

Kagami

Jurnal Pendidikan dan Bahasa Jepang

Vol.II, Nomor 1, Mei 2020

ISSN 2086-7948



Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta



Kagami	Vol.II	No.1	Hal. 1-111	Jakarta, Mei 2020	ISSN 2086-7948
--------	--------	------	------------	-------------------	-------------------

Kagami

Jurnal Pendidikan dan Bahasa Jepang

Susunan Redaksi

Penanggung Jawab

Dra. Yuniarsih, M.Hum., M.Ed

Pimpinan Redaksi

Dr. Nia Setiawati, M.Pd

Editor

Tia Ristiawati, M.Hum
Dr. Nur Saadah Fitri Asih, M.Pd

Mitra Bestari

Siti Wachidah, Ph.D (UNJ)
Drs. H. Ahmad Dahidi, M.A (UPI)
Drs. H. Sudjiyanto, M.Hum (UPI)

Desain Cover

Ir. M. Ghufron Alfat

Sekretariat

Rakana Rashad N, S.Pd

Penerbit

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Jakarta

Alamat

UNJ, Kampus A Gedung DE Lt. 2 R.202
Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telp: [\(021\) 4895124](tel:0214895124)

E-mail: jurnalkagami@gmail.com

Frekuensi Terbit: 1 kali dalam satu tahun, Mei

PRAKATA

Alhamdulillah, berkat Rahmat dan Ridho Allah SWT KAGAMI Jurnal Pendidikan dan Bahasa Jepang pada tahun ini sudah memasuki Volume 11. Pada jurnal volume ini masih membahas artikel hasil penelitian mengenai linguistik dan pengajaran Bahasa Jepang. Hasil penelitian ini kiranya dapat menambah ilmu dan pengetahuan dalam bidang pengajaran mengenai Penerapan *Dictoglos* Berbasis Blog, dan Media Vlog untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis. Sementara dalam bidang linguistik mengenai Strategi Penerjemahan, Sufiks Pemarkah Kanji profesi, Analisis Pragmatik, *Aiduchi*, dan Ungkapan Duka Cita Bahasa Jepang di Media Sosial.

Semoga artikel ini dapat segera diterbitkan secara daring agar lebih banyak pembaca yang memperoleh manfaat dari hasil penelitian ini. Harapan kami pada volume berikutnya banyak artikel yang masuk dari penulis di berbagai institusi dalam bidang pengajaran Bahasa Jepang maupun linguistik.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan kepada para penulis atas amal jariyahnya melalui penyebaran ilmu dan pengetahuan melalui artikel jurnal ini.

Pimpinan Redaksi

DAFTAR ISI

Penerapan Dictoglos Berbasis Blog untuk Meningkatkan HOTS Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang.....	1
Herlina Putri Handayani	
Strategi Penerjemahan Istilah Budaya Sosial dan Organisasi Sosial.....	16
Eky Kusuma Hapsari, Nia Setiawati, Bella Mutiara	
Sufiks Pemarkah Kanji Profesi dalam Bahasa Jepang	30
Benardia Sucisakti Mardianingsih, Haryono, Yudi Suryadi	
Ungkapan Duka Cita dalam Bahasa Jepang di Media Sosial	47
Poppy Rahayu, Desy Fidyastuti	
Jenis dan Fungsi Aizuchi dalam Film Let’s Jets! Karya Hayato Kawai	62
Regita Septiani, Yanti Hidayati, Andi Abdul Khaliq Syukur	
Efektivitas Media Vlog Berbahasa Jepang Terhadap Kemampuan Mahasiswa dalam Menulis Pola Kalimat pada Sakubun	77
Retno Utari	
Analisis Pragmatik Terhadap Penggunaan Interjeksi Penanda Impresi Terkejut dalam Komik Detektif Conan Karya Aoyama Gosho	90
Rianita Kurniawati, Komara Mulya, Cut Erra Rismorlita	

PENERAPAN *DICTOGLOSS* BERBASIS BLOG UNTUK MENINGKATKAN HOTS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG

Herlina Putri Handayani

SMKN Kesehatan dan Pariwisata Bangkinang
Herlinaputri.hp1@gmail.com

Abstract

In the rapid of global competition, human that has intelligence and creative skills are demanded. Therefore, students need to be prepared with high order thinking skills (HOTS). In the second language acquisition theory, there are input theory and output theory. *Dictogloss* is a technique that applies these two activities together, where input and output are applied continuously. This study aims to find out whether the application of the *dictogloss* technique in Japanese learning can increase the students' high order thinking skills. This study implemented classroom action research which conducted in two cycles. This study revealed the following findings: (1) students' high order thinking skills increased into 40% in second cycle, (2) students' average grade increased into 83, (3) students' completeness which higher than passing grade learning standard increased into 85%. Based on the results, in can be concluded that the application of blog-based *dictogloss* can increase the students' HOTS in Japanese lesson.

Keywords: *Dictogloss, Blog, Japanese Lesson, HOTS*

A. Pendahuluan

Bahasa Jepang merupakan bahasa asing selain bahasa Inggris yang baru pertama kali dipelajari oleh peserta didik. Dengan latar belakang sekolah yang berada jauh dari pusat kota, peserta didik tidak begitu mengerti tentang Jepang serta budayanya yang telah masuk ke Indonesia. Berdasarkan observasi penulis, peserta didik di SMKN Kesehatan dan Pariwisata Bangkinang belum terbiasa dengan bahasa Jepang. Hal ini disebabkan karena input bahasa Jepang yang mereka dapatkan bisa dikatakan nol. Mereka masih kesulitan untuk mendengarkan sekalipun kalimat sederhana dalam bahasa Jepang. Oleh karena itu, penulis menganggap perlunya pembiasaan dalam pembelajaran bahasa Jepang agar peserta didik tidak lagi canggung.

Di tengah pesatnya persaingan global dan dituntutnya keterampilan manusia yang cerdas dan kreatif. Maka peserta didik perlu dibekali dengan *high order thinking skills* (HOTS). Dalam teori pemerolehan dan pembelajaran bahasa kedua, terdapat dua perspektif teori yaitu teori input dan teori output. *Dictogloss* merupakan salah satu teknik yang menerapkan dua kegiatan tersebut secara bersamaan, dimana input dan output diterapkan secara berkesinambungan. Dalam proses kegiatan *dictogloss*, kemampuan mendengar, berbicara, menulis dan membaca dilatih secara serentak. Output dalam pembelajaran bahasa kedua merupakan kegiatan yang berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Adapun rumusan masalah dalam karya tulis ini adalah :

1. Bagaimanakah penerapan teknik *dictogloss* berbasis blog pada pembelajaran bahasa Jepang?
2. Apakah penerapan teknik *dictogloss* berbasis blog dapat meningkatkan HOTS Peserta Didik Kelas X SMKN Kesehatan dan Pariwisata Bangkinang Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang?

Tujuan dari penulisan karya tulis ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan teknik *dictogloss* berbasis blog dapat meningkatkan HOTS Peserta Didik Kelas X SMKN Kesehatan dan Pariwisata Bangkinang pada mata pelajaran Bahasa Jepang.

B. Tinjauan Pustaka

1. HOTS

Tingkat berpikir paling rendah adalah keterampilan menghafal. Selanjutnya adalah tingkat berfikir dasar yang terdiri atas pemahaman konsep seperti penjumlahan, pengurangan dan sebagainya termasuk aplikasinya dalam soal-soal. Tingkat berpikir yang lebih tinggi dari keterampilan dasar adalah keterampilan berpikir kritis. Hal tersebut berarti memeriksa, menghubungkan dan mengevaluasi semua aspek dari situasi atau masalah termasuk di dalamnya mengumpulkan, megorganisir, mengingat, dan menganalisa informasi. Keterampilan berpikir kreatif adalah keterampilan berpikir tertinggi dimana pada keterampilan ini terdapat keterampilan menarik kesimpulan yang biasanya menemukan hasil akhir yang baru .

Menurut Resnick, *high order thinking skills* (HOTS) adalah proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis dan membangun hubungan dengan melibatkan aktifitas mental yang paling mendasar (Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan, 2018).

HOTS merupakan suatu konsep reformasi pendidikan berbasis taksonomi belajar (Ahmadi, Nilashi & Ibrahim, 2015: 166 -188). Konsep HOTS berasal dari teori taksonomi Bloom dalam ranah kognitif yang melibatkan perkembangan keterampilan intelektual dan secara bertahap berkembang dari cara berpikir konkret ke abstrak. Ide ini menyatakan bahwa beberapa tipe belajar memerlukan lebih banyak proses kognitif dari pada yang lainnya. Pada awal perkembangannya, taksonomi Bloom memiliki enam level tingkat berpikir yang dinyatakan dengan kata benda yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Kemampuan berpikir tingkat tinggi tidak hanya sekedar mengingat, menyatakan kembali atau merujuk tanpa melakukan pengolahan (Bloom, 1985: 507-549).

Anderson dan Krathwohl menyatakan bahwa proses berpikir itu dinamis, sehingga harus dinyatakan dengan kata kerja. Sehingga perlu dilakukan revisi terhadap taksonomi Bloom dimensi proses berpikir dalam taksonomi Bloom yang telah disempurnakan oleh Anderson dan Krathwohl terdiri atas kemampuan mengetahui (*knowing*), memahami, (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*) dan mengkreasi (*creating*) (Anderson et al., 2001).

Selain mampu menyelesaikan masalah, berpikir tingkat tinggi adalah kemampuan untuk berpikir kreatif. Krathwohl dalam Subadar (2017) menyatakan bahwa ada tiga indikator untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi, yaitu analisis, mengevaluasi dan mengkreasi. Analisis meliputi (1) menganalisis informasi yang masuk kemudian menyusun informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola dan hubungannya, (2) mengenali dan membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario, (3) mengidentifikasi/ merumuskan pertanyaan.

Sedangkan mengevaluasi meliputi (1) memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, dan metodologi dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitasnya, (2) membuat hipotesis, mengkritik dan menguji, (3) menerima atau menolak hipotesis berdasarkan kriteria yang telah menjadi standar.

Adapun mengkreasi meliputi (1) membuat generalisasi suatu idea atau cara pandang terhadap sesuatu, (2) merancang suatu cara untuk menyelesaikan masalah, (3) mengorganisasikan unsur-unsur atau bagian-bagian menjadi struktur baru yang belum pernah ada sebelumnya.

Limbach dalam Nur Choerun Nisa dkk (2018) menyatakan bahwa terdapat lima tahapan dalam mengembangkan HOTS di antaranya adalah mengidentifikasi tujuan pembelajaran, mengembangkan teknik bertanya yang dapat mengasah peserta didik dalam meningkatkan HOTS, melakukan latihan, mengulang apa yang telah dipelajari serta memberikan umpan balik.

Kemampuan berpikir kritis merupakan suatu hal yang dapat diasah dalam pembelajaran. Untuk mampu menerapkan keterampilan berpikir kritis, maka hal yang perlu dilakukan antara lain:

1. Mencoba menyusun argumen atau alasan yang sesuai konteks.
2. Mendeduksi secara logis sekaligus menginduksi fakta-fakta untuk membuat kesimpulan yang terkait interpretasi terhadap pertanyaan.
3. Memilih kemungkinan alternatif penyelesaian.

2. Bahasa Jepang

Struktur kurikulum merupakan pondasi sistem pendidikan. Di dalam struktur kurikulum SMK yang dirilis berdasarkan SK Dirjen Dikdasmen 2017, terdapat muatan nasional, muatan kewilayahan serta muatan peminatan kejuruan. Pada kompetensi keahlian perhotelan, bahasa Jepang merupakan mata pelajaran yang terdapat pada muatan peminatan kejuruan dengan alokasi waktu 144 jam. Bahasa Jepang diajarkan pada kelas X selama dua semester dengan alokasi waktu 4 jam pelajaran per minggu.

Berdasarkan JF Standard agar lebih mudah untuk meningkatkan kemampuan pencapaian tugas (課題遂行能力) dalam pembelajaran bahasa, dibutuhkan keseimbangan antara kompetensi bahasa komunikatif (コミュニケーション言語能力) dan aktifitas

bahasa komunikatif (コミュニケーション言語活動). Jika melihat pohon JF Standard (JF スタンドの木), aktifitas bahasa komunikatif (コミュニケーション言語活動) memiliki tiga bagian yaitu aktifitas menerima (受容), aktifitas menghasilkan (産出), serta aktifitas interaktif (やりとり). Sedangkan kompetensi bahasa komunikatif (コミュニケーション言語能力) terdiri dari tiga bagian yaitu kompetensi linguistik (言語構造的な能力), kompetensi sosiolinguistik (社会言語能力) serta kompetensi pragmatik (語用能力).

Menyimak dan membaca termasuk contoh aktifitas menerima (受容), berbicara dan menulis termasuk contoh aktifitas menghasilkan (産出), sedangkan berinteraksi melalui percakapan, penulisan surat termasuk aktifitas interaktif (やりとり). Sebagaimana yang disebutkan dalam JF standard, kompetensi linguistik merupakan kemampuan dalam pemahaman kosakata (語彙), tata bahasa, (文法) pengucapan (発音), serta huruf (文字) (2017: 8). Dengan demikian, pembelajaran bahasa Jepang yang memadukan antara kompetensi bahasa komunikatif (コミュニケーション言語能力) dan aktifitas bahasa komunikatif (コミュニケーション言語活動) sangat diperlukan oleh para peserta didik untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih efektif.

3. Dictogloss

Dictogloss berasal dari bahasa Inggris yaitu dari kata *dicto* atau *dictate* dan *gloss*. *Dictate* berarti dikte atau imla dan *gloss* berarti tafsir. Dengan demikian *dictogloss* merupakan gabungan dari dua teknik yaitu dikte dan tafsir.

Wajnryb dalam Yamaguchi (2013) menyatakan bahwa kekurangan dari teknik dikte adalah teknik yang tidak membuat peserta didik berpikir, melainkan hanya menulis dari apa yang diucapkan guru. *Dictogloss* merupakan pengembangan dari teknik dikte yang melengkapi kekurangan teknik tersebut. Yamaguchi (2013) menyatakan bahwa *dictogloss* merupakan suatu teknik dimana peserta didik menyusun arti dari suatu teks yang dibacakan, memiliki kesadaran akan ciri khas suatu bahasa, selain mampu mengamati dengan seksama, peserta didik juga mampu untuk menghasilkan output.

Dictogloss didesain untuk menarik perhatian peserta didik terhadap bentuk sebuah bahasa bukan hanya dari arti sebuah kata. Dalam pembelajaran pemerolehan bahasa kedua, terdapat dua fokus dalam mempelajari bahasa target, yaitu fokus kepada arti (*focus on meaning*) dan fokus kepada bentuk (*focus on form*). Long dan Robinson dalam

Stockwell (2010) menyatakan bahwa kesulitan-kesulitan utama yang dialami oleh pembelajar bahasa kedua bukanlah hanya pada arti atau pemahaman saja. Namun juga terfokus pada hasil ataupun outputnya. *Dictogloss* merupakan sebuah teknik yang terfokus pada bentuk dengan orientasi output.

Dengan demikian, saat peserta didik menemukan arti teks yang dibacakan, peserta didik mampu menyimak dan menyadari kosa kata maupun pola kalimat yang telah ia miliki maupun yang belum ia ketahui.

Ennis (2001) menyebutkan bahwa *incidental learning* (pembelajaran secara kebetulan) merupakan sebuah respon terhadap kebutuhan berkomunikasi, dan oleh sebab itu tidak dinyatakan secara eksplisit kepada pembelajar. *Incidental learning* adalah mempelajari sesuatu (sebagai contoh tata bahasa) ketika tujuan utama pembelajar adalah untuk melakukan sesuatu (contohnya komunikasi).

Dalam *dictogloss incidental learning* ini terjadi dalam dua cara. Pertama, saat pembelajar diinstruksikan untuk fokus terhadap arti teks. Selama aktifitas dengan menggunakan teknik *dictogloss*, pembelajar akan diinstruksikan untuk fokus terhadap arti teks dan untuk menyampaikan arti tersebut dengan berbagai cara yang mereka inginkan dengan suatu beban bahwa apa yang mereka sampaikan tersebut harus benar secara gramatikal. Kedua, pembelajar dibuat tidak sadar bahwa berikutnya mereka akan diuji dari teks tersebut. Ciri utama yang membuat sebuah pembelajaran menjadi *incidental learning* adalah apakah pembelajar diberitahu atau tidak bahwa mereka akan diuji dengan materi yang diperkenalkan untuk pembelajaran (Hulstijn dalam Stockwell, 2010). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *dictogloss* secara tidak langsung akan berguna untuk mengukur pemahaman tata bahasa.

Berdasarkan beberapa penjelasan para ahli, dapat disimpulkan bahwa *dictogloss* merupakan kegiatan untuk menyimak teks yang dibacakan guru, dengan menuliskan kata kunci teks tersebut. Kemudian menyusun kata kunci tadi menjadi kalimat utuh secara berpasangan maupun diskusi kelompok.

Di dalam teknik *dictogloss* terdapat tiga tingkat fase, yaitu (Someya: 2010):

1. Fase Input

Pada fase ini, guru mempersiapkan peserta didik dengan memberikan penjelasan mengenai topik dari teks yang akan dibacakan. Guru menjelaskan prosedur teknik *dictogloss* kepada peserta didik. Berdasarkan tingkat kemampuan bahasa Jepang peserta didik, guru dapat memilih bagian mana

yang lebih diutamakan. Guru juga dapat memberikan pemahaman pengucapan dari bagian yang akan dibacakan.

2. Fase Output

- a. Guru membacakan teks dua kali. Peserta didik mendengarkan teks yang dibacakan sambil menulis catatan berupa kata, frasa, kode dan sebagainya, baik dalam bahasa ibu maupun dalam bahasa target.
- b. Setelah menuliskan catatan, peserta didik merekonstruksi catatan tersebut agar menjadi kalimat yang utuh. Dengan menggunakan buku catatan pribadinya, peserta didik berdiskusi secara berkelompok dan membuat teks sebagaimana teks yang telah dibacakan tadi. Diskusi berlangsung dengan menggunakan bahasa target, ataupun bahasa ibu. Hal tersebut tergantung pada tingkat kemampuan peserta didik.

3. Fase Konfirmasi

- a. Pada fase konfirmasi, peserta didik mengoreksi jawabannya. Perwakilan dari grup akan menuliskan teks yang telah mereka buat di papan tulis. Kemudian peserta didik menyocokkan hasil kerjanya dengan teks asli. Jika terdapat kesalahan, peserta didik memperbaiki kesalahannya sendiri dengan menggunakan pena merah.
- b. Jika diperlukan, guru memberikan penjelasan tambahan.
- c. Di lembar kerja, peserta didik menuliskan kesan masing-masing terhadap pembelajaran yang menggunakan teknik *dictogloss*.

Muranoi (2006: 76) menyatakan bahwa prosedur pelaksanaan teknik *dictogloss* adalah sebagai berikut:

1. Mendengarkan teks yang dibacakan. Teks adalah hal yang telah dipelajari, maupun yang belum dipelajari.
2. Peserta didik menuliskan apa yang didengarkan ke dalam catatan.
3. Peserta didik saling memperlihatkan catatannya secara berpasangan maupun kelompok. Diusahakan menulisnya setepat mungkin sesuai dengan teks asli. Dalam diskusi ini bisa menggunakan bahasa yang dipelajari, namun bisa juga menggunakan bahasa ibu.

4. Mengasosiasikan teks yang telah ditulis dengan teks asli. Pada tahap ini peserta didik mengkonfirmasi dan membenahi jika terdapat kesalahan pada teks mereka.
5. Jika diperlukan, guru membahas tata bahasa dan menambahkan penjelasan yang diperlukan.

Dalam pelaksanaan teknik *dictogloss*, empat skill berbahasa yaitu menyimak, berbicara, menulis dan membaca diasah secara bersamaan. Dengan demikian, aktifitas menerima (受容), menghasilkan (産出), dan interaktif (やりとり) dipadukan secara bersamaan. Ditambah lagi dengan diasahnya pengetahuan kompetensi linguistik (言語構造的能力) peserta didik. Oleh karena itu, *dictogloss* merupakan salah satu teknik yang mampu menyeimbangkan antara kompetensi bahasa komunikatif (コミュニケーション言語能力) dan aktifitas bahasa komunikatif (コミュニケーション言語活動) sesuai dengan aktifitas belajar yang diharapkan JF Standar.

4. Blog

Blog adalah jenis situs web yang dikembangkan dan dikelola oleh individu dengan menggunakan perangkat lunak online yang mudah digunakan untuk menulis. Penyedia blog diantaranya adalah blogger.com, wordpress.com, multiply.com, dan sebagainya.

Dalam pembelajaran, penulis menggunakan blog pribadi dengan menggunakan blogger.com. Adapun alamat link blog penulis adalah <https://senseinonikki.blogspot.com>.

Sebelum pembelajaran dimulai, peserta didik akan dibagikan *QR code* yang berisi alamat blog pada artikel yang dituju. Peserta didik diminta untuk menscan *QR code* tersebut dengan menggunakan aplikasi *QR scanner* pada hp android yang terkoneksi dengan internet.

Setelah melakukan *scan QR code* tersebut, peserta didik akan diarahkan kepada artikel mengenai *dictogloss*. Pada pertemuan pertama, peserta didik membaca artikel mengenai pengertian *dictogloss* dan bagaimana langkah-langkah pelaksanaannya. Pada pertemuan selanjutnya, peserta didik akan melakukan *scan QR code* untuk alamat artikel yang berisi contoh audio yang digunakan pada

teknik *dictogloss*. Peserta didik mengunduh audio yang terdapat pada artikel tersebut. Audio ini sedikit berbeda dengan audio yang digunakan pada penerapan teknik *dictogloss*. Dengan adanya audio ini, peserta didik diharapkan memiliki input berupa kata, frasa ataupun pola kalimat sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan teknik *dictogloss*.

C. Metode Penelitian

Penelitian tindakan ini dilaksanakan selama dua bulan, yaitu dari bulan Januari sampai bulan Maret tahun ajaran 2018/2019. Adapun tempat pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah di kelas X Akomodasi Perhotelan 2 SMKN Kesehatan dan Pariwisata Bangkinang yang beralamat di jalan KH. Hasyim Al Asyari Laboy Jaya, Bangkinang. Rancangan jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Rancangan Jadwal Penelitian

No	Hari/ Tanggal	Siklus	Pertemuan	Materi	Waktu
1	Senin- Kamis, 21- 24 Januari 2019	-	-	Persiapan Penelitian	4 hari
2	Jum'at, 25 Januari 2019	1	1	Teks singkat mengenai diri sendiri	2 JP
3	Jum'at, 1 Februari 2019	1	2	Teks singkat mengenai keluarga	2 JP
4	Jum'at, 8 Februari 2019	2	1	Teks singkat mengenai pelajaran	2 JP
5	Jum'at, 15 Februari 2019	2	2	Teks singkat mengenai posisi seseorang	2 JP
6	Akhir Februari- Maret 2019	-	-	Penyusunan laporan Penelitian	

Populasi dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas Akomodasi Perhotelan 2 SMKN Kesehatan dan Pariwisata Bangkinang dengan jumlah 20 peserta didik yang terdiri dari 9 orang peserta didik perempuan dan 11 orang peserta didik laki-laki. Sampel dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas Akomodasi Perhotelan 2 SMKN Kesehatan dan Pariwisata Bangkinang tahun ajaran 2018/2019 yaitu sebanyak 20 orang.

Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data kuantitatif

Data kuantitatif ini diperoleh dari hasil belajar peserta didik yang dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan presentase ketuntasan belajar, dan rata-rata nilai kelas (mean). Penyajian data kuantitatif ini dipaparkan dalam bentuk presentasi dan angka dengan mengacu pada referensi sebagai berikut (Aqib, 2010):

- a. Rumus menghitung persentasi ketuntasan belajar adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

- b. Rumus menghitung nilai rata-rata adalah sebagai berikut:

$$x = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

Keterangan:

x : nilai rata-rata

ΣX : jumlah semua nilai peserta didik

ΣN : jumlah peserta didik

Data hasil tes kemampuan dianalisis untuk menentukan kategori tingkat kemampuan berpikir tinggi peserta didik (Riski: 2015). Kategori kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik tersebut ditentukan seperti tabel berikut ini :

Tabel. 2 Kategori Tingkat Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi

Nilai Peserta didik	Tingkat Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi
$80 < \text{nilai} \leq 100$	Sangat Baik
$60 < \text{nilai} \leq 80$	Baik
$40 < \text{nilai} \leq 60$	Cukup
$20 < \text{nilai} \leq 40$	Kurang
$0 < \text{nilai} \leq 20$	Sangat Kurang

Kriteria ketuntasan peserta didik kelas X Akomodasi Perhotelan 2 SMKN Kesehatan dan Pariwisata Bangkinang dibagi menjadi dua kriteria sebagaimana tabel berikut:

Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Belajar Peserta didik

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 75	Tuntas
≤ 75	Tidak Tuntas

Menurut Hamdani (2011:60), ketuntasan belajar klasikal dapat tercapai apabila $\geq 85\%$ dari keseluruhan objek penelitian tuntas. Berikut ini adalah tabel ketuntasan belajar klasikal.

Tabel 4. Kriteria Ketuntasan Klasikal

Kriteria Ketuntasan Klasikal (%)	Kualifikasi
$\geq 85\%$	Tuntas
$\leq 85\%$	Tidak Tuntas

2. Data kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari pengolahan data yang didapat dari lembar pengamatan aktifitas belajar peserta didik. Jumlah keseluruhan kriteria sangat baik, baik dan cukup direkap ke dalam tabel rekapitulasi lembar pengamatan peserta didik .

Kriteria aktifitas belajar peserta didik dinyatakan sangat baik apabila memperoleh nilai 76-100%, baik jika memperoleh nilai 51-75%, cukup baik jika memperoleh nilai 26-50% serta kurang baik jika memperoleh nilai $\leq 20\%$ (Trianto, 2011).

D. Hasil dan Pembahasan

Setelah melakukan pembelajaran dengan menerapkan teknik *dictogloss*, hasil tes kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) peserta didik mengalami kemajuan yang signifikan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut ini:

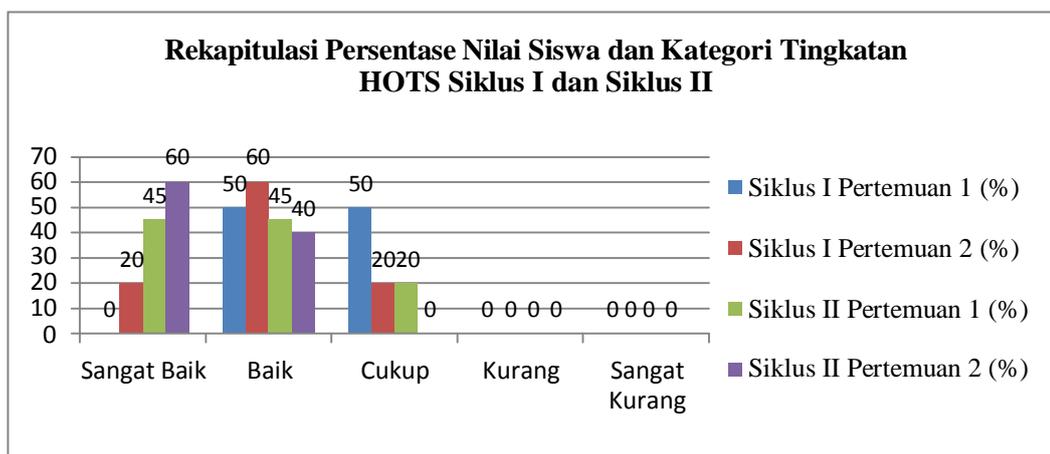


Diagram 1. Rekapitulasi Persentase Nilai Peserta didik dan Kategori Tingkatan HOTS Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik meningkat dari Siklus I hingga siklus II. Berdasarkan pendapat Krathwohl, ada tiga indikator untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi, yaitu analisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mengkreasi (C6). Peserta didik mulai terbiasa mendengarkan teks yang dibacakan (menganalisis), menuliskan yang telah didengarkan ke dalam catatan, berdiskusi secara berpasangan maupun kelompok kemudian menuliskan kembali teks sesuai hasil diskusi (mengkreasi), serta mengasosiasikan teks yang telah ditulis dengan teks asli (menganalisis). Dengan demikian peserta didik mengalami peningkatan pada kemampuan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) serta mengkreasi (C6).

