doa untuk orang-orang di sekitarnya sambil menutup matanya. Selain berdoa, Tetsujiro mulai meyakini jimat yang diberikan oleh istrinya dapat memberikan kekuatan tersendiri bagi dirinya dan kemenangan timnya. Kemudian ia pun mencoba memanjatkan doa kepada bulan sabit (*ukezuki*), dengan kepercayaan bahwa berdoa pada saat bulan berbentuk *ukezuki*, doanya akan diterima.

Perubahan yang terjadi dalam diri Tetsujiro ini dapat dianggap sebagai sebuah transformasi atau evolusi psikologis dalam kehidupan manusia. Tetsujiro yang bersifat keras dan hanya meyakini kekuatan fisik manusia, menyadari bahwa ada kekuatan lain yang dapat membantunya dalam menjalani hidup. Dengan memiliki kesadaran akan kekuatan lain yang membantu keberhasilan operasi suami cucunya dan kemenangan timnya, Tetsujiro seperti menemukan ketenangan dan rasa kasih sayang yang aneh di dalam dirinya, seperti dalam kutipan 「銀地に紫のちいさな袋が、欄干の灯りに反射していた。こんなものにもどこか力があつたのだと思うと、奇妙な愛らしさを感じた」 (Ijuin 1995 : 281). Kutipan yang menggambarkan kesadaran tentang rasa kasih sayang dan ketenangan ini, menunjukkan bahwa berdoa dapat menolongnya mengatasi rasa gelisah, Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ketenangan yang ia rasakan dari berdoa dan memiliki jimat, menggantikan perasaan gelisah pada tokoh Tetsujiro.

Proses transformasi dalam cerpen *Ukezuki* digambarkan dengan latar kehidupan sehari-hari. Penggambaran latar dengan kehidupan Tetsujiro sebagai pelatih dan kehidupan bersama keluarganya, merupakan latar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari pembaca, sehingga pembaca dapat merasakan perasaan dan transformasi spiritual yang dialami oleh Tetsujiro. Tetsujiro tidak digambarkan melakukan ritual khusus dalam proses transformasi spiritual yang ia rasakan, seperti berziarah atau mengunjungi *jinja*. Ia hanya melakukan doa ketika bulan berbentuk *ukezuki*. Namun, hal ini menggambarkan bahwa tokoh Tetsujiro pada akhirnya kembali pada nilai spiritual klasik. Transformasi ini terjadi ketika ia berada pada titik rendah dalam hidupnya, dan ia merasakan dampak positif dari upaya berdoa yang dilakukan oleh istrinya dan cucunya ke *jinja* di Kyoto, yaitu kemenangan

timnya dan kelancaran operasi jantung suami dari cucunya. Hal ini membuat Tetsujiro menyadari bahwa ada kekuatan lain di luar kemampuan manusia.

Mengenai tujuan akhir dari proses transformasi, maka dapat dikatakan Tetsujiro memasuki tahap *self-actualization*. Kebutuhan pada tahap ini dirasakan justru ketika manusia merasa lemah, seperti diuraikan Paris, namun tahapan ini dapat dicapai karena kebutuhan pada tahapan sebelumnya sudah terpenuhi. Tetsujiro, dapat dikatakan sudah melampaui tahapan kebutuhan akan kepuasan fisik, keamanan, cinta dan kepercayaan diri. Justru ia mulai meyakini kekuatan selain manusia dan merasakan kebutuhan akan hal tersebut, ketika ia berada pada saat merasakan kesedihan harus mengakhiri karirnya. Pada tahapan *self-actualization*, manusia akan menemukan *real self* atau nilai *authentic* dari dirinya. Tetsujiro tidak saja memikirkan dirinya sendiri, tapi ia mencoba berbuat sesuatu untuk orang-lain, dengan cara mendoakan orang-orang yang ada di sekitarnya. Pendorong transformasi ini adalah pertemuannya dengan akhir dari perjalanan atau kematian, dalam hal ini Tetsujiro menghadapi akhir dari perjalanan karirnya dan kematian yang bisa dialami oleh suami dari cucu tersayang.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap cerpen ini, maka dapat disimpulkan beberapa hal berikut ini.

1. Penggambaran tokoh utama yang mengalami transformasi spiritual dalam dirinya, dari sosok yang pada awalnya tidak percaya akan kekuatan doa, lalu pada akhirnya mau memanjatkan doa, dan itu dilakukan untuk keberhasilan atau keselamatan orang lain, maka hal ini dapat dianggap sebagai upaya *self-actualization* sebagai capaian tertinggi dari kebutuhan spiritual manusia dalam hidup.
2. Permasalahan diri dalam masyarakat Jepang kontemporer yang dipengaruhi oleh kecenderungan hidup dengan pemikiran yang materialis, digambarkan dalam cerpen dengan permasalahan ketidakpercayaan terhadap kekuatan lain selain kemampuan manusia yang dialami oleh tokoh utama. Namun, ternyata keyakinan ini tidak dapat membantu manusia ketika menghadapi peristiwa yang dekat dengan akhir perjalanan atau kematian. Kegelisahan diri baru dapat diatasi dengan upaya memohon pada kekuatan lain yang melebihi kemampuan manusia. Penggambaran ini menunjukkan ide pengarang yang terkandung dalam cerpen bahwa manusia membutuhkan spiritualitas dalam menjalani hidupnya, agar mendapat ketenangan. Seperti yang

diutarakan Sheldrake, bahwa dalam sebagai cara hidup, spiritualitas diperlukan untuk menemukan kebijakan dalam hidup, dan pada akhirnya manusia akan kembali pada nilai-nilai spiritual klasik.

DAFTAR REFERENSI

- Eades, Jerry. 2005. "Introduction: Globalization and Social Changes in Contemporary Japan", in J.S Eades et al. (eds.), *Globalization and Social Change in Contemporary Japan*, pp. 1-16, Melbourne: Trans Pasific Press.
- Endo, Tomomi. 2008. "Oum Jiken to 90 nendai", in Iwasaki Minoru, et al. (eds.), *Sengo Nihon Sutadiisu 3 : 89-90 nendai*, pp. 153-158, Tokyo: Kinokuniya Shoten
- Ijuin, Shizuka. 1995. *Ukezuki*. Tokyo: Bungeishunju
- Paris, Bernard J. 1986. *Third Force Psychology and The Study of Literature*. Cranbury, New Jersey: Associated University Presses
- Saeki, Yoko. 2003. "Ijuin Shizuka *Ukezuki*" in Kuritsubo Yoshiki (ed.), *Gendai Bungaku Kanshou Jiten*, p.52, Tokyo: Tokyo Doshuppan
- Sheldrake, Philip. 2012. *Spirituality: A Very Short Introduction*, Oxford: Oxford University Press.

**TUTURAN KRITIKAN DALAM MANGA 37.5⁰C NO NAMIDA
KARYA CHIKA SHIINA
KAJIAN PRAGMATIK**

Anak Agung Sagung Suryawati
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran
aasagungsuryawati@gmail.com

Riza Lupi Ardiati
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran
riza.lupi@unpad.ac.id

Nani Sunarni
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran
nani_sunarni@yahoo.com

ABSTRACT

Expressing speech act of criticizing to the hearer is difficult because it contains negative evaluation. Speaker should choose appropriate way to express criticism for maintaining good relationship with the hearer. This research reports about speech act of criticizing in the Japanese manga entitled 37.5⁰C no Namida (volume 1-9) by Chika Shiina. The data analysed using descriptive method. This research uses the theory of criticism by Nguyen (2008). The results show there are direct and indirect criticism in this manga. The types of direct criticism in this manga are negative evaluation and consequences. The characteristic of negative evaluation is the use of the word *munou* which consists of two morphemes, *nou* means competence and *mu* which has the function as negation. The characteristic of consequences is the use of Japanese grammar *-to* which is denote causality. The types of indirect criticism which found in this manga are asking or presupposing and other hints. The characteristic of asking or presupposing is the use of interrogative sentences with the aim to raise hearer's awareness of her inappropriateness actions. The characteristic of other hints is sarcastic utterances.

Keywords: criticism, pragmatic, speech acts

1. PENDAHULUAN

Pada kehidupan sehari-hari, sering ditemukan tuturan yang berfungsi untuk menyampaikan penilaian terhadap suatu hal. Penilaian ini dapat berupa penilaian positif maupun penilaian negatif. Penilaian negatif terhadap suatu hal merupakan sebuah kritikan (Adler dan Rodman, 2006:139). Kritik (批判) merupakan penilaian netral yang menunjuk pada kesalahan maupun kekeliruan. Target dari tuturan kritikan (批判の発話) dapat

berupa suatu hal, isi buku, hingga seseorang (Li, 2016:32-33). Bertolak dari pendapat Wierzbicka, Nguyen (2008:45) mengemukakan definisi dari tuturan kritikan sebagai berikut.

Criticizing is defined as an illocutionary act whose illocutionary point is to give negative evaluation of the hearer's (H) actions, choice, words, and products for which he or she may be held responsible. This act is performed in the hope of influencing H's future actions for H's betterment as viewed by the speaker (S) or to communicate S's dissatisfaction with or dislike regarding what H has done, but without the implicature that what H has done brings undesirable consequences to S.

Mengkritik merupakan tindak tutur ilokusi yang bertujuan untuk memberikan penilaian negatif berkaitan dengan perbuatan, pilihan, perkataan, maupun hasil karya petutur. Tuturan ini dilakukan dengan maksud untuk memengaruhi perbuatan petutur di masa mendatang agar dapat mengalami perbaikan sesuai dengan yang dilihat oleh penutur atau untuk menyampaikan ketidakpuasan penutur terhadap hal yang telah dilakukan petutur namun tanpa menyiratkan bahwa hal yang telah dilakukan petutur tersebut menimbulkan konsekuensi yang tidak diinginkan oleh penutur.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa menyampaikan kritikan pada petuturan sulit dilakukan karena merupakan tuturan yang mengutarakan tanggapan negatif terhadap petutur. Oleh karena itu, penelitian mengenai tuturan kritikan dipandang perlu untuk dilakukan.

Tuturan kritikan yang biasa digunakan oleh masyarakat Jepang dapat dilihat melalui *manga* Jepang. Hal ini dikarenakan *manga* Jepang merupakan gambaran tentang kehidupan masyarakat Jepang. *Manga* Jepang berjudul *37.5°C no Namidakarya* Chika Shiina menceritakan tentang Sugisaki Momoko yang bekerja sebagai pengasuh anak sakit serta beberapa keluarga yang menggunakan jasa dari Sugisaki Momoko. Pada *manga* ini terdapat tuturan kritikan yang diungkapkan oleh para tokohnya. Tuturan kritikan tersebut disampaikan secara langsung maupun tidak langsung. Setiap jenis tuturan kritikan dalam *manga* ini memiliki ciri yang berbeda sehingga menjadi penting untuk diteliti. Berkaitan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan mengidentifikasi tuturan kritikan yang terdapat dalam *manga* Jepang berjudul *37.5°C no Namidakarya* Chika Shiina.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Metode deskriptif analisis dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang terdapat dalam data kemudian disusul dengan analisis. Data dari penelitian ini berupa

tuturan kritikan dalam *manga* Jepang berjudul *37.5°C no Namida* (volume 1-9) karya Chika Shiina. Data yang telah terkoleksi dikategorikan berdasarkan teori tuturan kritikan yang dikemukakan oleh Nguyen (2008:47-48). Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi hal yang menandakan kritikan pada masing-masing kategori tuturan kritikan. Penelitian ini meneliti tuturan kritikan secara langsung dan tidak langsung yang ditemukan dalam sumber data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada *manga* Jepang berjudul *37.5°C no Namida* terdapat tuturan kritikan secara langsung dan tidak langsung.

3.1 Tuturan Kritikan secara Langsung (*Direct Criticism*)

Nguyen (2008:47) mengungkapkan bahwa tuturan kritikan secara langsung yaitu menunjukkan masalah terkait perbuatan, pilihan, maupun hasil karya petutur secara eksplisit. Tuturan kritikan secara langsung terdiri dari enam jenis, yaitu evaluasi negatif (biasanya ditunjukkan melalui kata yang bersifat evaluasi dengan makna negatif atau kata yang bersifat evaluasi dengan makna positif disertai dengan negasi), penolakan (mendeskripsikan sikap penutur terhadap perbuatan, pilihan, maupun hasil karya petutur), ekspresi perbedaan pendapat (biasanya dinyatakan dengan kata negasi “tidak”, pernyataan “saya tidak setuju”, atau argumen yang bertentangan dengan petutur), pernyataan masalah (menyatakan kesalahan atau masalah yang ditemukan pada perbuatan, pilihan, maupun hasil karya petutur), pernyataan kesulitan (biasanya dieskpresikan dengan kata-kata “saya sulit memahami”), serta konsekuensi (memberi peringatan mengenai konsekuensi atau pengaruh negatif atas perbuatan atau pilihan petutur terhadap petutur sendiri atau masyarakat umum). Berikut adalah tuturan kritikan secara langsung yang ditemukan pada penelitian ini.

3.1.1 Evaluasi Negatif

Berikut adalah evaluasi negatif yang ditemukan pada penelitian ini.

Situasi : Yoshida (P, wanita karir) bercakap-cakap dengan Tsuji (P, ibu rumah tangga), tetangganya, di dekat kediaman mereka. Dalam percakapan tersebut, Yoshida mengatakan bahwa ia dan suaminya sama-sama bekerja sehingga sangat sibuk.

Tsuji yang merupakan seorang ibu rumah tangga mengatakan bahwa ia juga sibuk karena harus menyiapkan makanan bergizi serta melakukan pekerjaan rumah tangga lainnya setiap hari. Yoshida menanggapi perkataan Tsuji tersebut dengan tuturan kritikan seperti yang terlihat dalam percakapan berikut.

- 1). 吉田 :何が「専業主婦大変～」よ！！私なんか仕事しながら家事してんのよ！！一日かかってできないあんたが無能なの！！
Yoshida : Apanya yang berat dengan menjadi ibu rumah tangga? Aku pun mengerjakan pekerjaan rumah tangga sambil bekerja. Kamu sangat tidak berkompeten karena memerlukan waktu seharian untuk mengerjakan pekerjaan rumah tangga.
辻 : 無能って...っ
Tsuji : Tidak berkompeten katamu...

(37.5⁰C no Namida, Volume 6:96)

Yoshida mengatakan bahwa 一日かかってできないあんたが無能なの！！ *Ichinichi kakatte dekinai anta ga munou na no* 'Kamu sangat tidak berkompeten karena memerlukan waktu seharian untuk mengerjakan pekerjaan rumah tangga'. Tuturan Yoshida ini mengungkapkan penilaian negatifnya terhadap Tsuji. Hal ini ditunjukkan oleh kata *無能 (munou)* yang berarti tidak berkompeten. Kata *無能 (munou)* terdiri dari dua morfem, yaitu *能* yang bermakna kompeten dan *無* yang berfungsi sebagai negasi. Melalui tuturan tersebut, Yoshida menyatakan bahwa sebagai seorang ibu rumah tangga, Tsuji menghabiskan waktu seharian untuk mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Di lain pihak, meskipun bekerja, Yoshida masih bisa menyelesaikan pekerjaan rumah tangganya. Hal ini yang membuat Yoshida mengutarakan penilaian negatifnya terhadap Tsuji dengan mengatakan bahwa Tsuji tidak berkompeten. Tuturan kritikan Yoshida terhadap Tsuji dikategorikan sebagai tuturan kritikan dengan evaluasi negatif.

3.1.2 Konsekuensi

Berikut adalah tuturan kritikan dengan mengungkapkan konsekuensi yang ditemukan pada penelitian ini.

Situasi : Sugisaki Momoko (P, pengasuh anak sakit) ditugaskan untuk menjaga Mao (L, anak-anak), anak yang memiliki alergi terhadap telur. Di rumah Mao, nenek Mao (P) hendak memberikan makanan yang mengandung telur pada cucunya tersebut. Nenek Mao mengatakan bahwa tidak akan menjadi masalah memberikan makanan tersebut pada Mao, ia beranggapan bahwa hal inilah yang akan membuat anak-anak

menjadi kuat. Sugisaki Momoko kemudian mengutarakan kritiknya seperti yang terlihat dalam percakapan berikut.

2). 杉崎桃子 : 真央ちゃんは医師に消化機能が成長してアレルギー反応が治まるまで「卵完全除去」と診断されたと聞きました！真央ちゃんのためを思うなら...

Sugisaki Momoko: Saya dengar dokter mendiagnosis bahwa fungsi sistem pencernaan Mao sedang berkembang dan ia sama sekali tidak diperbolehkan makan telur sampai reaksi terhadap alerginya sembuh. Jika Anda memikirkan Mao...

真央ちゃんのおばあさん: あーもう、よくわかんない。パスパス！買い物行ってくるわー。

Nenek Mao: Ah, saya tidak terlalu mengerti hal itu. Saya mau pergi belanja dulu.

杉崎桃子 : おばあさま...！！あと少しだけお話を...！！アレルギーを摂取するとまれにアナフィラキシーショックを起こす場合があります...！！この状態は非常に危険です...！！治療が間に合わないと...命を落とすこともあります...！！

Sugisaki Momoko: Nenek... dengarkan dulu perkataan saya. Jika ia menerima allergen (penyebab alergi), hal itu dapat menimbulkan anaphylactic shock!! Keadaan ini sangat berbahaya. Jika perawatan medisnya tidak sesuai, maka ia bisa saja kehilangan nyawanya.

(37.5⁰C no Namida, Volume 6:58)

Sugisaki Momoko mengatakan bahwa アレルギーを摂取するとまれにアナフィラキシーショックを起こす場合があります...！！この状態は非常に危険です...！！治療が間に合わないと...命を落とすこともあります...！！ *Alerugen wo sesshu suru to maren i anafirakishii shokku wo okosu baai ga arimasu...!! Kono joutai wa hijouni kiken desu...!! Chiryuu ga ma ni awanai to ... inochi wo otosu koto mo arimasu...!!* 'Jika ia menerima allergen (penyebab alergi), hal itu dapat menimbulkan *anaphylactic shock*!! Keadaan ini sangat berbahaya. Jika perawatan medisnya tidak sesuai, maka ia bisa saja kehilangan nyawanya'. Melalui tuturan tersebut, Sugisaki Momoko memberikan peringatan pada nenek Mao mengenai pengaruh negatif yang akan ditimbulkan jika memberikan makanan yang mengandung telur pada Mao. Peringatan mengenai pengaruh negatif ini disampaikan oleh Sugisaki Momoko dengan penggunaan kalimat pengandaian yang menyatakan hubungan sebab akibat. Kalimat pengandaian pada tuturan ini menggunakan pola kalimat ～と. Sugisaki Momoko mengungkapkan bahwa akibat yang akan ditimbulkan jika memberikan makanan yang mengandung telur pada Mao adalah *anaphylactic shock*. Sebagai tambahan, ia juga menyatakan bahwa perbuatan nenek Mao tersebut dapat menyebabkan kematian. Kondisi ini tentunya akan mengakibatkan hal yang

tidak diinginkan oleh nenek Mao. Tuturan Sugisaki Momoko ini dikategorikan sebagai tuturan kritikan dengan mengungkapkan konsekuensi.

3.2 Tuturan Kritik secara Tidak Langsung (*Indirect Criticism*)

Nguyen(2008:47) mengungkapkan bahwa tuturan kritikan secara tidak langsung yaitu menyiratkan masalah terkait perbuatan, pilihan, maupun hasil karya petutur. Tuturan kritikan secara tidak langsung terdiri dari sembilan jenis, yaitu koreksi (mencakup semua ujaran yang bermaksud untuk memperbaiki kesalahan dengan menyatakan alternatif spesifik terkait pilihan petutur), menyatakan standar (biasanya menyatakan kewajiban kolektif, bukan kewajiban petutur secara personal atau aturan yang dirasa penutur telah disetujui serta berlaku secara umum), tuntutan perubahan (dinyatakan melalui ungkapan “kamu harus”, “kamu wajib untuk”, dan sebagainya), permohonan perubahan (biasanya dinyatakan dengan ungkapan “akankah kamu ...?”, “bisakah kamu...?”, bentuk imperatif atau bentuk keinginan lainnya), nasihat perubahan (biasanya dinyatakan melalui ungkapan “kamu perlu”), saran perubahan (biasanya dinyatakan melalui ungkapan “saya menyarankan untuk”, “akan lebih baik jika”, dan lain-lain), ekspresi ketidakpastian (menyatakan ketidakpastian penutur untuk meningkatkan kesadaran petutur terhadap ketidaksesuaian perbuatan atau pilihan petutur), bertanya atau mengisyaratkan (pertanyaan retorik untuk meningkatkan kesadaran petutur terhadap ketidaksesuaian perbuatan atau pilihannya), serta syarat lain (mencakup isyarat lain yang dapat pula berupa sindiran tajam). Berikut adalah tuturan kritikan secara tidak langsung yang ditemukan pada penelitian ini.

3.2.1 Bertanya atau Mengisyaratkan

Berikut adalah tuturan kritikan dengan bertanya atau mengisyaratkan yang ditemukan pada penelitian ini.

Situasi : Di sekolah, Himeka (P, anak-anak) memukul temannya dengan buku. Bu guru (P) yang melihat kejadian tersebut pun langsung menghampiri Himeka dan mengungkapkan kritiknya.

- 3). 先生 : お友達殴ったらダメでしょー？ほら、こういう時なんて言うの？
Guru : Memukul teman itu tidak baik, kan? Saat seperti ini, kamu harus bilang apa?
姫華 : ブズー
Himeka : Pffttt...
先生 : こらーごめんなさいでしょ？
Guru : Hei! Kamu harus meminta maaf, kan?

(37.5⁰C no Namida, Volume 1:68)

Bu guru mengatakan bahwa お友達殴ったらダメでしょー？ほら、こういう時なんて言うの？ *Otomodachi naguttara dame deshou? Hora, kou iu toki nante iu no?* ‘Memukul teman itu tidak baik, kan? Saat seperti ini, kamu harus bilang apa?’. Tuturan kritikan yang disampaikan melalui kalimat tanya ini diungkapkan oleh guru untuk menyadarkan Himeka bahwa perbuatan yang telah dilakukannya tidaklah baik. Himeka tidak seharusnya memukul temannya. Karena Himeka tidak mau meminta maaf, guru tersebut kembali mengungkapkan kritikan melalui tuturan *こらーごめんなさいでしょ？* *Kora, gomennasai desho?* ‘Hei! Kamu harus meminta maaf, kan?’. Tuturan ini diungkapkan dengan maksud meningkatkan kesadaran Himeka terhadap ketidaksesuaian perbuatannya yang tidak mau meminta maaf meskipun telah berbuat kesalahan. Tuturan yang diucapkan oleh guru menyiratkan masalah terkait dengan perbuatan Himeka yang memukul temannya dengan buku. Tuturan ini dikategorikan sebagai tuturan kritik tidak langsung yang dilakukan dengan bertanya atau mengisyaratkan.

3.2.2 Isyarat Lain

Berikut adalah tuturan kritikan dengan isyarat lain yang ditemukan pada penelitian ini.

Situasi : Tsuji (P, ibu rumah tangga) bercakap-cakap dengan Yoshida (P, wanita karir), tetangganya, di dekat kediaman mereka. Dalam percakapan tersebut, Yoshida menyatakan kritiknya pada Tsuji yang tidak bekerja. Menanggapi perkataan tersebut, Tsuji juga menyampaikan kritiknya pada Yoshida. Hal ini dapat dilihat pada percakapan berikut.

- 4). 吉田 : 働いたことなくて旦那に寄生してる人に言われたくないわよ！！
Yoshida : Saya tidak ingin dikatai seperti itu oleh orang yang tidak bekerja dan hanya menjadi parasit bagi suami.
辻 : き...寄生...！？夫が気持ちよく仕事できるように私が家を守ってるのよ...！？吉田さんの旦那さんは全然家事しない奥さんもらって大変ね！
Tsuji : Pa...parasit? Saya menjaga rumah tangga agar suami dapat bekerja dengan perasaan yang baik. Suami Bu Yoshida sangat kasihan, ya. Ia memiliki istri yang sama sekali tidak mengerjakan pekerjaan rumah tangga.
(37.5⁰C no Namida, Volume 6:95-96)

Yoshida mengatakan bahwa 働いたことなくて旦那に寄生してる人に言われたくないわよ！！ *Hataraita koto nakute danna ni kisei shiteru hito ni iwaretakunai wa yo!!*

‘Saya tidak ingin dikatai seperti itu oleh orang yang tidak bekerja dan hanya menjadi parasit bagi suami’. Tuturan ini termasuk tuturan kritikan tidak langsung karena tidak secara langsung menunjukkan masalah terkait perbuatan Tsuji melainkan menyiratkannya melalui sindiran tajam. Sindiran tajam ini ditekankan melalui frasa 旦那に寄生してる人 (*danna ni kisei shiteru hito* ‘orang yang menjadi parasit bagi suami’). Sindiran yang diungkapkan oleh Yoshida tersebut mengisyaratkan bahwa sebagai ibu rumah tangga, Tsuji tidak bekerja sehingga tidak berpenghasilan. Tsuji hanya dapat meminta uang dari suaminya sehingga disebut sebagai parasit bagi suaminya. Selanjutnya, sindiran tajam juga disampaikan oleh Tsuji melalui tuturan 吉田さんの旦那さんは全然家事しない奥さん もらって大変ね! *Yoshida san no danna wa zenzen kaji shinai okusan moratte taihen ne!* ‘Suami Bu Yoshida sangat kasihan, ya. Ia memiliki istri yang sama sekali tidak mengerjakan pekerjaan rumah tangga’. Sindiran tajam ini ditekankan melalui frasa 全然家事しない奥さん (*zenzen kaji shinai okusan* ‘istri yang sama sekali tidak mengerjakan pekerjaan rumah tangga’). Sindiran tajam yang diarahkan pada Yoshida tersebut mengandung makna bahwa Yoshida yang terlalu sibuk bekerja tidak sempat melakukan pekerjaan rumah tangga. Padahal, sebagai seorang istri, sudah sepantasnya bagi Yoshida untuk mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Tuturan yang diungkapkan oleh Yoshida dan Tsuji ini dikategorikan sebagai tuturan kritikan tidak langsung dengan isyarat lain, yaitu berupa sindiran tajam.

4. SIMPULAN

Berdasarkan analisis yang bertujuan untuk mengidentifikasi tuturan kritikan yang terdapat dalam *manga* Jepang berjudul *37.5°C no Namidakarya* Chika Shiina ini, dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Jenis tuturan kritikan secara langsung yang ditemukan pada penelitian ini adalah evaluasi negatif dan konsekuensi. Evaluasi negatif ditandai dengan penggunaan kata 無能 (*munou* ‘tidak berkompeten’) yang terdiri dari dua morfem, yaitu 能 yang bermakna kompeten dan 無 yang berfungsi sebagai negasi. Konsekuensi ditandai dengan penggunaan kalimat pengandaian berpola ~と yang menyatakan hubungan sebab akibat.

2. Jenis tuturan kritikan secara tidak langsung yang ditemukan pada penelitian ini adalah bertanya atau mengisyaratkan dan isyarat lainnya. Bertanya atau mengisyaratkan ditemukan pada tuturan guru yang ditandai dengan kalimat tanya dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran Himeka terkait masalah yang ditemukan dalam perbuatannya. Isyarat lainnya ditandai dengan kalimat yang mengandung sindiran tajam. Sindiran tajam yang ditemukan pada penelitian ini ditekankan melalui frasa *danna ni kisei shiteru hito* ‘orang yang menjadi parasit bagi suami’ serta *zenzen kaji shinai okusan* ‘istri yang sama sekali tidak mengerjakan pekerjaan rumah tangga’. Meskipun tuturan kritikan secara tidak langsung dilakukan dengan menyiratkan masalah terkait perbuatan, pilihan, atau hasil karya petutur, bukan berarti penyampaian kritikan pada tuturan ini lebih halus daripada tuturan kritikan secara langsung. Hal ini dikarenakan dalam tuturan kritikan secara tidak langsung dapat mengandung isyarat yang mengarah pada sindiran tajam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, Ronald D. dan George Rodman. 2006. *Understanding Human Communication*. New York: Oxford University Press
- Cummings, Louise. 2007. *Pragmatik: Sebuah Perspektif Multidisipliner*. Terjemahan Eti Setiawati dkk. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Li, Qi-Nan. 2016. “Hihan” no Hatsuwa nitsuite. *Nihongo Komyunikeeshon Kenkyuuronshuu*:31-42
- Nguyen, Thi Thuy Minh. 2008. Critizing in an L2: Pragmatic Strategies Used by Vietnamese EFL Learners. *Intercultural Pragmatics*5-1:41-66
- Shiina, Chika. 2014 (Volume 1-3), 2015 (Volume 4-5), 2016 (Volume 6-8), 2017 (Volume 9). *37.5°C no Namida*. Tokyo: Shogakukan
- Yule, George. 2010. *The Study of Language*. New York: Cambridge University Press

EVALUASI PEMBELAJARAN *JAPANESE FOR TOURISM*

Anisa Arianingsih
Universitas Komputer Indonesia
anisa@email.unikom.ac.id

Soni Mulyawan Setiana
Universitas Komputer Indonesia
soni.mulyawan@email.unikom.ac.id

ABSTRAK

Japanese for Tourism adalah mata kuliah pilihan dalam kurikulum 2012 Program Studi Sastra Jepang Unikom yang diberikan pada semester VI dengan bobot 2 sks. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran *Japanese for Tourism* yang mencakup bahan ajar, metode pengajaran, dan masukan dari mahasiswa terhadap proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif, dengan sampel seluruh mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah *Japanese for Tourism* sebanyak 15 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner dan wawancara. Luaran dari penelitian ini adalah tersusunnya informasi yang komprehensif mengenai hasil evaluasi pada mata kuliah *Japanese for Tourism* guna perbaikan pada perkuliahan selanjutnya.

Keywords: Evaluasi, Pembelajaran, Japanese for Tourism

1. PENDAHULUAN

Saat ini, pariwisata merupakan salah satu industri terbesar yang ada di Indonesia. Tidak dapat dipungkiri bahwa Indonesia merupakan negara yang kaya akan keindahan alam. Ditambah lagi dengan keanekaragaman budaya yang khas, menambah daya tarik wisatawan mancanegara untuk berkunjung ke Indonesia.

Dari tahun ke tahun, kunjungan wisatawan domestik maupun mancanegara ke berbagai destinasi wisata di Indonesia semakin meningkat. Dikutip dari situs resmi Trip Advisor (www.tripadvisor.com), Pulau Bali yang berada di Indonesia mendapatkan penghargaan Traveller's Choice Awards tahun 2017 sebagai peringkat pertama dari 25 destinasi terbaik di dunia, mengalahkan London dan Paris. Selain itu, dari survey yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) dalam situs databoks.katadata.co.id menyatakan bahwa kunjungan wisatawan mancanegara ke Indonesia pada bulan Juli 2017 naik 21,57% dibandingkan dengan bulan sebelumnya. Secara kumulatif, kunjungan turis asing ke Indonesia dari bulan Januari sampai Juli 2017 adalah sekitar

7,81 juta kunjungan. Untuk mendukung hal tersebut, selanjutnya kita harus mempersiapkan dan meningkatkan kualitas SDM yang ada di Indonesia. Salah satunya adalah penguasaan bahasa asing. Bahasa asing merupakan salah satu modal utama untuk mendukung sektor pariwisata, seperti mempromosikan destinasi wisata, memandu wisata, pelayanan publik seperti di hotel atau restoran, ataupun berkomunikasi secara umum dengan wisatawan mancanegara. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap pencitraan mengenai Indonesia di mata mereka. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang harus dikuasai karena semakin banyaknya wisatawan Jepang yang berkunjung ke Indonesia. Hal ini terdapat dalam situs www.cnnindonesia.com yang menjelaskan bahwa jumlah wisatawan Jepang yang berkunjung ke Indonesia pada tahun 2016 mencapai 513 ribu orang. Hal tersebut mendorong semakin banyaknya pengajaran bahasa Jepang baik di lembaga formal maupun non-formal. Salah satunya adalah Unikom. Dalam kurikulum 2012, Program Studi Sastra Jepang Unikom menyediakan mata kuliah pilihan *Japanese for Tourism* yang diambil pada semester VI dengan bobot 2 sks. Mata kuliah ini terdiri dari 16 kali pertemuan termasuk UTS dan UAS.

Setelah selesainya proses pembelajaran selama satu semester, setiap mata kuliah perlu dilakukan penilaian atau evaluasi, baik bagi pengajar maupun pembelajar. Evaluasi dapat mengetahui penguasaan pembelajar mengenai materi yang telah disampaikan dan ketepatan jenis metode yang digunakan. Hal tersebut dapat dijadikan tolak ukur untuk menentukan sukses atau tidaknya proses pembelajaran yang dilakukan sekaligus mempengaruhi proses pembelajaran selanjutnya. Seperti yang dikemukakan oleh Chittenden (dalam Arifin, 2014) mengenai tujuan penilaian yaitu sebagai berikut.

- a. *Keeping track*, yaitu untuk menelusuri dan melacak proses belajar peserta didik sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk itu, guru harus mengumpulkan data dan informasi dalam kurun waktu tertentu melalui berbagai jenis dan teknik penilaian untuk memperoleh gambaran tentang pencapaian kemajuan belajar peserta didik.
- b. *Checking-up*, yaitu untuk mengecek keterampilan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran dan kekurangan-kekurangan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Dengan kata lain, guru perlu melakukan penilaian untuk mengetahui bagian mana dari materi yang sudah dikuasai dan belum dikuasai oleh peserta didik.

c. *Finding-out*, yaitu untuk mencari, menemukan, dan mendeteksi kekurangan, kesalahan, atau kelemahan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga guru dapat dengan cepat mencari alternatif solusinya.

d. *Summing-up*, yaitu untuk menyimpulkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan. Hasil penyimpulan ini dapat digunakan guru untuk menyusun laporan kemajuan belajar ke berbagai pihak yang berkepentingan.

Dalam makalah ini, penulis akan memaparkan hasil evaluasi pelaksanaan pembelajaran *Japanese for Tourism* yang mencakup bahan ajar, metode pengajaran, dan masukan dari mahasiswa terhadap proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan guna perbaikan pada perkuliahan selanjutnya.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan menggunakan instrumen penelitian kuesioner dan wawancara. Sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah *Japanese for Tourism* sebanyak 15 orang. Kuesioner dan wawancara terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang mencakup bahan ajar, metode pengajaran, dan masukan dari mahasiswa mengenai proses pembelajaran dalam mata kuliah ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Bahan Ajar, Metode Pengajaran, dan Evaluasi Mata Kuliah *Japanese for Tourism*

Berikut adalah bahan ajar, metode pengajaran, dan evaluasi yang digunakan dalam mata kuliah *Japanese for Tourism*.

1) Bahan Ajar

Bahan ajar yang digunakan selama satu semester berupa modul-modul yang dibuat oleh pengajar. Modul tersebut diambil dari beberapa referensi buku seperti *Japanese for Hotel Staff* terbitan Bonjinsha dan berbagai sumber dari internet. Bahan ajar ini terdiri dari 4 topik utama yaitu hotel, restoran, destinasi wisata dan *guide*.

a) Pada setengah semester pertama selama tujuh pertemuan, mahasiswa mempelajari tema-tema yang berhubungan dengan hotel mulai dari *check in*, *heya no annai*, *room service*, *house keeping*, dan *check out*. Bahan ajar setiap

minggunya terdiri dari kosakata dan percakapan dalam bahasa Jepang sesuai dengan tema.

- b) Bahan ajar mengenai restoran selama dua pertemuan berisi hal-hal yang harus diperhatikan ketika melayani tamu di restoran, mulai dari menawarkan makanan kepada tamu sampai tamu selesai dan membayar ke kasir.
 - c) Setelah UTS, dilanjutkan dengan materi mengenai destinasi wisata selama tiga pertemuan, pengajar menjelaskan mengenai hal-hal apa saja yang harus diperhatikan ketika akan mempromosikan suatu destinasi wisata dan tata cara untuk membuat *itinerary*.
 - d) Bahan ajar mengenai *guide* selama dua pertemuan berisi tata cara ketika *mengguide* tamu ke suatu destinasi wisata.
- 2) Metode Pengajaran

Metode pengajaran pada mata kuliah *Japanese for Tourism* ini adalah teori dan praktek.

- a) Pada tema hotel dan restoran, dalam setiap pertemuan pembelajar diberikan pengetahuan dasar secara umum terlebih dahulu sesuai dengan tema yang dipelajari. Setelah itu, masuk ke pembelajaran kosakata dan percakapan dalam bahasa Jepang dan praktek. Setiap minggu diadakan tes *role play* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan.
- b) Pada tema destinasi wisata, pada pertemuan pertama mahasiswa hanya diberikan penjelasan materi secara umum. Selanjutnya, pada pertemuan kedua mahasiswa mempresentasikan salah satu destinasi wisata yang ada di Indonesia dan membuat *itinerary* untuk destinasi yang mereka pilih.
- c) Pada tema *guide*, pada pertemuan pertama mahasiswa mempelajari tata cara *mengguide* dengan baik dan benar. Pada pertemuan selanjutnya, mahasiswa diberikan kesempatan untuk praktek langsung di lapangan. Mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan memilih sendiri destinasi wisata yang akan mereka *guide*, misalnya museum Geologi, museum Pos, dan sebagainya. Ketika satu kelompok bertindak sebagai *guide*, maka kelompok lainnya berperan sebagai tamu.

3) Evaluasi

Evaluasi yang dilaksanakan pada mata kuliah *Japanese for Tourism* memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

- a) Kehadiran (10%),
- b) Tugas atau kuis berupa *role play* dan presentasi (20%),
- c) UTS yaitu membuat video sebagai staff hotel (30%), dan
- d) UAS yaitu membuat video reportase destinasi wisata (40%).

Berdasarkan penilaian tersebut, dari keseluruhan mahasiswa sebanyak 15 orang didapatkan hasil 10 orang yang mendapatkan nilai A (sangat baik) dan 5 orang mendapatkan nilai B (baik).

b. Hasil Kuesioner dan Wawancara

Hasil analisis data berdasarkan kuesioner yang telah dilakukan pada 15 responden adalah sebagai berikut.

1) Bahan Ajar

- a) Pertanyaan mengenai **topik-topik yang dipelajari selama perkuliahan**, 60% responden menjawab sangat baik, 33,33% menjawab baik, dan 6,67% responden menjawab cukup.
- b) Pertanyaan mengenai **kesesuaian materi yang diberikan dengan kompetensi yang ditetapkan**, 46,67% responden menjawab sangat baik dan 53,33% menjawab baik.
- c) Pertanyaan mengenai **kesesuaian teori di kelas dengan praktek di lapangan**, 66,67% responden menjawab sangat baik, 26,67% menjawab baik, dan 6,67% responden menjawab cukup.
- d) Pertanyaan mengenai **keragaman sumber belajar**, 40% responden menjawab sangat baik, 40% menjawab baik, dan 20% responden menjawab cukup.

2) Metode Pengajaran

- a) Pertanyaan mengenai **kesiapan dan ketetapan waktu kehadiran**, 60% responden menjawab sangat baik dan 40% menjawab baik.
- b) Pertanyaan mengenai **kejelasan penyampaian materi ketika pembelajaran di kelas**, 60% responden menjawab sangat baik dan 40% menjawab baik.

- c) Pertanyaan mengenai **keragaman metode pengajaran**, 46,67% responden menjawab sangat baik, 40% menjawab baik, dan 13,33% responden menjawab cukup.
- d) Pertanyaan mengenai **pemanfaatan media dan teknologi**, 60% responden menjawab sangat baik, 20% menjawab baik, dan 20% responden menjawab cukup.
- e) Pertanyaan mengenai **pemberian tugas terstruktur**, 53,33% responden menjawab sangat baik, 40% menjawab baik, dan 6,67% responden menjawab cukup.
- f) Pertanyaan mengenai **keobjektifan dalam penilaian sesuai dengan hasil belajar dan sikap mahasiswa**, 46,67% responden menjawab sangat baik dan 53,33% menjawab baik

Untuk mengetahui masukan mengenai mata kuliah *Japanese For Tourism* ini, penulis melakukan wawancara kepada responden yang hasilnya adalah sebagai berikut.

- 1) Bahan ajar dapat dikatakan baik karena sudah mencakup semua ranah dalam bidang kepariwisataan. Akan tetapi, materi dalam setiap babnya harus lebih diperdalam lagi agar lebih banyak hal yang bisa dipelajari, terutama bahan ajar mengenai hotel dan *guide* karena peluang di dunia kerjanya lebih banyak.
- 2) Metode pengajaran dikatakan baik karena sudah bervariasi. Perbandingan antara pengajar dan mahasiswa sudah seimbang. Mahasiswa dituntut untuk lebih sering praktek daripada teori, sehingga mereka dapat merasakan bagaimana situasi sebenarnya ketika di lapangan. Hanya saja, karena mata kuliah ini hanya terdiri dari 2 sks, praktek yang dapat dilakukan dalam setiap pertemuan menjadi terbatas. Jumlah mahasiswa di dalam satu kelas juga menjadi salah satu kendala, karena semakin banyak orang yang mengontrak mata kuliah ini, maka waktu yang diperlukan pun lebih banyak agar setiap mahasiswa bisa melakukan praktek secara maksimal.
- 3) Cara mengajar dosen dilihat dari segi kesiapan dan ketepatan waktu sudah sangat baik, pemberian tugas bervariasi, dan sistem penilaian terhadap mahasiswa sudah objektif karena dosen terkadang juga melibatkan mahasiswa dalam proses penilaian.

4. KESIMPULAN

Japanese for Tourism merupakan salah satu mata kuliah pilihan berbobot 2 sks pada semester VI di Program Studi Sastra Jepang Unikom. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pembelajaran *Japanese for Tourism ini* dapat dikatakan baik. Hal tersebut terlihat dari perolehan nilai yang dicapai mahasiswa yaitu 66,67% mendapatkan nilai sangat baik dan 33,33% mendapatkan nilai baik. Dari hasil kuesioner dan wawancara yang diberikan pada mahasiswa dapat diketahui bahwa bahan ajar dan metode pengajaran sudah baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianingsih, Anisa. *Rencana Pembelajaran Semester Mata Kuliah Japanese For Tourism*. Bandung: Unikom, Tidak dipublikasikan.
- Arifin, Zainal. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- CNN Indonesia. 2017. *Kemenpar Tingkatkan Wisatawan Jepang dengan Cara Ini*. <<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170429190551-307-211151/kemenpar-tingkatkan-wisatawan-jepang-dengan-cara-ini/>> [diakses 2 Oktober 2017]
- Katadata. 2017. *Juli 2017 Kunjungan Turis Asing Meningkat 22 Persen*. <<http://databoks.katadata.co.id/datapublish/2017/09/04/juli-2017-kunjungan-turis-asing-meningkat-22-persen>> [diakses 29 September 2017]
- Trip Advisor. 2017. *Top 25 Destinations-World*. <<https://www.tripadvisor.com/TravelersChoice-Destinations/>> [diakses 2 Oktober 2017]

SELF IDENTITY CONSTRUCTION OF THE MAIN CHARACTER IN THE NOVEL “*HEBI NI PIASU*” BY KANEHARA HITOMI

Asri Rizki Friandini

Program Pascasarjana, Magister Ilmu Sastra, Universitas Padjadjaran.
arfriandini@gmail.com

Lina Meilinawati

Program Pascasarjana, Magister Ilmu Sastra, Universitas Padjadjaran
lina.meilinawati@unpad.ac.id

Amaliatun Saleha

Program Pascasarjana, Magister Ilmu Sastra, Universitas Padjadjaran
amaliatun.saleha@unpad.ac.id

ABSTRACT

In literature, the depiction of a character is enough to be seen only as part of the character. But actually, identity is a thing that everyone has and is important to everyone. Identity is formed by oneself. Sometimes, a person forms some identity because of its social influence. Therefore, this study is based on the construction of the identity of the main character in the novel *Hebi ni Piasu* by Kanehara Hitomi. This novel describes how the main character is represented and constructed identity through her body in which the construction of this self-identity is influenced by its social environment. The research method used in this research is descriptive analysis method. Sources of data were obtained from a novel entitled *Hebi ni Piasu* by Kanehara Hitomi. The approach used in this study is the approach of identity and negotiation to reveal how the identity of the main character is constructed. The result of research on the main character in this novel shows that the identity is formed by the self, but this formation also comes from the influence of the outside world. The main character also negotiates how her identity is formed.

Key Words: Identity Construction, Self Identity, Negotiation, *Hebi ni Piasu*, Kanehara Hitomi

1. PENDAHULUAN

Sastra adalah cerminan realitas. Di dalam sastra terkandung apa yang ada di dunia nyata. Semakin beragam lingkungan sosial di kehidupan nyata, semakin beragam pula penggambaran lingkungan sosial di dalam sebuah karya sastra. Mahayana (2007) menjelaskan bahwa sastra adalah produk sosial yang lahir dari seorang penulis yang merupakan bagian dari masyarakat sosial. Budaya penulis akan sangat mempengaruhi apa

yang akan dia tulis. Begitupun penggambaran lingkungan sosial dalam sebuah sastra akan mempengaruhi bagaimana tokohnya dibentuk.

Novel *Hebi ni Piasu* karya Kanehara Hitomi adalah novel yang menarik perhatian banyak orang. Novel pertama karya Kanehara Hitomi yang diterbitkan pada tahun 2003 ini mendapatkan penghargaan Akutagawa ke-130 beberapa saat setelah dipublikasikan. Kanehara dianggap sebagai penulis yang cenderung mengangkat permasalahan-permasalahan perempuan muda masa kini di Jepang yang jarang diangkat penulis perempuan Jepang lain seperti anoreksia dan masokisme.

Bercerita mengenai seorang perempuan bernama Lui, novel ini menggambarkan bagaimana kehidupan Lui di zaman modern Jepang. Lui yang direpresentasi sebagai perempuan cantik ini kemudian tertarik untuk membelah lidahnya, memasang tato besar di punggungnya, mengidap anoreksia, masokisme dan merasakan setiap rasa sakit yang didapatkannya seperti sebuah kenikmatan. Oleh karena itu, penelitian bermaksud untuk mengungkapkan bagaimana identitas tokoh utama terkonstruksi dalam novel *Hebi ni Piasu* karya Kanehara Hitomi dengan menggunakan teori Identitas dan negosiasinya..

2. METODE PENELITIAN

Identitas adalah suatu hal yang meskipun keberadaannya jarang terasa, namun pasti dimiliki oleh semua orang. Identitas ini sifatnya tidak menetap dan terus terbentuk. Identitas juga tidak hanya berada di satu kelas saja, namun di berbagai kelas, di setiap penjuru dunia. Dengan kata lain, identitas ini adalah suatu hal yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan kita sehari-hari. Woodward (1997) mengatakan bahwa kita semua mungkin mengalami sebuah kesulitan untuk mengidentifikasi identitas yang berlawanan berdasarkan posisi kita sebagai anggota dari sebuah komunitas, etnis, kelas sosial, agama tertentu dan sebagai orang tua, pekerja atau pengangguran. Namun, identitas ada justru untuk mempermudah mengetahui di mana posisi kita berada dalam lingkungan sosial tersebut.

Selain itu, identitas juga muncul karena adanya perbedaan. Woodward (1997) menyinggung mengenai relasi identitas dan perbedaan, di mana identitas menandai persamaan kita dengan orang lain yang berbagi posisi yang sama dan posisi kita dengan orang lain yang berada di posisi yang berbeda. Identitas juga akan lebih mudah diidentifikasi dengan perbedaan sebagai dasarnya.

Hoon (2006) menjelaskan bahwa konstruksi identitas ini tidak pernah tetap dan selalu berubah. Di dalam lingkungan yang berbeda, seseorang bisa menciptakan identitas yang berbeda pula. Pembentukan identitas ini hanya dapat terjadi pada lingkungan sosial. Begitu muncul sebuah perbedaan, maka identitas baru pun dibentuk dan setiap pembentukan identitas selalu mengalami proses negosiasi. Identitas tidak akan terbentuk saja tanpa sebuah negosiasi dalam diri. Dengan kata lain, identitas dan negosiasi adalah satu paket dan tak terpisahkan.

Identitas terjadi dan terbentuk di lingkungan sosial. Hall (1996) menjelaskan bahwa identitas ini adalah jati diri yang bersembunyi di balik diri yang lain. Diri ini bersifat buatan dan umum dimiliki oleh orang-orang yang berbagi latar belakang yang sama. Semakin banyak kita berada di sekumpulan orang-orang yang memiliki latar belakang yang berbeda maka semakin banyak pula identitas terbentuk. Hall (1996) menambahkan bahwa dewasa ini identitas terus terbelah dan terbagi menjadi identitas-identitas baru melewati semua perbedaan yang ada. Selain itu, Hall (1996) juga mengatakan bahwa memiliki identitas baru bukan berarti membuang atau menghapus subjek, namun rekonseptualisasi.

3. ANALISIS

Untuk mengetahui bagaimana identitas tokoh utama terkonstruksi, maka perlu diketahui terlebih dahulu bagaimana tokoh di sekitar tokoh utama dan lingkungan sosialnya direpresentasi dalam novel. Tokoh utama dalam novel ini adalah Lui. Selain tokoh utama, ada dua tokoh lain yang sering muncul yaitu Shiba dan Ama, 1 tokoh yang hanya dibicarakan oleh tokoh utama yaitu Eri, dan 1 tokoh yang muncul sebentar yaitu Maki.

Tokoh yang pertama adalah Eri. Kanehara (2003) merepresentasi Eri sebagai perempuan yang menggunakan anting 00g. Adapun ukuran anting 00g termasuk besar, semakin besar angka ukuran anting, maka semakin kecil ukuran antingnya. Lui yang sebelumnya menggunakan anting 16g, digambarkan mulai tertarik menggunakan anting yang setahap demi setahap semakin besar ukurannya setelah bertemu Eri (Kanehara, 2003: 5). Lui merasa Eri yang menggunakan anting besar ini terlihat sangat keren, kemudian Eri pun memberikan anting yang pernah di pakainya dari ukuran 12g hingga 0g.

Tokoh ke 2 adalah Maki. Lui pertama kali bertemu dengan Maki di sebuah *club*. Lui kemudia berteman dengan Maki dan pertemanan ini diceritakan sudah berjalan selama

2 tahun. Maki digambarkan sebagai orang yang cukup tahu mengenai apa yang disukai dan tidak disukai oleh Lui. Maki direpresentasi berbeda dengan tokoh yang lain. Jika tokoh lain menunjukkan sisi punk, maka Maki digambarkan sebagai contoh “*gyaru*” atau *Barbie-girl* (Kanehara, 2003: 21).

Tokoh ke 3 adalah Ama. Ama merupakan tokoh yang pertama kali membuat Lui menggingingkan lidah yang terbelah seperti ular. Ama digambarkan sebagai seorang punk. Ama menggunakan tindik dengan ujung tajam berukuran 4g di alis kirinya dan 3 tindik lain di bibir bawahnya. Ama juga direpresentasi sering menggunakan *tank-top* yang membuat tato naga di punggungnya jelas terlihat. Selain itu, ama juga digambarkan berambut dengan gaya mohawk dan berwarna merah. Lui sendiri digambarkan ketakutan pertama kali melihat Ama (Kanehara, 2003: 16). Namun meskipun demikian, Ama juga digambarkan sebagai seseorang yang memiliki kepribadian yang lembut, romantis, serta kekanak-kanakan yang mana hal ini membuat Lui merasa seperti seorang ibu terhadap Ama.

Tokoh ke 4 adalah Shiba. Shiba digambarkan sebagai laki-laki berumur sekitar 24-25 tahun, tidak memiliki rambut namun kepalanya dipenuhi tato naga. Bukan hanya dikepala saja, Shiba digambarkan memiliki tato di sekujur tubuhnya. Shiba juga digambarkan memiliki banyak tindik di kelopak mata, alis, bibir, hidung dan pipinya hingga ekspresi wajah Shiba tidak terlihat. Di punggung tangan Shiba terdapat banyak keloid bekas luka bakar karena rokok. Ama adalah punk sejenis, Shiba. Namun Shiba adalah versi yang sangat lebih dari Ama. Lui juga mengatakan “*mattaku, kurutteru*” [benar-benar gila](Kanehara, 2007: 8). Selain itu, Shiba juga adalah seorang sadis dan bergairah ketika lawan sexnya merasa kesakitan.

Adapun representasi lingkungan sosial Lui ini tidak berada jauh dari kehidupan anak muda di kota yang gemar pergi ke klub. Yang pertama, Lui bertemu Maki di sebuah klub biasa. Setelah itu Lui mencoba pergi ke sebuah klub *dark-techno* dan bertemu Ama. Latar belakang lainnya adalah toko Shiba yang bernama *Desire*. Toko ini digambarkan berisi alat-alat seks untuk sadis dan masokis. Selain itu di toko ini juga banyak hal-hal lain seperti cover penis, anting dan tindik berbagai ukuran, dan bermacam-macam desain tato.

3.1 KONSTRUKSI IDENTITAS TOKOH UTAMA

Pada bagian ini akan dibahas mengenai bagaimana identitas tokoh utama, Lui, dikonstruksi. Pada awalnya Lui digambarkan sebagai *Barbie-girl*. Hal ini terlihat dari pandangan beberapa tokoh lain terhadapnya. Salah satunya adalah Shiba.

「あー、そう.可愛い子捕まえたねえ」

私は軽い緊張で、どうも落ち着かなかった。

「今日は、こいつの舌、穴開けてもらおうと思って」

「ふうん。ギャルも舌ピとかするんだ」

シバさんはもの珍しそうに私を見た。

「ギャルじゃないです」 (Kanehara, 2003: 6-7)

“Aa, kamu menemukan yang manis ya..”

Aku merasakan sedikit gugup.

“Hari ini, kita berpikir untuk melakukan tindik lidah”

“Wah? Bahkan seorang *Barbie-Girl* ingin melakukan tindik lidah?”

Shiba terlihat penasaran

“Aku bukan *Barbie-girl*.”

Dalam kutipan di atas terlihat bahwa Shiba melihat Lui sebagai perempuan manis dan termasuk kategori *gyaru* atau *Barbie-girl*, perempuan cantik layaknya sebuah boneka barbie. Shiba terlihat penasaran namun cukup kaget juga melihat seorang perempuan cantik dan feminin menginginkan tindik lidah. Meskipun Lui menampik bahwa dia adalah seorang *Barbie-girl* namun orang lain yang melihat penampilannya berbeda pemikiran dengan Lui.

Selain Shiba, Maki yang menurut Lui adalah contoh dari seorang *Barbie-girl* menganggap bahwa Lui adalah *Barbie-girl*.

「でもギャルが舌ピっつーのも珍しいよね。耳のピアスの穴でかくしたと思ったら次は舌かあ、ルイ、このままパンクに走っちゃうんじゃないのお？」
ギャルじゃないって、と言う私の言葉にも耳を貸さずさず、マキはあーだこーだとパンク批判を口走り続けた。確かに、キャミソールワンピースに、金の巻き毛で、舌ピは変だろう。でも私がやりたいのは舌ピじゅない、スプリットタンだ。 (Kanehara, 2003: 21-22)

“Tapi ini tidak biasa bagi *Barbie-girl* seperti kamu memiliki tindik lidah. Pada awalnya kamu mulai memakai dan membesarkan lubang telingamu, sekarang kamu menambahkan lubang di lidah? Lui, apa kamu berpikir untuk benar-benar menjadi anak punk?”

Aku bukan *Barbie-girl*, namun Maki tidak mendengarkan. Dia terus berbicara mengenai punk. Aku pikir, memang tindik lidah tidak begitu cocok dengan sebuah kamisol *one piece* dan rambut pirang bergelombang. Tapi, tindik lidah ini

tidak akan selamanya, nantinya akan menjadi lidah yang terbelah seperti lidah ular.

Pada kutipan di atas terlihat bahwa Maki menilai Lui sebagai gadis cantik dan sedikit menunjukkan ketidaksetujuannya terhadap apa yang dilakukan Lui. Bukan hanya Maki, dalam kutipan tersebut juga terlihat dialog Lui yang menggambarkan dirinya sendiri menggunakan kamisol dan berambut pirang bergelombang. Kamisol dan rambut pirang bergelombang ini seolah menunjukkan bahwa meskipun Lui menampik bahwa dia seorang *barbie-girl* namun penampilannya menunjukkan hal yang berbeda dengan apa yang dia katakan. Orang lain menyebut Lui seorang *Barbie-girl* berdasarkan penampilan Lui.

Jika diperhatikan garis waktunya, Maki digambarkan sebagai teman pertama Lui. Lui pertama kali bertemu Maki di sebuah klub dan sudah berteman selama 2 tahun. Dalam kutipan di atas terlihat bahwa Lui berpenampilan layaknya *barbie-girl* namun Lui sendiri menampik hal tersebut. Hal ini seperti menunjukkan bahwa Lui membentuk identitasnya dalam pergaulannya bersama Maki. Bersahabat dengan Maki yang merupakan model dari apa yang di sebut *barbie-girl* membuat Lui membentuk identitas baru. Penampikan Lui ini seperti sebuah negosiasi, Lui tidak benar-benar ingin menjadi *barbie-girl* namun karena lingkungan sosialnya seperti itu, maka Lui pun mengikuti namun tidak mengakuinya sehingga Lui tidak merasa menjadi salah satu *barbie-girl*.

Setelah Lui bertemu Maki, Lui bertemu dengan Emi. Lui pada awalnya menggunakan anting ukuran 16g atau berdiameter sekitar 1,29mm. Ukuran ini masih terbilang kecil dibandingkan dengan anting normal yang biasa dipakai banyak orang yang berukuran 20g atau diameter sekitar 0.81mm. Pada saat itu, Emi digambarkan sudah menggunakan anting ditelinga berukuran 00g atau diameter sekitar 10.4mm. Memiliki pergaulan dengan Emi, Lui digambarkan merasa bahwa anting 00g Emi terlihat keren. Emi memberikan semua anting berukuran di bawah apa yg dia kenakan sekarang karena jika sudah memakai yang besar maka tidak mungkin kembali menggunakan anting kecil. Lui pun kemudian membangun identitasnya sebagai seseorang yang menyukai proses membesarkan lubang telinga. Ketika Lui membangun identitas baru, identitas Lui sebagai *barbie-girl* juga tidak menghilang.

Setelah bertemu Emi, dan Lui sudah dalam proses menggunakan anting berukuran 0g, Lui bertemu dengan Ama. Lui yang sudah memulai membentuk identitas sebagai anak punk dengan tubuhnya juga tertarik dengan lidah terbelah Ama. Lui yang biasanya berada di klub biasa, pada malam itu digambarkan masuk ke dalam klub *dark techno* yang berisi

anak punk sekelas Ama bahkan lebih. Dari kutipan di atas terlihat bahwa Lui mencoba hal yang baru dengan masuk ke klub *dark techno*.

あの日、私は友達と遊んだ帰りになまった英語を話す黒人に声女掛けられ、あのクラブに連れていかれた。クラブはクラブでもクラブ違い。知らない曲ばかり流れるブースに嫌気がさしてカウンターで飲んでいるとそこから妙な踊り方をしているアマが目に入った。異質な客の中でも際たっていた彼は、私と目が合うどうかクかと歩み寄ってきた。こういう人種もナンバするんだ、と少し驚いた。他愛もおい話の後、私は彼の舌に魅せられた。ス私は彼の二手に分かぬる細い舌に魅せられた。(Kanehara, 2003: 16-17)

Pada malam itu, setelah berpisah dengan teman-teman, seorang laki-laki berkulit hitam berbahasa Inggris mengajakku masuk ke dalam. Itu adalah sebuah klub. Namun rasanya sangat berbeda dari yang selalu aku kunjungi. Aku merasa bosan dengan lagu-lagu yang tidak biasa selama aku duduk di bar, lalu aku melihat Ama menari dengan aneh. Dia sangat menonjol meskipun dalam kerumunan. Mata kita bertemu dan dia berjalan mendekatiku dan aku ingat bagaimana aku terkejut bahwa laki-laki seperti dia mendekati aku. Kita berbicara, namun kemudian dia membuatku tertarik dengan lidahnya yang terbelah.

Dari kutipan di atas, terlihat bahwa pada awalnya Lui tidak menyukai nuansa klub yang tidak seperti biasanya, namun kemudian dia bertemu Ama. Dia merasa bahwa lidah Ama terlihat menakjubkan. Ama yang memiliki sesuatu yang berbeda dari Lui membuat Lui tertarik. Lui menjembatani perbedaan tersebut dengan membentuk identitas baru melalui tubuhnya dengan melakukan proses pembelahan lidah yang menyakitkan dan membutuhkan waktu lama. Pada saat identitas ini muncul, identitas lama Lui tidak hilang. Tidak menghilangnya identitas lama ini juga termasuk negosiasi diri Lui yang memilih tidak sepenuhnya merubah dirinya.

Selain lidahnya yang terbelah, Ama juga menginginkan sebuah tato naga seperti Ama. Namun keinginan ini tidak terlalu kuat, hingga kemudian Ama mempertemukan Lui dengan Shiba yang memiliki tato di sekujur tubuhnya. Lui pun kemudian menginginkan sebuah tato. Lui yang pada saat itu berhubungan dengan Ama dan Shiba kemudian membuat tato dengan menggabungkan tato naga dari punggung Ama dan tato *kirin* sejenis hewan gaib dari punggung Shiba. Hal ini juga dapat dikatakan Lui mengkonstruksi identitas oleh tubuhnya yang tidak memiliki tato dengan Ama dan Shiba yang memiliki

tato. Pemilihan tato ini merupakan sebuah negosiasi untuk menghilangkan perbedaan antara dirinya dengan ama dan dirinya dengan Shiba.

Saat proses tato yang memakan waktu lama, Lui jadi banyak menghabiskan waktu dengan Shiba. Shiba adalah seorang sadis. Berhubungan sosial dengan seorang sadis membuat Lui menciptakan identitas baru menjadi seorang masokis. Pada saat itu Lui juga tidak sepenuhnya menjadi pencinta hubungan seks penuh rasa sakit. Lui juga masih berhubungan dengan Ama yang cenderung berhubungan seks dengan biasa bahkan cenderung lembut. Pada saat ini juga Lui digambarkan masih berpakaian bagaikan *barbie-girl*, mempunyai telinga yang berlubang besar, lidah yang tindiknya semakin membesar, bertato dan seorang masokis. Hal ini terjadi karena lingkungan hidup Lui yang demikian. Sehingga Lui menjembatani perbedaan antara Lui dengan Maki, Emi, Ama dan Shiba dengan membentuk identitas baru melalui tubuhnya.

4. KESIMPULAN

Mengutip apa yang Hall (1996) jelaskan, bahwa identitas ini adalah jati diri yang bersembunyi di balik diri yang lain, bersifat buatan dan umum dimiliki oleh orang-orang yang berbagi latar belakang yang sama. Lui pun membentuk diri-diri yang lain sehingga jati diri asli Lui tersembunyi dibalik diri-diri buatan lain.

Hall (1996) menambahkan bahwa dewasa ini identitas terus terbelah dan terbagi menjadi identitas-identitas baru melewati semua perbedaan yang ada. Lui pun terus membentuk identitas-identitas baru. Ketika orang-orang baru muncul dalam kehidupan Lui, Lui menjembatani perbedaan-perbedaan tersebut dengan membuat identitas baru dan menegosiasikan dengan identitas sebelumnya. Selain itu, kembali mengutip Hall (1996) yang mengatakan bahwa memiliki identitas baru bukan berarti membuang atau menghapus subjek, namun rekonseptualisasi. Dengan membuat identitas baru, Lui tidak menjadi hilang, namun Lui menjadi Lui yang baru.

Identitas hanya terbentuk di lingkungan sosial yang memiliki perbedaan. Tanpa perbedaan yang ada pada lingkungan sosial, maka seseorang tidak bisa membedakan apa yang sama dari dirinya dengan orang lain dan apa yang berbeda dari dirinya dengan orang lain.

DAFTAR REFERENSI

- Hall, S. (1996). Who Needs 'Identity'? In S. Hall & P. du Gay (Eds.), *Questions of Cultural Identity* (pp. 1-17). London: SAGE.
- Hall, S., du Gay, P. (1996). *Questions of Cultural Identity*. London: SAGE.
- Hoon, C.-Y. (2006). Defining (Multiple) Selves: Reflection on Fieldwork in Jakarta. *Life Writing*, 3(1), 81-102.
- Kanehara, H. (2003). *Hebi ni Piasu*. Japan: Shueisha.
- Mahayana, M. S. (2007). *Lokalitas dalam Sastra Indonesia*. Paper presented at the Makalah Diskusi "Lokalitas dalam Sastra", Bentara Budaya Jakarta.

POLA DAN STRATEGI ALIH TUTUR PERCAKAPAN DALAM DRAMA *SUKINA HITO GA IRU KOTO* DAN DRAMA *COLD CASE* :KAJIAN PRAGMATIK

Atika Rahmadani, S.Hum
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran
atika.rahmadani2@gmail.com

Drs. Yuyu Yohana Risagarniwa, M.Ed., Ph.D
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran
yuyu.yohana.risagarniwa@unpad.ac.id

Dr. Puspa Mirani Kadir
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran
puspa.mirani@unpad.ac.id

ABSTRAK

Fokus penelitian ini mengkaji tentang pola dan strategi alih tutur (*turn taking*) yang digunakan dalam percakapan bahasa Jepang. Percakapan akan terjadi jika ada penutur, petutur, isi tuturan dan alih tutur percakapan. Penulis menggunakan drama *Sukina Hito ga Iru Koto* yang berlatar belakang kehidupan sehari-hari di Jepang, dan drama *Cold Case* yang berlatar belakang kehidupan polisi investigasi dan segala permasalahan yang dihadapinya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Penulis menggunakan teori alih tutur dari Stenstrom (1994) dan Tanaka (1999). Dalam Stenstrom(1994), disebutkan bahwa ada tiga pola alih tutur, yaitu: mengambil alih giliran tuturan (*taking the floor*), menahan giliran tuturan (*holding the floor*), dan memberikan giliran tuturan (*yielding the floor*). Masing-masing pola alih tutur, juga terdapat strategi yang bisa dilakukan dalam mengambil alih tuturan, seperti memulai pembicaraan, mengambil alih, interupsi, dan lain-lain. Pada kedua drama ini, penulis menemukan pola dan strategi yang digunakan baik dalam kehidupan sehari-hari, maupun dalam ranah investigasi. Penulis juga menemukan adanya kecenderungan penutur dipengaruhi oleh perasaan dalam menuturkan sesuatu pada drama *Sukina Hito ga Iru Koto*, namun berkebalikan dengan drama *Cold Case* yang tidak terlalu dipengaruhi oleh perasaan.

KATA KUNCI: Alih tutur, Analisis percakapan, Pragmatik

PENDAHULUAN

Pada percakapan sehari-hari terjadinya alih tutur (*turn taking*) merupakan syarat percakapan yang penting (Howe, 1983), karena alih tutur akan menimbulkan peran peserta dalam percakapan. Hal itu sesuai dengan pendapat Sack (dalam Howe, 1983: 3-12) yang

menyatakan bahwa percakapan itu dapat terjadi apabila ada beberapa orang yang saling bergantian berbicara. Percakapan melibatkan beberapa orang, tetapi tidak terlalu banyak melibatkan orang.

Menurut Choulthard (1977: 59) salah satu dasar dari sebuah percakapan adalah aturan mengenai pertukaran giliran percakapan antara pembicara dan pendengar, dan hal ini terjadi ditandai dengan adanya sedikit tumpang tindih (*overlap*) tuturan dan dengan adanya beberapa jeda (*pause*). Dalam hal ini dapat kita pahami bahwa dalam percakapan diperlukan peran kedua belah pihak agar percakapan dapat terjadi. Sehingga untuk dapat mewujudkan percakapan yang efektif, dibutuhkan kerja sama antara pembicara dan pendengar. Kedua belah pihak juga harus mengetahui peran yang harus dijalankan oleh masing-masingnya. Oleh karena itu kita mengenal istilah alih tutur (*turn taking*) dalam percakapan.

Menurut Stenstrom (1994: 4), alih tutur (*turn taking*) adalah segala sesuatu yang dikatakan oleh penutur, sebelum tuturan diambil alih oleh pembicara selanjutnya. Alih tutur (*turn taking*) juga memiliki arti saat atau momen ketika pembicara memberikan kesempatan kepada pendengar, yang akan menjadi pembicara selanjutnya, untuk memberikan tanggapan dari apa yang dibicarakan oleh pembicara dan hal ini merupakan proses berulang yang terjadi di dalam percakapan (Levinson, 1983: 292). Oleh karena itu, sangat penting bagi kita untuk mengetahui bagaimana mekanisme alih tutur agar memahami dan mengerti pola dalam percakapan yang sedang berlangsung, mengerti kemana arah pembicaraan yang akan dituju, dan adanya maksud dari percakapan itu terjadi.

1. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Seperti yang diungkapkan oleh Djajasudarma (1993:8) bahwa penggunaan metode deskriptif bertujuan membuat gambaran, lukisan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai data, sifat-sifat serta hubungan fenomena-fenomena yang diteliti.

Penulis melakukan metode simak dalam mengumpulkan data yang berasal dari drama *Sukina Hito ga Iru Koto* dan drama *Cold Case* yang berbentuk percakapan. Untuk mendukung proses pengumpulan data, penulis melakukan teknik sadap dan mencatat. Pada drama *Sukina Hito ga Iru Koto* akan diambil data percakapan berupa percakapan sehari-hari. Khusus pada drama *Cold Case*, penulis hanya akan mengambil data ketika tokoh

Ishikawa, Takagi, Kaneko dan Tachikawa melakukan wawancara investigasi kepada pelaku, dan keluarga terdekat korban. Hal ini dilakukan agar mendapat data berupa percakapan investigasi. Dari data tersebut, peneliti akan membagi data menjadi tiga klasifikasi, berdasarkan pada teori alih tutur yang disampaikan oleh Stenstrom (1994), yaitu pola alih tutur yang dilakukan di dalam percakapan dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Mengambil alih giliran tuturan (*Taking the floor*)
2. Menahan giliran tuturan (*Holding the floor*)
3. Memberikan giliran tuturan (*Yielding the floor*)

Setelah mengumpulkan data-data berupa percakapan dalam bahasa Jepang yang terdapat pola alih tutur, penulis akan menganalisis jenis pola yang dipakai dalam alih tutur percakapan. Pada pola mengambil alih giliran tuturan (*Taking the floor*), Stenstrom mengemukakan (1994: 68) bahwa ada strategi yang dilakukan untuk bisa mengambil alih giliran tuturan, yaitu dengan cara memulai (*starting up*), mengambil alih (*taking over*), dan interupsi (*interruption*). Kemudian pada strategi menahan giliran tuturan (*Holding the floor*), Stenstrom mengemukakan (1994: 75) bahwa untuk menahan giliran bicara tetap pada penutur sementara, dia harus melakukan strategi tuturan dengan memunculkan *filled pause*, *silent pause*, repetisi leksikal, dan awal atau topik yang baru. Selanjutnya dalam memberikan giliran tuturan (*Yielding the floor*), Stenstrom mengemukakan (1994: 79) bahwa penutur bisa memberikan dorongan berupa pertanyaan kepada petutur (*prompting*), atau menarik minat petutur untuk mengambil alih tutur (*appealing*) dan bisa juga dengan memberikan sepenuhnya giliran dengan mengakhiri tuturan (*giving up*).

Penulis selanjutnya meneliti penanda linguistik apa saja yang terdapat pada data, sehingga selanjutnya peneliti akan bisa mengklasifikasikan data pada jenis strategi yang telah dijelaskan di atas.

2. ANALISIS DATA

1. Mengambil alih giliran tuturan (*Taking the floor*)

a) Interupsi

Situasi: Percakapan terjadi antara Misaki dan Pewawancara. Misaki ingin bekerja di Hotel Vitz Charleston sebagai seorang pembuat kue di sana. Misaki menceritakan bagaimana ia bisa menyukai kegiatan membuat kue dan perjalanan yang sudah dia lalui sebelum melamar bekerja di hotel berbintang lima tersebut. Sudah banyak usaha dan kerja keras yang dia lakukan untuk bisa sampai ke tahap sekarang.

- (1) 面接官 : そんな あなたが なぜわが ヴイツ・チャールストンホテルに 転職を？
(2) みさき : それは… (pause)
(3) 面接官 : なるほど。では 結果は 後ほど//
(4) みさき : //あ、あの、最後に ケーキ 作っ
てきたんで見ていただけますか？神聖なチャペルをイメージして作
りました。
(1) Mensetsukan : *Sonna anata ga naze waga bitsu chaarusuton hoteru ni tenshoku o?*
(2) Misaki : *Sore wa... (pause)*
(3) Mensetsukan : *Naruhodo. Dewa kekka wa **nochihodo**//*
(4) Misaki : //A, ano, saigou ni keeki o tsukutte
*kitande miteitadakemasuka? Shinseina chaperu wo imeeji shite
tsukurimashita.*

Pewawancara : Lalu kenapa kamu keluar dan bekerja dengan kami, Hotel Vitz Charleston?

Misaki : Karena... (jeda)

Pewawancara : Begitu rupanya. Kalau begitu kami akan **kabari hasilnya**//

Misaki : //A, eu, untuk terakhir
kali maukah anda melihat kue yang sudah saya buat? Saya membuat kue ini
berdasarkan konsep gereja.

(Drama Sukina Hito ga Iru Koto)

Kata *そんな* (itu) merupakan kata tunjuk orang, yang kemudian dilekati oleh pronomina persona *あなた* (kamu). Maksud dari kata *そんな あなた* ini mengarah pada diri Misaki dan prestasi yang ia ceritakan sebelumnya. Hal ini berarti saat ini, pewawancara tidak melihat Misaki seperti apa yang telah ia ceritakan. Sehingga membuat pewawancara jengkel dan mengambil alih percakapan untuk menghentikan Misaki yang sedang meninggikan dirinya sendiri.

Pada tuturan (1) pewawancara memberikan pertanyaan yang mempertanyakan alasan Misaki meninggalkan pekerjaan lamanya dan memilih pindah bekerja. Hal tersebut sulit untuk dijawab oleh Misaki. Hal ini terlihat pada tuturan (2) yang ditandai dengan kata *それは* lalu terdapat jeda yang cukup lama. Dengan adanya jeda (*pause*) ini, membuat pewawancara memiliki kesimpulan bahwa Misaki tidak dapat menjawab pertanyaan pewawancara. Pewawancara mengambil alih tuturan dengan mengucapkan (3).

Namun, belum selesai tuturan (3) diucapkan, Misaki menginterupsi dengan mengucapkan (4) yang ditandai dengan bentuk interupsi berupa *filler* *あ、あの*

(ah,eu/tunggu). Interupsi diucapkan untuk mengambil alih percakapan agar percakapan tidak berhenti di situ saja. Dan Misaki dapat memperpanjang percakapan. Hal ini dikarenakan Misaki memiliki maksud untuk memperlihatkan kue yang telah ia buat sebelum datang wawancara. Dalam hal ini terdapat ungkapan perasaan Misaki yang masih ingin memperlihatkan kemampuannya.

b) *Starting up*

Situasi : Ishikawa dan Takagi adalah polisi di divisi Investigasi. Mereka pergi ke penjara untuk menemui Morinaga, ketua pergerakan sesat *Liberty of Heart* untuk menyelidiki kasus meninggalnya Kudou Junichi.

- (1) 石川 : 捜査一課の石川と高木です。
(2) 森永 : 法律側の人間が深刻な顔をしている本当は子供の頃と変わらず怖がりなくせに必死で強がっているな。
(3) 石川 : (pause) 20年前に亡くなった工藤順一さんのことで。
(4) 森永 : 工藤順一か。親に医者になるよう強要されて悩んでいた。本人はアーティストになりたかったのに。

(1) *Ishikawa* : *Sousa ikka no Ishikawa to Takagi desu.*

(2) *Morinaga* : *Houritsu gawa no ningen ga shinkokuna kao o shite iru, hontou wa kodomo no koro to kawarazu kowagarina kuse ni, hisshi de tsuyogatteiruna.*

(3) *Ishikawa* : (pause) *Nijuunen mae ni nakunatta Kudou Jun'ichi san no koto de.*

(4) *Morinaga* : *Kudou Jun'ichi ka. Oya ni isha ni naru you kyoyou sarete nayande ita. Honnin wa aatisuto ni naritakattanoni.*

Ishikawa : Kami adalah Ishikawa dan Takagi dari Divisi Investigatif tingkat pertama

Morinaga : Kalian orang-orang hukum selalu memasang wajah serius. Kalian menunjukkan ekspresi tidak takut tapi sebenarnya kalian menyembunyikan ketakutan seperti anak kecil.

Ishikawa : (jeda) Kami disini untuk membahas kasus Kudou Jun'ichi yang meninggal 20 tahun yang lalu.

Morinaga : Kudou Jun'ichi ya? Dia menderita karena ayahnya memaksanya untuk menjadi dokter. Sebenarnya dia ingin menjadi artis.

(Drama Cold Case)

Pada data di atas, Ishikawa memulai percakapan dengan menuturkan (1), bermaksud memperkenalkan diri. Kemudian Morinaga menuturkan (2) sebagai bentuk komentarnya

setelah mendengar perkenalan diri Ishikawa yang berasal dari divisi Investigasi. Morinaga menuturkan (2) memiliki maksud untuk memancing amarah Ishikawa dan Takagi yang memasang wajah serius, namun sebenarnya menyembunyikan rasa takut seperti anak kecil. くせに yang berada di akhir kalimat berfungsi untuk mengungkapkan celaan dan rasa jijik (Chino, 1994: 85). Namun, tuturan Morinaga tidak membuat Ishikawa terpancing emosinya. Dia memberi jeda sekitar 3 detik, kemudian menuturkan (3) yang merupakan topik berbeda yang dituturkan oleh Morinaga pada (2). Hal ini menandakan bahwa Ishikawa tidak merespon tuturan Morinaga pada (2), namun memulai topik baru dengan memberi jeda dan menuturkan (3). Hal ini bertujuan untuk menyampaikan maksud utama kedatangan mereka, yaitu untuk menginvestigasi. Sehingga celaan yang diberikan oleh Morinaga tidak membuat Ishikawa dan Takagi terbawa emosi, namun tetap profesional agar proses investigasi tetap terjadi.

2. Menahan giliran tuturan (*Holding the floor*)

c) Repetisi leksikal

Situasi: Percakapan terjadi di dapur, antara Touma dan Hyuuga. Hyuuga baru saja memasak masakan dan ingin Touma untuk mencoba masakannya.

(1) 冬真: オムバーグじゃん。

(2) 夏向: おう。

(3) 冬真: よいしょ。じゃあ いただきまーす。ん… えっ? 今までのと何が違うの?

(4) 夏向: お前 舌 大丈夫か? デミソース缶詰の使ったんだけど。

(5) 冬真: あ〜… はい、はい、はい、はい、これね。分かる、分かる、分かる。これね。

(1) Touma: Omubaagu jyan?

(2) Hyuuga: Ou.

(3) Touma: Yoisho. Jyaa itadakimaasu. N.. e`? Ima made no to nani ga chigau no?

(4) Hyuuga: **Omae shita daijōbuka?** Demisōsu kandzume no tsukatta ndakedo.

(5) Touma: A ~... **hai, hai ,hai, hai** .Kore ne. **Wakaru, wakaru, wakaru.** Kore ne.

Touma: Bukannya ini burger omelet?

Hyuuga: Ya.

Touma: Baiklah, kalau begitu selamat makan. Hmm..Eh? Memang ada bedanya dengan yang biasanya ya?

Hyuuga: **Kau apa lidahmu baik-baik saja?** Aku memakai saus yang lain sekarang.

Touma: Ooh~... **ya, ya, ya, ya.** Ini, kan? **Mengerti, mengerti, mengerti.** Ini kan?

(Drama Sukina Hito ga Iru Koto)

Touma yang menuturkan (1) karena heran dengan kakaknya yang tiba-tiba memintanya untuk mencicipi omelet burger yang sudah menjadi andalan restoran mereka. Namun untuk menghargai Hyuuga, Touma tetap memakannya, lalu menuturkan (3). Touma tidak menyadari ada yang berbeda dari masakah Hyuuga yang sekarang dan mempertanyakan apa yang beda dari masakan yang biasanya. Hal ini membuat Hyuuga curiga dan menuturkan (4). Ia merasa aneh dengan Touma yang tidak kaget dengan rasa omelet burger yang berbeda. Kecurigaan itu diungkapkan dengan (4) yang mempertanyakan keadaan lidah Touma. Hal ini membuat Touma menuturkan (5) yang terdapat repetisi leksikal kata はい(iya), dan kata 分かる(mengerti). Repetisi leksikal ini dilakukan untuk menahan pembicaraan yang dilakukan oleh Touma agar Hyuuga tidak bertanya lebih mendalam lagi, dan sekaligus meyakinkan Hyuuga. Karena sebenarnya Touma memang mengalami mati rasa pada lidahnya. Sehingga fungsi menahan giliran bicara di sini untuk menahan Hyuuga bertanya lebih jauh dan juga meyakinkan Hyuuga.

d) *Silent pause*

Situasi: Percakapan terjadi di lokasi pameran lukisan, antara Tae (kakak dari Jun'ichi, korban yang meninggal bunuh diri) dengan Ishikawa (polisi dari divisi investigasi). Mereka bertemu untuk membicarakan kejadian yang membuat Jun'ichi bunuh diri.

(1) 石川 : 順一さんの恋人がお父さんの秘密を聞いたそうなんですけど何か心当たりはありますか？

(2) 工藤たえ : 順一が話したんですか？

(3) 石川 : アッ いえ、話してはないようなんですけど (pause) お母さんの自殺に関すること？

(1) *Ishikawa* : *Jun'ichi-san no koibito ga otōsan no himitsu o kiita sōna ndesukedo nani ka kokoroatari wa arimasu ka?*

(2) *Kudou Tae* : *Jun'ichi ga hanashitandesuka?*

(3) *Ishikawa* : *A, iie, hanashite wa naiyou nan desu kedo (pause) Okaasan no jisatsu ni kansuru koto?*

Ishikawa : Pacarnya Jun'ichi mengatakan bahwa dia mendengar Jun'chi mengatakan rahasia ayahnya. Apakah kamu mengetahui hal itu?

Kudou Tae : Apa Jun'ichi memberitahunya?

Ishikawa : Oh, tidak. Dia tidak menyebutkan detailnya (pause) Apakah itu
berhubungan dengan bunuh diri ibunya?

(Drama Cold Case)

Ishikawa yang ingin mengumpulkan data mengenai fakta kematian Kudou Jun'ichi, memancing Kudou Tae (kakak kandung Jun'ichi) dengan menuturkan (1). Ishikawa memberikan fakta bahwa ada rahasia yang diungkapkan oleh pacar Jun'ichi sebelum meninggal. Karena tuturan (1), Tae pun terpancing dan menuturkan (2) karena penasaran dengan apa yang diceritakan oleh Jun'ichi. Kemudian Ishikawa mengonfirmasi bahwa rahasia itu tidak pernah diungkapkan Jun'ichi. Tetapi Ishikawa menahan tuturannya dengan adanya jeda setelah konjungsi *けど* (tapi), lalu melanjutkan tuturannya yang bertanya mengenai rahasia yang mereka bicarakan, apakah ada hubungannya dengan kematian ibu mereka.

Hal ini dilakukan oleh Ishikawa untuk mencari fakta lebih mendalam mengenai penyebab kematian Jun'ichi yang masih menjadi misteri. Dia melakukan strategi memberi fakta terlebih dahulu untuk memancing minat petutur, kemudian menahan pembicaraan dengan memberi jeda setelah konjungsi, sebagai tanda bahwa tuturannya belum selesai. Kemudian diikuti dengan adanya pertanyaan setelah pemberian jeda.

3. Memberikan giliran tuturan (*Yielding the floor*)

e) *Appealing & Prompting* (memancing dan mendorong)

Situasi: Percakapan terjadi di dapur restoran, antara Misaki dan Hyuuga. Hyuuga sedang membuat masakan untuk pesta besok, sedangkan Misaki baru saja datang untuk membuat kue. Kondisi hati Misaki sedang senang karena baru saja dipuji dan dipanggil nama kecilnya oleh Chiaki.

(1) 美咲 : ねえ, かなた。こっち使って いいよね。

(2) 夏向 : (Silent)

(3) 美咲 : かなた、何 作ってんの？

(4) 夏向 : 無駄に 名前と呼ぶな。

(5) 美咲 : いいじゃん。せっかく 一つ屋根の下で暮らしてるんだから名前で 呼び合おうよ。

(1) Misaki : Nee, Kanata. *Kocchi tsukatte ii yo ne.*

(2) Hyuuga: (Silent)

(3) Misaki : Kanata, *nani tsukuttenno?*

(4) Hyuuga: *Muda ni namae de yobuna*

(5) Misaki : *Iin jyan. Sekkaku hitotsu yane no shita de kurashi teru ndakara namae de yobi aou yo.*

Misaki : Hey, Kanata. Aku boleh makai tempat ini kan **ya**.

Hyuuga : (Diam)

Misaki : Kanata, **apa yang sedang kamu buat?**

Hyuuga : Jangan asal memanggil nama orang.

Misaki : Ga apa- apa kan? Toh kita juga kan tinggal serumah. Ayo panggil nama akrab satu sama lain.

(Drama Sukina Hito ga Iru Koto)

Misaki yang merasa senang karena telah merasa semakin dekat dengan Chiaki mengajak Hyuuga berbicara dengan menuturkan (1) untuk memancing Hyuuga agar mau bercakap dengannya. Ditandai dengan Misaki memanggil nama kecil Hyuuga (yaitu Kanata) dan adanya *appealler* (pemancing) berupa interjeksi *ね*. Namun Hyuuga diam tidak menghiraukan Misaki. Melihat kondisi ini seharusnya Misaki tidak melanjutkan percakapan. Namun karena perasaan Misaki sedang senang, dia tidak terlalu ambil pusing dan kembali memancing pembicaraan dengan Hyuuga dan menuturkan (3). Tuturan (3) diawali dengan memanggil nama kecil Hyuuga lalu dilanjut dengan pertanyaan, yang bertujuan mendorong Hyuuga agar menjawab pertanyaannya. Hyuuga yang merasa kesal nama kecilnya dipanggil seandainya, menuturkan kekesalannya pada (4). Namun kembali pada suasana hati Misaki yang senang, ia justru menuturkan (4) dengan tujuan mengajak Hyuuga untuk mau memanggil nama kecil karena keadaan mereka yang tinggal secepat dan sudah seperti saudara sendiri.

Misaki melakukan strategi alih tutur yaitu memancing dan memberikan giliran tuturan pada Hyuuga. Walaupun strategi pertama tidak direspon, namun Misaki tetap mendorong Hyuuga untuk menjawab pertanyaannya, agar terjadinya percakapan di antara mereka.

f) *Appealling & Prompting* (memancing dan mendorong)

Situasi: Kaneko dan Tachikawa (polisi divisi investigasi) menemui ayah Kudou Jun'ichi (korban yang diduga bunuh diri) di rumah sakit, tempat ayahnya bekerja menginvestigasi tentang kasus kematian Jun'ichi.

(1) 立川 : 息子さんが死んでくれて、あんた 助かったなあ。

(2) 健介 : 何が言いたい? 私が殺したとでもいう気か?

(3) 金子 : 奥さんは 殺したんですか?

(4) 健介 : 妻が目の前で飛び降りたんだ。ものすごいショックだった。順一のときもだ。

(1) Tachikawa : Musuko san ga shindekurete, anta tasukatta *naa*.

(2) Kensuke : Naniga itai? Watashi ga koroshita to demo iu ki ka?

(3) Kaneko : **Okusan o koroshita n desuka?**

(4) Kensuke : Tsuma ga me no mae de tobiorita nda. Monosugoi shokku datta. Jun'ichi no toki moda.

Tachikawa : Dengan matinya anakmu, pasti kau merasa terselamatkan, ya, kan?

Kensuke : Apa yang ingin kau katakan? Apa kau mengatakan bahwa aku membunuhnya?

Kaneko : Apa kamu membunuh istrimu?

Kensuke : Istriku melompatdi depan mataku. Aku benar-benar kaget. Jun'ichi juga.

(Drama Cold Case)

Tachikawa menuturkan (1) yang diakhiri dengan *appealer* なあ(kan) pada kalimat, bermaksud untuk memberikan penekanan. Tuturan (1) ditujukan kepada Kensuke sebagai bentuk pancingan dengan cara memberi tuduhan kepada Kensuke yang pasti senang dengan kejadian yang menimpa anaknya. Tuturan (1) diucapkan juga bertujuan untuk memprovokasi Kensuke. Hal ini terlihat dari reaksi Kensuke pada (2) yang tidak terima karena sudah menuduh dirinya lah yang telah membunuh anaknya sendiri. Namun luapan emosi ini justru dimanfaatkan oleh Kaneko untuk mendorong Kensuke dengan pertanyaan interogatif pada (3). Hal ini untuk memojokkan Kensuke dan membuat dia mengungkapkan apa yang terjadi sebenarnya.

Strategi memberikan giliran tuturan ini dilakukan dengan memancing (*appealing*) petutur, yaitu dengan adanya *appealer* (pemancing) berbentuk interjeksi なあ/ねえ, juga dengan memberikan dorongan berupa pertanyaan interogatif. Pada kondisi ini, Kaneko dan Tachikawa memanfaatkan perasaan Kensuke untuk kepentingan investigasi.

3. SIMPULAN

1. Untuk keberlangsungan percakapan yang efektif dan komunikatif, penulis menemukan pada data bahwa strategi alih tutur; mengambil alih giliran tuturan (*taking the floor*), menahan giliran tuturan (*holding the floor*), memberikan giliran tuturan (*yielding the floor*) ditemukan pada drama yang penulis teliti. Pola yang digunakan di antaranya adalah:

- a. interupsi yang ditandai oleh *filler* あ、あの.
 - b. memulai topik (*starting up*) yang ditandai dengan adanya jeda, kemudian diikuti dengan topik baru.
 - c. repetisi leksikal ditandai oleh kata はい(iya), dan kata 分かる(mengerti) yang diulang sebanyak empat kali.
 - d. *silent pause* di tengah-tengah kalimat. Ditandai dengan adanya jeda beberapa detik setelah konjungsi けど(tapi).
 - e. memancing (*appealing*), ditandai dengan adanya interjeksi な dan ね.
 - f. mendorong (*prompting*), ditandai oleh pertanyaan.
2. Pada data yang penulis temukan, terdapat fungsi dan tujuan dari terjadinya alih tutur pada percakapan.
- a. Pada drama *Sukina Hito ga Iru Koto*, data percakapan lebih cenderung kepada adanya unsur keterlibatan perasaan pada tokoh yang bertutur (penutur) dan mitra tutur (petutur).
 - b. Pada drama *Cold Case*, unsur perasaan tidak memiliki pengaruh yang besar dalam keberlangsungan percakapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Coulthard, M.1977. *An Introduction to Discourse Analysis*, Longman, London Google Scholar
- Djajasudarma, Fatimah. 2010. *Metode Linguistik: Rancangan metode dan kajian*. Bandung: PT. Refika Aditama
- Levinson, S. C. (1983). *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rani, Abdul. 2004. *Analisis Wacana: Sebuah Kajian Bahasa dalam Pemakaian*, Malang: Bayumedia Publishing.
- Sacks, H., Schegloff, E.A. and Jefferson, G (1974), *A simplest systematics for the organisation of turn-taking in conversation*, *Language* 50 (4), 696-735.
- Stenstrom, A. B. (1994). *An Introduction to Spoken Interaction*. London and New York: Longman.
- Yule, George. 2006. *Pragmatik*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

PENYIMPANGAN HAIKU PADA BUKU “DANAU ANGSA: ANTOLOGI 500 HAIKU KOMUNITAS DANAU ANGSA”

Budi Rukhyana
Universitas Padjadjaran, Faculty of Cultural Sciences
budi.rukhyana@unpad.ac.id

Jonjon Johana
Universitas Padjadjaran, Faculty of Cultural Sciences
jonjon.johana@unpad.ac.id

Endah Purnamasari
Universitas Padjadjaran, Faculty of Cultural Sciences
endah.purnamasari@unpad.ac.id

ABSTRACT

This paper described and reviewed a book which titled “Danau Angsa: Antologi 500 Haiku Komunitas Danau Angsa”. Inside the book, there is *haiku* that resembles to *senryu*, a Japanese poetry which has similar pattern with *haiku*, but they have different theme. *Haiku* is a shortest Japanese poetry that only contains of 17 syllables with 5-7-5 pattern. As one of the cultural heritages which influences literature world, *haiku* is popular in Japanese and international poets. There are rules in writing *haiku*: it must be contained of 17 syllables, *kigo*, and *kireji*. However, the rules can be obstacles in translating *haiku* to other languages. It is because every country has different words, grammars, and environment. According to the aforementioned problem, this research tried to straight the mazy of *haiku* writing rules in Indonesia using literature criticism method. This method is used to analyze, interpret, and evaluate literature text. As the result of this research, we found that there is distortion inside the *haiku* that has been written by poets in “danau angsa” community. They did not use *kigo* in writing *haiku*, thus it more looks like *senryu*.

Keywords: *haiku*, *kigo*, *kireji*, *senryu*

ABSTRAK

Tulisan ini mencoba mendeskripsikan dan mengkaji buku “Danau Angsa: Antologi 500 Haiku Komunitas Danau Angsa”. Di dalam buku tersebut ditemukan *haiku* yang menyerupai *senryu*, jenis puisi Jepang yang polanya sama seperti *haiku* tetapi memiliki tema yang berbeda. *Haiku* merupakan puisi terpendek Jepang yang hanya terdiri dari 17 suku kata dengan pola 5-7-5. Sebagai salah satu warisan budaya tinggi yang memiliki pengaruh besar dalam dunia karya sastra, *haiku* sangat digemari oleh para penyair baik Jepang maupun internasional. Dalam penulisannya, ada ketentuan yang harus diikuti, yaitu jumlah 17 suku kata, *kigo*, dan *kireji*. Akan tetapi, ketentuan tersebut terkadang menjadi kendala ketika ditulis dalam berbagai bahasa. Hal ini disebabkan oleh perbedaan huruf dan struktur bahasa, serta perbedaan keadaan alam di masing-masing negara.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk meluruskan kesimpangsiuran ketentuan penulisan *haiku* di Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kritik sastra. Metode ini digunakan untuk menganalisis, melakukan penafsiran, dan penilaian terhadap teks sastra. Selanjutnya, hasil penelitian ini

menunjukkan *haiku* yang ditulis oleh para penyair komunitas danau angsa telah terjadi penyimpangan akibat tidak memakai *kigo* sehingga lebih tepat disebut *senryu* dari pada *haiku*.

Kata kunci: *haiku, kigo, kireji, senryu*

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

“Haiku” mendengar nama salah satu puisi pendek Jepang ini tentu tidak asing lagi di telinga para pecinta puisi. Kesederhanaan bentuk dan kedalaman makna yang dimiliki haiku, menjadikannya puisi ini populer di dunia. Usaha untuk memperkenalkan haiku di luar Jepang telah dimulai pada abad ke-18. Hingga akhirnya kini haiku dikenal di seluruh dunia dan dipraktikkan dalam berbagai bahasa, termasuk di Indonesia. Bahkan, di beberapa negara mengajarkan penulisan haiku untuk anak sekolah dasar. Hal ini disebabkan sebagai bentuk sastra yang sederhana dan singkat, haiku terasa baru dan tepat untuk murid SD mengekspresikan diri.

Di Indonesia sendiri terdapat komunitas haiku Indonesia yang tersebar di berbagai wilayah Indonesia, diantaranya komunitas Haikuku dan Haiku Nusantara (Hara). Selain itu, pada tahun 2011 salah satu penerbit di Indonesia juga telah menerbitkan sebuah buku berisi kumpulan haiku yang berjudul “Danau Angsa: Antologi 500 Haiku Komunitas Danau Angsa”. Dalam buku ini terdapat 500 haiku karya para penyair Indonesia kontemporer. Salah satunya adalah karya penulis Arief Joko Wicaksono. Berikut adalah contoh haiku yang ditulis oleh Wicaksono.

Darah Kotor

Dokter tak tahu
darah kotor koruptor
bisakah di donor?

Perkawinan Politik

Janji yang palsu
membuat bulan madu
jadi kelabu

Melihat haiku karya Wicaksono ini, tampak bahwa gaya haikunya cenderung mengarah ke persoalan politik. Melalui haiku, Wicaksono sepertinya mencoba untuk menyalurkan para politikus negeri ini. Selain Wicaksono, penyair yang juga menulis haiku dalam “Danau Angsa”, yaitu Heru Emka. Berikut adalah salah satu haiku karya Heru Emka.

Sisa Cinta

Desahmu samar
di dalam kusut tilam
cinta semalam

Melalui haiku ini, Emka mencoba untuk mengungkapkan suatu perasaan cinta yang mendalam.

Jika berdasarkan ketentuan dalam membuat haiku, ada penyimpangan haiku di dalam kumpulan haiku “Danau Angsa” tersebut. Haiku merupakan puisi pendek Jepang yang terdiri atas tiga bait yang ditulis dengan pola suku kata/silabe 5-7-5. Selain polanya yang padat dan singkat, yang menjadi ciri khas haiku adalah keberadaan “*kigo*” dan “*kireji*”. “*Kigo*” merupakan kata-kata yang berkaitan dengan musim. Keberadaan “*kigo*” sangat penting dalam haiku karena dapat mengungkapkan secara jelas baik keadaan alam maupun perasaan penyairnya pada setiap musim. Sedangkan, “*kireji*” berfungsi sebagai kata pemutus. Namun, penggunaan “*kireji*” tidak sepenting “*kigo*”, keberadaannya dalam haiku tidaklah mutlak. Terkait dengan penyimpangan haiku dalam “Danau Angsa”, kedua poin itulah yang terkadang diabaikan oleh penyair haiku di Indonesia.

Dalam prosesnya, penulisan haiku dalam berbagai bahasa terkadang terkendala oleh struktur bahasa yang berbeda. Seperti halnya huruf dan struktur bahasa Indonesia yang berbeda dengan huruf dan struktur bahasa Jepang. Selain itu, keadaan alam dan musimnya yang berbeda juga terkadang menjadi kendala untuk mengikuti ketentuan yang ada dalam penulisan haiku. Oleh karena itu, komunitas haiku Indonesia, seperti Haikuku dan HARA, membuat ketentuan baru dalam penulisan haiku yang disesuaikan dengan keadaan dan kondisi di Indonesia. Ketentuan penulisan haiku yang dibuat oleh komunitas tersebut, antara lain tidak terlalu terikat dengan ketentuan tujuh belas suku kata dan penyair Indonesia boleh tidak memasukkan kata yang berkaitan dengan musim. Jadi hal yang penting adalah tetap terdiri dari tiga baris dan memiliki suasana.

Jika melihat ketentuan tersebut, ketiga contoh haiku di atas bisa dikatakan tidak menyimpang. Akan tetapi, yang belum jelas dalam ketentuan yang dibuat oleh komunitas haiku di Indonesia ini adalah “*kigo*”-nya. “*Kigo*” seperti apa yang bisa menggantikan dan sesuai dengan keadaan di Indonesia. Karena jika tidak diluruskan dikhawatirkan akan tumpang tindih dengan “*senryu*” yang juga merupakan puisi pendek Jepang yang terdiri dari tujuh belas suku kata.

Keberadaan *senryu* memang tidak sepopuler *haiku*. Namun, kemunculannya hampir sama seperti haiku yakni sekitar abad ke-19. *Senryu* memiliki pola yang sama dengan *haiku*, yang membuatnya berbeda, yakni di dalam *senryu* tidak ada “*kigo*” dan “*kireji*”. Yang menjadi ciri khas *senryu* adalah bahasanya yang santai dengan cara penyampaian yang jujur, polos, dan jenaka. Selain itu, hal yang disampaikan juga cenderung berkaitan dengan berbagai pemikiran, gaya hidup, dan kerumitan hubungan manusia yang beraneka ragam secara langsung (Yamamoto, 2010:13). Jadi, puisi *senryu* ini lebih bersifat kritikan terhadap permasalahan-permasalahan yang ada di masyarakat.

Jika mengaitkan keterangan di atas dengan haiku karya Wicaksono, maka dapat dikatakan bahwa haiku karya Wicaksono cenderung ke gaya *senryu* yang sifatnya mengkritik. Dengan demikian, melalui penelitian ini kami bermaksud untuk meluruskan penyimpangan haiku yang terjadi di Indonesia. Salah satu langkah awalnya, yakni dengan meninjau seluruh haiku yang ada di dalam buku “Danau Angsa”. Selanjutnya kami akan meninjau apakah haiku-haiku yang ada di buku “Danau Angsa” benar-benar termasuk ke dalam jenis puisi haiku atau *senryu*.

2. KERANGKA TEORI

2.1 Karya Sastra sebagai Media Informasi Publik

Sastra merupakan bagian dari ilmu humaniora yang bertujuan membuat manusia lebih manusiawi atau ilmu yang membuat manusia menjadi lebih berbudaya. Menurut Watt (Damono, 1978, 70-71), fungsi sosial dari sastra berkaitan dengan nilai sosial dan sampai sejauh mana nilai sastra dipengaruhi oleh nilai sosial. Selain itu, sastra juga merupakan sebuah dokumen penting tentang zaman yang mencatat kejadian zaman. Karena tiap zaman selalu memiliki aneka ragam kepentingan. Dengan kata lain, dokumen sosial dan budaya akan mewarnai konteks sastra.

Dalam lapangan sastra, karya sastra dengan keutuhannya secara semiotik dapat dipandang sebagai sebuah tanda (Sobur, 2009:141). Sastra menjadi bahasa untuk

berkomunikasi dengan bidang-bidang lainnya yang berkembang sesuai dengan perubahan masyarakat dimana ia hidup. Satu wujud karya seni yang bermediumkan bahasa. Tanggapan pengarang terhadap fenomena yang ada dalam masyarakat sebagai alternatif solusinya. Selanjutnya Wahyudi mengemukakan bahwa karya sastra merupakan komunikasi antara sastrawan dan pembacanya. Bentuk komunikasi itu berupa karya sastra. Apa yang ditulis sastrawan di dalam karya sastranya adalah apa yang ingin diungkapkan sastrawan kepada pembacanya. Selanjutnya, sastrawan dalam menyampaikan idenya tidak bisa dipisahkan dari latar belakangnya dan lingkungannya (alam semesta) (Wahyudi:178). Dengan demikian, nyatalah kalau sastra merupakan piranti untuk berkomunikasi. Maka dalam sastra juga memasukkan prinsip-prinsip komunikasi, seperti komunikator, media atau saluran, komunikan, pengaruh, dan umpan balik.

Menurut Ratna, karya sastra sebagai proses komunikasi menyediakan pemahaman yang sangat luas. Sejalan dengan itu, menurut Duncan, dalam karya seni terkandung bentuk-bentuk ideal komunikasi, sebab karya seni menyajikan pengalaman dalam kualitas antar hubungan (Ratna, 2003:142). Jadi tampak jelas, bahwa karya seni utamanya sastra merupakan wujud komunikasi sastrawan. Ini semua karena teks secara potensial mengemban informasi tentang kehidupan sosial masyarakat, seni, teknologi, dan ilmu pengetahuan. Sastrawan menggunakan bahasa dalam hal ini berupa teks sebagai senjata untuk membangun ideologi tandingan dengan penguasa.

Karya sastra, tidak semata-mata dimaknai sebagai produk begitu saja melainkan adalah produk manusia sebagai suatu bangunan tertentu yang berasal dari realitas dari konteks tertentu, diciptakan dan dikonsumsi oleh tipe orang tertentu pada masyarakat dalam tanggapannya terhadap pengalaman yang khusus juga dalam dunianya. Dalam perspektif sosiologi sastra, karya sastra harus lebih lagi merefleksikan realitas kehidupan. Karya sastra mempunyai peran untuk membangun masyarakat, pada sisi lain masyarakat berperan kuat dalam memproduksi karya sastra. Sastra menjadi bahasa untuk berkomunikasi dengan bidang-bidang lainnya yang berkembang sesuai dengan perubahan masyarakat dimana ia hidup (Sunardi, 2004:14).

Karya sastra juga merupakan wujud dari komunikasi para sastrawan. Komunikasi massa dalam sastra dapat diartikan sebagai jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen, dan anonim melalui media cetak dan elektronik sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat dan akan menimbulkan perubahan pada dinamika sosial yang terjadi. Sastra mempunyai fungsi

ganda, yakni menghibur dan sekaligus bermanfaat bagi pembacanya. Sastra menghibur dengan cara menyajikan keindahan, memberikan makna terhadap kehidupan (kematian, kesengsaraan, maupun kegembiraan), atau memberikan pelepasan ke dunia imajinasi. Bagi banyak orang, misalnya, karya sastra menjadi saran untuk menyampaikan pesan tentang kebenaran, tentang apa yang baik dan buruk. Ada pesan yang sangat jelas disampaikan, ada pula yang bersifat tersirat secara halus, Budianta, 2002 (dalam Sihnu Bagus, 2009: All About Theori). Dengan demikian, pemahaman tentang teks sastra sebagai proses komunikasi massa mengarah pada proses penyampaian ide dan gagasan sastrawan melalui media yang berupa karya sastra.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian terhadap buku “Danau Angsa: Antologi 500 Haiku Komunitas Danau Angsa” , khususnya terhadap karya 9 penyair dari 39 penyair haiku yang ada di dalam buku tersebut, terdapat banyak penyimpangan haiku yang ditulis oleh kesembilan penyair tersebut. Asumsi penyimpangan ini berdasarkan pada ketidaksesuaian penulisan haiku yang ada di dalam buku Danau Angsa dengan aturan penulisan haiku yang berlaku di Jepang. Berikut adalah uraian dari analisis haiku-haiku dari salah seorang dari kesembilan penyair yang sudah kami teliti.

Penyimpangan Haiku pada Buku”Danau Angsa:Antolohi 500 Haiku Komunitas Danau Angsa”

Akhmadun Yosi Herfanda

(Sesobek bulan)

Sesobek bulan

Tersangkut benang kusut

Mainan dewan

Setetes hujan

Merobek wajah bulan

Belah Sembilan

Seorang bocah

Memungut janggut bulan

Jadi layangan

Di luas langit
Bulan tinggal sesobek
Terhapus awan

Seorang bocah
Mencari wajah bulan
Menemu hujan
(Bulan dan Api)
Seleret api
Menyambar jiwa sepi
Bulan sendiri

Sejiwa sepi
Meluruh dalam hati
Meredam api

Sebongkah hati
Terguyur hujan pagi
Bulan pun pergi
(Hujan)
Sepagi hujan
Membeku di jalanan
Menggigil badan

Sesiang hujan
Meluapkan selokan
Merampas jalan
Hujan sesore
Meluap amuk kali
Merendam hati

Semalam hujan

Banjir jadi sebadan

Gigil harapan

(Sekerat Roti)

Sekerat roti

Tergeletak di meja

Menggoda lapar

Sekerat lapar

Berkilat biji mata

Menyambar roti

Sekerat roti

Dikunyah mulut lapar

Menjadi sajak

Dua pengemis

Terpana bertatapan

Menahan lapar

Sebaris sajak

Tergeletak di meja

Tanpa bicara

Penyimpangan :

1. Judul.

Pada dasarnya *haiku* tidaklah diberi judul. Dengan adanya judul pemaknaan isi dari *haiku* menjadi sempit, pembaca seolah digiring untuk memaknainya hanya ke satu arah. Jika tidak diberi judul, pembaca akan menafsirkan *haiku* terkait secara beragam sesuai dengan suasana hati serta pengalaman batin mereka. Dengan adanya judul, makna dari *haiku* sudah dapat diprediksi, meskipun prediksi yang dilakukan oleh pembaca mungkin tidak mengenai sasaran.

2. Untaian bait-bait.

Pada dasarnya *haiku* hanya satu bait, tidak terdiri dari beberapa bait. *Haiku* meskipun hanya satu bait, namun dengan kependekannya itu tergambar suatu dunia yang luas, yang menggambarkan suatu peristiwa yang pekat terkristalisasi.

3. Tidak adanya *kigo*.

Kigo merupakan salah satu syarat dalam sebuah *haiku*. *Kigo* adalah penanda musim. Misalnya dalam suatu *haiku* muncul kata *semi* (uir-uir, *turaes*) berarti *haiku* itu dibuat untuk menggambarkan suasana hati penulis pada musim panas. Di Jepang, menyisipkan *kigo* ke dalam *haiku* sudah merupakan suatu kewajiban. Seperti yang sudah diketahui bahwa di Jepang terdapat empat musim sesuai dengan letak geografisnya yaitu di daerah sub-tropis. Dan keempat musim ini bagi mereka merupakan sesuatu yang masing-masing memiliki suasana kebatinan tertentu. Bagi penulis *haiku* di Indonesia mungkin masalah *kigo* ini merupakan sesuatu yang tidak bisa dihayati suasana batinnya karena Indonesia terletak di daerah tropis. Namun untuk masalah *kigo* ini dapat saja diserahkan pada keinginan para penulis *haiku* di Indonesia. Apabila penulis Indonesia berkeinginan untuk menciptakan *kigo-kigo* khas Indonesia, hal ini dapat saja dilakukan.

Yang mengetahui secara pasti makna dari *haiku* yang ditulis adalah penulisnya sendiri, karena dirinyalah yang memiliki ide serta mengalami peristiwa batin yang termuat dalam *haiku* tersebut. Orang lain, apalagi yang tidak kenal dan tidak akrab dengan penulis, mungkin hanya bisa meraba-raba saja. Hanya bisa ‘tepa slira’ dalam artian, ‘jika saya menulis *haiku* seperti ini, kira-kira saya akan memaknainya seperti begini’. Dengan kata lain, penafsiran akan disesuaikan dengan ide atau rasa yang muncul pada diri pembaca ketika membaca *haiku* tersebut.

Ciri khas dari *haiku-haiku* penulis ini yaitu adanya untaian bait-bait di mana untaian tersebut isinya nampak berkaitan. Ciri khas lainnya yaitu adanya judul. Diksi yang digunakan penulis merupakan diksi-diksi yang umum namun dalam mencernanya di dalam suatu *haiku* agak sulit juga bagi pembaca. Gaya bahasa yang digunakan kebanyakan metafora. Mungkin dari pada disebut *haiku*, tulisan-tulisan di atas lebih tepat disebut *senryu*.

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian beberapa haiku dari kesembilan penyair yang namanya tercantum dalam buku “Danau Angsa: Antologi 500 Haiku pada Komunitas Danau Angsa”, didapat banyak penyimpangan penulisan haiku. Hal ini terlihat dari hampir seluruh penyair memberikan judul pada karya haiku mereka, pola yang tidak sesuai dengan 5-7-5 suku kata, tidak ada kigo (kata-kata yang berkaitan dengan alam), tema yang diangkat tidak menyangkut tentang alam melainkan banyak yang memasukkan pengalaman pribadi yang sangat individual, dan ada yang mengandung kritik sosial seperti halnya syair senryu. Oleh karena itu, daripada disebut haiku, haiku-haiku di dalam buku Danau Angsa lebih tepat disebut senryu.

4.2` Saran

Penelitian ini masih bisa dilanjutkan tidak hanya sampai pada penganalisisan haiku-haiku yang ada di dalam buku Danau Angsa tetapi juga pada pembuatan buku yang sejenis yang penulisan syairnya sesuai dengan aturan penulisan haiku atau pun senryu.

DAFTAR PUSTAKA

- Endaswara, Suwardi. 2008. *Metode Penelitian Sastra*. Jakarta: PT. Buku Kita
- Komunitas Danau Angsa. *Danau Angsa: Antologi 500 Haiku Komunitas Danau Angsa*. Jakarta: PT. Gramedia
- Ratna, Nyoman Kutha. 2009. *Penelitian Sastra: Teori, Metode, dan Teknik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ueda, Makoto. 1999. *Light Verse from The Floating World*. New York: Columbia University Press.
- Yamamoto, Katsuo. 2010. *Tanoshiku Hajimeru Senryu*. Tokyo: Kinensha.
- <http://www.kompasiana.com/ahdalzfixi/teks-sastra-sebagai-proses-komunikasi-massa/>
(diakses tanggal 31 april 2016)

**TEKNIK VERBAL WACANA IKLAN KOMERSIAL DALAM
WEBSITE SOFTBANK :
KAJIAN ANALISIS WACANA**

Desi Damayanti, S.Hum.
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran
desidamayanti17@rocketmail.com

Dr. Hj. Nani Sunarni, M.A.
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran
nani.sunarni@yahoo.com

Dr. Hj. Elly Sutawikara, M.Hum.
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran
ellystw@yahoo.com

ABSTRAK

Dewasa ini, era komunikasi semakin berkembang pesat terlebih sejak munculnya budaya gawai, sehingga berbagai perusahaan telekomunikasi pun saling bersaing untuk mengiklankan produknya. Persaingan tersebut menggunakan berbagai macam metode dan teknik dalam menarik minat konsumen, seperti keberagaman struktur iklan serta penggunaan pilihan kata yang memukau. Jepang merupakan negara produsen gadget terbesar ke-2 dengan tiga perusahaan yang menempati 10 besar merk telekomunikasi ternama di dunia, salah satunya Softbank. Penelitian ini mengungkap teknik verbal yang terdapat dalam iklan komersial SoftBank berlandaskan pada kajian analisis wacana. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi struktur iklan dan teknik verbal dalam iklan komersial berbahasa Jepang yang dianalisis berlandaskan pada teori struktur iklan Bolen (1984) dan teknik verbal iklan Danesi (2011). Penulis menggunakan metode deskriptif analisis dalam penelitian ini. Data yang digunakan berupa 6 buah wacana dialog iklan komersial berbahasa Jepang yang bersumber dari *website* telekomunikasi negara Jepang, Softbank. Dari hasil analisis data, teridentifikasi bahwa ke-6 wacana dialog iklan komersial berbahasa Jepang tersebut memiliki struktur iklan butir utama, badan iklan dan penutup iklan yang berisi pernyataan yang menuntut perhatian lebih, membangkitkan rasa ingin tahu konsumen, proposisi dengan alasan objektif atau subjektif, serta pengembangan teknik lunak dan butir pasif. Teknik verbal yang digunakan adalah penggunaan slogan, kalimat imperatif berbentuk larangan, permintaan, dan ajakan, kelalaian yang disengaja, metafora, metonimi, serta pengulangan kata.

