

E-ISSN: 2528-5548



*Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*  
**JAPANEDU**



Diterbitkan oleh:

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**



# JAPANEDU

Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang

e-ISSN 2528-5548

Volume 4, Issue 2, December 2019

**JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang** is an online, open access peer reviewed journal, which is published twice year every June and December. This journal is for all contributors who are concerned with a research related to Japanese language education studies.

**JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang** provides a forum for publishing the original reserach articles, paper-based articles and review articles from contributors, related to Japanese culture, Japanese literature and Japanese language teaching/learning, which have never been published before.

## Editorial Team

Editor in Chief : Nuria Haristiani (Universitas Pendidikan Indonesia)

Associate Editor : Herniwati (Universitas Pendidikan Indonesia)  
Via Luviana Dewanty (Universitas Pendidikan Indonesia)

## Advisory & Editorial Boards

: Kumiko Sakoda (Hiroshima University)  
Levent Toksoz (Namik Kemal University)  
Lkhagava Ariunjargal (Mongolian National University of Education)  
Kumiko Sakoda (Hiroshima University)  
Didi Sukyadi (Universitas Pendidikan Indonesia)  
Ari Arifin Danuwijaya (Universitas Pendidikan Indonesia)  
Dian Bayu Firmansyah (Universitas Jenderal Soedirman)

Reviewers : Nuria Haristiani (Universitas Pendidikan Indonesia)  
Dian Bayu Firmansyah (Universitas Jenderal Soedirman)  
Kumiko Sakoda (Hiroshima University)  
Ishizawa Toru (Tokyo University of Foreign Studies)  
Lkhagava Ariunjargal (Mongolian National University of Education)  
Nagata Ryota (Hiroshima University)  
Inu Isnaeni Sidiq (Universitas Padjajaran)  
Levent Toksoz (Namik Kemal University)  
Herniwati (Universitas Pendidikan Indonesia)  
Noviyanti Aneros (Universitas Pendidikan Indonesia)

## Editorial Office:

**Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia**

Jl. Dr. Setiabudhi 229 Bandung 40154 Bandung, Jawa Barat, Indonesia

Email : [japanedu@upi.edu](mailto:japanedu@upi.edu)

Website : <http://ejournal.upi.edu/index.php/japanedu/index>

# JAPANEDU

Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang

e-ISSN 2528-5548

Volume 4, Issue 2, December 2019

---

## TABLE OF CONTENTS

日本語ヴォイス構文の指標的機能と話者の選択 Otsuka Hiroko, <i>Universitas Padjajaran</i>	64-73
<b><i>Kumori</i>: Teaching Media for Interactive Japanese Language Learning</b> Ulfah Sutiarty, Ive Emaliana, Edy Putra, <i>Universitas Brawijaya</i>	74-83
「テイル」形と「タ」形の派生アスペクト「パーフェクト性」と インドネシア語の機能語 <i>Sudah</i> と <i>Telah</i> Nandang Rachmat, <i>Universitas Padjajaran</i>	84-95
<b>Japanese Inviting Speech Act Strategy: From Gender Point of View</b> Galih Chandrawisesa, Keiko Kiyama, Nuria Haristiani, Sudjianto, <i>Universitas Pendidikan Indonesia, Gunma University</i>	96-103
<b>A Pragmatic Study on <i>Jouge Kankei</i> among Japanese Native Speakers: Expressions of Reminder</b> Sonda Sanjaya, Rosi Rosiah, <i>Universitas Muhammadiyah Yogyakarta</i>	104-114
<b>Using Vlog in <i>Shokyu Kaiwa</i>'s Course to Improve Students' Speaking Ability</b> Melia Dewi Judiasri, Herniwati, Noviyanti Aneros, <i>Universitas Pendidikan Indonesia</i>	115-125
<b>Errors in Learning Japanese through Listening-Misheard Cases-</b> Gede Satya Hermawan, <i>Universitas Pendidikan Ganesha</i>	126-132



## 日本語ヴォイス構文の指標的機能と話者の選択

Otsuka Hiroko

Faculty of Cultural Sciences, Padjadjaran University, Jatinangor, Indonesia  
[otsuka12001@mail.unpad.ac.id](mailto:otsuka12001@mail.unpad.ac.id)

### ABSTRACT

In previous researches Japanese voice constructions were examined as devices for managing discourse coherence by indicating a person as the focus of attention or of speaker's empathy. However, in that discourse function a speaker cannot choose the function because it is automatically determined by grammatical and cognitive ways. Previous studies rarely studied the context constitutive choice made by a speaker in every actual language use. This paper aims to explain the functions of Japanese voice constructions which can potentially be a set of options for a speaker's choice in a discourse, and then examines the speaker's motivation for the choice made. Introspective and intuitive research method is used to explain the set of options and motivations of speaker's choice, and each set is assumed to be formed paradigmatically based on functional linguistic theory. The functions of constructions are explained as indexical functions which is developed in the theory of anthropological linguistics. Indexical functions examined here are conventional grammatical knowledges shared in a particular language community. The data used are personal narrative ones. Therefore, the speaker's focus of attention or empathy no longer need to be questioned here, because in the personal narratives the speaker itself is cognitively the focus of attention. The analysis shows that the indexical functions of constructions chosen by the speaker is roughly divided into two types of indexicals, the first is referential indexicals which express the locus of speaker, directionality, causality, and affectedness of actions, evaluative attitudes towards events, social statuses and powers, and mental attitudes. The second is nonreferential indexicals that express socio-cultural attitudes.

### KEYWORDS

Indexical functions; Japanese voice constructions; Personal narratives; Speaker's context constitutive choice

### ARTICLE INFO

First received: 19 July 2019

Final proof accepted: 10 October 2019

Available online: 29 December 2019

### はじめに

日本語のヴォイス構文の使い分けについてのこれまでの研究では、ヴォイス構文は話者の注意の焦点または共感の対象である人物や物を示すことにより談話の結束性や一貫性を維持するための装置として議論されてきた。しかしこの文

法的談話機能は認知的かつ無意識的に決まるもので、話者が意識的選択をした結果ではないし、話者による日本語ヴォイス構文の使い分けの実際を示すものでもない。

Verschueren (1999, p.197) は、言語使用は、意識の程度の差こそあれ、話者のメタ語用的意識<sup>1</sup>に基づく言語形式の選択であるとするが、本稿



ではヴォイス構文の使い分けを、話者のコンテキスト構成的考慮に基づく選択の結果であり、話者は構文の機能を選択することでコンテキストを創り出していると考え、これをコンテキスト構成的選択とよぶことにする。

ヴォイスはどのような文にも必須の文法要素であり、また言語の主要機能のひとつである「個人の経験を語る」という重要な機能に深く関係している。日本語のヴォイス構文の使い分けの実際を明らかにするためには、母語話者の構文の選択動機を説明する必要がある。「構文動機」の文法的記述の必要性を指摘した日本語教育分野での研究にはフォード丹羽・小林・木戸・松本(2000)がある。当該研究ではヴォイス以外の文法形式や、従属節などの文形式も含め、「頭の中の概念を言語化すること」を「構文動機」として、日本語を母語としない学習者のために文法記述することを提案している。フォード丹羽らは、文の生成過程には社会文化的背景が要求する表現の選択があると述べてはいるものの、その研究の範囲は「文法形式」の選択における「注視点」としての「視点」の置き方に基づく「選択」の記述に限定されており、本稿で意味する話者の選択ではない。

本稿では、いわゆる「文法形式」であるヴォイス構文にも、社会的文化的コンテキストに関係する選択の動機があると考え。母語話者のヴォイス構文の選択というテキストの生産を体系的に説明するためには、社会的文化的コンテキストにまで及ぶ構文の機能と選択の説明を可能にする統一的理論と方法論とが必要とされる。

まず、ヴォイス構文の機能とは、出来事・事態(*event and situation*)を表現する機能である。パーソナルナラティブ(以下PNと略す)は、話者が自らの経験した出来事・事態(以下「事態」)を語るものであり、その事態を語るための基本的言語装置は動詞述語文であるヴォイス構文である。話者はヴォイス構文の諸機能を用いて、自分が把握(*construe*)した事態を語るのである。認知言語学では、意味は概念化である(*Semantics is conceptualization*)と考える(Croft and Cruse 2004, p.40)。人間は物事を異なる側面から把握する能力を持つ。つまり、事態は所与の現実ではなく、話者が認知し把握したものを言語のフィルターを通して表現したものである(Slobin 1996, p.75)。

事態を語るための言語装置であるヴォイス構文はひとつの事態の把握の仕方を表す認知スキ

ーマである。例えば、能動文や受動文は動作者から被動者への作用を異なる方向から表すスキーマを持つ。ひとつの構文はひとつの認知スキーマを持つので、本稿の分析対象であるPNデータにおいても個々のデータは単一のヴォイス構文のテキストである。また、PNでは、話者は直示的認知的な起点となるので、分析の際、認知スキーマの方向性を話者を中心に遠心性、求心性として分析することができる。

ところで、実際の日本語のヴォイス構文の機能はスキーマが表すような作用の方向性だけに留まらない。話者はヴォイス構文を用いて、事態に対する話者の関与の仕方、受影性、事態に対する評価的態度、参与者間の親疎、社会的力関係や参与者への心的態度、そして、話者自身の社会的文化的スタンスなどを表現する。こういったコンテキスト構成的機能を統一的に説明するため、本稿では「指標性 *indexicality*」という、言語人類学と社会記号論の分野で Silverstein や Ochs によって精緻化された概念を用いる。指標性は言語の意味のうち、命題的、意味論的な意味以外の意味を指示(*index*)する機能であり、また現実世界のコミュニケーションのコンテキストにテキストを位置付ける(投錨する)機能を持つ(Silverstein, 1976)。片岡(2002)は Silverstein のいう指標性とは、「ある事物がコンテキスト内に『存在』することを示す記号の特性」と説明する。そうして、その指標機能を用いる話者は認知の起点であるだけでなく、「コミュニケーションの場の原点となる(Verschueren 1999, p.18)」わけである。

次に、本稿で述べる選択とは、ヴォイス構文間で恣意的に行われるものではなく、ヴォイス体系の中で、限定的な選択肢の間で行われるものである。ヴォイスを一つの体系として捉える際注目するのは、機能の点で「類似した」構文の存在である。それらは例えば、益岡(1991,2001)、田中(1996,2004他)、山田(1999)、高橋他(2006[2005])、澤田淳(2006)ほか多くの研究者によって指摘されてきた、受身文と「テモラウ」文の間や、使役文と「テモラウ」文の間に見られる機能の類似性である。本稿の立場では、構文の類似性は代替性ではなく、意味の相補的關係と捉えるべきで、その構文間の意味機能の違いこそ、話者が選択の際考慮していると考えられるものである。こういった、選択肢と成り得る構文からヴォイス体系は出来上がっている。

Halliday (1994) は自身の文法理論を「選択 (choice) の文法」と呼び、文法体系を意味産出の源泉と捉えて、テキストはパラダイグマティックな選択肢というセットの中から選択され産出されていく (Halliday & Matthiessen, 2014) とする。本稿では、話者が実際に選択し使用したテキストとともに、選択の際考慮したと考えられる、相補的意味機能を持つ構文とからなる選択肢のセットを提示してコンテキスト構成的選択を分析する。選択される可能性のあった選択肢を提示する理由は、「一つの選択は他の選択されなかった選択肢を想起させる」からであり、「コミュニケーションの効果はその選ばれなかった選択肢から得られる」 (Verschueren 1999, p.58) ものであるからで、話者が選んだコンテキストの説明にとっても欠くべからざるものである。

本稿では、ヴォイスの機能を「話者の経験を語る」という機能に限定して分析するという、これまでに行われたことがない研究手法と、認知・機能言語学的見地と指標性の理論を統一的理論、方法論として用いることで、話者によるヴォイス構文の選択をより体系的に説明できると考える。ヴォイスは従来、命題の意味を表す部分と考えられ、話者の感情や心的態度などの「主観表現」はモダリティの分野に属するとされてきた。一方、西洋の言語学では、ヴォイスは命題の表現に関わるカテゴリであるとされてきた。しかし、ヴォイスの選択を指標機能で説明することにより、日本語ではヴォイスも「主観表現」の装置であることが明らかになる。

## 理論的枠組み

### ヴォイス体系を構成する構文

言語によってヴォイス構文の種類は異なる。また、日本語のヴォイス体系を成す構文の種類も研究者により異なる。本稿では、ヴォイス体系を意味機能的に相補関係にある構文の集合と捉え、ヴォイス構文を識別している。一般的にヴォイスは、能動、受動、使役という形態論的ヴォイスを中心とする狭義のヴォイスと、自他動詞対応や語彙的使役、「売る」と「買う」の対応など語彙的ヴォイスまでを含めた広義のヴォイスに大別される。

狭義のヴォイスの見解の中でも自他対応を重視する研究は多く、寺村 (1982) は自他対応を形

態論的ヴォイスに優先的すると指摘し、野田 (1991, 1995)、野村 (1995) は重要なヴォイスと位置付けている。また、益岡 (1984, 1987) は能動と受動が「テイル」「テアル」表現と関連することを指摘している。

本稿で扱うヴォイス構文の識別は、ヴォイスを広義に捉える見方をする村木 (1995 [1991a], 1996 [1991b], 1999 [1989])、早津 (2005)、佐藤 (2007 [2005]) などの見解と、ベネファクティブ研究の立場からのヴォイスについての見解である山田 (1999, 2000-2002)、澤田 (2006)、そして、逆行態の研究における柴谷 (1997, 2000)、坂原 (2003)、住田 (2010) のヴォイス的見地などを参考に行い、以下の構文をヴォイス構文として識別した。

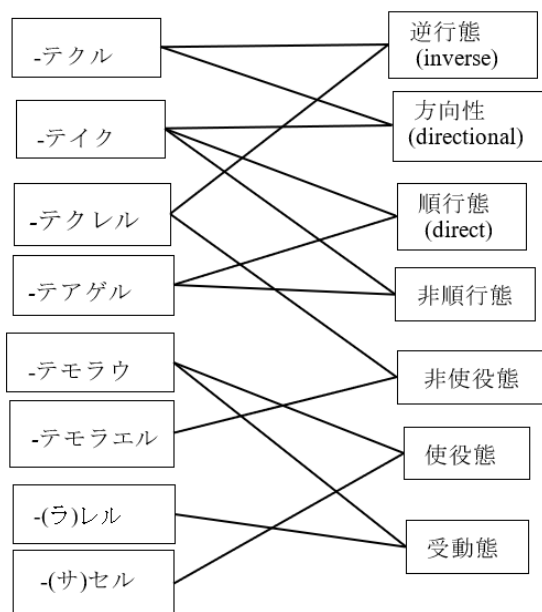
(i) 他動詞能動文、(ii) 自動詞文、(iii) 使役文、(iv) 受身文、(v) ~テアル/~テアゲル、~テクレル、~テモラウ構文、(vi) 方向性を表す構文 (テイク、テクル)、(vii) 可能・自発構文、(viii) 話者の「見え」を表す (テイル、テアル)、(ix) 複合形式 (~サセテモラウ等)。

このうち、(vi) の方向性のテイク形式には順行態としての使用と文法的に必須となる使用とがあり、テクル形式には逆行態としての使用と文法的に必須となる使用とがある。また本稿では、話者の事態への関わり方を「経験者<sup>2)</sup>」と「観察者」に分けて考えている。「経験者」の場合、(i) から (vi) および (ix) の構文が用いられ、「観察者」の場合、(ii)、(vi)、(vii)、(viii) に加え (viii) と (iii) との複合形式も用いられる。

図1はヴォイスとして機能する助動詞と各態の機能の関係を表したものである。本稿ではヴォイスの形態論的接辞や「補助動詞」にはすべて「助動詞」という術語をあてている。(viii) のアスペクト形式と、助動詞というマーカータを持たない (i) と (ii) は同図には含まれていない。

また、順行態、逆行態という術語は日本語のヴォイスでは一般的でないが、この概念はコンテキスト構成機能的に重要である。それらの定義等については後述する。

図1：助動詞とヴォイス機能の関係。



Otsuka (2018 : 3)

## 指標的機能

本稿で用いる指標の概念は Silverstein (1976)の「(言及)指示的指標 (*referential indexicals*)」と「非(言及)指示的指標 (*nonreferential indexicals*)」の概念である。指示的指標とは意味指示的 (*semantic-referential*) 内容に貢献する指標であり、非指示的指標とは意味指示的内容に貢献しない指標を言う。この指標性にヴォイス構文の機能に当てはめると、話者の位置や事態の遠心的、求心的といった方向性、現前性(見え)、原因・結果志向性、使役性等のスキーマ的意味から、受影性、事態の評価、親疎や社会的力関係、参与者への心的態度などの意味機能が指示的指標性であり、話者が示したい社会的文化的スタンスが非指示的指標性である。なお、二種類の指標性の間には、親疎や力関係、参与者への心的態度のように両方の指標性に跨っていると考えられるものもある (Otsuka, 2018a,b)。

この二種類の指標性を用いることにより、様々なヴォイス構文に対する諸家の研究成果を統一的に分析に用いることができる。例えば、山本 (2002a, 2002b, 2003)で論じられている受益、受害、好悪感情などは指示的指標性として、また、語用論的効果等で説明されていた機能は非

指示的指標性などとして考えることができる (Otsuka, 2018b)。本稿では、指標的機能の知識は、語用論的知識ではなく、慣習的文法知識であると考えている。

## 話者による選択とコンテキスト構成的機能

話者の選択は、文法によって与えられる限られた選択肢の中で行われる。その選択肢はヴォイス体系の中の、コンテキスト構成的意味機能において相補的關係を成す構文から成る。例えば話者がある事態の「経験者」で、(1)a が実際に選択されたテキストだとすると、パラディグマティックな潜在的選択肢として(1)b, (1)c を考えることができる。三つの文は意味指示的には同義であるが、指標的に異なっている。

- (1) a. 昨日ある友人が訪ねてきた。  
b. 昨日ある友人が訪ねてきてくれた。  
c. 昨日ある友人に訪ねてこられた。

この潜在的選択肢は、母語話者が慣習的文法知識に基づいて想起できるものである。話者が(1)aを使ったことによって、聞き手は(1)bと(1)cが持つ受益、受害を表す指示的指標機能が使われなかったことや、話者が「友人が訪ねてきた」事態に対する評価を避けていることを理解する。そして話者が、これから特別な話が展開するための雰囲気を出すコンテキスト化 (*precontextualization*)を行ったことを理解するのである。

指標の機能には、二種類の指標性が表すコンテキスト構成的意味と、それらの指標機能を通して行う「コンテキスト化 (Silverstein 1976, 2001[1981]) ; Ochs (1992:345)」の機能がある。Ochs はコンテキスト化を再コンテキスト化 (*recontextualization*)と後続テキストのコンテキスト化 (*precontextualization*)とに分けている。本稿ではそれらすべてを含めてコンテキスト構成的機能と呼ぶ。

## 研究手法

この研究では定性的分析手法を用いる。話者のヴォイス構文に対するコンテキスト構成的選択という、言語現象の「過程」の側面を扱ってい



るとも言え、Moleong (2007, p.7) の定性的研究手法の利点にも合致する。分析において、話者が実際に行った選択と、その潜在的選択肢であった構文を、パラダイグマティックな選択の set of options として提示するために、研究者の母語話者としての内省を用いる。

母語話者による内省の有効性については Mahsun (2005, p.90)、大島(2011)、松本(2011)

等で詳しく論じられているが、本稿での内省は容認性判断に用いるのではなく、指標的意味を記述したり、潜在的選択肢を提示するために用いる。

P Nのデータは、認知的に話者が直示の中心であり、「経験者」または「観察者」として事態に関与している構文を書きことば、話しことばを問わず収集したものである。一人称の使用はP Nの条件ではない。

## 結果と考察

図1で示したように、日本語の態とマーカーの助動詞は一対一で対応してはいない。そこで態の機能から見るか助動詞から見るかという問題が起きる。本稿では、態の機能から見ての選択肢とその機能を論じる。それぞれの態の機能はアクチュアルな選択肢と潜在的選択肢の中で触れていく。

## 使役態

使役態に対応する助動詞は～(サ)セルと～テモラウである。(2)a は話者の選択したテキスト、(2)b はその潜在的選択肢である。使役態の話者にはデータの観察から、使役者、動作者、知覚者の三つの役割がある(Otsuka, 2018b)が、以下の(2)では話者の役割は使役者である。

- (2) a. 夕方、哲生がやってきたら、私の大きな荷物を持たせて、両親のところへ帰って、しばらくはそ知らぬ顔をして穏やかに生活しよう。(哀しい予感)
- b. 夕方、哲生がやってきたら、私の大きな物を持ってもらって、…

指示的指標としては(2)aの「持たせる」は遠心的方向性、原因志向性、強制、指示、依頼、参与者間の上下、もしくは同等な関係などの意味を指標し、(2)bの「持ってもらう」は求心的

方向性、結果志向性、依頼、事態からの受益、参与者間の同等な関係などを指標する。参与者に対する心的態度は、指示的指標性から非指示的指標性にまたがる性質を持つが、(2)aでは姉が弟に対して示す「姉貴」の態度を指標し、(2)bでは話者の哲生を頼りたい和んだ心持ちを指標している。非指示的指標としては、話者は(2)aによって恋人としての哲生(血の繋がりが無い弟)に対する気持ちを当面の間は抑えて、姉らしいサバサバとした態度を示す心構えを指標し、(2)bは受益に対する感謝を表すことができる社会的人間像を指標している。以上のような指標性の違いによって、話者は(2)aを選択し、コンテキストを構成している。

## 語彙的使役態

次の(3)aは語彙的使役態である。選択肢(3)bは能動態、(3)cは語彙的使役動詞に非使役態の～テクレルがついている。(3)aと(3)cの使役者は哲生であり、(3)bの能動態の動作者は話者である。

- (3) a. この旅行中に、私は哲生の今までに私に 見せた ことがない表情をいくつも、いくつも見た。(哀しい予感)
- b. この旅行中に、私は哲生の今までに(私が) 見た ことがない表情をいくつも、いくつも見た。
- c. この旅行中に、私は哲生の今までに私に 見せてくれた ことがない表情をいくつも、いくつも見た。

(3) aの語彙的使役態の「見せる」では使役者は動作者に見ることを強制できない。この使役は、使役者自身が意図したものでない表情を動作者が見るに至った関係性を表す。一方、(3)bの「見た」は動作者(話者)の行動を表し、(3)aのような関係性はない。(3)cは話者が受益者の自覚を持っていることを示すだけでなく、哲生の表情や人物に良い感情を持っていることを指標している。(3)cと対照的に(3)aでは、哲生が見せた表情が話者にどのような影響を与えたのかについては関知しないということによって、話者が経験した出来事そのものの意外性が指標されている。



指示的指標的意味は非指示的指標の意味に関係するものもある。非指示的指標として(3)a は話者が意外な事態に対し冷静な語りの姿勢を維持していることを示す。(3)b は遭遇した状況に話者の心が不安定になっていることを示す。そして(3)c は話者が些細な出来事にも敏感に恩恵を感じる人間であることを指標している。

以上のような指標的意味は次のようなコンテクスト化の機能を持つ。(3)a の指標性は哲生という青年のイメージについて、魅力的な青年であるという再コンテクスト化として働くと同時に、哲生の表情についての意味付けが後続のテキストで展開することを聞き手に期待させる後続コンテクスト化(*precontextualization*)としても働く。一方、(3)b は「行方の定まらない雰囲気」のコンテクストを創出し、(3)c は哲生と受益者としての話者との関係が良好であり、話者が受益に満足しているという後続コンテクストを創出する。

## 順行態

順行態(*direct voice*)は能動態と同じく、動作者が主語位置にあり、両者を同一視する見解もある(古賀 2008, 住田 2010a, 2011b 参照)。本稿は、~テイクおよび ~テヤル/~テアゲルを順行態メーカーとし、順行態を「ウチ人称の動作者からソト人称の被動作者・受影者(*patient/ affectee*)に向かう動作」と定義する住田の見解に従う。住田も言うように、順行態の ~テイクは生産性が低くデータは非常に少ない。そのことは~テイクの機能の文法化が進んでいないということなので、~テイク構文の表す心的態度がネガティブか中立かについては、語用論的に決まる。~テイクの順行態は作例で示すと、「近所に文句を言っていた」のような使用例である。一方、順行態ではないのは、「近所にみやげを持っていた」のような文法的に必須となる使用である。

順行態の ~テイルに比べ、~テヤル形式の使用頻度は高い。以下の(4)a は、~テヤルの順行態のテキストである。(4)b は能動態の選択肢である。

- (4) a. つまり、十六日の夜、彼女は、正彦さんに会いに行ったのではないかというのだ。  
私は、そんなはずはないと、署長に、いつてやった。(十津川警部の挑戦 下)

- b. 私は、そんなはずはないと、署長に、いつた。

能動態 (4)b は中立的な表現とされている。これと対照すると、(4)a は話者の被動作者・受影者に対する対抗的な心的態度や、「してやったり」という感情を表していることが明らかである。順行態 ~テヤルは、同じく順行態の ~テアゲルや ~テサシアゲルなどと異なり、ネガティブな心的態度を指標する機会が多いが、異なる指標性もある。以下の(5)a を(5)b と対照してみよう。(5)a では ~テヤルの恩恵の授与という意味機能から、親密な、愛おしいという心情を指標することがわかる。

- (5) a. (自分を)抱きしめてやりたくなる。  
(キムチの夢)  
b. (自分を)抱きしめたくなる。

次に、順行態の ~テアゲル形式については、~テアゲルと ~テサシアゲルの違いは待遇の違いのみであると思われがちだが、指標性の観点からは別の違いがみられる。(6)a は順行態の ~テサシアゲルのテキストである。このテキストは、エステサロンの広告である。

- (6) a. 女性社長と 4 人のスタッフの、お客様をもっと癒してさしあげたい、…という強い思いからスタートしました。  
(<http://www.cantic.jp/q-a.html>)  
b. もっと癒してあげたい  
c. もっと癒したい

山本 (2003) は語用論的対人調節機能の論点から ~テアゲルには、恩恵性の授与を表すものと表さないものがあり、前者は話者の聞き手との間の人間関係の認識(上下関係や話者の聞き手との親しさの認識)を示し、後者は話者の事態にかかわる立場の認識(専門的な立場にあるという認識や話し手の思い入れ)を示すとする。後者の使用法は、料理番組における「煮込んであげる」表現のように、モノに対して影響を与えるのであって聞き手には作用してないが、客である聞き手への待遇的配慮のために ~テアゲルが用いられるのだと説明されている。

山本の説明では後者の用法は作用の対象がモノであるが、聞き手が被影者となる(6)a においても、専門的立場で関わっているという認識が

非指示的に指標されていると考える。話者は専門家として「癒す」という施術の作用の成否を左右しているからである。

次に、山本 (2003) では考察されていない、～テアゲルと～テサシアゲルの差異について考える。(6)a「癒してさし上げたい」には、(6)bの「癒してあげたい」と(6)c「癒したい」が選択肢として考えられるが、(6)cは広告表現としては「押し付け」が強く待遇度が不足する。一方、(6)aと(6)bの違いは非指示的指標性の違いから説明できよう。(6)bの～テアゲルでは、親しさの認識は指標するが、不特定多数の広告の読み手に対して一方的に親しさを示すことは適当ではない。そこで、(6)aの～テサシアゲルを用いて、丁寧さ、上品さやエステサロンの目指すエレガントな雰囲気を指標しているといえる。

## 逆行態

逆行態は～テクルか～テクレルで表わされる。逆行態は「彼は私に手伝えと言ってきた」のように統語的にはソト人称の動作主が主語で、被影者が話者である。逆行態は統語的には動作者主語の能動態と同じだが、話者の立場から事態を表すので、方向性は求心的である。先行研究によれば「電話をかけてくる」は文法的に必須となる使用なので、方向性は同じく求心的だが逆行態ではない。また、～テクルはネガティブな、～テクレルはポジティブな事態評価に用いられる。(7)aは逆行態の～テクレルを用いた、小学生の作文のテキストである。

- (7)a. そんなある日、「このウサギ、かってくれる？」と、友だちのじゅんくんが言ってくれました。(「南十字」新聞欄)
- b. 友だちのじゅんくんが言いました。
- c. 友だちのじゅんくんが言ってきました。
- d. 友だちのじゅんくんが言われました。

(7)bは能動態で事態評価は中立的であるとされるが、コンテキスト構成機能としてみると、自分の事態への関わ方を表現することを避けて、後続コンテキストへ事態評価を先送りしている。(7)cは逆行態の～テクルなのでネガティブな事態評価と友人へのネガティブな心的態度が指標される。(7)dは受身構文的には中立の受身だが、コンテキスト構成的には(7)aや(7)bに比べネガ

ティブな評価や心的態度が表れる。話者が選択した(7)aは指示的指標性として恩恵性や喜びを表している。(7)aを選ぶことは、非指示的指標性として、小学校低学年の話者が円満な人間関係を築こうとする「社会的人間」であるというイメージも指標される。コンテキスト化の点では、(7)a以外の選択肢では、ネガティブなコンテキスト展開が予測されてしまう。また、作文を書いた時点で、新聞欄に掲載されることが分かっていたのであれば、読み手が不特定となることへの配慮して(7)aの指標機能を選択することにもなるだろう。

次に逆行態の～テクル(8)aと受身文(8)bとを対照する。両者ともネガティブな事態評価を表すが、清水 (2010)は両者の違いについて、逆行態には話者に向けられた動作を前景化し、影響を背景化する機能があるとする。古賀 (2008)も逆行態はプロセスをプロファイルするが、受身文のように結果はプロファイルすることはないとして、影響をキャンセルする機能であるとする。

- (8)a. 帰りに、教室に帰ったら、あの子がドアのところにおいて、目が合いました。ジロジロ見てくるんです。(KOTONOHA)
- b. ジロジロ見られたんです。

(8)aの逆行態は、ネガティブな評価、心的態度を表すが、動作者の行為が自分に与えた影響については触れない。そのことで、不快な感情や動作者に対する対抗心を指標し、話者の「メンタルが強い」というスタンスも指標される。そして、対抗意識を維持した後続コンテキスト化が行われる。(8)bでは心的影響に焦点があるので、影響を受けやすい人物像が指標される。そして影響について語るような後続コンテキスト化が行われる。

しかし、逆行態の～テクルは常に不快感や対抗意識を指標するわけではない。次のテキスト(9)にそれを見ることができる。

- (9) 学生に英文を講読させると必ず「読みに」詰まる言葉があります。(…)「i. e.」もその一つ。もちろん「すなわち」という意味は分かって居るのでしょうが、「どう読んだらいいのですか？」と大抵訊いてきます。(https://ameblo.jp/prof-hiroyuki/entry-10544507496.html)

(9)以外の選択肢としては「訊かれます」か「訊きます」が考えられる。「訊かれます」は結果の側面に焦点があるので、読み手の関心は話者が質問を受けたときの話者の状況に向き、「訊きます」は動作者である学生の態度や様子などに向くと考えられる。逆行態の～テクルは行為から影響を受けないことを指標するので、「学生の常としては仕方がないな」という話者の評価的態度も表わされる。そして(9)の非指示的指標性として、学生よりも知識量がある教師としての話者という人物像を指標するので、それらが(9)の選択動機となっていると言えよう。

### 受動態

受動態は求心的方向を表す～(ラ)レルか～テモラウで表される。(10)aは～(ラ)レルの受動態を選択したテキストである。潜在的選択肢は～テモラウ受動態(10)b、～テモラウと可能形の複合形(10)c、そして「教える」と語彙的対応を成す「教わる」(10)dの3構文が考えられる。

- (10)a. 部屋のすみに息づき、押ししてくるそのぞつとするような静けさ、子供と年寄り  
がどんなに陽気に暮らしていても、埋められない空間があることを、私は誰にも教えられなくてもずいぶん早くに感じとった。(キムチの夢)
- b. 教えてもらわなくても…感じとった。
- c. 教えてもらえなくても…感じとった。
- d. 教わらなくても…感じとった。