Berdasarkan hasil tes peserta didik diperoleh ketuntasan yang direkap ke dalam tabel ketuntasan peserta didik. Jika dituangkan ke dalam diagram, dapat diperoleh data sebagaimana berikut ini:



Diagram 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik Siklus I dan Siklus II

Ketuntasan peserta didik pada siklus I pertemuan 1 sebesar 25% dan meningkat signifikan pada siklus II pertemuan 2 yaitu sebesar 85%. Dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 60%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan teknik *dictogloss* dapat meningkatkan output peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Sedangkan nilai rata-rata peserta didik setiap pertemuannya dapat dilihat dalam diagram berikut ini:

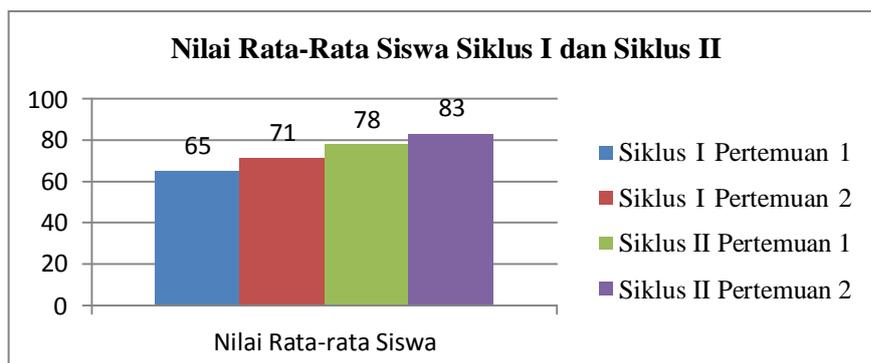


Diagram 3. Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Peserta didik Siklus I dan Siklus II

Nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan yang pesat. Nilai rata-rata pada siklus I pertemuan 1 hanya 65, seterusnya menjadi 71 pada siklus I pertemuan 2, pada siklus II pertemuan 1 meningkat menjadi 78. Kemudian pada siklus II pertemuan 1 meningkat menjadi 83. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 18 poin dari siklus I sampai siklus II.

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan *dictogloss* berbasis blog dapat meningkatkan HOTS peserta didik kelas X SMKN Kesehatan Dan Pariwisata Bangkinang pada mata pelajaran bahasa Jepang.

E. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Sebelum penerapan *dictogloss*, peserta didik diminta untuk mengakses blog untuk membaca mengenai pengertian *dictogloss* serta langkah-langkah pelaksanaannya. Peserta didik mengunduh audio yang terdapat dalam blog tersebut serta mendengarkannya untuk mendapatkan input yang bermanfaat bagi mereka sebelum melaksanakan teknik *dictogloss*.
- b. Penerapan *dictogloss* dalam pembelajaran bahasa Jepang dilakukan dengan beberapa langkah. Pada langkah pertama, peserta didik mendengarkan sebuah teks. Peserta didik menganalisis informasi yang masuk berupa teks yang diperdengarkan guru kemudian menyusun informasi yang ia peroleh ke dalam bagian yang lebih kecil (menganalisis). Pada langkah kedua, peserta didik menuliskan teks yang didengar dalam bentuk kata kunci berupa kata, frasa maupun ungkapan. Dari kata kunci yang telah ia miliki, peserta didik akan membuat sebuah teks lengkap (mengevaluasi dan mengkreasi). Pada tahap ketiga, peserta didik berdiskusi secara berpasangan maupun kelompok. Peserta didik menyatukan bagian-bagian informasi yang ia miliki dengan milik temannya, kemudian menghasilkan karya baru yang diharapkan lebih baik dari sebelumnya (mengkreasi). Pada langkah keempat, peserta didik mengasosiasikan teks yang telah ditulis dengan teks asli (mengevaluasi). Pada tahap terakhir guru akan memberikan penjelasan tambahan yang dianggap perlu.
- c. Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) peserta didik pada kategori sangat baik meningkat sebesar 60%. Dengan demikian, penerapan teknik *dictogloss* berbasis blog dapat meningkatkan HOTS Peserta Didik Kelas X SMKN Kesehatan dan Pariwisata Bangkinang Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang

F. Daftar Pustaka

- Ahmadi, H., Nilashi, M., & Ibrahim, O. 2015. Organizational decision to adopt hospital information system: An empirical investigation in the case of Malaysian public hospitals. *International Journal of Medical Informatics*, 84 (3).
- Anderson, et al. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing*. United States: Addison Wesley Longman, Inc.
- Bloom, B. S. 1985. Generalization about talent development. *Developing Talent in Young People*, 507-549.
- Kementrian pendidikan dan kebudayaan. 2018. *Struktur Kurikulum SMK*. Jakarta: Kementrian pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia.
- Kokusaikouryuukikin. 2017. *JF Nihongo Kyouiku Sutandaado "Shinpan" Riyousha No Tame No Gaido Bukku*. Japan: Kokusaikouryuukikin.
- Muranoi, Hitoshi. 2006. *Dainigengo Gakushuutoku Kenkyuu Karamita Koukatekina Eigo Gakushuuhou-Shidouhou*. Taishuukanshouten.
- Nisa, Nur Choerun, Nadhiroh, Eko Siswono. 2018. Kemampuan Berpikir Tinggi (HOTS) tentang Lingkungan Berdasarkan Latar Belakang Akademik Siswa. *Pendidikan Lingkungan dan Pembangunan Berkelanjutan*. 29(2).
- Someya, Yasumasa. 2010. Purodakushon Kunren No Houhouron To Sono Riron- Inputto Kara Autoputto E No Hashiwatashi. *Toukyou Shiritsu Chuugakkou Kyoukai-Toukyou Shiritsu Kyoushi Kenkyuujo Shusai Heisei 22 Nendo Bunkei Kyouryou Kenkyuukai Kouen*. Kouenroku.
- STockwell, Michael A. 2010. Literature Review: The Theoretical Underpinning of *Dictogloss*. *Sugiyama Jougakuen Daigaku Kenkyuu Ronshuu*. 40, 109-119.
- Subadar. Januari-Juni 2017. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Berbasis High Order Thinking Skills (HOTS). *Jurnal Pedagogik*, 4 (1).
- Yamaguchi, Keiko dan Suzuki Hideaki. 2013. Chuugakushuusha ni Taisuru Dikutogurosu no Jissen. *Akademikku Japaniizu Jaanaru*, 5, 23-30.

STRATEGI PENERJEMAHAN ISTILAH BUDAYA SOSIAL DAN ORGANISASI SOSIAL

(Penelitian Analisis Isi pada Penerjemahan Novel Bocchan Karya
Natsume Soseki ke dalam Bahasa Indonesia)

Eky Kusuma Hapsari

Nia Setiawati

Bella Mutiara

ekykusumahapsari@unj.ac.id

Universitas Negeri Jakarta

Abstract

In Japanese not all words can be translated into Indonesian, especially a cultural word. Therefore, a translation strategy is needed to find a cultural equivalents. The purpose of this reserch is to know the social cultural and social organization and the translating strategies used in Natsume's *Bocchan* novel. This is the descriptive qualitative reserch about content analysis. Based on the analysis of data, it is found seventy two cultural word that is (1) social culture is 25 data; and (2) organization cultural is 52 data. There are seven strategies used by translator, namely (1) twenty two words which translated using a loan word or loan word plus explanation; (2) twenty one words which translated paraphrase using a related word; (3) sixteen words which translated using cultural substitution; (4) ten words which translated using paraphrase using unrelated words; (5) four words which translated using a more general word; and (6) three words which translated using omission.

Keywords : *translating, translation strategies, cultural words, social cultural, social organization*

A. Pendahuluan

Tidak semua kata yang ada dalam bahasa Jepang dapat memiliki padanan yang tepat dalam bahasa Indonseia. Perbedaan kondisi alam, sosial dan budaya Jepang dengan Indonesia, mengakibatkan tidak adanya suatu kata dalam bahasa tersebut, misalnya *yukata* dan *kimono* tidak ada padanan kata yang tepat dalam bahasa Indonesia, karena benda tersebut tidak ada di Indonesia. Bahkan untuk kata yang bisa dipadankan ke dalam bahasa Indonesia pun belum tentu dapat dipadankan keseluruhannya. Kosakata sendiri memiliki hubungan dengan

kekhasan budaya bahasanya sendiri, karena dapat mencerminkan kebudayaan bahasanya.

Salah satu bentuk solusi dalam menerjemahkan ialah penggunaan strategi penerjemahan. Strategi penerjemahan akan sangat membantu penerjemah untuk menerjemahkan kata-kata sulit hingga kalimat yang tidak dapat diartikan sepenuhnya. Bentuk strategi penerjemahan istilah budaya dalam suatu novel perlu diperhatikan ketika diterjemahkan, karena novel memiliki unsur artistik. Sehingga, peneliti memilih novel *Bocchan* karya Natsume Soseki dan terjemahannya *Botchan* oleh Jonjon Johana.

Adapun masalah pada penelitian ini dirumuskan ialah: (1) Penerjemahan istilah budaya sosial dan organisasi sosial apa saja yang ada dalam novel *Botchan*?, dan (2) Strategi penerjemahan apa yang digunakan oleh penerjemah untuk menerjemahkan istilah budaya sosial dan organisasi sosial dalam novel *Botchan*?

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan pada penelitian ini ialah: (1) Mengetahui penerjemahan istilah budaya sosial dan organisasi sosial yang ada dalam novel *Botchan*, dan (2) Mengetahui dan mengidentifikasi strategi penerjemahan yang digunakan oleh penerjemah untuk menerjemahkan istilah budaya sosial dan organisasi sosial dalam novel *Botchan*.

Penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat bermanfaat mengenai strategi penerjemahan istilah budaya dan juga kategori istilah budaya menurut Newmark. Penelitian ini diharapkan secara praktis memberikan referensi dan membantu pembelajar bahasa Jepang dalam menerjemahkan khususnya mengenai istilah budaya dalam lingkup penerjemahan novel. Kemudian, memberikan masukan dan sumber informasi kepada penerjemah agar memudahkan mencari kesepadanan makna menggunakan strategi penerjemahan.

Penelitian ini masuk ke dalam linguistik makro terapan penerjemahan. Desain pada penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan teknik kualitatif. Ruang lingkup penelitian ini, peneliti akan berorientasi dengan produk atau hasil karya terjemahan. Objek kajian yang peneliti analisis ialah istilah

budaya sosial dan organisasi sosial dan strategi penerjemahan istilah budaya dalam novel *Bochan* karya Natsume Soseki dengan terjemahan novel *Botchan* oleh Jonjon Johana.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan langkah-langkah kerja yaitu:

1. Pemilihan novel yang akan diteliti penerjemahan dalam bahasa sasaran (terjemahan Indonesia).
2. Pengumpulan data istilah budaya dengan menggunakan teknik simak dari sumber data tertulis berupa novel *Bocchan* karya Natsume Sosaki dengan hasil terjemahan bahasa Indonesia oleh Jonjon Johana.
3. Pelaksanaan langkah kerja untuk menganalisis strategi penerjemahan istilah budaya yang digunakan pada penerjemah menggunakan teori Baker.
4. Mengkategorikan data yang terkumpul pada jenis kategori kata yang mengandung unsur budaya menurut teori Newmark (1988) dan mengkategorikan dalam jenis strategi penerjemahan kata menurut teori Baker.
5. Membuat kesimpulan dan laporan setelah data-data lengkap dan selesai dianalisis.

B. Tinjauan Pustaka

Penerjemahan

Menurut pandangan Hoed (2006: 68), penerjemahan merupakan suatu kegiatan mengalihkan secara tertulis pesan dari teks suatu bahasa ke dalam teks bahasa lain. Sedangkan Catford dalam Machali (2009: 5) berpendapat penerjemahan merupakan “*the replacement of textual material in one language (SL) by equivalent textual material in other language (TL)*” (menerjemahkan makna suatu teks ke dalam bahasa lain sesuai dengan yang dimaksudkan pengarang).

Kemudian Nida dan Taber (Soedibyo: 2004: 30) ada tiga langkah yang perlu ditempuh seorang penerjemah. Pertama, proses analisis dilakukan penerjemah untuk mengetahui dan memahami bagaimana garis besar yang ada di dalam teks

sumber, bisa berupa pesan atau mengenai struktur penulisan teks sumber. Kedua, proses transfer dilakukan dengan menerjemahkan teks sumber dan mempertimbangkannya. Setelah itu, dilakukan proses restrukturisasi yaitu menerjemahkan dan mengatur susunan kata dan kalimat dengan teliti.

Berdasarkan hal tersebut disimpulkan bahwa penerjemahan merupakan sebuah bentuk proses dalam mengalihkan bahasa dengan mencari kesepadanan pada makna atau pesan antara teks sumber dan teks sasaran. Kesepadanan makna yang dialihbahasakan tidak selalu memiliki bentuk yang mirip, tetapi sesuai dengan konsep apa yang diterjemahkan. Dalam menerjemahkan, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan yaitu dengan menganalisis yang di transfer ke dalam bahasa sasaran dan kemudian direstrukturisasi.

Kategori Istilah Budaya dalam Penerjemahan

Dalam lingkup penerjemahan, Newmark (1988: 94) mengungkapkan penjelasan budaya, “*the way of life and its manifestations that are peculiar to a community that use a particular language as its means of expression.*” (cara hidup dan manifestasinya yang khas pada setiap komunitas yang menggunakan sebuah bahasa yang unik sebagai media ekspresi). Newmark juga membagi kata istilah budaya menjadi lima kategori yang disebut *cultural words*. Kategori kata-kata berunsur budaya menurut Newmark (1988: 95), yaitu:

1. Ekologi

Dalam konsep budaya, ekologi merupakan cara pandang untuk memahami persoalan lingkungan hidup dalam perpektif budaya. Contoh kategori ekologi: *momiji* (Jepang), komodo (Indonesia), dan *MuscoX* (Kanada dan Grennland).

2. Kebudayaan material (artefak)

Kebudayaan material bisa berupa makanan, transportasi, pakaian, bangunan atau barang yang digunakan sehari-hari. Contohnya seperti *Colosseum* (Itali), *hakama* (Jepang), *kimchi* (Korea), dan *Tuk Tuk* (Thailand).

3. Kebudayaan sosial

Kategori ini mencakup dengan pekerjaan atau *work* (jabatan, pekerjaan, kelas sosial, dll) dan penggunaan waktu luang atau *leisure* (olahraga, permainan,

hiburan). Contoh kategori ini seperti: *hockey*, *kaisar* (Jepang), dan *dam kapit* (Malaysia).

4. Organisasi, Tradisi, Prosedur, Konsep dan lain-lain.

Kategori ini melingkupi politik, administrasi, agama, artistik, konsep (sejarah, nama jalan, dll). Contoh kategori ini adalah baptis (Kristen), UNESCO, *White House*, dan sebagainya.

5. Gerak tubuh dan kebiasaan

Menurut Newmark (1988: 100) kebiasaan atau gerakan khas suatu masyarakat memiliki makna tersendiri. Contoh kategori ini seperti kebiasaan makan mie menyeruput dengan suara (Jepang), *kowkow* (China), dan lain sebagainya.

Dalam penelitian ini, kategori yang dipilih untuk diteliti dan dianalisis ialah kategori budaya sosial dan organisasi, aktivitas, adat-istiadat, prosedur, konsep (selanjutnya akan menggunakan kata budaya Organisasi).

Strategi Penerjemahan Istilah Budaya

Mengenai kesepadanan dalam penerjemahan tingkat kata, Baker memberikan strategi penerjemahan untuk membantu kendala budaya ini. Menurut teori Baker dalam buku *In Other Words* (1992: 13), strategi penerjemahan untuk kata atau ungkapan yang tidak diketahui atau memiliki konsep budaya dalam bahasa sasaran, dibagi menjadi delapan kategori yaitu:

1. Penerjemahan dengan menggunakan kata yang lebih umum (*superordinat*)

Menurut Baker (1992: 26-28), strategi yang mencari kata-kata yang lebih umum untuk memadankan kata yang ingin diterjemahkan jika tidak menemukan kata spesifik. Seperti kata *bedug* yang diterjemahkan menjadi *drum*.

2. Penerjemahan dengan menggunakan kata yang lebih netral/kurang ekspresif

Strategi ini menggunakan kata-kata yang netral atau kata yang kurang ekspresif untuk menghindari penyampaian makna yang salah (Baker, 1992: 28-31).

3. Penerjemahan dengan menggunakan pengganti kebudayaan atau substitusi

Strategi dengan cara mengganti kata budaya bahasa sumber dengan kata yang berbeda di bahasa sasaran, dengan tetap tersampaikan maksud atau pesan yang sama untuk pembaca sasaran. (Baker, 1992: 31-33). Contoh seperti kata *serabi* dengan kata *pancake*, atau kata *cricket* menjadi kata *kasti*.

4. Penerjemahan dengan menggunakan kata pinjaman atau kata pinjaman yang disertai dengan penjelasan

Penerjemahan dengan pinjaman dilakukan dengan langsung meletakkan dan juga menambahkan informasi yang dimasukkan dalam teks dalam tanda kurung, atau meletakkan catatan kaki atau dengan cara lain (Baker, 1992: 34-36). Contoh strategi ini ialah kata *kyai* yang diterjemahkan Bsa menjadi *kyai (the teacher of Koran (Al-Quran))*.

5. Penerjemahan dengan parafrase yang berkaitan

Strategi ini menyampaikan konsep dengan bentuk lain tetapi masih memiliki kaitan dengan kata kunci sumbernya (Baker, 1992: 37-38). Misalnya *ojek motor* menjadi *motorcycle taxi* (taksi motor).

6. Penerjemahan dengan parafrase yang berbeda

Strategi penjelasan yang diberikan masih erat kaitannya dengan kata kunci meskipun kata kunci tidak muncul dalam terjemahan. (Baker, 1992: 38-40). Contoh strategi ini, *crux gemmata* menjadi kata *salib dengan tiga belas batu permata*.

7. Penerjemahan dengan menghilangkan atau tidak diterjemahkan

Menghilangkan kata-kata tertentu dalam menerjemahkan dapat diperlukan untuk mempermudah menyampaikan makna (Baker, 1992: 40-42).

8. Penerjemahan dengan ilustrasi

Strategi penerjemahan menggunakan ilustrasi untuk membantu menjelaskan konsep kata-kata budaya dengan gambaran atau ilustrasi yang representatif. (Baker, 1992: 40-42).

Pemilihan strategi penerjemahan Baker dalam penelitian ini, didasarkan pada objek penelitian ini merujuk pada kata atau frasa. Sehingga dianggap sesuai dengan teori penerjemahan Baker yang membagi delapan strategi penerjemahan dalam lingkup kata atau frasa (tidak kompleks seperti kalimat atau paragraf).

C. Hasil Penelitian

Istilah budaya dalam penelitian ini terdiri dari dua kategori, yang kemudian terbagi dalam beberapa sub-kategori. Setiap istilah budaya yang ditemukan kemudian dianalisis penggunaan strategi penerjemahannya. Hasilnya terdapat enam strategi penerjemahan yaitu, kata yang lebih umum (superordinat), pengganti kebudayaan (substitusi budaya), kata pinjaman dan atau disertai penjelasan, parafrasa berkaitan, parafrasa tidak berkaitan dan tidak diterjemahkan atau dihilangkan. Berikut hasil temuan untuk masing-masing kategori berdasarkan hasil analisis data dengan berdasarkan teori *cultural-word* Newmark dan hasil penggunaan strategi penerjemahan berdasarkan teori Baker.

Tabel 1
Data Hasil Istilah Budaya

No.	Kategori kata berunsur budaya	Jumlah	Persentase
	Kategori budaya sosial :	25	33%
	Olahraga	2	8%
	Permainan	3	12%
1	Status Sosial	6	24%
	Pekerjaan	5	20%
	Tarian	8	32%
	Perayaan	1	4%
	Kategori Organisasai, Aktivitas, Tradisi, Prosedur, Konsep :	51	67%
	Teknik	1	2%
	Konsep	18	38%
2	Artistik	5	11%
	Kepercayaan/keyakinan	14	30%
	Kebiasaan	6	13%
	Organisasi Sosial	2	4%
	Simbol	1	2%
3	Jumlah Keseluruhan Data	76	100%

Tabel 2

Data Hasil Strategi Penerjemahan Istilah Budaya

No.	Strategi Penerjemahan	Jumlah	Persentase
1	Kata yang Lebih Umum (superordinat)	4	5%
2	Kata Pengganti Kebudayaan atau Substitusi Budaya	16	21%
3	Kata pinjaman atau Kata Pinjaman disertai Penjelasan	22	29%
4	Parafrasa Berkaitan	21	28%
5	Parafrasa tak Berkaitan/Berbeda	10	13%
6	Penghilangan/tidak diterjemahkan	3	4%
7	Jumlah Keseluruhan Data	76	100%

D. Pembahasan

Istilah Budaya

Pada novel *Bocchan*, peneliti menemukan 25 istilah budaya sosial yang terdiri dari olahraga, permainan, status sosial, pekerjaan, tarian, dan perayaan. Istilah budaya ini dalam bahasa sumber memiliki ciri khas dan makna tersendiri. Menurut Newmark (1988: 98), istilah budaya sosial mencakup pada pekerjaan dan waktu luang. Pada novel *Bocchan* istilah pekerjaan dan waktu luang ini merujuk pada waktu dibuatnya novel tersebut. Novel *bocchan* mengambil tema sekitar tahun 1906 yang pada saat itu memasuki zaman Edo. Salah satu contoh dalam penelitian ini adalah istilah *kagama*. Istilah *kagama* ada pada data 62. Dalam *Shinmeikai Kokugojiten* (1991: 209) *kagama* merujuk pada pelacur laki-laki muda pada zaman Edo. Hal ini menunjukkan bahwa *kagama* merupakan sebuah pekerjaan. Pekerjaan *Kagama* ini terkait pada zaman Edo di Jepang. Sebutan *kagama* juga sering dikaitkan dengan aktor training drama *kabuki*.

Selain itu ditemukannya 52 data istilah budaya organisasi sosial yang menunjukkan organisasi, konsep, keyakinan/keagamaan, serta tradisi. Keagamaan atau keyakinan dalam latar belakang novel ini berbeda dengan budaya pembaca sasaran. Salah satu data istilah budaya organisasi ialah kata Kata ‘石 /*koku*’ merujuk pada satuan unit ukur. Menurut kamus ‘石 /*koku*’ merupakan sistem

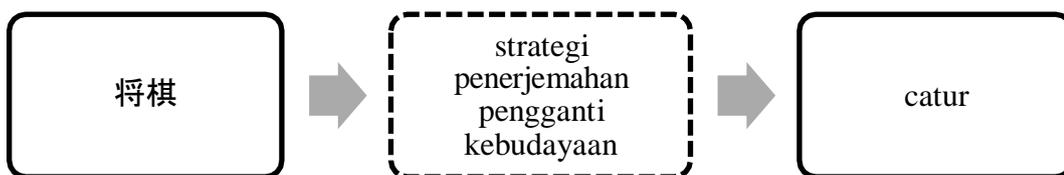
ukuran mengenai berat dan jumlah, untuk menunjukkan jumlah volume berukuran 18 liter (sistem perhitungan lama Jepang) (*Shinmeikai Kokugojiten*, 1991: 425). Sehingga, kata Bsu ‘石 /*roku*’ yang memiliki makna sistem ukuran volume, termasuk dalam kategori organisasi, konsep masyarakat.

Strategi Penerjemahan Istilah Budaya dalam Novel Botchan

Berikut beberapa pembahasan dalam penggunaan strategi penerjemahan novel bocchan.

Kata yang Lebih Umum

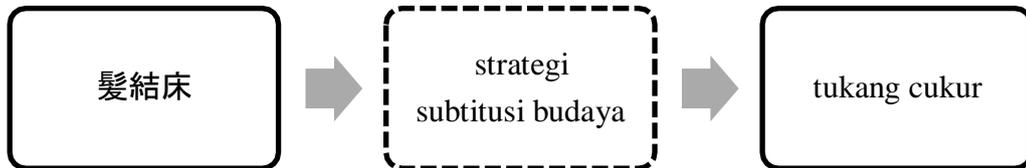
Bagan 1
Skema Analisis Kata Budaya *Shougi*



Pada bagan 1, kata 将棋 /*shougi* yang dipadankan dengan budaya Tsa menjadi ‘catur’ menimbulkan kesan yang hampir sama terhadap pembaca sasaran. Kedua bentuk permainan olahraga ini pun memiliki kemiripan yang sama. Strategi penerjemahan pengganti kebudayaan merupakan strategi yang digunakan dengan mengganti bahasa sumber dengan kata yang berbeda dengan bahasa sasaran, tetapi tetap tersampaikan maksud yang sama (Baker, 1992: 26). Dalam hal ini, kata ‘catur’ dapat mengganti kata ‘shougi’ karena memiliki maksud yang sama sebagai bentuk permainan papan. Akan tetapi, penerjemahan istilah ‘shougi’ dapat dipadankan dengan catur Jepang. Catur Jepang akan menunjukkan sebuah konsep bahwa catur ini merupakan catur yang khas dari negara Jepang.

Subtitusi Budaya

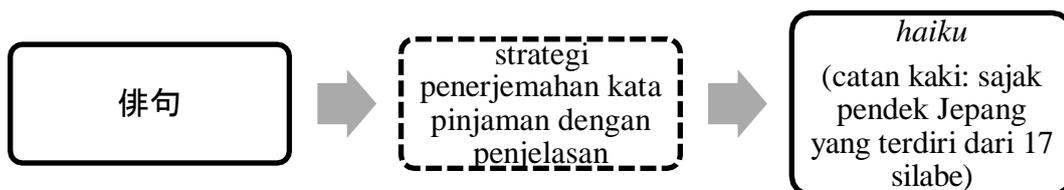
Bagan 2
Skema Analisis Istilah Budaya *Kamiyudoko*



Pada bagan 2, penerjemah menggunakan kata 'tukang cukur' untuk memadankan kata 髪結床 /*kamiyuidoko*. Penerjemah tersebut menerjemahkan dengan kebudayaan yang menyerupai dalam bahasa sasaran yang berkaitan dengan profesi dalam pemangkasan rambut. Dalam budaya masyarakat sasaran konsep 髪結床 /*kamiyuidoko* mendekati secara referensial dengan kata 'tukang cukur'. Menurut Baker (1992: 31-33), strategi pengganti kebudayaan ialah strategi dengan cara mengganti kata budaya bahasa sumber dengan kata yang berbeda di bahasa sasaran, dengan tetap tersampaikan maksud atau pesan yang sama untuk pembaca sasaran. Meskipun terdapat perubahan bentuk secara gramatikal, kata 髪結床 /*kamiyuidoko* merupakan gabungan kata tetapi menjadi satu kata, sedangkan dipadankan kedalam bahasa sasaran menjadi frasa (dua kata) yaitu 'tukang cukur'.

Kata Pinjaman atau dengan Penjelasan

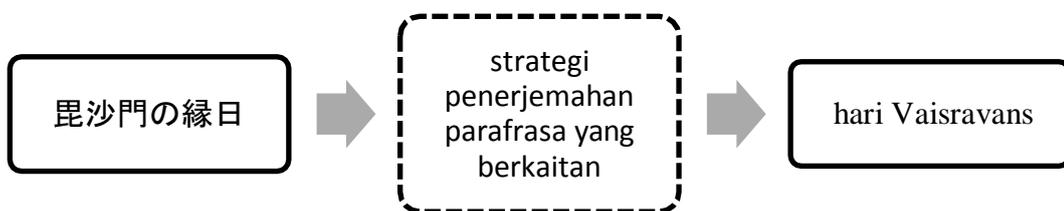
Bagan 3
Skema Analisis Kata Budaya *Haiku*



Pada bagan 3, penerjemah memadankan kata 発句 (*haiku*) dalam bahasa sasaran menjadi ‘haiku’. Penerjemah mengupayakan makna yang ingin disampaikan Tsu dengan meletakkan secara langsung kata ‘haiku’ yang diberikan penjelasan singkat dengan catatan kaki. Dalam teori strategi penerjemahan Baker (1988: 34-36), penerjemahan dengan pinjaman dilakukan dengan langsung meletakkan kata tersebut. Hal ini dikarenakan konsep budaya kata ‘haiku’ tidak ada yang mendekati secara konsep. Sehingga padanan kata ‘haiku’ yang diberikan penjelasan catatan kaki dianggap dapat memberikan kesan dan maksud yang sama dalam Tsu.

Parafrasa Berkaitan

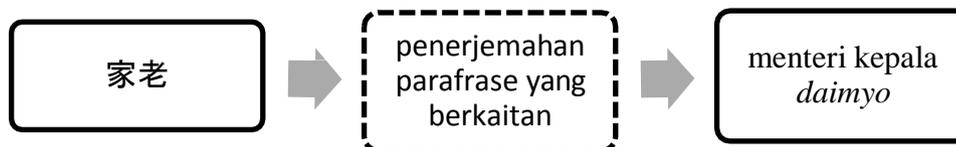
Bagan 4
Skema Analisis Kata Budaya *Bishamon no Ennichi*



Pada bagan 4, sesuai dengan pendapat Baker (1992: 26), strategi yang menyampaikan konsep dengan bentuk lain tetapi masih memiliki kaitan dengan kata kunci sumbernya ialah strategi penerjemahan parafrasa berkaitan. Kata kunci yang memiliki kaitan dengan kata ‘毘沙門の縁日 / *bishamon no ennichi*’ dipilih penerjemah ialah ‘*Vairavans*’. ‘毘沙門の縁日 / *bishamon no ennichi*’ perayaan yang dilaksanakan berkaitan dengan kepercayaan agama Budha pada dewa *Bishamon* atau dewa perang yang dalam budaya India disebut *Vaisravana*. Sehingga kata ‘hari Vaisravans’ mampu memberikan konsep yang mendekati mengenai sebuah perayaan untuk dewa Perang atau *Bishamon*. Akan tetapi, penerjemah dapat meletakkan kata festival dewa perang, sebagai bentuk penjelasan singkat kepada pembaca Bsa.

