

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 5, Issue 2, December 2020

**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 Boards : Didi Sukyadi (Universitas Pendidikan Indonesia)  
Ari Arifin Danuwijaya (Universitas Pendidikan Indonesia-University of Adelaide)

Editorial Boards and Reviewers : Kumiko Sakoda (Hiroshima University)  
Dian Bayu Firmansyah (Universitas Jenderal Soedirman)  
Nagata Ryota (Hiroshima University)  
Levent Toksoz (Namik Kemal University)  
Ishizawa Toru (Tokyo University of Foreign Studies)  
Syahrur Marta Dwisusilo (Universitas Airlangga)  
Ismatul Khasanah (Universitas Brawijaya)  
Lkhagava Ariunjargal (Mongolian National University of Education)  
Ni Nengah Suartini (Universitas Pendidikan Ganesha)  
Chevy Kusumah Wardhana (Universitas Negeri Semarang)  
Inu Isnaeni Sidiq (Universitas Padjajaran)  
Sudjianto (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 5, Issue 2, December 2020

---

## TABLE OF CONTENTS

<b>What Indonesian Think of Japanese's Compliment</b>	58-68
Mutia Kusumawati, <i>Hiroshima University</i>	
<b>The Perception of Japanese Language Education Students About Microteaching</b>	69-81
Desak Made Sri Mardani, Ni Nyoman Padmadewi, <i>Universitas Pendidikan Ganesha</i>	
<b>The Speech Act of Complaining in Japanese Anime</b>	82-95
Laras Wibawati Citra, Idah Hamidah, Dian Bayu Firmansyah, <i>Universitas Jenderal Soedirman</i>	
<b>Mediascapes of Japanese Culture in Chinese Drama Series: Adaptations of Zhao Qianqian works</b>	96-110
Nabila Vina Fairuzzahra, <i>Universitas Indonesia</i>	
<b>Error Analysis of Japanese <i>Toritatejoshi Nanka, Nante, Nado, and Kurai</i></b>	111-118
Deajeng Dinda J.D.L, Herniwati, Melia Dewi J., <i>Universitas Pendidikan Indonesia</i>	
<b>Maintaining Language Politeness Through Learning Advice in Japanese</b>	119-133
Poppy Rahayu, Dedi Suryadi, Rosita Rinjani, Hartati, <i>Universitas Negeri Jakarta, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta</i>	
<b>Gengobot: Chatbot application to enhance N4 level students' Japanese grammar ability</b>	134-141
Mumu Muhammad Rifai, Nuria Haristiani, Dianni Risda, <i>Universitas Pendidikan Indonesia</i>	



## What Indonesian Think of Japanese's Compliment

Mutia Kusumawati

*Departement of Teaching Japanese as A Second Language, Graduate School of Education, Hiroshima University*  
[mutia.kusu21@gmail.com](mailto:mutia.kusu21@gmail.com)

### ABSTRACT

A compliment is one of the positive politeness strategies that had a function to bring closer the relationship between the speaker and the receiver. However, the characteristics and rules of using compliments differ based on language. Nowadays, communication opportunities between Indonesians and the Japanese had been increasing. If there any differences regarding compliments in Indonesian and Japanese, then problems that make human relationships not well-formed potentially occur. Therefore, this study aims to find out what problems are experienced by Indonesian regarding compliments in communication with Japanese, then find out what kind of action needs to take to avoid these problems. To find out the things mentioned above, the researcher conducted interviews with five respondents and distributed questionnaires based on the interview result to 60 respondents. The results of the interview and questionnaires show that Indonesians sometimes feel that the Japanese often giving compliments, and those compliments are excessive. When receiving compliments, Indonesians sometimes feel confused because they feel the object of compliment is not worthy of it, and they do not know how to respond. Moreover, Indonesians rarely feel confused when they try to give compliments to Japanese, but often feel like a failure after that. Hens, these thoughts can contribute to communication breakdown. These problems can be attributed to compliment factors and strategies. Hens, it is necessary to provide understanding to both speakers of the language that different factors that support the emergence of compliment and the use of compliment strategies.

### KEYWORDS

Positive politeness; Cross-cultural; Communication; Compliment; Indonesia; Japan; Pujian; Homekotoba

### ARTICLE INFO

*First received: 19 September 2020*

*Final proof accepted: 25 November 2020*

*Available online: 31 December 2020*

## LATAR BELAKANG

Menurut Brown dan Levinson (1987), pujian adalah salah satu dari strategi kesopanan positif yang digunakan untuk menunjukkan keinginan penutur agar dianggap satu kelompok dengan mitra tutur, serta memiliki nilai atau norma yang sama dengan mitra tutur. Sehingga pujian disebut dapat mendekatkan hubungan antara penutur dan

mitra tutur. Akan tetapi pujian juga dapat mengancam muka mitra tutur dengan memberikan tekanan untuk merespon pujian tersebut (Holmes, 1988), bahkan terkadang pujian dapat dijadikan sebagai sindiran (Furukawa, 2000). Oleh karena itu, untuk komunikasi yang lancar, perlu adanya pengetahuan pragmatik atau kontekstual mengenai pujian agar tidak terjadi kesalahpahaman dan miskomunikasi yang

akhirnya akan membuat hubungan penutur dengan mitra tutur menjadi senggang.

Akan tetapi, karakteristik dan aturan pemakaian pujian memiliki perbedaan pada tiap bahasa. Misalnya dalam Wolfson dan Manes (1989) dikatakan bahwa dalam Bahasa Inggris Amerika pujian diberikan paling banyak kepada orang yang baru dikenal atau belum terlalu akrab. Sedangkan dalam Bahasa Jepang, Furukawa (2003) menyebutkan bahwa pujian paling banyak diberikan kepada orang yang sudah akrab.

Kemudian dari segi strategi pujian, dalam Bahasa Jepang disebutkan bahwa strategi yang paling banyak digunakan adalah “apresiasi” tanpa memandang hubungan penutur dan mitra tutur (Ohno, 2003). Sedangkan dalam Bahasa Indonesia strategi bervariasi mengikuti tipe hubungan antara penutur dan mitra tutur (Kinanti, 2014).

Perbedaan tersebut dapat menimbulkan risiko terjadinya kesalahpahaman maupun ketidaknyamanan yang lebih besar sehingga berpotensi membuat komunikasi menjadi tidak lancar dalam percakapan antar-penutur dengan bahasa ibu yang berbeda (komunikasi antar-budaya). Untuk mengatasi hal tersebut dan meminimalisir ketidaknyamanan dalam berkomunikasi, pertama harus diketahui terlebih dahulu problematika apa saja yang timbul dalam komunikasi antar-budaya, baru setelah itu dicari solusinya.

Dalam Nagata (2016) disebutkan bahwa pembelajar Bahasa Jepang penutur asli Bahasa Mandarin cenderung pasif dalam memuji sehingga terjadi ketidakseimbangan muka pada komunikasi antar-budaya. Menurut The Japan Foundation (2019) dan JASSO (2019), jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia dan jumlah mahasiswa Indonesia di Jepang semakin meningkat tiap tahunnya. Jika terdapat perbedaan mengenai pujian dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Jepang, maka akan ada potensi terjadinya problematika yang membuat hubungan antar-manusia tidak terbentuk dengan baik. Akan tetapi, sejauh ini belum ada studi yang membahas mengenai masalah apa saja yang timbul dalam komunikasi antara orang Jepang dan orang Indonesia berkaitan dengan pujian.

Oleh karena itu, pada penelitian ini penulis bermaksud mencari tahu apa saja problematika yang dialami orang Indonesia perihal pujian ketika berkomunikasi dengan orang Jepang. Kemudian mencari tahu tindakan seperti apa yang perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan tersebut. Untuk mengetahui hal-hal tersebut

peneliti telah melakukan wawancara dan menyebarkan angket. Dari hasil wawancara dan angket tersebut diketahui permasalahan apa saja yang dihadapi oleh orang Indonesia saat berkomunikasi dengan orang Jepang terkait dengan pujian serta rekomendasi solusinya.

## TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Holmes (1988, hal. 446) definisi pujian adalah sebagai berikut:

*A compliment is a speech act which explicitly or implicitly attributes credit to someone other than the speaker, usually the person addressed, for some “good” (possession, characteristic, skill etc) which is positively valued by the speaker and the hearer.*

Penelitian pujian telah banyak dilakukan mulai dari fungsi dan faktor (Brown & Levinson, 1987; Wolfson & Manes, 1980; Kodama, 1996; Furukawa, 2000; Furukawa, 2003), strategi (Ohno, 2003; Qanbar, 2012), maupun alur terjadinya pujian (Kim, 2007; Kim, 2012; Nagata, 2014).

Dalam Brown dan Levinson (1987) disebutkan bahwa, pujian merupakan salah satu strategi kesopanan positif, khususnya masuk ke dalam kategori “menyadari” atau “memperhatikan minat, keinginan, kebutuhan dan kepemilikan mitra tutur”. Sehingga dengan menyadari atau memperhatikan minat, keinginan, kebutuhan dan kepemilikan mitra tutur, penutur pujian dapat menunjukkan bahwa dirinya memiliki kesamaan dengan mitra tutur. Pujian juga berfungsi sebagai penanda akhir topik atau dalam Kodama (1996) disebut dengan “*conversation conclude*”.

Selain itu, menurut Furukawa (2000), fungsi pujian dibagi menjadi 2, yaitu fungsi dimensi pertama dan fungsi dimensi kedua. Pada dimensi pertama pujian memiliki fungsi untuk “memberi nilai” terhadap objek pujian, atau disebut juga fungsi asli dari pujian. Sedang dalam dimensi kedua, pujian memiliki fungsi sebagai pembentuk hubungan (ungkapan terima kasih, pengganti salam, pemantik percakapan dll), pemererat hubungan (menghibur, penyemangat, pelembut tindakan pengancam muka dll) serta dapat juga menjadi tindakan pengancam muka itu sendiri (sindiran).

Mengenai faktor yang memengaruhi pujian, Furukawa (2000, 2003) menyebutkan terdapat “objek pujian”, “hubungan penutur dan mitra tutur” serta “hubungan penutur dengan objek

pujian". Furukawa (2000) juga menambahkan "standar pujian" sebagai faktor yang menjadi acuan bagi seseorang untuk memutuskan apakah ia akan memberikan pujian kepada lawan tutur atau tidak. Hal ini masih terkait dengan Teori Kesopanan yang dikemukakan oleh Brown dan Levinson (1987) bahwa rumusan besarnya ancaman suatu tindak tutur (FTA) tergantung dengan hubungan kedekatan dan hubungan kekuatan antara penutur dan mitra tutur serta norma yang berlaku pada masyarakat.

Dari segi strategi pujian, dalam Bahasa Jepang terdapat strategi "apresiasi", "penjabaran fakta", "penjabaran rasa", "iri", "terima kasih", "selamat dan salam" dan "nonverbal" (Ohno, 2003). Ohno (2003) juga menyebutkan bahwa tidak terlihat perbedaan pemakaian strategi berdasarkan tipe hubungan penutur dengan mitra tutur. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, Kinanti (2014) menyebutkan terdapat strategi berupa "aklamasi", "pertanyaan", "perbandingan", "apresiasi", "metafora", "membanggakan" dan "candaan". Kinanti (2014) mengungkapkan bahwa terdapat variasi penggunaan strategi berdasarkan hubungan penutur dan mitra tutur. Contohnya, kepada orang yang lebih tua atau statusnya lebih tinggi, strategi "aklamasi" paling banyak digunakan. Sedangkan kepada teman sebaya "candaan" lah yang lain banyak digunakan.

Ohno (2003) dan Kinanti (2014) menggunakan metode serta jenis data yang berbeda, sehingga tidak dapat begitu saja disamakan dan ditarik kesimpulan. Tetapi pada penelitian lain tentang komparasi bahasa dimana digunakan metode yang sama dan data yang berimbang pada kedua bahasa, tetap ditemukan perbedaan strategi pujian pada masing-masing bahasa. Misalnya pada Maíz-Arévalo (2010) yang melakukan komparasi antara Bahasa Inggris dengan Bahasa Spanyol, Válková (2012) yang melakukan komparasi antara Bahasa Inggris dan Bahasa Cheko serta Sekizaki, Kim dan Zhao (2017) yang melakukan komparasi antara Bahasa Jepang, Bahasa Mandarin serta Bahasa Korea. Bahkan dalam level wacana pun dapat terlihat perbedaan interaksi pada alur terjadinya pujian dalam Bahasa Jepang dan Bahasa Korea (Kim, 2007; 2012).