Kata kunci : SoftBank, teknik verbal, wacana dialog, iklan komersial, struktur iklan

1. PENDAHULUAN

Jepang merupakan negara produsen gawai terbesar ke-2 dengan tiga perusahaan yang menempati 10 besar merk telekomunikasi ternama di dunia (Telecoms 500 2017), salah satunya SoftBank. Sebagai salah satu perusahaan telekomunikasi dan media terbesar ke-3 di Jepang, SoftBank menggunakan media iklan dengan berbagai tema yang unik dan kreatif untuk mempromosikan produknya. Iklan merupakan “berita pesanan untuk mendorong, membujuk khalayak ramai agar tertarik pada barang dan jasa yang ditawarkan; pemberitahuan kepada khalayak mengenai barang atau jasa yang dijual, dipasang di dalam media massa (seperti surat kabar dan majalah) atau di tempat umum” (kbbi.web.id/iklan). Iklan memiliki fungsi untuk memperkenalkan barang atau jasa yang ditawarkan kepada masyarakat, baik untuk dibeli maupun dipakai tanpa dibeli.

Lamb *et,al.* (2001:205) membagi iklan menjadi dua jenis utama, yakni periklanan institusi dan periklanan produk. Periklanan institusi didesain untuk meningkatkan citra perusahaan daripada mempromosikan suatu produk tertentu, sedangkan periklanan produk digunakan untuk mempromosikan manfaat suatu produk maupun jasa tertentu. Dari segi tujuannya, iklan dibagi atas beberapa macam, salah satunya merupakan iklan komersial. Iklan komersial merupakan iklan yang bertujuan untuk mendukung kampanye pemasaran suatu produk atau jasa. Nuraeni (www.pengantarperiklanan.blogspot.co.id) membagi periklanan komersial menjadi iklan strategis dan iklan taktis. Iklan strategis digunakan untuk membangun merk dengan mengkomunikasikan nilai merk dan manfaat produk, sedangkan iklan taktis bertujuan untuk mendorong konsumen agar segera melakukan kontak dengan merk tertentu, umumnya memberikan penawaran khusus jangka pendek yang memacu konsumen memberikan respon pada hari yang sama. Pada awalnya iklan komersial merupakan iklan yang identik dengan kemunculannya di radio maupun televisi.

Iklan komersial yang seringkali disebut dengan CM (シーエム; *shiiemu*; *commercial message*) di Jepang menjadi familiar untuk segala kalangan di masa kini, menciptakan persepsi bahwa produk saling terkait baik gaya dan isinya dengan iklan komersial yang diciptakan untuk mempromosikan produk tersebut. Kelebihan dari penggunaan media televisi adalah produk dapat ditunjukkan dan diterangkan pada waktu yang bersamaan, dapat menjangkau wilayah geografis

yang luas, dan fleksibel dalam penyampaian pesan. Sedangkan kelemahannya adalah durasi yang singkat untuk setiap kali penayangan membuat pesan yang disampaikan harus diulang beberapa kali agar dapat diperhatikan dan diingat oleh pemirsa, sehingga membuat biaya pembuatan dan penayangannya di televisi sangat mahal. Karena hal itu, tim pengiklan pada masa kini tidak hanya menggunakan televisi dalam penayangan iklan, namun juga internet, salah satunya perusahaan SoftBank. Bahkan perusahaan tersebut menyertakan *subtitle* pada bagian bawah iklan, memperbarui setiap iklan yang diproduksi dalam *website*-nya serta menyertakan tombol unduh pada iklan-iklan tersebut sehingga siapapun dapat mengaksesnya dengan mudah.

Iklan yang juga merupakan produk bahasa dituntut untuk memiliki keutuhan struktur. Keutuhan tersebut dibangun oleh komponen-komponen yang terjalin antara butir utama, badan iklan, dan penutup iklan (Bolen dalam Rani, 2006:56). Meskipun iklan pun merupakan sebuah produk bahasa, Sells dan Gonzalez (dalam Astuti, 2005:3) menyatakan bahwa bahasa iklan memang sedikit berbeda atau menyimpang dari kaidah atau rumus-rumus tata bahasa pada umumnya. Namun sebetulnya hal tersebut tidak bisa disebut sebagai sebuah penyimpangan karena produsen iklan sengaja membuatnya agar iklan mudah diingat dan menarik perhatian masyarakat. Untuk merealisasikan sasarannya, terdapat beberapa teknik verbal yang digunakan seperti slogan, penggunaan bentuk imperatif, pengulangan, kelalaian yang disengaja, metafora, atau metonimi. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi struktur iklan dan teknik verbal pada iklan komersial dalam website *SoftBank*.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang penulis gunakan adalah metode kualitatif, yang akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2011:4). Penulis pun menggunakan studi deskriptif analisis dalam penelitian ini, untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna (Sugiyono, 2012:3). Penelitian ini dilakukan dengan melalui dua tahap, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap analisis data (Sugiyono, 2000:91-99). Berikut penulis jabarkan satu persatu:

1) Tahap Pengumpulan Data

Pertama – tama, penulis mengidentifikasi sumber data yang berupa tuturan dalam wacana dialog iklan komersial pada *website* SoftBank. Dengan menggunakan metode simak, penulis memperoleh data dengan menyimak dan memahami setiap tuturan yang terdapat dalam wacana dialog tersebut. Kemudian, penulis melakukan teknik catat sebagai lanjutan dari metode simak (Mahsun, 2007:29). Dari proses mencatat keseluruhan wacana iklan komersial tersebut, penulis menemukan 20 buah objek data berupa wacana iklan komersial SoftBank dari tahun 2013-2017. Kemudian, penulis mengklasifikasinya lagi sesuai jenis iklan (Lamb, *et.al*, 2001:205). Jenis iklan yang dimaksud adalah periklanan institusi yang berupa pernyataan atas keunggulan SoftBank serta periklanan produk yang berupa pemberitahuan mengenai promosi program SoftBank.

Pernyataan keunggulan SoftBank terdiri atas berbagai tema. Iklan pertama bertema peningkatan jumlah *Base Transceiver Station/BTS* dengan Platinum Band tiga kali lipat dalam setahun (*プラチナバンドの基地局数が1年間で3倍になり*; *purachina bando no kichikyokusuu ga ichinenkan de ga sanbai ni nari*) serta perluasan area pelayanan yang pesat (*エリアが急速拡大する*; *eria ga kyuusoku kakudai suru*). BTS merupakan infrastruktur yang digunakan untuk memfasilitasi komunikasi nirkabel antara piranti komunikasi dan jaringan operator, sedangkan Platinum Band merupakan jenis pita frekuensi komunikasi cepat yang digunakan SoftBank. Iklan kedua memiliki tema memperkenalkan ponsel pintar di Jepang (*スマホを日本に定着させる*; *sumaho o nihon ni teichakusaseru*) dan kemudahan koneksi nomor satu (*つながりやすさNo.1*; *tsunagari yasusa nambaa ichi*).

Kemudian, pemberitahuan mengenai promosi terdiri atas 10 tema, salah satunya adalah yakni debut ponsel pintar (*スマホデビュー*; *sumaho debyuu*), *Yahoo Shopping Point* (*ヤフーショッピングポイント*; *Yahoo Shoppingu Pointo*), diskon listrik (*電気うち割*; *denki ouchiwari*), *T-Point* (*Tポイント*; *T-pointo*), SoftBank Hikari (*ソフトバンク光*; *SofutoBanku Hikari*), SportsNavi Live (*スポナビライブ*; *Supo Nabi*

Raibu), proyek 5G (5G), Gigamon 20GB (ギガモン20ギガ; *Gigamon nijuu giga*), Experia SoftBank (ソフトバンクエクスペリア; *SofutoBanku Ekusuperia*) dan *Super Friday* (スーパフライデー; *Suupa Furaidee*). Perbedaan dari kesepuluh tema tersebut terletak pada pelayanan yang diberikannya. Debut ponsel pintar memberikan diskon biaya panggilan dan bonus data internet, *Yahoo Shopping Point* memberikan diskon belanja, *Super Friday* memberikan diskon untuk mahasiswa, *T-Point* memberikan diskon tagihan bulanan ponsel, SoftBank Hikari dan proyek 5G memberikan layanan internet super cepat, SportsNavi Live memberikan layanan menonton di internet super stabil, Gigamon 20GB memberikan kuota data internet yang besar serta SoftBank Experia yang memberikan ponsel cuma-cuma bagi pengguna SoftBank.

2) Tahap Analisis Data

Pada tahap pertama, penulis mengklasifikasi iklan sesuai dengan strukturnya. Proses tersebut menghasilkan tiga macam struktur iklan, yakni butir utama, badan iklan, dan penutup iklan yang masing-masing memiliki proposisi-proposisi dengan tujuan-tujuan tertentu, seperti menekankan keuntungan calon konsumen, menarik perhatian konsumen, dan sebagainya. Selanjutnya pada tahap kedua, penulis mengidentifikasi teknik verbal yang digunakan dalam setiap wacana dialog iklan tersebut, seperti slogan, penggunaan bentuk imperatif, pengulangan, kelalaian yang disengaja, metafora, dan metonimi. Dari hasil analisis tersebut, penulis hanya memunculkan dua analisis saja karena sudah mewakili tujuan penelitian yang ingin penulis capai. Analisis yang dimunculkan bertema peningkatan jumlah *Base Transceiver Station/BTS* dengan Platinum Band tiga kali lipat dalam setahun dan perluasan area yang pesat, serta *Super Friday*. *Super Friday* merupakan diskon berupa bonus produk tertentu untuk pengguna ponsel pintar SoftBank dalam satu bulan di hari Jumat tertentu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut beberapa contoh hasil temuan dan pembahasan atas penelitian penulis :

1. 企業シリーズ「社内」篇 3倍A (なんで) (15秒)

Kompilasi Dalam Perusahaan 3 Kali Lipat A (Seri Perusahaan) : Mengapa, dirilis
tanggal 16 November 2013

Situasi : Perusahaan SoftBank dipimpin oleh Tuan Sakai dan memiliki banyak karyawan. Salah satu karyawan yang paling berbakat dan menonjol di antara seluruh karyawan adalah Aya. Saat rapat, Aya memaparkan keunggulan Softbank dengan memperlihatkan grafiknya kepada Tuan Sakai. Tuan Sakai menyambut dengan baik pemaparan tersebut dengan meminta untuk dijelaskan lebih lanjut. Tiba-tiba Ayah Aya muncul seraya berseru di ambang pintu dan mengagetkan semuanya. Tuan Sakai pun bertanya-tanya untuk apa Ayah Aya datang ke kantor. Urutan percakapan tersebut dapat dilihat seperti berikut :

Aya : (1) プラチナバンドの基地局数が1年間で3倍になり

Purachina bando no kichikyokusuu ga ichinenkan de sanbai ni nari
Platinum- Band- GEN- jumlah BTS- SUB-selama setahun-LIM- tiga kali lipat-HAS-jadi
'Jumlah BTS Platinum Band yang menjadi 3 kali lipat dalam setahun,'

(2) エリアが急速拡大しました

Eria ga kyuusoku kakudai shimashi ta
Area- SUB-pesat- perluasan-melakukan-PAST
'Perluasan area yang pesat'

Tuan Sakai : (3) それじゃあ、ただの丸暗記だ

Sore jaa, tada no maru anki da
Itu- baiklah-langsung-GEN-semua-hafal- KOP
'Baiklah, kamu langsung menghafal semuanya.'

(4) 俺を口説くつもりで説明してくれないか

Ore o kudoku tsumori de setsumei shite kure nai ka
Saya-OBJ-yakin- bermaksud-INS-penjelasan-melakukan-memberi-NEG-INT
'Maukah kamu menjelaskannya untuk meyakinkan saya?'

Ayah : (5) 口説く! ?

Kudoku!?
Yakin
'Yakin!?'

Aya : (6) お父さん!

Otousan!
Ayah
'Ayah!'

Tuan Sakai : (7) なんてお父さんが会社に来てるんですか

Nande Otousan ga kaisha ni kite run desu ka
Mengapa-Ayah- SUB-perusahaan-LOK-datang-PROG-KOP-INT
'Mengapa Ayah datang ke kantor?'

Narator : (8) ソフトバンク。

SofutoBanku.
Softbank
'SoftBank.'

Sesuai dengan struktur iklan Bolen (1984), butir utama iklan ditandai dengan adanya proposisi dalam tuturan (1) dan (2). Proposisi-proposisi tersebut merupakan pernyataan yang membangkitkan rasa ingin tahu konsumen, dengan menggunakan istilah-

istilah seperti *Base Transceiver Station/BTS* dengan *Platinum Band* tiga kali lipat dalam setahun (*プラチナバンドの基地局数が1年間で3倍になり*; *purachina bando no kichikyokusuu ga ichinenkan de ga sanbai ni nari*) serta perluasan area pelayanan yang pesat (*エリアが急速拡大する*; *eria ga kyuusoku kakudai suru*). Orang awam tidak akan tahu apa yang dimaksud dengan *BTS* dengan *Platinum Band* tersebut. Perluasan area yang pesat membuat konsumen berpikir bahwa jaringan telekomunikasi *SoftBank* terus berkembang dan meluas di seantero Jepang. Kemudian, badan iklan kembali ditunjukkan oleh proposisi dalam tuturan (1) dan (2), merupakan proposisi dengan alasan objektif karena Aya menjelaskan mengenai keunggulan-keunggulan *SoftBank* tersebut dengan membawa grafik yang dapat menambah keyakinan pemirsa terhadap apa yang ia katakan. Terakhir, penutup iklan ditandai oleh proposisi nomor (8), berupa butir pasif yang diwujudkan dalam slogan *SoftBank*, diucapkan oleh *Narator* di akhir dialog. Selain itu, terdapat kalimat imperatif permintaan pada tuturan (4), yaitu “Maukah kamu menjelaskannya untuk meyakinkan saya?”. *Tuan Sakai* meminta kepada Aya untuk menjelaskan keunggulan-keunggulan *SoftBank* tersebut dengan lebih rinci agar *Tuan Sakai* lebih yakin lagi akan keunggulan *SoftBank*. Hal tersebut pun bertujuan untuk memudahkan Aya dalam memaparkan kembali keunggulan *SoftBank* kepada calon konsumen agar mereka mau menggunakan jaringan telekomunikasi dan produk-produk *Softbank*. Terakhir, terdapat sebuah teknik verbal yaitu penggunaan slogan *SoftBank* diakhir kalimat yang berfungsi untuk menambah ingatan akan produk.

2. 白戸家「吹き出し（学割）」篇（15秒）

Kompilasi Keluarga *Shirato* : Balon Percakapan (Potongan Mahasiswa), dirilis tanggal 1 Maret 2017

Situasi : Keluarga *Shirato* yang terdiri dari Ayah, Ibu, Kakak, Aya, dan adik Aya, *Tsuyoshi*, sedang mengobrol di ruang makan rumah mereka dengan menggunakan balon percakapan. Aya memberitahu bahwa mahasiswa pengguna *SoftBank* dapat dua potong ayam goreng bulan ini melalui program *Super Friday*. Urutan percakapan tersebut dapat dilihat seperti berikut :

Kakak : (1) 僕学生です

Boku gakusei desu

Aku- mahasiswa-KOP

‘Aku mahasiswa’

Ibu : (2) 何言ってんの急に

Nani itten no kyuu ni

Apa- mengatakan-NOM-tiba-tiba

‘Mengapa tiba-tiba berkata (begitu)’

Aya : (3) さては。。。。

Sate wa...

Lalu- TOP

‘Lalu...’

Ayah : (4) さてはなんだ？

Sate wa nanda?

Lalu- TOP-apa- KOP

‘Lalu apa?’

Aya : (5) チキン2個もらおうとしてるでしょ！

Chikin niko moraou to shiteru desho!

Ayam- dua potong-mendapatkan-bermaksud- kan

‘Dapat dua potong ayam, kan!’

Kakak : (6) ビクッ

Bikuts

Terkejut

‘Mengejutkan’

Ibu : (7) 今月はチキンがもらえるんだもんね

Kongetsu wa chikin ga moraerun da mon ne

Bulan ini- TOP-ayam- SUB-mendapatkan-KOP-karena-kan

‘Karena bulan ini dapat ayam, kan’

Aya : (8) 学生は2個！！

Gakusei niko!!

Mahasiswa-dua potong

‘Mahasiswa dapat dua potong!!’

Tsuyoshi : (9) じゃあ、僕も学生です

Jaa, boku mo gakusei desu

Baiklah-aku- juga-mahasiswa-KOP

‘Baiklah, aku juga mahasiswa’

Ayah : (10) そういうのバレルからダメ！

Sou iu no bareru kara dame!

Begitu-mengatakan-GEN-membocorkan-karena-jangan

‘Jangan bocorkan hal itu!’

Narator : (11) スーパーフライデー学生ならファミチキン2個

Suupa furaidee gakusei nara fami chikin niko

Super- Friday- mahasiswa-kalau- keluarga-ayam- dua potong

‘*Super Friday*, dua potong ayam paket keluarga untuk mahasiswa’

Sesuai dengan struktur iklan Bolen (1984), butir utama iklan ditandai dengan adanya proposisi dalam tuturan (1) hingga (4). Proposisi-proposisi tersebut merupakan pernyataan yang menuntut perhatian lebih, dengan tiba-tiba menyebutkan bahwa ia adalah seorang mahasiswa, mau tidak mau, untuk mengetahui apa sebenarnya isi dari iklan tersebut, kita harus melanjutkan menontonnya. Lalu, dengan penggunaan kata “mahasiswa”, maka secara tidak langsung kata tersebut juga menarik perhatian penonton yang merupakan mahasiswa. Kemudian, badan iklan ditunjukkan oleh proposisi dalam tuturan (5), (7), dan (8) yang merupakan alasan objektif karena memberikan informasi nyata bahwa mahasiswa pengguna SoftBank berhak mendapat dua potong ayam bulan ini.

Terakhir, penutup iklan ditandai oleh proposisi nomor (8), berbentuk pengembangan berupa gabungan butir pasif dan teknik lunak, yang diwujudkan dalam slogan *Super Friday* dan pernyataan bahwa program *Super Friday* memberikan dua potong ayam gratis untuk mahasiswa pengguna SoftBank. Kemudian, terdapat teknik verbal berupa kelalaian yang disengaja, ditunjukkan dengan tuturan (10) yang diucapkan Ayah, untuk tidak mengatakan hal tersebut kepada siapa-siapa. Hal tersebut berfungsi untuk menyedot perhatian publik. Kalimat tersebut juga merupakan kalimat imperatif larangan, dengan menggunakan kata *だめ* (*dame*; ‘jangan’). Pengulangan kata-kata *学生* (*gakusei*; ‘mahasiswa’), *もらう* (*morau*; ‘mendapat’), dan *チキン2個* (*chikin niko*; ‘dua potong ayam’) pun meningkatkan kemungkinan pada calon konsumen untuk mengingat program tersebut dan mencobanya.

4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan terhadap Teknik Verbal Wacana Iklan Komersial dalam *Website SoftBank* : Kajian Analisis Wacana, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Struktur yang terdapat dalam wacana dialog iklan komersial SoftBank terdiri dari butir utama, badan iklan, dan penutup iklan yang terkadang dapat merangkap, baik itu butir utama yang merangkap badan iklan, maupun badan iklan yang merangkap penutup iklan. Masing-masing bagian dalam struktur memiliki proposisi-proposisi dengan tujuan-tujuan tertentu, namun yang seringkali muncul adalah pernyataan yang menuntut perhatian lebih, membangkitkan rasa ingin tahu konsumen, proposisi dengan alasan objektif atau subjektif, serta pengembangan teknik lunak dan butir pasif.
2. Teknik verbal yang seringkali muncul dalam wacana dialog iklan komersial SoftBank adalah penggunaan slogan untuk menambah ingatan akan produk, kalimat imperatif berbentuk larangan, permintaan, dan ajakan, kelalaian yang disengaja untuk menyedot perhatian publik, metafora, metonimi, serta pengulangan kata.

REFERENSI

- Astuti, Rini. 2005. *Ambiguitas Slogan Iklan Televisi*. Jurnal pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Danesi, Marcel dan Paul Perron. 1999. *Analyzing Cultures: an Introduction and Handbook*. Bloomington: Indiana University Press.
- _____. 1994. *Messages and Meanings : An Introduction to Semiotics*. Canada: Canadian Scholars Press.
- Lamb, Charles W., Hair, Joseph F., dan McDaniel, Carl. 2001. *Pemasaran: Edisi Pertama*. Jakarta: Salemba Empat.
- Mahsun, M.S. 2005. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- _____. 2007. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Moleong, Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2000. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cetakan ke-17. Bandung: Alfabeta.
- Rani, Abdul, dkk. 2006. *Analisis Wacana: Sebuah Kajian Bahasa dalam Pemakaian*. Malang: Bayumedia Publishing
- http://brandfinance.com/images/upload/brand_finance_telecoms_500_2017_report_locked.pdf, /, diakses tanggal 15 Agustus 2017 pukul 21:00
- http://www.softbank.jp/mobile/tvcm_media/cm/detail/?id=kaigia_3bai_15s&caption=1, diakses tanggal 07 Maret 2017 pukul 20:15
- http://www.softbank.jp/mobile/tvcm_media/cm/detail/?id=shirato_fukidashi_gakuwari_15s&caption=1, diakses tanggal 07 Maret 2017 pukul 21:50
- kbbi.web.id/iklan, diakses tanggal 27 Agustus 2017 pukul 08:35
- www.pengantarperiklanan.blogspot.co.id, diakses tanggal 27 Agustus 2017 pukul 09:00

MEMAHAMI KARAKTER BANGSA JEPANG MELALUI PERIBAHASA

Dewi Kania Izmayanti
Universitas Bung Hatta, Faculty of Cultural Sciences
idewikania@yahoo.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menginterpretasikan karakter bangsa Jepang yang tercermin dalam peribahasa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode deskriptif dengan teknik pengumpulan datanya adalah kajian pustaka. Data primer diambil dari buku peribahasa yang berjudul "Do Wasure Kotowaza Jiten", penyusun Kyoiku Toshō (1997). Dari hasil pengumpulan data peribahasa yang menggambarkan tentang belajar dan bekerja dalam bahasa Jepang terdapat 95 buah peribahasa. Data yang terkumpul juga diklasifikasikan lagi dan dianalisis sesuai dengan isi dari peribahasa tersebut. Berdasarkan data yang diperoleh karakter bangsa Jepang yang berkaitan dengan belajar dan bekerja yaitu sabar, berserah diri, bersungguh-sungguh, dan gigih. Dari hasil pembahasan bisa disimpulkan bahwa melalui peribahasa sebagai hasil pemikiran masyarakat dan menjadi pedoman dalam kehidupannya. Karakter bangsa Jepang yang sabar, sungguh-sungguh, berserah diri, semangat dan gigih dalam belajar dan bekerja jelas tercermin dalam peribahasa.

KATA KUNCI : PERIBAHASA, KARAKTER, BELAJAR, BEKERJA

This study aims to interpret the character of the Japanese nation which is reflected in the proverbs especially those related to learning and work. The method used in this research is descriptive method with data collection technique is library study. Primary data is taken from the proverb book entitled "Do Wasure Kotowaza Jiten", compiler Kyoiku Toshō (1997). From the data gathering proverb describes the learning and work in the language Japan has 95 proverbs. The collected data is also classified again and analyzed in accordance with the contents of the proverb. Based on data obtained by Japanese caretakers related to learning and work that is patience, surrender, earnest, and persistent. From the results of the discussion can be concluded that through proverbs as a result of community thinking and a guide in life. The character of the Japanese people who are patient, earnest, submissive, passionate and persistent in learning and work are clearly reflected in the proverb.

Keyword : proverb, character, learn, work

1. PENDAHULUAN

Bahasa menunjukkan bangsa, ungkapan tersebut memiliki arti yang sangat dalam dan luas. Ungkapan itu menggambarkan keadaan atau kondisi suatu bangsa atau segolongan masyarakat melalui bahasa yang digunakannya. Tindak tutur berbahasa mencerminkan identitas diri atau karakter seseorang atau suatu bangsa. Bahasa adalah suatu alat yang

digunakan untuk mengungkapkan apa yang kita rasakan, kita pikirkan dan apa yang ingin kita sampaikan. Baik secara langsung atau tidak langsung bahasa mempunyai kontribusi dalam pembangunan karakter bangsa.

Akhir-akhir ini masalah karakter bangsa menjadi topik yang banyak diperbincangkan di berbagai forum. Karakter merupakan jati diri yang membedakan satu bangsa dengan bangsa yang lainnya. Karakter menurut Saragih (2010: 7) diinterpretasikan sebagai realisasi operasional jati diri dan identitas seseorang atau suatu bangsa jika seseorang atau bangsa itu dihadapkan pada persoalan yang harus diselesaikan atau diatasi untuk mencapai kesejahteraannya. Lebih lanjut dikatakan bahwa jati diri bersifat konseptual, sedangkan karakter bersifat operasional; jati diri merupakan kapasitas, sedangkan karakter merupakan realitas; jati diri bersifat statis, sedangkan karakter bersifat dinamis. Pencarian karakter bangsa sangat berkaitan dengan pencarian jati diri bangsa. (dalam Teguh Santoso, badan bahasa.kemdikbud.go.id) . Karakter bangsa dalam antropologi (khususnya masa lampau) dipandang sebagai tata nilai budaya dan keyakinan yang mengejawantah dalam kebudayaan suatu masyarakat dan memancarkan ciri-ciri khas keluar sehingga dapat ditanggapi orang luar sebagai kepribadian masyarakat tersebut.(https://id.wikipedia.org/wiki/Karakter_bangsa)

Hubungan bahasa dengan jati diri dan karakter suatu bangsa adalah hubungan realisasi. Bahasa suatu komunitas atau bangsa yang sudah bermuatan ideologi, budaya, dan situasi sosial membangun jati diri suatu bangsa. Ketika dihadapkan pada masalah aktual, jati diri didayagunakan dalam bentuk karakter. Karakter bangsa dapat dibangun atau diketahui berdasarkan sifat hakiki bahasa atau pemakaian bahasa. Salah satu sisi pemakaian bahasa yang menunjukkan akan adanya karakter bangsa ialah peribahasa.

Pemahaman karakter suatu bangsa bisa dilakukan melalui peribahasa yang lahir dalam masyarakat tersebut. Peribahasa adalah kelompok kata atau kalimat yang menyatakan suatu maksud, keadaan seseorang, atau hal yang mengungkapkan kelakuan, perbuatan atau hal mengenai diri seseorang. Peribahasa mencakup ungkapan, pepatah, perumpamaan, ibarat, tamsil. (Kamus Umum Bahasa Indonesia susunan Badudu-Zain (1994). Peribahasa merupakan susunan kata-kata yang teratur, sedap didengar dan cukup bermakna. Peribahasa dibentuk atau dicipta berdasarkan pandangan dan perbandingan yang teliti terhadap alam sekeliling dan peristiwa-peristiwa yang berlaku dalam masyarakat. Oleh sebab itu peribahasa dibentuk dengan satu ikatan bahasa yang indah dan padat, sehingga melekatlah peribahasa itu di mulut orang ramai turun-temurun.

Peribahasa sebagai salah satu bentuk folklore sangat menarik untuk diteliti. Karena hal itu bisa menambah pemahaman tentang kebudayaan suatu bangsa. Melalui peribahasa juga bisa diketahui pedoman hidup, norma, dan aturan-aturan yang berlaku dalam kehidupan suatu masyarakat.

Poerwadarminta (1976 halaman 738) menyebutkan peribahasa atau proverb adalah kalimat atau kelompok perkataan yang tetap susunannya dan mengiaskan sesuatu maksud yang tentu (dalam Tarigan, 2011 halaman 178) Sementara itu Badudu mengatakan peribahasa adalah kelompok kata atau kalimat yang menyatakan suatu maksud, keadaan seseorang, atau hal yang mengungkapkan kelakuan, perbuatan atau hal mengenai diri seseorang. Peribahasa mencakup ungkapan, pepatah, perumpamaan, ibarat, tamsil (Kamus Umum Bahasa Indonesia susunan Badudu-Zain (1994)

Dalam bahasa Jepang peribahasa disebut dengan *kotowaza* (諺)

あるものごと、できごとを、別の言葉で言って、何かを教えたり、注意したり、はげましたり、場合によっては、笑ったりする内容をもつ短い言い方を、「ことわざ」といいます。

Aru mono goto, deki goto, betsu no kotoba de itte, nani ka wo oshietari, chuuishitari, hagemashitari, baaii yottewa, warattari suru naiyou wo motsu mijikaiikatawo "kotowaza" to iimasu.

(日本ことわざ文化学会 2010)

<http://paremiology-japan.com/kodomo.html>

Suatu kejadian, suatu peristiwa, yang diungkapkan dengan kata lain, ajaran, peringatan, tekanan, cara pengucapan yang pendek yang mempunyai arti berdasarkan suatu keadaan disebut dengan *kotowaza*.

Dari pengertian di atas bisa dipahami yang dimaksud dengan *kotowaza* adalah ungkapan pendek yang mengandung arti peringatan, pengajaran, penekanan dalam mengungkapkan suatu kejadian, peristiwa

Yang termasuk ke dalam *kotowaza* juga

むかしの名前もない人々が、農業は農業について、漁民は天気や海の様子のこと、職人や商人は技術や商売についての知識や智慧を、おや、親から子へ、

おやかた^{おやかた} だし^{でし} つた^{つた} とき^{とき} 親方から弟子へと伝えました。その時、おぼえやすくするために、^{みじか}短く、
いんしょうぶか^{いんしょうぶか} くふう^{くふう} ことば^{ことば} 印象深く工夫して、言葉を考えました。それが、「ことわざ」だったので。

Mukashi no namaemo nai hitobitoga, nougyou wa nougyou nitsuite, kyomin wa tenki ya umi no yousu no koto, shokunin ya shounin wa shoubai ni tsuite no chishiki ya chie wo oya kara ko he oyakata kara deshi he to tsutaemashita. Sono toki, oboeyasuku suru tameni, mijikaku, inshoubukaku kufuushite, kotobawo kangaemashita. Sorega "kotowaza" dattanodesu.

日本ことわざ文化学会 2010)

(<http://paremiology-japan.com/kodomo.html>)

Orang-orang dulu, menyampaikan pengetahuan dan kebijaksanaan dari orang tua ke anak, dari guru ke muridnya, petani tentang pertaniannya, nelayan tentang cuaca dan keadaan laut, pedagang tentang teknologi dan perdagangan. Pada waktu itu untuk memudahkan ingatan mereka berusaha untuk memikirkan kata-kata yang pendek dan berkesan.

Hal lain yang termasuk ke dalam *kotowaza* ialah ajaran, nasehat yang disampaikan secara turun temurun dengan kalimat yang pendek agar mudah dipahami.

Karakter berasal dari kosakata bahasa Inggris "character" yang berarti kepribadian, perilaku yang menjadi ciri khas seseorang yang membedakan seseorang dengan orang lain. (Ananda, 2012 halaman 21). Erie Sudewo dalam bukunya "Best Practice Character Building: Menuju Indonesia lebih baik" (2011 halaman 14) mendefinisikan karakter sebagai kumpulan sifat baik yang menjadi perilaku sehari-hari, sebagai perwujudan kesadaran menjalankan peran, fungsi, dan tugasnya dalam mengemukakan amanah dan tanggung jawab (dalam Ananda, 2012 halaman 21)

Untuk mengkaji masalah peribahasa dengan karakter bangsa ini akan dianalisis dengan menggunakan Teori Fungsionalisme dan Teori Psikofungsi. Teori Fungsionalisme menurut Malinowski adalah menganggap budaya itu berfungsi bila terkait dengan kebutuhan dasar manusia (dalam Endaswara, 2009 halama 124). Sedangkan Radcliffe Brown beranggapan bahwa fungsi dari kebudayaan dipergunakan untuk memenuhi kebutuhan dan sistematik struktur sosial. (dalam Endaswara, 2009 halaman 124)

Selain dikaji berdasarkan fungsinya, peribahasa sebagai salah satu bentuk folklor juga akan dikaji dengan menggunakan Teori Psikofungsi. Karena menurut Danandjaja (1994 halaman 149) yang mencoba memberi acuan studi psikologis terhadap bahan folklor

mengatakan hal yang paling penting adalah melihat folklor sebagai cerminan tata kelakuan kolektif. Tata kelakuan akan muncul dalam norma cita-cita, pandangan-pandangan, hukum, aturan-aturan, kepercayaan, sikap dan sebagainya. Dari aspek psikologi kajian folklor dilihat dari segi etos dan nilai. Etos adalah watak khas yang dipancarkan oleh suatu komunitas yang dapat dilihat dari tingkah laku dan gaya hidup. Salah satu nilai yang terpancar dalam wujud folklor adalah makna hidup manusia. Dengan teori Psikologi mengungkapkan sikap dan tindakan sebagai cerminan kepribadian kolektif, etos dan watak kolektif, pembawaan manusia. (dalam Endraswara, 2009 halaman 133-134)

2. Metode Penelitian

Penelitian ini bersifat kualitatif. Penelitian kualitatif adalah keterkaitan spesifik pada studi hubungan sosial yang berhubungan dengan fakta dari pluralisasi dunia kehidupan. Sehingga metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode Kualitatif diterapkan untuk melihat dan memahami objek dan subjek penelitian yang meliputi orang, lembaga berdasarkan fakta yang tampil secara apa adanya. Penelitian kualitatif dimaksudkan untuk memahami perilaku manusia dari kerangka acuan pelaku sendiri. Bogdan dan Taylor mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan berperilaku yang dapat diamati yang diarahkan pada latar dan individu secara holistik (utuh) (Gunawan, 2013 :80-81).

Sedangkan dalam pengumpulan data digunakan dengan metode pustaka, yaitu pengumpulan data yang dilakukan melalui perpustakaan (Ratna, 2010 : 196). Teknik pengumpulan datanya yang digunakan adalah elisitasi dokumen, yaitu dengan merujuk pada bahan-bahan berupa dokumen, seperti teks berupa bacaan. (Maryaeni, 2012 : 73) Sumber data yang penulis gunakan adalah dokumen yang berupa teks. Data primer diambil dari buku peribahasa yang berjudul “Do Wasure Kotowaza Jiten” yang disusun oleh Kyoiku Tosho Mabushiki Kaisha (1997).

Analisis data adalah merupakan kegiatan pengurutan data, pengorganisasian data, interpretasi, penilaian (Maryaeni, 2012 : 75). Karena penelitian ini merupakan penelitian kualitatif maka metode analisis yang digunakan adalah metode kualitatif interpretatif, yaitu data-data yang sudah terkumpul berdasarkan metode kepustakaan tersebut kemudian diinterpretasikan atau ditafsirkan (Ratna, 2010 : 306). Interpretasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu : interpretasi terbuka dan interpretasi tertutup. Interpretasi terbuka secara

terus menerus mengandaikan peneliti sebagai bagian tak terpisahkan dengan masyarakat, sedangkan interpretasi tertutup semata-mata karena kemampuan manusia secara individual menafsirkan atas dasar data yang ada (Ratna, 2010 : 308). Analisis pada penelitian ini bersifat interpretasi tertutup karena penulis hanya menafsirkan berdasarkan data yang ada. sebelum dilakukan analisis data, data yang terkumpul diklasifikasikan terlebih dahulu, kemudian diinterpretasikan, kemudian disajikan dalam bentuk narasi, dan terakhir disimpulkan.

3. Penemuan dan Pembahasan

Dari hasil pegumpulan data peribahasa yang menggambarkan tentang belajar dan bekerja dalam bahasa Jepang terdapat 95 buah peribahasa (namun dalam makalah hanya diambil beberapa contoh saja). Data yang terkumpul juga diklasifikasikan lagi sesuai dengan isi dari peribahasa tersebut, yaitu sabar , berserah diri , bersungguh-sungguh , semangat dan gigih.

A. Peribahasa yang menyatakan sabar dan sungguh-sungguh

| |
|--|
| <p>1. ^{いし} ^{うえ} ^{さんねん} ^{いし} ^{さんねん} ^{つづ} ^{あたた} ^い ^{しんぼう} 石の上にも三年：石も三年もすわり続ければ暖まるの意から、じっと辛抱</p> <p>^{むく} すればやがて報われるということ</p> <p>betapapun susahnya mencapai sesuatu itu, apabila dilakukan dengan tekun akan membuahkan hasil juga</p> |
| <p>2. ^{うし} ^{あゆ} ^{せんり} ^{うし} ^{おそ} ^{あゆ} ^い ^{せんり} 牛の歩みも千里：牛のゆっくりとした遅い歩みでも、なまけずに行けば千里</p> <p>^{みち} ^い ^い ^{どりよく} ^よ ^{けっか} ^{しょう} の道を行くことができるという意から、たゆまず努力すれば良い結果が生じ</p> <p>ることのたとえ=</p> <p>meskipun tempat yang jauh apabila dijalani selangkah demi selangkah akan sampai juga</p> |
| <p>3. ^{あまだ} ^{いし} ^{うが} ^{あまだ} ^{てんてき} ^{なが} ^{あいだ} ^{いし} ^{あな} 雨垂れ石を穿つ：雨垂れの点滴でも、長い間には石に穴をあけることか</p> <p>^{どりよく} ^{つづ} ^{だいじぎょう} ら、微力でも、努力をし続ければ大仕事をなしとげることができるというたとえ</p> <p>suatu usaha yang dilakukan dengan sungguh-sungguh serta pantang menyerah suatu saat akan mendatangkan hasil jua</p> |

| |
|---|
| <p>4. 石に立つ矢：石を鬼と見間違えて射た矢が射通ったという中国の故事か <small>いし た いし おに みまちが い や いかよ ちゅうごく こじ</small> <small>こころ ふかのう</small> ら、心をこめてやれば不可能なことはないというたとえ</p> <p>apabila melakukan suatu pekerjaan dengan sepenuh hati dan mati2an hal yang tidak mungkin itu akan mejadi kenyataan</p> |
| <p>5. 一念岩をも通す：石を虎見間違えて射た矢が石を射通したという故事から心 <small>いちねんいわ とお いし とらみまちが い や いし いとお こじ こころ</small> <small>しゅうちゅう ものごと おこな</small> を集中して物事を行えばどんなことでもできるというたとえ</p> <p>apabila melakukan suatu pekerjaan dengan sepenuh hati dan mati2an hal yang tidak mungkin itu akan bisa menjadi kenyataan</p> |
| <p>6. 斧を研いで針にする：斧を研いで針にするような気の遠くなるほどの忍耐と <small>おの と はり おの と はり き とお にんたい</small> <small>どりよく かさ こんなん</small> 努力を重ねれば、どんな困難なことでもやれないことはないということ</p> <p>kalau berusaha dengan sungguh-sungguh dan tabah, betapapun sulitnya suatu pekerjaan itu akan bisa diselesaikan juga</p> |

Dari data 1 makna sabar terlihat dalam ungkapan

さんねん つづ
三年もすわり続ければ

San sen mo suwari tsuzukereba

kalau dilihat secara harfiah *sannen* = 3 tahun, *suwari* = duduk, *tsuzukereba*= kalau terus menerus. Dari ungkapan tersebut tergambar bahwa kegiatan duduk selama tiga tahun dan secara terus menerus bukan merupakan suatu pekerjaan yang gampang., untuk melakukan pekerjaan tersbut diperlukan suatu kesabaran untuk mendapatkan balasan yang baik.

Sedangkan dalam data 2, makna sabar terlihat dalam ungkapan

おそ あゆ
ゆっくりとした遅い歩みでも、なまけずに行けば

Yukkuri toshita osoi ayumidemo, namakezuni ikeba

Dari ungkapan tersebut, kata *yukkuri* = perlahan, *osoi* = lambat, *namakezuni* = tanpa malas, *ikeba* = kalau pergi, menggambarkan bahwa suatu pekerjaan atau kegiatan meskipun dilakukan dengan lambat dan pelan, tapi kalau dilakukan dengan tanpa malas akan menghasilkan kebaikan. Dari data tersebut tergambar kesabaran orang Jepang dalam bekerja meskipun dilakukan secara perlahan

Dalam data ke 3, ungkapan yang mengandung makna sabar terlihat dalam kata

あまだ てんてき なが あいだ いし あな
雨垂れの点滴でも,長い間には石に穴を

Ame dare no tentekidemo, Nagai aidani wa ishini anawo

Dari ungkapan tersebut kata *amadare* = tetes hujan, *nagai aida* = waktu yang lama, *ishi* = batu, *ana* = lubang. menggambarkan bahwa hal yang kecil dalam hal ini tetes hujan, dalam waktu yang lama bisa membuat lubang pada batu yang keras. Disini terlihat bahwa suatu hal yang yang tidak mungkin dilakukan apabila dilakukan dengan sabar meskipun dalam waktu yang lama akan mengakibatkan hal tersebut bisa juga terjadi. Di sini terlihat makna sabar dan sungguh-sungguh orang Jepang dalam melakukan suatu pekerjaan.

Dalam data ke 4, makna sabar dan sungguh-sungguh terlihat dalam ungkapan berikut

こころ ふかのう
心をこめてやれば不可能なことはない

Kokoro wo komete yareba fukanou na koto wa nai

Dari ungkapan tersebut, terlihat *kokoro* = hati, *komete* = memasukkan, *yareba* = kalau dilakukan, *fukanou* = tidak mungkin, *nai* = tidak ada, jelas menunjukkan, bahwa tidak ada hal yang tidak mungkin kalau dilakukan dengan sepenuh hati. Sepenuh hati artinya adalah sungguh-sungguh. Tidak ada hal yang tidak mungkin kalau dilakukan dengan sungguh-sungguh. Dala peribahasa tersbut terlihat bahwa orang jepang yakin bahwa tidak ada suatu pekerjaan yang tidak mungkin dilakukan, apabila dilakukan dengan sungguh-sungguh akan menghasilkan sesuatu yang baik.

Dalam data ke 5, terlihat adanya makna sungguh-sungguh, yang diungkapkan dengan ungkapan

こころ しゅうちゅう ものごと おこな
心 を 集 中 して 物 事 を 行 えば どん なの こと だ も でき る

Kokoro wo shuuchuushite monogotowo okonaeba donnakotodemo dekiru

Dari ungkapan tersebut jelas terlihat makna sungguh-sungguh, terkandung dalam kata *kokoro* = hati, *komete* = konsentrasi. Kata *kokoro wo komete* bisa diartikan segenap hati, yang juga bisa dimaknai sungguh-sungguh. Dari ungkapan ini jelas tergambar kesungguhan orang Jepang dalam berusaha

Sedangkan dalam data ke 6, makna sabar dan sungguh-sungguh terlihat dalam ungkapan berikut :

にんたい どりよく かせ
忍 耐 と 努 力 を 重 ね れ ば

Nintai to doryoku wo kasaneba

Dalam ungkapan tersebut jelas ungkapan sabar diutarakan secara eksplisit yaitu dalam kata *nintai* = sabar , *doryoku* = berusaha, *kasaneru* = menyusun, menumpuk. Jadi maksudnya adalah kalau menggabungkan kesabaran dan berusaha. Dari data ini bisa dilihat bahwa orang Jepang menggabungkan kesabaran dengan kesungguhan untuk mengatasi segala macam kesulitan.

Dari data-data tersebut bisa dipahami bagaimana bangsa Jepang selalu sabar dan sungguh-sungguh dalam melakukan setiap aktivitasnya.

B. Peribahasa yang menyatakan berserah diri

7. 人 事 を 尽 く して 天 命 を 待 つ : 人 間 と して 最 大 限 の 努 力 を し た う え で 結 果 に
てん
つ いて 天 に ま か せ る こ と =

berusaha sungguh2 dalam melakukan suatu pekerjaan, kemudian mengenai hasilnya berserah diri pada tuhan

8. 天 は 自 ら 助 け る 者 を 助 け : 人 に 頼 ま ら ず 自 分 で 努 力 し て 解 決 し よ う と す る
も の てん たす こうふく
者 を こ そ、 天 は 助 け、 幸 福 を も た ら ず で あ る

Tuhan tidak akan menolong seseorang kalau orang itu tidak menolong dirinya sendiri

Dari data 7 kata-kata yang mengandung makna berserah diri terlihat pada ungkapan :

てん
- 天にまかせる

Ten ni makaseru

Dalam data di atas kata *ten ni makaseru* bisa dimaknai diserahkan pada Tuhan. Kata “Ten” sendiri bisa diartikan “langit”, “surga”, “Tuhan”. Jadi kata “ten ni makaseru” bisa dimaknai berserah diri. Dalam hal ini meskipun Jepang tidak dikenal sebagai masyarakat yang mengenal banyaknya dewa, namun tetap percaya bahwa Tuhanlah yang menentukan hasilnya

Sementara itu dari data 8 bisa dipahami makna berserah diri bisa terlihat dalam ungkapan

てん たす
- 天は助け

Ten wa tasuke

Tasuke = menolong, dalam ungkapan tersebut bisa dipahami bahwa Tuhan akan menolong. Dalam data 8 dapat dipahami bahwa Tuhan/dewa tidak akan menolong manusia kalau dia tidak menolong dirinya sendiri. Dalam peribahasa ini dipahami bahwa orang Jepang percaya bahwa siapa meminta bantuan pada orang lain, akan berusaha dan meminta pertolongan pada Tuhannya untuk memperoleh kebahagiaan.

C. Peribahasa yang menyatakan semangat dan rajin

| |
|--|
| <p>9. <small>いっすん むし</small> 一寸の虫にも <small>ごぶ たましい</small> 五分の魂 : <small>からだはんぶん たましい</small> 一寸ほどの小さな虫でも、体半分の魂をもつ</p> <p>ているということから、<small>ちい じゃくもの</small> いかにも小さい弱物でも、<small>そうとう ほんだんりよく いじ</small> 相当の判断力や意地を</p> <p>もっているものだというたとえ=</p> <p>betapun lemahnya seseorang itu, dia pasti memiliki semangat dan kemauan</p> |
| <p>10. <small>あさお</small> 朝起きは <small>さんもん とく</small> 三文の徳 : <small>いひと ね</small> 意人が寝ている <small>あさはや</small> 朝早い <small>お しごと</small> うちから起きて仕事をすればたと</p> <p><small>りえき</small> えわずかでも利益がたまっていく</p> <p>bila bangun cepat akan mendapat keuntungan walaupun hanya sedikit</p> |

Dalam data 9 di atas kata-kata yang mengandung arti semangat dan rajin terlihat pada ungkapan

ちい じゃくもの
いかに小さい弱物でも

Ikani chiisai jakumonodemo

Dari ungkapan di atas , ikani = bagaimana , jakumono = benda yang lemah.mengungkapkan meskipun kecil dan lemah, tetapi mempunyai daya tangkap dan ketangguhan yang cukup. Dalam ungkapan tersebut bisa dimaknai semangat. Jadi dalam peribahasa ini tergambar semangat orang Jepang.

Sementara dalam data ke 10 makna semangat dan gigih tergambar dalam ungkapan

あさはやお
朝早いうちから起きて

Asa hayai uchikara okite

Dalam ungkapan *asa* = pagi, *hayai* = cepat, *okite* = bangun, pagi hari bangun cepat. Maksudnya adalah bangun cepat di pagi hari menunjukkan suatu semangat untuk mendapatkan suatu keuntungan. Semangatnya orang Jepang terlihat di pagi hari pada saat jam kerja, dimana stasiun penuh oleh orang-orang yang akan berangkat kerja dan berjalan dengan cepat untuk menuju tempat kerja. Di situ memperlihatkan semangat kerja orang Jepang

SIMPULAN

Dari hasil pengumpulan , pengelompokkan dan analisis data maka dapat disimpulkan , bahwa dalam peribahasa yang merupakan hasil rasa masyarakat Jepang tercermin karakter bangsa Jepang yang sangat dikenal di seluruh dunia dan menjadi simbol kebudayaan bangsa Jepang, yaitu, sabar dan sungguh-sungguh, berserah diri meskipun Jepang sering dikatakan tidak jelas agama yang dianutnya, semangat dan rajin

Daftar Referensi

Badudu, Jus,Zain,1994,*Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta, Baai Pustaka

Danandjaja,James 1986, *Folklor Indonesia*, Jakarta : Pustaka Grafiti Press.

Dani,Irfan, 2016 Pengertian Karakter dalam <http://pustaka.pandani.web.id/2013/03/pengertian-karakter.html> (diunduh pada tanggal 28 Agustus 2016)

Endraswara, Suwardi ,2009, *Metodologi Penelitian Folklor*, Jakarta : Buku Kita

Gakken, 1980, *Shogakkou no Kotowaza Jiten*, Tokyo : Gakushu Kenkyusha

Gunawan, Imam, 2013, *Metode Penelitian Kualitatif, Teori dan Praktik*, Jakarta : Bumi Aksara

Kyoiku Tosho, 1998, *Do Wasure Kotowaza Jiten*, Tokyo : Zenkyozu

Maryaeni, 2012, *Metode Penelitian Kebudayaan*, Jakarta : Bumi Aksara

-Oktayati, Alfiska, 2013, 18 Karakter Bangsa Indonesia dalam

<http://alfiskaoktayati.blogspot.co.id/2013/06/18-karakter-bangsa-indonesia.html> diunduh tangga 19 Juni 2016..

[https://kompas.com/Hidupkan Kembali Karakter Bangsa](https://kompas.com/Hidupkan_Kembali_Karakter_Bangsa)

Ratna, Nyoman Khuta, 2010, *Metodologi Penelitian, Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora pada Umumnya*, Jogjakarta : Pustaka Pelajar

Tarigan, Henri Guntur, 2011, *Pengajaran Kosakata*, Bandung : Angkasa

Teguh Santoso, Karakter bangsa dalam Pantun dalam

(<http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/artikel/1345/Karakter%20Bangsa%20dalam%20Pantun>)

-<http://openmind4shared.blogspot.com/2013/11/pengertian-dan-definisi-kebudayaan-menurut-para-ahli.html>

-<http://senseleaf.blogspot.com/2012/03/pengertian-kebudayaan-menurut-para-ahli.html>

-<http://perpustakaan cyber.blogspot.com/2013/02/folklor-lisan-pengertian-ciri-ciri-contoh-fungsi-jenis-jenis-macam-macam.html>

-<http://paremiology-japan.com/kodomo.html>

-pustaka.unpad.ac.id/...2009/05/karakteristik_idiom.

-eprints.uny.ac.id/id/eprint/531

-https://id.wikipedia.org/wiki/Karakter_bangsa

Permasalahan Pola Urutan Unsur Kalimat Bahasa Jepang, Inggris, dan Jerman bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya-Universitas Padjadjaran

Dian Indira

Universitas Padjadjaran, Fakultas Ilmu Budaya
dian.indira@unpad.ac.id

Endah Purnamasari

Universitas Padjadjaran, Fakultas Ilmu Budaya
endah.purnamasari@unpad.ac.id

Susi Yulawati

Universitas Padjadjaran, Fakultas Ilmu Buda
susi.y@unpad.ac.id

ABSTRAK

Menempuh kuliah bahasa asing di Fakultas Ilmu Budaya (FIB) Universitas Padjadjaran tetap menjadi pilihan bagi lulusan SMA. Di lingkungan FIB sejak sepuluh tahun ini mempelajari bahasa Inggris (BIg) merupakan pilihan pertama, kemudian diikuti oleh bahasa Jepang (BJp), baru kemudian bahasa-bahasa lainnya. Secara tipologis BJp memiliki klasifikasi yang berbeda dengan bahasa Inggris (BI) dan bahasa Jerman (BJ) dan bahasa masing-masing memiliki pola urutan unsur kalimat (*wordorder*) dengan kekhasannya sendiri. Di samping dikenal enam pola dasar urutan kalimat dasar (*basic order*) SVO, SOV, VSO, VOS, OSV, dan OVS, Li dan Thomson (dalam JufriZal,2004,2007) yang dikutip oleh Basaria (2014) mengklasifikasikan bahasa-bahasa atas : a) bahasa yang menonjolkan subjek, b) bahasa yang menonjolkan topik, c) bahasa yang sama-sama menonjolkan subjek dan topik ,d) bahasa yang tidak menonjolkan subjek maupun topik. Adanya perbedaan mendasar antara bahasa-bahasa tersebut menarik untuk dikaji, khususnya permasalahan *wordorder* bagi mahasiswa FIB, mengingat mereka pemilik bahasa Indonesia (BI) yang secara genealogis dan tipologis berbeda dengan bahasa asing yang mereka pelajari. Pola urutan unsur kalimat dalam kalimat deklaratif BJp “*Watashi wa nihongo o benkyou simasu*” (BIg: *I study Japanese*; BJr: *ich studiere Japanisch*) bila mengalami perubahan pola urutan unsur dalam BJp ataupun BIg maka kalimat tersebut tidak berterima * *Watashi wa benkyoushimasu nihongo o* sama halnya dengan BI **Japanese study I*, tetapi tidak demikian halnya dengan BJr pengedepanan objek (*Japanisch*) dalam kalimat “*Japanisch studiere ich*” tetap berterima secara sintaksis maupun semantis (Müller, 2009; Pittner & Bermann, 2015)

Penelitian mengenai permasalahan *wordorder* yang dihadapi mahasiswa Program Studi Bahasa Jepang, Bahasa Inggris, dan Bahasa Jerman relevan dan menarik dilakukan. Responden adalah mahasiswa Prodi Sastra Jepang dan Prodi Sastra Jerman yang duduk di semester 3 dengan asumsi bahwa mereka telah memperoleh cukup pengetahuan tentang dasar-dasar kalimat kedua bahasa tersebut, tetapi untuk mahasiswa Prodi Sastra Inggris diambi mahasiswa yang duduk di semester 1 dengan asumsi bahwa mereka telah mempelajari bahasa Inggris sejak di sekolah menengah. Metode yang dipakai ialah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui tes tulis. Data yang diperoleh

diklasifikasikan atas jenis kesalahan dalam penempatan unsur kalimat, baik untuk kalimat tunggal maupun kalimat majemuk. Tujuan dari penelitian ini untuk melakukan komparasi kendala apa saja yang dihadapi para mahasiswa dalam *wordorder* sehingga dapat dipertimbangan solusi dalam mengatasi masalah tersebut.

Kata kunci : permasalahan – *wordorder* – bahasa Jepang, Inggris, Jerman - solusi

1.PENDAHULUAN

Di samping adanya keuniversalan bahasa-bahasa di dunia, bila ditelusuri secara historis tidak ada satu bahasa pun di dunia yang tidak mengalami perubahan. Berbicara tentang bahasa berarti pula berbicara tentang masyarakat pemilik bahasa yang bersifat dinamis. Aspek-aspek di luar bahasa (ekstra linguistik) yang mencakup kehidupan masyarakat, masalah etnik, regional, politik, dan lain sebagainya memengaruhi perkembangan bahasa, sehingga muncul kata-kata baru serta bentuk-bentuk bahasa dan penggunaannya yang berbeda-beda. Di antara bahasa-bahasa yang ada di dunia ada beberapa bahasa yang memiliki pola dasar urutan kalimat (bahasa Inggris (BIg): *word order*, bahasa Jerman (BJr) : *Topologie/Satzgliedstellung*) yang sama, yaitu bagaimana tata urutan komponen primer dari suatu kalimat. Meskipun topik ini telah mulai diperbincangkan pada awal abad ke-19, tetapi sampai saat ini topik ini masih tetap menarik untuk didiskusikan. Berdasarkan hasil penelitian terhadap 30 bahasa di dunia, pada tahun 1966 Greenberg menyatakan bahwa pola urutan dasar kalimat yang terbanyak SVO (13 bahasa), kemudian diikuti oleh SOV (11 bahasa), VSO (6 bahasa), selanjutnya VOS, dan OVS (Pörings dan Schmitz, 2003 : 259-260) .

Li dan Thompson dalam Jufrizal (2007:151) yang dikutip oleh Basaria (2014:4) menyatakan bahwa bahasa-bahasa dibedakan atas empat kelompok. Pertama, bahasa yang menonjolkan subjek (misalnya BIg dan BJr, kedua, bahasa yang menonjolkan topik (misalnya bahasa Cina dan Lahu), ketiga, bahasa yang sama-sama menonjolkan subjek dan topik (misalnya bahasa Jepang (BJp) dan Korea). Keempat, bahasa yang tidak menonjolkan subjek maupun topik (misalnya bahasa Tagalog dan Illocano).

Meskipun bahasa-bahasa yang ada di dunia dapat dikelompokkan menjadi 6 tetapi 3 di antaranya yaitu bahasa dengan pola VOS, OSV, dan OVS sedikit jumlahnya dan berdasarkan tipologi ada penanda yang bersifat universal yaitu : (1) di dalam kalimat deklaratif dengan S dan O berkategori nomina, maka S akan menghadirkan O, (2) pola urutan VSO selalu berbentuk preposisi, (3) bahasa dengan pola urutan SOV umumnya posposisi, (4) bila di dalam suatu bahasa pola urutan SVO mendominasi, maka genitif

akan mengikuti nomina yang dimarkahannya dan adjektiv dimarkahi oleh nominanya (Pörings dan Schmitz, 2003 : 260).

Dengan kemajuan teknologi, khususnya dibidang teknologi komunikasi, komunikasi masyarakat dunia tidak lagi dibatasi oleh jarak dan waktu. Kemampuan berbahasa asing telah menjadi suatu tuntutan. Keinginan mempelajari bahasa asing di Fakultas Ilmu Budaya (FIB) Universitas Padjadjaran menjadi pilihan bagi lulusan SMA. Mereka memiliki motivasi yang beragam antara lain dilatarbelakangi oleh ketertarikan mereka terhadap bahasa dan budaya, ingin studi lanjut. Di lingkungan FIB sejak sepuluh tahun ini mempelajari bahasa Inggris (BI) merupakan pilihan pertama, kemudian diikuti oleh bahasa Jepang (BJp), baru kemudian bahasa-bahasa lainnya seperti bahasa Jerman (Bj), bahasa Arab, bahasa Perancis, dan bahasa Rusia.

Melihat data yang ada, maka tingginya minat mempelajari bahasa Inggris di FIB dapat difahami karena BIg adalah bahasa internasional, sementara tingginya minat mempelajari BJp menyiratkan bahwa bangsa Jepang telah mampu mengangkat bahasa yang dimilikinya sejajar dengan bahasa-bahasa lain yang jumlah pemakainya besar. Berikut beberapa data dari Grimes (1996) tentang jumlah pemakai bahasa-bahasa di dunia, yaitu pemakai bahasa tertinggi bahasa Mandarin : 885 juta orang, BIg : 450 juta, BI/ bahasa Melayu :193 juta, BJp : 126 juta, dan BJr :118 juta orang (Pörings dan Schmitz, 2003 : 249). Meskipun jumlah masyarakat pemakai BJp lebih sedikit bila dibandingkan dengan masyarakat pemakai BI atau bahasa Melayu tetapi melalui kemajuan di bidang industri dan teknologi bangsa Jepang berhasil mengundang masyarakat dunia untuk mempelajari BJp.

Bahasa Inggris dan BJr secara tipologis memiliki pola SVODan genealogis merupakan kelompok bahasa Indo Eropa sehingga aturan kebahasaan dari kedua bahasa tersebut hampir sama, sementara BI secara tipologis memiliki pola SVO pula (Putrayasa, 2012)tetapi dengan rumpun Ausgronesia, dan BJp dilihat dari tipologi dan rumpunya memiliki pola SOV dan rumpun bahasa Altai. Adanya perbedaan mendasar antara bahasa-bahasa tersebut menarik untuk dikaji, khususnya permasalahan *wordorder* bagi mahasiswa FIB, mengingat mereka pemilik bahasa Indonesia (BI) yang secara genealogis dan tipologis berbeda dengan bahasa asing yang mereka pelajari. Pola urutan unsur kalimat dalam kalimat deklaratif BJp “*Watashi wa nihongo o benkyou shimasu*” (BIg : I studyJapanese; BJr : *ich studiere Japanisch*) bila mengalami perubahan pola urutan unsur dalam BJp ataupun BIg maka kalimat tersebut tidak berterima * *Watashi wa*

benkyoushimasu nihongo o sama halnya dengan BIg **Japanese study I*, tetapi tidak demikian halnya dengan BJr pengedepanan objek (*Japanisch*) dalam kalimat “*Japanisch studiere ich*” tetap berterima secara sintaksis maupun semantis (Müller, 2009; Pittner & Bermann, 2015)

Oleh karena itu, dalam tulisan ini akan diperbincangkan permasalahan *word order* yang dihadapi mahasiswa FIB, khususnya mahasiswa dari Program Sastra Inggris, Program Studi Bahasa Jepang, dan Program Studi Bahasa Jerman. Untuk kalimat sederhana kerumitan *word order* tersebut tidak tampak, seperti contoh berikut:

1.a 雨が降った

Ame ga futta.

1.b BIg : *It rained.*

1.c BJr : *Es regnete.*

Baik bahasa Jepang, BIg, BJr, maupun BI masing-masing bahasa memiliki pola urutan unsur kalimat dengan kekhasannya sendiri-sendiri. Meskipun setiap bahasa memiliki pola dasar, tetapi dimungkinkan bentuk kalimat lainnya melalui permutasi, sebagai mana terlihat dapat dilihat di dalam contoh BJr berikut.

2.a Peter *schreibt Romane.*

S V O

Peter menulis roman

‘Peter menulis sebuah roman.’

Pola urutan unsur kalimat untuk BIg dan BI pun sama SVO, tetapi tidak demikian halnya dengan BJp yang memiliki pola SOV, sehingga kalimat tersebut akan memiliki struktur berikut.

2.b Peter *Romane schreibt.*

SOV

Di dalam BJr masih dimungkinkan adanya *word order* yang lain, dengan pola OVS “*Romane schreibt Peter*” yang berterima secara sintaksis dan semantik, karena di dalam BJr letak V di posisi kedua yang menjadi patokan. Demikian pula di dalam Bigkalimat “*Novels Peter writes*” masih berterima, untuk maksud penekanan terhadap O. (<http://hypermedia.ids-mannheim.de/call/public/gruwi.ansicht>).

Pada umumnya verba BJpdiletakkan di akhir kalimat, sementara di dalam bahasa yang lainnya mungkin bertukar tempat dan dengan arti yg tidak ada perbedaan, seperti contoh di atas. Berbeda halnya dengan BJp yang memiliki pola *canonical* S-O-V yang

biasa dikenal dengan istilah kalimat *scrambled* (cf. Harada 1977; Whitman 1979, Saito) atau posposisi (Greenberg, 2010:774). Di dalam B_{Jp} unsur lain dimungkinkan bertukar tempat tetapi V tetap menempati posisi di akhir kalimat, seperti yang dicontohkan oleh Tsujimura (1996: 186) berikut.

3.a *Kinoo Taroo-ga Ginza-de susi-o tabeta*

Yesterday Taroo-Nom Ginza-in sushi -Acc ate

BIg: "Taroo ate sushi in Ginza yesterday."

BJ : "Taroo ass Sushi in Ginza gestern."

3.b *Taroo-ga Ginza-de kinoo susi-o tabeta.*

Taroo-Nom Ginza-in yesterday sushi -Acc ate

3.c *Kinoo susi-o Taroo-ga Ginza-de tabeta.*

yesterday sushi -Acc Taroo-Nom Ginza-in ate

3.d *Susi-o kinoo Taroo-ga Ginza-de tabeta.*

Sushi-Acc yesterday Taroo-Nom Ginza-in ate

3.f *Kinoo Ginza-de susi-o Taroo-ga tabeta.*

kinoo Ginza-in sushi -Acc Taroo-Nom ate

Dari contoh 3.a sampai 3.f tersebut letak V *tabetta* (BIg : *ate*, BJr : *ass* 'makan' kala lampau) ajeg di posisi paling belakang dan tidak bisa digantikan oleh unsur kalimat yang lain. Berbeda halnya dengan BIg kalimat a) dapat berbentuk a') *Yesterday Taroo ate sushi in Ginza* dan di dalam BJr akan diperoleh beberapa pola kalimat yang seluruhnya berterima : 3.a'') *Gestern ass Taroo Sushi in Giza* atau 3.a''') *Sushi ass Taroo in Giza*, atau 3.a''''') *In Giza ass Taroo Sushi*. Mengenai keajegan letak V ada kemiripan antara B_{Jp} dengan B_{Jr}, bila di dalam B_{Jp} V selalu terletak di akhir kalimat sementara di B_{Jr} selalu di posisi kedua.

Perpindahan unsur-unsur kalimat di luar V di dalam B_{Jp} dimarkahi oleh partikel, sementara di dalam B_{Jr} oleh kasus. Melalui pemarkah inilah dapat diketahui apakah unsur kalimat berupa nomina atau pronomina berfungsi sebagai S (berkasus nominatif) atau sebagai objek langsung (OL/akusatif) atau objek tak langsung (OTL/datif). Untuk para

mahasiswa partikel atau kasus ini merupakan permasalahan dalam mempelajari BJp atau BJr. Oleh karena itu, tema *word order* dan kendala-kendala yang dihadapi mahasiswa Program Studi Bahasa Jepang, Bahasa Inggris, dan Bahasa Jerman relevan dan menarik untuk diteliti. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk melakukan komparasi kendala apa saja yang dihadapi para mahasiswa dalam *word order* sehingga dapat dipertimbangan solusi dalam mengatasi masalah tersebut.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai ialah metode kualitatif dengan teknik studi pustaka/dokumen (Mayring, P., 2003). Mengingat penelitian ini bersifat kualitatif, makapaparan secara deskriptif diberikan apa adanya. Data-data diperoleh dari karya tulis para mahasiswa.

Responden adalah mahasiswa Prodi Sastra Jepang dan Prodi Sastra Jerman yang duduk di semester 3 dengan asumsi bahwa mereka telah memperoleh cukup pengetahuan tentang dasar-dasar kalimat kedua bahasa tersebut, tetapi untuk mahasiswa Prodi Sastra Inggris diambil mahasiswa yang duduk di semester 1 dengan asumsi bahwa mereka telah mempelajari bahasa Inggris sejak di sekolah menengah.

Data yang diperoleh diklasifikasikan atas jenis kesalahan dalam penempatan unsur kalimat, baik untuk kalimat tunggal maupun kalimat majemuk. Data yang diperoleh diklasifikasikan atas kesalahan penempatan V, kasus, dan partikel yang digunakan baik untuk kalimat tunggal maupun kalimat majemuk.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari data yang ada kasus penempatan urutan kata (*word order*) yang secara gramatika tidak berterima tidak ditemukan dalam tulisan berbahasa Inggris yang dibuat oleh mahasiswa semester satu Program Studi Sastra Inggris. Dari tiga puluh enam tulisan yang diobservasi, kesalahan yang umumnya terjadi adalah ketidaksesuaian subjek dan predikat, tidak adanya subjek atau predikat dalam kalimat, ketidaktepatan menempatkan bentuk kata dan klausa, dan kesalahan struktur paralel (*parallelism*). Berikut adalah beberapa contoh data yang ditemukan.

- (1) **Because location—where the country exist—have a large influence to the history of that country.*

- (2) **And every country have different history because one of the factors is they develop in different ways.*
- (3) **Remember, Allah has a better plan for us, even if it out of expectation..*
- (4) **In the Middle Ages, the followers of Islam controlled the Near East and North Africa, it was impossible for traders from Europe to get to the Indian Ocean and not able to being part of traded freely on the Indian Ocean.*
- (5) **After his died, his wish to find a way around the Southern tip Africa to the Indian came true.*

Dari data (1), terdapat beberapa kesalahan yang dapat diidentifikasi. Pertama, data itu berupa anak kalimat (klausa terikat) yang ditandai dengan adanya konjungsi *because*. Dengan demikian, klausa itu tidak bisa berdiri sendiri karena harus disertai oleh induk kalimat (klausa bebas) untuk membentuk kalimat majemuk bertingkat. Kedua, ketidaksesuaian S dan P tampak dalam klausa **where the country exist* dan **Because the location...have a large influence to the history of the country*. Subjek *the country* merupakan nomina dalam bentuk tunggal sehingga bentuk P seharusnya *exists*), demikian pula untuk *Sthe location* seharusnya *has* (bukan *have*).

Pada data (2), kesalahan yang dapat diidentifikasi adalah ketidaksesuaian bentuk S dan P yang tampak dari **And every country have different history*. Determinator *every* digunakan sebelum nomina singular sehingga *Severy country* berupa frasa nomina dalam bentuk tunggal. Sebagai hasilnya, dalam kasus ini predikat yang berterima adalah *has* (bukan *have*). Selain itu, pada klausa **because one of the factors is they develop in different ways* seharusnya muncul konjungsi *that* untuk komplemen yang berupa klausa: *they develop in different ways*. Konjungsi itu berfungsi sebagai penanda klausa subordinat sehingga bentuk klausa yang tepat adalah *because one of the factors is that they develop in different ways*. Dari data (3), kesalahan yang dapat diidentifikasi adalah tidak adanya P, fungsi S yang ditempati oleh pronomina langsung disertai oleh frasa *out of expectation*. Klausa yang tepat adalah *even if it is out of expectation*.

Struktur paralel yang tidak tepat dapat dilihat dari data (4). Konjungsi *and* yang mengindikasikan kesetaraan antara *to get to...* dan *not able to* untuk menjelaskan *traders from Europe*. Kesalahan struktur paralel ini pun berimplikasi pada makna yang membingungkan. Tampaknya maksud yang ingin disampaikan adalah para pedagang dari Eropa yang tidak mungkin dapat mencapai Samudra Hindia dan menjadi bagian dari perdagangan bebas di Samudra Hindia. Dengan demikian, bentuk klausa yang tepat adalah

it was impossible for traders from Europe to get to the Indian Ocean and to be part of free trade on the Indian Ocean. Selain kesalahan bentuk *parallelism*, kesalahan gramatika lainnya yang ditemukan adalah kesalahan bentuk frasa pada **part of traded freely*, seharusnya setelah preposisi *of* seharusnya diikuti oleh frasa nomina, menjadi *of free trade*.

Dalam data (5), terdapat dua kesalahan yang dapat diamati, yaitu pada frasa **his died* dan **the Southern tip Africa*. Kedua kesalahan itu disebabkan oleh ketidaktepatan bentuk frasa nomina. Frasa yang diawali dengan pronomina posesif (*his*) adalah frasa nomina, jadi verba *died* dalam kasus ini tidak tepat, tetapi seharusnya *his death*. Kesalahan yang serupa tampak dalam **the Southern tip Africa* yang seharusnya *southerntip of Africa*.

Para mahasiswa Prodi Sastra Jepang sudah memahami benar bahwa V terletak diakhir kalimat. Kesalahan-kesalahan terletak pada partikel sebagai penanda apakah nomina tersebut berfungsi sebagai nominatif, OL, atau OTL. Partikel 'ga' penanda Subjek (S) atau nominatif (Nom), 'o' penanda OL atau objek akusatif (Acc), dan 'ni' penanda OTL atau objek datif. Ketidaktepatan menggunakan partikel menyebabkan kalimat tidak berterima.

Untuk mahasiswa Prodi Sastra Jerman kesalahan **word order** masih ditemukan, seperti misalnya (6) **Gestern ich habe angerufen meinen Freund*. Pada kalimat (6) V *habe* menempati posisi ketiga dan *angerufen* sebagai bagian dari P bentuk *Perfekt* seharusnya berada di akhir kalimat. Kalimat yang tepat seharusnya (6') *Gestern habe ich meinen Freund angerufen* 'Kemarin saya menelepon teman saya'. Kesalahan **word order** pun ditemukan khususnya untuk kalimat dengan konjungsi *aber* 'tetapi' dan *und* 'dan' yang di dalam BJR dianggap menempati posisi nol, sehingga V pada kenyataannya tidak menempati posisi kedua tetapi ketiga. Permasalahan kasus merupakan kesalahan yang paling menonjol. Hal ini dikarenakan mahasiswa kurang teliti bahwa untuk kasus akusatif artikel **der akan** berubah menjadi **den**, dan dalam kasus datif artikel **der, das, dan die** berubah menjadi **dem, dem, dan der**. Hal ini terlihat dalam kalimat (7) *a) *Mein Freund rufe ich an*, yang seharusnya 7') *Meinen Freund rufe ich an*. Untuk para mahasiswa kalimat dengan objek datif tampak lebih sulit karena objek datif mengikuti V tertentu dan kesalahan yang banyak pada kalimat dengan V *antworten* 'menjawab' dan *gefallen* 'tertarik', seperti contoh (8) * *Er antwortet der Lehrer*, seharusnya (8') *Er antwortet dem Lehrer* 'Dia menjawab pertanyaan guru.' dan juga (9) * *Gadhi gefällt die T-Shirt*, seharusnya kalimat yang tepat adalah (9') *Gadhi gefällt dem T-Shirt* 'T-shirt itu menarik hati Gadhi.' Hanya 50% responden yang menyusun kalimat dengan benar.

4.SIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pola dasar urutan kata tidak menjadi masalah untuk mahasiswa semester I Program Studi Sastra Inggris. Hal ini mengindikasikan para mahasiswa memiliki kemampuan menguasai struktur urutan kata dalam bahasa Inggris yang bisa jadi disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor-faktor itu di antaranya, masa pembelajaran bahasa Inggris yang cukup lama, yaitu dari tingkat sekolah menengah pertama (atau bahkan sekolah dasar) sampai dengan sekolah menengah atas (setidaknya enam tahun). Faktor lain bisa saja karena pola urutan kata dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia dianggap serupa sehingga tidak begitu sulit untuk menguasainya. Berbeda halnya dengan para mahasiswa Prodi Sastra Jepang, mereka sudah konsisten menempatkan V di akhir kalimat, tetapi permasalahan utama pada penggunaan partikel yang justru sangat besar perannya untuk menentukan fungsi nomina apakah sebagai S, O akusatif, atau O datif. Untuk mahasiswa Prodi Sastra Jerman *word order* masih menjadi permasalahan, khususnya kalimat dengan konjungsi karena konjungsi tersebut memiliki nilai yang berbeda, ada konjungsi yang menduduki posisi nol dan ada juga konjungsi yang menduduki posisi satu, yang tentunya berpengaruh pada *word order*. Selain itu, kasus masih merupakan permasalahan. Karena pada umumnya di dalam BI tidak mengenal artikel dan kasus, umumnya nomina dan artikelnya tidak disesuaikan dengan fungsi yang ditempatinya apakah sebagai nomina tersebut menduduki objek langsung (OL) atau objek tak langsung (OTL).

REFERENSI

- Greenberg, J.H.2010. *Typologie der grundlegenden Wortstellung in Sprachwissenschaft*. Berlin-New York :Walter de Gruyter GmbH & Co.
- Mayring, P. (2003). *Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken*. Weinheim: Deutschen Studien Verlag.
- Müller, M.Horst (Hrsg)..2009. *Arbeitsbuch Linguistik 2. Auflage*.Paderborn-München-Wien-Zürich : Ferdinand Schöning.
- Pittner, Karin & Berman, Judith.2015. *Deutsche Syntax – ein Arbeitsbuch 6. Auflage*. Tübingen : Narr Francke Attempto Verlag GmbH + Co.KG.
- Plag , Ingo. 2003.*Word-Formation in English*. Cambridge, New York : Cambridge University Press.

Pörings, Ralf & Schmitz, Ulrich. 2003. *Sprache und Sprachwissenschaft*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.

Putrayasa, Ida Bagus. 2012. *Jenis Kalimat dalam Bahasa Indonesia* – Cetakan kedua. Bandung : PT Refika Aditama.

Tsujimura, Natsuko. 1996. *An Introduction to Japanese Linguistics*. Oxford : Blackwell Publishers Inc.

<http://hypermedia.ids-mannheim.de/call/public/gruwi.ansicht>.

<https://books.google.co.id/books?id=NCfsJh2hDigC&pg=PA128&lpg=PA128&dq=artikel,+wortstellung,+nach+2000&source=bl&ots=jcYxbWrT0y&sig=3HF1Oo4LGQP>

<http://hypermedia.ids-mannheim.de/call/public/gruwi.ansicht>

SOPAN SANTUN PADA PRINSIP IRONI DALAM DRAMA *TENNOU NO RYOURIBAN*: Kajian Pragmatik

Dinda Puteri Alhumaira
Universitas Padjadjaran, Fakultas Ilmu Budaya
dindaputeri2011@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini menjelaskan strategi yang digunakan dalam tuturan yang mengandung prinsip ironi dalam mempertahankan kesopanan. Selain itu, penelitian ini akan memaparkan bentuk ketaatan tuturan yang menggunakan prinsip ironi terhadap maksim - maksim prinsip sopan santun. Data yang digunakan berupa tuturan yang mengandung prinsip ironi yang terdapat dalam drama *Tennou no Ryouriban (2015)*. Penulis menggunakan metode kualitatif dalam mengkaji dan menganalisis data. Pertama – tama, penulis melakukan proses pengamatan serta pencatatan data berupa tuturan yang mengandung prinsip ironi. Setelah data terkumpul, penulis mereduksi data – data yang tidak sesuai dengan penelitian. Langkah berikutnya penulis mengklasifikasikan data berdasarkan cara pemertahanan sopan santun menurut teori Leech (1993). Berdasarkan teori tersebut, pemertahan sopan santun dalam bertindak tutur dapat dilakukan melalui strategi sindiran, menggunakan maksim – maksim prinsip sopan santun, dan ilokusi impositif. Kemudian penulis menganalisis data tersebut dan memaparkannya secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tuturan yang menggunakan prinsip ironi menggunakan ketiga cara tersebut dalam mempertahankan sopan santun dalam bertindak tutur. Selain itu, tuturan yang menggunakan prinsip ironi tetap menaati maksim – maksim prinsip sopan santun.

Kata kunci: pragmatik, prinsip ironi, prinsip sopan santun dan tindak tutur

1. PENDAHULUAN

Istilah pragmatik sangat dikenal dalam ilmu bidang linguistik. Dalam proses komunikasi, pragmatik berperan serta dalam memaknai tuturan. Pragmatik adalah studi tentang makna dalam hubungannya dengan situasi – situasi ujar (Leech, 1993:8). Situasi – situasi ujar disebut konteks, sehingga untuk memaknai sebuah tuturan secara pragmatik perlu diperhatikan konteks dari percakapan tersebut.

Di dalam percakapan, terdapat unsur yang disebut prinsip dan maksim yang bersifat mengatur sebuah tuturan. Ada dua prinsip utama dalam percakapan yaitu prinsip sopan santun (PS) dan prinsip kerjasama (PK). Leech (1993:120) mengungkapkan bahwa PK dibutuhkan untuk menjelaskan hubungan antara makna (makna yang ditentukan secara

semantis) dan daya (makna yang ditentukan secara semantis dan pragmatis). Akan tetapi, PK tidak dapat menjelaskan alasan penggunaan cara yang tidak langsung untuk menyampaikan yang dimaksudkan oleh manusia. Selain itu, PK kurang menjelaskan hubungan antara makna dan daya dalam jenis – jenis kalimat yang bukan kalimat pernyataan/deklaratif. Sehingga, menurut Leech, PS berperan sangat penting untuk menjelaskan hal – hal yang tidak mampu dijelaskan oleh PK.

Penentuan derajat kesantunan suatu tuturan dapat ditentukan dengan mempertimbangkan skala-skala kesantunan model (Leech, 1983:194-199), yaitu: (1) skala untung-rugi, yakni skala keuntungan atau kerugian tindakan (T) bagi mitra tutur; (2) skala kemasukmusaan, yakni mengacu pada tuturan menurut jumlah pilihan yang diberikan oleh penutur kepada mitra tutur; (3) skala ketaklangsungan, yakni mengacu pada tuturan menurut panjang jalan yang menghubungkan tuturan yang satu dengan tuturan lain; (4) skala hak-kewajiban, yakni bertolak dari tuturan menyiratkan hak atau lebih kepada kewajiban; dan (5) skala jarak sosial, yakni derajat rasa hormat yang terdapat pada situasi ujar tertentu sebagian besar bergantung pada beberapa faktor sosial yang relatif permanen, seperti: status, kedudukan, usia, dan derajat keakraban.

Di dalam prinsip sopan santun, terdapat prinsip urutan kedua (setelah PS) yang memanfaatkan bahkan dibangun di atas PS, yaitu prinsip ironi (PI). Ironi memungkinkan seseorang untuk bertindak tidak sopan melalui sikap yang seakan – akan sopan. Menurut Leech (1993:228) ironi adalah cara ramah untuk menyinggung perasaan orang (sopan santun yang mengejek = *mock-politeness*). Meskipun ironi sering dipandang sebagai sikap negatif, PI memiliki fungsi yang positif, yaitu melalui ironi sikap – sikap agresif dapat tersalurkan dalam bentuk – bentuk verbal yang tidak seberbahaya serangan – serangan langsung, seperti kritik, penghinaan, ancaman, dan sebagainya.

Pada dasarnya setiap kelompok masyarakat memiliki cara tersendiri untuk mempertahankan kesopanan dalam bertindak tutur, begitu pula masyarakat Jepang. Haga (1979) menyatakan bahwa dalam bertindak tutur masyarakat Jepang berusaha menghindari sikap kurang baik terhadap petutur yang dapat menyinggung hati dan membuat petutur menjadi malu. Sejalan dengan Haga, Suzuki (1975:27) pun menegaskan bahwa masyarakat Jepang sangat berupaya menghindari bertindak tutur secara lugas dan tegas.

Akan tetapi, di dalam kehidupan sehari – hari, tidak jarang masyarakat Jepang bersikap ironis dalam menyampaikan pendapat atau kritik kepada lawan tuturnya. Pada penelitian

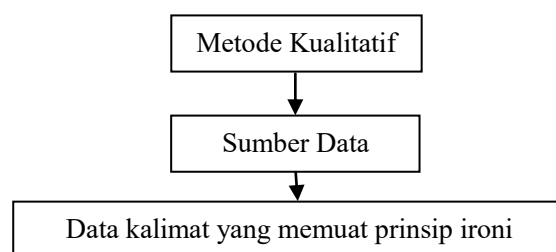
ini, penulis akan mengambil data berupa tuturan yang ada di dalam drama *Tennou no Ryouriban*. Tuturan yang mengandung prinsip ironi akan menjadi objek penelitian ini. Dalam jurnal ini, penulis akan memaparkan pemertahanan prinsip sopan santun pada tuturan yang mengandung prinsip ironi dalam drama *Tennou no Ryouriban*. Pemaparan mengenai bentuk ketaatan tuturan yang menggunakan prinsip ironi pada maksim – maksim prinsip sopan santun dalam drama *Tennou no Ryouriban* pun menjadi tujuan dari penelitian ini.

Dalam proses analisis, penulis menggunakan teori pragmatik Leech sebagai teori utama. Leech menjelaskan prinsip ironi serta memaparkan beberapa cara atau strategi untuk menjaga sopan santun di dalam percakapan yang dapat pula bersinggungan dengan prinsip ironi, diantaranya adalah strategi sindiran, menggunakan maksim – maksim sopan santun, dan ilokusi impositif.

2. METODOLOGI PENELITIAN

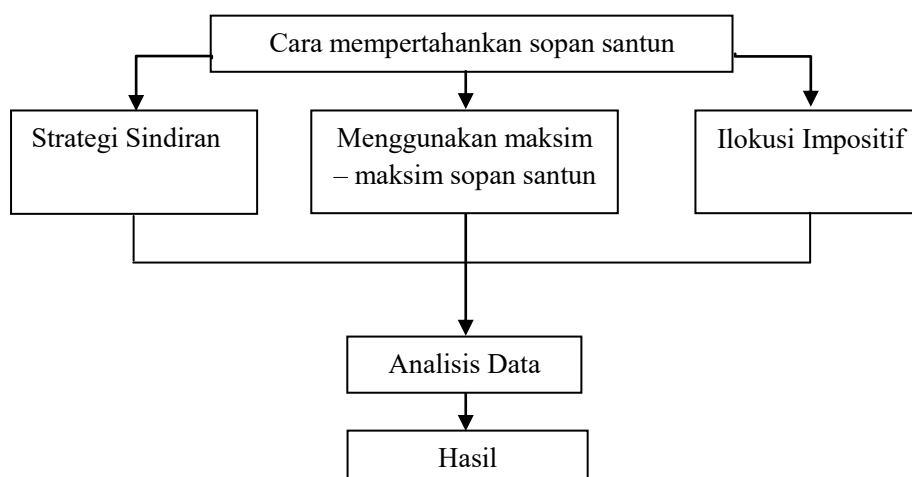
Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metodologi kualitatif merupakan prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa data tertulis atau lisan di masyarakat bahasa (Djajasudarma, 2010: 11). Data deskriptif menurut Djadjasudarma (2010: 16) merupakan gambaran ciri-ciri data secara akurat sesuai dengan sifat alamiah itu sendiri. Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap, tahap pengumpulan data, analisis data, dan penyajian data.

Setelah mengumpulkan data-data berupa tuturan dalam bahasa Jepang yang memuat prinsip ironi dari sumber data, data-data tersebut kemudian dikelompokkan menjadi tiga kelompok berdasarkan atau strategi yang digunakan dalam menjaga sopan santun, yaitu strategi sindiran, menggunakan maksim – maksim sopan santun dan ilokusi impositif. Data – data tersebut akan dianalisis dari segi pragmatik sehingga diperoleh hasil sebagai jawaban dari rumusan masalah. Berikut adalah bagan mengenai metode dan teknik analisis data dalam penelitian ini:



Dibagi berdasarkan





Bagan 1 Metode dan Teknik Analisis Data

3. HASIL PENELITIAN

1. **Situasi Ujar** : Dituturkan oleh Usami (seorang koki senior di Restoran Perancis Kazoku Kaikan) kepada Tokuzo (seorang pekerja magang yang bekerja mencuci peralatan dapur di Restoran Perancis Kazoku Kaikan) di dapur. Tokuzo dan pegawai magang lainnya harus mencuci alat – alat masak sebanyak dua kali, yaitu pada saat malam sebelum pulang dan pagi hari sebelum alat – alat masak tersebut digunakan untuk memasak. Suatu pagi ia memutuskan untuk tidak mencuci alat – alat masak. Perbuatan Tokuzo terungkap oleh Usami, seorang koki senior. Tokuzo berdalih bahwa kedatangannya ke Tokyo untuk belajar memasak bukan menjadi tukang cuci dan mencuci alat masak dua kali adalah hal yang sia - sia. Mendengar alasan Tokuzo, Usami pun menyindirnya lalu menaruh panci yang sedang digunakannya ke tempat cuci.

うさみ :

鍋もまともに洗えないやつがまともな料理人になった試しはない

Usami – san : *Nabe mo matomo ni araenai yatsu ga matomo na ryouri nin ni natta tameshiwanai*

Usami – san : Seseorang yang bahkan tidak bisa mencuci panci dengan baik, belum bisa menjadi koki yang baik.

(Eps 2, 30:35)

Pada data (1) tuturan ironi yang dituturkan oleh Usami mengimplikasikan sindiran pada Tokuzo. Berdasarkan konteks percakapan, dapat diketahui bahwa Tokuzo menyepelkan pekerjaan mencuci alat masak. Implikatur pada tuturan Usami adalah Tokuzo tidak bisa menjadi seorang koki yang baik, dikarenakan seorang koki yang baik tidak menyepelkan tugas mencuci alat – alat masak. Ketidaklangsungan ungkapan Usami dalam mengutarakan yang dimaksudkannya ini sesuai dengan derajat kesantunan dengan skala ketaklangsungan yang diungkapkan oleh Leech.

Ungkapan Usami menggunakan maksim kearifan untuk tetap mempertahankan kesantunan dalam tuturannya. Hal ini dikarenakan tuturan Usami merupakan sebuah pernyataan bukan perintah. Usami tidak memerintah secara langsung agar Tokuzo mencuci kembali alat – alat masak. Melalui pernyataan yang diungkapkan oleh Usami, Tokuzo memiliki pilihan untuk mencuci kembali alat – alat masak, dengan begitu ia bisa menjadi koki yang baik pula, atau tidak mencuci kembali alat – alat masak dan Tokuzo tidak dapat menjadi koki yang baik karena menyepelekan tugas – tugas di dapur. Tuturan Usami yang tidak mengandung paksaan ini menaati maksim kearifan pada prinsip sopan santun. Hal tersebut sesuai dengan konsep maksim kearifan yang diungkapkan oleh Leech, yaitu buatlah kerugian petutur sekecil mungkin.

2. **Situasi Ujar** :Dituturkan oleh Tokuzo (seorang koki pemula di bagian menu sayuran) kepada Araki (seorang koki senior di bagian menu sayuran) di dapur. Sebelumnya Araki menyuruh Tokuzo untuk memotong kentang. Tokuzo mengira bahwa menu kentang hari itu akan dibuat *chatteau* (nama masakan Perancis, kentang yang dipotong dengan bentuk lonjong kecil). Araki – san tidak memberi tahu bahwa sebenarnya kentang tersebut akan diolah menjadi menu *julienne* (nama masakan Perancis, kentang yang diiris tipis – tipis). Setelah Tokuzo cukup lama memotong kentang untuk menu *chatteau*, Araki – san menegurnya, dan menyebutkan bahwa hari itu menu kentang akan dibuat *julienne*. Karena ketidaksukaannya terhadap Tokuzo, ia sengaja membuat situasi bawahannya itu menjadi sulit. Setelah selesai dengan tugasnya, Tokuzo menyindir perilaku Araki – san yang tidak segera menegurnya saat ia salah. Padahal dirinya merasa sudah cukup lama memotong kentang dengan potongan menu *chatteau*.

とくぞ

:荒木さん一つだけいいですか？わしがシャトーに切ってる間ずいぶんあったと思うんです。

その間荒木さんはわしの間違いに気づかんかったんですか？シェフなのに

Tokuzo : *Araki san... hitotsu dake ii desuka? Washi ga shatoo ni kitteru aida zuibun atta to omoun desu. Sono aida, Araki san wa washi no chigai ni kizukankattan desuka? Cheffu na noni.*

Tokuzo : Araki, boleh saya tanya satu hal? Saya pasti telah memotong untuk menu *chatteau* cukup lama. Tapi apakah kamu akan bilang bahwa kamu tidak menyadari kalau saya salah? Padahal Araki adalah seorang koki.

(Eps 4, 21:14)

Tuturan Tokuzo pada data (2) mengimplikasikan sindiran terhadap sikap atasannya yang tidak menegur ketika dirinya melakukan kesalahan. Tuturan Tokuzo pada data (2) terdiri dari empat kalimat, yaitu (a) *Araki san... hitotsu dake ii desuka?* (Araki, boleh saya tanya satu hal?); (b) *Washi ga shatoo ni kitteru aida zuibun atta to omoun desu.* (Saya pasti

telah memotong untuk menu *chatteau* cukup lama.); (c) *Sono aida, Araki san wa washi no chigai ni kizukankattan desuka?* (Tapi apakah kamu akan bilang bahwa kamu tidak menyadari kalau saya salah?); dan (d) *Cheffu na noni.* (Padahal Araki adalah seorang koki.). Melalui kalimat (d) *Cheffu na noni.* (Padahal Araki adalah seorang koki.) tuturan Tokuzo memiliki implikatur bahwa ia meragukan Araki yang seorang koki. Sebab jika Araki adalah seorang koki seharusnya Araki bisa menyadari kesalahan yang dilakukan olehnya. Tidak mungkin seorang koki tidak menyadari kesalahannya karena ia sudah memotong kentang untuk menu *chatteau* cukup lama.

Meskipun Araki bersikap tidak baik sebagai seorang koki karena tidak menyadari kesalahan dan menegur Tokuzo, Tokuzo tidak memberikan kecaman dan tetap menyebutkan Araki adalah seorang koki. Dengan demikian Tokuzo tetap menaati maksim pujian. Hal ini sesuai dengan konsep maksim pujian yang diutarakan oleh Leech, yaitu kecamalah orang lain sesedikit mungkin.

- 3. Situasi Ujar :** Dituturkan oleh Fukuba (seorang direktur divisi masakan kekaisaran) kepada Tokuzo (Koki utama di dapur kekaisaran) saat Tokuzo memberikan menu kepada Fukuba untuk acara upacara kekaisaran yang mengundang petinggi – petinggi dari negara lain di ruangnya. Tokuzo membuat menu masakan yang tidak membutuhkan waktu lama dan ketersediaan bahan bakuyang ada. Tamu undangan yang berjumlah 2000 orang membuatnya ia khawatir tidak memiliki cukup waktu dan bahan baku masakan yang memadai. Tokuzo meminimalisir peluang kegagalan dengan membuat menu – menu yang tidak rumit. Akan tetapi menu yang diajukan oleh Tokuzo tidak menarik bagi Fukuba dan dinilai terlalu biasa.

ふくばだいげんと :

失敗はしないかもしれないけど印象にも残らないと思うんだよねえ...はあ...それはやっぱり...失敗ということになるんじゃないのかな~

Fukuba Daigento : *Shippai wa shinai kamoshirenai kedo inshou ni mo nokoranai to omounda yo nee.... Haa... Sore wa yappari... shippai to iu koto ni narunjanai no kanaa...*

Fukuba Daigento : Kamu mungkin tidak akan gagal dengan ini, tetapi..saya tidak berpikir ini akan meninggalkan kesan yang baik. Pada akhirnya hal itu akan menjadi sebuah kegagalan juga, bukan?

Eps 9 (23:25)

Tuturan Fukuba pada data (3) mengimplikasikan ketidaksetujuannya terhadap menu yang diajukan oleh Tokuzo. Berdasarkan konteks percakapan, dapat diketahui bahwa Tokuzo memilih menu yang tidak rumit untuk meminimalisir kegagalan. Tuturan Fukuba pada data (3) terdiri dari dua kalimat, yaitu (a) *Shippai wa shinai kamoshirenai kedo inshou ni mo nokoranai to omounda yo nee...* (Kamu mungkin tidak akan gagal dengan ini,

tetapi.. saya tidak berpikir ini akan meninggalkan kesan yang baik.) dan (b) *Sore wa yappari... shippai to iu koto ni narunjanai no kanaa...* (Pada akhirnya hal itu akan menjadi sebuah kegagalan juga, bukan?). Keduanya merupakan tuturan yang memuat prinsip ironi. Kalimat (a) mengimplikasikan ketidaksetujuannya terhadap pendapat Tokuzo, yaitu membuat menu yang tidak membutuhkan waktu lama dalam proses memasak dan memilih bahan baku yang tersedia saja merupakan salah satu cara untuk menimalisir kegagalan. Sedangkan kalimat (b) memiliki implikatur bahwa pemilihan menu yang seperti dituliskan oleh Tokuzo pun merupakan kegagalan karena tidak akan meninggalkan kesan yang baik pada tamu undangan.

Secara tidak langsung, Fukuba menginginkan Tokuzo untuk merevisi ulang daftar menu yang telah disusunnya. Tuturan Fukuba menggunakan maksim kearifan untuk mempertahankan sopan santun. Pernyataan yang diungkapkannya ini memiliki daya perintah. Melalui tuturannya Fukuba memberikan pilihan bagi Tokuzo untuk mengganti menu yang telah disusunnya dengan menu yang dapat memberikan kesan yang baik sehingga terhindar dari kegagalan, atau tetap dengan menu tersebut tetapi dapat dikatakan kegagalan untuk Tokuzo karena tidak dapat memberikan kesan yang baik kepada para tamu undangan. Dengan memberikan pilihan, tuturan Fukuba tidak mengandung paksaan dan tidak merugikan Tokuzo, sehingga dapat dikatakan bawah ungkapan Fukuba pada data (3) menaati maksim kearifan. Hal tersebut sesuai dengan konsep maksim kearifan yang dikemukakan oleh Leech, yaitu buatlah kerugian petutur sekecil mungkin.

4. KESIMPULAN

Dari ketiga contoh analisis data pada bagian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa prinsip ironi umumnya menggunakan dan menaati maksim – maksim prinsip sopan santun. Pada contoh data yang telah dianalisis sebelumnya, Tiga data yang telah dianalisis sebelumnya menggunakan maksim – maksim prinsip sopan santun. Dari ketiga data tersebut, dua data menggunakan dan menaati maksim kearifan dalam mempertahankan kesantunannya pada tuturan yang memuat prinsip ironi, dan satu lagi menggunakan dan menaati maksim pujian.

5. REFERENSI

Cummings, Louise. 2007. *Pragmatik Sebuah Perspektif Multidisipliner*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Djajasudarma. (2010). *Metode Linguistik: Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: Reflika Aditama.

Haga, Yasushi. 1979. *Nihonjin no Hyougen Shinri*. Tokyo: Chuo Kouronsha.

Leech, Geoffrey N. 1993. *Prinsip – Prinsip Pragmatik*. London, New York: Longman

Sumber data :

Drama Tennou no ryouriban (2015)

**EQUATION RELIGI SYSTEM AND JAPANESE SOCIAL
COMMUNITY WITH COMMUNITY KAMPUNG ADAT KUTA
TAMBAKSARI DISTRICT OF CIAMIS DISTRICT**

Eka Kurnia Firmansyah
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran
eka.kurnia@unpad.ac.id

Nurina Dyah Putrisari
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran
nurina.dyah@unpad.ac.id

ABSTRACT

This research discusses how the similarities of religious system and ritual form of Japanese society with the beliefs in Kampung Adat Kuta community, examines also about the tools, time and types that are used to carry out the ritual of belief that they use, so that the results of this research can be described religious system and a form of ritual belief in Kampung Adat Kuta community and can be known what tools, time and types are used to carry out the ritual of belief that they use so that can be found what values are contained in the implementation of religious rituals or beliefs that they believe. The method used in this research is analytical descriptive method and interview, so that can be found findings that can be expected can be utilized as development of repertoire of knowledge about equality of religious tradition and belief of Japanese society with society of Kampung Adat Kuta, besides this research is expected to be a place for researcher in apply science in social life and enrich useful insights for the development of science researchers. Another benefit of this research is for the community and local government is expected to provide information input and become one of the reference in the preservation of the inventory of cultural heritage of the community, especially the Sundanese tribe in the southern part of West Java.

Keywords: Religious System, Trust, Local Wisdom

PRELIMINARY

The Indonesian nation is a pluralistic nation. The community consists of various ethnic groups scattered throughout the archipelago. Each tribe in each region has a culture

that developed for generations. The cultural plurality of each tribe is basically the wealth of the Indonesian nation. Based on the reality, the rich culture possessed by the Indonesian people has not been developed proportionally. The meaning in question is that culture has not fully touched the community as a medium for the growth of national identity and as a source of self potential.

Cultural diversity can actually be used as capital to strengthen national identity. In addition, cultural diversity, including art, may be used as a national commodity that can contribute to the welfare of the community. Bali, for example, is one example of the area that makes the cultural products of the community as a commodity sold. The contribution of cultural products such as traditional art in Bali should be an inspiration for other regions in the archipelago.

Culture is one of the embodiment of national identity that has characteristic of the picture of life of Indonesian society from various ethnic. The survival of a cultural tradition, especially traditional medicine to stay alive and thrive is largely determined by the role of government policy and community concern.

Each component of government, community, heir / heir, clergy, and humanist, have their own roles, but are interrelated in the preservation of a cultural heritage, as well as the religious system and beliefs in Kampung Adat Kuta Karangpaningal Village Tambaksari District, Ciamis Regency.

System is a unity consisting of several components that are interconnected with each other in achieving the goal effectively and efficiently. In the science of anthropology there are 7 elements of culture according to Koenjaraningrat one of them is the religious system. The religious system in question speaks of the rules as well as the elements included in the religious system.

The system will never run from people's lives in other words the system will always exist in people's lives. This is because society needs rules as a guide to run life in certain society. Basically the system that applies in the community is adjusted to the geographical location of the residence of the community itself. But different if we talk about the religious system, because in the religious system there is tolerance but no tolerance in beliefs, acknowledging plurality does not mean acknowledging pluralism.

Man is a creature of God that is given the mind, the mind and the feeling. With the human mind can create a culture and civilization in which produce a science and knowledge. But there are times when the knowledge, understanding, and physical

endurance of humans in mastering and revealing the secrets of nature are very limited. Therefore, simultaneously comes the belief in the supreme ruler of this universe system, which also controls man as one part of the universe. Accordingly, both individually and socially, humans can not be separated from religion or belief system to the ruler of the universe.

If we talk about the religion of the Japanese, then the understanding will be different from the religious understanding as we have known to the celestial religions in Indonesia. Most Japanese will usually claim to be Buddhists or Shinto. But if we keep asking and urging, then they will say that they have no religion. They tend to see religion as a bond that is just a burden, at least the burden of thought because many things in their religion both Budha and Shinto do not satisfy their critical logic.

In the Japanese constitution, the government should not interfere in religious affairs. It is strictly forbidden to use state budget for religious matters. Article 20 states that all religious institutions shall not be granted the privileges of the state and shall not exercise the power of politics, the state and its agencies shall not engage in any particular religious activity and religious education. The Japanese do not care what other people religion is, and if he believes in a particular religion, he usually does not like to show off his own religion. The Japanese do not interfere in the private affairs of others, and religious matters are regarded as a private matter. In Japan, once a Christian became Prime Minister, his name was OHIRA Masayoshi, his tenure from 1978 to 1980. Indeed, the number of Christians is only 1% of the population of Japan, but it does not matter at all and does not affect his policy at all. It is not said because of religious tolerance, more appropriately mentioned because of Japanese ignorance of religion.

From the above description it can be concluded that religion is a system that shows the existence of interconnection between the five elements that are in it namely religious emotions, belief systems, religious ceremonies system, ceremonial equipment and religious groups.

Furthermore can be described through the formulation of research problems are:

1. How do religious system similarities and ritual forms of Japanese public trust with Kampung Adat Kuta community?
2. What tools, times and types are used to perform the ritual of trust?
3. What values are contained in the practice of religious rituals or beliefs that they believe in?

RESEARCH METHODS

Regarding research conducted on the belief system of Japanese society and indigenous peoples in Kampung Adat Kuta Tambaksari District, Ciamis Regency, the researcher uses qualitative methods. Qualitative methods are observing activities in their environment, interacting with them, attempting to use their language and interpretations of the surrounding world, using this method will produce descriptive data in the form of written or oral words of people and behavior observed (Nasution , 1992: 5).

This research is descriptive that is a research intended to give description of a certain social phenomenon, where already there is information about social phenomenon as there is intended in research problem, but felt not enough. The study is usually to answer what is more detailed explanation of social phenomena as intended in a given research problem (Manase Malo, 1985: 38).

In terms of this type of research include ethnographic research. As expressed by Suwardi Endaswara (2008) is a study to describe the culture as it is. That is, in this study the role of researchers only as a note taker and / or observer of an event that took place without the intervention of researchers to direct the event. Therefore, ethnographic research involves learning activities about the world of people who have learned to see, hear, speak, and act in different ways.

Therefore, in ethnographic research that discusses the study of religious traditions and beliefs, the researchers describe how the tradition takes place, the tools used, the timing is carried out and so on, and most importantly the researchers also compare the common traditions and beliefs of Japanese society and Kampung Adat .

RESULTS AND DISCUSSION

Religion and Trust of Japanese Society

Shinto (神道 Shinto, literally meaning "path / path of the god") is a religion originating from Japan. From the Meiji Restoration to the end of World War II, Shinto was the official religion in Japan. Shinto as the original religion of the Japanese nation, the religion has quite unique properties. The process of its formation, the forms of its religious ceremonies and the teachings show a very complicated development. Many terms in Shinto religion are difficult to convert properly into other languages. Shinto's own words actually come from the Chinese language meaning "*the way of the gods*", "*worship of the gods*", "*the teachings of the gods*", or "*religion of the gods*". And the name Shinto itself was only used for the first time to refer to the original religion of the Japanese nation when Buddhism and Confucian religion (China) had entered Japan in the sixth century AD.

The growth and development of Japanese religion and culture does show an assimilative tendency. Japanese history shows that the country has received various influences, both cultural and spiritual from the outside. All these influences do not eliminate the original tradition, with external influences actually enriching the spiritual life of the Japanese nation. Between native traditions and outside influences are always combined into a new form of tradition of a similar type. And in the process of fusion that happens is not the contradiction or chaos of values, but a continuity and continuity. In the spiritual sphere, the encounter between the native Japanese tradition and the external influences has brought about the birth of a new religion, the Shinto religion, the original Japanese religion.

By looking at this "Shinto" relationship, it is most likely that Shintoism is influenced by the religious ideology of China. While Shintoism is a religious ideology that is specially adhered to by the Japanese until now. Shintoism is a traditional religious philosophy as a legacy of the ancestors of the Japanese people who used as the handle of life. Not only the Japanese people must obey the teachings of Shintoism but also the government must also be the heir and the implementer of the religion of this doctrine.

Besides believing in the existence of gods who give life's welfare, they also believe in the supernatural powers of harm, the ghosts of evil spirits called Aragami, which means evil spirits and evil spirits. So in Shintoism there is a dualistic meaning of supernatural powers that contradict each other's "We" versus Aragami (Goddess against evil spirits) as the dualism of Zarathustra religion.

From the above quotation can be seen the existence of three things contained in the conception of Shinto religion, namely:

- The gods, who are generally the personification of natural phenomena, are considered to be able to hear, see and so on that they should be worshiped directly.
- The gods can occur (incarnation) of the deceased human spirit.
- The gods are considered to have an emanating spirit and dwell in the holy places of the earth and affect human life.

The Shinto religion attaches great importance to the rites and gives a very high value to the very mystical rites. According to Shinto religion human nature is basically good and clean. The ugly and dirty is the second growth, and is a negative state that must be eliminated through the purification ceremony (*Harae*). Therefore Shinto religion is often said to be a religion that begins with purification and ends with purification. The purification ceremony (*Harae*) always precedes the implementation of other ceremonies in Shinto religion.

The rituals performed in the Shinto religion are primarily to worship the Sun goddess (*Ameterasu Omikami*) associated with prosperity and prosperity and progress in agriculture (rice), which the Japanese do in July and August over Fujiyama mountains.

In addition, the Japanese have a materialistic life. It is driven by the progress of Japanese industry and economy. They tend to see something other than spiritual success. So the Japanese only see the level of wealth and fame. This attitude may be attributed to the attitude of the Japanese who have no sense of sin, but only shame. Because sinfulness usually arises when we believe in a supreme power, who has established what we can and what we should not do. Breaking the rules creates a sense of guilt for us. The Japanese basically have no concept of supreme power. Buddhist religion which basically also does not have the concept of divinity, then Shinto which is the basis of the belief of ancestors in Japan, finally raised harmony by organizing the division of labor in serving the daily life of the Japanese. If there is a newborn child, then they go to the Shinto shrine.

But if anyone dies, they go to the Buddhist temple. Both of these are done with confidence, without causing any inner division. And the Japanese are proud because it is regarded as a harmonious manifestation of life. And that harmony is the basis of the Japanese philosophy.

Religion and Trust of Indigenous Villages in Kuta

The people of Kampung Kuta are indigenous people who still hold firm and run the ancestral tradition with the supervision of kuncen and adat leader. The inhabitants of Kampung Kuta are devout Muslims, but in their daily life colored by mythical and animistic beliefs, they still maintain the ancestral beliefs such as burning incense, offering offerings, traditional ceremonies, putting a reinforcement on the door, and other ancestral beliefs. Belief in taboos and the existence of supernatural beings or supernatural powers are still visible in their view of the sacred place of the sacred forest.

The name of Kampung Kuta may refer to the village location in a steep valley 75 meters deep and surrounded by cliffs and hills. In Sundanese, it is called kuta (meaning a wall fence). Electricity has entered the village since 1996, allowing its citizens to enjoy electronic equipment, such as television, radio and cell phones. However, residents of Kampung Kuta still maintain the traditional Sundanese traditional house.

The people are still upholding their ancestral customs (*karuhun*), while the belief system is the mandate of their ancestors that are still maintained, among others:

- 1) Kuta villagers strongly hold the word "pamali", where the sentence is believed to save the people both in the world and the hereafter. Pamali means is *Poma Ulah Lali Sakumaha Amanah* (remember never forget amanah).
- 2) Houses on stilts that must be roofed with *rumbia* or *injuk* (not permanent). In building a house or residence of Kuta villagers cling to the proverb or amanah ancestor that is "*Ulah rek di kubur hirup-hirup, ulah ngabangun istana jadi astana*" in Sundanese which means, Do not want to be buried alive, do not build the palace (house) which became astana (grave), if we interpreted based on the current phenomenon that is earthquake, this proverb guides especially Kuta society generally to all of us to build earthquake friendly house, the obedience resulted when the earthquake happened then none of the buildings or houses of Kuta villages are damaged because the specification of traditional kampung house is a friendly house of the earthquake, although destroyed then the impact will not be so severe if the residents affected because the roof is built with *rumbia* or *injuk*.

Another reason the building should not be permanent is, if the house collapsed then it does not blend with nature because all building materials are made of natural and weathered. In addition, the form of a house in Kampung Kuta must also be rectangular, with the location between the kitchen and other rooms must be parallel.

The ceremony to set up a house or *ngadeugkeun* and inhabit a new house after getting a good day and should ask the elder.

- 3) Kuta villagers have beliefs and customs associated with sacred forests. The sacred forest is considered by the community as a sacred place or sacral so that the villagers of kuta impose various customary rules to protect the sacred forest are:
 - Can not take forest products such as wood, fruits, animals, and so forth within the sacred forest
 - Should not wear black clothes, and uniforms of government service or uniform.
 - Should not spit, dispose of garbage, defecate or small that can contaminate the forest.
 - Should not say rude or sundanya "*Sompral*" in the sacred forest.
 - Should not wear footwear such as sandals and shoes.
 - Must not enter the sacred forest unless Monday and Friday.
 - Not allowed to enter the forbidden forest during Ramadan.
 - In addition they also maintain the sacred places (tabets), namely Leuwueng Gede, Mount Wayang, Pandan Domas, Gunung Barang, Ciasihan, Mount Goong, and Panyipuhan.
- 4) The deceased shall be buried outside Kampung Kuta. This is because the mandate of his ancestors to maintain the sanctity of Kampung Kuta land, related to the sanctity of Kampung Kuta land they also can not build a place to MCK (toilet) in the house, it is to keep from all kinds of diseases.
- 5) Communities have *Leuit* or storage of grain or harvested rice. If there is food insecurity or famine, this means that Kuta village has a high social spirit and has a desire to save.
- 6) Maintaining and preserving the Sugar Tree as the main source of livelihood of the people of Kuta village make palm sugar/ Aren
- 7) Great / Annual Ceremonies.
 - a) *Sidekah Bumi / Hajat Bumi*.
 - b) *Babarit*
 - c) *Nyuguh*
- 8) Other restrictions that must be obeyed by every Kampung Kuta community.

The common beliefs of Japanese society and the people of Kampung Kuta Adat

Based on the results of the analysis through the author's research, then there are some elements of similarity about religious systems and beliefs of Japanese society and Kampung Kuta Adat Community namely:

1. Syncretism, it is proven to the belief of Japanese society towards the gods and beliefs of the people of Kuta against the blessing of the ancestors.
2. The Japanese community or the people of Kampung Kuta strongly adhere to the rules and beliefs which they believe include including in terms of avoiding the restrictions according to the teachings of their respective beliefs.
3. Shinto is a teaching of the beliefs of the ancestors of the Japanese, while the residents of Kampung Kuta are also very adhering to the teachings and beliefs that their ancestors taught.
4. In the Shinto Trust and the beliefs of indigenous Kampung Kuta have the same in terms of religious ritual celebrations or ceremonies, Shinto annual celebrations include:
 - New year's celebrations are two: shogatsu and koshogatsu, the first of which is a one-week celebration that begins on the 1st of January..koshogatsu: is a celebration of the year that begins on January 7 and ends January 15th. On the afternoon of January 14, a fire was lit to welcome the arrival of us who had generously provided rice every year.
 - Celebration Seasonal change: celebrated there on February 4th is generally regarded as the beginning of spring.
 - The doll celebration (Hina matsuri), held on March 3rd.
 - Spring Festival, held on March 23rd.
 - Flower season celebration (Hana matsuri,) was held on 8th April.
 - Children's Day celebrations, held on 8th April.

- June celebration. Our celebration of water (Suijin matsuri) was held on 15 June. Summer celebrations are held towards the end of June especially in rural areas to prevent outbreaks of disease. The celebration of mass purification (Oharai) was held in the shrine of the protector god's shrine on every 30th of June, symbolically moving people's sins and stools that had been stacked half a year earlier onto a paper doll they had brought.
- Star celebrations (Tanabata), held on the night of July 7 to pay homage to Vega and Altair stars.
- The celebration of the dead (Bon-matsuri), celebrated between 13-16 July muakae-bi: which means welcome fire, okuri-bi: fire goodbye.
- August celebration of the Tsukimi: the ceremony of the moon (enjoying and admiring the beauty of the full moon) kaza-matsuri, a religious celebration held with the aim of reconciling us-wind and avoiding the hurricanes caused by hurricanes. Other ceremonies related to rice harvest.
- The September celebration
- There are also several other ceremonies, the transitional ceremonies:
 - Childhood ceremonies
 - Adult ceremonies
 - Ceremony of an elderly Ceremony
 - The ceremony of death
- Various annual traditional ceremony of Kampung Kuta community include:
 - Earth's Sidekah / Hajat Bumi.
 - Babarit
 - Nyuguh

CONCLUSION

A religious system in a culture always has the characteristics to keep as much as possible the religious emotion among its followers. Thus religious emotion is an essential element in a religion along with three other elements, namely (i) a belief system; (ii) religious ceremonies; (iii) a people who profess the religion.