Parafrasa tidak Berkaitan

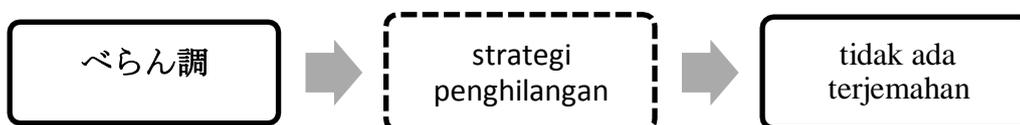
Bagan 5
Skema Analisis Kata Budaya *Karou*



Pada bagan 5, ‘家老 / *karou*’ dalam Tsu diterjemahkan oleh penerjemah dengan kata ‘menteri kepala daimyo’ yang melekatkan kata ‘daimyo’ yang merupakan bahasa serapan dari Bsu. Dalam teori strategi penerjemahan Baker (1992: 13), strategi yang menyampaikan konsep dengan bentuk lain tetapi masih memiliki kaitan dengan kata kunci sumbernya merupakan penerjemahan dengan parafrase yang berkaitan. Dalam penjelasan sebelumnya, ‘家老 / *karou*’ merujuk sebuah posisi jabatan. Penerjemah menggunakan strategi parafrasa dengan kata kunci ‘daimyo’ yang dicetak miring setelah kata menteri kepala untuk memperjelas bahwa maksud di sini ialah sebagai posisi yang bertanggung jawab pada pemerintahan daimyo.

Tidak Diterjemahkan atau Dihilangkan

Bagan 6
Skema Analisis Kata Budaya *Beranmeicho*



Pada bagan 6, kata ‘べらん調 / *beranchou*’ yang merujuk pada bahasa yang digunakan pengrajin di pusat kota Edo dengan nada vulgar (dalam konteks ini pada zaman Edo). Terlihat pada hasil penerjemahan, penerjemah berupaya menghilangkan makna dari kata ‘べらん調 / *beranchou*’. Menurut Baker, strategi

penerjemahan seperti ini dapat dilakukan jika makna yang terkandung dalam kata tersebut apabila dihilangkan, penerjemahan tidak terlalu mempengaruhi hasil terjemahannya (Baker, 1992: 40-42). Kata ‘べらん調/ *beranchou*' ini memang tidak digunakan dan ditemukan dalam budaya bahasa sasaran, sehingga tidak ada padanan yang mendekati kata tersebut. Akan tetapi penggunaan strategi ini, dapat menghilangkan keadaan bahwa murid yang berkata pada Botchan (dalam konteks cerita) menggunakan suatu bahasa atau dialek yang digunakan oleh anak tersebut dalam lingkungannya.

E. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan yang dapat diambil dalam novel *Botchan* terdapat 76 istilah budaya. Berdasarkan hasil penelitian strategi penerjemahan yang digunakan dalam oleh penerjemah untuk mengatasi kesulitan penerjemahan terdapat enam strategi. Penggunaan strategi penerjemahan kata pinjaman merupakan strategi penerjemahan dengan nilai tertinggi penggunaannya. Hal ini sebagai upaya penerjemah untuk mendapatkan padanan yang mendekati makna istilah Bsu dan juga memberikan unsur budaya pada cerita di novel *Botchan*.

Untuk kata budaya sosial penerjemah cenderung menggunakan strategi penerjemahan parafrasa berkaitan. Hal ini dapat dikarenakan istilah budaya sosial tersebut secara langsung tidak dapat ditemukannya dengan tepat dalam Bsa, akan tetapi secara bentuk atau fungsinya dipahami dalam Bsa. Sedangkan istilah budaya organisasi, penerjemahan cenderung menggunakan strategi penerjemahan pinjaman. Kecenderungan penggunaan strategi pinjaman, karena istilah budaya organisasi banyak ditemukan memiliki unsur yang khas dalam Bsu. Konsep-konsep khas ini sulit disampaikan ke dalam Bsa. Akan tetapi, penggunaan strategi ini dapat memperkenalkan budaya Bsu untuk pembaca.

Saran dalam hasil penelitian ini, sebagai penerjemah atau pembelajar ketika sulit mencari padanan kata yang tepat dapat diatasi dengan menggunakan strategi-strategi penerjemahan yang sesuai. Pemilihan strategi penerjemahan kata budaya dapat disesuaikan dengan tujuan dan pembaca sasaran memberikan padanan tepat yang berterima. Selain itu penerjemah dapat menggunakan alat penunjang

penerjemahan seperti kamus dan internet. Sehingga, kata yang mengandung kebudayaan Bsu tersebut dapat tergambarkan dengan baik dan mendekati makna Bsu.

F. Daftar Pustaka

Baker, Mona. 1992. *In Other Words a Coursebook on Translation*. London: Routledge.

Hoed, Benny Hoedoro. 2006. *Penerjemahan dan Kebudayaan*. Jakarta: Pustaka Jaya.

Kindaichi Kyoussuke, dkk. 1997. *Shinmeikai Kokugojiten Edisi ke-5*. Jepang: Shinseido/Sanseidou.

Machali, Rochayah. 2009. *Pedoman Bagi Penerjemah*. Jakarta: Penerbit Kaifa.

Newmark, Peter. 1988. *A Textbook of Translation*. New York: Prentice-Hall.

Soediby, Mooryati. 2004. *Analisis Konstrastif: Kajian Penerjemahan Frasa Nomina*. Surakarta: Pustaka Cakra Surakarta.

SUFIKS PEMARKAH KANJI PROFESI DALAM BAHASA

JEPANG

Benardia Sucisakti Mardianingsih

Haryono

Yudi Suryadi

benardiasuci.11@gmail.com

Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jenderal Soedirman

Abstract

This research aims to describe the meaning of suffixes attached to *kanji* profession in Japanese which have different suffixes but the same meaning. Theories used in this research are morphology and semantics. This research is a qualitative research. The data collection technique used in this research is literature study. The data analysis technique used is the determining element. The data in this research are in the form of *kanji* profession which have the same meaning but different suffixes. Data collected in the form of *kanji* profession means doctors, teachers, writers and painters. The data source used is dictionary entitled Japanese dictionary by Pristian Wulanita (Team I-Smart University). The result of this research describes the different meaning of the data collected and 医師 *ishi* is used in more formal situation than 医者 *isha*. 医家 *ika* is an ancient vocabulary which shows that the profession of doctor is the hereditary from his family. 教師 *kyoushi* is used not only for a teacher who teaches certain subjects in school, but also can be used in other teaching contexts. 教員 *kyouin* means a teacher who educates students at school. 作家 *sakka* becomes more specific as a novelist and 作者 *sakusha* is a writer of more general works of art such as *manga*, *anime*, picture books, drama scripts. 画家 *gaka* has the specific meaning of a painter, while 画師 *eshi* 絵師 *eshi* means an illustrator.

Keywords: *suffix, kanji profession, meaning*

A. Pendahuluan

Menurut Hirose (1996:50) *kanji* sebagai karakter ideografis memberikan makna secara langsung. *Kanji* memiliki klasifikasi yang beraneka ragam, salah satunya yaitu *kanji* profesi. *Kanji* profesi terdiri dari dua *kanji* atau *jukugo* (kata yang terbentuk dari gabungan dua atau lebih *kanji*). Kajian ilmu dalam penelitian ini yaitu morfologi, ilmu mengenai bentuk-bentuk dan pembentukan kata. Proses morfologi melibatkan komponen dasar (bentuk dasar), alat pembentuk dan makna gramatikal. Bentuk kata tidak akan berarti tanpa adanya pemaknaan, maka dari itu penelitian ini juga menggunakan teori semantik. Sufiks dalam *kanji* juga dapat membantu memberi makna pada *kanji*. Menurut Iori dkk., (2004:526), salah satu proses pembentukan kata dengan sufiks sebagai pemarkah profesi yaitu tumpang

tindih sufiks pemarkah profesi yang artinya penggunaan sufiks pemarkah *kanji* profesi yang berbeda namun memiliki makna yang sama.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu 1) Bagaimana proses pembentukan *kanji* profesi dalam bahasa Jepang? 2) Bagaimana makna dari *kanji* profesi yang memiliki arti yang sama namun sufiks yang melekatinya berbeda?

Berdasarkan permasalahan *kanji* profesi bahasa Jepang yang memiliki arti yang sama namun sufiks yang melekatinya berbeda tersebut mendasari penulis untuk menelitinya lebih dalam tentang sufiks pemarkah *kanji* profesi dalam bahasa Jepang. Adapun profesi yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu bidang kedokteran, keguruan, kesenian (penulis dan pelukis). Dengan penelitian ini diharapkan para pemelajar bahasa Jepang akan mudah memahami dan menghafal *kanji* dengan mengetahui makna dibalik *kanji* tersebut terlebih dahulu. Harapan dari hasil penelitian ini adalah para pemelajar bahasa Jepang khususnya pemelajar *kanji* bahasa Jepang dapat memahami bagaimanakah makna yang terdapat pada *kanji* profesi yang memiliki arti yang sama namun sufiks yang melekatinya berbeda.

B. Tinjauan Pustaka

Penelitian Terdahulu

Berikut ini tiga penelitian terdahulu mengenai sufiks dalam *kanji* bahasa Jepang yang ketiganya memiliki kontribusi terhadap penelitian ini. Aritonang (2012) menjelaskan penggunaan atau tata cara pemakaian prefiks dan sufiks dalam struktur *kanji* bahasa Jepang. Perbedaan penelitian Aritonang (2012) dengan penelitian ini adalah penelitian Aritonang hanya menganalisis prefiks dan sufiks pada *kanji* bahasa Jepang, tidak ada spesifikasi mengenai *kanji* profesi seperti yang diteliti penulis. Penelitian yang dilakukan oleh Aritonang dilakukan secara semantik sedangkan penelitian penulis secara morfologi dan semantik. Isfiah (2016) yang menjelaskan jenis kata benda yang mengalami proses morfologis dengan sufiks ~者 *sha*, ~員 *in*, ~士 *shi* dan makna kata benda setelah melalui proses morfologis dengan sufiks ~者 *sha*, ~員 *in*, ~士 *shi*. Perbedaan

dengan penelitian Isfiah (2016) yaitu penelitiannya menganalisis sufiks ~者 *sha*, ~員 *in*, ~士 *shi* yang merupakan bagian dari sufiks *kanji* profesi dan teori yang digunakannya yaitu morfosemantik. Penelitian yang penulis lakukan lebih spesifik yaitu menganalisis *kanji* profesi yang memiliki makna yang sama tetapi sufiks yang berbeda yang tidak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Puska (2017) menganalisis tentang karakteristik kata yang meliputi jenis kata *wago* dan *kango* yang dilekati oleh sufiks penanda profesi dalam bahasa Jepang dengan mengkaji tentang jenis kata dasar dan makna kata yang dihasilkan oleh sufiks penanda profesi dalam bahasa Jepang. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Puska (2017) memiliki tema yang sama dengan apa yang akan penulis lakukan, namun penelitian ini akan menganalisis mengenai sufiks pemarkah *kanji* profesi yang berbeda namun memiliki makna yang sama.

Morfologi

Istilah morfologi dalam bahasa Jepang disebut *keitairon*. Perubahan bentuk kata dan makna (arti) yang muncul serta perubahan kelas kata yang disebabkan perubahan bentuk kata itu menjadi objek pembicaraan dalam morfologi. Menurut Chaer, (2015:4) pembicaraan mengenai pembentukan kata akan melibatkan pembicaraan mengenai komponen atau unsur pembentukan kata itu, yaitu morfem, dengan berbagai alat proses pembentukan kata itu, yaitu afiks dalam proses pembentukan kata melalui proses afiksasi, duplikasi ataupun pengulangan dalam proses pembentukan kata melalui proses reduplikasi, penggabungan dalam proses pembentukan kata melalui proses komposisi dan sebagainya. Ujung dari proses morfologi adalah terbentuknya kata dalam bentuk dan makna sesuai dengan keperluan dalam satu tindak pertuturan.

Morfem atau *keitaiso* adalah satuan gramatikal terkecil yang memiliki makna (Chaer, 2015:13). Berdasarkan isinya, dalam morfem bahasa Jepang terdapat *naiyou keitaiso* (morfem isi) dan *kinou keitaiso* (morfem fungsi) (Sutedi, 2011:45-46). Proses pembentukan kata dalam bahasa Jepang disebut dengan istilah *gokeisei*. Menurut Sutedi (2011:46-49) terdapat empat macam hasil pembentukan kata dalam bahasa Jepang, yaitu:

1. *Haseigo* atau kata jadian adalah kata yang terbentuk dari penggabungan *naiyou-keitaiso* (morfem isi) dengan *setsuji* (afiks). Proses pembentukannya bisa dalam bentuk *settouji* (prefiks) + morfem isi atau morfem isi + *setsubiji* (sufiks).
2. *Fukugougo/goseigo* atau disebut juga kata majemuk adalah kata yang terbentuk dari hasil penggabungan beberapa morfem isi. Kata-kata tersebut setelah digabungkan akan membentuk makna baru sebagai kata majemuk.
3. *Korikomi/shouryaku* adalah akronim yang berupa suku kata (silabis) dari kosakata aslinya.
4. *Toujigo* merupakan singkatan huruf pertama yang dituangkan dalam alfabet (romaji).

Kata terbentuk dari morfem atau morfem-morfem. Terbentuknya kata dari morfem-morfem itu melalui suatu proses yang disebut proses morfologik atau morfemis.

Konsep Kanji

Sebagian besar *kanji* mempunyai cara baca yang lebih dari satu cara dalam bahasa Jepang. Setiap huruf *kanji* memiliki satu atau lebih 訓読み *kunyomi* dan juga memiliki satu atau lebih 音読み *onyomi*. *Rikusho* adalah sebutan untuk pengklasifikasian enam macam pembentukan serta pemakaian *kanji* yang diperkenalkan dalam kamus klasik China yang berjudul 說文解字 *Setsumonkaiji* kira-kira 1900 tahun yang lalu. Adapun *rikusho* tersebut menurut Hatasa, dkk (2011:288) diklasifikasikan sebagai berikut.

1. *Shoukei Moji* atau *Pictograph*.
Pada dasarnya, *shoukei moji* ini adalah pembentukkan huruf *kanji* yang dibentuk dari gambar bentuk suatu benda dan biasanya cukup sederhana.
2. *Shiji Moji* atau simbol.
Pada dasarnya, *shiji moji* adalah pembentukkan huruf *kanji* yang dibentuk dari bentuk sebuah tanda yang menyatakan konsep yang abstrak dengan bantuan garis ataupun titik.

3. *Kaiji Moji* atau *Ideograph*

Pada dasarnya, *kaiji moji* adalah pembentukkan huruf *kanji* yang dibentuk dari penggabungan antara dua atau lebih *pictographs* ataupun tanda yang bermakna, dan umumnya cukup sederhana.

4. *Keisei Moji* atau *Phonetic – Ideograph*.

Kanji yang dibentuk dari kombinasi dua *kanji* yang salah satu bagiannya adalah *bushu* menunjukkan makna dan bagian lainnya menunjukkan bunyi/ucapannya, sementara itu *keisei moji* sering disebut sebagai *kanji* yang terbentuk dari bunyi dan bentuk.

5. *Tenchu Moji* atau huruf yang meminjam makna dan cara pelafalan.

Pada dasarnya *tenchu moji* adalah pembentukkan huruf *kanji* yang dibentuk dari meminjam arti dan cara pengucapannya, tetapi cenderung pada akhirnya *kanji* tersebut mempunyai arti dan pelafalan yang berubah akibat dari peminjaman.

6. *Kasha Moji* atau huruf yang meminjam huruf lain secara fonetik.

Pada dasarnya, pembentukkan huruf *kanji* ini dibentuk dengan meminjam huruf lain yang dipinjam berdasarkan fonetik atau secara bunyi cara baca *kanji* yang terdengar seperti alfabetnya.

Secara harfiah *jukugo* berarti gabungan dua *kanji*, karena kebanyakan *jukugo* terdiri dari dua *kanji*, tetapi tidak menutup kemungkinan terdapat juga *jukugo* yang terdiri dari gabungan tiga bahkan empat *kanji* (Hirose, 1996:50). Berdasarkan cara bacanya, *jukugo* (terutama yang terdiri dari dua *kanji*) secara garis besar dapat diklasifikasikan ke dalam empat kelompok, yaitu:

1. 和語 *Wago*, yaitu *jukugo* yang kedua *kanjinya* dibaca secara *kunyomi*.
2. 漢語 *Kango*, yaitu *jukugo* yang kedua *kanjinya* dibaca secara *onyomi*.
3. 重箱読み *Jubako yomi*, yaitu dua *kanji* dalam *jukugo*, *kanji* yang terletak di bagian depan dibaca secara *onyomi* dan *kanji* di bagian belakang dibaca secara *kunyomi*.

- 4 湯桶読み *Yutou yomi*, yaitu dua *kanji* dalam *jukugo*, *kanji* yang terletak di bagian depan dibaca secara *kunyomi* dan *kanji* di bagian belakang dibaca secara *onyomi*.

Sufiks

Penelitian ini membahas mengenai sufiks pemarkah *kanji* profesi dalam bahasa Jepang. Sufiks yang melekat sebagai pemarkah profesi dalam bahasa Jepang yaitu, sufiks *-in* 員, sufiks *-ka* 家, sufiks *-nin* 人, sufiks *-sha* 者, sufiks *-shi* 士, sufiks *-shi* 師, sufiks *-ya* 屋, sufiks *-shu* 手, sufiks *-kou* 工

Semantik

Pada hakikatnya penelitian yang berhubungan dengan bahasa, seperti struktur kalimat, kosakata, ataupun bunyi-bunyi bahasa tidak terlepas dari makna. Menurut Sutedi (2011:127) objek kajian semantik antara lain makna kata (*go no imi*), relasi makna antarsatu kata dengan kata lainnya (*go no imi kankei*), makna frase (*ku no imi*), dan makna kalimat (*bun no imi*). Jenis-jenis makna dalam semantik yaitu makna leksikal dan makna gramatikal, makna denotatif dan makna konotatif, makna dasar dan makna perluasan.

Kata *imi* dan *igi* merupakan dua istilah tentang makna dalam bahasa Jepang. Kata *imi* digunakan untuk menyatakan makna *hatsuwa* tuturan yang merupakan wujud satuan dari *parole*, sedangkan *igi* digunakan untuk menyatakan makna dari *bun* (kalimat) sebagai wujud satuan dari *langue*. Oleh karena itu, makna dari *hatsuwa* merupakan objek kajian pragmatik, sedangkan makna dari *bun* merupakan kajian semantik. Makna suatu kata biasanya akan berkembang karena dipengaruhi oleh konteks atau situasi penggunaannya. Terdapat makna umum yang sudah merupakan keputusan bersama dari mayoritas pemakainya, sebagai suatu segmen dan bukan merupakan suatu komponen. Makna ini disebut dengan istilah *igiso* (*semantem*). Dalam suatu *igiso* terdapat beberapa bagian yang disebut dengan *imitokuchou* (*feature semantic*). Misalnya, pada verba *inanaku* (meringkik) dalam kalimat yang bagaimanapun juga subjeknya adalah *uma* (kuda) dan tidak bisa diganti dengan binatang yang lainnya, sehingga subjeknya kuda merupakan *imitokuchou* dari kata *inanaku* (Sutedi, 2011:139).

C. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menggunakan landasan teori sebagai panduan untuk memfokuskan penelitian. Metode deskriptif merupakan metode pemecahan masalah dengan cara menganalisis dan menyajikan fakta secara sistematis sehingga dapat lebih mudah untuk dipahami dan disimpulkan (Azwar, 2004:6). Data dalam penelitian ini berupa huruf *kanji* profesi yang memiliki makna yang sama tetapi sufiks yang berbeda. Data yang dikumpulkan berupa *kanji* profesi yang bermakna dokter, guru, penulis dan pelukis. Objek yang diteliti adalah kata-kata yang menggunakan huruf *kanji* yang menyatakan makna profesi yang sama tetapi sufiksnya berbeda. Sumber data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu kamus yang berjudul kamus bahasa Jepang karya Pristian Wulanita (Tim I-Smart University) yang diterbitkan oleh Forum Edukasi tahun 2015 dan sumber referensi kamus online Jepang yang berjudul Weblio dalam naungan sebuah perusahaan Weblio, Inc. didirikan pada tanggal 12 Agustus 2005 di Tokyo. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teknik studi pustaka. Di dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik analisis data pilah unsur penentu yang menurut Kesuma (2007:51) yaitu dengan cara memilah-milah satuan kebahasaan yang dianalisis dengan alat penentu berupa daya pilah yang bersifat mental yang dimiliki oleh penelitinya.

D. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini akan dipaparkan hasil analisis *kanji* profesi yang memiliki arti yang sama tetapi sufiknya berbeda. Jumlah data yang akan digunakan adalah 4 jenis pekerjaan dengan 10 *kanji* profesi. Data dianalisis berdasarkan jenis pekerjaan dan sufiks yang melekatinya dengan menggunakan teori morfologi dan semantik.

1. *Kanji* yang Bermakna Dokter

Tabel 1.1 *kanji* yang bermakna dokter

医 (名詞)	+	者	→	医者 (名詞)
--------	---	---	---	---------

I (meishi)		-sha		Isha (meishi)
Medis (nomina)		(sufiks)		Dokter (nomina)
医 (名詞)		師		医師 (名詞)
I (meishi)	+	-shi	→	Ishi (meishi)
Medis (nomina)		(sufiks)		Dokter (nomina)
医 (名詞)		家		医家 (名詞)
I (meishi)	+	-ka	→	Ika (meishi)
Medis (nomina)		(sufiks)		Dokter (nomina)

Berdasarkan website weblio.jp berikut ini merupakan arti dari *kanji* tersebut:

- 1) 医者は病人の診察、治療を職業とする人である
Isha wa byounin no shinsatsu, chiryou wo shokugyou to suru hito de aru
Dokter adalah orang yang pekerjaannya memeriksa dan merawat orang yang sakit.
- 2) 医師は医師の免許資格を取得している人のことである
Ishi wa ishi no menkyoshikaku wo shutokushiteiru hito no koto de aru
Dokter adalah orang yang telah memiliki lisensi dokter.
- 3) 医家は医療を行う者。また、医療を職業とする家柄
Ika wa iryou wo okonau mono. Mata, iryou wo shokugyou to suru iegara
Dokter adalah orang yang memberikan perawatan medis. Selain itu, pekerjaan keluarganya medis.

Sufiks 者 *-sha* yang melekat pada nomina kata 医 *i-yasu, i-suru, kusushi* yang artinya dokter, ilmu kedokteran. Kata 医 *i-yasu, i-suru, kusushi* yang dilekati sufiks 者 *-sha* tersebut membentuk kata jadian 医者 *isha*. Menurut kamus online Jepang yang berjudul weblio.jp dalam naungan sebuah perusahaan Weblio, Inc sufiks 者 *-sha* memberi makna subjek dari suatu tindakan atau pelaku dari suatu tindakan yang ditunjuk seperti dari kata dasarnya, sehingga maknanya menjadi dokter.

Sufiks 師 *-shi* yang melekat pada nomina kata 医 *i-yasu, i-suru, kusushi* yang artinya dokter, ilmu kedokteran. Kata 医 *i-yasu, i-suru, kusushi* yang dilekati sufiks 師 *-shi* tersebut membentuk kata jadian 医師 *ishi*. Menurut weblio.jp sufiks

師 *-shi* memberi makna seseorang yang memiliki keahlian atau ketrampilan khusus, sehingga maknanya menjadi seseorang yang memiliki keahlian atau ketrampilan dalam bidang ilmu kedokteran.

Sufiks 家 *-ka* yang melekat pada nomina kata 医 *i-yasu, i-suru, kusushi* yang artinya dokter, ilmu kedokteran. Kata 医 *i-yasu, i-suru, kusushi* yang dilekati sufiks 家 *-ka* tersebut membentuk kata jadian 医家 *ika*. Menurut weblio.jp sufiks 家 *-ka* memberi makna profesi yang memiliki keahlian dalam bidang tertentu dan juga 家 *-ka* bisa berarti rumah. Kata 医家 *ika* adalah kata kuno yang digunakan pada zaman dahulu. Kata 医家 *ika* juga bermakna sebuah rumah yang menyediakan perawatan medis.

2. Kanji yang Bermakna Pengajar

Tabel 1.2 *kanji* yang bermakna pengajar

教 (名詞)	+	師	→	教師 (名詞)
Kyou (meishi)		-shi		Kyoushi (meishi)
Mengajar (nomina)		(sufiks)		Guru (nomina)
教 (名詞)	+	員	→	教員 (名詞)
Kyou (meishi)		-in		Kyouin (meishi)
Mengajar (nomina)		(sufiks)		Guru (nomina)

Berdasarkan website weblio.jp, berikut ini merupakan arti dari *kanji* tersebut:

1) ① 教師は学校で学問を教え子供たちを導く人である

Kyoushi wa gakkou de gakumon wo oshie kodomotachi wo michibiku hito de aru
Seorang guru adalah orang yang mengajar dan membimbing anak-anak di sekolah

② 教団などで、宗教上の指導をする人。

kyoudan nado de, shuukyoku jou no shidou wo suru hito.

Seseorang yang memberikan pengajaran agama dalam kelompok agama tertentu.

2) 教員とは小学校、中学校、高等学校などの教育機関において、児童や生徒などの子供を指導する立場の人を指す。「教諭」や非常勤で働く「講師」も教員に含まれる。教員という言葉には団体、集団という意味合が込められているので、複数を指す言葉として扱われる

‘Seorang pengajar mengacu pada orang yang mengajar anak-anak seperti di lembaga pendidikan sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Pengajar juga termasuk *kyouron* dan guru yang bekerja paruh waktu. Kata pengajar memiliki arti organisasi, kelompok sehingga diperlakukan sebagai istilah jamak.’

Sufiks 師 *-shi* yang melekat pada nomina kata 教 *oshi-eru, oso-waru* secara *kunyumi* dan *kyou* secara *onyoumi*, yang artinya mengajar. Kata 教 *oshi-eru, oso-waru* yang dilekati sufiks 師 *-shi* tersebut membentuk kata jadian 教師 *kyoushi*. Menurut weblio.jp sufiks 師 *-shi* memberi makna seseorang yang memiliki keahlian atau ketrampilan khusus, sehingga maknanya menjadi guru atau pengajar. Dilihat dari segi makna, 教師 *kyoushi* adalah seseorang yang memiliki keahlian atau ketrampilan dalam mengajar.

Sufiks 員 *-in* yang melekat pada nomina kata 教 *oshi-eru, oso-waru* secara *kunyumi* dan *kyou* secara *onyoumi*, yang artinya mengajar. Kata 教 *oshi-eru, oso-waru* yang dilekati sufiks 員 *-in* tersebut membentuk kata jadian 教員 *kyouin*. Menurut weblio.jp sufiks 員 *-in* memberi makna orang yang merupakan anggota dari kelompok tertentu yang terorganisasi atau bisa juga bermakna pegawai atau staf, sehingga makna kata 教員 *kyouin* adalah staf pengajar. Dilihat dari segi makna, 教員 *kyouin* adalah kelompok orang yang bertugas mengajar anak-anak di lembaga pendidikan.

3. Kanji yang Bermakna Penulis

Tabel 1.3 *kanji* yang bermakna penulis

作 (名詞)	+	家	→	作家 (名詞)
Saku (meishi)		-ka		Sakka (meishi)
Membuat, memproduksi (nomina)		(sufiks)		Penulis (nomina)
作 (名詞)	+	者	→	作者 (名詞)
Saku (meishi)		-sha		Sakusha (meishi)

Membuat, memproduksi (nomina)		(sufiks)		Penulis (nomina)
-------------------------------------	--	----------	--	------------------

Arti *kanji* tersebut menurut website weblio.jp adalah sebagai berikut.

1) ① 詩や文章を書くことを職業とする人。特に、小説家

Uta ya bunsou wo kaku koto wo shokugyou to suru hito. Toku ni, shousetsu ka.

Seseorang yang profesinya menulis puisi dan kalimat. Terutama, seorang novelis.

② 美術・工芸など、個人の表現としての芸術作品の制作者。

Bijutsu kougei nado, kojinn no hyougen to shite no geijutsu sakuhin no seisaku sha.

Pencipta karya artistik seperti seni dan kerajinan.

2) ① 作品を作った人。

Sakuhin wo tsukutta hito. Toku ni, geijutsu sakuhin no tsukuri te.

Orang yang membuat karya seni.

② 芝居の脚本を書く人。

Shibai no kyakuhon wo kaku hito.

Seseorang yang menulis naskah drama.

③ 勅撰集などに作品がえらばれた歌人。

Chokusen shuu nado ni sakuhin ga erabareta kajin.

Seorang penyair yang karyanya dipilih dalam koleksi pengadilan kerajaan.

Sufiks 家 *-ka* yang melekat pada nomina kata 作 *tsuku-ru, tsuku-ri, dzuku-ri* secara *kunyoumi* dan *saku, sa* secara *onyoumi* yang artinya membuat, memproduksi. Kata 作 *tsuku-ru, tsuku-ri, dzuku-ri* yang dilekati sufiks 家 *-ka* tersebut membentuk kata jadian 作家 *sakka*. Menurut weblio.jp sufiks 家 *-ka* memberi makna profesi yang memiliki keahlian dalam bidang tertentu, sehingga makna 作家 *sakka* adalah orang yang ahli dalam membuat. Dilihat dari segi makna, 作家 *sakka* berarti orang yang ahli membuat sesuatu, dalam hal ini adalah seorang penulis.