上の4つの選択肢の指標性を対照して、アクチュアルな選択(10)aの動機を考える。(10)aは結果の側面に焦点があり、話者が教わることを欲したかどうかはわからない。また、教える可能性のあった特定の人物の存在や関係なども指標されない。(10)bは教わることに対するポジティブな評価を指標する。また、教えてくれる可能性のあった特定の人物の存在を指標する。(10)cは使役態の～テモラウに可能形が付いていることで非使役態～テモラエルとなっているが、否定形～ナイを伴っているため、かつて話者が特定の人物に教わることを願ったが叶わなかったことを指標する。(10)dの「教わる」は教育的な側面に焦点がある。そのため、「教わらな

い」は、本来知るべきことを周りの人間が教えなかったことを指標する。(10)aを選択することで、話者の孤高のスタンスという再コンテクスト化を行っている。

### 話者が事態の観察者であるとき

話者が観察者で事態に関与しないときには、「見え」の表現に～テイル、～テアルが用いられる。(11)aは<自動詞+～テイル>、(11)bは<他動詞+～テアル>である。

- (11)a. 私は(...)ぼんやり光る明るいその空を見ていた。窓の横にはその日の葬式にきてゆく喪服がかかっていた。(悲しい予感)
- b. 窓の横にはその日の葬式にきてゆく喪服がかけてあった。

日本語のヴォイスでは、自他対応が優先されるので、「かけられていた」という受身文の選択肢の議論は別稿に譲る。(11)aは動作者を指標せず、結果に焦点があるが、(11)bは話者が動作者の存在と行為の意図を意識していることを指標する。(11)aは(11)bが指標する意識を排除して、ぼんやり眺めた視線を移した先にあった喪服という情景を描いている。(11)aでは、時間の流れが遅く、けだるい空気コンテクストが創出されるが、(11)bでは、喪服の存在に対する「気づきが」次の行動へ移る後続コンテクストを創出する。

話者の「見え」の描写は～テイルと～テアルだけではない。(12)は～テイル、(13)は使役態<～(サ)セル+テイル>の複合である。両者ともアクチュアルなテキストである。

- (12) 食器はどれも(...)わけのわからないものがこびりついているし、...(ノルウェイの森)
- (13) 流しには、あらん限りの食器が、カリカリに干涸らびた食べ残しをこびりつかせたまま、(...)積み重ねられている。(KOTONOHA)

(12)では干からびてこびりついた状況に焦点があり、(13)では状況を引き起こした使役者が指標され、ネガティブな状況の評価が指標される。



## 結論

日本語のヴォイスは、話者がコンテキスト構成的機能を選択することで使い分けられる。ヴォイスは、指示的指標性としての、話者の位置や事態の遠心的、求心的といった方向性、見え、原因・結果、使役性、受影性、事態への評価、親疎や社会的力関係、参与者への心的態度などの意味と、非指示的指標性としての機能である話者が示したい社会的文化的スタンスや人物像を表す機能とがあり、それぞれの構文が異なる機能を持つ。話者は相補的な機能の構文からなる選択肢のセットから一つの構文を選択してコンテキストを構成する。選択肢を形成する構文機能の知識は慣習的文法知識に属する。

構文間の相補的意味機能は選択肢として対照することにより明確になるものもある。例えば、能動態は一般には中立的な表現と考えられているが、対照を通じて、不安定な心境、決断を渋る気持ちの表現や、事態評価を後続コンテキストに先送りするといった、「展開が読めない」という後続コンテキストの創出に使われることが分かる。

また、二種類の指標性の間の関係には、いくつかの関係性が見られる。語彙使役態の「意外性」が「冷静な語りのスタンス」へとつながったり、「恩恵性」が「事態への高評価」、そして「恩恵に敏感な人物像」や「待遇の配慮をする人物像」へとつながったり、逆行態の示す「影響を受けない」ことが、高い知識を持つ人物像を指標したり「対抗的コンテキスト」を創出したりする。また、使役態の「上下、力関係」の指示的指標が「さばさばしたスタンス」という非指示的指標へつながることなどの関係性が分かった。

## REFERENCES

- Croft, W., & Cruse, A. (2004). *Cognitive Linguistics*. Cambridge University Press.
- フォード丹羽順子・小林典子・木戸光子・松本 哲洋 (2000) 「『構文動機』を記述した日本語教育のための文法：母語話者はなぜその文法形式を使うのか」平成 11 年度文部省科学研究費補助金基金盤研究 C (1) (課題番号 11680308)
- Halliday, M.A.K. (1994). *An Introduction to Functional Grammar*. Second Edition. London, Melbourne, Auckland. Edward Arnold.
- Halliday, M.A.K. & Matthiessen, C.M.I.M. (2014). *Halliday's Introduction to Functional Grammar*. 4th edition. USA and Canada. Routledge
- 早津恵美子 (2005) 「現代日本語の『ヴォイス』をどのように捉えるか」『日本語文法』5 巻 2 号 pp.21-38.
- 片岡邦好 (2002) 「指示的、非指示的意味と文化的実践：言語使用における『指標性』について」『社会言語科学』第 4 巻第 2 号, 21-41.
- 古賀裕章 (2008) 「『てくる』のヴォイスに関連する機能」『ことばのダイナミズム』くろしお出版
- Mahsun, M.S. (2005). *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode dan Tekniknya*. Jakarta. PT. Fraja Grafindo Persada.
- 益岡隆志 (1991) 「受動表現と主観性」『日本語のヴォイスと他動性』くろしお出版
- 益岡隆志 (2001) 「日本語における授受動詞と恩恵性」『言語』大修館書店, 30(5), 26-32.
- 松本曜 (2011) 「作例と内省による研究例 1：『類別詞』と『主体的移動』の認知言語学的研究」『認知言語学研究の方法：内省・コーパス・実験』ひつじ書房, 131-147.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- 村木新次郎(1995[1991a]) 「ヴォイスのカテゴリーと文構造のレベル」『日本語のヴォイスと他動性』くろしお出版
- (1996[1991b]) 『日本語動詞の諸相』ひつじ書房
- (1999 [1989]) 「ヴォイス」『日本語の文法・文体:日本語と日本語教育』4 巻 明治書院, 169-200.
- 仁田義雄 (1981) 「態」『日本文法辞典』有精堂
- (1995[1991]) 「ヴォイスの表現と自己制御性」『日本語のヴォイスと他動性』くろしお出版
- 野田尚史(1991) 「文法的なヴォイスと語彙的ヴォイスの関係」『日本語のヴォイスと他動性』くろしお出版, 211-232.
- (1995) 「『文法的なヴォイスと語彙的ヴォイスの関係』より」『動詞の自他』ひつじ書房, 198-206.
- 野村剛史(1995) 「自動・他動・受身動詞について」『動詞の自他』ひつじ書房, 137-150.
- Otsuka, H., Suganda, D., Purwo, B. K., & Sobarna, C. (2018). Fungsi Indeksikal Referensial dan Nonreferensial pada Konstruksi Diatesis Bahasa Jepang (Referential and Nonreferential Indexical Functions in Japanese Voice Constructions). *Metalingua: Jurnal Penelitian Bahasa*, 16(1), 47-62.
- Otsuka, Hiroko. (2018b). *Penentuan Pilihan Konstruksi Diatesis oleh Penutur pada Teks Naratif Pribadi Bahasa Jepang: Pendekatan Indeksikal Konteks Konstitutif*. (Unpublished Dissertation). Padjadjaran University.
- 大島デイヴィッド義和 (2011) 「内省に基づく意味の研究」『言語研究の技法:データの収集と分析』ひつじ書房, 73-89.



- 坂原茂 (2003) 「ヴォイス現象の概観」 『言語』 32 巻 4 号 大修館書店, 26-33.
- 佐藤琢三 (2007 [2005]) 『自動詞文と他動詞文の意味論』 笠間書店
- 澤田淳 (2006) 「ヴォイスの観点から見た日本語の授受構文」 『言外と言内の交流分野』 大学書林
- (2000) 「ヴォイス」 『日本語の文法 I: 文の骨格』 岩波書店
- 清水啓子 (2010) 「日本語「動詞+てくる」構文の逆行態用法について」 『熊本県立大学文学部紀要』 第 16 巻, 47-75.
- Silverstein, M. (1976). Shifters, Linguistic Categories, and Cultural Description. Basso, Keith., Henry, A. Selby. (Eds.) *Meaning in Anthropolgy*. Albuquerque: University of New Mexico Press.
- 住田 (2010) 「日本語のコミュニケーションにおけるヴォイスの機能」 『日語日文学研究』, 74(1), 165-186.
- 住田 (2011) 『移動動詞「来る」の文法化とヴォイス機能』 神戸大学博士論文
- 高橋太郎他 (2006[2005]) 『日本語の文法』 ひつじ書房
- 田中真理 (1996) 「視点・ヴォイスの習得：文生成テクにおける横断的及び縦断的研究」 『日本語教育』 88 号 日本語教育学会, 104-115,
- (2004) 「日本語の『視点』の習得：英語、韓国語、中国語、インドネシア語・マレー語を対象に」 『言語学と日本語教育 III』 くろしお出版
- 寺村秀夫 (1982[1986]) 『日本語のシンタクスと意味』 第 1 巻 くろしお出版
- Verschueren, J. (1999). *Understanding Pragmatics*. London. Edward Arnold Limited. NY Oxford University Press.
- 山田敏弘 (1999) 『日本語におけるベネファクティブの記述的研究』 大阪大学博士論文
- (2000-2002) 「日本語におけるベネファクティブの記述的研究」 『日本語学』, 1(14), 明治書院
- 山本裕子 (2002a) 「『~テクレル』の機能について：対人調節的な機能に注目して」 『言語文化論集』 名古屋大学国際言語文化研究科, 127-144.
- (2002b) 「『~テモラウ』の機能について『~テクレル』と対比して」 『名古屋女子大学紀要』 人文社会編, 48, 263-276.
- (2003) 「『~テアゲル』の対人的な機能についての一考察」 『世界の日本語教育』, 13, 143-160.

## メディア及びコーパス

- 「南十字」 『じゃかるた新聞』  
『現代日本語書き言葉均衡コーパス』  
(KOTONOHA)

## Notes

- 1: Verschueren(1999)のメタ語用意識 (*metapragmatic awareness*)とは、特定の表現を意識的に用いることである。Silverstein (1976)のメタ語用とは発話の解釈の枠組みに関することで、コンテクスト化を意味する。
- 2: 経験者は言及事態に参与者として関与している時の話者を指すもので、いわゆる *experiencer* の概念とは異なる。



## ***Kumori: Teaching Media for Interactive Japanese Language Learning***

Ulfah Sutiyarti\*, Ive Emaliana, Edy Putra

*Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia*

*\*[ulfah\\_s@ub.ac.id](mailto:ulfah_s@ub.ac.id)*

### **ABSTRACT**

This paper centers around the ideas of developing students' media literacy through integrating Japanese language learning and multimedia form. This media is utilized to facilitate Japanese irregular verbs (*Doushi*) learning on the basis of morphological changes. One of Japanese verb forms which is employed frequently are words which have suffix *-te*, for they are use ask, order and allow interlocutors to do something (*-te kudasai*); to show present activities (*-te imasu*), to give permission (*-temo ii desu*); and to show prohibitions (*-tewa ikemasen*). Preliminary study elucidated that students found these *Doushi* are problematic and complex; thus, additional learning media to learn autonomously is inevitable for students to practice outside the classroom tasks. Researchers attempt to achieve this by developing appropriate teaching media by using *Macromedia Flash8* software based on ADDIE model research and design steps, including Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation. The media is called *Kumori*, which provides interactive and meaningful media for student self-directed learning. The findings shows that *Kumori* as the instructional media in learning Japanese vocabulary which follows steps of the ADDIE model in order to produce an effective and efficient instructional tool for language learning, can give positive impact to students' academic achievement. Therefore, adopting an appropriate instructional model must because it is a systematic process in developing proper instructional materials for an effective education and training program. Further, *Kumori* also expected to able to contribute and implicated in Japanese language teaching and learning.

### **KEYWORDS**

ADDIE Model; *Doushi*; Interactive media; Japanese

### **ARTICLE INFO**

*First received: 03 July 2019*

*Final proof accepted: 15 December 2019*

*Available online: 29 December 2019*

## **INTRODUCTION**

Japanese as a foreign language has been taught in universities for some years in Indonesia. Especially in Universitas Brawijaya, there are two study programs established to offer this foreign language, i.e. Japanese Language and Literature and Japanese Language Education. Increasing

number of the students admissions every year indicates that learning Japanese is well in demand, as there is a growing influence of Japanese culture that spreads through Indonesia via print as well as electronic media. According to statistics from Japan Foundation (Jakarta Post, 2013), more than 800,000 Indonesian are currently studying Japanese language, mainly due

to the popularity of Japanese pop culture, *anime*, *manga*, and cuisine.

In the universities, the courses are not only related to language skills, but also to the literature and cultural aspects of the people, the users of language, as well as other supporting knowledge. Besides providing facilities, to support the teaching and learning process, teaching materials and teaching media are prepared. The Japanese study obliges students to learn Japanese vocabulary as the foundation before learning more about Japanese language further in depth. There are many assumptions placed on the students, particularly in relation to Japanese writing system which somehow challenging to the students when they are beginner. The description of basic spoken discourse is demanding for the students, for instance, for basic spoken tasks like directives *mite kudasai* (please see), *kaite kudasai* (please write) and greetings like *ohayoo gozaimasu* (good morning); thus providing glossary about those discourses are ways to facilitate learning. Notwithstanding this, time constraint becomes another limitation for the teaching and learning process. Teaching and learning activities in the classroom need to be added with additional follow up activities to students. Because this additional exercise is done outside the class, interactive teaching media is indispensable.

To contextualize this problem, need analysis was administered through interviews to one Indonesian lecturer and six students across different genders and different achievement levels. The similar results were revealed as follows: (1) students need to have enrichment, especially additional materials to learn outside the class; (2) the learning media should be interesting so that it motivate students to learn outside the class; (3) the materials should cover vocabulary learning as well as how to pronounce it; and (4) there should be several levels to achieve so that students will reach particular number of dictions.

Undergraduate students are considered young people who engage in activities outside campus hours for playing games, maintaining a webpage or explaining the use of social software to peers. Some research show various use of internet applications and games among youth (Eynon, 2010) as interactive media, technology being responsive to the user's actions. The need for interactive teaching media to enhance the success rate of teaching and learning process, especially for Japanese as a foreign language study in university is indispensable. Instructional media

development should accommodate transformation of conventional learning methodologies into active teaching where students as a learning centre is facilitated compare to teachers central or learning resources. Meanwhile, today, Japanese lecturers face an unequalled challenge, namely bridging the gap between traditional teaching aimed at developing students' vocabulary and active learning which employed joyful and technology-based learning. Active learning which accommodates student-centred learning has demonstrated some important efficacies compared to conventional learning. Students' engagement in learning foreign language is reported increasing through using interactive learning media (Hung, Yang, Hwang, Chu, & Wang, 2018) because it reduces anxiety towards learning atmosphere (Simpson & Obdalo, 2014).

Therefore, Japanese lecturer should possess a balanced and well-planned curriculum with meaningful and relevant activities in order to motivate students to be active learners. Integrating interactive instructional media into Japanese classroom is one of effective and modern approaches in teaching and learning. The approach is according to concept of weaving media literacy development into the curriculum (Dvorghets & Shaturnaya, 2015).

As almost all foreign language learning processes are based on reading literacy skill, students are required to master vocabulary. Because vocabulary knowledge and conceptual knowledge are closely related to the success of language learners communication (Geske & Ozola, 2008), an interactive instructional media to enhance vocabulary mastery should be accommodated (Leu & Kinzer, 2003) so that students will be able to have positive academic performance through successful communication.

In learning Japanese vocabulary, especially Japanese irregular verbs (*Doushi*) students need to practice words which have suffix *-te*, for they are use ask, order and allow interlocutors to do something (*-te kudasai*); to show present activities (*-te imasu*), to give permission (*-temo ii desu*); and to show prohibitions (*-tewa ikemasen*). Preliminary study elucidated that students found these *Doushi* are problematic and complex; thus, additional learning media to learn autonomously is inevitable for students to practice outside the classroom tasks.

One of technologies that enhance vocabulary teaching is Japanese animations (*anime*). *Anime* is

one of famous pop-cultures of Japan widely spreading around the world. *Anime* is beneficial instructional media for Japanese learning support, especially for vocabulary learning due to several reasons, which can solve instructional challenges aforementioned. Firstly, *anime* can help primary learners to understand vocabulary through dynamic video scenes when characters speak. Secondly, *anime* makes language study more visually and intuitively, so learners are exposed with Japanese expressions from the dialogues with standardized pronunciations. Therefore, *anime* appears to be an effective media with technology based which employs students' active learning.

The main purpose of the current study is to design and develop an instructional medium which accommodates autonomous learning so that students have opportunities to practice outside the classroom tasks. Researchers attempt to achieve this by developing appropriate teaching media by using *Macromedia Flash8* software.

## LITERATURE REVIEW

### Learning Japanese Vocabulary

Learning foreign language as to Japanese is begun by learning its words. The core of the first, second, or foreign language acquisition is vocabulary learning (Thornbuty, 2002; Katwibun, 2014). Kritikou, Stavroulaki, Paradia, & Demestichas (2010) mention that there are two ways of learning a foreign language, namely (1) to understand the meaning of vocabulary (words), and (2) to know the grammar-related sentence structure which are bettering combination. Vocabulary mastery is important, for the construction of accurate sentences cannot be developed unless knowing appropriate vocabulary.

In Japanese language, vocabulary that becomes the focus is *Doushi*. A lot of practices are needed to use suffix *-te*, so that students know how to use it for several expressions like ask, order and allow people to do something (*-te kudasai*); to show present activities (*-te imasu*), to give permission (*-temo ii desu*); and to show prohibitions (*-tewa ikemasen*).

There are some positive effects of vocabulary teaching of Japanese as a foreign language. Vocabulary teaching is beneficial especially when

students feel it is most needed, like when having listening, speaking, reading, and writing, where teaching occurs in the context of message-focused activities. Thus, vocabulary learning should be a part of meaningful learning activities before it comes to solely activity. This happens because when words come up with meaningful situations like in listening, speaking, reading, and writing, students will get easier to get the meaning, which stay longer in memory, however, sometimes simply doing rote learning, like memorizing is also needed because students might encounter situations when they need quick help which do not interrupt the activities too much.

### Instructional Media for Japanese Language Learning

Instructional media is one of important elements of the instructional system which motivate students to involve and be attracted to engage in Japanese teaching and learning activities. Instructional media should be tools to match learning objective and learning process which indirectly becomes bridges between the knowledge transferred by teachers and students' comprehension (Hung et al., 2018). Instructional media can be categorized into two, i.e. traditional technology media and high-end technology media (Uzunboylu & Koşucu, 2017), and also can be divided into types of activities, thinking processes, and visual keys based on Brown (2000).

Although computer-based instructional media as an aids in teaching and learning Japanese language is highly affected by many aspects like preferences in utilizing traditional and non-computer literacy, poor computer skill, and lack of computer training, a lot of research explain effectiveness of using computer-based instructional media as it can motivate students to learn Japanese language as it support students to improve language skills and gain information especially for Japanese environment and culture. Thus, choosing appropriate instructional media is a crucial point in order to produce an effective learning supports. Since there are many kinds of instructional media which can be used to facilitate instruction, including facilitating reading instruction, above all, the main purpose of the using of instructional media in language teaching is to enable the materials taught by the teacher to be absorbed optimally by the students. Because of the various kinds of media, the teacher should



select the appropriate media for teaching so that the media can really facilitate the instruction.

### **Anime: an Interactive Vocabulary Learning Media**

Because new Japanese vocabulary should not be ever presented either solely alone or by simple rote memorization, Decarrico (2001) suggested that vocabulary learning should be presented in enriched contexts that are plenary enough to give guiding clues to their meanings, whereas the learners should be given several exposures to the items they are learning. It is essential to provide exercises or activities included learning words in word association lists, emphasizing key words in texts. The playing of Japanese vocabulary games and computer programs that include the pronunciation sounds of the vocabulary, as well as any illustrations or pictures, provide opportunity to practice in a variety of contexts, of which spoken and written are recommended.

In relation to learning Japanese as a foreign language, previous research has confirmed the evident relationship between students' interest in *anime* (Japanese animation) and interest learning Japanese language (Manion, 2005; Abe, 2009). Abe (2009) mentioned that language teachers can expect that students enhance and improve their language competencies well by utilizing materials which they are already interested. Besides that, various interactive activities came from the use of anime as a teaching tool can make the classroom fun, creative and dynamic.

Therefore, *anime* appears to accommodate Japanese vocabulary learning through interactive instructional media. According to the Japanese Foundation, there were about 3.6 millions of people who studied Japanese abroad at Japanese educational organizations in 2015, distributed in 137 countries (Japan Foundation, 2015). The learners are requiring good materials for learning Japanese, especially for their vocabulary mastery for speaking and listening in Japanese.

As teaching media, *anime*, especially *Kumori* is needed because it is increasingly offering students a range of opportunities for vocabulary practice and learning over and above pencil and paper activities. One benefit over more traditional forms of vocabulary learning is that computers are “very patient about repetition and recycling” (Hirschel & Fritz, 2013). Secondly important benefit is that *Kumori* as interactive media can often provide instantaneous feedback (Sagarra &

Zapata, 2008), though the benefits of such feedback versus delayed feedback are subject to some debate (Hattie & Timperley, 2007). Other noted benefits include giving students the ability to work independently and at their own pace with greater control over their own learning (Sagarra & Zapata, 2008).

Despite the growing popularity of interactive media like *Kumori anime* mediated vocabulary instruction (Horst, Cobb, & Nicolae, 2005), “empirical evidence of the benefits of computer assisted language learning is still scant” (Nakata 2008, p. 4). A number of claims for the superiority of this instructional media to pencil and paper learning remain speculative. Recent studies in vocabulary acquisition, however, demonstrate some promise for *kumori anime*.

## **METHODS**

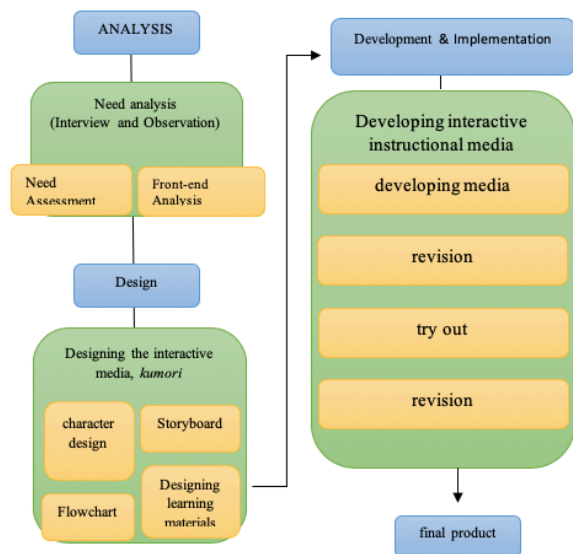
### **Research Design**

This study is classified into educational Research and Development (R&D). R&D is highly recommended to be conducted in educational setting to facilitate the educational development. Thus, the researcher produces educational products as the researcher's contribution for the educational development. The products of this research are Japanese instructional media in the form of anime, namely *Kumori* for teaching vocabulary to students Japanese foreign language learning in the university.

### **Research Procedures**

The present research procedures used in this research were adapted from the R&D model proposed Gall et al., (2003) However, because instructional media used is computer based, the development model used is based on ADDIE (Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation), as depicted in Figure 1.

Figure 1. ADDIE Model (Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation)



As in Figure 1, in the analysis step, instructional problems and objectives, learning environment, students' schemata and skills are identified to develop blueprint for the whole instructional design process. Next, learning objective, assessment instrument, exercise, content, subject matter analysis, lesson planning, and media selection are prepared systematically and specifically in design step. In this step, orderly method of identifying, creating, and evaluating the media should be applied. Besides, each element of instructional design for the teaching media plan should be executed with attention and details. In development step, developing and creating content based on blueprint is carried out. The designer helped with storyboard and graphics for the teaching media, including preparing the narrator and back sound. Implementation step allow teaching media designer to facilitate lecturer and students in utilizing the product (the instructional media), this including training students for having registration and do the tasks. Accordingly, evaluation step which accommodates researchers to make betterment of the instructional media based on the feedback.

## Research Instruments

The instruments used in this research were an observation sheet, an interview guide, and questionnaires. The observation sheet was the first instrument to collect the data in this research. The

instrument was used to observe the instructional process in the classroom in the need analysis stage of this research. The interview guide was the second instrument to collect the data in this research. The instrument was used to investigate what the students' need in vocabulary instruction, especially related to the using of the instructional media. The data was necessary for the researcher in designing the appropriate instructional media for the students. The questionnaires were distributed to the content expert (covered the aspects of the materials and instructional), media expert (covered the aspects of the appearance and the development of the media), Japanese lecturers (covered the aspects of the materials and the instruction) and the students (covered materials, the instruction and the media).

## Data Collection Technique

The data of this research were collected in three different times. Firstly, in the beginning of this research, the researcher conducted an interview with the teacher and class observation to get some information related to the students' needs in vocabulary instruction, especially related to the teaching of *Doushi* with suffix *-te* and the instructional media used. Next, after producing the media, the researcher asked for the assessment of the media from the Japanese teacher, the content expert, the media expert by distributing questionnaires for them. The last, after the media try-out, the researcher also distributed questionnaires to the students to get the students' opinion about the using of the media.

The data and information obtained were used to develop the media and to identify the feasibility of the media to be used as the instructional media. The collected data needed to be analyzed to get the results and the conclusions. Both quantitative and qualitative data were collected in this research. The qualitative data were obtained from the interview with the lecturer, the observation, the comments and suggestions from the content expert, the media expert, and the Japanese teacher while the quantitative data were obtained from the questionnaires distributed to the content expert, media expert, Japanese teacher and the students.

As choosing appropriate instructional model is pivotal aspect to create an effective instructional media prototype, so this article describes adaptation of ADDIE instructional model in designing and developing a special learning

media. Many instructional design models have been developed and used over the last few decades. Models differ in terms of the number of steps, the names of the steps, and the recommended sequence of functions. Survey of Instructional Development Models includes 18 models. Their list is not intended to be exhaustive; rather it illustrates the various ways of implementing a system approach. Instructional design technology refers to the process and procedure to systematically develop an educational program. According to Reiser and Dempsey (2007), instructional design is a system of procedures for developing education and training programs in a consistent and reliable fashion, while Gagné, Wager, Golas, & Keller (2005) define it as the process of creating an instructional system. With both systematic and scientific processes, instructional system design is documentable, replicable in its general application and leads to predictable outcomes. It also requires creativity in identifying and solving instructional problems.

As the purpose of this paper is to describe systematic process proceeded in the designing and developing an interactive instructional media for Japanese vocabulary learning, the ADDIE process is described along with details that describe techniques utilized and finding revealed. Eventually, a discussion of results of learning experience shows how systematic method to design and develop instructional media influence experience of students as the end-users.

## RESULTS AND DISCUSSION

Below are several results followed by discussions which are in sequences presented based on the stages that were followed.

### Need Analysis

From the interview with Japanese lecturer and observation, both of them had good attitudes toward Japanese vocabulary instruction. However, they still needed more appropriate media, especially visual media, to facilitate the instructional process, especially for enrichment. Thus, the researcher decided to develop *Kumori*, the anime and computer based media to learn *Doushi* with suffix *-te*, which belonged to the audio visual media to facilitate the instructional process.

The researchers are divided into one designer and two educators. As the designer, the focus is on designing the media, while educators analyzed four factors, namely students, instructional goals, instructional analysis, and learning objectives. The first factor for analysis is the students. Here, there is a need for educators to explore students existing knowledge about Japanese language and problem faced by students so that the educators can choose the areas that need to be focused on and the ways to overcome their problems in learning the language, particularly related to instructional media. Educators also need to identify the obvious goals for this product instruction. It is easier to develop a very effective instruction design when there is a clear goal. Thus, the main goal of this project is to facilitate students to learn Japanese language for vocabulary mastery purpose as the enrichment via interactive media in order to motivate them to learn. In addition, this learning tool should provide them with the opportunities to practice self-learning outside classroom wall in an interesting way. Instructional analysis is a very hard and complicated process. After the educators have identified the goals, educators will start to plan the important steps that need to be taken to achieve the goals. Therefore, in order to transform the class environment, the educators will list down all the important things that need to be embedded in the instructional media.

Learning objectives. This analysis tries to ensure what students should be able to do after the instruction completes. In order to analyze the learning objective and learning outcomes, the educators refer to the course outline for Japanese subject at the second semester.

### Design

After obtaining the data from the need analysis and deciding the media that would be developed, the next process was instructional designing. This process aimed at creating an integrated teaching and learning system which can be used in the classroom. In this phase, the designers focused on the conceptual construction of the instructional media especially display (illustration), what it can do and how to use it in order to fulfill the students' needs. This stage used the data collected from the analysis phase to acquire the related theories and instructional design models which explain how learning could be acquired. Three elements of design that educators should focus on

are learning contents, assessments and instructional strategy including teaching methods and website design.

This phase ensures that the contents are well designed to achieve the learning outcome. Based on the data collected in the analysis phase, the educators had designed learning content based on students' need as well as their opinions and suggestions. The learning content is related to sixty vocabulary related to the teaching and learning Japanese to learn *Doushi* with suffix-*te*. and fulfill the students' needs as depicted in Table 1.

Table 1. vocabulary related to the teaching and learning Japanese to learn *Doushi* with suffix-*te*

Verbs	meaning	Verbs	Meaning
あひ 会います	Bertemu	かひ 買います	Membeli
まち 待てます	Menunggu	もち 持てます	Membawa
かえ 帰ります	Pulang	よみ 読みます	Membaca
よび 呼びます	Memanggil	いり 行きます	Berangkat
うた 歌います	Menyanyi	つか 使います	Memakai
かき 書きます	Menulis	ひき 弾きます	Memainkan (piano)
およ 泳ぎます	Berenang	いそ 急ぎます	Tergesa-gesa
はな 話します	Berbicara	い 出ます	Keluar
た 立てます	Berdiri	あそ 遊びます	Bermain
のみ 飲みます	Minum	おく 送ります	Mengirim
と 取ります	Mengambil	とり 撮ります	Mengambil (Photo)
く 食べます	Makan	かぶ 覆ます	Tidur
あつ 集めます	Mengumpulkan	はじめ 始めます	Memulai
み 見せます	Menunjukkan	み 見ます	Melihat
い います	Ada	お 起きます	Bangun
か 借ります	Meminjam	あ 浴びます	Mandi
でき できます	Bisa/Dapat	し します	Melakukan
べんり 勉強します	Belajar	よやく 予約します	Berjanji
き 来ます	Datang	もち 持ってきます	Menunggu
あそ 働きます	Bekerja	おわり 終わります	Selesai
すい 吸います	Menghisap (Rokok)	き 聞きます	Mendengar
かみ 削ります	Memelihara	きり 切ります	Memotong
つく 作ります	Membuat	おし 置きます	Meletakkan
もら もらいます	Menerima	あ げます	Memberi
まな 習います	Belajar (Menerima Pembelajaran)	お 教えます	Mengajar
まが 曲がります	Belok	と 止めます	Berhenti
やす 休みます	Istirahat	け 消します	Mematikan
と 閉めます	Menutup	あ 開きます	Membuka

In relation to assessment design, data which were collected from the previous step were used to design an effective assessment. However, educators should ensure that the assessment design is strongly related to the field, content,

and context. Furthermore, the assessment should be clear and easy to understand to avoid students' misunderstanding. After determining the learning content and assessment, the educators start to design the instructional strategy by combining various methods to help students understand vocabulary through word formation in development step.