The belief system typically contains sub-elements again. In this context anthropologists usually pay attention to the conception of good and evil deities; the attributes and signs of the gods; the conception of other subtle creatures such as ancestral spirits, other spirits of good evil, ghosts and others; the conception of the supreme god and the creator of nature; the problem of the creation of world and nature (cosmology); the problem of the form and nature of the world and nature (cosmology); the conception of the life and death of the conception of the world of spirits and the world of the afterlife.

As in this research explains the similarities of belief systems and ideas, and the religious rules of Japanese society, especially Shinto with Kampung Kuta community. The similarity of religious systems or beliefs among them are:

1. Syncretism
2. Strictly adhere to the rules and beliefs which they believe include including in the case of avoiding restrictions according to the teachings of their respective beliefs.
3. Hold true teachings and beliefs taught by their ancestors.
4. Have a religious ritual celebration or ceremony.

BIBLIOGRAPHY

Anderson, O'C, Benedict R-Nakamura, Mitsou-Slamet, Mohammad. (1996). *Religion Social Ethos-Agama dan etos sosial di Indonesia* (terj.), penerbit PT Al-Ma'arif Bandung.

- Boelaars, Y. (1984). *Kepribadian Indonesia Modern, Suatu Penelitian Antropologi Budaya*. Jakarta: PT Gramedia
- Dr. Djama'nnuri. MA. *Agama Jepang*. Yogyakarta. PT. Bagus Arafah. 1981
- Dr. Djama'nnuri. MA. *Agama Shinto. Dalam. Agama-Agama Dunia*. Yogyakarta. IAIN Sunan Kalijaga Press. 1988
- Geertz, Clifford. (1989). *Abangan, Santri, Priyayi dalam Masyarakat Jawa*. (terj.). Jakarta. PT. Dunia Puataka Jaya.
- Harsoyo. (1999). *Pengantar Antropologi*; Bandung: Penerbit Putra A Bardin
- Koentjaraningrat. (1987). *Kebudayaan, Mentalitet dan Pembangunan*, Jakarta: Penerbit PT. Gramedia.
- Koentjaraningrat. (1986). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta, Aksara Baru.

INTRODUCING CULTURE THROUGH CHILDREN SONGS: BETWEEN JAPANESE AND ENGLISH

Erlina Zulkifli Mahmud
Faculty of Cultural Sciences, Universitas Padjadjaran
erlina@unpad.ac.id

Taufik Ampera
Faculty of Cultural Sciences, Universitas Padjadjaran
taufik.ampera@unpad.ac.id

ABSTRACT

Culture is a product of human civilization which covers all parts of human life, among others are on how people survive in their surrounding, how they see things, how they behave, what they believe. Culture is actually something that people learn, something which is generated from time to time something which is believed to be true, to be right, to be appropriate. Sometimes people are not aware of it, they just take it for granted. As it is in all parts of human life, it is then included in all activities people do. And as it is learned, from the very beginning of people's life, in childhood life, culture has been introduced to. One of them is through children songs. While singing and playing, children are taught to see things as how their culture sees, and while having fun with others, children are taught to do what their culture usually does. It is interesting to know that the universal characteristics as well as the unique characteristics of each culture can be observed only through these children songs. The object of this research is therefore the vocabularies of Japanese children songs which are compared to the vocabularies of English children songs. The aim of this research is to find out the semantic and pragmatic similarities and differences of the vocabularies in the children songs of the two languages so the cultural values in the songs can also be understood by other cultures.

KEYWORDS: culture, children songs, vocabularies, semantic, pragmatic

1. INTRODUCTION

As the nature of culture has two faces; unique and universal, it is interesting to find out that some cultures have similarities and differences in their own characteristics. And as culture covers what people do every day from the simple thing until the complicated one, any activity people do represent the personality of each culture. For the sake of this paper, we observe how culture is introduced through children songs. Thanks to the advanced technology and advanced means of transportation which have made it easier for people to meet and communicate with other people from other cultures all over the world. This kind of communication has made it possible for certain cultures to blend with other cultures naturally without losing each own personality. Referring to this condition, it is no wonder

that some children songs have similar themes, with similar melodies though the lyrics are not totally the same semantically as well as pragmatically. What Japanese children songs may have in their themes and melodies which are similar to English children songs can be a way to see how each culture owns in it, like how Japanese people see nature, is it the same with how English people see it, also how Japanese people express happiness, and is there any difference with how English people do this. Those two are the main focuses of this paper.

As culture is not something people are born with, people create the ways how to learn it and how to apply them in their daily lives appropriately. When the culture is to be learned by children, people need to find the best method which is suitable with children's characteristics, for example, while playing and singing. It cannot be denied that children love to play and to sing. Introducing culture through these two activities will be easily understood. It is interesting to find out that the semantic and pragmatic content in the vocabularies used in children songs can be used to introduce culture.

Why Japanese and why English become the object of this research have something to do with the existence of these two languages in our faculty as some of study programs. Japanese and English study programs have been the most popular for many years; Japanese study program has been chosen as people know that Japan is advanced in technology, in business, and people could see there is a bright future waiting for them if they take this study program, while English has been chosen over years because it is an international language which is needed in any aspect of working environment. It is interesting to find out if the two have similarities and differences in some of their cultures; are they connected to each other seeing from the children's point of view in songs. These all become the background of this research.

2. RESEARCH METHOD

There are various ways for children to learn, including culture, one of them is through singing while they are playing. No matter what subject they learn, this method can be identified as the most effective way as well as fun. Since playing and singing is a part of their life, a childhood life, the dynamic of learning is appropriate to develop their mind through laughter and cheers. Singing can be used as a way to introduce culture therefore the object of this research is children songs; Japanese children songs and English children songs.

Koentjaraningrat (2015:2) says that culture is the whole total of thought, creation, and masterpiece that humans make which is not derived from their instinct, and so it can only be triggered by humans after having a process of learning. And we could refer to Lafayette (2004: 13) in dealing with Japanese culture, as he says that , . . . , Japan's traditional culture is still so powerful that it continues to be the prevailing force in molding and tuning the national character of the Japanese, with the result that they still have two faces—one modern and rational, and one traditional and emotional. This research is not going to see the characteristics of Japanese culture whether it is modern or traditional, it is going to see the cultural values no matter they are modern or traditional. The cultural values contained in the words are seen through the analysis of semantic and pragmatic meaning.

The research used for this paper is a descriptive research. According to Suryabrata (2014:76), descriptive research is a research which aims to making a description of situations or what has happened. One of the methods of this is a survey which has a goal to find out detail factual information describing existing phenomena, to identify problems or to get a justification on situation and in going practices, to make a comparison and evaluation. In this research, the lyrics in the Japanese children song are compared to the lyrics in the English children song having similar theme and melody so what phenomena exist in both cultures can be identified.

As the lyrics consist of words, which in a discourse it is called vocabularies, it is important to define what vocabularies are. According to Nurgiyantoro (2001:146) vocabularies are the quantity of words or any other thing owned by a language. The vocabularies used in Japanese and English children songs are then analyzed based on its meaning semantically as well as pragmatically. Semantics according to Hurford, et.al (2008:1) is the study of meaning in language. He adds that meaning in a language can be classified into two; sentence meaning and speaker meaning. "Sentence meaning or word meaning is what a sentence (or word) means, for example what it counts as the equivalent of in the language concerned. Speaker meaning is what a speaker means (i.e. intends to convey) when he uses a piece of language." (Hurford, et.al, 2008:3) The speaker meaning is what people call as pragmatic meaning. Strazny (2005:869) states that "pragmatics is the study of language use. It offers a complementary perspective on language, providing an insight into the linguistic choices that users make in a social situation." Those two kinds of meaning are used to analyze the Japanese and English children songs.

3. FINDINGS AND DISCUSSION

There are two Japanese children songs which are used to see the cultural value through them: the first one is しあわせならてをたたこう *Shiawase Nara Te O Tatakou*, the Japanese children song which is compared to *If You Are Happy and You Know It*, the English children song, and the second song is きらきらぼし *Kirakira Boshi*, the Japanese children song which is compared to *Twinkle Twinkle Little Stars*, the English children song. "Shiawase nara te o tatakou (If You're Happy, Clap Your Hands)" is a popular Japanese song that is based on a Spanish folk song. It became a big hit in 1964, when the song was released by Kyuu Sakamoto. (<https://www.thoughtco.com/the-conditional-nara-and-the-song-shiawase-nara-te-o-tatakou-2027922>). The data in this discussion are classified into two: (1) How Children Express Their Happiness in Japanese and English Culture and (2) How Children See Nature in Japanese and English Culture.

3.1 How Children Express Their Happiness in Japanese and English Culture

Each culture has its own way to express happiness. Through the comparison between the Japanese children song entitled しあわせならてをたたこう *Shiawase Nara Te O Tatakou* 'If You Are Happy Clap Your Hands' and the English children song *If You Are Happy, and You Know It* having the same theme, both songs are analyzed to find out how children of the two cultures express their happiness.

(1)

| | |
|---|---|
| しあわせならてをたたこう <i>Shiawase nara te o tatakou</i> <i>Kalau kau senang hati tepuk tangan</i> If you are happy, clap your hands | If you're happy and you know it, clap your hands <i>Kalau kau senang hati dan kau tahu itu, tepuk tangan</i> |
|---|---|

From the first verse, we could see that the concept of happiness in children either in the Japanese song or in the English song is expressed by **clapping hands**, *tatoku たたこう* (to clap hands). This becomes the universal characteristic of the two cultures as it shows similarity that both doing the same thing. Only then, there is an act of emphasizing from the English culture that when people are happy, they need to be aware of it, **and you know it**.

(2)

| | |
|--|--|
| しあわせならたいどでしめそうよ <i>Shiawase nara taido de shimesouyo</i> <i>Kalau kau senang dan memangnya begitu</i> If you are happy and that is true | If you're happy and you know it <i>Kalau kau senang hati dan kau tahu itu</i> And you really want to show it <i>Dan kau benar-benar ingin</i> <i>memperlihatkannya</i> |
|--|--|

At this part of the songs either Japanese or English, there is again a universal characteristic which appears stating that happiness needs to be shown. In the Japanese song it is expressed through the words *taido* 態度 (attitude) and *shimesu* しめす (to show). While in the English song it is expressed from the sentence, **you really want to show it**. The two cultures agree that happiness needs to be shown.

(3)

| | |
|--|---|
| ほらみんなでてをたたこう <i>Hora minna de te o tatakou</i> <i>Ayo semuanya tepuk tangan</i> Come on everybody clap your hands | If you're happy and you know it, clap your hands. <i>Kalau kau senang hati dan kau tahu itu,</i> <i>tepuik tangan</i> |
|--|---|

What is interesting from this part is that there is a change in the subject of the Japanese song from implicitly stated (you or we) to explicitly stated, *minna* みんな (everybody) **everybody**, and there is an act of **inviting or suggesting**, beginning with *hora* ほら (Here! Look!) to everybody to clap hands together. On the other hand, the English song keeps the same subject, **you** with the consistent emphasis of **knowing** that you are happy.

(4)

| | |
|---|---|
| しあわせならあしならそう <i>Shiawase nara ashi narasou</i> <i>Kalau kau senang hati injak bumi</i> If you are happy, stomp your feet | If you're happy and you know it, stomp your feet <i>Kalau kau senang hati dan kau tahu itu,</i> <i>hentakkan kakimu</i> |
|---|---|

From this verse we could see that the second way to express happiness in children is by **stomping the feet to the ground so it could produce sound**. And this appears in both children songs; Japanese *ashi* 足 (feet) *narasu* ならず (to sound) and English, **stomp your feet**. The difference is only in the English song that again there is an emphasis that one should be aware of his/her happiness, **and you know it**.

(5)

| | |
|---|--|
| ほらみんなであしならそう <i>Hora minna de ashi narasou</i> <i>Ayo semuanya injak bumi</i> Come on, everybody stomp your feet | If you're happy and you know it, stomp your feet <i>Kalau kau senang hati dan kau tahu itu,</i> <i>hentakkan kakimu</i> |
|---|--|

At this part, the Japanese song again changes the subject into **everyone** *minna* みんな (everybody) and there is an act of **inviting everyone** to show their happiness together by stomping their feet. On the other hand the English song just makes a repetition of **emphasis** that when one is happy, one needs to know it so one could stomp his/her feet to show it.

(6)

| | |
|--|--|
| しあわせならかたたたこう <i>Shiawase nara kata tatakou</i> <i>Kalau kau senang hati tepuk bahu</i> If you are happy, tap your shoulders | If you're happy and you know it, shout "Hurray" <i>Kalau kau senang hati dan kau tahu itu,</i> <i>teriak "hore"</i> |
|--|--|

In this part of the song, there is more expression of happiness added by the two cultures. The Japanese song adds that showing happiness by **tapping shoulders** while the English song expresses it by **shouting "hurray"** still with the emphasis that **you know it**.

(7)

| | |
|---|--|
| ほらみんなでかたたたこう <i>Hora minna de kata tatakou</i> <i>Ayo semuanya tepuk bahu</i> | If you're happy and you know it, shout "Hurray" <i>Kalau kau senang hati dan kau tahu itu,</i> |
|---|--|

| | |
|---------------------------------------|---------------|
| Come on, everybody tap your shoulders | teriak “hore” |
|---------------------------------------|---------------|

At the end of this verse it shows that in the Japanese song there is a change of subject into **everybody** and there is an act of **inviting** all to show their happy expression together by **tapping shoulders**. While in the English song the repetition of **emphasis** showing that one is aware of one’s happiness is there by **shouting “hurray”**.

(8)

| | |
|---|--|
| しあわせならほっぺたたこう <i>Shiawase nara hoppe tatakou</i> <i>Kalau kau senang hati tepuk pipi</i> If you are happy, tap your cheeks | If you are happy and you know it, do all three <i>Kalau kau senang hati dan kau tahu itu,</i> <i>lakukan tiga-tiganya</i> |
|---|--|

More concept of happiness is shown by the Japanese culture by **tapping cheeks**, while the English culture adds the concept of happiness by **doing all three**, from clapping hands, stomping the feet, and shouting hurray as the peak of their happiness, and of course with the **emphasis** that one is aware of his/her happiness.

(9)

| | |
|---|--|
| ほらみんなでほっぺたたこう <i>Hora minna de hoppe tatakou</i> <i>Ayo semuanya tepuk pipi</i> Come on, everybody tap your cheeks | If you are happy and you know it, do all three <i>Kalau kau senang hati dan kau tahu itu,</i> <i>lakukan tiga-tiganya</i> |
|---|--|

Like in the previous verses, the changing of subject into **everybody** happens again and also the act of **inviting** all to express their happiness together, only this time by tapping cheeks. While in the English culture the song is closed by doing the same thing, **emphasizing**.

3.2 How Children See Nature in Japanese and English Culture

The Japanese children song entitled **きらきらぼし Kirakira Boshi** ‘Twinkle Twinkle Stars’ is used to describe how children see nature through stars at night. The content of this song is compared to the content of English children song **Twinkle Twinkle Little Stars** having the same theme and the same melody.

(10)

| | |
|--|--|
| きらきら ひかるおそらの ほしよ <i>kirakira hikaru osorano hoshiyo</i> <i>Bintang-bintang di langit kerlap-kerlip</i> <i>bercahaya</i> Twinkle twinkle stars in the sky | Twinkle, twinkle little star <i>Berkelap-kelip bintang kecil</i> How I wonder what you are <i>Ku bertanya-tanya apakah engkau</i> |
|--|--|

From the first verse of this song we can see how Japanese and English people see stars. Both of them agree that stars are **twinkling**. What makes this concept a bit different is that the English culture sees stars also based on their size; they are **little** and there is a concept of **wondering** what exactly those twinkling little thing while the Japanese culture sees the dynamic of twinkling, **shining** ひかる(hikaru) and the location of these twinkling stars; **in the sky**. In this first verse, the English song has not stated the location of the twinkling stars.

(11)

| | |
|---|---|
| まばたき してはみんなを みる <i>mabataki shiteha minnawo miteru</i> <i>Berkerlap-kerlip melihat semua orang</i> Blinking to see everybody | Up above the sky so high Di atas di awan yang begitu tinggi Like a diamond in the sky, Bagai permata di awan |
|---|---|

From this verse, we can see a very different view existing in the two cultures. The Japanese culture sees that the twinkling stars **blinking** まばたき *mabataki* (blinking, to blink) and those stars do not do nothing in their twinkling and blinking, they take a **look at** みる *miteru* (watching, to look) everybody みんな *minna* (everyone). On the other hand, English culture sees that from the location of the stars which is so far that it is **up above the sky so high** and the effect causes by the twinkling little stars are **like a diamond in the sky**.

(12)

| | |
|--|--|
| きらきら ひかるおそらの ほしよ <i>kirakira hikaru osorano hoshiyo</i> <i>Bintang-bintang di langit kerlap-kerlip</i> <i>bercahaya</i> | Twinkle, twinkle little star <i>Berkelap-kelip bintang kecil</i> How I wonder what you are <i>Ku bertanya-tanya apakah engkau</i> |
|--|--|

| | |
|----------------------------------|--|
| Twinkle twinkle stars in the sky | |
|----------------------------------|--|

Both the Japanese verse and the English verse are in the forms of repetition of the first verse. The Japanese verse tells that stars are twinkling and shining in the sky. The English verse tells that stars are little and twinkling and there is a kind of doubtfulness about what exactly are the stars.

(13)

| | |
|--|---|
| みんなの うたがとどくと いいな <i>minna no uta ga todokuto ii na</i> <i>Akan sangat menyenangkan jika lagu semua orang ini tersampaikan</i> It will be fun if this everybody's song is heard by all | Up above the sky so high Di atas di awan yang begitu tinggi Like a diamond in the sky, Bagai permata di awan |
|--|---|

The Japanese children song with the same theme and melody as the English children song *Twinkle Twinkle Little Stars* is longer and at the end of it, there is a concept of **sharing** to all, that the song actually belongs to everyone and therefore everyone should listen to it so everyone could feel what the singer does, **fun**.

4. CONCLUSION

It can be concluded that the similar or universal characteristics between the Japanese culture and English culture can be seen from

- (1) How happiness in children is expressed by both cultures by clapping hands and by stomping the feet.
- (2) How nature (stars) are seen by both cultures from their acts of twinkling and shining.
- (3) Both culture believe that when happy, people should be aware of it

As for the different or unique characteristics owned by the two cultures are as follow:

- (4) Beside clapping hands and stomping the feet, the concept of happiness in Japanese culture is also expressed by tapping cheeks, and tapping shoulders, while in English culture, it is also expressed by shouting “hurray” and doing all the three (clapping hands, stomping the feet, and shouting hurray) together.
- (5) The Japanese culture shows the concept of collectiveness which can be seen from the changing of subject **you** or **we** into **everyone**.
- (6) The Japanese do not see stars based on their size; **little**, but from the effect of the twinkling; shining, and also the activity of stars; blinking and looking at everyone. On the other hand, the English culture sees stars by relating them to the location of the sky, **up above** and the English culture brings up the concept of **wondering** what exactly the stars are.

REFERENCES

- Boye Lafayette De Mente, 2004. Japan’s Cultural Code Words. Singapore: Tuttle Publishing.
- Hurford, et.al, 2008. Semantics A Coursebook. Singapore: Cambridge University Press
- Koentjaraningrat, 2015. Kebudayaan Mentalis dan Pembangunan. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra. Yogyakarta: BPFE
- Strazny, Philipp, 2005. Encyclopedia of Linguistics Volume 1. New York: Fitzroy Bearborn.
- Suryabrata, Sumadi, 2014. Metodologi Penelitian. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

Websites:

<https://www.thoughtco.com/the-conditional-nara-and-the-song-shiawase-nara-te-o-tatakou-2027922>

[youtube <http://www.youtube.com/watch?v=dXBKpXL7rms&w=425&h=349>]

Diksi Pada Iklan Pariwisata *Halal Media Japan 2015-2016*

Ginarti Akhiri

Universitas Padjadjaran, Fakultas Ilmu Budaya

ginartiakhiri29@gmail.com

Nani Sunarni

Universitas Padjadjaran, Fakultas Ilmu Budaya

nani.sunarni@unpad.ac.id

ABSTRAK

Peranan bahasa khususnya dalam hal pilihan kata merupakan suatu bagian yang turut menyukseskan komunikasi iklan. Tak terkecuali pilihan kata yang terkandung dalam iklan pariwisata halal. Hal ini dapat diamati pada pilihan kata iklan pariwisata *Halal Media Japan* tahun 2015-2015 yang tidak selalu menggunakan pilihan kata islami seperti “*musurimu furendori town*” atau “*musurima biyoshitsu*”, namun juga epilet “*koshitsu furo*” untuk menunjukkan penjagaan privasi bagian tubuh (aurat) dll. Berdasarkan hal tersebut, variasi dari pilihan kata dalam iklan ini selanjutnya diteliti menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mengidentifikasi pilihan kata menurut pandangan Keraf (2010). 12 data yang terkumpul kemudian diklasifikasikan menjadi 3 kelompok yaitu; gaya bahasa, makna konotasi, dan kosa kata khas pariwisata halal. pilihan kata ini menunjukkan gradasi makna dalam menyampaikan suatu kondisi yang sama. Akan tetapi, konotasi makna pada kata “*in*” dinilai kurang dapat menyampaikan arah makna yang dituju.

Kata kunci: iklan, pariwisata halal, diksi, gaya bahasa

1. Pengantar

Salah satu aspek yang mendukung berhasilnya komunikasi suatu iklan adalah bahasa. Oleh karena itu, pihak pengiklan sebaiknya mampu membahasakan pesan yang ingin disampaikan secara menarik kepada masyarakat luas hingga mereka tertarik untuk menggunakan barang maupun jasa yang ditawarkan.

Menimbang dari poin penting peranan bahasa pada iklan, kiranya dapat ditinjau lebih lanjut dalam segi cakupan ilmu bahasa yang membahas tentang pilihan kata dan gaya bahasa sebagaimana pernyataan Mulyana (2005:63), bahwa iklan merupakan suatu klasifikasi wacana berdasarkan gaya dan tujuan.

Pilihan kata atau diksi ini kemudian akan diteliti pada penerapannya dalam iklan pariwisata *Halal Media Japan 2015-2016*. Dewasa ini, topik mengenai pariwisata halal telah menjadi sorotan para praktisi ataupun peneliti secara global (Battour:2015), tidak

terkecuali Jepang yang tengah menghidupkan semangat *omotenashi* (ramah-tamah) terhadap wisatawan muslim jelang Olimpiade Tokyo 2020 (Nonaka:2016). Menariknya, *Halal Media Japan* tidak hanya menampilkan pilihan kata bernuansa Islami seperti “*musurimu furendori town*” (kota ramah muslim) atau “*musurima biyoshitsu*” (salon muslimah) pada iklannya yang menandai bahwa iklan ini diproduksi untuk menyenangkan dan membuat nyaman wisatawan muslim selama berkunjung ke Jepang, namun juga gaya bahasa epilet seperti “*koshitsu furo*” (kamar mandi privat) yang menandakan terjaganya aurat (privasi bagian tubuh dalam aturan Islam) yang awalnya kata ini merupakan istilah umum fasilitas *onsen* (sumber air panas) dll. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk meneliti pilihan kata pada iklan pariwisata *Halal Media Japan* 2015-2016 yang tidak hanya memiliki fungsi bahasa informatif, namun juga persuasif untuk menarik perhatian wisatawan muslim berkunjung ke Jepang sehingga pada tahun 2016 Jepang berhasil meraih penghargaan sebagai destinasi pariwisata halal pertama di dunia (*Halal Media Japan*: 2016).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memerikan suatu fenomena yang ada secara apa adanya dengan objek berupa fenomena aktual. Langkah-langkah penelitian dilakukan melalui beberapa tahap menurut pandangan Miles dan Huberman (1992). Pertama dilakukan proses pengumpulan data berupa pilihan kata atau diksi dalam iklan pariwisata *Halal Media Japan* 2015-2016. Dalam proses pengumpulan data dilakukan reduksi data yaitu dengan tekni reduksi terhadap jenis wacana selain iklan pada galeri “*Travel*” *Halal Media Japan*, kemudian proses ini diulang sehingga pengurangan pilihan kata tereduksi dan terkumpul data sebanyak 12 buah. Tahap kedua dilakukan analisis data dengan menggunakan metode padan intralingual (Mahsun:2014) yang menghubungkan fenomena pilihan kata pada iklan pariwisata *Halal Media Japan* dengan teknik hubung banding membedakan untuk membedakan pilihan kata pada masing-masing data serta mengklasifikasikannya berdasarkan teori pilihan kata/diksi menurut Keraf (2010). Tahap ketiga dilakukan proses penarikan simpulan.

3. Penemuan dan Diskusi

Dua belas data yang telah diperoleh pada galeri “*Travel*” *Halal Media Japan* 2015-2016 adalah sebagai berikut:

1) CHIBA CITY MAP FOR MUSLIMS が完成しました！

ムスリマ美容室やムスリムフレンドリーレストランの情報満載！

Chiba city map for muslim ga kansei shimashita!

Musurima biyoushitsu ya musurimu furendorii resutoran no jouhou mansai

‘Peta Chiba untuk para wisatawan muslim selesai!’

‘Sarat informasi mengenai restoran ramah muslim juga salon muslimah!’

(Halal Media Japan, November 2016)

Pilihan kata yang terdapat pada wacana iklan ini adalah frasa berbahasa Inggris istilah pariwisata halal yaitu “*map for muslims*” yang bermakna peta untuk menjangkau sebanyak-banyaknya wisatawan muslim, juga kata berkonotasi bahasa sopan “*kansei shimashita*” yang menunjukkan sapaan sopan khas Jepang ketika pertama kali membangun relasi, selain itu kosa kata khas pariwisata halal lainnya seperti “*musurima biyoushitsu*” dan frasa “*musurimu furendorii resutoran*”. Kemudian frasa berkonotasi “*jouhou mansai*” untuk menunjukkan poin keunggulan saratnya informasi yang disajikan pada peta.

2) 地元のガイドがおもてなし！札幌をとことん楽しむハラールツアーがスタート！

Jimoto no gaido ga omothenashi! Sapporo tokoton tanoshimu haraaru tsuaa ga sutaato!

‘Pelayanan pemandu lokal! menikmati puasanya tamasya halal Sapporo dimulai!’

(Halal Media Japan, November 2016)

Pilihan kata pada teks tersebut adalah kosakata khas pariwisata halal berupa kata serapan dari bahasa Arab dan Inggris “*haraaru tsuaa*” juga kata serapan “*sutaato*” dari bahasa Inggris “*sutaato*” yang mengandung makna denotasi sebagai aba-aba penyemangat mengawali wisata halal Sapporo. Tidak seperti pada data nomor 1, meskipun sama-sama menggambarkan sosialisasi pertamakali produk wisata halal namun pada data 1 dimaknai sebagai rampungnya suatu produk sedangkan nomor dua dimaknai sebagai semangat awal. Hal ini dikarenakan oleh gaya bahasa struktur kalimat antiklimaks yang lebih ditekankan pada “*genchi gaido ga omothenashi*” sebagai poin daya tarik pelayanan wisata halal Sapporo berupa staf pemandu yang mumpuni.

3) ムスリムフレンドリータウン、佐野マップが完成いたしました！

Musurimu furendorii taun, Sano mappu ga kansei itashimashita!

Kota ramah muslim, peta Sano selesai!

(Halal Media Japan, Oktober 2016)

Pilihan kata pada teks ini adalah frasa kata serapan berbahasa Inggris khas pariwisata halal yaitu “*musurimu furendorii taun*” yang memiliki daya tarik sebagai keterbukaan terhadap wisatawan muslim dan kata berkonotasi bahasa hormat “*kansei itashimashita*”. Dalam bahasa Jepang, kata hormat tidak hanya menandakan rasa hormat, namun juga rasa berterimakasih atas dukungan untuk menggunakan produk yang ditawarkan. Oleh karena itu, kandungan nilai rasa bahasanya lebih dalam dari kata “*kansei shimashita*” pada data nomor 1.

- 4) 日本最古のモスクある街、神戸一日ハラールツアー

Nihon saiko no mosuku aru machi, Kobe ichi nichi hararu tsuaa

Kota masjid tertua Jepang, tur sehari Kobe

(Halal Media Japan, Juli 2016)

Sama seperti data nomor 2, Pilihan kata pada iklan adalah gaya bahasa struktur kalimat antiklimaks “*Nihon saiko no mosuku aru machi*” sebagai poin yang menarik wisatawan untuk berkunjung bedanya struktur kalimat ini menandakan kekhasan pariwisata halal di kota Kobe.

- 5) TOKYO MAP FOR MUSLIM が完成！浅草、上野、谷中の見所たくさん！

Tokyo map for muslim ga kansei! Asakusa, ueno, yanaka no midokoro dakusan!

Tokyo map untuk muslim selesai! Macam-macam spot wisata Yanaka, Ueno dan Asakusa!

(Halal Media Japan, 12 Juni 2016)

Pilihan kata pada iklan ini adalah frasa khas pariwisata halal yaitu “*map for muslim*”. Berbeda dengan istilah pada data nomor 1 yaitu “*map for muslims*”, frase ini bermakna lebih personal. Selain itu, bentuk biasa pada kata “*kansei*” dibandingkan dengan kata pada data 3 “*kansei itashimasu*” dan data no 1 “*kansei shimashita*” bentuk ini mencerminkan bahasa yang lebih ringan dan akrab. Selanjutnya, frasa berbahasa Jepang yang mengandung makna konotatif yaitu “*midokoro dakusan*” menjadi poin unggulan variatifnya tempat wisata halal di Tokyo.

- 6) OSAKA MAP FOR MUSLIMS を遂にリリース！

大阪やどとんぼりなど魅力満載！

Osaka map for muslim o tsuini ririisu!

Osakajou ya dotonborinado miryoku mansai!

Peta Osaka untuk muslim akhirnya diluncurkan!

Dotonbori juga Benteng Osaka dan lainnya penuh pesona!

(Halal Media Japan, 9 April 2016)

Pilihan kata yang terkandung pada teks tersebut adalah frasa konotasi campuran bahasa Jepang “*tsuini*” dan kata serapan dari bahasa Inggris “*release*” yaitu “*ririisu*” yang menyatakan lega atas kerja keras yang telah dilakukan. berbeda dengan bentuk lainnya yang menyatakan situasi pertama kali produk diperkenalkan seperti kata-kata sebelumnya seperti “*sutaato*”, “*kansei*”, “*kansei shimashita*”, dan “*kansei itashimashita*”, kata ini lebih menekankan suatu proses. Selain itu, frasa konotasi berbahasa Jepang “*miriyoku mansai*” berfungsi sebagai poin daya tarik Osaka.

7) SHINJUKU MAP FOR MUSLIMS を大幅リニューアル！

ゴジラ、ラーメン、カラオケなど情報満載！

Shinjuku Map for Muslims o rinyuuaru!

Gojira, ramen, karaoke nado jouhou mansai!

Peta Shinjuku untuk para wisatawan muslim diperbaharui besar-besaran!

Sarat informasi Godzilla, ramen, karaoke dll!

(Halal Media Japan, 23 Maret 2017)

Pilihan kata pada teks iklan ini adalah frasa konotasi “*oohaba rinyuuaru*” yang menunjukkan kesungguhan upaya. Selain itu, Gaya bahasa sinekdok *pars pro toto* “*gojira*” menunjukkan tempat bagus untuk foto-foto dengan latar patung kepala godzilla raksasa setelah keluar dari pintu barat Stasiun Shinjuku, juga sinekdok *totum pro parte* pada kata “*ramen*” yang merujuk pada salah satu merek ramen kemasan vegetarian yaitu “*samurai ramen*” dan “*karaoke*” yang merujuk pada salah satu nama tempat karaoke yang menyediakan menu halal dan tempat shalat yaitu “*Honpo Manekineko*” sebagai daya tarik untuk membangkitkan rasa penasaran wisatawan tentang apa yang dimaksud dengan godzilla, ramen, karaoke.

8) 岩手県安比リゾート7つのハラール対応

Iwateken Appi rizooto nanatsu haraaru taiou

Suguhan 7 macam servis halal Appi Resort prefektur Iwate

(Halal Media Japan, 29 Januari 2016)

Pada teks iklan tersebut, terdapat pilihan kata berupa frasa berbahasa Jepang khas pariwisata halal yaitu “*nanatsu no haraaru taiou*” sebagai daya tarik pelayanan pariwisata spesial dari Appi.

9) 札幌雪祭りに向けて SAPPORO MAP FOR MUSLIM をリニューアル！

Sapporo yuki matsuri ni mukete SAPPORO MAP FOR MUSLIM o rinyuuaru!
Menghadapi festival salju Sapporo, peta Sapporo untuk Muslim diperbaharui!

(Halal Media Japan, 19 Januari 2016)

Pilihan kata pada teks iklan tersebut adalah kosakata serapan dari bahasa Inggris “*renewal*” yaitu “*rinyuuaru*” yang memiliki makna konotasi penekanan penyempurnaan konten dan tampilan peta bersamaan dengan akan diselenggarakannya festival salju Sapporo. Meskipun hanya berbeda penambahan kata sifat “*oohaba*” pada data 7 yaitu “*oohaba rinyuuaru*”, kesan upaya pembaharuan menjadi lebih kuat.

10) 個室風呂で楽しめる「ひょうたん温泉」 in 大分県

Koshitsu furo de tanoshimeru “Hyoutan Onsen” in Oita Beppu

Kenikmatan kamar mandi privat “Hyotan Onsen” di Beppu

(Halal Media Japan, September 2015)

Pilihan kata pada iklan ini adalah gaya bahasa epilet untuk menyatakan ciri khusus aturan islam yaitu menjaga aurat (privasi bagian tubuh) dengan menggunakan istilah umum “*koshitsu furo*” . Kata asing berbahasa Inggris “*in*” dimungkinkan bermaksud untuk menegaskan kata tempat sesudahnya yaitu “Oita Beppu”.

11) 京都タワーに京都の雰囲気を感じる礼拝スペースができました

Kyoto tawaa ni kyouto no funiki o kanjiru reihai supeesu ga dekimashita

Di Kyoto Tower tempat shalat bernuansa Kyoto rampung

(Halal Media Japan, September 2015)

Pilihan kata pada iklan ini adalah frasa khas pariwisata halal yaitu “*Kyoto no funiki o kanjiru reihai supeesu*” dimana tempat salat ini secara spesial didisain bergaya kyoto.

12) 「Travelience」ムスリム向け東京ツアー

“Travelience” Musurimu muke Tokyo Tur

“Travelience” Tokyo tur teruntuk muslim

(Halal Media Japan, Juli 2015)

Pilihan kata pada iklan ini adalah frasa khas wisata halal “*musurimu muke tokyo tour*” yang diidentikkan dengan nama perusahaan travel “Travelience”

Berdasarkan kedua belas data tersebut, diidentifikasi bahwa pilihan kata iklan pariwisata Halal Media Japan 2015-2016 adalah sebagai berikut:

- a. Gaya bahasanya: (sinekdok: ゴジラ、ラーメン、カラオケ), (Epilet: 個室風呂) (struktur kalimat anti klimaks: 日本最古のモスクがある街、地元ガイドがおもてなし)
- b. Konotasi kata dan frasa: (menyatakan kondisi awal produk: 遂にリリース、スタート、完成、完成しました、完成いたしました), (atraktif poin: 情報満載、魅力満載、見所たくさん), (poin penekanan: リニューアル、大幅リニューアル、in)
- c. Istilah pariwisata halal: (layanan halal: 7つハラール対応、ハラールツアー、ムスリム向け東京ツアー), (fasilitas halal: ムスリムフレンドリータウン、ムスリムフレンドリーレストラン、ムスリマ美容室), (media pemasaran produk: *map for muslim* dan *map for muslims*).

Berdasarkan uraian di atas, diksi dalam iklan pariwisata halal dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel: Diksi dalam Iklan Pariwisata Halal

| No | Diksi | Keterangan |
|----|--|---|
| 1 | ゴジラ、ラーメン、カラオケ | Gaya Bahasa |
| 2 | 個室風呂 | (sinekdok, epilet, struktur kalimat antiklimaks) |
| 3 | 日本最古のモスクがある街、地元ガイドがおもてなし | |
| 4 | 遂にリリース、スタート、完成、完成しました、完成いたしました | |
| 5 | 情報満載、魅力満載、見所たくさん | Konotasi kata dan frasa (menyatakan kondisi awal produk, atraktif poin, poin penekanan) |
| 6 | リニューアル、大幅リニューアル、in | |
| 7 | 7つハラール対応、ハラールツアー、ムスリム向け東京ツアー | Istilah pariwisata halal (layanan halal, fasilitas halal, media pemasaran produk) |
| 8 | ムスリムフレンドリータウン、ムスリムフレンドリーレストラン、ムスリマ美容室 | |
| 9 | <i>map for muslim</i> dan <i>map for muslims</i> | |

4. Simpulan

Pilihan kata pada iklan pariwisata *Halal Media Japan 2015-2016* memiliki cara penyampaian berpariatif untuk menyampaikan maksud yang sama seperti gradasi makna untuk menyampaikan kondisi awal produk pada kata 「完成」、「完成しました」、「完成いたしました」 atau media pemasaran produk “*map for muslim*” dan “*map for muslims*”.

Selain itu, terdapat juga pilihan kata yang kurang tepat seperti “in” yang dinilai kurang jelas arah referansi maknanya.

Pustaka Acuan

- Ali, Mohamad. 1987. *Strategi Penelitian Kependidikan*. Bandung: Angkasa
- Battour, Mohamed & Mohd, Nazari Ismail. 2015. *Halal Tourism: Concepts, practices, challenges, and future*: Elvesier
- Keraf, Gorys. 2010. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia
- Mulyana. 2005. *Kajian Wacana*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Matthew, B.M & Huberman.1992. *Analisis Data Kualitatif*. Penerjemah. R.R. Tjetjep. Jakarta: UI Press.
- Nonaka, Yo. 2016. *Halal Tourism di Jepang dan Proyek di Keio University*. Bandung: Pusat Halal Salman ITB
- Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora

METODE PRESENTASI BAHASA JEPANG DASAR MENGENAI PARIWISATA JAWA BARAT

Herniwati
Universitas Pendidikan Indonesia
herniwati@upi.edu

Noviyanti Aneros
Universitas Pendidikan Indonesia

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena mahasiswa yang masih enggan dan malu untuk mengucapkan kalimat-kalimat bahasa Jepang dengan tata bahasa yang sudah dipelajari dan kosa kata yang terbatas pada mata kuliah *kaiwa* tingkat dasar (*shokyu kaiwa*). Penguasaan kosakata memiliki peranan penting dalam mempelajari bahasa. Jika penguasaan kosakatanya kurang maka akan timbul masalah ketika berkomunikasi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan metode yang tepat agar tujuan pembelajaran dan ketika proses pembelajaran berlangsung mahasiswa dapat berlatih dan mengingat kosakata baru, terutama kosakata dalam bidang pariwisata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode presentasi dapat meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa tingkat satu Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI dilihat dari penggunaan tata bahasa dan bertambahnya kosakata, terutama kosa kata di bidang pariwisata. Melalui metode presentasi mahasiswa mampu mengaplikasikan tata bahasa yang dipelajari dan kosa kata dengan menceritakan pariwisata yang ada di tempat tinggalnya yaitu pariwisata di Jawa Barat. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan menggunakan one group pre and post test design, sebanyak delapan kali pertemuan. Subjek Penelitian adalah mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI semester dua sebanyak 58 orang. Dari hasil penelitian diketahui meningkatnya kemampuan berbicara mahasiswa dengan metode presentasi dari nilai mean pre test 79.61 ke nilai mean post test 86.53.

Kata Kunci : *Metode Presentasi, Kaiwa, Pariwisata*

A. Pendahuluan

Pengembangan keterampilan berbicara dalam pemerolehan bahasa kedua memerlukan adanya latihan-latihan terstruktur oleh pemelajar dalam mempelajari bahasa asing yang dipelajari. Pemelajar akan mendapatkan hal baru terkait kosakata, struktur bahasa, ungkapan dan hal penting lainnya yang erat kaitannya dengan kekhususan dari bahasa asing yang dipelajari. Bahasa Jepang sebagai bahasa asing yang banyak dipelajari oleh pemelajar Indonesia, khususnya mahasiswa jurusan bahasa Jepang di perguruan tinggi. Empat keterampilan berbahasa dalam mempelajari bahasa Jepang menjadi tujuan

yang harus dicapai oleh mahasiswa. Salah satunya keterampilan berbicara sebagai kompetensi produktif merupakan tujuan akhir dalam belajar bahasa Jepang, namun dirasakan cukup sulit bagi mahasiswa yang baru memulai mempelajarinya. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang digunakan sebagai media berkomunikasi sehari-hari guna menyampaikan berbagai macam ide, pesan, maksud dan pendapat kepada orang lain. Berbicara merupakan bentuk komunikasi yang paling efektif, penggunaannya paling luas dan paling penting.

Bagi mahasiswa pemelajar bahasa Jepang tingkat dasar, berbicara dapat bersifat statis, seperti misalnya mendeskripsikan sesuatu keadaan, lingkungan sekolah dan sebagainya, namun keterampilan berbicara tersebut akan dinamis, apabila pemelajar dapat bercerita atau menguraikan suatu kejadian yang terjadi di beberapa tempat dan waktu yang berbeda dan tiap episodenya pelaku-pelakunya berbeda (Brown dan Yule, 1983). Namun, untuk mencapai sasaran tersebut perlu adanya latihan dan drill dalam menyampaikan ide-ide dengan menggunakan kosa kata dan tata bahasa yang sudah dipelajarinya. Aktivitas berbicara akan terjalin ketika lawan yang diajak bicara mampu memahami makna yang diungkapkan oleh pembicara. Hal ini sejalan dengan Nurgiyantoro yang mengemukakan bahwa kegiatan berbicara pada umumnya merupakan aktivitas memberi dan menerima bahasa, menyampaikan gagasan dan pesan kepada lawan bicara pada waktu yang hampir bersamaan.

Dalam kegiatan berbicara terjadi komunikasi timbal balik dalam satu kesatuan waktu (2011;86). Lebih lanjut Nurgiyantoro mengemukakan bahwa untuk dapat berbicara dalam satu bahasa secara baik, pembicara harus menguasai lafal, struktur dan kosakata. Disamping itu, diperlukan juga penguasaan masalah dan atau gagasan yang akan disampaikan (Nurgiyantoro, 2010;399). Selain itu Iskandarwassid & Dadang Sunendar,(2015:241) mengemukakan bahwa keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Pengajaran keterampilan berbicara harus mampu memberikan kesempatan kepada setiap individu mencapai tujuan yang dicita-citakan. Berkaitan dengan keterampilan berbicara, Iskandarwassid & Sunendar (2015; 239) mensyaratkan adanya pemahaman minimal dari pembicara dalam membentuk sebuah kalimat. Sebuah kalimat betapapun kecilnya, memiliki struktur dasar yang saling bertemali sehingga mampu menyajikan sebuah makna.

Berdasarkan hal-hal yang dikemukakan tersebut di atas, dipahami bahwa

pembelajar dalam hal ini pembelajar bahasa Jepang sangat dituntut untuk terampil berkomunikasi dengan baik dalam bahasa Jepang yang baik pula. Kida,et. All (2009:22) bahwa dalam pelatihan *kaiwa* (berbicara) digunakan teknik interviu (インタビュー), speech (スピーチ), diskusi (ディスカッション), roleplay (ロールプレイ). Speech merupakan bagian dari kegiatan presentasi. Kegiatan-kegiatan ini merupakan kegiatan yang mendekati ‘percakapan’ tentang pengalaman sehari-hari, yang juga merupakan kegiatan yang dapat dimasukkan ke dalam unsur-unsur berkomunikasi (tujuan, perbedaan informasi, pilihan dan respon). Agar kalimat-kalimat yang dipresentasikan menjadi kalimat yang runtun maka diperlukan adanya koherensi dan kohesi yang baik diantaranya dalam penggunaan kata sambung dan kata keterangan akan menjadi lebih efektif. (Kida et.All, 2009: 41)

Sehingga untuk meningkatkan motivasi dan keberanian mahasiswa dalam berbicara bahasa Jepang pada mata kuliah *Shokyu Kaiwa II*, mahasiswa belajar tampil di depan kelas dengan mempresentasikan berbagai macam tema, dan salah satunya tema yang berkaitan dengan pariwisata yang ada di Jawa Barat. Tujuan metode presentasi dalam pembelajaran *shokyu kaiwa* ini adalah untuk meningkatkan keberanian tampil di depan kelas dan berbicara bahasa Jepang dengan menggunakan kosa kata dan tata bahasa yang sudah dipelajari dalam mata kuliah *Bunpou*.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi. Dengan sample mahasiswa tingkat 1 di kelas A dan kelas B yang berjumlah 28 orang untuk setiap kelas pada mata kuliah *Shokyu Kaiwa II*.

C. Hasil dan Pembahasan

Merujuk pada tujuan penelitian, peneliti akan mendeskripsikan tahapan proses penelitian yang telah dilaksanakan yaitu berupa treatment (presentasi) kepada mahasiswa semester dua yang mengontrak mata kuliah *Shokyu Kaiwa II* sebanyak 58 orang.

a) Pelaksanaan Treatment

Pembelajaran *Shokyu Kaiwa II*

Setelah pelaksanaan pretest, selanjutnya peneliti melaksanakan treatment berupa presentasi mengenai pariwisata di Jawa Barat. Treatment yang dilakukan yaitu presentasi pariwisata yang ada di Jawa Barat adapun tujuan pembelajarannya sebagai berikut :

教案

学習レベル： 初級後半

科目： 初級会話II

学習目標： 西ジャワの観光地を紹介

授業の流れ： 1. 学習者はグループで二人、紹介したい観光地を決める。

2. その観光地を選んだ理由を考える。

3. 観光地の写真を探して、内容の話を考える。

4. クラスメートの前にプレゼンテーションをして、質問やコメントをもらい、答える。

5. クラス全体で、活動全体を振り返る。

Tema pariwisata yang dipresentasikan oleh mahasiswa dibagi menjadi dua kategori yaitu, tempat wisata Jawa Barat yang ada di Bandung dan diluar Bandung. Selama treatment terdapat tema tempat wisata di Bandung yaitu, 1) Museum Geologi; 2) Teras Cikapundung; 3) Gedung Merdeka; 4) Dago Pakar; 5) Alun-alun; 6) Trans Studio; 7) Kebun Binatang sedangkan tema tempat di luar Bandung yaitu 1) Floating Market; 2) Kawah Putih; 3) Gunung Tangkuban Perahu; 4) Farm House; 5) Keraton Kasepuhan Cirebon; 6) Ranca Upas; 7) Taman Air Sribaduga; 8) Taman Cibodas.

Slide PPT



Gambar 1. PPT Kawah Putih



Gambar 2. PPT Teras Cikapundung Riverspot



Gambar 3. PPT Farm House

Skrip

1. Kawah Putih

こんにちは、みなさん！私は エル、私は ファウザー。どうぞよろしくお願いいたします。
今回、私たちは みなさんに カワープティエーを
はっぴょうしたいです。ですから、みんなは 聞いてくださいね。じゃあ、はじめましょう！

● 「1部：カワープティエーは 何ですか。」ファウザー

カワープティエーは パトウハ山の ふんかに よって けいせい された みずうみで
あります。カワープティエーの じめんは 白いです、いおうと こんごうした から。
そのあと、水の いろは りょくはくしょくです。このクレーターは ひじょうにユニーク、
水は へんしょくしますから。

● 「2部：カワープティエーは どこですか。」エル

カワープティエーは パトウハ山の さいこうてんに いちしています。このクレーターの
アドレスは「Jalan Raya Soreang, Ciwidey, kabupaten Bandung」に あります。

● 「3部：カワープティエーで だれが 旅行することができますか。」ファウザー

カワープティエーで 大人と 子どもでも、そして じもとの 旅行者と 外国人の
旅行者でも 旅行する ことができます。。しかし、ここで 旅行者が マスクを
かけなければなりません。ここでは、ひじょうに くさい いおうで ありますから。

● 「4部：にゅうじょうけんは いくらですか。」エル

じもとの 旅行者は 一万八千ルピアを はらわなければなりません。でも、 外国人の
旅行者は 五万ルピアを はらわなければなりません。
みなさんは、毎日 カワープティエーに 旅行する ことができます。月曜日から
日曜日まで です。午前7時から 午後5時まで です。

- 「5部：カワープティエへ 行く ほうほうは どうですか。」ファウザー
ターミナル レディングから バスダムりに 乗らなければなりません。そのあと、
ターミナル レーウィパンジャングで 下車。そして、ターミナル
レーウィパンジャングから バンドンチウィデイミニバスに
乗ります。そのあと、ターミナル チウィデイで 下車。ターミナル チウィデイから
きいろの アンコットに 乗ります。そのあと、カワープティエの 門の 前で
アンコールに おります。 さいご、もんから オンタングアンチングで
カワープティエの 場所へ 行きます。
- 「6部：どうして カワープティエへ 行かなければなりませんか。」エル
カワープティエの けしきが とても きれいですから。ここで みんなさんは きりに
つつま クレーターを 見ることも できます。白いすなと パトウハ山の
けしきも とても きれいですよ。ほかの 場所は ない。それで、みんなさんは
しゃしんを とること と えを かくことができます。面白いですよ。ですから、
みんなさんも カワープティエへ 行こう！

2. Taman Cikapundung

こんにちは、私たちはTaman Cikapundungについて発表したいと思います。

Widy: Teras Cikapundung Riverspot BBWS Citarum
は公園です。この公園はバンドンの一つの観光地です。あそこは色々なライドがあり
ます。この公園は広くて、きれいです。この公園に入るために切符が必要ありません
が、ちゅうしゃするために3千ルピアをいはらわなければなりません。

Amel:

この公園まで3.4キロメートルです。車で12分ぐらいかかります。じゅうたいの
ときは25分ぐらいかかります。この公園に何がありますか。Air Mancur Menari
やエデュケーションエリアやトイレや壁が“The Journey of Happiness”
やえんけいげきじょうや花園などがあります。

Widy:

そしてラフティングや池やもすくやナチュラルエリアや駐車場などあります。この公
園の駐車場は広いです。普通は人々がバイクでこの公園に来ます。この公園に池や橋
や遊び場やローズとコーンのやたいなどがあります。子供がたくさん遊びに来ます。
この橋の上に写真をとることができます。

Amel: えんけいげきじょうはこの公園のセンターです。ときどきライブミュージックと
エキジビションがあります。面白いことは公園の中のきれいだけではなく、時々珍し
い ペットを持っている人があって、たとえばへびです。

Widy: これはTeras Cikapundungの夜的时候了。色々な電気がついてあって、きらきらに見えます。きれいだと思います。

3. Farm House

エリザとザフラ：こんにちは、わたしたちはきょうFarmhouseについて発表をさせていただきます

す。よろしくお願ひします。

ザフラ：Farmhouseの住所はJL.Raya Lembang No 108 Bandung Baratにあります。インドネシア教育大学から車で15分ぐらいでかかります。

エリサ：Farmhouseは2015年以来確立します。まいにち朝08.00から夜09.00までオープンします。でも、週末は夜11.00までオープンします。

ザフラ：チケットの値段は二万ルピアです。そのチケットは牛乳とソーセージでこうかできます。

はいるとき ひろい駐車場があります。バイクの駐車券は五千ルピア車の駐車券は

一万ルピアかかります。

ザフラ：Farmhouseの中にいろいろなみせがありますから、買い物ができます。たとえば、マグカップやミニチュアやばんなどがあります。

エリサ：有名な食べ物と飲み物は和牛とミルクです。おいしいです。

ザフラ：きれいなヨーロッパのふくを着てできます。値段は五万ルピアです。二時間が着てできます。

エリサ：Farmhouseの中に、ヨーロッパ花園があります。きれいです。

ザフラ：たくさんHobbitの家がありますから、家前に写真とってできます。それで、カップルのためにラブロックがあります。ロマンチックです。

エリサ：Petting Zooで こどもたちはいろいろなどうぶつえさをあげることができます。たとえば、うさぎ、ひつじ、にわとりとかめです。そこにも写真をとったり、Kandangを入ったり、食べ物をあがったりします。とても楽しい。

b) Pengolahan data hasil tes

Setelah terkumpulnya data-data dari penelitian yang dilakukan, kemudian data tersebut diolah. Selanjutnya dilakukan penskoran. Untuk memperoleh data tentang peningkatan metode pembelajaran yang diteliti, maka diperlukan perhitungan data statistik berdasarkan hasil analisis perolehan dari nilai pretest dan posttest sebagai berikut.

Tabel 1. Analisis Data Hasil Pretest dan Posttest

| | | Mean |
|-----------------------|--------|-------|
| Responden | 58 | |
| Nilai Total Pre Test | 4617.5 | 79.61 |
| Nilai Total Post Test | 5019 | 86.53 |

Dari data hasil perolehan pre test dan post test terdapat kenaikan yang signifikan setelah adanya proses pembelajaran dengan menggunakan metode presentasi. Penilaian dilakukan dengan melihat isi dari pariwisata yang dipresentasikan, ketepatan penggunaan tata bahasa Jepang, dan penampilan pada saat presentasi.

Pembahasan

Pembelajaran dengan metode presentasi pada mata kuliah *Shokyu Kaiwa II* pada mahasiswa tingkat I semester 2 mampu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang. Hal ini terbukti dari hasil presentasi yang telah dilakukan terdapat peningkatan penguasaan kosa kata baru, serta beragamnya pola kalimat yang digunakan. Ide dan gagasan mahasiswa pun berkembang dalam menceritakan tempat pariwisata yang ada di Jawa Barat.

Pola-pola kalimat yang digunakan ketika presentasi adalah sebagai berikut.

- 1) ～に いちしています。未習
- 2) ～は ～に よって ～です。
- 3) ～なければならない。
- 4) Vることが できます
- 5) V (よ) う
- 6) 1～ぐらいでかかります
- 7) ～をたり ～たり、します
- 8) 「…」と言いました
- 9) ～でしょう。
- 10) ～しながら、
- 11) ただ～だけです
- 12) ～させる
- 13) ～られる

D. Simpulan

Metode presentasi dalam pembelajaran keterampilan berbicara memberikan dampak yang baik, dimana mahasiswa mampu tampil didepan kelas dengan mempresentasikan pariwisata di Jawa Barat. Kosa kata-kosa kata baru dan tata bahasa yang telah dipelajari dapat langsung diaplikasikan dalam naskah presentasinya. Kolaborasi dengan temannya memberikan tingkat kepercayaan dirinya meningkat. Teman-teman lainnya yang mendengarkan hasil presentasinya dapat menyimak dengan baik dan diskusi pun dapat berjalan dengan baik. Dari hasil penilaian pun terdapat kenaikan yang signifikan. Dengan metode yang digunakan ini dapat melatih mahasiswa untuk belajar aktif dalam menyampaikan tugas secara lisan dan hasilnya seluruh mahasiswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Abeyouko & Nakamura Masako, (2007), *Shokyu wo oshieru*. Japan: The Japan Foundation.
- Iskandarwassid & Dadang Sunendar,(2015), *Strategi Pembelajaran Bahasa*, Bandung:Remaja Rosdakarya
- Kida Mari, Kodama Yasue, NagasakaMiaki, (2009), *Hanasu koto wo oshieru*. Japan: The Japan Foundation.
- Nurgiyantoro. Burhan (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta:BPFE.
- Diktat Kuliah Shokyu Kaiwa 1&2, (2016) Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI.

CONTRASTIVITY OF COMBINED MODALITIES IN INDONESIAN AND JAPANESE LANGUAGE: STRUCTURE AND MEANING STUDY

Isye Herawati

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran
isye.herawati@unpad.ac.id

Jonjon Johana

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran
jonjon.johana@unpad.ac.id

Yulyanti Andrayani

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran
yuliantiandrayani@yahoo.com

ABSTRACT

Language is a system of sound symbols that a group of people can use as a tool of communication. Language is composed of elements or components that regularly correspond to a particular language pattern and form a unity. Every language has a different pattern or structure. For example, Indonesian has S-P-O sentence pattern, while Japanese has S-O-V pattern. It shows that every language has certain characteristics. Even though, the elements in each language must have similarities and differences. For example, some languages distinguish modality with adverbs, but some Indonesian linguists argue that modality is part of the adverb, whereas in Japanese, modality differs from adverbs. Modality in Indonesian consists of several types, namely epistemic, intentional, dynamic, and deontic modality. The types of modalities in Indonesian are similar to the types of modalities in Japanese. The paper entitled “Konstrastivitas Gabungan Modalitas Dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Jepang” aims to know the types of combined modalities in Bahasa Indonesia and Japanese. The method used is qualitative descriptive method. The results show that the combined modalities in Bahasa Indonesia can consist of two and three modalities. The types of modalities are epistemic modality + dynamic modality, epistemic modality + intentional modality, epistemic modality + epistemic modality + dynamic modality, and epistemic modality + intentional modality + dynamic modality. The meaning that arises from a combination of modality in Indonesian are 'possibility', 'necessity', 'certainty', 'ability', 'futuraity', and 'desire'.

Keywords: *modality, Indonesian, Japanese, contrastivity*

1. PENDAHULUAN

Bahasa tersusun dari unsur-unsur atau komponen-komponen yang secara teratur sesuai dengan pola bahasa tertentu dan membentuk satu kesatuan. Begitu pun dengan Bahasa Indonesia dan bahasa Jepang, kedua bahasa tersebut memiliki ciri-ciri

kesemestaan. Misalnya, ungkapan yang dimarkahi oleh unsur-unsur yang teratur sesuai dengan pola bahasa tersebut.

Bahasa Jepang menjadi satu di antara bahasa asing yang dipelajari di Indonesia baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan universitas. Setiap pembelajar bahasa Jepang tentunya tidak akan terlepas dari bahasa Indonesia sebagai bahasa ibunya. Dengan demikian, pengetahuan dan pemahaman bahasa ibu sangat penting untuk penguasaan bahasa asing. Hal tersebut akan memudahkan pembelajar dalam membedakan atau membandingkan kaidah-kaidah kedua bahasa tersebut. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian perbandingan secara kontrastif pada kedua bahasa tersebut.

Ungkapan modalitas dalam bahasa Indonesia ditandai dengan penggunaan adverbial, sedangkan dalam bahasa Jepang ditandai dengan modus yang secara leksikal termasuk ke dalam kelas kata verban bantu modal 'ho no jodoushi' dan merupakan morfem terikat. Kemudian, unsur lain yang menjadi penanda modalitas epistemik dalam bahasa Jepang (BJ), yaitu kehadiran adverbial yang muncul sebelum verba bantu yang memunculkan makna beragam pada pengungkapannya.

Unsur-unsur penanda modalitas dalam kedua bahasa ini dapat muncul berdampingan dalam suatu kalimat. Misalnya, dalam bahasa Indonesia terdapat kalimat yang ungkapannya terdapat gabungan modalitas epistemik + modalitas intensional (*pasti akan bisa*), modalitas epistemik + modalitas intensional + modalitas dinamik (*mungkin akan bisa*). Selain itu, dalam bahasa Jepang pun terdapat kalimat yang menggunakan gabungan modalitas dinamik + modalitas epistemik (*-rareru/-koto ga dekiru + darou*) dan modalitas dinamik + modalitas deontik + modalitas epistemik (*tabun/kanarazu koto ga dekiru/ -rareru + -nakereba naranai + darou/ hazu da*).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Sudaryanto (2015:62) mengungkapkan bahwa metode deskriptif adalah metode yang menyarankan agar penelitian dilakukan semata-mata berdasarkan fakta yang ada atau fenomena yang secara empiris hidup dalam penutur-penuturnya sehingga yang dihasilkan berupa perian bahasa yang bersifat potret atau papan seperti adanya.

3. PEMBAHASAN

Pengungkapan gabungan modalitas pada penelitian ini dikaji berdasarkan beberapa pandangan dan teori linguistik yang membahas jenis-jenis modalitas dalam bahasa Indonesia dan bahasa Jepang. Teori-teori yang digunakan antara lain dari Alwi (1992), Nitta (2004), Koizumi (1993), dan Teramura(1983). Terdapat perbedaan dari para ahli tersebut dalam mengelompokkan penanda jenis modalitas. Hal ini muncul karena adanya kekhasan yang dimiliki oleh kedua bahasa tersebut sehingga perlu dikaji lebih dalam. Berikut contoh-contoh data kalimat yang memuat gabungan modalitas dari kedua bahasa tersebut.

3.1 ME + MI

- (1) Pak Basuki dan Pak Djarot *pasti akan* menjawab itu. (TN, 12/04/2017)
- (2) Dia *mungkin ingin* melanjutkan ke universitas.

Pada data (1) dan (2) terdapat gabungan modalitas epistemik dan intensional. Pada data (1) dan (2) modalitas epistemik ditandai oleh konstituen *pasti* dan *mungkin*. Konstituen *pasti* memiliki makna ‘kepastian’, sedangkan *mungkin* memiliki makna ‘kemungkinan’. Selanjutnya modalitas epistemik tersebut diikuti oleh modalitas intensional. Pada data (1) modalitas intensional ditandai oleh konstituen *akan*, sedangkan pada data (2) ditandai oleh *ingin*. Gabungan modalitas tersebut berurutan sehingga membentuk konstruksi *pasti akan* pada data (1) dan *mungkin ingin* pada data (2).

Kedua jenis modalitas tersebut masing-masing diikuti oleh verba. Pada data (1) modalitas epistemik dan intensional diikuti oleh verba *menjawab* dan pada data (2) oleh *melanjutkan*. Berdasarkan perilaku sintaktisnya, verba pada data (1) tergolong verba transitif. Dikatakan demikian karena verba tersebut diikuti oleh konstituen yang berfungsi sebagai objek, yaitu *itu*, sedangkan verba pada data (2) tergolong verba intransitif karena tidak diikuti oleh objek. Setelah bergabung dengan verba, modalitas epistemik dan intensional pada data tersebut membentuk frasa verbal *pasti akan menjawab* pada data (1) dan *mungkin ingin melanjutkan* pada data (2).

Tabel 1 Modalitas Epistemik dan Intensional

| No. | ME | MI | V | Perilaku Sintaktis Verba |
|-----|---------|-------|-------------|--------------------------|
| 1 | pasti | akan | menjawab | Transitif |
| 2 | mungkin | ingin | melanjutkan | Transitif |

3.2 ME + MI + MDi

- (3) Klopp *mungkin akan bisa* menurunkan striker. (B, 19/08/2016)
- (4) Robot *mungkin akan mampu* melebihi kecerdasan manusia. (ROL, 21/05/2017)
- (5) AC Milan *pasti akan bisa* mengatasi MU. (B, 08/03/2014)

Pada data (3) sampai dengan (5) terdapat gabungan modalitas epistemik, intensional, dan dinamik. Pada data (3) dan (4) modalitas epistemik ditandai oleh konstituen *mungkin* yang memiliki makna ‘kemungkinan’, sedangkan pada data (5) ditandai oleh *pasti* yang memiliki makna ‘kepastian’. Modalitas intensional pada data (3) sampai dengan (5) ditandai oleh konstituen *akan* yang memiliki makna ‘keakanan’. Modalitas dinamik pada data (3) dan (5) ditandai oleh konstituen *bisa* yang memiliki makna ‘kemampuan’, sedangkan pada data (4) oleh *mampu* yang menyatakan ‘kemampuan’ atau ‘kesanggupan’. Gabungan ketiga jenis modalitas tersebut berurutan sehingga membentuk konstruksi *mungkin akan bisa* pada data (3), *mungkin akan mampu* pada data (4), sedangkan *pasti akan bisa* pada data (5).

Ketiga jenis modalitas tersebut masing-masing diikuti oleh verba. Pada data (3) modalitas epistemik, intensional, dan dinamik diikuti oleh verba *menurunkan* , pada data (4) oleh *melebihi* , dan pada (5) oleh *mengatasi* . Berdasarkan perilaku sintaksisnya, semua verba pada data tersebut tergolong verba transitif. Dikatakan demikian karena verba tersebut diikuti oleh konstituen yang berfungsi sebagai objek, yaitu pada data (3) oleh *striker* , pada data (4) oleh *kecerdasan manusia* , dan pada data (5) oleh *MU* . Setelah bergabung dengan verba, modalitas epistemik, intensional, dan dinamik pada data tersebut membentuk frasa verbal *mungkin akan bisa menurunkan* pada data (3), *mungkin akan mampu melebihi* pada data (4), dan *pasti akan bisa mengatasi* pada data (5).

Tabel II Modalitas Epistemik, Intensional, dan Dinamik

| No. | ME | MI | MDi | V | Perilaku Sintaktis Verba |
|-----|---------|------|-------|------------|--------------------------|
| 3 | mungkin | akan | bisa | Menurunkan | transitif |
| 4 | mungkin | akan | mampu | Melebihi | transitif |
| 5 | pasti | akan | bisa | Mengatasi | transitif |

3.3 ME + ME + MDi

- (6) Manusia *mungkin harus bisa* mengurangi penggunaan barang atau material. (TN, 10/12/2013)

- (7) Saya *mungkin harus bisa* bermain bulu tangkis (DB)
(8) Target tim kita *pasti harus bisa* mencuri poin di kandang lawan. (TN, 22/06/2014)

Pada data (6) sampai dengan (8) terdapat gabungan modalitas epistemik dan dinamik. Pada data (6) dan (7) modalitas epistemik ditandai oleh konstituen *mungkin* dan *harus* , sedangkan pada data (8) ditandai oleh konstituen *pasti* dan *harus* . Konstituen *mungkin* memiliki makna ‘kemungkinan’, *harus* memiliki makna ‘keharusan’, dan *pasti* memiliki makna ‘kepastian’. Konstituen *bisa* memiliki makna ‘kemampuan’. Modalitas dinamik pada data (6), (7), (8) ditandai oleh konstituen *bisa* . Ketiga gabungan modalitas tersebut berurutan sehingga membentuk konstruksi *mungkin harus bisa* pada data (6) dan (7), dan *pasti harus bisa* pada data (8).

Kedua jenis modalitas tersebut masing-masing diikuti oleh verba. Pada data (6) dua modalitas epistemik dan dinamik diikuti oleh verba *mengurangi* , pada data (7) oleh *bermain* , dan pada data (8) oleh *mencuri* . Berdasarkan perilaku sintaksisnya, verba pada data (6) dan (8) tergolong verba transitif. Dikatakan demikian karena verba tersebut diikuti oleh konstituen yang berfungsi sebagai objek, yaitu pada data (6) oleh *barang atau material* dan pada data (8) oleh *poin* , sedangkan verba pada data (7) tergolong verba intransitif karena tidak diikuti oleh objek. Setelah bergabung dengan verba, dua modalitas epistemik dan dinamik pada data tersebut membentuk frasa verbal *mungkin harus bisa mengurangi* pada data (6), *mungkin harus bisa bermain* pada data (7), dan *pasti harus bisa mencuri* pada data (8).

Tabel III Modalitas Epistemik, Epistemik, dan Dinamik

| No. | ME | ME | MDi | V | Perilaku Sintaktis Verba |
|-----|---------|-------|------|------------|--------------------------|
| 6 | mungkin | harus | bisa | Mengurangi | transitif |
| 7 | mungkin | harus | bisa | Bermain | intransitif |
| 8 | pasti | harus | bisa | Mencuri | transitif |

3.4 MDi + ME

9. バスキ氏とジャロット氏は、その質問にきっと答えられるだろう。

Basuki shi to Djarot shi wa sono shitsumon ni kitto kotaerareru darou

10. たぶんロボットが人間の智能を上回ることができるだろう。

tabun robotto ga ningen no chinou uwamawaru koto ga dekiru darou

11. ミランはエン . ユーを必ず押さえることができるはず。

miran wa en yu o kanarazu osaeru koto ga dekiru hazu

Pada data (9) sampai (11) terdapat gabungan modalitas dinamik dan modalitas epistemik. Pada data (9) modalitas dinamik ditandai oleh verba potensial *koaterareru* ‘bisa menjawab’ dan modalitas epistemik ditandai dengan adverbial *kitto* dan modus/ verba bantu modal *darou*. *Kitto* memiliki makna ‘kepastian’, sedangkan *darou* memiliki makna ‘kemungkinan’. Selanjutnya pada data (10) ditandai oleh verba *uwamawaru* + verba bantu/modus *koto ga dekiru* ‘dapat melebihi’ dan modalitas epistemik ditandai adverbial *tabun* dan modus/verba bantu *darou* memiliki makna kemungkinan. Pada data (11) modalitas epistemik ditandai dengan adverbial *kanarazu* dan verba bantu/modus *hazu da*. Pada data (11) terdapat modus epistemik yang memiliki makna kepastian dan modalitas dinamik ditandai dengan verba *osaeru* + verba bantu *koto ga dekiru* ‘dapat mengatasi’. Gabungan modalitas tersebut berurutan sehingga membentuk konstruksi *kitto kotaerareru darou* pada data (9) , *tabun uwamawaru koto ga dekiru darou* pada data (10), dan *kanarazu osaeru koto ga dekiru hazu da* pada data (11) .

Kedua jenis modalitas tersebut masing-masing diikuti oleh verba. Pada data (9) modalitas dinamik dan modalitas epistemik diikuti oleh verba *kotaeru*, pada data (10) oleh *uwamawaru*, dan pada data (11) oleh *osaeru*. Berdasarkan perilaku sintaktisnya, verba pada data (9) tergolong verba intransitif. Dikatakan demikian karena verba tersebut tidak diikuti oleh konstituen yang berfungsi sebagai objek, sedangkan verba pada data (10) dan (11) tergolong verba transitif karena diikuti oleh objek, yaitu pada data (10) oleh *ningen no chinou* ‘kemampuan manusia’, pada data (11) oleh *yu* ‘MU’. Setelah bergabung dengan verba, modalitas dinamik dan epistemik pada data tersebut membentuk frasa verbal *kitto kotaerareru darou* pada data (9), *tabun uwamawaru koto ga dekiru darou* pada data (10), dan *kanarazu osaeru koto ga dekiru hazu darou* pada data (11).

Tabel 1 Modalitas Dinamik dan Epistemik

| No. | MDi | ME | V | Perilaku Sintaktis Verba |
|-----|-----------------|-----------------|-----------|--------------------------|
| 9 | -rareru | kitto- darou | kotaeru | intransitif |
| 10 | -koto ga dekiru | tabun -darou | uwamawaru | transitif |
| 11 | -koto ga dekiru | kanarazu – hazu | osaeru | transitif |

3.5 MDi +MD + ME

12. 人間はたぶん物質の使用を減らすことができなければならないだろう。

ningen wa *tabun* busshitsu no shiyō o herasu *koto ga dekinakereba naranai darou*

13. 私はたぶんバドミントンができなければならないだろう。

watashi wa badominton ga *dekinakereba naranai darou*

14. 我がチームの目標は、かならず遠征試合で点を取らなければならないことだ。

ware ga chiimu no mokuhyō wa *kanarazu* enseishiai de ten o *toranakereba naranai koto da*.

Pada data (12), (13), dan (14) terdapat gabungan modalitas dinamik, deontik, dan epistemik. Pada data (12) dan (13) modalitas dinamik ditandai oleh verba bantu *-koto ga dekiru* ‘bisa’. Kemudian modalitas dinamik pada data (12), (13), (14) ditandai oleh verba bantu – *nakereba naranai*, sedangkan modalitas epistemik pada data (12), (13) ditandai dengan adverbial *tabun* dan modus/ verba bantu modal *darou*. Namun, pada data (14) ditandai dengan adverbial *kanarazu* yang diikuti oleh modus *koto da* (mempertegas klausa sebelumnya yang diikuti oleh adverbial *kanarazu*). Adverbial *tabun* selalu muncul disertai dengan modus *darou* yang mengutarakan ‘kemungkinan’, sedangkan adverbial *kanarazu* memiliki makna ‘kepastian’. Selanjutnya pada data (12) modalitas dinamik ditandai oleh verba *herasu* + verba bantu *koto ga dekiru* ‘bisa menurunkan’, sedangkan pada data (13) ditandai oleh verba *dekiru* ‘dapat’. Gabungan modalitas tersebut berurutan sehingga membentuk konstruksi *tabun ... koto ga dekinakereba naranai darou* pada data (12), *tabun ... dekinakereba naranai darou* pada data (13), dan *kanarazu ... toranakereba naranai koto da* pada data (14).

Ketiga jenis modalitas tersebut masing-masing diikuti oleh verba. Pada data (12) modalitas dinamik, deontik, dan epistemik diikuti oleh verba *herasu* ‘menurunkan’, pada data (13) oleh *dekiru* ‘dapat’ dan pada data (14) *toru* ‘mengambil’. Berdasarkan perilaku sintaksisnya, verba pada data (12) dan (14) tergolong verba transitif. Dikatakan demikian karena verba tersebut diikuti oleh konstituen yang berfungsi sebagai objek, sedangkan verba pada data (13) tergolong verba intransitif karena tidak diikuti oleh objek. Setelah bergabung dengan verba, modalitas dinamik, deontik, dan epistemik pada data tersebut membentuk frasa verbal *tabun... herasu koto ga dekinakereba naranai darou* pada data

(12), *tabun ... dekinakereba naranai darou* pada data (13), dan *kanarazu ... toranakereba naranai koto da* pada data (14).

Tabel II Modalitas Dinamik, Deontik, dan Epistemik

| No. | MDi | MD | ME | V | Perilaku SintaktisVerba |
|-----|-----------------|-------------------|---------------|--------|-------------------------|
| 12 | -koto ga dekiru | -nakereba naranai | tabun - darou | herasu | transitif |
| 13 | -dekiru | -nakereba naranai | tabun- darou | dekiru | intransitif |
| 14 | | -nakereba naranai | kanarazu | toru | transitif |

3.6 MI + ME

15. *かれは大学へ進学したいのだろう。*

kare wa daigaku e shingaku shitai no darou

16. *あなたはもっときれいな旅館に泊まりたいでしょうね。*

anata wa motto kirei na ryokan ni tomaritai deshou ne.

Pada data (15) sampai (16) terdapat gabungan modalitas intensional dan modalitas epistemik. Pada data (15) modalitas intensional ditandai oleh verba bantu - *shitai* 'ingin melakukan' dan modalitas epistemik ditandai dengan modus/verba bantu modal *darou* yang memiliki makna 'kemungkinan'. Selanjutnya pada data (16) ditandai oleh verba bantu/modus - *tai* pada verba *tomaritai* 'ingin menginap' dan modalitas epistemik ditandai modus/verba bantu *deshou* memiliki makna kemungkinan. Gabungan modalitas tersebut berurutan sehingga membentuk konstruksi *shingaku shitai darou* pada data (15) dan *tomaritai deshou* pada data (16).

Kedua jenis modalitas tersebut masing-masing diikuti oleh verba. Pada data (15) modalitas intensional dan modalitas epistemik diikuti oleh verba *shingaku suru* dan pada data (16) oleh *tomaru*. Berdasarkan perilaku sintaktisnya, verba pada data (15) dan (16) tergolong verba transitif. Dikatakan demikian karena verba tersebut diikuti oleh konstituen yang berfungsi sebagai objek, yaitu pada data (15) oleh *daigaku* 'universitas', dan pada data (16) oleh *ryokan* 'penginapan'. Setelah bergabung dengan verba, modalitas intensional dan epistemik pada data tersebut membentuk frasa verbal *daigaku kengaku shitai darou* pada data (15) dan *ryokan ni tomaritai deshou* pada data (16).

Tabel 1 Modalitas Intensional dan Epistemik

| No. | MI | ME | V | Perilaku Sintaktis Verba |
|-----|-----------|---------|--------------|--------------------------|
| 15 | -(shi)tai | - darou | kengaku suru | transitif |
| 16 | -(shi)tai | -darou | tomaru | transitif |

4. SIMPULAN

Unsur yang menjadi penanda gabungan modalitas dan makna yang muncul dalam kedua bahasa yaitu,

1. Dalam bahasa Indonesia ditandai dengan modalitas *akan, pasti, mungkin, ingin, bisa, mampu, harus* yang bermakna kemungkinan, keharusan, kepastian, kemampuan, keakuan, dan keinginan.
2. Dalam bahasa Jepang ditandai dengan adverbial *tabun, kitto, kanarazu*, verba bantu modal/ modus – *koto ga dekiru/-rareru, - darou, - hazu da, - koto da, - nakereba naranai, - (shi)tai, - deshou*. Makna yang dihasilkan, kemungkinan, kepastian, keharusan, kemampuan, dan keinginan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 1992. *Modalitas Dalam Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Kanisius.
- Djajasudarma, T. Fatimah. 1992. *Metode Linguistik: Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: Eresco.
- Koizumi, Tamotsu. 1993. *Nihongo Kyoushi no tame no Gengogaku Nyuumon*. Toukyou: Daishuukan.
- Nitta, Yoshio. 2004. *Gendai Nihongo no Bunpou 4 Modarity*. Toukyou: Kuroshio.
- Sudaryanto. 2015. *Metode Linguistik Ke Arah Memahami Metode Linguistik*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Teramura, Hideo. 1983. *Nihongo no Sintakusu to Imi II*. Toukyou: Kuroshio Shuppan.

JAPANESE IDIOM CONTAINED WORD *SHIRI*

Jonjon Johana
Universitas Padjadjaran, Faculty of Cultural Sciences
jonjon.johana@unpad.ac.id

Elly Sutawikara
Universitas Padjadjaran, Faculty of Cultural Sciences
elly.setiawan@unpad.ac.id

Risma Rismelati
Universitas Padjadjaran, Faculty of Cultural Sciences
rismelati@unpad.ac.id

ABSTRACT

We could not simply deny that every language has their own characteristic. In a certain case, a pattern of a sentence in each language could be different to others or even the letters which is used. As we could find clearly in Japanese, they are using special character and a unique expression to deliver their thoughts and intentions, which is very different from Indonesian language. But, whether both language have an idiom to express one's thoughts. In Japanese, there are many idiom which consist of word *shiri*. For example, *shiri ga karui* (尻が軽い), *shiri ga omoi* (尻が重い) and others. Idiom which contained word *shiri* has so many meanings. So that, there is an urge to classify and analyze idiom contained word *shiri*, by using an analysis descriptive method and semiotic culture of Barker (1999). The data which is used in this research are Japanese idiom contained word *shiri*. As the result, we could identify that word *shiri* has specific meanings such as : issues, back part of the body, times and so on. Theoretically, this research will be very useful to acknowledge Japanese idiom, especially idiom which contained word *shiri*. And practically can be used as a material in teaching - learning and comprehending Japanese language and culture.

KEY WORDS : idiom, *shiri*, *ketsu*

I. PENDAHULUAN

Idiom memang digunakan secara luas, namun demikian tidak berarti bahwa konsepnya sudah jelas. Hanya saja sebagai pemahaman umum, idiom itu adalah bentuk kesatuan dua kata atau lebih, yang mana ikatan kata-kata tersebut secara relatif sudah baku dan gabungan keseluruhan kata-kata itu memiliki arti yang tetap (Miyaji, 1982). Makna idiom tidaklah bisa diprediksi dari unsur-unsur pembentuknya. Sementara menurut Chaer (1981) idiom adalah satuan bahasa entah berupa kata, frasa maupun kalimat yang maknanya tidak dapat ditarik dari kaidah umum gramatikal yang berlaku dalam bahasa tersebut, atau tidak dapat diramalkan dari makna leksikal unsur-unsur yang membentuknya. Akan tetapi menurut Chaer juga, meskipun idiom memiliki sifat seperti itu, secara historis komparatif

dan etimologis nampak masih bisa dicari kaitan makna keseluruhannya dengan makna leksikal unsur-unsur pembentuknya. Meski demikian, idiom yang maknanya dapat ditelusuri berdasarkan historis komparatif dan etimologisnya itu jumlahnya hanya sedikit saja.

Pengklasifikasian idiom dapat dilakukan dengan berbagai macam cara. Di antaranya dengan mengklasifikasikannya berdasarkan jenis kata, berdasarkan gaya bahasa, berdasarkan etimologisnya dan sebagainya.

Makna *shiri* di dalam bahasa Jepang ada dua. Pertama, bagian belakang pangkal kaki belakang dari binatang berkaki empat, di mana dubur berada, dan merupakan bagian yang banyak dagingnya. Kedua, bagian akhir dari sesuatu yang berlanjut baik secara ruang maupun waktu (Daijirin, 1989)

Idiom yang berbunyi *shiri ga omoi* (しりが重い) apabila diambil makna harfiahnya adalah berat pantat atau berat bokong. Jika kita memahami idiom tersebut hanya berdasarkan arti harfiah dari unsur-unsur pembentuknya, maka hanya akan memunculkan arti yang salah. Karena dalam idiom ini terdapat satu kesatuan makna yang tidak bisa diuraikan berdasarkan unsur-unsur pembentuknya. Berbeda dengan *shiri ga ookii* (尻が大きい) yang hanya berdasarkan makna harfiahnya. Berdasarkan hal tersebut di atas penelitian ini akan mendeskripsikan makna *shiri* yang terkandung di dalam idiom-idiom bahasa Jepang.

II. TEORI DAN METODOLOGI

Penelitian ini membahas makna idiom bahasa Jepang yang berkosakata *shiri*. Definisi idiom yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Miyaji (1982) yaitu : Idiom memang digunakan secara luas, namun demikian tidak berarti bahwa konsepnya sudah jelas. Hanya saja sebagai pemahaman umum, idiom itu adalah bentuk kesatuan dua kata atau lebih, yang mana ikatan kata-kata tersebut secara relatif sudah baku dan gabungan keseluruhan kata-kata itu memiliki arti yang tetap. Sementara makna *shiri* mengacu pada definisi dalam kamus Daijirin (1989) yang berbunyi : 1. bagian belakang pangkal kaki belakang dari binatang berkaki empat, di mana dubur berada, dan merupakan bagian yang tebal dagingnya, 2. bagian akhir dari sesuatu yang berlanjut baik secara ruang maupun waktu.

Metode yang digunakan yaitu metode deskriptif analisis, dan data yang digunakan adalah data yang diambil dari kamus Sanseido Kokugo Jiten (1983). Penelitian ini

dilakukan secara bertahap. Pertama, dilakukan proses pengumpulan data, dilanjutkan dengan proses analisis makna dan interpretasi data, dan terakhir proses penarikan simpulan. Dari proses pengumpulan data didapat 25 buah idiom bahasa Jepang yang mengandung kata *shiri*. Dari proses analisis data berdasarkan makna dan interpretasinya, pada kata *shiri* yang terkandung dalam idiom bahasa Jepang ini teridentifikasi makna : 1. Pergerakan (aktivitas), 2. Permasalahan atau kesulitan (yang diakibatkan oleh perbuatan seseorang), 3. Kebetahan, 4. Sumber kepanikan, 5. Bagian belakang sesuatu, 6. Niat jahat, 7. Menyelesaikan sesuatu dengan tidak sungguh-sungguh. Selain *shiri* yang memiliki makna seperti tersebut di atas, terdapat 4 buah varian dari kata *shiri* yang merupakan gabungan dengan kata lain.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Shiri dalam bahasa Jepang dan pantat atau bokong dalam bahasa Indonesia merupakan kata yang dalam suasana formal sulit sekali muncul karena memiliki imaj yang tidak begitu baik. Namun demikian, karena kata ini sudah ada, pada suatu saat tertentu dan biasanya dalam suasana tidak formal antar individu, kata ini muncul juga. Dalam bahasa Jepang, untuk memperhalus kata ini biasanya dibubuhkan prefiks *o-*, sehingga menjadi *oshiri*. Selain *shiri*, di dalam bahasa Jepang terdapat kata lain yang memiliki arti sama, di antaranya *ketsu*, yang nuansanya lebih kasar, dan biasanya hanya digunakan oleh laki-laki. Misalnya, *ketsu no dekai yatsu* (orang yang pantatnya gede), tentunya kalimat ini hanya diungkapkan oleh laki-laki pada saat melakukan penilaian terhadap perempuan yang memiliki pantat yang besar. Sementara, apabila perempuan menilai besarnya pantat laki-laki, tentu saja mereka tidak akan menggunakan kalimat seperti di atas. Mereka akan mengungkapkannya dengan kalimat : *oshiri no ookii otoko ne* (Laki-laki yang pantatnya besar ya). Dan tentu saja kalimat ini pun hanya diungkapkan kepada teman dekatnya.

Di dalam idiom, meski tidak semua, imaj negatif dari kata ini sedikit banyak meluntur. Hal ini disebabkan oleh sifatnya yang berubah menjadi idiom. Namun demikian, idiom yang mengandung kata *shiri* ini tetap saja hanya digunakan dalam suasana informal.

Menurut pandangan budaya, identitas lekat dengan tanda-tanda kebahasaan, keyakinan, sikap, gaya hidup, cara berpikir dan berperilaku masyarakat tersebut. Dengan demikian, idiom bahasa Jepang merupakan bentuk representasi kultural hasil dari pemikiran kolektif masyarakat Jepang itu sendiri. Karena itu, meskipun kata *shiri* ini merupakan kata yang

imij dan nuansanya kurang baik, namun berdasarkan konvensi masyarakat Jepang sendiri, idiom yang mengandung kata *shiri* ini pun mereka gunakan.

Masing-masing makna idiom yang mengandung kata *shiri* akan diuraikan di bawah ini, dan untuk memudahkan pemahaman maknanya akan dimunculkan padanannya dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Sunda.

1. *Shiri* yang menunjukkan makna gerakan atau aktivitas terdapat 3 buah yaitu : *shiri ga omoi*, *shiri ga karui* dan *shiri o tataku*. *Shiri ga omoi* memiliki makna bahwa seseorang melakukan kegiatan dengan lamban, sementara *shiri ga karui* bermakna sebaliknya, yaitu seseorang melakukan sesuatu dengan cekatan. Namun dalam dalam konteks kalimat tertentu, *shiri ga karui* ini hanya diterapkan terhadap perempuan yang mudah pindah ke lain hati. Sementara *shiri o tataku* memiliki makna menyuruh atau menyemangati seseorang untuk segera melakukan sesuatu.

Tabel 1 : *Shiri* yang menunjukkan gerakan atau aktivitas.

| | Idiom&cara baca | Makna denotatif | Makna Idiom | Padanan |
|---|--------------------------------|-----------------|---|--|
| 1 | 尻が重い <i>Shiri ga omoi</i> | Berat pantat | Lamban untuk memulai kegiatan. | 1. Lamban, lelet 2. <i>Beurat birit</i> |
| 2 | 尻が軽い <i>Shiri ga karui</i> | Ringan pantat | 1. Cekatan dan cepat dalam melakukan sesuatu. 2. Perempuan yang mudah pindah ke lain hati. | 1. Cekatan, 2. <i>Hampang birit</i> 3. <i>Elodan</i> |
| 3 | 尻をたたく <i>Shiri o tataku</i> | Memukul pantat | Menyemangati dan memberikan dorongan agar seseorang cepat melakukan sesuatu. | Menyemangati, memberikan dorongan. |

2. *Shiri* yang memiliki makna permasalahan yang muncul yang harus ditangani seseorang akibat perbuatan orang lain. *Shiri ga kuru*, *shiri o mochikomareru*, *shiri o mochikomu*, *shiri o nuguu* merupakan idiom-idiom yang termasuk dalam klasifikasi dengan makna seperti tersebut di atas.

Tabel 2 : *Shiri* yang bermakna masalah atau kesulitan

| | Idiom&cara baca | Makna denotatif | Makna idiom | Padanan |
|---|---|--|---|---|
| 1 | 尻が来る <i>Shiri ga kuru</i> | Pantat datang | Muncul permasalahan yang harus ditangani akibat perbuatan seseorang | Permasalahan muncul |
| 2 | 尻を持ち込まれる <i>Shiri o mochikomareru</i> | Dibawakan pantat | Dibebani permasalahan yang ditimbulkan oleh perbuatan seseorang | 1. Ketiban pulung 2. <i>Katempuhan buntut maung</i> |
| 3 | 尻を持ち込む <i>Shiri o mochikomu</i> | Membawa pantat | Membebani seseorang dengan suatu masalah atau kesulitan akibat perbuatan yang dilakukan diri. | Membuat masalah/kesulitan |
| 4 | 尻を拭う <i>Shiri o nuguu</i> | Mengelap pantat | Menangani permasalahan akibat perbuatan seseorang | Menyelesaikan permasalahan yang dibuat orang. |
| | 尻を持って行き場がない <i>Shiri o motte ikibaga nai</i> | Tidaka ada tempat untuk membawa pantat | Tidak ada tempat untuk menyampaikan keluhan atau ketidakpuasan | Tidak ada orang untuk dapat curhat <i>Euweuh geusan pakumaha</i> |

3. *Shiri* yang memiliki makna ‘kebetahan’. *Shiri* di sini menunjukkan ruang maupun waktu. Idiom yang berkosakata *shiri* yang termasuk ke dalam jenis ini yaitu : *shiri ga nagai*, *shiri o ageru*, *shiri o ochitsukeru*, *shiri o sueru* dan *shiri ga kosobayui*.

Tabel 3 : *Shiri* yang bermakna ruang dan waktu.

| | Idiom & cara baca | Makna denotatif | Makna idiom | Padanan |
|---|-------------------------------|-----------------|---|------------|
| 1 | 尻が長い <i>Shiri ga nagai</i> | Panjang pantat | Mengobrol lama dan tidak pulang-pulang. | Lupa waktu |
| 2 | 尻を上げる | Mengangkat | Meninggalkan rumah di | Tamu |

| | | | | |
|---|---------------------------------------|--------------------|---|---|
| | <i>Shiri o ageru</i> | pantat | mana kita bertamu . | meninggalkan rumah orang. |
| 3 | 尻を落ち着ける <i>Shiri o ochitsukeru</i> | Menenangkan pantat | Tinggal di suatu tempat dalam jangka waktu lama. | Tinggal, berdiam, berdomisili |
| 4 | 尻を据える <i>Shiri o sueru</i> | Menetapkan pantat | Duduk lama dengan santai dan tidak mau meninggalkan tempat. Menangani sesuatu dengan penuh kesungguhan. | Tamu dll tidak mau pulang-pulang. Melakukan sesuatu dengan serius |
| 5 | 尻がこそばゆい <i>Shiri ga kosobayui</i> | Gatal pantat | Tidak bisa tinggal dengan tenang, tidak betah dan ingin cepat meninggalkan tempat. | Merasa jengah dan mau cepat-cepat meninggalkan tempat |
| 5 | 尻が暖まる <i>Shiri ga atatamaru</i> | Pantat hangat | Merasa betah untuk tinggal lama di suatu tempat | Merasa betah tinggal |

4. *Shiri* yang bermakna sumber kepanikan. Idiom *shiri* yang termasuk ke dalam jenis ini yaitu : *shiri ni hi ga tsuku*, *shiri ni ho o kakeru* dan *shiri o makuru*. Idiom-idiom ini biasa digunakan pada saat seseorang panik dan berusaha untuk cepat-cepat melarikan diri. Idiom-idiom ini umumnya digunakan sebagai adverbial yang menerangkan kata melarikan diri.

Tabel 4 : *Shiri* yang bermakna sumber kepanikan

| | Idiom & cara baca | Makna denotatif | Makna idiom | Padanan |
|---|--|--------------------------|-----------------------------------|--|
| 1 | 尻に火が付く <i>Shiri ni hi ga tsuku</i> | Api menyala di pantat | Tergesa-gesa | Tergesa-gesa, terburu-buru, terbirit-birit |
| 2 | 尻に帆をかける <i>Shiri ni ho o kakeru</i> | Memasang layar di pantat | (melarikan diri) pontang-panting. | Terbirit-birit |

| | | | | |
|---|--|-----------------------|---------------------------|--------------|
| 3 | 尻を捲くる <i>Shiri (ketsu) o makuru</i> | Menyingsingkan pantat | Berubah sikap jadi sangar | Dadak-sontak |
|---|--|-----------------------|---------------------------|--------------|

5. *Shiri* yang memiliki makna bagian belakang sesuatu, biasanya kendaraan. Pada saat jalan licin karena salju atau hujan, ban belakang tiba-tiba tergelincir tanpa terpengaruh ke mana pengemudi memutar stir atau stangnya. Idiom jenis ini hanya ada dua buah yaitu: *shiri o furu.*, dan *shiri* yang bermakna pantat itu sendiri yaitu idiom *shiri ni shiku.*

Tabel 5 : *Shiri* yang bermakna bagian belakang.

| | Idiom & cara baca | Makna denotatif | Makna idiom | Padanan |
|---|-------------------------------|---------------------|---|---|
| 1 | 尻を振る <i>Shiri o furu</i> | Menggoyang pantat | Tergelincir | Ban belakang slip Ngecot |
| 2 | 尻に敷く <i>Shiri ni shiku</i> | Menggelar di pantat | Istri yang menguasai suami | Menjajah suami |
| 2 | 尻が青い <i>Shiri ni shiku</i> | Pantat biru | Minimnya pengalaman seseorang yang digambarkan dengan perumpamaan di mana bayi pada pantatnya suka bertanda (bertembong) biru | Kurang pengalaman <i>Budak bau jaringao</i> <i>Budak lolol leho</i> |

6. *Shiri* yang memiliki makna niat jahat. Verba yang mengikuti kata *shiri* ini yaitu *waru* (transitif) dan *wareru* (intransitif) yang artinya membongkar, memecahkan.

Tabel 6 : *Shiri* yang bermakna niat jahat.

| | Idiom & cara baca | Makna denotatif | Makna idiom | Padanan |
|---|---------------------------------|-----------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 尻が割れる <i>Shiri ga wareru</i> | Pantat terpecah | Niat jahat terbongkar | Niat jahat terbongkar |

| | | | | |
|---|-----------------------------|-------------------|-----------------------|-----------------------|
| 2 | 尻を割る <i>Shiri o waru</i> | Memecahkan pantat | Membongkar niat jahat | Membongkar niat jahat |
|---|-----------------------------|-------------------|-----------------------|-----------------------|

7. *Shiri* yang memiliki makna bagian akhir atau penyelesaian. Verba yang mengikuti kata *shiri* ini yaitu verba *hashoru* dan *karageru* yang artinya adalah meringkas, menyingkat. Dengan demikian, makna dari keseluruhan idiom ini ialah menyelesaikan bagian akhir suatu kegiatan tanpa kesungguhan.

Tabel 7. *Shiri* yang memiliki makna bagian akhir suatu kegiatan.

| | Idiom & cara baca | Makna denotatif | Makna idiom | Padanan |
|---|----------------------------------|--------------------|--|----------------------------------|
| 1 | 尻を端折る <i>Shiri o hashoru</i> | Menyisipkan pantat | Menyelesaikan bagian akhir tanpa kesungguhan | Menyelesaikan secara asal-asalan |
| 2 | 尻を絡げる <i>Shiri o karageru</i> | Menyisipkan pantat | Menyelesaikan bagian akhir tanpa kesungguhan | Menyelesaikan secara asal-asalan |

8. Idiom yang berkosakata *shiri* jenis berikut merupakan varian dari idiom *shiri* karena kata *shiri* ini tidak berdiri sendiri tetapi digabung dengan kata lain. Data idiom jenis ini hanya ditemukan empat buah yaitu *shirime ni kakeru*, *shiri mo musubarenu ito*, *shiriuma ni noru* dan *ketsu no ana ga chiisai*. Idiom yang keempat di atas tidak dibaca *shiri* melainkan dibaca *ketsu* disesuaikan dengan sifatnya sebagai makian. *Ketsu* merupakan ragam kasar dari kata *shiri*.

Tabel 8. Varian idiom yang berkosakata *shiri* (*ketsu*).

| | Idiom & cara baca | Makna denotatif | Makna idiom | Padanan |
|---|---|---|--|----------------------------------|
| 1 | 尻目にかける <i>Shirime ni kakeru</i> | Mengaitkan di mata pantat | Mengambil sikap tidak memedulikan, melirik sedikit. | Cuek, tak acuh |
| 2 | 尻も結ばれぬ糸 <i>Shiri mo musubarenu ito</i> | Benang yang tak bisa diikatkatkan pantatnya | Seseorang yang tidak bisa mengambil keputusan, tidak bertanggung jawab | Plin-plan, tak bertanggung jawab |
| 3 | 尻馬に乗る | Naik di pantat | Melakukan sesuatu | Ikut-ikutan, <i>tuturut</i> |

| | | | | |
|---|---|-----------------------|---|--|
| | <i>Shiriuma ni noru</i> | kuda | hanya mengikuti apa yang diperbuat oleh orang lain, tanpa memikirkan sebab-akibatnya. | <i>munding</i> |
| 4 | 尻の穴が小さい <i>Ketsu no ana ga chiisai</i> | Lubang duburnya kecil | Tidak memiliki keberanian, pengecut. | Pengecut, penakut, <i>leutik burih</i> |

IV. SIMPULAN

Idiom merupakan ekspresi khusus yang dimiliki setiap bahasa. Idiom terbentuk berdasarkan konvensi masyarakat penggunaannya berlandaskan pada budaya yang mereka miliki. Dengan demikian, orang yang tidak berbahasa ibu bahasa tersebut tidak mungkin dapat segera memahami makna suatu idiom apabila tidak dipelajari terlebih dahulu. Dengan kata lain, untuk memahami makna idiom dari suatu bahasa tertentu, kita dituntut untuk memahami selain bahasanya itu sendiri juga memahami budaya yang melatarbelakangi bahasa tersebut. Meski kata *shiri*, yang dalam bahasa Indonesia ialah pantat atau bokong, bernuansa atau memiliki imaj yang kurang baik, namun dalam kenyataannya dalam bahasa Jepang, banyak juga idiom yang mengandung kata ini. Seperti yang sudah diuraikan di atas, makna *shiri* dalam idiom bahasa Jepang sebagian besar memiliki makna negatif sesuai dengan nuansa atau imaj dari kata tersebut. Dalam bahasa Jepang masih banyak idiom-idiom yang berkosakata bagian tubuh yang bisa diteliti, yang tentunya pemahaman terhadap idiom-idiom ini akan menambah pengetahuan pemerhati dan pembelajar bahasa Jepang akan budaya berbahasa masyarakat Jepang.

PUSTAKA ACUAN

- Barker, Chris. 1999. *Cultural Studies: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Bentang.
- Chaer, Abdul. 1984. Kamus Umum Idiom Bahasa Indonesia. Jakarta, Nusa Indah.
- Kunihiro Tetsuya. 1985. Nihogogaku Vol. V No.1, 'Tokushu : Kanyoku', Tokyo, Meiji Shoin
- Miyaji Yutaka. 1982. Kanyouku no Imi to Youhou, Tokyo, Meiji Shoin
- Kamus

Kindaichi Kyosuke dkk. 1983. *Sanseido Kokugo Jiten Edisi 3*, Tokyo, Sanseido
Matsumura Akira, 1989. *Daijirin Edisi 4*, Tokyo, Sanseido

TEMPORAL LOCATION MARKING STRATEGIES IN JAPANESE: A TYPOLOGICAL APPROACH

Ketut Widya Purnawati
Udayana University
tuti@unud.ac.id

Ketut Artawa
Udayana University
ketut_artawa@unud.ac.id

I Wayan Pastika
Udayana University
wayanpastika@unud.ac.id

Asako Shiohara
Tokyo University of Foreign Studies
ibashio@gmail.com

ABSTRACT

Temporal adverbial is an important device to encode time in a language. It can be found easily in the languages including Japanese. According to its semantic function, a temporal adverbial can be divided into two major classifications, those are 1) temporal location, and 2) temporal extent. It also has several additional semantic functions which belong to none of those two major classifications. The aim of this study is to analyse the marking strategies of temporal adverbial focusing on the temporal location semantic function in Japanese. By using a typological approach, the marking strategies of temporal location in Japanese is analysed contrastively to those in Indonesian and Balinese as well. The result showed that temporal location marking strategies in Japanese have different characteristics to those in Indonesian and Balinese languages. At least, there are two characteristics of temporal location marking strategies in Japanese. Those are 1) temporal location in Japanese is marked by postposition, and 2) the verb inflection in Japanese supports the semantic function of the temporal adverbial.

KEYWORDS: temporal adverbial function, marking strategies, semantic function, typological study

1. INTRODUCTION

Temporal encoding markers always exist in every language in the world. They can be represented by tense, aspect, *aktionsart* (event types, lexical types), temporal adverbial, temporal particle, and discourse principle (Klein, 2009:40—1). The study of temporal markings tend to focus on examining tense and aspect, whereas the most common device

that show a temporal marking is a temporal adverbial. This temporal adverbial can be found in every language and this is also true with Japanese language.

Temporal adverbial semantic functions in world languages have already been studied by Haspelmath (1997). His study was based on the questionnaire of the COMRIE-SMITH grammars (*"Lingua Descriptive Studies"/"Croom Helm/Routledge Descriptive Grammars"*). It involves 53 languages including Japanese, but the study was limited only to a temporal adverbial function which is filled by noun or noun phrase. The result of his study showed that the temporal adverbial semantic functions are classified into two major semantic functions and several other semantic functions. The two major semantic functions are 'location in time' and 'temporal extent'.

Another study about temporal adverbial was done by Pan (2010). His study used the classification of temporal semantic functions proposed by Haspelmath (1997). His research was on Tsou language, an Austronesian language which belongs to Western Austronesian subgroup (Chang, 2010). In his study, Pan developed the temporal semantic functions proposed by Haspelmath. He added the frequency semantic functions, which was subclassified into quantifying, cardinal, and proportional semantic. In addition to the frequency semantic function, he also added semantic functions, which cannot be found in Haspelmath's other classifications.

As mentioned above, temporal adverbial semantic functions consist of several classifications, but in this paper, the study is limited only to a 'temporal location' semantic function. The purpose of this study is to find out the marking strategies of temporal location in Japanese. The main issues to be discussed are 1) what are the markers of certain semantic functions, and 2) how do these markers relate to the other constituents of the clause.

This study will also discuss the typological feature and implication of temporal location semantic function in Japanese by comparing the Japanese with Indonesian and Balinese language. These two languages were chosen because there are lots of people who speak Indonesian and/or Balinese language learn Japanese language. And there are lots of Japanese speakers learn Indonesian language as well. The result of this study is very important for Japanese language learning for Indonesian and Balinese people, as well as Indonesian and Balinese language learning for Japanese people.

2. RESEARCH METHOD

This study is a qualitative research. The Japanese data is discussed descriptively and the result will be analysed contrastively with Indonesian and Balinese language using a typological approach.

The data used in this study are written and spoken data. Written data were collected from several short stories, while spoken data were collected through elicitation method. Some data were also collected from the corpus from the sketch engine website.

3. TEMPORAL LOCATION OF TEMPORAL ADVERBIAL SEMANTIC FUNCTION

There are two particular features in the clause or sentence that can be used to define the semantic function of certain temporal adverbial, those are characterized situation and reference time (Haspelmath, 1997). The semantic function of a certain temporal adverbial in a clause or sentence depends on the relationship between these two main features. Another feature which also plays an important role is the time unit. This time unit only appears when the reference time is represented by quantified canonical time period, such as hour, day, month, and year.

A characterized situation can be classified into two different kind of situations depending on their semantic functions, those are the located situation (LSit) and quantified situation (QSit). The located situation refers to a situation in the first major semantic function 'location in time', while the quantified situation refers to a situation in the second semantic function 'temporal extent'. Reference time (RefT) is a situation or time unit which characterized the main situation. The time unit is not always present in every analysis, since not all the reference times can be quantified. If the time unit is present, it will be a horizontal line parallel over the time span and it will be divided into sections with equal portions.

An example of the analysis of the temporal adverbial semantic function is provided below.

(1) 日本に来る前は、日本人は親切で礼儀正しいと聞いていました。

Nihon ni kuru mae wa, Nihonjin wa shinsetsu

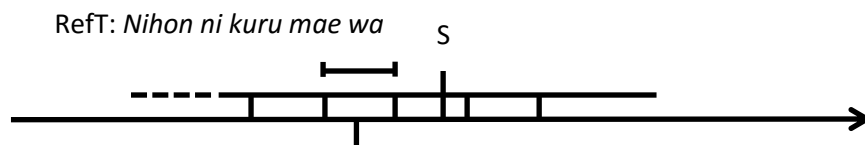
Japan to come before TOP, Japanese TOP friendly

de reigitadashii to ki-iteimashita.

and polite COMP hear-ASP-TENSE

‘Before I came to Japan, I heard that Japanese people are friendly and polite.’

(*Chukyuu kara Manabu Nihongo*: 19)



LSit: *Nihonjin wa shinsetsu de reigitadashii to kiiteimashita*

In data (1), there is no time unit because the reference time is a situation which is represented by a clause *Nihon ni kuru maewa* ‘before coming to Japan’. The main situation is located situation, which occurred before the moment of speech (S) which is represented by a clause *Nihonjin wa shinsetsu de reigitadashii to kiiteimashita* ‘I heard that Japanese people are friendly and polite’. According to this analysis, the semantic function of temporal adverbial in data (1) is anterior, which belongs to the ‘sequential location’ subclassification of temporal location.

The marking strategies discussed in this study are limited only to temporal location of temporal adverbial semantic functions. A temporal location can be sub-classified into 1) simultaneous location, 2) sequential location, 3) sequential durative, and 4) temporal distance. The occurrence of temporal adverbial, which represent these semantic functions must be accompanied by an appropriate form of the predicate in a clause or sentence. There is a strict rule for Japanese language, because Japanese language has verbal conjugation. The conjugation changed the form of the verb into the appropriate form to encode the tense or aspect.

3.1 Simultaneous Location

The first semantic function of temporal location is a simultaneous location. The simultaneous location is represented by canonical time period, which consists of ‘hour’, ‘day part’, ‘day’, ‘month’, ‘season’, ‘year’, and one special case, namely ‘festival’. It also can be represented by a demonstrative pronouns or a clause. The demonstrative pronouns refers to a certain time, while the clause explicated a situation.

In Japanese language, this semantic function could be marked or unmarked. The marker for the simultaneous location mostly is the postposition *-ni*. Several temporal adverbials for this semantic function also need *-toki* ‘time’ as the marker which appears before the *-ni*. The marker *-toki* is needed if the temporal adverbial is represented by a situation, which explicated in a NP or a clause. It is also needed to emphasize the

meaning of time, for example *haru no toki* ‘the spring time’, *kugatsu no toki* ‘september’, and etc.

‘Hour’, ‘day’, ‘month’, ‘season’, ‘year’, and ‘festival’ as temporal adverbial in Japanese is marked by postposition *-ni*, while ‘daypart’ is unmarked. The following data show the temporal location marking strategies.

- (2) 彼女は10時にきます。

Kanojo wa 10ji ni ki-masu

She TOP 10 o'clock LOC come-NONPAST

‘She will come at 10 o'clock.’

- (3) 私は朝ジョギングに行きました。

Watashiwa asa jogingu ni iki-mashita.

1S TOP morning jogging for go-PAST

‘I went for jogging in the morning.’

- (4) 月曜日にみんな試験を受けました。

Getsuyoubi ni minna shiken wo ukemashita

Monday LOC everybody test AKU take-PAST.

‘Everybody took the test on Monday.’

The temporal adverbial in data (2), (3), and (4) is filled with ‘hour’, ‘day part’, and ‘day’ respectively. ‘Hour’ and ‘day’ is marked by postposition *-ni*, while ‘day part’ is unmarked. The marker for ‘day’ is an optional, which means it can be omitted without changing the meaning of temporal adverbial.

Data (5), (6), and (7) below show the usage of *toki* as simultaneous location marker.

- (5) 子供たちはそのときだけちょっとおとなしくなります。

Kodomotachi wasono toki dake chotto otonashikunarimasu.

Children TOP that time only a little bit quiet become

‘The children become a little bit quiet only at that time.’

(Chuukyuu kara Manabu Nihongo: 19)

- (6) パチンコは暇なときにちょっと楽しむ遊びだと思っていた

Pachinko wahimana toki ni chotto tanoshimu asobi da

GAME TOP spare time LOC a litte enjoyable game KOP

to omotteita.

KOMP think-ASP

‘I think Pachinko is a little enjoyable game in the spare time.’

(Chuukyukara Manabu Nihongo: 29)

- (7) みんなで料理を作っているとき、一人がトマトの皮をむいてお皿に並べ始めた。

Minna de ryouri o tsuku-tteiru toki, hitori ga

Everybody with cook AKU make-ASP time one person NOM

tomato no kawa wo muiteosara ni narabehajimeta.

tomato GEN skin AKU peel plate LOC arrange-ASP-PAST

‘When everybody was cooking, one of them started to arrange the tomato after peeling the skin.’

(Chuukyukara Manabu Nihongo: 24)

Data (5) showed that *toki* can be preceded by determiner, such as *kono* ‘this’, *sono* ‘that’, *ano* ‘that’. It also can be preceded by an adjective as in data (6) or a clause as in data (7). *Toki* as the marker explicated the simultaneous location with or without postposition – *ni*.

3.2 Sequential Location

The second subclassification is sequential location, which can be divided into ‘anterior’ and ‘posterior’ semantic functions. Anterior semantic function is marked by – *mae ni*, while posterior semantic function is marked by – *ato ni* or – *go ni*. Posposition – *ni* in this semantic function is optional. It can be omitted without changing the meaning of the clause. Data (8) showed the anterior semantic function, while data (9) and (10) showed the posterior semantic function.

- (8) この日、学校が始まる前にトイレに行って、つい、見てしまったのだ。

Kono hi, gakkou ga hajimaru mae ni toire ni itte,
This day, school NOM start before LOC toilet to go

tsui, mi-teshimattano da.
by accident see-ASP KOP

‘Today, before the school start, (I) go to the toilet, and see (something) by accident.’

(Madogiwa no Tottochan: 63)

- (9) この夜のあと、トモエの生徒は、オバケをこわくないと思った。

Konoyoru no ato, Tomoe no seito wa,
This night GEN after SCHOOL NAME GEN pupil TOP

obake wo kowakunai to omotta.
Ghost AKU afraid-NEG KOMP think-PAST

‘I think after this night, the Tomoe’s pupil won’t be afraid of ghost.’

(Madogiwa no Tottochan: 96)

- (10) ひと休みしたあと、先生達に連れられて、みんな、海に出かけた。

Hitoyasumishi-ta ato, sensei tachini tsurerarete,
break-PAST after teacher PL by accompany-PASS

minna umi ni dekaketa
everybody beach to go out

‘After take a little break, everybody went to the beach accompanied by the teacher.’

(Madogiwa no Tottochan: 103)

The differences between anterior and posterior is not just the marker, but also the form of the verb, which precede the marker. The anterior marker *-mae* is preceded by the nonpast form verb, while the posterior marker *-ato* is preceded by the past verb. If those markers are preceded by a noun, the construction need *no* particle to combine the noun and the marker. The example can be seen in data (9).

3.3 Sequential Durative

The third subclassification is ‘sequential durative’, which consists of ‘anterior durative’ and ‘posterior durative’. The anterior durative is marked by *-made* ‘until’ and the posterior durative is marked by *-kara* or *-irai* ‘since’. Data (11) and (12) showed the anterior durative function and posterior durative function respectively.

- (11) みんなが決めた呼び方、“追い出しのベル”という最終的なベルが鳴るまで、
好きな事をしていて、いいのだった。(MGNT: 205)

Minna ga kime-ta yobikata, “oidashi no
All NOM decide-PAST way to call get (something) out GEN

beru” to iu saishuutekinaberu ga naru made,
bell KOMP call the last bell NOM ring until

sukina koto wo shite ite, ii no da-tta.
love thing AKU do-might good NOM KOP-PAST

‘We can do anything we love until the last bell –which is called “the bell of get the pupils out” by all the school member– ring.’

(MadogiwanoTottochan: 68)

- (12) そんな具合で、小さいときから、まわりの人は、「テツコちゃん」と呼んだ

Sonna guai de, chiisai toki kara, mawari no
Like that condition because small time since around GEN

hito wa, “Tetsukochan” to yo-nda.
people TOP NAMA ART KOMP call-PAST

‘Because of that, since (she) was a little girl, people around her call her “Tetsukochan”.’

(Madogiwa no Tottochan: 68)

The form of the verb does not depend on the semantic function of the temporal adverbial. In other words, the anterior durative marker may be preceded by both past and nonpast verb. That rule also apply to the posterior durative marker. The form of the verb, which precede the marker is depend on the state, situation, or activity, whether it has happened or not. If the marker *-kara* and *-made* preceded by a noun, it can directly attach to the marker without any other particles such as genitive *-no*.

3.4 Temporal Distance

The last subclassification is ‘temporal distance’, which is sub-classified into ‘distance future’ and ‘distance past’. Although this semantic functions have a similar marker with sequential location, but the type of the words which precede the marker is different. This semantic function must be filled by a measured canonical time period, such as *one week*, *three months*, *seven years*, etc. Data (13) and (14) are examples for distance future and distance past respectively.

(13) 今はまだ夢の車だけど、10年後はきっと普通にこんな車が走っていますよ。

Ima wamada yume no kuruma dakedo, **10 nen-go** wa
Now TOP not yet dream GEN car KOP-but, 10 year-after TOP

kitto futsuuni konna kuruma ga hashitteimasu yo.
certainly as usually like this car NOM run-ASP SHU.

‘Now, it’s just a dream car, but in the next ten years cars like this must be just running on the street.’

(Sketch engine corpus)

(14) 7年前に妻を癌で亡くしてからずっと女性とは縁がなかったのです。

7 nen mae ni tsuma wo gan de naku-shitekara
7 years before LOC wife AKU cancer because die-after

zutto josei to waen ga nakatta no desu.
for long time woman KOM TOP relation NOM exist-NEG NOM KOP

‘After his wife died because of cancer seven years ago, he has no relationship with any woman for a long time.’

(Sketch engine corpus)

In this semantic function, the form of main verbal predicate in the clause is depend on the semantic function of the temporal adverbial. The clause which consist of ‘distance future’ will have the nonpast verb as the predicate, and the the clause with ‘distance past’ will have the past verb as the predicate.