Sufiks 者 *-sha* yang melekat pada nomina kata 作 *tsuku-ru, tsuku-ri, dzuku-ri* secara *kunyoumi* dan *saku, sa* secara *onyoumi* yang artinya membuat, memproduksi. Kata 作 *tsuku-ru, tsuku-ri, dzuku-ri* yang dilekati sufiks 者 *-sha* tersebut membentuk kata jadian 作者 *sakusha*. Menurut weblio.jp sufiks 者 *-sha*

memberi makna subjek dari suatu tindakan atau pelaku dari suatu tindakan yang ditunjuk seperti dari kata dasarnya, sehingga maknanya menjadi pembuat. Dilihat dari segi makna, 作者 *sakusha* adalah orang yang membuat sesuatu atau *creator*.

4. Kanji yang Bermakna Pelukis

Tabel 1.4 *kanji* yang bermakna pelukis

画 (名詞)	+	家	→	画家 (名詞)
Ga/E (meishi)		-ka		Gaka (meishi)
Gambar (nomina)		(sufiks)		Pelukis (nomina)
画 (名詞)	+	師	→	画師 (名詞)
Ga/E (meishi)				Eshi (meishi)
絵 (名詞)		-shi		絵師 (名詞)
E (meishi)				Eshi (meishi)
Gambar (nomina)	(sufiks)	Pelukis (nomina)		

Arti *kanji* tersebut berdasarkan website *weblio.jp* adalah sebagai berikut.

1) 絵を描くことを職業とする人。絵描き。
E wo kaku koto wo shokugyou to suru hito. Ekaki.
 Seseorang yang tugasnya melukis. Menggambar.

2) ① 絵描き。画家。
Ekaki. Gaka.
 Gambar. Pelukis.

② 律令制で、中務省 (なかつかさしょう) 画工司 (えだくみのつかさ) に属して絵画制作に従事した工人。宮殿・寺院の建立、調度の敷設などに際し、装飾・文様・彩色に携わった。
Ritsuryousei de, naka tsukasa shou edakumi notsukasa) ni zokushite kaiga seisaku ni juuji shita kou hito. Kyuuden, jiiin no konryuu, choudo no fusetsu nado ni saishi, soushoku monyou saishiki ni tazusawatta.

Seorang pekerja yang terlibat dalam produksi lukisan di bawah sistem ritual dan milik pelukis Kementerian Dalam Negeri (Nasakasa Sho) (Edakumi no Tsukasa). Terlibat dalam dekorasi, desain dan pewarnaan istana dan kuil-kuil dan juga peletakan furnitur.

③ 平安末期以後、院や幕府の絵所に属した画工。
Heian makki igo, in ya bakufu no edokoro ni zokushita gakou.

Pelukis yang berasal dari Institut Shogun dan Shogun sejak akhir Heian.

Sufiks 家-*ka* yang melekat pada nomina kata 画 *ega-ku, kaku-suru, kagi-ru, hakarigoto, haka-ru* secara *kunyomi* dan *ga, kaku, e, kai* secara *onyomi* yang artinya gambar. Kata 画 *ga, kaku, e, kai* yang dilekati sufiks 家-*ka* tersebut membentuk kata jadian 画家 *gaka*. Menurut weblio.jp sufiks 家-*ka* memberi makna profesi yang memiliki keahlian dalam bidang tertentu, sehingga makna 画家 *gaka* adalah orang yang ahli dalam gambar. Dilihat dari segi makna, 画家 *gaka* berarti seorang pelukis.

Sufiks 師-*shi* yang melekat pada nomina kata 画 *ega-ku, kaku-suru, kagi-ru, hakarigoto, haka-ru* secara *kunyomi* dan *ga, kaku, e, kai* secara *onyomi* yang artinya gambar. Kata 画 *ga, kaku, e, kai* yang dilekati sufiks 師-*shi* tersebut membentuk kata jadian 画師 *eshi*. Menurut weblio.com sufiks 師-*shi* memberi makna seseorang yang memiliki keahlian atau ketrampilan khusus, sehingga maknanya menjadi orang yang ahli menggambar. Dilihat dari segi makna, 画師 *eshi* adalah seseorang seniman.

Berikut merupakan hasil analisis data yang disajikan dengan menggunakan tabel.

Tabel 1.5 Hasil Analisis Data

No	Jenis Profesi	Sufiks yang Melekat	Perbedaan dan Keterangan
1.	Dokter		
	a. 医者 <i>Isha</i>	—者- <i>sha</i>	Dokter. Tidak dapat digunakan di belakang nama orang.
	b. 医師 <i>Ishi</i>	—師- <i>shi</i>	Seseorang yang memiliki lisensi dokter. Lebih formal dari 医者 <i>Isha</i> . 田中医師 <i>Tanaka ishi</i> adalah contoh penggunaan yang benar.
	c. 医家 <i>Ika</i>	—家- <i>ka</i>	Kosakata kuno yang menunjukkan bahwa profesi dokter adalah turun temurun dari keluarganya.

	Pengajar		
2.	a. 教師 <i>kyoushi</i>	一師 <i>-shi</i>	Digunakan untuk seorang guru yang mengajar mata pelajaran tertentu di sekolah, bisa juga digunakan dalam konteks pengajaran yang lainnya seperti seseorang yang mengajarkan agama (pemuka agama).
	b. 教員 <i>kyouin</i>	一員 <i>-in</i>	Seorang guru yang mendidik siswa di sekolah seperti seseorang yang mengajar mata pelajaran di berbagai kelas atau seorang wali kelas, guru paruh waktu, perawat di ruang kesehatan, pustakawan di perpustakaan, seorang instruktur di suatu lembaga atau asisten praktis. Di universitas, dosen dan profesor pun termasuk 教員 <i>kyouin</i> .
	Penulis		
3.	a. 作家 <i>sakka</i>	一家 <i>-ka</i>	Orang yang profesinya menulis buku terutama menulis novel. Novelis.
	b. 作者 <i>sakusha</i>	一者 <i>-sha</i>	Orang yang membuat berbagai karya seni, misalnya cerita buku bergambar, <i>manga</i> , <i>anime</i> , menulis naskah drama.
	Pelukis		
4.	a. 画家 <i>gaka</i>	一家 <i>-ka</i>	Seseorang yang pekerjaannya melukis.
	b. 画師 <i>eshi</i> 絵師 <i>eshi</i>	一師 <i>-shi</i>	Seorang ilustrator yang bisa menerbitkan ilustrasinya di majalah komersial atau menerbitkannya di buku seni, menggambar karakter dalam permainan.

E. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data mengenai sufiks pemarkah *kanji* profesi dalam bahasa Jepang, ditemukan data *kanji* profesi yang memiliki makna yang sama tetapi sufiksnya berbeda. *Kanji* profesi tersebut yaitu, dalam profesi kedokteran terdapat *kanji* 医家 *ika*, 医師 *ishi*, 医者 *isha*, ketiga *kanji* tersebut secara harfiah memiliki makna dokter, tetapi sufiks yang melekatinya berbeda dan penggunaannya dalam kalimat pun berbeda. 医師 *ishi* digunakan dalam situasi yang lebih formal daripada 医者 *isha*. Sementara 医家 *ika* adalah kosakata kuno yang menunjukkan bahwa profesi dokter adalah turun temurun dari keluarganya.

Kanji yang memiliki makna pengajar yaitu 教師 *kyoushi*, 教員 *kyouin*, secara harfiah *kanji* tersebut bermakna guru tetapi setelah dianalisa terdapat perbedaan penggunaannya. 教師 *kyoushi* digunakan bukan hanya untuk seorang guru yang mengajar mata pelajaran tertentu di sekolah tetapi juga bisa digunakan dalam konteks pengajaran yang lainnya seperti seseorang yang mengajarkan agama; seorang biarawan, pastur, ustadz, sedangkan 教員 *kyouin* berarti seorang guru yang mendidik siswa di sekolah seperti seseorang yang mengajar pelajaran di berbagai kelas atau seorang wali kelas, guru paruh waktu, perawat di ruang kesehatan, pustakawan di perpustakaan, seorang instruktur di suatu lembaga atau asisten praktis. Berikutnya yaitu *kanji* yang bermakna penulis, terdapat kata 作家 *sakka*, 作者 *sakusha* yang secara harfiah artinya penulis. Setelah dianalisa, makna dari kata 作家 *sakka* lebih spesifik menjadi novelis dan 作者 *sakusha* berarti lebih dari sekedar penulis tetapi beragam dari komposer hingga artis, tetapi pada dasarnya seseorang yang menciptakan sesuatu. Selain itu, 作者 *sakusha* tidak dapat digunakan sebagai profesi, dan hanya digunakan dalam konteks berbagi informasi mengenai pekerjaan. Data yang terakhir yaitu *kanji* yang memiliki makna pelukis, terdapat kata 画家 *gaka* dan 画師 *eshi* 絵師 *eshi*. Kata 画家 *gaka* lebih spesifik memiliki makna pelukis, sedangkan 画師 *eshi* 絵師 *eshi* berarti seorang ilustrator atau orang yang menggambar karakter dalam permainan, menerbitkan ilustrasinya dalam majalah komersial atau buku seni.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disajikan di atas, penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Bagi peneliti berikutnya, penelitian ini membahas tentang sufiks pemarkah *kanji* profesi dalam bahasa Jepang yaitu lebih spesifik mengenai *kanji* profesi yang memiliki makna yang sama tetapi sufiksnya berbeda. Penulis hanya bisa menemukan empat bidang profesi yang memiliki makna yang sama tetapi sufiksnya berbeda, maka dari itu penulis menyarankan untuk peneliti selanjutnya bisa menemukan lebih banyak bidang profesi.
2. Bagi pengajar bahasa Jepang di Perguruan Tinggi, hasil penelitian ini yaitu mengenai *kanji* profesi yang memiliki makna yang sama tetapi sufiksnya berbeda dapat dijadikan sebagai materi yang bisa menunjang dalam proses pembelajaran sehingga mahasiswa sastra Jepang bisa paham dan mengerti mengenai hal-hal yang berkaitan dengan sufiks *kanji* profesi.
3. Setelah mengetahui dan memahami sufiks pemarkah *kanji* profesi dalam bahasa Jepang yaitu lebih spesifik mengenai *kanji* profesi yang memiliki makna yang sama tetapi sufiksnya berbeda, diharapkan para pembelajar bahasa Jepang dapat lebih mudah dalam membedakan penggunaan *kanji* profesi yang memiliki arti yang sama.

F. Daftar Pustaka

- Aritonang, M. Friska. 2012. Penggunaan Prefiks dan Sufiks pada *Kanji* Bahasa Jepang. *Tugas Akhir Diploma III*. Universitas Sumatera Utara. Dalam repository usu, diakses dari <https://repository.usu.ac.id/> pada tanggal 2 April 2018 pukul 19.00 WIB.
- Azwar, Saifuddin. 2004. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chaer, Abdul. 2015. *Morfologi Bahasa Indonesia (Pendekatan Proses)*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Hatasa, Yukiko Abe, dkk. 2011. *Nakama 1: Introductory Japanese: Communication, Culture, Context, Second Edition*. USA: Heinle, Cengage Learning.

- Hirose, Hitoshi. 1996. Functions of Graphemic Components of Kanji on Recognition of Jukugo. Jurnal. Dalam jurnal Hiroshima Forum for Psychology, diakses dari e-resources.perpusnas.go.id Diakses 27 Februari 2019 pukul 19.10 WIB.
- Iori, Isao, dkk. 2004. *Chuujoukyuu O Oshieru Hito No Tame No Nihongo Bunpou Handobukku*. Tokyo: Takaseidouhaku.
- Isfiah, A. 2016. Analisis Bentuk dan Makna Sufiks ~者 *Sha*, ~員 *In*, ~士 *Shi* dalam Koran Bahasa Jepang Tahun 2016. Jurnal. Pendidikan Bahasa Jepang. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya. Dalam jurnal mahasiswa unesa, diakses dari <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id> Diakses 2 April 2018 pukul 19.30 WIB.
- Kesuma, Jati. 2007. *Pengantar (Metode) Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Carasvatibooks.
- Parera, J.D. 2004. *Teori Semantik*. Jakarta: Erlangga.
- Puska, R. Tandai. 2017. Sufiks Penanda Profesi Bahasa Jepang. *Skripsi*. Universitas Diponegoro. Dalam eprints undip, diakses dari <http://eprints.undip.ac.id/58389/> pada tanggal 10 April 2018 pukul 19.00 WIB.
- Sutedi, Dedi. 2011. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Weblio, Inc. 2005. Tokyo. <https://www.weblio.jp/> Diakses pada tanggal 3 April 2020 pukul 10.30 WIB.

UNGKAPAN DUKA CITA DALAM BAHASA JEPANG DI MEDIA SOSIAL

Poppy Rahayu

Desy Fidyastuti

Poppyrahayu.sabri@gmail.com

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

Abstract

本論文の目的は、ソーシャルメディアの解説コラムに掲載されている、日本語で状況が悲しんでいるときに使用される表現を見つけることである。ソーシャルメディアのコメント欄から取得したデータの意味と意味論を説明および分析する現象論的方法を使用する。本論文を書いた結論は、日本語での悲嘆の状況がソーシャルメディアのコメント欄に書かれている中に 30 のコメントが選ばれたということにした。そして、30 のコメントのうち、それぞれが異なる基準と指標に基づいて悲嘆の 5 つの段階に入った。悲嘆の 5 つの段階は、受け入れ、拒否、怒り、申し出、うつ病です。

キーワード：喪失、悲嘆、ソーシャルメディア

A. Pendahuluan

Bahasa memungkinkan setiap individu dapat saling tukar gagasan atau informasi bahkan mengekspresikan diri dengan mengungkapkan perasaannya. Mengungkapkan perasaan adakalanya menjadi sebuah kebutuhan ketika manusia merasa senang, kecewa, bosan, bahkan sedih. Salah satunya cara menyampaikan perasaan dalam bentuk tulisan yaitu melalui media sosial, termasuk salah satunya menyampaikan ungkapan duka cita. Dukacita merupakan respon emosi yang diekspresikan terhadap kehilangan yang dimanifestasikan dengan adanya perasaan sedih, gelisah, cemas, sesak nafas, susah tidur, dan lain-lain. Sebenarnya berduka bukan hanya merupakan tanggapan seseorang secara kognitif (pikiran, logika) dan emotif (perasaan) terhadap kehilangan, tetapi juga merupakan tanggapan seseorang secara holistik terhadap kehilangan atas sesuatu yang dianggap bernilai, berharga, atau penting. Selain adanya faktor kehilangan saat berduka, ada juga

tahapan berduka untuk melihat sampai mana individu yang merasakan kehilangan tersebut mampu mengatasi perasaannya, menurut Ross dan Kessler (2004:7-24) terdapat 5 tahapan berduka, yaitu: *Denial* (Penolakan), *Anger* (Kemaarahan), *Bargaining* (Penawaran), *Depression* (Depresi), dan *Acceptance* (Penerimaan). Dengan adanya kelima tahapan tersebut, dapat dilihat sampai mana individu mengatasi perasaan kehilangan. Karena setiap individu tentu memiliki respons yang berbeda akan peristiwa kehilangan yang mereka alami.

Dengan tiga sumber data mengenai kematian seorang dokter, kematian seorang idola, serta kematian seorang warga Jepang yang diperoleh melalui media sosial Twitter dan Instagram tersebut penulis ingin mencari tahu bentuk ungkapan seperti apa yang digunakan warga Jepang saat situasi berduka dan bentuk ungkapan seperti apa yang digunakan untuk menggambarkan seseorang individu pada tahapan berduka *Denial* (penolakan), *Anger* (Kemarahan), *Bargaining* (Penawaran), *Depression* (Depresi), dan *Acceptance* (Penerimaan) dalam bahasa Jepang. Penulisan makalah ini berguna untuk mengetahui bentuk ungkapan seperti apa yang digunakan masyarakat Jepang saat situasi berduka melalui media sosial.

Dengan penjelasan di atas maka di buat dua rumusan masalah yaitu: Bagaimana bentuk ungkapan yang digunakan saat situasi berduka dalam bahasa Jepang yang ditulis melalui media sosial? Dan yang kedua bagaimana bentuk ungkapan yang digunakan saat situasi berduka pada tahapan berduka dalam bahasa Jepang yang ditulis melalui media sosial?. Dengan tujuan penelitian untuk mengetahui bentuk ungkapan yang digunakan saat situasi berduka dalam bahasa Jepang yang ditulis melalui media sosial. Dan yang kedua untuk mengetahui bentuk ungkapan yang digunakan saat situasi berduka pada tahapan berduka dalam bahasa Jepang yang ditulis melalui media sosial.

B. Tinjauan Pustaka

Secara umum pengertian berduka merupakan reaksi terhadap suatu kehilangan atau kematian. Menurut Wisayasaputra (2003:24-25) bahwa berduka selalu berkaitan secara langsung dengan kehilangan sesuatu atau seseorang yang dianggap berharga atau bernilai. Berduka merupakan reaksi manusiawi untuk

mempertahankan diri ketika sedang mengalami peristiwa kehilangan. Menurut Westberg Granger (1971:11-12) berduka adalah gerakan yang terjadi pada waktu bersamaan, dimana terdapat kedukaan kecil ada juga kedukaan yang besar yang bisa terjadi secara bersamaan. Sedangkan, berduka menurut Chrisostomus Abineno (1991:1) berduka bukan saja terbatas pada apa yang kita rasakan, tapi juga mencakup apa yang kita pikirkan, apa yang kita kehendaki serta apa yang kita lakukan. Berduka juga merupakan respon normal pada semua kejadian kehilangan. Satu orang dengan yang lainnya akan memberikan respons kedukaan yang berbeda. Berduka merupakan hal yang pasti dirasakan oleh semua individu. Bahkan sejak lahir individu sudah mengalami kehilangan dan cenderung akan mengalaminya kembali walaupun dalam bentuk yang berbeda. Tahapan berduka menurut Elisabeth Kubler Ross dan David Kessler (2004:7-24) terdapat 5 tahapan, yaitu:

1. *Denial* (Penolakan)

Seseorang yang baru saja mengalami kejadian menyedihkan akan berpikir “ini tidak mungkin terjadi.” Reaksi penolakan ini adalah sebuah reaksi yang normal dilakukan banyak orang yang sedang dipenuhi dengan emosi. Penolakan atau denial merupakan salah satu mekanisme pertahanan yang biasa dilakukan orang untuk melindungi hal yang ia percayai.

Reaksi pertamanya yaitu: kaget, tidak percaya, atau mengingkari kenyataan. Berlangsung beberapa menit hingga beberapa tahun.

2. *Anger* (Marah)

Memudarnya efek penyangkalan dan isolasi akan diiringi dengan rasa sakit yang belum bisa diterima seseorang. Seseorang dengan rasa sakit rentan terpicu emosi untuk melampiaskan rasa sakitnya melalui kemarahan. Rasa marah kadang diarahkan pada orang yang berkaitan dengan peristiwa yang dialami seseorang. Seperti membenci orang yang sudah meninggal. Merasa kecewa akan peristiwa yang terjadi. Namun, bukan tidak mungkin rasa marah, rasa membenci dan rasa kecewa ini dilampiaskan kepada orang yang tidak berkaitan.

3. *Bargaining* (Penawaran)

Pada tahap ini seseorang diam-diam akan membuat kesepakatan dengan Tuhan sebagai upaya melindungi diri dari rasa sakit. Fase ini adalah fase pertahanan yang paling lemah dalam melindungi seseorang dari kenyataan yang menyakitkan. Pada fase ini, seseorang mulai percaya terhadap apa yang sudah menyimpannya. Pada tahap ini mulai timbul perasaan bersalah atau penyesalan dan biasanya diiringi dengan pikiran “kalau saja...” seperti “kalau saja saya sadar sebelumnya...” dan sebagainya.

4. *Depression* (Depresi)

Depresi ini berisi kesedihan, kekhawatiran, dan kegelisahan. Dalam tahapan ini menunjukkan sikap menarik diri, bersikap sangat penurut, menyatakan keputusan, kesedihan, keragu-raguan, bahkan merasa tidak berharga.

5. *Acceptance* (Penerimaan)

Penerimaan tidak selalu menjadi tahap yang membahagiakan atau membangkitkan semangat. Tahap ini tidak berarti seseorang telah melewati kesedihan. Seseorang mungkin akan merasakan perubahan besar dalam hidupnya. Perasaan kurang puas dalam fase ini dapat diminimalisir apabila seseorang sudah bisa bahwa masalah ini tidak akan terlalu berat jika dibandingkan hal buruk lainnya yang untungnya tidak mereka alami atau berhasil mereka lewati sebelumnya. Tahapan ini akan memikirkan objek yang hilang beralih ke objek lain, dan menerima kenyataan kehilangan. Serta mulai memandang ke depan.

Sebagian besar media sosial memberikan kesempatan bagi penggunanya untuk memberikan komentar, melakukan voting, berbagi, dan lain-lain. Pengiriman pesan dapat dilakukan dengan bebas tanpa harus melalui Gatekeeper. Menurut Joyce Kasman Valenza (2014:60) Media Sosial merupakan platform internet yang memungkinkan bagi individu untuk berbagi secara segera dan berkomunikasi secara terus menerus dengan komunitasnya. Menurut Pratiwi (dalam Nurhalimah 2019:34) Media sosial tidak lagi dibatasi oleh jarak, ruang, dan waktu. Komunikasi bisa terjadi dimanapun, kapanpun tanpa harus bertatap muka. Dengan dukungan media-media sosial yang ada, seperti facebook,

whatsapp, instagram, twitter, dan media sosial lainnya membawa pengaruh tersendiri terhadap kegiatan yang dilakukan. Utari (dalam Nurhalimah 2019:34) menjelaskan media sosial adalah sebuah media online dimana para penggunanya dapat dengan mudah berpartisipasi. Berpartisipasi dalam arti seseorang akan dengan mudah berbagi informasi, menciptakan konten atau isi yang ingin disampaikan kepada orang lain, memberi komentar terhadap masukan yang diterimanya dan seterusnya. Semua dapat dilakukan dengan cepat dan tak terbatas. Sedangkan menurut Tracy L. Tuten dan Michael R. Solomon (2016:3) Media sosial adalah sarana untuk komunikasi, kolaborasi, serta penanaman secara daring diantara jaringan orang-orang, masyarakat, dan organisasi yang saling terkait dan saling tergantung dan diperkuat oleh kemampuan dan mobilitas teknologi.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode fenomenologi yaitu menjelaskan dan menganalisis arti dan makna data yang di peroleh dari kolom komentar media sosial. Data dipilih dari tiga sumber data yang membahas mengenai kematian seseorang. Data pertama diperoleh dari media sosial Twitter dengan akun bernama @SatoMasahisa. Sato Masahisa merupakan salah satu politikus asal Fukushima, Jepang. Pada tanggal 7 Februari 2020, memposting sebuah cuitan (tweet) di akun twitter miliknya yang menginformasikan atas kematian salah satu dokter bernama Li Wenliang. Data kedua diperoleh dari media sosial Instagram dengan akun bernama @Shinee_jp_official. Akun tersebut merupakan akun resmi grup band SHINee yang membagikan kegiatan-kegiatan SHINee selama di Jepang. Pada tanggal 19 Desember 2017 akun tersebut mempostingan foto tentang pemberitahuan kematian salah satu anggota grup band SHINee tersebut bernama Kim Jonghyun. Data ketiga diperoleh dari media sosial Twitter dengan akun bernama @yachi_11. Yachi atau Yachiko merupakan seorang warga Jepang biasa yang pada tanggal 3 Februari 2020 membagikan cuitan (tweet) di akun twitter miliknya tentang kematian ibunya.

D. Hasil dan Pembahasan

Data pertama diperoleh dari media sosial Twitter dengan akun bernama @SatoMasahisa. Sato Masahisa merupakan salah satu politikus asal Fukushima, Jepang. Pada tanggal 7 Februari 2020, memposting sebuah cuitan (tweet) di akun twitter miliknya yang menginformasikan atas kematian salah satu dokter bernama Li Wenliang yang menangani kasus virus corona di Wuhan, China. Cuitan tersebut sebagai berikut:

“新型ウイルス、最初に警告の医師が死去中国・武漢】ご冥福をお祈りします。最初の対応の遅れが、感染拡大を招いたことは、中国中央政府も認めている。”

“ [Virus baru, dokter yang memperingatkan pertama kali atas virus itu meninggal di China, Wuhan] Semoga bahagia dikehidupan selanjutnya. Pemerintah pusat Tiongkok mengakui bahwa keterlambatan dalam respons awal menyebabkan penyebaran infeksi ”

Ungkapan-ungkapan berduka yang dituliskan warga Jepang melalui kolom komentar Sato Masahisa atas kematian dokter Li Wenliang dari Wuhan China tersebut:

1) “ 年齢的に若いけれど、疲労困憊で体力低下してらしたのではないのでしょうか。ご冥福をお祈りします。 ”

“ Anda masih berusia muda, tetapi Anda mungkin kehilangan kekuatan fisik karena kelelahan. Semoga bahagia dikehidupan selanjutnya”

2) “ とても残念で衝撃を受けました。他にも医師 2 人がお亡くなりになっています。ご冥福をお祈りいたします。 ”

“ Saya sangat kecewa dan kaget. Dua dokter lain telah meninggal. Saya berdoa semoga bahagia dikehidupan selanjutnya”

3) “ 悲しすぎる。 ”

“ Terlalu sedih ”

4) “ 悲しいです。本当悲しいです。なぜ、正義の人が亡くなるのか。隠蔽した人間が亡くなったという話は聞かないです。どうか、これ以上の悲劇を生み出さないためにも、早く中国本土から日本人の引き揚げと全面出入国禁止をお願いします。 ”

“Saya sedih. Sangat sedih. Mengapa orang yang baik meninggal? Saya tidak mendengar cerita tentang orang meninggal yang disembunyikan. Untuk menghindari tragedi lebih lanjut, silakan menarik Jepang dari daratan Cina sesegera mungkin dan melarang semua imigrasi.”

5) “勇者だな。”

“Kamu seorang pahlawan”

6) “残念！コロナウイルス怖いですね。ご冥福をお祈りいたします。”

“Sayang sekali! Virus Corono menakutkan. Saya berdoa untuk kebahagiaan Anda.”

7) “医療機関の方々には、頭にご冥福をお祈りします。下がる思いです。”

“Kepala institusi medis berdoa untuk kebahagiaan Anda. Saya berharap wabah ini segera berlalu.”

Dari komentar-komentar warga Jepang atas kematian dokter Li Wenliang dari Wuhan China tersebut. Bermunculan berbagai ekspresi berduka mereka seperti ungkapan sedih dengan menggunakan kata-kata seperti 悲しいです, 悲しすぎる, dan lainnya. Bahkan ungkapan kecewa dengan menggunakan kata-kata seperti とても残念で, 残念, dan lainnya.

Data kedua diperoleh dari media sosial Instagram dengan akun bernama @Shinee_jp_official. Akun tersebut merupakan akun resmi grup band SHINee yang membagikan kegiatan-kegiatan SHINee selama di Jepang. Pada tanggal 19 Desember 2017 akun tersebut mempostingan foto tentang pemberitahuan kematian salah satu anggota grup band SHINee tersebut bernama Kim Jonghyun. Dengan caption sebagai berikut:

“ジョンヒョンはその誰よりも音楽を愛し、ステージを楽しみ、音楽を通じてファンの皆さんと最高のアーティストです。語り合うことが好きな。永久に記憶します。”

“Jonghyun adalah artis terbaik yang mencintai musik, menikmati panggung, dan berbicara kepada penggemar melalui musik. Akan di ingat selamanya”

Ungkapan-ungkapan berduka yang dituliskan warga Jepang melalui kolom komentar @Shinee_jp_official yang memberitahukan atas kematian Kim Jonghyun, komentar sebagai berikut:

1) “ ジョンヒョンが大好きで辛い時もジョンヒョンの歌声が力になってくれた。来世でもあなたに出会ってあなたにまた惚れる自信があるよ。また来世で巡り会おうね。 ”

“Saya mencintai Jonghyun bahkan suara nyanyian Jonghyun membantu saya. Saya yakin bahwa saya akan bertemu lagi denganmu di kehidupan mendatang dan jatuh cinta lagi denganmu. Semoga kita bertemu lagi di kehidupan selanjutnya.”

2) “ ジョンヒョン。今までたくさんあなたの歌声に元気づけられました。ジョンヒョンゆっくり休んでください。ジョンヒョンに出会えてよかった。いつまでもいつまでも大好きです。 ”

“Jonghyun, Saya terhibur oleh suara anda sampai saat ini. Jonghyun aku mohon beristirahatlah dengan tenang. Aku senang bertemu dengan Jonghyun. Aku mencintaimu sampai kapanpun”

3) “ ジョンヒョン。辛さは本人にしか分からないよね。本当にお疲れ様。空の上で笑顔で過ごせますように。ご冥福をお祈りします。 ”

“Jonghyun, Hanya kamu yang tahu rasa sakitnya. Terimakasih atas kerja kerasmu. Saya berharap kamu tersenyum di atas surga sana. Saya berharap kamu bahagia”.

4) “ お疲れ様でした。お空に行っても、音楽を愛してください。そしてその素敵な唯一無二のあなたの声で、また歌をうたってください。私たちは永遠にあなたを愛します。 ”

“Terimakasih atas kerja kerasmu, bahkan jika kamu sudah pergi ke surga, tolong tetap cintai musik. Dan tetap menyanyikan lagu dengan suara kamu yang paling indah. Kami akan mencintaimu selamanya”

5) “ ジョンヒョン大好きです。今までたくさんの幸せをくれてありがとう。ずっと忘れません。 ”

"Saya mencintai Jonghyun. Terima kasih banyak atas kebahagiaan yang begitu banyak. Saya tidak akan pernah melupakanmu"

6) “ まだ涙がとまらないけど、元気になるから。ジョンヒョン、沢山幸せをありがとう。沢山頑張ったね。ありがとう。 ”

“Saya belum berhenti menangis, tapi saya baik-baik saja. Jonghyun, terima kasih banyak atas kebahagiaan yang kau berikan. Kamu telah bekerja keras. Terima kasih”.