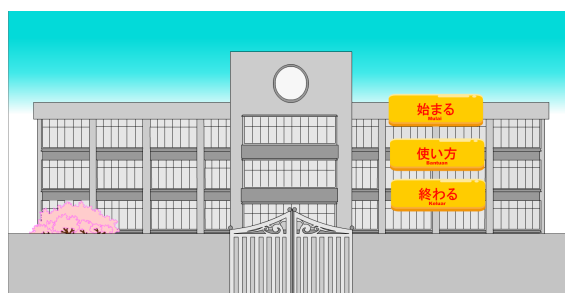
## Development

In this development step, the researcher, particularly the designer, designed the instructional media. In this step, the researcher transferring the material to the *Kumori* design. *Kumori* is instructional media which can be used individually by students who are learning Japanese language as a foreign language, especially to get supplementary exercises independently outside the classroom activities. *Kumori* provides *anime* with some characters who refer to students, they become narrators for explaining word formation to learn *Doushi* with suffix-*te*.

Here is the explanation of the design in details.

The opening page is as in Figure 2 shown a typical of a Japanese school building which welcome the students and prepare them to be ready for learning. It has opening song which is expected to increase learning enthusiastic.

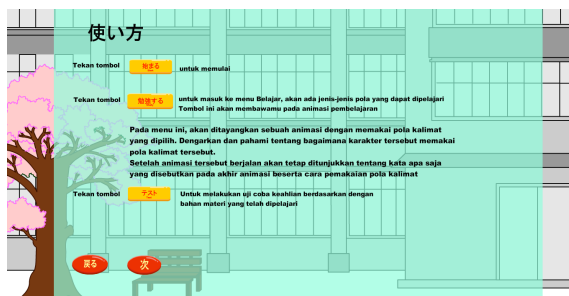
Figure 2. Opening page.



Instruction page as in Figure 3 informs students about symbols and directions to do the exercises. The symbols are direct links to the next page, to go to menu section, explanation section, and test menu. A narrator is also guiding students by reading information about symbols and directions in Japanese language.



Figure 3. Instruction page.



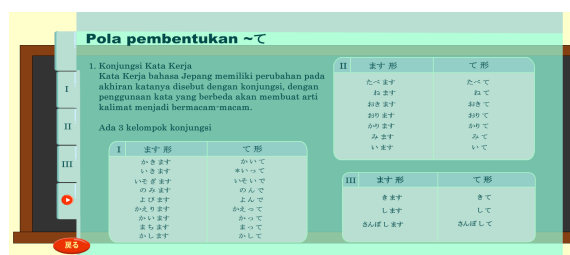
Students can select various activities in menu page (see Figure 4). In this page students can select either they are going to do exercise first or to read explanation. They can go back whenever they need to have explanation during doing their exercises in the test page. A different back sound is presented while the narrator by using Japanese language explains the buttons for explanation page and exercise page.

Figure 4. Menu.



In explanation page (see Figure 5), students can find descriptions about the word formations, especially on how suffix *-te* is placed in every basic words especially verbs. In this page backsound is stopped so that students are expected to focus in reading the explanation well, and no narrator is available in reading word formation explanations. The word formation is explained written in *Bahasa Indonesia* to ease students in understanding *Doushi*.

Figure 5. Explanation.



This test menu page (see Figure 6) informs students about exercises. There is a green button as the link to vocabulary exercises. A narrator is also guiding students by reading information about button and directions to do the exercises in Japanese language.

Figure 6. Test Menu.



## Implementation

The media design in the previous step was used as the guidance in producing the real media in this step. The researcher used some materials to create *Kumori*, by using *Macromedia Flas8* software. After the media were reviewed by the Japanese lecturer and the experts, the researcher conducted the tryout of the media. As this implementation step involve delivering and distributing materials to the target students who were the second semester students. This step was also implemented in order to get the evaluation of the media, especially from the students as the audiences.

This instructional media, *Kumori* was field tested before it was distributed to students. This instructional media was uploaded and made available to students in the computer laboratory. In this step, the evaluation of the media was based on the data from the questionnaires distributed to the students. After trying out the media, *kumori*, researcher asked the students about the use of the media using the questionnaires. The try out included 17 undergraduate students who are voluntarily in joining this pilot study, included 10 female and 7 male students. Then, there are several revision made as seen in Figure 8, based on the experts', students' and lecturer's feedback. This phase allows all materials to be tested to identify if they are well-functioning and appropriate for the intended audience.

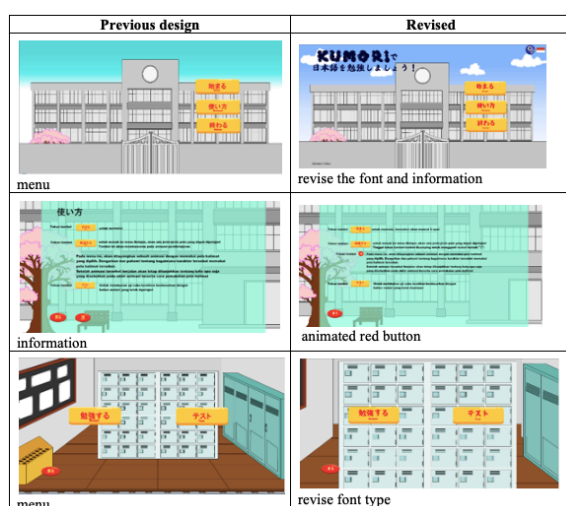
## Evaluation

The last step of the ADDIE method is evaluation. This step ensures that the instructional media designed could achieve the expected goals. Evaluation will be done throughout the implementation step with the aid of the lecturer who administer the evaluation survey among 17 students. This process is carried out to measure the effectiveness of the instructional media in helping the students to learn the Japanese language vocabulary, as well as for instructional improvement.

As the feedback compiled, slight revisions were made to ensure that students as users could comprehend what was being asked of them (instructions and directions). Nonetheless, some of the feedback refer to clarification of terms such as navigation, relevant, and visuals. The evaluation items are illustrated in the picture below.

From the assessments and responses from the content expert, media expert, Japanese lecturer and students, it can be concluded that *kumori* as the product of this research is feasible to apply for teaching Japanese vocabulary, especially *Doushi*, words which have suffix *-te* for university students. It implies that the instructional media is very good and feasible to use in the Japanese vocabulary instruction based on media expert, Japanese lecturer, and students' evaluations.

Figure 8. Development Process of *Kumori*



From the development of the instructional media above, *Kumori*, as instructional media fulfill this criteria because *Kumori* is in a form of

anime, one of popular culture which is close to the students who keen on engaging with Japanese culture. *Kumori*, it can be said that recently, students spend most of their time engaging popular culture, so utilizing popular culture as one of options of educational teaching devices let lecturers to make more insightful time in teaching and learning process. Moreover, by observing students' learning habit outside the classroom in relation to their interest such as in popular culture, lecturers can somehow motivate students to engage in learning activities, since instructional media offers activities which are relevant to their interest. This opinion is strengthened by Alvermann and Hagood (2000, p.445) argument that a way to get students interested in school literacy practices and provides lecturers with insight into students' out of school lives is through exploring students' fandom of popular culture. Although using audio-visual popular culture texts, such as movie, drama, song, and cartoon in language teaching has become a common approach for language teachers, many of them might not be aware of using *anime* in the context of teaching Japanese as a foreign language.

By using *Kumori*, successful communication for independent learning can be encouraged by the lecturers. Besides focusing on vocabulary exercise of *Doushi* with suffix *-te* students are indirectly exposed with clear understanding not only of the lexicon, grammar, cultural patterns, but also the pragmatic background of the situation. Through *Kumori*, although it is presented once in the beginning part of the instructional media, students are given pictures which are illustrated by showing how context contributes to meaning in order to construct meaningful and effective communication in a foreign language. In the case of teaching and learning Japanese as a foreign language, *Kumori*, in the form of *anime* could be useful to help language lecturers and students to achieve these language teaching and learning purposes via introducing the ideas of using *anime* in a Japanese language classroom.

## CONCLUSION

In conclusion, it is necessary for the Japanese lecturer to integrate *kumori* technology with the learning theory and pedagogy that impress Japanese learners' individual needs in order to

guide the students' academic achievement to meet the final success. An appropriate instructional media should be well structured, filled with appropriate and innovative learning materials. The use of ADDIE instructional model presented in this paper is one of the ways to achieve an effective instruction. *Kumori* as the instructional media in learning Japanese vocabulary follows steps of the ADDIE model in order to produce an effective and efficient instructional tool for language learning which can give positive impact to students' academic achievement. Therefore, adopting an appropriate instructional model must because it is a systematic process in developing proper instructional materials for an effective education and training program. ADDIE is a non-linear instructional process where the result of the formative evaluation of each phase may lead the instructional designer back to any previous phase. In other words, the instructional designer can come back to previous phases to validate the work. It provides a great flexibility and instructional designer can do any possible activities in every phase. Further product testing is important to identify the effectiveness of this media. Moreover, the instructional media should also be improved in order to motivate the students to learn especially for mastering vocabulary.

## REFERENCES

- Alvermann, D.E., & Hagood, M.C. (2000). Fandom and Critical Media Literacy. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 43(5), 436-446.
- Brown, H. D. (2000). *Principles of Language Learning and Teaching*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Decarrico, S. J. (2001). Vocabulary Learning and Teaching. In Celce-Murcia, M. (Ed.), *Teaching English as a second or foreign language* (3<sup>rd</sup> ed.). USA: Heinle & Heinle.
- Dvorghets, O. S. & Shaturnaya, Y. A. (2015). *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 200: 192 – 198.
- Jakarta Post. (2013). Retrieved from: <https://www.thejakartapost.com/news/2013/07/15/indonesians-beat-koreans-become-no-2-learning-japanese.html>
- Gagné, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of Instructional Design* (5 ed.). USA: Thomson Wadsworth.
- Geske, A., & Ozola, A., (2008). Factor Influencing Reading Literacy at the Primary School Level. *Problems of Education in the 21<sup>st</sup> Century*. 71-77.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research an Introduction* (7th ed.). Boston Allyn & Bacon.
- Hattie, J., Timperley, H. (2007). The Power of Feedback. *Rev. Educ. Res.*, 77: 81-112.
- Horst, M., Cobb, T., Nicolae, I. (2005). Expanding Academic Vocabulary with an Interactive On-line Database. *Languange Learning Technology*, 9: 90-110.
- Hung, H., Yang, J. C., Hwang, G., Chu, H., & Wang, C. (2018). A Scoping Review of Research on Digital Game-Based Language Learning. *Computers and Education*, 126: 89-104.
- Hirschel, R. & Fritz, E. (2013). Learning vocabulary: CALL Program Versus Vocabulary Notebook System , 4: 639-653.
- Japan Foundation. (2016). Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2015. Retrieved from: <https://www.jpff.go.jp/j/about/press/2016/dl/2016-057-1.pdf>
- Katwibun, H. (2014). *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 1166: 74 – 678.
- Kritikou, Y., Stavroulaki, V., Paradia, M. & Demestichas, P. (2010). User-oriented Web-based Learning Management Systems for Enhanced Vocabulary Teaching. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 9: 473-479.
- Leu, D. J., & Kinzer, C. K. (2003). *Effective Literacy Instruction, K-8*. (5<sup>th</sup> ed.). Pearson Education.
- Manion, A. (2005). Discovering Japan: Anime and learning Japanese culture. (Unpublished master's thesis), University of Southern California.
- Nakata, T. (2008). English Vocabulary Learning With Word Lists, Word Cards and Computers: Implications from Cognitive Psychology Research for Optimal Spaced Learning. *ReCALL*, 20: 3-20.
- Reiser, R. A. & Dempsey, J. V. (2007). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Simpson, R., & Obdalova, O. (2014). New Technologies in Higher Education –ICT Skills or Digital Literacy? *Procedia –Social and Behavioral Sciences*, 154: 105-111.
- Sagarra, N., Zapata, G.C. (2008). Blending Classroom Instruction with Online Homework: a Study of Student Perceptions of Computer-Assisted Learning. *ReCALL*, 20: 208-224.
- Uzunboylu, H. and Koşucu, E. (2017). Comparison and Evaluation of Seels & Glasgow and Addie Instructional Design Model. *International Journal of Science and Research*, 73(6): 98-112.
- Eynon, R. (2010). Supporting the 'Digital Natives': What is the Role of Schools?: Proceedings of the 7th international conference on networked learning 2010, ed.L. Dirckinck-Holmfeld, V. Hodgson, C. Jones, M. de Laat, D. McConnell, and T.Ryberg, 851–8. Lancaster: Lancaster University.



「テイル」形と「タ」形の派生アスペクト「パーフェクト性」と  
インドネシア語の機能語 *Sudah* と *Telah*  
*Derivative Aspectual Meanings of Perfect on -teiru and -ta Forms in Japanese and  
Meanings of Function Words 'Sudah' and 'Telah' in Indonesian Language*

Nandang Rachmat

Faculty of Cultural Sciences, Padjadjaran University, Jatinangor, Indonesia  
[nanra\\_unpad@yahoo.com](mailto:nanra_unpad@yahoo.com)

**ABSTRACT**

The basic meaning of the morphological aspect of Japanese is the opposition between the form *-ru/-ta* which expresses perfective, and *-teiru/-teita* which expresses imperfective. Also there are perfect meanings which derive from the basic meaning of *-ta* and *-teiru/-teita* forms. They refer to the fact that a certain result or effect of previous activity remain at a certain point of time. In Indonesian function words *sudah* and *telah*, which are generally considered as perfective markers, can often be the equivalent of perfect meanings in Japanese. Therefore, it is necessary to clarify the differences between perfect aspect meanings in both languages mainly regarding the use of words *sudah* and *telah*. This paper aims to explain perfect meanings in Japanese and Indonesian through the use of *-ta*, *-teiru*, *-teita* forms and function words *sudah* and *telah* by contrastive analysis. The analysis showed that the perfect meanings cannot be fully matched with the use of *sudah* and *telah*. They are not interchangeable because of differences in aspectual, modal, and contextual meanings. Some of them are expressed without using *sudah* or *telah* at all. *Sudah* means ingressive aspect, and refers to the result or effect of previous activities. As modal meanings, *sudah* indicates two things, that the speaker possesses predictions about a future event and the speaker's attitude to provide the hearer information. *Telah* means completive aspect. It does not refer to the meaning of the effect of a previous activity, therefore it can not function as taxis on future perfect aspect.

**KEYWORDS**

Aspectual; Contextual Meanings; Indonesian; Japanese; Modal; Perfect Aspect

**ARTICLE INFO**

First received: 19 July 2019

Final proof accepted: 01 December 2019

Available online: 29 December 2019

**研究の背景と目的**

日本語の形態論的アスペクトの基本的意味は完成相 (*perfective*) の「ル/タ」形と継続相 (*imperfective*) の「テイル/テイタ」形の対立であるが、「テイル・テイタ」形と「タ」形の派生的意味としてパーフェクト相 (*perfect*) がある (工藤 1995)。パーフェクト相は従来「完了の

アスペクト」と言われることが多かったが、本稿は工藤 (1995:40) の見解に従いパーフェクト相ということばを用いることにする。

パーフェクト相は、「少し前までここに誰か座っていた」のように、過去の (先行する) 運動の結果や効力が、ある時点 (設定時点 *reference time/RT*) で残存していることを表わす。上記の例では、「ここ」にはもう誰も座っては



いないが、座面がまだ温かいこと等から、少し前まで誰かが座っていたことが分かるという意味になる。先行する運動の結果や効力の残存の仕方の違いで、パーフェクト相は「状態パーフェクト」と「動作パーフェクト」とに分かれる。状態パーフェクトは設定時点で運動の直接の結果が顕在的であるもので、「結果継続」と同義である(工藤 1995)。一方、動作パーフェクトは運動の効力はあるが、結果の顕在性は前面に出ていない(cf.工藤 *ibid.*)。上記の例では「座る」という動詞は直接の結果を残さないが、座面が温かいという「広義の結果」が残っているため運動パーフェクトということになる。

さらに、動作パーフェクトと状態パーフェクトは、それぞれが設定時点(RT)の違いによって、過去パーフェクト、現在パーフェクト、未来パーフェクトに分かれる。テンスが発話時(ST)と出来事時(ET)の関係の表現であるのに対し、パーフェクト相は、過去、現在、未来のある時を基準としての出来事を表現するという、アスペクトとテンスが複合した時間表現である(工藤 1995:40)ため、第二言語の習得上比較的難しい表現にはいると思われる。

習得を難しくしている原因のひとつは、パーフェクトが「テイル・テイタ」形と「タ」形を用いて表わされ、独自の形式を持たないことである<sup>1</sup>。特に現在パーフェクトの「タ」形の場合にはより難しい。それは、「テイル」形の「彼女は結婚しているよ」が「状態パーフェクトの現在パーフェクト」であることが明らかであるのに対し、「彼女は昨日結婚しました」の「タ」の場合は現在パーフェクトなのか、完成相(perfective)なのかの判断がよりコンテキストに依存するからである。

一方、タクシス(時間的關係を示すテキスト機能)として機能するパーフェクトの習得は、文の構造というコンテキスト情報があるため、比較的容易だと言える。タクシスとしてのパーフェクトとは「2年前彼に会ったときには、彼はこの家に住んでいた」(状態パーフェクトの過去パーフェクト)のように、住み始めたことが、話者が彼に会ったという設定時点に先行していることを表わしている。

上述のようにパーフェクトは、発話時(ST)と出来事時(ET)に設定時(RT)が加わって、RTに対してETが先行するだけでなく、先行して起こった運動(出来事とRTも結びついている(工藤 1995: 97)表現である。では、上記の日本

語のパーフェクト文をインドネシア語で表現するとどのようになるのか、以下の(1)と(2)、および(3)と(4)でそれぞれ対照してみよう。

- (1) 彼女は結婚しているよ。
- (2) Dia sudah menikah.  
3機能語 結婚する
- (3) 2年前彼に会ったときには、彼はこの家に住んでいた。
- (4) Ketika saya bertemu dengan dia 2 tahun yang  
とき 1 会う に 3 2 年関係詞  
lalu, dia sudah tinggal di rumah ini.  
前 3機能語 住むに 家 これ

(1)は「状態パーフェクトの現在パーフェクト」である。この意味を表わすインドネシア語には機能語の *sudah* が使われている。(3)は状態パーフェクトの過去パーフェクトである。RTである2年前時点で、「彼がこの家にすでに住んでいた」という意味を表わすのに *sudah* が必要となる。

パーフェクトの意味をインドネシア語であらわす場合、機能語 *sudah* と *telah* が多く用いられ、代替性があると考えられることもあるが、(1)と(3)の日本語に対応するのは、*sudah* だけである。(3)では、コンテキスト的にも話者の関心は「自分が彼に会う以前に彼が住み始めていた」という起動的意味にあるので、*telah* ではなく *sudah* が用いられると考える。

日本語パーフェクト表現の中には、逆に、*telah* は対応するが *sudah* は対応しないという場合もあれば、そのどちらも対応しない場合もある。インドネシア語の機能語 *sudah* と *telah* の違いは、統語的ふるまいの違い、話し言葉と書き言葉の違い、フォーマリティーの違いなどが指摘されてきているが、代替可能と考えられる例もあることからなお議論が続いている。

パーフェクトは「テイル・テイタ」形と「タ」形の派生的意味であるため、コンテキスト的説明が必要とされることが多い。一方、インドネシア語の *sudah* と *telah* については Grangé (2010) が、統語的、意味論的に分析すると、ほとんどのコンテキストで両者は同義ではないと述べているので、こちらもコンテキスト的説明が必要となる点では同じである。

本稿では、*sudah* と *telah* の機能の違いは日本語のパーフェクトとの対照によって明らかにできると考える。だが、インドネシア語文法では *perfective* という用語は一般的に用いられるが、*perfect* は用語としても概念としても知られていない。本稿では *sudah* と *telah* にはアスペクト的、モーダル的、コンテクスト的な違いがあると考え、日本語のパーフェクトの意味との対応を分析する。それにより、双方のパーフェクト性の違いを明らかにしたい。

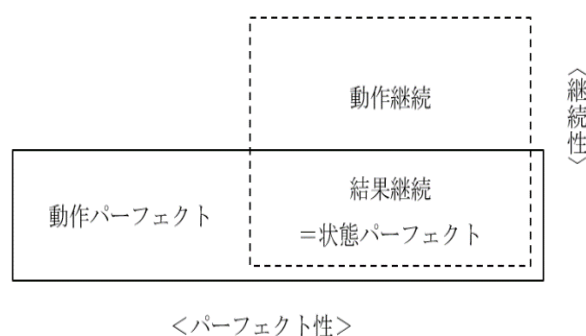


図1: 継続性とパーフェクト性.

## 理論的枠組み

### アスペクト的意味としてのパーフェクト

日本語のアスペクトは、「ル/タ」形が表わす完成相 (*perfective*) と「テイル/テイタ」形が表わす「継続相」 (*imperfective*) とからなる形態論的アスペクトが基本的アスペクトである。テンスは、発話時と出来事時の外的時間関係を示す概念だが、アスペクトは出来事の時間的展開の様態に関わる内的時間関係の概念である。完成相が「運動をひとまとまりで捉える」のに対し、継続相は「運動を継続的に捉える」ものである。タクシス機能的には完成相は継起性を、継続相は同時性を表わす。

パーフェクトは「テイル/テイタ」形と「タ」形が表わす派生的意味で、先行する運動の結果や効力が、ある時点（設定時点 *reference time/RT*）で残存していることを表わす。パーフェクト相は、先行する運動の結果や効力の残存の仕方の違いで、「動作パーフェクト」と「状態パーフェクト（＝結果継続）」とに分かれる。下の図1は継続性とパーフェクト性の関係を図式化したものである。水平方向がパーフェクト性を表わし、垂直方向が継続性を表わしている。動作パーフェクトの中で、顕在的な結果（狭義の結果）が残っているものが状態パーフェクト（＝結果継続）、広義の結果・効力が残っているのが動作パーフェクトである。結果継続ではない、動作が継続しているものは動作継続である。

パーフェクトには従来「完了」という用語が当てられることが多かった。これに対し工藤（1995: 40）は、「完了という用語は、正確な規定をしないうままあまりに曖昧に使われてきているばかりでなく、『過去』という用語と対をなして、アスペクト的把握とテンス的把握との相互排除性（切断性）を、根底において認めている」としてアスペクトとテンスの複合性を認める概念であるパーフェクトを用いている。本稿では工藤に従って、パーフェクトという用語を用いる。

### 機能語 *Sudah* と *Telah*

インドネシア語文法では *sudah* と *telah* は時間副詞とされることもあるが、専門家の間ではアスペクトマーカであるという考え方が大勢となっている。Tadjuddin (1993) ではこれらを補助詞 (*kata bantu*) としている。本稿では *sudah* と *telah* を内容語ではなく機能語と考える。*sudah* と *telah* は統語的に動詞に前置するケースが多いが、形容詞にも前置する<sup>2</sup>。また、*sudah* は単独で文を構成することもできる。

機能語 *sudah* と *telah* が表わすアスペクトについてはまだ一致した見解はない。アスペクトの研究は外国語と対照することで新しい知見が生まれる可能性がある。ロシア語のアスペクトに対応するインドネシア語のアスペクトを研究した Tadjuddin (1993:182) は *sudah* と *telah* について *perfective* であるとの見解を示している。岡（1996）が指摘するように、ロシア語のアスペクトは *perfective* と *imperfective* の対立で、日本語のようなパーフェクトはないので、Tadjuddin の上記の見解にも影響している可能性もあろう。Tadjuddin はインドネシア語の機能語の詳細な分析をしているが、扱っているアスペクトの種

類にパーフェクトは含まれていない。

以下に Tadjuddin の見解をさらに少し詳しく引用してみたい。Tadjuddin は *sudah, telah, baru, selesai, usai, habis* の 6 語が *perfective* に対応し<sup>3</sup>、*telah* と *sudah* は *imperfective* の意味も表わすが、両者はアスペクト性において異なるとする。*sudah* と *telah* は起動相 (*ingressive*) と一回性 (*semalfactive*) を表わすが、*sudah* の起動相が状態動詞の他動詞 (*sudah memiliki* 持っている)、及び非他動詞 (*sudah sadar* 覚醒した) と共起できるのに対し、*telah* は状態動詞 (*telah mencintai* 愛した/愛していた) とだけ共起できる (Tadjuddin 1993:183)。

一方、*sudah* と *telah* が非状態動詞 (動作動詞と非動作動詞) と共起した場合については、*sudah* はコンテキストによって起動相 (*ingressive*) と完結相 (*completive*) の意味を表わすとする。その説明で Tadjuddin が掲げている例文のうち「*sudah tidur* もう寝た/寝ている」は日本語の状態パーフェクトにあたり、「*sudah membaca* 読んだ/読んでいる」は動作パーフェクトにあたる可言えよう。*telah* については Tadjuddin は、「*telah tidur* (もう) 寝た/ねてしまった」と「*telah membaca* 読んだ/読み終わった」のような完結相 (*completive*) のみを表わすと説明する。上記の日本語訳にも示したが、そのインドネシア語の例文に対応する日本語文のアスペクトは、準アスペクトの「てしまう」や「～終わる」のような派生動詞のアスペクトであるとも考えらるが、コンテキスト条件を明らかにしたうえで論じなければならない。本稿ではこれらの準アスペクトは扱わない。

Grangé (2010) は *sudah, telah, pernah, sempat* の 4 つは「*perfective* のアスペクトを表わすとしばしば思われてきた」と述べたうえで、この 4 つの「文法的形態素」が一つのアスペクト (*perfective*) を表わすのに使えるということに驚きと疑問を呈し、それらのマーカのアスペクト的意味にはニュアンス以上の何かや、様々なモダリティの意味も含まれていると主張している。

Grangé は、特に頻繁に使用される *sudah* と *telah* については *perfect* マーカーであり、同義語ではないとする。本稿は、筆者がナンダン (2000) で主張したように、*sudah* と *telah* はパーフェクトのマーカーであると考え。そして、パーフェクトの意味を表しながら、話者のモーダルな意味も表わすものであると考える。

ところで、一般のインドネシア語母語話者には *sudah* と *telah* の機能の違いは分析的に理解されてはいない。これは、大学レベルの日本語学習者においても同様である。*sudah* と *telah* は日本語のパーフェクトと類似点もあり相違点もあるので、その機能を理解することが日本語パーフェクトの習得にも役立つのではないかと思う。

そこで、両者の違いを一般向けに説明したサイトやメディアでの説明を確認しておくことも今後の議論の参考になると思われる。まず、教育文化省管轄の中部ジャワ州の言語センター (Balai Bahasa Jawa Tengah) のサイトの説明 (2010) では、「*sudah* は *telah* と代替可能だが、その逆が可能とは限らない」とし、代替可能なのは「設定時点以前の先行する動作の継続を表現するとき」であり、*telah* が *sudah* と代替不可な場合とは、「気持ちが落ち着く (*tenang*) のような状態動詞と共起した時である」と説明している。そして、「このことは、話者の主観性を表わす叙述に *telah* を用いることができないことを示唆している」と結論付けている。つまり、他者の心理状態についての主観的叙述に *telah* は用いることができないという見解である。そして最後に、「両者は同義語ではあるが *sudah* が主観性を、*telah* が客観性を表わすので代替することができない」としている。

上記の見解では、代替可能なのはパーフェクトを表わす場合であり、代替不可なのは、状態動詞 (日本語でいうと感情形容詞があたる) の場合であるということになる。参考になる点は、動詞の種類による共起性についての示唆であるが、感情形容詞を含め人称制約がないインドネシア語では、共起性の可不可を「主観」「客観」で説明することの妥当性には再検討が必要である。

次に西ジャワ州で発行されている新聞 *Pikiran Rakyat* 紙 (2017) に掲載された「*sudah* と *telah* の違いは何？」を見る。同記事では、「修飾語 (副詞) の *sudah* と *telah* は両方とも動作や状態の完結、過去、完了を表わす」として、「*ia sudah/ telah pulang* (彼は帰った)」という例文を挙げて、*sudah* と *telah* の使い方が異なるいくつかの用法を説明している。その中のパーフェクトに関する説明では、*sudah* は、「*mereka sudah bercerai* (彼らは離婚した)」のように、状態 (*status*) により重きを置いているが、*telah* の方は「*mereka telah bercerai*」のように出来事の達成に重きを置いているというものである。こ



のことはモーダルな意味にも関係していて、日本語と対照すると興味深い。

この記事では、さらに機能語の種類についても言及してある。それは、「*ia sudah menikah* (彼は結婚した/している)」と対立するのは状態を表わしている文「*ia belum menikah* (彼はまだ結婚していない)」であるとして、*sudah* と *belum* を対立させている。一方 *telah* に関しては、「*ia telah menikah* (彼は結婚した)」の *telah* に対立する文は未来の出来事に言及することに重きがある「*ia akan menikah* (彼は結婚する)」であるとする。この見解は、ナンダン (2000:19) が *akan* をアスペクト的意味の表出には直接かわらずテンポラルな意味を表わす機能語として捉えていることとも通じるところがある。

## テンスとの関係

パーフェクト相は、過去、現在、未来のある時を基準としての出来事を表現するという、アスペクトとテンスが複合した時間表現である (工藤 1995:40) ので、ここで日本語のテンスとインドネシア語のテンスの違いについて述べておきたい。インドネシア語の動詞は語形変化しないので、テンスは動詞の語彙内在的アスペクトの意味と、時間副詞、直示的指示詞、限定詞などの働きによってきまる (cf. ナンダン 2000)。本稿では語彙内在アスペクトの説明は省略するが、次の (5)、(6)、(7) で日本語とインドネシア語のテンス表現を比較する。

- (5) 彼はそこに座った/座っていた。
- (6) Dia *duduk* di situ.  
3 すわるに そこ  
(彼はそこに座った/座っていた/座っている。)
- (7) Dia *akan duduk* di situ.  
3 機能語・未来 座るにそこ  
(彼はそこに座る。)

(5) の日本語文では「タ」形か「テイタ」形で過去のテンスを表わすが、(6) のインドネシア語文では「そこに」という直示表現やコンテキストによって過去も現在の動作継続も表わす。つまり、過去と現在は無標 (機能語なし) の表現である。一方、(7) の未来の動作を表わすインドネシア語文は有標の表現になり機能語の *akan* もしくは口語的表現の *mau* などが用

いられる。

Alieva, N.F., Arakin, V.D., Oglobin, A.K., Sirk, & Yu.H. (1991:379) は、インドネシア語はテンス的には現在と過去が共に未来に対して対立している言語であるという見解を述べている。以下の図 2 は、そのインドネシア語と日本語のテンス対立の違いを示したものである。インドネシア語のテンスは「現在と過去」が「未来 (有標)」と対立し、日本語のテンスは「非過去」が「過去 (有標)」と対立している。

インドネシア語のテンス対立      日本語のテンス対立

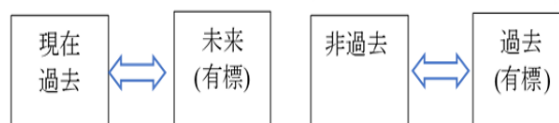


図 2: インドネシア語と日本語のテンス対立。

## 研究方法

本稿は、アスペクト体系の違う言語を対照するという対照アスペクト論の観点からの研究である。アスペクト体系の異なる言語と日本語の対照の研究は、スラブ系言語をはじめとして、日本語と朝鮮語の動作パーフェクトを対照した岡 (1996)、日本語とインドネシア語を対照したナンダン (2000)、リトアニア語とロシア語を対照した櫻井 (2010) などがある。世界の言語でパーフェクトのアスペクトを持つ言語の数について杉浦 (2011) は、The World Atlas of Language Structure 65 (Perfective/Imperfective Aspect) のデータを引用し「完結相 (*perfective*) と非完結相 (*imperfective*) の対立をもつ言語が 101、もたない言語が 121 とされ、68 (The Perfect) では完了 (*perfect*) の形式をもつものが 108、もたないものが 114 とされている」とし、「完結相と非完結相の対立をもっている言語の中でも、もたない言語の中でも、完了の形式をもつ言語ともたない言語の数は概ね拮抗している」と述べている。

日本語のパーフェクトは独自の形式を持たず、アスペクトとモーダルな意味を持つ。日本語と *sudah*, *telah* のインドネシア語表現とを対照することで、両言語のアスペクト的意味、モーダルな意味の特徴を明らかにする。なお、日本語のテイルのパーフェクトのモーダルな意味の研究



は会話文における研究などがあるが<sup>4</sup>、本稿での日本語のパーフェクトのモーダルな意味は *sudah* と *telah* の意味との対応に関連するものに限定している。分析対象は工藤 (1995)、岡 (1996)、Grangé (2010)、櫻井 (2010) が挙げた例に筆者自身の作例を加えた 40 個余りのパーフェクト表現のデータである。本稿では、各例文についての引用元の記載は省略した。

## 結果と考察

この項では、日本語とインドネシア語のパーフェクト性の相違点と類似点を通して、パーフェクト表現について明らかにしたい。データの分析の考察は代表的なものだけにとどめ、結果を表で提示する。

### 状態パーフェクトと動作パーフェクト

以下では、状態パーフェクト（結果継続）と動作パーフェクトと対応するインドネシア語文での *sudah* と *telah* の共起性を比較する。

### 状態パーフェクトと *Sudah, Telah*

(8) ~ (10) の日本語文は状態パーフェクトである。(8) と (9) に対応するインドネシア語文は *sudah* のみが共起し、(10) では *sudah* と *telah* の両方が共起する。

(8) 彼女は結婚している。(○*sudah*×*telah*)

(9) 彼女は結婚したよ。(○*sudah*×*telah*)

(10) 彼女は 2 年前に結婚した。(○*sudah*○*telah*)

*Sudah* は出来事の生起とその状態に焦点がある。また、*sudah* は起動相でもある。一方、*telah* は物事が生起したということそのものに焦点があり、完結的意味を示す。そのことから、(8) と (9) の状態パーフェクトには *sudah* が用いられ *telah* は用いられない。このことから、*sudah* は状態継続を表わすが、*telah* は状態継続を表わさないということが言えよう。

しかし、状態継続の～タの例である (10) では *sudah* と *telah* のどちらも共起できる。(10) の文はタクシス機能の例である。*sudah* を使った場合は、事態が生起することが予測されていたというモーダル的意味が表わされ、*telah* を使った場合には達成の意味が表わされるといった

違いが出る。さらに、*sudah* を用いると、話者の情報提供的な姿勢も示される。

### 動作パーフェクトと *Sudah, Telah*

次の (11) は動作パーフェクトのテイルの例である。(11) は結婚という状態の継続を表わしているのではなく、ある特定の場所で結婚したということの効力を表わしている。

(11) 彼女はスイスの教会で結婚している。  
(○*telah*×*sudah*)

(11) では、動作の顕在的結果が現在見られるかどうかには関知しない。そのため状態が継続していることに焦点がある *sudah* は用いられず、ものごとの達成に焦点がある *telah* を用いる。

### 動作パーフェクトと「もう」の共起

日本語の動作パーフェクトには～テイル形と～タ形があるが、ここでは、「もう」という副詞の共起に注目してみる。まず、「タ」形の動作パーフェクトと「もう」の共起について述べる。日本語学習者は *sudah* を「もう」と同義であると認識している場合が多いが、動作パーフェクトに「もう」が共起したものとしなものを比較すると、「もう」と *sudah* の意味機能の違いが分かる。(12) は妻が夫に用意したサラダを食べたかどうかたずねている。インドネシア語文では否定疑問文形式が使われている。

(12)A: サラダ食べた?