Jika melihat perbedaan pujian seperti di atas, ada kemungkinan terjadinya kesenjangan ketika dua orang dengan latar belakang bahasa yang berbeda melakukan komunikasi. Hal ini dibuktikan dalam Nagata (2014, 2016). Dalam Nagata (2014) terlihat bahwa ketika penutur asli Bahasa Jepang sedang melakukan percakapan,

terjadi kesemimbangan pujian, dimana ketika dalam topik sebelumnya A memuji B, maka di topik selanjutnya B akan balas memuji A. Kemudian jika dalam topik sebelumnya A memuji B sebanyak satu kali, maka di topik berikutnya B akan membalas memuji A sebanyak satu kali. Namun jika A memuji lebih dari satu kali, maka B juga akan membalas lebih dari satu kali. Dalam Nagata (2014) hal ini disebut "*home koutai*" atau saling memuji. Selain itu terdapat juga "*home ai*" atau memuji bergantian dimana A dan B sama-sama memuji objek pujian yang sama secara bergantian (Nagata, 2014).

Namun, dalam Nagata (2016) hal-hal tersebut di atas tidak terlihat dalam komunikasi antar-budaya antara penutur asli Bahasa Jepang dengan pembelajar Bahasa Jepang penutur asli Bahasa Mandarin. Penutur asli Bahasa Mandarin cenderung tidak membalas kembali pujian yang diberikan oleh orang Jepang di topik sebelumnya sehingga terjadi ketimpangan. Hal ini berpengaruh terhadap kelancaran pengembangan topik dan percakapan.

Dari penelitian-penelitian di atas dapat diketahui bahwa pujian memiliki karakteristik yang berbeda berdasarkan bahasa dan hal tersebut berpotensi menimbulkan masalah dalam komunikasi antar-budaya. Dengan bertambahnya jumlah pembelajar Bahasa Jepang di Indonesia dan meningkatnya jumlah mahasiswa Indonesia yang belajar di Jepang, dapat diprediksi bahwa kesempatan komunikasi antara orang Indonesia dan orang Jepang akan bertambah, begitu pula dengan risiko terjadinya masalah.

Untuk mencegah masalah tersebut, harus diketahui terlebih dahulu apa yang orang Indonesia rasakan ketika berkomunikasi dengan orang Jepang, khususnya dari segi pujian. Setelah itu baru dapat dilihat tindakan seperti apa yang dapat diambil sebagai solusi masalah-masalah tersebut. Akan tetapi, sejauh ini belum ada studi yang membahas mengenai kedua hal di atas, sehingga peneliti bermaksud mengadakan penilitan dengan tujuan sebagai berikut:

- 1) Mencari tahu apa saja permasalahan yang dirasakan orang Indonesia ketika berkomunikasi dengan orang Jepang.
- 2) Mencari tahu solusi apa yang dapat ditawarkan untuk menyelesaikan atau mencegah masalah tersebut.

## METODE PENELITIAN

Untuk mencapai tujuan penelitian di atas, peneliti menggunakan dua cara untuk mengumpulkan data. Pertama, peneliti melakukan wawancara kepada lima orang warganegara Indonesia yang memiliki pengalaman berkomunikasi dengan orang Jepang cukup banyak. Kemudian dari hasil wawancara tersebut dibuat angket melalui sarana *Google Form* untuk melihat hasil yang lebih objektif, luas dan universal.

Jenis pertanyaan pada angket merupakan pertanyaan dengan skala 1-6 mengenai apa yang dirasakan orang Indonesia mengenai suatu masalah berkaitan dengan pujian orang Jepang. Dalam skala tidak dimasukkan kategori “netral” atau “ragu-ragu” guna menghindari kerancuan jawaban. Isi dari pertanyaan angket diambil dari hasil wawancara yang diadakan sebelumnya (dapat dilihat pada lampiran).

Sasaran dari angket ini adalah siapa saja yang pernah secara langsung berkomunikasi dengan orang Jepang tanpa melihat umur, jenis kelamin, jenjang pendidikan, kemampuan Bahasa Jepang serta bahasa pengantar yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang Jepang. Sampel diambil secara acak atau *random* agar didapat gambaran secara umum tanpa melihat jenis kelamin, umur dan wilayah. Sebanyak 60 responden mengisi angket yang disebar melalui internet. Hanya saja jawaban dari satu orang responden dianggap tidak valid sehingga total responden yang dihitung untuk analisis adalah 59 orang.

Angket disebar selama kurun waktu dua minggu dan setelah itu dimulai analisis data. Setelah hasil angket dirangkum, jawaban pada tiap pertanyaan dikalikan dengan bobot skala berdasarkan Kan (2007). Kemudian dicari rata-ratanya. Bobot dari skala tersebut seperti di bawah ini:

- 3 : Sangat Jarang / Sangat Tidak Setuju
- 2 : Jarang / Tidak Setuju
- 1 : Tidak Terlalu Sering / Agak Tidak Setuju
- 1 : Agak Sering / Agak Setuju
- 2 : Sering / Setuju
- 3 : Sangat Sering / Sangat Setuju

Setelah itu hasil rata-rata diinterpretasikan sesuai bobot skala. Karena penelitian ini tidak bertujuan melihat hubungan antar-variabel pertanyaan, maka data cukup dianalisis dengan cara *Grand Total Tabulation* saja. Dalam Kan

(2007) disebutkan bahwa *Grand Total Tabulation* adalah tabel yang menyatakan jumlah jawaban atau prosentase jawaban dari responden.

## HASIL ANALISIS

### Hasil Wawancara

Dari hasil wawancara terhadap lima orang responden, didapat jawaban dalam Tabel 1 berikut mengenai permasalahan berkaitan dengan pujian yang dialami ketika berkomunikasi dengan orang Jepang.

Tabel 1: Anggapan responden terhadap pujian orang Jepang.

Responden	Jawaban
1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Merasa orang Jepang sering sekali memuji</li> <li>2) Merasa orang Jepang berlebihan dalam memuji</li> <li>3) Malu dipuji orang yang tidak dikenal</li> <li>4) Ingin melihat orang Jepang ketika dipuji oleh sesama orang Jepang sebagai acuan</li> </ol>
2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Merasa orang Jepang sering sekali memuji</li> <li>2) Merasa orang Jepang berlebihan dalam memuji</li> <li>3) Merasa tidak layak untuk dipuji</li> <li>4) Setelah dipuji kemudian dikritik lebih banyak dari pujian</li> </ol>
3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Merasa heran mengapa orang Jepang memuji suatu hal yang saya anggap tidak layak untuk dipuji</li> </ol>
4	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Merasa orang Jepang sering sekali memuji</li> <li>2) Merasa heran mengapa orang Jepang memuji suatu hal yang saya anggap tidak layak untuk dipuji</li> <li>3) Ingin tahu apakah mereka memuji karena kita orang asing atau memang sesama orang Jepang juga begitu</li> </ol>
5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Merasa orang Jepang sering sekali memuji</li> <li>2) Merasa heran mengapa orang Jepang memuji suatu hal yang saya anggap tidak layak untuk dipuji</li> </ol>

Dari hasil wawancara pada Tabel 1 di atas dapat disimpulkan bahwa semua responden merasa orang Jepang sangat sering memuji dibanding orang Indonesia.

Kemudian hampir semua responden merasa orang Jepang berlebihan dalam memuji dan merasa dirinya tidak layak dipuji atau hal tersebut tidak lazim dipuji di Indonesia. Kemudian responden juga berharap dapat mengetahui bagaimana sesama orang Jepang dalam berinteraksi untuk dijadikan contoh.

Anggapan-anggapan orang Indonesia terhadap pujian orang Jepang seperti ini dapat menimbulkan ketidaknyamanan dalam komunikasi antar-budaya yang dapat mengakibatkan kurang lancarnya percakapan dan terhambatnya pembentukan hubungan antar-manusia. Akan tetapi, hasil wawancara tersebut hanya berdasarkan lima orang responden, sehingga belum dapat digeneralisasi. Oleh karena itu, selanjutnya perlu diadakan pengambilan data dengan sampel yang lebih banyak dan luas. Sehingga pada langkah berikutnya penulis menyebarkan angket dengan mengacu pada hasil wawancara di atas.

## Hasil Angket

### Karakteristik Responden

Berdasarkan jenis kelamin, responden yang mengisi angket terdiri dari 36 orang (61%) perempuan dan 23 orang (39%) laki-laki. Sedangkan berdasarkan daerah asal, paling banyak responden berasal dari provinsi Jawa Barat (22), Jawa Timur (10) dan Sulawesi Selatan (6). Selain itu terdapat pula responden yang berasal dari Jawa Tengah (5), Yogyakarta (3), Bali (3), Sumatera

Selatan (3), Banten (2), Jakarta (2), Sumatera Barat (2), Papua (1) dan Kalimantan Selatan (1). Dari sini dapat dilihat bahwa responden berasal dari berbagai macam daerah sehingga kecenderungan dari satu daerah dapat diminimalisir dan hasil angket dapat digeneralisasi.

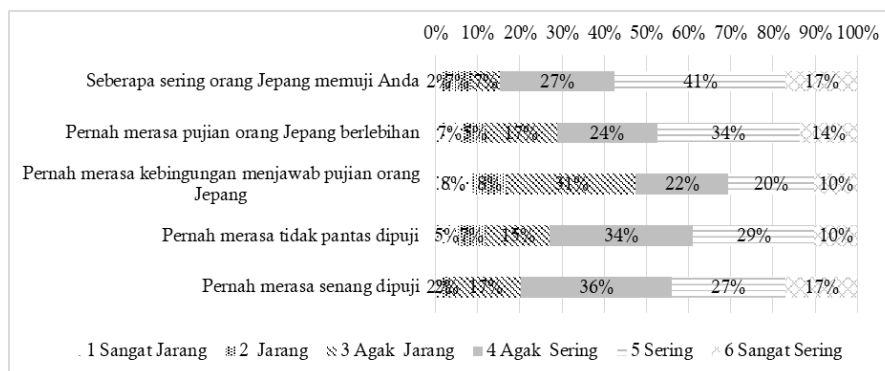
Jika dilihat dari segi pengalaman komunikasi dengan orang Jepang, setengah dari responden belum genap satu tahun tinggal di Jepang (51%), 37% tinggal 1-2 tahun, 3% tinggal 2-3 tahun, 2% tinggal 3-4 tahun dan 7% tinggal lebih dari 4 tahun. Kemudian untuk pengalaman belajar bahasa Jepang sebanyak 41% responden belajar kurang dari 1 tahun, 25% belajar 1-2 tahun, 2% belajar 2-3 tahun, 5% belajar 3-4 tahun dan 27% belajar lebih dari 4 tahun. Dengan demikian dapat dikatakan meskipun kebanyakan kurang dari satu tahun, namun terdapat responden dari berbagai latar belakang.

### Permasalahan Saat Dipuji

Pada kategori permasalahan saat dipuji, terdapat enam jenis pertanyaan yaitu:

- 1) Frekuensi memuji orang Jepang dibandingkan dengan orang Indonesia
- 2) Perasaan bahwa orang Jepang berlebihan saat memuji
- 3) Perasaan bingung harus menjawab apa ketika dipuji orang Jepang
- 4) Perasaan tidak pantas dipuji dan merasa senang dipuji.
- 5) Perasaan senang ketika dipuji
- 6) Orang Indonesia lebih pandai memuji

Gambar 1 berikut menunjukkan jawaban responden terhadap enam pertanyaan di atas.



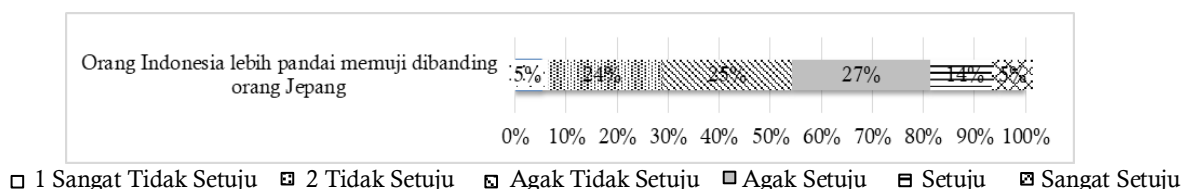
Gambar 1: Permasalahan ketika dipuji oleh orang Jepang.