4. CONCLUSION

In the term of typological approach, we can say that the form of the verb in Japanese language has an important role in marking the temporal adverbial. The verb is inflected with respect to the moment of speech. Such inflection cannot be found both in Indonesian and Balinese. The temporal marking in those two language is marked lexically, there is no grammatical tense nor aspect available in these languages.

In Japanese, the marker for temporal semantic functions occur after the temporal adverbial as a postposition or conjunction. That characteristics is in contrast with the characteristics of temporal adverbial marker in both Indonesian and Balinese. Indonesian and Balinese tend to use preposition as the marker.

REFERENCES

- Chang, Henry Y. 2010. ‘On The Syntax of Formosan Adverbial Verb Constructions’, dalam Raphael Mercado, Eric Potsdam, dan Lisa deMena Travis (Eds), *Austronesian and Theoretical Linguistics*. 183-212.
- Comrie, Bernard danNorval Smith. 1977. *The Lingua Descriptive Studies Questionnaire*. Diaksesdari(<https://www.eva.mpg.de/lingua/tools-at-lingboard/questionnaire/linguaQ.php>) pada tanggal 17 Maret 2016.
- Haspelmath, Martin. 1997. *From Space to Time: Temporal Adverbials in the World’s Languages*. Munchën: Lincom Europa.
- Klein, Wolfgang. 2009. How Time is Encoded. Dalam Wolfgang Klein dan Ping Li (eds.), *The Expression of Time*, halaman 39—81. Berlin: Mouton De Gruyter.
- Pan, Chia Jung. 2010. *The Grammatical Realization of Temporal Expression in Tsou*. Muenchen: Lincolnm

PREDICATE ELLIPSIS IN SERIAL DRAMA *KOINAKA* DIRECTED BY HIRO KANAI AND SHOUGO MIYAKI

Khusnun Inayah

University of Brawijaya, Faculty of Cultural Studies

khusnuna@gmail.com

Nadya Inda Syartanti

University of Brawijaya, Faculty of Cultural Studies

nadya.inda.sy@gmail.com

ABSTRACT

Ellipsis is used for Japanese people to make conversations more effective. The element which can be elided not just subject or object, but predicate does elided too. This research focused on predicate ellipsis. The aim for this research is to understanding how predicates are elided on serial drama *Koinaka* directed by Hiro Kanai and Shougo Miyaki using Jun Abe's theory (2006). This research is using descriptive qualitative method.

Source which used on this research are *Koinaka* episode 1 to 9. From that data, 21 predicate ellipsis are found, with 16 data simple predicate ellipsis and 5 complex predicate ellipsis. Simple predicate ellipsis are on the word level. Part of speech which found are transitive verb, but intransitive verb and adjective are infrequently used. On this drama, nomina was not found because there is no predicate reference, so it cannot be analyzed. Complex predicate ellipsis are on the phrase and clause level. Data which found are signed by particles before or after the predicate was elided, the sentence pattern and reference before the predicate was elided.

KEYWORDS: Elipsis, Elipsis Predikat, Predikat, Partikel.

1. PENDAHULUAN

Elipsis termasuk dalam kajian analisis wacana, dimana wacana membahas tentang piranti yang digunakan untuk menghubungkan kata, frasa, klausa, kalimat dan paragraf agar teks menjadi utuh dan padu. Dalam analisis wacana terdapat kajian mengenai kohesi dan koherensi, salah satunya yaitu elipsis. Elipsis adalah proses penghilangan kata atau satuan-satuan lain yang dapat dilihat dari konteks bahasa atau konteks luar bahasa (Kridalaksana, 1984:40). Elipsis dalam bahasa Jepang disebut dengan *shouryaku* (省略) dan dilambangkan dengan Ø (zero). Lambang ini digunakan untuk mewakili elipsis, baik kata maupun frasa. Tujuan dari elipsis adalah untuk keefektifan berbahasa agar pendengar atau pembaca memahami bahasa yang digunakan dengan gramatikal yang singkat, padat dan jelas.

Ada berbagai kategori elipsis yang terdapat dalam suatu wacana oleh para ahli. Kategori elipsis menurut Halliday dan Hasan (dalam Boxwell, 1990) terdapat elipsis nomina, elipsis verba dan elipsis klausa. Selain itu, Nariyama (2009:4) menjelaskan bahwa tidak hanya terdapat elipsis nomina, elipsis verba dan elipsis klausa, tetapi juga terdapat elipsis subjek dan objek yang dapat dibedakan menurut pola kalimat atau predikat yang digunakan. Pada penelitian ini digunakan teori dari Jun Abe (2006) mengenai elipsis predikat. Rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah bagaimana proses terjadinya elipsis predikat dalam serial drama *Koinaka* tersebut, dengan tujuan untuk mengidentifikasi proses terjadinya predikat. Teori yang digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan tersebut adalah sebagai berikut.

1.1 Wacana

Menurut Moeliono (dalam Mulyana, 2005:5), wacana dapat diartikan sebagai rentetan kalimat yang berkaitan yang menghubungkan proposisi satu dengan lainnya dalam kesatuan makna. Wacana juga dapat direalisasikan melalui bentuk kata, kalimat, paragraf atau karangan utuh (Kridalaksana, 1984:208). Dalam hal ini, satu kata berpotensi menjadi kalimat karena sudah memiliki makna utuh.

1.2 Pola Kalimat Dasar dalam Bahasa Jepang

1.N1-*wa* N2-*desu*

Pola kalimat dasar yang pertama bersifat deskriptif dengan menggunakan nomina sebagai predikat dan dibantu oleh verba kopula, yaitu *da*, *desu* atau *dearu*. Nomina pertama (N1) diikuti dengan partikel *wa* dan penanda dari predikat adalah nomina kedua (N2) diikuti dengan verba kopula *da*, *desu* atau *dearu*. Konstruksinya adalah N1-*wa* sebagai subjek dan N2-*desu* sebagai predikat.

2.N-*ga* Adjektiva

Pola kalimat dasar yang kedua menggunakan adjektiva sebagai predikat untuk mengungkapkan informasi. Pola kalimat ini menuturkan keadaan mengenai subjek yang digambarkan oleh adjektiva. Dalam bahasa Jepang, adjektiva dibagi menjadi dua yaitu adjektiva-*i* dan adjektiva *na*. Pola kalimat ini menggunakan nomina diikuti dengan partikel *ga* sebagai subjek dari kalimat dan adjektiva sebagai predikat. Adjektiva ini berbentuk predikatif yang berada di akhir kalimat.

3.N1-*ga* N2-*wo* Verba Transitif

Pola dasar kalimat ketiga berpredikat verba transitif, yaitu verba yang memiliki subjek pelaku dari verba tersebut. Terdapat dua nomina, yaitu nomina pertama (N1)

dengan partikel *ga* sebagai subjek, dan nomina kedua (N2) diikuti dengan partikel *wo* sebagai objek.

4.N-*ga* Verba Intransitif

Pola kalimat dasar yang keempat berpredikat verba intransitif, dimana hal yang dilakukan tidak memiliki subjek pelaku dan verba berjalan sendiri. Pola kalimat ini dibagi menjadi dua, yaitu N-*ga* verba eksistensi dan N-*ga* verba eksistensi lain.

- a) N-*ga* verba eksistensi adalah pola kalimat yang verba predikatnya hanya ada dua, yaitu *aru* untuk benda mati dan *iru* untuk makhluk hidup.
- b) N-*ga* verba intransitif, yaitu pola kalimat yang menggunakan verba intransitif sebagai predikat. Verba intransitif adalah verba yang tidak memiliki objek penderita.

5.N1-*wa* N2-*ga* Verba

Pola kalimat dasar lima adalah pola kalimat yang memiliki dua buah subjek. Kedua subjek tidak sama, subjek pertama diikuti dengan partikel *wa* dan subjek kedua diikuti dengan partikel *ga* yang berfungsi sebagai tema dalam pembicaraan. Predikatnya memiliki lima variasi, dapat menggunakan adjektiva, verba eksistensi, verba transitif intransitif dan nomina disertai kopula *da*.

1.3 Elipsis Predikat

Elipsis predikat dipaparkan oleh Jun Abe pada tahun 2006 dalam penelitiannya yang berjudul *Licensing Conditions of Elipsis*. Menurut Abe (2006:18), elipsis predikat dalam bahasa Jepang dibagi menjadi dua, yaitu elipsis predikat sederhana dan elipsis predikat kompleks yang akan dijelaskan satu per satu melalui subbab berikut ini.

a. Elipsis Predikat Sederhana

Menurut Abe (2006:18), elipsis predikat sederhana adalah adanya predikat yang berada di akhir kalimat, tetapi predikat tersebut telah dimunculkan sebelumnya sehingga di akhir kalimat predikat tersebut mengalami elipsis. Predikat adalah bagian yang menandai apa yang dikatakan oleh pembicara mengenai subjek. Satuan gramatikal yang masuk dalam kategori elipsis predikat sederhana adalah kata. Kelas kata yang digunakan terdiri dari nomina, adjektiva dan verba. Sebagai contoh dapat dilihat pada contoh (1) berikut ini.

1) ビルが スサンを 叱ったら、ジョンも マリを \emptyset 「叱った」。

Bill ga Susan wo shikatta ra, John mo Mary wo (\emptyset) [*shikatta*].

[S] [O] [P [S] [O] \emptyset [P]

Bill memarahi Susan, John juga(\emptyset) [memarahi] Mary.

Kalimat (1) merupakan kalimat elipsis predikat sederhana, dimana pada klausa '*Bill ga Susan wo shikatta ra*' disebutkan kalimat utuh berpola subjek (S), objek (O) dan

predikat (P), sedangkan pada klausa ‘*John mo Mary wo*’ hanya berpola subjek (S) dan objek (O) tanpa menerangkan predikat. Karena pada kalimat ‘*John mo Mary wo*’ menggunakan partikel *mo* yang berarti ‘juga’, maka dapat langsung diinterpretasikan bahwa predikat yang dapat dimunculkan kembali pemahamannya adalah verba ‘*shikatta*’. Sebagai contoh lain dapat dilihat pada kalimat (2) berikut ini.

2) ビルが スサンに あげたら、ジョンも マリに「あげた」。

Bill ga Susan-ni ageta ra, John mo Mary ni Ø [*ageta*].

[S] [O] [P] [S] [O] Ø [P]

Bill memberi Susan, John juga Ø [memberi] Mary.

Kalimat (2) merupakan kalimat elipsis predikat sederhana, dimana klausa ‘*Bill ga Susan ni ageta ra*’ menggunakan pola kalimat utuh, yaitu subjek (S), objek (O) dan predikat (P). Kemudian, pada klausa ‘*John mo Mary ni*’ menggunakan pola kalimat subjek (S) dan objek (O) tanpa menggunakan predikat, namun menggunakan partikel *mo* yang berarti ‘juga’, sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas yang dilakukan oleh John kepada Mary sama seperti Bill kepada Susan, yaitu memberi. Dengan begitu dapat langsung disimpulkan bahwa predikat yang mengalami elipsis adalah verba ‘*ageta*’.

Berbeda dengan menggunakan partikel *mo* yang dapat diinterpretasikan secara langsung, penggunaan partikel lain juga dapat dianalisis sesuai dengan pola kalimat yang digunakan. Sebagai contoh dapat dilihat pada kalimat (3) berikut ini.

3) ビルが スサンを 叱ったら、ジョンが マリを「叱った」。

Bill ga Susan wo shikatta ra, John ga Mary wo Ø [*shikatta*].

[S] [O] [P] [S] [O] Ø [P]

Bill memarahi Susan, John Ø [memarahi] Mary.

Kalimat (3) merupakan kalimat elipsis predikat, dimana klausa ‘*Bill ga Susan wo shikattara*’ menggunakan pola lengkap subjek (S), objek (O), dan predikat (P), sedangkan pada klausa ‘*John ga Mary wo*’ hanya menggunakan pola kalimat subjek (S) dan objek (O) tanpa memunculkan predikat. Namun, yang membedakan kalimat (2) dan (3) adalah partikel yang digunakan. Kalimat (3) menggunakan partikel *ga* sebagai penegasan pada klausa ‘*John ga Mary wo*’. Berbeda dengan kalimat (2), maka tidak dapat langsung diinterpretasikan bahwa predikat yang mengalami elipsis adalah verba *shikatta*, tetapi dapat dilihat dari pola kalimat yang sama, yaitu subjek (S), objek (O) dan predikat (P), juga dapat dilihat dari partikel yang sama dengan klausa sebelumnya, yaitu elipsis *wo*, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa hal yang sama dilakukan oleh John kepada Mary seperti Bill kepada Susan, yaitu memarahi.

2. Elipsis Predikat Kompleks

Elipsis predikat kompleks menurut Abe (2006:30) dapat dilihat dari pola kalimat yang predikatnya menggunakan kata lebih dari satu, atau disebut dengan frasa. Sebagai contoh dapat dilihat pada kalimat (4) berikut ini.

4) ビルが 勉強し始まって、マリも Ø 「勉強し始まる」。

Bill ga benkyoushi hajimatte, Mary mo Ø [*benkyouhajimaru*].

[S] [P] [S] Ø [P]

Bill mulai belajar, Mary juga Ø [mulai belajar].

Kalimat (4) menurut Abe (2006:36) dapat dikategorikan sebagai elipsis predikat kompleks karena pada kalimat (4) menggunakan predikat berisi verba lebih dari satu, yaitu ‘*benkyoushi hajimaru*’, dimana kata *benkyou* yang berarti ‘belajar’ dan *hajimaru* berarti ‘mulai’ digabung menjadi sebuah frasa yang berarti ‘mulai belajar’. Predikat dua kata ini dikategorikan oleh Abe sebagai predikat kompleks. Kata ‘*benkyoushi hajimaru*’ mengalami elipsis pada klausa ‘*Mary mo*’ yang jika diinterpretasikan maka predikat yang mengalami elipsis adalah frasa *benkyoushi hajimaru* karena adanya penggunaan partikel *mo* yang berarti ‘juga’. Pola kalimat yang digunakan sama, yaitu pola kalimat subjek (S) dan predikat (P).

Selain predikat frasa, Abe (2006:24) juga menjelaskan bahwa elipsis predikat dengan satuan gramatikal klausa juga termasuk dalam elipsis predikat kompleks. Predikat klausa adalah predikat yang didalamnya memiliki struktur predikatif. Sebagai contoh dapat dilihat pada kalimat (5) berikut ini.

5) ビルがスサンを 叱ったら、マリも Ø 「スサンを叱った」。

[S] [O] [P] [S] Ø [O] [P]

Bill ga Susan wo shikattara, Mary mo Ø [*Susan wo shikatta*].

Bill memarahi Susan, [Susan memarahi] Mary juga.

Kalimat (5) termasuk dalam kategori elipsis predikat kompleks, karena pada klausa ‘*Bill ga Susan wo shikattara*’, pola kalimat yang digunakan lengkap, yaitu subjek (S), objek (O) dan predikat (P), sedangkan pada klausa ‘*Mary mo*’ hanya terdapat predikat (P). Tetapi seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa jika partikel yang digunakan sama, maka kemungkinan predikat yang digunakan juga sama, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa yang mengalami elipsis adalah ‘*Susan wo shikatta*’. Subjek dan predikat ini termasuk dalam

pola kalimat elipsis, sehingga jika mengikuti teori dari Abe maka hal ini termasuk dalam elipsis predikat kompleks.

1.4 Partikel yang Muncul dalam Kalimat Ber-elipsis Predikat

Kalimat bahasa Jepang menggunakan partikel sebagai penghubung antar kata. Namun, tidak semua partikel bahasa Jepang muncul dalam kalimat ber-elipsis predikat. Beberapa partikel yang muncul dalam elipsis predikat menurut Tjandra (2013:46) adalah sebagai berikut.

1. Partikel *wa* (は)

Partikel *wa* pada umumnya digunakan untuk menunjukkan subjek atau tema pembicaraan, tetapi menurut Tjandra (2013:46), partikel *wa* dapat langsung diikuti dengan predikat dalam kalimat sederhana, baik predikat yang berasal dari nomina dan kopula, adjektiva maupun verba.

2. Partikel *ga* (が)

Partikel *ga* berfungsi untuk menunjukkan subjek dan kata bantu dari verba intransitif, menunjukkan keberadaan dan kepemilikan sesuatu dengan menggunakan *ga arimasu* dan *gaimasu*, serta untuk menunjukkan kata ganti tanya yang berfungsi sebagai subjek. Partikel *ga* umumnya diketahui mirip dengan partikel *wa*, akan tetapi jika berada dalam satu kalimat, partikel *wa* dianggap sebagai tema dari pembicaraan dalam kalimat sedangkan partikel *ga* menjadi subjek pelaku.

3. Partikel *wo* (を)

Partikel *wo* digunakan untuk verba, maka dari itu dapat diketahui terdapat elipsis predikat dalam suatu kalimat. Chandra (2009:11) menambahkan bahwa partikel *wo* berfungsi untuk menunjukkan objek atau tujuan dari verba, menunjukkan tempat yang dilalui atau dilewati dari verba transitif.

4. Partikel *ni* (に)

Partikel *ni* secara umum dapat berarti ‘di’, ‘ke’, ‘pada’, ‘dari’, ‘oleh’, ‘dengan’, dan dapat digunakan untuk menyatakan sebab atau alasan serta hasil dari perbuatan atau pekerjaan. Partikel *ni* termasuk dalam partikel yang muncul dalam elipsis predikat karena penggunaan kelas kata yang luas setelah partikel.

5. Partikel *de* (て)

Partikel *de* berfungsi untuk menunjukkan alat atau cara yang digunakan untuk menggunakan sesuatu, menunjukkan tempat dimana sesuatu terjadi dan menunjukkan penyebab atau alasan.

6. Partikel *e* (へ)

Partikel *e* secara umum memiliki arti ‘ke’ yang menunjukkan arah gerakan atau tempat tujuan yang dinyatakan oleh verba ‘*ikimasu*’, ‘*kimasu*’, ‘*kaerimasu*’ dan lain sebagainya.

7. Partikel *mo* (も)

Partikel *mo* dapat digunakan untuk menggantikan partikel *wa* atau *ga* sebagai penanda topik apabila topik tersebut sama atau setidaknya merasakan sesuatu yang sama. Partikel *mo* secara umum berarti ‘juga’.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2012:6). Dalam penelitian deskriptif kualitatif data yang dihasilkan adalah berupa kata bukan angka.

2.2 Sumber Data

Sumber data primer pada penelitian ini adalah drama serial *Koinaka* episode 1 sampai 9 karya sutradara Hiro Kanai dan Shougo Miyaki. Sumber data tersebut digunakan karena adanya dominasi penggunaan elipsis predikat pada dialog antar tokoh. Sumber data sekunder yang digunakan oleh penulis adalah buku analisis wacana serta jurnal-jurnal yang membahas tentang elipsis predikat sebagai acuan untuk menganalisis.

2.3 Pengumpulan Data

1. Menyimak percakapan yang dituturkan oleh setiap tokoh pada drama *Koinaka* episode 1 sampai 9.
2. Melakukan identifikasi data yang kalimatnya mengandung elipsis predikat.
3. Melakukan klasifikasi data kalimat elipsis predikat menjadi dua, yaitu elipsis predikat sederhana dan elipsis predikat kompleks.

2.4 Teknik Analisis Data

1. Melakukan analisis kalimat yang mengandung elipsis predikat sederhana dan elipsis predikat kompleks.
2. Mendeskripsikan kalimat yang mengandung elipsis predikat sederhana dan elipsis predikat kompleks berdasarkan pola kalimat dan partikel yang digunakan.
3. Membuat kesimpulan dari hasil analisis terhadap elipsis predikat.

3. TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Data yang ditemukan pada serial drama *Koinaka* episode 1 sampai 9 adalah 21 data dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Temuan Elipsis Predikat dalam Serial Drama *Koinaka*

| Partikel (penanda predikat) | Jenis Elipsis | | Jumlah Data |
|-----------------------------|---|---------------------|-------------|
| | Sederhana | Kompleks | |
| は | 2 verba transitif | - | 2 |
| が | 1 verba intransitif 1 adjektiva | 2 klausa 1 frasa | 5 |
| を | 3 verba transitif | - | 3 |
| に | - | - | - |
| で | 1 verba transitif | - | 1 |
| へ | 1 verba transitif | - | 1 |
| も | 3 verba eksistensi 3 verba transitif | 2 klausa | 8 |
| と | 1 verba transitif | - | 1 |
| TOTAL | | | 21 |

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa ditemukan elipsis predikat sederhana dan kompleks beserta kelas kata dan jenis gramatikalnya. Temuan yang diperoleh digolongkan berdasarkan bentuk kalimatnya dan dibahas sesuai dengan bentuk kalimatnya masing-masing.

Pada elipsis predikat sederhana, ditemukan berbagai macam kelas kata seperti verba transitif dan intransitif, verba eksistensi dan adjektiva dengan beragam partikel penanda predikat, tetapi jenis gramatikalnya tetap pada tataran kata saja. Sebagai contoh dapat dilihat temuan (1) berikut ini.

Temuan 1

| | | | |
|-----|------------------------------------|-------|--|
| 葵 | : (1a)なんか、噂されたんです。 | あかり: | (1b)何が Ø 「 <u>噂されたんですか</u> 」 ? |
| Aoi | : <i>Nanka, uwasa saretandesu.</i> | Akari | : <i>Nani ga Ø [uwasa saretandesu ka]?</i> |
| | [P] | [S] | Ø [P] |
| Aoi | : Aku mendengar gosip. | Akari | : Ø [mendengar gosip] apa? |
| | | | (Koinaka eps.1, 27:54) |

Temuan (1) merupakan elipsis predikat sederhana, dimana pola kalimat dasar yang digunakan adalah N-*ga* verba intransitif, namun subjek pada tuturan (1a) juga mengalami elipsis sehingga tidak dimunculkan, sedangkan tuturan(1a) ‘*nanka uwasa saretandesu*’ memiliki predikat (P) ‘*uwasa saretandesu*’ yang termasuk dalam verba intransitif. Kemudian,tuturan (1b) ‘*nani ga*’ terdiri dari *nani* sebagai kata tanya dan partikel *ga* sebagai penegas subjek. Pada tuturan (1b), setelah partikel *ga* tidak terdapat predikat yang mengikuti. Partikel *ga* pada tuturan (1b) berfungsi sebagai penunjuk subjek dan sebagai penanda bahwa setelah partikel dapat diikuti dengan verba intransitif. Jika dilihat dari tuturan (1a) dan respon (1b), maka dapat diinterpretasikan bahwa predikat yang mengalami elipsis adalah verba intransitif *uwasa saretanda*.

Pada elipsis predikat kompleks, ditemukan elipsis pada jenis gramatikal frasa dan klausa dengan frasa. Sebagai contoh dapat dilihat pada temuan (2) berikut ini.

| | | | |
|---------|-----------------------------------|---------------|---|
| 翔太 | : (19a)俺たち付き合ってるんだ。 | 公平 | : (19b) え?あかりと翔太が Ø 「付き合ってる」 ? |
| Shouta | : <i>oretachi tsukiatterunda.</i> | Kouhei | : <i>e? Akari to Shouta ga Ø [tsukiatteru]?</i> |
| | [S] [P] | [S] [O] Ø [P] | |
| Shouta: | kami pacaran. | Kouhei: | eh? Akari dan Shouta pacaran? |
| | | | (Koinaka eps.2, 00.54) |

Temuan (2) merupakan elipsis predikat kompleks, dimana tuturan (19a) *oretachi tsukiatterunda* memiliki pola kalimat subjek (S) yaitu *oretachi* dan predikat (P) yaitu verba intransitif *tsukiatterunda*. Verba *tsukiatteru* berasal dari kata *tsuku* dan *au* yang digabung menjadi satu membentuk kata baru dan menjadi predikat kompleks. Kemudian penutur (19b) memperjelas keadaan subjek (19a) dengan menyebutkan yang dimaksud oleh (19a), yaitu *Akari to Shouta*. Pola kalimat yang digunakan adalah subjek (S) dan objek (O) tanpa menyertakan predikat, tetapi menggunakan partikel *ga* pada akhir kalimat sebagai penanda bahwa setelah partikel dapat diikuti oleh predikat. Sehingga, dapat diinterpretasikan bahwa predikat yang mengalami elipsis adalah *tsukiatteru*.

4. KESIMPULAN

Elipsis predikat sederhana yang paling banyak ditemukan adalah predikat dengan verba eksistensi, yaitu *aru* atau *arimasu* dengan kalimat yang hampir mirip, seperti *nanka attadan nanka ii koto atta*. Sedangkan yang paling sedikit adalah verba intransitif dan adjektiva, yaitu *uwasa sareta* dan *itai*. Dalam drama *Koinaka* ini tidak ditemukan adanya elipsis predikat sederhana dengan kelas kata nomina karena tidak memiliki acuan sehingga tidak dapat dianalisis. Selain itu, dari dialog yang dituturkan oleh para tokoh dapat diketahui bahwa setelah partikel *wa* tidak hanya dapat diisi dengan predikat kelas kata nomina, akan tetapi juga dapat diisi dengan verba, contohnya seperti *hankachi wa motta*.

Elipsis predikat kompleks yang sering muncul dalam serial drama *Koinaka* adalah klausa, contohnya seperti *ano ko sasou* yang memiliki struktur gramatikal objek dan predikat serta mengalami elipsis, sehingga masuk dalam elipsis predikat kompleks. Selain itu, ditemukan juga adanya frasa verba yang mengalami elipsis predikat, yaitu frasa *tsukiatteru* yang berasal dari verba *tsuku* dan *au*. Kemudian, elipsis predikat kompleks pada klausa *hisashiburi futari de aete yokatta* mengalami elipsis keseluruhan oleh lawan tutur, namun ditandai oleh partikel *mo* yang berarti juga, sehingga dapat langsung diinterpretasikan bahwa yang mengalami elipsis adalah keseluruhan kalimat.

REFERENSI

- Abe, Jun. (2006). *Licensing Conditions in Ellipsis*. Sendai: Departemen of Literature Tohoku, Gakuin University.
- Chandra, T. (2009). *Nihongo no Joshi: Partikel Bahasa Jepang*. Jakarta: Evergreen Japanese Course.
- Gellar, Bindhipatra. (2015). *Elipsis Subjek dengan Batasan Makna Predikat dalam Film Rourouni Kenshin Karya Nobuhiro Watsuki*. Skripsi, tidak diterbitkan. Malang: Universitas Brawijaya.
- Kridalaksana, Harimurti. (1984). *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Maharani, Dyah Lovita. (2013). *Elipsis Subjek dan Objek pada Anime Spirited Away karya Hayao Miyazaki*. Skripsi, tidak diterbitkan. Malang: Universitas Brawijaya.
- Matsura, Kenji. (1994). *Kamus Jepang-Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Moleong, Lexy J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rusdakarya.
- Mulyana. (2005). *Kajian Wacana: Teori Metode dan Aplikasi Prinsip-Prinsip Analisis Wacana*. Yogyakarta: PT Tiara Wacana.
- Nariyama, Shigeko. (2009). *How We Can Know Who Did What to Whom in Japanese? The Grammar Omission:Less is More*. Japan: Meiji Shoin.
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. (2012). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sutedi, Dedi. (2011).*Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Tjandra, Sheddy N. (2013). *Sintaksis Jepang*. Jakarta: Bina Nusantara.
- Wiyanti, Endang. (2016). *Kajian Kohesi Gramatikal Substitusi dan Elipsis dalam Novel Laskar Pelangi Karya Andrea Hirata*. Bandung: Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia.

MOOD OF *KA* IN JAPANESE: Focus on *Ka* as *Shuujoshi*

Komara Mulya
Universitas Padjadjaran Bandung
komarachan@gmail.com

Cece Sobarna
Universitas Padjadjaran Bandung
cece@unpad.ac.id

Yuyu Yohana Risagarniwa
Universitas Padjadjaran Bandung
yuyu.yohana.risagarniwa@unpad.ac.id

Agus Suherman Suryadimulya
Universitas Padjadjaran Bandung
agus.suherman@unpad.ac.id

ABSTRACT

Disclosure of modalities in each language varies depending on the characteristics of each language. Conceptually, the Japanese language has its own terminology modality different from the western concept. One of the marks of modalities in Japanese is the presence of particles. The particle (*joshi*) is one of the characteristic in Japanese and one of the particles as the modal marker is the *ka* particles. These particles are essentially question markers in Japanese as well as question markers (?). However, these particles have highly variable syntactic and semantic behaviors. As *shuujoshi* (particles at the end of a sentence), *ka* also can show some kind of modalities, such as the modalities of questions, possibilities, beliefs, hopes, desires, proposals / offers. The presence of *joshi ka* in a sentence does not always present the listener. The presence of *ka* can satisfy the three types of modalities expressed by Matsushita (2006: 47), that is as a proposition-oriented modality; a situation-oriented modality and listener-oriented modalities.

Keywords: *joshi*, *ka*, modalities, mood, propositions

1. Pendahuluan

Modalitas merupakan salah satu subbahasan semantik verba yang berhubungan dengan kategori gramatikal verba. Modalitas merupakan kategori gramatikal yang sifatnya universal, artinya di banyak bahasa di dunia mengenal apa yang disebut dengan modalitas. Adapun dalam cara pengungkapan dan pengkategorian antara bahasa yang satu dengan yang lainnya dimungkinkan terdapat keberagaman. Yang menjadi ciri dalam modalitas

adalah adanya unsur-unsur kategori pengungkap modalitas itu sendiri. Misalnya dalam bahasa Indonesia unsur-unsur pengungkap sikapnya tergolong ke dalam kategori leksikal yang disebut modalitas. Unsur-unsur pengungkap kategori modalitasnya sangat bervariasi yaitu dapat berbentuk kata, frasa, serta klausa. Sementara itu, dalam bahasa Jepang pola pengungkap sikap tergolong ke dalam kategori gramatikal yang disebut modus.

Berbicara tentang kategori dalam modalitas, beberapa pakar memiliki konsep dan pendapat yang cukup beragam, baik dikalangan para pakar bahasa Jepang maupun pakar dari dunia barat. Misalnya, dari pakar Jepang, Watanabe (1971) membagi modalitas ke dalam 5 tipe, yaitu: *modality for assertion* (keyakinan), *question* (pertanyaan), *exclamations* (seruan), *appealing* (permintaan/tuntutan), dan *calling* (keinginan/dorongan berbuat). Sedangkan, Teramura (1984) membagi subkategori modalitas semantik ke dalam 5 kategori melalui analisis bentuk-bentuk konjungsi verba, yaitu: *kakugen* (keyakinan), *gaigen* (kemungkinan), *ishi* (keinginan), *kanyuu* (ajakan), *youkyuu* (permintaan). Dari dua pendapat di atas terlihat adanya perbedaan yaitu tidak terdapatnya kategori kemungkinan dari Watanabe seperti yang terdapat pada Teramura yang menyatakan tentang kategori *gaigen* (kemungkinan).

Sementara itu, dari kalangan pakar barat pun pengklasifikasian modalitas cukup beragam, diantaranya Palmer (1986) mengklasifikasikan modalitas dalam 2 cara, yaitu: 1. Berorientasi pada bentuk verba (modus) dengan istilah-istilah seperti *indicative*, *subjunctive*, serta *imperative*; 2. Berorientasi pada gagasan dengan istilah-istilah seperti *intensional*, *epistemic*, *deontic*, serta *dynamic*. Von Wright (1951) membedakan modus ke dalam 4 kategori, yaitu: *alethic* (kebenaran), *epistemic* (pengetahuan), *deontic* (keharusan), *eksistensial* (keberadaan). Sedangkan, Lyons (1977) menyatakan bahwa modalitas sebagai pendapat dan sikap pembicara dan diabstraksikan dalam kriteria *necessity* dan *probability*. Pakar Indonesia yang dalam hal ini diwakili oleh Alwi (1990) membagi modalitas menjadi 4 kategori, yaitu modalitas *intensional*, *epistemic*, *deontic*, serta *dinamik*.

Berbicara mengenai unsur-unsur pengungkap modalitas, bahasa Jepang pun memiliki pola pengungkap modalitas/modus yang sangat beragam. Keragaman ini menunjukkan bahwa bahasa Jepang memiliki keragaman cara untuk menyampaikan maksud dan sikap dalam berkomunikasi. Salah satu yang pengungkap modalitas yang menarik bagi penulis adalah adanya partikel (dalam bahasa Jepang disebut *joshi*) sebagai pengungkap modalitas dalam bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan tidak semua bahasa di dunia memiliki *joshi* dan *joshi* ini merupakan salah satu ciri khas dalam bahasa Jepang

sehingga sering menjadi kendala tersendiri bagi pemelajar bahasa Jepang di Indonesia khususnya. Selain itu, perubahan makna dalam kalimat bahasa Jepang pun dapat dipengaruhi oleh perubahan modulator yang dalam bahasa Jepang terlihat dengan pemakaian partikel, terutama partikel akhir. Masuoka (1991:48) menyatakan tentang adanya kategori modalitas yaitu modalitas sikap penyampaian (*dentatsu taido no modariti*) yaitu modalitas yang mengungkapkan sikap pembicara terhadap pendengar ketika menyampaikan kalimat dan biasanya hal ini diungkapkan oleh partikel akhir.

Salah satu *joshi* yang cukup memiliki keberagaman dalam penggunaan serta memiliki problematika sendiri, baik secara sintaktis maupun secara semantis adalah *joshi ka*. Secara sintaktis, *ka* bisa diletakan di akhir kalimat maupun disisipkan di tengah kalimat dan bisa dilekatkan dengan bermacam morfem baik yang berbentuk positif maupun negatif. Secara semantis, *ka* pun menimbulkan beragam makna setelah dilekatkan dengan sebuah morfem, baik di akhir kalimat maupun di tengah kalimat.

2. Metode

Penelitian ini tergolong penelitian kualitatif. Data penelitian ini dikumpulkan secara deskriptif dan diklasifikasikan berdasar pendapat, pemahaman, dan pengetahuan sesuai gejala data yang muncul. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode distribusional. Metode distribusional merupakan metode penelitian yang menganalisa fenomena suatu bahasa dari unsur-unsur yang terdapat dalam bahasa itu sendiri. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menggunakan tiga metode analisis data seperti: a. Teknik Ganti/sanding yaitu teknik yang digunakan untuk mengganti kalimat yang telah didapat dari sebuah sumber, kemudian diganti atau disandingkan dengan kalimat lain yang memiliki pola kalimat yang bermakna serupa baik yang menggunakan *joshi ka* atau dengan pola kalimat lainnya. Dengan teknik ini akan diketahui perbedaan maknanya. b. Teknik Lesap yaitu teknik penelitian yang berupa penghilangan atau pelepasan unsur satuan lingual dari sebuah data. Dengan teknik ini diharapkan dapat diketahui tentang keintian sebuah kalimat. c. Teknik Ubah Ujud. Teknik ini digunakan untuk mengetahui bagaimana perbedaan makna *joshi ka* bila dipindahposisikan letaknya. Dengan perpindahan ini apakah akan memiliki nuansa makna yang sama atau tidak, atau bahkan kalimat tersebut menjadi tidak berterima.

3. Temuan dan Pembahasan

Berdasarkan data yang dikumpulkan, *joshi ka* memiliki beragam modalitas. Kategori Modalitas yang muncul didasarkan pada beberapa pendapat seperti Teramura (1984), Watanabe (1971), Nakau (1979), Nita (1991), Rescher, Von Wrigth (1951). Kehadiran *joshi ka* dalam kalimat, tidak selalu memerlukan kehadiran pendengar tapi bisa saja tanpa pendengar. Dengan kata lain tidak selalu berorientasi pada pendengar tapi bisa juga berorientasi pada pembicara dan proposisi. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Matsushita (2006:47) yang membagi modalitas dalam tiga tipe, yaitu: Proposition-oriented modality, Situation-oriented modality, Listener-oriented modality. Dari hasil telaah didapat jenis-jenis modalitas yang terdapat dalam *joshi ka*, sebagai berikut:

- a. *Gimon no Modariti*: Nita (1991) membagi modalitas ini ke dalam dua tipe, yaitu 判断の問いかけ/判定の要求 yang membutuhkan jawaban *ya* atau *tidak*, sedangkan 補充の要求 adalah pertanyaan dengan kata tanya WH.

(1) A: 「先週、佐藤さんはここに来ましたか。」 B: 「はい/いいえ。」

(2) この騒ぎは、一体何があったんですか。

- b. *Youkyuu no Modariti*: modalitas ini dapat menunjukkan sebuah permintaan dan perintah (*irai, meirei*) dan termasuk ke dalam 判定要求 yang isinya menanyakan maksud pembicara. *Irai* ini menyatakan dengan kuat harapan penutur.

(3) 少しだけ我々の話を聞いていただけませんか。(Hakugin 2 0 3)

(4) その脅迫状って、見せてもらえますか。」(hakugin 2 3 0)

- c. *Kanyuu no modariti* : modalitas dari ungkapan pertanyaan berpindah menjadi 働きかけ. Isinya menanyakan maksud pendengar dan berada pada jenis 判定要求の態度. Hal ini tidak terbatas kepada makna pertanyaan tapi sikap ajakan yang mempercayakan keterwujudan suatu hal pada niat/maksud pendengar, misalnya:

(5) 「あすこへ行ってみようか、君のいいなずけの墓が見える。」 Yukiguni 9 6

(6) 「よかったら、あなたも一緒に来ませんか。」 isoppu 5 7

- d. *Teian/Moushide no modariti* : termasuk ke dalam 判定要求 yang menanyakan maksud pendengar. *Teian* merupakan sikap untuk menunjukkan cara berpikir penutur.

- (7) 「それじゃ、帰る時連れて行ってあげようか。」 Yukiguni 1 1 3
- (8) 「そんなことなら、お父さんだって知ってるさ。必要なら、話してやろうか。」
」 (Hanto:9)
- e. *Gaigen no modariti*: modalitas yang digunakan untuk menyatakan dugaan, kemungkinan karena pembicara merasa tidak yakin atas apa yang didengarnya (Masuoka & Takubo (1992:118).
- (9) 小さな地震が続いている。大きな地震が起こるのではあるまいか。
- (10) あの方は九州の出身じゃないでしょうか。
- f. *Kakugen no modariti*: modalitas yang digunakan untuk menyatakan sesuatu yang dianggap pasti atas keyakinan pembicara dan juga digunakan untuk permintaan persetujuan.
- (11) 「酔ってやしないよ。ううん、酔ってるもんか。苦しい.....」 Yukiguni 2 8
- (12) A: 「歯医者に行くのがこわいんでしょう。」
B: 「こわいもんか。時間がないだけでよ。」
- g. *Ninshiki modariti* : modalitas kesadaran adalah modalitas yang menunjukkan cara penangkapan secara sadar dari pembicara terhadap suatu keadaan. Penangkapan secara sadar pembicara terhadap suatu keadaan adanya pembuktian untuk menunjukkan informasi tersebut didasarkan pada apa, misalnya kemungkinan, pengamatan, perkiraan, atau kabar angin yang merupakan kesadaran tentang kemungkinan dan keharusan sebuah perkiraan serta kondisi terbentuk untuk memegang suatu kondisi secara tidak langsung berdasarkan kepastian, imajinasi, pemikiran untuk memegang secara langsung menurut pengalaman, dan pengetahuan (Nita:1991). Terdapat beberapa contoh yang termasuk pada modalitas ini, yaitu:
- (13) たぶん明日は雨じゃないか。(概言)
- (14) ベストセラーだというから期待したのに、ちょっと面白くないじゃないか。
。(訴え)
- (15) でもそうだろうか。愛は、本当は回り中に溢れてるんだ。(疑い)wank 1 0
7
- (16) もうそんな時間なのか。(気付き)
- (17) 時間を見つけて大学病院に行ってみようかな。(迷い) wank 7 4
- (18) 大丈夫だろうか。(逡巡)

(19) あの絵は名作なものか。ピカソの模倣にすぎない。(反語)

h. *Kantan no modariti*: modalitas yang menunjukkan emosi yang disertai keterkejutan yang ditarik suatu dorongan. Ciri dari kalimat kekaguman adalah kalimatnya disusun dengan kata benda sebagai pusatnya.

(20) 生はなんと美しかったことか。(感動) Soko 17

(21) また始まったか。(不満)

(22) もう帰るのか。(不満)

(23) やっぱり無理か。(落胆)

(24) まさか、二人で捕まえようっていうんじゃないでしょうか。(驚き) Haku gin 2 1 2

i. *Ishi no modariti*: Modalitas keinginan adalah modalitas yang menunjukkan bahwa pembicara memutuskan pelaksanaan perbuatan diri sendiri dalam tuturannya.

(25) じゃ、ひさしぶりに行ってくるか。(Hanto:12)

(26) どれ、七重に交賛をたのんでくるか。

(27) 二度と日本に行くものか。Soko 63

(28) 早く帰って自炊しようか。それとも外食しようか。

j. *Ganbou no modariti*: modalitas yang digunakan untuk menyatakan keinginan, baik berupa perbuatan yang ingin dilakukan sendiri atau menginginkan orang lain melakukan perbuatan.

(29) あの人みたいにかっこよく滑れるようにならないかな。

(30) 空を飛んで今すぐあなたのところに行けないものか。

4. Simpulan

Dari hasil analisis yang penulis lakukan dapat ditarik sebuah simpulan bahwa perilaku *joshi ka* sangat bervariasi sehingga memiliki makna yang cukup beragam. Dari sisi modalitas/modus pun, *joshi ka* memiliki jenis modalitas/modus yang beragam pula, yaitu sebagai pemarah modalitas pertanyaan, permintaan, ajakan, harapan, keinginan, kemungkinan, keyakinan, saran/usulan.

Sementara itu, bila dilihat dari tipe modalitas, maka *joshi ka* dapat masuk ketiga tipe modalitas tersebut, yaitu: 1. Proposition oriented modality, misalnya: *gaigen*, *kakugen*, *mayoi*, *shunjun*; 2. Situation oriented modality, yaitu *ganbou*, *kigan* (emotive modality),

ajakan (volitional modality); 3. Listener oriented modality, yaitu: permintaan, pertanyaan, *uttae* (conative modality).

Daftar Pustaka

- Alwi, Hasan, et al. 2000. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- . 1992. *Modalitas dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta. Kanisius.
- Djajasudarma, T. Fatimah. 1993. *Metode Linguistik: Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung. Eresco.
- Hantou, Eimei. 2003. *Bunmatsu "ka" Koubun no Imiteki Taikei*. Kumamoto Kenritsu Daigaku Bungakubu Kiyou Dai-10-kan.
- Hattori, Shiro. 1981. *Linguistics in Japan vol. 4 Grammar II*. Taishukan. Japan
- Hirabayashi, Yoshiyuke. Hama, Yumiko. 1988. *Keigo: Gaikokujin no tame no Nihongo Reibun. Mondai Shiriizu*. Tokyo. Aratake Shuppan.
- Hirai, Masao. 1989. *Nandemo Wakaru Shinkokugo Handobukku*. Sanseido. Tokyo.
- Ikeda, Hideki. 2011. *Shujoshi [yo, ne, na, ka] no Kumiawase: Shutsugenhindo kara Kangaeru*. Niigata Daigaku Kokusai Sentaa Kiyou 7go.
- Kato, Jun. 2008. *Hatsuwa Bamen ni okeru Shujoshi ka no Imi Kinou*. Jinbun Kagaku Kenkyuu Dai39go.
- Kato, Yasuhiko. 1989. *Tensu, Asupekuto, Muudo*. Tokyo. Aratake Shuppan.
- Keiichiro, Okutsu, dkk. 1986. *Iwayuru Nihongo Joshi no Kenkyu*. Tokyo. Bonjinsha.
- Keraf, Goris. 1980. *Tata Bahasa untuk Sekolah Lanjutan Atas*. Ende: Nusa Indah.
- Kimura, Shinjiro. 2014. *Nihongo Bunpou Jiten*. Tokyo. Taishukan.
- Koizumi, Tamotsu. 1993. *Nihongo Kyooshi no tameno Gengogaku Nyuumon*. Tokyo. Taishukan Shoten
- Kokuritsu Kokugo Kenkyuu. 1951. *Gendaigo no Joshi, Jodoushi: Youhou to Jitsurei*. Tokyo.
- Kridalaksana. 1994. *Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta. Gramedia.
- Kudo, Mayumi. 1995. *Asupekuto, Tensu Taikei to Tesukuto*. Tokyo. Hitsuji.
- Kurotaki, Mariko. 2002. *Nichiei Taishou Ninshikiteki Modarity no Kenkyuu Doukou*. Gengo Bunka to Nihongo Kyouiku Tokushuugo.
- Leech, Geoffrey. 2011. *Prinsip-Prinsip Pragmatik*. Jakarta. UI Press.

- Lyons, John. 1977. *Semantics 1 dan 2*. Cambridge. Cambridge University Press.
- Mahsun. 2005. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta. Rajagrafindo Persada.
- Mizuho, Tamaji. 2005. *Nihongo to Chuugokugo no Modariti no Taishou Kenkyuu*. Koumatsu Daigaku Kiyuu 44go.
- Muhammad. 2011. *Metode Penelitian Bahasa*. Jogjakarta. Ar-Ruzz Media.
- Mulyana, Dedi. 2008. *Komunikasi Efektif: Suatu Pendekatan Lintas Budaya*. Bandung. Rosda.
- Masuoka, Takashi. 1991. *Modariti no Bunpo*. Tokyo. Kuroshio Shuppan.
- Matsushita, Kazuyuki. 2006. *A Study of Proposition and Modality Focusing on Epistemic Modals in The Japanese language*. Thesis. Australian National University.
- Nakamata, Naoki. 2007. *Nihongo no Toritate Joshi to Heiretsu Joshi no Setten: "mo" to "toka" no Youhou wo Chuushin ni*. Oosakafuritsudaigaku Daigakuin Jinbun Shakaigaku Kenkyuuka.
- Naoko, Chino. *Gaikokujin no Tameno Joshi*. Tokyo.
- Narrog, Heiko. 2012. *Modality, Subjectivity, and Semantic Change: A Cross-Linguistic Perspective*. New York. Oxford University Press.
- . 2009. *Modality in Japanese: The layered Structure of The Clause and Hierarchies of Fuctional Categories*. Amsterdam. John Benjamins Publishing Company.
- Nita, Yoshio, dkk. 2003. *Gendai Nihongo Bunpo 4: Modariti*. Tokyo. Kuroshio Shuppan.
- . 2010. *Gendai Nihongo Bunpo 1*. Tokyo. Kuroshio Shuppan
- . 1994. *Nihongo no Modariti to Ninshou*. Tokyo. Hitsuji.
- Okabe, Yoshiyuki. 2006. *Modariti ni kansuru Oboegaki*. Chiba Daigaku Bungakubu.
- Palmer. 2001. *Mood and Modality*. New York. Cambridge University Press.
- Pateda, Mansoer. 2010. *Semantik Leksikal*. Jakarta. Rineka Cipta.
- . 1990. *Linguistik (Sebuah Pengantar)*. Bandung. Angkasa.
- Putrayasa. 2010. *Analisis Kalimat (Fungsi, Kategori, dan Peran)*. Bandung. Refika Aditama.
- Ramlan, M. 1996. *Ilmu Bahasa Indonesia, Sintaksis*. Yogyakarta: CV. Karyono.
- Samsuri. 1994. *Analisis Bahasa: Memahami Bahasa secara Ilmiah*. Jakarta. Erlangga.
- Saussure. 1996. *Pengantar Linguistik Umum*. Jogjakarta. Gadjah Mada University Press.

- Sudaryanto. 1993. *Metode Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Jogjakarta. Duta Wacana University Press.
- Suzuki, Shigeyuki. 1990. *Nihongo Bunpou Keitaron*. Tokyo. Mugishobo.
- Takayama, Zenko. 2014. *Gimonbun to Modariti Keishiki no Kankei: Kodaigo no baai*. Kansai Gaikokugo Daigaku.
- Tanaka, Toshio.1990. *Nihongo no Bunpou: Kyoushi no Gimon ni Kotaemasu*. Tokyo: Kindai Bungeisha.
- Tanimori, Masahiro.1999. *Modariti ni yoru Ninsho Seigen ni tsuite*. Tottori Daigaku Kyouiku Chiikikagakugakubu Kiyou Dai i kan.
- Verhaar, J.W.M. 2004. *Asas-Asas Linguistik Umum*. Jogjakarta. Gadjah Mada University Press.

ANALISIS TANDA DALAM FILM “RINGU”

Marisa Rianti

Universitas Kristen Maranatha

sutantomarisarianti@gmail.com

Ethel Deborah

Universitas Kristen Maranatha

ethel.deborah@gmail.com

ABSTRAK

Film is part of the media that cannot be separated from human life, because it displays the reality of fiction. Reality is built by the filmmaker by lifting the values and cultural elements contained in the community. As the text that contains photographic results as the illusion of motion and action from real life, causes the film to be a metaphorical reflection, which means that the film is loaded with signs charge. The theory that will be used to see the sign in this research is Charles Peirce semiotic theories. According to Peirce, sign will not be separated from the culture underlies, which is reflected on the trichotomy theory. This can be seen in one of the Japanese horror films titled "Ringu". In this film the character of supernatural beings is not just a fiction, but is a marker that correlates with the culture behind the film.

Keyword: film, sign, tichotomy

1. PENDAHULUAN

Sebagai bagian dari media, kajian terhadap film sangat erat terkait dengan problematika budaya. Suatu film akan menampilkan realitas rekaan, dan realitas tersebut adalah realitas yang dibangun oleh pembuat film dengan mengangkat nilai-nilai atau unsur budaya yang terdapat di dalam masyarakat (Trianton, 2013:50).

Film, seperti yang bergenre horor, apakah dapat dikatakan memuat unsur budaya? Di sinilah tanda berperan penting dalam film. Danesi mengatakan bahwa film adalah teks yang memuat serangkaian citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tindakan dalam kehidupan nyata, dan bahwa pada tingkat petanda, film merupakan

cerminan kehidupan metaforis (Danesi, 2010:134). Tanda dapat dipahami sebagai sesuatu yang memuat makna lain dari yang ditampilkan. Dalam pandangan Charles Sanders Peirce, tanda tidak akan terlepas dari budaya yang melatarinya. Sehingga seperti halnya suatu film horor, makhluk gaib sebagai salah satu karakter dalam film tersebut, dapat merupakan suatu tanda yang berkorelasi dengan budaya yang melatari produksi film tersebut.

Sehubungan dengan permasalahan tanda tersebut, tulisan ini akan menggunakan film bergenre horor “Ringu” sebagai objek penelitian. Film “Ringu” merupakan film hasil karya sutradara Nakata Hideo yang dirilis pada tahun 1998. Film ini adalah adaptasi dari novel karya Suzuki Koji dan termasuk kategori horor kontemporer Jepang. Sekalipun film “Ringu” ini cenderung modern dalam dunia sinema horor Jepang, tetapi unsur-unsur supernatural yang erat kaitannya dengan latar kepercayaan Jepang tampak cukup signifikan. Sudut pandang inilah yang akan sangat terkait dengan permasalahan ‘tanda’.

Dengan demikian, penelitian ini membahas tanda-tanda yang terdapat dalam film “Ringu”, dan menghubungkannya dengan budaya Jepang, dengan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce untuk menganalisis tanda-tanda tersebut. Tulisan ini diharapkan dapat menjadi satu referen bagi mereka yang akan melakukan kajian film.

2. METODE PENELITIAN

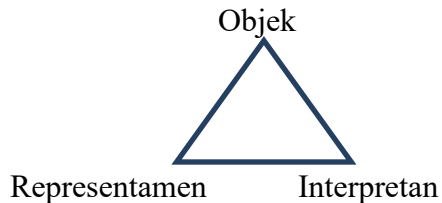
Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif adalah cara kerja dengan mendeskripsikan fakta-fakta yang diperoleh dari sumber data, dan kemudian melakukan analisis terhadap fakta-fakta yang ditemukan tersebut. Metode kualitatif digunakan sehubungan dengan data-data yang berbentuk tulisan yang didapat dari sumber data yang berupa film. Terhadap data-data tersebut dilakukan analisis dengan cara mendeskripsikan.

Teori yang digunakan untuk menganalisis film “Ringu” adalah teori semiotika, yang secara spesifik mengacu pada teori semiotika dari Charles Sanders Peirce. Semiotika sendiri adalah bidang ilmu yang berfokus pada bagaimana mengenali suatu objek sebagai tanda dan bagaimana menganalisis tanda tersebut.

2.3.1 Segitiga Makna

Trikotomi dari Peirce dapat dikatakan juga sebagai segitiga makna, bahwa sesuatu yang dikatakan sebagai tanda harus membentuk tiga unsur, yaitu sebagai representamen, sebagai objek, dan sebagai interpretan (Zaimar, 2013:3). Adanya unsur interpretan ini yang

menjadikan semiotika Peirce sebagai interpretasi terhadap tanda-tanda, karena proses yang dilakukan tidak berhenti pada pencarian tanda, tetapi berfokus pada makna apa yang ditunjukkan melalui tanda tersebut. Segitiga makna tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Masing-masing elemen dari segitiga tersebut adalah:

- Representamen, yaitu unsur tanda yang mewakili sesuatu.
- Objek, yaitu sesuatu yang diwakili oleh unsur tanda tersebut.
- Interpretan, yaitu tanda yang tertera di dalam pikiran si penerima setelah ia melihat representamen.

Selanjutnya, proses semiosis Peirce dibagi pada tiga tahap, yang disebut dengan *firstness*, *secondness*, dan *thirdness*. Yang dimaksud dengan *firstness* adalah, *firstness* adalah keberadaan yang potensial (Christomy, 2004:130), yaitu keberadaan seperti apa adanya tanpa hubungan dengan sesuatu yang lain (Zoest, 1993:9-10). *Secondness* adalah keberadaan yang aktual (Christomy, 2004:130), yaitu keberadaan yang seperti apa adanya dalam hubungan dengan yang lain yang kedua (Zoest, 1993:10). *Thirdness* adalah keberadaan menurut regulasi (Christomy, 2004:130), yaitu keberadaan yang terjadi jika yang kedua berhubungan dengan yang ketiga, pada sesuatu yang berlaku seperti aturan atau kebiasaan yang bersifat umum (Zoest, 1993:10).

Trikotomi pertama adalah yang berfungsi untuk menentukan representamen. Untuk itu perlu untuk menetapkan lebih dahulu *ground*, yaitu dasar sesuatu menjadi tanda (Christomy, 2004:119). Menurut *ground*-nya, ada tiga tipe tanda, yaitu *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*. *Qualisign* adalah tanda pada level *firstness*, *sinsign* merupakan level *secondness*, dan *legisign* adalah pada level *thirdness*. Menentukan *ground* merupakan syarat agar representamen dapat menjadi tanda, dan sebagai persamaan pengetahuan yang ada pada pengirim dan penerima tanda (Zaimar, 2013:4). Dalam hal analisis film, peristiwa-peristiwa yang membangun plot dalam film dapat berfungsi sebagai *ground*.

Kembali kepada pembahasan tiga tipe tanda, *qualisign* adalah sesuatu yang merupakan tanda berdasarkan sifat (Zoest, 1993:19). *Sinsign* adalah sesuatu yang tampilannya sudah terbentuk yang tampak nyata (Zaimar, 2013:19; Zoest, 1993:5).

Sedangkan *legisign* adalah sesuatu yang telah menjadi representamen (Zaimar, 2013:6), semacam aturan, konvensi, kode yang telah disepakati secara umum (Zoest, 1993:5).

Trikotomi kedua mengenali tanda berdasarkan hubungan antara representamen dan objek, dan merupakan pemilahan tanda yang paling fundamental (Zaimar, 2013:6). Tanda-tanda yang merupakan bagian dari trikotomi ini adalah ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah tanda pada tingkat pertama atau *firstness*, index adalah tanda pada tingkat kedua atau *secondness*, dan simbol adalah tanda pada tingkat ketiga atau *thirdness*.

Ikon adalah tanda yang mengacu pada hubungan objek berdasarkan kemiripan. Pada ikon, representamen mempunyai kemiripan dengan objek yang diwakilinya (Zaimar, 2013:6). Indeks adalah tanda yang berdasarkan pada keterkaitan fisik antara representamen dengan objeknya. Pada tanda indeksikal, representamen seperti anak panah yang menunjuk pada sesuatu (Christomy, 2004:122). Sedangkan simbol adalah tanda yang terjadi karena hubungan antara representamen dan objek berdasarkan kebiasaan di masyarakat tertentu. Zoest menyebut tanda simbolis ini sebagai tanda lewat perjanjian (1993:27). Jadi simbol adalah tanda yang bersifat sosial yang merupakan budaya suatu masyarakat tertentu. Simbol ini disebut juga sebagai tanda yang paling canggih (Zaimar, 2013:7), karena dapat berfungsi untuk menyampaikan sesuatu yang rumit, yang harus melalui ikatan perjanjian kesepakatan tertentu.

Trikotomi ketiga adalah tanda yang berdasarkan hubungan antara representamen dengan interpretan. Poin penting pada jenis trikotomi ketiga ini adalah setiap tanda dapat dianggap sebagai interpretan dari tanda sebelumnya (Zoest, 1993:28). Jika demikian maka tanda-tanda dapat membentuk rangkaian segitiga yang berkelanjutan.

Interpretan seperti telah disebutkan di atas adalah suatu tanda yang muncul dalam pikiran penerima, yang berarti bersifat personal, Christomy menjelaskan bahwa kumpulan hasil pemikiran atau interpretasi dari personal dapat menjelma menjadi budaya atau cara pandang yang bersifat publik (2004:125). Tanda-tanda dalam relasi dengan interpretan terdiri atas *rheme*, *dicisign* (disebut juga proposisi), dan *argument* (argumen). *Rheme* adalah pada level *firstness*, *dicisign* pada level *secondness*, dan argumen pada level *thirdness*.

Rheme adalah tanda hasil interpretasi representasi dari suatu kemungkinan denotatum (objek) (Zoest, 1993:29; Christomy, 2004:127). *Rheme* adalah tanda berdasarkan kemungkinan yang belum terikat pada konteksnya, sehingga tidak dapat dinyatakan sebagai benar atau salah. *Dicisign* atau proposisi adalah tanda yang mempunyai

eksistensi yang aktual (Zaimar, 2013:8), disebut juga sebagai tanda informatif (Christomy, 2004:128) yang berbentuk sebuah proposisi logis (Zoest, 1993:29) tetapi belum dapat dipastikan kebenarannya. Argumen adalah “tanda yang sudah menunjukkan perkembangan dari premis ke kesimpulan, dan cenderung mengarah pada kebenaran” (Zaimar, 2013:8). Argumen dapat dipahami sebagai hasil proses berpikir yang diwujudkan melalui suatu produk, dengan demikian hasil karya seperti novel dan film merupakan suatu argument (Christomy, 2004:128)

3. ANALISIS

3.1 Tanda Tiga Segitiga Paralel – Tanda Reiko dan Sadako

Reiko adalah karakter utama perempuan protagonist dalam film “Ringu”. Ia bekerja sebagai seorang jurnalis, mempunyai seorang anak laki-laki yang masih duduk di sekolah dasar, telah bercerai dengan suaminya dan hidup sebagai orang tua tunggal bagi anaknya, Yoichi. Reiko terlibat dengan video kutukan Sadako karena seorang keponakannya terbunuh akibat menonton video kutukan tersebut. Karakter Reiko ini merupakan tanda, dan latar kehidupan Reiko yang dijelaskan melalui peristiwa-peristiwa yang mendeskripsikan profil Reiko seperti disebutkan di atas adalah berfungsi sebagai *ground*.

Reiko sebagai tanda akan membentuk gambar tiga buah segitiga paralel. Pada gambar segitiga pertama, trikotomi yang pertama ditunjukkan dengan level *secondness* sebagai representamen, yaitu dengan *sinsign* sebagai tanda. Yang merupakan *sinsign* disini adalah perempuan, karena sebagai tampilan secara nyata dari karakter Reiko. Kemudian pada hubungan dengan objek sebagai trikotomi kedua, tanda didapat pada level *secondness* yang merupakan indeks. Peran Reiko sebagai orang tua tunggal adalah yang merupakan indeks, yang ditinjau berdasarkan keterkaitan secara fisik antara perempuan dengan profil Reiko yang menghidupi anaknya seorang diri akibat dari perceraian. Selanjutnya pada trikotomi ketiga, tanda berada pada level *secondness*, yaitu pada *dicisign*. Karena yang menjadi tanda berdasarkan hubungan representamen dengan interpretan adalah perempuan yang menjadi orang tua tunggal, yaitu akibat dari perceraian Reiko, yang merupakan eksistensi yang aktual dari tanda Reiko.

Segitiga bentukan kedua, akan dimulai dengan ‘perempuan yang menjadi orang tua tunggal’ sebagai representamen. *Ground* yang berfungsi disini adalah berfokus pada kehidupan Reiko yang bekerja sebagai jurnalis untuk menghidupi dirinya dan anak laki-lakinya. Pada trikotomi kedua, tanda terdapat pada level *secondness*, yaitu profesi Reiko

sebagai jurnalis yang merupakan indeks, yaitu berdasarkan hubungan secara eksistensial antara kehidupan Reiko dengan representasinya. Karena profesi tersebut, Reiko terlibat dengan misteri kematian yang disebabkan video kutukan Sadako. Trikotomi ketiga ada pada level *secondness*. Yang menjadi interpretasi adalah perempuan yang mandiri. Interpretasi ini merupakan proposisi, karena suatu eksistensi yang aktual yang memberikan informasi mengenai keberadaan karakter Reiko sebagai seorang orang tua tunggal.

Interpretasi dari segitiga kedua, berfungsi sebagai representasi pada gambar segitiga yang ketiga, yaitu tanda perempuan yang mandiri dari peristiwa-peristiwa yang melatarinya Reiko sebagai *ground*. *Ground* difokuskan pada peristiwa-peristiwa dimana Reiko yang mencari tahu penyebab keponakannya Tomoko meninggal secara misterius, yang terkait juga dengan profesinya sebagai jurnalis, kemudian menyadari bahwa sang anak, Yoichi, juga secara gaib ikut menonton video kutukan Sadako, sehingga masuk pula sebagai calon korban kutukan Sadako. Reiko berusaha dengan segala upaya untuk menghindarkan Yoichi dari kutukan kematian Sadako, dengan cara mencari hingga akhirnya menemukan jenazah Sadako untuk menghilangkan kutukan maut Sadako. Berdasarkan hal tersebut, trikotomi kedua berada pada level *secondness*, sebagai tanda indeks, yaitu tanda dari seorang ibu yang melindungi anaknya, yang didasari pada keterikatan secara fisik antara seorang perempuan yang mandiri dengan upayanya melindungi anaknya. Interpretasi pada trikotomi yang ketiga ada pada level argumen, sebagai hasil proses berpikir yang diwujudkan melalui suatu produk, yaitu wujud seorang perempuan yang modern yang telah memainkan peranan laki-laki sebagaimana dalam sistem patriarki. Atau dapat dikatakan sebagai perempuan yang memainkan peran maskulin. Hal ini ditegaskan dalam tulisan Galloway, bahwa peran Reiko adalah peran secara patriarki bahkan seorang perempuan orang tua tunggal yang tidak beruntung (2006:76)

Reiko merupakan perempuan dan orang tua tunggal, yang menjalankan kehidupan sehari-hari dengan bekerja sebagai jurnalis. Bingham mengutip Blake yang menegaskan pernyataan mengenai karakter Reiko yang sangat Amerika walaupun dalam lingkup budaya Jepang, sebagai ibu tunggal yang menyetir mobil sendiri, sekalipun kemodernan dalam film tetap didampingi dengan latar pedesaan Jepang yang masih tradisional (2015:71). Ia membesarkan anaknya seorang diri yang berarti berperan juga sebagai seorang ayah. Figur Reiko yang demikian, merepresentasikan gaya hidup era modern,

sebagai perempuan feminis yang mengubah konsep keluarga Jepang tradisional yang menempatkan perempuan sebagai orang rumah.

Sadako adalah karakter utama antagonis dalam film “Ringu”. Pada tanda Sadako, peristiwa-peristiwa berikut adalah yang berfungsi sebagai *ground*. Sadako adalah anak dari Shizuko, manusia yang memiliki kemampuan kinestetik, sedangkan ayahnya adalah *yokai* atau monster dari laut. Sedangkan ayah kandung Sadako adalah monster laut. Sadako digambarkan sebagai seorang perempuan dengan rambut panjang berwarna hitam yang selalu diurai. Sadako selalu mengenakan baju berwarna putih dan ia adalah penyebar kutukan maut. Tindakan pembunuhan yang pertama dilakukan Sadako adalah karena membela ibunya Shizuko, yang dituduh sebagai dukun jahat karena memiliki kemampuan kinestetik. Yaitu pada suatu jumpa pers dimana ibu Sadako dipermalukan, pada saat itu Sadako membunuh orang yang memermalukan ibunya dengan menggunakan kekuatan mistisnya.

Tanda Sadako ini pun membentuk gambar tiga segitiga paralel. Pada segitiga yang pertama, trikotomi pertama adalah tanda pada level *thirdness*, yaitu *legisign*. Trikotomi pertama yang merupakan representamen disini adalah monster pembunuh. Sadako sebagai monster pembunuh adalah berupa kode yang telah disepakati secara umum. Trikotomi yang kedua pada hubungan antara representamen dan objek, tanda berupa ikon pada level *firstness*, yaitu perempuan dengan baju putih dan rambut hitam panjang. Tanda demikian dilihat sebagai ikon, karena berdasarkan kemiripan dengan tipikal hantu perempuan di Jepang, seperti halnya *kurokami*, *yukionna*, dan *kuchisake-onna* yang menyebarkan kematian, yang dikenali melalui baju panjang dengan warna putih dan rambut hitam panjang terurai. Interpretasi atas hubungan dengan representamen terdapat pada level *secondness*, yaitu tanda monster pembunuh dalam wujud perempuan berbaju putih dan berambut hitam panjang, sebagai proposisi.

Segitiga bentukan kedua adalah mengambil tanda ‘monster pembunuh dalam wujud perempuan berbaju putih dan berambut hitam panjang’ sebagai representamen, yang merupakan penyambungan dari segitiga bentukan pertama di atas. Objek pada segitiga bentukan kedua ini adalah *yurei*, yang merupakan ikon pada trikotomi kedua sebagai *firstness*. Penggambaran *yurei* dengan gender perempuan dalam masyarakat Jepang seringkali dilukiskan sebagai seorang wanita yang mempunyai rambut panjang berwarna hitam, dan rambut tersebut selalu terurai tidak pernah diikat. *Yurei* dalam versi masyarakat Jepang juga selalu wanita dengan menggunakan baju putih panjang, dengan wajah yang

tidak terlihat jelas. *Yurei* ini tipikal pembunuh manusia dengan cara yang tidak wajar, seperti yang dilakukan Sadako, membunuh dengan menggunakan tatapan matanya yang sangat mengerikan. Dengan demikian *yurei* sebagai objek disini adalah berdasarkan kemiripan dengan penggambaran *yurei* perempuan dalam pemikiran Jepang. Selanjutnya trikotomi yang ketiga didapati pada level *thirdness*, argumen, yaitu Sadako merupakan *yurei* dengan model monster perempuan tradisional. Maksudnya adalah figur Sadako seperti telah disebutkan di atas adalah tipikal monster perempuan Jepang yang disebut *yurei* dengan tampilan yang tetap demikian sekalipun pada film di era modern. Sebagaimana yang dinyatakan dalam tulisan Choi & Marciano, bahwa perempuan muda yang mengenakan baju putih dan berambut panjang bewarna hitam adalah imaji ikonik dari *yurei* (2009:48).

Interpretan ‘Sadako adalah *yurei* dengan model monster perempuan tradisional’, kemudian berfungsi sebagai representamen pada segitiga bentukan ketiga. Tanda pada trikotomi kedua terdapat di level *secondness*, yaitu sebagai indeks. Tanda indeks ini adalah kemunculan Sadako dengan merangkak keluar dari layar televisi. Kemunculan Sadako ini adalah aksinya untuk mendekati korban dan membunuh korban tersebut (korban adalah orang-orang yang telah menonton video kutukan Sadako pada tujuh hari sebelumnya). Tanda ini berupa indeks karena dilihat melalui keterkaitan *yurei* Sadako dengan aksi membunuhnya yang fisik. Segitiga bentukan ketiga ini mengenali figur interpretan dengan figur Sadako yang menunjukkan penggabungan antara tradisional dan modern. Interpretan ini merupakan argumen yaitu trikotomi level *thirdness*. Figur Sadako seperti telah disebutkan di atas dan sebagai representamen pada segitiga ini adalah hantu perempuan tradisional, yang mana figur ini telah dikenali sebagai sosok hantu perempuan Jepang. Unsur modern yang dikenali disini adalah televisi yang tidak ada pada legenda *yurei* Jepang. Video VHS dan televisi adalah benda-benda dipahami umum sebagai yang menunjukkan modernitas.

3.2 Tanda Dua Segitiga Paralel - Tanda Refleksi Gambar Dalam VHS

Kutukan yang dilakukan oleh Sadako adalah dengan cara menyebarkannya melalui video yang pada era 90 an dikenal dengan sebutan VHS. Siapapun yang menonton video tersebut tidak dapat melarikan diri dari kutukan. Dan setelah selesai menontonnya tidak beberapa lama kemudian akan mendapat sebuah telepon aneh, dan dalam waktu tujuh hari akan meninggal. Video tersebut memuat potongan-potongan gambar yang tidak jelas

dengan latar warna hitam putih. Peristiwa dalam film yang menunjukkan konten dari video kutukan tersebut adalah yang berfungsi sebagai *ground* pada tanda VHS ini.

Tanda refleksi gambar ini akan membentuk gambar dua segitiga paralel. Segitiga bentukan pertama ditunjukkan dengan warna hitam putih sebagai representamen. Warna hitam putih ini merepresentasikan tanda pada level *firstness*, yaitu sebagai *qualisign* karena menjadi tanda menurut sifatnya. Pada hubungan dengan objek sebagai trikotomi kedua, warna hitam putih menandai hal yang non-modern, karena berdasarkan kemiripan pada gambar televisi yang masih kuno yang belum terdapat teknologi film berwarna. Tanda ini merupakan ikon pada level *firstness*. Mengapa gambar video ini dianggap kuno, karena sebagai video yang terdapat pada tahun 1998, dimana dapat dikatakan sudah memasuki jaman modern, seharusnya film yang terdapat pada video pada tahun itu adalah film yang berwarna. Interpretan pada segitiga ini adalah sebagai trikotomi pada level *firstness*, yaitu *rheme*, karena merupakan tanda dunia yang non-modern. Tanda ini merupakan *rheme* karena suatu kemungkinan atas dunia yang non-modern yang belum terikat pada konteks tertentu.

Interpretan 'dunia non-modern' pada segitiga bentukan pertama ini kemudian berfungsi sebagai representamen pada segitiga bentukan kedua. Pada trikotomi yang kedua, tanda adalah dunia mistis. Tanda ini merupakan *thirdness*, yaitu sebagai simbol, karena berdasarkan hubungan dengan representamen, dunia non-modern yang ditunjukkan dengan warna hitam putih adalah berdasarkan kesepakatan masyarakat sebagai warna dari dunia spiritual. Dengan adanya pemikiran demikian, warna hitam putih dapat dilihat dalam hubungan dengan dunia mistis. Choi & Marciano menyatakan bahwa film ini berhubungan dengan yang antic dan misterius, sekalipun diantara latar yang menunjukkan modernitas, hal-hal yang tradisional yang mistis tetap ada (2009:20). Wee juga menyatakan bahwa gambar dalam video kutukan ini yang didominasi dengan kegelapan dan kekosongan, merupakan *mujo*, yang menunjukkan dunia spiritual (2011:48).

Pada trikotomi yang ketiga, interpretan terdapat pada level *thirdness*, bahwa gambar yang diwakili dengan warna hitam putih yang merupakan konten dari video VHS, mengekspresikan dunia mistis yang anti-modern, atau dengan kata lain sesuatu yang masih tradisional. Tanda ini merupakan argumen karena sesuatu yang mistis adalah dipahami secara umum sebagai lawan dari modernitas.

3.3 Tanda Segitiga Tunggal – Tanda Shizuko

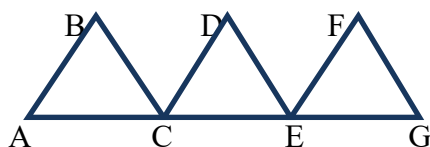
Karakter Shizuko adalah ibu dari karakter utama antagonis Sadako. Peristiwa dalam film yang mendeskripsikan karakter Shizuko adalah *ground* pada tanda Shizuko. Shizuko dideskripsikan sebagai seorang perempuan yang memiliki kemampuan kinestetik, yang ditunjukkan melalui adegan ketika ia disuruh oleh sang suami Dr. Ikuma untuk mempertontonkan kelebihanannya di hadapan awak media. Representamen pada tanda ini adalah seorang perempuan dengan kemampuan kinestetik, yang merupakan tanda level *thirdness* sebagai *legisign*. Tanda ini ditetapkan sebagai *legisign* karena kemampuan kinestetik adalah sesuatu kemampuan yang tidak dimiliki oleh orang pada umumnya, dimana penyebutan ini merupakan kode kesepakatan masyarakat.

Dalam hubungan representamen dengan objek, tanda pada trikotomi kedua berada di level *thirdness* sebagai simbol, karena tanda Shizuko sebagai korban pem-bully-an karena ia berbeda dengan orang pada umumnya telah menjadi suatu pola dalam masyarakat Jepang yang tidak dapat menerima orang yang berbeda, sehingga menyebabkan kasus *ijime* (pem-bully-an) di Jepang menjadi masalah sosial. Pada trikotomi ketiga dalam hubungan dengan interpretan, tanda dikenali sebagai argumen, yaitu orang yang dianggap berbeda menjadi korban *ijime*. Tanda ini telah menunjukkan perkembangan dari premis kepada kesimpulan yang berfokus pada hal orang yang dianggap berbeda.

4. SIMPULAN

Berdasarkan analisis pada tanda-tanda yang didapat dalam film “Ringu”, dapat digambarkan segitiga tanda sebagai berikut ini:

1. Tanda Reiko



A = Representamen = perempuan

B = Objek = orang tua tunggal

C = Interpretan = perempuan sebagai orang tua tunggal = Representamen

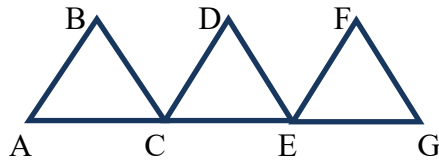
D = Objek = jurnalis

E = Interpretan = perempuan yang mandiri = Representamen

F = Objek = ibu yang melindungi anaknya

G = Interpretan = figur perempuan modern yang memainkan peran laki-laki pada sistem patriarki

2. Tanda Sadako



A = Representamen = monster pembunuh

B = Objek = perempuan dengan rambut putih dan rambut hitam panjang

C = Interpretan = monster pembunuh berwujud perempuan dengan baju putih dan rambut hitam panjang = Representamen

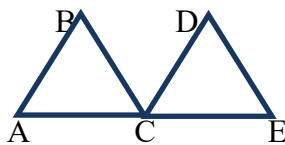
D = Objek = *yurei*

E = Interpretan = *yurei* dengan model monster perempuan tradisional = Representamen

F = Objek = kemunculan dengan merangkak keluar dari layar televisi

G = Interpretan = figur penggabungan antara tradisional dan modern

3. Tanda refleksi gambar dalam VHS



A = Representamen = warna hitam putih

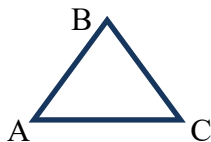
B = Objek = non-modern

C = Interpretan = gambar yang menunjukkan dunia non-modern = Representamen

D = Objek = dunia mistis

E = Interpretan = refleksi dunia mistis yang anti modern = Representamen

4. Tanda Shizuko



A = Representamen = perempuan dengan kemampuan kinestetik

B = Objek = korban *ijime*

C = Interpretan = orang yang 'berbeda' menjadi korban *ijime* = Representamen

Daftar Pustaka

- Berger, Arthur Asa. 2015. *Pengantar Semiotika Tanda-Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer*. Tiara Wacana: Yogyakarta
- Bingham, Adam. 2015. *Contemporary Japanese Cinema Since Hana-Bi*. Edinburgh University Press: United Kingdom
- Christomy, Tommy & Untung Yuwono. 2004. *Semiotika Budaya*. Universitas Indonesia: Depok
- Choi, Jinhee & Mitsuyo Wada-Marciano. 2009. *Horror to The Extreme*. Hong Kong University Press: Hong Kong
- Danesi, Marcel. 2010. *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Jalasutra: Yogyakarta
- Galloway, Patrick. 2006. *Asia Shock*. Stone Bridge Press: California
- Ida, Rachmah. 2014. *Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya*. Prenada Media: Jakarta
- Jones, Steve. 2012. "Video Nasty The Moral Apocalypse in Koji Suzuki's *Ring*". Lit: Literature Interpretation Theory, 23 (3). 212-225.
<http://nrl.northumbria.ac.uk/10442/>
- Nakata, Hideo. 1998. *Ringu* [DVD]. Rasen Production: Jepang
- Ratna, Nyoman Kutha. 2004. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta
- Wee, Valerie. 2011. "Visual Aesthetics and Ways of Seeing: Comparing *Ringu* and The Ring". Cinema Journal The Journal of Society & Media Studies. 41-60.
www.cmstudies.org
- Zoest, Aart Van. 1993. *Semiotika*. Yayasan Sumber Agung: Jakarta.

MODELPEMBELAJARAN “*HYOUGEN*” BERBASIS BUDAYA: KASUS DI PROGRAM STUDISASTRA DAN BAHASA JEPANG, FAKULTAS ILMU BUDAYA, UNIVERSITAS PADJADJARAN

Nani Sunarni
Universitas Padjadjaran
nani.sunarni@unpad.ac.id

Nandang Rahmat
Universitas Padjadjaran
nandang.rahmat@unpad.ac.id

Isye Herawati
Universitas Padjadjaran
isye.herawaty@unpad.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa kedua tidak akan membuahkan kemahiran berbahasa secara sempurna dan secara prima jika tidak disertai dengan pembelajaran makna budaya dibalik makna bahasa. Memiliki kemampuan tata bahasa yang mumpuni serta pengetahuan kosa kata yang banyak tidak menjamin seseorang mampu berkomunikasi secara baik dan benar karena dalam berkomunikasi memerlukan etika berbahasa yang tidak terlepas dari unsur makna budaya yang melekat pada makna bahasa tersebut. Dengan demikian betapa pentingnya pembelajaran bahasa yang disertai pembelajaran makna budaya. Penelitian ini mencoba membuat model pembelajaran bahasa Jepang melalui mata kuliah *Hyougen* dengan cara memberi pengetahuan makna budaya pada setiap unit mata ajar seperti kosa kata, pola kalimat, bentuk ungkapan dan lain lain dengan tujuan untuk menutupi rumpang materi pembelajaran bahasa kedua yang cenderung lebih menitikberatkan pada pemerolehan bahasa melalui penguasaan secara struktural dan secara semantis dalam tataran penguasaan makna kosa kata. Metode penelitian yang mendukung hasil penelitian ini yaitu melalui penelitian tindakan kelas dengan mengamati serta mengobservasi proses belajar mengajar pada mata kuliah tersebut di atas.

Kata kunci: bahasa ke dua, makna bahasa dan budaya

1. Pengantar

Mata kuliah di Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu bidang peminatan yang bersifat ilmu murni, ilmu terapan, dan ilmu bidang keterampilan berbahasa. Salah satu mata kuliah keterampilan berbahasa ini diwujudkan dalam mata kuliah *Sho(chu)kyuu)NihongoHyougen* yang disajikan secara berjenjang mulai semester ke tiga sampai semester ke lima. Buku ajar yang digunakan adalah *Manabou Nihongo*. Sistematis mata pelajaran diawali dengan

wacana (*honbun*) yang berlatar belakang kehidupan sosial masyarakat Jepang, *bunkei*, *renshuu*, dan *shinshutsu goi*.

Penyampaian unit bahan pelajaran dimulai dengan penjelasan makna kosa kata/*goi* yang tertulis dalam *shinshutsu goi*, *bunkei*, membaca *honbun* dan diakhiri dengan *renshuu*. Pada setiap pembahasan unit bahan pelajaran disertai dengan penjelasan terkait makna budaya. Materi makna budaya dideskripsikan dalam silabus. Mengingat bukan mata kuliah budaya Jepang, kedalaman pembahasan makna budaya disetting pada tahap pengenalan makna budaya dibalik makna kata, makna ungkapan dan lain-lain.

Bahasa mengekspresikan realitas budaya sebenarnya dan bahasa pun simbol dari kebudayaan yang sebenarnya (*cultural reality*). Bahkan, sesuai dengan pendapat (Hall, 2002: v) yang menyebutkan bahwa *language as sociocultural resource* dan *culture as sociocultural practice*. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa materi-materi pembelajaran bahasa mencerminkan kehidupan sosial budaya masyarakat pengguna bahasa Jepang. Dengan kata lain, dalam materi ajar bahasa Jepang tercermin tatanan sosial budaya masyarakat Jepang.

Sesuai dengan uraian di atas dan tujuan pendidikan program studi ini yaitu menciptakan pembelajar (lulusan) yang berwawasan luas secara internasional, maka pembelajaran bahasa Jepang perlu dikaitkan dengan pembelajaran sosial budaya masyarakat Jepang tersebut. Hal ini didasarkan pada pandangan bahwa bahasa sebagai salah satu unsur budaya di dalamnya terkandung nilai-nilai kearifan lokal(*local wisdom value*) etnik tersebut. Melalui pembelajaran bahasa dapat diperoleh pembelajaran norma-norma dan nilai-nilai kearifan lokal. Atas dasar itu penyelenggaraan pembelajaran bahasa Jepang dalam mata kuliah “*Hyougen*” di program studi ini disertai dengan pembelajaran budaya Jepang.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan kajian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan di semester ke lima pada mata kuliah *Nihongo Hyougen I*. Pembelajaran berbasis budaya diaplikasikan dalam menjelaskan atau mendiskusikan materi seperti kosa kata (*goi*) dan ungkapan-ungkapan yang mencerminkan budaya Jepang. Strategi yang digunakan yaitu bersifat eklektis yaitu memodifikasi atau memadukan strategi *prediction guide* (tebak pelajaran) dan *guided teaching*(panduan mengajar), *plantet questions* (pertanyaan rekayasa), *everyone is a teacher here* (semua bisa jadi guru), dan *peer lessons*.

Strategi-strategi di atas digunakan sesuai dengan kebutuhan materi ajar dan situasi kelas. Secara keseluruhan bertujuan untuk melibatkan seluruh mahasiswa secara aktif dari awal sampai akhir pembelajaran seperti dalam merespon pertanyaan dosen maupun diskusi antarmahasiswa.

3. Penemuan dan Diskusi

Dalam *Manabou Nihongo* (*shouchukyuuu*) diantaranya terdapat kosa kata (*goi*), ungkapan, dan kalimat-kalimat yang di dalamnya terkandung makna budaya, seperti contoh berikut.

Tabel: Makna Budaya dalam Makna Kata dan Makna Ungkapan

| Pola Kalimat/ kata | Penanda lingual | Fungsi | Nilai Budaya |
|--|--------------------------------|--|--|
| 今度教えて いただけま せんか | 依頼形「～ ていただけ ませんか」 | Memperlembut bentuk nuansa permohonan. | Budaya yang memandang perlu mengurangi beban psikologis mitra tutur dan merefleksikan kerendahan hati penutur sebagai pemohon yang dalam posisi tawar lemah. |
| ～大変～が んばっていま す | 程度副詞 「大変」、 語句「が んばる」 | Derajat kesulit an memotivasi bekerja keras. | Budaya yang memandang betapa pun tingginya tingkat kesulitan yang dihadapi bisadiatasi dengan syarat memiliki tekad dan semangat yang tinggi untuk meraih keberhasilan. |
| 最初のリハ ビリをやり ぬくことが できたんで す。 | 複語動詞 「～Vぬ く」 | Berusaha dengan keras sampai tuntas mencapai target. | Budaya yang memandang tidak boleh mengerjakan suatu pekerjaan atau suatu perkara secara tanggung. Menandakan ketegasan tekad. |
| 自分に負 けないよう に努力しま す。 | 決意を表す 「～よう にする」 | Musuh atau hambatan terbesar ada pada diri sendiri | Budaya yang memandang menyadari faktor kelemahan diri guna meningkatkan motivasi dalam meraih keberhasilan. |
| 首 首都 首にする/ 首を切る | 表意を示す 「首」とそ の慣用句で の用法 | Salah satu organ tubuh terpenting yang keberadaannya bisa menyang kut hidup mati nya makhluk hidup. | Budaya yang memandang ‘kubi’ sebagai organ vital sehingga harus dijaga keberadaannya seperti memandang betapa penting nya keberadaan ibu kota ‘shuto’ dan menghindari pemutusan hubungan kerja ‘kubi ni suru’ |

| | | | |
|------------------|-------------------------|---|--|
| | | | yang dapat mengancam kestabilan hidup. |
| ~寒くなって きました~ | 語句「寒い」、天候と挨拶の関係 | Fenomena iklim berkaitan erat dengan etika berkomunikasi. | Budaya yang memandang perubahan iklim atau keadaan cuaca dapat mempengaruhi psikologis manusia seperti menyiratkan makna simpati, mengungkapkan kehati-hatian untuk menjaga kesehatan dll. |
| 今日は帰らせていただけませんか。 | 謙讓を表す依頼形「~させていただけませんか。」 | Permohonan izin secara halus dengan meninggikan posisi mitra tutur. | Budaya yang memandang keputusan untuk mengabulkan izin ada di pihak mitra tutur yang berstatus sosial tinggi serta menyiratkan sikap budaya penutur yang <i>low profile</i> . |

4. Langkah-langkah Proses Pembelajaran

Materi dalam setiap bab buku ajar terdiri atas sembilan bagian materi meliputi (1) wacana (*honbun*) yang diikuti oleh pertanyaan (*honbun no naiyou ni tsuite no shitsumon*). Di bagian bawah setiap pelajaran terdapat daftar kosa kata baru (*shinhutsu goi*), pola kalimat dan ekspresi (*juuyouna bunkei to hyougen*), *joujuna ~*, latihan penggunaan (*oyou renshuu-hanasu*), dan pelatihan –menulis (*oyou renshuu -kaku*). Berdasarkan banyaknya materi, bentuk pembelajaran terbagi menjadi dua yaitu belajar mandiri dan tatap muka di kelas. Belajar mandiri merupakan persiapan (*yoshuu*) yaitu mempelajari materi yang ada serta memahami dan menghafal *goi* dan kanji yang terdapat dalam *shinshutsu goi*. Selain menghafal, mahasiswa diharuskan mencari makna dasar serta makna sinonim, antonim, atau varian kata yang bermakna sejenis. Kegiatan ini bertujuan agar mahasiswa aktif dan siap untuk menghadapi materi yang akan dibahas atau didiskusikan di kelas.

Dalam pembelajaran ini, dosen berkedudukan sebagai fasilitator yang membelajarkan mahasiswa. Pembelajaran berbasis budaya diterapkan dalam kasus kata, kalimat, atau ungkapan yang mengandung budaya dengan contoh dan langkah-langkah seperti berikut.

Pembelajaran makna budaya 謙讓を表す依頼形「今日は帰らせていただけませんか。」

Bentuk 謙讓を表す依頼形 yang ditandai dengan penanda lingual 「～せていただけませんか」 (Nagai et.al, 2006: 20) selain diajarkan secara struktur dan makna linguistik juga diajarkan secara makna budaya. Pembelajaran makna secara budaya bertujuan agar mahasiswa memahami makna budaya yang terimplementasi dalam realitas budaya masyarakat Jepang sehari-hari.

| Kegiatan | |
|--|--|
| Dosen | Mahasiswa |
| | Mahasiswa membaca dan memaknai secara struktural kalimat 「今日は帰 <u>らせていただけませんか。</u> 」 |
| Bertanya tentang bentuk kalimat dan makna kalimat. | Mahasiswa menjawab beberapa kalimat diantaranya misalnya ~ <i>te mo ii.</i> |
| Mereview dan mendiskusikan tentang jawaban mahasiswa. | Mengajukan/ menyampaikan pendapatnya masing-masing. |
| Sebagai perbandingan bertanya padanan bentuk dalam bahasa Indonesia. | |
| Mendiskusikan makna budaya dalam bahasa Jepang. | |

Selain dalam tataran kalimat, penanda bahasa lain yang mengandung budaya terdapat dalam “kata” seperti berikut.

Pembelajaran makna budaya dalam Kata 首

| Kegiatan | |
|--|---|
| Dosen | Mahasiswa |
| | Mahasiswa membaca dan memaknai kata 首 secara leksikal. |
| Bertanya tentang kata 首 dalam bentuk lain | Mahasiswa menjawab dalam bentuk lain misalnya kata yang mengandung kanji 首 (首都) dan dalam bentuk 慣用句. |
| Mereview dan mendiskusikan tentang jawaban mahasiswa. | Mengajukan/ menyampaikan pendapatnya masing-masing. |
| Sebagai perbandingan bertanya padanan bentuk dalam bahasa Indonesia, misalnya padanan 首都 dengan “ibu kota” atau kata lain yang mengandung kata “ibu” (ibu pertiwi) . | Memaknai dan membandingkan kata 首 dan “ibu” dalam kedua bahasa dan budaya. |
| Mendiskusikan makna budaya dalam bahasa Jepang. | |

5. Simpulan

Pembelajaran bahasa ke dua perlu disertai dengan pembelajaran makna budaya dari sudut pandang bahasa guna mengimbangi ketimpangan materi pengajaran bahasa yang secara umum lebih bertumpu pada penguasaan kemahiran secara struktural termasuk penguasaan pengetahuan tata bahasa dan penguasaan makna semantis dalam tataran pemerolehan makna kosa kata.

Dalam pelaksanaannya perlu mempertimbangkan apakah konsep pembelajaran bahasa dan budaya ini diintegrasikan dalam satu mata kuliah seperti mata kuliah *Hyougen* yang menjadi model pembelajaran dalam penelitian ini atau secara terpisah mengingat keterbatasan alokasi waktu perkuliahan. Hal lainnya dari sisi

materi, perlu menghindari tumpang tindih dengan mata kuliah budaya yang telah eksis dan berupa mata kuliah mandiri.

Daftar Pustaka

- Nagai, Takuya. 2006. *Manabou Nihongo (初中級)*. Tokyo: Tokyo Yamato Inshatsu.
- Rilley, Phillip.2000. *Language, Culture, and Identity*. Boston: Continuum.
- Silberman, L.Melvin. 2009. *Active Learning* (terjemahan).Bandung: Nusamedia.
- Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD

STRUKTUR DAN MAKNA *TAME*, *SEIDE* DAN *OKAGEDE* DALAM KALIMAT BAHASA JEPANG

Nunik Nur Rahmi Fauzah
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjajaran
nunikrahmi9@gmail.com

Agus S. Suryadimulya
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjajaran
toez17@yahoo.com

Puspa Mirani Kadir
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjajaran
puspamiranik@gmail.com

ABSTRACT

There is the similarity of meaning in *tame*, *seide*, and *okagede* in the sense of *gen'in*(cause). The study is intended to analyze deeply the structure, meaning, and differences of those words. The study utilizes descriptive qualitative method considering the form of the data. NHK NEWS WEB EASY (August to September 2017) and *Kotonoha Shonagon* corpus are taken to be the source of the data. The study supposes to find that (1) *na* will appear when *tame* and *okagede* followed by adjective otherwise it will disappear in *seide* case. (2) The verb used in *tame*, *seide*, and *okagede*'s pattern is *futsuukei* form. (3) *Tame* can be applied in positive and negative senses, *seide* in negative sense only while *okagede* in positive sense only.

Keywords: *gen'in*, positive and negative senses, semblance of meaning

1. PENDAHULUAN

Dalam bahasa Jepang ada beberapa pola kalimat untuk menyatakan sebab alasan (*gen'inriyuu*).Tiga diantaranya adalah *tame*, *seide* dan *okagede*. Untuk *tame*, Ikegami (2008) dalam jurnal yang berjudul *gein'in riyuu o arawasu "tame" to "niyotte"* mengklasifikasikan *tame* ke dalam tiga makna yaitu makna yang menunjukkan *mokuteki* 'tujuan', *gen'in riyuu* 'sebab alasan' dan *rieki* 'kepentingan'. Pada *tame* yang bermakna *gen'inriyuu* bisa digunakan ketika menyatakan sebab. Dalam penelitiannya Ikegami menyakan bahwa *tame* bermakna *gen'in* lebih banyak digunakan pada kalimat bernuansa negatif.

Seide dan *okagede* memiliki kemiripan makna dengan *tame* yang bermakna *gen'in riyuu*. Dalam *nihongo bunkei jiten* dijelaskan bahwa *okagede* adalah ungkapan yang menunjukkan makna *gen'in riyuu* untuk menyatakan hasil yang positif,

sedangkan *sei* menunjukkan posisi sebab dan tanggung jawab pada kejadian yang tidak menyenangkan (1998).

Dari pengertian diatas terdapat titik kesamaan antara *tame*, *seide* dan *okagede*. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis bertujuan untuk menganalisis lebih rinci tentang struktur dan makna dari *tame*, *seide* dan *okagede*. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wacana pada NHK NEWS WEB EASY edisi Agustus sampai September 2017 dan korpus Kotonoha Shonagon.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang penjabarannya dilakukan dengan menggunakan kata-kata atau kalimat yang dipisahkan menurut kategori-kategori permasalahan penelitian untuk memperoleh kesimpulan. Secara deskriptif peneliti dapat memberikan ciri-ciri, sifat-sifat, serta gambaran data melalui pemilihan data yang dilakukan pada tahap pemilihan data setelah data terkumpul (Djajasudarma 2006 : 17).

Adapun urutan metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Studi pustaka dengan melakukan penelusuran terhadap penelitian terdahulu.
2. Penyediaan data-data dengan mencari, menandai dan mencatatnya.
3. Pengklasifikasian data-data menurut ciri-ciri tertentu sesuai dengan definisinya masing-masing.
4. Penganalisaan data, yaitu menganalisis data yang ada untuk mendapatkan bentuk dan gambaran masalah pemecahannya.
5. Menyimpulkan hasil analisa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Struktur dan Makna *Tame*

Ikegami (2008) menyatakan bahwa *tame* banyak digunakan baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan dalam bahasa Jepang. *Tame* seringkali muncul pada ragam formal. *Tame* masuk pada beberapa kelas kata. Kato, et. al. (1989:111) memasukkan *tame* pada kelas kata *keishikimeishi* yaitu, nomina yang dapat menjadi nominalisator. Sedangkan dalam Handobukku (Iori:2000) memasukkan

tame pada kelas kata *setsuzokushiiriuumokuteki* yaitu, konjungsi yang mengungkapkan sebab tujuan. Adapun data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. 21日は天気がよかったため、アメリカではたくさんの場所で皆既日食を見ることができました。

Ni juuichinichiwa tenkiga yokatta tame, Amerika de watakusan no basho de kaikinissshoku o mirukotoga dekimashita.

‘Karena cuaca pada tanggal 21 cerah, bisa melihat gerhana matahari total di banyak tempat di Amerika.’

(NHK NEWS WEB EASY edisi 22 Agustus 2017, 20/09/2017 09:40 AM)

Analisis :

Kalimat (1) merupakan kalimat majemuk. Kalimat awal menyatakan sebab dan kalimat berikutnya menyatakan akibat. *Tame* pada kalimat ini bermakna **karena** yang bernuansa positif. Kata yang mengikuti *tame* berupa verba (*doushi*) dalam bentuk biasa (*futsuukei*).

Sehingga struktur kalimat di atas menjadi :

Sebab(*futsuukei*) **ため**、 akibat

2. 海の深いところでは水の圧力が強いため、魚がいるのは深さ 8200m までと考えられています。

Umi no fukaitokoro de wamizu no atsuryokugatsuyoi tame, sakanagairu no wafukasa 8200 m made to kangaerareteimasu.

‘Karena di kedalaman lautan arus airnya kuat, terpikir apakah ada ikan yang hidup sampai pada kedalaman 8200 m.’

(NHK NEWSWEB EASY edisi 25 Agustus 2017, 20/09/2017 09:56 AM)

Analisis :

Kalimat (2) merupakan kalimat majemuk. Kalimat awal menyatakan sebab dan kalimat berikutnya menyatakan akibat. *Tame* pada kalimat ini bermakna **karena** yang bernuansa negatif. Kata yang mengikut *itame* berupa adjektiva i (*i keiyoushi*).

Sehingga struktur kalimat di atas menjadi:

Sebab (**adjektivai/ ikeiyoushi**) **ため**、 akibat

3. 警察は、車を追い続けると危険なため、追うことをやめました。

Keisatsuwa, kurumao oitsudzukeru to kiken'na tame, oikoto o yamemashita.

‘Polisi menghentikan pengejaran karena berbahaya jika terus mengejar mobil tersebut’

(NHK NEWS WEB EASY edisi 27 September 2017, 29/09/2017 10:56 AM)

Analisis :

Kalimat(3) merupakan kalimat majemuk. Kalimat awal menyatakan sebab dan kalimat berikutnya menyatakan akibat. *Tame* pada kalimat ini bermakna **karena** yang bernuansa negatif. Kata yang mengikuti *tame* berupa adjektiva na (*nakeiyoushi*).

Sehingga struktur kalimat di atas menjadi :

Sebab(**adjektivana/ nakeiyoushi**) **なため**、 akibat

3.2 Struktur dan Makna Seide

Dalam *nihongo bunkei jiten* dijelaskan bahwa pola kalimat *sei* menunjukkan posisi sebab dan tanggung jawab pada kejadian yang tidak menyenangkan (1998).

Adapun data yang diperoleh adalah sebagai berikut :

4. 僕のエラーのせいで、野球の試合、負けました。

Boku no eraa no seide, yakyuu no shiai, makemashita.

‘Gara-gara kesalahan saya, kalah dalam pertandingan baseball’

(Korpus Kotonoha Shonagon)

Analisis :

Kalimat (4) merupakan jenis kalimat majemuk. Kalimat awal bernuansa pernyataan tanggung jawab, dan kalimat berikutnya menyatakan akibat. *Seide* pada kalimat di atas bermakna **gara-gara**. Kata yang mengikuti *seide* berupa nomina (*meishi*)

Sehingga struktur kalimat di atas menjadi :

Tanggungjawab(**nomina**) **のせいで**、 akibat

5. サケはまだ気温が高いせいで、需要が伸びずお値打ちになっている。

Sake wa mada kionga takaisei de juyōga nobizu o neuchini natteiru.

‘Salmon menjadi bernilai walaupun tanpa peningkatan permintaan, dikarenakan suhu udara yang masih tinggi’

(Korpus Kotonoha Shonagon)

Analisis :

Kalimat (5) merupakan jenis kalimat majemuk. Kalimat awal menyatakan sebab, dan kalimat berikutnya menyatakan akibat. *Seide* pada kalimat di atas bermakna **karena**. Kata yang mengikuti *seide* berupa adjektiva i (*i keiyoushi*).

Sehingga struktur kalimat di atas menjadi :

Sebab(Adjektiva i/ *Ikeiyoushi*) せいで、 akibat

6. 昼間雪山に入ったせいで、夕方から喉が腫れて悪寒が止まりません。

Hirumayukiyamani haittasei de, yuugatakara nodoga hareteo kanga tomarimasen.

‘Karena memasuki gunung bersalju di siang hari, sejak sore tenggorokan bengkak dan tidak berhenti menggigil.’

(Korpus Kotonoha Shonagon)

Analisis :

Kalimat (6) merupakan jenis kalimat majemuk. Kalimat awal menyatakan sebab, dan kalimat berikutnya menyatakan akibat. *Seide* pada kalimat di atas bermakna **karena**. Kata yang mengikuti *seide* berupa verba (*doushi*) dalam bentuk biasa (*futsuukei*).

Sehingga struktur kalimat di atas menjadi :

Sebab(Verba *futsuukei*) せいで、 akibat

3.3 Struktur dan Makna *okagede*

Dalam *nihongo bunkei jiten* dijelaskan bahwa pola kalimat *okagede* adalah ungkapan yang menunjukkan makna *gen'in riyuu* untuk menyatakan hasil yang positif (1998). Adapun data yang diperoleh adalah sebagai berikut :

7. 発達した観光産業のおかげで、快適な旅もできる。

Hattatsu shita kankō sangyō no okage de, kaitekina tabi mo dekiru.

‘Berkat industri pariwisata yang sudah maju, kita juga bisa melakukan perjalanan dengan nyaman.’

(Korpus Kotonoha Shonagon)

Analisis;

Kalimat (7) merupakan jenis kalimat majemuk. Kalimat awal menyatakan sebab, dan kalimat berikutnya menyatakan akibat. *Okagede* dalam kalimat di atas bermakna **berkat** yang dalam bahasa Indonesia bernuansa positif. Kata yang mengikuti *okagede* berupa nomina (*meishi*)

Sehingga struktur kalimat di atas menjadi :

Sebab(**nomina**)のおかげで、 akibat

8. あの子が助かったおかげで、犯人が逮捕されたんだ。

Anokoga tasukatta okage de, han'ninga taihosaretanda.

‘Berkat pertolongan anak itu, pelakunya sudah tertangkap’

(Korpus Kotonoha Shonagon)

Kalimat (8) merupakan jenis kalimat majemuk. Kalimat awal menyatakan sebab, dan kalimat berikutnya menyatakan akibat. *Okagede* dalam kalimat di atas bermakna **berkat**. Kata yang mengikuti *okagede* berupa verba dalam bentuk biasa (*futsuukei*)

Sehingga struktur kalimat di atas menjadi :

Sebab(**Verba**futsuukei)のおかげで、 akibat

4. KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil adalah pola kalimat *tame* dapat muncul pada kalimat yang bernuansa positif dan negatif. Verba yang mengikuti pola kalimat *tame*, *seide* dan *okagede* adalah verba *futsuukei*. Apabila kata yang berada di belakang *tame*, *seide*, dan *okagede* adalah nomina maka harus diikuti oleh partikel *no* terlebih dahulu. Sama seperti pada *tame*. Pada *okagede* pun apabila diikuti oleh adjektiva *na* maka “na” nya dimunculkan. Dalam bahasa Indonesia, *tame* bermakna **karena**, *seide* bermakna **gara-gara**, dan *okagede* bermakna **berkat**.

Daftar Pustaka

- Ikegami, Motoko. 2008. *Genin Riyuu O Arawasu (Tame) To (Ni Yotte)*. Hokkaido
Sagawa, Yuriko; Komada, Satoshi; dkk. 1998. *Nihongo Bunkei Jiten*. Tokyo: Kuroshio
Shuppan
- Djajasudarma, T. Fatimah. 2006. *Metode Linguistik: Ancangan Metode Penelitian dan
Kajian*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Novianti, Nalti; Anggara Dewi Is. 2008. Analisis Interferensi Dalam Kelas Kata Keishiki
Meishi Khususnya Penggunaan Tame Ni Dan You Ni. *Jurnal Lingua Cultura*
<http://www3.nhk.or.jp/news/easy/k10011107021000/k10011107021000.html>
<http://www3.nhk.or.jp/news/easy/k10011110041000/k10011110041000.html>
<http://www3.nhk.or.jp/news/easy/k10011157321000/k10011157321000.html>
<http://www.kotonoha.gr.jp/shonagon/>

SLANG BAHASA JEPANG PADA MEDIA SOSIAL : KAJIAN SOSIOLINGUISTIK

Oktaviani Zahrah Gunarti
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran
oktavianizg@gmail.com

Nandang Rahmat
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran
Nandang.rahmat@unpad.ac.id

Yuyu Yohana Risagarniwa
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran
yuyu.yohana.risagarniwa@unpad.ac.id

ABSTRAK

Dalam komunikasi, anak muda masa kini cenderung menggunakan bahasa informal agar terlihat gaul terhadap sesamanya. Anak muda di Jepang dalam berkomunikasi khususnya pada media sosial, baik *chatting* dengan sesama penggunaannya maupun dalam membuat sebuah status, cenderung menggunakan bahasa *slang* karena lebih mudah pemakaiannya. Seperti kata “*joshi kousei*” dalam *slang*, kata tersebut disingkat menjadi ‘JK’ (dibaca *jeikei*). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan jenis *slang* bahasa Jepang yang muncul dalam media sosial serta mendeskripsikan hubungan pengguna yang menggunakan *slang* tersebut dalam media sosial. Hasil simpulan sementara pada penelitian ini teridentifikasi berdasarkan tataran gramatikalnya yaitu akronim/singkatan kata dalam huruf latin.

Kata Kunci: Media Sosial, Slang

1. PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari – hari, masyarakat kini khususnya para kaula remaja atau anak muda, ketika mendengar suatu percakapan yang tidak diketahui maksud serta arti dari pertuturan yang digunakan, namun diucapkan dengan begitu kentalnya dalam suatu percakapan, seakan- akan bahasa yang mereka gunakan tersebut adalah bahasa yang sudah terbiasa digunakan oleh para anak muda itu sendiri. Bahasa yang dimaksud adalah bahasa yang lazim disebut bahasa *slang*.

Menurut Chaer dan Agustina (2010:67) yang dimaksud *slang* adalah variasi sosial yang bersifat khusus dan rahasia. Artinya, variasi ini digunakan oleh kalangan tertentu yang sangat terbatas, dan tidak boleh diketahui oleh kalangan di luar kelompok itu. *Slang* bersifat temporal dan lebih umum digunakan oleh kaum muda, meski kaum tua pun ada

yang menggunakannya. Dikarenakan *slang* ini bersifat kelompok dan rahasia, maka timbul kesan bahwa *slang* merupakan bahasa rahasia. Faktor kerahasiaan ini menyebabkan pula kosakata yang digunakan dalam *slang* sering kali berubah atau tidak menetap.

Menurut Alwasilah, kata-kata atau frase-frase *slang* sering kali ditemukan disesuaikan dengan gagasan dan kebiasaan baru yang tumbuh dalam masyarakat (1985:56). Kebiasaan baru yang tumbuh dalam masyarakat misalnya dalam bahasa Indonesia pada kata *makasih* dari kata *terima kasih*. Kata *makasih* merupakan singkatan dari bahasa baku ‘terima kasih’ yang dapat dikategorikan sebagai bahasa *slang*.

Penggunaan *slang* tidak hanya dilakukan dalam percakapan secara nyata namun dapat juga dilakukan melalui media sosial, salah satunya ialah twitter. Bagi para pengguna media sosial, kita akan menemukan beberapa bahasa *slang* pada media sosial di twitter, khususnya bagi pengguna media sosial di Jepang. Sebagian *slang* ini bisa menjadi sangat spesifik digunakan oleh para penghuni forum, kelompok sosial, ataupun media sosial lainnya sehingga tidak semua pengguna Internet di Jepang mengetahui maknanya karena hanya kalangan anak muda saja yang mengerti apa maksud dari *slang* tersebut.

Menurut Sumarsana dan Partana (dalam Swandy, 2017: 5) berdasarkan bentuknya bahasa gaul atau slang dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis/bagian. Jenis-jenis bahasa slang ini adalah:

1. Jargon

Jargon merupakan ungkapan atau ekspresi yang dapat berupa kata atau kalimat pendek yang dipopulerkan oleh orang yang terkenal melalui media seperti televisi, bioskop, radio, koran dan majalah, dapat berupa reklame/iklan, potongan dari sebuah lirik lagu, suatu dialog dalam sebuah film atau gaya bicara dari seorang pesohor (selebritis). Contoh jargon antara lain seperti ungkapan “So what gitu lho” yang merupakan judul dan potongan sebuah lagu hip-hop yang dipopulerkan Saykoji.

2. Prokem

Prokem adalah suatu bentuk bahasa slang yang proses dalam pembentukannya dengan cara, membalikan susunan kata, memberi suatu sisipan, kata-kata yang diambil dengan proses akronim dan singkatan, perubahan vokal dan konsonan, perubahan bunyi hampir keseluruhan, pertukaran bunyi total. Oleh karena itu, bahasa slang dalam bentuk prokem ini sulit diprediksikan. Hal ini disebabkan karena proses perubahannya biasanya ada yang bersiat seporadis atau serampangan

sehingga bentuk kata asli berubah bunyinya tidak mudah dipahami, dan menjadi aneh, serta terasa asing dan lucu bagi sebagian masyarakat.

(Sumarsana dan Partana dalam Lubis Grafura *Blog*) Bahasa okem ini memiliki beberapa jenis varian lain yang diantaranya:

a. Tambahan awalan ko

Misalnya kata preman, yang diambil bukannya pre tapi prem. Setelah itu diberi tambahan awalan ko, maka menjadi koprem dimodifikasi dengan merubah posisi konsonan kata sehingga menjadi prokem.

b. Kombinasi e + ong

Contoh dari pembentukan kata ini ialah kata bencong yang dibentuk dari kata dasar banci yang disisipi bunyi /e/ dan ditambahi akhiran ong. Huruf vocal pada suku kata pertama diganti dengan /e/. Huruf vocal pada suku kata kedua diganti ong.

c. Tambahan sisipan pa/pi/pu/pe/po.

Setiap kata dimodifikasi dengan penambahan pa/pi/pu/pe/po pada suku kata. Maksudnya apabila suku kata itu bervokal a, maka ditambah pa, bila bervokal i ditambah pi, begitu seterusnya.

3. *Cant*

Cant adalah bahasa yang menjadi ciri khas dari suatu golongan, misalnya bahasa golongan penegak hukum (polisi) yang menggunakan kode-kode rahasia dalam berkomunikasi di lapangan. Bahasa kaum banci, bahasa pemakai narkoba dan pelaku kriminalitas. Contohnya bahasa yang digunakan pemakai narkoba, mengubah vokal i suku kata terakhir dari setiap kata dasar dengan bunyi aw. Misalnya kata putih yang merupakan kata ganti dari kata heroin, berubah menjadi putaw, kata pakai menjadi pakaw, sakit menjadi sakaw.

4. *Argot*

Argot merupakan dialek dari suatu golongan, biasanya berhubungan dengan lingkungan pekerjaan. Misalnya dialek dalam lingkungan politik, bidang hukum, bidang ekonomi, bidang sastra dan bidang-bidang lainnya.

5. *Colloquial*

Colloquial adalah bahasa non formal atau tidak resmi. *Colloquial* juga disebut sebagai bahasa sehari-hari. Ciri khas dari bahasa ini antara lain adalah dikurangnya pemakaian fitur-fitur linguistik seperti huruf dan pemenggalan suku kata yang

terdapat dalam kalimat. Dapat dilihat pada contoh kalimat berikut : “Kalau begitu, kenapa tidak pergi saja”. Dalam bahasa sehari-hari berubah menjadi “Klo gitu napa nggak pigi aja”. Pengurangan pemakaian fitur linguistik ini dimaksudkan agar komunikasi bahasa dapat lebih ringkas dan praktis, bersifat akrab dan menciptakan suasana yang tidak kaku (formal/resmi). Lazim digunakan untuk penulisan *message* elektronik (email, sms, chatting, dan lain-lain).

Sosiolinguistik merupakan salah satu cabang ilmu bahasa yang mempelajari atau membahas aspek-aspek kemasyarakatan bahasa, khususnya perbedaan-perbedaan atau variasi yang terdapat dalam bahasa yang berkaitan dengan faktor - faktor dalam kemasyarakatan. Menurut Chaer (2003: 16) “sosiolinguistik adalah subdisiplin linguistik yang mempelajari bahasa dalam hubungan pemakaiannya di masyarakat. Sosiolinguistik ini merupakan ilmu interdisipliner antara sosiologi dan linguistik.”

Fishman (dalam Wijana, 2013: 7) sosiolinguistik sebagai sesuatu yang bersifat interdisipliner yang menggarap permasalahan-permasalahan kebahasaan dalam hubungannya dengan faktor-faktor sosial, situasional, dan kulturalnya. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sosiolinguistik tidak hanya mempelajari tentang bahasa namun juga hubungan pengguna bahasa dalam masyarakat.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan jenis *slang* bahasa Jepang yang muncul dalam media sosial serta mendeskripsikan hubungan pengguna yang menggunakan *slang* tersebut dalam media sosial.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini mengkaji dan menganalisis data secara objektif berdasarkan fakta nyata yang ditemukan dan kemudian memaparkan secara deskripsi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Teknik observasi ini digunakan agar peneliti dapat mengamati dengan bebas, sehingga diharapkan hasil penelitian ini akan obyektif. Di dalam penelitian ini menggunakan observasi non partisipan. Observasi non partisipan adalah dimana observer tidak ikut di dalam kehidupan orang yang akan diobservasi, dan secara terpisah berkedudukan selaku pengamat. Di dalam hal ini observer hanya bertindak sebagai penonton saja tanpa harus ikut terjun langsung ke lapangan. Observasi

adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung di lapangan atau lokasi penelitian. Dalam hal ini, peneliti dengan berpedoman kepada desain penelitiannya perlu mengunjungi lokasi penelitian untuk mengamati langsung berbagai hal atau kondisi yang ada di lapangan.

2. Teknik baca yaitu dengan membaca setiap status dan komentar informan yang diketik dan diunggah ke dalam media sosial twitter.
3. Teknik dokumentasi dengan memfoto status dan komentar informan melalui laptop.

3. PEMBAHASAN

Menurut Sumarsana dan Partana (dalam Laili, 2012: 3-4) berdasarkan bentuknya bahasa gaul berdasarkan jenis slang dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis/bagian. Jenis-jenis bahasa slang ini adalah; (1) jargon, (2) prokem, (3) *cant*, (4) *argot*, dan yang terakhir (5) *colloquial*. Begitu juga dalam media sosial twitter yang penulis amati, memiliki tiga jenis *slang*, yakni jargon, prokem, dan *colloquial*. Adapun data yang diperoleh sebagai berikut:

3.1 Jargon

Data (1)

アモーレになりてえ!!!!!!...と心から思った #福山潤 #声優 #KFC

Amo-re ni naritee!!!! ...to kokoro kara omotta #FukuyamaJun #Seiyuu #KFC

Aku benar-benar ingin dicintai!!!! ...itu yang kupikir dalam hatiku.