Saladnya dimakan gak, Pak?

サラダ.DET 食べる.PAS NEG VOC

B: 食べたよ。

Dimakan.

食べる.PAS

(12) に対応するインドネシア語文では、受身を用いて機能語なしに動作の成否を訊ね、また同様に機能語なしに答えている。日本語の受身と異なり、インドネシア語の受身は動作の完成またはその結果までを含意しないので、受身形であっても動作の達成を意味しないが、先に述べたように、無標の場合は過去か現在の時制なので、夫の答えは「食べた」ことになる。現在食べているところであれば「*sedang/lagi*」という機能語が付加される。日本語の～タ形現在パーフェクトと対照すると、*sudah* も *telah* も付

加されないインドネシア語文 (12) はコンテキスト条件から現在パーフェクトを表わしているということが言えよう。

次に、「もう」と *sudah* との対応を見るために (13) を挙げる。(13) では「もう」が用いられており、これに対応するインドネシア語文には *sudah* が共起する。*sudah* で訊ねられた内容が生起していれば *sudah* を用い、まだ生起していないときには *belum* が用いられる。

(13) A : サラダもう食べた?

Saladnya *sudah* dimakan gak, Pak?

サラダ.DET 機能語 食べる.PAS NEG VOC

B : まだだよ。

Belum.

機能語

B' : 食べたよ。

*Sudah*.

機能語

日本語の「もう」は物事が生起することが予想されていて、話者が事態の推移の時間的な側面に関心がある場合に用いられる。(13) で「もう」が用いられているのは早く食べてほしいというようなモーダルな意味を表わすためである。*sudah* がこのようなモーダルな意味を表わすことができるかはさらに検討を要する。*sudah* と「もう」とに共通する点として、生起が予想されている事態に用いられるということが言えよう。

次の表 1 は「テイル形」の動作パーフェクトに「もう」が共起した場合のインドネシア語文の *sudah* および *telah* の共起性の分析結果を示したものである。

(14)、(15)、(16) の「もう」のモーダルの意味は、予想より事態の生起が早いことであり、(17) は相手が知らない情報を伝えるというムードがある。(18) の「もう」は情報提供という話者の姿勢から、コンテキストによってはさらに含意を生む。会話文の場合、「そういうわけですので、この件は新しい学長が担当します」というような含意である。一方、*sudah* は事態の起動の意味から「拡張」して、情報を提供する話者の姿勢を示す機能もあると考える。だが「もう」で表現される上記のような含意まで *sudah* が示せるかどうかは今回の分析では明らかではない。

表 1: テイル形「もう」動作パーフェクトとインドネシア語文の *sudah* と *telah* の共起性。

日本語文	共起性
(14) もう <u>寝</u> ているの? (Masa, <i>sudah</i> tidur?)	○ <i>sudah</i> × <i>telah</i>
(15) 彼はもう論文を <u>書</u> いて いる。(Dia <i>sudah</i> menulis artikel ilmiah.)	○ <i>sudah</i> × <i>telah</i>
(16) あなたが家庭を持つこ ろには私はもうとっく に <u>死</u> んでいるわよ。 (Saat nanti kau berumah tangga, aku pasti <i>sudah</i> lama meninggal.)	○ <i>sudah</i> × <i>telah</i>
(17) 私の父は、ガンで、 もう <u>死</u> んでいます。 (Ayah saya <i>sudah</i> meninggal karena kanker.)	○ <i>sudah</i> × <i>telah</i>
(18) 先週もう新しい学長が <u>就</u> 任しましたよ。 (Rektor baru <i>sudah</i> diangkat pada minggu lalu.)	○ <i>sudah</i> × <i>telah</i>

「もう」と類似した表現に「既に」と「とっくに」があるが、その二つにはタクシス機能的に先行して成立した、または継続している事態を示す意味がより強くある。「とっくに」にはまた、事態が生起してから時間が経ったことを強調するムードがある。工藤 (1995:122) は「すでに、もう、とっくに」と共起することで直接的結果がそこに顕在的であることを表わすとしているが「もう」は「既に」や「とっくに」と共起することもあるので、別のモーダルの意味が表わされると思う。「帳場さん、お膳はとっくに出ています。(Bapak resepsionis, hidangannya *sudah dari tadi* disajikan.)」という例では、「もう」に置き換えられない意味が表われていると考える。

### 状態パーフェクト (非タクシス)

次の表 2 は「テイル」形の状態パーフェクトで、タクシス機能を持たない文とインドネシア語文での *sudah* および *telah* との共起性についての分析結果を示したものである。

表 2: 状態パーフェクトとインドネシア語文における *sudah* と *telah* の共起性.

日本語文	共起性
(19) ...あなたは大勢の人に <u>見られている</u> んですよ。 (Soalnya anda saat itu dilihat banyak orang.)	× <i>sudah</i> × <i>telah</i>
(20) 私たちはここに10年 <u>住んでいる</u> 。 (Kami <i>sudah</i> tinggal 10 tahun di sini.)	○ <i>sudah</i> × <i>telah</i>
(21) イワンは <u>働いている</u> 。 教師だ。 (Iwan <i>sudah</i> bekerja, dia guru.)	○ <i>sudah</i> × <i>telah</i>

(19) の日本語は受け身であることで結果継続の意味になる(工藤 1995)。(19) に対応するインドネシア語文「*Soalnya anda saat itu dilihat banyak orang.*」では、機能語なしにテンス的に過去と結果を表わす。インドネシア語文で *sudah* が用いられないのは結果の継続性が *sudah* の表わす意味に合わないことと、予測された事態の生起ではないためであり、*telah* が用いられないのは「多くの人に見られた」という事態が *telah* の表わす達成や完結の意味に当てはまらないためであると考えられる。(20) と (21) は結果の顕在性、継続性があるので *sudah* が対応する。(21) はインドネシア語のデータ「*Iwan sudah bekerja, dia guru.*」の日本語訳である。

### 動作パーフェクト (非タクシス)

次の表 3 は「テイル」形の動作パーフェクトでタクシス機能を持たない文とインドネシア語文での *sudah* および *telah* との共起性の分析結果を示したものである。

表 3: 動作パーフェクトとインドネシア語文における *sudah* と *telah* の共起性.

日本語文	共起性
(22) 「山田孝雄は1908年に『日本文法論』を <u>書いている</u> 。」(Yamada Yoshio menulis buku Nihon Bunpouon pada tahun 1908.)	× <i>sudah</i> × <i>telah</i>
(23) ...昔の文士がどんなことを <u>書いている</u> か、調べてみようと思ってね。 (Saya ingin tahu apa saja yang ditulis para pujangga zaman dulu.)	× <i>sudah</i> × <i>telah</i>
(24) (荒れた家の中を見て)イノシシが <u>荒らしている</u> な。(Melihat isi rumah yang berantakan) Ini rupanya dirusak babi hutan, ya.)	× <i>sudah</i> × <i>telah</i>
(25) (検死の結果を見て)「妙なものを <u>食べています</u> な。」(Melihat hasil forensik) “Kok, dia makan makanan yang aneh ya.”)	× <i>sudah</i> × <i>telah</i>
(26) 「男も女も、青酸カリを <u>飲んでます</u> な」医者は言った。(“Ini laki-laki dan perempuan dua-duanya minum sianida, ya”, kata dokter.)	× <i>sudah</i> × <i>telah</i>
(27) 豆の様子じゃ、10里位 <u>歩</u> いてるよ。(Melihat lecet di kakinya, dia <i>telah</i> berjalan kaki sekitar 40 km.)	× <i>sudah</i> ○ <i>telah</i>
(28) あのね、その人前に1度結婚しているんですって。 (Dengarin, katanya orang itu <i>sudah</i> pernah menikah 1 kali.)	○ <i>sudah</i> × <i>telah</i>
(29) ...私は1年半前に探偵に源太のことを <u>調べさせている</u> んですよ。(...Saya <i>sudah</i> meminta detektif pribadi untuk menyelidiki Genta satu setengah tahun yang lalu.)	○ <i>sudah</i> × <i>telah</i>
(30) 「 <u>着いてます</u> よ。」係員はあっさり答えた。 (“ <i>Sudah</i> sampai”, jawab petugas dengan tangkas.)	○ <i>sudah</i> × <i>telah</i>

また、Grangé (2010) がパーフェクトマーカとして挙げた *pernah* は、(28) の「その人前に 1 度結婚しているんですって」の原文のインドネシア語文である「*Katanya, orang itu sudah pernah menikah satu kali.*」に見られるように、*pernah* が *sudah* と共起することで、*sudah* が表わす結果状態がもう継続していないことを表わすので、*sudah* のパーフェクトの意味とは異なる意味機能があるといえる。

また、日本語の「もう」の機能と *sudah* の機能の違いは (30) の例で説明できる。(30) には「もう」がないが、対応するインドネシア語文には *sudah* が共起する。仮に、(30) の例文に「もう」をつけ「もう着いていますよ」とすると、「あなたの予想に反して」というムードが生じてくる。このムードは *sudah* にはない。

### パーフェクトのタクシス

タクシス機能として用いられたパーフェクト文との対応では、*sudah* と *telah* の共起性は以下の Ta から Td の 4 タイプに分かれた。

*sudah* と *telah* の共起性のタイプ：

- Ta. 《○*sudah*×*telah*》
- Tb. 《×*sudah*○*telah*》
- Tc. 《○*sudah*○*telah*》
- Td. 《×*sudah*×*telah*》

以下ではそのタイプ別に日本語との対応を検討する。パーフェクトの種類は未来パ、現在パ、過去パと略す。動作パーフェクトと状態パーフェクトの別は記さない。

#### タイプ Ta 《○*Sudah*×*Telah*》

タイプ Ta の共起の特徴として未来パーフェクトがほとんどを占めている。つまり、*sudah* は起動相の意味と効力の残存を表わすので、先行する動作の結果・効力の残存の意味を表わすことができるが、*telah* は出来事の成否に関心があり完結的なので、未来パーフェクトには対応しないということができよう。

表 4.1: パーフェクトのタクシスとインドネシア語における *sudah* と *telah* の共起性 Ta.

日本語文に対するインドネシア語のタイプ： Ta 《○ <i>sudah</i> × <i>telah</i> 》	パーフェクトの種類
(31) あなたが家庭を持つところには私はもうとつくに <u>死んでいる</u> わよ。 (Ketika nanti kau berumah tangga, aku pasti <i>sudah</i> lama meninggal.)	未来パ
(32) 4.5 年先のことなんか分かるものですか。私の方が先に <u>首になって</u> いるかもしれないわ。 (Siapa tahu keadaan 4-5 tahun yang akan datang. Bisa saja saya yang <i>sudah</i> duluan dipecat.)	未来パ
(33) 恐らく新羅の使者が帰国した時は、中大兄皇子はすでに名実ともに新政の最高責任者の <u>位置について</u> いるのではないか。 (Pada saat utusan dari negara Shiragi tiba kembali ke negaranya, kemung-kinan Putra Mahkota Nakano Ooe no Ouji <i>sudah</i> menempati kedudukan ter-tinggi di pemerintahan baru baik secara formal dan faktual.)	未来パ
(34) 来年には新しい学長が <u>就任して</u> いるでしょう。 (Mungkin rektor baru <i>sudah</i> diangkat pada tahun depan.)	未来パ
(35) 病院にかけつけたとき、父はもう <u>死んで</u> いました。 (Saya bergegas datang ke rumah sakit, namun saat itu ayah <i>sudah</i> meninggal.)	過去パ

#### タイプ Tb 《×*Sudah*○*Telah*》

このタイプ Tb は、(37) が現在パーフェクトである以外、すべて過去パーフェクトである。(37) の *telah* は事実の成否に関心がある。(36) の出来事を述べるには *telah* だけ対応し、完結的であって、効力の残存は表現されない。(38)、(39)、(40)、(41) で *telah* のみが共起するのは、このパーフェクトが予測できた事態を表わさないためである。*telah* は動作パーフェクトの過去パーフェクトの訳文にはなるが、効力の残存を表わしてはいない。



表 4.2: パーフェクトのタクシスとインドネシア語における *sudah* と *telah* の共起性 Tb.

日本語文に対するインドネシア語文のタイプ:Tb 《× <i>Sudah</i> ○ <i>Telah</i> 》	パーフェクトの種類
(36) 戦争が始まる前に (までに)、彼は日本に <u>きていた</u> 。(Sebelum pecah perang, dia <i>telah</i> datang di Jepang.)	過去パ
(37) 先週新しい学長が <u>就任しています</u> 。(Minggu lalu telah diangkat rektor baru.)	現在パ
(38) 禅智寺に行ってみると、業行はすでに 2 ヶ月程前に、筆写した経巻類を詰めた箱を数個預けたまま、姿を <u>消していた</u> 。(Ketika mendatangi kuil Zenchiji, Gyougou <i>telah</i> menghilang sekitar 2 bulan yang lalu dengan menitipkan beberapa kotak yang berisi kitab yang disalinnya.)	過去パ
(39) ……この年の 7 月、海老名弾正は家庭内の不幸で転勤できなくなった親友の横井時雄の替りに熊本へ転勤することになり、本郷教会を <u>去っていた</u> 。(Pada bulan Juli tahun ini Ebina Danjou <i>telah</i> meninggalkan Gereja Hongou dan pergi ke Kumamoto untuk menggantikan Yokoi Tokio, teman baiknya, yang mutasi dinasnya tidak jadi karena ada anggota keluarga yang meninggal.)	過去パ
(40) 僕はさっきあなたと別れた後で、初めて彼女とはっきり結婚の約束をしたんです。結婚しろという母の至上命令はとっくの昔に <u>出てはいました</u> 。(Tadi, setelah berpisah dengan anda, untuk pertama kalinya secara jelas saya berjanji kepada dia untuk menikah. Perintah absolut dari ibu agar saya menikah <i>telah</i> lama keluar.)	過去パ
(41) 私が帰郷した時には、父はすでに 3 時間前に <u>死んでいた</u> 。(Saat saya tiba di kampung halaman saya, ayah <i>telah</i> meninggal 3 jam sebelumnya.)	過去パ

### タイプ Tc 《○*Sudah*○*Telah*》

タイプ Tc は (42) の一例のみである。タクシス的には *sudah* と *telah* のどちらも可能だが、効力の残存の意味は *sudah* にだけあり、*telah* には

ない。

表 4.3: パーフェクトのタクシスとインドネシア語における *sudah* と *telah* の共起性 Tc.

日本語文に対するインドネシア語文のタイプ:Tc 《○ <i>Sudah</i> ○ <i>Telah</i> 》	パーフェクトの種類
(42) わかっています。そのお話は、大統領にはたらきかけようとしたときに、既に <u>聞いています</u> 。覚悟はできています。(Saya tahu. Saya <i>sudah/telah</i> mendengar cerita itu ketika kita mencoba melakukan pendekatan pada Presiden. Saya sudah siap untuk itu.)	現在パ

### タイプ Td 《×*Sudah*×*Telah*》

タイプ Td は (43) 一例のみである。(43) は「いわれた」のが設定時の「食堂を出るとき」と同時であることから、設定時に先行する動作の効力ではないため、*sudah* が使えない。前節と後節ともに完成相 (*perfective*) で表わされ、*telah* の持つ完結性 (*completive*) の意味も適用されない。効力は含意でしか表わされない。

表 4.4: パーフェクトのタクシスとインドネシア語における *sudah* と *telah* の共起性 Td.

日本語文に対するインドネシア語文のタイプ:Td 《× <i>Sudah</i> × <i>telah</i> 》	パーフェクトの種類
(43) あとで私の部屋にくるようになって食堂を出るとき、おじいさまから <u>いわれていました</u> 。(Pada waktu keluar dari ruang makan, saya disuruh kakek supaya datang ke kamarnya nanti.)	現在パ

## 結論

日本語のパーフェクトとインドネシア語の機能語 *sudah* と *telah* の対応を分析した結果、この二つの機能語は日本語のパーフェクトの表わす動作の結果、効力の残存の意味すべてには対応できないと分かった。パーフェクトに対応するインドネシア語文では、*sudah* も *telah* も使われない場合が多い。また、*sudah* か *telah* のどちらかが使われた場合、両者の間にアスペクト的意味、モーダルな意味、コンテクスト的意味の違いが

あり、代替可能ではないことも分かった。本結論では特にアスペクトの意味とモーダルな意味を対照した結果についてまとめたい。

アスペクトの意味の違いとしては、*sudah* は起動相を表わし、生起する出来事の状態性に焦点がある。そのアスペクトの意味から、動作パーフェクトよりも、状態パーフェクトにより近い結果、効果の残存性を表わす。しかし、*sudah* は出来事の前起が話者に予測されていない出来事に対しては、パーフェクトとしてまったく用いることができない。また、タクシス機能としては、*sudah* は出来事の先行性とその結果、効力の残存を表わすことができるので、未来、現在、過去のどのパーフェクトでも対応できる。一方、*telah* は完結相を表わし、動作の成立、達成に焦点があるため、結果、効力の残存には関知しない。そのため、厳密には日本語のパーフェクトの意味は表わすことができず、タクシス機能としては完成相 (*perfective*) 的な同時性を表わす。また、*telah* は先行する動作の結果、効力は表わせないで、未来パーフェクトには対応することができない。

モーダルな意味の観点から見ても、*sudah* と *telah* には違いが見られる。本研究でのモーダルな意味とは、事態の前起が予測されることが起きたことを意味したり、話者の伝達態度として、聞き手が知らないと話者が判断している情報を提供する姿勢を示す。*sudah* の持つ、前起が予測されているというモーダルな意味を *telah* は表わすことはできない。一方、日本語の「もう」には生起することが予測されている運動や状態への推移が、予測より早く起きたというモーダルな意味がある。「テイル」形に「もう」が共起した動作パーフェクトの例で *sudah* が対応しているものがあるが、それは *sudah* に「もう」が持つような、予測される出来事への推移が時間的に早いというモーダルな意味があるからではない。「もう」はパーフェクトの意味にモーダルな意味を付け加えるものなので、*sudah* が可能なパーフェクトのすべてで「もう」を用いることは誤用になるので、そのことも日本語学習者がパーフェクト表現習得において注意すべき点である。

## 参考文献

Alieva, N.F., Arakin, V.D., Oglobin, A.K., Sirk, & Yu.H.

- (1991). Bahasa Indonesia: Deskripsi dan Teori. (Penerjemah: Pusat untuk Penerjemahan Buku Ilmiah dan Teknik). Moskow, Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- 江田 (ごうだ) すみれ (2011) 『会話におけるパーフェクトの『テイル』の使われ方：現在に関係させる過去の出来事』『日本語教育方法研究会誌』Vol.18, No.1.pp.12-13
- (2014) 「設定時点が未来の『効力持続』：未来まで広がる『テイル』の用法について」『日本語/日本語教育研究[5] Web版
- Grangé, P. (2010). Aspect and modality in Indonesian The case of *sudah*, *telah*, *pernah*, and *sempat*. *Wacana*. Vol. 12 No. 2. pp. 243-268.
- Iori, I. (2018). A Comparative Study of The Tense-Aspect System Between Japanese and English: A Foundation for A Pedagogical Grammar of Japanese Using Learner's Knowledge of Their Mother Tongues. *Hitotsubashi Journal of Arts and Sciences*. 59. pp.1-16.
- 工藤真由美. (1995). 『アスペクト・テンス体系とテキスト：現代日本語の時間の表現』ひつじ書房
- ナンダンラフマツト (Rahmat, N.). (2000). 『日本語との対照におけるインドネシア語のアスペクト表現—語彙的表現手段と形態論的表現手段の関係—』名古屋大学博士論文
- 岡智之. (1996). 「日本語と朝鮮語のパーフェクトをめぐる：シテイル形と {haissda} 形の対応を中心に」『日本語・日本文化研究 第6号』pp71-85.大阪外国語大学日本語講座
- 櫻井映子. (2010). 「リトアニア語のアスペクトとパーフェクト：ロシア語との対照アスペクト論的観点から」『語学研究所論集』第15号東京外国語大学 pp.105-130
- 杉浦滋子. (2011). 「言語におけるアスペクトの意味の表現」『麗澤大学紀要』第92巻. pp.131-146.
- Tadjudin, M. (1993). *Pengungkapan Makna Aspektualitas Bahasa Rusia dalam Bahasa Indonesia: Suatu Telaah tentang Aspek dan Aksionalitas*. Bibliografi.
- 谷口秀治. (1997). 「『テイル』形に関するムード的側面の考察」『日本語教育』92. pp.143-152.

## メディア及びインターネットサイト

- Balai Bahasa Jawa Tengah 「Kata sudah dan telah」 28 Juli  
2010. [www.balaibahasajateng.web.id/index.php/read/home/infobahasa\\_detail/20/Kata-Sudah-dan-Telah](http://www.balaibahasajateng.web.id/index.php/read/home/infobahasa_detail/20/Kata-Sudah-dan-Telah)
- Pikiran Rakyat 新聞記事 「Apa Perbedaan Kata Sudah dan Telah?」 4 Mei 2017 [<https://www.pikiran-rakyat.com/hidup-gaya/2017/05/04/apa-perbedaan-kata-sudah-dan-telah-400538>]

Notes:

- <sup>1</sup>: 江田（ごうだ）（2014）は高梨（2013）の研究結果を引用し、「ている」の派生用法に触れている教科書が少なく、「派生的用法には学習者が意識することがないため、結果として、産出に繋がりにくいものがあると指摘している」と述べている。
- <sup>2</sup>: *sudah* も *telah* も *bersih, kotor* などの状態の形容詞の前に付くことができる。
- <sup>3</sup>: Tadjuddin（1993）は動詞句のアスペクトマーカーという用語を用いている。
- <sup>4</sup>: テイルのモードについては江田（2011）の会話におけるパーフェクトのモードの研究や谷口（1997）のテイル形のモードの研究がある。しかし、それらのモードは本稿で扱うアスペクト性から生まれるモーダルな意味とは異なる。



## Japanese Inviting Speech Act Strategy: From Gender Point of View

Galih Chandrawisesa<sup>1</sup>, Keiko Kiyama<sup>2</sup>, Nuria Haristiani<sup>1\*</sup>, Sudjianto<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Department of Japanese Language Education, Faculty of Language and Literature Education, Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>2</sup>Department of Health and Physical Education, Faculty of Education, Gunma University

\*nuriaharist@upi.edu

### ABSTRACT

The invitation acts categorized as an action that is likely to threaten the *face* of interlocutors and it is called as face-threatening acts (FTA). There is a need for a strategy in making invitations, so that speakers can maintain their utterance to not interfere the *face* of the interlocutors. This study aims to describe the strategies used by Japanese speakers in conducting speech acts to invite friends with similar and opposite gender. The method used in this study is a qualitative descriptive research method. The data was obtained using the discourse completion test (DCT) questionnaire with respondents from 60 Gunma University students (30 men and 30 women). Then, the collected data has been analyzed based on Brown and Levinson's politeness strategy. Results showed, that in doing invitation speech acts to friends with opposite gender, both male and female speakers tend to use negative politeness strategies. While the positive politeness strategy is only used in small imposition situations and to friends with similar gender. Male speakers tend to use men's language (*danseigo*) to similar gender friends, it shows the nature of a man who is strong and full of masculinity. While female speakers use polite and refined language, such as female language characteristics that are more polite and not dominating. From there, it can be seen that Japanese speakers have a high awareness of the differences in the gender of their interlocutor when they do speech acts.

### KEYWORDS

Gender; Invitation; Politeness; Speech act; Strategy

### ARTICLE INFO

First received: 22 August 2019

Final proof accepted: 15 December 2019

Available online: 29 December 2019

## PENDAHULUAN

Manusia melakukan komunikasi dengan manusia yang lain untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sehingga kegiatan berkomunikasi merupakan

suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari.

Menurut Chaer dan Agustina (2004) bahasa merupakan alat interaksi sosial atau alat komunikasi manusia. Dalam setiap komunikasi manusia saling menyampaikan informasi yang dapat berupa pikiran, gagasan, maksud, perasaan, maupun emosi secara langsung. Oleh karena itu, memahami budaya dan tindak tutur dari masing-



masing penutur adalah hal yang sangat penting dalam proses komunikasi, agar tidak adanya potensi kesalahpahaman di antara kedua belah pihak antara penutur dan yang menerima tuturan. Kesalahpahaman bisa muncul dalam upaya memahami pernyataan atau ungkapan yang diucapkan oleh mitra tutur, karena perbedaan bahasa yang dipengaruhi oleh budaya yang berlaku dalam masyarakat masing-masing penutur.

Aini (2015) menyebutkan bahwa tindak tutur mengajak dapat dikategorikan sebagai bentuk perluasan dari permintaan atau permohonan. Tindak tutur mengajak mengandung daya ilokusi, yaitu berusaha membuat petutur melakukan sesuatu yang diinginkan penutur. Sebab itu, tindak tutur mengajak dikategorikan sebagai tindakan yang kemungkinan akan mengancam 'wajah' (*face*) lawan bicara atau *face-threatening acts* (FTA) (Brown dan Levinson, 1987). Diperlukan adanya strategi dalam membuat tuturan ajakan sehingga penutur dapat menjaga agar tidak mengganggu wajah lawan bicara.

Chaer (2010, p.64-66) menuliskan beberapa skala kesantunan menurut para ahli salah satunya adalah skala kesantunan Brown dan Levinson.

Brown dan Levinson (1987) menyodorkan tiga skala penentu tinggi rendahnya peringkat kesantunan sebuah tuturan. Ketiga skala itu ditentukan secara kontekstual, sosial, dan kultural yang selengkapnyanya mencakup skala (1) jarak sosial; (2) status sosial penutur dan lawan tutur, dan (3) tindak tutur.

- a) Skala peringkat sosial penutur banyak ditentukan oleh parameter perbedaan umur, jenis kelamin dan latar belakang sosiokultural. Biasanya semakin tua umur seseorang akan semakin tinggi tingkat kesantunan pertuturannya. Sebaliknya, orang yang masih muda cenderung memiliki tingkat kesantunan yang lebih rendah. Orang yang berjenis kelamin wanita biasanya memiliki tingkat kesantunan yang lebih tinggi dibandingkan dengan orang berjenis kelamin pria, dan lain-lain
- b) Skala peringkat status sosial antara penutur dan lawan tutur didasarkan pada kedudukan asimetri antara penutur dengan lawan tutur. Misalnya dalam kamar praktek dokter, seorang dokter memiliki peringkat kekuasaan yang lebih tinggi dibandingkan seorang pasien.

- c) Skala peringkat tindak tutur didasarkan atas kedudukan relatif tindak tutur yang satu dengan lainnya.

Brown dan Levinson (1987) mengatakan bahwa wajah (*face*) adalah atribut pribadi yang ada pada semua masyarakat dan bersifat universal dimana setiap orang dengan sendirinya dituntut untuk memuliakan wajahnya sendiri dan wajah orang lain (lawan bicara). Selanjutnya dikatakan bahwa setiap orang memiliki wajah dan wajah positif (*positif face*) serta wajah dan keinginan negatif (*negatif face*). Wajah positif terkait dengan nilai-nilai solidaritas, ketakformalan, pengakuan, dan kesekawanan. Sementara itu, wajah negatif bermuara pada keinginan seseorang untuk tetap mandiri, bebas dari gangguan pihak luar, dan adanya penghormatan pihak luar terhadap kemandiriannya itu. Perilaku yang mengganggu wajah (*face*) dari lawan bicara maupun sendiri disebut *Face Threatening Act* (FTA).

Brown dan Levinson (1987) menunjukkan 5 strategi yang dapat dilakukan oleh seseorang saat akan melakukan tindak tutur yang mengancam wajah (*face*) positif atau negative dari penutur maupun lawan tutur, yaitu:

- a. Strategi langsung (*Bald on record strategy*)
- b. Strategi kesantunan positif (*Positive politeness strategy*)
- c. Strategi kesantunan negatif (*negative politeness strategy*)
- d. Strategi tidak langsung (*Off record*)
- e. Tidak melakukan tindak tutur

Lakoff (2003, p.45) (dalam Adnyani 2014, p.13) menyebutkan Bahasa wanita memiliki dasar bahwa wanita adalah kaum marjinal sampai ke bagian penting dari kehidupan, yaitu bahasa. Marjinalitas dan ketidakberdayaan wanita direfleksikan baik dalam cara wanita diharapkan untuk berbicara dan cara wanita dibicarakan. Aspek-aspek ini bisa dieksplorasi dari aspek leksikon dan sintaksis. Seorang wanita akan dicela jika dia tidak berbicara seperti seorang *lady* (wanita yang anggun) karena dianggap tidak feminim. Namun jika ia berbicara dia dianggap tidak bisa berpikir dengan jelas dan tidak bisa turut serta dalam diskusi serius (Lakoff, 2003, p.48). Kita cenderung memaklumi luapan emosi/ amarah dari pria dalam bentuk makian, namun kita tidak memaklumi hal yang sama dari wanita. Wanita boleh mengeluh namun tidak boleh

mengungkapkan kegusaran dalam bentuk makian (Lakoff, 2003 :51).