Dapat dilihat pada Gambar 1, bahwa lebih dari 50% responden merasa orang Jepang “sangat sering”, “sering”, dan “agak sering” dalam memberikan pujian. Ditambah lagi seperti pada Gambar 2, lebih dari 50% responden menyatakan “sangat tidak setuju”, “tidak setuju” dan “agak tidak setuju” bahwa orang Indonesia lebih pandai

memuji dibanding orang Jepang. Sehingga dapat dikatakan jawaban dari responden konsisten.

Untuk pertanyaan yang lain juga dapat dilihat bahwa jawaban “sangat sering”, “sering” dan “agak sering” juga mencapai lebih dari 50%. Akan tetapi ini hanya perhitungan kasar, sehingga perlu dilihat nilai rata-rata setelah jawaban dikalikan dengan bobot skala dan diinterpretasikan hasilnya.



Gambar 2: Jawaban angket “Apakah orang Indonesia lebih pandai memuji dibanding orang Jepang”.

Dari Tabel 2 dapat dilihat bahwa bobot pertanyaan 2, 3, 4 bernilai di antara 0,01 dan 1 sehingga dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan orang Indonesia agak sering merasa orang Jepang berlebihan dalam memuji dan merasa bingung harus menjawab apa ketika dipuji. Ditambah lagi orang Indonesia agak sering merasa tidak layak dipuji.

kadang merasa kebingungan saat dipuji orang Jepang, mereka tetap merasa senang.

Berikutnya akan dijelaskan mengenai masalah ketika orang Indonesia memuji orang Jepang.

Tabel 2: Bobot rata-rata tiap pertanyaan kategori masalah ketika dipuji orang Jepang.

Pertanyaan	Jumlah Bobot	Jumlah Respdn (n)	Bobot Rata-rata
1	79	59	1,34
2	50	59	0,85
3	12	59	0,20
4	46	59	0,78
5	68	59	1,15
6	-11	59	-0,19

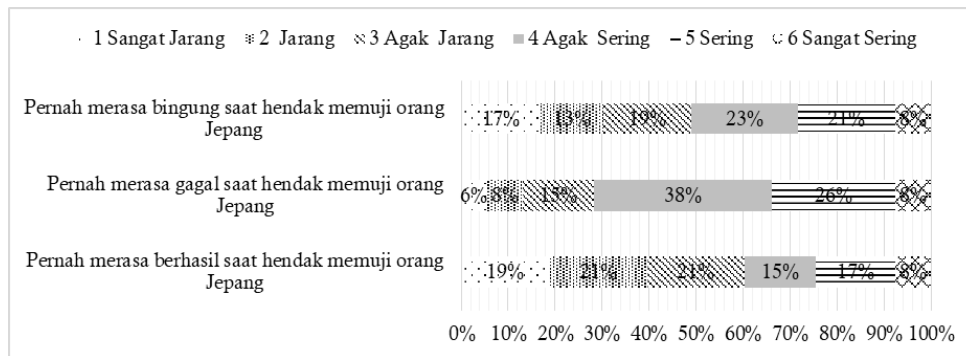
### Permasalahan Saat Memuji

Sebelum memasuki pertanyaan mengenai permasalahan saat memuji, penulis menanyakan terlebih dahulu apakah responden pernah mencoba memuji orang Jepang. Hanya orang yang pernah mencoba memuji orang Jepang yang berhak mengisi lanjutan dari angket. Dari 59 responden sebanyak 53 orang (90%) menjawab pernah memuji orang Jepang.

Kemudian untuk pertanyaan 1 dan 5, nilai rata-ratanya berada di antara 1,01 dan 2 sehingga dapat diinterpretasikan bahwa secara keseluruhan orang Indonesia menganggap orang Jepang sering memuji dan mereka sering merasa senang ketika dipuji orang Jepang.

Selanjutnya akan dibahas mengenai permasalahan saat memuji orang Jepang. Pada Gambar 3 dapat dilihat bahwa jumlah responden yang “sangat sering”, “sering” dan “agak sering” kebingungan ketika memuji orang Jepang serta merasa gagal ketika memuji orang Jepang mencapai lebih dari 50%. Sedangkan yang merasa “sangat sering”, “sering” dan “agak sering” berhasil memuji orang Jepang hanya mencapai 40% atau kurang dari setengahnya. Selanjutnya akan dijabarkan kecenderungan jawaban responden melalui nilai rata-rata setelah dikalikan bobot skala.

Terakhir pertanyaan 6 bernilai di antara -0,01 hingga -1 sehingga dapat diartikan bahwa orang Indonesia menganggap orang Indonesia tidak terlalu pandai memuji dibandingkan orang Jepang. Dari temuan di atas dapat disimpulkan bahwa orang Indonesia agak sering merasakan kejanggalan terhadap pujian yang dituturkan oleh orang Jepang baik dari segi frekuensi, cara maupun objek pujiannya. Meskipun orang Indonesia



Gambar 3: Permasalahan ketika memuji orang Jepang.

Tabel 3 berikut menyatakan bahwa rata-rata bobot jawaban responden yang merasa kebingungan ketika hendak memuji orang Jepang adalah -0,09. Karena bobot tersebut berada di antara -0,01 hingga -1 maka dapat diartikan bahwa orang Indonesia merasa “tidak terlalu sering” kebingungan saat hendak memuji orang Jepang. Sedangkan untuk yang merasa gagal saat memuji rata-ratanya adalah 0,06, sehingga dapat diartikan “agak sering” karena berada di antara 0,01 dan 1. Terakhir untuk yang merasa berhasil memuji rata-ratanya -0,47 yang menandakan kebanyakan responden merasa “agak jarang” berhasil ketika memuji orang Jepang karena nilai tersebut berada di antara -0,01 dan -1.

Tabel 3: Bobot rata-rata tiap pertanyaan kategori masalah ketika memuji orang Jepang.

Pertanyaan	Jumlah Bobot	Jumlah Respdnen (n)	Bobot Rata-rata
1	-5	53	-0.09
2	35	59	0.66
3	-25	59	-0.47

Dari hasil di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa orang Indonesia jarang merasa bingung ketika hendak memuji orang Jepang. Akan tetapi setelah memuji mereka cenderung merasa pujian tersebut gagal atau tidak sesuai harapan. Kegagalan memuji dalam komunikasi dapat berdampak buruk terhadap hubungan antar-

manusia sehingga perlu diselidiki lebih lanjut apa penyebab hal ini.

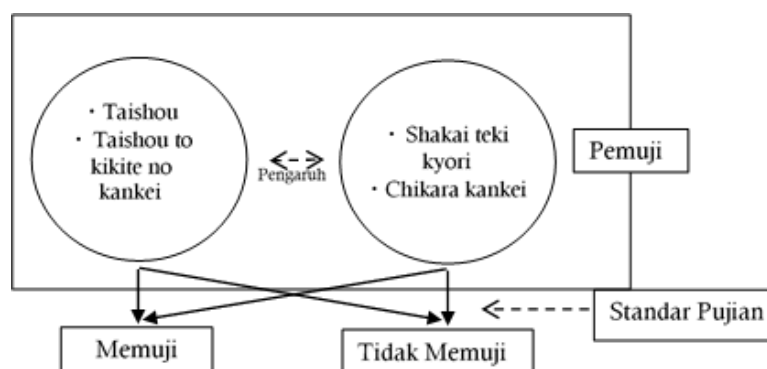
Dari hasil angket di atas telah diketahui permasalahan apa saja yang dirasakan oleh orang Indonesia ketika dipuji atau memuji orang Jepang, sehingga pada bagian berikutnya akan didiskusikan solusi yang dapat diberikan untuk menghindari masalah tersebut.

## DISKUSI

Pada bagian sebelumnya telah diketahui bahwa permasalahan yang dirasakan orang Indonesia ketika dipuji orang Jepang adalah, pertama, merasa orang Jepang lebih sering memuji dibanding orang Indonesia. Hal ini berkaitan dengan frekuensi memuji orang Indonesia dan orang Jepang yang berbeda.

Kedua, merasa orang Jepang memuji sesuatu yang menurut orang Indonesia tidak layak dipuji sehingga mengakibatkan orang Indonesia kebingungan harus merespon seperti apa. Hal ini berkaitan dengan objek pujian yang berbeda antara Bahasa Indonesia dan Jepang.

Dalam Furukawa (2003) disebutkan bahwa seseorang memutuskan untuk memuji atau tidak berdasarkan faktor-faktor pujian. Dapat dilihat pada Gambar 4, bahwa faktor pujian tersebut adalah *shakai-teki kyori* (kedekatan hubungan), *chikara kankei* (hubungan atasan-bawahan, umur, status sosial), *taishou* (objek pujian) dan *taishou to kikite to no kankei* (hubungan objek pujian dengan orang yang dipuji). Selain itu pertimbangan tersebut mengacu juga pada *kijun* atau standar pujian.



Gambar 4: Cara kerja faktor pujian dalam Furukawa (2003).

Standar pujian disini adalah landasan sudut pandang pemberi pujian, apakah pujian tersebut berlandaskan kesukaan, dilihat dari sudut pandang profesional, secara individu atau umum.

Akan tetapi faktor-faktor tersebut memiliki peran dan kekuatan yang berbeda pada tiap-tiap komunitas bahasa. Misalnya, dalam masyarakat bahasa Inggris di Amerika lebih sering menuturkan pujian pada orang yang belum terlalu akrab (Wolfson & Manes, 1980), sedangkan pada komunitas bahasa Jepang pujian lebih banyak dilakukan pada hubungan yang telah akrab (Furukawa, 2003). Selain itu dalam Furukawa (2003) disebutkan bahwa dalam Bahasa Jepang, objek pujian berupa kemampuan, sikap dan perilaku banyak ditemukan pada pujian dari orang yang statusnya lebih tinggi daripada yang dipuji. Sehingga jika dilakukan sebaliknya, maka akan terasa tidak sopan.

Dari sini dapat kita simpulkan bahwa faktor-faktor pujian berpengaruh terhadap objek dan frekuensi pujian. Sehingga untuk menghindari praduga dalam komunikasi antar-bahasa, perlu adanya saling pengertian dari kedua belah pihak bahwa terdapat perbedaan faktor-faktor tersebut. Akan tetapi, sampai saat ini belum ada penelitian yang membandingkan faktor-faktor tersebut dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Jepang. Sehingga masih banyak yang belum paham dan mengerti mengenai hal tersebut. Untuk itu perlu studi lanjutan mengenai faktor-faktor pujian yang nantinya akan berkaitan dengan frekuensi dan pemilihan situasi maupun objek yang tepat dalam memuji. Setelah itu hasil penelitian tersebut dapat dijadikan acuan untuk pembelajaran Bahasa Jepang atau Bahasa Indonesia (BIPA) sehingga terjadi saling pengertian yang tidak hanya harus dilakukan oleh orang Indonesia, tetapi juga oleh

orang Jepang. Dengan begitu hubungan antar-manusia pun dapat berjalan lebih lancar.

Kemudian, mengenai permasalahan orang Indonesia yang sering merasa orang Jepang berlebihan saat memuji berkaitan pula dengan frekuensi. Selain itu hal ini juga berkaitan erat dengan cara atau strategi dalam memuji. Mengenai frekuensi telah dibahas sebelumnya, sehingga berikutnya akan dibahas mengenai cara atau strategi memuji.

Dalam Ohno (2003) dikatakan bahwa dalam bahasa Jepang digunakan strategi "apresiasi" dalam situasi apapun tanpa mengenal kedekatan, status dan jenis kelamin. Strategi apresiasi atau dalam Bahasa Jepang disebut *hyouka-go* merupakan strategi memuji dengan menggunakan kata atau frase yang mengandung arti yang baik dan kebanyakan merupakan kata sifat seperti "sugoi", "kawaii", "kakkoii", "ii" dll.

Sedangkan dalam Kinanti (2014) disebutkan bahwa dalam Bahasa Indonesia strategi pujian sangat bervariasi berdasarkan kedekatan dan status. Misalnya, pada hubungan yang akrab atau sebaya banyak digunakan strategi "candaan" dan "meledak/menggoda", sedangkan strategi "apresiasi" hanya digunakan oleh orang yang lebih tinggi statusnya kepada orang di bawahnya. Disebutkan pula bahwa dalam Bahasa Indonesia paling banyak digunakan "kata seru".