Kata *Amore* berasal dari bahasa Italia yang berarti “cinta”, dan kata ini menjadi populer setelah pemain sepak bola Jepang bernama Nagatomo Yuta menggunakan kata *Honto, Amore!* pada kekasihnya. Dalam akun tersebut adalah seorang gadis berusia 19 tahun yang sangat megidolakan artis bernama Goro. Dirinya memposting status tersebut bersama sebuah video berupa iklan KFC yang dibawakan oleh Voice Actor bernama Fukuyama Jun.

Data (2)

話題になってたホットビスケットが半端ない。カロリー？そんなの関係ねえ!!

Wadai ni natteta Hotto Bisquit ga hampa nai. Karori-? Sonna no kankei nee!!

"Hot bisquit yg saat ini sedang trend. Kalori? Aku tak peduli!"

Kata *sonnanokankeineedipopulerkan* oleh seorang komedian terkenal di Jepang yang bernama Kojima Yoshio melalui sebuah program TV entertainment di Jepang. Dalam akun tersebut bergender perempuan yang sangat menggemari animasi Aikatsu. Dirinya memposting bersama sebuah foto makanan yang menggugah selera.

3.2 Prokem

Data (1)

A : 「声優さん豪華で、ちょっと気になりひとりじめマイヒーローってアニメ観てる。あれ？これはBL？」

Seiyuu san gouka de, chotto ki ni nari Hitorijime Mai Hi-ro- tte anime miteru. Are? Korewa BL?

“Saya sedikit tertarik dengan anime Hitorijime My Hero yg diperankan oleh Voice Actor papan atas. Apakah ini BL?”

B : 「BLですね(真顔)」

BL desu ne (magao)

“Ya, ini BL.”

A : 「豪華声優さんで、OPもEDも歌ってるんですねー！まだ、途中までしか観てないので、相関図？がわからないけど、なかなかですね！（´▽`）」

Gouka seiyuu san de, OP mo ED mo utatterun desu ne-! Mada, tochuu made shika mitenai no de, soukanzu? Ga wakaranai kedo, nakanaka desu ne!

“Lagu tema opening dan endingnya jg dinyanyikan oleh Voice Actor papan atas. Karena saya baru menonton setengahnya, saya tidak begitu mengerti interelasi scenenya, tapi bagus ya.”

Pada percakapan di atas terdapat kata BL yang merupakan singkatan dari “BoysLove” yang bermakna hubungan cinta terlarang sesama jenis lelaki. Terdapat dua akun, yang masing-masing berjenis kelamin perempuan. B berusia 20 tahun, sedangkan A tidak diketahui berapa usianya. Meskipun mereka bukan teman dekat pada dunia nyata, namun mereka memiliki hobi yang sama yaitu menyukai animasi dan manga.

Data (2)

え、まって東京喰種:re アニメ化するの？！(°□°)oh~ってか、佐々木琲世がcv花江夏樹ってさ、もう金木研=佐々木琲世って漫画読んでない人でも東京喰種、東京喰種VA見てた人ならわかるよね笑笑#東京喰種 re アニメ化

E, matte Tokyo Ghou:re anime ka suru no?! tteka, Sasaki Haise ga CV Hanae Natsuki tte sa, mou Kaneki Ken = Sasaki Haise tte manga yondenai hito demo Tokyo Ghou, Tokyo Ghou VA miteta hito nara wakaru yo ne haha #TokyoGhou re animeka
Eh sebentar, jadi Tokyo Ghou:re akan diadaptasi animenya?! Kaneki Ken dan Sasaki Haise yang diperankan oleh Voice Actor yang sama yaitu Hanae Natsuki, meskipun masih ada orang yang tidak membaca komik Tokyo Ghou, tapi pasti mereka mengerti kalau sudah menonton anime Tokyo Ghou vAnya haha.

Pada status di atas terdapat singkatan kata CV merupakan kepanjangan dari “*Character Voice*”. Pada akun tersebut berjenis kelamin perempuan yang sangat mengidolakan Voice Actor bernama Asanuma Shintarou.

Data (3)

知ってる人いるのかな？ことばで戦うRPG「コトバトル」は手に入らない超レアゲーム。なんたってゲームボーイカラーだから(°Д°) それにしても初めて実況してる人見たわ。#ゲーム実況#ゲームボーイカラー#RPG#ポケモン

Shitteru hito iru no kana? Kotoba de tatakau RPG 'Kotobatoru' waten i iranai chou re age-mu. Nantatte ge-mu bo-i kara- dakara. Soreni shitemo hajimete jikyou shiteru hito mita wa. #Ge-muJikyou #Ge-muBo-iKara- #RPG #Pokemon

Apakah ada orang yang tahu? Sebuah game RPG langka ‘Kotobatoru’ sudah tidak tersedia. Yah mungkin karena itu dari GameBoy Color. Tapi baru kali ini saya melihat tayangan aslinya.

Pada status di atas terdapat kata RPG yang merupakan singkatan dari “*Role Playing Game*”. Pada akun tersebut berjenis kelamin pria. Dirinya sangat mengidolakan artis bernama Nen Rena. Dengan menggunakan akun yang dia pakai hingga kini, dirinya bisa mendukung idolanya dengan cara me-retweetnya. Mengaku dirinya sudah tidak muda lagi karena menyebut dirinya sebagai ossan. Pada statusnya, dirinya memposting bersama video trailer game RPG.

3.3 Colloqial

Data (1)

届いたー！！ポゼマゼ！！新しき刺激！！ミステリー乙ゲー！！！！

Todoita-!! Pozemaze!! Atarashii shigeki!! Misuteri- Otoge-!!

“Sudah sampai! Pozemaze. Rangsangan baru!! Game Otome Misteri!”

Pada status di atas terdapat kata “*otoge-*” yang berasal dari kata “*otomegame*” merupakan game simulasi yang dimainkan khusus kaum perempuan dengan tujuan mendapatkan hati lawan jenis. Pada akun tersebut berkisar umur 17-20 tahun, berjenis kelamin perempuan yang sangat menyukai game otome dan seiyuu. Dirinya memposting status tersebut dengan menampilkan sebuah foto game berjudul *Possession Magenta* yang telah dia beli.

Data (2)

あやおたおめ。クラス一回も同じにならなかったけど仲良くしてくれてありがとう。これからもよろしくねっっ。

Aya otaome. Kurasu ikkai mo onaji ni naranakatta kedo nakayoku shite kurete arigatou. Korekaramo yoroshiku ne.

Selamat ulang tahun Aya. Belum pernah sekalipun kita sekelas bareng tapi terima kasih sudah mau berteman denganku. Mulai saat ini mohon bimbingannya ya.

Pada status di atas terdapat kata “*otaome*” yang berasal dari kata “*otanjoubi omedetou*” yang bertujuan untuk mengucapkan ulang tahun temannya dan dirinya merasa senang bisa berteman dengan Aya. Pada akun tersebut berjenis kelamin perempuan dan duduk di bangku SMA kisaran usia 15-17 tahun. Dirinya memposting status tersebut dengan foto bersama temannya yang bernama Aya.

Data (3)

フラゲのことすっかり忘れてて今日買いましたー！w今度からはフラゲ目指す！やっぱり SolidS が 1 番好き♡でも、他のユニットも大好きだからアニメはまたも全力待機でいきます！（*°▽°）

Furage no koto sukkari wasuretete kyou kaimashita-! w Kondo kara wa furage mezasu! Yappari SolidS ga ichiban suki. Demo, hoka no yunitto mo daisuki dakara anime wa mata mo zenryoku taiki de ikimasu!

Hari ini aku lupa ada furage tapi sudah ku beli barangnya! Mulai dari sekarang aku menargetkan Furage! Ternyata aku paling suka lagu SolidS. Tapi, karena aku juga sangat suka dengan unit lainnya, aku akandengan sabar menunggu animenya.

Pada status di atas terdapat kata “*furage*” yang berasal dari kata “*FlyingGet*”. Penjualan CD di kala furage biasanya lebih cepat rilis dibanding tanggal resminya. Pada akun tersebut berjenis kelamin perempuan namun tidak diketahui berapa usianya. Sangat menggemari animasi khususnya animasi berjudul *Hero Academy*. Dirinya

memposting status tersebut dengan foto CD SolidS berjudul ‘Burny!!’ yang kini animasinya sedang tayang di Jepang musim gugur tahun ini.

Data (4)

A : 落描き o(´ω´)o

まふ「僕おこだもんっ!!!」

Rakugaki

Mafu “boku oko da mon!!”

Mafu “aku marah tau!”

B : かわいい(しにました)

Kawaii (shinimashita)

Imutnyaa (mati)

A : ありがとう! o(´ω´)o

Arigatou!

Makasih!

Pada percakapan di atas terdapat kata “*oko*” yang berasal dari kata “*okoru*”. Bila dilihat dari ekspresi yang digambar oleh A tersebut terlihat marah namun menggemaskan. B terpesona dengan yang digambar oleh A karena terkesan tsuntsun atau sebutan lainnya malu-malu kucing. Terdapat dua akun. Berjenis kelamin perempuan dan memiliki hobi yang sama yaitu menggambar ilustrasi, tidak diketahui berapa usianya. A memposting status dengan sebuah hasil karya ilustrasinya berkarakter anak laki-laki.

Data (5)

A : 「身体...調子悪いから帰る～」

Karada... choushi warui kara kaeru~

Badanku... karena merasa tidak enak badan aku pulang~

B : 「おつかれさまです。お大事になさってください。」

Otsukaresama desu. Odaijini nasatte kudasai.

Mohon jaga kesehatannya.

A : 「あざす...(´Δ`)」

Azasu....

“Makasih.”

Pada percakapan di atas terdapat kata “*azasu*” yang berasal dari kata “*arigatougozaimasu*”, menunjukkan bahwa A menyampaikan rasa terima kasihnya kepada B karena sudah memperhatikan dirinya. Kedua akun tersebut memiliki jenis kelamin yang

sama yaitu perempuan. Tidak diketahui berapa usianya. Tampaknya kedua akun tersebut memiliki hubungan yang dekat.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari data di atas dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Jenis slang yang diperoleh dalam media sosial twitter di Jepang memiliki tiga jenis, yaitu jargon, prokem, dan *colloquial*. Jargon merupakan ekspresi atau ungkapan atau kalimat pendek yang dipopulerkan oleh orang-orang yang memiliki pengaruh besar seperti artis, tokoh-tokoh bidang tertentu dan sebagainya. Prokem yang diperoleh dari media sosial berupa kata-kata yang diambil dengan proses akronim dan singkatan. Dan colloquial berupa pemenggalan suku kata yang dikurangi pemakaiannya.
- b. Pengguna media sosial yang menggunakan twitter di Jepang dilakukan oleh kalangan anak muda, namun ada juga orang dewasa yang menggunakannya karena sebagian slang yang digunakan sudah menjadi hal yang umum. Bila ingin memiliki hubungan dengan teman baru dalam media sosial, pada kala usia berapa pun

REFERENSI

- Alwasilah, A Chaedar. 1985. *Sosiologi Bahasa*. Bandung: Angkasa Bandung
- Chaer, Abdul dan Leony Agustina. 2010. *Sosiolinguistik: Pengantar Awal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Nababan, P.W.J. 1993. *Sosiolinguistik Suatu Pengantar*. Jakarta: Gramedia
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Intermasa.
- Wijana, I Dewa Putu, dan Muhammad, Rohmadi. 2013. *Sosiolinguistik Kajian Teori dan Analisis*. Cileban Timur Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Swandy, Eduardus. 2017. *Bahasa Gaul Remaja dalam Media Sosial Facebook*, diakses tanggal 16 September 2017 pukul 10.42

Reported speech in Japanese Conversation: Study of Natural Discourse

Pika Yestia Ginanjar
Universitas Padjadjaran
pika.ginanjar@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research was to identify the usage of reported speech in Japanese conversation. The data was recorded by each native speaker when they talking with a friend. As the result, In Japanese, 707 reported utterances have been confirmed. Out of these 707 utterances, 282 locations of reported speech are marked by "*te/to omou* (think) ", 153 utterances by "*te/to iu* (said) ", 105 utterances by "*mitaina* (it is like) ", "*te* " marks 103 utterances , 55 utterances by "*toka* " . Then, the remaining 9 utterances were marked by other utterances not mentioned above. Accordingly, in Japanese, out of the total 707 utterances 282 of these were marked by the verb "*omou* (think)". Thus it can be said to have been most often used.

Key words: Japanese, speech, discourse, quotation mark

1. はじめに

修士論文執筆に際して集めたデータでは、「引用場面」が多く出現し、また、日本語母語話者は、会話において「音声」を通じて「引用場面」に切り替える場合もある。例えば、映画のなかに出てきたセリフを会話場面に引用するとき、セリフの言葉を引用するだけではなく、「口調」、「表情」、「声質」も真似て行う。

しかし、その中でも、実際に発話された発話と、引用したものが変えられた場合もある。例えば：



そこで、本研究は会話における引用の実態を調べることに試みる。

2. 先行研究

引用表現については、「所与とみなされるコトバを再現して示そうという意図・姿勢で用いられる「引用されたコトバ」の表現であり、「引用されたコトバ」が、引用（＝再現）されたものという表現性に基づく意味 - 文法的性格に拠って、文の構成に参加しているもの、それを含む構造。」（藤田、2014）。

「忠実再現」話し手（引用者）が自らの解釈を表立てず極力もとのままを再現しようとする場合と、「意味的変容」意味解釈を主体的に加えて変容させた形（つまり、話し手の読みとった意味を表示する形）を提示する場合。また、場合によりさまざまな中間的な（混交的な）場合も考えられる（藤田、2000）。

加藤（2010）によれば引用するという行為は、発話の場における様々な環境・条件に照らし合わせ、最も適当な表現を引用された言葉として選択する。話者の主体的な営みであると述べられている。また、現実世界に実在したか否かは問われない、また、実在していた場合でも、それが書かれたものなのか、話されたものなのか、また、実際に発話されたものと同じ形で存在したのか否かという問題のあり方については、問題しないと述べた。

3. 分析

本研究の目的は話しことば及び会話における引用表現の実態を明確にすることである。会話に出現した引用表現はどのようにマークされているのかを考察した。以下に結果を述べる。

(ア)「～と/て思う系」というマーカは「思考」を引用・提示する時に用いられている。

- 1). イク 5つ..結婚、出産、と思うけど、後の3つなに？ と 思 っ て
- 2). ヤマ なんかいりいろ ええなと 思 っ て
- 3). イク 無理やわーと 思 っ て
- 4). イチ まー やってるわけないはずないと思 っ た ん だ け ど 今

(イ)「～と/て言う系」は、誰かの発言・ことばを引用するとき用いられている。話者自身、相手、会話場面にいない人（他者・第三者）も含む。

- 5). ウニ 自分で出すわけじゃないねんから て ゆ っ た ら
- 6). イク 離婚するっ て 言 っ て は っ て
- 7). イク お母さんもそれしろっ て ゆ う て て
- 8). ヤマ あんた大丈夫？て 言 わ れ て

(ウ)星野（2009）によれば、「みたいな」は厳密性を問わないであり、発話提示に関する精神的な負担の軽減に繋がる。本研究では、「みたいな」は、ことばだけではない を引用するとき用いられる。解釈もしくは藤田（2000）が言う「意味的変容」の再現に用いられていると言える。

- 9). イク 来いや！み た い な hhh
- 10). ヤマ むしろ学生の時に、なにに使った？お金を み た い な
- 11). イク hhhh要らんことしいやわ み た い な

(エ)「て。」および「て+α」のマーカ―

「て」については、引用マーカ―としての機能以外もあると言われている。

本研究で扱うのは「引用マーカ―」として機能している「て」を指す。

また、「て+α」は、「て+（思う・言う以外の）動詞」を指す。

- 12). イク お土産何がいいって聞いたら
13). ウニ もう自分はこう思うは要らんからまず相手がど思うか考えようって
14). ヤマ こいつ絶対 興味ないやん ってばれてた

(オ)「とか」は、本来、例を挙げるときに用いられている。引用マーカ―としてのマーカ―も、つまり元のことばの一部を引用するとき用いられていると思われる。

- 15). ウニ なんか フィリピンとか旅行行くのに うちもお金ないねん とか
16). イク うんそしたらえ:どうしよう:: とか 言うから
17). ヤマ この国はよかったよ とか、余計に あ〜いいないいな って

4. 結論

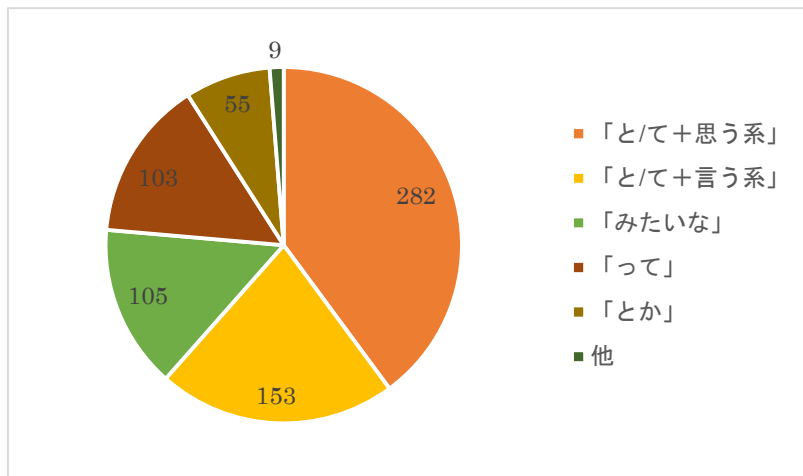


Figure 1

以上、日本語のデータに出現された引用マーカ―とその出現数をまとめた。上記の表で示したとおり、データ分析に最も多く用いられているマーカ―は、707カ所中282発話を占めた「と/て+思う系」である。このマーカ―は「思

考・心内」を表すときに用いられていると言われており、「思考引用」と呼ばれている。

5. 参考文献

- 加藤陽子 (2010) 『話し言葉における引用表現—引用標識に注目して』 くろしお出版
- 砂川有里子 (1988) 「引用文の構造と機能—引用文の3つの類型について」『文芸言語研究,言語』 (編) 13 : 73-91、筑波大学文芸
- 藤田保幸 (2000) 『国語引用構文の研究』 和泉書院
- 藤田保幸 (2014) 『引用研究史論—文法論としての日本語引用 表現研究の展開をめぐって—』 和泉書院
- 星野祐子 (2008) 「コミュニケーションストラテジーとしての引用表現—発話末の『みたいな』の表現効果—」『人間文化創成科学論叢』 11, 133-142, <<http://ci.nii.ac.jp>> (2014年05月17日)
- メイナード泉子 (1997) 『談話分析の可能性—理論・方法・日本語の表現性—』 くろしお出版
- Suzuki, S. 2013. “Quotative Topic Markers in Japanese”. Department of Language and Communication, Issue no. 23. pp. 67-96. University of Southern Denmark. (www.sdu.dk)

TRANSFER NEGATIF BAHASA IBU TERHADAP TRANSFER NEGATIF BAHASA IBU TERHADAP REALISASI BERBICARA BAHASA JEPANG PADA MAHASISWA TINGKAT I STBA YAPARI ABA BANDUNG

(Interlanguage Pragmatic)

R. Januar Radhiya, M.Pd
STBA YAPARI-ABA BANDUNG
rjradhiya@stba.ac.id

ABSTRACT

Japanese competency of freshmen at STBA YAPARI-ABA Bandung is still in elementary level. Language and cultural transfer still influence their utterances. Previous studies show that both positive and negative transfers are faced by foreign language learners when they utter the language they are learning. When negative transfer occurs, it will hamper Japanese learners in communicating in Japanese and cause misunderstandings. This study is aimed to describe some negative language transfer encountered by elementary students of Japanese language. Data are taken from students' vlog about their daily activities and role-plays they recorded and uploaded to YouTube as a part of Kaiwa I assignments at STBA YAPARI-ABA Bandung. Using purposive sampling, data are taken from 20 students. Data validity is conducted using expert judgment with the help of a native speaker. This study contributes to enriching strategies in improving Japanese learners' competencies and enriching knowledge for Japanese teachers in mitigating first language negative transfer.

KEYWORDS: utterances, vlogs, interlanguage pragmatic transfer

1. PENDAHULUAN

Penggunaan bahasa Jepang oleh pembelajar Jepang sudah barang tentu akan mengalami kesulitan. Pembelajaran di kelas membantu pembelajar bahasa Jepang untuk meminimalisir kesalahan dalam berkomunikasi dalam bahasa Jepang. Komunikasi menggunakan bahasa Jepang bagi pembelajar akan menghadapi berbagai masalah seperti kesalahpahaman. Kesalahpahaman ini biasa terjadi karena perbedaan bahasa dari bahasa yang sedang dipelajari, dan juga pembelajar tidak memahami secara penuh hal-hal yang berada diluar kebahasaan. Salah satu penyebab kesalahpahaman atau hambatan dalam berkomunikasi dalam bahasa Jepang adalah realisasi tuturan. Sebuah perintah dalam

bahasa Jepang tidak selamanya disampaikan dalam bentuk kalimat perintah, tetapi dapat diungkapkan dengan kalimat tanya atau pertanyaan seperti berikut :

(1) ここ、ちょっと寒いね。

(内海、2003)

Ketika penutur masuk ruangan dia merasakan dingin, dan ungkapan ini yang diucapkan. Akan tetapi dalam tuturan (1) bisa saja penutur menginginkan seseorang menghangatkan ruangan dengan pemanas sebelum dia masuk, atau meminta seseorang yang berada dalam ruangan untuk menyalakan pemanas. Dengan memahami konteks diluar bahasa (tata bahasa) maka dapat menghindari kesalahpahaman, dan apa yang dimaksudkan oleh penutur dapat di ikuti dan dipahami dengan baik sehingga dapat mengurangi masalah yang akan terjadi.

Pada pembelajaran awal bahasa Jepang, kesalahan seperti ini akan selalu muncul seperti

(2) 身体がおいしくないです。

Tidak enak badan

Pada hal ini pembelajar awal hanya menterjemahkan perkata dan tidak memperhatikan penggunaan kosakata yang tepat untuk mengungkapkan “tidak enak badan” kedalam bahasa Jepang, terjadilah kesalahan seperti pada (2). Yang lebih tepat untuk ungkapan itu adalah

(3) 身体がだるいです。

(4) 具合が悪いです。

Untuk menghindari kesalahan seperti (2) ini maka, pembelajar bahasa jepang seharusnya memperhatikan setiap penggunaan kosakata serta contoh penggunaannya. Selain itu bentuk kalimat no (2) merupakan bentuk interferensi (transfer negatif) dari bahasa pertama pembelajar. Oleh karena itu agar tidak membuat kesalahan pada saat menggunakan bahasa target. Kasper&Rose (1999; 2000) pada Koyanagi, mengungkapkan

...L2 の習得は、形態素や統語を習得することにとどまらない。社会的なコンテキストにおいて適切に言語を使うにはどうしたらいいかという語用的な知識も必要ある。そのような L2 の知識の習得を扱う分野を中間言語用語論 (Interlanguage Pragmatic) と言う。<...pemerolehan bahasa kedua tidak berhenti pada pemerolehan semantik, sintaksis dsb. Pengetahuan pragmatik mengenai bagaimana

sebaiknya menggunakan bahasa secara tepat pada konteks sosial, juga sangat penting. Bidang yang berkenaan dengan pemerolehan pengetahuan L2 seperti itu disebut Pragmatik interlanguage>

Pengetahuan dari bahasa pertama pada tuturan bahasa kedua adakalanya terjadi transfer negatif (interferensi) seperti pada (3). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk interferensi apa saja yang terjadi pada realisasituturan bahasa Jepang pembelajar. Setelah mengetahui diharapkan dapat memberikan penekanan ketika mengajarkan pembelajar awal apa saja yang harus diperhatikan ketika berbicara dalam bahasa Jepang.

Realisasi tuturan dalam penelitian ini meliputi, menurut tindak tutur dengan berdasarkan pada maksud penutur ketikaberbicara kedalam lima kelompok besar (Searle (dalam Leech, 1993:164)).

- 1) Asertif, yakni tindak tutur ini mempunyai fungsi memberi tahu orang-orang mengenai sesuatu. Tindak tutur ini mencakup mempertahankan, meminta, mengatakan, menyatakan dan melaporkan.
- 2) Komisif, yakni tindak tutur ini menyatakan bahwa penutur akan melakukansesuatu, misalnya janji dan ancaman.
- 3) Direktif, yakni bentuk tutur yang dimaksudkan penuturnya untuk membuat pengaruh agar si mitra tutur melakukan tindakan. Tindak tutur ini mencakup memohon, memerintah, mendesak.
- 4) Ekspresif, yakni tindak tutur ini mempunyai fungsi untuk menyatakan ataumenunjukkan sikap psikologis penutur terhadap suatu keadaan. Termasuk dalam tindak ini misalnya berterima kasih, memberi selamat, memberi maaf, mengecam, memuji, dan sebagainya.
- 5) Deklarasi, yakni tindak tutur yang menghubungkan isi tuturan dengan kenyataannya. Tindak tutur ini mencakup berpasrah, membabtis, memecat.

Tranfer Bahasa

Transfer bahasa (juga yang dikenal sebagai campur tangan L1, campur tangan ilmu bahasa, dan crossmeaning) mengacu pada pembicara atau para penulis yang menerapkan pengetahuan dari bahasa pribumi mereka ke suatu bahasa kedua. Itu adalah paling umum dibahas dalam konteks Pelajaran bahasa dan mengajar, tetapi itu dapat terjadi di dalam

setiap situasi ketika seseorang tidak mempunyai suatu perintah tingkatan yang asli suatu bahasa, seperti ketika menterjemahkan ke dalam suatu bahasa kedua.

Transfer Positif dan Transfer Negatif

Penggunaan istilah interferensi dan transfer, keduanya dikatakan sebagai error yang dilakukan oleh pembelajar atau dengan kata lain sering dihadapkan pada transfer negatif. Tetapi setelah pembelajar bahasa kedua mempunyai sistem bahasa dalam bahasa kedua maka dapat dipandang bahwa seharusnya pengaruh transfer positif lah yang lebih kuat. Misalnya, pada saat belajar bahasa Jepang, pembelajar yang merupakan orang Korea dan China lah yang lebih untung dibandingkan pembelajar dari Eropa dan Amerika. Penutur bahasa korea yang memiliki tata bahasa yang serupa dengan bahasa jepang, begitu pula penutur bahasa china yang diuntungkan dengan membaca dan pembelajaran kanji, keduanya justru memperoleh keuntungan dari bahasa pertama. Selain itu, dalam hal pemerolehan bahasa ketiga dan bahasa keempat, penulis yakin adanya pengaruh dari bahasa yang telah dipelajari diluar bahasa pertama.

Gass (1996) menganggap bahwa pembelajar yang tidak dapat menemukan format bahasa yang sama dalam bahasa sasaran, maka akan timbul error serta berbuat lebih simple. Selain itu, Jika pelafalan berbeda dengan bahasa pertama, maka justru eror lebih mudah timbul pada bunyi yang mirip dengan bahasa pertama. Odlin(1989), beranggapan bahwa transfer timbul berdasarkan anggapan yang subyektif terhadap bahasa sasaran dan kebudayaan suatu bahasa. Jika anggapan tersebut benar, maka akan menimbulkan transfer positif, tetapi jika anggapan tersebut tidak tepat maka akan menimbulkan transfer negatif. Jika umur pembelajar, motivasi, level literasi dan strata masyarakat dan sebagainya itu berkaitan secara kompleks, pada saat menggugurkan anggapan/pertimbangan, maka sudah seharusnya tidak ada alasan terjadi error yang sama pada pembelajar bahasa pertama yang menggunakan bahasa yang sama.

Menurut Brown, interferensi adalah transfer negatif yang terjadi bila pengetahuan terdahulu mengganggu atau tidak mendukung tugas yang sekarang. Materi yang lalu ditransfer secara tidak tepat atau diasosiasikan secara tidak benar dengan materi yang dipelajari sekarang. (1980 : 85) Suatu transfer disebut negatif atau interferensi apabila struktur bahasa pertama berbeda dari struktur bahasa kedua / target dan pembelajar dalam memproduksi struktur bahasa kedua tersebut memunculkan struktur bahasa pertama dalam ucapan atau tulisannya sehingga kalimat yang muncul memang menggunakan kosa kata bahasa kedua namun berstruktur bahasa pertama.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mencari tahu mengenai tranfer negatif dari realisasi tuturan, sampel untuk penelitian ini diperlukan sampel yang masih pada tahap awal pembelajar bahasa Jepang. Pada penelitian ini sampel adalah mahasiswa tingkat satu STBA YAPARI ABA BANDUNG JURUSAN BAHASA JEPANG semester I tahun ajaran 2016/2017 pada mata kuliah *Nichijou Kaiwa I*. Jadi memungkinkan untuk melihat transfer negatif yang terjadi di tingkat awal. Jumlah yang menjadi sampel 20 responden, analisis data akan menjadi yang lebih sederhana itu, lebih banyak fokus, dan meyakinkan (Patton 1990).

Data penelitian ini diambil dari vlog mahasiswa yang telah di unggah di laman youtube. Vlog rata-rata berdurasi dua menit. Vlog ini di transkripsi untuk melihat adakah tranfer negatif yang terjadi pada realisasi tuturan mereka. Mengklasifikasi jenis realisasi tuturan yang terjadi kemudian memilah ada tidaknya tranfer negatif yang terjadi.

3. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Realisasi tuturan yang terjadi kebanyakan adalah jenis penuturan asertif meliputi mengatakan, menyatakan dan melaporkan sesuai dengan tujuan dari sebuah Vlog yaitu catatan harian yang di video-kan.

(5) 先週土曜日に私は Gasibu へいきました。わたしは四時にへ行きました。
くるまで Gasibu へいきました。

(6) 私は STBA のがくせいです。日本語の学生です。

Tuturan (5) merupakan tuturan yang melaporkan hal yang pembelajar telah lakukan.

Tuturan (6) merupakan tuturan yang isinya adalah menyatakan bahwa penutur adalah seorang mahasiswa di STBA. Karena masih pada level dasar, maka jenis tuturan yang direalisasikan adalah tuturan yang berupa menyatakan dan melaporkan.

Kasper mengidentifikasi dua jenis transfer : transfer pragmalinguistik dan transfer sosiopragmatik. Transfer pragmalinguistik terjadi bila tindak pragmatik yang disampaikan pembicara ke dalam ujaran tertentu secara sistematis berbeda dengan tindak yang biasanya digunakan oleh penutur asli, atau bila strategi-strategi tindak tutur ditransfer dari bahasa pertama ke bahasa kedua secara tidak tepat. Transfer sosiopragmatik terjadi oleh kondisi-kondisi sosial yang ditempatkan dalam penggunaan bahasa, yang meliputi variabel-variabel seperti gender, jarak sosial dan jauh dekatnya hubungan.

3.1. Transfer pragmalinguistik

Beberapa contoh dari data ini menggambarkan bagaimana terjadinya transfer pragmalinguistik. Transfer pragmalinguistik ini terjadi bila tindak pragmatik yang disampaikan penutur ke dalam ujaran tertentu sistematis berbeda dengan tindak yang biasanya digunakan oleh penutur asli atau bila strategi-strategi tindak tutur di transfer dari bahasa pertama ke bahasa kedua secara tidak tepat (Refnaldi, 2009)

Tuturan yang sering terjadi transfer pragmalinguistik tersebut terjadi adalah dalam persalaman.

(7) こんにちは みなさん

Tuturan(7) ini pembelajar masih menggunakan struktur dalam bahasa Indonesia “selamat siang semua”. Akan tetapi yang lebih tepat dalam bahasa Jepang adalah membalikan strukturnya menjadi “semua, selamat siang” みんなさん、こんにちは。

(8) 私は Azha と昼ご飯の食べます。

(9) ことしの十九歳です。

Terdapat kesalahan penggunaan partikel dalam tuturan (8) partikel の tidak tepat untuk menyebutkan kegiatan 食べます, yang tepat adalah partikel を. Pada (9) partikel の sebaiknya di ganti menjadi は. Dalam hal ini pembelajar masih belum terbiasa menggunakan partikel dalam bahasa Jepang, ini terjadi karena kurang latihan dan dalam bahasa Ibu mereka tidak dipergunakan partikel seperti dalam bahasa Jepang untuk mengungkapkan sesuatu.

(10) 毎日学校へ行きます。勉強しますとたべますと何をします。

(11) 今私はいちにちにするをかたります。

(12) 私の趣味は絵をかきます。そして漫画を読みます。

Pada tuturan (10), ditemukan transfer negatif dari bahasa Ibu yaitu kelas kata 勉強します yang dalam bahasa Indonesia yang bermakna belajar dan kata 食べます yang bermakna makan. Kata makan dan belajar dalam bahasa Indonesia dapat disatukan tanpa ada perubahan bentuk jenis kata dari kata kerja ke kata benda. Akan tetapi di bahasa Jepang keduanya harus di bentuk kedalam kata benda. Pada ungkapan 何をします penutur bermaksud untuk menyebutkan dan kegiatan lainnya. Dalam hal ini terjadi bentuk ungkapan yang tidak tepat dalam bahasa Jepang.

Pada (11) juga terjadi salah pembentukan kata. Tuturan (11) いちにちにするをかたります menjadi tidak tepat karena dalam bahasa Jepang kurang begitu berterima Kata Kerja sebelum partikel を harus di benda kan, dan ungkapan nya juga secara keseluruhan tidak tepat. Karena pembeajar adalah tingkat awal jadi untuk mengungkapkan “saya akan menceritakan kegiatan saya hari ini” maka terjadi tuturan yang diambil langsung kata-kata nya dari kamus dan disusun dalam pola bahasa Jepang. Sebaiknya diungkapkan dalam bahasa Jepang adalah 私の一日中を話します.

Tuturan (12) juga terjadi kesalahan dalam pembentukan kata karena dalam bahasa Indonesia tidak ada perubahan jenis kata ketika menyebutkan hobi. Bahasa Jepang memerlukan perubahan jenis kata apabila berbicara mengenai hobi. 私の趣味は絵をかきます。そして 漫画を読みます menjadi 私の趣味は絵をかくことと漫画を読むことです。

(13) このアルバムの shinee がたくさんあります。 カリサさんは shinee のファンですから

Perbedaan susunan frase diterangkan-menerangkan (DM) dalam bahasa Indonesia terbawa pada tuturan bahasa Jepang (13) アルバムの shinee. Pada frase ini yang berterima dalam bahasa Jepang adalah menerangkan-diterangkan (MD) menjadi Shinee のアルバム. Pelafalan kata Album juga kurang tepat アルバム yang seharusnya adalah アルバム. Tuturan (13) sebaiknya diawali dengan カリサさんは Shinee のファンですから、Shinee のアルバムがたくさんあります。

3.2. Transfer sosiopragmatiks

Menurut Refandi (2009), Transfer sosiopragmatik terjadi disebabkan oleh perbedaan budaya yang melatarbelakangi bahasa yang berbeda. Hal ini berakibat terhadap munculnya persepsi yang berbeda terhadap tindak linguistik yang sama, yang biasanya akan menghasilkan apa yang dinamakan dengan transfer sosiolinguistik dalam penggunaan bahasa kedua oleh si pembelajar. Contoh berikut ini menunjukkan terjadinya transfer sosiopragmatik:

(14) そこは Lulu さん。Lulu さんは Cakra さんの彼女です。

(15) て、あそこは cakra、そしてと bagas と tata です。

Pada tuturan (14) そこは Lulu さん...dan (15) あそこは cakra、..terdapat transfer sosiopragmatik. Perbedaan budaya dalam bahasa Indonesia dan Bahasa Jepang adalah ketika menggunakan kata ganti tunjuk orang. Bahasa Indonesia untuk menunjukkan orang bisa saja menggunakan “ini” “itu” dan “di sana” “di situ” akan tetapi karena ada bahasa yang sopan dalam bahasa Jepang terjemahan dari “ini” “itu” dan “di sana” “di situ” atau これ、それ、そこ、あそこ sebaiknya tidak digunakan. Yang tepat adalah こちら、そちら、あち

Kemudian untuk menyebutkan nama orang dalam budaya Indonesia digunakan kata sapaan bapak-ibu, kakak-adik, saudara-saudari kemudian ditambahkan nama seperti bapak Andi, dan lain-lain. Akan tetapi pada hubungan pertemanan langsung menyebut nama saja tidak apa apa. Pada tuturan (15) setelah nama tidak ditambahkan さん dalam budaya Jepang ini kurang baik. Terdapat transfer sosiopragmatik pada tuturan (15).

Pada data, banyak ditemukan penggunaan kata 私 berulang-ulang pada tuturan pembelajar. Seperti

(16) 私は nama です。私は十八歳です。マジャレンカからきました。STBA ヤパリ ABA バンデュンの大学生です。今私はいちにちにするをかたります。先週土曜日に私は gasibu へいきました。私は四時にへ行きました。くるまで くるまで gasibu へいきました。私はともだちと一緒に gasibu へいきました。私はスポーツがすきです。たのしいですから、私は gasibu ですばすをしました。..私はそこで友達と jogging をしました

Kemunculan kata 私 yang berulang-ulang dalam tuturan (16) ini terjadi karena penutur terbiasa menggunakan kata “saya” dalam bercerita dan berulang-ulang diucapkan. Dalam bahasa Indonesia pemunculan subjek “saya” sering terjadi ketika melaporkan atau bercerita.

3.3. Kesalahan Berbahasa

pada tuturan pembelajar di Vlog yang berupa cerita ini terdapat transfer negatif dari bahasa ibu tidak hanya dari segi pragmatolinguistik dan sosiopragmatik akan tetapi kesalahan penggunaan bahasa pun terjadi, seperti

Tabel 1. Kesalahan tuturan

| Kesalahan | Kategori kesalahan | Koreksi |
|---|--------------------|---|
| (17) この木がおおいです。大きいです。すみません 大きいです | Error | Yang seharusnya besar 大きい menjadi 多い tapi sudah di koreksi oleh penutur sendiri |
| (18) スポーツをはしる はしります | Mistake | seharusnya ジョギングをします |
| (19) sambil nunjuk foto あなたの あなたの ララです。あなたの の lia です。あなたの nisfi です。あなたの ika です。あなたの shifa です。 | Mistake | Kata あなたの diganti dengan kata こちらは |
| (20) 家族とへ 行きます。 | Error | 家族と行きます |
| (21) わたしはかぞうとにほんへ いきたい。 | Error | かぞく |
| (22) 日本ではむずかしいです。 | Error | 日本語は難しいです。 |
| (23) スポーツのなかいでバスケ テバールが一番好きです。 | Error | なかでバスケットボール |

Kesalahan dari tabel 1 terjadi karena konsep dalam bahasa Jepang belum begitu terkuasai dengan baik.

Tuturan pembelajar dalam pelafalan dan bunyi bahasa Jepang masih belum baik karena masih terpengaruh oleh bahasa Ibu masing-masing pembelajar. Hampir dari semua pembelajar masih menggunakan dialek bahasa Sunda, atau seperti berbicara dalam bahasa Indonesia dalam tuturan nya di Vlog yang pembelajar buat sendiri.

4. KESIMPULAN

Tujuan yang dipakai dalam vlog ini adalah tuturan asertif pada menyatakan, melaporkan dan mengatakan. Karena masih pembelajar awal banyak ditemui transfer negatif (interferensi) dari bahasa ibu. Yang pada penelitian ini banyak yang berbahasa ibu bahasa Indonesia dan bahasa Sunda. Ini terlihat pada dialek, dan tuturan yang masih terdapat transfer pragmatik dan sosiopragmatik.

Proses interferensi akan selalu mengikuti proses pemerolehan bahasa kedua atau bahasa target. Khususnya pada awal-awal masa pemerolehan atau pembelajaran, bahasa pertama lebih banyak mempengaruhi pembelajar di dalam memproduksi bahasa kedua. Pengaruh tersebut bisa mendukung atau mempermudah (transfer positif) atau sebaliknya menghambat menimbulkan kesalahan dalam memproduksi bahasa kedua (interferensi). Untuk mengantisipasi atau meminimalisir kesalahan, disarankan kepada pembelajar maupun pengajar untuk memilih strategi belajar maupun strategi pengajaran yang tepat dan efektif dan pengajar perlu mempertimbangkan keadaan linguistik bahasa pertama pembelajar disamping faktor-faktor penentu yang lain.

REFERENSI

- Beebe, L. M. & Cummings, M. C. 1995. "Natural Speech Act Data Versus Written Questionnaire Data: How Data Collection Method Affects Speech Act Performance", dalam S. M. Gass & J. Neu (Editor). *Speech Acts across Cultures*. Berlin: Mouton de Gruyter. 65-88.
- Beebe, L. M., Takahashi, T. & Uliss-Weltz, R. 1990. "Pragmatic Transfer in ESL Refusals", dalam R. Scarcella, E. S. Anderson & S. D. Krashen (Editor), *Developing Communicative Competence in a Second Language* Boston: Heinle and Heinle Publishers. 55-75.
- Leech, Geoffrey. 1993. *Prinsip-Prinsip Pragmatik* (Terjemahan oleh Dr. M.D.D. Oka, M.A. UI). Jakarta Press.
- Leech, Geoffrey. 1983. *Principles of Pragmatics*. London: Longman.
- Levinson, S. C. 1983. *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Levinson, S. C. 1978. *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Long, Michael H dan Freeman, Diane Larsen. 1991. *An Introduction to Second Language Acquisition Research*. Longman inc. New York USA
- Lubis, A. H. H. 1993. *Analisis Wacana Pragmatik*. Bandung: Angkasa.
- Searle, J. R. 1987. *Speech Acts*. Cambridge: Cambridge University Press. University Press
- Sudjianto. 1996. *Gramatika Bahasa Jepang Modern Seri A*. Jakarta : Percetakan KBI.
- _____. 2002. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia : Pendidikan Bahasa Jepang dan Pemahaman Sosiokultural (76-84)*. FPBS UPI Bandung.
- _____. 2004. *Pengantar Linguistik bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sutedi, Dedi. 2002. *Tata bahasa Jepang Tingkat Dasar*. Bandung. HUP Press
- _____. 2004. *Dasar-dasar linguistic bahasa Jepang*. Bandung. HUP Press.
- _____. 2009. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Humaniora press. Bandung
- Tarigan, Henry. 1988. *Pengajaran Pemerolehan Bahasa*. Angkasa. Bandung
- Yule, George. 2000. *Pragmatics*. Oxford University Press. New York
- 小柳、かおる. 2004. 『日本語教師のための新しい言語習得概論』. スリーエーネットワーク. Japan

FENOMENA OTAKU TOURISM DI JEPANG: FAKTOR PENDUKUNGNYA DAN KAITANNYA DENGAN SOFT POWER JEPANG

Rahaditya Puspa Kirana

Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Airlangga

rahaditya.puspa@fib.unair.ac.id

ABSTRACT

Manga dan anime merupakan budaya populer Jepang yang telah menjadi fenomena tersendiri di seluruh dunia. Penggemar manga dan anime yang biasa disebut dengan otaku, tersebar di seluruh penjuru dunia. Otaku seringkali dipandang sebagai sekumpulan orang-orang aneh penggemar manga dan anime dikarenakan stereotipe mereka sebagai orang-orang yang anti sosial. Namun dibalik kegemaran mereka terhadap manga dan anime, terdapat dinamika konsumsi dan reproduksi makna baru atas kegiatan mereka. Selain itu, muncul pula fenomena baru yang berkaitan dengan manga, anime dan penggemarnya yaitu otaku tourism, perjalanan wisata untuk mengunjungi tempat-tempat yang dijadikan latar dalam cerita anime. Otaku tourism tidak hanya populer dikalangan masyarakat Jepang tetapi juga orang asing. Hal ini tentu saja sejalan dengan *cultural diplomacy* Jepang dengan menetapkan manga dan anime sebagai soft power. Dalam tulisan ini akan dibahas mengenai otaku tourism, serta kaitannya dengan *soft power* dan *cultural diplomacy* yang dilakukan oleh Jepang. Beberapa tempat di Jepang terbukti telah memproklamirkan daerahnya sebagai tempat yang muncul dalam suatu anime. Wisatawan pun dimudahkan dalam mencari tempat-tempat yang menjadi latar anime dengan adanya bantuan peta atau buku panduan seperti “Japan anime Map,” atau “Must visit anime related facilities,”. Oleh karena itu, faktor-faktor yang mendukung terlaksananya otaku tourism di Jepang tersebut juga akan dibahas dalam tulisan kali ini.

KEYWORDS: manga, anime, otaku, otaku tourism, soft power Jepang.

1. PENDAHULUAN

Otaku merupakan istilah untuk menyebutkan seseorang yang menekuni hobi mereka, yang pada umumnya adalah hobi seputar manga dan anime. Kemudian istilah ini sering digunakan untuk menyebut seorang penggemar yang terobsesi terhadap manga dan anime (Azuma, dalam Ito). Manga dan anime merupakan budaya populer Jepang yang banyak digemari oleh masyarakat khususnya para generasi muda. Manga sendiri menurut Sugimoto (1997), merupakan salah satu dari empat budaya populer Jepang yang telah menjadi suatu fenomena tidak hanya di Jepang namun juga di seluruh dunia termasuk di Indonesia. Penggemar manga dan anime pun tidak hanya berasal dari Jepang saja tetapi juga negara-negara lain di seluruh dunia.

Booming anime di seluruh dunia dapat dilihat dari nilai ekspor Jepang atas konten siaran Jepang yang menunjukkan adanya peningkatan. Dalam laporannya, Kementerian Dalam Negeri dan Komunikasi Jepang menyebutkan pada tahun fiskal 2012 hingga 2013 menunjukkan adanya peningkatan sebanyak 30% dalam nilai ekspor konten siaran Jepang yang di dalamnya termasuk *anime* dan drama, yaitu dari 10,4 miliar yen (sekitar US \$ 86 juta) naik menjadi 13,8 miliar yen (sekitar US \$ 114 juta). (diambil dari <http://www.japanifo.com>). Seperti yang telah disebutkan Arjun Appadurai dalam *Modernity at Large Cultural Dimension* (2003) mengenai lima aliran gelombang kebudayaan (*global cultural flows*) yaitu *ethnoscape*, *mediascape*, *technoscape*, *financescape* dan *ideoscapes*. Salah satu yang disebutkan Appadurai adalah *Mediascape* yaitu bagaimana media cetak maupun elektronik berperan dalam membuat dan menyebarkan informasi ke seluruh dunia. Hal inilah yang terjadi dengan budaya populer Jepang termasuk anime yang tersebar ke seluruh dunia melalui beragam media seperti internet, televisi, dan lain-lain.

Iwabuchi (2002) menjelaskan mengenai alasan kepopuleran anime di seluruh dunia yaitu karena adanya proses *Japanization*, yaitu proses internalisasi budaya Barat dan mengadaptasinya ke dalam budaya Jepang. Hal ini mengakibatkan munculnya rasa kedekatan pada penonton anime yang bukan berasal dari Jepang, sehingga membuat mereka nyaman dalam menonton anime. *Japanization* ini dilakukan tanpa menghilangkan nilai-nilai budaya tradisional Jepang dalam anime itu sendiri, sehingga penonton anime dapat merasakan kedekatannya dengan anime yang mereka tonton sekaligus merasakan konten keJepangan yang ada di dalamnya.

Jepang rupanya menggunakan anime untuk mempromosikan wisatanya. Karena kepopulerannya di seluruh dunia, anime telah menjadi layaknya duta kebudayaan Jepang. Kepopuleran anime di seluruh dunia rupanya juga berbanding lurus dengan meningkatnya wisatawan asing yang berkunjung ke Jepang. Dari data yang dilansir oleh JNTO (Japan National Tourism Organization) menyebutkan bahwa pada tanggal 22 Desember 2014, wisatawan asing yang berkunjung ke Jepang telah mencapai angka 13 juta orang. Angka ini merupakan capaian tertinggi yang pernah ditorehkan Jepang (diambil dari <http://www.jnto.or.id>). Namun peningkatan tersebut tidak berhenti sampai disitu saja karena pada tahun 2015 tercatat ada lebih dari 19 juta orang wisatawan asing yang berkunjung ke Jepang (diambil dari <http://www.jnto.go.jp>). Bahkan pada tahun 2016, jumlah wisatawan asing yang datang ke Jepang mencapai 24 juta orang (diambil dari <http://www.thedailyjapan.com>).

Seiring dengan meningkatnya jumlah wisatawan asing yang datang ke Jepang, wisata di Jepang pun juga mulai berkembang. Dewasa ini di Jepang muncul satu tren baru dalam berwisata yaitu Otaku Tourism yaitu perjalanan wisata untuk mengunjungi tempat-tempat yang berhubungan erat dengan anime atau yang dijadikan latar dalam cerita anime. Anime yang telah menjadi *soft power* Jepang dalam melakukan diplomasi budayanya tentu saja tidak bisa dipisahkan dari fenomena Otaku Tourism ini. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dibahas mengenai Otaku Tourism dan hubungannya dengan *soft power* dan diplomasi budaya yang dilakukan Jepang, serta faktor-faktor yang mendukungnya. Tulisan ini nantinya diharapkan dapat menjadi masukan bagi pemerintah Indonesia agar mulai mempertimbangkan untuk lebih mengembangkan seni budaya Indonesia sebagai *soft power* dalam melakukan diplomasi budaya dengan negara lain.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Rossman dan Rallis menjelaskan seperti yang dikutip dalam Creswell (2007) tentang metode penelitian kualitatif yaitu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi yang alamiah. Penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif, dan data yang terkumpul merupakan data yang berbentuk kata-kata atau gambar sehingga tidak menekankan pada angka (Bogdan dan Biklen dalam Sugiyono, 2008:9). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena dalam penelitian ini membahas tentang suatu realitas yang terjadi dalam masyarakat, yaitu tentang Otaku tourism. Pendekatan kualitatif dapat menghasilkan data deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara tepat bagaimana fenomena Otaku tourism terjadi di Jepang dan untuk memahami hubungannya dengan *cultural diplomacy* yang sedang digalakkan oleh Jepang. Deskriptif diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah dengan menggambarkan keadaan objek penelitian berdasarkan fakta yang tampak (Nawawi, 1983:63).

Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan studi pustaka. Data tentang Otaku tourism diambil Studi pustaka dilakukan peneliti dengan membaca buku, penelitian lain, dan jurnal yang memiliki topik yang masih berhubungan dengan topik yang dibahas oleh peneliti. Peneliti melakukan studi pustaka untuk menjelaskan lebih lanjut mengenai Otaku tourism.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pembacaan dan pengumpulan data yang telah dilakukan, ada beberapa hal yang berkaitan dengan fenomena Otaku Tourism di Jepang, antara lain anime pilgrimage, dinamika budaya di dalamnya dan faktor pendukung Otaku Tourism di Jepang. Namun sebelum membahas lebih jauh mengenai *cultural diplomacy* Jepang dan kaitannya dengan Otaku Tourism.

3.1 Otaku Tourism dan hubungannya dengan *cultural diplomacy* Jepang

Jepang termasuk salah satu negara yang gencar dalam melakukan diplomasi budaya. Diplomasi budaya atau *cultural diplomacy* merupakan diplomasi antar negara yang dilakukan dengan media budaya, misalnya dengan melakukan pameran atau festival budaya, pertukaran pelajar, penyebaran berbagai produk budaya melalui televisi, atau internet melakukan diplomasi dan lain-lain. Jepang menggunakan budaya populer seperti manga, anime, game, fashion, musik populer, film, dan lain-lain, sebagai soft power untuk melakukan diplomasi budaya dengan negara lain. Disisi lain, *Soft power* merupakan kekuatan suatu negara yang menggunakan budaya untuk kepentingan nasionalnya. Joseph, S. Nye, Jr (2004) menyebutkan bahwa setelah perang dingin, suatu negara tidak hanya bergantung pada sumber kekuatan militer saja melainkan juga sumber kekuatan lain seperti halnya budaya.

Diplomasi budaya dilakukan Jepang karena menyadari bahwa produk budaya populer Jepang telah dikonsumsi diberbagai negara di dunia tidak hanya di Asia, tetapi juga di Eropa dan Amerika. Douglas McGray melalui tulisannya yang berjudul “*Japan’s Gross National Cool*” menyatakan budaya Jepang khususnya budaya populernya perlahan-lahan berpengaruh dan berkembang secara global mulai dari *fashion*, anime, hingga musik populer (McGray, 2002). Oleh karen itu, Kementerian Ekonomi Perdagangan dan Industri Jepang (The Ministry of Economy, Trade, and Industry, atau METI) pada tahun 2002 menciptakan strategi dalam mempromosikan budaya populer Jepang yang disebut dengan *Cool Japan*. *Cool Japan* ini dimaksudkan untuk membantu menstimulasi ekonomi Jepang yang yang mulai menurun sejak tahun 90an dengan cara meningkatkan jumlah kedatangan wisatawan asing yang berkunjung ke Jepang.

Diplomasi budaya mulai dilakukan Jepang pada bulan Agustus tahun 2004, ditandai dengan didirikannya *Public Diplomacy Department* (PDD) di dalam Sekretariat Kementerian Luar Negeri Jepang (*Japan Diplomatic Bluebook*, 2005:207 dalam Nakamura, 2013: 4). Dengan didirikannya *Public Diplomacy Department* (PDD) tersebut,

pemerintah Jepang khususnya Kementerian Luar Negerinya mulai memperhatikan berbagai produk budaya populer Jepang dalam melakukan diplomasi budaya.

Dalam bukunya berjudul *Modernity at Large Cultural Dimension* (2003), Arjun Appadurai menjabarkan mengenai lima aliran gelombang kebudayaan (*global cultural flows*) yaitu *ethnoscape*, *mediascape*, *technoscape*, *financescape* dan *ideoscapes*. Salah satu gelombang kebudayaan yang berperan dalam penyebaran produk budaya populer Jepang adalah *Mediascape* yaitu media cetak maupun elektronik seperti surat kabar, majalah, stasiun televisi, dan internet yang berperan dalam membuat dan menyebarkan informasi ke seluruh dunia. Berbagai produk budaya populer Jepang seperti termasuk anime tersebar ke seluruh dunia melalui beragam media seperti internet, televisi, dan lain-lain. Jepang juga menggunakan produk budaya populernya untuk mempromosikan kebudayaan dan tempat wisatanya ke seluruh masyarakat dunia. Selain itu, dalam menikmati anime, para penggemar sering kali berkumpul dengan penggemar lain dalam suatu *event* seperti anime festival atau anime konvensi. Event seperti itu menjadi wadah bagi para para penggemar untuk mengekspresikan kesukaannya. Dalam event anime seperti itu, terjadi konsumsi atas anime secara lebih dinamis yaitu dengan *cosplay*¹, musik yang menjadi soundtrack anime, juga antar komunitas penggemar anime. Dalam event seperti itu juga sering muncul area promosi budaya Jepang dan wisata Jepang yang menyasar para penggemar anime.

Melalui budaya populernya khususnya anime beserta event-event yang mengusungnya seperti festival anime atau konvensi anime, Jepang turut melibatkan para generasi muda di seluruh dunia dalam penyebaran informasi budaya Jepang. Dengan keterlibatan kaum muda tersebut diharapkan mereka akan memiliki pandangan yang positif terhadap Jepang. Berbagai kegiatan diplomasi budaya memang bertujuan untuk menarik perhatian masyarakat luas, terutama para generasi muda. Alasannya yaitu semakin meningkatnya interaksi budaya dari suatu negara dengan kaum muda negara lain, maka akan menimbulkan citra positif pada negara tersebut. Hal ini disebabkan karena dengan interaksi budaya yang intensif, pemuda di negara lain akan memiliki pandangan yang positif mengenai negara tersebut. Generasi muda negara lain yang berpandangan positif terhadap negara kita merupakan suatu keuntungan tersendiri bagi kita, karena suatu saat jika salah satu dari kaum muda tersebut menjadi pemimpin di negaranya maka ia akan mendukung kebijakan yang kita lakukan (Appel, Irony, Schmerz & Ziv, 2008: 11).

¹ Cosplay merupakan kegiatan mengenakan kostum dan menirukan karakter dari manga, anime, game atau tokosatsu

Hal inilah yang dilakukan Jepang melalui budaya popuernya termasuk anime, yaitu mempromosikan kebudayaannya dan menyebarkan citra positif Jepang kepada genrasi muda negra lain. Jepang yang menggunakan produk budaya populernya untuk mempromosikan kebudayaan, dan tempat wisatanya ke seluruh masyarakat dunia, tampaknya menunjukkan keberhasilan. Hal ini dilihat dari peningkatan jumlah wisatawan asing yang berkunjung ke Jepang dari tahun ke tahun.

3.2 Otaku Tourism dan Anime Pilgrimage

Otaku Tourism merupakan salah satu benruk budaya otaku dimana perjalanan wisata untuk mengunjungi tempat-tempat yang berhubungan erat dengan anime atau yang dijadikan latar dalam cerita anime. Azuma (dalam Ito) menjelaskan Otaku sendiri adalah istilah untuk menyebutkan seseorang yang menekuni hobi mereka, yang pada umumnya adalah hobi seputar manga dan anime. Otaku penggemar anime dan manga tersebut juga kerap menyalurkan kegemaran dengan mengunjungi tempat-tempat yang menjadi latar cerita dalam manga dan anime. *Otaku tourism* juga berupa kegiatan yang disebut dengan *Anime Pilgrimage*. Tempat-tempat tersebut kemudian disebut sebagai *sacred places* (tempat keramat) atau *pilgrimage sites* (situs ziarah). Yamamura Takayoshi (dalam Imai) mendefinisikan *anime sacred places* sebagai “locations that are used as the setting of anime stories, actual locations connected with the story or the author, as well as locations that fans value because of such connections.”. Dan orang yang melakukan wisata mengunjungi tempat keramat anime ini disebut sebagai *anime pilgrims* (peziarah anime).

Bentuk wisata yang serupa seperti Otaku tourism atau anime pilgrimage ini yaitu Film tourism yang juga termasuk dalam program wisata yang diunggulkan oleh METI. Namun perbedaannya dengan anime pilgrimage adalah sifatnya yang tidak to-down. Maksudnya adalah jika penyebaran film tourism adalah dimulai dari agen travel atau pemerintah daerah kemudian merambah masyarakat, sedangkan pada anime pilgrimage berlangsung hal yang sebaliknya (Imai, 2016). Dalam anime pilgrimage, seserorang akan mulai mencari suatu tempat yang disebut anime sacred places sendiri terlebih dahulu, baru kemudian mereka mengadakan tour dengan inisiatif mereka sendiri. Ada beberapa orang yang menjadi pioner dalam mengunjungi tempat tersebut pertama kali, kemudian mereka membagi pengalaman kunjungan mereka tersebut melalui forum di internet atau blog, dan sebagainya.

Okamoto (dalam Imai, 2016) juga mendeskripsikan karakter dari peziarah anime, seperti :

- 1) Mengambil foto tempat yang menjadi latar anime dengan sudut atau angle yang sama seperti yang muncul dalam adegan di anime, kemudian mengunggahnya di internet
- 2) Cenderung meninggalkan suatu kenang-kenangan bahwa mereka pernah berkunjung kesana, misalnya menulis di *ema*² di kuil, yang mana kegiatan ini kemudian juga mengundang lebih banyak wisatawan lain untuk datang.
- 3) Motivasi untuk datang umumnya adalah mengunjungi tempat suatu anime, namun interaksi dengan warga lokal dan penggemar lain yang berkunjung juga merupakan kesenangan tersendiri.
- 4) Beberapa penggemar rela mengunjungi suatu tempat atar anime meskipun menempuh perjalanan jauh.

Kota Washinomiya dapat menjadi satu contoh tempat yang sukses sebagai anime sacred place dan menjadi tempat wisata yang banyak dikunjungi oleh para anime pilgrims. Kota Washinomiya beserta kuil Washinomiya menjadi latar tempat yang muncul dalam anime Lucky Star pada tahun 2007. Washinomiya sendiri adalah kota yang terletak di bagian tenggara Prefektur Saitama, sekita 50 km di sebelah utara Tokyo. Kota ini mulai sering menerima kunjungan dari wisatawan domestik maupun asing setelah menjadi latar tempat dari anime Lucky Star.

Keberhasilan Washinomiya sebagai anime sacred place menjadi tempat wisata dapat dilihat dari jumlah pengunjung yang mengunjungi kuilnya. Pengunjung kuil Washinomiya mengalami peningkatan drastis setelah menjadi latar tempat dari anime Lucky Star. Jumlah pengunjung kuil Washinomiya pada saat Hatsumoude berjumlah sekita 90 ribu orang saat anime Lucky Star belum ditayangkan. Namun berdasarkan data dari polisi prefektur Saitama, jumlah kemudian meningkat pada tahun berikutnya setelah penayangan anime tersebut, yaitu 300 ribu orang pada tahun 2008, 420 ribu orang pada tahun 2009, dan 450 ribu orang pada tahun 2010. Hal yang sama juga terjadi pada kota Sakaiminato di prefektur Tottori. Sakaiminato adalah kampung halaman dari mangaka Mizuki Shigeru, creator manga Ge ge ge no Kitaro. Kota tersebut mempromosikan distrik nya dengan menggunakan manga Ge ge ge no Kitaro.

Tempat-tempat yang menjadi *anime sacred palece* dan banyak dikunjungi oleh wisatawan tersebut tentu memberi keuntungan tersendiri tidak hanya bagi negara Jepang tetapi juga beberapa pihak. Pada kasus Washinomiya, pengunjung sering kali membeli

² *Ema* adalah plakat kayu kecil bergambar kuda tempat kitamenuliskn permohonan kita kemudian digantung di kuil dengan harapan supaya permohonan kita dapat terkabul.

sesuatu dari pedagang lokal untuk dibawa pulang. Hal ini juga merupakan ekspresi terima kasih penduduk pengunjung kepada penduduk lokal yang telah menerima mereka. Pedagang lokal menjadi lebih banyak menerima pemasukan karena kunjungan dari para penggemar tersebut (Yamamura, 2015).

3.3 Faktor Pendukung Otaku Tourism di Jepang

Telah disebutkan sebelumnya bahwa dalam Otaku tourism, sering kali dimulai dari seseorang yang menjadi pioner dan mulai mengunjungi tempat-tempat yang menjadi latar anime. Hal ini tentu memiliki kesulitan tersendiri karena sebagai pioner mereka belum memiliki informasi yang memadai terkait tempat yang akan mereka kunjungi. Namun hal itu dapat dimimalisir dengan interaksi yang terjadi dengan warga lokal. Imai menyebutkan dalam penelitiannya bahwa para penggemar yang mengunjungi tempat-tempat latar anime bersikap sangat sopan kepada penduduk lokal, sehingga penduduk lokal pun dapat menerima kedatangan mereka. Pemerintah daerah dan perfitur tentu saja juga berperan penting dalam memajukan tempat wisata anime ini. Hal ini contohnya seperti yang dilakukan oleh pemerintah perfitur Miyagi. Pelz dan Maine menjelaskan dalam tesis nya bahwa kota Shiroishi di perfitur Miyagi telah berdiri area komersial untuk anime Sengoku Basara yang dibangun oleh pemerintah daerahnya. Sengoku Basara sendiri merupakan anime yang menceritakan masa sejarah Jepang zaman Sengoku³ dimana banyak terjadi pertempuran antar penguasa wilayah saat itu. Penggemar dapat mengunjungi tempat dimana para prajurit perang zaman Sengoku di sejarah Jepang benar-benar berperang sekaligus membeli oleh-oleh souvenir.

Bagi wisatawan asing, tentu saja mencari informasi juga merupakan hal penting ketika ingin mengunjungi tempat-tempat latar anime. Dalam mencari informasi, tentu saja yang dilakukan adalah mencari di Internet di situs pariwisata. Dalam hal ini JNTO dapat memberikan informasi yang diperlukan. JNTO menyediakan informasi yang cukup lengkap seperti *Japan anime map*, dan daftar *Must visit anime related facilities*. Map tersebut juga tertulis dalam berbagai bahasa tidak hanya bahasa Jepang tetapi juga bahasa Inggris, Koreana, dan Cina. Selain itu, jika mengunjungi kantor pusat JNTO di Tokyo, pamflet dan buku panduan tentang wisata yang berhubungan dengan anime seperti *Japan anime map*, *Japan anime guidebook*, dan juga *Akihabara Map*. Informasi yang tersedia di dalamnya terutama mengenai tata cara pergi ke beberapa tempat tersebut.

³ Zaman Sengoku adalah pembagian periode dalam sejarah Jepang yang dimulai sekitar tahun 1493 ditandai dengan naiknya klan Ashikaga sebagai shogun, sampai 1573 saat klan Ashikaga dikalahkan Oda Nobunaga.

4. KESIMPULAN

Anime sebagai soft power Jepang sangat berperan penting dalam keberhasilan Jepang meningkatkan jumlah wisatawan asing yang berkunjung dan menciptakan Otaku Tourism dan anime pilgrimage. Anime tidak hanya digunakan sebagai alat saja, namun juga dinamika konsumsi dan penggemar di dalamnya juga dimanfaatkan sedemikian rupa untuk melakukan diplomasi budaya dan menyebarkan citra positif Jepang kepada generasi muda di negara lain. Dalam interaksi antara pengunjung dan dan warga lokal terjadi sesuatu yang bersifat balas budi, dimana pengunjung membeli dagangan warga lokal sebagai ucapan terima kasih. Faktor yang mendukung berlangsungnya Otaku Tourism di Jepang tidak hanya pemerintah saja, melainkan juga pemerintah daerah, agen wisata, bahkan warga setempat. Komunikasi adalah satu hal penting yang berperan dalam mendukung Otaku Tourism dan menyebarkan informasi baik kepada wisatawan lokal maupun wisatawan asing.

REFERENCES

- Appel, R., Irony, A., Scherz, S., & Ziv, A. (2008) *Cultural Diplomacy: An Important but Neglected Tool in Promoting Israel's Public Image*.
- Arpadurai , Arjun. 2003. *Modernity at Large Cultural Dimension*. Minneapolis: The University of Minnesota Press
- Creswell, John W. 2003. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications, Inc
- Imai, Nobuhiro dan Trans. Gagne, Isaac. 2016. *Anime "Sacred Place Pilgrimages": The potential for bridging traditional pilgrimage and tourism activities through the behavior of visitors to anime "sacred places" -An analysis of "votive tablets" (ema) at Washinomiya Shrine, Saitama Prefecture-* dambil dari www.jstor.org
- Ito, Mizuko, dkk. 2012. *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. Yale University Prass.
- Iwabuchi, Kōichi. *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. 2002. Durham: Duke UP.
- Jumlah Wisatawan Asing yang Berkunjung ke Jepang tahun 2016 Catatkan Rekor Baru. Diakses tanggal 30 Seotember 2017. Dari <https://thedailyjapan.com>.

- McGray, D. 2002. *Japan's Gross National Cool. Foreign Policy*. Diakses 31 Oktober 2014 dari <http://www.foreignpolicy.com>
- "METI Ministry of Economy, Trade and Industry." *METI Ministry of Economy, Trade and Industry*.
- Nakamura, T. 2013. Japan's New Public Diplomacy : Coolness in Foreign Policy Objectives. *Studies in Media and Society*, 5, 1-23. Diakses 1 November 2015 dari <http://ir.nul.nagoya-u.ac.jp>
- Nilai Ekspor Anime dan Drama Jepang Meningkatkan 30 Persen. Diakses tanggal 30 September 2017. Dari <http://www.japanifo.com>.
- Nye, J.S. Jr. 2004. The Decline of America's Soft Power. *Foreign Affairs*. Diakses 1 November 2015 dari <http://saintjoehigh.enschool.org>
- Pelz, Jonathan Edward dan Maine, Lewiston. 2016. *Japanese Tourism: Exploring Anime as a Cultural Ambassador and as a Mechanism for Increasing Inbound Tourism*. Tesis. Bates Collage.
- Sugimoto, Yoshio. 1997. *An Introduction to Japanese Society*. UK : Cambridge University Press.
- Sugiyono. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. ALFABETA.
- WISATAWAN MANCANEGARA KE JEPANG CAPAI 13 JUTA ORANG!. Diakses tanggal 30 September 2017. Dari <http://www.jnto.or.id>

Comparison of Typing Techniques in Japanese Fonts (Hiragana, Katakana, & Kanji) with Sundanese Fonts on Computer : Attempts to Improve Sundanese Fonts

Rahmat Sopian

Universitas Padjadjaran, Faculty of Cultural Sciences
rahmat.sopian@unpad.ac.id

Aditya Pradana

Universitas Padjadjaran, Faculty of Sciences
aditya.pradana@unpad.ac.id

Mamat Ruhimat

Universitas Padjadjaran, Faculty of Cultural Sciences
mamat.ruhimat@unpad.ac.id

ABSTRACT

The writing of Sundanese script with computer has been started from 2008 (Unicode Akasara Sunda Team: 2008). Sunda fonts are already registered in unicode with IB80 - IBBF code. But difficult to write correctly, because it needs to type some key combinations to get a certain character or writing. As a result, there are many errors in writing fonts in Sundanese. Such errors are massive, even errors are gained to the level of government, such as errors in writing the name of the street, the name of the agency, the name of the building, etc. Improvements in the writing of the Sundanese font is done by looking at the writing patterns contained in the way of writing Japanese fonts. How to write in Japanese font using keyboard type "qwerty" is typed as usual, do not need complicated combinations. The result of Sundanese font repair can make it easier for users to write in accordance with the desired word, without the need to use a combination of buttons that are too complicated.

Keywords : font, unicode, Sundanese, Japanese

INTRODUCTION

Indonesia consists of various tribes and languages. It makes Indonesia has many variations of language and script. Variations of the script there are similar, eg Javanese and Balinese script, or different characters such as Sundanese script.

Sundanese script is a local script for Sundanese community area¹. Based on the record of this script used in the inscriptions, charters, and manuscripts from the era of the Sundanese Kingdom (the oldest found in Kawali inscription XIV century) (Darsa. Dkk, 2007 : 12). Based on research conducted by experts, the youngest old Sundanese script was found at the end of the 18th century, namely the manuscript Waruga Master written on European paper (Ekadjati, 1988: 11). Sundanese script existence for more than 4 centuries demonstrated their reliability literary tradition among the Sundanese people at that time. The fact also proves the high awareness than its predecessors of the Sundanese people about the importance of informing the result of creativity, initiative, and their work at any period in its path. As this information is now stored on the inscriptions (*Geger Hanjuang, Sanghyang Tapak, Kawali, dan Batutulis*), charter (*Kebantenan*), and manuscripts (*Carita*

¹ Tribes who inhabit the western part of Java Island

Parahyangan, Fragmen Carita Parah- yangan, Carita Ratu Pakuan, Kisah Perjalanan Bujangga Manik, Kisah Sri Ajnyana, Kisah Purnawijaya, Sanghyang Siksakanda Ng Karesian, Sanghyang Raga Déwata, Sanghyang Hayu, Pantun Ramayana, Serat Déwabuda, Serat Buwana Pitu, Serat Catur Bumi, Séwaka Darma, Amanat Galunggung, Darmajati, Jatiniskala, and Kawih Paningkes).



Fig 1. Bima Swarga Manuscript
(Old Sundanese ancient manuscript with old Javanese language)

At this time, Sundanese script continues to be developed, among others by adding characters like x, v, z that does not exist in the old Sundanese script. Then along with the development of technology, Sundanese people now have a Sundanese font script². The appearance of this Sundanese script font is something quite phenomenal because it has a big share in the dissemination and development of the current Sundanese script. With the Sundanese font script, everyone can learn their own character of this Sundanese pride. So the use of Sundanese script began to appear on various media.

Writing Sundanese script on the computer with fonts that already exist was still encountered some obstacles. The character of the Sundanese script which is syllabic (while the character of the Latin characters is phonetic) causes the Sundanese script font in 2008 to conform to the character of the Latin script. This makes writing Sundanese script using a computer requires some key combination on the keyboard to produce a combination of characters that are not contained in the qwerty keyboard key. The unusual way of writing Sundanese script makes some people who will use it rather difficulty and make many mistakes in writing.

Another case with Japanese font script. Japanese characters consisting of Hiragana, Katakana, and Kanji characters in typing using qwerty keyboard not found many obstacles. This is certainly due to many factors. However, in an effort to improve the Sundanese font script, the authors will compare the techniques of typing fonts in Japanese characters (Hiragana, Katakana, & Kanji) with Sundanese font script on the computer. This is done so that the font Sunda script is easier to use.

RESEARCH METHODS

The method is derived from the Greek (*methodos*), which means the way or path. In scientific credible form, the method involves a problem how to understand the object being targeted science concerned. In scientific research, there are two terms that are closely related to the method, the procedures and techniques. The procedure is defined as the sequence of the work carried out in a study. Techniques are measuring tools or commonly known as parameters (Nazir, 1988: 51-52). Based on that definition, the method is the way or the path, including the order and the equipment needed in the conduct of research.

Method of Collecting Data

The research method to collect data is to conduct literature studies and field studies. Literature study conducted by searching from various books and Sundanese manuscripts about various characters that existed in ancient times until now. Field studies were

conducted by reviewing of Sundanese script writing on a computer using an existing font and tracing the results.

Method of Improving Script Writing

Improvement of script writing using comparison study method between writing of Sundanese script that already exist with writing script of Japan. The study begins with collecting data about the factors that cause certain symptoms in a font character. After getting data about the differences and similarities of the characters studied, then determined any factors that cause the emergence of symptoms that affect the character of the font, such as any factors that affect the results of writing, as well as how the writing is easy to use by the user.

SUNDANESE MANUSCRIPT

Research included Old Sundanese script was first disclosed by Holle (1882) in his book entitled "Table van Oud-en Nieuw-Indies Alphabetten: Bijdrage tot de Paleographie van Nederlansch Indie". In his book, Holle said that Old Sundanese script as "modern Schrift uit de Soenda-Landen, en niet meer and + jaar oud". Then further research, Atja (1970) with his book entitled "Ratu Pakuan" and subsequent researchers Noordyn (1971 and 1982), Danasasmitha et al. (1986), Pradotokusumo et al. (1986), Ayatrohaedi (1987), Ekadjati (1995), and Darsa (1995-2008).

In the Old Sundanese script known a script Ngalagena, self vowel, vocalization, special characters and numbers (see Atja, 1970; Noordyn, 1971 and 1982; Sardjono et al., 1987-1988; Darsa, 2007), as in the following quotation:

| ABDJAD AKSARA SUNDA KUNO JANG DIGUNAKAN DALAM MENULISKAN TJARITA RATU PAKUAN | |
|---|--|
| Aksara ngalagena: | ... ö/eu (pamëpët/ paneuleung) |
| ᮊ ka ᮃ pa | Pasangan, menghilang- kan vokal pada aksara jang diikuti: |
| ᮆ ga ᮇ ba | |
| ᮊᮃ nga ᮆᮇ ma | ᮊᮃ wa |
| ᮊᮆ tja ᮆᮇ ja | Tanda jang dinilai pa- da achir suku-kata: |
| ᮆᮇ dja ᮆᮇ ra | = " -h (pangwisad) |
| ᮆᮇᮆᮇ nja ᮆᮇ la | ᮆᮇᮆᮇ -r (panglajar) |
| ᮆᮇᮆᮇ ta ᮆᮇ wa | ᮆᮇᮆᮇ -ja (pamingkal) |
| ᮆᮇᮆᮇ da ᮆᮇ sa | ᮆᮇᮆᮇ -ng (panjëtjèk) |
| ᮆᮇᮆᮇ na ᮆᮇ ha | Tanda jang dinilai an- tara konsonan-vokal: |
| Vokal jang berdiri sendiri: | ᮆᮇ -r- (panjakra) |
| ᮆᮇ a ᮆᮇ i | Aksara khusus: |
| ᮆᮇ e ᮆᮇ u | ᮆᮇ rë/reu ᮆᮇ lë/leu |
| Tanda vokalisasi mengubah vokal jang mengikuti konsonan: | Tanda2 lainnja: |
| ᮆᮇᮆᮇ -i (panghulu) | ᮆᮇ pamaeh, membuat hilang vokal pa- da aksara jang diikuti. |
| ᮆᮇᮆᮇ u (panjuku) | ᮆᮇᮆᮇ pada leutik, dje- da pendek. |
| ᮆᮇᮆᮇ e (paneleng) | ᮆᮇᮆᮇ pada gède, untuk menjatakan per- mulaan tjerita. |
| ᮆᮇᮆᮇ o (panolong) | |

(source: Ratu Pakuan, Atja 1970)

Fig 2. The composition of the old Sundanese script

Old Sundanese script is the script used in the inscriptions and texts of ancient

Sunda made from palm and bamboo in the 14th century until the 18th century AD. According to Tim Unicode (2008) Old Sundanese script has a base type Pallawa Cont. The characters have similarities with the Tibetan script models and Punjab (ref. Holle, 1877), with some characteristic typology of the influence of the model script inscriptions Tarumanagara times, before it reaches the level of its distinctive modification shape.

Furthermore, Darsa (2010) explains that the model script used in the inscriptions and the charter on Kingdom of Sunda times, both Galuh Kawali and Pakuan-Pajajaran period can give an idea of Old Sundanese script models earliest. The inscriptions in question is contained in the Kabuyutan Astanagedé, District Kawali Ciamis district which created around the time of King Niskalawastu Kancana (1365-1478), and the inscription Batutulis Bogor (1533) as well as charter Kebantenan Bekasi made after the government of Sri Baduga Maharaja (1482-1521).

In an effort to preserve and develop the Sundanese script as the identity and pride of West Java, the Regional Government of West Java has issued the Regional Regulation (Perda) No. 6 of 1996 on Language, Literature, and Sundanese script that refer on Presidential Decree No. 082 / B / 1991. One implementation of these regulations on October 21, 1997 held at the Hall Center for Japanese Language Studies (PSBJ) Faculty of Letters Jatinangor, held workshops Sundanese script. Since that time Sundanese script was reinstated back in his birthplace.

ANALYSIS

Research Stages

The research phase begins by collecting the character data of the Sundanese script in a existing font. Characters are made a list of how to display these characters if written using a computer keyboard type qwerty. The data will be compared with how to write phonetically.

The obtained data is processed by comparing the way of writing using other fonts. In this case, how to write Japanese script on the computer to be one reference in improving the way of writing this Sundanese script. After learning how to write Japanese script on computer, then make the character of Sundanese script based on obtained data from Sundanese font script that existed before. Then, the font script is arranged based on existing characters and associated with the input in the keyboard key type qwerty computer.

Writing Sundanese Script

Writing Sundanese script fonts on the computer today is done with Sunda script adjustment on the qwerty keyboard. As can be seen in the following picture :

General Keyboard



*Keyboard in SundaneseLatin-01 Font Setting
(known as Sundanese Unicode Script)*



(resource: Directory of the Sundanese script for Unicode: 2008)

Display keyboard with Sundanese font setting without pressing shift



(resource: Directory of the Sundanese script for Unicode: 2008)

Display keyboard with Sundanese font setting with pressing shift

Fig 3. Display of keyboard

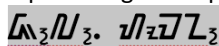
Adjustment is done by affixing the Sundanese script that begins with consonant sound on keyboard with the same consonant. As the script 𐌀 (ka) is attached to the [k] key, the script 𐌁 (ra) is attached to the [r] key and the script 𐌂 (ca) is embedded in the [c] key. Then for vocal modification a vocalization is done by pressing the vowel key directly with the non-capslock position (if the keyboard in caps lock position then that will appear on the screen is the independent vowel script). More informations can be seen in Sundanese script directory for Unicode (2008).

With such typing techniques, there are often errors in typing Sundanese script caused by ignorance of how to typing SUndanese script on the computer. Based on the investigation results and analysis on the errors data when typing Sundanese script, mainly by the lack of public knowledge to differences in the nature Sundanese script and Latin script (script used on the computer keyboard). Sundanese script is a script that is syllabic (the emblem of one syllable or a script already contains a consonant and a vowel, such as b = ba, c = ca, d = da and others) while the Latin alphabet is phonetic. So if the keyboard is set Sundanese script while typing technique uses the Latin alphabet typing techniques (techniques phonetic) there will be error like this:



That Sundanese script reads:
 'NYU. HOANG'

The Sundanese script writing in the picture should be :



(source: www.kairaga.com)
 That Sundanese script reads:
 'RUANAGA KEPALAA SEKOLAAHA'

The Sundanese script writing in the picture should be :



Fig 4. Error that often occur

The case of a typo in the above figure is expected to occur due to the user of Sundanese font script (typist) did not understand the Sundanese script and that grammar. This is evident from the results generated Sundanese script transliteration (for a set) to the

Latin alphabet with reference to the Sundanese script grammar become incompatible with the original purpose of typing (JL. HOMAN into NYU. HOANG and RUANG KEPALA SEKOLAH (room principal) be RUANAGA KEPAAALAA SEKOLAAHA).

Writing Japanese Script

There are two types of writing Japanese script on the gadget device. For non qwerty smartphone devices, there is a standard font consisting of 10 characters consisting of 5 vowels and consonants (followed by vowels). The standard Japanese character consists of KA SA TA NA HA MA YA RA WA. Everything will be followed by 5 vowels (a, i, u, e, o) except on YA and WA characters.

For writing using a non qwerty keyboard, some characters when added to other characters will produce other characters, for example if the SA character plus “double apostrophes” on the top right will produce ZA character. Or if the HA character plus sphere on the top right will produce PA character.



Fig 5. Japanese Script

For writing using a qwerty type keyboard, to get ZA characters do not need to use SA + apostrophe. But just type ZA directly. Likewise with PA characters do not need to use HA + circle. This will facilitate the user in typing on the computer.

In writing Japanese script, consists of 3 forms of choice, namely hiragana, katakana, and kanji. Japanese writing is in the form of hiragana only, katakana only, kanji only, or even a combination of all three. This is because if only written hiragana or katakana only, there are words that have the same form but different meanings. This will create ambiguity a bit difficult in understanding the meaning. For example there is a word HANA which can mean flowers and has a meaning of nose. To distinguish, there is kanji HANA which means flowers, and kanji HANA which means the nose.

Table 1. Hiragana and Kanji with same utterance but different meaning

| Hiragana | Kanji | Meaning |
|----------|-------|---------|
| はな | 花 | Flower |
| はな | 鼻 | Nose |

Writing with The Improved Fonts of Sundanese Script

Improving the writing of the Sundanese script on the computer is done by looking at the results of writing using the existing Sundanese font, then compared with typing Japanese script on the computer in general. Writing using previous fonts requires some key

combinations to generate certain characters. For example, to write the word "rahmat" in the Sundanese script, the user must type rh;mt; on the keyboard, because if typing "rahmat" will produce "rahamata". With the improvement of this font, then when the user will write the word "rahmat", they just need to write down the characters of the existing letter, without using a combination with other characters.

In some cases, other characters are still required, eg. to distinguish e-pepet characters by e-taling. In Japanese script writing, there is a choice whether to use hiragana, katakana, or kanji. But in the Sundanese script font, it is not as complex as the Japanese script, so it can be solved by adding some easily understandable characters.

CONCLUSION

Making fonts in various letters that exist in Indonesia is one way to preserve local culture that exists. One of them with making the Sundanese font to be used on the computer. In this research, there are some conclusions:

1. There are still difficulties in the use of existing Sundanese fonts for the public in general
2. Improvement of Sundanese font to facilitate typing Sundanese script by the public in general based on how to type Japanese fonts
3. The improved Sundanese font can speed up typing and reduce errors that often occur during this time

SUGGESTION

Technology is a dynamic thing that will grow. In the improvement of this Sundanese font there are still some deficiency, both in doing typing to bring the desired results, as well as technical deficiency. Further research is needed to improve these things.

REFERENCES

- Atja. 1970. *Ratu Pakuan: Tjeritera Sunda-Kuno dari Lereng Gunung Cikuraj*. Bandung: Lembaga Bahasa dan Sedjarah.
- Darsa, Undang Ahmad., dkk. 2007. *Aksara Sunda*. Bandung: Pemerintah Provinsi Jawa Barat Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.
- Ekadjati, Edi S. 1988. *Naskah Sunda: Inventarisasi dan Pencatatan*. Bandung: Lembaga Penelitian Unpad kerja sama dengan The Toyota Foundation.
- Nazir, Moh. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sopian, Rahmat. 2009. *Bima Swarga: Naskah beraksara Sunda Kuno dengan Bahasa Sunda Kuno: Kajian Filologis*. Pascasarjana Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran.
- Tim Unicode Akasara Sunda. 2008. *Direktori Aksara Sunda Untuk Unicode*. Pemerintah Provinsi Jawa Barat.

ASPEKTUALITAS KETERSELESAIAN *FUKUGOUDUSHI*
~*AGERU*, ~*KIRU*, ~*NUKU*:
KAJIAN MORFOSEMANTIK

Ririn Syafitri

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjajaran
ri2n.syafitry@gmail.com

Hilda Dian Estherina

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjajaran
holda.dianest@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan struktur dan makna *fukugoudoushi* yang terdiri atas verba *~ageru*, *~kiru* dan *~nuku*. Penelitian ini mengaplikasikan metode deskriptif kualitatif dengan objek data berupa kalimat-kalimat yang mengandung *fukugoudoushi*. Sedangkan data yang digunakan berupa kata majemuk berstruktur verbal (V1) dan verba 2 (*~ageru*, *~kiru* dan *~nuku*). Buku ajar *Manabou! Nihongo* bagian *shochuukyuu* (2006) dan *Nihongo Soumatome bunpou* (N3 dan N2) digunakan sebagai sumber data penelitian ini. Data dianalisis berlandaskan pada teori morfosemantik menurut pandangan Shirota (2002). Berdasarkan hasil analisis data, teridentifikasi bahwa verba 1 diisi oleh *ishidoushi* (verba yang menunjukkan minat dan kegiatan). Sedangkan makna yang muncul dari verba yang mengandung *fukugoudoushi* *~ageru*, *~kiru*, dan *~nuku* sebagai *kansensoudoushi* menunjukkan makna keterselesaian dari suatu kegiatan yang dinyatakan oleh verba 1 dan ditentukan berdasarkan dari derajat keterselesaian suatu aktivitas.. Penelitian ini secara teoretis bermanfaat untuk menambah referensi bidang kajian morfologi dan secara praktis dapat digunakan sebagai bahan ajar.

KATA KUNCI: *ageru*, *fukugoudoushi*, *kiru*, morfosemantik, *nuku*.

1. PENDAHULUAN

Fukugoudoushi atau verba majemuk merupakan kelas kata yang menduduki peringkat terbanyak dibanding kelas kata lainnya dalam bahasa Jepang (Eiko 2003:64). Seperti, 仰ぎ見る *aogimiru* ‘melihat ke atas’ 煽り立てる *aoritateru* ‘menghasut’ 上がり込む *agarikomu* ‘masuk’ 開け放す *akehanasu* ‘terbuka lebar’ 明け払う *akeharau* ‘membuka’ 開け広げる *akehirogeru* ‘membuka lebar’ dan lain lain. Jumlah *fukugoudoushi* sangat banyak dan beberapa diantaranya memiliki makna yang sama. *Fukugoudoushi* yang mempunyai kesamaan makna ini seringkali menyebabkan kesulitan bagi pembelajar bahasa Jepang dalam memahami dan menggunakan kosakata ini.

Contohnya, didalam bahasa Jepang terdapat *fukugoudoushi* yang sama-sama menunjukkan aspek “keterselesaian” tetapi bagi pembelajar bahasa Jepang, tidak jelas perbedaan dari masing-masing makna “keterselesaian” yang terkandung dalam aspek ini.

Shigeyuki (1976;73) memberikan gambaran bahwa terdapat beberapa *fukugoudoushi* yang menunjukkan makna “keterselesaian” yaitu diantaranya: *fukugoudoushi ~ageru, ~kiru, dan ~nuku*

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis lebih rinci tentang struktur dan makna dari *~ageru, ~kiru, dan ~nuku*. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wacana pada buku ajar *Manabou! Nihongo* bagian *shochuukyuu* (2006) dan *Nihongo Soumatome (N3 dan N2)*

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif sesuai dengan Sutedi (2005:3) yaitu penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan, menjabarkan suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual. Metode penelitian merupakan prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam kegiatan penelitian mulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data sampai pada tahap pengambilan kesimpulan disesuaikan dengan berdasarkan pada tipe dan jenis penelitian Sutedi (2005:3)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pilah dan teknik catat, yakni dengan memilah dan mencatat data berupa kalimat yang mengandung *fukugoudoushi*. Sedangkan data yang digunakan berupa kata majemuk berstruktur verba (V1) dan verba 2 (*~ageru, ~kiru dan ~nuku*). Buku ajar *Manabou! Nihongo* bagian *shochuukyuu* (2006) dan *Nihongo Soumatome (N3 dan N2)* digunakan sebagai sumber data penelitian ini. Data dianalisis berlandaskan pada teori morfosemantik menurut pandangan Shirota (2002).

Metode analisis yang digunakan adalah kualitatif. Menurut Sugiyono (2013:224) Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Struktur dan Makna ~*kiru*

Menurut Kindaichi (1976;17) menjelaskan bahwa ~*kiru* memiliki arti “sempurna”. Berdasarkan jenis verbayang diikutinya, ~*kiru* dapat dibagi menjadi 4, yaitu:

1. Ketika menempel pada *keizokudoushi* (kata kerja yang menunjukkan suatu perbuatan yang berlangsung secara berkelanjutan), memiliki makna ”semuanya”, “telah selesai”. Seperti pada kalimat *hon wo yomikiru*
2. Ketika menempel pada *shunkandoushi* (kata kerja yang menunjukkan perbuatan yang selesai dalam sesaat), tetapi sebenarnya kasus ini jarang terjadi. ~*kiru* memiliki makna “lebih dari cukup”. Contohnya : *wakarikitta koto*
3. ~*kiru* tidak menempel pada *joutaidoushi* (kata kerja yang menunjukkan keadaan) maupun *daiyonshuu no doushi* (verba yang menyatakan keadaan sesuatu secara khusus). Contohnya: *arikiru* , dan lain-lain tidak bisa digunakan.

Adapun data *fukugoudoushi* ~*kiru* yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. この小説は面白くて、一日で、読み切った。

kono shousetsu wa omoshirokute, ichinichide yomikitta

karena buku ini menarik, saya bisa menyelesaikan membacanya dalam satu hari.

Analisis:

Pada contoh kalimat (1), *fukugodoushi* ~*kiru* menempel pada verba *yomu* yang merupakan *keizokudoushi* yang artinya membaca. Sehingga membentuk kata baru yaitu *yomikiru*, yang memiliki makna “selesai membaca” atau dengan makna keseluruhan: “telah rampung membaca novel”. Verba yang ditempel oleh *kiru* pada contoh kalimat ini, merupakan verba bentuk *-masu* yang dihilangkan *-masu* nya

(*keizokudoushi* ます形) + きる

2. そんなことはあなたに言われるまでもなく、わかり切ったことだ。

Sonna koto wa, anata ni iwarerumademo naku, wakarikitta koto da.

(Nihongo Sou Matome N2 Bunpou halaman 32

Mengenai hal itu, meskipun kamu belum sampai mengatakannya, aku sudah cukup paham

Analisis:

Pada contoh kalimat (2) ini, *fukugoudoushi ~kiru* menempel pada *verbawakari* yang merupakan *shunkandoushi* yang artinya “paham” atau “mengerti” Sehingga membentuk kata baru yaitu *wakarikiru* yang diubah menjadi bentuk lampau menjadi *wakarikitte* yang memiliki makna “sudah cukup paham”. Sama seperti contoh (1), verba yang ditempel oleh *kiru* pada contoh kalimat ini, merupakan verba bentuk *~masu* yang dihilangkan *-masu* nya

(*shunkandoushi* ます形) + くる

3.2 Struktur dan Makna *~nuku*

Menurut Himeno (1999), penempatan *fukugoudoushi ~kiru* pada sebuah *doushi* memberikan makna bahwa meskipun terdapat beberapa kendala dan kesulitan pada proses melanjutkan tindakan, tetapi masalah tersebut tetap berusaha diatasi dan fokus pada titik fokus yang hendak dicapai.

Adapun data yang diperoleh adalah sebagai berikut :

3. 最初のリハビリをやりぬくことができました

Saisho no rihabiri wa yarinuku koto ga dekitandesu

(*ShoumatomeN3 Bunpou*, halaman 32)

Saya sudah menyelesaikan rehabilitasi tahap awal ini sampai selesai

Analisis:

Contoh kalimat (3) menerangkan bahwa proses rehabilitasi adalah sebuah proses yang dijalani dari awal sampai akhir dan mengandung makna bahwa proses ini bisa saja diselesaikan walaupun banyak hambatan. kata *nuku* pada kalimat ini yang menempel pada kata *yari* yang merupakan *keizokudoushi*, sehingga memberikan makna bahwa proses rehabilitasi itu sudah dilakukan sampai selesai dengan ketekunan dan kerja keras atau membutuhkan usaha untuk menyelesaikannya. dan verba yang ditempel oleh *nuku* pada contoh kalimat ini, merupakan verba bentuk *-masu* yang dihilangkan *-masu* nya

(*keizokudoushi* ます形) + ぬく

4. 今の子どもたちは最後まで自分で考え抜くことができません

Ima no kodomo tachi wa saigo made jibunde kangaenuku koto ga dekimasen.

Anak-anak sekarang ini, tidak bisa berfikir sendiri sampai tuntas

(*Manabou Nihongo*)

Analisis:

Pada (4) ini, kata *-nuku* menempel pada kata *kangae*, yang artinya berfikir dengan sempurna. Seperti kita tahu bahwa proses berfikir secara sempurna biasanya bisa dilakukan oleh orang dewasa, tetapi tidak bisa dilakukan oleh orang anak-anak. Sehingga ketidakmampuan ini, menjadikan proses berfikir ini tidak bisa diselesaikan dengan sempurna. Pada kalimat ini juga terlihat bahwa kata *-nuku* merupakan bentuk kamus atau *jishokei* karena diselipkan ditengah kalimat.

5. 彼はあきらめずにゴールまで走り抜いた。

Kare wa akiramezuni gooru made hashirinuita

(*Manabou Nihongo*)

Dia (laki-laki), berlari sampai (mencetak) gol dengan pantang menyerah

Analisis:

Pada kalimat ini, kata *-nuku*, diletakkan diakhir kalimat dan berubah bentuk menjadi bentuk lampau. Pemberian kata *-nuku* pada kata *hashiri* disini, memberikan makna bahwa proses berlari itu dilakukan dengan usaha sekuat tenaga dan memiliki target yang hendak dicapai yaitu mencetak gol. Ditambah lagi dengan kata *akiramezuni* yang semakin menambah makna bahwa proses berlari akan terus berlanjut sampai tujuan mencetak gol ini tercapai.

3.2.Struktur dan Makna *~ageru*

Menurut Himeno (1999: 49-50) ,secara garis besar, *fukugoudoushi ~ageru* yang memiliki makna “keterselesaian” suatu aktivitas dan tindakan, dibagi menjadi 2 bagian, yaitu:

1. Keterselesaian aktivitas suatu pekerjaan yang berkaitan dengan produk jadi atau sesuatu yang dihasilkan . seperti pada kata: 焼き上げる (membakar)、炒り上げる(memanggang)、炊き上げる (menanak, mis: nasi)、うで上げる、書き上げる (menulis)、洗い上げる(mencuci)
2. Keterselesaian suatu tindakan. Seperti pada kata: 調べ上げる (menginvestigasi)、数え上げる (menghitung)、並べ上げる、勤め上げる (menyajikan)、売り上げる (menjual)
3. やっとレポートを書き上げた。 (=全部書いた)

Yatto repooto o kakiageta

Akhirnya (saya) telah selesai menulis laporan. (telah selesai menulis keseluruhan)
(*Soumatome N3 Bunpou*, halaman 80)

Analisis:

Pada contoh kalimat (6), menerangkan bahwa proses menulis telah selesai dilakukan. Ditandai dengan terdapatnya *fukugoudoushi ~ageru* yang menempel pada verba *kaki* yang artinya “menulis”, sehingga membentuk verba *kakiageru*. Verba ini bermakna suatu proses yang awalnya masih berupa kata-kata yang belum tersusun, kemudian mengalami proses penulisan, dan akhirnya menghasilkan hasil akhir yaitu laporan.

4. 姉はプレゼントにするマフラーを一晩で編み上げた。

Anewa purezentoni suru mafuraawo hitoban de amiageta.

(kakak menyelesaikan merajut syal sebagai hadiah dalam satu malam.

Soumatome N3 Bunpou, halaman 81)

Analisis:

Contoh kalimat (7) ini, memuat *fukugoudoushi “amiageta”* yang bermakna telah menyelesaikan proses merajut, mulai dari masih berupa bahan produksi yaitu benang, hingga proses nya terus berlanjut hingga terjadi perubahan menjadi bentuk lain atau menghasilkan produk berupa “barang rajutan”.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan dan analisis data diatas, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. *Fukugoudoushi ~kuru, ~nuku, dan ~ageru* sama-sama memiliki makna “selesai dengan sempurna, dan secara struktur pembentukan kata, memiliki kesamaan pada bentuk verba yang ditempelinya yaitu bentuk *~masu kei* yang dihilangkan akhiran *~masu nya*.
2. Meskipun sama-sama memiliki arti “selesai”, tapi ketiga *fukugoudoushi* ini memiliki perbedaan makna, yaitu:
 - a. *~nuku* kata kerja yang ditempelinya *~nuku* memberikan makna bahwa meskipun terdapat beberapa kendala dan kesulitan pada proses melanjutkan tindakan, tetapi masalah tersebut tetap berusaha diatasi dan fokus pada titik fokus yang hendak dicapai. Misalnya pada kata *yarinuku* yang artinya “telah selesai melaksanakan”

- b. *~kiru* kata kerja yang ditemeli *~kiruyang* menunjukkan suatu perbuatan yang berlangsung secara berkelanjutan), memiliki makna "semuanya", "telah selesai", disini tidak ada kesan adanya usaha yang lebih dalam menyelesaikan tindakan tersebut, seperti pada kata *yomikiru* yang artinya "telah selesai membaca"
- c. *~ageru*: kata kerja yang ditemeli *~ageru* memiliki makna keterselesaian aktivitas suatu pekerjaan dalam rangka menghasilkan barang atau produk jadi seperti, *amiageru* (merajut) yang memiliki produk jadi yang disebut "rajutan", *yakiageru* (menggoreng) yang memiliki produk jadi yaitu "gorengan". Selain itu, *~ageru* juga digunakan untuk mengungkapkan suatu kegiatan yang sudah selesai dilakukan beserta prosesnya sehingga menjadi hasil baru, misalnya: *reppoto wo kakiageta* (telah selesai menulis).

DAFTAR PUSTAKA

- Himeno Masako. 1999. *Fukugoudoushi no Kozou to Imi Youhou*. Jepang: Hitsuji
- Suzuki, Shigeyuki. 1976. *Nihongodoushi no sugata (Asupekutonitsuite [Nihongo Doushi no Asupekuto])*.Tokyo: MugiShobou
- Haruhiko, Kindaichi. 1976. *Kokugo Nihongo Doushi no Ichibunrui [Nihongo Doushi no Asupekuto]*. Tokyo: MugiShobou
- Hisako, Sasaki dan Noriko Matsumoto. 2010. *Nihongo Shoumatome N3 Bunpou*. Tokyo: Ask Publishing
- Hisako, Sasaki dan Noriko Matsumoto. 2010. *Nihongo Shoumatome N2 Bunpou*. Tokyo: Ask Publishing
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta,CV. Bandung
- Sutedi, Dedi. 2003. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung : Humaniora.
- Sutedi, Dedi (2005). *Pengantar Penelitian Bahasa Jepang*. Bandung. UPI
- Sudjianto dan Dahidi, ahmad. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta : Kesaint Blank.
- Eiko, Tanaka. 2003. *Ruigi Fukugou Doushi no Youhou Ikkou: Nihongo Kyouiku no Shitenkara. Dalam Aichi Daigaku Gengo to Bunka No.10 [Online]*. Tersedia: <http://www.fukugoudoushinoimi.com> [6 Oktober 2017]

MORFOLOGIC CONSTRUCTION IN *HAIRYO HYOUGEN*: AN ANALYSIS OF PRAGMATICS

Riza Lupi Ardiati
Universitas Padjadjaran, Faculty of Cultural Sciences
riza.lupi@unpad.ac.id

ABSTRACT

“Hairyo hyougen” or consideration to feeling expression is one of the expression to reflect politeness which are often being used for modern communication in Japan. The constituent elements of “hairyo hyougen” can be various, namely morphological, syntactic, and semantic aspects. The purpose of this paper is to examine what morphological elements can support politeness in “hairyo hyougen”. The approach used is conducted in two ways, descriptive methods and by observation in the field with technical notes and photos. The data are captured from two sources, namely in the form of dialog discourse which is from novel entitled “Bara no ki, biwa no ki, remon no ki”, and a variety of signboard in Japan. Pragmatics is an approach used to examine the main and support data by referring to some linguistic experts namely, Leech (1993), Austin (1962), Halliday (1978), Pon (2004), Yamaoka, et .al. (2010), Noda (2014), Ozaki (2007), and Chie (1997). The results of this research which are “hairyo hyougen” construction is in morphological shaped in the form of free and bound morpheme as adverbs, particles which both class are substitution. In addition, morphologic construction at the end of “shuujoshi” marker as bound morpheme that can only be used if it is joined with other word classes.

Keywords: “hairyo hyougen”, morfological construction, “kanwa hyougen”, politeness

1. INTRODUCTION

The expression of politeness in Japan is called “*hairyo hyougen*” (HH) or politeness (EPR), which is a communication expression distinguished by honorific expression. Honorifics are expressions based on vertical relationships / *joge kankei* based on social status, seniority, and kinship. The politeness expression grows in line with the communication strategy that focuses on the issue of language politeness in order to avoid the offense or inconvenience of the feelings of the hearers.

The use of HH which is stated by Ozaki *et. al.* (2007: 1) starting from a study of *keigo/ honorifik* in 1948 conducted in several areas, such as Aichi prefecture, Akita, and others. Furthermore, this research was continued and developed by Kokuritsu kokugo

kenkyuujo from State Language Research Institute, and stepping on the year of 2000 era of research on HH started by linguists of Japanese and foreign linguists who are interested in researching and developing topic of HH. The results of the study show that HH has a distinct form comparing to politeness that is different from *keigo* (respectful language), *Taigu hyougen* (expressions of utterance acts), and *keii hyougen* (expressions of respect) (Pon: 2004). Pon(2004:3) also defines *hairyo hyougen* with the following understanding:

Hairyo expression is a communication activity through a human language that expresses a feeling of comfort, positive value, positive benefit gain, mitigation of expression, and so on. Besides, it shows the the interpersonal relationship and has the purpose not to hurt the hearers, and give the impression of the other person's preferred.

2. RESEARCH METHOD

The theoretical framework used in this research is eclectic. That is, the research uses several theories considered to be the grand theory that can complete each other. These theories are based on the consideration that these theories are relevant to data and research objectives. Pon (2004) explains the five domains associated with HH, namely *Kanwa hyougen*, *jueki hyougen*, *purasu kachi hyougen*, *Shinichi yoi kibun hyougen* and a '/' and others, Yamaoka *et. Al.* (2010) who describes HH mentios adverbs, markers and mode. The concept agrees Hisashi Noda's statement about yhis (2012: 131). The theory which relates to pragmatics is Leech's theory (1993) which states that "Pragmatic can be defined as the study of the meaning of utterance in certain situations." Leech was carrying Interpersonal rhetoric with Grice's Cooperative Principles (CP) and Politeness Principles (PP) (1975). In addition, Yule (1996: 3) reveals that "Pragmatics is the study of meaning conveyed by the speaker and interpreted by the listener". Examining the research question, this also requires a cultural background on the context of the situation because the expression of this HH is a reflection of the behavior of speakers that will have an impact to require caution in speaking. The sources of data was obtained directly by observation in the field in the form of photographs and images from various facilities in Japan.

The method used in this research is based on the description method that is synchronic, done by observing the phenomenon of a language at a certain time (Mahsun, 2005: 84). The period referred to this research is a modern Japanese language as it pertains to the primary data and secondary data obtained in the

era of 2000. Using descriptive synchronous method is also considering the theoretical approaches used in this study, namely pragmatics that have certain techniques in analyzing the data. Descriptive method is also suggested that a study done solely based on facts or empirical phenomena that live in the speakers (Djajasudarma, 1993: 8). Thus, the results are expected to be in the form of exposure to the language as it is (Sudaryanto, 1988: 62).

Data analysis is a very important stage, because at this stage the rules that govern the existence of the object of the research must have been obtained. To get the rule, there are two methods to be performed, the method frontier intra lingual and extra lingual by Mahsun (2005: 112).

3. FINDINGS AND DISCUSSION

Morphology can be defined as a study which learns about morpheme as a smallest grammatical unit that has meaning. The same as in Indonesian language, Japanese language also understands free morpheme and bound morpheme. This part is an explanation of hairyo hyougen based on morphological construction which function as adverbia that are *tada* 'only', *mochiron* 'definitely', *chotto* 'for a while, little/less, quite', *soro-soro* 'immediately', *waza-waza* 'deliberately', and *zenzen* 'at all'. HH can be seen in a form of bound morpheme which functions as final marker or *bunmatsu* that is *yo* and *ne*.

3.1 Free Morpheme as Adverb

1. (12) 陶子：「水沼です」

「もしもし？」

ききなれた声。公衆電話の音がする。

「ああ、れいこ？」

「そう。いまちょっと大丈夫？」

もちろん、とってソファに腰を落着ける。ケニー・Gは
リモコンでヴオリウムをしぼった。

れいこ：「どうしたの」

(BBR:84

Chotto is a free morpheme that can be joined or separated in a sentence and in data (12) *chotto* can be seen as morpheme in the form of an adverb that has a variety of functions and uses, among others, to refine the meaning of utterance or as euphemism, markers of rejection, and markers of degrees or levels i.e. *briefly*, *slightly*, *somewhat* and others (Sunagawa, 1998: 223). In data (12) *chotto* does not have *for a while* meaning but also implies vague request. If the sentence does not use *chotto*, just *daijobu*, the utterance becomes firm but with the addition of the word *chotto* then this utterance becomes indirect request. According to Pon (2004: 6), the addition of the word is one element of *hypergen*

kanwa, can be used to make the utterance polite. Pon (2004:139) also states that *chotto* is also as one of adverb containing HH. This concept also comes from Yamaoka *et. Al.* (2010: 192). As a lingual form, *chotto* is part of *teido no fukushi*, an adverb that limits the degree of a state, and generally can modifies adjectives or verbs (Tanaka, 1990: 187).

Touko's utterance is one of the directive illocutions which aims to produce an effect of action by a speaker (Leech 1993: 164), furthermore, the directive illocution of a request implies or interprets the speaker's desire, i.e. Touko to obtain a cake recipe from Reiko, and the effect allows Reiko to provide a cake recipe to Touko, this arises because of inference based on the background of the situation and condition of the data (12). The function of HH in this adverb produces pragmatic implications while maintaining a harmonious relationship between speakers and hearers.

(2) 陶子 : 「げんき？」

れいこ: 「元気、元気」

陶子 : 「忙しいんでしょう？きれいな色のマニキュア。このあいだは

電話をありがとう。草子、誘っといたわ」

れいこ: 「よかった草子ちゃん来られるって？マニキュアは新色なの、ソニアのヴェルニラック 55 番。ほんとうは そんなに 忙しくないのよ。 ただばたばた暮らしているだけ」

(BBR:43)

Hairyō hyōgen contained in the data (1) is an assertive illocution of a statement from Reiko in front of his friends when asked by Touko. This illocution tends to be neutral, and it can be seen in what Reiko's saying that attempts to consider the feelings of the hearer by saying he is not busy while in reality this is not so. The utterance implies that Reiko really could not come for lunch and chat because he was at work. This is implicit in his statement "there's just something to be done in this life", which implies that this life must be passed by work. The adverb of *tada* as one of the supporters of HH revealed by Yamaoka *et. Al.* (2010: 196) is a thing that in certain conditions can support the utterance but also reject it. *Tada* in utterance is accompanied by *dake* which has the same meaning

so it adds to the meaning of the whole sentence that refers to the verb *kurashiteiru*. This is strongly supported by Tanaka (1990: 187) by stating that *tada* belongs to *joutai fukushi*, an adverb that supports verbs and explains a situation.

Distribution is a key term in the analysis of language according to Bloomfield (Chaer, 2003: 21) which concerns whether or not the replacement of a certain constituent in a sentence with another constituent. This condition can be said as morphemic substitution. And in the data, there is adverb *tada* as a free morpheme allows to be substituted with *dake*, but the meaning of HH will not appear in the dialogue.

Data (1) and (2) show the dialogue of a mutual respect in friendship reflecting one side of the culture in Japanese society that one's social interaction is usually limited to the environment or workplace in which it relates to one another. The Japanese depend on and hope for their friends because they are a group-like society, and they feel secure in their group so that utterances like "I understand how you are placed," or "leaved it to me: I will do it as best I can for you "(Chie., 1997: 126) is a common thing as a fellow group member. Therefore, in the same group or in friendship, it seems that they continue to put forward the feelings of the hearer by saying respectful and good utterance.

Based on data analysis, the form of adverb as one of the lingual form of HH. It can be said that the data of adverb is mostly referring to *kanwa Hyougen* such as adding word (*hyougen keishiki yogo no henbin*) and word replacement aimed to respect and soften the utterance for the hearers , as shown in the following chart.

3.2 Particel

- (3) 桜子 : 「お邪魔ですか？」
土屋 : 「いや、そのことはないけど」。
桜子 : 「ちょっと待って。そこに二十四時間あいているファミ
リーレストランがあるからコーヒーでものみにいこ
う」

(BBR:220)

Particle *kedo* and *demo* are free morphemes found in the beginning, middle or end position that serves to soften the sentence (Pon, 2004: 17). According to Tanaka (1990: 187) particle *kedo* and *demo* includes in classification of *fukujoshi*, the particle that can join various words. Both of these particles can be doubly meaningless, it means, they do not have meaning whatsoever only a pause in a sentence, but it can also mean rebutting what has been uttered by not completing the sentence, and waiting for the response of the hearer. In the distribution of the sentence, the position of *kedo* can be substituted with the word *keredo*, while the word *demo* can be substituted with the word *nado* which both are the same as the variety of informal utterance.

Particle *kedo* on the data has been used by Tsuchiya to Sakurako who has been known before her wife employee. The use of *kedo* reflects HH as part of *kanwa hyougen* as particle (Pon, 2004:73). In a conversation, the speaker can use *kedo* as an refusal element, it can be found in assertive illocution uttered by Tsuchiya, attached by truth proposition that is telling a lie. So, the implicature coming from the utterance that she does not want to continue the talk further, however, Sakurako obtrudes Tsuchiya by keeping asking her to go to the family restaurant.

In addition, the use of particles *demo* in the utterance implies the wishes of Sakurako who wants to talk and be close to Tsuchiya because Sakurako seems to put his heart on her husband. Her request about inviting Tsuchiya to drink coffee is only a strategy. Direct rejection is almost rarely done by the Japanese, if it happens, the speaker will deliver it through indirect utterance/speech. This seems to be understandable according to what Chie (1997: 44) states that "the root of avoiding the disclosure of open denial is based on the fear that such a phrase destroys group harmony and order," in this case, the friendship between Tsuchiya and Sakurako related to the relationship of superiors and subordinates indirectly.

Hairyō hyougen which is reflected in the use of markers is part of the *hypergen kanwa* in the *hyougen keishiki ya yogo no henbin* addition of words that aims to soften softening the utterance for the hearers by changing the utterance, as shown in the following chart.

3.3 *Shuujoshi*

Shuujoshi is a bound morpheme that can join multiple word classes with its conjunction, and for some cases it can be found more than one *shuujoshi* in a sentence. In Indonesian language, *shuujoshi* is a fatist particle that can be placed in the beginning, middle and end of the sentence (Kridalaksana, 2001) but Tanaka (1990: 187) reveals that *shuujoshi* is a particle used at the end of a sentence and it is also added by Noda *et. al.*

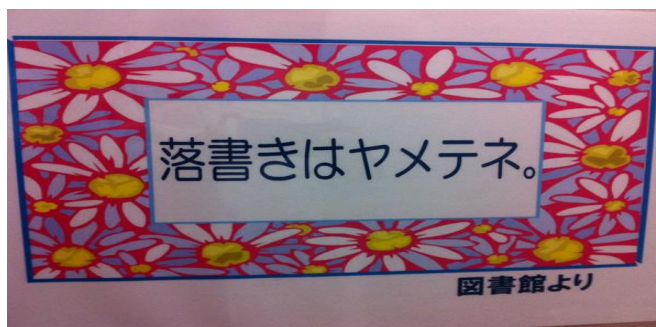
(2014:9) the function of *shuujoshi yo* and *ne* associated with HH have a certain meaning, which allows to give a soft impression, as shown below.

- (4) 道子：「今夜なにか食べたいものがある？」
数秒間の沈黙。道子はこの沈黙が好きだった。どこか遠く
に
いっているらしい夫の意識が戻ってくるまでの数秒。
山岸：「なんでもいいよ」
穏やかな声で山岸が言う。
「億劫だったら外食でもいいよ」
(BBR:195)

Shuujoshi that appears on the main data not only *ne* but also *yo*. It can be found in data (4) the *shuujoshi yo* contained in Yamagishi's utterance responding to Michiko's question "what do you want to eat tonight" reflects the existence of HH on the actual sentence implication that "he does not want to go out", this is corroborated by the previous statement "*Nandemo ii yo*" anything is possible " which is pronounced calmly and seems to be no compulsion because commissive illocution are tied to a future act of offering, tend to be pleasant and less competitive, which refers to the interests of the hearers (Leech. 1993: 164).

Hairyō hyōgen which is reflected in the use of *shuujoshi* is part of the *hypergen kanwa* in the category of *hyōgen keishiki yogo no henbin* that aims to soften the utterance for the hearers as shown in the following chart.