Usami (2006) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa teori Lakoff (1973) tentang karakteristik bahasa wanita, berlaku juga bagi *onna kotoba* dalam bahasa Jepang. Walaupun Jepang dan Amerika secara bahasa, budaya bahkan agama memiliki perbedaan yang sangat jauh, dalam penelitian ini dapat dilihat bahwa karakteristik bahasa perempuan berlaku hal yang sama. Bukan hanya bahasa Jepang dan bahasa Inggris, tetapi bahasa Perancis, bahasa Jerman, bahasa Rusia, bahasa Cina dan lain-lain juga berlaku hal yang sama, bahwa wanita lebih santun dari laki-laki. Dengan kata lain biarpun bahasa dan budayanya berbeda, persamaan karakteristik bahasa wanita adalah bila dibandingkan dengan laki-laki, perempuan lebih menggunakan cara bicara yang lembut, sopan, dan tidak tegas.

Pandangan bahwa '*onna kotoba wa, jyakusha no gengo nano ka?*' seperti yang dilontarkan Lakoff, jawabannya bisa "ya" dan "tidak", karena cara berbicara menggunakan bahasa yang sopan merupakan ciri khas dari orang yang tidak mempunyai kekuatan. Namun secara pragmatik orang yang memiliki kekuasaan pun menggunakan cara berbicara yang sopan. Oleh karena itu 'kesopanan' bukanlah ciri dari orang lemah, namun bisa lebih diartikan sebagai *hinkaku* yang berarti kualitas dari seseorang.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan strategi kesantunan, tindak tutur mengajak, maupun tentang komunikasi gender. Penelitian tersebut misalnya adalah penelitian tentang kesantunan dalam ungkapan permohonan yang dilakukan mahasiswa Jepang dilihat dari perbedaan jenis kelamin dan jarak sosial antara penutur dan lawan tuturnya (Shimizu, 2009). Penelitian tersebut mengambil data menggunakan angket isian bebas. Penelitian tersebut menganalisis tuturan responden ke dalam berbagai tipe, seperti tuturan seperti apa yang digunakan, serta tingkatan lawan tutur mana yang dirasa harus lebih dihormati.

Shimizu (2009) memilih sampel yaitu mahasiswa dan lawan tutur yang dimaksud adalah teman sebaya dan senior dengan *gender* sejenis maupun lawan jenis. Hasilnya baik kepada lawan tutur teman maupun senior, penutur lebih banyak menggunakan tuturan tidak langsung, serta bentuk kalimat negatif (否定式), dan kepada senior penutur hampir semua menggunakan *teineigo*. Hasil tersebut persentasenya menjadi lebih besar

pada situasi lawan tuturnya merupakan senior. Hal tersebut sesuai dengan data yang didapat bahwa penutur beranggapan bahwa ketika melakukan tindak tutur memohon kepada senior diharuskan lebih berhati-hati dalam tuturannya terlebih kepada lawan tutur yang berjenis kelamin berbeda.

Selanjutnya penelitian tentang hal yang terlihat dalam ungkapan memohon atau tindak tutur permohonan dalam bahasa Jepang dari sudut pandang perbedaan jenis kelamin, data diambil melalui dialog dalam naskah drama "*last christmas*" (Gong, 2015). Hasilnya terlihat bahwa ungkapan permohonan penutur laki-laki cenderung kaku, sedangkan ungkapan penutur perempuan sangatlah lembut. Pada saat menggunakan ungkapan memohon penutur perempuan lebih memperhatikan prinsip kerja sama, yang lebih menghubungkan dengan lawan tutur.

Hidaka (2007) melakukan penelitian tentang perbandingan tindakan pertimbangan dalam simulasi percakapan dengan tema mengajak jika dilihat dari perbedaan situasi, *gender*, dan kedekatan sosial. Sama seperti penelitian-penelitian sebelumnya bahwa penutur wanita lebih santun daripada penutur laki-laki, namun dalam penelitian ini juga diketahui bahwa penutur perempuan menggunakan tuturan yang lebih panjang dibandingkan dengan penutur laki-laki.

Matsumura (2001) melakukan penelitian tentang hal yang terlihat antara laki-laki dan perempuan di dalam percakapan bahasa Jepang. Data yang diambil adalah percakapan dalam sebuah *talk show* televisi Jepang. Dari penelitian ini diketahui bahwa dalam percakapan bahasa Jepang penutur perempuan menggunakan kata "*watashi*", "*atashi*" untuk kata ganti diri sendiri dalam situasi umum maupun personal, sedangkan penutur laki-laki menggunakan kata "*boku*", "*ore*" yang dirasa terlalu santai. Sehingga jika dibandingkan dengan perempuan penggunaan kata ganti untuk diri sendiri penutur laki-laki lebih sedikit. Namun, dalam penelitian ini tidak terlihat bahwa penutur perempuan lebih santun dari pada penutur laki-laki.

Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas tentang pola kalimat dari ungkapan mengajak daripada menganalisis strategi tindak tutur yang digunakan oleh penuturnya secara lebih spesifik. Dengan mengetahui strategi suatu tindak tutur yang digunakan oleh penutur bahasa tertentu akan lebih memudahkan kita untuk berkomunikasi secara riil dan lancar, dibandingkan dengan hanya mengetahui struktur bahasanya saja.

Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana strategi tindak tutur yang digunakan penutur asli bahasa Jepang pada saat mengajak teman sejenis dan lawan jenis, serta untuk mengetahui karakteristik yang terlihat di dalamnya.

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah pada karakteristik strategi tindak tutur mengajak yang dilakukan oleh penutur bahasa Jepang pada dua situasi, yaitu :

- a. Saat mengajak teman sebaya sesama jenis dan lawan jenis untuk pergi menonton film (beban tuturan besar)
- b. Saat mengajak teman sebaya sesama jenis dan lawan jenis untuk pergi makan siang (beban tuturan kecil).

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif (*descriptive research*). Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif. Karena data yang digunakan adalah data yang berupa hasil angket yang berupa tulisan dan bukanlah angka-angka. Penelitian ini hanya mendeskripsikan hasil angket, menganalisisnya lalu mengambil kesimpulan dari data yang didapatkan.

## Sampel dan Waktu Penelitian

Populasi atau responden yang dipilih menjadi objek dalam penelitian ini adalah penutur asli bahasa Jepang, dengan ketentuan sesuai dengan kondisi yang dibuat di dalam angket.

Teknik penyampelan yang digunakan adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* menurut Alwasilah (2011, p.103) adalah pengambilan sampel dengan memilih orang-orang berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan kebutuhan peneliti. Misalnya, orang dengan tingkat pendidikan tertentu, jabatan tertentu, mempunyai usia tertentu yang pernah aktif dalam kegiatan masyarakat tertentu. Sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Gunma, Jepang (penutur asli bahasa Jepang) yang tidak mengambil konsentrasi di bidang bahasa asing. Hal tersebut dilakukan demi menghindari terpengaruhnya bahasa Jepang yang dipakai penutur asli oleh bahasa yang sudah atau sedang dipelajari secara intensif oleh responden. Sampel

berjumlah 60 orang dengan komposisi laki-laki 30 orang dan perempuan 30 orang dengan rentang usia antara 19 ~ 22 tahun. Waktu pelaksanaan penelitian (pengambilan data) dilakukan pada bulan Juni hingga Juli tahun 2018 di Universitas Gunma, Jepang. Pemilihan lokasi di Universitas Gunma didasarkan karena mahasiswa di Universitas Gunma tidak hanya berasal dari prefektur tersebut, tetapi banyak juga yang berasal dari prefektur lain sehingga cocok untuk dijadikan sampel.

## Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket *Discourse Completion Test* (DCT). Kasper dan Dahl (dalam Chairunnisa, 2017) mengemukakan DCT merupakan sebuah kuisioner tertulis yang memuat deskripsi singkat dari situasi tertentu yang dimaksudkan menggambarkan pola tindak tutur yang sedang dipelajari. Dalam penelitian ini DCT yang digunakan adalah *DCT open item-verbal response only*. Sehingga dalam penelitian ini, responden di minta untuk memberikan respon verbal, responden juga bebas merespon tanpa batasan dari inisiasi dan jawaban lawan tutur.

## Analisis Data

Dalam penelitian ini analisis data menggunakan strategi kesantunan Brown dan Levinson (1987), dengan lebih memfokuskan pada strategi kesantunan positif dan strategi kesantunan negatif. Menurut teori kesantunan Brown dan Levinson (1987), faktor kedekatan sosial, kekuatan, dan beban dari suatu perbuatan mempengaruhi strategi tindak tutur pembicara, yang dirumuskan kedalam formula  $Wx = D(S,H) + P(H,S) + Rx$ . Maka dari itu penulis membuat angket DCT dengan ketentuan isi sebagai berikut :

Tabel 1: Kondisi ketentuan angket

Bahasa	Jepang
<b>Kekuatan (Power) (P)</b>	Mahasiswa sebaya -
<b>Kedekatan/jarak (Distance) (D)</b>	Teman
<b>Tingkat beban (Rank of Imposition) (Rx)</b>	Besar & Kecil + jenis kelamin

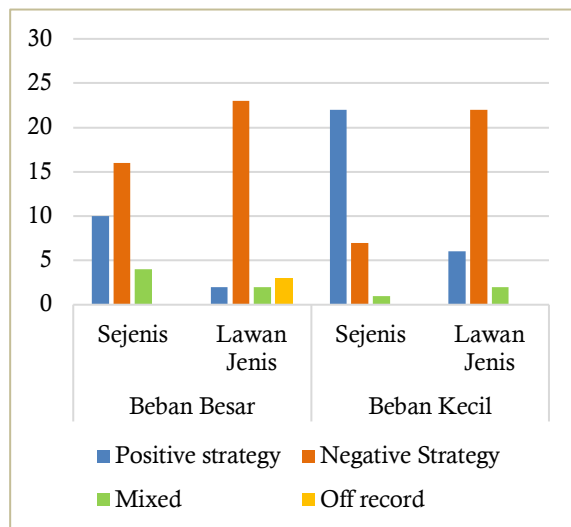
Bahasa yang digunakan adalah bahasa penutur, yaitu bahasa Jepang. Variabel P yang digunakan adalah penutur dan lawan tutur adalah seorang mahasiswa. Variabel D-nya adalah teman sebaya, baik dalam satu kampus yang sama maupun tidak. Dan variabel Rx yang digunakan adalah dua situasi dengan tingkat beban yang berbeda dalam melakukan tindak tutur mengajak. Situasi yang pertama adalah mengajak teman untuk pergi menonton film (beban besar), yang kedua adalah mengajak teman untuk pergi makan siang (beban kecil). Kedua situasi tersebut dihadapkan pada lawan tutur dengan dua jenis kelamin yang berbeda.

## PEMBAHASAN

### Strategi Penutur Laki-Laki

Dari temuan dan analisis yang telah dilakukan dalam penelitian ini dapat diketahui beberapa hal seperti berikut :

Grafik 1: Strategi tindak tutur mengajak yang digunakan oleh penutur laki-laki



Pada penelitian ini diketahui bahwa penutur laki-laki Jepang dalam situasi pertuturan yang memiliki beban besar maupun beban kecil pada lawan tutur teman lawan jenis, strategi yang paling banyak digunakan adalah strategi kesantunan negatif (NS). Seperti digambarkan dalam Grafik 1, dari masing-masing 30 data yang dikumpulkan, data NS yang ditemukan pada situasi beban besar

adalah 23 (77%) data dan pada situasi beban kecil ditemukan 22 (73%) data.

Dalam situasi beban besar kepada teman sejenis ditemukan strategi kesantunan positif (PS) sebanyak 10 data atau sekitar 34% dari jumlah data dan untuk strategi kesantunan negatif (NS) ditemukan 16 data atau sekitar 53% dari jumlah data, sisanya adalah strategi PS dan NS (atau sebaliknya) dengan 4 data.

Berbeda dengan situasi beban besar, pada situasi beban kecil pada teman sejenis strategi kesantunan positif (PS) lebih banyak digunakan oleh penutur laki-laki yaitu sebanyak 22 data atau sekitar 73%, sedangkan strategi kesantunan negatif (NS) hanya ditemukan 7 (23%) data, dan sisanya strategi campuran yang hanya 1 data. Strategi tidak langsung (*off record*) hanya ditemukan pada data situasi beban besar pada lawan tutur teman lawan jenis dengan jumlah 3 data.

Dari semua data yang diperoleh dan sudah dikategorikan dalam strategi yang sesuai, terdapat beberapa kecenderungan yang terlihat dari tuturan yang dituturkan oleh penutur laki-laki

Dalam situasi beban besar penutur laki-laki lebih banyak menggunakan strategi kesantunan negatif (NS) baik kepada teman sejenis maupun lawan jenis. Dalam situasi beban kecil penutur laki-laki lebih banyak menggunakan strategi kesantunan positif (PS) kepada teman sejenis dan strategi kesantunan negatif (NS) kepada teman lawan jenis.

Saat menggunakan strategi kesantunan negatif (NS) penutur banyak menggunakan bentuk kalimat pertanyaan yang dinegasikan atau dalam bahasa Jepang disebut *hiteigimonbun* (否定疑問文), seperti 「行かね？」 (*ikane?*), 「見ない？」 (*minai?*), dan 「食わね？」 (*kuwane?*) dan ungkapan lain yang berupa ajakan. Contohnya:

D1: Penutur laki-laki terhadap teman sejenis

明日、映画見に行かない？

*'ashita, eiga mi ni ikana?'*

“Besok, mau pergi nonton film gak?”

Pada contoh D1 tersebut penutur menggunakan strategi kesantunan negatif dengan bentuk kalimat tidak langsung. Pemilihan kalimat tidak langsung dapat memudahkan lawan tutur untuk menentukan jawabannya tanpa ada rasa terpaksa, karena untuk jenis tuturan yang bersifat permohonan, semakin tidak langsung tuturan yang diucapkan, maka semakin terasa santun dan memudahkan lawan tutur untuk menjawab..



Saat menggunakan strategi kesantunan positif (PS) penutur banyak menggunakan bentuk kalimat yang berfungsi untuk kalimat mengajak seseorang melakukan sesuatu berasama-sama seperti 「行こう!」、「食べよう!」、「食お!」 dan lain-lain. Contohnya seperti:

D18: Penutur laki-laki terhadap teman sejenis

飯食いに行こうぜ!

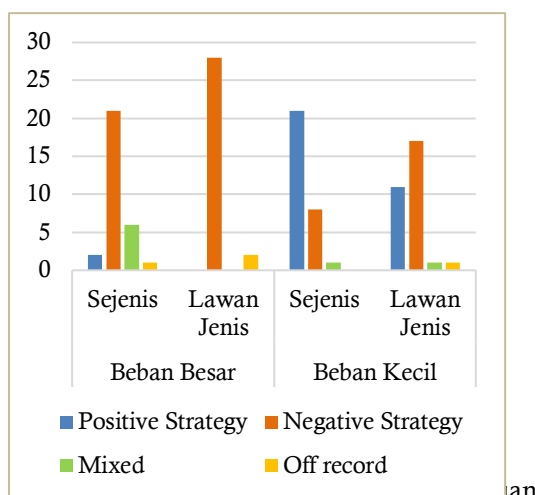
'*meshi kui ni ikou ze!*'

"pergi makan yuk!"

Seperti pada D18, jika lawan tuturnya merupakan teman sesama jenis, penutur laki-laki cenderung menggunakan bahasa laki-laki atau bahasa, kosakata yang menunjukkan kemaskulinannya atau kita sebut disini *danseigo*. Misalnya, lebih memilih kata 「行かね」 (*ikane*) daripada 「行かない」 (*ikanai*), menggunakan kata 「飯」 (*meshi*) daripada kata 「ご飯」 (*gohan*), atau kata 「食う」 (*kuu*) daripada 「食べる」 (*taberu*). Serta cenderung menambahkan *shuujioshi* 「～ぜ」 (*-ze*).

### Strategi Penutur Perempuan

Grafik 2: Strategi tindak tutur mengajak yang digunakan oleh penutur perempuan



Jepang dalam situasi pertuturan yang memiliki beban besar maupun beban kecil pada lawan tutur teman lawan jenis, strategi yang paling banyak digunakan adalah strategi kesantunan negatif (NS). Seperti terlihat dari Grafik 2, data NS yang ditemukan pada situasi beban besar adalah 28 (93%) data dan pada situasi beban kecil ditemukan

17 (53%) data. Hampir semua jawaban pada situasi beban besar kepada teman lawan jenis menggunakan NS, sisanya hanya ada 2 data yang menggunakan strategi tidak langsung (*off record*).

Pada situasi beban besar kepada teman sejenis strategi kesantunan negatif (NS) masih paling banyak digunakan dengan 21 (69%) data. Sisanya terdiri dari 6 data *off record*, 2 data PS dan 1 data strategi campuran. Sebaliknya pada situasi beban kecil kepada teman sejenis justru strategi kesantunan positif (PS) digunakan lebih banyak dengan ditemukan 21 data atau sekitar 69%. Disusul oleh strategi kesantunan negatif dengan 11 data, dan sisanya strategi campuran dan strategi *off record* masing-masing 1 data.

Dari semua data yang diperoleh dan sudah dikategorikan berdasarkan strategi yang digunakan, terdapat beberapa kecenderungan yang terlihat dari tuturan yang dituturkan oleh penutur perempuan.

Dalam situasi beban besar penutur perempuan lebih banyak menggunakan strategi kesantunan negatif (NS) baik kepada teman sejenis maupun lawan jenis. Khususnya tindak tutur kepada teman lawan jenis dengan beban tuturan yang hampir seluruhnya menggunakan NS.

Dalam situasi beban kecil penutur perempuan lebih banyak menggunakan strategi kesantunan positif (PS) kepada teman sejenis dan strategi kesantunan negatif (NS) kepada teman lawan jenis.

Saat menggunakan strategi kesantunan negatif (NS) penutur banyak menggunakan bentuk kalimat pertanyaan yang dinegasikan atau dalam bahasa Jepang disebut *hiteigimonbun* (否定疑問文), seperti 「～行かない?」 (*-ikanai?*), 「～見ない?」 (*-minai?*), 「～食べない?」 (*-tabenai?*) dan lain-lain.

D3: Penutur perempuan terhadap teman sejenis

見たい映画あるんだけど、明日もし予定ないなら、見に行かない?

'*Mitai eiga arundakedo, ashita moshi yotei nai nara, mi ni ikanai*'

"Ada film yang mau aku tonton nih, kalo besok gak ada acara, mau pergi nonton?"

Seperti terlihat pada D3, saat menggunakan strategi kesantunan positif (PS) penutur banyak menggunakan bentuk kalimat yang berfungsi

untuk kalimat mengajak seseorang melakukan sesuatu bersama-sama seperti 「～行こう！」 (-*ikou!*)、 「一緒に食べよう！」 (*isshoni tabeyou!*), dan lain-lain.

D5: Penutur perempuan terhadap teman lawan jenis

お昼一緒に食べよう。

'*oshiru isshoni tabeyou!*

"makan siang bareng yuk!"

Bahasa yang digunakan oleh penutur perempuan berbeda dengan yang digunakan oleh penutur laki-laki. Penutur perempuan seluruhnya menggunakan bahasa atau kosakata yang lebih sopan atau lebih lembut.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perbedaan jenis kelamin antara penutur dan lawan tutur mempengaruhi strategi tindak tutur mengajak yang dilakukan. Dibuktikan dengan pembahasan di atas, jika mengajak teman dengan jenis kelamin yang berbeda (teman lawan jenis) maka tindak tutur yang dilakukan juga akan semakin sopan dan cenderung semakin tidak langsung baik dalam situasi beban besar maupun kecil.

Penutur laki-laki memiliki kecenderungan menggunakan *danseigo* kepada teman sesama jenis. Hal itu terjadi karena dengan menggunakan *danseigo* antar sesama lelaki, akan menciptakan kesan akrab di antara mereka. Sedangkan penutur perempuan menggunakan bahasa yang halus kepada semua lawan tuturnya. Hal tersebut sesuai seperti yang dikatakan Sudjianto (1992, p.2) pada umumnya ragam bahasa perempuan menggunakan intonasi, struktur dan ungkapan yang lebih halus dan sopan dibandingkan dengan ragam bahasa laki-laki. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan feminin, meningkatkan keakraban, dan menghindari kesan mendominasi. Sedangkan ragam bahasa laki-laki terdengar sedikit lebih keras atau kasar dikarenakan untuk menunjukkan kesan jantan atau maskulin sebagai insan yang kuat dan tegas. Dan hal tersebut juga sesuai dengan skala kesantunan Brown dan Levinson (1987) dalam Chaer (2010, p.64) yang mengatakan bahwa skala peringkat sosial penutur banyak ditentukan oleh parameter perbedaan umur, jenis kelamin, dan latar belakang sosiokultural. Misalnya orang yang berjenis kelamin wanita biasanya memiliki tingkat kesantunan yang lebih tinggi dibandingkan dengan orang berjenis kelamin pria, dan lain-lain.

Hasil ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Shimizu (2009) yang mengatakan bahwa terhadap lawan tutur dengan jenis kelamin berbeda, penutur bahasa Jepang akan cenderung banyak menggunakan ungkapan secara tidak langsung (間接的/*kansetsuteki*) dan menggunakan kalimat negatif (否定的/*hiteiteki*).

Serta bila dibandingkan, rata-rata jawaban dari penutur perempuan lebih panjang daripada penutur laki-laki, ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidaka (2007).

Disini bisa terlihat bahwa masyarakat Jepang (penutur bahasa Jepang) memiliki kesadaran yang tinggi terhadap perbedaan jenis kelamin.

## SIMPULAN

Berdasarkan temuan dan analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa strategi yang paling banyak digunakan oleh penutur bahasa Jepang laki-laki dan perempuan pada saat melakukan tindak tutur mengajak dalam situasi beban besar adalah strategi kesantunan negatif (NS). Strategi yang paling banyak digunakan oleh penutur bahasa Jepang laki-laki dan perempuan pada saat melakukan tindak tutur mengajak dalam situasi beban kecil kepada teman sejenis adalah strategi kesantunan positif (PS), sedangkan kepada teman lawan jenis adalah strategi kesantunan negatif (NS). Pada strategi kesantunan positif ungkapan yang paling sering digunakan baik oleh penutur laki-laki maupun perempuan adalah bentuk kalimat mengajak (*ikoukei*). Pada strategi kesantunan negatif ungkapan yang paling sering digunakan baik oleh penutur laki-laki maupun perempuan adalah bentuk kalimat pertanyaan tidak langsung yang dinegasikan atau disebut *hiteigimonkei* atau *hiteigimonbun*.

Jika lawan tuturnya merupakan teman sesama jenis, penutur laki-laki cenderung menggunakan bahasa laki-laki atau bahasa, kosakata yang menunjukkan kemaskulinannya atau kita sebut disini *danseigo*. Misalnya, lebih memilih kata 「行かぬ」 (*ikane?*) daripada 「行かない?」 (*ikanai?*)、 menggunakan kata 「飯」 (*meshi*) daripada kata 「ご飯」 (*gohan*), atau kata 「食う」 (*kuu*) daripada 「食べる」 (*taberi*). Serta cenderung menambahkan akhiran 「～ぜ・～ぜー」 (*-ze/-ze-*).

Penutur bahasa Jepang baik penutur laki-laki maupun penutur perempuan memiliki kesadaran

yang tinggi terhadap perbedaan jenis kelamin lawan tuturnya saat melakukan tindak tutur mengajak. Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak hal yang perlu diperbaiki sehingga menjadi penelitian yang lebih baik. Untuk itu penulis memberikan beberapa rekomendasi seperti, akan lebih baik jika pengambilan data dilakukan dengan cara meminta penutur untuk melakukan *role play* sesuai dengan tema yang diberikan, atau jika ingin menggunakan angket bisa ditambahkan juga dengan *interview*.

## REFERENSI

- Adnyani, & Kadek E. K. (2014). Bahasa Sebagai Objek Kajian Gender. *PRASI*, 9 (18). Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PRASI/article/viewFile/8941/5774>.
- Aini, R. N., (2015). Analisis Kontrastif Strategi Tindak Tutur Mengajak dalam Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia (Skripsi). Universitas Gadjah Mada. Diakses dari [http://etd.repository.ugm.ac.id/index.php?mod=penelitian\\_detail&sub=PenelitianDetail&act=view&typ=html&buku\\_id=78598&obyek\\_id=4](http://etd.repository.ugm.ac.id/index.php?mod=penelitian_detail&sub=PenelitianDetail&act=view&typ=html&buku_id=78598&obyek_id=4)
- Brown, P. & Levinson, S. C. (1987). *Politeness: Some universals in language usage*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Chaer, A. & Leonie Agustina (2004) *Sosiolinguistik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. (2010). *Kesantunan Berbahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chairunisa, R.N (2017). Skripsi : *Analisis Kontrastif Tindak Tutur Permohonan Dalam Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia*. Bandung: Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Gong, W. (2015). *Nihongo no Irai Hyougen ni Mirareru Danjosa : Terebi Dorama no Serifu wo Tooshite* (Analisis Perbedaan Jenis Gender yang terlihat dalam ungkapan permohonan bahasa Jepang : Melalui dialog drama televisi). *Chuuou Gakuin Daigaku Shakai Shisutemu Kenkyuujo Kiyuu* 16 (1) hal 1-12.
- Hashimoto, S. (2007). Role Play ni Okeru Kaiwa no Shizensa : Sasoi ni Okeru Kaiwa no Hajimekata ni Tsuite (Analisis kealamian percakapan dalam role play : cara memulai dalam ungkapan ajakan). *Gifu Daigaku Ryougakusei Sentaa Kiyuu*, 37-44.
- Hidaka, M. (2007). Sasoi no Shimyureeshon Kaiwa ni Okeru Hairyou no Gengo Koudou (Bamensa, Seisa, Shinso no Hikaku) (Analisis pertimbangan dalam tindak tutur yang terjadi di simulasi percakapan ajakan). *Shimyureeshon Kaiwa Deeta Beesu (Mojika Shiryuu to Bunseki)*. Akita Daigaku Kyouiku Bunka Gakubu.
- Jeong, J. (2009). Nikkan no Kanyuu Sutorateji ni Tsuite (Analisis Strategi ungkapan ajakan dalam bahasa Jepang dan bahasa Korea). *Kotoba to Bunka : Nagoya Daigaku Daigakuin Kokusai Gengo Bunka Kenkyuuka Nihongo Bunka Senkou Hen*, 113-132.
- Kurokawa, M. (1999). Hanashite Kikite Nisha Koudou Youkyuu Hyougen (Iwayuru “Kanyuu Hyougen” ni Tsuite) (Analisis ungkapan permintaan antara penutur dan lawan tutur dengan kata lain “Ungkapan ajakan”). *Waseda Nihongo kenkyuu*, 7, 37-48.
- Matsumura, Y. (2001). Nihongo no Kaiwa ni Mirareru Danjosa (Analisis perbedaan gender dalam bahasa Jepang). *Hikaku Shakai Bunka*, 7.
- Shimizu, Y. (2009). Irai Hyougen ni Miru Poraitonesu : Seisa no Kakawari o Chuushin ni (Analisis kesopanan dalam ungkapan permohonan : berfokus pada perbedaan gender). *Tokushima Daigaku Kokugo Koku Bungaku*, 22, 53-55.
- Sudjianto. (1999). *Jender, Wanita, dan Bahasa Jepang*. URL [http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR.\\_PEND.\\_BAHASA\\_JEPANG/195906051985031-SUDJIANTO/16\\_Makalah\\_Jender.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_JEPANG/195906051985031-SUDJIANTO/16_Makalah_Jender.pdf) diakses 12 Maret 2019.
- Usami, M. (2006). Jenda to Poraitonesu (Josei wa Dansei Yori Poraito Nanoka) (Gender dan Kesopanan : Apakah wanita lebih sopan dari laki-laki). *Gakkaishi : Ronbun 1* [https://gender.jp/journal/backnumber/no5\\_contents/usami/](https://gender.jp/journal/backnumber/no5_contents/usami/) diakses 24 Maret 2019.
- Yamaoka, M. (2018). *Nihongo Goyouron Nyuumon (Komyunikeeshon Kara Mita Nihongo)*. Tokyo : Meiji Shoin.



## A Pragmatic Study on *Jouge Kankei* among Japanese Native Speakers: Expressions of Reminder

Sonda Sanjaya, Rosi Rosiah

*Japanese Language Education Department, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia*  
[sonda.sanjaya@umy.ac.id](mailto:sonda.sanjaya@umy.ac.id), [rosi.rosiah@umy.ac.id](mailto:rosi.rosiah@umy.ac.id)

### ABSTRACT

This study aims at investigating the types and categorisation of conversation made by Japanese native speakers. The categorisation of the conversation is made based on vertical relationship (*jouge kankei*) from the pragmatics perspectives. Descriptive qualitative method is used to conduct the study. The participant of the study includes 14 Japanese native speakers working at Kyoto Minsai Japanese Language School and Palace Side Hotel who took part in role-plays. The results of the study indicate that there is no significant distinction of expressions made by (1) subordinates to their superiors, (2) among colleagues, and (3) from their superiors to their subordinates. These three groups also appear to use similar expressions when talking about promises and requests to borrow books. The distinction was found in expressions made by subordinates to their superiors. In the conversation made among colleagues and by superiors to subordinates, expressions to remind them to return some borrowed books were straightforwardly made. Meanwhile, these straightforward reminders were not found in conversations made by subordinates to their superiors. Additionally, the conversation among colleagues and made by superior to subordinates include expression of emphasizing requests; meanwhile, conversations made by subordinates to superiors do not. In addition, expressions of asking interlocutors' conditions before reminding to return the book are made by colleagues to colleagues and subordinates to superiors and are not made by superiors to subordinates.

### KEYWORDS

Expressions of Reminder; Japanese Language; Japanese Native Speakers; *Jouge Kankei*; Pragmatic

### ARTICLE INFO

*First received: 27 June 2019*

*Final proof accepted: 15 December 2019*

*Available online: 29 December 2019*

## PENDAHULUAN

Mengingatkan seseorang pada suatu hal merupakan sebuah perbuatan yang sering dijumpai dalam berbagai aktivitas. Untuk mengingatkan seseorang tentunya diperlukan ungkapan atau ekspresi dan cara agar seseorang yang diingatkan melakukan apa yang seharusnya

dilakukan. Kemudian, cara mengingatkan pun tergantung pada budaya, konteks, situasi, kedudukan penutur dan mitra tutur (Sauerland & Yatsushiro, 2014).

Dalam sebuah situasi misalnya seorang penutur membuat janji bertemu kepada mitra tuturnya. Kemudian, mitra tutur menyediakan waktu untuk menemui namun meminta agar ia diingatkan mengenai waktu agar pertemuan



dipastikan berlangsung. Konteks seperti itu nampaknya sering dijumpai dalam percakapan sehari-hari di kalangan penutur bahasa Indonesia.