Strategi "apresiasi" menampilkan secara jelas hal positif dari objek pujian. Dalam Bahasa Indonesia strategi ini tidak terlalu banyak dipakai, malah ada strategi yang bertolak belakang dengan "apresiasi", seperti "candaan" atau "meledak", padahal secara pragmatik hal ini memiliki makna yang sama, yakni memuji. Sedangkan dalam bahasa Jepang strategi "apresiasi" lah yang paling banyak digunakan sehingga memberikan kesan terhadap orang Indonesia bahwa orang Jepang

berlebihan saat memuji. Sebaliknya, jika tidak hati-hati orang Jepang bisa saja tersinggung dengan cara memuji yang digunakan oleh orang Indonesia jika dipakai begitu saja tanpa mengindahkan aturan dalam bahasa mitra tutur.

Untuk mencegah kesalahpahaman dalam komunikasi antar-budaya perlu adanya pemahaman mengenai strategi dalam memuji dalam kedua bahasa. Sehingga dalam pembelajaran bahasa atau komunikasi antar-budaya bukan hanya strategi yang digunakan oleh mitra tutur, tetapi harus juga mengetahui strategi yang digunakan dalam bahasa penutur sendiri agar dapat mengetahui mana strategi yang dapat dipakai di kedua bahasa dan mana yang tidak agar komunikasi berjalan lancar.

## KESIMPULAN

Pada penelitian ini telah dilaksanakan pengambilan data berupa wawancara dan angket untuk mengetahui permasalahan apa saja yang dirasakan oleh orang Indonesia ketika berkomunikasi dengan orang Jepang, khususnya yang berkenaan dengan pujian.

Dari hasil wawancara sebagai pilot dan hasil jawaban angket, diketahui bahwa orang Indonesia terkadang merasa orang Jepang sering memuji dan pujiannya itu berlebihan. Saat dipuji orang Indonesia terkadang merasa bingung karena merasa objek pujian tidak layak untuk dipuji dan akhirnya membuat tidak tahu harus merespon seperti apa. Selain itu orang Indonesia jarang merasa bingung ketika hendak memuji orang Jepang namun sering merasa gagal setelah memuji. Hal-hal tersebut dapat membuat percakapan terhenti dan tidak berjalan dengan lancar. Bahkan dapat juga menimbulkan ketidaknyamanan dan kesalahpahaman. Jika masalah tersebut terus dibiarkan bisa jadi komunikasi antar-budaya menjadi tidak lancar dan hubungan antar-manusia tidak terbentuk dengan baik, sehingga harus dicari penyelesaiannya.

Masalah-masalah tersebut dapat dikaitkan dengan faktor dan strategi pujian. Maka perlu adanya pemberian pemahaman kepada kedua penutur bahasa bahwa terdapat perbedaan faktor yang mendukung kemunculan pujian dan penggunaan strategi pujian. Kemudian, jika dilihat dari sisi pendidikan Bahasa Jepang, bagi pembelajar Bahasa Jepang selain mempelajari

bahasa target, perlu juga memahami bahasa sendiri agar terhindar dari transfer pragmatik yang salah. Sedangkan bagi penutur asli Jepang, diharapkan memahami juga latar budaya dan bahasa pembelajar agar tidak menimbulkan praduga yang buruk.

Akan tetapi, dalam studi ini hanya dilihat dari sudut pandang orang Indonesia saja, sedangkan masalah yang dirasakan oleh orang Jepang belum diketahui. Untuk itu perlu adanya studi lanjutan agar penyelesaian masalah berkenaan dengan pujian dalam komunikasi antar-budaya dapat dicari penanggulangannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Brown, P., & Levinson, S. C. (1987). *Politeness: Some Universals in Language Usage*. New York: Cambridge University Press.
- Furukawa, K. (2000). 「ほめ」の条件に関する一考察 [Pembahasan mengenai syarat terjadinya pujian]. *日本語・日本文化研究 [Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang]*, 10, 117-130.
- Furukawa, K. (2003). 書き言葉データにおける<対者ほめ>の特徴 - 対人関係から見た「ほめ」の分析 [Analisis pujian dari sudut pandang hubungan antar-manusia - karakteristik pujian antar-penutur dalam data ragam tulisan]. *日本語教育 [Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang]*, 117, 33-42.
- Holmes, J. (1988). Paying compliments: a sex-preferential politeness strategy. *Journal of Pragmatics*, 12, 445-465.
- JASSO. (2019). 日本に留学するインドネシア人学生の増加 [Pertambahan mahasiswa Indonesia di Jepang]. Diakses dari <http://www.indonesiasoken.com/news/column-ryugakuseinozouka/>.
- Kan, T. (2007). *らくらく図解: アンケート分析教室 [Analisis Grafik mudah: Kelas Analisis Angket]*. Tokyo: Ohmsha.
- Kinanti, P. K. (2014). Memuji dan merespon pujian dalam bahasa Indonesia: studi kasus di lingkungan mahasiswa dan acara hiburan televisi (Unpublished master's thesis). Universitas Gajah Mada.
- Kim, K. (2007). 日本語と韓国語の「ほめの談話」 [Wacana pujian dalam Bahasa Jepang dan Bahasa Korea]. *社会言語科学 [Jurnal Sociolinguistik]*, 10 (1), 18-32.
- Kim, K. (2012). 日本語と韓国語の「ほめ」に関する対照研究 [Analisis Kontrasif Mengenai Pujian dalam Bahasa Jepang dan Bahasa Korea]. Tokyo: Hituji Shobo.
- Kodama, Y. (1996). 対談インタビューにおけるほめの機能(1)一会話者の役割とほめの談話における位

置という観点から [Fungsi pujian dalam wacana wawancara (1) Dilihat dari sisi peran penutur dan letak dalam wacana], *日本語学 [Jurnal Bahasa Jepang]*. 15 (5), 59-67.

Maíz-Arévalo, C. (2010). Intercultural pragmatics: A contrastive analysis of compliments in English and Spanish. *Discourse and Communication: Cognitive and Functional Perspectives*, 175-208.

Nagata, R. (2014). 談話のトピック展開から見た「ほめ」 [Pujian dilihat dari pengembangan topik wacana]. *表現研究 [Jurnal Ungkapan]*, 99, 30-39.

Nagata, R. (2016). 日本語母語話者と日本語学習者の接触談話における「ほめ」: 中国語を母語とする上級日本語学習者を対象として [Pujian dalam kontak antara penutur asli bahasa Jepang dan pembelajar bahasa Jepang: Dengan subjek pembelajar penutur asli bahasa mandarin tingkat atas]. *語文と教育 [Jurnal Bahasa dan Pendidikan]*, 30, 150-139.

Ohno, N. (2003). 人間関係からみた「ほめ」とその工夫について—シナリオにおける「働きかけ表現として— [Pujian dalam skenario dan strukturnya dilihat dari hubungan antar-manusia: Sebagai ungkapan pemantik]. *早稲田大学大学院教育学研究科紀要 [Buletin Penelitian Pascasarjana Pendidikan Universitas Waseda]*, 10, 337-346.

Qanbar, N. (2012). Compliments in the Yemeni society: a sociolinguistic perspective. *GEMA Online™ Journal of Language Studies*. 12 (3), 999-1017.

Sekizaki, H., Kim, K., & Zhao, H. (2017). ほめの対象に働く価値観の日韓中比較 —大学生へのアンケート調査の結果に対する因子分析を通して— [A Comparison of Values Underlying Compliments between Japan, Korea and China: An Analysis of Questionnaire Responses by University Students]. *社会言語科学 [The Japanese Journal of Language in Society]*, 20 (1), 161–175.

Válková, S. (2012). *Regulating Discourse: Compliments And Discourse Signposts: English-Czech Interface*. Saarbrücken: LAP Lambert Academic Publishing.

The Japan Foundation. (2019). 2018 年度海外日本語教育機関調査結果 [Hasil survey lembaga pendidikan bahasa Jepang di luar negeri]. Retrieved from <https://www.jpf.go.jp/j/about/press/2019/dl/2019-029-02.pdf>.

Wolfson, N., & Manes, J. (1980). The compliment as a social strategies. *Papers in Linguistics*, 13(3), 391-410.

## LAMPIRAN

### Pertanyaan Wawancara

1. Selama berkomunikasi dengan orang Jepang, apa pendapat Anda mengenai pujian orang Jepang?
2. Pernahkah Anda mengalami masalah atau keanehan mengenai pujian orang Jepang?

### Pertanyaan Angket

- A. *Face Sheet* (umur, jenis kelamin, asal daerah, lama belajar bahasa Jepang, lama tinggal di Jepang, bahasa pengantar ketika berbicara dengan orang Jepang)
- B. Pertanyaan mengenai pujian
  1. Menurut Anda bagaimana frekuensi memuji orang Jepang jika dibandingkan dengan orang Indonesia?  
*1 sangat jarang, 2 jarang, 3 tidak terlalu sering, 4 agak seing, 5 sering, 6 sangat sering*
  2. Apakah Anda pernah merasa pujian orang Jepang berlebihan?  
*1 sangat jarang, 2 jarang, 3 tidak terlalu sering, 4 agak seing, 5 sering, 6 sangat sering*
  3. Apakah Anda pernah merasa kebingungan ketika dipuji orang Jepang?  
*1 sangat jarang, 2 jarang, 3 tidak terlalu sering, 4 agak seing, 5 sering, 6 sangat sering*
  4. Apakah Anda pernah merasa tidak layak dipuji ketika dipuji orang Jepang?  
*1 sangat jarang, 2 jarang, 3 tidak terlalu sering, 4 agak seing, 5 sering, 6 sangat sering*
  5. Apakah Anda pernah merasa senang ketika dipuji orang Jepang?  
*1 sangat jarang, 2 jarang, 3 tidak terlalu sering, 4 agak seing, 5 sering, 6 sangat sering*
  6. Apakah orang Indonesia lebih pandai memuji dibanding orang Jepang?  
*1 sangat tidak setuju, 2 tidak setuju, 3agak tidak setuju, 4 agak setuju, 5 setuju, 6 sangat setuju*
  7. Apakah Anda pernah mencoba memuji orang Jepang?  
*ya / tidak. Yang menjawab ya, lanjut ke pertanyaan berikutnya.*

8. Apakah Anda pernah merasa kebingungan ketika hendak memuji orang Jepang?

*1 sangat jarang, 2 jarang, 3 tidak terlalu sering, 4 agak sering, 5 sering, 6 sangat sering*

9. Apakah Anda pernah merasa gagal ketika memuji orang Jepang?

*1 sangat jarang, 2 jarang, 3 tidak terlalu sering, 4 agak sering, 5 sering, 6 sangat sering*

10. Apakah Anda pernah merasa berhasil ketika memuji orang Jepang?

*1 sangat jarang, 2 jarang, 3 tidak terlalu sering, 4 agak sering, 5 sering, 6 sangat sering*



## The Perception of Japanese Language Education Students About Microteaching

Desak Made Sri Mardani, Ni Nyoman Padmadewi

*Japanese Language Department, Universitas Pendidikan Ganesha, Jalan Ahmad Yani, Singaraja, Indonesia*  
[desak.mardani@undiksha.ac.id](mailto:desak.mardani@undiksha.ac.id), [nym.padmadewi@undiksha.ac.id](mailto:nym.padmadewi@undiksha.ac.id)

### ABSTRACT

Microteaching is one of the subject matters to prepare student teachers. Many publications confirm the function and importance of microteaching in improving the student teachers' teaching skills. However, publication on the perception of Japanese Language Education students about microteaching is still limited, despite its importance in guiding the students for better improvement. This study aimed at analyzing the students' perception on the implementation of microteaching at the Japanese Language Education in a university in Bali on 2018. This study used qualitative research, and the data collected by questionnaire and interview. The results of the analysis showed that holistically, the students have positive perception and microteaching is perceived as very useful to improve the student teachers' teaching skills. The instruments used are not only relevant to assess the progress and the achievement of the student teachers but also can function as guideline for students on what to do in improving the teaching skills.

### KEYWORDS

Microteaching; Students' perception; Japanese Language Education.