(5)



落書はヤメテね。(AC2012: 2 Universitas Nanzan, Jepang)

The utterance on data (5) has a morphological function as *shuujoshi ne*. The particle that support HH is *shuujoshi* which belongs to category of *Karui shuuchou o arawasu, Irai o arawasu* 'express light insistence and the presence of a petition, (Chino and Akimoto (1986: 73), emphasizing that the students are not allowed to make any notes on the books. The addition of the word at the end of a sentence, *i.e. ne* is a common occurrence contained in the expression of request sentence utterance that is generally used in the utterance application for informal or contained in intimate kindship. It is done done with the hope that the application is acceptable and not memorable imperative. Implicatures utterance is implicitly stated as one of the efforts to alleviate the hearer so that the meaning of the sentence becomes soft. Stains (2012: 131) reveals that the use of HH can succeed and give the impression to the hearer based on the type of activity of speaking that is *Taijintekina gengo hyougen* 'individual expression of language', through the use of *shuujoshi ne*. More, if the use of *ne* is memorable for the hearers then the use of HH is effective.

The addition at the end of sentence, that is *ne* is a common and it can be found in requesting expression and usually used in informal request or happened in intimate kindship. It is done with hope that the request can be accepted and it is not concluded as an imperative. The implicature of utterance implicitly a strategy to relieve the hearer so the meaning from the sentence can be softer. Noda (2012:131) states that the use of HH can be appropriate and give good impression to the hearer based on its language activity that is *Taijintekina gengo hyougen* 'individual expression through language' towards the use of *shuujoshi ne*. While the use of *ne* gives good impression to the hearer so that the use of HH is effective.

III. Conclusion

Reviewing the data obtained with multiple conditions that support the data, some conclusions can be stated:

The morphological constructions in *hairyo hyougen* in modern Japanese that have been studied in this research can be inferred based on the constituent elements comprising;

1. Free morphemes that can be found as form of adverb are *tada*, *mochiron*, *sorosoro*, *wazawaza*, *zenzen*, and *chotto*
2. Bound morpheme is the particles *kedo* and *demo*
3. Informal utterance of *shuuujoshi yo* i.e.; how to say an invitation to a speaker, to express a request, to reveal a decision, and *shuuujoshi ne* as expression a mild insistence, and expressing request, touched, and admiration.

References

- Austin J.L. 1962. *How To Do Things With Words*. Oxford : Clarendon Press
- Brown, Gillian and Yule, George, 1996 *Analisis Wacana*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Chie, Nakane. 1997 *The Society of Japan*, Tokyo: Charles E.Tuttle Company Inc.
- Kokuritsu Kokugo Kenkyuujo. 2002 *Danwa No Poratoneisu (Discourse Politeness)* , Tokyo: Bonjinsha.
- Leech, Geoffrey . 1993. *Prinsip-Prinsip Pragmatik*. Jakarta: Universitas Indonesia
- Noda, Hisashi. 2012 [Hairyo] *Wa Donoyouni Shimesareruka*, Tokyo: Sanbiinsatsu. kabushikigaisha.
- Pon, Fei , 2004. *Nihongo no Hairyo Hyougen ni kansuru Kenkyuu – Chuugoku to no Hikaku ni Okeru Shomondai* , Tokyo: Wazumi Shoin.
- Yamaoka, Masaki dkk. 2010. *Komyunikeeshon to Hairyo Hyougen . Nihongo Goyoron Nyuumon*. Tokyo: Meiji Shoin
- A Wehmeyer. 2006. [Keigo](#) in Modern Japan: Polite Language from Meiji to the Present - Philosophy East and West, 2006 - muse.jhu.edu
- Hidaka, Mizuho. 2010. Shakaigengogaku (Jurnal Ilmiah di Jepang): ci.nii.ac.jp Kawaguchi, Junichi. 2002. Keii to Politeness Nihongo kenkyuu no Tachiba kara: Shakaigengogaku (Jurnal Ilmiah di Jepang) : ci.nii.ac.jp
- [M Haugh](#). 2007. Emic conceptualisations of (im) politeness and face in Japanese: Journal of Pragmatics, Elsevier

KI-SHOU-TEN INTO EXHAUSTING KETSU: REVISITING JAPAN'S MANGA INDUSTRY AND ITS LABOURED ARTISTS

Rizki Musthafa A.
STBA LIA Jakarta
groverascorpoise@gmail.com

ABSTRACT

By developing templates to support manga industry, Japan had efficiently produce world-wide qualified works. Yet, these efficient strategies might lead to unexpected consequences, such as artist's welfare as human resource. In some titles like "One Piece" (1999-2017), audience can actually involve in the flow of the story, discussing about passion vs deadline issues, etc. Exploitation on the artist are first assumed emerge from the so called sophisticated production flow, yet this paper will revisit and point out concepts behind the industry and discuss what actually prolong the exhausting work of artists such as Eichiro Oda. He had reach a world-wide known and profitable work since the end of 20th century, while the surrounding industry seems to hesitate to end their work. By the end of this paper, a reflection on how *ki-shou-ten-ketsu* imagined as a space could explain about balance of *manga* artwork industry.

KEYWORDS: manga, industry, laboured artists, ki-shou-ten-ketsu

1. INTRODUCTION

Since the dawn of *manga*, comicin Japan, there were strategies developed and used by artists, to ensure their work effectively communicated toward consumers. One of them actually adapted by many artists in the 20th century up till now. It was the way a story built through four stage of framing. Framing a story before starting to run them matters a lot inside the industry, for it enable artists to form, expand, and prolonged the flow of a story inside a staged universe better. It stands as a basic need, a way of thinking about a story, and also, a strategy.

Ki-shou-ten-ketsu, is a strategy of dividing stages to write a story into four linear frames. It is the way of thinking how a story flow (Kaji, 2013). We can actually still see these frames clearly in formats such as "4 koma" *manga*. Universe existing inside *manga* are also vectored by *ki-shou-ten-ketsu*, so it can be built from smaller parts. *Ki-shou-ten-ketsu* also existed in many parts of *amanga* story such as in the page, in scenes, or even larger parts such as in a chapter, in a running saga, in list of series, or even among inter-connected universes of a *mangastory*.

In the beginning, there stands the *ki* stage. Things about to be narrated by the artist explained through this *ki* stage of framing: whether it's in a dialogue or only a background scenery illustration. Where a character lives, who the character is, what his/ her relations to people or objects around, etc. This stage of framing then explained further in the *shou* stage. What is happening around the main character, builds further connections and attentions into the consumers' focus. How a main character plays a role or being a part of a flow, then leads to a problem or a set of problems to be solved. These problems usually shown in the next stage, the *ten*. One interesting part of *ten* as a framing stage is that it is a turning point. Usually how a problem would be solved by a character had been teased into the readers or audience's mind at this stage.

Yet, there are a common treat by artists to use *shou* as a gate into plot twists which usually staged in the next frame, the *ketsu*. Rather than using lame excuses to conclude a tipping point, such as *deus ex machina*¹, an artist usually build more problems in this *ketsu* part, may it be altering a point of view from characters or killing someone in the scene. By short, artists and writers point out unexpected outcomes here. Conclusions in a story, are often told as 'new problems'. By using new problems inside a story, there lies an advantage of fish-and-bait the audience's attention. Right after that attention are made, the pages would end and to be continued in the next issue.

Outcomes of *ki-shou-ten-ketsu* framing strategy such as twisted plots, enable a title's life to be prolonged. Why? By ensuring many twisted plots happen inside a story's universe, there are always a chance to gain longer audience focus. People are eager to wait until the next chapter released, to follow struggles of their favourite character in life, solving troubles through friendship and courage. Many *manga* and *anime* franchises such as "Dragon Ball Z" and "One Piece" gets more episodes and chapters, expanded into a large universe, and at last gained the 'saga' appraisal.

Ingulsurd and Allen (2009) pointed out that *manga* publishing in Japan is a US\$4.5 billion market and accounts for nearly a fourth of the total publishing market. They also highlighted how publications range from *manga* for children to *manga* for adults and cover every conceivable topic from sports, romance, drama, science fiction, adventure, and mystery to niche interests such as business enterprises, gambling, fishing, cooking, and childrearing.

¹ "godly saved" a savior turnabout i.e another character or events appeared (usually from nowhere), which concluded part of a story

Topics above, according to them shows us how Japanese *manga* then classified into a number of categories roughly corresponding to different age and gender groups: *kodomo* 子ども (children); *shounen* 少年 (boys); *shoujo* 少女 (girls); *seinen* 青年 and *yangu* ヤング (young adult men); *redizu* レディズ and *fujin* 婦人 (women); and *seijin* 成人 and *shakaijin* 社会人 (adult men and, increasingly, women) *manga*. The market shows evenly balanced between *manga* geared toward children and those targeting adults. In addition, there is a growing market for self-published *doujinshi* 同人誌, *manga* “fanzines,” parodies, and original works with large Comiket (comic market) conventions. Successful *manga* generate spin-offs such as toys, costumes, and other media products like animation series, light novels, television dramatizations, movies, and video games (Ingulsurd & Allen, 2009).

In a broader sense, *manga* and animation/ *anime* (which at times stands out as a derivation media from a *manga* story, and *vice versa*) can always be seen as a growing field of industry. It involves a prolonged and promising revenue toward companies, and a world where artists or creative staff inside the industry can keep pursue their dreams and aspirations. Nakamura Ichiya (2006) argues in “*Japan Poppu Pawaa*” that even though *manga*, *anime*, and *game* industry are minor compared to the whole Japan manufacturing industry, it still produces more than 1 billion revenue a year, in the cultural and academic industry field, and thus, still can be regarded as a growing factor in Japan economy. This can also read from a research chart in 2004 about manufacturing.

While Nakamura speaking globally about interests upon *manga* and *anime* that is promising for the spread and ‘soft-power’² Japan had, there always lies beneath a picture of exhaustion. A single franchise that can bring up many staffs, making profit among years of its global fame, had also revealed a side of company-labour relationship that is –though arguably- lead to be abusive (!). It is imaginable by this point to see how the artist would went into through a process of thinking possible scripts, sending off their works to be reviewed, and facing the risk of being rejected and thus had to be re-written.

However, Shueisha, a large company responsible for the life of its artists through hardships of their creativity and hard work, somehow actually managed to keep “One Piece”, one of its largest franchise lived and famous since 1999. According to a chart reported in <http://comipress.com/article/2007/05/06/1923.html>, One Piece sells not less

²Soft-diplomacy through culture or other non-coersive potential a country had.

than 130.000.000 Yen in circulation, and gained about 2.500.000 Yen for the latest episode (vol.45 at that time). Its chapters have been published in “Shounen Jump” magazine weekly, went through 86 books of *tankoubon*/ quality paper books, and aired in 808 TV episodes until October 2017 (Produced by Toei Animation). “One Piece” had also gained popularity worldwide and being translated into many languages. One of those were Indonesian language, published by Elex Media Komputindo.

Shueisha, actually succeeded with its sophisticated networking system, as a home base to allow creators, *mangaka* artist ‘fight for their ‘lives’, compete each other to produce qualified artworks. Many successful titles had emerged from this company, as a result of the ‘mangazine’ system and artists scouting system. *Manga* chapters, published weekly in a cheap format of recycled and light weighted paper magazine. After being sure a title had received proper amount of audiences, a title can be published in a *tankoubon* format.

By doing this, popularity of a *manga* title can be monitored by editors, especially through reader responses. Fukanosuke (2003), explains that “...there is also a factor which ties in two prominent features of a *manga*, which was the idiosyncrasies of the market and variety and depth of expression”. Therefore, role of the market itself cannot be neglected while investigating manga production chain. He concluded:

“...it is the *manga* editors in publishers who are the key to Japanese manga’s pursuit of market demands and highly developed expressive methods. An editor’s degree of participation in *manga*-making would be unimaginable in other countries. Editors actively participate in the process, and they also provide ideas for stories at times. They build personal relationships with the authors, and may stay up all night with authors to do intensive work” (2003:5).

In this sense, we may re-think about the strong word ‘abusive’ being spilt out earlier by this paper. To say that the whole industry is ‘abusive’ would be unwise. A form of participation in daily work or ‘nearly life-time’ cooperation, however it may be problematic at times, allows nurture on strong bonds between nodes of production (here, editor and the artist) as mutual means are provided by any side. Therefore, if an ‘equilibrium’ or ‘mutual respect’ between production nodes can be pointed out, then a clearer view of the industry itself can be explained.

By pointing out those conditions, this paper would like to re-visit the question “what can be learned from labouring conditions of prolonged *manga* industry in Japan?” that were actually could lead to various conclusions.

2. RESEARCH METHOD

This paper is a report toward the highlighted condition of media industry and commodification of its assets: writers, artists, editors, and readers. This condition served as a main topic, pursuing how ‘risk of oppression’ assumptions can be revisited and discussed in a fair manner. Conditions on how Japanese *manga* publishers tried to maintain the role of their assets, along with its ebbs and flows are done in a qualitative observation on previous researched topics and what has been reported by earlier literatures. The discussion itself usually leads to an understanding on how marginalized parties got their way between shifting values.

According to Davis (in Pickering, 2008), one of the suggested approach toward cultural texts such as *manga* industry are by investigating its cultural producers (and consumers). Regarding limitations and data support, the coverage of this paper would only focus on the conditional reflections of how artists, editors and companies interact above the year 2010, by also considering how *manga* industry grow in Japan entering the 2000. Data provided in this paper are collected from testimonials, journalistic investigations through web pages, and writer’s own experience involved with Japanese *manga* and *anime*. There were also data support from earlier literatures. The analysis done by deep reading into contexts of *manga* industry and the use of its assets, and reporting what kind of possibilities might emerged from such condition.

3. FINDINGS AND DISCUSSION

By investigating production nodes, a *manga* laboring model can be mapped into roles of involved production stages. These production nodes are writers, the distributor or publisher, and one of *manga* creation strategies, like *ki-shou-ten-ketsu*. As a strategy, using *ketsu* part to jump into the next pace of the story resulted in better revenue gained from mass production. It was also a suggested form to be taught to new *manga* artists, as this strategy eliminated quality decline worries which might haunting artist and editors. While adding stories after stories, editors and artists can decide what plot a story will run into if a choice won’t work. The can imagine how readers would respond or feel after reading page after pages, as it is structured and can be followed clearly.

There were yet odds through the use of *ketsu*. Even though it is useful to writers to run the story this way, what awaits behind is that a *ketsu* stage also means a story are meant to face another twisting plot, over and over. *Manga* published in a large scale such

as “One Piece” and “Dragon Ball” grows from time to time and form what is known as a “saga”. Therefore, there were several reports from websites concerning about artist’s health under the deadline schedule and pressure to release next *manga* issues, for example the ones that was reported by “www.onepiecepodcast.com”, “www.comipress.com”, and “www.ign.com”.

In some of these sites, article writers (who acted also as readers representatives) are concerning about the health of Eichiro Oda under the *manga* release time-keeping pace. One of those concerns for instance highlighted how Oda are found drawing in his sickbed, managing to fulfil illustration needs. In this report, Oda are cited releasing a statement to fans:

"I messed up! I put up with my illness for too long, and my condition got worse. I apologize to all the readers who were looking forward to the next chapters, as well as to all the Straw Hats who were really looking forward to wreaking some havoc. But I'm currently going through some painful treatment. The story was just about to take a new turn, so I really really wanted you all to read the next chapter as soon as possible. I know how long two weeks can feel for all the shonen out there, but please wait for just a bit longer."

This statement, altogether with a rough illustration of One Piece character are also released in issue following. One might easily say that there is a scent of exploitation alongside the sickness of One Piece’s author, Eichiro Oda. However, according to a youtube video report “Only in Japan”, artists and editors’ do sides together, co-operate to ensure a title gain popularity and thus, profit. Both writer and the studio, made the qualities are well done by using especially the *ketsu* stage as a milestone to make sure a manga story kept readers await. Readers expect next dialogs, next panels, next chapters, thus next series even if a manga had been written into a tankoubon or compiled chapters in better paper quality books. In short, there a use of many ‘to be continued’ sections, making sure a *manga* sell well.

Web Journalists such as “Only in Japan” in *youtube* hear directly from editors, how each *mangatitle* are done by the cooperation of editors and artists. Agreements about how an episode are often met after brainstorming about 1-6 hours, only then a ‘*neemu*’, rough sketch containing how the plot will run, could be made and sent back to the next production line. Yet it must also supervised, whether a scene being hard to understand, is any more emotion should be inserted, etc. These are only some of many more processes

before pressing and proofreading, error checking, that can took up weeks. In short, under Shueisha, there were many more processes to ensure a title can survive and met market needs.

This report shows where tensions of work peaked, while there were more than just a technical strategy such as *ki-shou-ten-ketsu* needed to prolong a *manga* serial. The role of readers, who assumed to love creations of Oda, are also put into advantage. Even Oda, are in need to explain and apologized for having his sickness. In a depicted character from One Piece “Luffy” such as shown below, Oda expresses how the series need to halt through a ‘maintanance’. One interesting part is that there are icons used as an object in the picture. Tools to fix things up are depicted behind Luffy who is eating chicken. These tools, which are ready to be used in a box, aren’t used at the moment.

There are ambiguous nuance in this illustration, which tried to ease the cancellation of a chapter to be released. However Oda acted as a representative of the publisher by apolagising, he might have concealed the hardships through comical ‘eating meat’, tried to communicate his needs. Seat position and eating can be seen as ‘resting’ a while. Resting, is a signal that there was an exhaustion occurred. Readers, are meant to receive this message from Ode himself. The healing process might be a lot easier. Communication between nodes of production, then can be seen as another important strategy.



Figure 1. Eiichiro Oda's Message to readers, as covered in "The One Piece Newspaper" (Logan,2016)

There are role of mass consumers who are needed to always support publisher and the artist as a single party. This role, which consists supporting by buying magazines, purchasing *tankoubon* formatted comics, or sending piles of critics and supportive letters to the artist, are tend to enter a paradoxical state. While defending the artist from so what

called ‘abuse’, consumers are the ones who also the most demanding party –thus made the exhaustion occur, too if not stating ‘the author is lazy’. Quality in a story, the consistency of issue releases, are obligations need to be pursue by the company.

Yet, according to one of Shueisha’s editor in “Only in Japan” report there are now wider age group among readers. The continuation on a title are relatively depended on power and endurance of the artist, readers’ answered expectations, and strong will from many parties. In short, there are ‘cooperation’ and ‘collaboration’ as a keyword, which can be found at the core of a *manga* industry. While this can lead to justify how ‘pressure may lead to enhancement’, there still many things need to be reflected on.

Responsibilities, which attached to every party in the industry, should always be communicated and brought up. At least by a party who able to do so. Oda, as an artist, had power to communicate his exhaustions, usually in the end of story pages. Last but not least, there we may found another use of the *ketsu* part of a *manga*. Chance to meet and discuss, is given after readers met the *ketsu*, which means they have to wait till next issue to continue leisure of reading. So *ki-shou-ten-ketsu*, especially the *ketsu* part can also be re-imagined as a space within *manga* industry to enable these remedial to work.

4. CONCLUSION

Putting communication between readers and writers inside a part of *manga* may or may not always work to please both parties, but at least it stands as a counter narrative to assumptions such as ‘there are pressure given to an author’ or in the other side ‘the author is lazy’. Yet, not all company had develop such skill. Bad public relation strategies, like force ending continuation of a story or even stopping of a title or author can always be done by companies not willing to do their best, raising talents and nurturing the industry itself. By reflecting *manga* laboring model had by Shueisha, we may learn that there were always risks of misunderstanding, altogether with chances to shift values of industry back from finance and revenues only into passion of creating and producing artworks.

REFERENCES

“*An Introduction to Publishing in Japan 2017–2018*” Retrieved September 26, 2017, from “<http://www.jbpa.or.jp/en/pdf/pdf01.pdf>”

“Eiichiro Oda Addresses Health Concerns, Sleep Schedule in 'One Piece' Newspaper”. Retrieved September 26, 2017, from <http://www.onepiecepodcast.com/2016/07/20/eiichiro-oda-addresses-health-concerns-one-piece-newspaper/>

“Japan's Manga Industry Uncovered | One Piece, Naruto, Dragon Ball, Tsubasa (The SHONEN JUMP Story)” [Video file]. (n.d.). Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=6cYXYIc9OyI>

“The Rise and Fall of Weekly Shonen Jump: A Look at the Circulation of Weekly Jump” | ComiPress. (2006, May 6). Retrieved September 26, 2017, from <http://comipress.com/article/2007/05/06/1923.html>

Allen, K., & Ingulsrud, J. E. (2005). Reading manga: Patterns of personal literacies among adolescents. *Language and education*, 19(4), 265-280.

Davis, Aeron. "Investigating cultural producers." (2008): 53-67. In Pickering, M. (Ed.). (2008). *Research methods for cultural studies*. Edinburgh University Press.

Fusanosuke, N. (2003). Japanese manga: Its expression and popularity. *ABD On-Line Magazine*, 34(1).

Hongo, T. (2007). Nihongo no hanashi-kotoba no tokuchō o gakushūsha ni dō kizukaseru ka: 4-koma manga no einichi-honyaku puroseshu o katsuyō shite. *Nihongo Kyōiku Hōhō Henkyū Kaishi*, 14(2), 58-59.

Honjo, K. L. (1988). *Evaluation of Japanese ki-sho-ten-ketsu Essays Organization vis a vis the English Five Part Essay by Native English Speaking College Composition Students and Implications for Contrastive Rhetoric* (Doctoral dissertation, doctoral dissertation, University of Arizona).

Ingulsrud, J. E., & Allen, K. (2009). *Reading Japan cool: Patterns of manga literacy and discourse*. Lexington Books.

Nakamura, I., & Onouchi, M. (2006). *Nihon no Pop Power [Japan's Pop Power]*. Tokyo: Nihon Keizai Shonbusha.

可児潤也, 鈴木徳一郎, 上原章敬, 山本匠, & 西垣正勝. (2013). 4コマ漫画 CAPTCHA. *情報処理学会論文誌*, 54(9), 2232-2243.

梶田耕平, 吉野孝, & 宗森純. (2003). 多人数対応型リアルタイム4コマ漫画作成支援システムの開発. *情報処理学会論文誌*, 44(2), 317-327.

「齋藤」および「齊藤」の名字の起源に関する一仮説

A hypothesis on the origin of the surname of “齋藤” and “齊藤”

Mitsuhiro Saito

Universitas Padjadjaran, Faculty of Cultural Sciences

saito-jp@hotmail.co.jp

ABSTRACT

The surname “齋藤” (saitou) and “齊藤” are very similar to its typeface. And what kind of interrelationships exist between these two surname? As one possible hypothesis, “齋藤” is correct originally. But “齊藤” is a mistake. Because, when the common Japanese people became able to name for the surnames in the early Meiji era, they did not have a surname nor could they be self-signed. Therefore, this hypothesis argue that the administrative official made a mistake at that moment. but is it true? This paper analyzes the history of this surname in detail. Then, It demonstrate that the surname “齊藤” is not a mistake, but it generated by omission of Kanji “齋”.

1 はじめに

「齊藤」という名字を通じて、日本の文化あるいは歴史を考究してみようと今回思い立ったのは、言うまでもなく、筆者自身が「齊藤」という名字を持つからである⁽¹⁾。そして、「齊藤」という名字を持つ者は、一度は経験があるかと思うが、旧知の仲ではない第三者から手紙やメール、あるいは企業からのダイレクトメールなどをもらった際に、「齊藤」ではなく「齋藤」と誤った漢字（筆者個人の戸籍上の名字に一致しないという意味で誤った漢字）を使用されてしまうことがある。これは、その手紙やメールを送った第三者が「齊藤」を「齋藤」と書いた方が丁寧であるという親切心からでた勘違いあるといえる。しかも、その勘違いは責められるべきものではない。なぜならば、後述するが、「さいとう」という名字が藤原氏にその起源をもつ名字であるならば、その漢

⁽¹⁾ 筆者の戸籍上の名字は「齊藤」であるが、これは旧字体であるため、本論文の著者名については「齊藤」という新字体を使用する。

字の意味からも、歴史上の沿革からも「斎藤」という漢字が使用されるべきであって、「斉藤」という漢字の使用は、不自然だからである。

たとえば、「斉」という漢字は、「まとめる」「ととのえる」という意味で、「一斉射撃」「国歌斉唱」などで用いられる。それに対して、「斎」という漢字は、「心身を清めて神をまつ」という意味で、「斎場」「書斎」などで用いられる。また、漢字の読み方も「斉」の方は、「せい」と読むのが普通で⁽²⁾、通常「さい」と読む「斎」と異なる。このように、そもそも「斎藤」の「斉」と「斎藤」の「斎」は、字体は似ていても、まったく別者の漢字なのである。そのことは、「国歌斉唱（こっかせいしょう）のことを「国歌斎唱（こっかさいしょう）」と書いたり、「書斎」（しょさい）のことを「書斉（しょせい）」と書いたりすれば、明らかに間違いであることからわかる。そして、歴史的沿革からみると、「さいとう」という名字には、「斎」の漢字が使われるべきであって、「斉」という漢字を使用するのは不自然なのである。

それでは、「斎藤」と「斉藤」というまったく異なる意味をもつ漢字を使用した双子の名字はどうして生まれたのであろうか。その疑問を解明するためには、「さいとう」という名字を古代にまで遡って分析、検討する必要がある。

2 「氏」「姓」「名字（苗字）」の相互関係

「さいとう」という名字の検討に入る前に、まず「名字」（みょうじ）という日本語が他の人名を表す日本語とどのような歴史的関係にあるのかを、少し整理してみたい。

現在、日本では、「姓名」「氏名」という言葉に意味の違いはない。いずれもフルネームのことで、「姓」「氏」がファミリーネームあるいはラストネーム、「名」がギブンネームあるいはファーストネームのことである。「名字」あるいは「苗字」といった場合には、ファミリーネームあるいはラストネームをさし、それに対応して「名前」といったときは、「名前」はギブンネームあるいはファーストネームを意味する（狭義の意味）。また、「名前」をフルネームの意味で使用する場合もある（広義の意味）が、この場合は、ファミリーネームを「上の名前」、ギブンネームを「下の名前」という。日本語初級教育の最初に導入される「失礼ですが。お名前は」といったときの「名前」は、いわゆる

⁽²⁾ 「齊明天皇」（さいめいてんのう）のように「さい」と読む場合もある。

広義の意味、つまりフルネームの意味で使われている。

現在では、このような言語の使用状況ではあるが、歴史的にみると、それぞれの言葉には別の意味があったことはよく知られている。

まず、「氏」(うじ)であるが、これは日本古代の同族集団を示す表象であり、大和朝廷の時代に遡る。この同族集団は、氏の上(うじのかみ)と氏人(うじびと)を構成員とする団体のことで、氏の上が氏人を統率し、いわゆる部民(べみん)奴婢(ぬひ)などの隷属民を支配する。これらの集団は、田荘(たどころ)、賤(せん)などの共有財産をもち、氏神(うじがみ)を祭祀する。氏には、地名に由来するもの(出雲氏、蘇我氏など)、朝廷の職掌に由来するもの(物部氏、大伴氏など)、天皇から賜ったもの(藤原氏、源氏など)などがある。

氏が形成された当初は、同族集団も小さく、家族集団の集合体のようなコミュニティであった場合が多いが、時代が経つにつれて祖先を同じくする同族集団は拡散し、希薄化していく。中世に入ると、このような祖先の系譜である氏とは別に、家族集団を単位とする名字(江戸時代には「苗字」が加わる)がファミリーネームとして一般的に通用するようになった。現行民法 750 条が、「夫婦は、婚姻の際に定めるところに従い、夫又は妻の氏を称する」として、夫婦同氏の制度を定めているが、この規定にいう「氏」とは、いわゆる名字のことであって、祖先を同じくする同族集団という本来の意味での「氏」とは異なる。

次に、「姓」(かばね)は、「氏」のような同族集団の表象ではなく、天皇から有力豪族に与えられる称号のことである。爵位としての性格を持つものと、職掌を伴う官職としての性格を持つものがある。臣(おみ)、連(むらじ)朝臣(あそみ)などがそれである。称号そのものは奈良時代を過ぎたあたりから形骸化しつつも近代まで受け継がれてきたが、明治政府により旧来の氏とともに姓を称することが廃止され、「氏、姓、名字、苗字」の一元化がはかられた。

最後に、「名字」(みょうじ)であるが、歴史の経過の中で、「氏」が氏族格式を表すものにすぎなくなってくる一方で、9世紀中ごろから公地公民制がくずれ、自墾地を私有化する地方豪族があらわれはじめる。地方豪族にとっては、私有地を開墾管理する上で、実際の生活と密接に結びついた家族集団が重要なものとなってくる。そのため、その家族集団を表すために地名を名乗るものが

あらわれた。これが名字のはじまりといわれている。そして、私有化した土地のことを「名田」(みょうでん)といい、土地所有者のことを名主(みょうしゅ)という。さらに、後になって荘園などを警備する武装集団が武士になると、武士の中にも自らが守る土地の地名を名字として名乗るものが現れるようになる。このようにして、日本の各階層で名字を名乗ることが一般化するようになったといわれている。江戸時代になると、幕府の政策で、武士、公家を除き、原則として名字を名乗ることができなくなった。ただし、それは「公称」することが許されなかっただけで、江戸時代には庶民は名字を持たなかったわけではないという有力な説がある(後述)。明治政府は、江戸幕府の政策をあらため、明治3年に「平民苗字許可令」、明治8年に「平民苗字必称義務令」を制定し、すべての日本国民は名字を使用することが許され、また義務となった。

なお、明治の法令はいずれも「苗字」という言葉を使っているが、「苗」とは、子孫、末裔という意味があり、江戸時代のころから使用されるようになった。地名に由来するものが「名字」で血縁に由来するものが「苗字」ということになるが、昭和の時代になり、当用漢字の「苗」の読み「みょう」が加えられなかったことから、次第に「苗字」は使われなくなり、現代では「名字」を使用するのが一般的である。

3 「藤」という漢字をもつ名字の起源としての「藤原」氏

日本には、「斎藤」や「斉藤」のように「藤」の漢字が使われる名字が多い。例をあげると、「佐藤」(約189万人)、「伊藤」(約108万人)、「加藤」(約89万人)、「後藤」(約37万人)、「近藤」(約37万人)、「遠藤」(約37万人)などである⁽³⁾。これら「藤」の漢字が使われている名字は、その起源を「藤原」氏にもとめることができるといわれている。「藤原」という名字の歴史は古く、大化の改新時代に遡る。大化の改新は、飛鳥時代(西暦646年)に発布された改新の詔にもとづく政治改革のことである。この政治改革で功績のあった中臣鎌足(なかとみのかまたり)に対して、天智天皇が大和国高市郡藤原(現・奈良県橿原市)の地名にちなんで「藤原」を称することを許したことが藤原氏の始まりである。以来、藤原氏は、日本屈指の有力氏族となっていく。

⁽³⁾ 本論文における、名字の人数については、名字由来ネットの統計資料による(<https://myoji-yurai.net>)。

やがて、全国に拡散した藤原氏はその領地の地名から漢字を取って名乗るようになる。たとえば、伊勢（三重県）に領地を持つ藤原氏が地名である伊勢の「伊」を取って、「伊藤」と名乗るようになった。同じように、佐野（栃木県）に領地を持つものが、「佐藤」、加賀に領地を持つものが「加藤」を名乗るようになったといわれている。

また、職掌から漢字を取って名乗るものもいた。日本で最も多い「佐藤」は、前述の領地から「佐」という漢字を取ったものと、朝廷の職位である「佐」から漢字を取ったものがある。「工藤」という名字は、藤原為憲（ふじわらのためのり）が官職である「木工寮」（もくりょう）⁽⁴⁾であったため、「工藤」と称するようになったのが始まりであるとされる。

4 藤原叙用と齋宮寮

上述のように、名字に「藤」の漢字を持つものは、その起源を藤原氏に求めることができるのであるが、「齋藤」という名字もその例外ではない。

齋藤の場合、その「齋」の字は、地名ではなく職掌から得たものである。平安時代中期、藤原利仁（ふじわらのとしひと）⁽⁵⁾の子、藤原叙用（ふじわらののぶもち）が齋宮頭（さいくうのとう）に任ぜられ、その後齋宮の「齋」を取って「齋藤」と名乗るようになったのが始まりであるとされる（金谷 2003）。

齋宮頭は、齋宮寮の長官のことであり、齋宮寮（さいくうりょう）とは日本の律令制のもとで伊勢に置かれた令外官（りょうげのかん）⁽⁶⁾である。

齋宮は、伊勢（三重県多気郡）に置かれ、齋王の宮殿と齋宮寮からなる。「齋王」とは、天皇に代わって伊勢神宮に仕えるために、天皇の代替わりごとに伊勢に派遣されていた皇女のことである。齋宮寮は、この齋王に仕えるために、伊勢に置かれた臨時の行政組織で、事務を総括する齋宮寮を中心に、神事を司る主神司など 13 の司で構成されていた。寮の官人は、都から齋王に伴ってきた人々を含め 500 人余りからなり、地方の国府などに比べ、はるかに大きな組織であったといわれている。

このように、齋宮寮が伊勢神宮に仕える齋王を補佐する行政機関であり、そ

(4) 「木工寮」とは、律令制において宮内省に属する機関で、おもに造営や木材採取を掌り、各職工を管理する役所のことである。

(5) 平安時代中期の武将。民部卿藤原時長の子。越前国敦賀の豪族藤原有仁の女婿。

(6) 律令制に規定のない新設の官職。既存の律令制にとらわれず、柔軟な対応を行うために設置された。

の長官であった藤原叙用がその齋宮寮の「齋」の字を取って「齋藤」と名乗るようになったのであれば、「心身を清めて神をまつる」という意味である「齋」の字が使われるのが歴史的沿革からみると妥当である。

5 「齋藤」名字誤記説

歴史的沿革を見ると、「さいとう」の名字は、「齋藤」と記述するのが妥当である。そうであるとするならば、本来、「さいとう」という名字は「齋藤」に統一されているはずである。にもかかわらず、本来「齋」という漢字とは、全く別物の「齊」という漢字を用いた「齊藤」の名字が日本に多く存在するのはなぜであろうか⁽⁷⁾。名字研究家高信幸男氏によれば、それは単純な役所の誤記であるという。この説（以後「齊藤」名字誤記説という）によれば、江戸時代、庶民は名字を持つことが許されなかったが、明治3年の「平民苗字許可令」、および明治8年の「平民苗字必称義務令」によって庶民も名字を持てるようになり、義務ともなった。そのとき文字が書けない庶民が口頭で名字を伝えたので、それを受けた役人が思い思いの漢字を使って「さいとう」を書いたため、歴史的沿革からみて妥当である「齋藤」以外の「さいとう」、たとえば「齊藤」という名字が生まれたというのである。

しかし、この有力説は、詳細に検討してみると、根拠に矛盾点が多い。以下、この説に対する、私見（以後、「齊藤」名字略字説という）を述べることにする。

6 「齊藤」名字略字説

まず、「齊藤」名字誤記説によれば、名字を持たない庶民が口頭で役人に伝えたことが前提となっている。しかし、江戸時代、庶民は名字の公称が禁止されていただけであって、名字を持たなかったわけではないというのが現在の有力説である。小林（2017）によれば、「百姓や町人も普通は苗字をもっていた。ただし武士とのやり取りで苗字を使用できなかったのである。したがって、百姓・町人が武士へ提出する書類、あるいは武士が百姓・町人へ宛てて出す書類などには、特別な許可がある場合を除くと、百姓・町人の苗字が記されること

⁽⁷⁾ 名字由来ネットによれば、「齋藤」は全国に約 54 万人であるが、「齊藤」も全国に約 32 万人いるとされる。

はなかった」とし、その特別な許可を受けた三人の名主の名字が記載された古文書を紹介している。そこには、熊井理左衛門・石塚三九郎・鈴木市郎右衛門の三名主の名字が記載されている。名主は、江戸の町方として町々を管理する立場にあったが、身分は町人である。したがって、町人ではあっても、「熊井」「石塚」「鈴木」というような名字を持っていたという事実が古文書によって証明されている。

それでは、次に、平民に名字が義務化されたとき、多くの庶民が名字を持っていたと仮定した場合、識字率はどうかであったのであろうか。もしも先祖伝来の名字を持っていたとしても、自らの名前を文字として書けなかった場合、やはり名字の申告は口頭になり、役所の誤記が生ずるおそれがある。

この点については、江戸時代の識字率の統計が存在しないことから推測から判断するしかない。しかし、当時、寺子屋という私塾が都市部のみならず農村部にもかなり普及していたこと、庶民指導者層（庄屋、名主など）の間では読み書きが必要不可欠であったこと、太平の世が長期化し、十返舎一九『東海道中膝栗毛』や滝沢馬琴『南総里見八犬伝』などの娯楽本が庶民の間で広く読まれていたことなどを考え合わせると、識字率はかなり高かったのではいかと推測される。

網野（2005）によれば、「江戸時代は、このような文字の庶民への普及を前提として、国家体制ができ上がっています。江戸幕府は当初から、町や村の人たちの中に文字が使える人がいることを前提にした体制だといってもよいと思います。この国家はそのような点で、おそらく世界の中でも非常に特異な国家だと思いますけれども、それはこのような、文字の人民への普及度の高さに応ずる問題だ」と指摘している。

また、ロナルド・ドーア（1970）も明治3年の日本における読み書きの普及率が、現代の大抵の発展途上国よりかなり高かったということは「疑う余地がない」としている。

このような認識にもとづけば、庶民は文字が書けず、口頭で申告したために役人による誤記が生じたということは、あったとしても多くはなかったのではないか。どの程度の誤記が生じたかについては、統計がないので憶測で判断するしかないが、少なくとも「斉藤」という名字に関して、口頭による誤記の結果、現在の統計数で数十万人にも及ぶ誤った名字が生まれたというのは常識的

に考えにくい。

また、「斎藤」という名字が地域で偏在することも「斉藤」名字誤記説では説明がつかない。「斎藤」と「斉藤」の地域分布を見てみると、明らかに東西に偏在している。たとえば、新潟・長野・静岡以西は、「斎藤」の名字が「斎藤」を上回る都道府県が圧倒的に多い。逆にそれより以东は、「斎藤」の名字が多いのである。この統計上の事実を「斉藤」名字誤記説によって説明しようとすれば、明治期の西日本の行政機関だけが大量に誤記を生じたことになるが、このような偶発性を説明する根拠が見当たらないのである。

以上のことから、明治初期の平民苗字許可令にもとづく行政機関の誤記によって、数十万人分の「斎藤」という名字が生まれたという説は妥当ではないものと考えられる。それよりももっと以前の段階で「斎藤」の名字から「斉藤」が分離していたと考えるのが自然である。それでは、どうしてそのようなことが生じたのであろうか。一つの試論であって、エビデンスにもとづくものではないが、私見によれば、「斎藤」という名字は、「斎藤」という名字の略字である可能性が高い。実際に古文書などを確認すると、平安初期の段階では、「斎」および「齊」は、旧字体である「齋」や「齊」が使われていたが、平安中期になると旧字体がまず簡略化されて、「斎」や「齊」という略字が使用されるようになる。ここでまず、「齋藤」から略字を用いる「斎藤」が分離する。さらに、江戸時代になると「斎」はさらに簡略化されて「齊」という略字が使われるようになり、この段階になると略字を用いる「斎藤」から、さらにその略字を用いる「斉藤」が分離する。このようにして、略字が本来の字体の由来から切り離されて、別の名字「斉藤」として定着していったのではないかと考えられるのである。しかもこの「斎」の略字である「齊」は、本来全く別物の漢字である「齊」（せい）と、偶然同じ字体になってしまった。ここに混乱の一因があるのであるが、字体が同一でも、「斎」の略字である「齊」と本来の「齊」（せい）とは、「斎」の略字であるという点でまったく別者なのである。こうして、明治期に入り、その略字をそのまま行政機関に届け出たために、「斎藤」の名字の他に「斉藤」という名字が大量に生まれることとなった。しかし、それは誤記というものではなく、「斉藤」も略字の変遷を遡っていけば、「斎藤」と同じように齋宮頭藤原叙用にたどり着くのである。

ところで、行政機関への届け出の際に、この略字を元の旧字体にわざわざ改

めて申告したのではないかという事例が少なからず存在する。「齋藤」の名字がそれである。しかし、もしも申告の際に上述の略字の変遷を遡って旧字体を使うのであれば、旧字体「齋」にたどり着かなければならないはずである。したがって、「齊」（せい）の旧字体である「齊」を使用するのは、歴史的沿革からすると誤記であって、申告者本人かあるいは行政官吏が歴史上の略字の変遷をよく調べずに、単純に旧字体に直して申告した可能性が高い。ちなみに筆者の戸籍上の名字は、この「齋藤」である。

次に、西日本に「齋藤」という名字が多いことも略字の常態化に関連している可能性がある。西日本には、京都があり、当時の日本文化の中心である。そこでは、早くから文字が利用され、普及していたと考えられる⁽⁸⁾。その過程で略字が頻繁に利用されるようになったということは想像に難くない。その結果、西日本では、「齋藤」の略字である「齊藤」が一般的に使われるようになったと考えることができるのである。

7 まとめ

以上、「齋藤」および「齊藤」という双子の名字が派生してきた過程を「齋藤」名字略字説にもとづいて明らかにした。「齊藤」という名字は、明治初期の行政官吏による誤記ではなく、おもに江戸期に生じた「齋藤」の略字をそのまま名字として使用してきたことに由来するという仮説を支持したい。そして、その名字の分析を通じて、日本の姓名にまつわる歴史・文化を概観することができた。名字研究は、その過程を通じてより深く日本を理解することができる。同時に、他の日本研究の分野においても名字研究を学際的に導入することによって、より学問の核心に近づくことができるのではないだろうか。今後の名字研究のさらなる発展に期待したい。

参考文献

小林信也（2017年）「株仲間再興と名主の活躍」『東京市史稿産業編第58解説の手引き』東京都公文書館

網野善彦（2005年）『日本の歴史をよみなおす』筑摩書房

⁽⁸⁾ 京都ばかりではなく、近江商人の本拠地である滋賀県では、明治20年の文部省調査によれば、男子のほぼ90%が読み書きをすることができたとされる。商業には文字が必要であり、西日本の文字普及率の高さがうかがえる。

ロナルド・ドーア（1970年）『江戸時代の教育』岩波書店

金谷武洋（2003年）『日本語文法の謎を解く―「ある」日本語と「する」英語』

ちくま書房

Peningkatan Kompetensi Penerjemahan Melalui Latihan Sintaksis bagi Mahasiswa D3 Universitas Teknologi Yogyakarta

Santi Stanislausia Liem
Universitas Teknologi Yogyakarta
santinakamura@uty.ac.id

Teti Indriati Kastuti
Universitas Teknologi Yogyakarta
tetiindriati@uty.ac.id

ABSTRAK

Penerjemahan adalah salah satu ketrampilan bahasa tingkat lanjut yang diharapkan untuk dikuasai oleh para pembelajar bahasa asing. Dari data hasil penerjemahan peserta didik selama ini, diketahui bahwa ada sebagian besar peserta didik belum memiliki kemampuan menganalisa kalimat. Atau dengan kata lain, belum memiliki pengetahuan yang cukup tentang sintaksis baik bahasa sumber (*Source Language-SL*) maupun bahasa target (*Target Language-TL*). Penulis berpendapat bahwa pengetahuan tentang sintaksis sangat diperlukan ditekankan sebagai dasar untuk penerjemahan. Pemahaman makna kata (semantik) dan latar belakang budaya dapat dipelajari melalui banyak sumber *online*, namun pengajaran mengenai struktur kalimat akan lebih efektif melalui pertemuan tatap muka. Pada tahap pertama, seseorang perlu memiliki kemampuan untuk menganalisa struktur kalimat agar dapat menerjemahkan dengan baik. Ada dua perbedaan antara bahasa Jepang dan bahasa Indonesia yang perlu menjadi perhatian dalam penerjemahan, yakni 1) Keberadaan subjek (*subject parameter*). Bahasa Jepang memiliki *null subject parameter* (ketidakhadiran subjek dalam kalimat tidak mengacaukan makna), sedangkan bahasa Indonesia memiliki *non-null subject parameter* (harus ada subjek dalam kalimat); 2) Posisi DM-MD (head position parameter). Bahasa Indonesia adalah *head first language* (susunan Diterangkan-Menerangkan), sedangkan bahasa Jepang adalah *head last language* (susunan Menerangkan-Diterangkan). Oleh karena itu, peserta didik perlu memahami bahwa dalam proses penerjemahan akan terjadi pergeseran unsur-unsur dalam kalimat (*structure-shifts*). Kecenderungan menyusun kalimat sesuai dengan bahasa sumber (*Source Language-SL*) tanpa memahami sintaksis bahasa target (*Target Language-TL*) menjadi permasalahan.

Kata kunci: *head first language, head last language, non-null subject parameter, null subject parameter, structure-shifts*

1. PENGANTAR

Mata kuliah *Honyaku* adalah salah satu keterampilan berbahasa Jepang yang diajarkan di program studi D3 bahasa Jepang Universitas Teknologi Yogyakarta. Mata kuliah ini diberikan selama dua semester dengan tujuan akhir agar mahasiswa mampu menerjemahkan teks dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dengan baik. Mata

kuliah *Honyaku* diberikan pada semester IV (empat) dan V (lima). Ada cukup banyak kendala yang dihadapi dalam proses belajar mengajar mata kuliah *Honyaku* ini, baik itu kendala non teknis yang tidak berhubungan langsung dengan keterampilan berbahasa, maupun kendala teknis linguistik yang berkaitan langsung dengan keterampilan berbahasa yang akan dijabarkan pada bagian permasalahan. Kendala non teknis adalah keterbatasan mahasiswa untuk mengerjakan penerjemahan (mencari makna kata, istilah, dan sebagainya), seperti akses internet, kemampuan membeli kamus maupun telepon pintar yang memadai, kurangnya pengetahuan umum. Dengan kata lain, ketika mata kuliah *Honyaku* diberikan, kemampuan/penguasaan tatabahasa masih belum memadai (Buku Teks Minna No Nihongo II masih belum selesai), dan sebagainya. Namun, berdasarkan data hasil tugas penerjemahan diketahui bahwa kendala teknis linguistik yaitu mahasiswa tidak mengetahui yang dimaksud dengan subjek, predikat, objek; serta kurang menguasai tatabahasa bahasa Indonesia sendiri, misalnya konsep struktur MD-DM, dan sebagainya yang akan dijabarkan dalam pembahasan.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menerjemahkan. Keterampilan berbahasa asing meliputi empat macam kemampuan, dan jika diurutkan dari tingkat penguasaannya adalah berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Satu lagi keterampilan berbahasa asing yang setingkat di atas keterampilan membaca adalah menerjemahkan, karena bukan hanya sekedar memahami, melainkan juga menggantikan materi bahasa sasaran dengan bahasa sasaran (Catford 1965), yang tentu saja dalam proses penggantian tersebut membutuhkan penyesuaian. Seperti kita semua ketahui, bahwa untuk dapat melakukan penerjemahan, seseorang perlu memiliki pengetahuan yang luas dan mendalam, baik dari sisi linguistik itu sendiri, maupun pengetahuan pendukung lainnya seperti sosial budaya, pengetahuan umum, dan sebagainya. Berbagai penyesuaian dilakukan dari bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran agar gagasan semula dari bahasa sumber dapat tersampaikan dengan baik ke dalam bahasa sasaran.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Permasalahan dan Pembatasan Masalah

Penelitian ini dilakukan dengan subjek penelitian mahasiswa D3 Program Studi Bahasa Jepang, Fakultas Humaniora Universitas Teknologi Yogyakarta yang mengikuti mata kuliah *Honyaku* (mahasiswa semester III). Data penelitian adalah hasil latihan dan penerjemahan mahasiswa *Honyaku* I, baik dari tugas maupun dari ujian semester; dan sebagian kecil dari tugas mata kuliah Pengantar Linguistik (Genggogaku Nyumon). Data yang telah diperoleh akan ditelaah secara sintaksis. Dengan kata lain, yang menjadi titik berat penelitian makalah ini adalah aspek morfologi dan sintaksis yang meliputi struktur pembentukan kata, frase, klausa, dan kalimat; dan bukan kepada pemilihan kosakata dan aspek lainnya.

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Ciri Khas Bahasa Jepang dalam Sintaksis (diambil dari Gass, 1990)

Bagian inti suatu unit (kara, frase, klausa, kalimat) bahasa dalam Universal Grammar disebut “head (kepala)”. Dari segi sintaksis, “kepala” merupakan salah satu parameter pembeda bahasa. Letak dan kehadiran “kepala” merupakan salah satu persoalan dalam penerjemahan antara bahasa Jepang dan bahasa Indonesia seperti yang dijabarkan di bawah ini.

(1) Letak “Kepala” dalam kalimat

Bahasa Jepang adalah bahasa dengan “kepala” atau bagian utamanya berada di bagian belakang, atau termasuk kategori *Head last (final) language*. Unit bahasa lain yang berfungsi sebagai pelengkap ataupun keterangan berada di depan “kepala”. Hal ini berbeda dengan bahasa Indonesia yang adalah *Head last (final) language*, yakni bagian “kepala” suatu unit bahasa terletak di depan, dan bagian lainnya mendahului. Contoh:

- a) きのう、買ったくつ → **sepatu** yang saya beli kemarin
b) ご飯を食べた → **makan** nasi

Di dalam tata bahasa bahasa Indonesia, pada unit kata atau frase “head/kepala” disebut sebagai “Diterangkan”, sedangkan bagian lain disebut “Menerangkan”, atau yang sering disebut dengan Struktur DM. (Referensi: Catford, 1978)

(2) Kehadiran Subjek dalam kalimat

Selain susunan kata dalam suatu kalimat berbeda, kehadiran subjek atau topik kalimat dalam bahasa Indonesia juga berbeda dengan Jepang pada bahasa tidak selalu hadir dalam sebuah kalimat. Bahasa Indonesia adalah *non-null subject language*, bahasa yang membutuhkan subjek/topik untuk menyatakan suatu makna. Sedangkan bahasa Jepang adalah *Null subject language*. Bahasa Jepang termasuk bahasa yang membawa makna dalam konteks secara kental. Oleh karena itu, kalimat sebelum dan sesudahnya menjadi petunjuk dalam mencari subjek/topik, guna memaknai sebuah kalimat.

2.2.2. Perubahan Struktur (*Structure-shifts*)

Dalam penerjemahan, menurut Catford 1978, sering terjadi perubahan struktur (*structure shifts*). Hal ini juga terjadi pada penerjemahan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia, namun sering tidak dilakukan oleh mahasiswa. Dengan kata lain, mahasiswa berusaha mempertahankan struktur bahasa sumber. Contoh:

1. 隣の人に一晩中騒がれて眠れなかった。
2. 田中さんは言うことをきかない息子を先生に叱ってもらった。
3. ゴミを捨てましたか。

1. Saya tidak dapat tidur karena *diributi* tetangga sebelah sepanjang malam.
→ Saya tidak dapat tidur karena tetangga sebelah sepanjang malam

Ketika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, terjadi perubahan struktur kalimat, dari kalimat tunggal dalam SL menjadi kalimat majemuk dalam TL.

2. Tanaka *berterima kasih* karena guru memarahi anaknya yang tidak patuh. Kalimat asal dalam SL merupakan sejenis kalimat pasif, namun dalam TL berubah menjadi kalimat aktif dengan penambahan kata yang mengungkapkan rasa terima kasih (もらう) .

3. a. Sudah membuang sampah?
b. Kamu sudah membuang sampah?
c. Sampah sudah dibuang?

Sekalipun merupakan *non-null subject language*, bahasa Jepang menempatkan pelaku sebagai fokus, sehingga kata kerja mengambil bentuk aktif. Namun, bahasa Indonesia lebih sering meletakkan fokus kepada objek/sasaran perbuatan, sehingga lebih sering menggunakan bentuk pasif.

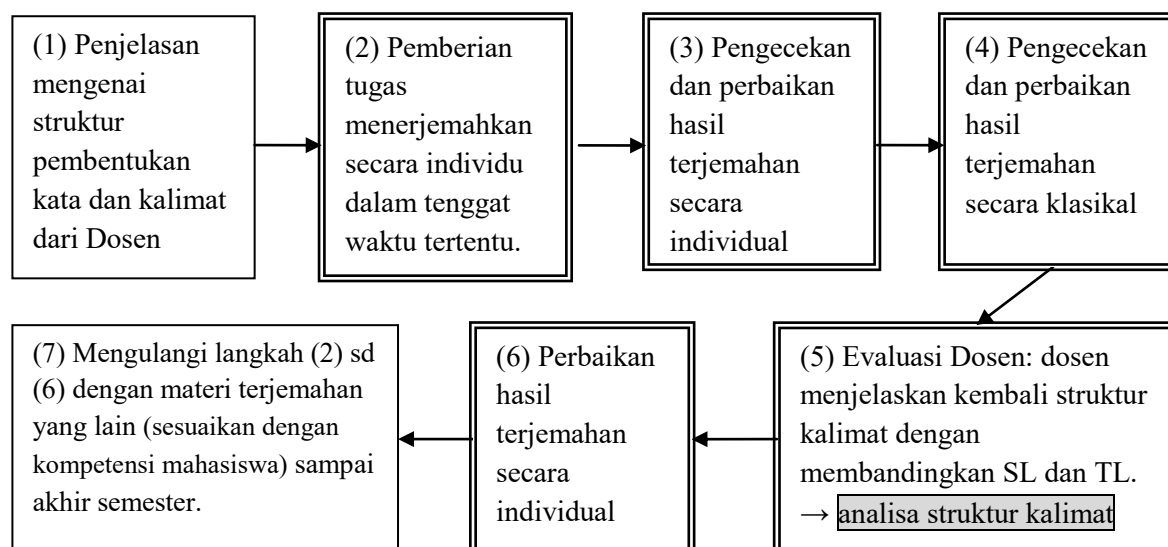
2.3. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dengan metode tindakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK oleh Hopkins dalam Mansyur Muslich (2009:8), adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dan tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. Sementara itu Winter dalam Skerrit (1996: 14) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan gabungan evaluasi diri dan pengembangan profesional. Dengan demikian, penelitian ini dimaksudkan sebagai usaha untuk mengevaluasi pengajaran *Honyaku*, khususnya *Honyaku I* sekaligus untuk mengembangkan profesionalisme peneliti sebagai seorang pengajar.

Sesuai dengan hakikat PTK, penelitian ini dirancang sebagai suatu siklus yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum tahap perencanaan, peneliti telah mengidentifikasi masalah yang ada dan mencari alternatif solusi dalam hal ini penggunaan metode pembelajaran interaktif. Dalam tahap perencanaan, peneliti merencanakan satuan pelajaran, materi, media, dan tugas yang akan diberikan mahasiswa, perangkat evaluasinya serta indikator keberhasilan siswa dalam kaitannya dengan tujuan penggunaan metode pembelajaran interaktif. Perencanaan ini diterapkan dalam tahap tindakan. Tahap selanjutnya adalah observasi. Pada tahap ini peneliti mengamati penerapan dari perencanaan dan mengumpulkan fakta dan data yang diperlukan untuk selanjutnya dianalisis. Berdasarkan hasil analisis, peneliti melakukan refleksi untuk mengetahui keberhasilan metode yang digunakan. Apabila gagal, maka peneliti akan mengidentifikasi kekurangan yang ada untuk kemudian membuat perencanaan kembali untuk perbaikan dan masuk ke dalam siklus kedua yang terdiri dari tahap yang sama.

Penelitian terbagi atas rancangan besar dan tahapan pelaksanaan. Rancangan besar adalah proses pembelajaran selama satu semester dari awal hingga akhir semester (Langkah (1) sampai dengan (7) pada Bagan 1 di bawah). Sedangkan tahapan pelaksanaan merupakan siklus proses pembelajaran yang diulang-ulang selama satu semester sebanyak 5 langkah (Langkah (2) sampai dengan (6) pada Bagan 1).

Berikut adalah gambaran tentang rancangan besar pelaksanaan pembelajaran yang sekaligus adalah tahapan penelitian.



Dalam hal ini, tindakan yang dilakukan adalah latihan sintaksis dengan poin-poin pelaksanaan sebagai berikut:

- Mahasiswa diminta untuk menuliskan SL dan TL di papan tulis untuk memastikan pemahaman. Ada kalanya dosen pengampu membantu menuliskan SL untuk mempercepat proses.
- Mahasiswa diminta untuk menjelaskan pembagian unit yang benar dengan memberi batas unit pada partikel penanda subjek/topik, objek, dan sebagainya.
- Melakukan penomoran pada unit-unit pembentuk kalimat untuk memudahkan pernerjemahan karena susunan bahasa Jepang (*head-last*) berkebalikan dengan bahasa Indonesia (*head-first*).

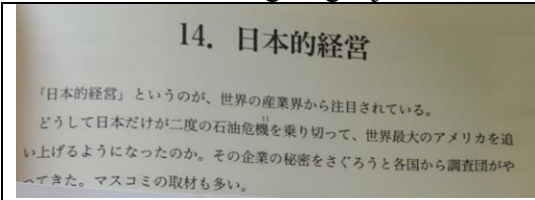
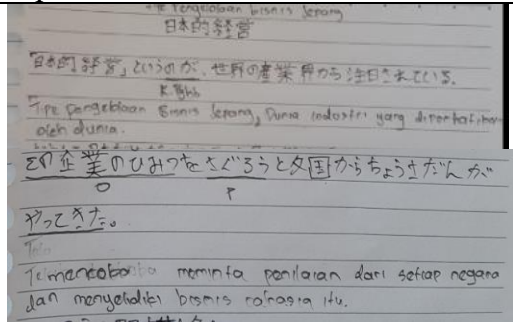
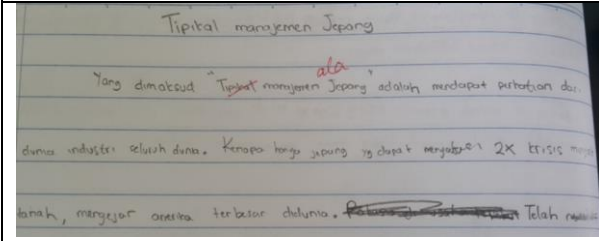
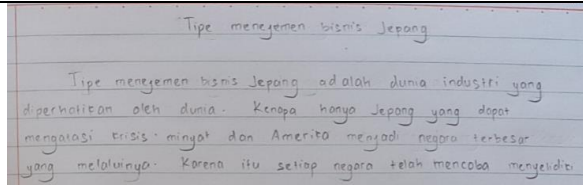
3. PENEMUAN DAN DISKUSI

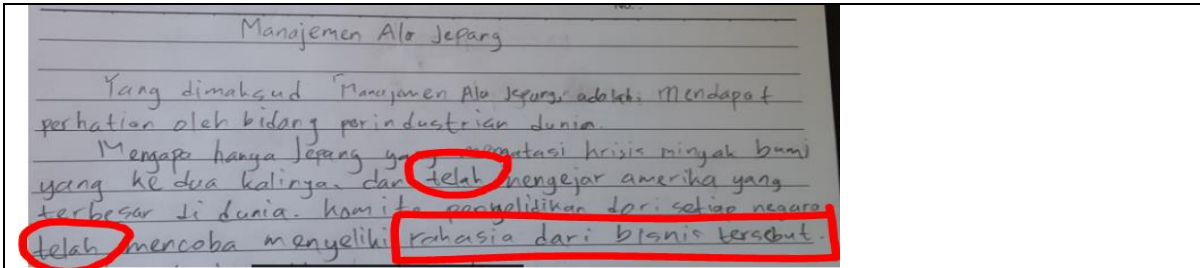
3.1. Data dan Penemuan

Penelitian ini dilakukan dengan data yang dikumpulkan dari pelaksanaan perkuliahan *Honyaku*, yang artinya ada tahapan proses untuk mengukur perkembangan kemampuan peserta didik. Di bawah ini adalah beberapa contoh dari data penelitian yang merupakan hasil latihan sintaksis dan hasil terjemahan mahasiswa D3 semester V untuk mahasiswa D3 semester III mulai dari tahun ajaran 2014 sampai dengan tahun 2016.

3.1.1. Data dari hasil terjemahan

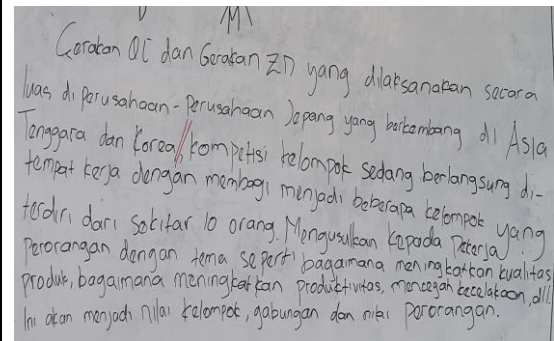
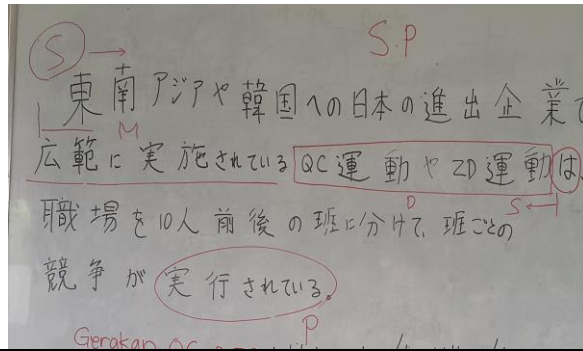
Penemuan akan langsung dijabarkan di bawah tiap data untuk memudahkan analisa.

| | |
|--|---|
|  <p>Teks Bahasa Sumber (SL):</p> <ol style="list-style-type: none"> 日本的経済 「日本的経営」というのが、世界の産業界から注目されている。 どうして日本だけが二度の石油危機を乗り越えて、世界最大のアメリカをおいあげるようになったのか。 その企業の秘密をさぐろうと各国から調査団がやってきた。.... |  <p>Hasil terjemahan ke Bahasa Indonesia (TL-1):</p> <ol style="list-style-type: none"> Tipikal Pengelolaan Bisnis Jepang Tipe pengelolaan bisnis Jepang, Dunia industri yang diperhatikan oleh dunia. mencoba meminta penilaian dari setiap negara dan menyelidiki bisnis rahasia itu. |
|  <p>TL-2:</p> <ol style="list-style-type: none"> Tipikal Manajemen Jepang Yang dimaksud “Tipikal Manajemen Jepang” adalah mendapat perhatian dari dunia industri seluruh dunia. Kenapa Jepang yang dapat mengatasi 2x krisis minyak tanah, mengejar Amerika terbesar di dunia. |  <p>TL-3:</p> <ol style="list-style-type: none"> Tipe Manajemen Bisnis Jepang Tipe Manajemen Bisnis Jepang adalah dunia industri yang diperhatikan oleh dunia. Kenapa hanya Jepang yang dapat mengatasi krisis minyak dan Amerika menjadi negara terbesar yang melaluinya. |



TL-4:

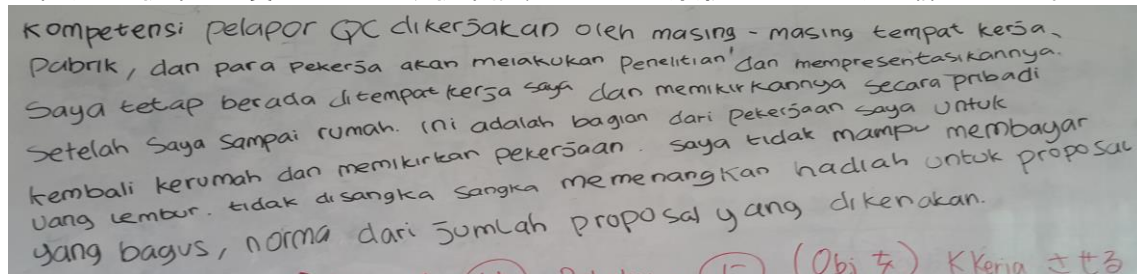
- (1) Manajemen Ala Jepang
- (2) Yang dimaksud "Manajemen ala Jepang" adalah mendapat perhatian oleh bidang perindustrian dunia.
- (3) Mengapa hanya Jepang yang mengatasi krisis minyak bumi yang kedua kalinya, dan telah mengejar Amerika yang terbesar di dunia.
- (4) Komite penyelidikan dari setiap negara telah mencoba menyelidiki rahasia dari bisnis tersebut.



Penemuan:

1. Kalimat di atas adalah kalimat yang mengandung bagian M yang cukup panjang sehingga mengaburkan subjek/topik utama. kebanyakan mahasiswa menganggap bahwa subjek/topik utama adalah 競争 (persaingan) karena langsung berada di depan Predikat (kata kerja).
2. Ketidakhadiran subjek pada kalimat kedua pada teks asal menyebabkan kebingungan dalam penerjemahan ke dalam bahasa Indonesia. Dan masih seringkali diterjemahkan sama seperti SL tanpa subjek.

SL: QC報告大会は職場や工場ごとにひらかれ、労務者たちはそれにむけて研究し、発表する。職場に残ってやったり、家に帰ってから個人で考えたりどこの家に集まってやったりする。仕事が終わってから家に帰って仕事のことを考えるのも仕事のうちだが、残業手案はつかない。そのかわりいい提案には賞金がつくが、提案権数のノルマ(義務としての量)が課せられる。



Penemuan: Mahasiswa mengalami kebingungan ketika menerjemahkan kalimat yang tidak memiliki subjek. Ia menerjemahkan sebagai "saya". Namun, ada juga kalimat yang ia terjemahkan tanpa subjek sehingga hilang kewajarannya sebagai bahasa Indonesia.

3.1.2. Data dari Latihan Sintaksis

Dari hasil tugas terjemahan diketahui bahwa masih hampir semua mahasiswa masih belum memiliki pengetahuan linguistik dasar yang memadai untuk dapat menerjemahkan dengan baik. Berangkat dari hal ini, maka pada pertemuan awal mata kuliah diadakan latihan sintaksis. Latihan sintaksis dimulai dari pengenalan Struktur DM, yaitu untuk menekankan perbedaan antara bahasa Jepang (Struktur MD) dan bahasa Indonesia (Struktur DM).

The image displays handwritten student work on syntax analysis, organized into two columns. Each column contains two examples of Indonesian sentences with their corresponding syntactic structures.

Left Column:

- Example 1: "Saya bukan mahasiswa baru."
 - Tree diagram: S (Saya) - P (bukan) - O (mahasiswa baru). The word "baru" is marked with 'M'.
 - Alternative structure: S (Saya) - conj (bukan) - P (mahasiswa).
- Example 2: "Pacar kedua saya."
 - Tree diagram: D (Pacar) - M (kedua) - D (saya).
 - Alternative structure: D (Pacar) - M (kedua) - M (saya).

Right Column:

- Example 1: "Saya makan roti pisang."
 - Tree diagram: S (Saya) - P (makan) - O (roti pisang). The word "roti" is marked with 'D' and "pisang" with 'M'.
- Example 2: "Dia adalah pacar kedua pacar saya."
 - Tree diagram: H (Dia) - M (adalah) - H (pacar kedua) - H (pacar saya).
 - Alternative structure: H (Dia) - M (adalah) - H (pacar kedua) - M (pacar saya).
 - Alternative structure: H (Dia) - M (adalah) - P (pacar kedua) - O (pacar saya).
 - Alternative structure: H (Dia) - M (adalah) - H (pacar kedua) - M (pacar saya).
 - Alternative structure: H (Dia) - M (adalah) - P (pacar kedua) - O (pacar saya).
 - Alternative structure: H (Dia) - M (adalah) - H (pacar kedua) - M (pacar saya).
 - Alternative structure: H (Dia) - M (adalah) - H (pacar kedua) - M (pacar saya).

Dari latihan sintaksis dan hasil terjemahan selama ini, diketahui bahwa

- Mahasiswa belum memahami konsep DM-MD dengan baik, bahkan sebagian besar mahasiswa mengatakan bahwa mereka belum pernah mendengar tentang konsep DM-MD.
- Mahasiswa belum mampu menganalisa struktur kalimat, atau belum dapat mengenali unit-unit pembentuk kalimat dengan baik.
- Mahasiswa belum memahami fungsi gramatikal S, P, O, Pelengkap, Keterangan

Untuk mengatasi permasalahan di atas, sebagai pengampu mata kuliah, maka penulis memikirkan latihan sintaksis untuk menyiasati kurangnya pengetahuan tentang struktur kalimat adalah dengan menomori unsur-unsur pembentuk kalimat, seperti contoh berikut.

Head Last Structure

| | | | | | | | | | | |
|---|------|----|-------|-----|---|-----|---|----|-----|-----|
| 1 | (私は) | その | 日 | 友達 | と | 映画館 | で | 映画 | を | 見た |
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 2 | | その | 日 | 友達 | と | 映画館 | で | 見た | 映画 | (を) |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 9 | 7 | (8) |
| 3 | | その | 日 | 友達 | と | 映画 | を | 見た | 映画館 | で |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 7 | 8 | 9 | 5 | (6) |
| 4 | その | 日 | いっしょに | 映画館 | で | 映画 | を | 見た | 友達 | と |
| | 1 | 2 | 2' | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 3 | (4) |
| 5 | | 友達 | と | 映画館 | で | 映画 | を | 見た | その | 日 |
| | | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 1 | 2 |

Head First Structure

| | | | | | | | | | | |
|---|----------------|------------|-----------|----------|----------|---------|--------|---------|--------|----------|
| 1 | (saya) | hari | itu | menonton | film | (を) | di | bioskop | dengan | teman |
| | 0 | 1 | 2 | 9 | 7 | (8) | 6 | 5 | 4 | 3 |
| 2 | FILM | yang | (saya) | tononton | di | bioskop | dengan | teman | pada | hari itu |
| | 7 | | 0 | 9' | 6 | 5 | 4 | 3 | | 1 2 |
| 3 | BIOSKOP | tempat | (saya) | menonton | film | dengan | teman | pada | hari | itu |
| | 5 | | 0 | 9 | 7 | 4 | 3 | | 2 | 1 |
| 4 | TEMAN | yang | dengannya | (saya) | menonton | film | di | bioskop | pada | hari itu |
| | 3 | | 4 | 0 | 9 | 7 | 6 | 5 | | 2 1 |
| 5 | HARI | ITU | saat | (saya) | menonton | film | di | bioskop | dengan | teman |
| | 1 | 2 | | 0 | 9 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 |

Salah satu latihan yang paling baik adalah judul suatu artikel dalam buku 『日本の断面』 yakni 「時間を取り奪われる生活」. Hasil terjemahan mahasiswa sebagai berikut, dan tidak ada yang sesuai:

- Waktu yang merenggut kehidupan
- Kehidupan yang merenggut waktu
- Kehidupan yang terenggut waktu

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dari pelaksanaan selama beberapa semester, diketahui manfaat pelaksanaan latihan sintaksis adalah sebagai berikut:

- Mahasiswa menyadari bahwa susunan bahasa Jepang (*head-last*) berkebalikan dengan bahasa Indonesia (*head-first*), baik itu di tingkat pembentukan kata (morfologi), maupun di tingkat pembentukan kalimat (sintaksis).
- Mahasiswa mengetahui struktur bahasa Jepang yang terdiri atas unit-unit yang dibatasi oleh partikel.
- Mahasiswa menyadari bahwa subjek dalam bahasa Indonesia dibutuhkan untuk melengkapi makna (*non-null subject parameter*), sedangkan tidak demikian dengan bahasa Jepang (*null subject parameter*).

4. Mahasiswa memahami bahwa tidak mungkin mempertahankan struktur SL pada waktu penerjemahan, sehingga akan terjadi perubahan struktur (*structure shift*), khususnya dalam hal perubahan bentuk aktif dan pasif (*voice*).

4.2. Saran

1. Pengetahuan tentang ilmu bahasa (linguistik) dasar sangat lemah. Hal ini dapat dikatakan karena kurang adanya pembahasan tentang pembentukan kata (morfologi) dan struktur kalimat (sintaksis), yang merupakan landasan untuk menganalisa struktur kalimat dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.
2. Untuk menguasai bahasa asing, seseorang perlu menguasai struktur bahasanya sendiri terlebih dahulu. Oleh karena itu, perlu adanya mata kuliah “Pengenalan/Dasar-Dasar Linguistik” pada semester pertama bagi mahasiswa yang mempelajari bahasa asing.
3. Dalam hal terjemahan, pengenalan dengan pembentukan kata (morfologi) merupakan landasan untuk menganalisa struktur kalimat (sintaksis).
4. Untuk dapat menerjemahkan dengan baik, dan menjadi penerjemah yang handal, mahasiswa perlu mendapatkan paparan berbagai macam wacana agar dapat membuka wawasan yang sangat dibutuhkan dalam penerjemahan.

Daftar Pustaka

- Catford, J.C. 1978. *A Linguistic Theory of Translation: An Essay in Applied Linguistics*. Oxford University Press.
- Gass, Susan and Scaachter, J. 1990. *Linguistic Perspectives on Second Language Acquisition*. Cambridge University Press.
- Mansyur Muslich. 2009. *Melaksanakan PTK*. Jakarta: Bumi Aksara
- Skerrit, Zuber. 1996. *New Directions in Action Research*. London: The Falmer Press
- Sudjianto dan Dahidi, A. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Bekasi: Kesaint Blanc.
- 工藤真由美. 1997. 『アスペクト・テンス体系とテキスト』 東京：ひつじ書房
- 白川博. 2002. 『中上級を教える人ための日本語文法ハンドブック』 東京：スリーエーネットワーク
- 玉村文郎（編）. 1998. 『日本語学を学ぶ人のために』 東京：世界思想社
- 寺村秀. 2002. 『日本語のシンタクスと意味 第1巻』 東京：くろしお出版
- 宮原彬編. 1999. 『日本の断面：読解から会話、作文へ：日本語中級後期・上級教材』 東京：東研出版

KEIGO COMMUNICATION PADA TUTURAN PERMINTAAN DALAM DRAMA DOCTORS (2013): TINJAUAN *TAIGU COMMUNICATION*

Selvi Elvawisa Cornelis
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran
Selvicornelis7@gmail.com

Nani Sunarni
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran
nani.sunarni@unpad.ac.id

Riza Lupi Ardiati
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran
riza.lupi@unpad.ac.id

ABSTRACT

Japanese people has a unique way when saying something. There is a concept of vertical and horizontal relationship in their society. The vertical relationship can be found in senior-junior relationship. While the horizontal one can be found in uchi relationship (inner group), and soto relationship (outer group). Japanese language acknowledges taigu communication in daily conversation manner which considers every important aspect in communication, which is speaker-interlocutor relationship, speech location, meaning, context, and forms of speech. This research will be explaining about forms of request speech which contain keigo, in addition to the functions of each keigo in request speech which influenced by contexts. The method used in this research is descriptive qualitative method. The analyzed data is taken from drama script which is entitled DOCTORS (Fukeda & Machii, 2013). The result of this research is the selection of keigo in request speech which is adjusted to speech context (level of speaker & level of location). But, while the level of speaker is higher than the level of interlocutor, the used forms of speech doesn't have to be sonkeigo or kenjougo. The level of importance becomes a consideration as well when saying a request utterance, so as not to offend the interlocutor and the communication could go well.

Keywords : Keigo, Taigu Communication, Speech of Request

1. Pendahuluan

Setiap bahasa memiliki ciri dan keunikan tersendiri, termasuk di dalamnya adalah bahasa Jepang. Selain ketatabahasa yang menjadi dasar ujaran dapat diterima, bahasa Jepang juga sangat mempertimbangkan faktor sosial dan budaya yang melatarbelakangi ujaran tersebut. Faktor sosial berpengaruh terhadap hubungan masyarakat di dalam lingkungannya. Bahasa Jepang mengenal *taigu communication* yakni komunikasi yang mempertimbangkan secara khusus isi ungkapan, situasi atau kondisi serta hubungan sosial (Kabaya, 2009:77). Penggunaan bentuk tuturan permintaan sebagaimana dikemukakan

Yamashita (2001:23) bahwa hal yang sangat penting adalah adanya tuturan yang menunjukkan pernyataan sehingga dapat menyentuh hati petutur, dan bentuk pernyataan dipilih berdasarkan kondisi seperti hubungan antara penutur dan petutur, perkara, isi dan mengenai hal yang akan diminta.

Menurut Kabaya (2013), indikator penting dalam penelitian 待遇コミュニケーション (*taigu communication*) adalah 相手レベル *aite reberu* ‘tingkatan petutur’ yang berhubungan dengan penempatan posisi diri sebagai penutur dan hubungan sosial dengan petutur (berdasarkan usia, status sosial seperti atasan dan bawahan, dan tingkat keakraban) serta 場レベル *ba reberu* ‘tingkatan tempat’ (berdasarkan tingkat keformalan) yang menjadi inti komunikasi dan mempengaruhi bentuk ungkapan yang harus dipertimbangkan penutur sebelum menuturkan sebuah tuturan. Dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang dan dengan latar belakang budaya yang berbeda, tidak jarang terjadi kesalahan dalam pemilihan bentuk tuturan dan penggunaan *keigo* yang bahkan menimbulkan kesalahpahaman pada pembelajar bahasa Jepang di Indonesia. Terutama saat menuturkan sebuah permintaan, maka mempertimbangkan segala aspek komunikasi menjadi sangat penting agar tidak menyakiti atau menyinggung petutur dan permintaan dapat dikabulkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis tertarik untuk mengkaji Dalam penelitian ini akan dibahas beberapa jenis *keigo* yang dikaitkan dengan konteks dalam tuturan permintaan bahasa Jepang. Penulis tertarik untuk mengambil data dari naskah drama berbahasa Jepang yaitu *DOCTORS*, tahun 2013 yang berlatarkan rumah sakit. Untuk menganalisis data pada penelitian ini, penulis menggunakan teori *taigu communication* oleh Kabaya (2013). Tujuan dari penelitian adalah mendeskripsikan bentuk-bentuk tuturan permintaan dikaitkan dengan *keigo* yang akan dikaji menggunakan kajian *taigu communication*. Dan diharapkan pembelajar bahasa Jepang memahami penggunaan *keigo* dalam tuturan permintaan yang disesuaikan dengan konteks tuturan. Pada penelitian ini akan digunakan istilah dan singkatan yang mengacu pada teori *taigu communication* oleh Kabaya (2013). Rumusan tingkatan petutur yang dilambangkan dengan A (*aite*) dan tingkatan tempat yang dilambangkan dengan B (*ba*), kemudian penutur dilambangkan CSx (コミュニケーション主体 *Communication Shutai x*) dan petutur adalah CSy (コミュニケーション主体 *Communication Shutai y*) oleh Kabaya et.al. (1998).

2. Tinjauan Pustaka

2.1 待遇コミュニケーション *Taigu Communication*

Taigu Communication adalah tata cara berkomunikasi dengan mempertimbangkan secara khusus isi ungkapan, situasi atau kondisi serta hubungan sosial. Selain dari *keigo* yang merupakan ungkapan positif dari *taigu*, juga terdapat *taigu hyougen* negatif yang memperlakukan orang yang menjadi topik pembicara secara rendah (Iori et al, 2001:482).

Menurut Kabaya (2009:77):

待遇コミュニケーションの「待遇」とは、コミュニケーションをするときに、コミュニケーション主体（話し手・書き手・聞き手・読み手）が、〈場面（人間関係・場）のことを考える・配慮すること〉という意味です。

Taiguu komyunikeeshon no "Taiguu" to wa, komyunikeeshon o suru toki ni, komyunikeeshon shutai (hanashite, kakite, kikite, yomite) ga, (bamen (ningenkankei, ba) no koto o kangaeru, hairyo suru koto) to iu imi desu.

‘Istilah “*Taigu*” pada *taigu communication* berarti subjek komunikasi (penutur, petutur, penulis, pembaca) memikirkan dan mempertimbangkan konteks (hubungan sosial dan tempat) pada saat berkomunikasi.’

Yang dimaksud dengan mempertimbangkan hubungan sosial adalah merangkap tiga hal berikut: 自分のことを考える *jibun no koto o kangaeru* ‘memikirkan diri sendiri’, 相手のことを考える *aite no koto o kangaeru* ‘memikirkan petutur’, dan 話題の人物を考える *wadai no jinbutsu no koto o kangaeru* ‘memikirkan orang yang dibicarakan’. Yang dimaksud dengan memikirkan diri sendiri adalah, misalkan, apa yang diri kita ingin sampaikan dengan ungkapan tersebut, apa yang ingin disampaikan kepada petutur, dan bagaimana petutur memandang kita. Yang dimaksud dengan memikirkan petutur adalah apa yang petutur ingin ekspresikan dengan ungkapan tersebut, apa yang ingin disampaikan olehnya, dan ingin menjalin hubungan yang seperti apa dengan diri kita. Kemudian, yang dimaksud dengan memikirkan orang yang menjadi topik pembicaraan adalah memikirkan bagaimana perasaan serta hubungan dengan kita ketika berkomunikasi.

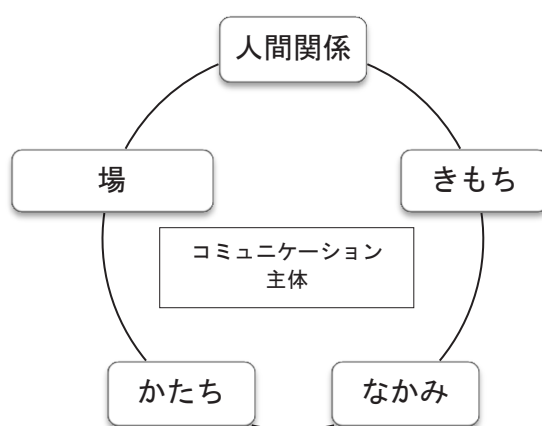
Selanjutnya bagaimana pentingnya mempertimbangkan tempat tuturan. Pada saat berkomunikasi kita harus memikirkan lokasi atau tempat komunikasi terjadi. Contohnya, pemilihan ungkapan pada saat berada di tempat formal, cepat mengakhiri pembicaraan dengan mempertimbangkan kondisi petutur yang sedang terburu-buru, dan lain-lain.

Dalam komunikasi, selalu terdapat hubungan sosial, selalu berkaitan dengan tempat, berjalan sambil memikirkan unsur-unsur berkomunikasi. Dengan demikian, semua komunikasi dapat dikatakan *Taigu Communication*.

2.2 Unsur-unsur *Taigu Communication*

Taigu Communication adalah komunikasi yang berfokus pada inti dari komunikasi seperti; 人間関係 *ningen kankei* ‘hubungan sosial, 場 *ba* ‘tempat’, 言意識 *ishiki* ‘perasaan’, 内容 *naiyou* ‘isi’, 形式 *keishiki* ‘bentuk’.

Taigu Communication terbentuk berdasarkan aksi dari lima unsur tersebut dan dapat digambarkan dalam skema sebagai berikut:



Gambar 2.1 Skema *Taigu Communication*

1. Kedudukan (Hubungan Sosial dan Tempat)

Dalam *Taigu Communication*, kedudukan dibagi menjadi dua yaitu hubungan sosial dan tempat.

- 1) 人間関係 *Ningen Kankei* ‘Hubungan Sosial’ (diri sendiri, petutur, dan orang yang dibicarakan)

Hubungan sosial merupakan hubungan antara diri sendiri dengan petutur serta hubungan dengan orang yang dibicarakan. Misalnya, Sdr. A hidup di sebuah lingkungan sosial dan bergaul dengan orang-orang di sekitarnya yang memiliki latar belakang yang berbeda-beda. Sdr. A merupakan seorang mahasiswa di lingkungan kampus dan memiliki hubungan dengan dosen, teman-temannya, serta junior dan seniornya. Di rumah, Sdr. A memiliki hubungan antara anak dan orangtua, dan mungkin juga memiliki saudara. Sebagai penyewa rumah, Sdr. A juga memiliki hubungan dengan pemilik rumah. Kemudian ketika berbelanja, Sdr. A juga berhubungan dengan pelayan dan sebagainya.

Dengan demikian, seseorang memiliki hubungan antar manusia yang beragam, seperti hubungan keluarga (kekerabatan), hubungan di lingkungan sosial, hubungan peran, hubungan pertemanan (hubungan emosional), masing-masingnya memiliki tata cara yang berbeda-beda sesuai dengan kedudukannya di lingkungan masyarakat.

Kemudian, pada *Taigu Communication*, memperhatikan cara memperlakukan orang yang dibicarakan juga sangat penting di dalam wacana percakapan maupun teks. Karena cara memperlakukan orang tersebut akan menjadi dasar pemilihan bentuk ungkapan.

Misalnya, pada saat membicarakan direktur perusahaan sendiri kepada perusahaan lain, ungkapan seperti '*Raigetsu, (uchi no) shachou ga irasshaimasu.*' 'Bulan depan, direktur (saya) akan datang.', sekarang sudah tidak umum digunakan. Hal tersebut telah diketahui sebagai perkara '*uchi*', oleh karena itu untuk membicarakan orang dalam '*uchi*' tidak digunakan bahasa hormat '*sonkeigo*'.

2) 場 *Ba* 'Tempat'

Tempat berarti posisi ruang dan waktu dari inti komunikasi. Dengan kata lain, ketika berkomunikasi, hal ini berarti 'dimana berada', 'ada di tempat seperti apa', 'kapan berada di situ'. Dalam kehidupan, seseorang akan melakukan komunikasi di berbagai tempat seperti sekolah, rumah, toko, dan sebagainya.

Dengan demikian, jika dilihat secara makro inti komunikasi, '*ba*' dapat dilihat dari sudut pandang budaya, sosial, dan sejarah. Namun, secara mikro dapat dilihat dari keadaan, suasana, konteks, serta psikologi. Sebagai contoh, di sebuah restoran yang penuh terlihat seorang tamu yang mungkin merasakan 'berisik' atau 'ramai sekali'.

3) 意識 (きもち) *Ishiki (Kimochi)* 'Maksud dan Perasaan'

Inti komunikasi adalah berkomunikasi dengan memikirkan kenapa, untuk apa, ada dengan tujuan apa. Dengan komunikasi ini perasaan apa yang akan diungkapkan. Misalnya, pada saat lupa membawa kamus dan di saat lupa sebuah kata, bermaksud meminjam kamus milik teman, maka '*jisho o kariyou*' 'pinjam kamus' akan menjadi makud dari tuturan permintaan.

Kemudian, inti komunikasi adalah pada saat berkomunikasi, ada perasaan dimana ingin menjadi akrab dengan lawan bicara dengan membicarakan hal yang menarik atau tidak ingin banyak bicara. Di dalam *Taigu Communication* hal tersebut disebut '*Ishiki kimochi*'.

4) 内容 (なかみ) *Naiyou (Nakami)* 'Isi'

Inti komunikasi adalah mengungkapkan dan memahami mengenai apa dan apanya menjadi sebuah maksud di dalam sebuah skenario tuturan. Misalnya, pada saat bertemu dengan kenalan di sebuah lift, setelah menyapa, lalu ada kondisi dimana kesulitan memikirkan topik dan apa yang sebaiknya dibicarakan selanjutnya. Pada saat seperti ini, misalnya selain dari sapaan “*Ohayou gozaimasu*” ada strategi lain seperti dengan menjadikan cuaca sebagai topik, ‘*Saikin, atsuku narimashita ne.*’ ‘akhir-akhir ini panas ya.’

Kemudian, ketika menemui teman yang sedang murung, bagaimana seharusnya menghiburnya menjadi masalah yang rumit tergantung dari kondisi dan petutur. Apakah menyemangatnya dengan berkata ‘*Ganbatte*’ ‘semanga’ atau malah memberinya tekanan lagi. Hal tersebut di atas disebut dengan *Naiyou ‘nakami*’.

5) 形式 (かたち) *Keishiki (Katachi)* ‘Bentuk’

Manusia berkomunikasi dengan memiliki sebuah maksud dan perasaan, membicarakan isi atau topik, dengan menggunakan sebuah kata, dengan sebuah kalimat atau wacana, dengan suara, huruf serta dalam kondisi dan situasi tertentu. Hal ini di dalam *Taigu Communication* disebut dengan *Keishiki ‘katachi*’.

Misalnya, pada saat berbicara dengan petutur apakah menggunakan *keigo* atau tidak ditentukan oleh isi percakapan, perasaan dan kondisi saat itu.

Apabila bentuk seperti ini tidak ada, maka kita tidak akan bisa secara jelas menyampaikan perasaan dan isi, dan petutur akan kehilangan petunjuk serta pemahaman sehingga komunikasi tidak berjalan dengan baik. Selain itu, bahkan hanya dengan bentuk ungkapan saja, tanpa kondisi, isi, dan perasaan juga tidak bisa berkomunikasi dengan baik.

Dengan demikian, pada saat berkomunikasi, kita memerlukan konteks (hubungan sosial dan tempat), perasaan, bentuk, serta isi sebagaimana yang telah disebutkan agar maksud dapat tersampaikan dan petutur dapat memahaminya dengan baik.

2.3 Konteks

Dalam berkomunikasi, kita perlu memperhatikan tingkatan petutur yang kita hadapi dan tingkatan tempat kita bertutur untuk menentukan ungkapan yang tepat untuk diujarkan kepada petutur.

Tingkatan petutur dapat dilihat sebagai berikut (Kabaya et.al (1998:9):

A+2 : 年齢差のある教師、上司など

Nenreisa no aru kyoushi, joushi nado

(Atasan, guru yang memiliki perbedaan umur jauh di atas kita)

A+1 : あまり年齢差のない教師、上司

Amari nenreisa no nai kyoushi, joushi

(Atasan, guru yang tidak begitu ada perbedaan umur)

A 0 : あまりしたしくない同年輩の人、特に関わりのない初対面の人など

Amari shitashikunai dounenpaino hito, tokuni kakawari no nai shotaimen no hito nado

(Orang yang tidak memiliki hubungan akrab, terutama orang yang baru pertama kali bertemu dan sama sekali tidak ada hubungan.)

A-1 : 親しい同年輩の人、後輩、部下、家族など

Shitashii dounenpai no hito, kouhai, buka, kazoku nado

(Orang yang akrab, junior, bawahan, keluarga,dll)

A-2 : 極めて親しい友人、親しい後輩、部下など

Kiwamete shitashii yuujin, shitashii kouhai, buka nado

(Teman, junior dan bawahan yang sangat akrab)

Tingkatan tempat dapat dilihat sebagai berikut (Kabaya et.al (1998:17):

B+2 : 式典、講演会などの「場」

Shikiten, kouenkai nado no 'ba'

(Tempat upacara, tempat perkuliahan)

B+1 : 会議、講義などの「場」

Kaigi, kougi nado no 'ba'

(Tempat pertemuan, tempat kuliah)

B 0 : 通常の社会生活の「場」

Tsuujou no shakai seikatsu no 'ba'

(Lingkungan masyarakat normal)

B-1 : 喫茶店、家族などの「場」

Kissaten, kazoku nado no 'ba'

(Tempat seperti rumah, warung kopi)

B-2 : 酒場での内輪の会合などの「場」

Sakaba de no uchiwa no kaigou nado no 'ba'

(Pertemuan pribadi di tempat minum minuman keras)

2.4敬語 *Keigo* ‘Ragam Bahasa Hormat’

Jepang memiliki tata bahasa kesopanan yang khas, yang dikenal dengan istilah *keigo* 「敬語」. Definisi *keigo* 「敬語」 menurut Machida (1999:141) adalah

日本語の敬語というのは、ある人物について、その人に対して話し手が敬意を持って（あるいは、改まった態度で）接しているのだということを表すための、体系的な表現方法です。

Nihongo no keigo to iu no wa, arujinbutsunitsuite, sonohitonitaishitehanashitegakeii to motte (aruiwa, aratamattataido de) seshiteiru no da to iukoto o arawasu tame no, taikeitekinahyougenhouhoudesu.

‘*Keigo* dalam bahasa Jepang, mengenai seseorang, adalah sebuah cara ungkapan yang sistematis bagi penutur untuk mengungkapkan hal yang berhubungan dengan rasa hormat terhadap orang tersebut (atau dengan sikap yang resmi).’

Sebagaimana yang kita ketahui bahwa *keigo* 「敬語」 umumnya terbagi ke dalam empat kelompok, yaitu *sonkeigo* 「尊敬語」, *kenjougo* 「謙讓語」, *teineigo* 「丁寧語」, dan *bikago* 「美化語」 (Slobin, *et al*, 1996:237). Akan tetapi pada penelitian ini digunakan teori Kabaya (2009) yang membagi *keigo* ke dalam 11 kelompok.

Gambar 2.5 Tabel Klasifikasi *Keigo* (Kabaya et.al., 2009:19)

| Contoh <i>Keigo</i> | 11 Klasifikasi berdasarkan Sifat <i>Keigo</i> | 5 Klasifikasi | 3 Klasifikasi |
|--|--|---------------------------------|------------------------------------|
| おっしゃる、いらっしゃる、お帽子、お美しい、お書きになる <i>Ossharu, irassharu, oboushi, outsukushii, okakininaru</i> | 直接尊重語 <i>Chokusetsu</i> <i>Sonchougo</i> (Bahasa Hormat Langsung) Meninggikan perbuatan, kondisi, dan kepemilikan dari subjek | 尊敬語 <i>Sonkeigo</i> <i>o</i> | 尊敬語 <i>Sonkeigo</i> <i>o</i> |
| くださる、教えクダサル、ご説明クダサル | 恩恵直接尊重 | | |

| | | | |
|--|---|-----------------------------------|--|
| <p><i>Kudasaru,</i> <i>oshie kudasaru,</i> <i>go-setsumei kudasaru</i></p> | <p>語 <i>Onkei</i> <i>Chokusetsu</i> <i>Sonchougo</i> (Bahasa Hormat Langsung berlandaskan Jasa) Meninggikan subjek perbuatan + benefit/jasa</p> | | |
| <p>御社、玉稿 <i>Onsha, Gyokkou</i></p> | <p>相手尊重 <i>Aite</i> <i>Sonchou</i> (Bahasa Hormat terhadap Petutur) Meninggikan benda yang berkaitan dengan petutur</p> | | |
| <p>伺う、お会いする <i>Ukagau, oaisuru</i></p> | <p>間接尊重語 <i>Kan</i> <i>setsu Sonchougo</i> (Bahasa Hormat Tidak Langsung) Tidak meninggikan subjek perbuatan + meninggikan orang yang berkaitan degan perbuatan</p> | <p>謙讓語I <i>Kenjougo I</i></p> | <p>謙讓語 <i>Kenjou</i> <i>go</i></p> |
| <p>いただく、ご説明いただく、さしあげる <i>Itadaku, gosetsumei itadaku, sashiageru</i></p> | <p>恩恵間接尊重 語 <i>Onkei Kansetsu</i> <i>Sonchougo</i> (Bahasa Hormat Tidak Langsung berlandaskan Jasa) Tidak meninggikan subjek perbuatan + meninggikan orang yang</p> | | |

| | | | |
|--|--|--|-----------------------------------|
| | berkaitan dengan perbuatan + benefit/jasa | | |
| いたす、参る <i>Itasu, mairu</i> | 丁寧語 <i>Teichoug</i> <i>o</i> (Bahasa Halus Terpola) Tidak meninggikan subjek perbuatan + formal | 謙讓語II (丁寧語) <i>Ke</i> <i>njougo</i> II (<i>Teichougo</i>) | |
| 弊社、拙稿 <i>Heisha, sekkou</i> | 自己卑下後 <i>Jiko</i> <i>higeo</i> (Bahasa Merendahkan Diri) Merendahkan benda yang berkaitan dengan diri sendiri | | |
| ご説明いたす、拝見いたす <i>Go-setsumei itasu, haiken itasu</i> | 尊重丁寧語 <i>Sonc</i> <i>hou Teichougo</i> (Bahasa Hormat Halus Terpola) Tidak meninggikan subjek perbuatan +meninggikan orang yang berkaitan dengan perbuatan + formal | 謙讓語I+ 謙讓語II (丁寧語) <i>Ke</i> <i>njougo</i> I + <i>Kenjougo</i> II (<i>Teichougo</i>) | |
| お花、ご褒美 <i>Ohana, go-houbi</i> | 美化語 <i>Bikago</i> (Bahasa Halus) Memperhalus benda | 美化語 <i>Bikago</i> | 丁寧語 <i>Teineig</i> <i>o</i> |
| です・ます <i>Desu, masu</i> | 丁寧文体語 <i>Tein</i> <i>ei Buntaigo</i> (Stilistika Bahasa Sopan) Tuturan sopan dari keseluruhan wacana dan kalimat | 丁寧語 <i>Teineigo</i> | |

| | | | |
|---|---|--|--|
| <p>であります・でございます <i>Dearimasu, degozaimasu</i></p> | <p>丁重文体語 <i>Teic hou Buntaigo</i> (Stilistika Bahasa Halus) Memperhalus keseluruhan wacana dan kalimat (mempertimbangkan konteks)</p> | | |
|---|---|--|--|

2.5 依頼表現 *Irai Hyougen* ‘Ungkapan Permintaan’

Ungkapan permintaan merupakan ungkapan yang bertujuan agar petutur mau melakukan isi ungkapan dan penutur mendapatkan benefit dari hasil perbuatan tersebut (Kabaya, 2013: 288). Meskipun langkah tuturan permohonan mirip dengan tuturan instruksi atau tuturan perintah, yang membedakannya adalah terdapat pada ‘*ketteiken*’ atau keputusan melakukan atau tidak yang berada di tangan petutur. Oleh karena itu dalam penuturannya terdapat banyak cara dalam mempertimbangkan segala sesuatu. Kabaya (2013) pada dasarnya memiliki struktur sebagai berikut (Kabaya, 2013: 229:300).

| | | |
|-----------|---|--------------------|
| CSx | = | petutur permohonan |
| CSy | = | petutur permohonan |
| Tindakan | = | petutur (A) |
| Keputusan | = | petutur (A) |
| Benefit | = | petutur (J) |

Masuoka (1999:121) menyatakan bahwa ungkapan permohonan langsung terdapat dua bentuk yaitu: bentuk *-te*+bentuk imperatif *kureru* yaitu; *-tekure*, *-techoudai* dan *-tekudasai*. Kemudian bentuk yang menggunakan struktur kalimat pertanyaan *-tekuremasu ka*, *-temoraemasu ka*, *-tekudasaimasu ka* dan *-teitadakemasu ka* yaitu pembicara bertanya kepada lawan bicara untuk memenuhi permohonan lawan bicara.

Menurut Iori *et al* (2000:149) juga menyebutkan bahwa bentuk *-tekuremasu ka*, *-temoraemasu ka*, *-tekudasaimasu ka* dan *-teitadakemasu ka* merupakan bentuk pola permohonan yang berupa pertanyaan. Namun dari bentuk pertanyaan tersebut, bentuk negatif sangkal seperti *-tekuremasusen ka*, *-temoraemasen ka*, *-tekudasaimasen ka* dan *-teitadakemasen ka* mengandung nilai kesopanan yang lebih tinggi. Kemudian, apabila dibelakang bentuk permohonan pertanyaan negatif sangkalan tersebut ditambahkan *darou ka* dan *deshou ka* akan menjadi lebih sopan lagi.

3. Analisis Data

Pada bab ini akan dibahas analisis mengenai *keigo communication* pada tuturan permintaan dalam drama DOCTORS (2013). Data yang dimunculkan adalah data dengan bentuk tuturan dan jenis *keigo* yang berbeda.

1. 堂上

：わたしが謝ります。さっき言った事は忘れて、どうかこの病院に残して下さい。

Dougami : *Watashi ga ayamarimasu. Sakki itta koto wa wasurete, douka kono byouin ni nokotte kudasai.*

Dougami : Saya minta maaf. Tolong lupakan hal yang saya katakan tadi dan saya mohon untuk tetap tinggal di rumah sakit ini.

相良 相良 : ぼくの腕、わかってくれましたか。

Sagara : *Boku no ude, wakatte kuremashita ka.*

saya pem.G lengan mengerti memberi pem.tanya

Sagara : Sudah mengerti bagaimana keahlian saya?

院長 堂上 : よくわかりました。

Dougami : *Yoku wakarimashita.*

Dougami : Saya sudah mengerti dengan baik.

相良

：では改めて年俸交渉を。ぼくの腕をいくらで買ってくれませんか。

Sagara : *Dewa aratamete nenpou koushou o. Boku no ude o ikura katte kuremasu ka.*

Saya pem.Gen lengan pem.O berapa membeli memberi pem.Tanya

Sagara : Kalau begitu sekali lagi tolong gaji tahunan saya. Mau bayar berapa keahlian saya?

堂上 : 1000万。

Dougami : *1000 Man.*

Dougami : Sepuluh juta?

相良 : ご冗談を。

Sagara : *Go-joudan o.*

- Sagara : Bercanda.
堂上 : 1500万。
2000万、2500万。
Dougami : 1500 Man. 2000 Man, 2500 man.
Dougami : 15 juta? 20 juta? 25 juta?
事務長 : 院長、何言ってるんですか。
Jimuchou : Inchou, nani itteru n desu ka.
Kepala Adm : Ibu, Anda bilang apa?
堂上 : 3000万、3500万。
Dougami : 3000 Man, 3500 man.
Dougami : 30 juta? 35 juta?
相良 : 有難うございます。
Sagara : Arigatou gozaimasu.
Sagara : Terima kasih.
事務長 : ええええっ。
Jimuchou : E e e e~ts.
Kepala Adm : Eeeeehhhh???

DOCTORS Saikyou no Meii hal. 74-76

Pada data (1) bentuk tuturan permintaan yang diujarkan Sagara terhadap Dougami dalam kalimat ぼくの腕をいくらで買ってくれますか。‘*Boku no ude o ikura de katte kuremasu ka.*’ yaitu pola *~te kuremasu ka*. Bentuk ini termasuk ke dalam kelompok ‘*teinei buntaigo*’ yaitu jenis *keigo* yang memperhalus keseluruhan tuturan yang ditandai bentuk *desu* dan *masu*. Jenis *keigo* ini tidak memiliki fungsi meninggikan atau berterima kasih atas jada seseorang, namun digunakan dengan tujuan mempertimbangkan petutur dengan berbicara sopan. Pada konsepnya, jenis *keigo* ini digunakan terhadap petutur dengan tingkatan 0 (Kabaya et.al, 2009:36). Konteks pada data (1) adalah penutur, Sagara (CSx= dokter, L:43th) dan petutur, Dougami (CSy= kepala RS, P:62th), sehingga tingkatan petutur dapat dirumuskan menjadi A=+2. Kemudian, latar tempat pada saat percakapan terjadi adalah rumah sakit (B=+1). Maksud (意図) dari tuturan dr. Sagara adalah meminta dan mengkonfirmasi kepada kepala RS mengenai gaji tahunan, dan sedikit menyombongkan diri karena telah merasa diremehkan. Bentuk tuturan permintaan dengan

pola ~te kuremasu ka seharusnya tidak dituturkan terhadap petutur dengan tingkatan +2. Namun pada situasi data (1), yang memiliki kepentingan dalam hal ini adalah kepala rumah sakit, yang sebelumnya meragukan keahlian Sagara dan memecatnya namun kembali memintanya untuk kembali bekerja.

2. 木ノ内 : 相良先生でしたよね。

Kinouchi : *Sagara sensei deshita yo ne.*

Kinouchi : dr. Sagara bukan ya?

相良 : はい。

Sagara : *Hai.*

Sagara : Iya.

木ノ内 : 私は妻に死なれては困るんですよ。

定年退職でして、やっと妻に恩返しができる。二人で京都に行って、晩食作るのも、これから私が手伝って。だから今、こいつに死なれては困るんです。妻はこれから幸せな人生を、やっところから。先生、本当に助けてくださいますか。

Kinouchi : *Watashi wa tsuma ni shinarete wa komaru n desu yo. Teinen taishoku deshite, yatto tsuma ni*

ongaeshi ga dekiru. Futari de Kyouto ni itte, banshoku tsukuru no mo, korekara watashi ga tetsudatte. Dakara ima, koitsu ni shinarete wa komaru n desu. Tsuma wa korekara shiawase na jinsei o, yatto korekara. Sensei, hontouni tasukete kudasaimasu ka.

dokter sungguh menolong memberi pem.tanya

Kinouchi : Saya takut ditinggal mati istri saya. Setelah pensiun, akhirnya saya bisa balas budi pada istri saya. Pergi ke Kyoto berdua, dan sudah mulai sekarang membantunya membuatkan makan malam. Jadi sekarang, saya takut ditinggalkannya. Istri saya akhirnya bisa merasakan hidup bahagia, mulai sekarang. Dok, benarkah dokter akan menyelamatkannya?

相良 : はい。

Sagara : *Hai.*

Sagara : Iya.

DOCTORS Saikyou no Meii hal. 116-117

Pada data (2) diidentifikasi bentuk tuturan permintaan dalam bentuk *~te kudasaimasu ka* pada kalimat 先生、本当に助けてくださいますか。‘Sensei, hontou ni tasukete kudasaimasu ka.’ yang dituturkan oleh keluarga pasien kepada dokter. Bentuk ini termasuk ke dalam kelompok *onkei chokusetsu sonchougo* yaitu jenis *keigo* yang meninggikan subjek perbuatan dan menunjukkan rasa terima kasih karena telah mendapatkan jasa dari hasil perbuatan si petutur. Pada konteks ini, penutur, Kinouchi (CSx= suami pasien, L:67th) dan petutur, Sagara (CSy= dokter, L:43th), sehingga A=+1 serta lokasi ruang rawat inap sebuah rumah sakit, sebagai tempat pelayanan jasa dapat dirumuskan menjadi B=+1. Maksud (意図) dalam tuturan tersebut adalah Kinouchi menginginkan dr. Sagara dapat menyelamatkan nyawa istrinya. Ungkapan *~te kudasaimasu ka* merupakan bentuk sopan yang dituturkan terhadap seorang dokter. Meskipun usia dari Kinouchi jauh lebih tua dibandingkan Sagara, tingkatan petutur pada kasus ini dilihat dari status sosial yaitu posisi Sagara sebagai seorang dokter dan Kinouchi sebagai keluarga dari pasien. Kemudian, Kinouchi yang ingin sekali istrinya sembuh dari penyakitnya, memohon dengan sangat kepada dokter bedah yang menangani istrinya.

3. (電話で) (*Denwa de*) (Di Telepon)

高杉 : 三田中央病院の高杉です。

Takasugi : *Mita Chuuou byouin no Takasugi desu.*

Takasugi : Saya Takasugi dari RS. Central Mita.

皆川 : ああ、来月からお世話になります。

Minagawa : *Aa, raigetsu kara osewa ni narimasu.*

Minagawa : Oh iya, mohon bantuannya mulai bulan depan.

高杉

: 申し訳ございませんが、皆川先生。この度の話は白紙に戻して頂けない
でしょうか。

Takasugi : *Moushiwake gozaimasen ga, Minagawa sensei.*

meminta maaf kop pem.akhir Minagawa dokter

*Kono tabi no hanashi wa hakushi ni modoshite itadakenai
deshou ka.*

ini kali pem.G cerita pem.Top kertas putihke kembalimenerima(neg)
kop pem.tanya

Takasugi : Mohon maaf yang sebesar-besarnya, dr. Minagawa. Kesempatan
kali ini bersediakah Anda untuk mengganggapnya pembicaraan kita
yang lalu tidak ada?

皆川 : え。

Minagawa : E.

Minagawa : Eh?

高杉

: 大変言いにくいんですが、もっといい条件で来て下
さる先生を紹介されて、とうか来ていただけることにな
りました。

Takasugi : *Taihen ii nikui n desu ga, motto ii jouken de kite kudasaru sensei o
shoukai sare mashite, to iu ka kite itadakeru koto ni narimashita.*

Takasugi : Sangat sulit bagi saya untuk menyampaikan hal ini, karena saya
dikenalkan pada dokter yang lebih bagus, jadi telah diputuskan
untuk menerima beliau.

DOCTORS Saikyou no Meii hal. 141

Pada data (3) diidentifikasi bentuk tuturan permintaan pada kalimat
*この度の話は白紙に戻して頂けないでしょうか。'Kono tabi no hanashi wa hakushi
ni modoshite itadakenai deshou ka.'* yang dituturkan oleh seorang pegawai administrasi RS
Central Mita, Takasugi kepada dr. Minagawa. Bentuk *~te itadakenai deshou ka* termasuk
ke dalam kelompok '*onkei kansetsu sonchougo*' yaitu jenis *keigo* yang sifatnya
meninggikan petutur, tidak meninggikan penutur dan menunjukkan rasa terima kasih
karena menerima jasa. Pada konteks data (3) penutur, Takasugi (CSx= pegawai
administrasi RS Central Mita, L:43th) dan petutur, Minagawa (CSy= dokter, P:48th),
sehingga dapat dirumuskan A=+1. Kemudian, dikarenakan percakapan dilakukan melalui
telepon, maka tingkatan tempat pada kasus ini dapat diabaikan. Maksud (意図) dari tuturan
Takasugi adalah meminta dr. Minagawa untuk melupakan pembicaraan dan kesepakatan

yang telah terjadi sebelumnya. Bentuk tuturan permohonan yang diujarkan Takasugi merupakan tuturan yang sangat halus, karena dalam konteks ini petutur kemungkinan besar akan sulit untuk menerima, oleh karena itu Takasugi menggunakan bentuk negasi dan menambahkan *deshou ka* di akhir kalimat permohonannya.

4. 皆川 : 痛みはいつ頃からですか。

Minagawa : Itami wa itsu koro kara desu ka.

Minagawa : Sakitnya dimulai kapan?

夏木の母親 : ひと月ほど前からです。

Natsuki no hahaoya: Hitotsuki hodo mae kara desu.

Ibu Natsuki : Dari satu bulan yang lalu.

皆川 : 今も痛い？

Minagawa : Ima mo itai?

Minagawa : Sekarang juga sakit?

夏木俊 : ちょっと。

Natsuki Shun : Chotto.

Natsuki Shun : Sedikit.

皆川 : 背中も聞かせて。

Minagawa : Senaka mo kikasete.

Minagawa : Biarkan saya dengar punggungnya juga.

藤波 : うつぶせになってもらえますか。

Fujinami : Utsubuse ninatte moraemasu ka.

menelungkup menerima pem.tanya

Fujinami : Bisa tolong menelungkup?

夏木俊 : はい。

Natsuki Shun : Hai.

Natsuki Shun : Iya.

夏木の母親

: 最初の病院では勉強のストレスから来てるんじゃないかって言われました。その次の病院では感染症だって。

Natsuki no hahaoya: Saisho no byouin de wa benkyou no sutoresu kara kiteru n janai ka tte iwaremashita. Sono toki no byouin de wa kansen-shou datte.

Ibu Natsuki : Di rumah sakit yang pertama dikatakan kalau mungkin karena stres. Rumah sakit berikutnya dikatakan ini penyakit menular.

DOCTORS Saikyou no Meii hal. 219-220

Pada data (4) diidentifikasi bentuk tuturan permintaan dalam kalimat うつぶせになってもらえますか。'utsubuse ni natte moraemasu ka.' yang dituturkan oleh seorang perawat terhadap pasiennya. Pola tuturan permintaan yang digunakan yaitu bentuk *~te moraemasu ka*. Bentuk ini termasuk ke dalam kelompok 'teinei buntaigo' yaitu jenis *keigo* yang memperhalus keseluruhan tuturan yang ditandai bentuk *desu* dan *masu*. Jenis *keigo* ini tidak memiliki fungsi meninggikan atau berterima kasih atas jada seseorang, namun digunakan dengan tujuan mempertimbangkan petutur dengan berbicara sopan. Pada konteks data (4), penutur, Fujinami (CSx= perawat, P:26th) dan petutur, Natsuki Shun (CSx= pasien, L:14th), sehingga A=0. Percakapan ini terjadi di ruang pemeriksaan rumah sakit, sehingga B=+1. Maksud (意図) dari tuturan Fujinami adalah meminta Shun untuk menelungkupkan badan untuk melakukan pemeriksaan. Penggunaan bentuk *teinei* terhadap pasien remaja atau tergolong anak kecil tetap menjadi pertimbangan saat menuturkan sebuah permintaan. Pada konteks ini, sebenarnya perawat memberikan instruksi atau perintah terhadap pasiennya, akan tetapi memilih bentuk tuturan permintaan yang menjadikan tuturan lebih sopan.

5. 相良 : 高杉誠さんという人の事を調べて頂けますか。

Sagara : Takasugi Makoto-san to iu hito no koto o shirabeteitadakemasu ka.

Takasugi Makoto(hon) mod orang pem.G hal pem.O mencari tahumenerima(pot) pem.tanya

Sagara : Boleh tolong dicarikan informasi mengenai Tn. Makoto Takasugi?

渋谷 渋谷 : ドナーになるのを断られた方ですね。

Shibuya : Donaa ni naru no o kotowarareta kata desu ne.

Shibuya : Orang yang menolak untuk menjadi donor ya?

相良 相良 : ずいぶん情報が早いですね。

Sagara : Zuibun jouhou ga hayai desu ne.

Sagara : Informasinya sangat cepat ya.

DOCTORS Saikyou no Meii hal. 342

Pada data (5) bentuk tuturan permintaan dalam kalimat 高杉誠さんという人の事を調べて頂けますか。 ‘*Takasugi Makoto san to iu hito no koto o shirabete itadakemasu ka.*’ menggunakan pola *~te itadakemasu ka.* Bentuk ini termasuk ke dalam jenis *keigo* ‘*onkei kansetsu sonchougo*’ yaitu jenis *keigo* yang sifatnya meninggikan petutur, tidak meninggikan penutur dan menunjukkan rasa terima kasih karena menerima jasa. Pada konteks ini, penutur, Sagara (CSx= dokter, L:43th) dan petutur, Shibuya (CSy=MedRep, P:30th), sehingga A=0. Dikarenakan percakapan dilakukan melalui telepon, maka tingkatan tempat pada kasus ini dapat diabaikan. Maksud (意図) dari tuturan Sagara adalah meminta Shibuya untuk mencari tahu informasi mengenai seorang calon donor dari pasiennya. Dalam konteks tuturan data (5) ini, permintaan dari Sagara sama sekali tidak ada hubungannya dengan pekerjaan Shibuya sebagai seorang MedRep, sehingga tingkat kewajaran (当然性) dari tuturan permintaan ini dianggap rendah. Oleh karena itu Sagara menggunakan bentuk halus agar Shibuya dapat mengabaikan permintaannya.