Pada konteks lain tidak jarang juga ketika seorang penutur meminjam sebuah buku, majalah, atau bacaan lainnya kepada mitra tutur, kemudian mitra tutur meminta agar penutur mengingatkannya sehingga bacaan yang diminta dipastikan terbawa. Untuk mengingatkan mitra tutur diperlukan suatu ungkapan atau ekspresi yang tepat agar mitra tutur benar-benar mau membantu sehingga apa yang dibutuhkan penutur dapat dipastikan terpenuhi. Jika ungkapan yang digunakan tidak tepat, dikhawatirkan terjadi kesalahpahaman sehingga dapat menghindari tindakan yang tidak menyenangkan bagi mitra tutur. Tindakan yang tidak menyenangkan dapat juga disebut dengan *Face Threatening Act* (FTA).

Kesalahpahaman dapat terjadi diakibatkan oleh perbedaan budaya (Haristiani & Danuwijaya, 2017). Terlebih lagi, gegar budaya (*culture shock*) seringkali dialami oleh orang yang baru mengenal masyarakat dengan budaya yang baru dikenal (Wijana & Rohmadi, 2013). Gegar budaya dapat dialami oleh pembelajar bahasa Jepang yang baru mengenal bahasa dan budaya penutur Jepang yang baru melalui komunikasi dengan penutur asli bahasa Jepang. Untuk mengurangi gegar budaya yang disebabkan kesalahpahaman, pembelajar bahasa Jepang perlu memahami cara mengungkapkan suatu ujaran kepada penutur bahasa Jepang dengan ungkapan atau ujaran yang dapat diterima baik oleh penutur bahasa Jepang. Tanpa pemahaman cara mengungkapkan suatu ujaran memungkinkan terjadi hambatan komunikasi.

Dalam konteks mengingatkan, ungkapan dan cara mengungkapkan mengingatkan yang keliru memungkinkan terjadinya kesalahpahaman hingga memburuknya hubungan. Untuk mengurangi kesalahpahaman dan tercapainya tujuan dalam mengingatkan diperlukan sebuah kajian yang menganalisis hingga menemukan macam-macam ungkapan mengingatkan dalam bahasa Jepang. Harapannya, dengan diketahuinya macam-macam ungkapan mengingatkan dalam bahasa Jepang, para pembelajar bahasa Jepang dapat menggunakannya kepada penutur bahasa Jepang dengan harapan apa yang dimaksud dapat diterima dengan baik dan tujuan mengingatkan yang dilakukan dapat tersampaikan kepada penutur bahasa Jepang dengan baik.

Upaya mengingatkan pun bergantung kepada siapa penutur menuturkan ujaran mengingatkan. Berbeda mitra tutur berbeda pula ungkapan yang digunakan penutur untuk menyatakan maksud

karena ungkapan sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal berupa kedekatan penutur dan mitra tutur, usia, hubungan atas-bawah, gender, dll (Azuma, 2009). Seperti penjelasan di atas, ungkapan dalam bahasa Jepang dipengaruhi oleh hubungan atas-bawah (*jouge kankei*). Jika mitra tutur memiliki kedudukan yang lebih tinggi daripada penutur, maka ungkapan yang digunakan lebih sopan dan pesan disampaikan dengan eufenisme (*enkyoku hyougen*). Sedangkan kepada rekan sejawat atau mitra tutur yang kedudukannya lebih rendah daripada penutur, ungkapan cenderung dituturkan secara kasual dan pesan disampaikan secara langsung (*straight forward*). Dengan demikian, adanya perbedaan kedudukan memungkinkan adanya perbedaan jenis ungkapan yang digunakan untuk mengingatkan sesuatu dalam bahasa Jepang. Ketika berbicara tentang hubungan atas-bawah (*jouge kankei*) dalam bahasa Jepang tidak akan lepas dari *politeness* atau kesantunan dalam menggunakan bahasa. Menurut Brown dan Levinson (1987) mengidentifikasi empat strategi kesantunan atau pola perilaku umum yang dapat diaplikasikan penutur yaitu: (1) *Bald-on Record Strategy* (tanpa strategi), (2) *Positive politeness strategy* (strategi kesantunan positif/keakraban), (3) *Negative politeness strategy* (strategi kesantunan negatif/formal), (4) *Off-record politeness strategy* (strategi tidak langsung atau tersamar). Hal ini mengisyaratkan bahwa pemahaman terhadap strategi kesantunan sangat diperlukan dalam menjaga kelangsungan dan keberhasilan seseorang dalam berkomunikasi (Brown & Levinson, 1987).

Berdasarkan penjelasan di atas, perlu adanya kajian yang menganalisis pengungkapan mengingatkan dalam bahasa Jepang dengan tinjauan sosiolinguistik dan pragmatik. Kedua bidang tersebut perlu dilibatkan karena saling berkaitan satu sama lain (Wijana & Rohmadi, 2013). Ditambah lagi, sosiolinguistik berguna untuk memberikan pengetahuan dalam menggunakan bahasa (Chaer & Agustina, 2014). Dengan demikian, kajian ini dapat memberikan pemahaman khususnya kepada pembelajar bahasa Jepang untuk mengungkapkan ungkapan mengingatkan dalam bahasa Jepang.

Penelitian mengenai ungkapan mengingatkan dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia sudah dilakukan oleh Sanjaya dan Indraswari (2015). Akan tetapi penelitiannya baru menyentuh perbandingan strategi komunikasi untuk mengingatkan sesuatu dalam bahasa Indonesia dan bahasa Jepang sedangkan jenis atau kategori ungkapannya belum dikaji dalam. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian dengan fokus analisis

macam atau jenis ungkapan mengingatkan dalam bahasa Jepang dengan tinjauan sosiolinguistik dan pragmatik agar para pembelajar bahasa Jepang dapat memahami pengungkapan mengingatkan dalam bahasa Jepang yang sesuai konteks atau situasi percakapan berbahasa Jepang.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui jenis atau kategori ungkapan mengingatkan dalam bahasa Jepang dengan tinjauan sosiolinguistik dan pragmatik dengan ruang lingkup percakapan yang dilakukan berdasarkan hubungan atas-bawah (*jouge kankei*). Hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi kepada para pembelajar bahasa Jepang untuk menyusun strategi komunikasi khususnya saat mengingatkan sesuatu kepada penutur bahasa Jepang dalam bahasa Jepang.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menganalisis, mengklasifikasikan dan mendeskripsikan ungkapan mengingatkan yang dituturkan oleh penutur asli bahasa Jepang. Data penelitian ini diambil dari para partisipan saat bercakap-cakap tanpa partisipasi peneliti sehingga teknik pengambilan yang digunakan adalah teknik simak bebas libat cakap (Zaim, 2014). Data diambil melalui *role play* yang dilakukan oleh para penutur asli bahasa Jepang sebanyak 14 orang partisipan. Para penutur bahasa Jepang adalah kelompok masyarakat yang tergolong ke dalam *shakaijin* (masyarakat pekerja) yang bekerja di institusi pendidikan yaitu Kyoto Minsai Language School dan usaha perhotelan yaitu Palace Side Hotel di Kyoto, Jepang.

*Roleplay* dilakukan dengan pembagian kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari dua orang. Satu orang menjadi peminjam dan yang satu menjadi pemberi pinjaman. Kemudian, kelompok percakapan terdiri dari kelompok percakapan bawahan-atasan, kelompok percakapan antarrekan sejawat (posisi setara), dan kelompok percakapan atasan-bawahan. Kelompok yang berperan sebagai atasan dan bawahan saling bergantian menjadi peminjam dan pemberi pinjaman tanpa mengubah posisi (atasan-bawahan) sehingga pada percakapan pertama yang menjadi peminjam adalah atasan sedangkan pada percakapan berikutnya bawahannya yang menjadi peminjam. Begitu juga dengan kelompok yang berperan sebagai rekan sejawat.

*Setting* percakapan diatur dengan situasi penutur meminjam sebuah buku kemudian mitra tutur menjanjikan akan membawa buku yang diminta pada hari yang ditetapkan. Agar mitra tutur tidak lupa dengan buku yang dijanjikan, penutur mengingatkan pemberi pinjaman sehari sebelum hari yang ditentukan.

Setelah data dari *role play* terhimpun, peneliti menganalisis data yang berkaitan dengan klasifikasi pengungkapan mengingatkan dalam bahasa Jepang dengan menggunakan model Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2015) yaitu mengumpulkan, mereduksi, menyajikan data, dan menyimpulkan. Kategorisasi ungkapan mengingatkan dalam bahasa Jepang dianalisis berdasarkan dan model formula semantik Xu (2007).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Seperti pada penjelasan sebelumnya, bahwa penelitian Sanjaya dan Indraswari (2015) baru berfokus pada perbandingan alur percakapan atau strategi yang memunculkan ungkapan mengingatkan dalam percakapan bahasa Indonesia dan bahasa Jepang sedangkan penelitian ini berfokus pada ungkapan mengingatkan penutur bahasa Jepang ditinjau sosiolinguistik dan pragmatik. Dengan demikian, penggunaan ungkapan mengingatkan dalam bahasa Jepang yang sesuai konteks dapat dipahami.

Ungkapan mengingatkan disajikan berdasarkan kedudukan mitra tutur sebagai atasan, rekan sejawat, dan bawahan. Ungkapan tersebut diklasifikasikan dengan formula semantik yang terdiri dari komponen utama, komponen pembantu, dan komponen pengatur wacana.

### Ungkapan Mengingatkan kepada Atasan

#### Komponen Utama

Pada dialog yang berlangsung di antara penutur yang berkedudukan sebagai bawahan dan mitra tutur yang berkedudukan sebagai atasan, komponen utama yang ditemukan berupa situasi mitra tutur yang di dalamnya terdapat permintaan informasi atau konfirmasi dan pengingat permohonan. Permintaan informasi atau konfirmasi yang diujarkan penutur (bawahan) kepada mitra tutur (atasan) yang ditemukan

sebagian besar berupa ungkapan seperti pada contoh (1) s/d (3) berikut ini.

- (1) この前お願いした、あのう、本のことなんですけど。  
*Kono mae onegai shita, anou, hon no koto nandesukedo.*  
'Anu, mengenai buku yang saya minta (pinjam) sebelumnya.'
- (2) 先週お借りしたいと言ってた本があるんですけれども。  
*Senshuu okari shitai to itteta hon ga arundesukeredomo.*  
'Minggu lalu saya bilang ada buku yang ingin saya pinjam.'
- (3) 先週お願いしてた本を、ええ、借りる約束なんですけれども。  
*Senshuu onegai shiteta hon o, ee, kariru yakusokunandesukeredomo.*  
'Buku yang saya minta (pinjam) minggu lalu, eh, janji pinjam buku itu.'

Kemudian, selain mengonfirmasi, ditemukan ungkapan yang digunakan penutur untuk mengingatkan mitra tutur (atasan) akan permohonan yang diajukan sebelumnya. Ungkapan yang digunakan adalah seperti pada contoh (4).

- (4) はい。木曜日持って来るって約束した時、お願いした。  
*Hai. Mokuyoubi motte kuru tte yakusoku shita toki, onegai shita.*  
'Ya, waktu janji akan bawa hari Kamis, saya minta (pinjam).'

### Komponen Pembantu

Komponen pembantu yang ditemukan pada dialog yang berlangsung di antara penutur (bawahan) kepada mitra tutur (atasan) berupa pengurangan syarat yang dinyatakan dengan ungkapan seperti pada contoh (5).

- (5) 大丈夫ですか。  
*Daijoubu desuka.*  
'Tidak apa-apa?'

Adapun komponen pembantu lain yang ditemukan yaitu ungkapan yang dinyatakan penutur untuk mengingatkan hari pemenuhan janji mitra tutur. Ungkapan tersebut dinyatakan pada contoh (6) dan (7) berikut.

- (6) 今日水曜日ですから、  
*Kyou mokuyoubi desukara.*  
'Karena hari ini hari Kamis.'
- (7) 木曜日までと伺ってたんですけれども。  
*Mokuyoubi made to ukagattetan desukeredomo.*  
'Saya dengar Kamis (bukunya dibawa).'

Kalimat (6) merupakan ungkapan yang digunakan untuk mengingatkan mitra tutur dengan cara mengingatkan hari pemenuhan janji mitra tutur secara langsung. Hal ini diketahui karena hari pemenuhan janji mitra tutur adalah hari kamis sedangkan penutur menyatakan bahwa *hari ini adalah hari rabu* yang berimplikasi bahwa karena hari pemenuhan janji tinggal satu hari lagi. Dengan demikian, penutur secara tidak langsung mengingatkan hari pemenuhan janji adalah besok (Kamis). Sedangkan kalimat (7) mengingatkan hari pemenuhan janji mitra tutur dengan menyebutkan harinya secara langsung dengan ungkapan *saya dengar bahwa Kamis akan Anda membawa buku*.

### Komponen Pengatur Wacana

Komponen pengatur wacana yang ditemukan dalam dialog antara bawahan dan atasan hanya berupa sahutan. Sahutan yang ditemukan seperti pada contoh (8) dan (9) berikut.

- (8) はい。  
*Hai.*  
'Ya.'
- (9) はい、はい。  
*Hai, hai.*  
'Ya, ya.'

Sahutan yang diujarkan hanya berupa kata *hai* dan *hai, hai*. Tidak ditemukan sahutan lain dari dialog yang berlangsung di antara semua dialog bawahan dan atasan. Untuk lebih memudahkan pemahaman ungkapan mengingatkan di antara bawahan dan atasan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1: Formula Semantik Ungkapan Mengingat dalam Dialog Bawahan dan Atasan

Struktur Wacana	Jenis dan Definisi Formula Semantik	Contoh Kalimat
Komponen utama	Situasi mitra tutur: meminta informasi dan mengonfirmasi	- この前お願いした、あのう、本のことなんですけど。 - 先週お借りしたいと言ってた本があるんですけども。 - 先週お願いしてた本を、ええ、借りる約束なんですけれども。
	Pengingat permohonan: ujaran yang lazim digunakan untuk mengajukan permohonan	- はい。木曜日持って来るって約束した時、お願いした。
Komponen pembantu	Pengurangan syarat: ujaran yang mengurangi hambatan permohonan dengan memberikan batasan	- 大丈夫ですか。
	DII (penguat ingatan): ujaran yang memperkuat ingatan mitra tutur	- 今日水曜日ですから、 - 木曜日までと伺ってたんですけれども。
Komponen pengatur wacana	Ujaran berupa sahutan: respons berupa sahutan terhadap ujaran sebelumnya	- はい。 - はい、はい。
	Pemberian informasi: jawaban terhadap pertanyaan mitra tutur	- 今日水曜日です。 - ノーベル賞の本。

## Ungkapan Mengingat kepada Rekan Sejawat

### Komponen Utama

Pada dialog yang berlangsung di antara penutur dan mitra tutur yang berkedudukan sama sebagai rekan sejawat, komponen utama yang ditemukan berupa situasi mitra tutur yang di dalamnya terdapat permintaan informasi atau konfirmasi, pengingat permohonan, dan penguat permohonan. Permintaan informasi atau konfirmasi yang diujarkan penutur kepada mitra tutur (rekan sejawat) yang ditemukan sebagian besar berupa ungkapan (10) s/d (17) berikut.

- (10) 村上先生に、前約束していた、あのう、本を貸してもらおう約束。  
*Murakami sensei ni, mae yakusoku shiteita, anou, hon o kashite morau yakusoku.*  
'Oleh Bu Murakami, sebelumnya dijanjikan, anu, janji saya akan dipinjami buku.'
- (11) この間お願いしていた。あのう、お借りするのをお願いした本なんですけれども。  
*Kono aida onegai shiteita, ano, okari suru no o onegai shita hon nandesu keredomo.*  
'Beberapa waktu yang lalu saya minta (pinjam), anu, mengenai buku yang saya ingin pinjam.'
- (12) 先週あのう、お願いしてた本。  
*Senshuu anou, onegai shiteta hon.*  
'Minggu lalu anu, buku yang saya minta (pinjam).'
- (13) この間お願いしてた本なんですけど。  
*Kono aida onegai shiteta hon nandesu kedo.*  
'Mengenai buku yang saya minta (pinjam) beberapa waktu yang lalu.'
- (14) 私、先週頼んでた本。  
*Watashi, senshuu tanondeta hon.*  
'Saya, buku yang saya minta (pinjam) minggu lalu.'
- (15) ええと、先週は、あのう、本の話し。お茶の載ってる本についてちょっと楽しくお話しさせてもらったんですけど。  
*Eeto, senshuu, wa anou, hon no hanashi. Ocha no notteru hon ni tsuite tanoshiku ohanashi sasete morattandesu kedo.*  
'Eeh, minggu lalu, eeh, mengenai buku. Saya cerita seru tentang buku yang memuat tentang teh.'



- (16) 田附先生に本を借りるお約束をしましたよね。

*Tazuke Sensei ni hon o kariru yakusoku o shimashita yo ne.*

‘Bu Tazuke berjanji mengenai saya pinjam buku kepada Ibu, ya.’

- (17) 先週に本を貸していただく予定だったんですけれども。

*Senshuu ni hon o kashite itadaku yotei dattandesu keredomo.*

‘Minggu lalu (bilang) mengenai saya akan dipinjam buku.’

Kemudian, selain mengonfirmasi, ditemukan ungkapan yang digunakan penutur untuk mengingatkan mitra tutur (rekan sejawat) akan permohonan yang diajukan sebelumnya. Ungkapan yang digunakan seperti pada kalimat (18) s/d (21) berikut.

- (18) あのう、覚えてはりますかね。

*Anou, oboete harimasuka ne.*

‘Anu, ingat tidak ya?’

- (19) 覚えてませんか？

*Oboetemasen?*

‘Tidak ingatkah?’

- (20) 覚えていらっしゃるでしょうか。

*Oboete irasshaimasuka.*

‘Apakah ingat?’

- (21) 明日、ベトナム語の本なんですけど。

*Ashita, betonamugo no hon nandesu kedo.*

‘besok (janji buku dibawakan), mengenai buku bahasa Vietnamnya.’

Selain mengingat permohonan, ditemukan pula penguat permohonan yang diujarkan penutur kepada mitra tutur dalam dialog yang berlangsung di antara rekan sejawat (kalimat (22) s/d (24)).

- (22) 明日ないと困るので

*ashita nai to komaru node.*

‘Karena kalau besok tidak ada, saya repot.’

- (23) ええと、覚えてはりますか？

*Eeto, oboeteharimasu?*

‘Eeh, apakah ingat?’

- (24) あのう、あのう、あの本を授業で使いたいの。

*Anou, anou, ano hon o jugyou de tsukaitai node.*

‘Anu, anu, buku itu akan saya pakai pada perkuliahan.’

## Komponen Pembantu

Komponen pembantu yang ditemukan pada dialog yang berlangsung di antara rekan sejawat berupa pengurangan syarat, penguat ingatan, dan dugaan. Pengurangan syarat yang diujarkan penutur kepada mitra tuturnya yang merupakan rekan sejawat yaitu ungkapan (25) berikut.

- (25) 大丈夫ですか。

*Daijoubu desuka.*

‘Tidak apa-apa?’

Sedangkan ujaran yang dimunculkan penutur kepada rekan sejawatnya untuk menguatkan ingatan mitra tutur adalah seperti kalimat (26) s/d (30) berikut.

- (26) あれ明日なんですけど。

*Are ashita nandesu kedo.*

‘Itu (janji membawa buku) besok.’

- (27) 文法の本を貸して頂けるとおっしゃいましたね。

*Bunpou no hon o kashite itadakeruto*

*osshaimashita ne.*

‘Katanya saya bisa dipinjam buku tata bahasa, ya.’

- (28) その時に、もしよかったら、貸してもらえたらという話があるんですけれども。

*Sono toki ni, moshi yokattara, kashite moraetara toiu hanashi ga arundesu keredomo.*

‘Waktu itu, kalau boleh, katanya saya akan dipinjam (buku).’

- (29) 貸してもらえたらみたい話で、確かしちゃったんですけれども。

*Kashite moraetara mitai hanashi de, tashika shicattandesu keredomo.*

‘Kalau tidak salah, katanya saya mau dipinjam (buku).’

- (30) 確か明日持って来てもらうはずだったと思うんですが。

*Tashika ashita motte kite morau hazu data to omoundesu ga.*

‘Kalau tidak salah besok akan dibawa (bukunya).’

Selain pengurangan persyaratan dan penguat ingatan mitra tutur, ditemukan dugaan yang ditujukan dari penutur kepada mitra tutur. Dugaan yang dimaksud adalah penutur menduga mitra tutur lupa akan permohonan penutur dan pemenuhan janji mitra tutur. Dugaan tersebut diujarkan penutur dengan ungkapan (31) berikut.

- (31) あのう、もしかしてお忘れじゃないかなと思っ  
 てて。  
*Anou, moshikashite owasure janai ka na to omotte te.*  
 ‘Anu, saya piker barangkali lupa.’

**Komponen Pengatur Wacana**

Komponen pengatur wacana yang ditemukan dalam dialog di antara rekan sejawat yaitu berupa permintaan perhatian, sahutan, dan pemberian informasi. Ujaran penutur yang digunakan untuk permintaan perhatian kepada mitra tutur yang merupakan sejawatnya adalah seperti contoh data (32) s/d (36) berikut.

- (32) すみません、あのう。  
*Sumimasen, anou.*  
 ‘Mohon maaf, anu.’
- (33) すみません。  
*Sumimasen.*  
 ‘Mohon maaf.’
- (34) あっ、そうだ。  
*A, sou da.*  
 ‘Oh, ya.’
- (35) ああ、そうだ。  
*Aa, sou da.*  
 ‘Oh, ya.’
- (36) えと。  
*Eto.*  
 ‘Eeh.’

Kemudian, adapun komponen pengatur wacana berupa sahutan hanya berupa dua ungkapan (37) dan (38).

- (37) そうなんです。  
*Sou nandesu.*  
 ‘Ya, betul.’
- (38) うん。  
*Un.*  
 ‘Ya.’

Selain kedua komponen di atas, ditemukan pula komponen pengatur wacana yang menyatakan pemberian informasi. Informasi yang diberikan adalah perihal sesuatu yang dimintai atau dimohonkan sebelumnya oleh penutur kepada mitra tutur. Ungkapan penutur yang digunakan adalah seperti contoh (39) s/d (41) berikut.

- (39) 村上春樹の。  
*Murakami Haruki no.*  
 ‘Karya Murakami Haruki.’

- (40) 木曜日くらい。  
*Mokuyoubi kurai.*  
 ‘Kira-kira hari Kamis.’

- (41) ええと、能力試験の本です。  
*Eeto, nouryoku shaken no hon desu.*  
 ‘Eeh, buku Noryoku Shiken.’

Untuk lebih memudahkan pemahaman ungkapan mengingatkan di antara rekan sejawat dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2: Formula Semantik Ungkapan Mengingat dalam Dialog antarrekan Sejawat

Struktur Wacana	Jenis dan Definisi Formula Semantik	Contoh Kalimat
Komponen utama	Situasi mitra tutur: meminta informasi dan mengonfirmasi	- 村上先生に、前約束していた、あのう、本を貸してもらおう約束。 - この間お願いしていた。あのう、お借りするのをお願いした本なんですけれども。 - 先週あのう、お願いしてた本。 - この間お願いしてた本なんですけど。 - 私、先週頼んだ本。 - ええと、先週は、あのう、本の話し。お茶の載ってる本についてちょっと楽

		<p>しくお話しさせてもらったんですけど。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 田附先生に本を借りるお約束をしましたよね。</li> <li>- 先週に本を貸していただく予定だったんですけれども。</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- 文法の本を貸して頂けるとおしゃいましたね。</li> <li>- その時に、もしよかったら、貸してもらえたらという話があるんですけれども。</li> <li>- 貸してもらえたらみたい話で、確かしちやったんですけれども。</li> <li>- 確か明日持ってきてもらおうはずだったと思うんですが。</li> </ul>
	<p><b>Pengingat permohonan:</b> ujaran yang lazim digunakan untuk mengajukan permohonan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- あのう、覚えてはりますかね。</li> <li>- 覚えてませんか？</li> <li>- 覚えていらっしゃいますか。</li> <li>- 明日、ベトナム語の本なんですけど。</li> </ul>		<p><b>DII (dugaan):</b> ujaran yang menyatakan dugaan terhadap mitra tutur</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- あのう、もしかしてお忘れじゃないかなと思っ</li> </ul>
	<p><b>DII (penguat permohonan):</b> ujaran yang memperkuat permohonan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 明日ないと困るので</li> <li>- ええと、覚えてはりますか？</li> <li>- あのう、あのう、あの本を授業で使いたいで。</li> </ul>		<p><b>Permintaan perhatian:</b> ujaran yang bertujuan untuk menarik perhatian dari mitra tutur</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- すみません、あのう。</li> <li>- すみません。</li> <li>- あっ、そうだ。</li> <li>- ああ、そうだ。</li> <li>- えと。</li> </ul>
<p><b>Komponen pembantu</b></p>	<p><b>Pengurangan syarat:</b> ujaran yang mengurangi hambatan permohonan dengan memberikan batasan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 大丈夫ですか。</li> </ul>	<p><b>Komponen pengatur wacana</b></p>	<p><b>Ujaran berupa sahatan:</b> respons berupa sahatan terhadap ujaran sebelumnya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- そうなんです。</li> <li>- うん</li> </ul>
	<p><b>DII (penguat ingatan):</b> ujaran yang memperkuat ingatan mitra tutur</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- あれ明日なんですけど。</li> </ul>		<p><b>Pemberian informasi:</b> jawaban terhadap pertanyaan mitra tutur.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 村上春樹の。</li> <li>- 木曜日くらい。</li> <li>- ええと、能力試験の本です。</li> </ul>

## Ungkapan Mengingatkan kepada Bawahan

### Komponen Utama

Pada dialog yang berlangsung antara penutur yang berkedudukan sebagai atasan dan mitra tutur yang berkedudukan sebagai bawahan, komponen utama yang ditemukan berupa situasi mitra tutur yang di dalamnya terdapat permintaan informasi atau konfirmasi, penguat permohonan, dan penguat permohonan. Permintaan informasi atau konfirmasi yang diujarkan penutur kepada mitra tutur (bawahan) yang ditemukan sebagian besar berupa ungkapan (42) s/d (44) berikut ini.

- (42) 大黒先生、あのう、この間お願いしてた、本なんですけど。

*Ooguro Sensei, anou, kono aida onegai shiteta hon nandesu kedo.*

'Bu Oguro, anu, buku yang saya minta (pinjam) waktu lalu.'

- (43) あのう、借りたいというお約束してましたね。

*Anou, karitai to iu yakusoku shitemashita ne.*

'Anu, sudah janji kan, saya ingin pinjam buku.'

- (44) 石黒さん、本、借りたいゆうてた。

*Ishiguro san, hon, karitai yuteta.*

'Bu Ishiguro, bilang ingin pinjam buku.'

Kemudian, selain mengonfirmasi, ditemukan ungkapan yang digunakan penutur untuk mengingatkan mitra tutur (bawahan) akan permohonan yang diajukan sebelumnya. Ungkapan yang digunakan hanya satu ungkapan (45) berikut.

- (45) 覚えてる？

*Oboeteru?*

'Ingat?'

Selain penguat permohonan, ditemukan pula penguat permohonan yang diujarkan penutur kepada mitra tutur dalam dialog yang berlangsung di antara rekan sejawat seperti pada contoh (46) dan (47).

- (46) 明日本当に、本当に明日使わないといけないので。

*Ashita hontou ni, hontou ni tsukawanai to ikenai node.*

'Karena besok benar-benar harus saya pakai.'

- (47) ちょうど僕は病院で、本を読みたいので。

*Choudo boku wa byouin de, hon o yomitai node.*

'Karena saat saya di rumah sakit ingin membaca buku.'

### Komponen Pembantu

Komponen pembantu yang ditemukan pada dialog yang berlangsung di antara atasan dan bawahan hanya berupa penguat ingatan. Penguat ingatan yang diujarkan penutur kepada mitra tutur yang merupakan bawahan yaitu ungkapan (48) dan (49) berikut.

- (48) 木曜日なんで、今日水曜日やから。

*Mokuyoubi nande, kyou suiyoubi yakara*

- (49) 明日言いましたね。

*Ashita iimashita ne.*

'Bilang (janjinya) besok, ya.'

### Komponen Pengatur Wacana

Komponen pengatur wacana yang ditemukan dalam dialog di antara atasan dan bawahan yaitu hanya berupa sahutan. Sahutan penutur yang digunakan kepada mitra tutur (bawahan) hanya sahutan seperti contoh (50) berikut.

- (50) はい。

*Hai.*

'Ya.'

Untuk lebih memudahkan pemahaman ungkapan mengingatkan di antara atasan dan bawahan dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.



Tabel 3 Formula Semantik Ungkapan Mengingat dalam Dialog Atasan dan Bawahan

Struktur Wacana	Jenis dan Definisi Formula Semantik	Contoh Kalimat
Komponen utama	Situasi mitra tutur: meminta informasi dan mengonfirmasi	-大黒先生、あのう、この間お願いしてた、本なんですけど。 -あのう、借りたというお約束してましたね。 -石黒さん、本、借りたいゆうてた。
	Pengingat permohonan: ujaran yang lazim digunakan untuk mengajukan permohonan	-覚えてる？
	DII (penguat permohonan): ujaran yang memperkuat permohonan	-明日本当に、本当に明日使わないといけないので。 -ちょうど僕は病院で、本を読みたいので。
Komponen Pembantu	DII (penguat ingatan): ujaran yang memperkuat ingatan mitra tutur	-木曜日なんで、今日水曜日やから。 -明日言いましたね。
Komponen Pengatur Wacana	Ujaran berupa sahutan: respons berupa sahutan terhadap ujaran sebelumnya	-はい

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ungkapan mengingat yang dituturkan oleh bawahan kepada atasan, rekan sejawat kepada rekan sejawat yang lainnya, dan atasan kepada bawahan dilakukan melalui tiga struktur wacana berupa komponen utama, komponen pembantu dan komponen pengatur wacana dengan jenis dan definisi formula semantik yang sama yaitu mengonfirmasi mitra tutur mengenai janji peminjaman buku dan menguatkan ingatan mitra tutur dengan memunculkan kembali topik buku yang ingin dipinjam penutur atau janji mitra tutur (membawa buku). Perbedaan yang ditemukan yaitu pada bawahan-atasan. Pada percakapan antarrekan sejawat dan percakapan atasan-bawahan ditemukan ujaran pengingat permohonan dengan cara mengonfirmasi secara langsung (*straight forward*) apakah mitra tutur ingat dengan janjinya atau tidak sedangkan pada percakapan bawahan-atasan tidak ditemukan pengingat permohonan yang diujarkan secara langsung (*straight forward*) seperti pertanyaan “apakah ingat?” kepada atasannya. Ada kemungkinan bawahan lebih memilih mengonfirmasi ingatan atasan dengan eufemisme (*enkyoku*) karena kedudukannya yang lebih rendah daripada atasannya. Kemudian, pada percakapan antarrekan sejawat dan percakapan atasan-bawahan ditemukan penguat permohonan sedangkan pada percakapan antara bawahan-atasan tidak. Ada kemungkinan bawahan cenderung segan untuk lebih memohon atasan untuk membawakan barang yang ingin dipinjamnya.

Dalam hal komponen pembantu, baik pada percakapan bawahan-atasan dan percakapan antarrekan sejawat ditemukan pengurangan syarat dengan menanyakan kondisi mitra tutur seperti *daijoubu desuka* sedangkan pada percakapan atasan-bawahan tidak ditemukan. Ada kemungkinan pertanyaan tersebut tidak perlu diujarkan kepada bawahan mengingat kedudukan bawahan yang cenderung lebih bersedia memenuhi permohonan atasan.