### ARTICLE INFO

*First received: 20 August 2020*

*Final proof accepted: 30 November 2020*

*Available online: 31 December 2020*

## PENDAHULUAN

Telah menjadi kebijakan nasional di Indonesia bahwa Kurikulum 2013 (K-13) mulai diberlakukan di beberapa sekolah sejak tahun 2013 dan mulai digunakan secara serentak di seluruh Indonesia. Pasal 4 Permendikbud No 160/2014 tentang pemberlakuan Kurikulum 2006 dan Kurikulum 2013 menyatakan bahwa Satuan Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah dapat melaksanakan kurikulum 2006

paling lama sampai dengan tahun pelajaran 2019/2020.

Hasil observasi di sekolah-sekolah negeri di Bali, status bahasa Jepang tidak dimasukkan sebagai mata pelajaran wajib tetapi dimasukkan sebagai peminatan yang dilakukan di SMA/K. Memiliki status sebagai peminatan, guru bahasa Jepang harus mampu mengajarkan bahasa Jepang secara komunikatif agar setelah tamat siswa mampu menggunakan bahasa Jepang dalam hidup mereka. Sedangkan dalam

Kurikulum 2006, bahasa Jepang adalah mata pelajaran bahasa asing dan proses pembelajarannya dilakukan lebih bersifat formal dan teoritis. Dengan demikian, dengan statusnya sebagai peminatan, pembelajaran bahasa Jepang harus disesuaikan, dan guru pengajar harus memiliki kompetensi pembelajaran yang menghasilkan siswa untuk mampu menggunakan bahasa Jepang dalam konteks kehidupan nyata (tidak hanya bersifat teoritis dan struktural) yang bisa dipakai sebagai bekal dan dasar untuk studi lanjut maupun untuk bekerja.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah tempat mahasiswa melakukan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di kota Singaraja, dapat dinyatakan bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang kontekstual. Dengan kata lain, mahasiswa calon guru masih sangat tergantung pada buku teks/lembar kerja siswa (LKS) dan belum mampu secara inovatif melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*students centred approach*). Oleh sebab itu perlu upaya kongkret untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa calon guru agar mampu mengajar bahasa Jepang secara lebih inovatif, menarik dan mampu menghasilkan siswa yang mampu berbahasa Jepang, seperti yang dinyatakan dalam standar proses Kurikulum 2013 (Permendikbud no 81a tahun 2013).

Ada tiga komponen yang dicakup dalam Standar Proses Kurikulum 2013 yaitu yang berkenaan dengan perencanaan pembelajaran, dan pelaksanaan pembelajaran yang harus menggunakan pendekatan saintifik (yang diatur kembali dalam Permendikbud No 103/2014 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah), dan tentang penilaian (yang diatur dalam Permendikbud No 104 tentang penilaian hasil belajar oleh pendidik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah). Dengan adanya aturan-aturan baru tersebut, pihak Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang harus melakukan upaya agar lulusannya memiliki kompetensi untuk mampu menjalankan kebijakan yang dinyatakan dalam peraturan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan adalah mencermati dan memberdayakan mata kuliah *Microteaching* sebagai muara keterampilan pedagogik dan persyaratan untuk melakukan praktek mengajar di sekolah.

*Centre for Teaching and Learning*, Harvard Univeristy menyatakan bahwa *microteaching* adalah praktek pembelajaran yang memiliki tujuan untuk memberikan instruktur (calon guru) rasa percaya diri, dukungan, dan masukan dengan memberikan kesempatan kepada mereka mempraktekkan bagian demi bagian dari apa yang telah direncanakan bersama teman mereka. Idealnya sesi *microteaching* dimulai sebelum hari pertama perkuliahan dimulai, direkam untuk bisa direviu secara individual bersama dosen yang berpengalaman. *Microteaching* merupakan cara yang cepat, efisien, menarik dan terbukti mampu membantu calon guru mulai mengajar dengan awal yang baik. "*Microteaching is organized practice teaching. The goal is to give instructors confidence, support, and feedback by letting them try out among friends and colleagues a short slice of what they plan to do with their students. Ideally, microteaching sessions take place before the first day of class, and are videotaped for review individually with an experienced teaching consultant. Microteaching is a quick, efficient, proven, and fun way to help teachers get off to a strong start*" (<http://boxcentre.harvard.edu>).

Konsep *microteaching* juga dijelaskan oleh University of Guelph dari sisi pelaksanaannya di kelas ([www.tss.uoguelph.ca](http://www.tss.uoguelph.ca)). Dinyatakan bahwa *microteaching* merupakan bentuk latihan pengajaran dimana kelompok kecil mahasiswa saling merekam dan mengobservasi praktek pembelajaran satu sama lain, memberikan masukan, terlibat dalam diskusi dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam melaksanakan pembelajaran. Dalam *microteaching*, mahasiswa diberikan kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan instruksional dalam lingkungan pembelajaran yang berpusat pada siswa serta memiliki tujuan untuk memperkuat pendekatan mahasiswa tentang pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelebihan mahasiswa melalui refleksi dan diskusi, memperkaya pemahaman dan keterampilan mahasiswa tentang berbagai gaya mengajar yang efektif dan meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk memberikan dan menerima masukan yang efektif. *Microteaching* merupakan teknik latihan untuk belajar menjadi guru (Bello & Ayelaagbe, 2015); latihan untuk menjadi guru baik untuk calon guru maupun untuk guru dalam jabatan (Ghafoor dkk., 2012).

Berdasarkan kutipan tersebut, inti mata kuliah *microteaching* adalah mempraktekkan bagian demi bagian keterampilan mengajar secara mikro, berulang, dan direviu oleh teman



sekelas dan dosen pengampu mata kuliah. Dengan demikian ada beberapa keterampilan dasar yang dipilah untuk dilatih dan dipraktekkan secara terpisah agar nanti keterampilan-keterampilan dasar yang sudah terlatih bisa membentuk kompetensi pedagogik yang memadai.

Menurut PACE (*Partnership for Advance Clinical Education*), keterampilan dasar dalam *microteaching* dikelompokkan menjadi 6 keterampilan yaitu 1) *Set induction* (apersepsi), 2) *planning* (membuat perencanaan), 3) *presentation* (keterampilan melakukan presentasi), 4) *Pupil presentation* (presentasi siswa), 5) penggunaan media Audio Visual, dan 6) *Closure* (penutup). Keterampilan tersebut dilatih di tiap-tiap sesi untuk pertemuan sekitar 5-10 menit untuk di kelompok terdiri dari sekitar 4-10 orang ([chs.uonbi.ac.ke](http://chs.uonbi.ac.ke)).

Pendapat lain tentang keterampilan dasar *microteaching* di Jiaying University China, terdiri dari: 1) teknik memberikan *reinforcement*, 2) memvariasikan situasi stimulus, 3) keterampilan presentasi, 4) ilustrasi dan penggunaan contoh, dan 5) keterampilan menggali pertanyaan siswa (Ping, 2013). Sedangkan Ghanaguru, Nair dan Yong (2013) menyatakan *microteaching* sebagai upaya untuk menekankan pada praktek pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa calon guru untuk menguji keterampilan pedagogisnya yang diasimilasikan dalam konteks pembelajaran.

Berdasarkan kajian informasi di atas, dapat dinyatakan bahwa semua konsep tersebut mengacu pada muara tujuan yang sama bahwa *microteaching* merupakan mata kuliah untuk melatih keterampilan mengajar mahasiswa dengan mempraktekkan keterampilan-keterampilan dasar pedagogik dalam kelompok kecil kemudian mendiskusikannya untuk perbaikan. Semua keterampilan dasar yang dilatih pada dasarnya mengacu pada tujuan yang sama yaitu terampil dalam mengajar. Dengan kata lain siklus pembelajaran *microteaching* seperti dipaparkan di atas menekankan pada mempraktekkan keterampilan dasar *microteaching* secara mikro, yang kemudian diberikan masukan dari berbagai pihak sebelum kemudian diadakan revisi perbaikan sebelum dipraktekkan kembali.

Banyak penelitian telah dilakukan yang menganalisis manfaat dan pentingnya mata kuliah *microteaching* dalam pembentukan keterampilan guru mengajar (Fernandez, 2005; Kpanja, 2001; Kumar, 2016; Anthonia, 2014),

tetapi persepsi mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang terhadap pelaksanaan pembelajaran *microteaching* belum banyak dipublikasikan. Penelitian terkait persepsi pembelajaran *microteaching* bahasa Jepang pernah dilakukan oleh Arismayanti, Padmadewi, dan Hermawan (2016), dimana diketahui bahwa dalam pembelajaran *microteaching* di Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha, mahasiswa tidak diberikan keterampilan mengajar yang mengarahkan pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013. Penelitian ini kemudian menjadi salah satu dasar penelitian yang dilakukan oleh Padmadewi dan Mardani (2017).

Untuk merespon tuntutan Kurikulum 2013, upaya kongkret strategis yang bisa dilakukan adalah mereviu mata kuliah *microteaching* selaku muara dari semua mata kuliah keguruan sebagai wadah untuk menggodog calon guru, dan menyesuaikan model pelaksanaan pembelajarannya agar *link dan match* dengan kebutuhan di lapangan. Hal ini sudah dilakukan melalui penelitian Padmadewi dan Mardani (2017), dan penyesuaian materi *microteaching* sudah dilakukan sejak 2017. Dalam penelitian tersebut dihasilkan perangkat pembelajaran yang lengkap berupa: kontrak kuliah silabus, RPS (Rencana Program Semester), RTM (Rencana Tugas Mahasiswa), media pembelajaran (video dan powerpoint), buku ajar serta buku panduan pelaksanaan pembelajaran *microteaching* (di dalamnya terdapat rubrik penilaian pelaksanaan pembelajaran *microteaching*). Keseluruhan perangkat tersebut mengarahkan mahasiswa mempelajari dan melatih pembelajaran sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013. Perangkat *microteaching* ini juga diinsersi dengan keterampilan Abad 21 yaitu 4C (*communication, collaboration, creativity dan critical thinking*) (Trilling & Fadel, 2009) serta disisipi oleh nilai-nilai karakter sehingga menjadi 5C. Penelitian tersebut sampai pada tahap penilaian perangkat pembelajaran oleh ahli dan pengajar mata kuliah *microteaching*. Tetapi belum dilakukan sebuah penelitian terkait tanggapan dan persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan *microteaching* yang telah disesuaikan tersebut. Oleh sebab itulah, penelitian ini bertujuan untuk meneliti dan menganalisis persepsi atau tanggapan mahasiswa tentang perkuliahan *microteaching*. Diharapkan hasil penelitian ini bisa dipakai sebagai bahan pertimbangan untuk penyempurnaan pelaksanaan pembelajaran

*microteaching* di perguruan tinggi Bali, sebagai tahap lanjutan dari penelitian Padmadewi dan Mardani (2017) tentang penyesuaian pembelajaran *microteaching*. Hal ini sangat penting dilakukan karena selama ini pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia lebih banyak mendapat bantuan dari negara Jepang, sedangkan peran dan fungsi bahasa Jepang dalam Kurikulum 2013 lebih sebagai mata pelajaran untuk peminatan. Oleh sebab itu mengetahui dan menganalisis persepsi mahasiswa tentang pembelajaran *microteaching* menjadi semakin penting.

## METODE PENELITIAN

Secara keseluruhan penelitian ini menggunakan paradigma pendekatan *embedded mixed method* tipe (Creswell, 2009) dalam bentuk penelitian kualitatif dan didukung oleh analisis secara kuantitatif. Tetapi pada penelitian ini, persepsi mahasiswa dianalisis secara kualitatif melalui wawancara dan kuesioner dan didukung oleh analisis data melalui kuesioner. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa dan dosen mata kuliah *microteaching* untuk Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang untuk perguruan tinggi di Bali. Perguruan tinggi yang memiliki jurusan Pendidikan Bahasa Jepang di Bali adalah hanya Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha). Jumlah kelas yang mempelajari mata kuliah *microteaching* di Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang adalah dua (2) kelas yang berjumlah 22 dan 26 orang mahasiswa. Untuk meningkatkan tingkat kepercayaan terhadap data yang dikumpulkan, instrumen telah melewati uji ahli sebelum dipakai. Uji ahli dilakukan oleh pakar pendidikan yang memiliki keahlian dalam pembelajaran *microteaching* bahasa asing, dimana hasilnya dinyatakan bahwa instrumen tersebut sangat layak digunakan untuk memperoleh data terkait persepsi dan tanggapan mahasiswa tentang pelaksanaan pembelajaran *microteaching*. Data yang terkumpul lewat kuesioner dan wawancara dianalisis secara kualitatif dan juga didukung oleh perhitungan persentase.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Untuk mendapatkan data yang menyeluruh, persepsi mahasiswa dianalisis dari berbagai aspek, yaitu persepsi tentang buku ajar yang digunakan dosen tanggapan terhadap proses perencanaan *microteaching* dan juga terhadap pelaksanaan *microteaching* secara umum.