4. Simpulan

Dari hasil pembahasan analisis data pada penelitian ini, dapat dilihat bahwa pemilihan *keigo* dan bentuk tuturan permintaan sangat bergantung pada hubungan sosial antara penutur dengan petutur, disamping itu tempat tuturan juga menentukan tingkat keformalan. Semakin besar tingkat kepentingan dan semakin rendah tingkat kewajaran maka akan semakin halus bentuk tuturan. Permintaan maaf serta pemberian alasan menjadi sangat penting ketika tuturan dianggap sulit diterima petutur dan menyakiti dan akan menjadi pembukaan yang baik sebelum menuturkan sebuah permintaan. Pada pembahasan analisis, ditemukan bentuk tuturan permintaan yang beragam dengan jenis *keigo* yang berbeda sebagai pengaruh dari konteks tuturan, dapat dilihat sebagai berikut:

| No. Data | Penutur (CSx) | Petutur (CSy) | Faktor Penentu (Konteks) | Penanda Lingual <i>Keigo</i> |
|----------|---------------------------------|--|--------------------------|--|
| 1. | Sagara (CSx= dokter, L:43th) | Dougami (CSy= kepala RS, P:62th) | A=+2 B=+1 | <i>~te kuremasu ka</i> (<i>teinei buntaigo</i>) |
| 2. | Kinouchi (CSx= suami pasien, | Sagara (CSy= dokter, L:43th) | A=+1 B=+1 | <i>~te kudasaimasu ka</i> (<i>onkei chokusetsu</i>) |

| | | | | |
|----|---|---------------------------------------|--------------|--|
| | L:67th) | | | <i>sonchougo</i>) |
| 3. | Takasugi (CSx= pegawai administrasi RS Central Mita, L:43th) | Minagawa (CSy= dokter, P:48th) | A=+1 B= - | <i>~te itadakenai deshou ka (onkei kansetsu sonchougo)</i> |
| 4. | Fujinami (CSx= perawat, P:26th) | Natsuki Shun (CSx= pasien, L:14th) | A=0 B=+1 | <i>~te moraemasu ka (teinei buntaigo)</i> |
| 5. | Sagara (CSx= dokter, L:43th) | Shibuya (CSy=MedRep, P:30th) | A=0 B= - | <i>~te itadakemasu ka (onkei kansetsu sonchougo)</i> |

DAFTAR PUSTAKA

- Iori, Isao.et.al. 2000. *Nihongo Bunpou Handobukku*. Tokyo: Suriee Nettowaaku.
- Kabaya, Hiroshi.et.al. 1998. *Keigo Hyougen*. Tokyo: Taishukan Shoten.
- _____2009. *Keigo Hyougen Handobukku*. Tokyo: Taishukan Shoten.
- _____2010. *Keigo Komyunikeeshon*. Tokyo: Asakura Shoten.
- Kabaya, Hiroshi. 2013. *Taigu Communication*. Tokyo: Taishukan Shoten.
- Machida, Ken. 1999. *Gengogaku ga Suki ni Naru Hon*. Tokyo: Kenkyuusha Shuppan.
- Masuoka, Takashi & Takubo Yukinori. 1999. *Kiso Nihongo Bunpou*. Tokyo: Kuroshio Shuuppan.
- Yamashita, Y. 2001. *Sukiru Appu Nihongo Hyougen*. Tokyo: Oufuu.

Sumber Data

- Fukuda, Yasushi & Toshio Machii. 2013. *DOCTORS-Saikyou no Meii*. Tokyo: Asahi Shinbun Shuppan.

Daftar Kamus Acuan

- Kridalaksana, Harimurti.2000. *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Matsura, Kenji. 1994. *Kamus Bahasa Jepang-Indonesia*. Kyoto: Kyoto Sangyo University Press.
- Shinmura, Izuru. 1969. *Koujien*. Tokyo: Nihon Kyouiku Gakkai.

**PSIKOLOGI LINGKUNGAN DALAM MANGA *KISEKI NO RINGO* KARYA
ISHIKAWA TAKUJI DAN FUJIKAWA TSUTOMU**

Silvia Damayanti
Universitas Udayana
silvia_damayanti@unud.ac.id

Ni Luh Putu Ari Sulatri
Universitas Udayana
ari_sulatri@unud.ac.id

ABSTRACT

Manga *Kiseki no Ringo* is written by Ishikawa Takuji and Fujikawa Tsutomu. It belongs to children literature which describes the struggle of a peasant at Aomori Japan in planting apples free from artificial pesticide. The research on Ecological Psychology in the Manga *Kiseki no Ringo* aims at finding out the perspective and behavior between humans, namely the characters and their environment that are shown in the Manga. The research applies literary ecology approach (Endaswara, 2016) and Ecological Psychology theory, Bell & Fisher (1978). The analysis is conducted qualitatively by applying descriptive analytic method. The result of the research is expected to find out the psychology of the characters, particularly the main character in preserving the environment by planting apples free from pesticide.

KEY WORDS: psychology, environment, literary ecology, *manga*, pesticide.

1. PENDAHULUAN

Seorang sastrawan dapat menyampaikan ide, gagasan, pengalaman, dan amanat dalam karya sastra ciptaannya. Seorang sastrawan dapat pula menyampaikan sebuah kepentingan ekologi untuk mengkritisi ataupun memperbaiki lingkungan agar semakin baik terdapat pesan ekologis yang ingin disampaikan kepada pembacanya. (Endaswara, 2016:viii). Oleh sebab itu, melalui karya sastra sangat memungkinkan pula belajar tentang interaksi antar manusia dan alam.

Salah satu karya sastra yang sangat kental akan nuansa ekologi adalah Manga *Kiseki no Ringo* (2013). Manga karya *mangaka* Fujikawa Tsutomu ini mengisahkan tentang kegigihan seorang petani berjuang selama sebelas tahun mencoba bertani apel secara alami di daerah Aomori, Jepang. Manga ini dialihwahanakan berdasarkan jalan cerita dari novel *Kiseki no Ringo* (2008) karya Ishikawa Takuji. Ishikawa Takuji terinspirasi saat melihat kisah nyata keluarga Akinori Kimura (1947--) hidup dari apel manis hasil dari kebun yang

ditanam secara alami tanpa pestisida dan pupuk buatan di sebuah program acara televisi NHK (2006) berjudul “Kiseki no Ringo (Apel Ajaib)”. Dalam manga “Kiseki no Ringo” hubungan antara tingkah laku tokoh utama yang memilih untuk melawan arus, tidak menggunakan pestisida dalam menanam pohon apel dengan lingkungan dan respon yang didapat dari lingkungan tergambar dengan jelas. Oleh sebab itu, penelitian ini menggunakan manga “Kiseki no Ringo” sebagai objek penelitian.

Masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sikap tokoh utama, Akinori Kimura, terhadap pestisida dalam menanam pohon apel dan respon yang didapat dari lingkungannya. Penelitian ini menggunakan teori Psikologi Lingkungan oleh Bell dan Fisher (1978). Tujuan dari studi tentang Psikologi Lingkungan adalah agar hubungan antara tingkah laku manusia dan lingkungannya dapat dianalisis, dijelaskan, diramalkan dan kalau perlu dapat dipengaruhi dan direkayasa untuk kepentingan manusia dan kepentingan lingkungan itu sendiri (Sarwono, 2016:49). Sehingga melalui penelitian psikologi yang difokuskan pada lingkungan, baik manusia maupun lingkungan dapat memperoleh keadaan yang lebih baik. Oleh sebab itu, tujuan dan manfaat penelitian ini untuk menambah khasanah penelitian ekologi sastra, khususnya psikologi lingkungan dan untuk mengetahui hubungan antara tingkah laku dan lingkungan dalam karya sastra yang bernuansa ekologi.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan secara kualitatif menggunakan Ekologi Sastra oleh Endaswara (2016). Data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah manga *Kiseki Ringo* karya Takuji Ishikawa (2013) berbahasa Jepang yang terdiri dari 170 halaman. Pengumpulan data dilakukan dengan metode studi pustaka (*library research*) dengan teknik catat, yaitu mencatat hal atau temuan data yang dijadikan model analisis data dalam objek kajian (Ratna, 2009: 39). Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan deskriptif analitik (Ratna, 2009: 46). Sementara itu, teknik analisis data yang digunakan penelitian ini adalah teknik analisis konten (*content analysis*). Teori yang digunakan dalam analisis adalah teori Psikologi Lingkungan menurut Bell dan Fisher (1978). Teori Psikologi Lingkungan digunakan untuk mencari hubungan tingkah laku tokoh dengan lingkungannya, khususnya tindakan tokoh utama, Akinori, dalam penggunaan pestisida alami.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Definisi Umum Psikologi Lingkungan

Ilmu tentang saling-hubungan atau hubungan timbal balik yang saling memengaruhi antara tingkah laku manusia baik dengan lingkungan buatan maupun alamiah disebut dengan Psikologi lingkungan (Bell dan Fisher dalam Sarwono, 2016:51). Dalam Psikologi Lingkungan yang dimaksud dengan lingkungan adalah lingkungan fisik yang terdiri atas komponen-komponen biotik maupun abiotik, baik alamiah maupun buatan. Lingkungan tidak hanya terbatas pada hutan, rumah, sungai dan lain sebagainya namun juga mencakup hal yang lebih luas seperti keadaan, kesesakan, kepadatan, daerah personal serta faktor-faktor sosial yang memengaruhinya. Lingkungan merupakan satu unit yang tidak bisa berdiri sendiri. Sebagai contoh, psikologi lingkungan tidak mempelajari mengenai bagaimana indra menangkap suara atau bagaimana mengukur konsentrasi seseorang. Melainkan mempelajari bagaimana kebisingan (lingkungan) mempengaruhi konsentrasi kerja (tingkah laku manusia) (Sarwono, 2016:52).

3.2 Sikap Akinori Kimura Terhadap Dampak Buruk Pestisida

Dalam *Manga Kisiki no Ringo* tokoh utama, Akinori Kimura, dikisahkan merupakan seorang petani apel di Prefektur Aomori. Akinori Kimura memiliki sifat ulet, rajin, penasaran dan pantang menyerah. Akinori tinggal bersama Istrinya, Mimiko Kimura, ketiga anak mereka, dan mertua laki-laki yang juga seorang petani apel. Semua petani apel di Prefektur Aomori menggunakan pestisida, keluarga Akinori maupun keluarga Kimura pun menggunakan pestisida untuk meningkatkan hasil panen.

Dalam manga dikisahkan Akinori Kimura memiliki sikap ambivalen terhadap pestisida, dia sangat mengagumi pestisida, namun di sisi lain dia tidak menyukai pestisida. Kekakugaman Akinori terhadap pestisida karena kepraktisan dan keefisienannya, pestisida dapat meningkatkan hasil panen berlipat-lipat. Berikut paparan sikap Akinori terhadap pestisida dalam *Manga Kiseki no Ringo*.

Di awal cerita dikisahkan bahwa Akinori yang bercita-cita bekerja di kota harus menjadi seorang petani apel karena harus melanjutkan bisnis keluarga. Sebagai petani Apel, Akinori Kimura harus sering berhadapan dengan pestisida. Berdasarkan Penelitian yang dilakukan di Jepang, apabila tidak menggunakan pestisida, maka hama akan menyebabkan hasil panen apel menurun hingga 90% (Ishikawa, 2013:8).

- ① 秋則 : 「このとおりまけば農薬の残留濃度もゼロに近い安全で美味しいリンゴができる。でも...安全なリンゴは作れるかもだけど...うぷっ
気持ち悪っ」

爺さん:「おいちゃんとマスクしろぶっ倒れちまうぞ」
秋則 :「安全にリンゴを作ることは無理だよな。だって...注意下記通り農薬が手に
ついたから洗ってたら...非効率だもんな。やっぱり収穫を増やさなきゃ！」
(奇跡のリンゴ, 2013:33)

Akinori:“Jika dilakukan seperti ini, konsentrasi residu pun menjadi nol, sehingga bisa menciptakan apel yang aman.Tapi... meskipun mungkin bisa membuat apel yang aman... Uhuk- Benar-benar menyiksa...”

Kakek : “Oi! Gunakan masker dengan benar, kau bisa pingsan”

Akinori:“Membuat apel dengan aman itu tidak mungkin ya. Habis... meskipun sudah dilakukan sesuai dengan petunjuknya, seperti apabila terkena tangan maka segera dicuci... Hal tersebut tidak ada gunanya. Memang kita harus meningkatkan pertanian!”

(Kiseki no Ringo, 2013:33)

Data (1) merupakan data yang menunjukkan penggunaan pestisida di kebun apel Akinori. Percakapan dilakukan oleh Akinori dan Kakek Akinori. Penggunaan pestisida di kebun apel Akinori digunakan sesuai dengan petunjuk penggunaan pestisida sehingga dapat membuat apel yang aman dikonsumsi. Namun meskipun bisa menghasilkan apel yang aman, penggunaan pestisida justru tidak aman untuk petani apel. Pada data (1) menunjukkan Akinori yang batuk saat menggunakan pestisida. Kakek Akinori kemudian menghimbau Akinori agar menggunakan masker dengan benar karena pestisida dapat menyebabkan kehilangan kesadaran (pingsan). Selain itu, dampak dari penggunaan pestisida juga dirasakan secara langsung oleh Akinori. Tangan Akinori yang terkena pestisida tetap saja terluka meskipun telah ditangani sesuai dengan petunjuk penggunaan pestisida.

Gambar 1. Luka di Tangan Akinori Kimura



(Kiseki no Ringo, 2013:33)

Gambar (1) merupakan gambar luka di tangan Akinori Kimura yang terkena pestisida. Meskipun telah menggunakan pestisida sesuai dengan petunjuk penggunaan, penggunaan pestisida dirasa sangat merugikan kesehatan petani. Hal tersebut senada dengan hasil penelitian Girsang yang menyatakan bahwa dampak buruk penggunaan pestisida, yaitu berpengaruh negatif terhadap kesehatan manusia (Girsang, 2009). Dampak negatif dari penggunaan pestisida seperti menyebabkan rasa mual, muntah, batuk, serta iritasi terhadap

kulit merupakan Stimulus Tak Berkondisi yang menyebabkan rasa tidak senang (Respons Tak Berkondisi) dari Akinori. Rasa tidak senang tersebut menyebabkan Respon Berkondisi tidak suka dari Akinori Kimura terhadap keadaan dirinya yang harus menjadi petani. Meskipun demikian, Respon tidak suka terhadap pestisida sempat melemah dikarenakan pertimbangan Akinori terhadap hasil panen yang melimpah. Setelah menikah dengan Mieko Kimura, Akinori yang kemudian menjadi bagian keluarga Kimura pun kembali menjadi seorang petani apel (Ishikawa, 2013:39). Berkat kerja keras Kimura hasil panen apel keluarga Kimura semakin meningkat. Peningkatan produksi apel keluarga Kimura terdapat pada data (2).

② 美栄子：でも...おかげさまで今年は甘いリンゴがたくさん収穫できそ～」

秋則：「うんすべては農薬のおかげだね。今年は農協から表彰を受けるほどたくさん散布したからね。リンゴは農作物の中でも時にデリケートだから病気も害虫も排除して効率よくリンゴを守ってあげなきゃ」(奇跡のリンゴ, 2013:69)

Mieko：“Tapi, berkat itu semua, kita bisa memanen banyak apel manis tahun ini”

Akinori:“Iya, semuanya berkat pestisida ya. Tahun ini kita telah dapat melakukan banyak penyemprotan hingga kita mendapat pengakuan dari rekan-rekan bertani kita. Diantara buah-buah hasil pertanian yang lain, apel merupakan salah satu jenis buah yang paling rentan, sehingga kita harus melindungi apel dengan kualitas tinggi dengan cara menghilangkan penyakit dan hama” (Kiseki no Ringo, 2013:41)

Data (2) merupakan data yang menunjukkan percakapan antara Akinori dan istrinya, Mieko pada siang hari seusai bekerja di ladang apel. Pada data (2) dapat dilihat bahwa Akinori menyadari bahwa hasil panen yang melimpah merupakan dampak positif dari penggunaan pestisida. Apel merupakan buah yang pohonnya sangat rentan terhadap hama, sehingga penggunaan pestisida pada apel merupakan hal yang sangat penting. Data (2) menunjukkan Respons tidak suka Akinori terhadap pestisida mulai melemah dikarenakan pertimbangan yang menunjukkan pestisida membawa konsekuensi yang positif. Selanjutnya, Respons tidak suka Akinori terhadap pestisida meningkat kembali ketika ia menyadari bahwa pestisida telah membahayakan kesehatan Mieko.

③ 美栄子：「もう大げさなんだから～いつものことだから心配しないで」

秋則：「でも～今回は長引いてるし～」

美栄子母:「大丈夫よ美栄子は農薬が苦手で長いときは一週間くらい寝こむんだから」

秋則：「一週間も...?農薬のせいで...たしかに...農薬が苦手なのはしってたけど...」 (奇跡のリンゴ, 2013:52)

Mieko：“Sudah jangan dibesar-besarkan~ Ini adalah hal yang biasa, jadi jangan khawatir”

Akinori：“Tapi~ Kali ini cukup lama~”

Ibu Mieko:“Tidak apa-apa, Mieko memang alergi terhadap pestisida. Dulu bahkan dia pernah tidak bisa bangun sampai sekitar satu minggu”

Akinori：“Sampai satu minggu...? Gara-gara pestisida... Memang sih... aku tahu dia alergi terhadap pestisida...” (Kiseki no Ringo, 2013:52)

Data (3) merupakan data yang menunjukkan kepanikan Akinori ketika Mieko terbaring sakit setelah kontak dengan pestisida. Mieko yang sebelumnya memang memiliki alergi terhadap pestisida harus tetap menggunakan pestisida karena produksi apel merupakan penghasilan utama keluarga kimura. Berdasarkan data (3) dapat dilihat bahwa Mieko sudah terbiasa jatuh sakit yang disebabkan oleh penggunaan pestisida. Sebagai bagian dari keluarga petani apel, Mieko harus membiasakan dirinya untuk berhadapan dengan pembasmi hama. Mieko yang sejak awal memiliki alergi terhadap pestisida pun seringkali jatuh sakit dikarenakan ia harus melakukan kontak langsung terhadap pestisida. Akinori pun semakin terkejut ketika mengetahui Mieko pernah tidak sadarkan diri hingga selama seminggu lebih. Hal ini yang menyebabkan Respons tidak suka dari Akinori terhadap pestisida semakin meningkat. Akinori tidak ingin melihat Mieko menderita sehingga ia mulai mempertimbangkan kemungkinan-kemungkinan yang bisa dilakukannya untuk menjaga kesehatan Mieko. Salah satu pertimbangan yang dilakukan oleh Akinori untuk mengurangi penggunaan pestisida adalah mengganti produksi apel dengan produksi jagung. Jagung merupakan salah satu komoditas dalam produksi yang bisa diterapkan di ladang dan sangat sedikit menggunakan pestisida dibandingkan dengan apel. Ide mengenai penggantian ladang apel menjadi ladang jagung dapat dilihat pada data (4).

④ 美栄子父 : 「え？ トウモロコシは栽培を拡大してリンゴ栽培をやめたいって？ 無茶なこと言うなよ...この辺一帯の農家の収入源のほとんどがリンゴだってこと知ってるだろ」

秋則 : 「でもリンゴ栽培は9月から収穫前だけでも10数回の農薬散布が必要です。とにかく農薬散布が多いし農薬がなければ商品になるリンゴの栽培は不可能です。その点トウモロコシは農薬散布も少ないどうかトウモロコシの収入をあげて、なるだけ美栄子に辛い思いをさせたくないです」

美栄子父 : 「だがな...」 (奇跡のリンゴ, 2013:41)

Ayah Mieko: “Eh? Kau ingin memperluas ladang jagung dan memangkas ladang apel katamu? Jangan mengatakan hal yang aneh-aneh... Kau tahu kan komoditas utama yang dapat dipanen di daerah ini adalah apel?”

Akinori: “Tapi buah apel itu dari bulan September sampai saat panen membutuhkan 10 kali penyemprotan pestisida. Yang lebih penting lagi, pohon apel memerlukan banyak pestisida, apabila tidak disemprotkan pestisida, tidak akan ada apel yang dapat dijual. Dari sisi penggunaan pestisida, ladang jagung hanya membutuhkan sedikit penyemprotan, sehingga bagaimanapun kita harus menaikkan pemasukan melalui ladang jagung. Sebisa mungkin saya tidak ingin membuat Mieko menderita lebih banyak lagi”

Ayah Mieko: “Iya sih... tapi” (Kiseki no Ringo, 2013:41)

Data (4) menunjukkan percakapan antara ayah Mieko dengan Akinori. Akinori mendiskusikan idenya untuk memperluas ladang jagung dan menghilangkan ladang apel

kepada ayah Mieko. Pada data (4) terlihat bahwa Akinori mengemukakan idenya bahwa sebaiknya keluarga kimura memperluas ladang jagung karena dari segi penyemprotan pestisida, jagung akan lebih aman terhadap petani dibandingkan apel. Ladang apel memerlukan lebih dari sepuluh kali penyemprotan pestisida sedangkan ladang jagung membutuhkan jauh lebih sedikit. Dasar pertimbangan dari Akinori adalah dengan mengganti ladang apel menjadi ladang jagung, penggunaan pestisida akan lebih sedikit. Dengan mengurangi penggunaan pestisida, maka akan mengurangi resiko Mieko akan menderita kembali. Namun meskipun demikian, data (4) menunjukkan ayah Mieko tidak sepakat dengan ide yang dikemukakan oleh Akinori. Menurut ayah Mieko, sangat sulit untuk mengganti komoditas apel menjadi komoditas jagung karena daerah tersebut merupakan daerah yang produksi utamanya adalah apel. Respons negatif dari ayah Mieko juga ditunjukkan pada data (5).

- ⑤ 美栄子父 : 「そんなこといってもな収入が減れば貧乏になって美栄子は辛い思いするだけだぞ」
(奇跡のリンゴ, 2013:54)

Ayah Mieko: “Meskipun kamu bilang begitu, jika pemasukan menurun, kalian akan menjadi miskin, dan itu juga akan membuat Mieko menderita”

(*Kiseki no Ringo*, 2013:54)

Data (5) menunjukkan respon ayah Mieko terhadap ide Akinori mengenai mengganti produksi utama dengan jagung. Menurut ayah Mieko, Akinori tidak bisa begitu saja mengganti produksi apel, meskipun hal tersebut berkaitan dengan kesehatan Mieko. Apabila produksi apel dihilangkan, pemasukan dalam keluarga akan menurun dan tidak menutup kemungkinan akan menyebabkan kemiskinan di keluarga Kimura. Kemiskinan tentu saja akan membawa dampak negatif kepada keluarga termasuk Mieko. Oleh sebab itu, ide dari Akinori Kimura tidak bisa dilaksanakan.

Negasi dari Ayah Mieko mengenai pergantian produksi apel merupakan Stimulus yang menyebabkan adanya keadaan disonan dalam pikiran Akinori. Di satu sisi, Akinori tidak mau Mieko menderita karena penggunaan pestisida yang tidak baik untuk kesehatan. Di sisi lainnya, idenya mengenai penggantian produksi apel menjadi produksi jagung tidak bisa dilaksanakan dikarenakan penghasilan keluarga akan Kimura merosot. Menurut teori Disonansi Kognitif, dalam keadaan disonan dengan elemen-elemen kesadaran yang bertentangan, orang akan cenderung: mengubah pola pikir, menambah elemen-elemen kesadaran, atau mengubah tingkah laku agar tercapai keadaan yang konsonan. Pada saat Akinori mengalami keadaan yang disonans, ia mengubah pola pikirnya agar tercapai

keadaan yang konsonan. Pada awalnya Akinori memikirkan bahwa dengan mengganti panen apel menjadi panen jagung, Mieko tidak akan menderita kembali. Akinori bermaksud agar Mieko tidak menderita karena pestisida, namun ia mengubah sudut pandangnya dengan memikirkan tindakan lain yang bisa dilakukan. Tindakan Akinori ini merupakan perubahan pola pikir untuk mendapatkan keadaan kesadaran yang konsonan. Untuk mendapatkan ide-ide baru yang bisa dilakukannya untuk mengurangi penderitaan Mieko, Akinori banyak membaca buku-buku.

- ⑥ 秋則：「何もやらない農薬も肥料も何も使わない農業... ほぼ無農薬でミカンを。米と麦を現代農業と同じだけ収穫させることに成功してるって... こんなことできるわけがない... でも...もし同じように無農薬でリンゴが栽培できたら...」
(*奇跡のリンゴ*, 2013:63)

Akinori:“Pertanian yang tidak menggunakan pestisida maupun pupuk buatan... Menumbuhkan jeruk hampir tanpa pestisida. Dapat memanen beras dan gandum dengan sukses seperti teknologi pertanian zaman modern... Hal seperti ini mana mungkin...Tetapi... seandainya dengan cara yang sama dapat menumbuhkan apel tanpa pestisida...”

(*Kiseki no Ringo*, 2013:63)

Data (6) menunjukkan Akinori yang menemukan buku mengenai panen beras dan gandum secara organik tanpa menggunakan pestisida. Pertanian dilakukan dengan memanfaatkan teknologi modern sehingga mengurangi penggunaan pestisida. Meskipun pada awalnya Akinori tidak yakin namun kemudian ia mulai membayangkan apabila metode tersebut bisa diterapkan pada produksi apel, maka hal tersebut akan menjadi solusi dari permasalahan yang sedang dihadapinya berkaitan dengan dampak buruk pestisida. Berdasarkan pertimbangan yang telah dilakukan. Buku-buku mengenai pertanian tanpa pestisida merupakan Stimulus yang menyebabkan pertimbangan-pertimbangan baru yang bisa dilakukan oleh Akinori.

- ⑦ 秋則：「無農薬栽培なら農薬の費用はゼロにできる！経費を考えれば収益率は悪くない！収穫量がどのくらい減るかわからないが採算は合うんじゃないか！？でも... こんな無茶な挑戦みんなに反対されるに決まってる。いや...相談してみるんだ。説得には時間もかかるだろうけど... でもこの実験し t 記録をみせれば...」
(*奇跡のリンゴ*, 2013:67)

Akinori:“Jika bisa menerapkan penanaman tanpa pestisida sama sekali, biaya pestisida bisa ditekan menjadi nol. Jika dilihat dari segi ekonomis, hal ini sangat menguntungkan. Memang hasil panennya jadi berkurang, tetapi bukankah itu cocok dengan modal yang dikeluarkan? Tetapi... Mencoba hal yang sangat beresiko seperti ini, aku pasti akan ditentang semua orang. Tidak... aku akan mencoba mendiskusikannya dulu... Kita akan memerlukan waktu sampai hal itu berhasil... Tetapi jika memperlihatkan catatan eksperimen ini...”

(*Kiseki no Ringo*, 2013:67)

Data (7) menunjukkan pertimbangan-pertimbangan yang dilakukan oleh Akinori mengenai pembuatan apel tanpa pestisida. Apabila Akinori bisa membuat apel tanpa pestisida, ia akan mendapatkan berbagai keuntungan. Selain akan berdampak baik pada kesehatan Mieko, pembuatan apel tanpa pestisida juga baik secara ekonomi karena biaya pestisida bisa dipangkas. Data (7) menunjukkan Akinori yang masih dalam keadaan disonan, berusaha menambah elemen-elemen kesadarannya dengan berbagai pertimbangan. Salah satu pertimbangannya adalah keuntungan dari segi ekonomi. Namun di sisi lain terdapat elemen kesadarannya yang menyakini bahwa tindakannya tersebut pasti akan ditentang oleh berbagai pihak. Oleh sebab itu, Akinori pun merubah tingkah lakunya untuk memperoleh keadaan disonan pada pikirannya. Ia mulai bereksperimen dan mempelajari pembuatan apel tanpa pestisida. Eksperimen yang dilakukan oleh Akinori adalah berupa penggunaan pupuk kompos dari kotoran ayam sebagai pupuk pengganti pestisida.

Gambar 2 Akinori menerima kotoran ayam dari seorang peternak ayam



(Kiseki no Ringo, 2013:68)

Gambar 2 menunjukkan Akinori yang menerima berkantong-kantong kotoran ayam untuk dijadikan pupuk kompos. Gambar menunjukkan betapa peternak keheranan dengan tindakan Akinori yang ingin membuat pupuk kompos. Selanjutnya, Akinori membuat penelitian mengenai apa yang akan dilakukan agar pembuatan apel tanpa pestisida dapat direalisasikan.

- ⑧ 秋則: 「4カ所あるウチのリンゴ畑農薬散布の回数を変えてみようかね
いつもどおり 13回農薬散布する畑... 6回の畑 3回の畑 1回の畑でどうかな...
(奇跡のリンゴ, 2013:69)

Akinori: “Mungkin aku harus mengubah frekuensi penyemprotan pestisida di empat bagian ladang apel kami... Ladang yang disemprot pestisida seperti biasa yaitu 13 kali...
Ladang yang disemprot 6 kali
Ladang yang disemprot 3 kali
dan ladang yang disemprot 1 kali itu bagaimana ya...” (Kiseki no Ringo, 2013:69)

Data (8) menunjukkan pertimbangan-pertimbangan yang dilakukan Akinori. Akinori mempertimbangkan apabila ladang yang sebelumnya harus disemprot 13 kali, kemudian hanya disemprot enam kali, tiga kali atau hanya sekali saja. Akinori sendiri masih kurang yakin dengan idenya, namun ia tetap mencari-cari tahu (menambah elemen-elemen kesadaran) sehingga dapat tercapai keadaan yang konsonan dalam pikirannya. Akhirnya ia memutuskan untuk mendiskusikan idenya kepada ayah Mieko.

- ⑨ 美栄子父：「無農薬でやらせてほしい！?...
秋則　　：「実験記録がありましたね...これを見てもらえば...」
美栄子父：「やってみろ！」
秋則　　：「え？」
美栄子父：「やってみろっていったんだ！返事は？」
秋則　　：「あ　あ　　はい！やってみます！」　　（*奇跡のリンゴ*, 2013:70)
Ayah Mieko：“Kau ingin ijin berhenti menggunakan pestisida?! ...”
Akinori　　：“Saya punya catatan dari eksperimen ini... jika Ayah melihat catatan ini...”
Ayah Mieko：“Ayo coba lakukan!”
Akinori　　：Eh?
Ayah Mieko：“Kubilang coba lakukan! Apa jawabanmu!”
Akinori　　：“B b- baik! Saya akan mencobanya!”　　（*Kiseki no Ringo*, 2013:70)

Data (9) menunjukkan diskusi yang dilakukan oleh Akinori dengan ayah Mieko. Diskusi dilakukan Akinori dengan memperlihatkan catatan dari eksperimen yang telah dilakukannya. Pada data (9) dapat dilihat bahwa tanpa diduga ayah Mieko menyetujui ide Akinori untuk mencoba membuat apel tanpa pestisida. Respon ayah Mieko merupakan respon positif lingkungan terhadap ide Akinori. Dikarenakan tujuannya adalah untuk menghindari sakit dari istrinya, Akinori berusaha sekuat tenaga untuk berpikir dan mewujudkan pikirannya dalam berbagai tindakan. Tindakannya tersebut mendapat respon positif dari lingkungannya. Meskipun demikian, terdapat banyak sekali halangan yang dihadapi Akinori dalam menciptakan apel tanpa pestisida sampai akhirnya apel ajaib tersebut berhasil direalisasikan. Selain demi menjaga kesehatan istrinya, Akinori juga telah mewujudkan sebuah pertanian ramah lingkungan yang sangat membawa kemajuan bagi petani apel. Usaha kerasnya selama bertahun-tahun kemudian dibalas timbal balik positif oleh lingkungan karena dilakukan tidak lain dengan tujuan yang positif.

4. SIMPULAN

Dari uraian dalam pembahasan dapat disimpulkan bahwa tokoh utama, Akinori Kimura bersikap ambivalensi terhadap pestisida, di satu sisi suka, dan di sisi lain tidak suka. Di awal cerita ketidaksukaan terhadap pestisida diakibatkan karena dampak negatif

pestisida bagi kesehatannya. Tetapi, respons tidak suka Akinori terhadap pestisida mulai melemah dikarenakan pertimbangan yang menunjukkan pestisida membawa konsekuensi yang positif, yaitu pestisida dapat meningkatkan hasil panen apel. Selanjutnya, Respons tidak suka Akinori terhadap pestisida meningkat kembali ketika ia menyadari bahwa pestisida telah membahayakan kesehatan istrinya. Kesehatan istrinya merupakan faktor yang melatarbelakangi keinginan Akinori berkebun apel tanpa pestisida. Akinori berusaha sekuat tenaga untuk berpikir dan mewujudkan pikirannya dalam berbagai tindakan. Tindakannya tersebut ternyata mendapat respon positif dari lingkungannya. Meskipun demikian, terdapat banyak sekali halangan yang dihadapi Akinori dalam menciptakan apel tanpa pestisida sampai akhirnya apel ajaib tersebut berhasil direalisasikan. Usaha kerasnya selama bertahun-tahun kemudian dibalas timbal balik positif oleh lingkungan karena dilakukan tidak lain dengan tujuan yang positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Endaswara, Suwardi, dkk. 2016. *Sastra Ekologis:Teori dan Praktik Pengkajian*. Caps: Yogyakarta.
- Girsang, Warlinson. 2009. "Dampak Negatif Penggunaan Pestisida". Diunduh dari <https://usitani.wordpress.com/2009/02/26/dampak-negatif-penggunaan-pestisida/> pada tanggal 30 Januari 2017.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2009. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra dari Strukturalisme hingga Poststrukturalisme Perspektif Wacana Naratif*. Yogkarta: Pustaka Pelajar
- Sarwono, Sarlito Wirawan.2016. *Psikologi Lingkungan & Pembangunan Edisi 2*. Jakarta: Mitra Wacana Media Penerbit.
- Ishikawa, Takuji, Fujikawa Tsutomu. 2013. *Kiseki no Ringo*. Japan: Gentosha Comics

INDIRECT LANGUAGE AND CULTURE INFLUENCE THROUGH JAPANESE KIDS TELEVISION PROGRAM

Sonnya Heliantina Dewi

Japanese Literature, FISIB, Pakuan University Bogor

sonnyaheliantina@unpak.ac.id

Hanif Eka Cahyono

Japanese-Indonesian Freelance Translator and Interpreter

Member of Association of Indonesian Translator

me@hanifcahyono.com

ABSTRACT

Penelitian ini berkaitan dengan anak yang mampu menerima amasukan dari lingkungan. Pada umumnya, tahap pertama bagi anak adalah dengan menyerap nilai-nilai osiokultur dengan cara meniru. Subjek penelitian adalah seorang anak perempuan berusia 3:7 dari sebuah keluarga Indonesia. Anak ini menerima bahasa dan budaya Jepang melalui program tayangan anak-anak di saluran televisi NHK. Fokus penelitian adalah pengaruh tayangan ini kepada anak, terutama penggunaan bahasa Jepang dan kial yang dilakukannya. Data dikumpulkan dengan cara mengobservasi keluarga subjek (Dewi, 2017). Kami menemukan bahwa anak dapat memahami dan menggunakan bahasa Jepang secara tepat.

KEYWORDS: *language socialization, language use, child language, gestures.*

1. INTRODUCTION

In Indonesia, it is not a coincidence if we found a married couple with different language and cultural background. This causes many children to grow by acquiring more than one mother tongue in their family. Foreign languages also began to teach by parents to their children at home, one of them is the Japanese language.

Children are active learners who can receive inputs from their environment. Generally, children were acquiring cultural knowledge by reproducing language and culture by imitating it in a process called language socialization (Ochs and Schieffelin 2012). Implicit and explicit cultural applying of values through the exercise process will make it a habit to establish an output that called identity form (Burke 2009).

The subject is a 3;7 aged daughter (hereinafter referred to as AN) of a bilingual family. The father (hereinafter referred to as AY) speaks Japanese to AN while the mother (hereinafter referred to as IB) speaking Indonesian. Both parents learn Japanese from their parents as children. AY had lived in Japan for 9 years. Meanwhile, IB has a degree

Japanese literature. AY works as a Japanese freelance translator and mother is a housewife. They lived in West Java.

Based on observation, the parents are using Japanese kid's television programs on NHK television such as *InaiInai Ba!* and *Okaasan to Issho* since AN was six months old. The programs were used as inputs for AN to learn Japanese language and culture. We were observing AN's output of language use and attitude. The aim of this study is describing AN's Japanese language use and gestures.

2. RESEARCH METHOD

Data from this study is derived from observation of family daily activity about three years, especially when AN watched the *InaiInai Ba! And Okaasan to Issho* on NHK television. We also taped the conversations between AN and her parents when they were having dinner to record AN's Japanese language use and gestures. However, AN usually did it spontaneously off the record. The recordings are taken in seven days (Dewi, 2017), transcribed into orthographic transcription. Each utterance in conversation and participants' turn are put in different lines and marked with numbers. We also described AN's gestures in additional notes.

We focus on AN's language use and gestures when she was talking to her parents. However, the contexts, namely the parent's utterance in interactions with AN are taken into account. We were using Hamiru-aqui (2004) as the reference of Japanese gestures.

3. FINDINGS AND DISCUSSION

Based on observation, we found that AN can fully understand AY's Japanese speech, even though she gives her reply in Indonesian. This can occur as she lives in an environment which is dominated by Indonesian. Moreover, we found that AN can understand very well Japanese when she watched Japanese kid's television programs.

Further, we also observed that the attitude of AN looks like Japanese children. This is because AN is imitating what she saw in *InaiInai Ba!* and *Okaasan to Issho* program. The descriptions below explain about the show that affect AN, namely the Japanese children song and Japanese children's behavior in daily life.

3.1 Japanese song for children

We found AN often sing the Japanese song for children from Japanese kid's program on NHK television. In the following conversation segment, it is shown that AN sang *Uminiikou* spontaneously, which she knew from *InaiInai Ba!* show.

(1) (AN, IB, and AY are ready to have dinner. AN and IB are washing hands in kitchen. AY watched Detective Conan series in living room.)

[...]

377 An: Buka aja.

'Just open it.'

378 Ib: Oh gitu.

'I see.'

379 An: Kepanasan.

'I'm feeling hot.'

380 Ib: Cieh yang kepanasan.

'Aren't you?'

{AN is washing hands with IB}

[...]

386 An: *Uminiikou* {sing}

387 *Sakanasakana* {sing}

388 *Umiikou* {sing}

[...]

The segment above shows that AN is speaking to IB to tell her that she is feeling hot. Because of the heat, AN sang a Japanese song of sea and summer, which often she heard in Japanese summer specialkid's program and reminds her about the hot weather in sea.

3.2 Daily attitude

We found some session in kids show can affect AN's attitude, as we noted below.

Table 1

| No. | Session Title | Description | AN's attitude |
|-----|--------------------------------|--|---|
| 1. | <i>Rin chan no Itadakimasu</i> | A 3-years-old child can eat food independently, without being fed. First, the child introduces the name and age, then says <i>itadakimasu</i> 'bon | AN mimicked the eating attitudes of the children from the session, namely |

| | | | |
|----|---|---|--|
| | | appetite' while facing palms on the chest. The child usually uses spoon and fork, or child's chopsticks. After finishing the meal, the child says <i>gochisousamadeshita</i> 'thank you for the food' and facing palms in front of his chest. | saying <i>itadakimasu</i> before eating, and <i>gochisousamadeshita</i> after the meal. |
| 2. | <i>Rin chan no Tatameru Kana</i> | A 3-years-old child can tidy up their clothes without the help of parents. First, the child introduces the name and age then folds the shirt and pants from the laundry basket. When finished folding the clothes, the child says <i>dekimashita</i> or <i>dekita</i> , 'finished'. | AN mimicked and tried helping IB to fold clothes. After finish folding, AN said <i>dekita</i> . |
| 3. | <i>Rin chan no Ittekimasu</i> | A 3-years-old child can wear socks and shoes without parents' help. Initially, the child introduced the name and age then took a pair of socks and put on shoes. Once the shoes are installed, the child says <i>ittekimasu</i> 'goodbye'. | Since the age of 2 years, AN was wearing shoes without parents' help. After wearing shoes, AN said <i>ittekimasu</i> aloud. |
| 4. | <i>Pajama de Ojama</i> | A 3-years-old child can wear pajamas without the help of parents. Initially the child introduces the name and age then take the pajama pants to wear. After that, the child picks up pajama shirt, puts the right and left hand into it and then buttons the shirt. After the pajamas are neatly wear, the child says <i>dekimashita</i> or <i>dekita</i> 'finished'. | AN imitated the child in this session. So that she wore a shirt and buttoned her own clothes without the help of parents. Sometimes after finish wearing her pajama, AN said <i>dekita</i> . |
| 5. | <i>Hamigaki Jouzu Kana</i> | A 3-years-old child can brush his/her own teeth. Initially, the child introduces name and age, then brushing teeth. When finished, the child will call his father or mother to help check and brush the child's teeth. | Before sleeping, AN asked AY or IB to take a toothbrush, then AN will brush her own teeth. After that, AN will ask for AY or IB assistance to check back on her teeth. |

3.3 Japanese gestures

Hamiru-aqui (2004) noted that Japanese can communicate each other without speech. The author said that they are using gestures. Based on this book, there are 70

common gestures, which divided into general gestures, slang gestures, and children's gestures. According to our observation, AN did the common Japanese gestures spontaneously. We listed gestures that AN did the most.

1. *Hai* 'yes' and *iie* 'no'

In Japanese culture, *hai* 'yes' followed by nodding head. Meanwhile, when they say *iie* 'no', they also waved palms quickly and shook head. In an informal situation, *haican* be replaced with *un*, and *uuncan* replace *iie*. The segment (2) below shows AN did the *hai* gesture.

2. *Itadakimasu* 'bon appetite' and *gochisousamadeshita* 'thank you for the meal'.

Japanese will do this gesture before and after having meal. Put the palms facing each other in front of the chest with bowing head lightly, as AN did in this conversation segment.

(2) (AY, IB, AN are watching Detective Conan series while having dinner)

[...]

48 An: *Itadakimasu* {face palms in front of chest}

'bon appetite'

49 Ay: *Oishiijanain kore?*

'Taste good, isn't it?'

50 Ib: Hehe {laugh}

51 Ay: *Oishii ne.*

'Taste good, huh?'

52 An: *Un.* {nod}

'yup'

[...]

3. *Kocchi* 'come over here'

With the back of hand facing upward, shake the hand downward toward ourselves. AN usually did this kind of gesture when she call out somebody to get closer to her.

4. *Ojigi* 'bow'

A movement when greeting someone by lowering head at least 30 or 45 degrees. AN did this gesture when she greeted someone or to apologize.

5. *Warau* 'laugh'

Covering the mouth when laughing. When, AN is laughing, she covered her mouth with hand and lowering her voice.

6. *Kochira e douzo* 'please come with me'

Show the palm of hand to the other person and motion with it to the place you wish to indicate. The fingers are together and the tip of the middle finger is directed at the person's feet. AN did this gesture when she wanted to show places. We saw this when she showed her cousins her new bedroom.

7. *Dogeza* 'kneel down on the ground'

Kneel with upper body bent over the knees, head bowed to the floor. A gesture of deep apology toward someone you have angered or when you are making a very serious request. We found AN did *dogeza* when she apologized to IB when making a big mistake. AY taught her the gesture to show a deep respect when made apology to someone.

8. *Yubikiri* 'pinky promise'

This gesture is made while singing a song. Children sing while intertwining each other's pinkies of one hand. AN did some pinky promise with AY or IB while singing *yubikiri* song.

9. *Oshiri pen pen*

Kids are done the gesture by showing the bottom to another person and patting it is used to ridicule. *Oshiri pen pen* is the sound of spanking the bottom lightly. AN were doing this when joking with her father and mother.

(3) (*AN and IB are watching Japanese culture show in living room while AY had dinner*)

[...]

{AN and IB came out of the bathroom}

245 Ib: Keringindulunih.

'Dry it.'

246 An: *Oshiri pen pen* {sing}

247 Ib: Yeey..

248 An: Hahaha! {laugh}

[...]

260 An: *Oshirioshiri* {singi}

261 Pen pen {sing}

262 Oshirioshiri {sing}

263 Pen pen {sing}

[...]

10. *Janken* ‘rock-paper-scissor’

Commonly done when randomly selecting a person for some purpose, such as deciding the order of players in a game. There are three forms, which is *isgu*, *pa*, and *choki*. AY taught AN *janken* and she often play this with AY or IB.

11. *Banzai*

Throwing both arms up while shouting *banzai*. Initially, Japanese did the gesture to express good fortune or happiness. AN sometimes did the gesture when she felt happy. For example, when her mother granted her request.

Based on observation, we can summarize the language and attitude of AN clearly reflects Japanese culture. Based on the theory of language socialization (Ochs and Schieffelin. 2012), AN, who has acquired Japanese from AY since she was born, feels the same identity with Japanese children in the Japanese kid’s programs she witnessed on NHK television. The language, acts, and gestures that AN imitating is a manifestation of the internalization of a culture that she does not realize. Moreover, both parents support the AN’s attitude so that she feels this kind of behavior is accepted by the environment.

4. CONCLUSION

Useful inputs would be great for children because they are clever learners, just by simply following their environment. In this study, we found that kid’s television shows in NHK channel were well received by the subject, namely AN. She can receive the input because she has acquired the Japanese language since birth in the family. The socialization of the language went smoothly and the effect made AN’s attitude look like Japanese children and understood Japanese, although AN’s language produced was still dominated by Indonesian. We can say that *InaiInai Ba!* and *Okaasan to Issho* successfully affect AN.

This study is limited to one child, and to certain condition. Therefore, further research can be done as the child is growing. This study can be conducted in other field such as social, psychological, and linguistic studies.

REFERENCES

- Burke, Peter J. dan Jan E. Stets. 2009. *Identity Theory*. New York: Oxford University Press.
- Cook, Haruko Minegishi. 2012. Language Socialization and Stance-Taking Practices. Dalam *The Handbook of Language Socialization*. Ed. Alessandro Duranti, Elinor Ochs, dan Bambi B. Schieffelin, 296—321. West Sussex: Blackwell Publishing Limited.
- Dewi, S.H. 2017. Upaya Pembentukan Identitas Anak melalui Penggunaan Bahasa Jepang pada Sebuah Keluarga Indonesia. Master Thesis. Depok: Kajian Wilayah Jepang, Program Pascasarjana Universitas Indonesia. Unpublished
- Hamiru-aqui, ed. 2004. *70 Japanese Gestures: No Language Communication*. Tokyo: IBC Publishing. *Trans.* Aileen Chang. Ed. Barbara Bayer 2004. Berkeley, CA: Stone Bridge Press.
- Holmes, J. 2009. *An Introduction to Sociolinguistics*. Third Edition. Essex: Longman.
- Ochs, Elinor, Bambi B. Schieffelin. 2012. The Theory of Language Socialization. Dalam *The Handbook of Language Socialization*. Ed. Alessandro Duranti, Elinor Ochs, Bambi B. Schieffelin, 1—22. West Sussex: Blackwell Publishing.

***BENEFACTIVE VERB, 'YARIMORAI',
REPRESENTING ILLOCUTIONARY PERFORMATIVE
OF JAPANESE'S MOVIE'S UTTERANCES:
A STUDY OF PRAGMATICS***

Sri Iriantini
Universitas Kristen Maranatha Bandung
s_iriantini@yahoo.co.jp, iriantinisri3@gmail.com

ABSTRACT

Every language has its own characteristics to specify its uniqueness. Japanese, for example, provides itself with benefactive verbs functioning as auxiliaries attached to main verbs. To highlight its performance, the benefactives may represent illocutionary performative verbs, conveying a particular intention intended to addressees. When Japanese benefactive verbs such as 'yaru', 'ageru', 'sashiageru', 'kureru', 'kudasaru', 'morau', and 'itadaku' appear in utterances, they perform various illocutionary force of performative; it depends on the contexts and speech events provided. Challenging the phenomena, this research aims to debate illocutionary force of performative of benefactive verbs in Japanese's utterances' movie. Then, the illocutionary forces were investigated by applying pragmatic method along with the pragmatic instruments – addressers, addressees, speech act, and context. The research technique, otherwise, presented a result of selection through choosing benefactive verbs. As a result, this research shows that verbs 'kureru', 'kudasaru', 'morau', and 'itadaku' may function as implicit illocutionary performative verbs conveying asking, request, or order. On the other hand, verbs 'yaru', 'ageru', and 'sashiageru' may play as implicit illocutionary performative verbs with intention of persuading addressees or someone to do something to others, or of showing what addresser will do; determined by speech act and context given.

Keywords: benefactive verbs, performative illocutionary , pragmatics, speech act, context.

1. LATAR BELAKANG MASALAH

Dalam sebuah komunikasi yang melibatkan penutur, petutur, pasti terkandung sebuah maksud tuturan yang dilakukan oleh penutur terhadap petutur, yang tersurat ataupun tersirat. Jika tidak terekspresikan dengan jelas, maka konteks tuturan, situasi ujar, dan hal-hal yang berkaitan dengan saat tuturan itu diucapkan dapat menunjukkan maksud tuturan tersebut. Hal itu berarti bahwa untuk memahami sebuah tuturan harus pula mempertimbangkan konteks, situasi ujar, hubungan antara penutur dan petutur, dan hal-hal yang berkaitan dengan tuturan tersebut.

Jika maksud yang terkandung dalam sebuah tuturan itu dapat dipahami dan diterima dengan baik oleh petutur, maka komunikasi yang dilakukan dapat dikatakan telah berjalan dengan lancar tanpa hambatan.

Suatu tindakan yang ditampilkan lewat sebuah tuturan biasanya disebut dengan tindak tutur (*speech act*) dalam bahasa Jepang disebut dengan 発話行為 *hatsuwakoui*. Tindakan ini dilakukan oleh seseorang ketika berusaha mengekspresikan dirinya, yang diungkapkannya tidak hanya dengan tuturan yang mengandung kata-kata dan struktur-struktur gramatikal saja, tetapi juga dengan memperlihatkan tindakan-tindakan melalui tuturan-tuturan itu. Perhatikan kalimat berikut :

(1) *You're fired*

Anda dipecat

Tuturan dalam contoh kalimat (1) dapat digunakan untuk memperlihatkan suatu tindakan mengakhiri pekerjaan seseorang, dan yang dimaksud dalam tuturan ini adalah lawan bicara. Akan tetapi, tindakan-tindakan yang ditampilkan tidak harus menyakitkan seperti dalam contoh (1), bisa juga hal yang menyenangkan seperti dalam contoh berikut :

(2) a. *You're so delicious* (Anda sangat menyenangkan)

b. *You're welcome* (Terima kasih kembali)

c. *You're crazy* (Gila kau!)

Tindakan yang ditampilkan pada kalimat (2) a. merupakan tindakan pujian, b. ucapan terima kasih, dan c. ungkapan rasa terkejut.

Tindakan-tindakan yang ditampilkan lewat tuturan seperti pada contoh-contoh tersebut berimplikasi pada lawan bicara yang terimbas oleh tuturan tersebut. Inilah yang disebut tindak ilokusi. Tindakan ilokusi yang mengharapkan adanya suatu tindakan dari seseorang atau lawan bicara biasanya mengandung verba performatif yang hadir baik secara eksplisit maupun secara implisit. Perhatikan contoh selanjutnya :

(3) a. *Clean up this mess!*

(Rapikan barang-barang yang berantakan ini!)

b. *I hereby order you that you clean up this mess*

(Dengan ini saya perintahkan Anda untuk merapikan barang-barang yang berantakan ini!)

Contoh seperti (3) b. (normalnya tanpa '*hereby*'/ dengan ini) digunakan oleh penutur sebagai suatu tuturan yang bersifat performatif eksplisit. Contoh seperti pada (3) a. merupakan tuturan yang bersifat performatif implisit, dan kadang-kadang disebut performatif primer (Yule, 2006 : 90).

Di dalam bahasa Jepang pun demikian terdapat verba-verba yang dapat dikatakan berfungsi sebagai verba performatif, diantaranya adalah verba-verba benefaktif *yarimorai*,

yang jika digunakan dalam sebuah tuturan mengandung ilokusi tertentu sebagai verba performatif implisit. Perhatikan contoh tuturan berikut :

(4) *ashita 10 ji ni kitekuremasuka.*

Besok jam 10 datang member kah

‘Bisakah besok datang jam 10?’

Kalimat (4) menggunakan salah satu varian verba *yarimorai* yaitu *kureru* ‘memberi’ sebagai *hojodoushi* ‘verba bantu’ yang menambahkan makna pada verba *kuru* sehingga bentuknya menjadi *kitekuremasu*, dan diakhiri dengan *ka* sebagai tanda kalimat pertanyaan. Bentuk kalimat verba inti plus verba benefaktif *kureru*, dalam situasi ujar tertentu bisa bermakna suatu permintaan dari penutur terhadap petutur seperti pada contoh kalimat (4) tersebut. Dengan demikian verba benefaktif dalam kalimat ((4) dapat dikatakan sebagai verba performatif yang membuat tuturan tersebut bermakna performatif implisit yaitu mengandung makna permintaan penutur terhadap petutur.

Verba benefaktif *yarimorai*, terdiri dari 7 varian yaitu *yaru*, *ageru*, *sashiageru*, *kureru*, *kudasaru*, *morau*, dan *itadaku*. Penelitian ini akan membahas verba benefaktif apa saja yang bisa menjadi verba performatif dalam sebuah tuturan, yang dikaji dari sisi pragmatik, yaitu dengan mempertimbangkan konteks, penutur, petutur, situasi ujar, tindak tutur, peristiwa tutur, dan hal-hal yang berkaitan dengan ketika tuturan tersebut diucapkan.

2. Kajian Teori

Ekspresi benefaktif adalah suatu ekspresi yang digunakan ketika sesuatu atau seseorang misalnya X memberikan benefit/benefisiari kepada Y sebagai objek datif dari verba memberi menerima, berupa sesuatu yang dilakukan oleh X untuk Y (jasa) (Iriantini, Disertasi, 2016). Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Otani dan Steedman (Jurnal, 2010) sebagai berikut:

Literally, this construction means something like ‘X (the subject of ageru) gives to Y (the dative object of ageru) the benefit of (‘X,s) doing something for Y’, and is called the benefactive construction.

‘Secara harfiah, konstruksi ini berarti, sesuatu seperti X (subjek dari verba *ageru* memberikan kepada Y (objek datif dari *ageru*) suatu benefit dari apa yang dilakukan oleh X untuk Y, dan ini disebut dengan konstruksi benefaktif’.

Dalam 格文法 *case grammar* hal ini dinamakan *benefactive case* (Fillmore: 1968). *Benefactive case* dalam bahasa Jepang dimarkahi dengan *joshi* pemarkah *ni*. Kemudian,

seseorang yang menerima keuntungan ini bisa pembicara (PP I), bisa lawan bicara (PP II), atau orang lain di luar pembicaraan (PP III), tergantung dari verba *yarimorai* yang digunakan.

Mengenai verba benefaktif *yarimorai* ini, Kuno (1973 : 127) menjelaskannya sebagai berikut :

In conventional grammars, typical explanations of giving and receiving verbs kureru, kudasaru, yaru, ageru, sashiageru, morau, itadaku, etc. proceed as follows:

(1) yaru : someone gives something to a person equal or inferior to him

ageru : someone gives something to a person superior to him

kureru : someone equal or inferior to the speaker gives something to him

morau : someone receives something from a person equal to or inferior to him

itadaku: someone receives something from a person superior to him, etc.

‘Dalam tata bahasa tradisional, penjelasan secara tipikal dari verba-verba memberi dan menerima ‘*kureru, kudasaru, yaru, ageru, sashiageru, morau, itadaku*’, dan lain-lain, adalah sebagai berikut :

- a. *yaru* : seseorang memberikan sesuatu kepada orang yang sederajat atau lebih rendah dari dirinya (pemberi).
- ageru* : seseorang memberikan sesuatu kepada seseorang yang lebih tinggi derajatnya dibanding dirinya.
- kureru* : seseorang yang sederajat atau derajatnya lebih rendah dari pembicara memberikan sesuatu kepada dia (pembicara)
- morau* : seseorang menerima sesuatu dari orang lain yang sederajat atau lebih rendah dari dirinya.
- itadaku* : seseorang menerima sesuatu dari orang lain yang lebih tinggi derajatnya dibanding dirinya, dll.

Dalam kutipan tersebut Kuno menjelaskan bahwa dalam gramatika tradisional, verba-verba *yarimorai* bahasa Jepang dalam penggunaannya harus memperhatikan hubungan antara pemberi dan penerima, apakah sederajat lebih rendah, ataukah lebih tinggi.

Verba-verba benefaktif ini secara gramatikal dapat dilekatkan pada verba inti sebagai verba bantu (*hojodoushi*) dan menambahkan makna pada verba inti, dan secara pragmatis

mempunyai makna pragmatis sebagai verba performatif yang mempunyai daya ilokusi, dengan mempertimbangkan aspek-aspek pragmatis yang melingkupinya.

Mengenai verba performatif ini, Kridalaksana, (2001 : 227) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan verba performatif adalah sebagai berikut :

Verba dalam kalimat dengan kala kini dengan “ saya” sebagai subjek dengan atau tanpa “anda” sebagai objek tak langsung, yang secara langsung menyatakan pertuturan yang dibuat pembicara pada waktu mengujarkan kalimat; mis. *berjanji* dalam *Saya berjanji akan datang besok*.

Dan mengenai daya ilokusi, Kridalaksana , (2001 : 38) mengemukakan bahwa daya ilokusi adalah akibat yang diinginkan oleh pembicara agar ujarannya berefek pada pendengar.

Verba performatif dan daya ilokusi ini mempunyai keterkaitan, seperti yang diungkapkan oleh Leech (1993 : 289) bahwa performatif tidak hanya menjelaskan daya ilokusinya sendiri tetapi juga mengkategorikannya.

Verba benefaktif *yarimorai* dalam bahasa Jepang ini jika digunakan dalam sebuah tuturan dapat mengandung daya ilokusi sebagai verba performatif implisit yang berefek kepada pendengar atau lawan bicara.

3. Pembahasan

Dari data yang terkumpul dalam penelitian ini, terdapat beberapa verba benefaktif yang berdaya ilokusi performatif implisit, sebagai berikut :

1. 垂也 : 悪いんだけどこれ糸通してくれない?

Aya : *waruindakedo kore ito tooshitekurenai?*

Maaf, ini benang memasukkan memberi tidak?

‘Maaf, tidak bisakah memasukkan benang ini?’.

Kalimat pada data tuturan 1. mengekspresikan permohonan penutur/pembicara (Aya) kepada petutur/lawan bicara (Ako). Ekspresi permohonan tersebut menggunakan verba *toosu* ‘memasukkan’, dan verba benefaktif memberi *kureru* dalam bentuk negasi *kurenai*, diakhiri dengan tanda tanya (?). Penggunaan verba benefaktif *kureru* dalam bentuk *kurenai* sering digunakan untuk mengungkapkan suatu permohonan penutur kepada petutur, ditegaskan lagi dengan ekspresi permintaan maaf terlebih dahulu yaitu *waruindakedo*. Dalam data ini Aya memohon kepada Ako untuk membantunya memasukkan benang ke lubang jarum.

2. 潮香 : あれっやだ。 弘樹 月謝 持ってくるの 忘れてるわ。

Shioka : *are, yada. Hiroki gessha mottekuru no wasureteruwa*

Aduuh..gimana sih. Hiroki iuran SPP bawa lupa

‘Aduh gimana sih. Hiroki lupa bawa kartu iuran SPP nya’.

ねえ亜湖、これ弘樹に届けてくれる？

nee Ako, kore Hiroki ni todokete kureru ?

Hmm Ako, ini Hiroki kepada menyampaikan memberi?

Data 2. mengekspresikan permohonan penutur (Shioka) kepada anaknya yang kedua Ako, dengan menggunakan verba *todokeru* ‘menyampaikan’, dan verba memberi *kureru*, dengan nada naik dan diakhiri dengan tanda tanya (?). Shioka memohon kepada Ako untuk menyampaikan kartu SPP adiknya Hiroshi yang tertinggal, ke sekolahnya Hiroshi.

3. 潮香 : 皆様 には 本当 にご迷惑 を おかけしています。 娘も十分

Shioka *minasama ni wa hontou ni gomeiwaku wo okakeshiteimasu. Musume mo juubun*

Semuanya kepada sungguh merepotkan. (maaf) Anak saya pun cukup

それは分かっています。私どもといたしましても、 できるかぎりの

sore wa wakatteimasu. Watashi domo to itashimashitemo, dekiru kagiri no

itu Top mengerti Begitu pun dengan saya, tetapi sedapat mungkin Pos

ことはするつもりですので、どうかもう 少し 娘 が 東高

koto wa suru tsumori desunode, douka mou sukoshi musume ga Higashikou

hal Top lakukan akan karena, tolong lagi sedikit anak perempuan Nom SMA

Higashi

にいられるように 助けてやっていただけませんか。

ni irareru you ni tasukete yatte itadakemasen deshouka.

di ada supaya menolong memberi menerima dapatkah tidak mungkin kah

‘Kepada semuanya, saya sungguh-sungguh minta maaf karena telah merepotkan. nak saya pun cukup mengerti tentang hal itu. Begitupun dengan saya sendiri. Akan tetapi meskipun begitu, kami akan melakukan apa yang sebisa mungkin kami bisa. Karena itu, saya mohon, mungkin tidak dapatkah memberi pertolongan pada Aya supaya sedikit lebih lama lagi bisa bersekolah di SMA Higashi ini.

Data 3. pun mengekspresikan suatu permintaan penutur terhadap petutur yang berbeda kelompok. Penutur yaitu Shioka, sebagai kelompok uchi, berbicara mewakili anaknya Aya, dan petutur adalah para orangtua siswa teman-temannya Aya. Dalam pertemuan orangtua siswa ini, Shioka memohon dengan sangat halus menggunakan verba *tasukeru*,

digabungkan dengan verba benefaktif memberi *yarū*, lalu digabungkan lagi dengan verba benefaktif menerima *itadaku*, bentuk halus (*taiguu*) dari *morau*. Bentuk *itadaku* dalam bentuk kemampuan negasi menjadi *itadakemasen* diakhiri dengan pertanyaan *deshouka*, sering dituturkan oleh orang Jepang ketika memohon sesuatu terhadap petutur yang berada di kelompok *soto*, dan merupakan bentuk *kenjougo*, suatu bentuk halus yang digunakan untuk merendahkan diri sendiri terhadap lawan bicara, dengan maksud menghormati lawan bicara.

4. まり : じゃ あわたしが 代わりに 亜也の 気持ち

Mari Ja, atashi ga kawari ni Aya no kimochi

Kalau begitu, saya Nom ganti sebagai Aya Pos perasaan

伝えてあげよっか?

tsutaeteageyokka.

menyampaikan memberi ?

‘Kalau begitu, sebagai gantinya bagaimana jika saya saja ya yang akan menyampaikan perasaan Aya (padanya)’.

Data 4. menggunakan verba *tsutaeru* dan verba benefaktif *ageru* dalam bentuk ajakan *you*, dan diakhiri pertanyaan *ka*, menjadi *ageyouka*. Data ini mengekspresikan ajakan penutur terhadap petutur namun penutur masih butuh kepastian dari petutur sehingga ditegaskan dengan penggunaan kata tanya *ka* di akhir kalimat. Penutur dalam hal ini Mari ingin memberikan bantuan kepada Aya untuk menyampaikan perasaan Aya terhadap Kawamoto, tetapi Mari belum yakin diizinkan oleh Aya karena itu digunakan kata tanya *ka*.

4. Simpulan

Dari hasil analisis didapatkan simpulan bahwa verba benefaktif bahasa Jepang dalam konteks tertentu secara pragmatis dapat menjadi verba performatif implisit yang berdaya ilokusi, yang memunculkan makna tertentu. Dan dari penelitian ini, didapatkan hasil bahwa verba *kureru*, *kudasaru*, dan *morau*, *itadaku*, dapat berfungsi sebagai verba performatif implisit yang berdaya ilokusi memohon, meminta, atau menyuruh. Sementara verba *yarū*, *ageru*, *sashiageru*, dapat berfungsi sebagai verba performatif implisit yang berdaya ilokusi mengajak lawan bicara atau seseorang melakukan sesuatu kepada orang lain, atau menunjukkan apa yang akan dilakukan oleh penutur, disesuaikan dengan *speech act*, dan konteks yang melingkupinya.

Daftar Pustaka

- Iriantini, Sri. 2016. *Ekspresi Kausatif Benefaktif dalam Tuturan Film Bahasa Jepang: Kajian Pragmatik*. Disertasi.
- Kridalaksana, Harimurti. 1993. *Kamus Linguistik*. Edisi ketiga. Jakarta : Gramedia.
- Kuno, Susumu. 1973. *The Structure of the Japanese Language*. Cambridge : The MIT Press
- Leech, Geoffrey. 1983. *Prinsip-Prinsip Pragmatik*. Jakarta : Universitas Indonesia.
- Robinson, Douglas. 2006. *Introducing Performative Pragmatics*. New York : MPG Books Ltd.
- Yule, George. 1996. *Pragmatics*. Oxford : Oxford University Press.
- Yule, George. 2006. *Prinsip-Prinsip Pragmatik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

THE EXISTENCE OF THE DETECTIVE COMICS IN THE FRENCH AND JAPANESE SOCIETY: A CULTURAL COMPARISON

Tania Intan

French Literature Program - Faculty of Humanities University of Padjadjaran
tania.intan@unpad.ac.id

ABSTRACT

Psychologically, humans have a tendency to love reality and fiction because of life in between. With its unlimited imagination, humans can choose the preferred model of reality or fiction. If he chooses to be a good observer, a good and patient guesser in waiting for answers to important questions, the detective story can be an interesting reading alternative. In general, the detective story developed along with the rapid urbanization as a result of the industrial revolution. Life in big cities becomes insecure because of the increasing population density, unemployment, poverty and crime. To be able to reduce the saturation and tension experienced, the public also entertain themselves with reading. Apparently people love reading about mysterious or even frightening events, because it always ends with a rational explanation of the various puzzles that cling to the reading. The crime-themed book makes readers familiar with the presence of criminals and law enforcers who are hunting him. Comics also called 'image literature', can also be a medium of telling of crimes favored by various circles. In this paper, we will discuss the phenomenon of the existence of detective comics in France and Japan with cultural comparative methods and studied with relevant theories.

Keywords: Detective Comics, French, Japanese, Cultural Comparative

1. PENDAHULUAN

Berkat kemajuan ilmu pengetahuan dan kecanggihan teknologi, dalam karya fiksi, polisi atau detektif hampir selalu lebih unggul dari penjahat. Pemburuan atau pencarian jejak si penjahat ini pun dibuat menjadi cerita bersambung (*le feuilleton*) yang seringkali menjadi terkenal dan lebih berkembang dalam bentuk novel detektif.

A Teeuw (1984:101-102) menjelaskan kriteria, atau tepatnya konvensi, yang harus diketahui pembaca sebelum membaca cerita detektif. Menurutnya ada poin-poin yang selalu ada dari cerita detektif, yaitu (1) keberadaan mayat atau orang yang terbunuh; (2) adanya keraguan yang disengaja; (3) adanya detektif yang lebih pintar dari semua pelaku; dan (4) adanya ketegangan yang terus menerus. Menurutnya, ketegangan itu merupakan hal yang penting, karena selalu diharapkan oleh pembaca. Pembaca selalu dibuat ragu-ragu oleh segala sesuatu, sekalipun hal itu penting atau tidak dalam perkembangan alurnya.

Cerita detektif memang disukai pembaca karena di dalamnya terdapat suatu permainan yang disebut *le merveilleux logique*, atau logika yang menawan. Menurut

Bremond (1966), proses ini dilukiskan pengarang melalui kejadian yang logis di balik misteri yang menegangkan. Permainan ini sering juga disebut sebagai *Peur-pour-rire*, yaitu permainan yang menggoda si pembaca untuk merasa takut (*peur*) pada awal cerita, dan kemudian berubah menjadi tawa kesenangan (*rire*) di akhir cerita.

Pada gilirannya, cerita detektif ini kemudian berkembang dan bertransformasi ke dalam berbagai bentuk yang lebih visual, seperti komik, kartun, film, atau drama. Hal ini terjadi sebagai upaya promosi dan perluasan publik secara maksimal untuk keuntungan industri. Oleh karena itu, genre detektif sering dikritik dan tidak dianggap sebagai karya sastra yang utuh atau sederajat dengan jenis karya sastra lain, sehingga dikategorikan sebagai *para-littérature*, yang berarti terletak di sekitar sastra, atau pun *semi-littérature*, karena dipandang sebagai produk dari “sastra industri” (Brunel, 2002:78). Dengan kategorisasi tersebut, maka cerita detektif sering dikaitkan dengan budaya populer, karena dianggap sebagai praktik budaya dengan selera rendah, sebagai dampak dari produksi massal dan industrialisasi, berbeda dengan budaya tinggi yang merupakan hasil intelektualitas dan kreativitas individu yang bersifat adiluhung.

Williams (1983: 237) memberikan empat definisi tentang budaya populer, yaitu banyak disukai oleh orang, hasil kerja rendahan, karya yang diciptakan oleh orang untuk membuat senang orang lain, dan budaya yang memang dibuat perupa untuk menyenangkan dirinya sendiri. Bourdieu (1984: 5) menyatakan bahwa perbedaan budaya ini seringkali dimanfaatkan untuk memperlebar dan memelihara perbedaan kelas. “Selera” misalnya, bisa disebut sebagai sebuah kategori ideologis yang difungsikan sebagai ciri “kelas” (kategori sosial ekonomi dan tingkat kualitas tertentu). Baginya konsumsi budaya sudah ditentukan, sadar dan disengaja, atau tidak, untuk tujuan memenuhi fungsi pengabsahan perbedaan sosial. Pembatasan ini didukung oleh perbedaan antara budaya populer dan budaya tinggi. Oleh karena itu budaya tinggi adalah budaya yang mendapatkan penerimaan moral dan estetis yang lebih, sementara budaya populer malah mendapatkan pengawasan secara sosiologis untuk sedikit mengendalikannya (Storey, 2003: 12).

Dengan demikian, terungkap jelas pandangan bahwa genre detektif, termasuk komik detektif, merupakan bagian dari budaya populer, karena berkaitan dengan budaya visual yang juga sering disebut sebagai budaya gambar atau budaya figural. Pada saat ini, terungkap bahwa generasi muda tidak lagi terlalu gemar membaca dibandingkan generasi sebelumnya (penganut budaya diskursif/ kata). Itulah sebabnya, sekarang mereka lebih memilih melihat gambar, sehingga industri film, fotografi, animasi, kartun serta komik

berkembang semakin pesat, karena faktor dinamika dan ekspresi terluar sebuah objek lebih mudah dicerna (Sachari, 2007 : 3).

2. METODE Riset

Dalam tulisan ini, pembahasan akan difokuskan pada fenomena mengenai eksistensi komik detektif Perancis dan Jepang, sebagai sebuah komparasi budaya. Alasan pemilihan komik detektif dari kedua negara ini adalah sebagai representasi dari dua belahan dunia, yaitu Barat dan Timur, yang tentu keduanya memiliki daya tarik tersendiri untuk dipelajari lebih jauh.

Mengingat kajian akan dilakukan dengan cara membandingkan perwatakan tokoh komik detektif dengan latar belakang budaya berbeda, maka ‘perbandingan’ merupakan teknik analisis utama dalam bidang penelitian ini. Gillies (2005) menegaskan bahwa *“To understand culture, societies must be compared.”* Menurutnya, analisis perbandingan dalam bidang kajian lintas budaya dapat dibedakan ke dalam tiga jenis, yaitu (1) perbandingan regional (*regional comparison*), (2) analisis holokultural atau analisis lintas budaya global (*worldwide cross-cultural analysis*), dan (3) analisis komparatif terkontrol (*controlled comparative*).

Perbandingan regional (*regional comparison*) dilakukan dengan mengklasifikasikan kebudayaan-kebudayaan yang dijangkau. Setelah itu, ditarik simpulan tentang proses difusi kebudayaan-kebudayaan itu menjadi sebuah wilayah kultural (*cultural region*). Teknik analisis ini berupaya melihat cara berbagai kebudayaan saling berhubungan sebagai unit-unit kebudayaan yang menyeluruh (*whole cultural units*). Kemudian pada analisis holokultural menurut Levinson (dalam Gillies, 2005), ciri-ciri kultural diambil dari konteks seluruh kebudayaan dan dibandingkan dengan ciri-ciri kultural yang relevan dalam kebudayaan-kebudayaan yang lebih luas untuk menentukan pola-pola keteraturan dan perbedaan dalam kebudayaan-kebudayaan yang diteliti. Sedangkan analisis komparatif terkontrol (*controlled comparative*) dilakukan terhadap kajian perbandingan dengan skala yang lebih kecil. Dalam tulisan ini, digunakan analisis komparatif terkontrol karena skala riset yang sangat terbatas, dengan pengambilan sampel 6 komik detektif Perancis dan 6 komik detektif Jepang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejarah dan Karakteristik Komik Detektif Perancis

Disebut *Bande Dessinée* atau BD dalam bahasa Perancis, komik merupakan sebuah bentuk ekspresi artistik bersekuen dengan media kertas (Eisner, 1990), sehingga dinominasikan sebagai Seni ke-9 (*neuvième art*).

Gil Jourdan merupakan komik detektif yang terbit pertama kali dalam seri majalah Spirou (1959), yang ditulis oleh Maurice Tillieux. Cerita bergambar ini merupakan hasil transformasi dari komik Félix (1949), yang dibuat oleh pengarang yang sama sebanyak 67 volume, dengan beberapa skenario yang sama, namun terdapat perubahan pada penokohan. Bila Gil adalah seorang detektif profesional, Félix merupakan wartawan miskin yang senang menyelidiki berbagai kasus. Adapun komik Félix mendapatkan sejumlah sensor dari pihak berwenang berkaitan dengan penggambaran kejahatan yang tidak pas untuk publik remaja. Selain itu, perubahan profesi tokoh berkaitan dengan pilihan pengarang agar sang detektif menjadi lebih mapan secara materi.

Berikutnya, **Ric Hochet** merupakan komik karya André-Paul Duchteau dan penggambar Tibet diterbitkan tahun 1964 oleh Lombard, dengan tokoh-tokoh berkewarganegaraan Perancis tapi seringkali menggunakan latar cerita Belgia. Ric adalah seorang wartawan muda dari Koran La Rafale, tampan, dan memiliki ketertarikan tinggi pada hal-hal misterius. Penegak hukum yang membantunya, Komisaris Bourdon, berumur sekitar 55 tahun, berpenampilan seperti Komisaris Maigret karangan Georges Simenon. Komik ini terdiri dari 78 volume, yang diterbitkan di seluruh Eropa, dengan berbagai nama, mulai dari Rick Master di Jerman, Rik Ringers di Belanda dan Flanders, Riku Oksa di Finlandia, dan Rick Hart di Skandinavia. Cerita ini juga diterbitkan di India Selatan dan dikenal sebagai Reporter Johnny di Tamil.

Komik selanjutnya, **Maigret** terbit pada tahun 1992, diterbitkan oleh Claude Lefranq. Sebelum muncul dalam komik ini, tokoh utama digambarkan sebagai pria berumur mulai 40-55 tahun dalam 75 novel karangan Georges Simenon. Bagi Simenon, yang menarik dalam karya-karyanya bukanlah mengenai tindakan kejahatan yang terjadi, namun alasan di balik tindakan kejahatan tersebut. Maigret memiliki sosok bertubuh tinggi, berkarakter tenang dan selalu berlama-lama saat menganalisis kasus yang diselidikinya. Ia gemar mempelajari kondisi kejiwaan orang lain dan kebiasaan-kebiasaannya. Meskipun ditulis oleh pengarang Belgia, latar cerita hampir selalu ada di sekitar Perancis khususnya di daerah utara, yang dikenal muram dan terdapat banyak daerah kumuh. Begitu terkenal dan

digemarinya cerita detektif ini, Maigret pun muncul dalam bentuk film layar lebar dan di televisi Perancis.

Une Aventure de Clifton (1959) karya Raymond Macherot terdiri dari 26 volume, dengan tokoh utama Harold Wilberforce Clifton sang detektif Inggris, mantan kolonel MI-5 berumur 45 tahun. Ia berambut pirang, bermata hitam, dan tinggi badan 1,90 m. Saat pensiun, dia membagi waktunya antara kegiatan santai dan penyelidikan. Meskipun sering menghadapi situasi yang sangat berbahaya, pada akhirnya dia selalu tampil sebagai pemenang. Adat kebiasaan hidup orang Inggris tercermin secara karikatural misalnya melalui keberadaan Miss Partridge, asisten rumah tangga Clifton, dan rekannya, John Haig, inspektur utama Scotland Yard.

Dick Hérisson, adalah seorang detektif berkarakter usil, selalu ingin tahu, yang didampingi jurnalis bernama Jérôme Doutendieu. Latar cerita adalah Perancis tahun 1930-an. Beberapa bagian dari komik ini dapat mengingatkan pembaca pada Petualangan Tintin, seperti keberadaan Dupont bersaudara (Thompson dan Thomson) serta penggunaan nama Karaboudjan, kapal milik Kapten Haddock.

Komik **Petualangan Tintin** pertama kali terbit tahun 1929 dalam 24 album, dibuat oleh George Remy yang lebih dikenal sebagai Hergé, sampai saat kematiannya tahun 1983. Bagi Hergé, yang terpenting bukanlah narasi atau deskripsi, melainkan gambar yang berbicara. Komik ini sangat terkenal di seluruh dunia, dan telah terjual sebanyak 230 juta eksemplar, diterjemahkan dalam 100 bahasa, dan diadaptasi dalam bentuk film, acara televisi, dan drama. Perwatakan tokoh-tokohnya sangat jelas dan karikatural, mulai dari Kapten Haddock, Snowy, professor Calculus, Thompson dan Thomson, hingga Bianca Castafiore. Dalam penyelidikan dan penyelesaian kasus-kasusnya, Tintin berkeliling dunia, mulai dari Tibet, Amerika, Bolivia, Indonesia, Arab Saudi, Kongo, Tibet, dan lain-lain.

Berikut adalah tabel rekapitulatif dari komik-komik detektif yang dibahas di atas.

| No | Judul | Pengarang | Tokoh Utama |
|----|--------------------|---------------------|--|
| 1 | Gil Jourdan (1959) | Maurice Tillieux | Gilbert Jourdan, seorang sarjana bidang hukum muda, membuka biro jasa detektif |
| 2 | Ric Hochet (1964) | A.P Duchteau, Tibet | Frédéric Hochet, wartawan, sering bekerja sama dengan penegak hukum, berkaitan dengan situasi fantastik, berpacaran dengan Nadine, keponakan Komisaris Bourdon |

| | | | |
|---|--------------------------------|------------------------------------|---|
| 3 | Maigret (1992) | Georges Simenon, Claude Lefranq | Komisaris Maigret dari kepolisian Paris, ditulis novelis Belgia, 50 tahun, tokoh berbadan besar, selalu mengisap pipa dan bertopi, tenang, mengandalkan insting |
| 4 | Une Aventure de Clifton (1959) | Raymond Macherot | Harold Wilberforce Clifton, mirip Sherlock Holmes, detektif Inggris, pensiun dari tentara, 45 tahun, menggunakan payung berisi senapan, suka kucing |
| 5 | Dick Hérissou (1984) | Didier Savard | Dick Hérissou, detektif, berkarakter penasaran, usil, ditemani Jérôme Doutendieu, jurnalis |
| 6 | Petualangan Tintin (1929) | Hergé | Tintin, wartawan muda yang aktivitasnya lebih menyerupai detektif, didampingi anjing Milou/Snowy, banyak bepergian ke LN |

3.1 Sejarah dan Karakteristik Komik Detektif Jepang

Di Jepang, terminologi *manga* ditemukan pertama kali oleh *Gakyōjin* Hokusai, « si Gila Gambar » pada tahun 1814 yang menunjukkan semua hal yang berkaitan dengan komik Jepang. *Manga* (漫画) secara umum diterjemahkan sebagai "gambar konyol" (*man* awalnya berarti "meluap, sesuka hati"), atau dapat diinterpretasikan sebagai "gambar bebas", dan ada pula yang mengartikannya sebagai "sepuluh ribu gambar".

Komik detektif Jepang terpopuler yang akan dibahas adalah **Detektif Conan** karya Aoyama Gosho yang dikenal masyarakat luas sejak tahun 1994. Karena memiliki banyak penggemar, komik ini kemudian dibuat anime, juga versi film dan *live action*. Kisah yang belum berujung sampai sekarang ini berlatarkan kehidupan seorang detektif SMU yang sangat cerdas, Sinichi Kudo, yang sering membantu polisi menuntaskan kasus-kasus pelik. Namun pada suatu hari, ia ditangkap oleh kawanan jubah hitam dan diberi suatu obat yang membuat tubuhnya mengecil. Akhirnya dengan tubuh barunya itu, Kudo menggunakan nama Conan Edogawa dan tidak berhenti menangani masalah kejahatan bersama tim detektif cilik. Biasanya Conan menyelesaikan kasus dengan cara membius Kogoro Mouri, karena sebagai anak kecil, jarang sekali ada orang dewasa yang mempercayai analisisnya. Sisi yang juga menarik selain misteri dan kejahatan dalam komik ini adalah kisah romantis di antara Sinichi dan Ran Mouri, anak Kogoro.

Komik berikutnya yang tidak kalah populer di Jepang adalah **Detektif Kindaichi** karya Yozaburo Kanari yang terbit pada tahun 1984 dan berakhir di tahun 2000. Seperti Conan, Kindaichi juga murid SMU. Dari segi perwatakan, ia juga berbeda jauh dengan citra detektif yang pintar karena rajin membaca banyak buku atau melakukan percobaan di laboratorium. Kindaichi justru memiliki sifat pemalas, tidak sopan, dan mata keranjang,

padahal ia memiliki seorang teman gadis sejak kecil yang bernama Miyuki Nanase. Situasi ini tentunya membawa kerumitan tersendiri saat ia menyelesaikan kasus-kasus penting.

Komik detektif ketiga yang diuraikan adalah **Dan Detective School (DDS)** karya Seimeru Amagi, terbit tahun 2000. Berbeda dengan cerita-cerita detektif lain, DDS lebih mengungkapkan kehidupan murid-murid di kelas Q atau kelas Qualified, yang merupakan kelompok yang terdiri dari lima anak dengan kemampuan berbeda yang saling melengkapi. Ada tokoh Megumi yang memiliki kemampuan bawaan sejak lahir berupa ingatan fotografis, Kazuma yang jago IT, Kinta yang jago beladiri dan memiliki kekuatan fisik yang kuat serta bisa diandalkan, serta Kyu dan Ryu yang pandai dalam menganalisa kasus. Misteri yang harus dipecahkan dalam DDS tidak hanya merupakan kasus nyata, namun juga terkadang kasus dari sekolah itu sendiri, atau soal untuk uji kemampuan dengan kelas lain di sekolah tersebut. Tim DDS ini pun harus bertarung melawan anggota suatu organisasi bernama Meiyosei.

Selanjutnya komik **QED**, yang merupakan singkatan dari Quot Erat Demonstrandum, dari bahasa Latin yang artinya inilah yang harus dipertunjukkannya. Meskipun komik detektif ini cukup populer, Q.E.D hanya memiliki versi komik dan *live action*, belum memiliki versi anime. Komik ini dibuat oleh Motohiro Katou dan diterbitkan pada tahun 1997, berlatarkan kisah seorang pemuda genius lulusan MIT yang akhirnya pindah ke SMU di Jepang. So Toma yang lulus dari jurusan matematika pada umur 15 tahun, seringkali membantu pemecahan kasus yang tidak dapat ditangani polisi maupun bila ada permintaan dari teman-temannya. Didampingi oleh Mizuhara teman sekelasnya, Toma juga sering menyelesaikan kasusnya di luar negeri. Tema kasusnya tidak hanya mengenai pencurian atau pembunuhan, terkadang juga mengenai kebijakan politik atau ekonomi suatu negara. Berbeda dengan detektif Conan yang apabila mengetahui pelaku dari suatu kasus dan pelaku itu akan bunuh diri ketika diketahui sebagai pelaku, maka Conan akan mencegahnya. Namun tidak demikian dengan Toma. Sikapnya lebih tenang dan tidak peduli apabila pelaku yang sudah dibongkar kejahatannya bunuh diri. Selain itu kasus-kasus yang dalam komik ini sering bersinggungan dengan bidang matematika sehingga kerap kali rumus-rumus yang rumit muncul dan menjadi alat bantu analisis.

Berbeda dengan 4 komik detektif lain, **The Great Detective Kiyoshiro Yumemizu** atau disingkat Kiyoshiro Yumemizu karya Kaoru Hayamine ini hanya tersedia dalam bentuk komik. Komik ini sudah diterbitkan sejak tahun 1994 namun terjemahannya baru

beredar pada tahun 2007. Detektif ini merupakan seorang dosen ilmu logika. Walaupun sangat cerdas, ia sering lupa, tidak mengerti logika umum, dan senang makan. Setelah menyelesaikan kasus, ia lupa siapa orang yang ia temui dan berkaitan dengan kasus apa. Cerita dirangkai dengan kisah tentangnya dan tiga anak perempuan kembar tetangganya. Dibalut dengan komedi dan percakapan yang kocak, serta batasan misteri yang luas, komik ini tidak terasa membosankan. Yang juga membedakannya dengan detektif lain, Kiyoshiro sering kali menunda pemecahan kasus meski ia sudah mengetahui pelakunya, atau tidak menyerahkan pelakunya pada polisi hanya supaya semua orang tetap bahagia. Ia juga diceritakan sering mencegah kasus bunuh diri pelaku kejahatan.

Komik detektif Jepang terakhir yang diuraikan adalah **Master Keaton** karya Hakusei Katsushika tahun 1988, yang berkisah tentang kehidupan pribadi dan profesional tokoh detektif Taichi Hiraga-Keaton, anak seorang zoolog Jepang dan wanita Inggris. Taichi hidup di Inggris dengan ibunya dan belajar di Universitas Oxford. Ia menikah dan memiliki putri bernama Yuriko. Ia kemudian bergabung dengan SAS dan berperang dalam Konflik Falklands. Setelah itu Taichi menjadi penyelidik asuransi yang membuatnya sering terlibat dalam penumpasan aksi kejahatan. Sekalipun sangat handal dan brilian dalam menyelesaikan kasus-kasus, ia masih bermimpi melanjutkan penelitiannya di bidang arkeologi tentang kemungkinan asal-usul peradaban Eropa di lembah Danube. Menurut hasil lembaga survey Jepang, diketahui bahwa pembaca komik ini adalah pria Jepang berusia antara dua puluh dan tiga puluh tahun, publik yang relatif lebih tua dari target serial animasi lain di Jepang.

Berikut adalah table rekapitulatif dari komik-komik detektif yang dibahas di atas.

| No | Judul | Pengarang | Tokoh Utama |
|----|---|-----------------|--|
| 1 | Detektif Conan (1994) | Aoyama Gosho | Sinichi Kudo, siswa SMA, menjadi Conan Edogawa, siswa SD, sangat cerdas |
| 2 | Detektif Kindaichi (1984) | Yozaburo Kanari | Hajime Kindaichi, siswa SMA, sangat cerdas, mata keranjang, cucu detektif terkenal |
| 3 | DDS/ Dan Detective School (2000) | Seimeru Amagi | 5 murid sekolah detektif dengan keahlian berbeda, sangat cerdas |
| 4 | QED/ Quot Erat Demonstrandum (1997) | Motohiro Katou | So Toma, pemuda genius, ahli matematika |
| 5 | The Great Detective Kiyoshiro Yumemizu (1994) | Kaoru Hayamine | Kiyoshiro Yumemizu, dosen logika, pelupa, gemar makan, sangat humanis |

| | | | |
|---|----------------------|--------------------|--|
| 6 | Master Keaton (1988) | Hokusei Katsushika | Taichi Hiraga Keaton, ahli arkeologi, memiliki kemampuan militer, penyelidik asuransi, latar cerita di luar Jepang |
|---|----------------------|--------------------|--|

3.3 Komparasi Komik Detektif Perancis dan Jepang

Karena berasal dari latar belakang budaya dan waktu terbit yang berbeda, sudah sewajarnya bila ditemukan beberapa hal yang menunjukkan perbedaan di antara komik-komik detektif Perancis dan Jepang, di antaranya berkaitan dengan penokohan, publik, latar cerita dan budaya, serta format komik itu sendiri. Sedangkan hal-hal yang menjadi kesamaan di antaranya adalah karakter profesi para tokoh detektif yang lebih banyak bekerja secara independen dan menonjol, serta keberadaan polisi lokal yang bersifat mendukung gerak tokoh tersebut, meskipun kenyataannya lebih sering datang terlambat di TKP.

| ASPEK | PERANCIS | JEPANG |
|-----------------------|--|--|
| Identitas tokoh utama | Didominasi oleh pria dewasa, mulai dari 25-60 tahun, aristokrat, mapan | Didominasi oleh pria muda, mulai dari 17-35 tahun |
| Profesi tokoh utama | Wartawan, detektif, pensiunan militer | Pelajar, mahasiswa, kecuali <i>Master Keaton</i> |
| Tokoh pembantu wanita | Tidak ada tokoh wanita penting, kecuali dalam <i>Ric Hochet</i> | Selalu ada tokoh wanita yang membantu penyelidikan |
| Bekerja | Independen, kecuali <i>Dick Herisson</i> | Independen kecuali <i>Conan</i> dan <i>DDS</i> |
| Peran polisi lokal | Sebagai pendukung | Sebagai pendukung |
| Pelaku kejahatan | Penokohan bersifat hitam putih, penjahat bisa sangat jahat, tapi ada sifat psikologis abu-abu dalam <i>Maigret</i> | Ada kecenderungan pelaku kejahatan saat tertangkap berniat untuk bunuh diri, kadang ada penyesalan, penokohan sering bersifat abu-abu. |
| Publik pembaca | Orang dewasa, pria | Anak-anak, remaja, pria dan wanita |
| Latar tempat | Dominan Perancis, Inggris, dan Belgia, tapi pada <i>Petualangan Tintin</i> latar lebih beragam. | Dominan Jepang, latar LN jarang ditampilkan |
| Jenis kejahatan | Pembunuhan, pencurian, perampokan, (kejahatan konvensional) | Pembunuhan, pencurian, perampokan, penipuan (kejahatan dengan intervensi teknologi dan ilmu pengetahuan) |
| Peran budaya lokal | Tidak menonjol, tampilan budaya Barat secara umum | Sangat menonjol, folklor, tradisi muncul |

| | | |
|----------------|--|---|
| Format | Komik, <i>Maigret</i> adaptasi dari novel , <i>Tintin</i> dan <i>Ric Hochet</i> dibuat versi film dan acara TV | Komik, film, anime, <i>cosplay</i> |
| Tampilan komik | Berukuran majalah dan tipis, berjilid tebal (<i>hard cover</i>), berwarna | Berukuran novel dan tebal, berjilid lebih tipis (<i>soft cover</i>), hitam putih |

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa komik detektif menjadi sebuah budaya populer di kalangan pemuda maupun orang dewasa, baik di Perancis maupun Jepang karena dua hal. Pertama karena unsur realis dalam cerita komik detektif yang menghasilkan cerita yang dapat digemari, tentunya dengan tanpa melanggar aturan masyarakat secara umum. Kedua, pembaca menganggap komik bukan hanya sebagai sebuah hiburan tetapi juga mewakili keberadaan mereka dalam masyarakat.

4. SIMPULAN

Dalam konteks global, penelitian kajian lintas budaya memang berperan penting dalam membantu masyarakat dalam memahami budaya bangsa lain. Pemahaman itu sangat dibutuhkan oleh siapapun yang berinteraksi dengan warga bangsa lain dalam rangka mencegah kesalahpahaman dan konflik. Komik detektif dapat menjadi alternatif bacaan yang menarik dan potensial untuk dikaji, karena sesuai fungsinya, komik dapat menjadi cerminan fenomena sosial yang memang terjadi di dalam masyarakat pada masa itu. Perbedaan maupun persamaan yang ada di antara komik detektif Perancis dan Jepang menunjukkan adanya hal-hal yang bersifat universal dan abadi meskipun perubahan zaman tidak terelakkan.

REFERENSI

- Teeuw, A. (1984) *Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra*. Jakarta. Pustaka Jaya.
- Bourdieu, Pierre (1984) *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*, terjemahan Richard Nice, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Bremond, Claude, (1966), *La Logique des possibles narratifs*, Communication no.8, Paris, Edition du Seuil.
- Brunel, Patrick, (2002), *La Littérature Française du XXe siècle*. Paris, Nathan.
- Eisner, Will. (1990) *Comics and Sequential Art*, Florida. Poorhouse Press

Gillies, Judith, L. and Heath Kinzer (2005), *Cross-Cultural Analysis*,
<http://anthropology.ua.edu/cultures/cultures.php?culture=Cross-Cultural%20Analysis>

Nyan, Yuki (2014). *Lima Komik Detektif Populer dengan Keunikan Karakternya Masing-masing*.
<https://www.akibanation.com/5-komik-detektif-populer-dengan-ke-unikan-karakternya-masing-masing/>

Sachari, A. (2007) *Budaya Visual Indonesia*, Jakarta, Erlangga

Storey. John. (2009) *Cultural Theory and Populer Culture An Introduction Fifth Edition*,
Pearson Longman

Torpenn (2016). *Top 15 Bandes Dessinées de Detective*.
https://www.senscritique.com/liste/Top_15_Bandes_Dessinees_de_Detective/160534

William, Raymond, (1983), *Keyword*, London, Fontana

DOKKAI PROJECT: SEBUAH PENERAPAN METODE INVESTIGASI DALAM PENGAJARAN *CHUJOKYUU DOKKAI* (PEMAHAMAN BACAAN PRA LANJUT)

Tia Saraswati

Program Studi Sastra Jepang, Universitas Airlangga
tia-s@fib.unair.ac.id ; tia.prasetyo79@yahoo.com

ABSTRAK

Chujokyuu Dokkai (pemahaman bacaan pra lanjut) adalah mata kuliah lanjutan dari *Chukyuu Dokkai* (pemahaman bacaan menengah) yang diikuti oleh mahasiswa semester V. Seiring dengan tingkat kesulitan tiap tingkat mata kuliah *Dokkai*, permasalahan yang sering diutarakan oleh mahasiswa adalah dalam hal ; 1) sulitnya memahami teks dengan kosakata dan kanji yang beragam, 2) metode pengajaran yang monoton (hanya berpusat pada *teacher center learning*) dan 3) kurangnya motivasi dari mahasiswa itu sendiri untuk membaca dan mencerna teks yang disediakan oleh dosen. Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti berusaha untuk merancang metode pengajaran pada dua pertemuan terakhir dengan nama *Dokkai Project*. Kegiatan ini dinamakan *Dokkai Project* karena mahasiswa melakukan pencarian bacaan secara berkelompok, mengkaji bacaan tersebut, dan mempresentasikan isi bacaan tersebut layaknya sebuah *project* yang mereka tangani. Mereka juga harus menjawab pertanyaan yang diajukan oleh rekannya dari kelompok pendengar. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi mahasiswa untuk membaca dan mengkaji teks yang terkait dengan budaya dan isu yang ada di Jepang dan memberikan kesempatan mahasiswa untuk bereksplorasi memilih teks yang sesuai dengan minat mereka. Metode yang digunakan adalah metode investigasi kelompok menurut Mulyatiningsih (---, 234), namun penulis melakukan penyesuaian pada metode tersebut. Hasil dari penerapan metode ini adalah antara lain; 1) mahasiswa termotivasi karena membahas teks yang diminati, 2) mahasiswa mampu bekerja sama dalam kelompok dan mengkonstruksi pengetahuannya secara mandiri dengan mengkaji teks tersebut secara bersama-sama, 3) mahasiswa mampu menceritakan bagian dari bacaan yang menjadi tugasnya dan 4) mahasiswa mampu untuk untuk menilai rekannya secara objektif dengan menggunakan *peer evaluation form* (lembar penilaian).

Keywords : *chujokyuu Dokkai, Dokkai project, metode investigasi, motivasi mahasiswa*

1. PENDAHULUAN

Dalam istilah bahasa Jepang, *Dokkai* (読解) adalah hal membaca yang berarti menyerap informasi dan menangkap isi dari suatu bacaan. *Dokkai* juga termasuk dalam empat komponen dalam keterampilan bahasa Jepang yaitu keterampilan menyimak (聞く), berbicara (話す), menulis (書く) dan membaca (読む). Rofi'uddin dan Zuhdi dalam Sumaryadi (2013) juga memperjelas bahwa *Dokkai* atau membaca adalah termasuk dalam

keterampilan reseptif, bersama dengan menyimak. Meskipun membaca adalah keterampilan yang sifatnya reseptif atau menerima informasi dari bacaan dan ‘terkesan’ tidak sesulit menulis dan berbicara yang harus memproduksi sesuatu, ternyata, masih banyak keluhan dari pembelajar bahasa Jepang terkait dengan sulitnya membaca teks bahasa Jepang.

Kesulitan yang pernah dikeluhkan oleh mahasiswa studi Jepang di program studi penulis beraneka ragam. Namun yang pernah mereka utarakan adalah ketidakpahaman terhadap kosakata (jika dalam tulisan kanji, tidak tahu cara membaca dan maknanya), tidak paham maksud dari kalimat yang ada dalam paragraf tersebut hingga tidak memahami isi dari bacaan itu sendiri secara keseluruhan. Ketidakpahaman terhadap isi bacaan ternyata juga dapat berpengaruh pada kemampuan mereka untuk menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan bacaan. Selain faktor kesulitan dalam perkuliahan *Dokkai* dari sisi pembelajar, faktor lain yang juga disampaikan oleh mahasiswa adalah dari sisi pengajar mata kuliah *Dokkai* itu sendiri seperti metode pengajaran yang menurut mereka ‘membosankan’, ‘monoton’ atau sifatnya satu arah (*Teacher Centered Learning*) dan tidak komunikatif. Padahal, bacaan yang disediakan oleh dosen adalah teks yang terintegrasi dengan mata kuliah tata bahasa. Contohnya adalah mata kuliah *Chuujoyuu Dokkai* (Bacaan Menengah Lanjut) yang penulis ampu, penulis menggunakan buku teks *Manabou Nihongo Chuukyuu Nihongo* yang juga digunakan oleh pengampu kuliah tata bahasa (*bunpou*) yaitu *Chuujoyuu Nihongo*. Penggunaan buku teks yang sama adalah bertujuan untuk mengintegrasikan pengajaran tata bahasa, bacaan dan juga menulis.

Meskipun mata kuliah *Dokkai* yang diajarkan di program studi penulis sudah terintegrasi dengan perkuliahan tata bahasa, namun, penulis masih menemukan adanya keengganan minat dari mahasiswa untuk mengeksplor teks lebih lanjut. Mereka lebih senang ‘menikmati’ menjadi pembaca yang pasif yang hanya menunggu pembahasan teks dari dosen. Padahal, menurut Westwood dalam Girsang (2014), membaca justru suatu proses yang aktif karena melibatkan proses berpikir pembelajarnya. Selain itu, dalam proses berpikir tersebut, pembelajar mencoba mengkonstruksi makna dari teks untuk memahami isi dari teks tersebut.

Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti berpikir untuk menerapkan metode pengajaran yang lebih fokus pada *Student Centered Learning* yaitu *group discussion* sehingga mahasiswa bisa lebih termotivasi untuk membaca, bersikap analitis dalam mengkaji teks, berlatih keterampilan untuk bekerja dalam tim serta melakukan presentasi

secara berkelompok. Metode pengajaran tersebut adalah metode investigasi atau *group investigation*. Metode investigasi ini sudah menarik banyak peneliti di bidang pengajaran bahasa. Berbagai penelitian tersebut antara lain adalah Rasta Elisa Girsang (2014) yang menulis tentang *The Effect of Applying Group Investigation Method on Students Achievement in Reading Comprehension*, Sumaryadi (2013) dengan penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Menggunakan Metode Investigasi Kelompok Siswa Kelas IV SDN WAKAH I Kecamatan Ngrambe Kabupaten Ngawi*, serta makalah seminar Pendidikan IPA Pascasarjana UM oleh Retno Cahyaningrum dkk (2016, 431-441) dengan tema *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Siswa SMA*. Ketiga penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian yang beragam seperti penelitian eksperimen dan penelitian tindakan kelas. Hasil secara kuantitatif menunjukkan keberhasilan dari metode investigasi dalam meningkatkan pemahaman dalam bacaan (Girsang, 2014), peningkatan kemampuan membaca siswa (Sumaryadi, 2013) serta meningkatkan prestasi belajar fisika siswa X-A SMA PGRI Batu (Retno dkk, 2016, 431-441).

Pembelajaran yang penulis peroleh dari penelitian terdahulu di atas adalah bahwa metode ini bisa diterapkan ke berbagai bidang pengajaran, tidak hanya bidang bahasa, namun juga bidang eksakta. Namun, untuk saat ini, penulis belum dapat melakukan penelitian secara kuantitatif seperti yang sudah dilakukan oleh penelitian di atas karena keterbatasan kemampuan dan waktu. Oleh karena itu, pada makalah ini, penulis hanya akan memaparkan bentuk penerapan metode investigasi dalam kelas *Chujokyuu Dokkai* sebagai riset awal yang tidak menggunakan metode penelitian khusus. Langkah-langkahnya pun disesuaikan dengan kondisi kelas penulis.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka pembahasan di dalam makalah ini akan dirumuskan menjadi dua rumusan masalah berikut yaitu :

1. Bagaimana bentuk penerapan metode investigasi dalam perkuliahan *Chujokyuu Dokkai* ?
2. Bagaimana isi angket mahasiswa yang merupakan evaluasi dari penerapan metode investigasi dalam perkuliahan *Chujokyuu Dokkai*?

Selanjutnya, penulis akan memaparkan konsep metode investigasi, langkah-langkah metode investigasi secara umum, serta langkah-langkah metode investigasi yang penulis terapkan di dalam kelas *Chujokyuu Dokkai*.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Konsep Metode Investigasi

Dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian Terapan dalam Bidang Pendidikan*, Mulyatiningsih (---, 234) menyebutkan bahwa metode investigasi adalah metode yang dilakukan secara berkelompok atau individu dengan melibatkan peserta didik. Kegiatan peserta didik dimulai dari perencanaan, menentukan topik dan cara melakukan penyelidikan untuk menyelesaikan topik. Seperti layaknya penelitian, metode ini membutuhkan rancangan seperti : 1) apa yang akan diinvestigasi, 2) bagaimana cara melakukan investigasi, 3) alat apa yang akan digunakan untuk menginvestigasi dan 4) bagaimana cara melaporkan hasil investigasi. Masih dalam Mulyatiningsih (----, 234), metode ini melatih kemampuan menulis laporan, keterampilan berkomunikasi dan keterampilan kerja kelompok. Dalam kegiatan ini, peserta didik dituntut untuk aktif dan kreatif.

Metode investigasi atau sering disebut *group investigation* adalah termasuk dalam kategori metode pembelajaran *Cooperative Learning*. Metode ini disebut oleh Sumaryadi (2013) sebagai metode yang membutuhkan kerjasama peserta didik untuk bekerja dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar.

Langkah-langkah yang dilakukan dengan metode investigasi menurut Mulyatiningsih (---, 234) adalah sebagai berikut yaitu : 1. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 peserta didik dengan karakteristik yang heterogen. Pembagian kelompok dapat berdasarkan atas kesenangan berteman atau kesamaan minat terhadap suatu topik tertentu;

2) Kelompok memilih topik yang akan dipelajari, 3) Kelompok menyusun rencana investigasi yang berisi waktu, tempat, strategi investigasi, alat investigasi, dan sebagainya, 4) Kelompok melakukan investigasi secara mendalam terhadap berbagai subtopik yang telah dipilih, 5) Kelompok menulis laporan investigasi dan 6. (Kelompok menyiapkan dan menyajikan laporan investigasi di depan kelas).

2.2. Langkah-Langkah Metode Investigasi dalam Kegiatan *Dokkai Project*

Dalam kegiatan *Dokkai Project* di kelas *Chujokyuu Dokkai*, penulis melakukan beberapa penyesuaian langkah dari Mulyatiningsih. Penyesuaian dilakukan karena tujuan dari penggunaan metode ini adalah semata-mata untuk meningkatkan motivasi membaca mahasiswa, meningkatkan daya analisis mahasiswa dalam mengkaji teks dan melatih kerjasama dalam tim. Namun, meskipun penulis memberikan keleluasaan mahasiswa

untuk mencari teks yang diminatinya, penulis tetap mewajibkan mahasiswa untuk tetap mengkonsultasikan teks tersebut. Hal tersebut dilakukan agar penulis sebagai pengampu mengetahui jenis, isi, kosakata serta tata bahasa yang digunakan di dalam teks tersebut. Langkah-langkah metode investigasi yang penulis terapkan dalam kegiatan *Dokkai Project* ini adalah sebagai berikut :

1. Penulis membagi mahasiswa dalam satu kelas menjadi 6 kelompok, satu kelompok berisi 5-6 orang anak. Pembagian kelompok diserahkan kepada mahasiswa karena penulis berpikir bahwa akan lebih baik jika anggota dalam satu kelompok memiliki minat yang sama. Anggota kelompok yang memiliki minat sama akan memudahkan mereka untuk memiliki bacaan yang akan dipresentasikan.
2. Setelah kelompok terbentuk, mereka memiliki waktu satu minggu untuk mencari bacaan yang sesuai dengan kompetensi mata kuliah *Chuujokyuu Dokkai*. Bacaan yang mereka pilih akan diperlihatkan terlebih dahulu kepada penulis sebelum dipresentasikan di depan kelas.
3. Jika bacaan yang akan dipresentasikan sudah ditetapkan, maka mereka akan berbagi tugas untuk membuat daftar kosakata dan kanji dari bacaan tersebut dan setiap anggota bertanggung jawab untuk mempresentasikan isi dari paragraf di dalam bacaan tersebut.
4. Pada hari kegiatan *Dokkai Project*, kelompok yang melakukan presentasi (kelompok pembicara) akan mempresentasikan hasil diskusi mereka melalui pembacaan isi paragraf, penyajian daftar kosakata dan menjawab pertanyaan dari kelompok yang menyimak presentasi kelompok mereka (kelompok pendengar).
5. Setelah presentasi selesai, tugas mereka yang selanjutnya adalah merangkum isi dari bacaan secara lisan serta memberikan penilaian terhadap kelompok lain yang melakukan presentasi. Penilaian terhadap kelompok lain tersebut yang disebut Gallenstein (2006) sebagai *peer-evaluation form*. Dalam hal ini, mahasiswa akan belajar untuk lebih fokus dalam mengevaluasi setiap kemampuan dari anggota kelompok yang sedang melakukan presentasi dan menilai kemampuan presentasi mereka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Bentuk Penerapan Metode Investigasi dalam *Dokkai Project*

Berdasarkan langkah-langkah metode investigasi kelompok di dalam kegiatan *Dokkai Project*, maka bentuk penerapannya adalah sebagai berikut.

Pre –Presentation

Melalui penerapan metode investigasi kelompok secara sederhana ini, keenam kelompok telah berhasil memilih bacaan berdasarkan minat dari tiap kelompok dan tingkat kesulitan yang sesuai dengan level *Chujokyuu Dokkai*. Dari bacaan yang dipilih kelompok pun, dapat terlihat bahwa ada beberapa tema yang tidak dibahas di buku teks bacaan, namun menjadi pilihan para kelompok. Bacaan tersebut adalah antara lain mulai dari keunggulan warna merah dilihat dari sisi psikologis orang Jepang (kelompok 1), pembukaan festival musim panas Tanegashima tahun 2017 yang bertemakan luar angkasa (kelompok 2), Membuat Rumah Sakit di Dalam Tubuh !? Mewujudkan Teknologi Mesin Nano yang Mengirimkan Data di Dalam Aliran Darah (kelompok 3), banyaknya kecelakaan yang terjadi pada anak kecil di trolley belanja di Jepang (kelompok 4), menjamurnya apartemen mini untuk kalangan lajang di Jepang (kelompok 5), dan aplikasi Qlue sebagai sarana warga untuk menyampaikan keluhan tentang infrastruktur di kota Jakarta (kelompok 6). Lebih jelasnya, judul bacaan yang menjadi pilihan masing-masing kelompok tersebut bisa dilihat di bawah ini :

| | |
|---|---|
| <p>Kelompok 1.</p> <p>タイトル： うちの子のユニフォームの いろ 色に真っ青</p> <p>Sumber : <i>artikel dalam rubrik 目からウロコ の人生相談 yang ditulis oleh 竹内 久美子 (Takeuchi Kumiko) hlm. 116</i></p> | <p>Kelompok 2.</p> <p>タイトル： 地球 と 宇宙 を つ な ぐ ！ ちきゅう うちゅう</p> <p>たねがしまうちゅうげいじゅつさい ねんなつ かいさい 種子島宇宙芸術祭が2017年夏に開催</p> <p>Sumber : http://bitecho.me/2016/10/12_1200.html</p> |
| <p>Kelompok 3.</p> <p>タイトル： 身体の中に病院を作る！？ しんたい なか びょういん つく</p> <p>けつなか つうしん 血中でデータ通信する「ナノマシン」が</p> <p>げんじつ 現実に</p> <p>Sumber : http://www.newsweekjapan.jp/stories/technology/2016/10/post-6006_1.php</p> | <p>Kelompok 4.</p> <p>タイトル； ショッピングカードで子供の じこたはつおお 事故多発大けがも</p> <p>Sumber: http://www3.nhk.or.jp/news/html/20161207/k10010798551000.html?utm_int=news-life_contents_list-items_008</p> |

| | |
|---|---|
| <p>Kelompok 5.</p> <p>タイトル ; 増え続ける中高年シングル 都心の需要は「コンパクト」ヘマンション業界の秘密</p> <p>Sumber: : http://news.infoseek.co.jp/article/12fujizak20161212006/</p> | <p>Kelompok 6.</p> <p>タイトル ; 「現代の目案箱」アプリがインドネシアで大人気 インフラ改善の決手となるか</p> <p>Sumber : https://nge.jp/2016/06/09/post-132498</p> |
|---|---|

Presentation

Tiap kelompok yang bertugas untuk melaporkan kajian bacaannya membagikan teks bacaan mereka kepada masing-masing kelompok pendengar. Bacaan tersebut harus disertai dengan daftar kosakata baru yang belum pernah dibahas di perkuliahan. Pada saat presentasi, semua anggota kelompok maju di depan kelas untuk menjelaskan isi dari paragraf bacaan tersebut satu demi satu. Sebelum selesai, salah satu anggota akan memberikan kesimpulan dari isi bacaan. Setelah presentasi, mereka akan menjawab pertanyaan dari kelompok pendengar dan mengadakan diskusi bila diperlukan.

Post Presentation

Setelah melakukan presentasi bacaan, kelompok presentasi kembali duduk dan melakukan tugas mengisi *peer evaluation form* untuk kelompok yang maju berikutnya. *Peer evaluation form* adalah lembar penilaian dari tiap kelompok pendengar untuk kelompok yang sedang melakukan presentasi. Jika ada 6 kelompok, maka satu kelompok akan mendapatkan lima *peer evaluation form* dari lima kelompok pendengar. Komponen penilaian dari *peer evaluation form* itu adalah :

- 1) どんな話だったか。(jelaskan garis besar teks yang dipresentasikan teman anda)
- 2) .話の中で一番面白かったところはどこか。(jelaskan bagian isi teks yang paling menarik menurut anda)
- 3) 友達の話はわかりやすかったか。(apakah penjelasan teman-teman anda mudah dipahami? Sebutkan nama masing-masing anggota kelompok tersebut dan berikan komentar)
- 4) 友達の声の大きさ、話の速度や間の取り方は良かったか。(Bagaimana dengan volume suara teman anda? Bagaimana dengan kecepatan bicaranya? Sebutkan nama masing-masing anggota kelompok tersebut dan berikan komentar)
- 5) 他のコメント (全体的には良かったこと、たりないことなどは何か)。(Sebutkan

komentar anda secara keseluruhan untuk grup ini, baik itu hal yang positif atau hal yang perlu diperbaiki).

3.2. *Peer Evaluation Form* sebagai Evaluasi Metode Investigasi dalam *Dokkai Project*

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, setiap kelompok presentasi akan mendapatkan masing-masing lima *peer evaluation form* dari lima kelompok pendengar. Secara garis besar, isi dari *peer evaluation form* yang didapat oleh masing-masing kelompok presentasi adalah berisi komentar dari lima kelompok pendengar terhadap isi bacaan yang ditangkap oleh mereka, penilaian bagian dari bacaan yang mereka anggap menarik, jelas tidaknya anggota grup presentasi dalam memberikan penjelasan, besar kecilnya volume suara dari masing-masing presenter serta komentar keseluruhan terhadap kelompok presentasi baik yang sifatnya positif maupun yang sifatnya mengkritik. Untuk komponen nomor 1, jawaban yang diberikan berbeda-beda, tergantung dari pemahaman tiap kelompok pendengar. Berikut adalah contoh perbedaan isi dari komponen 1 untuk penilaian kelompok 6 yang dilakukan oleh kelompok 1 dan 2.