## REFERENSI

- Azuma, S. (2009). *Shakaigengogaku Nyumon*. Tokyo: Kenkyusha.
- Brown, P., & Levinson, S. C. (1987). *Politeness: Some Universals in Language Usage*. Cambridge University Press.
- Chaer, A., & Agustina, L. (2014). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Haristiani, N. & Danuwijaya, A. (2017). A Cross-cultural Sociopragmatic Study - Apology Speech Act Realization Patterns in Indonesian, Sundanese, and Japanese. *The Tenth Conference on Applied Linguistics and The Second English Language Teaching and Technology Conference in collaboration with The First International Conference on Language, Literature, Culture, and Education, Volume 1: CONAPLIN and ICOLLITE*, 313-318.
- Sanjaya, S., & Indraswari, T. I. (2015). Analisis Kontrasif Ungkapan Mengingatkan Sesuatu dalam Percakapan Bahasa Indonesia dan Bahasa Jepang: Sebuah Tinjauan Sosiolinguistik. *IZUMI*, 4(2), 8-15.
- Sauerland, U., & Yatsushiro, K. (2014). Remind-me presuppositions and Speech-Act Decomposition: Japanese kke and German wieder. *Ms., ZAS Berlin*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (21st ed.). Bandung: Alfabeta.
- Wijana, I. D. P., & Rohmadi, M. (2013). *Sosiolinguistik Kajian Teori dan Analisis* (V). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zaim, M. (2014). *Metode Penelitian Bahasa: Pendekatan Struktural*. Padang: FBS UNP Press.
- Xu, M. L. (2007). Irai Kaiwa (Senkoubu) no Kousatsu-Nihongo Bogo Bamen, Taiwanjin Bogo Bamen, Nichi Tai Sesshoku Bamen no Roooru Purei Deeta o Hikaku Shite-, *Kotoba to Bunka*, 8, 219-238.



## Using Vlog in *Shokyu Kaiwa*'s Course to Improve Students' Speaking Ability

Melia Dewi Judiasri, Herniwati, Noviyanti Aneros

Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia  
[meliadji@upi.edu](mailto:meliadji@upi.edu)

### ABSTRACT

The evaluation of *Shokyu Kaiwa* 1 and *Shokyu Kaiwa* 2 courses (basic speaking level 1 and 2) were mainly conducted using role play method, where students in pairs conducted a conversation about a theme within a predetermined duration of time. It is known that this kind of evaluation is considered to be less optimal to explore students' speaking abilities. Conversational material only revolves around simple everyday conversations that have been memorized before, and it is possible that they only memorize certain parts of the conversation. With this background, in this research, a method of evaluation that is approximated to be able to explore the ability to speak more optimally is done through vlog (video blogging) which has recently become a popular thing, especially among young people. This research is a descriptive study, with a sample of the Japanese language students major in the second semester of the year 2018 in Universitas Pendidikan Indonesia. The step taken in this study was stimulating students to prepare what must be discussed first, such as giving a variety of material relating to Japanese culture or Japanese habits. The results of this study showed that the students' speaking ability is increased, and students are conveying the conversation materials more freely. The sentence patterns used by students was not limited to the material that has been taught, but exceeded the sentence patterns given in the second semester. Further, students are able to develop the story materials given previously. Thus, it is known that the use of vlogs in evaluating the learning of the *Shokyu Kaiwa* course had a positive impact on improving the speaking skills of Japanese Language Education students.

### KEYWORDS

Evaluation; Japanese; Speaking; Vlog

### ARTICLE INFO

First received: 29 August 2019

Final proof accepted: 15 December 2019

Available online: 29 December 2019

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Jepang di Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Indonesia, diantaranya meliputi aspek-aspek yang berkenaan dengan empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak,

berbicara, membaca dan menulis. Penelitian ini membahas tentang hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran berbicara, mata kuliah tersebut diberikan di setiap semester yaitu *shokyu kaiwa* 1 (semester 1), *shokyu kaiwa* 2 (semester 2), *chukyu kaiwa* 1 (semester 3), *chukyu kaiwa* 2 (semester 4), *chujokyu kaiwa* 1 (semester 5) dan *chujokyu kaiwa* 2 (semester 6).

Hingga saat ini dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang (*kaiwa*) lebih banyak menggunakan *roleplay* sebagai metode pengajarannya (Suryadi, 2014). Selain itu, dengar-ucap, ucap-ulang, tanya-jawab dan *roleplay* merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk melatih keterampilan berbicara tingkat dasar (Judiasri, 2017). Hal ini sejalan dengan Iskandarwassid dan Sunendar (2015) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbicara tingkat dasar seyogyanya bertujuan agar pembelajar dapat melafalkan bunyi-bunyi bahasa, dapat menyampaikan informasi, menyatakan setuju atau tidak setuju, menjelaskan identitas diri, menceritakan kembali hasil simakan, menyatakan rasa hormat dan bermain peran. Begitu pula pembelajaran mata kuliah *shokyu kaiwa* yang merupakan fokus dalam penelitian ini. *Shokyu kaiwa* mengutamakan latihan-latihan oral melalui *roleplay*, yang merupakan salah satu metode untuk pembelajaran berkomunikasi (Takami, 2004). Adapun tujuannya adalah memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk berbicara dalam bahasa Jepang semaksimal mungkin. Meski memiliki kelebihan untuk mengutamakan latihan oral, *roleplay* juga memiliki kekurangan. Salah satunya adalah pembelajar hanya sekedar menghafal kalimat-kalimat yang telah disusun dan dipersiapkan sebelumnya.

Sementara itu, menilai kemampuan berbicara pembelajar bukanlah hal yang mudah untuk dilakukan. Lee (dalam Slamet, 2014) mengungkapkan bahwa alat penilaian (tes) harus dapat menilai kemampuan mengomunikasikan gagasan yang tentu saja mencakup kemampuan menggunakan kata, kalimat, dan wacana, yang sekaligus mencakup kemampuan kognitif dan psikomotorik. Kemampuan berbicara merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang cukup kompleks karena tidak hanya mencakup intonasi saja, tetapi juga berbagai aspek seperti pelafalan, pengucapan, pemilihan kata, dan gerak gerik tubuh.

Sampai saat ini evaluasi dalam ujian akhir semester (UAS) mata kuliah *shokyu kaiwa* 1 maupun *shokyu kaiwa* 2 (berbicara tingkat dasar 1 dan 2) ini dilakukan dengan cara interviu dalam bahasa Jepang menyangkut hal-hal yang berkenaan dengan kegiatan sehari-hari atau pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan suatu tema yang telah ditentukan sebelumnya. Selain itu dilakukan pula evaluasi melalui *roleplay* (bermain peran), mahasiswa berpasangan melakukan percakapan tentang suatu tema dalam durasi waktu yang telah ditentukan. Menurut

Encalada (2018), melalui penggunaan *roleplay* sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran berbicara, pengajar dapat menilai perkembangan kemampuan berbicara peserta didiknya. Hal ini akan terlihat dari bertambahnya penguasaan kosa kata, pemilihan tata bahasa yang tepat, pengucapan kosa kata dengan benar, dan lebih percaya diri (Encalada, 2018).

Berdasarkan pengkajian selama mengampu mata kuliah *shokyu kaiwa* (berbicara tingkat dasar) tersebut, diketahui bahwa evaluasi tersebut dirasa kurang maksimal untuk menggali kemampuan berbicara mahasiswa meskipun masih di tingkat dasar, karena materi percakapan yang digunakan pada umumnya hanya berkisar tentang percakapan sederhana sehari-hari yang telah dihafal sebelumnya, serta dimungkinkan hanya menghafal bagian-bagian percakapan tertentu saja. Suryadi (2014) mengatakan bahwa dengan hanya menghafal pola kalimat yang dipelajari, pada saat berkomunikasi pembelajar sering lupa dan sepertinya *roleplay* dalam *kaiwa* ini kurang berperan penting dalam berkomunikasi (Suryadi, 2014). Selain permasalahan tersebut di atas, diketahui pula kurangnya wawasan tentang 'kejepangan' seperti kebiasaan orang Jepang, budaya maupun karya sastra yang berdampak pada kurangnya ide/gagasan tentang apa yang harus diungkapkannya dalam percakapan. Dengan munculnya permasalahan tersebut di atas, maka penelitian ini sangat diperlukan untuk mengatasi masalah tersebut.

Upaya agar evaluasi dapat lebih menggali kemampuan berbicara mahasiswa, diperlukan evaluasi yang inovatif agar mahasiswa lebih dapat mengeksplorasi dan meningkatkan kemampuan bicarannya dengan maksimal, yakni dengan cara (1) memberikan pengayaan materi literasi sebagai tema presentasi untuk memenuhi kebutuhan pengembangan wawasan terhadap pengetahuan 'kejepangan' dan untuk menumbuhkan kebiasaan membaca dan melatih untuk menerima informasi tentang apa yang dibacanya, (2) wawasan pengetahuan tentang 'kejepangan' berdasarkan literasi yang dipahaminya dipresentasikan dengan menggunakan bahasa Jepang dalam media *vlog* (*videoblog*) yang saat ini sedang sangat populer di berbagai kalangan.

Penggunaan media *vlog* (*videoblog*) menjadi perhatian dalam penelitian ini, karena seperti dikemukakan dalam *Educause Learning Initiative* (2005) bahwa *Videoblog* mampu memberikan stimulus untuk pembelajar, mengarahkan perhatian atau kegiatan pembelajaran sesuai



dengan tujuan pembelajaran, fokus terhadap satu kemampuan yang diajarkan, dan penilaian hasil yang efektif. Mengacu pada hal tersebut di atas, diharapkan evaluasi pembelajaran mata kuliah *shokyu kaiwa* dengan memanfaatkan media *vlog* (*videoblog*) ini dapat lebih memacu kemampuan mahasiswa dalam berbicara. Adapun pemanfaatan media *vlog* (*videoblog*) tersebut dikemukakan oleh Baran (2007) diantaranya adalah untuk pemenuhan kebutuhan belajar karena *videoblog* dapat memperlihatkan situasi objektif dalam kehidupan bermasyarakat; alat untuk refleksi pembelajaran sehingga mampu memaparkan apa yang mereka ketahui, pelajari, dan apa yang akan mereka terapkan dalam kehidupan nyata; alat untuk memahami sebuah materi, dan melalui *vlog* dapat menceritakan pengalaman belajarnya ke dalam bentuk cerita digital. Hal ini didukung oleh Priana (2017) dalam hasil penelitiannya yang mengemukakan bahwa *vlog* (*videoblog*) merupakan perkembangan teknologi informasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Dijelaskan pula bahwa dampak perkembangan teknologi yang berimbas pada proses pembelajaran selalu relevan dengan perkembangan yang ada. Selain itu inovasi dan kreatifitas dapat dilakukan dengan penggunaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran, dan media pembelajaran yang terintegrasi dalam teknologi informasi dapat menjadi daya tarik dan memberikan gairah belajar. Berkaitan dengan media *vlog* (*videoblog*) dalam pembelajaran berbicara dikemukakan oleh Lestari (2019) dalam hasil penelitiannya yang mengemukakan bahwa perspektif siswa terhadap penggunaan *video blog* melalui berbagai macam strategi sangat baik untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris. Akan tetapi pada penelitian tersebut tidak menjabarkan media *vlog* sebagai alat evaluasi untuk menggali kemampuan berbicara mahasiswa yang lebih maksimal. Berdasarkan pertimbangan atas hal-hal tersebut, maka penggunaan media *vlog* dalam evaluasi mata kuliah *shokyu kaiwa* ditenggarai dapat mengatasi permasalahan yang telah dikemukakan di atas.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS Universitas Pendidikan Indonesia. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa

Jepang FPBS UPI dengan menggunakan metode *purposive sampling* yakni memilih mahasiswa semester II yang mengikuti mata kuliah *shokyu kaiwa* II tahun 2018/2019 sebanyak 28 orang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang mendeskripsikan hasil evaluasi pembelajaran berbicara melalui penggunaan *vlog*, dengan teknik pengumpulan data berupa angket yang dilakukan guna mendapatkan data tentang respon dan pendapat mahasiswa berkaitan dengan penggunaan *vlog* dalam evaluasi mata kuliah berbicara ini, serta data tentang penilaian terhadap kemampuan menyampaikan isi wacana literasi dalam *vlog* yang dibuat oleh responden.

Instrumen materi pembelajaran yang digunakan mengacu pada buku 「たのしい読みもの 55」 (*Tanoshii Yomimono 55*) Kazuko Shimada et.al. (2013), digunakan sebagai stimulan pengayaan literasi yang harus dibaca, dipahami dan diungkapkan dalam *vlog* sebagai berikut.

### 1) 日本の名物 (*Nihon no Meibutsu*)

Pemilihan wacana ini dimaksudkan agar pembelajar bahasa Jepang mengetahui '*sesuatu*' yang terkenal di Jepang, Diantaranya memperkenalkan minuman sake Jepang yang terkenal dari Niigata, '*bi-doro*' seruling gelas dari Nagasaki, apel yang sangat terkenal enak dan manis dari Aomori, dan *sanuki udon* yang enak dari Kagawa.

### 2) てるてる坊主 (*Teru teru Bozu*)

Wacana yang merupakan kebiasaan anak-anak Jepang saat mengharap hujan tidak turun, dengan menggantungkan 'orang-orangan' yang terbuat dari kertas tissue.

### 3) ハチ公 (*Hachiko*)

Wacana ini menceritakan tentang seekor anjing setia bernama '*hachi*' yang dijadikan sebuah patung yang terletak di depan stasiun *Shibuya*.

### 4) お土産の始まり (*Omiyage no Hajimari*)

Wacana ini menerangkan tentang asal muasal kebiasaan membawa oleh-oleh ketika bepergian ke tempat yang jauh.

### 5) 旭山動物園 (*Asahiyama Doubutsuen*)

Wacana ini menceritakan tentang keberadaan dan kondisi kebun binatang di Hokkaido yang terkenal.

### 6) お見舞い (*Omimai*)

Wacana ini sangat menarik dan harus diketahui oleh orang-orang yang berhubungan dengan orang Jepang, yakni aturan atau kebiasaan membawa bunga yang seperti apa yang layak diberikan ketika menjenguk orang yang sedang sakit.

7) ご当地ラーメン(*Gotouji Ra-men*)

*Ramen* (makanan yang unsur utamanya adalah mie) sangat disukai, dalam wacana ini diperkenalkan berbagai macam dan jenis *ramen* yang terkenal di Jepang seperti *Sano ramen*, *Sapporo ramen*, *Hakata ramen* dan *Tokyo ramen*.

8) 祝日ともち(*Shukujitsu to Mochi*)

*Mochi* merupakan salah satu makanan khas Jepang yang terkenal. Dalam wacana ini dijelaskan tentang bentuk *mochi*, dan peruntukan jenis *mochi* tersebut.

9) かちかち山(*Kachikachi Yama*)

Wacana ini merupakan cerita anak-anak yang mengisahkan tentang perbuatan baik dan buruk.

10) 竹取物語(*Taketori Monogatari*) dan 鶴の恩返し(*Tsuru no Ongaeshi*)

Wacana ini merupakan cerita klasik Jepang yang sangat terkenal.

11) 日本人の名字(*Nihonjin no Myouji*)

Wacana ini berkaitan dengan penggunaan nama-nama dan maknanya bagi orang Jepang.

12) 部活! 部活! 部活! (*Bukatsu! Bukatsu! Bukatsu!*)

Wacana ini memperkenalkan kegiatan ekstra kurikuler yang dilakukan oleh para siswa di Jepang.

13) 和室の工夫(*Washitsu no Kufuu*)

Wacana ini memperkenalkan tipe tempat tinggal/rumah tradisional orang Jepang yang menjelaskan tentang unsur-unsur bahan bangunan dan pernak-perniknya.

14) お弁当(*Obentou*)

Wacana ini memperkenalkan tentang berbagai hal yang berkaitan dengan *bento* (makanan bekal untuk makan siang) yang biasa dibawa oleh para siswa ketika berangkat sekolah atau oleh para pegawai untuk makan siang.

Dalam pelaksanaan evaluasi dilakukan dengan melalui tahapan sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa dibebaskan untuk memilih wacana literasi yang diminatinya merujuk pada materi buku 「たのしい 読みもの 55」 (*Tanoshii Yomimono 55*) Kazuko Shimada et.al. (2013).
- 2) Mahasiswa membaca dengan seksama dan memahami isi wacana tersebut.
- 3) Mahasiswa merencanakan dan mempersiapkan narasi maupun berbagai kreatifitas yang akan ditayangkan dalam *vlog*.
- 4) Sebagai evaluasi tahap akhir mahasiswa mempresentasikan dan menayangkan *vlog* yang dibuatnya dengan menggunakan bahasa Jepang.

Adapun instrumen pengumpulan data berupa angket meliputi pertanyaan-pertanyaan seperti pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1: Kisi-kisi angket

No.	Indikator Pertanyaan	Jumlah pertanyaan
1.	Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa tentang manfaat pengayaan literasi dalam pembelajaran berbicara.	2
2.	Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa tentang penyusunan naskah untuk <i>vlog</i> .	2
3.	Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa tentang ide dan kreatifitas dalam pembuatan <i>vlog</i> .	2
4.	Untuk mengetahui tanggapan/respon mahasiswa dalam pembuatan <i>vlog</i> secara keseluruhan.	1

Sedangkan penilaian terhadap kemampuan berbicara dipadukan dengan penampilan dalam *vlog*, menggunakan penilaian dengan rubrikasi yang meliputi hal-hal seperti pada Tabel 2.

Tabel 2: Penilaian keterampilan berbicara

No.	Indikator Kemampuan	K 1	CB 2	B 3	SB 4	Jumlah skor
1.	Penggunaan kosakata					
2.	Penggunaan tata bahasa yang tepat					
3.	Kelancaran dan kefasihan berbahasa Jepang					
4.	Kreatifitas penampilan dalam vlog					

Keterangan:

K : kurang

CB: cukup baik

B : baik

SB : sangat baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan penelitian ini diperoleh data sebagai berikut: 日本の名物/*Nihon no Meibutsu* (3 orang), てるてる坊主/*Teru-teru Bouzu* (3 orang), ハチ公/*Hachikou* (3 orang), お土産の始まり/*Omiyage no Hajimari* (1 orang), 旭山動物園/*Asahiyama Doubutsuen* (2 orang), お見舞い/*Omimai* (1 orang), ご当地ラーメン/*Gotouchi no Ramen* (3 orang), 祝日ともち/*Shukujitsu Tomodachi* (2 orang), かちかち山/*Kachikachi Yama* (1 orang), 竹取物語/*Taketori Monogatari* dan 鶴の恩返し/*Tsuru no Ongaeshi* (2 orang), 日本人の名字/*Nihonjin no Myouji* (3 orang), 部活!部活!部活!/*Bukatsu! Bukatsu! Bukatsu!* (2 orang), 和室の工夫/*Washitsu no Kuufu* (1 orang) dan お弁当/*Obentou* (1 orang). Dengan demikian diketahui bahwa pembahasan melalui vlog ini meliputi:

1) Informasi yang berkaitan dengan pengetahuan umum yang perlu diketahui tentang Jepang yakni 日本の名物 (*nihon no meibutsu*), 旭山動物園 (*asahiyama doubutsuen*), 日本人の名字 (*nihonjin no myouji*), 和室の工夫 (*washitsu no kufuu*).

- 2) Informasi yang berkaitan dengan kebiasaan, yakni てるてる坊主 (*teruteru bouzu*), お土産の始まり (*omiyage no hajimari*), お見舞い (*omimai*).
- 3) Informasi yang berkaitan dengan makanan yakni ご当地ラーメン (*gotouchi ra-men*), 祝日ともち (*shukujitsu to mochi*), お弁当 (*obentou*).
- 4) Informasi yang berkaitan dengan kegiatan ekstra kurikuler para siswa di sekolah-sekolah Jepang, yakni 部活!部活!部活! (*bukatsu! bukatsu! bukatsu!*)
- 5) Informasi berkaitan dengan budaya berupa cerita klasik Jepang yakni 竹取物語 (*taketori monogatari*) dan 鶴の恩返し (*tsuru no ongaeshi*).
- 6) Informasi yang berkaitan dengan cerita anak tentang perilaku baik dan buruk yakni かちかち山 (*kachi kachi yama*).
- 7) Informasi yang berkaitan dengan salah satu tempat di Jepang yang terkenal yakni ハチ公 (*hachikou*)

Berikut pemaparan hasil penayangan vlog yang dibuat oleh responden tersebut.

1) 日本の名物 (*Nihon no Meibutsu*)

3 orang responden yang memilih materi literasi ini menjelaskan tentang isi materi wacana serta menayangkan gambar yang disesuaikan dengan materi wacana tersebut yakni gambar sake Jepang 日本酒 yang berasal dari Niigata, ビードロ (seruling gelas) dari Nagasaki, apel yang enak dan manis dari Aomori, serta 讃岐うどん *udon* yang enak dari Kagawa dimana orang-orang Kagawa sering makan *udon* tersebut sepanjang tahun. Selain memaparkan isi wacana menggunakan bahasa Jepang dengan memperlihatkan gambar, kreatifitas mahasiswa ditunjukkan pula dengan memperlihatkan, peta dan beragam jenis gambar terkait serta membandingkannya dengan benda dan makanan sejenis yang ada di Indonesia.

2) てるてる坊主 (*Teru teru Bozu*)

3 orang responden memilih materi ini yang merupakan kebiasaan anak-anak Jepang saat mengharapkan hujan tidak turun, karena akan melaksanakan suatu kegiatan. Oleh sebab itu sehari sebelumnya mereka menggantungkan 'orang-orangan' yang terbuat dari kertas tissue. Kreatifitas yang ditunjukkan dalam tayangan vlog nya selain dengan memperlihatkan

gambar, juga menayangkan video serta menyanyikan lagu tentang *てるてる坊主* tersebut dan mengajarkan cara membuat 'orang-orangan' dari kertas tissue.

3) ハチ公 (*Hachiko*)

Terdapat 3 orang responden yang memilih materi ini, yang menceritakan tentang seekor anjing setia bernama '*hachi*' yang dijadikan sebuah patung yang terletak di depan stasiun *Shibuya*. Dalam penayangannya responden memperlihatkan gambar, foto, video maupun artikel yang berkenaan dengan materi tersebut.

4) お土産の始まり (*Omiyage no Hajimari*)

Terdapat seorang responden yang memilih materi ini yang menerangkan tentang asal muasal kebiasaan membawa oleh-oleh ketika bepergian ke tempat yang jauh. Responden ini selain menceritakan tentang materi, juga memberikan contoh gambar beragam oleh-oleh dari berbagai daerah di Jepang yang terkenal.

5) 旭山動物園 (*Asahi-yama Doubutsuen*)

2 orang responden memilih materi ini tentang keberadaan dan kondisi kebun binatang di Hokkaido yang terkenal, harga tiket masuk serta video 'penguin' yang ada di kebun binatang tersebut.

6) お見舞い (*Omimai*)

Seorang responden memilih materi ini yang berisi tentang aturan atau kebiasaan membawa bunga yang seperti apa yang layak diberikan ketika menjenguk orang yang sedang sakit. Responden memperlihatkan gambar dan nama bunga apa saja yang boleh dan tidak boleh diberikan ketika menjenguk orang yang sakit beserta alasannya.

7) ご当地ラーメン (*Gotouji Ra-men*)

3 orang responden memaparkan tentang sejarah '*ramen*', sejenis makanan yang unsur utamanya adalah mie, serta menayangkan beragam jenis *ramen* yang terkenal di Jepang seperti *佐野ラーメン* dari Tochigi, *博多ラーメン* dari Fukuoka, *札幌ラーメン* dari Hokkaido, *東京ラーメンショー* dari Tokyo, serta toko ramen terkenal lainnya.

8) 祝日ともち (*Shukujitsu to Mochi*)

2 orang responden memilih materi ini, memaparkan tentang *mochi* yang merupakan salah satu makanan khas Jepang yang terkenal. Dalam wacana ini dijelaskan tentang bentuk

*mochi*, dan peruntukan jenis *mochi* tersebut. Selain itu dikemukakan pula tentang sejarah *mochi*, rasa, serta perbandingannya dengan aneka *mochi* yang terdapat di Indonesia. Kreativitas responden ini dilengkapi pula dengan penayangan power point dan video.

9) かちかち山 (*Kachikachi Yama*)

Seorang responden menceritakan cerita anak-anak tentang perbuatan baik dan buruk yang disertai dengan gambar-gambar yang berkaitan dengan cerita tersebut.

10) 竹取物語 (*Taketori Monogatari*) dan 鶴の恩返し (*Tsuru no Ongaeshi*)

Seorang responden menceritakan wacana ini yang merupakan cerita klasik Jepang yang sangat terkenal. Dalam penayangan vlognya, responden bercerita mengikuti alur gambar komik.

11) 日本人の名字 (*Nihonjin no Myouji*)

3 orang responden memaparkan tentang sejarah, makna serta penggunaan nama keluarga bagi orang Jepang. Responden juga menayangkan nama-nama keluarga yang menduduki 10 nama yang paling banyak digunakan di Jepang, jumlah nama keluarga yang digunakan, serta nama keluarga yang paling pendek dan paling panjang.

12) 部活! 部活! 部活! (*Bukatsu! Bukatsu! Bukatsu!*)

2 orang responden memperkenalkan kegiatan ekstra kurikuler yang dilakukan oleh para siswa di Jepang. Dalam vlog ditayangkan gambar tentang beragam ekstra kurikuler baik berupa kegiatan olah raga maupun seni yang ditekuni para siswa di Jepang, selain itu ditayangkan pula video yang berkaitan dengan materi.

13) 和室の工夫 (*Washitsu no Kufuu*)

Seorang responden memaparkan tipe tempat tinggal/rumah tradisional orang Jepang yang menjelaskan tentang unsur-unsur bahan bangunan dan pernak-perniknya. Dalam penayangan vlog disertai dengan gambar.

14) お弁当 (*Obentou*)

Seorang responden memaparkan tentang berbagai hal yang berkaitan dengan *bento* (makanan bekal untuk makan siang) yang biasa dibawa oleh para siswa ketika berangkat sekolah atau oleh para pegawai untuk makan siang ini disertai dengan gambar jenis dan



ragam bento yang sangat menarik dalam visualisasinya.

Pemaparan penilaian terhadap kemampuan berbicara yang dipadukan dengan penampilan dalam *vlog* dideskripsikan sebagai berikut.

Tabel 3. Penilaian Kemampuan Berbicara dan Penampilan dalam *vlog*

Responden	Jumlah Skor Penilaian Berbicara	Penampilan dalam <i>Vlog</i>
X1	88	Penggunaan tatabahasa dan kosakata cukup baik dan lancar. cukup ekspresif dan kreatifitasnya ditunjukkan dengan penayangan perbandingan antara mochi Jepang dengan yang terdapat di Indonesia.
X2	90	Penggunaan tatabahasa sangat baik dan lancar. Kosakata yang digunakan banyak, ekspresif dan kreatif. Penyampaian alur cerita dan penayangan video tertata dengan baik.
X3	93	Penggunaan tatabahasa sangat baik dan lancar. Kosakata yang digunakan banyak dan mampu menggunakan kosakata yang belum diajarkan di semester 2, ekspresif dan kreatif dengan menayangkan gambar dan foto yang menarik.
X4	88	Penggunaan tatabahasa dan kosakata cukup baik dan lancar, ekspresif dan kreatif dengan menjelaskan sejarah tentang materi yang dibahas dan menayangkan beragam gambar yang menarik.

X5	80	Penggunaan tatabahasa dan kosakata cukup lancar meskipun menggunakan kalimat-kalimat sederhana. Kreatifitas ditunjukkan dengan penayangan cara pembuatan <i>teruteru bouzu</i> .
X6	93	Penggunaan tatabahasa sangat baik dan lancar. Kosakata yang digunakan banyak dan mampu menggunakan kosakata serta tatabahasa yang belum diajarkan di semester 2, sangat ekspresif dan kreatif dengan menayangkan video dan foto yang menarik.
X7	88	Penggunaan tatabahasa dan kosakata cukup baik dan lancar. Penyampaian cukup ekspresif dan kreatif dengan menyajikan data-data terkait nama-nama keluarga di Jepang.
X8	91	Penggunaan tatabahasa sangat baik dan lancar. Kosakata yang digunakan banyak, dan sangat ekspresif. Kreatifitas ditunjukkan dengan menambahkan informasi terkait tentang nama keluarga di Jepang.
X9	80	Penggunaan tatabahasa dan kosakata cukup lancar meskipun menggunakan kalimat-kalimat sederhana. Responden menayangkan gambar komik yang menarik.
X10	80	Penggunaan tatabahasa dan kosakata cukup lancar meskipun menggunakan kalimat-

		kalimat sederhana. Kreatifitas ditunjukkan responden dengan menginformasikan tentang harga tiket, letak tempat serta video.
X11	83	Penggunaan tatabahasa dan kosakata cukup lancar meskipun menggunakan kalimat-kalimat sederhana. Kreatifitas ditunjukkan dengan penayangan huruf-huruf kanji yang memberi penjelasan tambahan terhadap materi yang dibahas.
X12	93	Penggunaan tatabahasa sangat baik dan lancar. Kosakata yang digunakan banyak dan mampu menggunakan kosakata yang belum diajarkan di semester 2, kreatifitas ditunjukkan dengan penayangan gambar. Responden ini kurang ekspresif dalam penyampaiannya dan terkesan datar.
X13	88	Penggunaan tatabahasa dan kosakata cukup baik dan lancar, ekspresif dan kreatif dengan menambahkan nyanyian terkait materi yang dibahas.
X14	88	Penggunaan tatabahasa dan kosakata cukup baik dan lancar, ekspresif dan kreatif dengan menayangkan gambar-gambar yang berkaitan dengan tema.
X15	90	Penggunaan tatabahasa sangat baik dan lancar. Kosakata yang digunakan banyak, ekspresif dan kreatifitas ditunjukkan dengan penjelasan

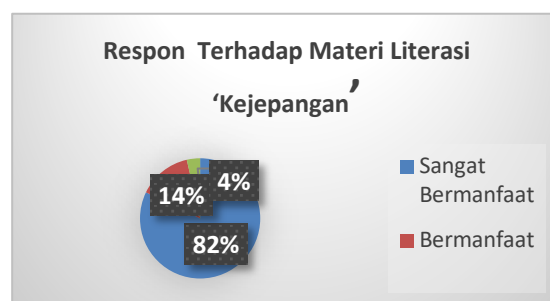
		informasi tambahan terkait tema yang dibahas..
X16	88	Penggunaan tatabahasa dan kosakata cukup baik dan lancar. Ekspresif dan kreatifitas ditunjukkan dengan penayangan gambar serta menambahkan data artikel terkait tema yang dibahas.
X17	88	Penggunaan tatabahasa dan kosakata cukup baik dan lancar, ekspresif dan kreatif menceritakan cerita klasik sesuai dengan alur gambar.
X18	91	Penggunaan tatabahasa sangat baik dan lancar. Kosakata yang digunakan banyak, sangat ekspresif dan kreatif, karena memberikan tambahan informasi yang sangat berguna dan perlu diketahui dalam bersosialisasi dengan orang Jepang.
X19	88	Penggunaan tatabahasa dan kosakata cukup baik dan lancar, ekspresif dan kreatif dengan membandingkan keadaan yang ada di negeri sendiri.
X 20	88	Penggunaan tatabahasa dan kosakata cukup baik dan lancar, ekspresif dan kreatif. Penayangan gambar cukup menarik dan informatif.
X21	80	Penggunaan tatabahasa dan kosakata cukup lancar meskipun menggunakan kalimat-kalimat sederhana. Kreatifitas ditunjukkan dengan penayangan gambar yang cukup menarik.