Tabel 1 berikut ini adalah hasil analisis data yang ditunjukkan oleh mahasiswa mengenai tanggapan mereka terhadap buku ajar yang dipakai.

Tabel 1: Tanggapan mahasiswa dan dosen tentang buku *microteaching*.

No	Pertanyaan	Mean	Standard Deviation
<b>ASPEK ISI</b>			
1	Buku <i>microteaching</i> dan Panduannya mudah dipahami	4.48	0.505
2	Buku <i>microteaching</i> dan Panduannya menggunakan informasi yang mudah dimengerti.	4.25	0.438
3	Instrumen penilaian pada tiap-tiap keterampilan dasar relevan untuk menilai tiap-tiap keterampilan dasar	4.85	0.357
4	Semua instrumen yang digunakan sesuai dengan tujuan keterampilan dasar mengajar.	4.79	0.410
5	Buku <i>microteaching</i> dan Panduan ini membantu mahasiswa untuk memahami pelajaran <i>microteaching</i> dengan lebih cepat.	4.54	0.504
6	Langkah-langkah penggunaan tahapan melaksanakan <i>microteaching</i> jelas.	4.71	0.459
7	Instrumen yang dibutuhkan dalam pembelajaran <i>microteaching</i> lengkap.	4.75	0.438
8	Instrumen yang digunakan	4.29	0.459

	memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk menilai diri sendiri dan sejawat.		
9	Instrumen yang digunakan membimbing mahasiswa tentang membuat perencanaan (RPP), melaksanakan pembelajaran dan melakukan evaluasi.	4.69	0.468
10	Panduan <i>microteaching</i> ini memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk melakukan refleksi.	4.77	0.425
<b>Keseluruhan Aspek Isi</b>		<b>4.61</b>	<b>0.488</b>
<b>ASPEK BAHASA</b>			
1	Buku <i>microteaching</i> dan panduannya mudah dipahami	4.69	0.468
2	Buku <i>microteaching</i> dan panduannya menggunakan informasi yang mudah dimengerti.	4.73	0.449
3	Instrumen penilaian pada tiap-tiap keterampilan dasar relevan untuk menilai tiap-tiap keterampilan dasar	4.35	0.483
4	Semua instrumen yang digunakan sesuai dengan tujuan keterampilan dasar mengajar.	4.46	0.504
<b>Keseluruhan Aspek Bahasa</b>		<b>4.56</b>	<b>0.498</b>
<b>ASPEK ISI &amp; BAHASA</b>		<b>4.60</b>	<b>4.91</b>

Dari hasil analisis yang didapat pada Tabel 1, rata-rata penilaian terhadap isi dari buku yaitu 4.61 dengan standar deviasi 0.488. Sementara pada aspek bahasa diperoleh nilai rata-rata 4.56 dengan standar deviasi 0.498. Jika digabungkan, nilai rata-rata penilaian aspek isi dan bahasa yakni 4.60 dengan standar deviasi 4.91. Dengan nilai rata-rata 4.60, mahasiswa dan dosen beranggapan bahwa buku *microteaching* berada pada kategori sangat baik.

Secara rinci, komentar mahasiswa tentang buku panduan *microteaching* dideskripsikan di Tabel 2.

Tabel 2: Komentar Mahasiswa tentang Buku Panduan *Microteaching*.

No	Komentar Mahasiswa tentang buku panduan <i>microteaching</i>
1	Sangat bermanfaat
2	Membantu sekali dalam membuat persiapan mengajar
3	Sangat bagus merangsang proses pembelajaran agar bisa mencetak guru profesional
4	Buku sangat menuntun mahasiswa
5	Membantu mahasiswa dalam merancang pembelajaran dan memahami keterampilan dasar mengajar sehingga mahasiswa lebih siap mengajar
6	Membantu mahasiswa dalam memahami komponen dalam mengajar
7	Mudah memahami dan membuat mahasiswa mampu mengaplikasikan keterampilan mengajar dengan baik
8	Sangat bermanfaat setiap komponennya lengkap, mahasiswa mudah menerapkan keterampilan-keterampilan dasar.
9	Sangat bermanfaat. Dari buku ini dapat dipelajari bagaimana langkah-langkah menjadi guru yang baik, dan keterampilan dasar yang harus dipelajari.

Buku panduan seperti namanya memuat tentang langkah-langkah yang digunakan dalam pembelajaran *microteaching*. Buku panduan memuat semua instrumen asesmen yang dipakai dalam melaksanakan setiap tahapan pelaksanaan pembelajaran *microteaching*. Dengan buku ini, mahasiswa merasa sangat terbantu dan bisa memahami dengan mudah bagaimana semestinya pembelajaran *microteaching* dilakukan.

Untuk mendapatkan masukan yang lebih rinci tentang implementasi mata kuliah *microteaching*, mahasiswa juga menjawab kuesioner. Pada Tabel 3 berikut adalah data hasil analisis kuesioner penilaian mahasiswa terhadap implementasi Mata Kuliah *Microteaching* Pendidikan Bahasa Jepang.

Tabel 3: Penilaian Mahasiswa Terhadap Implementasi Mata Kuliah Microteaching Pendidikan Bahasa Jepang.

No	Pertanyaan	Mean	Standard Deviation
1	Dengan <i>microteaching</i> saya percaya saya menjadi terampil dalam mengajar.	4.60	0.494
2	Materi <i>microteaching</i> yang dibuat sangat bermakna bagi mahasiswa yang belajar <i>microteaching</i> .	4.77	0.425
3	Melalui <i>microteaching</i> , mahasiswa menjadi yakin akan memiliki keterampilan yang memadai untuk menjadi guru.	4.90	0.309
4	Dengan <i>microteaching</i> keterampilan dasar menjadi guru bahasa Jepang dinyatakan berikut ini menjadi meningkat.	4.31	0.468
5	Melalui <i>microteaching</i> keterampilan mahasiswa untuk mengajar inovatif menjadi meningkat.	4.21	0.410
6	<i>Microteaching</i> juga melatih mahasiswa untuk membuat persiapan mengajar dengan baik dan benar.	4.40	0.494
7	<i>Microteaching</i> juga meningkatkan kemampuan mahasiswa calon guru untuk menilai pembelajaran.	4.40	0.494
8	<i>Microteaching</i> meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menyisip pendidikan karakter dan literasi dalam pembelajaran.	4.40	0.494
9	<i>Microteaching</i> juga meningkatkan keterampilan mahasiswa mencari	4.31	0.468

	sumber materi online		
<b>Keseluruhan</b>		<b>4.48</b>	<b>0.500</b>

Dari hasil analisis penilaian mahasiswa terhadap implementasi mata kuliah *microteaching*, diperoleh nilai rata-rata 4.48 dengan standard deviasi 500. Ini menunjukkan bahwa implementasi mata kuliah *microteaching* berada pada kategori baik.

Manfaat pembelajaran *microteaching* secara lebih rinci dinyatakan dalam Tabel 4.

Tabel 4: Respon mahasiswa terhadap manfaat pelaksanaan pembelajaran *microteaching*.

No	Respon mahasiswa terhadap manfaat pelaksanaan pembelajaran <i>microteaching</i>
1	Pelaksanaan <i>microteaching</i> menyiapkan mental sebelum menjadi guru.
2	<i>Microteaching</i> melatih mahasiswa bisa mengajar, menilai diri sendiri, dan menyiapkan mental sebelum menjadi guru yang profesional.
3	Meningkatkan mental untuk menjadi guru yang profesional.
4	Mahasiswa dapat belajar lebih awal tentang berinteraksi langsung dengan siswa meskipun dengan teman sekelas. Mahasiswa mendapatkan gambaran tentang mengajar di kelas, dapat belajar RPP dan media pembelajaran, serta melatih kesiapan mental untuk menjadi guru bahasa Jepang.
5	Bisa melatih menjadi seorang guru yang profesional dan bertanggung jawab dengan menerapkan keterampilan dasar mengajar, serta bisa meningkatkan rasa percaya diri. Mahasiswa paham komponen mengajar seperti membuat RPP, memberi dan menilai ujian dan sebagainya.
6	Memahami bagaimana cara mengajar dan harus berani belajar dari kesalahan-kesalahan lewat refleksi yang diberikan.
7	Menjadi tahu cara-cara mengajar yang baik, mengenal berbagai metode dan strategi yang dipakai dalam mengajar.
8	Dapat melatih diri tentang cara mengajar di depan teman sekelas sebelum siap untuk PPL Riil
9	Tahu bagaimana cara mengajar, percaya diri, dan merasa siap mental untuk terjun ke lapangan.
10	Belajar tentang cara mengajar terutama memilih strategi mengajar.

Di samping itu, mahasiswa juga memberikan komentar tentang dampak pembelajaran *microteaching* terhadap keterampilan berbahasa Jepang mahasiswa. Dengan tuntutan simulasi pembelajaran bahasa

Jepang, memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan mereka berbahasa Jepang. Tabel 5 berikut menyajikan hasil tanggapan dari mahasiswa terkait pembelajaran *microteaching*.

Tabel 5: Tanggapan mahasiswa tentang dampak pembelajaran *microteaching* terhadap keterampilan berbahasa Jepang.

No	Tanggapan
1	Meningkatkan keterampilan berbicara.
2	Meningkatkan penguasaan kosa kata.
3	Meningkatkan cara memberikan perintah.
4	Meningkatkan keterampilan berbahasa Jepang.

Komentar yang diberikan pada Tabel 5 semua mahasiswa sependapat bahwa simulasi selama *microteaching* meningkatkan keterampilan berbahasa mereka, meskipun dalam kenyataannya (hasil observasi) mahasiswa sering merubah penjelasan ke dalam bahasa Indonesia ketika mereka sulit menjelaskan dalam bahasa Jepang.

Untuk mendapatkan data yang komprehensif, pengambilan data tentang implementasi *microteaching* juga dilakukan secara rinci pada setiap tahap. Tabel 6 berikut ini adalah hasil data yang diperoleh saat praktek pembelajaran mikro/*microteaching*.

Tabel 6: Asesmen Diri untuk Menilai Persiapan Mengajar.

No	Pernyataan	Sudah	Belum
1	Saya sudah mengacu pada silabus sebelum RPP ini dibuat.	100%	
2	Saya sudah menggunakan format RPP terbaru yang berlaku di sekolah.	100%	
3	Saya sudah mengembangkan pernyataan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar menjadi indikator yang operasional, yaitu yang mengandung unsur-unsur berikut: A = <i>Audience</i> (jelas siapa audien nya). B = <i>behavior</i> ( ada perilaku jelas dan dinyatakan dengan kata kerja operasional).	100%	

	C = <i>condition</i> (jelas kondisi yang diinginkan). D = <i>degree</i> (jelas tingkatan kompetensi yang ingin dicapai).		
4	Menggunakan pernyataan tujuan yang jelas.	100%	
5	Materi relevan dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	100%	
6	Sudah memperhatikan gerakan penguatan pendidikan karakter, keterampilan belajar abad 21 dan " <i>high order thinking</i> " siswa.	42%	58%
7	Jelas apa pendekatan dan metode yang dipakai.	100%	
8	Jelas media dan alat peraga yang digunakan.	100%	
9	Langkah-langkah pembelajaran yang digunakan:		
	a. Jelas dan mempermudah pemahaman peserta didik.	100%	
	b. Inovatif.	80%	20%
	c. Merangsang pemikiran tingkat tinggi.	60%	40%
	d. Memberikan kesempatan peserta didik untuk mempraktekkan penggunaan bahasa asing yang dipelajari.	100%	
	e. Menggunakan pengelolaan kelas yang efektif.	100%	
	f. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami sendiri dan merumuskan pengetahuan barunya berdasarkan pengalaman tersebut.	100%	
	g. Menarik .	80%	20%
10	Asesmen		
	a. Menilai sesuai dengan materi yang diajarkan.	100%	
	b. Relevan.	100%	
	c. Otentik.	100%	

	d. Sesuai dengan indikator .	100%	
	e. Disertai contoh.	80%	20%
	f. Ada rubrik penilaian.	100%	
11	Penutup		
	a. Membimbing peserta didik untuk merangkum materi yang diajar.	100%	
	b. Ada kegiatan penutup	100%	

Persepsi mahasiswa tentang simulasi praktek mengajar, diawali dengan penilaian diri terhadap persiapan mengajar yang dikerjakan oleh mahasiswa. Berdasarkan hasil asesmen diri, dapat diketahui bahwa ada beberapa point dari penilaian tersebut yang diyakini belum dipenuhi oleh mahasiswa. Misalnya 58% dari peserta (28 orang dari 48 mahasiswa) merasa bahwa mereka belum mampu mengakomodasi gerakan penguatan pendidikan karakter, keterampilan belajar abad 21 dan “*high order thinking*” siswa dalam persiapan mengajar mereka. Sekitar 20% mahasiswa juga merasa belum inovatif.