- 7) “ 本当に悲しくて悲しくて涙が止まらない。ずっとずっと大好きです。”
 “Saya sangat sedih dan sedih dan airmata saya tidak berhenti. Aku selalu mencintaimu”
- 8) “ ジョンヒョン、長い間辛く苦しい思いをしていたんだね。それでも、皆の前で明るく振る舞っていたなんて。胸が痛みます。最期までがんばってくれて、素晴らしい歌を届けてくれてどうもありがとう。”
 “Jonghyun, Kamu mengalami kesulitan untuk waktu yang lama. Meskipun begitu, kamu selalu berperilaku gembira di depan semua orang. Dadaku sakit. Terimakasih banyak atas kerja keras kamu sampai akhir hayat untuk memberikan lagu yang indah”.
- 9) “ ジョンヒョン、いまだに信じられませんが、お疲れ様でした。ゆっくり休んでね。たくさんの幸せをありがとう。いつまでも忘れません!!ご冥福をお祈りします。大好きです。”
 “Jonghyun, sampai sekarangpun masih sulit dipercaya, tapi terima kasih kamu telat bekerja keras. Beristirahatlah dengan tenang. Terima kasih banyak atas kebahagiaannya. Saya tidak akan pernah melupakanyamu sampai kapanpun!! Aku cinta kamu.”
- 10) “信じられなくて。実感が湧きません。でもこれからはあなたのためだけに生きてね。何も自分を責めないでいいから。何も気にしないでいいから。今までありがとう。”
 “Saya tidak bisa mempercayainya. Saya merasa tidak nyata. Tapi mulai sekarang, hiduplah untuk dirimu. Jangan salahkan dirimu. Anda tidak perlu khawatir tentang apa pun. Terima kasih sampai sekarang.”

Dari komentar-komentar warga Jepang atas kematian idolanya bernama Kim Jonghyun. Bermunculan berbagai ekspresi berduka seperti ungkapan berterima kasih dengan menggunakan kalimat seperti *たくさんの幸せをありがとう*, *本当にありがとう*, dan lainnya. Ungkapan penyesalan dengan menggunakan kalimat seperti *救ってあげることができなくてごめんね*, *気づいてあげられなくてごめんなさい* dan lainnya. Bahkan ungkapan apresiasi dengan menggunakan kalimat seperti *本当にお疲れ様*, *辛い思いをしながらよく頑張ったね* dan lainnya.

Data ketiga diperoleh dari media sosial Twitter dengan akun bernama @Yachi_11. Akun tersebut merupakan akun pribadi seorang warga Jepang. Pada

tanggal 3 Februari 2020 akun tersebut membagikan cuitan (tweet) tentang pemberitahuan kematian ibunya. Dengan cuitan sebagai berikut:

“一通り落ち着いたのでご報告。1/31にお母さんが旅立ちました。気持ちの整理が全くつかないし、立ち直れる気がしないけど、やるべき事はしっかりとやっていこうと思います。先日の皆さんのメッセージにもまだお返事もできずにいたのに。このような残念な報告になってしまいました..”
“Karena sudah tenang, saya menginformasikan. Ibuku pergi pada tanggal 31 bulan Januari. Saya tidak mampu mengendalikan perasaan saya dan saya merasa tidak ingin beranjak dari kesedihan ini, tetapi saya akan melakukan apa yang perlu saya lakukan. Saya tidak bisa membalas pesan kalian tempo hari. Kabar seperti ini sangat mengecewakan ...”

Ungkapan-ungkapan berduka yang dituliskan warga Jepang melalui kolom komentar @Yachi_11 atas kematian ibunya tersebut:

- 1) “突然すぎますね。やちこさん、今はまだやるべきことなので大変でしょうが無理はなさらずに。お母様のこと心よりお悔やみ申し上げます。”
“Terlalu mendadak. Yachiko-san, ini situasi yang sulit untukmu, tapi tetap tabah ya. Turut berduka cita atas kepergian ibumu.
- 2) “お母さんのご冥福を心からお祈りします。私たちはここでいつでも待ってるので、返事とかは気にせず、ゆっくりお母さんを見送って来てね。風邪やらインフルやらも流行ってるし、やっちゃん自身も疲れた体で無理しすぎないように。次会う時に、いっぱいハグさせておくれ”
“Saya berdoa untuk kebahagiaan ibumu. Kami selalu menunggumu di sini sampai kapanpun, dan jangan risaukan tentang pesan balasan, antarkan ibumu dengan tenang. Cuaca sekarang sedang mudah masuk angin dan flu. jadi jangan paksakan tubuh yang lelah. Peluk erat dari kejauhan”
- 3) “ご冥福をお祈りします今は、まだ気持ちの整理出来ないと思います。ですが無理せず休む時は休んで下さい。”
“Saya berdoa untuk kebahagiaan ibumu. Saya tidak berpikir kamu harus bisa mengatasi perasaan kamu sekarang. Namun, saya harap kamu tidak memaksakan diri, beristirahatlah.”
- 4) “やちこさん。心からのご冥福をお祈りします。まだ気持ちの整理はつかないと思いますが。”

“Yachiko-san ... Dari hati yang terdalam, saya berdoa untuk kebahagiaan ibumu. Saya faham kamu belum bisa mengatasi perasaan kamu.”

- 5) “ お母様のご冥福をお祈りします。やることがたくさんで忙しい中とは思いますが、どうかやちこさんご自身も無理なさらないよう、休める時は休んでください。 ”
“ Saya berdoa untuk kebahagiaan ibumu. Saya pikir kamu sedang sibuk dengan banyak hal, namun, saya berharap kamu tidak memaksakan diri, beristirahatlah.”
.”
- 6) “ ご冥福をお祈りします。無理されないように体大事にしてね。 ” “ Saya berdoa untuk kebahagiaan ibumu. Jangan memaksakan diri, jaga dirimu baik-baik .”
- 7) “ まずはお悔やみ申し上げますでもきつとありがとうってそばで見守っていてくれていると思う。いろいろやらなければならないことも多いとは思いますが、くれぐれも心身ともに体調だけは気をつ落ち着いてからでいいから待ってるね。 ”
“Pertama-tama, saya berduka cita atas kepergian ibumu tetapi saya yakin ibumu akan selalu menyayangimu. Saya rasa banyak hal yang harus kamu lakukan, namun tunggulah sampai kesehatan fisik dan mental kamu pulih.”
- 8) “ この度は心よりお悔やみ申し上げます。やちこさん、今は色々大変かと思いますが休める時に休んでくださいね。返信は不要です。 ”
“Saya turut berduka cita. Yachiko-san, saya mengerti kamu sedang melewati kesulitan sekarang, tapi tolong jaga kesehatan, usahakan untuk beristirahat. Saya maklum jika kamu tidak membalas pesan ini.”

Dari komentar-komentar warga Jepang atas kematian ibu dari Yachiko. Bermunculan berbagai ekspresi berduka seperti ungkapan penerimaan dengan menggunakan kalimat seperti この度は心よりお悔やみ申し上げます, ご冥福をお祈りします, 心からのご冥福をお祈りします dan lainnya.

Bentuk ungkapan yang digunakan saat situasi berduka yang diperoleh berdasarkan tiga sumber data atas kematian seorang dokter, kematian seorang idola, serta kematian seorang warga Jepang yang diperoleh melalui media sosial Twitter dan Instagram tersebut menghasilkan berbagai ekspresi berbeda.

Selanjutnya, akan ditentukan bentuk ungkapan-ungkapan berduka tersebut masuk ke dalam tahapan berduka apa saja berdasarkan lima tahapan berduka menurut teori Elisabeth Kubler Ross dan David Kessler Kessler (2004:7-24) yaitu: *Denial* (penolakan), *Anger* (Kemarahan), *Bargaining* (Penwaran), *Depression* (Depresi), dan *Acceptance* (Penerimaan).

Kesimpulan dari tahap berduka Denial (penolakan) bahwa ungkapan yang digunakan warga Jepang untuk menggambarkan tahapan berduka ini biasanya diungkapkan dengan kalimat-kalimat sebagai berikut:

1. 突然の出来事に、気持ちの整理がつかないよ
2. 信じられなくて。実感が湧きません。
3. この世を去ることなんて考えたことなかった
4. いまだに信じられません

Kesimpulan dari tahapan berduka Anger (kemarahan) bahwa ungkapan yang digunakan warga Jepang untuk menggambarkan tahapan berduka ini biasanya diungkapkan dengan kalimat-kalimat sebagai berikut:

1. とても残念で衝撃を受けました。
2. 残念！コロナウイルス怖いですね。

Kesimpulan dari tahapan berduka Bargaining (penawaran) bahwa ungkapan yang digunakan warga Jepang untuk menggambarkan tahapan berduka ini biasanya diungkapkan dengan kalimat-kalimat sebagai berikut:

1. ジョンの苦しみを気づいてあげられなくてごめんね
2. 救ってあげることができなくてごめんね
3. 気づいてあげられなくてごめんなさい

Kesimpulan dari tahapan berduka Depression (depresi) bahwa ungkapan yang digunakan warga Jepang untuk menggambarkan tahapan berduka ini biasanya diungkapkan dengan kalimat-kalimat sebagai berikut:

1. 悲しすぎる。

2. まだ涙がとまらない。
3. 胸が痛みます。
4. 悲しいです。本当悲しいです。

Kesimpulan dari tahap berduka Acceptance (penerimaan) bahwa ungkapan yang digunakan warga Jepang untuk menggambarkan tahapan berduka ini biasanya diungkapkan dengan kalimat-kalimat sebagai berikut:

1. ゆっくり休んでください
2. また来世で巡り会おうね
3. 幸せをくれてありがとう
4. お疲れ様でした
5. 空の上で笑顔で過ごせますように
6. ご冥福をお祈りします

E. Kesimpulan dan Saran

Dari tiga sumber data tersebut dapat disimpulkan bahwa orang Jepang memiliki ekspresi bentuk ungkapan berduka yang berbeda. Bentuk ungkapan berduka terhadap idola dan juga tokoh masyarakat yang biasanya digunakan adalah ungkapan tidak percaya menggunakan kalimat 信じられません, bersedih menggunakan kalimat 涙がとまらない, kekecewaan menggunakan kalimat とても残念, penyesalan menggunakan kalimat ごめんなさい, namun ada pula ungkapan terimakasih menggunakan kalimat 幸せをくれてありがとう, dan ungkapan harapan menggunakan kalimat ゆっくり休んでください atas sosok yang meninggal tersebut. Saat kematian warga Jepang biasa maka bentuk ungkapan yang biasanya sering digunakan adalah ungkapan harapan biasanya menggunakan kalimat ご冥福をお祈りします.

Bentuk ungkapan berduka yang digunakan warga Jepang pada tahapan berduka Denial (Penolakan) yaitu:

- 突然の出来事に、気持ちの整理がつかないよ

- 信じられなくて。実感が湧きません
- この世を去ることなんて考えたことなかった
- いまだに信じられません

Bentuk ungkapan yang digunakan warga Jepang pada tahapan berduka Anger (Kemarahan) yaitu:

- とても残念で衝撃を受けました
- 残念！コロナウイルス怖いですね

Bentuk ungkapan yang digunakan warga Jepang pada tahapan berduka Bargaining (Penawaran) yaitu:

- ジョンの苦しみを気づいてあげられなくてごめんね
- 救ってあげることができなくてごめんね
- 気づいてあげられなくてごめんなさい

Bentuk ungkapan yang digunakan warga Jepang pada tahapan berduka Depression (Depresi) yaitu:

- 悲しすぎる
- まだ涙がとまらない
- 胸が痛みます
- 悲しいです。本当悲しいです。

Bentuk ungkapan yang digunakan warga Jepang pada tahapan berduka Acceptance (Penerimaan) yaitu:

- ゆっくり休んでください
- また来世で巡り会おうね
- 幸せをくれてありがとう
- お疲れ様でした
- 空の上で笑顔で過ごせますように
- ご冥福をお祈りします

Sebagai saran bagi penelitian selanjutnya, sebaiknya ungkapan dukacita ini diteliti pula dalam aspek penerjemahan, mengingat ungkapan bagi orang yang berduka harus penuh empati, dan dengan pilihan kata yang menenangkan. Selain itu, diteliti pula apakah ungkapan-ungkapan dukacita ini juga dapat digunakan untuk fungsi bahasa yang berbeda jika kondisinya masih relevan.

F. Daftar Pustaka

- Wiryasaputra, Totok S. 2003. *Mengapa Berduka Kreatif Mengelola Perasaan Duka*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ross Elisabeth, Kubler. & David, Kessler. 2004. *On Grief And Grieving Finding The Meaning Of Grief Through The Five Stages Of Loss*. New York: Scribner.
- Westberg, Granger. 1971. *Good Grief*. Philadelphia: Fortress Press.
- Abineno, Chrisostomus. 1991. *Pelayanan Pastoral Kepada Orang Berduka*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Valenza, Joyce Kasman. & Brend, Boyer. & Della, Curtis. 2014. *Curation Platforms in Social Media Curation*. Chicago: ALA TechSource.
- Nurhalimah, Siti. 2019. *Media Sosial dan Masyarakat Pesisir*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tuten L, Tracy. & Michael R. Solomon. 2016. *Social Media Marketing 2nd Edition*. New Delhi: SAGE.

**JENIS DAN FUNGSI AIZUCHI DALAM FILM *LET'S GO
JETS!* KARYA HAYATO KAWAI
(KAJIAN PRAGMATIK)**

Regita Septiani

Yanti Hidayati

Andi Abdul Khaliq Syukur

regitaseptiani1715@gmail.com

STIBA INVADA Cirebon

Abstract

本研究は河合勇人による *Let's Go JETS!* の映画における女性が使う「あいづち」の形式と機能の「あいづち」を説明するためである。本研究の理論は Yule、仁田、辻本氏は坂本氏の理論を引用した。次は大塚氏は堀口氏の理論と田中氏の理論を引用した。本研究の方法は記述的な方法を使った。*Let's Go JETS!* の映画における 33 データからの形式が含まれるのは (1) 応答詞 (2) 感嘆詞 (3) 「ソウ系」と (4) 終助詞。一番使用される形式が多かったのは形式の応答詞 15 データである。「あいづち」の機能については (1) *Acknowledgements*, (2) *Continuers* (3) *Newsmarkers* (4) *Affective aizuchi*. 一番使用される機会が多かったのは機能の *Acknowledgements* 26 データである。

キーワード：語用論、「あいづち」の形式と機能、女性の会話

A. Pendahuluan

Jurnal ini menganalisis jenis dan fungsi *aizuchi* yang digunakan oleh perempuan dalam film *Let's Go JETS!* yang disutradarai oleh Hayato Kawai pada tahun 2017. Penelitian ini termasuk dalam kajian Pragmatik. Dalam Pragmatik Yule (2014) dikenal dengan istilah *backchannel* yang menjelaskan struktur percakapan, *Jeda*, dan *Overlaps*. Dalam bahasa Jepang *backchannel* dikenal dengan sebutan *aizuchi* yang memiliki pengertian serupa.

Yule (2014:3) menjelaskan pragmatik sebagai studi tentang maksud penutur, makna menurut konteksnya, bagaimana suatu tuturan bisa memiliki lebih banyak hal yang bisa disampaikan, dan ungkapan dari jarak hubungan. Dalam struktur

percakapan yang dijelaskan oleh Yule (2014: 121-122) memiliki pola dasar ‘Saya bicara – Anda bicara – Saya bicara – Anda bicara’ yang merupakan hal paling mendasar dari jenis interaksi. Dalam Struktur Percakapan tersebut terdapat Jeda, *Overlaps*, dan *Backchannel*. Seperti contoh *aizuchi* berikut ini :

A : あなたの息子さんは？確かもう高校生じゃなかつた？

Anata no musuko san wa ? Tashika mou koukousei jyanakata?

‘Putramu sekolah dimana ? Kalau tidak salah sudah SMA bukan ?’

B : ウチは明風学校に通ってるの。

Uchi wa Meifuu Gakkou ni kayotteruno.

‘Saat ini sedang sekolah di Meifuu’

A : へえ、優秀なのね！ _

Hee, yuushuu na no ne!

‘Wah, itu sekolah kelas atas!’

(Ningsih, 2015:3)

Bagian percakapan yang digarisbawahi termasuk contoh *aizuchi*. Fokus masalah dalam penelitian ini adalah apa jenis dan bagaimana fungsi *aizuchi* pada percakapan perempuan dalam film *Let’s Go JETS!*. Dengan tujuan untuk mendeskripsikan bentuk dan fungsi *aizuchi* pada percakapan perempuan dalam film *Let’s Go JETS!*.

B. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini menggunakan teori Pragmatik oleh Yule (2014) untuk membahas konteks percakapan pada film *Let’s Go JETS!*, teori Sakamoto dalam (Tsujiimoto, 2007) dan Nitta (2009) untuk menganalisis jenis, sedangkan analisis fungsi, penulis menggunakan teori Horiguchi dalam (Otsuka, 2005) dan Tanaka (2004).

Dalam struktur percakapan yang dijelaskan oleh Yule (2014: 121-122) memiliki pola dasar ‘Saya bicara – Anda bicara – Saya bicara – Anda bicara’ yang merupakan hal paling mendasar dari jenis interaksi. Dalam Struktur Percakapan tersebut terdapat Jeda, *Overlaps*, dan *Backchannel*.

Yule (2014:129-130) mencontohkan jenis-jenis penanda *backchannel* seperti ('uh-uh', 'yeah', 'umm'). Penanda semacam ini, menunjukkan pada penutur bahwa mitra tuturnya mengikuti pembicaraan dan tidak menolaknya. Sedangkan Mizutani (1979:93) membahas *aizuchi* yang digunakan pada percakapan sehari-hari adalah membalas pemikiran atau pendapat diantara pembicaraan, pendengar lalu memberikan respon dan mengekspresikan pemikiran yang berbeda.

Menurut Hashiuchi (1999:3-7) analisis wacana masih terkait dengan Pragmatik, hal ini dikarenakan Pragmatik berisi *speech act theory* yang berkaitan dengan konteks. Maksudnya adalah Pragmatik berkaitan dengan tindakan penutur terhadap situasi tertentu. Pengertian menurut Horiguchi (dalam Otsuka, 2005:56) *aizuchi* sendiri memiliki arti sebagai berikut :

Aizuchi adalah ekspresi ataupun ungkapan yang disampaikan lawan tutur untuk menanggapi informasi yang disampaikan penutur pada saat penutur sedang memakai haknya untuk berbicara.

Dalam *aizuchi*, terdapat jenis-jenis dan fungsi tersendiri. Sakamoto (dalam Tsujimoto, 2007:36) membagi jenis *aizuchi* menjadi dua golongan yaitu あいづち詞(*aizuchi shi*) dan あいづち的な表現(*aizuchi teki na hyougen*).

Golongan あいづち詞(*aizuchi shi*) berupa :

- 1) 応答詞 (*outoushi*) contohnya 「はい」 (*hai*) 「うん」 (*un*) ええ」 (*ee*) 「はー」 (*haa*) dan lain-lain,
- 2) ソウ系 (*sou kei*), 「そう」 (*sou*) 「そうか」 (*souka*) 「そですか」 (*soudesuka*) 「そっか」 (*sokka*) 「そうやな」 (*souyana*) 「そうですね」 (*soudesune*) dan lain-lain,

- 3) 感嘆詞(*kantan shi*) 「わー」 (*waa*) 「えー」 (*eeh*) 「おー」 (*oou*) 「ほー」 (*hoo*) dan lain-lain,
- 4) 終助詞 (*shuujoshi*) 「ねー」 (*nee*) 「ですねー」 (*desunee*) 「でしょう」 (*deshou*) dan lain-lain,

Sedangkan untuk golongan あいづち的な表現 (*aizuchi teki na hyougen*) berupa :

- 1) 副詞 (*fukushi*) 「本当 (に) 」 (*hontou 'ni'*) 「なるほど」 (*naruhodo*) dan lain-lain,
- 2) 形容詞(*keiyoushi*) 「すごい」 (*sugoi*) 「いい」 (*ii*) 「えらい」 (*erai*) 「大 変」 (*taihen*) dan lain-lain,
- 3) 動詞(*doushi*) 「わかる」 (*wakaru*) 「ありえない」 (*arienai*) 「いえてる」 (*ieteru*) dan lain-lain.

Horiguchi (dalam Otsuka 2005:57) membagi jenis *aizuchi* menjadi 5 bagian, yaitu あいづち詞(*aizuchi shi*), 繰り返し(*kurikaeshi*), 言い換え(*iikae*), 先 取り あいづち(*sakidori aizuchi*) dan 先取り発話(*sakidori hatsuwa*).

- 1) あいづち詞(*aizuchi shi*) adalah 「うん」 (*un*)、 「はい」 (*hai*)、 「ええ」 (*ee*)、 「そうですか」 (*soudesuka*) dan lain-lain.
- 2) 繰り返し (*kurikaeshi*) adalah mengulang begitu saja sebagian percakapan sebelumnya.
- 3) Jenis yang ke-3 yaitu 言い換え (*iikae*) adalah jenis *aizuchi* yang digunakan untuk memberikan komentar pada perkataan lawan bicaranya ditengah-tengah pembicaraan.
- 4) Jenis ke-4 先取りあいづち (*sakidori aizuchi*) adalah jenis *aizuchi* yang diberikan pada dengan memprediksi percakapan sebelumnya.

- 5) Jenis 先取り発話 (*sakidori hatsuwa*) adalah jenis *aizuchi* yang diberikan dengan memberikan komentar dari diri sendiri terhadap pembicaraan sebelumnya sehingga menjadi kalimat yang utuh.

Horiguchi juga (dalam Otsuka 2005:56) membagi fungsi *aizuchi* ke dalam lima bagian, yaitu:

- 1) 聞いているという信号 (*kiiteiru to iu shingou*) / atau tanda mendengarkan pembicaraan, sehingga lawan bicara bisa terus melanjutkan pembicaraan.
- 2) 理解しているという信号 (*rikai shiteiru shingou*) / tanda mengerti isi pembicaraan dapat juga dengan mengulang sebagian isi percakapan, bentuk ini memiliki perbedaan yang tidak begitu kentara dengan 聞いているという信号 (*kiiteiru to iu shingou*) karena pemberian tanda bahwa seseorang mendengarkan lawan bicaranya atau tidak ditentukan oleh pengetahuan yang dimiliki oleh pendengar. Nomor berikutnya 3), 4) dan 5) juga mengarah pada tanda mengerti isi percakapan dengan memberikan ekspresi yang berbeda- beda.
- 3) 同意の信号 (*doui no shingou*) / tanda persetujuan dengan isi pembicaraan atau memiliki kesamaan pendapat dengan lawan bicara.
- 4) 否定の信号 (*hitei no shingou*) / tanda ketidaksetujuan pada topik pembicaraan atau tidak memiliki kesamaan pendapat dengan lawan bicara.
- 5) 感性の表出 (*kansei no hyoushutsu*) / menunjukkan rasa simpati terhadap penutur bisa menunjukkan ekspresi perasaan berupa kaget, senang, sedih, marah dan lain sebagainya.

Sementara itu, Tanaka (2004:156-162) membagi *aizuchi* berdasarkan fungsinya ke dalam 6 fungsi. Yaitu, *aizuchi* sebagai *continuers* (tanda dukungan untuk melanjutkan percakapan), *acknowledgements* (menunjukkan persetujuan dan mengerti isi pembicaraan), *echoers* (mengulang sebagian atau isi percakapan), *newsmarkers* (digunakan untuk menunjukkan ketertarikan kepada isi pembicaraan setelah informasi disampaikan dan juga menunjukkan jika informasi yang

diterima oleh lawan tutur adalah hal yang baru), *affective aizuchi* (*aizuchi* yang menunjukkan emosi atau perasaan terhadap lawan bicara. Bisa menunjukkan rasa sedih, senang, terkejut, heran, kagum dan lainnya) dan *fillers* (tanda pergantian giliran berbicara yang juga berfungsi untuk mengisi kekosongan pembicaraan).

Nitta (2009:148-149) membagi *aizuchi* menjadi dua jenis, yaitu : 「聞き取りに成功している場合」 (*kikitori ni seikou shiteiru baai*)/pembicaraan berhasil diterima oleh lawan tutur dan 「聞き取りに失敗した場合」 (*kikitori ni shippaishita baai*)/ pembicaraan tidak berhasil diterima oleh lawan tutur.

Pada 「聞き取りに成功している場合」 (*kikitori ni seikou shiteiru baai*) intonasi *aizuchi* yang diberikan oleh lawan bicara adalah turun ditandai dengan tanda (↘). Contohnya adalah : 「はい」 (*hai*) 「はあ」 (*haa*) 「うん」 (*un*) 「ええ」 (*ee*) dan lain-lain. *Aizuchi-aizuchi* tersebut berfungsi sebagai tanda bahwa lawan bicara mendengarkan dan memahami apa yang telah disampaikan oleh penutur. Sementara 「聞き取りに失敗した場合」 (*kikitori ni shippai shita baai*). Contohnya adalah : 「え？」 (*eh ?*) 「は？」 (*ha ?*) 「はい？」 (*hai ?*) dan lain- lain. Jenis *aizuchi* tersebut berfungsi sebagai tanda bahwa lawan tutur tidak mengerti atau mendengarkannya saat sedang tidak sadar pembicaraan yang disampaikan oleh penutur dan ditandai dengan intonasi yang naik ditandai dengan tanda (↗).

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif menurut Moleong (2007:3) adalah penelitian yang dilakukan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain dan hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Metode simak menurut Mahsun (2014:92) mencakup teknik sadap, teknik simak libat cakap dan teknik simak bebas libat cakap.

D. Hasil dan Pembahasan

1. Aizuchi Jenis 応答詞(*outoushi*) dan Fungsi *Acknowledgements*

Penggunaan *aizuchi* うん(*un*) terdapat pada percakapan :

Data (1)

光の友達 : このユニフォームかわいいんだけど！ね！何部
何部？テニス部。

Hikari no Tomodachi Kono Yunifoomu kawaiiin dakedo! Ne! Nanibu
nanibu? Tenisubu

Teman Hikari ‘Seragam ini lucu ya ! Klub apa, klub apa ? Klub
Tenis.’

光 マネジャーもある？うん、かわいいの。

Hikari *Manejaa mo aru ? Un, kawaii no.*

Hikari ‘Ada manajernya juga ? Iya, lucu ya.’

(LGJ, 00:1:45 - 00:1:56)

Percakapan data (1) terjadi pada saat Hikari (tokoh utama) dan kedua temannya sedang berkeliling sekolah dan melihat klub-klub yang ada. Saat melihat klub tenis, salah seorang teman Hikari tertarik pada seragam yang digunakan oleh klub Tenis dan Hikari membalas pernyataan temannya dengan うん yang berarti ‘Iya’ dan ditambahkan pula *かわいいの* (*kawaii no*) yang sekaligus mengulang sebagian isi percakapan sebelumnya menunjukkan Hikari sebagai lawan tutur mendengarkan temannya dan masih membahas hal yang sama. Hikari menunjukkan bahwa dia mendengarkan pembicaraan temannya dan juga mengulang sebagian percakapan temannya sehingga termasuk kepada jenis 応答詞(*outoushi*) dan fungsi *Acknowledgements* dan *Echoers*.

Data (1) termasuk kepada golongan あいづち詞 (*aizuchi shi*) jenis 応答詞 (*outoushi*) karena memberikan respon kepada penutur. Selain itu, penggunaan *aizuchi* うん (*un*) termasuk juga kepada fungsi *Acknowledgements* (Tanaka, 2004:157) dan juga 同意の信号 (*doui no shingou*) Horiguchi dalam (Otsuka,

2005:56) ditunjukkan dengan Ayano yang membenarkan tuturan Hikari sebagai penutur. Dapat disimpulkan penggunaan *aizuchi* うん (*un*) dapat diikuti dengan pengulangan isi percakapan sebelumnya, juga dapat digunakan langsung guna menyetujui isi percakapan sehingga memberikan tanda kepada petutur bahwa lawan tutur mendengarkan dan mengerti isi tuturan.

2. *Aizuchi* Jenis 感嘆詞(*kantan shi*) dan Fungsi *Affective aizuchi*

Aizuchi へえ (*hee*) terdapat pada percakapan :

Data (2)

歩み : 綾乃さんって、お父さんが裁判官で、最近横浜から転勤してきたらしいわ。で、中学のときチアダンス関東大会で優勝してるんやって。早乙女先生が全米制覇って言い出したのはあやのさんが入部したからみたいだよ。

Ayumi Ayano-san tte, otousan ga saibankan de, saikin Yokohama kara tenkin shite kita rashiiwa. De, chuugakou no toki Chia Dansu Kantou Taikai de yuushou shiterunyatte. Saotome Sensei ga zenbei seiha tte iidashita nowa Ayano-san ga nyuubu shitakara mitai dayo.

Ayumi ‘Ayano itu sepertinya baru pindah dari Yokohama, Ayahnya adalah juri. Waktu SMP pernah memenangkan kejuaran *Cheer Dance* di Kantou. Kelihatannya Bu Guru bisa mengatakan ‘memenangkan pertandingan Se-Amerika’ karena Ayano masuk ke klub.’