X22	80	Penggunaan tatabahasa dan kosakata cukup lancar meskipun menggunakan kalimat-kalimat sederhana.
X23	80	Penggunaan tatabahasa dan kosakata cukup lancar meskipun menggunakan kalimat-kalimat sederhana. Cukup ekspresif dengan penambahan cara pembuatan dan nyanyian.
X24	76	Penggunaan tatabahasa dan kosakata sangat sederhana serta kurang lancar dalam penyampaiannya. Kreatifitas ditunjukkan dengan menambahkan informasi terkait tema yang dibahas.
X25	78	Penggunaan tatabahasa dan kosakata sangat sederhana serta kurang lancar dalam penyampaiannya. Kreatifitas ditunjukkan dengan menambahkan informasi sejarah terkait tema yang dibahas.
X26	80	Penggunaan tatabahasa dan kosakata cukup lancar meskipun menggunakan kalimat-kalimat sederhana. Selain penjelasan terkait tema, juga menyertakan gambar dan peta.
X27	85	Penggunaan tatabahasa dan kosakata cukup lancar meskipun menggunakan kalimat-kalimat sederhana. Kreatifitas ditunjukkan dengan penayangan video yang cukup menarik.

X28	88	Penggunaan tatabahasa dan kosakata cukup baik dan lancar, ekspresif dan kreatif dengan menayangkan peta dan gambar yang menarik.
-----	----	--

Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa pengayaan materi literasi 'kejepangan' dapat memperluas wawasan responden sehingga ide/gagasan menjadi lebih terbuka, karena literasi tersaji dalam kalimat-kalimat yang sederhana dan mudah dipahami serta isinya sangat menarik.

Gambar 1. Respon terhadap Materi Literasi



Seperti terlihat pada Gambar 1, berdasarkan hasil angket diketahui pula bahwa dengan membaca sebelum berbicara dapat lebih mudah dikemukakan dan dituangkan dalam bahasa Jepang pada saat menyusun naskah untuk *vlog*. Dalam pembuatan *vlog* dikemukakan bahwa sebagian besar responden merasa senang, namun adapula responden yang merasa 'terpaksa' saat pembuatan *vlog* karena tidak terlalu suka untuk tampil di depan kamera. Dari hasil angket ini diketahui pula terdapat hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam penugasan membuat *vlog* ini, yakni berkaitan dengan piranti gawai (*handphone*) yang dimiliki responden.

Berdasarkan pengamatan dan penilaian diketahui beberapa hal sebagai berikut yang terbagi atas 3 kelompok.

Kelompok pertama yaitu kelompok dengan kemampuan *tinggi*. Sesuai dengan tingkatannya yakni tingkat 1 di semester 2, kelompok ini memiliki kemampuan berbicara cukup tinggi. Mereka dengan lancar dan fasih mampu menyampaikan materi menggunakan bahasa Jepang dengan frekwensi kesalahan tatabahasa minimal dan penggunaan kosakata yang lebih

banyak meskipun belum diajarkan di semester 2. Kelompok ini menyajikan vlog tidak hanya berbicara dengan tatap muka saja tetapi juga menyajikan gambar baik diam ataupun bergerak, menyertakan video, ataupun memvariasikan pembahasan materi dengan penggunaan huruf *kanji*. Kelebihan lainnya terdapat pula responden yang memadukan isi materi pembicaraan dengan membandingkan materi yang sama yang terdapat di Indonesia, sehingga kreatifitas kelompok ini sangat baik.

Kelompok kedua yaitu kelompok dengan kemampuan *sedang*. Kelompok ini tetap menunjukkan kreatifitas yang baik dalam penayangan *vlog* seperti yang dilakukan pada kelompok dengan kemampuan tinggi, seperti memunculkan gambar maupun video yang berkaitan dengan materi, namun dalam kemampuan berbahasa Jepang masih terdapat kesalahan baik dalam penggunaan tatabahasa maupun penggunaan kosakata yang kurang tepat.

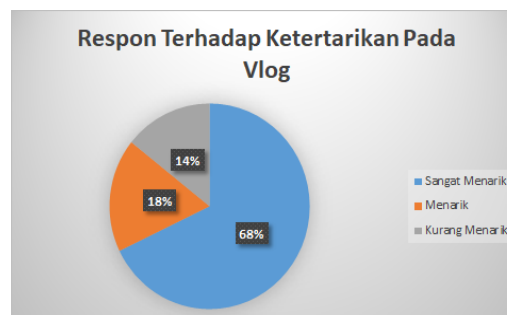
Kelompok terakhir yaitu kelompok dengan kemampuan *rendah*. Kelompok ini pada umumnya menggunakan kalimat dan ungkapan yang sederhana, dan cenderung membaca teks, namun demikian kelompok ini pun menyajikan penayangan yang menunjukkan eksistensinya masing-masing.

Berdasarkan hasil tersebut di atas, diketahui bahwa hal-hal positif muncul dari penggunaan *vlog* ini, meskipun secara keseluruhan masih terdapat kemampuan yang bervariasi sehingga memunculkan pemilahan kemampuan dengan kualitas tinggi, sedang dan rendah. Hasil dari penelitian ini dimaksudkan untuk memaparkan bahwa sebagian besar mahasiswa mampu mengeksplorasi kemampuannya dalam menyampaikan materi percakapan, selain itu kemampuan berbicara mahasiswa lebih meningkat, pola-pola kalimat yang digunakan tidak terbatas pada materi yang telah diajarkan saja tapi sudah melampaui pola-pola kalimat yang diberikan pada semester 2 ini, selain itu mahasiswa mampu mengembangkan materi cerita yang diberikan sebelumnya dengan ide-ide yang patut diapresiasi. Sementara itu, mahasiswa yang masih belum dapat meningkatkan kemampuannya ditenggarai karena kurangnya latihan karena evaluasi seperti ini merupakan evaluasi baru dalam mata kuliah *kaiwa* tingkat dasar.

Sedangkan mengenai respon terhadap penggunaan *vlog*, seperti terlihat dari Gambar 2, responden pada umumnya menunjukkan hal yang positif, diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa

menikmati evaluasi yang dilakukan menggunakan *vlog* ini, mahasiswa merasa 'dibebaskan' untuk menyalurkan kreatifitasnya secara individu, berupaya keras untuk mewujudkan ide-idenya.

Gambar 2. Respon terhadap Ketertarikan pada *Vlog*



Namun terdapat pula hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam evaluasi menggunakan *vlog* ini yakni berkaitan dengan responden dalam kelompok berkemampuan rendah, yakni sebaiknya ada tuntunan mengenai apa yang harus dilakukan dalam penayangan *vlog* sehingga penayangan yang diperkirakan 'seperti membaca' dapat dihindari. Sehingga diharapkan hasilnya menjadi penayangan *vlog* berbahasa Jepang yang kreatif dan dinamis.

## SIMPULAN

Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa hal-hal positif muncul dari penggunaan *vlog* ini, diantaranya mahasiswa lebih mampu mengeksplorasi kemampuannya dalam menyampaikan materi percakapan. Literasi yang berkaitan dengan wawasan pengetahuan pun berdampak positif yang meliputi pengetahuan umum tentang Jepang, kebiasaan orang Jepang dalam berkehidupan bermasyarakat, makanan-makanan yang merupakan makanan tradisional dan terkenal di Jepang, jenis dan ragam kegiatan ekstra kurikuler siswa di Jepang, budaya klasik Jepang, cerita anak tentang perilaku baik dan buruk, serta asal usul suatu tempat yang terkenal di Jepang. Selain itu kemampuan berbicara mahasiswa lebih meningkat, pola-pola kalimat yang digunakan tidak terbatas pada materi yang telah diajarkan saja tapi sudah melampaui pola-pola kalimat yang diberikan pada semester 2 ini, serta mahasiswa mampu mengembangkan materi cerita yang diberikan sebelumnya. Dengan demikian penggunaan *vlog* dalam evaluasi pembelajaran mata kuliah *shokyu kaiwa* ini dapat



dijadikan alternatif dalam meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang.

## REFERENSI

- Baran, E. (2007). *The Promises of Videoblogging in Education. The Association for Educational Communications and Technology (AECT)*, International Convention, California.
- EDUCAUSE Learning Initiative. (2005). Things You Should Know About Videoblogging. *EDUCAUSE*. Retrieved from <http://www.educause.edu/ir/library/pdf/ELI7005.pdf>
- Encalada, M. R. (2018). *Role-plays as an Assessment Tool in English as a Foreign Language (EFL) Class*, Beyond Paper-and-Pencil Tests: Good Assessment Practices for EFL Classes, ISBN: 978-9942-24-111-5.
- Iskandarwassid & Sunendar, D. (2015). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Judiasri, M. D. KOTO RENSHU DALAM PEMBELAJARAN KAIWA (BERBICARA) DI DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG FPBS UPI. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 2(1), 29-39.
- Lestari, N. (2019). *Improving the Speaking Skill by Vlog (video blog) as Learning Media: The EFL Students Perspective*, International Journal of Academic Research in Business & Social Sciences, ISSN:2222-6990.
- Slamet. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suryadi, D. (2014). *Pengajaran Debat dalam Mata Kuliah Chuukyuu Kaiwa untuk Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi dalam bahasa Jepang*, Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang ASPBJI Korwil Jabar, 8 (2).
- Takami. (2004). *Shin Hajimete no Nihongo Kyojuho 2*, Aruku. Tokyo.
- Priana, R. Y. S. (2017). *Pemanfaatan Vlog sebagai Media Pembelajaran Terintegrasi Teknologi Informasi*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA 2017, ISBN 978-602-19411-2-6.



## Errors in Learning Japanese through Listening -Misheard Cases-

Gede Satya Hermawan

Japanese Language Department, Universitas Pendidikan Ganesha, Jalan Ahmad Yani, Singaraja, Indonesia  
[satya.hermawan@undiksha.ac.id](mailto:satya.hermawan@undiksha.ac.id)

### ABSTRACT

This paper aims to study the error that happens when students learning Japanese through listening. This paper describes misheard cases by students during listening class. The data in this research collected from students' quiz and test results. Students participated in this study were first-year and second-year students, including 37 first-years students and 24 second-year students, with total participants 81 students. The data collected in this study then categorized based on the type of errors. The results showed that the errors occurred include confusion between two sounds, reduction of sound, and mis-guessing long vowel. Confusing of two sounds happened when the students misheard two different sounds such as alveolar nasal consonant /n/ in [*himan*] with liquid consonant /r/ as in [*hiran*]. Furthermore, reduction of sound is occurred when students confused the same vowel at particle with front or back vowel sound of the word, such as *yamagaafureru* which misheard with *yamagafureru*. This error occurred because the vowel sound /a/ on particle /ga/ which covering up the vowel sound /a/ in the front of the word *afureru*. Lastly, there are errors that happened because thin overlapping borderline between error or mistake, where students mostly misheard or mistaken short vowels sound such as [ba]o with long vowels such as [ba]o:].

### KEYWORDS

Error Analysis; Japanese; Listening; Misheard; Phonetic

### ARTICLE INFO

First received: 15 July 2019

Final proof accepted: 15 December 2019

Available online: 29 December 2019

## INTRODUCTION

During language learning, errors can happen. The errors in learning process are more complex than the acquisition process. This complex situation caused by the interference from L1 to L2 (Nemati and Taghizadeh, 2013).

Brown (2007), identified that speech sound is one of the language acquisition devices. Identifying speech sound is the first step for learning. The processes include hearing, imitating,

and understanding. In the pedagogical context, repeating the word from what the teacher said, or reading with a loud voice, is one of them.

On the other hand, the term 'misheard' in the title less related to the term 'mondegreen' or 'soramimi' in Japanese. As we know mondegreen means mishearing L1 to become L2 because has similarity sound or homophone. Even though both terms (*mondegreen* and *soramimi*) has different level meaning. Otake (2007) stated that *mondegreen* can occur in one language only (in L1 only or L2 only).

Like, 'bring the phone' misheard with 'microphone'. Different from *mondegreen*, *soramimi* occurs cross-linguistically. Sometimes when we hear foreign song, we misheard them with our native language. In Indonesian, these phenomenon become meme or joke, like in the Rihanna song "work" has a line 'he said me haffi' which misheard by Indonesian listener as 'Sumiati'. Or the other example is in the BTOB song "movie" has the Korean line '*nugubodado*' which misheard by the foreign listener as 'nugu potato'.

Interestingly, Otake (2007) on his research found 194 misheard song lyrics which broadcast on TV between 1992 and 2007. The results showed that the phonetic distance between the actual lyrics and perceived songs varied from good preserved to be very little maintained. Playing using *soramimi* on song lyrics can make more attention to listeners. This strategy calls ambiguous code.

Otake (2007), noted that *soramimi* can analysis with two phonological types processing. The first is at the segmental level. In the segmental level, we can found additions, omissions, and replacements of specific speech segments. The second is at the phrasal level. Besides from segmental errors, misperceptions of time often lead to errors in this level. Then in the case misheard song lyrics occurred at both the segmental level and the phrasal level.

Nakata (2016), argues that song lyrics have a complex analysis of *mondegreen* because has rhythm or accent pattern as a musical instrument. Background sound can occur misinterpretation of meaning. The same situation in real conversation, while speaker are talking with a noisy voice as background sound and that's noisy voice can caused misinterpretation. However, Nakata (2016) noted that's the situation set in his study was different from recorded material in language class. The conversation was recorded in a studio, which made them noise-free and the speed of audio can be set up, and made easy to understand. However, the focus in this study is different from *soramimi* or *mondegreen* phenomenon, but the term 'misheard' is used because it has similar concept with both phenomenon.

## ERROR ANALYSIS

The basic theory of error analysis is came from contrastive analysis to divergence from one socio-language to another socio-language. Lennon (2008), said contrastive analysis is stated by Robert

Lado (1975). The beginning concept is how to compare one language and culture to another language culture. These processes identify the characteristics of a native language. By comparing the process, we can know whether languages have similarities or differences, or how to learn a language. Not only the language, but the culture must also be include while learning, because language itself can not be compared without the knowledge about its' culture and people as language environment and user.

Then, in practice, contrastive analysis can be used to predict errors. This implies that errors and difficulties can be predicted. However, this might not be certainly true, because language difficulties are connected to psycholinguistic concept, whereas mistakes are part of the product of language (Lennon, 2008).

Error analysis used interdisciplinary approach, such as linguistic, cognitive, and educational theory. Error analysis has two main problems: first, students can pay attention on aspects of the language that they find difficult so they don't make mistakes; and second, students actually make mistakes in areas without realizing that they made a mistake (Lennon, 2008).

Then, the contrastive analysis assumes that mistakes only have one reason, namely maternal influencetongue (interference). However, after discovering that intralingual and interlingual factors often participated to produce errors, the reason for errors is not just one reason (Lennon, 2008).

Castillejos (2009) sees error analysis is part of language teaching. In the evolution of language teaching methods, error analysis has given a very important role. The first formal method assumes that mistakes are evidence of misleading a language. This method only looks at the structure of language, and perfect oral and written production is the goal for students. However, there are developments, the latest trends of communicative methods focus on developing communicative skills, in the presence of mistakes or not is the main thing as long as it does not hindercommunication. Seeing from the formal method and its development up to now, the error analysis shows good development.

Lennon (2008), believes the analysis contrastive assume the errors originate from the first language disorder. In the easiest ways, we can say if the problem of error analysis is more related to the intrinsic difficulties than the from cross-language influences.

According to Castillejos (2009), the study of errors offers great advantages for improving language pedagogy. The reason is error analysis results can't go out of date because they prove areas that need language teachers focus on areas like grammar, lexicon, discourse, and others. It is means that is by analyzing students' error we can have an important suggestion for the design of language methods that can be made, these involve all pedagogical design fields, from the syllabus to teaching material.

In the easiest ways, the error analysis is an analysis of the mistake of students L1 when learning foreign language L2. Then the method used is comparative analysis. It is means the benefits of this analysis are to provide advice for teachers on the subsequent learning process, curriculum development, selection of teaching materials, and others.

### The Border of Error and Mistake

Error and mistake have a grey area, and both sometimes overlapping (Brown, 2007). However, there are several ways to distinguish between mistakes and errors. The first is associated with L2 students' consistency in the performance. If students sometimes use the right form of certain structures or rules and then they used it wrong, then it is a mistake and can be corrected by themselves. However, if the student always uses it wrong, then it is an error. The second way is to determine error and mistakes is by asking an L2 students to correct their utterance. If they can not, then it is an error, and if the students succeeded to correct it, it is a mistake (Al-Khresheh, 2016).

Analyzing students' error has beneficial point for teacher or lecturer, and for language researcher. Selinker (1969, as cited in Touchie, 1986) giving three points of beneficial doing error analysis as follows

1. The error can indicate the students progress in the learning process;
2. The error can answer how language is learned;
3. Error is significant to the student himself/herself as the students get involved in hypothesis testing.

On the other hand, a mistake refers to a performance error that is a random guess or 'slip' because of a failure to use a properly known system (Brown, 2007). It is means that the students have the knowledge, but inadvertently make mistakes (maybe because of lack of concentration and others).

Afterall, a mistake can be self-corrected because the person who did mistake know the right language system. On the other hand, an error can not be self-corrected, because the person who did an error not realized if he/she did an error, since they think they are doing right or using the proper language system.

## RESEARCH DATA

The data in this study collected from a quiz and test. The type of the questions are 'fill in the blank' questions for second-year student. The students listen to the news, and they fill in the blank with a word or a sentence from what they listened. The audio were repeated three times. By repeating the audio three times, the student who could not understand the news they are listening can guess the answer from what they heard. The resource of audio is *NHK Easy News*.

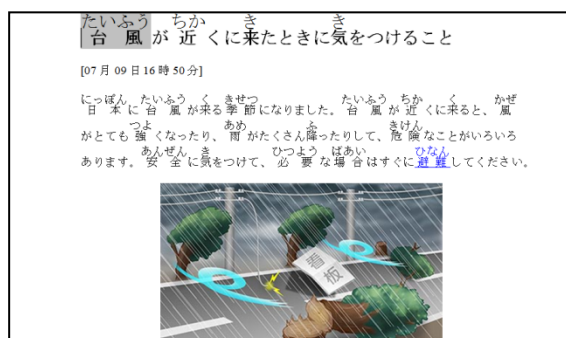


Figure 1 The example of NHK Easy News contents

Figure 1 shows the NHK Easy News that will be used as a test. The first step is to choose words or clauses that will be omitted. The chosen words or clauses are N4 level words and clauses which the students never learn before, with a purpose to give the students new vocabularies.

Figure 2 is an example of fill in the blank test. The example shows an NHK Easy News title *taifuu ga chikaku ni kita toki ni ki o tsukeru koto* with five questions. The learner must fill the blank with a single word or short sentence. The answer number 1 is *hinan shite kudasai*, number 2 is *kanban ga tondari*, number 3 is *denchuu ga taoretari*, number 4 is *uekibachi ya jitensha*, and number 5 is *kuzurete ie*. From the answer, have a words that learners never learn before, such as *hinan* (evacuation), *kanban* (signboard), *uekibachi* (plant pot), and *kuzurete* (to crumble). The test for second-year students who's



have learned Japanese language before, and their listening skill can be appear when they are can answer the question.

名前 :	学生番号 :
たいふう ちか き 台風が近くにきたときに気をつけること	
にっぽん 日本に台風が来る季節になりました。台風が近くに来ると、風がとても強くなったり、雨が たくさん降ったりして、危険なことがいろいろあります。安全に気をつけて、必要な場合はす ぐに1. _____。	
風が強くなると、2. _____、木や3. _____ _____することがあるため、外に出ないほうがいいです。風が強くなる前に、4. _____ _____など倒れやすい物は家の中に入れておきましょう。	
雨がたくさん降ると、山などが5. _____が壊れる危険があります。山に	

Figure 2. Example of 'Fill in the blank' test

The student of the Japanese language at Undiksha using Bahasa as L1, and Japanese as L2. The first-year students, are never learn Japanese before. The second-year students have learned Japanese in the first year. The results showed that the first-year students misheard every single sound because they are using bottom-up a concept in their mind. They just guessing the sound without knowing the meaning of a word they have heard. On the other hand, the second-year students using top-down the concept in their minds, using their one-year experience to guessing the next sound or a word they have learned. If the second-year students only heard '-pitsu', they can easily guess the word as 'enpitsu' because they learned the word and understood the meaning (enpitsu means 'pencil').

In listening class (*choukai*), the students focus on understanding the Japanese language from what they watched or heard. I usually use video or audio tape from *Minna no Nihongo*, *Dailymotion*, or *NHK easy news* for learning media. During learning process, sometime the students did misheard, eventhough the audio repeated twice or three times. This problem is the first background to initiate this study, which is to find the pattern of the error. Finding the pattern expected to make easier to evaluate the learning process and help the student to reduce the errors.

The procedure of this study is instructing the first-year students to do a listen-writing test. They will hear a word, and then write the word they have heard. Then, the will answer the question with *hiragana* and *romaji*, because not all student can write *hiragana* easily, to reduce the factor which can be a barrier in this study.

## RESEARCH METHOD

This research used a descriptive method. The research participants were 37 first-years students and 24 second-year students, with total participants were 81 students. The research object is the student error in the listening test. Test answers then identified and classified by the type of the error and analysed based on Corder's (1974, cited in Lennon 2008) five-step error analysis procedures as follows.

- Doing election of a language corpus.
- Doing identification of errors in the corpus.
- Doing classification of the identified errors.
- Write the explanation of the psycholinguistic causes of the errors
- Doing evaluation of the errors.

However, since there are limitation in this study, this study only followed three steps from five steps mentioned above.

## RESULT AND DISCUSSION

The problem of misheard found when teaching Japanese listening of the beginner level. Before learning a sentence pattern and practice listening, the students doing exercise by hearing sound from the Japanese speaker using *Minna no Nihongo* audio for Japanese pronunciation (*nihongo hatsuon*). From exercise and test results, there are errors found. The results from one-time quiz and test are described as follows.

### Confusing Two Sounds

The first error pattern is confusing two sounds. The two sounds are not quite similar, like plosives sounds /b/ and /p/, with difference in voice and voiceless. The students errors in using these two sounds are as follow.

- Plosives Bilabial and Plosives Alveolar  
When students heard [*dento*.], they answered [*bento*.]. Or the other case is [*basu*] and [*dasu*]. The problem is the student only heard the last voice. They only heard [*.nto*.], but they do not know the front voice so they are guessing the front voice.
- Alveolar Nasal and Liquid Consonant  
The second case is different. These case not from the same voices. The student heard [*hinan*], but they answered [*hiran*]. After the test complete, the correct answer are given to the students, yet they still don't understand it even

it was repeated twice, but the student still heard [hiran] not [hinan].

These case happen maybe because there is difference in Japanese liquid consonant with Indonesian liquid consonant. Indonesian liquid consonant voices are trill and lateral. On the other hand, Japanese liquid consonant voices is the flap. Indonesian students have difficulty to produce Japanese flap voices, so they usually used Indonesia lateral voice for Japanese flap voices (Tjandra, 2004).

This means that, Indonesian students guessing Japanese flap voices because in Indonesian voices don't have similar voice like Japanese flap voice. The students tried to recognize the Japanese flap voices, yet they are failed to recognize the voices.

c. Consonant Fricative Glottal and Vowel

The third case is mishearing the fricative glottal voice [haʃi] with [aʃi]. The reason of this mishearing is the voiceless of consonant fricative glottal, so the students only heard the last voices. This case is similar with the first case where the students only heard [..aʃi].

Table 1 shows data of error which occurred because students confusing two sounds. From the three examples above, there are interesting data about consonant fricative glottal and vowel. These errors occurred both on second-years students and first-year students. The second-year students mishearing fricative glottal to vowel (omission), while the first-students from the vowel to fricative glottal (addition). The complete data are as shown in Table 1.

The alveolar affricate and alveolar fricative mostly misheard by students. Because in the L1 of the students doesn't have alveolar affricate voice [ts]. Eventhough the students learning Japanese voices, but that's not enough to make the students realize that Japanese has different sound between affricate and fricative.

Confusing two sound is an error caused by similar two sounds. It is caused because L1 doesn't have similar voice as in L2, or because the students only able to hear the half part of the word.

Table 1 Error of confusing two sounds

Voice	Right Answer	Misheard by Students	Subject
plosives bilabial and plosives alveolar	[dento:]	[bento:]	second-year student
alveolar nasal and liquid consonant	[hinan]	[hiran]	second-year student
consonant fricative glottal and vowel	[haʃi]	[aʃi]	second-year student
vowel and consonant fricative glottal	[aNʃiN]	[haNʃiN]	first-year student
alveolar nasal and bilabial nasal	[ʃinimaʃita]	[ʃimimaʃita]	first-year student
palatal fricative and alveolar fricative	[ʃatʃo:]	[satʃo:]	first-year student
alveolar affricate and alveolar fricative	[tsuburetʃaQtʃa]	[suburetʃaQtʃa]	first-year student

### Reduction of Sounds

The second error pattern is reduction of sound. This pattern occurs when the students filling the blank with a sentence or phrase. The student confused by the same vowel on a particle with front or back vowel sound of the word. The example are as follows.

- Correct answer:  
*suugaku no no-to o gakkou ni wasureta*  
Students answer:  
*suugaku no no-to gakkou ni wasureta*  
The confusion pattern:

**'suugaku no no-to o gakkou ni wasureta'**

2. Correct answer:  
*mizu ga afureru basho*  
Students answer:  
*mizu ga fureru basho*  
The confusion pattern:  
**'mizugaafurerubasho'**

Example 1 showed that the student reduced the vowel [o] as particle because of the back vowel sound of the front word similar to the following vowel sound. Different with example 1, example 2 shows that the students reduced the vowel [a] in the front word [*afureru*] because particle 'ga' has similar vowel [a] in the back of particle. As the listening aspect, example 1 still has meaning even though the reduction occurs. But for example 2, misinterpretation can happen because verb *fureru* has meaning in Japanese. The verb *fureru* means 'to touch', while the verb *afureru* means 'overflow'.

The reduction of sounds has similar pattern with confusing two sounds. The difference is that confusing two sound only occurs in word level, while reduction happens in clause level.

**Long Vowel**

Long vowel sounds in Japanese are double vowel sounds such as /aa/, /ii/, /uu/, /ee/ or /ei/, and /oo/ or /ou/. Long vowels are counted as one syllable or two mora. Long vowels in Japanese have a role in distinguishing meaning. Wrongly putting a short vowel with a long vowel will cause different meanings. Therefore it is very important to distinguish long and short vowels.

Example:

- /obasaN/* (aunt) VS */oba:saN/* (grandma)  
*/ojisaN/* (uncle) VS */oji:saN/* (grandpa)  
*/koko/* (here) VS */ko:ko:/* (high school)

The student has knowledge about long vowel, so they know the word with a long vowel or not. While write a word with long vowel, some student might forgot to write the long vowel, but some student could be have the wrong knowledge. Some of second-year students believe that '*ishoni*' (means 'together') is using long vowel, becomes *ishouni*. Even if they reminded repeatedly, they still use the wrong word and did the 'mistake'. The error in using long vowel is as shown in Table 2.

Table 2 shows an error about a long vowel. The interesting is in the second year students still have students who's made this error. The error in word *kaichuudentou* and *denchuu* can be understood because those two words are a new word. But for word *basho*, this should not happen, because they are as usually using this word.

Table 2 Error in using long vowels

Right Answer	Students' (wrong) Answer	Meaning	Participants
<i>kouhai</i>	<i>kohai</i>	junior	first-year student
<i>mukashi</i>	<i>mukashii</i>	long time ago	first-year student
<i>koukousei</i>	<i>kokosei</i>	high school student	first-year student
<i>kyonen</i>	<i>kyounen</i>	last year	first-year student
<i>jiko</i>	<i>jikou</i>	accident	first-year student
<i>kousaten</i>	<i>kosaten</i>	Intersection	first-year student
<i>heikin</i>	<i>hekin</i>	average	first-year student
<i>kaichuu dentou</i>	<i>kaichu dentou</i>	flashlight	second-year student
<i>basho</i>	<i>bashou</i>	place	second-year student
<i>denchuu</i>	<i>denchu</i>	telephone pole	second-year student

From Table 2 is is known that the long vowel /ou/ mostly used wrongly. It is happened because the students not only hear partially, but they believe that word only use a single vowel, not a long vowel. It means that they do not realize that their answer is wrong. This kind of error can happen because in the learning process the students do not focus or aware of long vowels.

There are also long vowel /uu/ errors found in this study. The word *denchuu* and *kaichuudentou* got mostly mistaken. The students did not heard them as long vowel because the words is new

vocabularies for them. Eventhough they did not realize about the long vowel, they are not sure that their answer was right or wrong. Different with the long vowel /oo/ error, the student confidently think their answer was right.

The long vowel error is a grey area pattern. It can be a mistake or an error. This pattern occured because the students can not identify the long vowel and forgot the words as they learned before. The long vowel error can possibly recovered by giving the student a warn and practice session.

From above data and analysis, the first-year and second-year students as participants in this study did some types of error during learning process through listening. This error patterns can be categorized into three patterns as follows.

1. Confusing two sounds;  
Confusing two sound is an error caused by similar two sounds. It is caused because L1 doesn't have similar voice as in L2, or because the students only able to hear the half part of the word. This pattern only occurs word level.
2. Reduction of sounds;  
This pattern happens when the students answer the 'filling the blank' questions with a sentence or phrase. Students are confused by the same vowel at a particle with front or back vowel sound of the word. The reduction of sounds has similar pattern with confusing two sounds. The difference is that confusing two sound only occurs in word level, while reduction happens in clause level.
3. Long vowel.  
The long vowel error is a grey area pattern. It means the long vowel error can be either a mistake or an error. This pattern occurs because the students can not identify the long vowel and forgot the words as they learned before. The long vowel errors can possibly recovered by giving the students warning or practice session. Also, error and mistake have a grey area. This study found that long vowel can be concluded into the grey area.

## CONCLUSION

This study explained about misheard case in the Japanese language class. During a listening class (*choukai*), the students focus on understanding the Japanese language from what they hear. The teaching media used in this study were video or audio tape from *Minna no Nihongo*, *Dailymotion*, or *NHK easy news*. These learning media is effective to

learn Japanese through listening experience for students. However, in learning process through listening, misheard could happen. Students may not concentrate or focused on the audio or video which could be one of the reason, even if the video or audio repeated twice or three times. This study examined the pattern of the errors which found there are three pattern of errors in listening, namely confusing two sounds, reduction of sounds, and mistaken the short and long vowel. Finding these patterns of error expected to help the teachers easier in evaluating the learning process and can help the students to reduce these type of errors.

## REFERENCES

- Al-Khresheh, M. H. (2016). A Review Study of Error Analysis Theory. *International Journal of Humanities and Social Research*, 2, 49-59.
- Ali, A., K. (2012). Error Analysis and Second Language Acquisition. In *Theory and Practice in Language Studies*, 2(5), 1027-1032.
- Brown, H., D. (2007). *Principle of Language Learning and Teaching* (Fifth Edition). Pearson Education Inc.
- Castillejos Lopez, W. (2009). *Error analysis in a learner corpus: What are the learners' strategies?* Aelinco Survey of corpus-based research. Retrieved from <http://www.um.es/lacell/aelinco/contenido/pdf/45.pdf>
- Corder, S., P. (1981). *Error Analysis and Interlanguage*. Oxford: Oxford University Press.
- Lennon, P. (2008). Contrastive analysis, error analysis, interlanguage. In Gramley, S. & Gramley, V. (eds.). *Bielefeld introduction to applied linguistics: A course book*, (51-62). Druck: Aisthesis Verlag.
- Nemati, M., & Taghizadeh, M. (2013). Exploring Similarities and Differences between L1 and L2. *International Research Journal of Applied and Basic Sciences*, 4(9), 2477-2483.
- Otake, T. (2007). Interlingual near homophonic words and phrases in L2 listening: Evidence from misheard song lyrics. *Proceedings of the 16th International Congress of Phonetic Sciences (ICPhS 2007)*. Ed. by Trouvain, J. & W. J. Barry. Saarbrücken: ICPhS, 777-780.
- Touchi, Y., H. (1986). Second Language Learning Errors Their Types, Causes, and Treatment. *JALT Journal*, 8(1), 75-80.
- Tjandra, S., N. (2004). *Fonologi Jepang*. Bidang Penelitian Studi Jepang, Universitas Indonesia.