Karena proses pembuatan RPP dilakukan di luar jam pelajaran, maka sulit bagi dosen pengajar untuk mengontrol mahasiswa. Oleh sebab itu, sebagai bahan refleksi bagi mahasiswa dan dosen, maka instrumen 2 tentang asesmen diri untuk menilai proses pembuatan RPP bisa diberikan kepada mahasiswa. Tabel 7 menyatakan hasil asesmen diri untuk menilai proses pembuatan RPP.

Hasil kuesioner asesmen diri tentang persiapan membuat RPP dapat dinyatakan bahwa mahasiswa belum terbiasa mencari materi online karena sekitar 20 orang dari 48 mahasiswa menjawab ‘tidak’ pada pernyataan no 2. Dengan kata lain sekitar 28 dari 48 mahasiswa merasa terampil mencari materi online. Hasil wawancara memperjelas pernyataan 20 mahasiswa tersebut, dimana mereka merasa terlalu sombong jika menjawab dengan ‘ya’ karena meskipun mereka sudah sering mencari materi online, mereka belum berani mengatakan diri ‘terampil’. Hal yang menarik adalah pendapat mereka tentang membuat persiapan, 43 orang dari 48 mahasiswa menyatakan pembuatan RPP tidak efisien karena RPP yang mereka buat yaitu RPP format sekolah sesuai dengan kurikulum 2013. Menurut mereka RPP bisa dibuat lebih sederhana dan singkat.

Tabel 7: Asesmen Diri untuk Menilai Proses Persiapan (Pembuatan RPP).

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Waktu yang tersedia untuk mengerjakan persiapan mengajar cukup.	80%	20%
2	Saya terampil mencari materi secara online.	58%	42%
3	Saya banyak menemukan situs yang relevan untuk mengembangkan materi untuk bahan ajar saya. Diantaranya adalah ( <i>tulis contoh situs yang sudah Anda coba</i> ): a. <a href="https://www.nhk.or.jp">https://www.nhk.or.jp</a> b. <a href="https://siriushades.wordpress.com">https://siriushades.wordpress.com</a> c. <a href="https://kelaskita.com">https://kelaskita.com</a> d. <a href="http://erlangga.co.id/component/content/article/9579.html">http://erlangga.co.id/component/content/article/9579.html</a> e. <a href="http://erlangga.co.id/component/content/article/9578.html">http://erlangga.co.id/component/content/article/9578.html</a> f. <a href="http://erlangga.co.id/component/content/article/9577.html">http://erlangga.co.id/component/content/article/9577.html</a>	79%	21%
4	Bagi saya membuat persiapan dalam kelompok lebih baik dari bekerja sendiri.	40%	60%
5	Saya tidak mengalami masalah dalam membuat persiapan	58%	42%
6	Bagi saya membuat persiapan ini tidak efisien.	10,4%	89,6%

Keterampilan menjelaskan merupakan keterampilan yang memegang peranan sangat penting bagi calon guru Bahasa Jepang karena kejelasan informasi yang disampaikan sangat tergantung pada kualitas bahasa Jepang dari calon guru. Dari hasil penilaian asesmen sejawat yang tersaji pada tabel 8, dapat diketahui bahwa 60% (29 dari 48 mahasiswa) menyatakan bahwa mahasiswa calon guru kadang-kadang menggunakan variasi dalam menjelaskan sehingga kelas menjadi hidup dan menarik. Dengan kata lain, simulasi yang dilakukan mahasiswa tidak selalu menarik. Demikian juga halnya dengan strategi menjelaskan memotivasi peserta didik untuk bertanya dan berpikir kritis dimana 60% menjawab ‘kadang-kadang’. Dengan kata lain kedua hal tersebut, menurut mahasiswa, masih harus ditingkatkan.

Tabel 8: Penilaian Asesmen Sejawat: Keterampilan Menjelaskan.

No	Pernyataan	Ya	Kadang	Tidak
1	MCG memahami apa yang dijelaskannya.	100%		
2	MCG mendeskripsikan topik dengan tepat.	100%		
3	MCG menjelaskan konsep dengan menggunakan langkah-langkah yang mudah dipahami.	100%		
4	Strategi menjelaskan yang digunakan MCG dalam melaksanakan pembelajaran bagus dan bermakna.	80%	20%	
5	MCG menggunakan variasi dalam menjelaskan sehingga kelas menjadi hidup dan menarik.	40%	60%	
6	Gestur/gerak tubuh dan ekspresi yang digunakan MCG tepat.	80%	20%	
7	Struktur ide yang disampaikan MCG jelas.	100%		
8	Pengelolaan waktu yang digunakan pembicara akurat.	100%		
9	Saya pikir saya mampu lebih baik dari MCG.		100%	
10	Strategi menjelaskan memotivasi peserta didik untuk bertanya dan berpikir kritis.	40%	60%	

Untuk meningkatkan keterampilan menjelaskan, Tabel 9 menjelaskan tentang hal-hal yang dilakukan mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan menjelaskan.

Tabel 9: Asesmen diri untuk meningkatkan keterampilan menjelaskan.

No	Pertanyaan	Penilaian (n=48 orang)				
		4	3	2	1	0
1	Saya mempraktekkan bahasa asing yang saya pelajari selama 30 menit setiap hari agar keterampilan menjelaskan saya meningkat.		10%	90%		
2	Saya membaca buku atau artikel dalam bahasa asing yang saya		20%	80%		

	pelajari untuk meningkatkan pembendaharaan kosa kata saya.					
3	Saya suka mengerjakan kegiatan mandiri untuk mempraktekkan bahasa asing yang saya pelajari tanpa disuruh guru.		40%	60%		
4	Saya suka menonton siaran dalam bahasa asing yang saya pelajari untuk menambah wawasan budaya bahasa target.		20%	80%		
5	Saya suka menjalin komunikasi dengan penutur asli bahasa asing yang saya pelajari.	80%	20%			

4=sering, 3=biasanya, 2=kadang-kadang, 1=jarang, 0= tidak pernah

Dari semua strategi yang dinyatakan, menjalin komunikasi dengan penutur asli dianggap paling sering dilakukan oleh mahasiswa. Hal ini bisa dimaklumi karena ketersediaan sukarelawan penutur asli sangat membantu mahasiswa dalam berkomunikasi dalam bahasa Jepang.

Keterampilan-keterampilan dasar yang dipraktekkan oleh mahasiswa secara implisit memberdayakan keterampilan 5C mahasiswa baik itu di bidang *communication* (komunikasi), *collaboration* (Kolaborasi), *creativity* (kreativitas) *critical thinking* (pemikiran kritis), dan *character* (karakter). Keterampilan menjelaskan merupakan salah satu keterampilan dasar yang mendidik mahasiswa calon guru untuk mampu mengkomunikasikan ide agar konsep mudah dipahami siswa. Kolaborasi selalu dilatih baik dalam tahapan persiapan maupun dalam praktek simulasi. Mahasiswa ditugaskan kerja kelompok dalam mencari materi *online*, kemudian dalam simulasi selama praktikum di kelas mereka saling memberikan input dan masukan untuk perbaikan. Kreativitas sangat ditekankan oleh dosen pengajar baik itu dalam mengembangkan media, memilih strategi mengajar maupun dalam memilih permainan dan lagu. Pemikiran kritis mahasiswa dilatih saat diskusi maupun saat memberikan penilaian sejawat agar mampu memperbaiki kelemahan dalam simulasi mengajar. Pendidikan karakter selalu ditekankan sejak awal perkuliahan dan

merupakan kebijakan lembaga sejak beberapa tahun sebelumnya.

## **Pembahasan**

Hasil analisis data tentang persepsi mahasiswa bisa dinyatakan secara umum bahwa mahasiswa memiliki persepsi yang positif tentang pelaksanaan pembelajaran *microteaching* di Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Undiksha. Penggunaan buku ajar *microteaching* dirasakan sangat memberikan manfaat karena mahasiswa memiliki buku pegangan yang bisa dipakai sebagai acuan untuk memahami konsep dasar tentang *microteaching*. Hal ini terlihat dari penilaian mahasiswa terhadap buku ajar tersebut yaitu sangat baik. Pandangan mahasiswa juga memperjelas bahwa konsep yang ditulis dalam buku ajar sangat bermanfaat disamping penggunaan bahasa pengantar dinilai mudah untuk dipahami.

Tanggapan mahasiswa ini sangat penting karena buku ajar *microteaching* merupakan sumber utama yang digunakan dalam pembelajaran *microteaching* yang mempunyai peran penting dalam pengenalan konsep *microteaching* dan keterampilan dasar mengajar yang harus dikuasai mahasiswa. Di samping itu, kejelasan dan kemudahan bahasa pengantar buku ajar juga penting untuk diperhatikan agar mahasiswa membaca buku dengan nyaman dan mudah mencerna maknanya.

Penguasaan konsep dasar *microteaching* dan keterampilan dasarnya merupakan fondasi dasar agar mereka mampu mempraktekkan tiap-tiap keterampilan dasar untuk mengajarkan topik/tema tertentu. Dalam membuat perencanaan pembelajaran (RPP) mahasiswa merasakan bahwa pembelajaran *microteaching* melatih mereka membuat perencanaan menjadi lebih baik. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan Bell (2007) bahwa pembelajaran *microteaching* tidak saja meningkatkan keterampilan praktek mengajar mahasiswa tetapi juga dalam membuat perencanaan.

Dalam pembuatan perencanaan pembelajaran, sebagian besar mahasiswa merasa bahwa pembuatan RPP tersebut tidak efisien, disebabkan banyaknya poin yang harus dimasukkan. Mereka beranggapan bahwa RPP bisa dibuat lebih sederhana. Hal ini tentunya bukan menjadi kendala lagi pada pembelajaran sekarang, dimana terdapat perubahan dalam pembuatan RPP yang dituntut oleh pemerintah yaitu hanya satu halaman.

Selain hal di atas, dalam usaha meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam membuat perencanaan, terdapat beberapa poin yang masih menjadi kendala bagi mahasiswa. Menurut mahasiswa hal yang belum mereka kuasai yaitu keterampilan abad 21, mengakomodasi keterampilan berpikir tingkat tinggi dan inovatif dalam perencanaan pembelajaran. Ketiga hal tersebut merupakan bagian dari implementasi kurikulum 2013. Dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 70/Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan dinyatakan bahwa pengembangan Kurikulum 2013 dilandasi oleh adanya tantangan eksternal dengan adanya arus globalisasi. Dengan fenomena ini, maka keterampilan abad 21 yang diantaranya menyangkut keterampilan belajar dan inovasi (yang sering disingkat 4C yaitu *creativity, critical thinking, communication and collaboration*) oleh Trilling dan Fadel (2009) sangat mutlak harus dikuasai. Beberapa mahasiswa merasa belum percaya diri tentang strategi memasukkan keterampilan abad 21, dimana masalah ini menjadi masukan bagi dosen pengampu mata kuliah untuk lebih menekankan dalam perkuliahan. Di samping hal itu, keterampilan dalam mengakomodasi keterampilan berpikir tingkat tinggi juga dirasakan sebagai keterampilan yang sulit bagi mahasiswa. Saran yang diberikan oleh dosen pembimbing adalah meningkatkan rasa ingin tahu mahasiswa dengan melatih mereka meningkatkan keterampilan bertanya. Keterampilan bertanya merupakan keterampilan yang sangat perlu untuk dilatih (Shah & Masrur, 2011; Remesh, 2013; Ghafoor dkk, 2012; Saban & Çoklar, 2013 dalam Padmadewi, Artini & Agustini, 2017) dinyatakan bahwa keterampilan bertanya dibedakan menjadi dua yaitu keterampilan bertanya dasar dan keterampilan bertanya lanjut. Dalam konteks melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi, maka mahasiswa calon guru bisa mendidik siswa untuk bertanya mulai dari bertanya dasar, dan jika bertanya dasar sudah terampil, maka mereka bisa dilatih untuk bertanya tingkat lanjut. Bertanya tingkat lanjut meliputi beberapa keterampilan yaitu keterampilan mengubah pertanyaan untuk merangsang pemikiran kritis, menggunakan pertanyaan secara implisit untuk menggali jawaban divergen dan kompleks, dan memberikan urutan pertanyaan yang



membimbing dan merangsang jawaban, serta membantu peserta didik. Hal ini dianggap sulit oleh beberapa mahasiswa sehingga pada saat simulasi banyak mahasiswa menggunakan bahasa Indonesia ketika mereka menggunakan keterampilan bertanya lanjut.