光 へえ

Hikari Hee

Hikari ‘Hee’

(LGJ, 00:15:22 - 00:15:49)

Konteks percakapan pada data (2), Ayumi menjelaskan panjang lebar mengenai alasan Bu Guru Saotome bisa mengatakan ingin ‘memenangkan

pertandingan se-Amerika' dengan alasan Ayano masuk ke sekolah mereka dan ingin bergabung dengan klub *Cheer Dance*. Hikari mendengar penjelasan dari Ayumi kemudian membalas dengan *aizuchi* へえ (*hee*).

Pada data (2) Hikari sebagai lawan tutur menuturkan *aizuchi* へえ (*hee*) dan menunjukkan ekspresi perasaannya, sehingga termasuk pada jenis 感嘆詞 (*kantan shi*), Sakamoto dalam (Tsujiimoto, 2007:36). *Aizuchi* へえ (*hee*) juga termasuk pada fungsi *Affective aizuchi* karena menunjukkan perasaan lawan tutur (Tanaka, 2004:160).

Berbeda dengan *aizuchi* へ? (*he?*) yang intonasinya meninggi, *aizuchi* へえ (*hee*) lebih panjang pengucapannya dan turun intonasinya (↘) sehingga termasuk kepada 「聞き取りに成功している場合」 (*kikitori ni seikou shiteiru baai*). *Aizuchi* へえ (*hee*) termasuk pada golongan あいづち詞 (*aizuchi shi*) jenis 感嘆詞 (*kantan shi*) karena lawan tutur menunjukkan ekspresi perasaannya, Sakamoto dalam (Tsujiimoto, 2007:36). *Aizuchi* へえ (*hee*) juga termasuk pada fungsi *Affective aizuchi* karena menunjukkan perasaan lawan tutur (Tanaka, 2004:160). *Aizuchi* yang digunakan oleh Hikari pada data (3) termasuk kepada fungsi *Affective aizuchi* karena menunjukkan ekspresi kepada lawan tutur, salah satunya juga merasa kagum pada tuturan sebelumnya. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan *aizuchi* へえ (*hee*) pada konteks tuturan dapat menunjukkan bahwa lawan tutur terkejut/kagum pada isi tuturan sebelumnya dan menandakan bahwa lawan tutur mengerti isi tuturan. Sementara *aizuchi* へ? (*he?*) pada konteks tuturan dapat menunjukkan bahwa lawan tutur terkejut pada isi tuturan sebelumnya dan menandakan bahwa lawan tutur tidak mengerti isi tuturan.

3. *Aizuchi* Jenis ソウ系 (*sou kei*) dan Fungsi *Newsmarkers*

Aizuchi え。。 (*e..*) terdapat pada percakapan :

Data (3)

綾乃 : え。。一年前はみんながバラバラになって、もうだめか
と思ったけど、それでも私たち一

Ayano *E... Ichi nen kan wa minna barabara ni natte,
mou dame kato omotta kedo, soredemo
watashitachi...*

Ayano ‘Eh... selama setahun kita tidak begitu kompak, saya pikir kita
tidak tidak bisa melakukannya, walaupun begitu kita...’

光 : 長いよ！！

Hikari *Nagai yo !!*

Hikari ‘Kepanjangan !!

綾乃 そうか。

Ayano Souka.

Ayano ‘Begitu.’

光 : 暗いし。もっと、明るくて。

Hikari *Kuraiishi. Motto, akarukute.*

Hikari ‘Suram. Lebih, ceria gitu.’

Konteks tuturan pada data (3) yang terjadi adalah Ayano melakukan pidato sebelum pertandingan dan Ayano memberikan kesan selama satu tahun terakhir dari kegiatan klub, namun Hikari membalas jika pidato Ayano terlalu panjang sehingga Ayano membalas dengan *aizuchi* そうか (*souka*) yang diterjemahkan ‘begitu’.

Aizuchi そうか / そっか (*souka/sokka*) termasuk kepada fungsi *newsmarkers* karena menunjukkan lawan tutur tertarik dengan isi pembicaraan sebelumnya (Tanaka, 2004:159) dikarenakan informasi yang diterima oleh lawan tutur adalah sesuatu yang baru, hal ini sesuai dengan dengan data (3) yang menunjukkan ketertarikan pada pembicaraan sebelumnya. *Aizuchi* そうか/そっか (*souka/sokka*) yang dituturkan tersebut juga termasuk jenis *aizuchi* 「聞き取りに 成功している場合」 (*kikitori ni seikou shiteiru baai*) dengan intonasi

merendah (↘) yang menunjukkan bahwa lawan tutur mendengarkan dan memahami isi pembicaraan yang disampaikan oleh penutur (Nitta, 2009:149).

Aizuchi そう? (*sou?*) juga termasuk dalam あいづち詞 (*aizuchi shi*) jenis ソウ系 (*sou kei*) dan fungsi *newsmarkers* karena tertarik pada isi pembicaraan sebelumnya. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan *aizuchi* そうか/ そっか (*souka/sokka*) dan juga *aizuchi* そ う ? (*sou?*) pada konteks tuturan dapat menunjukkan bahwa lawan tutur mendengarkan dan memahami isi pembicaraan yang disampaikan oleh penutur. Walaupun *aizuchi* そ う ? (*sou?*) menggunakan intonasi yang meninggi (↗).

4. *Aizuchi* Jenis 応答詞 (*outoushi*) dan Fungsi *Continuers*

Penggunaan *aizuchi* ん ? (*n?*) terdapat pada percakapan:

Data (4)

妙子 : あ、やっと言えたあの人に。

Taeko A, yatto ieta ano hito ni.

Taeko 'Ah, akhirnya aku mengatakannya pada Ibu.'

光 : ? *Hikari*

N ? Hikari

'Eng ?'

妙子 : もう、私一人じゃないでさ。

Taeko Mou, watashi hitori jyanai de sa.

Taeko 'Aku sudah tidak sendirian lagi.'

(LGJ, 00:48:08 - 00:48:19)

Konteks percakapan pada data (4) terjadi ketika Taeko merasa lega karena sudah bicara pada Ibunya mengenai apa yang diinginkannya yaitu tetap bergabung dengan klub *Cheer Dance*, Hikari merespon dengan *aizuchi* ん ? (*n?*) yang memiliki fungsi menunjukkan ketertarikan pada isi pembicaraan. Taeko lalu meneruskan berbicara jika dia sudah tidak sendirian lagi yang berarti dia merasa

sudah bergabung dengan klub *Cheer Dance* yang awalnya di tentang oleh Ibunya, hingga isi pembicaraan menjadi lebih jelas bagi Hikari.

Aizuchi ん ? (*n?*) yang diberikan oleh Hikari menunjukkan lawan tutur memberikan tanda untuk melanjutkan percakapan, oleh karena itu *aizuchi* ん ? (*n?*) termasuk kepada fungsi *continuers* (Tanaka, 2004:157) dan termasuk kepada golongan あいづち詞 (*aizuchi shi*) jenis 応答詞 (*outoushi*) karena memberikan respon kepada penutur, Sakamoto dalam (Tsujiyama, 2007:36). *Aizuchi* ん ? (*n?*) juga termasuk kepada jenis 「聞き取に失敗した場合」 (*kikitori ni shippai shita baai*) karena memberikan tanda jika lawan tutur (Hikari) mendengarkan ucapan Taeko data (4) dan juga mendengarkan apa yang ingin Ayano sampaikan hal ini ditandai juga dengan intonasi lawan tutur yang meninggi (↗) pada data (4).

5. *Aizuchi* Jenis 終助詞(*shuujoshi*) dan Fungsi Acknowledgements

Penggunaan の (*no*) terdapat pada percakapan :

Data (5)

ユイ : あほや。

Yui Ahoya.

Yui ‘Bodohnya’

綾乃 : うん。

Ayano Un.

Ayano ‘Iya.’

光 : の。

Hikari No.

Hikari ‘Ya kan.’

(LGJ, 01:00:33 - 01:00:36)

Pada data (5), konteks percakapannya adalah Reika yang sudah mengejek kemenangan pertama klub *Cheer Dance* pergi setelah mengatakan jika klub *Cheer Dance* pergi saja ke Neraka karena tetap bersikeras ingin pergi ke Amerika. Hikari dan teman-temannya mendengar ejekan Reika. Yui menuturkan ‘bodohnya’, Ayano lalu mengiyakan begitu juga dengan Hikari yang membalas perkataan Yui

dengan の (*no*). の (*no*) yang digunakan Hikari sebagai *aizuchi* dan memiliki kesepadanan dengan ね (*ne*) sehingga termasuk pada jenis golongan あいづち詞 (*aizuchi shi*) jenis 終助詞 (*shuujoshi*) karena berupa akhiran dan termasuk pada fungsi *Acknowledgements* ditunjukkan oleh Hikari yang setuju pada Yui sebagai penutur. Hikari menggunakan intonasi yang turun (↘) saat mengucapkan の (*no*) dan menunjukkan bahwa lawan tutur setuju dengan penutur. な (*na*) sebagai *aizuchi* termasuk pada dialek Fukui dan digunakan juga pada dialek Kansai.

Sama seperti の (*no*), な (*na*) juga sepadan dengan ね (*ne*) sehingga termasuk pada golongan あいづち詞 (*aizuchi shi*) jenis 終助詞 (*shuujoshi*) karena berupa akhiran, Sakamoto dalam (Tsujiimoto, 2007:36) dan termasuk pada fungsi *Acknowledgements* ditunjukkan dengan penggunaan intonasi yang naik (↗) sehingga termasuk kepada 「聞き取りに成功している場合」 (*kikitori ni seikou shiteiru baai*) seperti teori yang dikemukakan (Nitta, 2009:148).

E. Kesimpulan dan Saran

Dapat disimpulkan bahwa dari 33 data yang dianalisis, *aizuchi* yang digunakan perempuan Jepang pada film *Let's Go JETS!* menggunakan jenis 応答詞 (*outoushi*), jenis 感嘆詞 (*kantan shi*), jenis ソウ系 (*sou kei*) dan 終助詞 (*shuujoshi*). Jenis yang sering digunakan adalah jenis 応答詞 (*outoushi*) *aizuchi* うん (*un*). Berdasarkan fungsi *aizuchi*, terdapat fungsi *Acknowledgements*, fungsi *Continuers*, fungsi *Newsmarkers* dan fungsi *Affective aizuchi*. Dalam percakapan lebih sering menggunakan fungsi *Acknowledgements*.

Aizuchi yang termasuk pada jenis 応答詞 (*outoushi*) adalah うん (*un*) sebanyak 13 data、はい (*hai*) sebanyak 1 data、 dan はい? (*hai?*) 1 data, termasuk jenis 感嘆詞 (*kantan shi*) adalah え? (*e?*) sebanyak 6 data、へ? (*he?*) terdapat 7 data、へえ (*hee*) 2 data、ん? (*eng?*)、 termasuk pada jenis ソウ系

(*sou kei*) adalah そうなの? (*sounano?*), そう? (*sou?*) 1 data, そうなんですよ (*sou nandesuyo*) 1 data. Sementara *aizuchi* yang menggunakan dialek jika disepadankan dengan *aizuchi* standar termasuk pada jenis ソウ系 (*sou kei*) adalah ほや (*hoya*) sebanyak 2 data, ほやほや (*hoya hoyo*) 2 data, ほやの (*hoyano*) 3 data, そうやろ (*souyaro*) 1 data, そうやよ (*souyayo*) 1 data,. Sedangkan の (*no*) 1 data dan な (*na*) 1 data termasuk pada jenis 終助詞 (*shuujiushi*)

Sedangkan *aizuchi* pada fungsi *Acknowledgements* antara lain: うん (*un*), はい (*hai*), そうなんですよ (*sou nan desuyo*), ほや (*hoya*), ほやほや (*hoya hoyo*), ほやの (*hoyano*), そうやろ (*souyaro*), そうやよ (*souyayo*), な (*na*) dan の (*no*) dengan jumlah total 26 data. Termasuk pada fungsi *Affective aizuchi* adalah え? (*e?*), へ? (*he?*), へえ (*hee*), dan はい? (*hai?*) sebanyak 16 data.

Selanjutnya yang termasuk pada fungsi *Newsmarkers* antara lain: そうか (*souka*), そうなの? (*sounano?*), そう? (*sou?*) dengan jumlah 4 data, dan terakhir yang termasuk pada fungsi *Continuers* adalah: ん? (*eng?*) sebanyak 2 data.

F. Daftar Pustaka

- Hashiuchi, Takeshi. 1999. ディスコース—談話の織りなす世界. くろしお出版.
- Mahsun. 2014. *Metode Penelitian Bahasa : Tahapan strategi, metode, dan tekniknya – Edisi Revisi*. Buku. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Mizutani, Osamu. 1979. 話ことばと日本人—日本語の生態. 創拓社.
- Moleong, Lexy. J. 2007 *Metodologi Penelitian Kualitatif – Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ningsih, Even Yulia. 2015. *Analisis Ungkapan Ekspresi dan Fungsi Aizuchi pada Drama Risou na Musuko Episode 1*. Skripsi. STIBA Invada Cirebon.
- Nitta, Yoshio. 2009. 現代日本語文法. くろしお出版.

- Otsuka Yoko. 2005. テレビインタビュー番組にけるあいづち的表現—ポ
ライトネセの観点から. The annals of Gifu Shotoku Gakuen University.
Faculty of Foreign Languages 44, 55-69, 2005 tersedia
<http://ci.nii.ac.jp/naid/110001132509>.
- Tanaka, Lidia. 2004. *Gender, Language and Culture - A study of Japanese
Television Interview Discourse (Studies in Language Companion Series.*
Amsterdams : Jhon Benjamins Publishing Company.
- Yule, George. 2014. *Pragmatics*. Terjemahan. Indah Fajar Wahyuni. 2006.
Cetakan ke II. Pragmatik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Film *Let's Go JETS!* diakses melalui <https://bioskopkeren.vip/nonton-lets-go-jets-2017-subtitle-indonesia/> Diakses 14 Nopember 2018.
- Subtitle *Let's Go JETS!* diakses melalui <https://subscene.com/subtitles/lets-go-jets-from-small-town-girls-to-us-champions/indonesia/1638036> Diakses 14 Nopember 2018.
- Tsujimoto, Takuya. 2007. “あいづちの男女差に関する—考察—トーク番
組における司会者のあいづちを通して.”Japanese Language Culture
Study Volume 10:35-42.
[Dhttp://opac.ryukoku.ac.jp/webopac/KJ00005242545._?key=GPKXQX](http://opac.ryukoku.ac.jp/webopac/KJ00005242545._?key=GPKXQX)
Diakses 28 Januari 2019.

**EFEKTIVITAS MEDIA VLOG BERBAHASA JEPANG
TERHADAP KEMAMPUAN MAHASISWA DALAM MENULIS
POLA KALIMAT PADA SAKUBUN**

**(Pendektan Kuantitatif Pada Mahasiswa Semester III Program Studi
Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA Jakarta
Tahun Ajaran 2019-2020)**

Retno Utari

retnoutari_2011@yahoo.co.id

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, UHAMKA

Abstract

This research is entitled "The Effectiveness of Japanese Language Vlog Media Against the Ability of Sentence Patterns in Sakubun Writing (Essays)". (Quantitative Approach in 3rd Semester Students of the Japanese Language Education Study Program FKIP UHAMKA Jakarta Academic Year 2019-2020). In this millennial era, everyone has the right to express his ideas through in various media. One of these media is a Japanese-language Vlog which contains learning in the field of Japanese Language Education, such as Jerome Polin with his channel named Nihon go Mantappu. There is also another channel called Belajar Bahasa Jepang, and WaGoMu. They all carry the theme of learning Japanese online. This research aims to determine whether or not there is an influence of the use of Japanese Language Vlog Media on the Ability of Sentence Patterns in Sakubun Writing (Essays) for 3rd Semester students in the Japanese Language Education Study Program FKIP UHAMKA. This research uses quasi-experimental methods. The sample and data source of this research were 20 students in 3rd Semester of Japanese Language Education Study Program FKIP UHAMKA, while the data source was the result of student essays. Based on calculations using the SPSS program, from the results of pre-test are obtained a range or distance between the smallest value and the largest value of 38, a minimum value of 50, a maximum value of 88, an average value of 75, and from the Post-test results obtained a range or distance value between the smallest value and the largest value of 30, a minimum value of 65, a maximum value of 95, an average value of 80.4. Based on the SPSS calculation results obtained a sig value of $0.058 > 0.005$, this means reject H_0 or accept H_1 which means there is a difference between learning before using vlog media with learning after using vlog media. It can be said that Japanese Language Vlog Media is effective in improving sentence pattern abilities in Sakubun learning. The results of the Questionnaire stated that Japanese Language Vlog Media is very interesting, enthusiastic and can improve the ability of Japanese Sentence Patterns in Sakubun Writing (Essays)

Keyword : Media, Vlog, Japanese Language Vlog, Sentence Patterns, Sakubun (Essays)

A. Pendahuluan

Di era milenial ini, banyak orang berekspresi dan menuangkan ide-idenya melalui berbagai macam media. Tidak terkecuali melalui media yang disebut dengan *Vlog*. *Vlog* merupakan akronim dari dua kata, yaitu Video dan Blog. Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Sedangkan Blog adalah catatan pribadi seseorang yang dipublikasikan secara online. Pada akhirnya banyak bermunculan Vlogger-vlogger. Mereka pun mengusung berbagai konten yang menarik berbagai kalangan untuk menontonnya. Seperti konten Sepak Bola, Komedi dan lain-lain, tidak terkecuali konten bahasa Jepang, seperti Jerome Polin dengan channelnya yang bernama Nihon go Mantappu, Belajar Bahasa Jepang, dan WaGoMu. Mereka semua mengusung tema belajar Bahasa Jepang secara online.

Dalam mempelajari bahasa terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dipahami dan dikuasai, yaitu, keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan membaca (*listening skills*), keterampilan berbicara (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*), (Tarigan,2-3:2008). Dari keempat keterampilan tersebut, berdasarkan pengamatan peneliti, keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan yang dirasa sulit dikuasai oleh pembelajar bahasa Jepang. Terutama dalam hal menulis karangan (*Sakubun*). Dalam satu karangan harus memperhatikan unsur-unsur alur, kosa kata, pola kalimat, huruf, partikel, hyougen, dan lain sebagainya. Kesulitan bagi pembelajar adalah perbedaan dalam struktur kalimat (pola Kalimat). Struktur kalimat bahasa Indonesia adalah SPO, sedangkan struktur kalimat bahasa Jepang adalah SOP. Pembelajaran menggunakan Media *Vlog* berbahasa Jepang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam mengaplikasikan pola kalimat bahasa Jepang dalam bentuk karangan, karena selama ini masih banyak mahasiswa yang menjepangkan bahasa Indonesia tanpa mengindahkan kaidah-kaidah bahasa Jepang sebagaimana mestinya.

Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan mahasiswa semester III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA Jakarta Tahun Ajaran 2019-2020 dalam menulis Pola Kalimat pada *Sakubun* sebelum dan sesudah menggunakan Media *Vlog* berbahasa Jepang?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan Media *Vlog* berbahasa Jepang terhadap kemampuan mahasiswa semester III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA Jakarta Tahun Ajaran 2019-2020 dalam menulis Pola Kalimat dalam *Sakubun*?
3. Bagaimana tanggapan mahasiswa semester III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA Jakarta Tahun Ajaran 2019-2020 terhadap penggunaan Media *Vlog* berbahasa Jepang terhadap kemampuan menulis Pola Kalimat dalam *Sakubuni*?

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kemampuan mahasiswa semester III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA Jakarta Tahun Ajaran 2019-2020 dalam menulis Pola Kalimat pada *Sakubun* sebelum dan sesudah menggunakan Media *Vlog* berbahasa Jepang.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan Media *Vlog* berbahasa Jepang terhadap kemampuan mahasiswa semester III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA Jakarta Tahun Ajaran 2019-2020 dalam menulis Pola Kalimat dalam *Sakubun*.
3. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa semester III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA Jakarta Tahun Ajaran 2019-2020 terhadap penggunaan Media *Vlog* berbahasa Jepang terhadap kemampuan menulis Pola Kalimat dalam *Sakubun*.

B. Tinjauan Pustaka

Pola Kalimat dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Jepang

a. Pengertian Kalimat

1) Pengertian Kalimat Bahasa Indonesia

Menurut S. Efendi, Djoko Kentjono dan Basuki Suhardi (2015:37), membedakan Kalimat adalah satuan gramatikal yang disusun oleh konstituen dasar yang umumnya berupa klausa, *kata penghubung* (jika ada), dan intonasi final. Dalam bahasa tertulis intonasi final ini dinyatakan dengan tanda baca (.), (?), atau (!)

2) Pengertian Kalimat Bahasa Jepang

Menurut Burhanuddin Alim (2014: 9), kalimat adalah satuan bahasa terkecil, baik dalam ragam lisan maupun tulisan, yang mengungkapkan pikiran yang utuh, sehingga terjadi komunikasi anatar orang yang menulis atau mengucapkan kalimat itu dengan orang yang membaca atau mendengarnya.

b. Jenis Kalimat

1) Jenis Kalimat Bahasa Indonesia

a) Jenis Pola Kalimat Berdasarkan Bentuknya

(1) Kalimat tunggal

Kalimat tunggal adalah suatu jenis kalimat yang hanya terdiri dari satupola dasar, apakah pola itu berupa SP, SPO, SPPeI, SPOPeI

(2) Kalimat majemuk

Istilah kalimat majemuk yang dimaksud di sini mengacu pada suatu jenis kalimat yang terdiri dari dua pola dasar atau lebih.

b) Jenis Pola Kalimat Berdasarkan Maknanya

(1) Kalimat berita

Kalimat berita adalah kalimat yang dibentuk untuk menyiarkan informasi tanpa mengharapkan responsi yang nyata.

(2) Kalimat tanya

Kalimat tanya adalah kalimat yang dibentuk untuk memancing responsi yang berupa jawaban.

(3) Kalimat perintah

Kalimat perintah adalah kalimat yang dibentuk untuk memancing Response berupa tindakan.

2) Jenis Kalimat Bahasa Jepang

Dedi Sutedi (2011:75-76), kalimat berdasarkan jenis predikatnya dibagi tiga macam, yaitu: kalimat verba (*doushibun*), kalimat adjektival (*keiyoushibun*), dan kalimat nominal (*meishibun*). *Doushibun* yaitu kalimat yang berpredikat verba, baik verba transitif maupun verba intransitif. Pola kalimat untuk kedua jenis kalimat verba tersebut antara lain sebagai berikut.

a) Pola Kalimat Verba Intransitif (SP):

b) Pola Kalimat Verbal Transitif (SOP):

Menurut Nita, menggolongkan jenis kalimat dalam bahasa Jepang ke dalam dua kelompok besar, yaitu berdasarkan struktur (*kouzou-jou*) dan berdasarkan pada maknanya (*imi-jou*). Penggolongan kalimat berdasarkan struktur mengacu pada peranan setiap bagian (fungsi sintaksis) dalam kalimat secara keseluruhan. Adapun penggolongan kalimat berdasarkan pada makna, mengacu pada bagaimana makna dan fungsi dari kalimat tersebut. Pada bagian ini akan dibahas tentang semua hal tersebut Jenis Kalimat Berdasarkan Strukturnya (Sutedi, 2011:64-68)

c. Unsur Kalimat

1) Unsur Kalimat dalam Bahasa Indonesia

a) Subjek

Subjek adalah unsur kalimat yang menjadi pokok kalimat, menjadi titik tolak pembicaraan atau topik pembicaraan.

b) Predikat

Predikat adalah unsur kalimat yang memberi keterangan atau penjelasan, atau menyebutkan sesuatu tentang subjek.

c) Objek

Objek adalah unsur kalimat yang kehadirannya dituntut oleh predikat yang berupa kata kerja transitif.

d) Pelengkap

Orang sering mencampuradukkan pengertian objek dan pelengkap.

e) Keterangan

Keterangan adalah unsur kalimat yang paling mudah berpindah tempat, yaitu dapat berada di akhir, di awal, dan bahkan di tengah kalimat.

2) Unsur Kalimat dalam Bahasa Jepang

Menurut Sutedi (2011:74), kalimat terbentuk dari perpaduan beberapa jenis kata (*hinshi*) yang disusun berdasarkan pada aturan gramatikalnya. Pada umumnya jenis kata pembentuk kalimat tersebut terbentuk dari: (1) *meishi* (nomina), (2) *doushi* (verba), (3) *keiyoushi* (adjektiva), (4) *jodoushi* (kopula), (5) *joshi* (partikel), (6) *setsuzokushi* (kata sambung), (7) *fukushi* (kata keterangan), (8) *kandoushi* (kata seru). Setiap jenis kata tersebut bisa dikelompokkan lagi ke dalam beberapa bagian yang lebih spesifik lagi.

d. Pengertian Pola Kalimat

1) Pola Kalimat Bahasa Indonesia

Menurut Mustakim (2012:76-78), bahasa Indonesia paling tidak mempunyai empat pola dasar kalimat. Keempat pola dasar kalimat itu adalah sebagai berikut.

a) Pola Dasar SP

b) Pola Dasar SPPel

c) Pola Dasar SPO

d) Pola Dasar SPOpel

2) Pola Kalimat Bahasa Jepang

Pola kalimat bahasa Jepang merupakan suatu pola tertentu untuk membentuk kalimat bahasa Jepang tertentu pula. Seperti dijelaskan Iwabuchi Tadasu bahwa *bunkei* adalah pola kalimat pola kalimat seperti ‘.....wadesu’, ‘wao masu’, dan sebagainya. Dengan kata lain *bunkei* merupakan pola tertentu yang digunakan untuk membentuk kalimat menggunakan kata-kata.

Pengertian Vlog

Vlogging erat kaitannya dengan anak muda. Ketika berbicara mengenai anak muda, kental dengan perspektif bahwa jiwa anak muda adalah jiwa yang bebas. Dalam dunia *vlogging*, mereka bebas mengekspresikan dirinya. Hal ini dipermudah pula dengan penggunaan internet yang bebas, tidak mengenal batas ruang dan waktu, serta tidak membutuhkan biaya mahal. Sehingga, tak heran jika generasi muda adalah generasi yang dekat dengan dunia internet karena kemunculan internet juga berdampingan dengan lahirnya generasi muda saat ini dengan rentang usia 18-24 tahun (Fadhal, 2012:177). Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan dari metode literasi, kami menyimpulkan bahwa terdapat beberapa jenis konten vlog yang populer di Indonesia, antara lain:

a. Daily

Jenis vlog ini termasuk yang paling populer. Vlog ini berisi tentang kegiatan keseharian kreator dalam beberapa jam bahkan selama sehari yang diringkas menjadi beberapa menit dalam video.

b. Travel

Kreator akan membagi informasi mengenai tempat-tempat yang dikunjungi. Informasi tersebut mulai dari tempat wisata, biaya, fasilitas, serta kepuasan mengunjungi tempat tersebut. Melalui *travel* vlog ini, penonton akan merasa seperti ikut menjelajahi tempat tersebut.

c. Food

Vlog jenis ini memiliki konten yang hampir mirip dengan *travel* vlog karena kreator akan *travelling* untuk mencari makanan yang unik, lezat

dan menarik. Perbedaan konten food dengan travel adalah kreator food vlog hanya membahas makanan dan tempat makan yang dikunjungi. Tetapi creator food tidak hanya selalu berkunjung ke tempat makan. Terdapat pula kreator yang membuat video vlognya di rumah.

d. Gaming

Untuk para *gamers*, mereka akan mendapatkan rekomendasi *games* yang Menarik melalui vlog ini. Para *vlogger* akan menunjukkan aksinya ketika memainkan *game* yang dipilih dan menjelaskan beberapa hal tentang gametersebut.

e. Beauty

Beauty vlog biasanya tidak lepas dari *vlogger-vlogger* berpenampilan menarik. Biasanya, mereka akan menunjukkan tutorial dalam berdandan dan produkproduk *make up* yang direkomendasikan. Selain itu, terkadang ada beberapa tantangan *make up* untuk mereka yang disarankan oleh penonton maupun mereka sendiri.

f. Review dan *Unboxing*

Konten yang terakhir adalah *review dan unboxing*. Di konten ini, para *vlogger* akan membeli barang lalu ketika barang tersebut telah sampai mereka akan mempertontonkan ketika mereka membuka kemasan dan menunjukkan barang tersebut kepada penonton serta menjelaskan tentang kekurangan dan kelebihan barang tersebut.

C. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2004: 1) Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Menurut Arikunto (2010: 115) Eksperimen semu merupakan pengembangan dari eksperimen murni. Peneliti menggunakan 1 kelas eksperimen dan melakukan perbandingan antara pre-test dan post-test yang diberikan kepada siswa tersebut. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran menggunakan media *Vlog* berbahasa Jepang.

a. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kampus B FKIP UHAMKA yang berlokasi di Jl. Tanah Merdeka, Ciracas, Jakarta Timur. Waktu yang di butuhkan untuk pelaksanaan penelitian selama 6 bulan efektif.

b. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan Ke-					
		1	2	3	4	5	6
1.	Pembuatan Proposal	X					
2.	Treatment		X	X			
3.	Pengumpulan Data			X	X		
4.	Pengolahan Data					X	
5.	Analisis data					X	
6.	Evaluasi						X
7.	Pembuatan Laporan						X

c. Sampel

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA Semester 3 berjumlah 20 orang mahasiswa.

d. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian ini diperoleh dengan melakukan pretest, *posttest* , untuk mengukur pemahaman mahasiswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media Vlog berbahasa Jepang. selain itu juga melalui angket.

e. Teknik Analisis Data

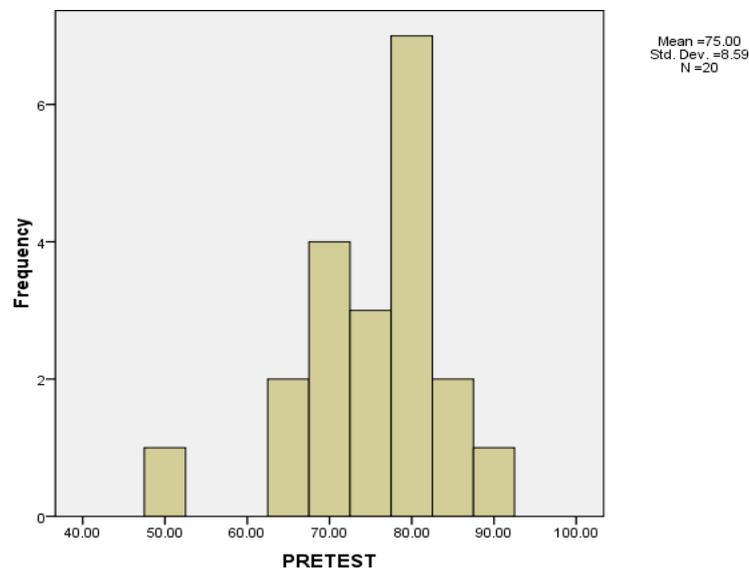
Yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Hipotesis. Uji hipotesis digunakan untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang

dikemukakan, artinya hipotesis kerja akan diterima atau ditolak. Pengujian hipotesis disini menggunakan Uji-t untuk dua kelompok data dari satu kelompok sampel (berpasangan). Nilai tes dianalisis dengan uji statistika untuk menemukan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antar hasil pre-test dan post-test setelah kelompok tersebut diberikan pembelajaran menggunakan media *vlog* berbahasa Jepang.

D. Hasil dan Pembahasan

Dari hasil analisis data penulis dapat mendeskripsikan data hasil penelitian yang diperoleh di lapangan. Data *pre test* dan *post test* didapat dengan cara menganalisis hasil test kemampuan awal dan *test* setelah pemberian perlakuan. Data yang diolah dalam penelitian ini diperoleh dari sampel yang berjumlah 20 responden yang merupakan mahasiswa semester 3 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA.

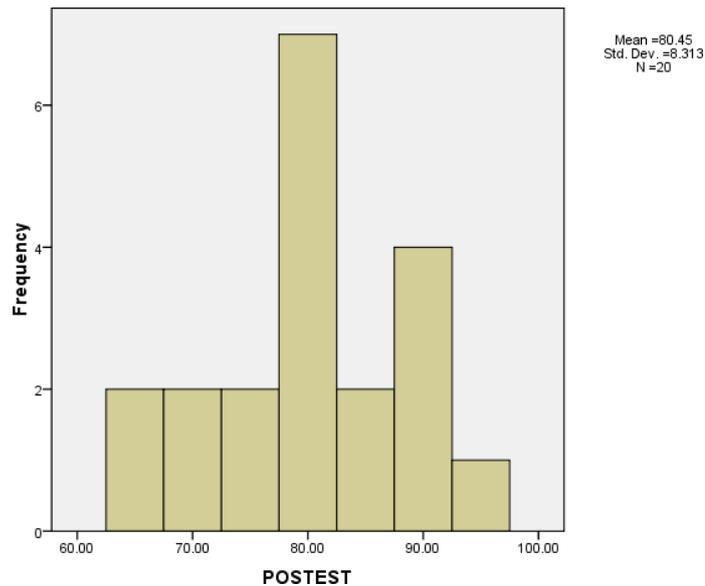
Hasil Pre-Test



Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan program SPSS diperoleh data hasil pretes sebagai berikut, dengan jumlah responden sebanyak 20 orang didapat nilai range atau jarak antara nilai terkecil dan nilai terbesar sebesar 38, nilai minimum sebesar 50, nilai maksimum sebesar 88, nilai rata-rata sebesar

75, standar error sebesar 1.92090, standar deviasi sebesar 8.59008 dan variance sebesar 73.789.

Hasil Post Test



Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan program SPSS diperoleh data hasil post test sebagai berikut, dengan jumlah responden sebanyak 20 orang didapat nilai range atau jarak antara nilai terkecil dan nilai terbesar sebesar 30, nilai minimum sebesar 65, nilai maksimum sebesar 95, nilai rata-rata sebesar 80.4500, standar error sebesar 1.85880, standar deviasi sebesar 8.31820 dan variance sebesar 69.103.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dengan menggunakan uji-t atau uji perbedaan antara pretes dengan posttest.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ho : jika sig < 0.005, maka tidak terdapat perbedaan

H1 : jika sig > 0.005, maka terdapat perbedaan

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
								95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal variances assumed	.022	.882	-2.039	38	.058	-5.45000	2.67294	-10.86108	-.03892
Equal variances not assumed			-2.039	37.959	.058	-5.45000	2.67294	-10.86127	-.03873

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS didapat nilai sig sebesar $0.058 > 0.005$ hal ini berarti tolak H_0 atau terima H_1 yang berarti terdapat perbedaan antara pembelajaran sebelum menggunakan media vlog dengan sesudah menggunakan media vlog. Dapat dikatakan bahwa Media Vlog berbahasa Jepang efektif dalam meningkatkan kemampuan pola kalimat dalam Penulisan sakubun (Karangan)

Hasil angket menyatakan bahwa penggunaan Media Vlog berbahasa Jepang dalam pembelajaran Sakubun mahasiswa menjadi lebih antusias serta dapat meningkatkan kemampuan pola kalimat dalam menulis Karangan (Sakubun)

E. Kesimpulan dan Saran

Media Vlog berbahasa Jepang efektif diterapkan dalam pembelajaran Sakubun pada mahasiswa semester 3 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA. Dengan kata lain terdapat pengaruh positif penggunaan Media Vlog berbahasa Jepang terhadap peningkatan kemampuan pola kalimat Bahasa Jepang. Penerapan pembelajaran bahasa Jepang dengan Media Vlog berbahasa Jepang pada pembelajaran Sakubun menurut hasil angket sangat menyenangkan dan bertambah antusias serta dapat meningkatkan kemampuan pola kalimat Bahasa Jepang.. Kepada peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian

lanjutan sebaiknya menambah jumlah waktu *treatment* serta mempersiapkan vlog berbahasa Jepang beserta link nya untuk mempermudah mahasiswa mencari vlog tersebut dan agar tercapainya rentang rata rata yang tinggi.

F. Daftar Pustaka

Alim, Burhanuddin. 2014. *Ayo Belajar Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Alwasilah A. Chaedar. 2010. *Pokoknya Kualitatif*. Bandung: Pustaka Jaya.

Amelia Murti Kuncoro, Alvina Octaviani Putri, dan Yulia Ayu Pradita, Artikel *VLOGGER SEBAGAI SALURAN MENUJU GENERASI MILENIAL PRODUKTIF INDONESIA*

Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

Efendi, S, Djoko Koentjono dan Basuki Suhardi. 2015. *Tata Bahasa Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Kusdiwelirawan, A. 2014. *Statistika Pendidikan*. Jakarta: UHAMKA Press.

Mustakim. 1994. *Membina Kemampuan Berbahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sudjianto. 2010. *Gramatika Bahasa Jepang Modern*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Sudjianto, Ahmad Dahidi. 2012. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Sudjianto. 2008. *Belajar Bahasa Jepang Berdasarkan Pola Kalimatnya*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sutedi, Dedi. 2011. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.

ANALISIS PRAGMATIK TERHADAP PENGGUNAAN INTERJEKSI PENANDA IMPRESI TERKEJUT DALAM KOMIK DETEKTIF CONAN KARYA AOYAMA GŌSHŌ

Rianita Kurniawati
Komara Mulya
Cut Erra Rismorlita

Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta
komarachan@gmail.com

Abstract

There are many types of interjection in Japanese, one of which is a marker of the impression of surprise expressed differently depending on the conditions behind it. The purpose of this study is to examine the use of *kandou no kandoushi* marker of surprise impressions in the comic Detective Conan vol. 70 of Aoyama Goshō's works are seen from pragmatic reviews. This research uses descriptive method and literature study that is by describing a situation / actual phenomenon in daily life and by conducting a review of books relating to analysis. The results showed that there were seven *kandou no kandoushi* markers of surprise impressions contained in the detective conan comic vol.70. The *Kandoushi* include *e* ', *ee*, *a*, *nani*, *wa* ', *are*, and *ara*. The conclusion of this study is that each of the *no-kandoushi kandou* has different functions and uses because the context behind them is also different. The various functions found in each *kandoushi* cannot replace the position of one *kandoushi* with another.

Keywords: *kandoushi, shocked impression, pragmatic*

A. Pendahuluan

Menurut Shimizu dalam Sudjianto (2000:50), sesuai dengan huruf yang digunakan untuk menuliskannya, di dalam *kandoushi* terkandung kata-kata yang mengungkapkan perasaan seperti *rasa terkejut* dan *rasa gembira*. Tetapi, selain itu di dalamnya terkandung juga kata-kata yang menyatakan panggilan atau jawaban terhadap orang lain. *Kandoushi* merupakan kata yang menyatakan impresi secara subjektif dan intuitif, yaitu kata yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan bersifat subjektif yang muncul pada masing-masing individu, misalnya *perasaan marah, sedih gembira, kagum, terkejut, atau perasaan takut*. Interjeksi dapat mengungkapkan sebuah kondisi hanya dengan satu kata saja. Misalnya kata “*aduh*” dapat merepresentasikan kesakitan yang dirasakan oleh pelaku. Penutur bahasa lebih sering menggunakan *kandoushi*

sebagai bahasa lisan. Tetapi selain digunakan pada bahasa lisan *kandoushi* juga digunakan dalam bahasa lisan tertulis. Seperti *kandoushi* pada contoh berikut ini:

- 1) 小五郎 : お、おい！何でこの犬光ってんだ！？
コナン : リンだよ！
毛利 蘭 : え？^①
コナン : 犬の体にリンを塗って光らせて、怖がらせてるだけさ。
小五郎 : フン！偽の魔犬だとわかつちまったらもう用はねえ！別の番組見るか！（ピ）。
コナン : え～！？^② (DC File 5 hal.3)
- 2) 歩美 : わっ^③、すごーい！コナン君のいった通り！
光彦 : ホントに子供だったんですね！（DC File 1 hal. 4)

Kedua dialog percakapan di atas merupakan contoh percakapan yang menggunakan interjeksi yang menyatakan keterkejutan. Pada dialog tersebut terdapat tiga interjeksi yang menyatakan keterkejutan yaitu kata ① え？ “e?”, ② え～！？ “e~!?” dan ③ わっ “wa”. Ketiga interjeksi tersebut digunakan untuk menyatakan perasaan terkejut, namun fungsi dan penggunaannya berbeda bergantung konteks keterkejutan seperti apa yang di sampaikan oleh penutur. Pada kata ① menunjukkan kekagetan dan sebagai ungkapan untuk menanyakan kembali suatu hal yang meragukan dari apa yang kurang jelas terdengar, pada kata ② menunjukkan kekagetan terhadap hal yang tidak terduga sebelumnya, sedangkan pada kata ③ menunjukkan keterkejutan disertai perasaan kagum di dalamnya.

Dilihat dari fungsinya ketiga interjeksi tersebut sama-sama dipakai untuk menyatakan perasaan terkejut, tetapi jika dilihat dari konteks dalam penggunaannya terdapat perbedaan dalam mengutarakan rasa keterkejutan penutur terhadap berbagai faktor seperti kondisi situasi di sekitarnya, tindak tutur, jenis kelamin, dan kesantunan.

Dari contoh percakapan di atas penggunaan interjeksi dapat dilihat antara lain dari pihak penutur dan situasi tuturannya. Dapat diduga interjeksi yang menyatakan keterkejutan dalam bahasa Jepang bisa dijabarkan lebih banyak lagi daripada yang telah dijabarkan di atas karena dalam percakapan sehari-hari orang Jepang sering menggunakan kata seru dan untuk membantu penelitian ini, maka

digunakan komik sebagai bahan penelitian. Penelitian ini akan menggunakan komik *Detektif Conan (DC)* Karya Aoyama Gosho sebagai bahan penelitian.

Dilihat dari jenisnya, apa saja interjeksi yang termasuk ke dalam kelompok *kandou* (impresi) dan dalam interjeksi yang menyatakan impresi tersebut dilihat dari fungsinya kata apa sajakah yang mengungkapkan perasaan terkejut atau kaget dan bagaimana penggunaannya. Terdapat banyak sekali interjeksi yang dapat digunakan untuk mengutarakan perasaan terkejut. Sebagai orang asing yang mempelajari bahasa Jepang, hal ini perlu diketahui agar tidak salah dalam menggunakan kata seru yang sesuai sebagaimana biasa digunakan oleh orang Jepang.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah fungsi dan penggunaan interjeksi penanda impresi terkejut dalam komik *Detektif Conan* karya Aoyama Gōshō. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini hanya akan meneliti fungsi dan penggunaan interjeksi penanda impresi terkejut dalam komik *Detektif Conan* karya Aoyama Gōshō. Berkaitan dengan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab seluruh permasalahan yang telah dirumuskan di atas. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui fungsi dan penggunaan interjeksi penanda impresi terkejut dalam komik *Detektif Conan* karya Aoyama Gōshō .

B. Tinjauan Pustaka

1. Pragmatik

Definisi pragmatik telah banyak disampaikan para linguist yang menggeluti pragmatik. Beberapa pengertian pragmatik akan disampaikan berikut ini: “*Pragmatic is the study of those relation between language and context that are grammaticalized, or encoded in the structure of a language*” (Levinson, 1983:9). Tidak jauh berbeda dari pendapat sebelumnya, Parker mengatakan berbeda dengan tata bahasa yang mempelajari tentang struktur internal bahasa. Pragmatik merupakan studi bagaimana bahasa tersebut digunakan untuk berkomunikasi. Dalam hal ini erat kaitannya dengan konteks yang melatarbelakangi terjadinya

komunikasi. Studi bahasa yang demikian disebut sebagai studi yang terikat konteks (*context dependent*).

Menurut Koizumi (1993:281) pragmatik bukanlah bidang yang meninjau atau memeriksa aturan penggunaan bahasa. Pragmatik menspesifikasi ujaran dalam situasi penyampaian bahasa. Kalimat sebagai ujaran baru akan memiliki makna yang tepat bila digunakan dalam situasi'. Pragmatik mengkaji maksud penutur dalam menuturkan sebuah satuan lingual tertentu pada sebuah bahasa. Karena yang dikaji di dalam pragmatik adalah makna, dapat dikatakan bahwa pragmatik dalam banyak hal sejajar dengan semantik yang juga mengkaji makna. Perbedaan antarkeduanya adalah bahwa pragmatik mengkaji makna satuan lingual secara external, sedangkan semantik mengkaji satuan lingual secara internal. Makna yang dikaji dalam pragmatik bersifat konteks, sedangkan makna yang dikaji dalam semantik bersifat bebas konteks. Makna yang dikaji semantik bersifat diadik sedangkan makna yang dikaji pragmatik berifat triadik. Pragmatik mengkaji bentuk bahasa untuk memahami maksud penutur, sedangkan semantik mempelajari bentuk bahasa untuk mamahami makna satuan lingual itu. Makna diadik dapat dirumuskan dengan pertanyaan *What does x mean?*, sedangkan makna triadik dapat dirumuskan dengan pertanyaan *What do you mean by x?*.

a. Aspek-aspek Pragmatik

Pragmatik adalah studi bahasa yang mendasarkan pijakan analisisnya pada konteks. Konteks yang dimaksud adalah segala latar belakang pengetahuan yang dimiliki bersama oleh mitra tutur serta yang menyertai dan mewadahi sebuah pentuturan. Dengan mendasarkan gagasan Leech, Wijana (1996:10-11) merangkum aspek-aspek yang harus dipertimbangkan yaitu: Penutur dan lawan tutur; Konteks tuturan ; Tujuan tuturan; Tuturan sebagai bentuk tindakan atau aktifitas; Tuturan sebagai produk tindak verbal.

b. Hubungan Pragmatik dengan Interjeksi

Telah dijelaskan sebelumnya bahwa pragmatik merupakan cabang ilmu linguistik yang mempelajari bagaimana bahasa tersebut digunakan tergantung konteks yang melatarbelakanginya. Hal ini tidak lepas dari penutur dan mitra tutur sebagai pemakai bahasa. Interjeksi merupakan seruan yang keluar karena gerakan

hati yang diungkapkan secara langsung untuk mengekspresikan emosi pembicara, seperti rasa marah, rasa terkejut, rasa kecewa, juga berfungsi sebagai ungkapan untuk memanggil lawan bicara. Keterkaitan interjeksi dengan ilmu pragmatik sangatlah kuat dikarenakan penggunaan interjeksi yang berbeda sesuai dengan konteks kejadian yang melatarbelakanginya. Seperti dalam skripsi ini yang membahas *kandou no kandoushi* penanda impresi terkejut terdapat berbagai macam ungkapan *kandou no kandoushi* yang memiliki makna keterkejutan, tetapi penggunaan masing-masing *kandoushi* tersebut berbeda tergantung pada konteksnya. Tidak bisa saling menggantikan antara satu dengan yang lainnya meskipun sama-sama digunakan untuk mengungkapkan keterkejutan. Hal ini dikarenakan konteks keterkejutan bagaimana yang terjadi pada percakapan akan mempengaruhi penggunaan *kandoushi* tersebut. Perasaan terkejut akan berbeda karena dilatarbelakangi oleh konteks situasi yang berbeda.

2. *Kandoushi*

a. Definisi *kandoushi*

Menurut Kridalaksana (1986:120) interjeksi merupakan kategori yang bertugas mengungkapkan perasaan pembicara; dan secara sintaksis tidak berhubungan dengan kata-kata lain dalam ujaran. Interjeksi bersifat ekstrakalimat dan selalu mendahului ujaran sebagai teriakan yang lepas atau berdiri sendiri. Hal inilah yang membedakannya dari partikel fatis yang dapat muncul di bagian ujaran manapun, tergantung dari maksud pembicara.

Kandoushi merupakan salah satu kelas kata yang termasuk *jiritsugo* yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan, tidak pula dapat menjadi konjugasi. Namun, kelas kata ini dengan sendirinya dapat menjadi sebuah *bunsetsu* walaupun tanpa bantuan kelas kata lain. Menurut Ogawa (1982:141) *kandoushi* merupakan jenis kata yang juga disebut *kantanshi* atau *kantoushi*. Kata yang diletakkan di awal kalimat sebagai kata yang dapat berdiri sendiri, dan digunakan sebagai kata yang berdiri sendiri (walaupun masih terlihat hubungannya dalam kalimat itu). Kata yang diungkapkan secara langsung yang mengungkapkan impresi (perasaan terkejut, bertanya-tanya, dll.), seruan, larangan, ajakan, panggilan, jawaban dan lain-lain. Sementara itu,

Masuoka (1989:54) menyatakan *kandoushi* adalah kata yang diungkapkan secara langsung untuk mengekspresikan *keterkejutan, perintah, jawaban* dan *perasaan* dari lawan bicara.

b. Ciri-ciri *kandoushi*

Kandoushi memiliki ciri khusus yang membedakannya dengan kelas kata lainnya yaitu interjeksi atau kata seru biasanya dipakai di awal kalimat dan pada penulisannya diikuti oleh tanda koma (.). Secara struktural interjeksi tidak bertalian dengan unsur kalimat lain. Interjeksi pada umumnya berupa bentuk dasar, meskipun ada juga yang berbentuk turunan.

Menurut Murakami (1978:108-109) ciri-ciri *kandoushi* adalah termasuk ke dalam *jiritsugo*, tidak ada penggunaan partikel, tidak ada subjek dan predikat, dapat berdiri sendiri tanpa bantuan kata lain, berfungsi untuk mengungkapkan emosi dan dapat membentuk kalimat dengan sendirinya.

c. Jenis-jenis *Kandoushi*

Subkategorisasi terhadap interjeksi merupakan subkategorisasi terhadap perasaan yang diungkapkannya (Kridalaksana,1994:121). Jenis-jenis interjeksi dalam bahasa Indonesia dapat diuraikan sebagai berikut: 1) interjeksi seruan atau panggilan minta perhatian: *ahoi, ayo, eh, hai, halo, he, sst, dll*; 2) interjeksi keheranan atau kekaguman: *aduhai, ai, amboi, astaga, asyoi, hm, wah, dll*. 3) interjeksi kesakitan: *aduh*; 4) interjeksi kesedihan: *aduh*; 5) interjeksi kekecewaan dan sesal: *ah, brengsek, buset, wah, yaa*. 6) interjeksi kekagetan: *lho, masyaalloh, astagfirullah*; 7) interjeksi kelegaan: *alhamdulillah, lah, nah, syukur*; 8) interjeksi kejjikan: *bah, cih, cis, hii, idih, ih*.

Berikut ini adalah *kandoushi* yang terdapat dalam bahasa Jepang. McClain (1981:213) membagi *kandoushi* menjadi delapan macam ungkapan:1.

Kandoushi yang menyatakan rasa terkejut: あっ「att」、あら「ara」、おや「oya」、まあ「maa」.

2. *Kandoushi* yang menyatakan penyesalan: ああ「aa」、おう「ou」、やれやれ「yareyare」 やおや「oyaoya」. 3. *Kandoushi* yang menyatakan

panggilan: おい「oi」、こら「kora」、これ「kore」、やい「yai」. 4.

Kandoushi yang menyatakan jawaban:

はい「hai」、いいえ「iie」、ええ「ee」 5. *Kandoushi* yang menyatakan keraguan: はて「hate」、はてな「hatena」 6. *Kandoushi* yang menyatakan kebenaran/keyakinan: なるほど「naruhodo」. 7. *Kandoushi* yang menyatakan kekaguman: へえ「hee」、ふうむう「soumuu」 8. *Kandoushi* yang menyatakan desakan: そら「sora」、ほら「hora」

C. Metode Penelitian

Analisis kualitatif memfokuskan pada penunjukkan makna, deskripsi, penjernihan, dan penempatan data pada konteksnya masing-masing dan sering kali melukiskannya dalam bentuk kata-kata daripada dalam bentuk angka-angka (Mahsun, 2006:233).

Menurut Miles dan Huberman dalam Silalahi (2006:311), kegiatan analisis kualitatif ini terdiri dari tiga alur kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau klarifikasi. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif. Menurut Sudaryanto (1992:62) menjelaskan bahwa “istilah ‘deskriptif’ adalah ketika penelitian yang digunakan semata-mata hanya berdasarkan fakta yang ada atau fenomena yang memang secara empiris hidup pada penutur-penuturnya, sehingga yang dicatat berupa paparan bahasa seperti adanya”.

D. Hasil dan Pembahasan

Kandoushi yang menyatakan impresi terkejut yang akan dibahas dalam bab ini antara lain *e'*, *ee*, *nani*, *wa'*, *are*, *ara*. Setelah melakukan pengambilan data mengenai kata interjeksi apa saja yang termasuk *kandoushi* yang menyatakan impresi terkejut maka didapatkan data yang dapat diinterpretasikan. Dari data yang terkumpul terdapat 6 jenis *kandoushi* yang menyatakan impresi terkejut yang sering muncul dengan frekuensi berbeda. Frekuensi kumulatif masing-masing

kandoushi tersebut ialah: *Kandoushi* えっ (e') muncul sebanyak tiga puluh satu kali; *Kandoushi* ええ (ee) muncul sebanyak empat belas kali; *Kandoushi* なに (nani) muncul sebanyak enam kali; *Kandoushi* わっ (wa') muncul sebanyak empat kali; *Kandoushi* あれ (are) muncul sebanyak tujuh kali; *Kandoushi* あら (ara) muncul sebanyak tiga kali. Dari keseluruhan percakapan yang terdapat pada komik Detektif Conan Vol.70 terdapat 6 jenis *kandoushi* yang menyatakan impresi terkejut dengan frekuensi kemunculan sebanyak 65 kali dengan frekuensi yang berbeda pada setiap jenisnya. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan serta fungsi *kandoushi* yang menyatakan impresi terkejut yang telah disebutkan di atas akan dijelaskan pada bagian pembahasan berikut ini.

1. *Kandoushi* えっ (e')

Dari 31 data yang muncul dalam komik Detektif Conan Vol.70 ditemukan beberapa fungsi *kandoushi* e', diantaranya: a) Sebagai ungkapan untuk menanyakan kembali suatu hal yang meragukan dari apa yang kurang jelas terdengar; b) Sebagai ungkapan yang menyatakan keterkejutan serta keragu-raguan; c) Sebagai ungkapan ketika kaget/ terkejut. Fungsi *kandoushi* e' yang ditemukan lebih sering muncul sebagai ungkapan untuk menanyakan kembali suatu hal yang meragukan dari apa yang kurang jelas terdengar. Hal ini ditunjukkan dengan 18 data. 6 data menunjukkan fungsi *kandoushi* e' sebagai ungkapan yang menyatakan keterkejutan serta keragu-raguan. Fungsi *kandoushi* sebagai ungkapan ketika kaget/terkejut berjumlah 7 data. Agar lebih jelas ketiga fungsi serta penggunaan *kandoushi* e' tersebut akan dijelaskan contoh dari masing-masing data sebagai berikut:

1. Sebagai ungkapan untuk menanyakan kembali suatu hal yang meragukan dari apa yang kurang jelas terdengar.

(21) 幸姫: もしかして、東京で亡くなった伸吾さんの事を言ってるんじゃない・・・

孝子 : ああ・・・このこの家を出る前に伸吾さんがいった

孝子 : でも、呪いなんてありませんのでご心配なく

幸姫 : それに、そんな話が母の耳に入ったら悲しいみまし・・・

小五郎: え?①婆とみさんここにいるんですか?てっきり, 入院されてるものと・・・ (DC File 7 hal.9)

2. Sebagai ungkapan yang menyatakan keterkejutan serta keragu-raguan.

(8) コナン : 17cm っていうと、大体・・・

キッド: この位じゃねえか?

コナン: え?②

キッド: 慶応3年6月24日、龍馬が姉の乙女宛に書いた手紙の中にもう
出て来るピストルだ・・・

コナン: キ、キッド!? あ、あれ? ドアが開かねえ!? (DC File 3
hal.12)

3. Sebagai ungkapan ketika kaget/ terkejut.

(12) 樽見 : これはキッドの仕組んだ罠だ!

政之輔 : 左様・・・それを我々が作って売りさばいたという証拠はどこにも・・・(ガッカアン)

樽見 : え?③

蘭 : ちょっと園子?

園子 : だって、キッドのプレートに書いてあるんだもん! 壊せて・・・

(DC

File 4 hal.14)

Data (21), (8), (12) di atas menunjukkan fungsi yang berbeda dari *kandoushi e'*. Pada *kandoushi* ① menunjukkan bahwa penutur terkejut mendengar pernyataan mitra tuturnya dan menanyakan kembali hal yang kurang jelas didengar hal ini terlihat dalam konteks tuturan 「え? 婆とみさんここにいるんですか? てっきり、入院されてるものと・・・」 ”Eh? Bu Satomi ada di sini? Bukan di rumah sakit?”. Kata *e'* dapat diartikan ke dalam bahasa Indonesia sebagai “Eh”. Dalam konteks tuturan ini *kandoushi* ① digunakan karena penutur tidak mengira bahwa ternyata ibu satomi ada dirumah itu, berlainan dengan yang dipikirkannya bahwa ibu satomi berada dirumah sakit. Hal tersebut mengejutkan penutur, sehingga penutur menanyakan kembali kepada mitra tutur terhadap pernyataannya yang menurut penutur kurang jelas. Sesuai dengan fungsi *kandoushi e'*, menurut Hidetoshi (1992:108) untuk menyatakan keterkejutan dan untuk menanyakan kembali apa yang dirasa kurang jelas kepada mitra tutur.

Berbeda pada *kandoushi* ②, yang menunjukkan fungsi sebagai ungkapan terkejut serta keragu-raguan, seperti yang terlihat dalam tuturan 「この位じゃねえか?」 ”segini kan?” 「え?」 ”eh?”. Konteks tuturan tersebut terjadi ketika

penutur berada di toilet dan sedang mentaksir ukuran senjata yang dimiliki Ryoma. Tiba-tiba ada yang menyodorkan senjata dari atas bilik toilet, persis seperti yang sedang dipikirkan oleh penutur. Penutur terkejut mendengar pernyataan tersebut, ia meragukan apa yang dikatakan oleh mitra tuturnya. *Kandoushi* 'e?' berdiri sendiri tanpa didukung oleh kalimat lain hal tersebut sesuai dengan ciri-ciri yang disebutkan oleh Murakami (1978), bahwa interjeksi dapat menjadi kalimat walaupun tanpa dukungan kata-kata lain.

Pada *kandoushi* ③ menunjukkan fungsi *kandoushi e'* sebagai penanda suara ketika terkejut atau kaget. Hal tersebut terlihat dalam tuturan 「左様・・・それを我々が作って売りさばいたという証拠はどこにも・・・(ガッカアン)」 ” Benar, Apa bukti bahwa kami yang membuat semua tiruan itu dan menjualnya? (Praaaaang)”, 「え？」 ”Eh?”. Ketika mitra tutur sedang menjelaskan tentang tuduhan bahwa ia yang membuat benda tiruan dan menjualnya. Dari kejauhan penutur mendengar bunyi vas yang pecah kemudian ia tersentak kaget dan mengungkapkannya dengan *kandoushi* 'e?'. *Kandoushi* tersebut menunjukkan keterkejutan akan kejadian yang mengejutkan penutur terhadap bunyi yang didengarnya.