“Permasalahan infrastruktur di Jakarta, salah satunya adalah PAUD.” (komponen penilaian 1 untuk kelompok 6)

*“Inovasi aplikasi *Qlue* sebagai cara untuk menyampaikan keluhan mengenai infrastruktur di Jakarta. Berbeda dengan Jepang yang rakyatnya tidak begitu terbuka secara langsung dalam menyampaikan keluhan, saran, pendapat.”* (komponen penilaian 1 untuk kelompok 6).

Adanya perbedaan dalam menceritakan garis besar teks adalah karena kelompok 6 sebagai presenter tidak memberikan salinan bacaan mereka kepada kelima kelompok pendengar. Oleh karena itu, kelompok pendengar benar-benar mengandalkan kemampuan mereka untuk memahami penjelasan dari kelompok 6. Sayangnya, kelompok 6 juga kurang dapat memberikan penjelasan yang mendetail tentang isi dari bacaan mereka. Hal ini dapat terlihat dari komentar yang diberikan oleh salah satu kelompok pendengar yaitu :

“kurang jelas penjelasan masing-masing paragraf. Pembagian anggota untuk menjelaskan, kurang.” (komponen penilaian 5 untuk kelompok 6).

Dari sisi volume suara maupun penjelasan dari masing-masing kelompok presenter, rata-rata menjawab bahwa volume suara dari teman mereka sudah cukup terdengar. Namun untuk penjelasan, ada beberapa komentar yang menyebutkan bahwa ada penjelasan dari

teman mereka yang tidak terlalu dipahami. Contoh dari komentar tersebut adalah penilaian terhadap kelompok 3.

1. Anggota 1: はい → pembukaan dan penjelasan tambahan yang cukup menarik
2. Anggota 2 : あまり → mungkin saudara ‘anggota 2’ gugup hingga materi yang dipelajari tidak tersampaikan.
3. Anggota 3 : はい, runtut dan jelas
4. Anggota 4 : はい, suara ‘anggota 4’ cukup keras dan improvisasi yang dilakukan dapat menutupi kesalahan.
5. Mbak Anggota 5: はい, runtut dan kesimpulan yang disampaikan lebih mencakup apa yang dijelaskan sebelumnya.¹

Memang tidak semua anggota kelompok pendengar bersedia untuk memberikan komentar yang sedetail seperti di atas. Tidak hanya itu juga, penilaian di atas juga tidak mutlak karena setiap kelompok ada yang memberikan penilaian yang berbeda untuk anggota kelompok yang sama. Kemudian, penilaian terakhir adalah untuk komponen 5. Komentar terkait dengan komponen nomor 5 adalah sebagai berikut ini.

“Untuk penjelasan sudah cukup jelas dan bisa dipahami. Namun kurang benar-benar memahami maksud dari isi artikel secara menyeluruh. Masih bingung menjelaskannya. Yang mendengarkan jadi ikut bingung”. (komponen penilaian nomor 5 untuk kelompok 1)

“Teks dan presentasinya sudah bagus, namun alangkah baiknya jika diberikan atau ditunjukkan tempat atau objek yang dibicarakan atau dipresentasikan.” komponen penilaian nomor 5 untuk kelompok 2)

“Menurut pendapat saya, keseluruhan dari grup ini sangat baik. Karena artikel yang dijelaskan sangat menarik, karena berhubungan dengan kesehatan. Sedangkan hal yang perlu diperbaiki adalah kesiapan dari penyaji. Mungkin karena gugup, sehingga materi yang akan disampaikan pada peserta mata ajar kurang tersampaikan.” (komponen penilaian nomor 5 untuk kelompok 3)

“Tiap anggota pembahasannya mungkin bisa dibikin saling menyambung penjelasannya dan dibagi rata, karena menurut yang saya perhatikan ada anggota yang bahasannya terlalu singkat dan ada yang panjang. Selain itu, tiap berganti pembaca, topiknya tidak

¹ Nama sengaja tidak dicantumkan untuk privasi narasumber.

terlalu terlihat nyambung, seperti terlalu fokus pada bahasanya sendiri, kurang menyinggung bahasan sebelumnya. (komponen penilaian nomor 5 untuk kelompok 4)

“Dari awal, diperkenalkan dulu ke audience perbedaan family apartement dan compact agar tidak salah persepsi.” (komponen penilaian nomor 5 untuk kelompok 5)

(+) *声が大きかった。* (*volume suara besar*) (−) *発表の時、日本語をぜんぜん使わなかった。* (*pada waktu presentasi tidak menggunakan bahasa Jepang sama sekali*)

(−) *ほかのグループに書類^{しよるい}をあげてなかった。* (*tidak memberikan salinan bacaan kepada kelompok pendengar*) (komponen penilaian nomor 5 untuk kelompok 6)

Melihat penilaian terhadap masing-masing 6 kelompok secara keseluruhan, kita bisa menyimpulkan bahwa isi bacaan dan cara memberikan penjelasan terhadap isi bacaan adalah hal yang menjadi perhatian bagi kelompok pengisi *peer evaluation form*. Kelompok pendengar membutuhkan penjelasan yang mendetail dari tiap paragraf supaya mereka bisa lebih memahami isi dari bacaan tersebut. Hal itu disebabkan karena mereka baru mendapatkan bacaan tersebut pada saat kegiatan *Dokkai Project* berlangsung. Selain itu, ada juga yang memberikan komentar bahwa tidak membagikan salinan bacaan untuk presentasi adalah hal yang perlu diperbaiki di masa mendatang. Hal tersebut ditekankan oleh salah satu kelompok pendengar ketika menilai kelompok 6 yang tidak membagikan salinan bacaan mereka ke masing-masing kelompok pendengar seperti yang tercantum dalam komentar untuk komponen 5 di atas.

4. KESIMPULAN

Kegiatan *Dokkai Project* dalam mata kuliah *Chujokyuu Dokkai* adalah kegiatan yang dibuat supaya mahasiswa bisa lebih termotivasi untuk membaca, bersikap analitis dalam mengkaji teks, berlatih keterampilan untuk bekerja dalam tim serta melakukan presentasi secara berkelompok. Langkah-langkah dari penerapan metode investigasi ini adalah 1) kegiatan *pre- presentation* (memilih teks, mengkaji teks, mencari cara baca kanji), 2) *presentation* (membaca ringkasan isi paragraf, menjawab pertanyaan dari kelompok pendengar) dan 3) *post presentation* yaitu meringkas teks secara lisan dan mengisi *peer evaluation form*. Dalam *peer evaluation form*, mahasiswa dari kelompok pendengar memberikan komentar terhadap kelompok presentasi mulai dari komponen 1 hingga komponen 5. Hasil dari penerapan metode ini adalah antara lain; 1) mahasiswa termotivasi karena membahas teks yang diminati, 2) mahasiswa mampu bekerja sama

dalam kelompok dan mengkonstruksi pengetahuannya secara mandiri dengan mengkaji teks tersebut secara bersama-sama, 3) mahasiswa mampu menceritakan bagian dari bacaan yang menjadi tugasnya dan 4) mahasiswa mampu untuk untuk menilai rekannya secara objektif dengan menggunakan *peer evaluation form* (lembar penilaian).

Komentar-komentar yang saling mereka tulis tentunya akan menjadi perbaikan bagi pembelajar, khususnya dalam hal melakukan presentasi di depan kelas. Karena studi ini masih merupakan tinjauan awal, penulis berencana untuk melakukan pengembangan penelitian dengan metode investigasi kelompok namun diuji dengan cara kuantitatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Gallenstein, Nancy. ---. *Group Investigation : An Introduction to Cooperative Research*.
<http://www.socialstudies.org/sites/default/files/publications/yl/1301/130106.html>.
Diakses 20 September 2017.
- Girsang, Rasta Elisa. 2014. *The Effect of Applying Group Investigation Method on Students Achievement in Reading Comprehension*.
<http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jelt/article/view/1366>. Diakses 21 September 2017.
- Mulyatiningsih, Endang. ----. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Retno Cahyaningrum dkk. 2016. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Siswa SMA*.
<http://pasca.um.ac.id/wp-content/uploads/2017/02/Retno-Cahyaningrum-431-441.pdf>.
Diakses 21 September 2017.
- Sumaryadi. 2013. *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Menggunakan Metode Investigasi Kelompok Siswa Kelas IV SDN WAKAH I Kecamatan Ngrambe Kabupaten Ngawi*. <http://www.pbindoppsunisma.com/wp-content/uploads/2013/09/31-SUMARYADI-390-400.pdf>. Diakses 21 September 2017.

THE MEANING OF EDUCATION FOR ELDERLY PEOPLE IN JAPAN: A CASE STUDY OF SOCIAL LIFE IN *SETAGAYAKU SHOUGAI DAIGAKU*

Yesy Tri Cahyani

Sekolah Tinggi Bahasa Asing LIA (STBA LIA)

yesy@stbalia.ac.id

ABSTRACT

Japan's aging society which is showed by rapid increase of older age group (above 65 years old) proportion within the population, forced the government to address the related problem and the needs of the elderly. Through education, a life-long learning policy (*shougai gakushuu*) was established in order to create and open new opportunity for elderly people to find their goals of life on becoming healthy, independent persons, and contribute actively to society. One of the implementation of the policy is education institution for elderly people called *roujin daigaku*. This research analyzes the meaning of education for elderly people whose enrolled in Setagayaku Shougai Daigaku, a *roujin daigaku* in Tokyo. The Year Book was taken as data. Finding shows that the success key of *roujin daigaku* is well programmed school curriculums based on interest and ability. Leisure activity and cultural approach was considered to accommodate the student needs related to their roles in family and society. Furthermore, belongingness and social roles; the cultural concepts in Japanese social behavior; enforced the enthusiasm and interest of elderly people's behavior and activity in *roujin daigaku*. Setagayaku Shougai Daigaku became, not just as the place to conduct study, but also as the place for socialization among elderly people.

KEYWORDS: elderly people, *roujin daigaku*, belongingness, social roles, leisure, the meaning of education

1. PENDAHULUAN

Populasi masyarakat lanjut usia (lansia) terus meningkat di Jepang dalam dekade terakhir. Indikasinya adalah pesatnya pertumbuhan populasi penduduk dengan usia di atas 65 tahun (Kinoshita, 1992: 38). Penyebab pesatnya populasi masyarakat lansia di Jepang, karena usia harapan hidup masyarakat Jepang yang semakin panjang dan turunnya angka kelahiran. Di samping itu, nilai budaya Jepang menempatkan masyarakat lansia dalam posisi yang dihargai dan dihormati.

Menghadapi keadaan seperti ini, Pemerintah mulai tahun 1963 telah membuat kebijakan agar masyarakat memberikan penghargaan terhadap masyarakat lansia dengan memberikan jaminan kehidupan yang baik. Caranya, dengan memberikan dukungan dan kesempatan akan keinginan para masyarakat lansia untuk berpartisipasi dalam aktivitas sosial atau kembali ke dunia bekerja (diatur dalam Undang-Undang Nasional tentang Kesejahteraan Masyarakat Lanjut Usia tahun 1963 no. 133).

Banyak cara yang ditempuh Pemerintah untuk mewujudkan para lansia agar mereka dapat mengembangkan kemampuan dan minatnya. Salah satunya melalui dunia pendidikan, dengan diterapkannya kebijakan *lifelong learning* (Pendidikan Sepanjang Hayat). UNESCO memperkenalkan kebijakan ini kepada Pemerintah Jepang sekitar tahun 1960-an. Tujuannya adalah: (1) merespon keinginan masyarakat lanjut usia (lahir tahun 1945-1949/ generasi *baby boomers*) untuk melanjutkan jenjang pendidikan tinggi (setingkat universitas/ diploma). Proporsi populasi aktif (usia 15-64 tahun) untuk menamatkan pendidikan tingginya meningkat dari 3% (tahun 1950) menjadi lebih dari 21% (tahun 1990), (2) menyediakan kesempatan belajar dalam merespon naiknya tuntutan aktivitas untuk mengisi waktu luang di masa tua, dan (3) proses belajar yang berkesinambungan terkait perubahan sosial, ekonomi, dan teknologi.

Menurut data, jumlah masyarakat lansia yang kembali belajar terus meningkat dengan stabil. Tahun 1979 sebanyak 31.4%, tahun 1988 menjadi 40.1% dan tahun 1992 naik menjadi 47.6% masyarakat lanjut usia yang kembali belajar. Data diambil dari masyarakat dengan rentang usia 50-69 tahun dan berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. (Data *polling* pendapat Kantor Perdana Menteri tahun 1979, 1988, dan 1992).

Tahun 1960-an, pusat pendidikan masyarakat lanjut usia mulai didirikan di seluruh Jepang. Pada umumnya, program yang ditawarkan adalah kegiatan seputar hobi. Tidak hanya program pendidikan hobi, *roujin daigaku* dan *karuchaa sentaa* juga menawarkan ilmu terapan, missal ilmu sejarah, budaya, sosial masyarakat, dan lingkungan. Bedanya biaya pendidikan di *roujin daigaku* jauh lebih murah dibandingkan *karuchaa sentaa* yang dikelola perusahaan swasta. Karena alasan tsb, jumlah *roujin daigaku* akan terus bertambah.

Roujin daigaku diselenggarakan di tingkat pemerintah lokal. Syarat mendaftar: sehat jasmani dan rohani, berusia di atas 60 tahun dan berdomisili di wilayah tersebut. Menurut data dari *Koureisha Jiten*, pada 1992 *roujin daigaku* terdapat di 15 kota besar (*Hokkaidou*, *Osaka*, dan beberapa propinsi), 9 kota besar yang ditunjuk oleh Pemerintah, dan di wilayah

tertentu. Masa belajar di *roujin daigaku* ada yang 2 tahun dan juga 4 tahun tergantung berapa jumlah kredit yang akan diambil sesuai dengan kemampuan peserta. Tidak ada standar nasional sebagai persyaratan akademik. Selain lamanya belajar, istilah *daigaku* dipilih karena dianalogikan dengan pengertian *manabu jiyuu* (kebebasan dalam belajar). *Daigaku* umumnya menawarkan kesempatan belajar melalui program-program pendidikan yang dapat dipilih bebas sesuai minat peserta.

Masalah dalam penelitian ini adalah makna kehidupan bagi masyarakat lanjut usia melalui pendidikan di *roujin daigaku*. Untuk membahas hal tersebut, penelitian dirumuskan melalui 3 pertanyaan penelitian, yaitu (1) Bagaimana proses pembentukan karakter atau perilaku para lanjut usia melalui keikutsertaan dalam *roujin daigaku*?, (2) Mengapa *Setagayaku Shougai Daigaku* berbeda dengan *roujin daigaku* yang lain?, (3) Apa makna pendidikan bagi kehidupan para peserta lanjut usia di *Setagayaku Shougai Daigaku*?

2. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di *Setagayaku Shougai Daigaku*, Tokyo. Penduduknya mencapai 800.000 jiwa, dan merupakan daerah pemukiman yang paling padat dibandingkan dengan distrik khusus lainnya. Komposisi penduduk lansia juga cukup banyak. Data tahun 1975 menunjukkan rata-rata penduduk lansia di Setagaya mencapai 6.8 % (Tokyo: 6.3%, seluruh Jepang: 7.9 %). Populasi ini terus bertambah setiap tahunnya. Populasi lansia yang cukup besar di Setagaya membuat pemerintah lokal membuat fasilitas untuk populasi lanjut usia di daerahnya, yaitu *Setagayaku Shougai Daigaku*.

Data diambil dari Buku Tahunan Angkatan ke-32. Angkatan ke-32 adalah angkatan mahasiswa *Setagayaku Shougai Daigaku* yang masuk tahun 2008 dan lulus Maret 2010. Buku berisi kesan peserta selama mengikuti perkuliahan di *Setagayaku Shougai Daigaku*. Buku juga memuat hasil karya akhir berupa penelitian individu atau kelompok sesuai dengan program pendidikan yang dipilih. Isi buku dibagi menjadi 5 sub bab, sesuai 5 program pendidikan di universitas ini.

Data-data dibagi menjadi empat kelompok tujuan pengajaran pendidikan lanjut usia (Shiozaki Chieko, 1994: 118-120) yaitu *machizukuri*, *hitozukuri*, *ikigai no jyuujitsu*, dan *kenkouzukuri*. Setiap data dianalisis dengan menggunakan teori pendidikan yaitu metode pengejaran *learning by doing*, dan konsep kegiatan *leisure*, juga teori kebudayaan dengan nilai-nilai budaya dari konsep rasa memiliki dan konsep peran untuk melihat proses

pembentukan karakter dan makna kehidupan yang didapat para peserta setelah mengikuti perkuliahan di *Setagayaku Shougai Daigaku*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pengenalan *Setagayaku Shougai Daigaku*

Setagayaku Shougai Daigaku adalah *roujin daigaku* yang didirikan tahun 1977 di distrik Setagaya, Tokyo. *Setagayaku Shougai Daigaku* bertempat di *Setagayaku Roujin Kaikan* (sarana untuk para lansia milik pemerintah daerah Setagaya). Syarat mendaftar di *Setagayaku Shougai Daigaku* adalah berusia 60 tahun, dan merupakan penduduk daerah setempat. Lama perkuliahan 2 tahun (seminggu 1x pertemuan). Biaya sangat terjangkau, yaitu 12.000 yen/ tahun. Peserta bebas memilih 1 program pendidikan dari 5 program yang ditawarkan, yaitu (1) Program masalah sosial masyarakat modern (*Gendai Shakairon Koosu*), (2) Program budaya dan kesejahteraan sosial (*Fukushi Bunka Koosu*), (3) Program pengetahuan tentang kota Setagaya (*Setagaya no Machi wo Shiru Koosu*), (4) Program seni arsitektur Jepang dan sejarah seni (*Nihon Kenchiku. Bijyutsushi Koosu*), (5) Program seni tradisional dan festival Jepang (*Nihonsai to Dentougeinou Koosu*). Selain program tersebut, ada satu program yang wajib diambil peserta, yaitu program pendidikan jasmani (*kenkou taiiku no jyuugyo*). Program ini diadakan pada hari yang sama dengan program pendidikan pilihan. Kewajiban peserta untuk mengambil program pendidikan jasmani merupakan kelebihan dari universitas ini.

Setiap program punya seorang pengajar tetap. Bentuk pengajaran: perkuliahan dan seminar (*zemi*). Bentuk seminar (*zemi*) merupakan kelebihan *Setagaya Shougai Daigaku* dimana satu kelas dibagi dalam kelompok, dan masing-masing kelompok punya satu topik untuk didiskusikan dengan guru maupun kelompok lainnya. *Roujin daigaku* ini juga punya kegiatan belajar di luar kelas, yaitu wisata belajar/ *study trip* (tahun pertama di dalam wilayah Setagaya, tahun kedua diadakan di luar wilayah Setagaya), festival budaya Setagaya (*Iki iki Setagaya Bunkasai*), festival antar *roujin daigaku* (*Shougai Daigaku Gakuensai*), dan pameran hasil karya masing-masing program pendidikan.

Kurikulum *Setagayaku Shōgai Daigaku*

Program pendidikan di *Setagayaku Shougai Daigaku* terbagi dua bagian, yaitu program pilihan dan wajib. Adapun program-program tersebut adalah:

1. *Gendai Shakai Ron Koosu*



Gambar 2. Suasana Kegiatan Belajar di Dalam Kelas

Program ini bertemakan permasalahan-permasalahan yang terjadi di dalam masyarakat. Sebagai contoh adalah permasalahan pada generasi muda. Program ini membahas beberapa topik, seperti keluarga, pendidikan, masalah pada generasi muda, politik, lingkungan, masalah pangan, masalah demografi (menurunnya angka kelahiran dan melesatnya jumlah masyarakat lanjut usia, jaminan sosial, dan sebagainya).

2. *Fukushi Bunka Koosu*

Masyarakat lanjut usia merupakan bagian dari masyarakat yang tetap memberikan peranannya dalam bidang kebudayaan, ekonomi, dan masyarakat di era modern ini. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka berikut beberapa topik yang dipelajari program ini, yaitu ketrampilan berkomunikasi, makna belajar di usia tua, sistematika berpikir dalam bidang kesejahteraan masyarakat (undang-undang dan sistem), meninjau kembali kehidupan di lingkungan sekitar (mempelajari penduduk lokal dan sistem kesejahteraannya), mengetahui orang-orang yang tinggal di lingkungan sekitar, membangkitkan potensi diri, makna hidup bagi sesama.

3. *Setagaya no Machi wo Shiru Koosu*

Program ini mengajak para peserta untuk mengenal daerah tempat tinggalnya, yaitu Setagaya. Tidak hanya bersifat pengetahuan di dalam kelas saja, namun juga kunjungan ke lapangan. Tujuannya untuk melihat perubahan daerah tempat tinggal dan mencari latar belakangnya. Tentunya dengan tidak melupakan sejarah dan peninggalan kota, program ini mencoba untuk melihat Setagaya di masa kini. Selanjutnya, juga terus dipikirkan apa yang penting agar Setagaya tetap menjadi tempat yang nyaman untuk ditinggali. Berikut adalah berbagai kegiatan dalam program ini, yaitu mempelajari sejarah dan geografi Setagaya, menerbitkan brosur atau pamflet tentang Setagaya, mempelajari upaya pembangunan kota, kunjungan lapangan dengan berjalan kaki mengelilingi Setagaya.

4. *Nihon Kenchiku Bijyutsushi Koosu*

Program ini mengajak peserta untuk menumbuhkan rasa apresiasi terhadap keindahan arsitektur dan teknik seni Jepang melalui pengenalan dasar terhadap seni arsitektur Jepang, lanskap, seni pahat, seni lukis, dan lain-lain. Seperti diketahui, Jepang mewarisi keindahan dan teknik seni yang tinggi. Melalui perjalanan sejarah yang panjang, seni tersebut merefleksikan masing-masing zaman. Topik yang dipelajari adalah klasifikasi zaman dari sejarah budaya Jepang dan Pengetahuan dasar dan rasa penghargaan terhadap seni.



Gambar 1. Peserta dan Dosen dalam Kegiatan Pembelajaran

5. *Nihon no Matsuri to Dentou Geinou Koosu*

Jepang adalah negara yang memiliki kebudayaan tradisional dan festival yang usianya sudah cukup lama. Sebagai contoh, seni *Gagaku* (*Japanese Traditional Court Music*) yang lahir 1200 tahun lalu, pertunjukkan Noh dan *Kyogen* yang lahir 600 tahun lalu, juga *Kabuki* yang lahir 350 tahun yang lalu, sampai sekarang masih dipertunjukkan di seluruh Jepang. Ketiga contoh tersebut adalah harta kebudayaan manusia yang diperankan segala lapisan usia masyarakat dari tua, muda sampai anak-anak. Ada pula festival yang indah seperti *Gion Matsuri* di Kyoto. Secara keseluruhan, program ini bertujuan memperkenalkan budaya seni dan festival di Jepang yang kaya akan perubahan baik secara asal daerahnya ataupun sejarahnya. Peserta program diajak menikmati seni musik tradisional dan festival dengan cara visualisasi, apresiasi, pelakonan, dan studi lapangan. Perkuliahan menjadi agenda utama, tetapi juga dilakukan kunjungan ke tempat-tempat pertunjukkan seni, menonton pertunjukkan seni (dengan potongan harga untuk grup) sesuai keinginan peserta, misalnya *Kabuki*, *Bunraku*, *Noh Kyogen*, dan festival di wilayah terdekat.

6. *Kenkou Taiiku*

Program pendidikan ini wajib diikuti oleh seluruh peserta. Dengan berolahraga, seluruh badan digerakkan, yang memberikan dampak positif yaitu menciptakan kehidupan manusia sehat jasmani seperti berkurangnya biaya kesehatan, mencegah kemungkinan terbaring di tempat tidur akibat sakit stroke (*netakiri*), dan berkurangnya perawatan

kesehatan. Senam kesehatan merupakan cara penciptaan jasmani yang membuat kehidupan lebih baik dan sehat.



Gambar 4. Mata Pelajaran Senam

Gambar 5. Gerak Santai dalam Pelajaran Senam

3.2 Analisis Makna Pendidikan bagi Kehidupan Masyarakat Lanjut Usia di *Setagayaku Shougai Daigaku*

3.2.1 *Machizukuri*

Data 1:

ね先のろ手習ぬだいがく、木村正道七世田谷の街を知るコース)
せわ、私は、老人大学の25さいにゆう、潮社会、コー、スでお
いた世話になりました。まの、ある、各園、再入学させて
せたが頂きました。まち、町歩きが、趣味の一つですのでたいそう
「じゅぎょ、世田谷のわか、街をひ、知る」コー、カを、選びました。う、体操
とひじょう、授業をの、若い、人がちがいじゅぎょ、並べて、受けられるの
は、おか、非常に、楽しみです。、学外授業で、訪ねた
じゅぎょ、近所みれば、ちか、よ、ところ
おどろ、自然庭園は、近くにこんな、良い、所があったのかと
わか、驚きました。しごと、お、す、さい
なが、若い、頃は、仕事にか、追付、な、れ、過ごめましたが、80、れ、歳まで
かぎ、長生きできて、このような、環境に、恵まれて、嬉しい
、限りです。 (第32期生修了記念
作品集：149ページ)

Terjemahan:

Tiada Kata Terlambat untuk Belajar (Kimura Masamichi – *Setagaya no Machi o Shiru Koosu*)

Saya adalah angkatan ke-25 Program Masyarakat Jepang (*Shakai Koosu*) di *roujin daigaku* ini, dan kali ini saya bergabung kembali ke universitas ini. Karena berjalan mengelilingi kota adalah salah satu hobi saya, maka tahun ini saya memilih program pendidikan Mengenal Kota Setagaya. Senam dan perkuliahan yang bobotnya sama seperti yang diterima anak-anak muda, sangat menyenangkan. Kegiatan belajar di luar kelas seperti mendatangi taman yang alami sungguh membuat kaget karena ternyata di tempat yang dekat dengan kita ada tempat yang sebegus ini.

Sewaktu muda, hidup dihabiskan untuk bekerja keras, maka jika dapat hidup sampai usia 80 tahun, betapa senangnya jika dianugerahi lingkungan seperti ini. (Kumpulan Tugas Akhir Kelulusan Angkatan 32: halaman 149)

Kimura *san* sudah 2 kali mengikuti perkuliahan di *Setagayaku Shougai Daigaku*. Di angkatan ke-32 ini, ia memilih program pendidikan *Setagaya no Machi wo Shiru Koosu*. Keinginannya belajar kembali di *roujin daigaku* untuk mengisi hari tuanya. Sesuai dengan hobinya berjalan kaki mengelilingi kota, Kimura *san* memilih program pendidikan *Setagaya no machi wo shiru Koosu*, yang salah satu kegiatannya adalah mengunjungi

tempat-tempat di Setagaya dengan berjalan kaki. Kegiatan belajar ini sangat menyenangkan dan mendatangkan kebahagiaan bagi Kimura *san*. Pernyataan Kimurasan dalam kalimat *gakugaijyugyou de tazuneta [Sakura Okasumireba Shizen Teien] wa chikakuni konna yoi tokoro ga attanoka to odorokimashita* ‘dalam kegiatan perkuliahan di luar kelas, mengunjungi taman yang alami sungguh membuat kaget karena ternyata di tempat yang dekat dengan kita ada tempat yang bagus ini’, memperlihatkan bahwa ilmu yang diajarkan di dalam kelas dapat diserap dengan baik karena dapat dipraktekkan melalui kegiatan perkuliahan di luar kelas.

Kesan dari Kimura *san* yang ditunjukkan dalam kalimat *Taisou to jyugyou wo wakai hitotachi to kata wo narabete ukerareruno wa hijyouni tanoshimidesu* ‘Senam dan perkuliahan yang bobotnya sama seperti yang diterima anak-anak muda, sangat menyenangkan’, menunjukkan kesadaran Kimura *san* untuk menjaga perannya dengan baik. Sebagai masyarakat senior, ia harus menunjukkan sikap semangat yang tinggi, kesungguhan, kerja keras, dan disiplin meskipun usianya sudah lanjut. Ia tetap menjalankan kegiatan senam dan perkuliahan yang tidak kalah dengan apa yang dipelajari oleh orang muda. Rasa memiliki terhadap lingkungannya ditunjukkan dari perilaku Kimura *san* untuk terus belajar menciptakan serta memelihara lingkungan yang nyaman untuk ditinggali. Nilai etos kerja dengan unsur kerja keras, rajin, dan berusaha ditunjukkan dengan semangatnya mengikuti perkuliahan dan kegiatan senam dengan bobot yang sama dengan daya tahan orang yang lebih muda. Keinginannya untuk tinggal di lingkungan yang nyaman seperti ini sampai usia 80 tahun menunjukkan kesungguhan Kimura *san* untuk mewujudkannya. Dia tetap dalam keteraturan belajar, mengikuti perkuliahan dan mengikuti kegiatan senam. Dengan kegiatan belajar, Kimura *san* dapat merasakan kehidupan lingkungan yang menyenangkan, dan nyaman yang selama ini tidak disadarinya, dan tinggal di lingkungan yang nyaman merupakan keinginannya sampai usia tua nantinya. Hal ini ditunjukkan dengan jelas oleh judul kesan pesannya yaitu *hachijyuu no tenarai* ‘tidak ada kata terlambat untuk belajar. Dari data di atas, makna pendidikan bagi Kimura *san* adalah dapat membangkitkan motivasi agar dirinya tetap terlibat kegiatan untuk menemukan, menciptakan, dan memelihara lingkungan yang nyaman untuk ditinggali.

Tujuan pengajaran *machizukuri* terlihat sangat jelas dari kesan dan manfaat para peserta program pendidikan ini. Kegiatan menyusuri kota Setagaya menjadi kelebihan dari metode pengajaran program ini. Melalui kegiatan ini, para peserta diajak untuk melihat

secara langsung keadaan daerah tempat tinggalnya, baik kondisi alam, ataupun keadaan infrastruktur (gedung, bangunan, dan sebagainya) yang ada di Setagaya. Kegiatan ini membangkitkan minat dan motivasi mereka untuk mengetahui lebih dalam mengenai kotanya.

Konsep rasa memiliki ditunjukkan dari tingkah laku peserta dalam bekerja sama, punya solidaritas, dan adanya rasa kebersatuan saat berinteraksi dengan kawan-kawannya yang mempunyai minat yang sama. Sedangkan tingkah laku peran dari para peserta ditunjukkan dalam keterlibatan sebagai mahasiswa yang mendalami pengetahuan mengenai lingkungan tempat tinggalnya untuk menjadi anggota masyarakat yang dapat menjaga dan memelihara lingkungan Setagaya agar ramah untuk ditinggali. Makna pendidikan yang diperoleh adalah (1) dapat membuka wawasan baru mengenai kota Setagaya, (2) tercipta jalinan persahabatan dan rasa memiliki terhadap teman-teman yang mempunyai tujuan yang sama dan para guru, (3) dapat membangkitkan motivasi agar peserta tetap terlibat kegiatan untuk menemukan, menciptakan, dan memelihara lingkungan yang nyaman untuk ditinggali, (4) dapat membangkitkan motivasi untuk tetap belajar dan menjelajah kembali kota Setagaya, agar ia mendapatkan haknya sebagai masyarakat Setagaya, yang kelak bermanfaat untuk masyarakat sekitar.

3.2.2 Hitozukuri

Data 2:

(ていねい 亀井 技男さんー福祉コース 24期) ころ み
しこ、定年後はゆうは多くの、趣味をしょ楽しむがる、心がん満たされ
ぢょうせん、四国八十八、カ、所、の、歩、き、遍路に
げんざいせ、挑戦やくろうじんもんだいけんきゆうかいりじ、る
、現在世田谷区老人問題研究会
である。 たずさ
さぬがーサロンに、携わりフラダンスのボランティアにはカメラマン として
、参加している。(第 32 期生修了記念作品集：102)

Terjemahan:

(Kamei Fumio – Program Kesejahteraan Angkatan 24)

Setelah pensiun, saya menikmati berbagai macam hobi, namun tidak ada kepuasan di dalam hati, maka saya mencoba tantangan dengan melakukan perjalanan religi di 88 tempat di Shikoku (*The 88 holy places at Shikoku*). Kegiatan dilakukan dengan berjalan kaki. Saat ini, saya adalah direktur untuk Perkumpulan Penelitian Masalah Para Lanjut Usia di Setagayaku.

Di *Happy Salon*, saya adalah *cameraman* bagi kegiatan *volunteer hula dance*. (Kumpulan Tugas Akhir Kelulusan Angkatan 32: halaman 102)

Kamei *san* adalah peserta program kesejahteraan angkatan ke 24 (tahun 2002). Ia juga menjadi salah satu nara sumber dari penelitian Kelompok Cosmo angkatan 32 (tahun 2010) karena konsisten dalam menyumbangkan pikiran dan tenaganya untuk kesejahteraan

lanjut usia di daerah Setagaya. Sebelum bergabung dengan program *Fukushi Koosu* (Program Bidang Kesejahteraan) di *Setagayaku Shougai Daigaku*, ia belum pernah menemukan kegiatan hobi yang dapat memuaskan hatinya. Namun, ketika bergabung di universitas ini, ada satu kegiatan sekolah yang dilakukan saat liburan, yaitu wisata religi dengan mengunjungi 88 buah tempat suci di daerah Shikoku.

Kegiatan ini memberi semangat baru dalam hidup Kamei *san*. Analisis ini diperlihatkan oleh pernyataannya dalam kalimat *Teinengo ha ooku no shumi wo tanoshimuga kokoro ga mitasarezu, shikoku hachijyuu hakkasyo no arukihenro ni chousen suru* 'Setelah pensiun, saya menikmati berbagai macam hobi, namun tidak ada kepuasan di dalam hati, maka saya mencoba tantangan dengan melakukan perjalanan religi di 88 tempat di Shikoku (*The 88 holy places at Shikoku*)'. Perjalanan ini dilakukan dengan berjalan kaki dan berkelompok. Hal ini dirasakan oleh Kamei *san* sebagai sebuah tantangan, karena membutuhkan ketahanan fisik yang cukup baik. Minat Kamei *san* tersalurkan untuk melakukan perjalanan wisata ini.

Setelah lulus, Kamei *san* masih ikut membantu teman-teman lanjut usianya dengan aktif di Perkumpulan Penelitian Masalah Lanjut Usia. Ia menduduki jabatan direktur di perkumpulan ini. Selain itu ia juga membantu secara sukarela sebagai penata kamera (*camera man*) di acara pentas tari hula di panti jompo. Sikap kerjasamanya terlihat ketika saling berinteraksi dengan sesama anggota lanjut usia lainnya dalam *Happy Salon*, ataupun Perkumpulan Penelitian Masalah Lanjut Usia. Dengan rasa solidaritas, ia secara sukarela membantu rekan-rekannya sebagai penata kamera dalam kegiatan sukarela di *Happy Salon*. Rasa kebersatuan diwujudkan ketika Kamei *san* menjabat satu posisi yang cukup tinggi di Perkumpulan Penelitian Masalah Lanjut Usia di Setagaya. Tujuannya adalah untuk memelihara kesejahteraan setiap anggota kelompoknya yaitu para lanjut usia dalam mengatasi masalah-masalahnya.

Tingkah laku Kamei *san* dalam berinteraksi juga mencerminkan bahwa Kamei *san* punya kesadaran tinggi untuk berperan di masyarakat sekitar. Bekal ilmu pengetahuan dan minatnya untuk menolong para lanjut usia lainnya merupakan proses yang didapatnya dari kegiatan kebersamaan di *roujin daigaku* ini. Makna pendidikan yang diperoleh Kamei *san* adalah dapat membuka kesempatan untuk aktif dalam berbagai kegiatan yang bertujuan untuk memelihara kesejahteraan sesama lanjut usia dengan membantu mengatasi masalah-masalah para lanjut usia.

3.2.3 Ikigai no Jyuujiitsu

Data 3:

わたし、橋詰せい、千代子（日本の祭と伝統芸能コース）
しょう私のだいがくに、生涯がく変えた
さい か げつ きぼ生涯大学入学 にゆうがく じつ
お、才8、ヶ月で、希望専攻に、でんとう（丸学）し、実
お、多くのことを、学びました。にほんが日本の、伝統芸能の
こう多いじょう、深 さ おとず おお、日本各地の、祭
ぜん、校外授業、訪れたい、場所。又、
せん、コース、必修の、健康体、
じゅぎょ、綿密な、指導内容と、じかん配慮の、行き、届いた
じむきよく、授業で、ちから、楽しみ、時間と、
とき、事務局の、で、力強いサポートのおかげで、こうふく、有意義に
かん、時を、過ごすことが、出来たのは、本当に、幸福だと
じんせい、感謝し、しょうがくだいがく
ねん、生涯のうがく、道程で「こと、生涯大学」といって、
2、年間、楽し、事、私、
ひとたち、チャレンジ、みつ自分を、など、表現、お他の
たいけん、人達の、方、見、
たの、体験や、経験、みな、考、方、得られました。あー
、楽しかった、、万歳！、皆と、別れたくない！！（世田谷区生涯
大学のチラシ）

Terjemahan:

Masuk ke Universitas Lanjut Usia yang Merubah Kehidupan Saya

(Hashizume Chiyoko – Program Festival dan Seni Tradisional Jepang)

Usia 60 tahun 8 bulan saya memasuki program yang saya pilih, dan saya betul-betul mempelajari banyak hal. Pengalaman seni tradisional Jepang. Festival di setiap tempat di Jepang. Mengunjungi banyak tempat-tempat saat kegiatan belajar di luar kelas. Kemudian, dalam program pendidikan wajib yaitu senam kesehatan, dengan perkuliahan yang mempertimbangkan kualitas dan tujuan, semua siswa, mendapatkan waktu yang menyenangkan. Berkat dukungan yang penuh dari kantor administrasi, saya bersyukur dan sungguh beruntung karena dapat menghabiskan waktu dengan hal berguna.

Dalam perjalanan kehidupan, hal melanjutkan pendidikan selama 2 tahun di rumah belajar yang bernama universitas lanjut usia, dimana saya dapat bertemu dengan teman yang hebat, mengubah kehidupan saya. Menantang diri sendiri. Mengekspresikan diri. Melihat cara hidup orang lain, dan lain-lain, saya mendapatkan cara pandang, dan pengalaman yang banyak dan berguna. Ahh...menyenangkan. *Banzai!* Saya tidak ingin berpisah dengan kalian semua!! (Brosur *Setagayaku Shougai Daigaku*)

Hasizume *san* di usia 60 tahun memutuskan untuk belajar pada program seni tradisional Jepang di *Setagayaku Shougai Daigaku*. Banyak hal yang dipelajari di sini. Pernyataannya dalam kalimat *Kougai jyugyou de otzureta ooku no bashou* ‘Mengunjungi banyak tempat-tempat saat kegiatan belajar di luar kelas’, menunjukkan bahwa bahan pengajaran dapat diterima dengan baik melalui bentuk pengajaran kunjungan praktek secara langsung. Perkataannya yaitu *...yuuigini toki wo sugosukotoga dekita no wa, hontouni koufuku da to kansha shite imasu* ‘saya bersyukur dan sungguh beruntung karena dapat menghabiskan waktu dengan hal berguna, ...’ memperlihatkan bahwa kegiatan

belajar di universitas ini membuat Hasizum *san* mendapatkan waktu yang menyenangkan dan dapat menghabiskan waktu dengan hal-hal yang berguna.

Rasa memiliki dalam berinteraksi ditunjukkan dalam pernyataannya yaitu *Jimukyoku no chikara zuyoi sapooto no okagede*, ... ‘berkat dukungan penuh dari kantor administrasi’. Sikap kerjasama, saling tolong menolong dari para karyawan di kantor administrasi, membuat Hasizume *san* dapat melakukan kegiatan belajar dengan baik. Perkataannya yaitu dalam kalimat *Subarashii tomo to aeta koto wa*, ‘bertemu dengan teman yang hebat’, kalimat *Tanin no hitotachi no ikikata wo mitsumeru nado* ‘melihat cara hidup orang lain’, dan kalimat *Mina to wakaretakunai* ‘Saya tidak ingin berpisah dengan kalian semua’ memperlihatkan rasa kebersatuan dalam diri Hasizume *san* terhadap teman-teman sesama satu program di *Setagayaku Shougai Daigaku*. Rasa kepemilikan dan kebersamaan dengan teman-temannya, membuat kehidupan Hasizume *san* berubah. Pernyataannya dalam kalimat *Subarashii tomo to aeta koto wa, watashino jinsei wo kaemashita. Charenji suru. Jibun wo hyougen suru* ‘bertemu dengan teman yang hebat, mengubah kehidupan saya. Menantang diri sendiri. Mengekspresikan diri’, menunjukkan bahwa kepuasan batinnya terpenuhi ketika ia mencoba untuk menantang diri sendiri dan berekspresi. Makna pendidikan yang diperoleh Hasizume *san* adalah mendapatkan kesempatan merubah diri dengan wawasan yang lebih terbuka karena belajar dari orang lain.

3.2.4 Kenkouzukuri

Data 4:

(西谷 こうよう, 富士子-世田谷の街を知るコース)
もまうがいがのがく 効用 にゆうがく さそ
ある はじ 生涯大学にゆうさんそあせどウオーキングに 誘わ
れある 歩き 始めました。 こうよう 有酸素運動である
でんと歩よぼをいうことはいろんな 効用があるそうです。先ずは
ほね きょう 転倒予防なしぞうきの転んちもよう 骨折しないようにと
せい 滑のしゆうか 強化 がん 内臓機能向上、
よぼう 生活習慣病や 癌、 認知症の
予防なぜあだまだあてます。
にんばいようよぼう 改善は 期待しづいあても はっき
認知症予防をだけは 効力を 発揮してほし
いものと、せっせ、せっせと 歩いています。
(第 32 期生修了記念作品集：151 ページ)

Terjemahan:

Manfaat Berjalan Kaki (Nishitani Futoko – Program ‘Mengenal Kota Setagaya’)
Ketika masuk ke universitas lanjut usia, saya diajak kegiatan *walking*, dan mulai berjalan kaki. “Berjalan kaki” yang diajarkan pada olahraga aerobik, sepertinya mempunyai banyak manfaat. Pertama adalah mencegah jatuh, walaupun jatuh tidak

sampai patah tulang karena tulang lebih kuat, dan masih ada manfaat-manfaat lainnya seperti memperbaiki fungsi organ dalam, mencegah penyakit sehari-hari, kanker, pencegahan gejala penyakit, dan lain-lainnya.

Saya tidak mengharapkan pencegahan semua penyakit seperti diatas terpenuhi, namun cukup dapat menunjukkan manfaat sebagai pencegahan gejala penyakit, saya akan giat berjalan kaki. (Kumpulan Tugas Akhir Kelulusan Angkatan 32: halaman 151)

Dalam judul tulisannya yaitu *wookinggu no kouyou* ‘manfaat berjalan kaki’, Nishitani *san* merasakan manfaat jalan kaki. Selain belajar di dalam kelas, berjalan kaki merupakan metode pengajaran pada program Mengenal Kota Setagaya, yaitu dengan mengeliling tempat-tempat di Setagaya. Nishitani *san* merasakan manfaat yaitu tubuh lebih sehat dan lebih santai. Tingkah laku Nishitani *san* mencerminkan kesungguhan, dan usaha yang kuat untuk mengikuti pelajaran wajib yaitu senam kesehatan, agar dirinya menjadi lebih sehat dan dapat menjalankan perannya di komunitasnya, juga agar tidak menyusahkan orang lain. Hal ini ditunjukkan dengan pernyataannya dalam kalimat *sesse sesse to aruite imasu* ‘saya akan giat berlatih berjalan kaki’. Makna pendidikan yang diperoleh Nishitani *san* adalah dapat membuat kondisi tubuhnya menjadi lebih sehat dengan giat berlatih berjalan kaki.

4. KESIMPULAN

Dalam literatur mengenai *roujin daigaku*, *Setagayaku Shougai Daigaku* telah dikenal berhasil dan menonjol dalam hal kurikulum sekolah serta kegiatan para peserta setelah lulus dari *roujin daigaku* ini.

Program-program pendidikan dan metode pengajaran dalam *Setagayaku Shougai Daigaku* merupakan konsep pendidikan untuk *leisure*. Artinya, kegiatan-kegiatan yang diikuti peserta dalam sekolah ini menimbulkan kebahagiaan, suasana santai, istirahat dan berkontribusi terhadap pengembangan diri mereka. Penyusunan program-program pendidikan di *Setagayaku Shougai Daigaku* disesuaikan dengan minat, keahlian dan kemampuan para peserta lanjut usia. Pengajaran menggunakan metode *learning by doing*, seperti kegiatan belajar secara langsung dengan berjalan-jalan mengamati kota Setagaya yaitu Program Mengenal Kota Setagaya, atau kegiatan menonton pertunjukkan seni Bunraku pada Program Arsitektur dan Sejarah Seni Jepang.

Dengan tujuan pengajaran *machizukuri* (penciptaan kota yang nyaman dan aman), *hitozukuri* (penciptaan sumber daya manusia lanjut usia yang berkualitas), *ikigai no jyuujitsu* (penciptaan masyarakat lanjut usia yang terpenuhi kepuasan batin), dan *kenkouzukuri* (penciptaan manusia lanjut usia yang sehat dan peduli terhadap kesehatan),

diciptakan sumber daya manusia lanjut usia yang sehat, aktif, dan mempunyai semangat hidup agar dirinya dapat menjadi manusia yang tidak menyusahkan orang lain dan bermanfaat bagi masyarakat.

Selain sistem pendidikannya, yang tidak kalah penting bagi keberhasilan sebuah *roujin daigaku* adalah individu peserta sendiri, yaitu para lanjut usia yang terlibat kegiatan belajar tsb. Konsep-konsep budaya yang sudah ada dalam tingkah laku mereka mendorong mereka untuk berinteraksi dan berperan dalam dunia baru yaitu sekolah. Konsep budaya dalam tingkah laku individu Jepang yang sangat kuat yaitu konsep rasa memiliki dan konsep peran. Keterlibatan mereka dalam pendidikan merupakan bentuk peran mereka untuk aktif kembali dalam kegiatan, karena adanya rasa memiliki dan solidaritas di antara masyarakat lanjut usia. Hal tersebut membuat kehidupan para lanjut usia menjadi lebih bermanfaat ketika berkumpul, berinteraksi, saling mendukung dan belajar dalam satu wadah yaitu *Setagayaku Shougai Daigaku*. Rasa memiliki dalam berinteraksi menunjukkan sikap kerjasama, solidaritas, dan rasa kebersatuan karena para lanjut usia yang bergabung dalam *roujin daigaku* mempunyai kesamaan tujuan dan minat. Keterlibatan mereka dalam melakukan kegiatan, baik selama menempuh pendidikan di universitas ini maupun setelah lulus (dengan berbekal pengetahuan dan pendalaman hobi yang didapat selama dua tahun belajar di *Setagayaku Shougai Daigaku*) menunjukkan bahwa mereka terus berperan di kegiatan yang diadakan di sekolah, pusat-pusat penelitian untuk permasalahan masyarakat lanjut usia, aktif menghibur rekan-rekan sesama lanjut usia di panti jompo yang berada di lingkungan Setagaya, dan sebagainya. Kedua konsep budaya ini yang mendorong para peserta untuk terlibat dalam *roujin daigaku* sampai lulus, dan menjadikan diri mereka sebagai individu yang sehat jasmani rohani, mandiri, dan dapat berguna di masyarakat.

Melalui analisis konsep budaya masing-masing individu, dan sistem pendidikan (metode pengajaran dan kegiatan pendidikan untuk *leisure*), menunjukkan bahwa *Setagayaku Shougai Daigaku* merupakan wadah bagi proses pembentukan karakter masyarakat lanjut usia dalam pencapaian jati dirinya. Hidup mereka menjadi bermakna ketika mereka berperan dalam kegiatan, berinteraksi dengan teman-teman, menemukan hobinya kembali, dan hidup menjadi lebih sehat. Secara berkesinambungan, Pemerintah Jepang melalui departemen terkait juga merumuskan berbagai program-program pelatihan bagi para lulusan *roujin daigaku* agar kiprah mereka tetap ada dalam masyarakat. Contohnya adalah pelatihan untuk meningkatkan kemampuan sebagai konsultan, tenaga sukarelawan, dan sebagainya.

DAFTAR REFERENSI

- De Vos, George. 1973. *Socialization for Achievement*. London: University of California Press
- Dewey, John. 1944. *Democracy and Education*. New York: The Free Press
- Bellah, Robert. 1985. *Tokugawa Religion: The Cultural Roots of Modern Japan*. United States of America: The Free Press
- Fumio, Miura. 1996. *Oite Manabu Oite Hiraku. Setagayaku Rōjin Daigaku Shōgai Gakushū e no Chōsen*. Kyoto: Minerva Syobō
- Hatano, Yoshio. 2000. *Social Security in Japan*. Tokyo: Foreign Press Center
- Hummel, Charles. 1999. *Aristotle*. Paris: UNESCO, International Bureau of Education
- Kinoshita, Yasuhito and Kiefer W Kristie. 1992. *Refuge of the Honoured: Social Organization in A Japanese Retirement Community*. California: University of California Press, Ltd.
- Koji, Sanuki to Sumioka Hideki. 1994. *Shōgai Gakushū*. Kyoto: Minerva Syobo
- Kyōichi, Sonoda. 1983. *Hoken Iryō no Shakaigaku: Kenkō Seikatsu no Shakaiteki Jyoken*. Tokyo: Meisendōseihon
- Lebra, Takie Sugiyama. 1974. *Japanese Culture and Behavior*. United States of America: University of Hawaii Press
- Lebra, Takie Sugiyama. 1976. *Japanese Patterns of Behavior*. United States of America: University of Hawaii Press
- Long O, Susan. 2000. *Caring for the Elderly in Japan and the US: Practices and Policies*. New York: Routledge
- Madubrangti, Diah. 2008. *Undoukai: Ritual Anak Sekolah Jepang Dalam Kajian Kebudayaan*. Depok: Fakultas Ilmu Budaya
- Maeda, Daisaku and Erdman Palmore. 1985. *The Honorable Elders Revisited: A Revised Cross Cultural Analysis of Aging in Japan*. USA: Duke University Press.
- Meliono-Budianto, Irmayanti. 2004. *Ideologi Budaya*. Jakarta: Yayasan Kota Kita
- Minai, Keiko. 1994. *Ageing in Japan and Singapore*. Singapore: National University of Singapore
- Nakane, Chie. 1984. *Japanese Society*. Singapore: Charles E. Tuttle Company

Shimada. 1993. *Kōreisha no Rōdō to Raifudezain*. Tokyo: Daiippoki Shuppansha Kabushiki Kaisha.

Yōichi, Anezaki. 1992. *Bessatsu Hōgaku Seminā-: Kihonhō Konmentā-ru*. Tokyo: Nippon Hyoronsha

Dai 32 kisei Syuryokinensakuhinsyu Heisei 22 nen 3 gatsu Setagayaku Shogai Daigaku

Heisei 18 Ban. *Kōreishakai Hakusho*. Tokyo: Gyōsei Kabushiki Kaisha.

Koureisha Jiten 2002 nen

<http://www2.ed.gov/pubs/HowAdultsLearn/Ohsako.pdf>

www.society.stut.edu.tw.pdf

<http://www.mhlw.go.jp/english/index.html>

<http://www.mext.go.jp/english/>

http://www.jstage.jst.go.jp/article/ijshs/6/0/6_60/_article

<http://www.unesco.org/education/uie/pdf/schoolbasedip.pdf>

MODALITAS EPISTEMIK HAZU GA NAI, WAKE GA NAI, DAN K KONAI: Kajian Morfosemantik

Zahra Zahira

Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran

zahrazahira1393@gmail.com

ABSTRACT

This research discusses about structure and meaning of sentences that contains epistemic modality *hazu ga nai*, *wake ga nai*, and *kkonai*. This research conducted based on descriptive qualitative method and sentences that contains epistemic modality as the data. Books titled Nihongo Soumatome N3 (2010), Nihongo Sou Matome N2 (2011), and Try! N3 (2010) are being use as the source of data. Data is being analyzed based on modality theory from Iori, et al. (2001). Based from data analysis, the result shows the structure of verb that contains modality *hazu ga nai* and *wake ga nai* are following after *futsuu-kei* verbs, while verb that contains modality *kkonai* are following after *masu-kei* verbs. These modality can be use in both simple sentence and compound sentence. The meaning of the sentence contains epistemic modality *hazu ga nai*, *wake ga nai*, and *kkonai* are strongly denying toward something and using for negative nuance. The meaning of these modality are determined from the speaker's point of view, nuance that showed on sentence or dialogues, and reason of an event.

KEYWORDS: epistemic, *hazu ga nai*, modality, *kkonai*, *wake ga nai*, morphosemantic.

1. PENDAHULUAN

Dalam bahasa Jepang, terdapat beberapa pola kalimat yang digunakan untuk mengungkapkan penyangkalan terhadap suatu hal. Dalam mengungkapkan penyangkalan tersebut, terdapat berapa jenis penyangkalan, tiga di antaranya adalah *hazuganai*, *wake ganai*, dan *kkonai*. Iori, et al (2001: 206) mengelompokkan ketiga kata tersebut ke dalam *kakushin o arawasuyougen* (ekspresi yang mengungkapkan kepastian), namun dalam bentuk negatif. Ketiga kata tersebut memiliki makna secara umum 'tidak mungkin' dan menyangkal suatu hal dengan pasti dan memiliki nuansa negatif.

Modalitas, yang juga disebut dengan *mood*, mengungkapkan subjektivitas pembicara terhadap suatu tuturan (Iori, 2001:171). Modalitas juga merupakan salah satu cara pembicara menyatakan sikap terhadap suatu komunikasi interpersonal, atau dengan kata lain yang menjadi perhatian dalam modalitas yaitu sikap pembicara terhadap proposisi dan juga terhadap peristiwa (Sunarni dan Johana, 2016: 150).

Nitta (2003:3) mengelompokkan modalitas ke dalam beberapa kelompok besar, yaitu *Hyougen Ruikei no Modality* (Modalitas Ekspresi), *Hyouka no Modality* (Modalitas Penilaian), *Ninshiki no Modality* (Modalitas Epistemik), *Setsumei Modality* (Modalitas Penjelasan), dan *Dentatsu Modality* (Modalitas Penyampaian). Iori (2001: 167) membagi modalitas ke dalam dua bagian, yaitu *Touiteki Modality* (Modalitas Respon) dan *Ninshiki Modality* (Modalitas Epistemik). Nitta dan Iori mengklasifikasikan *hazuganai*, *wake ganai*, *dankkonai* ke dalam *Ninshiki Modality* dan dikelompokkan ke dalam *kakushinarawasu hyougen* (ekspresi mengungkapkan kepastian), terutama untuk menyangkal terhadap suatu hal.

Hazuganai memiliki makna ‘tidak mungkin’, digunakan untuk menyangkal sesuatu dan memiliki nuansa negatif yang lebih kuat dibandingkan dengan bentuk *~naihazu da* (Iori, et.al, 2001: 211). *Wake ganai* pun memiliki makna ‘tidak mungkin’, memiliki penggunaan yang mirip dengan *hazuganai*, untuk menyangkal sesuatu dan memiliki nuansa negatif, namun penggunaan *wake ganai* tidak harus diikuti dengan penyebab yang memiliki dasar konkret sehingga memiliki nuansa lebih alami digunakan apabila dibandingkan dengan *hazuganai*. (Iori, et al., 2001: 212). Hal ini pun diungkapkan oleh Wardani (2007) yang menyimpulkan bahwa *hazu ga nai* dan *wake ga nai* digunakan untuk mengungkapkan perkiraan ketidakmungkinan berdasarkan latar belakang atau kebiasaan subjek yang bersangkutan dan perkiraan ketidakmungkinan berdasarkan hipotesis. Pada penelitian ini tidak hanya membahas mengenai *hazu ga nai* dan *wake ga nai*, tetapi modalitas *kkonai* juga memiliki makna yang cukup mirip dengan *wake ga nai*. Modalitas *kkonai* memiliki makna ‘tidak mungkin’ namun lebih sering digunakan dalam percakapan (Iori, et al., 2001: 212).

Berdasarkan pemaparan tersebut, terdapat persamaan makna antara modalitas *hazu ga nai*, *wake ga nai*, dan *kkonai* dalam bahasa Indonesia, yaitu bermakna ‘tidak mungkin’ dan digunakan untuk mengungkapkan penyangkalan secara kuat terhadap sesuatu. Hal ini akan menjadi sulit ketika pembelajar bahasa Jepang harus membedakan penggunaan ketiga modalitas tersebut dalam bahasa Jepang. Dalam penelitian ini penulis bertujuan untuk menganalisis mengenai struktur penggunaan dan makna dari modalitas *hazu ga nai*, *wake ga nai*, dan *kkonai*.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, yang bertujuan membuat deskripsi; maksudnya membuat gambaran, lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai data, sifat-sifat serta hubungan fenomena-fenomena yang diteliti. (Djajasudarma 2010:9).

Pengumpulan data dilakukan dengan cara teknik catat, yaitu dengan mencatat data-data yang memiliki modalitas *hazu ga nai*, *wake ga nai*, dan *kkonai*. Data yang digunakan adalah buku ajar *Nihongo Sou Matome N3* (2010), *Nihongo Sou Matome N2* (2011) dan *Try! N3* (2010). Alasan pemilihan sumber data ini adalah buku *Nihongo Sou Matome N3*, *Nihongo Sou Matome N2* dan *Try! N3* merupakan salah satu buku yang digunakan oleh pembelajar bahasa Jepang yang ingin mempelajari bahasa Jepang, baik secara mandiri maupun secara berkelompok. Metode analisis yang digunakan adalah metode kualitatif. Hal ini berdasarkan pendapat Creswell (2010:4) yang memaparkan bahwa dalam proses penelitian kualitatif melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan dan prosedur, mengumpulkan data yang spesifik, menganalisis data secara induktif, dan menafsirkan makna data.

Dalam pengumpulan data dari ketiga sumber data, terdapat 9 data yang terdapat modalitas *hazu ga nai*, *wake ga nai*, dan *kkonai*. Data-data tersebut sudah dipilih berdasarkan fokus masalah penelitian, yaitu verba yang diikuti dengan modalitas *~hazu ga nai*, *wake ga nai*, dan *kkonai*, dengan rincian 3 data verba yang diikuti dengan *wake ga nai*, 3 data verba yang diikuti dengan *hazu ga nai*, dan 3 data verba yang diikuti dengan *kkonai*. Kemudian data dianalisis berdasarkan struktur dan makna.

3. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

3.1 Struktur dan Makna Kalimat yang Diikuti Modalitas *Hazuga Nai*

Sub bab 3.1 membahas mengenai struktur dan makna yang diikuti modalitas *hazu ganai*.

(1)A: 田中さん、海外転勤の話を断ったんだって

A: *Tanaka-san, kaigai tenkin no hanashi o kotowatan datte*

A: 'Tanaka-san katanya menolak tawaran ke luar negeri.

B: えー！ ずっと行きたがってたんだから、あの人が断るはずがないよ

B: *ee....! Zutto ikitagatttan dakara, ano hito ga kotowaru hazu ga nai yo.*

B: ‘eh, Orang itu pasti tidak mungkin menolaknya karena dia selalu bilang ingin ke luar negeri.’

(Try! N3, Halaman 141)

Kalimat yang diucapkan B pada data (1) merupakan kalimat majemuk, dengan kalimat awal menyatakan sebab dan kalimat berikutnya menyatakan alasan. Kalimat yang diikuti dengan konjungsi *dakara* sebagai penanda yang digunakan untuk mengungkapkan penyebabnya. Modalitas *hazu ga nai* menempel dengan dengan verba *kotowaru*, yang ditulis dalam bentuk *futsuu-kei*. Kata *kotowaru*, yang artinya menolak, memiliki nuansa negatif, dengan ditambahkan *hazu ga nai* setelah verba *kotowaru*, maka B sadar bahwa Tanaka-san sudah pasti tidak mungkin menolak tawaran untuk ke luar negeri karena B mengetahui bahwa Tanaka sangat ingin pergi ke luar negeri.

(2)A: ダンスなんて何が面白いなの? ぜんぜんわからない。

A: *Dansu nante nani ga omoshiroi na no? Zenzen wakaranai.*

A: ‘Apa sih yang menarik dari menari? Benar-benar tidak paham.’

B: 実際にやってみなければ、その素晴らしさはわかるはずがないよ。

B: *Jissai ni yatte minakereba, sono subarashisa wa wakaru hazu ga nai yo.*

B: ‘Kalau belum mencobanya secara langsung, kamu tidak mungkin memahami keindahan itu.’

(Try! N3, Halaman 141)

Kalimat yang diucapkan B pada data (5) merupakan kalimat majemuk. Kalimat awalmenyatakan pengandaian dan kalimat berikutnya menyatakan pendapat. Kalimat yang diikuti dengan konjungsi *~nakereba* sebagai penanda yang digunakan untuk mengungkapkan alasan. Modalitas *hazu ga nai* menempel pada verba *wakaru*, yang merupakan bentuk *futsuu-kei*. Kata *wakaru*, yang artinya memahami, memiliki nuansa netral, namun dengan ditambahkan modalitas *hazu ga nai* setelah verba *wakaru*, maka B benar-benar sadar bahwa tidak mungkin bisa memahami betapa menariknya menari kalau tidak mencobanya secara langsung.

(3)まじめな田中さんが、無断で休むはずがない。

Majimena Tanaka-san wa, mudan de yasumu hazu ga nai.

‘Tanaka-san yang rajin itu, tidak mungkin istirahat tanpa izin’

(Nihongo Soumatome N3, halaman 50)

Data (3) merupakan kalimat tunggal, yang terdiri dari subjek, keterangan dan predikat. Modalitas *hazu ga nai* menempel pada verba *yasumu*, yang merupakan bentuk *futsuu-kei*. Pada subjek, terdapat kata *majimena* yang merupakan penanda dari alasan yang menyatakan ketidakmungkinan dari Tanaka untuk tidak beristirahat tanpa izin. Kata *yasumu*, yang artinya beristirahat, memiliki nuansa netral, namun kata *mudan*, yang berarti tanpa izin, memberikan nuansa yang negatif. Dengan ditambahkan *hazu ga nai* setelah verba *yasumu*, maka pembicara benar-benar sadar bahwa Tanaka-san tidak mungkin beristirahat tanpa mengatakan pada siapapun karena Tanaka orang yang rajin.

Berdasarkan analisis data (1), (2), dan (3), dapat diketahui bahwa kalimat yang verbanya diikuti modalitas *hazu ga nai* terdapat dalam kalimat majemuk dan tunggal, dengan verba bentuk *futsuu kei*. Penanda yang digunakan bisa berupa adjektiva atau kalimat yang diikuti dengan konjungsi yang menunjukkan alasan. Berikut adalah struktur kalimat yang terdapat modalitas *hazu ga nai*:

(Anak kalimat),(subjek/keterangan/objek) +V*futsuu*+**はずがない**

Makna yang muncul pada kalimat yang verbanya diikuti dengan modalitas *hazu nai* menjadi ‘tidak mungkin’ dengan nuansa negatif, walaupun diikuti dengan verba yang berbentuk positif maupun netral. Berdasarkan hasil analisis, penggunaan pola *hazu ga nait* sesuai dengan teori Iori, *et al.* (2001: 211) yang mengungkapkan bahwa pembicara harus memiliki alasan yang jelas dan sadar dengan apa yang diketahui mengenai yang dibicarakan sehingga dapat memastikan dan digunakan untuk menyangkal apa yang diungkapkan oleh lawan bicara atau menyangkal terhadap sesuatu.

3.2 Struktur dan Makna Kalimat yang Diikuti Modalitas *Wake ga Nai*

Subbab 3.2 membahas mengenai struktur dan makna yang diikuti modalitas *wake ganai*.

(4)A: 山田さんは知らなかったといっています...。

A: *Yamada-san wa shiranakatta to itte imasuga...*

A: ‘Yamada-san bilangnya tidak tahu...’

B: 担当者は山田さんなんだから、知らなかったわけがないよ。

B: *Tantousha wa Yamada-san nan dakara, shiranakatta wake ga nai yo.*

B: 'Penanggung jawabnya kan Yamada-san,tidak mungkin dia tidak tahu'

(Try! N3, Halaman 141)

Kalimat yang diucapkan B pada data (4) merupakan kalimat majemuk, dengan kalimat awal menyatakan sebab dan kalimat berikutnya menyatakan pendapat. Kalimat yang diikuti dengan kata *dakara* adalah penanda yang digunakan untuk mengungkapkan alasannya. Modalitas *wake ga nai* menempel pada kata *shiranakatta* yang merupakan bentuk *futsuu-kei* dari *shirimasen deshita*. Kata *shiranakatta*, yang artinya tidak tahu, memiliki nuansa negatif. Dengan ditambahkan *wake ga nai* setelah verba *shiranakatta*, maka B benar-benar mengetahui bahwa Yamada-san tidak mungkin tidak tahu karena dia adalah penanggung jawabnya.

(5)ちゃんと準備したんだから、プレゼン、うまく行かないわけがないよ。
もっと自信を持たなきゃ。

Chanto junbi shitan dakara, purezen, umaku ikanai wake ga nai yo, motto jishin o motanakya.

'Karena sudah mempersiapkan dengan baik, untuk presentasinya tidak mungkin tidak berjalan dengan baik. Ayo, lebih percaya diri.'

(Try! N3, Halaman 141)

Data (5) merupakan kalimat majemuk, dengan kalimat awal menyatakan sebab dan kalimat berikutnya menyatakan pendapat. Kalimat yang diikuti dengan kata *dakara* adalah penanda yang digunakan untuk mengungkapkan alasan ketidakmungkinan. Modalitas *wake ga nai* menempel pada kata *ikanai* yang merupakan bentuk *futsuu-kei* dari *ikimasen*. Kata *ikanai*, yang artinya tidak berlangsung, memiliki nuansa negatif. Dengan ditambahkan *wake ga nai* setelah verba *ikanai*, maka makna dari *umaku ikanai wake ga nai* menunjukkan bahwa pembicara menyadari tidak mungkin presentasinya tidak baik karena sudah dipersiapkan dengan baik.

(6)あの強い相手に勝てるわけがない。

Ano tsuyoi senshu ni kateru wake ga nai.

'Tidak mungkin bisa menang dari atlet yang kuat itu.'

(Nihongo Soumatome N3, halaman 100)

Data (6) merupakan kalimat tunggal. Pada objek, terdapat kata *tsuyoi senshu* yang merupakan penanda darialasan yang menyatakan ketidakmungkinan dari pembicara untuk bisa menang. Modalitas *wake ga nai* menempel pada verba *kateru*, yang merupakan bentuk *futsuu-kei*. Kata *kateru*, yang artinya bisa menang, memiliki nuansa positif, namun dengan ditambahkan modalitas *wake ga nai*, maknanya menjadi negatif dan pembicara benar-benar sadar bahwa pembicara tidak mungkin menang dari atlet yang kuat.

Berdasarkan analisis data (4), (5), dan (6), dapat diketahui bahwa kalimat yang verbanya diikuti modalitas *wake ga nai* terdapat dalam kalimat majemuk maupun tunggal, dengan verba bentuk *futsuu kei*, baik yang memiliki nuansa positif maupun negatif. Penanda yang digunakan bisa berupa adjektiva atau kalimat yang diikuti dengan konjungsi yang menunjukkan alasan. Berikut adalah struktur kalimat yang terdapat modalitas *wake ga nai*

(Anak kalimat), (subjek/keterangan/objek) + \forall *futsuu*+わけがない

Makna yang muncul pada kalimat yang verbanya diikuti dengan modalitas *wake ga nai* menjadi ‘tidak mungkin’ dengan nuansa negatif, walaupun diikuti dengan verba yang berbentuk positif, netral, maupun negatif. Berdasarkan hasil analisis, penggunaan pola *wake ga nai* sesuai dengan teori Iori, *et al.* (2001: 211) bahwa pembicara harus memiliki alasan yang jelas dan sadar mengenai hal yang dibicarakan sehingga dapat memastikan dan digunakan untuk menyangkal pernyataan lawan bicara atau menyangkal terhadap sesuatu yang terjadi. Pembicara tidak selalu memerlukan alasan yang konkret namun pembicara dapat mengungkapkan alasan subjektif.

3.3 Struktur dan Makna Kalimat yang Diikuti Modalitas *kkonai*

Subbab 3.3 membahas mengenai struktur dan makna yang diikuti modalitas *kkonai*.

(7)課長、今から頑張っても明日の納品には間に合いませんよ。

Kachou. Ima kara ganbatte mo ashita no noubin ni wa ma ni aikkonai desu yo.

‘Pak kepala bagian, meski kita berusaha dari sekarang pun, untuk pengiriman besok sudah pasti tidak mungkin tepat waktu.’

(Try! N3, Halaman 145)

Data (7) merupakan kalimat majemuk yang terdiri dari anak kalimat dan induk kalimat, yang dihubungkan dengan konjungsi *temo*, dengan predikat yang terdiri dari verba

yang diikuti dengan modalitas *kkonai*. Konjungsi *temo* pada kalimat *imakara ganbattemo* merupakan penanda alasan yang diungkapkan oleh pembicara. Bentuk *masu* pada *verbama ni aimasu* mengalami pelesapan, sehingga yang tersisa hanya *yama ni ai*, kemudian ditambahkan modalitas *kkonai*. Kata *ma ni au*, yang artinya tepat waktu, memiliki nuansa positif, namun dengan ditambahkan modalitas *kkonai*, maknanya menjadi negatif dan menyangkal terhadap sesuatu yang dikerjakan akan bisa terjadi. Dengan ditambahkan modalitas *kkonai*, maka pembicara benar-benar sadar bahwa tidak mungkin mengirimkan barang tepat waktu.

(8)一日でこの本の文法全部なんて、覚えられっこない。

Ichinichi de kono hon no bunpou zenbu nante, oboerarekkonai.

‘Dalam sehari sudah pasti tidak bisa mengingat semua bunpou dari buku ini.’

(Nihongo Soumatome N2, halaman 78)

Data (8) merupakan kalimat tunggal yang terdiri dari keterangan, subjek dan predikat. Kata *ichi nichi de* dan *nante* merupakan penanda yang memperkuat alasan ketidakmungkinan untuk bisa mengingat buku. Bentuk *masu* pada verba *oboeraremasu*, mengalami pelesapan, sehingga hanya tersisa *oboerare*, kemudian kata tersebut ditambahkan dengan modalitas *kkonai*. Kata *oboerareru* yang artinya bisa mengingat, memiliki nuansa positif, namun dengan ditambahkan modalitas *kkonai*, maknanya menjadi negatif dan digunakan untuk menyangkal bahwa dia akan mampu mengingat buku itu karena terdapat banyak pola kalimat yang harus diingat.

(9)いくらおすしが好きでも、50皿も一度食べられっこないよ。

Ikura osushi ga sukidemo, 50sara mo ichido taberarekkonai yo.

‘Bagaimanapun saya menyukai sushi, tidak mungkin memakan 50 piring sekaligus.’

(Try! N3, Halaman 145)

Data (9) merupakan kalimat majemuk, yang terdiri dari anak kalimat yang dihubungkan dengan konjungsi *demo*, sebagai penanda untuk menyangkal kalimat selanjutnya, dan induk kalimat. Selain itu, penanda ketidakmungkinan pada data (9) ditunjukkan dengan *50 sara mo ichido*. Modalitas *kkonai* menempel pada verba *taberareru*, dengan bentuk *-masu* pada kata *taberareru* mengalami pelesapan, sehingga yang tersisa hanya *taberare*, dan diikuti dengan *kkonai*. Verba *taberareru*, yang artinya bisa

makan, memiliki nuansa positif, namun dengan ditambahkan *modalitaskkonai*, maknanya menjadi negatif dan digunakan untuk menyangkal keadaan yang pembicara yakini bahwa dia tidak akan bisa memakan 50 piring *sushi* sekalipun dia sangat menyukai *sushi*.

Berdasarkan analisis di atas, dapat diketahui bahwa kalimat yang verbanya diikuti modalitas *kkonai* terdapat dalam kalimat majemuk maupun kalimat tunggal, dengan verba bentuk *masu* yang mengalami pelesapan dan biasanya diikuti dengan verba yang positif. Penanda ketidakmungkinan pun dapat ditunjukkan dengan adverbialia maupun kalimat yang diikuti dengan konjungsi yang menyatakan alasan. Berikut ini adalah struktur kalimat yang terdapat modalitas *kkonai*

(Anak kalimat),(subjek/keterangan/objek) + V *masu*+ *っこない*

Makna yang muncul pada kalimat yang verbanya diikuti dengan modalitas *kkonai* menjadi negatif dan memunculkan nuansa bahwa hal tersebut sangat tidak mungkin dilakukan sehingga digunakan untuk menyangkal sesuatu. Berdasarkan hasil analisis, penggunaan pola *kkonai* sesuai dengan teori Iori, *et al.* (2001: 212) bahwa penggunaan pola *kkonai* mirip dengan *wake ga nai*, bahwa pembicara harus memiliki alasan yang jelas dan sadar dengan hal yang dibicarakan sehingga dapat memastikan dan digunakan untuk menyangkal terhadap sesuatu yang terjadi, namun tidak selalu memerlukan alasan yang konkret.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan penemuan di sub bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Verba yang diikuti modalitas epistemic *hazuganai*, *wake ganai*, dan *kkonai* dapat digunakan pada kalimat tunggal maupun majemuk. Secara struktur, *hazuganai* dan *wake ganai* menempel pada verba bentuk *futsuukei*, sementara *kkonai* dalam bentuk Verba *~masu* yang mengalami pelesapan, kemudian ditambahkan dengan modalitas *skkonai*. Penanda yang digunakan untuk menegaskan penggunaan *hazuganai*, *wake ganai*, dan *kkonai* adalah kata sifat dan konjungsi. Khusus pada *akkonai*, penanda yang dapat pula digunakan sebagai penegasan adalah adverbialia.
- b. Modalitas epistemic *hazuganai*, *wake ganai*, dan *kkonai* secara makna mengungkapkan penyangkalan yang sangat kuat terhadap sesuatu. Hal yang

membedakan bentuk *hazuganai* dengan *wake ganai* dan *kkonai* adalah perlunya alasan konkret untuk mengungkapkan penyangkalan, sedangkan *wake ganai* dan *kkonai* dapat digunakan untuk menyatakan alasan yang subjektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, John W. 2010. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Utama
- Djajasudarma, T. Fatimah. 2010. *Metoda Linguistik: Ancangan Metode Penelitian*. Bandung: Refika Aditama.
- Iori, Isao. 2001. *Atarashii Gengogaku Nyuumon: Kotoba no Shikumi o Kangaeru*. Tokyo: 3A Network.
- Iori, Isao., et al. 2001. *Chuujoukyuu o Oshieru Hito no Tame no Nihongo Bunpou Handobukku*. Tokyo: 3A Network.
- Nitta, Yoshio. 2003. *Gendai Nihongo Bunpou 4: Dai 8 Bu Modaliti*. Tokyo: Kuroshio Shuppan.
- Sunarni, Nani., dan Johana, Jonjon. 2016. *Morfologi Bahasa Jepang: Edisi Revisi*. Bandung: Unpad Press
- Wardani, Melina Ika. 2007. *Analisis Ungkapan ~Hazuga Naidan Wake ga Nai sebagai Sinonim yang Menyatakan Ketidakmungkinan*. Tesis yang tidak dipublikasikan. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

**The Use of Language in Public Signs
in Indonesia and United States:
A Comparative of Implicit Performative Utterances in Signboards
and Announcements in PSBJ Universitas Padjadjaran and University of
Pennsylvania**

Rosaria Mita Amalia

Department of Linguistics, Faculty of Cultural Sciences, Universitas Padjadjaran
rosaria.mita.amalia@unpad.ac.id

ABSTRACT

Language is part of a culture. It causes the language has a very close relationship with the user of the language community. Each different language contains different components of cultures. In linguistics, there is a terminology from Austin known by performative utterances (1962:6). The naming comes from the verb 'perform' or refers to the noun 'action', it is said that the word refers to a speech that shows the performance or action. Performative cannot be regarded as right or wrong statements, but it refers to appropriate or inappropriate, legitimate or illegitimate. Performative utterances can be explicit and implicit. Implicit performative is performative utterances with performative verbs but they are not explicitly stated. On implicit performative, conversational context greatly affects assuming the performative verb that appears. Some announcements contained in PSBJ Unpad and UPenn are examples of sentences containing implicit performative utterances. The concept of implicit performative utterance is relating to the culture of the speakers of a language. It is based on the selection of appropriate words for the benefit of social interaction is highly dependent on the culture in which that language is used. Results of this study demonstrates that the use of language forms used in two different cultures, so it will be reflected in the character of the people of both countries. National character is typical of the quality of national collective behavior.

Keywords: *implicit performative, announcements, signboards, PSBJ Unpad, UPenn.*

1. INTRODUCTION

I. Language as a system

Based on opinion circulating in the community, language is a natural thing that is possessed by humans. Since it is considered reasonable, cause the language is normally considered as something that does not get good attention and is quite out of keeping its function in society. What may have thought that is how a culture can be accepted and forwarded to the next generation if it does not use language as a media. And if the science cannot be delivered and developed without language.

Language has many linkages with other fields, such as language and politics, language and culture, language and science, and even language and development. In a growing

community, the language can be seen growing in all areas of life, such as politics, economics, even culture. Now days, language and development relationship is mutually well aligned. The nature of language itself includes several things, such as (Kridalaksana, 2009:3)

1. language as a system, it means that language consists of a number of elements that are irregularly collected.
2. language as a system of signs. Sign is interpreted as a things or objects that represent something. Each part of the system or any part of the language certainly represents something.
3. language is a sound system, it is basically a sound. Even some other kind of letters do not constitute a mere derivative of the sound.
4. language is used based on an agreement, it means something is given meaning in a particular language based on the language user agreement.
5. language is productive , it refers to the reality of a system that has a finite elements , language can be used and cannot be limited by its users.
6. language is unique, each language has a unique system that should not exist in other languages.
7. language is universal, the opposite of the unique nature of the language , there is a language properties owned by other languages , so it is considered universal.
8. language has variation due to the language used by groups of people to collaborate and communicate.

2. Pragmatics

Pragmatics is the study of speaker meaning. According to Yule (1996:3), “pragmatics is concerned with the study of meaning as communicated by a speaker (or writer) and interpreted by a listener (or reader).” This type of study necessarily involves the interpretation of that people mean in a particular context and the context influences what is said. Based on Levinson (1983:27) “pragmatics is the study of deixis, implicature, presupposition, speech acts, and aspects of discourse structure”. What Levinson stated is some central topics in pragmatics. Based on some linguist’s definition about pragmatics, it can be concluded that pragmatics is the study of the use of language in communication, especially related to context and situation.

In the world of sound and meaning, there is a context which affects the harmonious system of a language. In linguistics, pragmatics is known as one of its affiliates relating to the meaning of language that deals with context . Referring to the definition given by Yule (1996:3) pragmatics is a science of the meaning conveyed by the speaker and the meaning interpreted by the hearer . The following sentence presents the definitions, " Pragmatics is concerned with the study of meaning as communicated by a speaker (or writer) and interpreted by a listener (or reader) . Parker in Wijana and Rohmadi (2009:3-4) gives the definition of pragmatics as a branch of linguistics that studies the external structure of the language , namely how units of language are used in communication . The meaning studied in pragmatics is the intent of the speaker (speaker meaning) . Regarding the definition of pragmatics based on linguists , it can be concluded that pragmatics is the study of the use of language in communication , especially to do with the context and situation .

Pragmatics emerges due to awareness of the linguists that an effort to uncover the nature of language will not bring the expected results without understanding based on pragmatics, that is how the language is used in communication. The study of language cannot be done without considering the context of the situation involving participation, participation measures (both verbal and nonverbal acts) , the characteristics of other situations that are relevant to the ongoing , and the effects of speech acts that are realized with other forms of change arising from the actions of participants .

Context is one aspect in speech situation. Different context can create different meaning for one speech. Understanding the context will help us in getting the right meaning from the speech. According to Yule, "context is the physical environment in which a word is used." (1996:128). Showing agreement to some taught from linguists in defining the context, McMannis *et al.* (1998:197) stated about kinds of contexts.

1. Physical context.

It includes where the conversation takes place, what objects are present, and what actions are taking place.

2. Epistemic context .

It tells about background knowledge shared by the speakers and hearers.

3. Linguistic context .

It relates to utterances previous to the utterance under consideration.

4. Social context

It is the social relationship and setting of the speaker and hearer.

3. Performative Utterances

The use of language in the announcement or signs contained in PSBJ, FIB, Universitas Padjadjaran and UPenn in linguistics embodies the concept of implicit performative language . Terminology performative sentence or performative utterances comes from Austin (1962:6) even Austin is often shortened to ' performative ' . The naming comes from the verb ' perform ' or refer to the noun ' action ' , it is said that the word refers to a speech that shows the performance or action.

Performative utterance, or sometimes just simply mentioned performative has characters : first person singular subject and followed performative verbs in active present form(1962:5) . This speech (a) not describe or report and cannot be interpreted as a statement of right or wrong , (b). this utterance or part of the speech refers to the action and not describe or say about something . Performative utterance is divided into explicit and implicit (1962:61) . In explicit performative , performative verbs appear explicitly , while in implicit performative, verb does not appear , but the verb can be interpreted from the speech that appears . Example of explicit performative utterances is (1) " I promise to repay you tomorrow " because at the time of saying, the speaker performs action that exists or that has been described in speech . This is what is acted as a promise. If the Speaker is not able to keep his/her promise due to one reason or another , then there will not be a wrong statement but incorrect / incompatible (infelicitous) . Therefore, in performative circumstances, it is known appropriate / suitable (felicity conditions) compared to the true statement (true). Another example occurs in speech (2) " I christen this ship the Imperial Flagship Mao " , this sentence will be considered legitimate and appropriate when all circumstances at the time of the speech is u uttered in accordance with the approval procedures of a ship's name , for example, called on a formal event , and is spoken by an officer or authorized person . Austin named the condition or situation that supports the a performative utterance or sentence is 'felicity conditions'.

The following speech is an example of implicit performative , (3) " Stay with me ! Stay with me !" , which is very dependent on the context surrounding the speech . This conversation is based on a movie , which is a commander orders his soldiers to the war , then the sentence can be " I command you to stay with me" . The verb 'command' appears and is adapted to the context when the speech takes place ,based on the indicators which is who speakers and addressees , the relationship between them , and the situation where the

speech takes place . Hence the command comes from a commander in a war , then the command legally must be followed by the soldiers. Based on “the Dictionary Cambridge Advanced Learner's Dictionary (2000)” , the verb “command” has meanings: to give someone an order , to control someone or something and tell them what to do .

Performative utterances that is categorized as illocutionary acts consist of 5 categories, that are: declaration, representatives, expressive, directives, and commissives. Declarations are those kinds of speech acts that change the world through their utterance. Representatives are those kinds of speech acts that state what the speaker believes to be the case or not. Expressives are those kinds of speech acts that state what the speaker feels. Directives are those kinds of speech acts that speakers use to get someone else to do something. And commissives are those kinds of speech acts that speakers use to commit themselves to some future actions. They express what the speaker intends. Type of sentence based on its communicative value may be divided into (Rahardi , 2002:74) declarative, imperative, interrogative, exclamative, and empathetic sentence.

2. RESEARCH METHOD

Announcements or signs that are in a particular location is a form of application of a language . The use of language in one place may be different from other places . This study takes the object signs and notices or announcements contained in the universities in Indonesia and in the United States that will obtain similarities and differences of signs and announcements that are investigated . The object of this research is located in Indonesia refers to PSBJ, FIB, Universitas Padjadjaran (Unpad) in Bandung , and university located in the United States refers to the University of Pennsylvania (UPenn) .

The method used in this research is descriptive method. According to Djajasudarma (1993 : 8), descriptive method aims to make the description ; make a picture , paint a systematic , factual and accurate information on the data , properties , and phenomena under study. The steps of this research are: (1) literature review, (2) the provision of data , (3) data analysis , and (4) concluding the analysis. In doing analysis, the writer uses a comparative method to find similarities and differences between the groups of data.

3. FINDINGS AND DISCUSSION

Based on the analysis of data contained in Unpad (4 data) and from UPenn (4 data). There are some differences and similarities.

Data from Unpad:

Data 1



Photo 1: Credit to Rosaria Mita Amalia

Kawasan 5 R (Ringkas, Rapi, Resik, Rawat, dan Rajin)
5 R NO KUNREN SIMASHOU
Seiri, Seiton, Seiso, Seiketsu, Shitsuke

The announcement board is located in the PSBJ park in front of the classroom. The purpose of this announcement is to invite all the citizens of the Faculty of Cultural Sciences (FIB) to always keep the area in the neighborhood PSBJ remains a Concise, Neat, Nice, Well Groomed, and Dilligent. This type of utterance belongs to an implicit performative and belongs to a kind of declarative sentence with imperative meaning. So the utterance has indirect meaning to invite / appeal (imperative) all citizens of FIB to keep environment well.

Data 2



Photo 2: Credit to Rosaria Mita Amalia

Dilarang membuang sampah sembarangan
POISUTE HA YAMEMASHOU POISUTE HA YAMEMASHOU (Tulisan
Berwarna biru)
KANKYOU WO MAMOROU (Tulisan Berwarna Hitam di bawah)

The announcement board also lays in the PSBJ neighborhood precisely in the park near the classroom. the information refers to the prohibition to dispose litter in the environment

especially in PSBJ. The type of sentence in the announcement is imperative with the meaning of the prohibition so that it belongs to the type of direct speech act. This type of speech belongs to an implicit performative type because it does not bring up performative verbs and subject I explicitly.

Data 3



Photo 3: Credit to Rosaria Mita Amalia

Terima Kasih Telah Menjaga Kebersihan Toilet
TOIRE HA ITSUMO KIREI NI TSUKATTE OKI ARIGATOU GOZAIMASU

The announcement board is located in front of the toilet entrance at PSBJ. The information listed is a thank you for keeping the toilet clean during the use. It has a meaning as an appeal in the form of a declarative sentence and belongs to an implicit performative type, because the performative verb and the first subject (I) are not raised. This type of speech refers to the act of indirect speech based on the meaning of speech and the suitability of type / form of declarative sentence but it has imperative function.

Data 4



Photo 4: Credit to Rosaria Mita Amalia

Jagalah Kebersihan
Buanglah Sampah Pada Tempatnya
POISUTE HA YAMEMASHOU

This paper can be found in the front garden of the toilet at PSBJ. There are two information presented, namely the solicitation / appeal to maintain cleanliness and solicitation / appeal to dispose of garbage in its place. Both are included into implicit performative types and direct speech acts because information is available in the type / form of imperative sentences and it has meaning as an appeal.

Data 5:



Photo 5: Credit to Rosaria Mita Amalia

Snow Emergency Route. Snow Tires or Chains Required. No Parking/Stopping During Emergency. Vehicles Subject to Towing/Ticketing. Snow Tow Information. Vehicle Location. 686-Snow.

The topic in data 5 is very specific, it can only happen in a place with four seasons which gets heavy snow falls (in winter) and cannot be found at Unpad. it is a notification regarding a route that can be used when there are heavy snowfalls; vehicles using it must be fitted with snow tires or chains and cannot park or even stop during a snow storm emergency. Vehicles that do park there can be towed away and ticketed ie. fined. If a vehicle breaks down or gets stuck in the snow a towing vehicle can be called up with an sms sent to 686-Snow stating the vehicle location. The information in the announcement is an implicit performative utterance: The complete sentence could be “To whom it may concern. This is a Snow Emergency Route. Drivers must use snow tires or chains. Vehicles must not park/stop during (a heavy snowfall) emergency, any that do can be towed away and ticketed. If your vehicle breaks down or gets stuck in the snow, a snow tow can be called up with an sms to 686-Snow stating the vehicle location”. Some sentences in the announcement are declarative followed by the imperative. The intent of the writer, is to warn people, then it becomes direct/indirect speech. Then the intent of the utterance is directive, this notification refers to the desire of the speaker to warn people not to park their vehicles on the route in the event of a snow emergency. If they do the vehicle can be towed away and the owner can be fined. If a vehicle gets stuck, a tow can be called up by sending an sms to ‘686-Snow’ with the location of the vehicle. This announcement does not say whether the writer has the authority to state these rules so it can be said that this speech does not meet the requirements for authenticity.

Data 6



Photo 6: Credit to Rosaria Mita Amalia

Do not attach bikes to this area. They will be removed by University Police.

This announcement appears on the UPenn campus on the way to the Van Pelt - Dietrich Library. It is a notification prohibiting the parking of bikes (ie bicycles) in that area. The utterance is an imperative sentence and the intended meaning is to prohibit students from parking their bikes there. The utterance can be categorized as direct speech. This notification refers to the authority of the institution to stop everyone from parking their bikes in that area. If they do, then the bikes will be taken away by the University Police.

There is no obvious performative verb, but based on the context, the utterance could read like “You are warned not to park your bikes in this area, because they will be taken away by the University Police.” This announcement is marked with the UPenn logo to show that it was issued by the administration of UPenn that has the authority to make the rules for all people on campus.

Data 7:



Photo 7: Credit to Rosaria Mita Amalia

No Stopping. Any Time.

The announcement board is located on the Upenn campus. The information contained in the form of prohibitions to park vehicles along the road at any time. This refers to some announcements / information that are located on the roadside and allow vehicles to park at certain times, but on this side of the road, vehicles are not allowed to park. The emerging utterance belongs to the type of direct speech act because it is in imperative sentence form and has the meaning of a prohibition in implicit performative type

Data 8:



Photo 8: Credit to Rosaria Mita Amalia

Any person who believes that they have, individually, or as a member of any specific class of persons, been subjected to discrimination on the basis of race, color, or national origin may file a complaint with SEPTA.

This announcement is posted at the trolley(bus) station in Spruce St. This notice relates to discrimination that could occur in the SEPTA trolley (bus) stations/system. The authority that issued the announcement was SEPTA as it is marked with the SEPTA logo. This announcement is addressed to all users of SEPTA. The utterance can be categorized as an implicit performative because there is no performative verb in it but it is supported by the context, thus the complete sentence could be “I hereby state that any person who believes that they have, individually, or as a member of any specific class of persons, been subjected to discrimination on the basis of race, color, or national origin may file a complaint with SEPTA.” Because the sentence is declarative and the intended meaning is about telling the people who experience harassment or discrimination because of race, color or nationality (and/or religion), that they are entitled to file a complaint with SEPTA, this utterance is regarded as direct speech. It is a direct warning that people who discriminate on the basis of race and skin color differences and so on, will face serious legal consequences.

This topic concerns a big social problem in the USA, which differs from such problems in Indonesia. That is why this kind of notice can only be found in the USA eg. At Upenn. Although the announcement does not talk about an academic subject, as it was located near to the campus, the author put it into the data for this research.

The differences and similarities between public notice/public signboard can be more explained through some factors. Below is the detail.

From topic view:

There are some differences in the announcement topic or signs contained for both. In UPenn, announcements are associated with extreme weather that may occur in the winter and the problems of discrimination that may still happen in the campus environment refers to the social situation. While both of these topics at all do not appear in the announcement or signs contained in PSBJ, Unpad. In PSBJ Unpad, the majority topic appeared is invitation/appeal to keep the environment clean. Maybe it refers to the students or others habit who like to litter at campus.

Manners matter:

Both announcements have politeness markers, it is characterized by a wide selection of diction and markers. Politeness markers in announcements at UPenn is 'please' and 'thank you' while markers in Indonesian is 'mohon' and 'terima kasih'. There are some announcements in Unpad which use direct speech act, while all the announcement on UPenn use direct speech. Cultural differences about how to deliver such information in the form of warnings and orders make a difference between the two locations.

Types of sentences used:

Sentences used in the announcement in UPenn all refer to direct speech, so there is nothing ambiguous / unambiguous. While the announcement contained in Unpad, there are several announcements that refer to indirect speech, it may refer to the measurement of politeness level in East society that is not used to spell out their want in direct intent.

Types of speaker's intent:

From all the data found in various meaning of the announcement, they can be namely as warnings, appeals, notices, and orders.

The subject of the speech

At the announcement of UPenn, all of which have the subject in the form of institutional speech, while at the announcement in PSBJ, Unpad, there are not announcements that include speech maker. Subject speech is necessary to see the authority and the impact of an announcement, if the announcement is made by people / institutions who are not authorized, then the impact will be low compliance with the announcement.

Cultural factors

Analyzing the collected data from the both place, it appears that the use of language is strongly influenced by cultural context, and the situation in which the language is used.

There are announcements that are typical to local cultures, so that the announcement cannot be found in other cultures.

CONCLUSION

The signboards/announcements found in PSBJ, Unpad and UPenn have different characters relating to the topic view, types of speaker's intent, the subject of the speech, and cultural factors. The similarities come from the manners matters. Both announcements have politeness markers, it is characterized by a wide selection of diction and markers. Sentences used in the announcement in UPenn all refer to direct speech, so there is nothing ambiguous / unambiguous. While the announcement contained in Unpad, there are several announcements that refer to indirect speech, it may refer to the measurement of politeness level in East society that is not used to spell out their want in direct intent.

REFERENCES

1. Austin, J. *How to Do Things with Words*. Oxford: Clarendon Press. 1962.
2. Coulman, Florian. *Sociolinguistics: The Study of Speakers' Choices*. USA: Cambridge University Press. 2005.
3. Cruse, Alan. *Meaning in Language*. Oxford: Oxford University Press. 2004.
4. Cutting, Joan. *Pragmatics and Discourse*. New York. Routledge. 2000.
5. Djajasudarma, Fatimah. *Metode Linguistik: Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: PT Eresco. 1993.
6. George, Yule . *Pragmatics*. Oxford: Oxford University Press. 1996.
7. Grundy, Peter. *Doing Pragmatics*. New York, Oxford University Press Inc. 2001.
8. Leech, Geoffrey. *Principles of Pragmatics*. New York: Longman Inc. 1990.
9. Levinson, Stephen C. *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press. 1983.
10. Lubis, A. Hamid Hasan. *Analisis Wacana Pragmatik*. Bandung: Angkasa. 1991.
11. Lyons, John. *Language, Meaning, and Context*. Great Britain: Fontana Paperbacks. 1981.
12. Mahsun. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: PT Raja Grafinso Persada. 2005.
13. May, Jacob L. *Pragmatics*. Blackwell: Oxford UK and Cambridge USA.1993.

14. McManis, Carolyn *et al.* *Language Files*. Ohio. Advocate Publishing Group. 1987.
15. Peccei, Jean Stilwell. *Pragmatics*. New York: Routledge. 1999.
16. Rahardi, Kunjana. *Sosiopragmatik: Kajian Imperatif dalam Wadah Konteks Sosiokultural dan Konteks Situasinya*. Jakarta: Penerbit Erlangga. 2002.
17. _____ *.Pragmatik: Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga. 2002.
18. Robinson, Douglas. *Introducing Performative Pragmatics*. New York: Routledge.
19. Stockwell, Peter. *Sociolinguistics*. London: Routledge. 2002.
20. Searle, John R. *Expression and Meaning*. Cambridge: Cambridge University Press. 1979.
21. Wijana, I Dewa Putu dan Rohmadi, Muhammad. *Analisis Wacana Pragmatik: Kajian Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka. 2009.
22. Zamzani. *Kajian Sosiopragmatik*. Yogyakarta: Cipta Pustaka. 2007.

MYTHS IN SUNDANESE AND JAPANESE CULTURES: FROM THE LANGUAGE TOWARD BELIEF

Agus Suherman Suryadimulya
Universitas Padjadjaran
toez17@gmail.com

Asep Yusup Hidayat
Universitas Padjadjaran
yusuphidayat@gmail.com

ABSTRACT

The myth as a means of accommodating the trustworthiness of traditional Sundanese and Japanese societies is an important object to look back at Sundanese and Japanese communities connected to local spirits in global challenges. The language that binds these beliefs becomes an important instrument for exposing past ideas and values concerning the life of the Sundanese and Japanese people. Relevance between traditional languages and beliefs is interpreted to have relationships: (1) myths are produced from a knowledge and bound in speech acts, (2) myths accepted and understood by empowering beliefs represented by attitudes and behavior, and (3) myths in the daily practice of society to form and show meaningful identities for the subjects in it. Through explorative methods, this research will reach the phenomena of the reality of myths in Sundanese and Japanese societies to show the power of language in binding traditional ideas and values. The main data samples used in this study are oral and written sources that directly or indirectly contain myths in Sundanese and Japanese societies.

Keywords: *myth, language, belief*

1. INTRODUCTION

If myth is a sign between the other signs, then some of Roland Barthes's semiotic ideas are valuable for the meaning of the signs in question. For Barthes, semiotic learns all sign systems, whatever their substance and boundaries, of motion, sound, object, or object association between them. Since the semiotic region is so vast and that every semiological system mixes with its linguistics, by adapting the Saussure concept, Barthes places langue "language" and parole "speech" into the discussion.

According to him, the language for other sign systems not only plays as a model but also as a component, transmitter or sign of another system. Language interpreted as a social institution that is collective and must be accepted by a person intact when wanting to communicate because language is autonomous, can not be created and changed by individuals. Instead, it is an act of individual selection and actualization of the possibilities provided by the language.

Langue and parole are dialectically connected. According to him, language praxis occurs in the exchange between language and speech. One can not master speech except by basing themselves on language. Conversely, a language may only depart from its speech. A language never existed except in a "talking time".

In relation to myth, there are several possible relationships, including myth as something narrated; the myth of objects (along with the paraphernalia) as objects photographed in a number of books; and the true myths that reside in every facet of the life of a believer.

Not infrequently the myths inherent in the overlapping markers, such as the body, the home, and the wider environment are spoken of in the context of manners and spoken of by people because their specificity, discussed specifically in the context of writing, is perpetuated and published through photographs from a particular point of view, or even shown directly the real object.

In the context of oral traditions, writings, photo media, the appointment of real objects through the multimedia space, or direct appointment of the object concerned, we eventually become aware of a world that speaks of myths. The world talks home pattern problems with luck; occult objects that are considered sacred and powerful, nature with all its characteristics bound in the gray, even members of the body connected to various kinds of myths in it. Towards the above example, typically, the myth of rice in an agrarian cultural environment is an important discourse for exploration of the interconnected signs with all the elements attached to its forming identity so that a region is cultured as a forbidden, haunted, sacred, and etc.

Not only verbally, the legend tied to the myth of rice became part of the significance of it, but also indicated the existence of the myth of rice as part of the signs that surround it, a number of facts that indicate that the signs in it become important discourse to reach the level ideology through efforts to decipher a number of signs surrounding the myth of rice. The ideological tiers are able to show the myth of rice in a

micro perspective to the macro; from rice associated with the agrarian culture to the existence of the collective relations of the Sundanese human person who occupies it and be among the existence of other collective subjects. The relationship in question is broadly reachable across ethnic and national lines.

Thus, research on the myth of rice connected with other elements becomes an important activity undertaken. Semiotics theory proposed by Roland Barthes has facilitated the importance of this research concerning the myth of rice as the object of research. In addition, through this research, it is possible to explore its significance to the broader extent related to the myth of rice. The intended significance is possible to reach up to the ideological level. The principal issue associated with the application of the Barthesian semiotic study in the perspective of myth as a sign encompassing the agrarian societies in the Sundanese culture and the industrial society within the Japanese culture environment is how the significance is shown by the myth of rice and the expression of language connected to it as a semiotic object that gives birth to the image and a certain ideology?

2. RESEARCH METHOD

Two research methods are used for the purposes of imitating data and how to analyze data, namely (1) data collection techniques and (2) analysis techniques. The data collection technique used in this research is purposive technique (aimed and directed). Through this technique, the data and sample data are determined based on a number of categories covering all research objectives. Through this technique, some data is selected based on a number of categories of signs and correspondence with other signs surrounding myth. Based on research objectives, research techniques are oriented on selecting sample data on the importance of reviewing the perspective of significance, image, and ideology.

The analysis technique in semiotic perspective used in this research is the interpretative model of the sign. This model focuses on the signs that form the text as the object of study by way of researchers interpreting and understanding the text. The sign interpretation model is in line with Barthes's understanding of the sign through the signification process to an ideological understanding. The text in a broad sense concerning both verbal and non-verbal contexts is the focus of this research. Thus, by a method, data fraud techniques in this study directed to the data elaboration of verbal and nonverbal texts in the sense of all signs connected to each other to form a unity of meaning.

The method of study used in this research is an interpretative method with semiotic approach Barthesian. The theory concerning these significations methodologically directs the analysis into the following stages:

1. conceptual discussion of the myth of rice in the sphere of langue and parole,
2. tracing the relationship of signs through the application of signification work to the myth of rice and its accompanying elements, and
3. further tracking to the level of image and ideology concerning the myth of rice and other spaces in agrarian society.

In the first stage, the concept of langue and parole is directed to the myth of rice as a shared discourse, subject group, or individual. This stage leads the understanding that langue is interpreted as a social institution that is collective and must be accepted by a person intact when wanting to communicate because language is autonomous, cannot be created and changed by individuals. The myth is a representation of langue. Instead, parole is an act of individual selection and actualization of the possibilities provided by langue. The myth of rice concerning Dewi Sri in Sundanese culture is parole representation.

Phase two involves sign elements including significant-signifies, denotation, and syntagmatic-paradigmatic. The elements are traced until a sign in it is found. At this stage, the analysis centered on the search for relationships to rediscover the articulation that one applied to reality. Articulation is concerned with how ultimately the myth of rice is placed as a sign that represents belief of an agrarian society. In the last stage, the ideological search that surrounds the myth of rice is the culmination of the whole series of analyzes. At this stage, the significance that has been found in the previous stage is used as the basis for the expression of the ideology in question to come into contact with a broader discourse, for example concerning modernity.

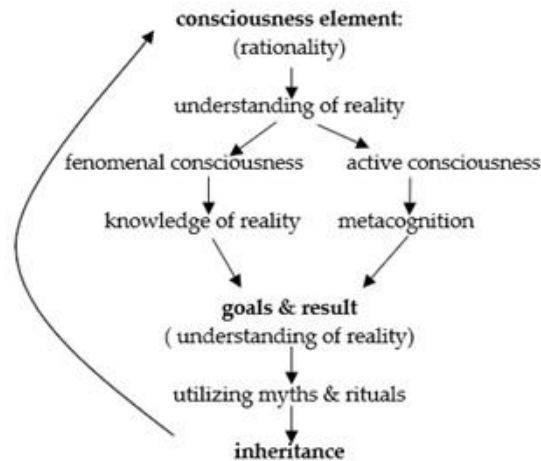
3. FINDING AND DISCUSSION

3.1 Language in Myth: Purpose, Consciousness, and Inheritance

The purpose of myth is an indicator of the myths connected to the life of the community. Since the goal is formed through an awareness-driven understanding, the structure of consciousness becomes an important part of mapping out its schematic sequence so that its functional perspective can be adequately identified. Similarly, the aspect of inheritance that places myths in the daily practice of Sundanese and Japanese society as a part occupying position and function in the series of the social-cultural system.

Consider the awareness scheme (adapted from the scheme of Takwin's concept of consciousness and human openness, 2005: 77) in which the use of myths is connected to the purpose of its utilization and inheritance practice.

Consciousness Concept



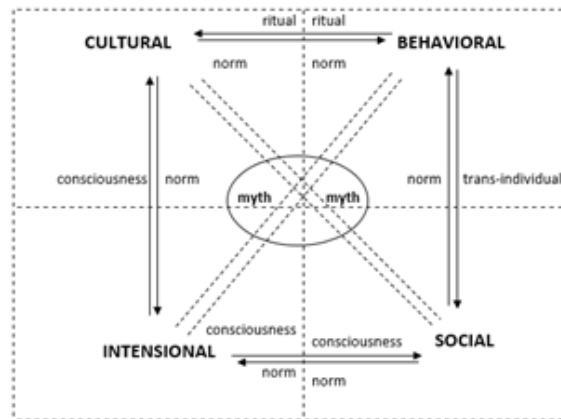
Since rationality as an element of consciousness can be empowered in understanding the background of the use of myths that are part of the subject's interests, the purpose surrounding the use of myths can be demonstrated through the exploration of the subject's rationality through the study of motivation for the use of myths. Objectives revealed through a number of mythical samples are directly bound by each of the different types of subjects' activities in the use of each myth. The following chart shows some examples of myths that are tied to their daily practices:

| Sundanese Myths | Japanese Myths |
|--|---|
| <i>ulah nyesakeun sangu saremehe ge, bisi nyi sri ceurik</i> (do not leave rice crumbs, nyi sri crying for it) | 一粒残らず食べきらなければ、ご飯が泣いてしまう。ご飯を大切に。 (should not leave food, otherwise they will cry. honor your rice!) |
| <i>ulah lungkra sareupna bisi aya sandekala</i> (do not leave at dusk, there will be a <i>sandekala</i>) | 悪魔に誘惑されるため、夕暮れに出歩くのは控えよう。 (should not go out at dusk, will be disturbed by evils) |
| <i>sawen keur kasalametan</i> (a series of objects in a bond as an antidote) | しめ縄は、歳神様を迎えるための魔除けの役目があります。 (shimenawa for an antidote) |
| <i>sanghyang tikoro; cikahuripan keur hirup hurip manusa</i> (<i>sanghyang tikoro</i> ; a spring for human well-being) | 大多和滝; 阿知水は力の源 <i>otawa</i> waterfall as a source of strength |

| | |
|---|---|
| <i>cadu nuang tunggir</i> (taboo to eat chicken ass) | 鶏のお尻の部分を食べるのはタブーです。 (taboo to eat chicken ass) |
| <i>Ulah ngadiukan bantal</i> (do not sit on pillow) | 枕を踏むな (do not step on the pillow) |
| <i>ulah lalanggiran, bisi ditinggalkeun maot ku indung</i> (do not swing your legs face down, causing death by mother) | 夜、爪を切ると親の死に目に会えなくなってしまう。 (do not cut the nails at night, will not be able to witness the death of parents) |
| <i>kKatindihan ku eureup-eureup</i> (crushed by <i>eureup-eureup</i> “sleep paralysis”) | 金縛りにあう (crushed by <i>kanashibari</i> “sleep paralysis”) |
| <i>ulah heheotan di jero imah</i> (do not whistle at home) | 夜、家の中で口笛を吹いてはいけない。 (do not whistle at home) |
| <i>ulah dipayung di jero imah</i> (do not wear umbrellas at home) | 家で傘を差すな (do not wear umbrellas at home) |

Based on the understanding of the subject's consciousness concerning the myth and the surrounding aspects, the general objectives of the entire myth sample above are (1) respect, (2) blessing/fortune demand, and (3) protection and strength, (4) obedience, 5) avoidance of misfortune, (6) empowerment, (7) caring, (8) conservation efforts. The general purpose implicitly indicates that the myth and practice of the ritual are connected to a wider life. Objectives that cover the entire use of myths, ritual practices, the subject of the inhabitants, and the environment can be demonstrated through the following scheme:

Consciousness quadrant:



Based on the above scheme, the above-mentioned myths in the social & cultural system can be functionally placed through their constituent elements of relationships. Objectives within the subject's consciousness can be attributed to the perspective of the function that surrounds it concerning the function of the myth. Nevertheless, there are still a number of myths utilizing practices whose subjects are not aware of certain functions resulting from their activities in the use of their myths. Therefore, functional analysis in the perspective of the manifest (visible) and latent (veiled) becomes an important part that is connected to the believer's community trust system.

3.2 BELIEF

Indicators that surround religious systems so that beliefs become important elements in them appear in 3 perspectives, namely (1) belief in the power of myth, (2) communication through affective action on metaphysical subjects, and (3) normative arrangement.

Some Sundanese agricultural societies and Japanese society as industrial societies who act as the subjects of the belief that myths have supernatural powers that serve as a means of the embodiment of community bonds with a supernatural thing. Therefore, the collective of the believer is so inherent in his union with myths in his various interests. However, not infrequently some other societies place the attachment to myths in some activities of his life as something irrational or superstitious. The condition is more correlated with the

belief formed through culture concerning understanding, awareness, and shift in different perspectives.

With the benchmarks of belief, all the taste and effort is devoted to the subject of the inheritance for the achievement of the goal. High interest and adequate readiness, trusted by them as a second vehicle to bring them to success. The conviction that human beings have no power of any kind becomes a very significant impetus for the steady exploitation of myths. If in fact the aforementioned objectives are not achieved, they immediately conclude that the failure is due to their mistake because they do not wholeheartedly carry out all the requirements attached to the myth.

With such beliefs, they sometimes argue for the mention of names of ancestors, spirits, or the mention of other names that are believed to be able to give strength and be able to grant its various purposes. He said that the mention of these names is nothing but a sense of reverence. But sometimes, under such circumstances, they appear more to indicate the peculiarity of the mantra by believing that the spell will become a lamb 'no more magical or no more magical powers' when the spell is spoken indiscriminately either with regard to time, place, or when engaging people others who have absolutely no place to listen, observe, or even want to know its magical power through certain tests. The subjects of dominance have a dominant relationship with their metaphysical subjects.

The atmosphere of an intimacy of non-physical communication with the metaphysical subjects shown the subject of the subject of belief further reinforce the existence of bonds in metaphysical perspectives. This fact is evident when an informant who acts as a ritual leader believes that crop failures in a particular area are not affected solely by bad seasons, but due to the lack of acceptance of the spirits of their ancestors to the imperfection of the subjects in fulfilling all the requirements that must be done.

Such imperfections may also be due to the inadequate affective qualities of the inhabitant subject. a mantra reading, for example, that accommodates special and sacred words demands that expression is embodied in a specific action. In this case, the mantra was read with great solemnity, soft and subtle voice. With that expression, the subjects of real life perceive the metaphysical subjects are in close connection so that the spell with its magical powers is capable of realizing the relationship in question. The subjects in it are brought together by the belief and sincerity of the subjects of the devotee to communicate and express their interests over them. The attitude shown by the subjects of the

metaphysical subjects and the surrounding forces is a typical one that shows that the mantra and its utilization are bound normatively.

Understanding the concept of *cambal* 'no magic' on the mantra that binds a certain condition, action, effect implies that the mantra with all the forms of its encompassing requirements is the normative elements that systemically put into the series of religious systems. Similarly, the concept of broad-dimensional taboo to be part of the appointment of the characteristics of the spell that is bound normatively into the series of a religious system. This can be demonstrated by the fact that not every spell can easily become part of a believer's subject in his capacity as a prayer reader capable of bringing magical powers. There are certain conditions that really should be considered. The ownership of the mantra is limited to the subject of a believer who is truly believed to be able to fulfill certain conditions and successfully live it. Supernatural powers are also believed to in themselves choose and direct the subjects of the inhabitants to obtain the right of magical power or not.the culture that constitutes it.

4. CONCLUSION

In line with the discussion concerning myth in the process of meaning, it can be concluded as follows:

1. If it is drawn to a farther area within the language range, then myth is a language expression because myth is understood through a collective system of self, community, and region and the meaning of the myth itself inherited from generation to generation.
2. the syntagmatic-paradigmatic axis concerning myth shows the selection and combination practices. The syntagmatic axis is shown through the mythical connection in modern society with typical types of daily activities of the society. The paradigmatic axis is more represented by the spread of (myths) sourced from different regions in which the spreading margin, the security field, and the neutralization place the myth as a part that actually shows the stiffness (the mythical framework as its primary representation of form prohibitions, orders, and teachings) in addition to tolerable combinations that do not violate adat rules. Citra mitos atau lebih jauhnya citra ruang-ruang makna yang terikat pada mitos merupakan penurunan dari penanda-penanda yang secara kompleks terhubung satu dengan lainnya. Citra

yang dimaksud lahir dan ditopang oleh dimensi historis yang melegitimasi kekuatan dan fungsi mitos itu sendiri bagi masyarakat penghayatnya.

3. The ideology of attachment to the myth is derived from the myth itself formed by the decline of the earlier ones. The ideology embodied in the inheritance of the mystery and the meaning of the myth centered on the self-sustaining interest, respect, and devotion which subsequently transformed into the legitimacy of the image of the ancestors. Thus, the ideological center lies in the dimension of the inheritance region and where the myth is accepted as a rescue area, respect and devotion and legitimization of the good image of the ancestors through the packaging of taboo, commands, and tradition teachings.

REFERENCES

- Barthes, Roland. 1972. *Elements of Semiology*. Trans Annete Lavers and Colin Smith. New York: Hill and Wang
- Dundes, Alan. 1980. *Interpreting Folklore*. Bloomington & London: Indiana University Press.
- Ekadjati, Edi S. 1984. *Masyarakat Sunda dan Kebudayaan*. Jakarta: Girimukti Pasaka.
- Finnegan, Ruth. 1984. *Oral Traditions and The Verbal Arts: A Guide to Research Practices*. London and New York: Routledge.
- Hudayat, A.Yusup., dkk. 1994. *Pengaruh Positif-Negatif Kekuatan Mantra Terhadap Penghayat dan Bukan Penghayat Mantra di Kecamatan Cikaruh kabupaten Sumedang*. Laporan Penelitian. Bandung: Unit Pelaksana Proyek Riset Institusional Unpad.
- Kaplan, David & Manners, Albert A. 2002. *Teori kebudayaan*. Diterjemahkan oleh Landung Simatupang. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mustopa, Hasan. 1991. *Adat istiadat Sunda*. Diterjemahkan oleh Maryati Ssatrawijaya. Bandung: Alumni.
- Piliang, Yasrif Amir. 2004. *Hipersemiotik: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Bandung-Jogjakarta: Jalasutra.
- Rosidi, Ajip. 2000. *Ensiklopedi Sunda*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Sweeney, Amin. 1987. *A Full Hearing: Orality and Literary in the Malay World*. Berkeley-Los Angeles-London: University of California Press.
- Takwin, Bagus. 2005. *Kesadaran Plural: Sebuah Sintesis Rasionalitas dan Kehendak Bebas*. Bandung_Jogjakarta: Jalasutra
- Warnaen, S., dkk. 1987. *Pandangan Hidup Orang Sunda Seperti Tercermin dalam Tradisi Lisan dan Sastra Lisan Sunda*. Bandung: Proyek



ISBN 978-602-8795-59-3



9

786028

795593