2. *Kandoushi* ええ (*ee*)

Dari 14 data yang muncul dalam komik Detektif Conan Vol.70 ditemukan beberapa fungsi *kandoushi ee*, diantaranya: a) Sebagai ungkapan untuk menyatakan perasaan terkejut disertai perasaan heran dan bertanya-tanya; b) Sebagai ungkapan keterkejutan yang kuat disertai perasaan takut. Fungsi *kandoushi ee* yang ditemukan pada komik Detektif Conan sama banyak digunakan sebagai ungkapan untuk menyatakan perasaan terkejut disertai perasaan heran disertai perasaan bertanya-tanya dan sebagai bentuk keterkejutan yang kuat disertai perasaan kesal masing-masing sebanyak 7 data. Agar lebih jelas ketiga fungsi serta penggunaan *kandoushi ee* tersebut akan dijelaskan contoh dari masing-masing data sebagai berikut:

1. Sebagai ungkapan perasaan terkejut disertai perasaan heran dan bertanya-tanya.

(10) 禅也 : それで? 警察はその魔犬を操って犯人の目星はついたのかよ?

山村 : 一応、その怪しげな小屋は夜が明けてから鑑識さんと呼んで調べるつもりですけど多分犯人は捕まらないでしょう・・・

孝子 : ええ! ?^①

禅也 : 何でだよ! ?

山村 : だって、相手は犬に呪いをかけてくれちゃてる黒魔術師だんですよ! ?。ただのパンピンーの我々警察が太刀打ちできるわけじゃないじゃないですか! ? (DC File 10 hal.4)

2. Sebagai ungkapan keterkejutan yang kuat disertai perasaan takut.

(8) 小五郎 : そんな物があの崖の上に、あったってというのかよ?

服部 : ああ、そうや・・・崖の婦らの20mぐらい手前から点とつuitottaw・・・まるで、火のついた魔犬が走り抜けたみたいなのオ・・・

和葉&毛利 蘭 : ええええ! ?^② (DC File 8 hal.2)

Data percakapan (10) dan (8) di atas memiliki fungsi dan penggunaan yang berbeda satu dengan yang lainnya. *Kandoushi* ① pada percakapan (10) di atas memiliki fungsi sebagai ungkapan perasaan terkejut disertai perasaan heran dan bertanya-tanya. Hal ini seperti dalam konteks tuturan berikut 「一応、その怪しげな小屋は夜が明けてから鑑識さんと呼んで調べるつもりですけど・・・多分犯人は捕まらないでしょう・・・」” Kami akan memanggil tim forensik untuk memeriksa pondok itu besok pagi. Tapi mungkin pelakunya tidak akan tertangkap”, 「ええ! ?」”Eeh!?”. Penutur mengekspresikan perasaan terkejut setelah mendengar pernyataan mitra tuturnya bahwa pelakunya mungkin tidak bisa ditangkap. Hal tersebut menimbulkan keheranan serta perasaan bertanya-tanya mengapa polisi tidak dapat menangkap pelakunya. Hanya dengan ungkapan interjeksi saja, dapat menyampaikan maksud keterkejutan penutur yang disertai perasaan heran dan bertanya-tanya terhadap mitra tutur. Terlihat *kandoushi* di atas berdiri sendiri tanpa ada kata lain sesudahnya. Untuk menyatakan keterkejutan ditulis menggunakan tanda seru (!) yang berfungsi untuk mempertegas emosi yang diungkapkan penutur, serta tanda tanya (?) dipakai

untuk menandakan bahwa terdapat perasaan bertanya-tanya. Kata interjeksi tersebut dapat diartikan ke dalam bahasa Indonesia menjadi “Eeh”.

Kandoushi ② pada data percakapan (8) memiliki fungsi sebagai bentuk keterkejutan yang kuat dan perasaan takut yang dirasakan oleh penutur. Seperti dalam konteks tuturan berikut 「ええええ！？」”Apa!?”. Kata interjeksi tersebut dapat diartikan ke dalam bahasa Indonesia sebagai ‘apa’. Penggunaan huruf *e* yang berulang memiliki arti bahwa penutur merasakan keterkejutan yang sangat kuat. Pada konteks tuturan di atas dapat digunakan ketika penutur merasa terkejut sekaligus merasa takut terhadap hal yang dikatakan oleh mitra tutur.

Dari *kandoushi* ① dan ② di atas memiliki penulisan interjeksi yang berbeda-beda seperti *kandoushi* ① menandakan perasaan terkejut dengan 「ええ！？」 dan *kandoushi* ② dengan 「ええええ！？」, masing-masing merepresentasikan fungsi keterkejutan dengan penggunaan yang berbeda-beda. *Kandoushi* ① dan ② digunakan tanpa ada kata lain yang mendukung dibelakangnya. Hal tersebut merupakan ciri-ciri *kandoushi* seperti yang dikatakan oleh Murakami (1978) bahwa *kandoushi* dapat menjadi sebuah kalimat walaupun tanpa dukungan kata lain.

3. *Kandoushi* ねえ(nani)

Dari 6 data yang muncul dalam komik Detektif Conan Vol.70 ditemukan beberapa fungsi *kandoushi nani* diantaranya: **a)** Untuk menyatakan keterkejutan karena hal yang tidak masuk akal atau sulit dipercaya. **b)** Sebagai ungkapan perasaan terkejut karena khawatir atau cema. Fungsi *kandoushi nani* yang ditemukan pada komik Detektif Conan vol.70 lebih banyak digunakan untuk menyatakan keterkejutan karena hal yang tidak masuk akal atau sulit dipercaya (terdapat 4 data). 2 dari 6 data menunjukkan pemakaian *kandoushi nani* sebagai ungkapan perasaan terkejut karena khawatir atau cemas. Agar lebih jelas kedua fungsi serta penggunaan *kandoushi nani* tersebut akan dijelaskan contoh dari masing-masing data sebagai berikut:

1. Untuk menyatakan keterkejutan karena hal yang tidak masuk akal atau sulit dipercaya.

(2) 中森 : なに! ?^①雨だと! ? キッドは雨になるのを待って予告日時を決めたっていいのか! ?

コナン : うん! 外は今にも降りそうだし・明日の天気予報は雨みたいだしね!

(DC File 3 hal.3)

2. Sebagai ungkapan perasaan terkejut karena khawatir atau cemas

(6) 小五郎 : なに! ?^②幸姫さんが姿をけしただと! ?

知晃 : さすがに徹夜の看病は、辛いと思い、交代しようと部屋に入ったら、こんな置き手紙が・

小五郎 : 手紙? (DC File11 hal.8)

Kandoushi ① pada data percakapan (2) di atas memiliki fungsi untuk menyatakan keterkejutan karena hal yang tidak masuk akal atau sulit dipercaya. Percakapan terjadi antara Nakamori dan Conan yang berlatar belakang di ruang pameran. Nakamori dengan mengejutkan menyatakan keterkejutannya seperti yang terlihat dalam konteks tuturan 「なに! ? 雨だと! ? キッドは雨になるのを待って予告日時を決めたっていいのか! ?」 ” Apa! ? Hujan ! ? Kid menunggu hujan untuk memulai aksinya? ”. Penutur tidak percaya dengan apa yang didengarnya dan mengulangi pernyataan yang menurutnya tidak masuk di akal. Hal ini terlihat jelas dengan penyebutan kata hujan yang diulang dua kali.

Kandoushi nani pada tuturan di atas diikuti tanda seru (!) yang berfungsi menekankan bahwa *kandoushi* yang keluar dari penutur diungkapkan secara emosional dan tegas serta tanda tanya (?) berfungsi meminta mitra tutur untuk meyakinkan pernyataan yang menurut penutur sangat aneh dan tidak masuk di akal. Hal ini sesuai dengan penjelasan menurut Hidetoshi (1992:862) dan Yoshida (1979:1560) yang berpendapat bahwa *kandoushi nani* berfungsi untuk menanyakan kembali hal yang dirasa aneh oleh penutur, juga berfungsi sebagai ungkapan keterkejutan dengan kata yang didengar dari mitra tuturnya.

Kandoushi ② pada data percakapan (6) di atas memiliki fungsi sebagai ungkapan perasaan terkejut karena khawatir atau cemas. Konteks yang melatarbelakanginya adalah ketika Miyuki tidak ditemukan di kamarnya, melainkan sebuah surat yang ditinggalkan. Hal tersebut sangat mengejutkan penutur seperti yang terlihat pada konteks tuturan 「なに! ? 幸姫さんが姿をけ

しただと！？」”Apa!?! Miyuki menghilang !?”. Tuturan *kandoushi* di atas menggambarkan kondisi penutur yang terkejut dengan kabar hilangnya Miyuki, serta kecemasan dan perasaan khawatir yang hadir karena Miyuki hilang secara tiba-tiba pada dini hari. Kata *nani* dapat diartikan ke dalam bahasa Indonesia sebagai “apa” yang lazimnya digunakan untuk bertanya. Tetapi pada konteks ini kata *nani* berfungsi bukan untuk menanyakan melainkan untuk mengungkapkan emosi perasaan terkejut yang kuat ketika mendengar kabar buruk.

Kedua *kandoushi* pada tuturan di atas diikuti tanda seru (!) yang berfungsi untuk menekankan bahwa *kandoushi* yang keluar dari penutur diungkapkan secara emosional dan tegas serta untuk membedakan fungsi *nani* sebagai interjeksi. Tanda tanya (?) pada konteks *kandoushi* di atas berfungsi untuk menegaskan bahwa berita yang didengarnya tidak salah. Kemudian diikuti penegasan dengan mengulang kalimat yang didengarnya.

4. *Kandoushi* わっ (*wa'*)

Dari 4 data yang muncul dalam komik Detektif Conan Vol.70 ditemukan beberapa fungsi *kandoushi wa'* diantaranya: a) Sebagai ungkapan keterkejutan serta menunjukkan perasaan kagum; b) Sebagai ungkapan keterkejutan disertai teriakan. Fungsi *kandoushi wa'* yang ditemukan pada komik Detektif Conan lebih banyak digunakan sebagai ungkapan keterkejutan dan menunjukkan perasaan kagum (3 data). 1 dari 4 data menunjukkan pemakaian *kandoushi wa'* sebagai ungkapan keterkejutan dan teriakan. Agar lebih jelas penggunaan kedua fungsi *kandoushi wa'* tersebut akan dijelaskan contoh dari masing-masing data sebagai berikut:

a) Sebagai ungkapan keterkejutan serta menunjukkan perasaan kagum

- (2) 園子 : わっ^①、すごい！ホントに空港の搭乗口みたいになってる！
 蘭 : しかも、3つもゲートがあるし・・・
 園子 : さすが、おじ様！やるウ～！！ (DC File 3 hal.8)

b) Sebagai ungkapan keterkejutan disertai teriakan

- (4) コナン : (ガッ)え？、わっ！^②ちょっと・・・

コナン :ら、蘭姉ちゃん! ?
蘭 :ゴメンね・・・この人混みじゃ、コナン君つぶされちゃうと思
って・・・

(DC

File 3 hal.15)

Data percakapan di atas diambil pada data (2) dan (4). Masing-masing menunjukkan percakapan yang mengungkapkan emosi keterkejutan dengan *kandoushi wa*. *Kandoushi* ① menunjukkan ungkapan yang menunjukkan perasaan terkejut di luar dugaan serta ada perasaan kagum di dalamnya. Seperti dalam konteks tuturan antara Sonoko dan Ran yang berada di dalam ruang pameran. Ruang pameran tersebut telah ditata sedemikian rupa pada gerbang pintu masuknya untuk mencegah Kid si pencuri lolos dalam pameran kali ini. Sonoko sangat terkejut melihat perubahan yang terjadi di ruang pameran itu. Hal ini terlihat jelas dalam tuturan 「わっ、すごい！ホントに空港の搭乗口みたいになってる！」” Waah, luar biasa! Benar-benar seperti gerbang pemeriksaan di bandara!”. *Kandoushi wa* yang terdapat pada tuturan tersebut memperlihatkan bahwa penutur benar-benar terkejut dengan sesuatu yang dilihatnya terjadi di luar dugaannya. Hal ini terlihat pada pemakaian *tsu* kecil (っ) yang berada dibelakang *kandoushi wa* yang digunakan sebagai penegasan perasaan terkejut penutur. *Kandoushi wa* yang muncul pada percakapan di atas sesuai dengan pengertian menurut Yoshida (1979:2269) bahwa *kandoushi wa* berfungsi menunjukkan perasaan terkejut dan teriakan. *Kandoushi* ① yang dituturkan di atas juga mengandung kekaguman yang dirasakan penutur terhadap apa yang dilihatnya. Hal tersebut terlihat jelas dalam tuturan 「わっ^②、すごい！」, teriakan keterkejutan penutur diikuti oleh kata *sugoi* yang berarti ‘hebat atau luar biasa’ yang menimbulkan perasaan kagum yang dirasakan oleh penutur.

Berbeda dari fungsi *kandoushi wa* sebelumnya, pada data percakapan (4) di atas menunjukkan percakapan antara Conan dan Ran. Conan sedang berada di tengah-tengah kerumunan pengunjung yang padat untuk mencari Kid si pencuri. Tiba-tiba tangannya digenggam oleh seseorang dan ditarik dengan cepat. Conan terkejut sekali karena ia ditarik secara tiba-tiba. Penggunaannya terlihat jelas pada

tuturan 「え？、わっ！^④ ちよっと」 ” Eh? waaa!! Hei tunggu !”. *Kandoushi wa’* dalam bahasa Indonesia dapat diartikan menjadi “waa”. Penutur terlihat sangat terkejut karena tangannya tiba-tiba ditarik secara tiba-tiba oleh seseorang yang ternyata adalah Ran yang ingin menyelamatkannya dari kerumunan orang-orang. Penggunaan *kandoushi wa’* di atas diikuti oleh tanda seru (!) yang berarti keterkejutan yang terjadi sangatlah kuat. Oleh karena itu dipakai tanda seru (!) yang menegaskan keterkejutan yang dialami penutur.

Pada konteks di atas *kandoushi wa’* digunakan oleh penutur untuk mengungkapkan keterkejutan di luar dugaan. Selain itu juga untuk mengekspresikan teriakan penutur terhadap keterkejutan yang dialaminya. Seperti penjelasan menurut Suzuki (1995:2840) yang menyatakan bahwa *kandoushi wa’* digunakan untuk mengungkapkan keterkejutan dan teriakan penutur. *Kandoushi* ② yang muncul dalam data percakapan (4) tidak sama dengan *kandoushi* ① sebelumnya. *Kandoushi* ① selain berfungsi sebagai penanda keterkejutan juga memiliki makna tambahan yaitu kekaguman. Sedangkan *kandoushi* ② berfungsi menunjukkan teriakan yang muncul karena rasa terkejutnya.

5. *Kandoushi* あれ(*are*)

Dari 7 data yang muncul dalam komik Detektif Conan Vol.70 ditemukan beberapa fungsi *kandoushi are* diantaranya: a) Sebagai ungkapan keterkejutan yang kuat disertai perasaan aneh; b) Sebagai ungkapan ketika terkejut serta perasaan bertanya-tanya. Fungsi *kandoushi are* yang ditemukan lebih banyak digunakan sebagai ungkapan keterkejutan yang kuat disertai perasaan aneh (6 data). 1 dari 7 data menunjukkan pemakaian *kandoushi are* sebagai ungkapan ketika terkejut dan bertanya-tanya. Agar lebih jelas fungsi kedua *kandoushi are* tersebut akan dijelaskan contoh dari masing-masing data sebagai berikut:

1. Sebagai ungkapan ketika terkejut disertai perasaan bertanya-tanya.

(1) 園子 : 日本を今一度、洗濯いたし申候！

蘭 : え？

園子 : さて、これは誰の言葉でしょー？

蘭 : あれ〜？何か聞いた事あるけど・・・

2 hal.1)

(DC File

2. Sebagai ungkapan keterkejutan disertai perasaan aneh.

- (7) 蘭 : あれ^②、燃えてない・・・
小五郎 : 赤く光ってるだけじゃねーか
和葉 : それに、何やの？犬の体についてるあの布され？ (DC
File 11 hal.12)

Data percakapan di atas diambil pada data (1) dan (7). Masing-masing menunjukkan percakapan yang mengungkapkan emosi keterkejutan yang diungkapkan dengan *kandoushi ara*. *Kandoushi* ① menyatakan keterkejutan Ran yang heran mendengar pernyataan Sonoko dalam konteks tuturan berikut 「日本を今一度、洗濯いたし申候！」 “Jepang perlu dicuci bersih” 「あれ～？何か聞いた事あるけど・・・」 ”Wah, rasanya aku pernah dengar”. Kata *are* dapat diartikan ke dalam bahasa Indonesia menjadi “wah”. *Kandoushi* ① di atas menunjukkan perasaan heran penutur juga menimbulkan perasaan bertanya-tanya setelah mendengar pernyataan mitra tuturnya. Penutur terkejut dengan pernyataan mitra tuturnya, sepertinya ia pernah mendengar hal yang sama, oleh karena itu menimbulkan pertanyaan dalam benak penutur.

Kandoushi ① dituliskan dengan bentuk 「あれ～？」 terdapat tanda gelombang (～) disertai tanda tanya (?) menandakan bahwa keterkejutan yang dirasakan penutur diungkapkan agak panjang, serta menunjukkan perasaan sedikit terkejut dan bertanya-tanya. Hal tersebut seperti pendapat menurut Yoshida (1979:86) dalam. *Kandoushi* ② pada data percakapan (7) di atas menunjukkan percakapan yang terjadi antara Ran, Kogoro dan Kazuha. Mereka bertiga dikejutkan oleh Conan yang sedang berdiri ketika anjing setan menuju ke arahnya. Seketika anjing setan tersebut melompat ke arah Conan dan ia menangkapnya dengan kedua tangannya. Ran terkejut mengapa anjing setan tersebut tidak terbakar. Padahal ketika anjing tersebut berlari terlihat seolah-olah tubuhnya terbakar. Keterkejutan penutur terlihat dalam konteks tuturan 「あれ？、燃えてない・・・」 ”Lho kok? tidak terbakar”.

Kandoushi are dapat diartikan ke dalam bahasa Indonesia menjadi “loh kok”. Penutur merasa aneh terhadap anjing setan tersebut yang biasanya terlihat seperti diselimuti api pada tubuhnya, tetapi yang ia lihat kali ini tidak membakar tubuh anjing tersebut. Terlihat dalam penggunaan *kandoushi are* diikuti oleh tanda tanya (?) yang menandakan bahwa *kandoushi are* tersebut selain sebagai ungkapan ketika terkejut dan merasa aneh juga terdapat rasa bertanya-tanya terhadap keanehan yang dilihat oleh penutur. Fungsi *kandoushi are* dalam tuturan percakapan di atas sesuai dengan pengertian menurut Hidetoshi (1992:36) yang menyatakan bahwa *kandoushi are* merupakan suara yang keluar sebagai ungkapan keterkejutan dan ketika merasa aneh.

6. *Kandoushi* ぁら (*ara*)

Dari 3 data yang muncul dalam komik Detektif Conan Vol.70 ditemukan beberapa fungsi *kandoushi ara* diantaranya: **a)** Sebagai ungkapan keterkejutan dan perasaan heran; **b)** Sebagai ungkapan rasa terkejut dan curiga. Fungsi *kandoushi ara* yang ditemukan pada komik Detektif Conan lebih banyak digunakan sebagai ungkapan rasa terkejut dan curiga (2 data). 1 dari 3 data menunjukkan pemakaian *kandoushi ara* sebagai keterkejutan dan perasaan heran. Agar lebih jelas kedua fungsi serta penggunaan *kandoushi ara* tersebut akan dijelaskan contoh dari masing-masing data sebagai berikut:

1. Sebagai ungkapan keterkejutan dan perasaan heran

(2) 小五郎 : あんたら 2 人も、それを証明する人はいなさそうですね . . .

禅也 : ああ . . .

山村 : 毛利さん！それを聞くのは僕の役目を警察の仕事！取らないでくださいよ！

孝子 : ぁら^①、この方 . . . 刑事さんじゃないのですの？

小五郎 : あ、はい、つつい言いそびれちゃって . . .

山村 : このかたは毛利小五郎とって . . . (DC File 8 hal.15)

2. Sebagai ungkapan rasa terkejut dan curiga

服部 : 背中にうつすら死斑もでてたで！ぁら^②、あんたが死んでるおっちゃん をベッドに寝かせて眠ってるみたいに見せかけた証拠や！

コナン :まあ、証拠ならお婆さんの指紋がガムテに残ってるんじゃないか？

(DC File 6 hal.6)

Kandoushi ① pada data percakapan (2) di atas terjadi antara Kogoro, Yoshiya, Yamamura, dan Takako. Ketika sedang berkumpul di ruangan, anggota keluarga Inubushi dimintai keterangan satu persatu terkait dengan kemunculan korban baru yang merupakan salah satu anggota keluarga Inubushi. Kogoro menanyakan mereka satu persatu dan ketika sampai kepada anggota keluarga terakhir tiba-tiba polisi Yamamura menegur Kogoro karena tugas meminta keterangan merupakan tugas polisi bukan detektif. Takako yang tidak mengetahui hal tersebut bahwa Kogoro adalah seorang detektif terkenal terkejut mendengar pernyataan polisi Yamamura. Hal ini dapat terlihat dalam tuturan 「あら、この方・・・刑事さんじゃないのですの？」”Lho? Dia bukan polisi ya?”. *Kandoushi ara* dalam tuturan ini diartikan ke dalam bahasa Indonesia menjadi ‘lho’. Takako terkejut dengan pernyataan polisi Yamamura yang berkata agar Kogoro tidak merebut tugasnya. Ia heran, kalau ternyata Kogoro bukanlah seorang polisi lalu siapa sebenarnya Kogoro. Keheranan penutur terlihat jelas dalam tuturan 「この方・・・刑事さんじゃないのですの？」”Dia bukan polisi ya?”.

Melihat konteks *kandoushi ara* yang digunakan penutur menyatakan perasaan terkejut terhadap hal yang didengarnya, sekaligus terdapat perasaan heran atau bertanya-tanya. Seperti terlihat dalam tuturan di atas, kalimat yang keluar setelah *kandoushi ara* adalah kalimat pertanyaan yang menyatakan keheranan penutur terhadap seseorang yang telah meminta keterangan kepadanya. Hal ini sesuai dengan fungsi *kandoushi ara* menurut Kindaichi (1989:65) bahwa fungsi *kandoushi* selain untuk mengungkapkan keterkejutan juga untuk mengungkapkan perasaan heran. Dalam tuturan di atas *kandoushi ara* digunakan oleh perempuan. Hal ini diperjelas dengan penggunaan “kata” yang lebih halus dari “hito” untuk menyatakan orang. Sesuai dengan pernyataan Suzuki (1995:81) bahwa *kandoushi ara* sebagian besar dipakai oleh perempuan.

Kandoushi ② pada data percakapan (1) menunjukkan percakapan yang terjadi antara Hattori dan Conan di dalam ruangan dimana korban berada. Hattori

mencurigai Abukawa sebagai pelaku pembunuhan. Hal ini diperjelas dengan penggunaan *kandoushi ara* oleh Hattori dalam tuturan 「あら、あんたが死んでるおっちゃんをベッドに寝かせて眠ってるみたいに見せかけた証拠や！」” Lho, bukti bahwa bibi mengatur letak mayat itu ditempatkan tidur untuk memperlihatkan pada kami seolah dia sedang tidur kan?” *Kandoushi ara* dalam tuturan ini diartikan ke dalam bahasa Indonesia menjadi “lho”. Hattori tidak menyangka bahwa bekas lebam yang terdapat pada punggung korban terjadi dikarenakan letak korban telah diatur sedemikian rupa oleh pelaku. Melihat konteks pada percakapan di atas *kandoushi ara* tersebut digunakan untuk menyatakan perasaan terkejut sekaligus mengandung kesan curiga terhadap mitra tutur. Fungsi *kandoushi ara* dalam tuturan ini menyatakan perasaan terkejut penutur terhadap suatu hal, dan ada perasaan curiga yang dirasakan oleh penutur terhadap hal yang dilakukan oleh mitra tutur. Hal ini sesuai dengan pengertian *kandoushi ara* menurut Yoshida (1979:76) bahwa *kandoushi ara* berfungsi sebagai penanda perasaan terkejut dan curiga.

E. Simpulan

Dari paparan dialog di atas dapat diasumsikan bahwa fungsi dan penggunaan *kandoushi* penanda impresi terkejut dalam komik detektif Conan karya Aoyama Gosho adalah sebagai berikut:

No	<i>Kandou No Kandoushi</i> Penanda Impresi Terkejut	Fungsi Serta Penggunaan
1.	えっ (<i>e'</i>)	a) Sebagai ungkapan untuk menanyakan kembali suatu hal yang meragukan dari apa yang kurang jelas terdengar. b) Sebagai ungkapan yang menyatakan keterkejutan serta keragu-raguan. c) Sebagai ungkapan ketika kaget/ terkejut.
2.	ええ (<i>ee</i>)	a) Sebagai ungkapan untuk menyatakan perasaan terkejut disertai perasaan heran dan bertanya-tanya. b) Sebagai ungkapan keterkejutan yang kuat disertai perasaan takut.

3.	なに (<i>nani</i>)	a) Untuk menyatakan keterkejutan karena hal yang tidak masuk akal atau sulit dipercaya. b) Sebagai ungkapan perasaan terkejut karena khawatir atau cemas.
4.	わっ (<i>wa'</i>)	a) Sebagai ungkapan keterkejutan serta menunjukkan perasaan kagum. b) Sebagai ungkapan keterkejutan disertai teriakan.
5.	あれ (<i>are</i>)	a) Sebagai ungkapan keterkejutan yang kuat disertai perasaan aneh. b) Sebagai ungkapan ketika terkejut serta perasaan c) bertanya-tanya.
6.	あら (<i>ara</i>)	a) Sebagai ungkapan keterkejutan dan perasaan heran. b) Sebagai ungkapan rasa terkejut dan curiga.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul. 2007. *Linguistik umum*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Isami, Nagayama.1971. *Kihongo Yorei Jiten*. Japan.
- Keraf, Gorys. *Diksi dan Gaya Bahasa*, Jakarta: Gramedia.
- Kindaichi, Haruhiko. 1989. *Nihongo Daijiten*. Kodansha, Tokyo.
- Kitahara, Yasuo.dkk. 1988. *Nihon Bunpou Jiten*. Tokyo.
- Koizumi. Tamotsu. 1993. *Gengogaku Nyuumon*. Japan: Daishukan Shoten.
- Kridalaksana, Harimurti. 1994. *Kelas kata dalam bahasa Indonesia Edisi Pertama*. Jakarta: Gramedia
- Levinson, Stephen C. 1983. *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mahsun.2006. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mc clain, Yoko. 1981. *Handbook Of Modern Japanese Grammar*. Hokuseido, Tokyo.
- Motojiro, Murakami. 1978. *Shoho no Kokubunpou*. Shoryudo, Tokyo.
- Naotoshi, Nishida. 1991. *Nihongo no Tsukaikata*. Tokyo.
- Parker, Frank.1986. *Linguistic for Non Linguist*.London.

- Shimizu, Yoshiaki.2000. *Gaisetsu Nihongogaku-Nihongo Kyooiku, Oufu, Tokyo.*
- Sudaryanto.1992. *Metode Linguistik.* Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Sudjianto, Ahmad Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistic Bahasa Jepang.* Jakarta: Kesaint Blanc.
- Suzuki.1995. *Daijisen.* Shogakukan, Tokyo.
- Takashi Masuoka, Yukinori Takubo. 1989.*Kiso Nihongo Bunpou.*Tokyo.
- Verhaar, J.W.M. 1978. *Pengantar Linguistik.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Wijana, I Dewa Putu.1996. *Dasar-dasar Pragmatik.* Andi Offset.
- Yukinori, Takubo. 2005. *Gengo.* Tokyo.



DAFTAR ISI

Penerapan Dictoglos Berbasis Blog untuk Meningkatkan HOTS Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang

Herlina Putri Handayani

Strategi Penerjemahan Istilah Budaya Sosial dan Organisasi Sosial

Eky Kusuma Hapsari, Nia Setiawati, Bella Mutiara

Sufiks Pemarkah Kanji Profesi dalam Bahasa Jepang

Bernardia Sucusakti Mardianingsih, Haryono, Yudi Suryadi

Ungkapan Duka Cita dalam Bahasa Jepang di Media Sosial

Poppy Rahayu, Desy Fidyastuti

Jenis dan Fungsi Aizuchi dalam Film Let's Jets! Karya Hayato Kawai

Regita Septiani, Yanti Hidayati, Andi Abdul Khaliq Syukur

Efektivitas Media Vlog Berbahasa Jepang Terhadap Kemampuan Mahasiswa dalam Menulis Pola Kalimat pada Sakubun

Retno Utari

Analisis Pragmatik Terhadap Penggunaan Interjeksi Penanda Impresi Terkejut dalam Komik Detektif Conan Karya Aoyama Gosho

Rianita Kurniawati, Komara Mulya, Cut Erra Rismorlita