Pitoy (2012) menyatakan bahwa memahami informasi secara rinci adalah kunci untuk bisa berbagi informasi. Oleh sebab itu, keterampilan dalam bahasa asing sangat dibutuhkan agar calon guru bisa berbagi informasi kepada siswa secara benar. Sehubungan dengan hal ini, persepsi mahasiswa tentang keterampilan menjelaskan sangat perlu dicermati. Tabel 8 menjelaskan hasil penilaian teman sejawat tentang keterampilan menjelaskan. Dari hasil tersebut ternyata mahasiswa merasa bahwa beberapa mahasiswa kadang-kadang belum menjelaskan dengan baik. Hal yang menarik adalah semua mahasiswa merasa bahwa mereka bisa menjelaskan lebih baik dari temannya. Kepercayaan diri tinggi ini dianggap sangat positif agar mahasiswa calon guru yakin bisa meningkatkan diri lebih baik dari teman sejawatnya.

Tabel 9 menggali kegiatan yang dilakukan mahasiswa tentang strategi belajar untuk meningkatkan keterampilan menjelaskan mereka. Hal ini sangat perlu bagi dosen pengampu agar memudahkan memberi saran sesuai dengan apa yang disenangi oleh mahasiswa. Dari Tabel 9 bisa diketahui bahwa mahasiswa menggunakan berbagai strategi untuk meningkatkan keterampilan menjelaskan yaitu dengan menggunakan media, serta beragam cara yang digunakan untuk melatih keterampilan berbahasa mereka. Strategi yang paling sering digunakan oleh mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan menjelaskan adalah menjalin komunikasi dengan penutur bahasa Jepang.

Di samping keterampilan menjelaskan secara umum, mahasiswa memberikan tanggapan bahwa implementasi pembelajaran *microteaching* bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan mereka mengajar, hal ini diperkuat oleh data kuisioner menunjukkan hasil dengan kategori baik. Hal ini mengkonfirmasi penelitian-penelitian sebelumnya (Fernandez & Robinson, 2006; Kilic, 2010; Ismail, 2011; Donnelly & Fitzmaurice, 2011; Anthonia, 2014; Astika, 2014). Penggunaan asesmen diri dan asesmen sejawat sangat penting dalam pembelajaran *microteaching*. Tetapi pada kenyataannya,

diskusi dengan teman sejawat dan asesmen teman sejawat sangat jarang terjadi bahkan hanya dilakukan sekali atau dua kali setahun (Tiknaz & Sutton, 2006). Dengan demikian diharapkan studi ini bisa mengkonfirmasi perlunya asesmen diri dan asesmen sejawat untuk mendapatkan refleksi bagi mahasiswa dalam upaya meningkatkan keterampilan mereka mengajar.

Diharapkan persepsi mahasiswa dalam kajian ini bisa menginspirasi para dosen *microteaching* terutama dalam pembelajaran bahasa asing untuk memahami kondisi riil mahasiswa sehingga bisa membantu mereka menjadi lebih terampil dalam mengajar bahasa asing. Meskipun penelitian ini memberikan tanggapan yang positif, perlu penelitian lebih lanjut apakah persepsi mahasiswa berkorelasi dengan keterampilan mereka mengajar, yang bisa menjadi rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut di waktu mendatang.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran *microteaching* sangat penting dalam membentuk keterampilan guru mengajar. *Microteaching* merupakan muara pertemuan teori dan praktek. Pembelajaran *microteaching* menuntut calon guru untuk mampu mempraktekkan teori keguruan yang dipelajari baik itu dalam merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran maupun untuk melaksanakan asesmen. Mempraktekkan tiap-tiap keterampilan dasar perlu mendapat input tidak saja dari dosen pengajar tetapi juga dari mahasiswa sendiri maupun dari teman sejawat. Tanggapan yang diberikan oleh mahasiswa memberikan informasi dari perspektif mahasiswa yang sangat penting untuk diperhatikan dan dicermati agar dosen pengampu mata kuliah *microteaching* bisa memberikan masukan tepat sasaran sesuai dengan situasi dan kondisi mahasiswa. Persepsi yang diberikan mahasiswa merupakan kondisi nyata tentang kondisi mahasiswa itu sendiri yang sering diabaikan oleh dosen pengampu. Diharapkan hasil penelitian ini bisa memberikan masukan kepada dosen *microteaching* tidak hanya untuk pendidikan bahasa Jepang tetapi juga untuk pendidikan bahasa asing lainnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat terselenggara dengan bantuan dana DRPM Dikti, serta kerjasama dari pengajar serta mahasiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anthonia, O.I. (2014). Microteaching: a technique for effective teaching. *African Research Review. An International Multidisciplinary Journal, Ethiopia*, 8(4), 183-197.
- Astika, G. (2014). Reflective teaching as alternative assessment in teacher education: a case study of pre-service teachers. *TEFLIN Journal*, 25(1).
- Bell, N. D. (2007). Microteaching: what is it that is going on here? *Linguistics and Education*, 18(1), 24-40.
- Bello, A.O., & Ayelaagbe, S.O. (2015). Microteaching: a strategy for training quality teachers in Nigerian Colleges of Education. *Journal of Qualitative Education*, 11(1), 1-8.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Los Angeles: Sage.
- Donnelly, R., & Fitzmaurice, M. (2011). Towards productive reflective practice in microteaching. *Innovations in Education and Teaching International*, 48(3), 335-346.
- Fernandez, M. L. (2005). Learning through microteaching lesson study in teacher preparation. *Action in Teacher Education*, 26, 37-47.  
<https://doi.org/10.1080/01626620.2005.10463341>
- Fernandez, M., & Robinson, M. (2006). Prospective teachers' perspectives on microteaching lesson study. *Education*, 127(2), 203-215.
- Ghafoor, A., Kiani, A., & Kayani, S. (2012). An exploratory study of microteaching as an effective technology. *International Journal of Business and Social Science*, 3(4). Diakses dari [www.ijbssnet.com](http://www.ijbssnet.com).
- Ghanaguru, S., Nair, P., & Yong, C. (2013). Teacher trainers' beliefs in microteaching and lesson planning in a teacher training institution. *The English Teacher*, 42(2).
- Ismail, S. A. A. (2011). Student teachers' microteaching experiences in pre-service English Teacher Education Program. *Journal of Language Teaching and Research*, 2(5), 1043-1051.  
[https://doi.org/10.4304/jltr.2.5.1043\\_1051](https://doi.org/10.4304/jltr.2.5.1043_1051)
- Kilic, A. (2010). Learner-centered microteaching in teacher education. *International Journal of Instruction*, 3(1). Diakses dari [www.e.iji.net](http://www.e.iji.net).
- Kpanja, E. (2001). A study of the effects of video tape recording in microteaching training. *British Journal of Educational Technology*, 32(4), 483-486.  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.288>
- Kumar, S. (2016). Microteaching "an efficient technique for learning effective teaching" *International Journal of Research in IT and Management (IJRIM)*, 6(8), 51-61.
- Ping, W. (2013). Microteaching: a powerful tool to embedding the English teacher certification testing in the development of English teaching methodologies. *International Journal of English Language and Literature Studies*, 2(3), 163-175. Retrieved from <http://www.aessweb.com/journal-detail.php?id=5019>.
- Pitoy, S. P. (2012). Information and language for communicative communication. *TEFLIN Journal*, 23(1).  
<http://dx.doi.org/10.15639/teflinjournal.v23i1/91-114>
- Padmadewi, N. N., Artini, L. P., & Agustini, D. A. E. (2017). *Pengantar Microteaching*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Padmadewi, N.M., & Mardani, D. S. M. (2017). Penyesuaian model pembelajaran mata kuliah microteaching berbasis standar proses kurikulum 2013 untuk lptk penyelenggara pendidikan bahasa Jepang di bali (Laporan Hasil Penelitian tidak dipublikasikan).
- Partnership for advance Clinical Education (PACE). Microteaching. Diakses dari: [Microteaching-\(PACE\).pdfch3.uonbi.ac.ke/sites/default/files/chs/chs/Microteaching-\(PACE\).pdf](http://Microteaching-(PACE).pdfch3.uonbi.ac.ke/sites/default/files/chs/chs/Microteaching-(PACE).pdf).
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81a Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 160 Tahun 2014 tentang Pemberlakuan Kurikulum 2006 dan Kurikulum 2013.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2014 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor No 70 / Tahun 2013 Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/ Madrasah Aliyah Kejuruan.
- Remesh, A. (2013). Microteaching an effective technique for learning effective teaching. *Journal of Research in Medical Science*, 18(2), 158-163. Diakses dari [www.ncbi.nlm.nih.gov](http://www.ncbi.nlm.nih.gov).
- Saban, A., & Çoklar, A. N. (2013). Pre-service teachers' opinions about the microteaching method in teaching practice classes. *TOJET. The Turkish Online Journal of Educational Technology*,

- 12(2), 234-240. Diakses dari <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1015454.pdf>.
- Shah, S. M. H., & Masrur, R. (2011). Impact of microteaching skills on the performance of primary school teachers. *Gomal University Journal of Research*, 27(1), 15-29. Diakses dari <http://www.gomal.pk/GUJR/PDF/PDF-June-2011/3%20Manzoor%2015-29%20Paper.pdf>.
- Tiknaz, Y., & Sutton, A. (2006). Exploring the role of assessment tasks to promote formative assessment in Key Stage 3 Geography: evidence from twelve teachers. *Assessment in Education* 13(3), 327-343. <https://doi.org/10.1080/09695940601035502>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21<sup>st</sup> Century Skills: Learning for Life in our Time*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Centre for Teaching and Learning Harvard University. (1999). What is Microteaching? Diakses dari [site.harvard.edu/fs/html/icb.topic58474/microteaching.html](http://site.harvard.edu/fs/html/icb.topic58474/microteaching.html).
- Teaching Support Services. Diakses dari [www.tss.uoguelph.ca](http://www.tss.uoguelph.ca).



## The Speech Act of Complaining in Japanese Anime

Laras Wibawati Citra, Idah Hamidah, Dian Bayu Firmansyah\*

*Jurusan Bahasa & Sastra Asia Timur, Program Studi Sastra Jepang, Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto, Indonesia*  
[dbayuf@unsoed.ac.id](mailto:dbayuf@unsoed.ac.id)

### ABSTRACT

The purpose of this research is to find out the form of speech act of complaint by children character on “Stand by Me Doraemon” film and to describe complaint strategy that is used by the children to older people and among children. This research used illocutionary speech acts theory by Searle (1975) and theory of complaint strategies by Trosborg (1995). This research used descriptive qualitative method. The results found 30 data containing complaints by children's character to older people and among children either directly or indirectly. Based on Trosborg classifications, the complaint strategies found in this study can be categorized into four categories, including complaint strategy with no explicit reproach (4 data), complaint strategy with expression of annoyance or disapproval (17 data), complaint strategy with accusation (1 data), and complaint strategy with blaming (8 data). The findings also showed that the children character on this film mainly use complaining strategies with expression of annoyance or disapproval.

### KEYWORDS

Speech act; Illocutionary act; Complaint strategy; Children; Film

### ARTICLE INFO

*First received: 21 September 2020*

*Final proof accepted: 25 November 2020*

*Available online: 31 December 2020*

## PENDAHULUAN

Sebagai makhluk sosial, manusia pasti membutuhkan manusia lainnya dalam beberapa hal tertentu. Manusia dalam menjalani perannya memerlukan sebuah simbol untuk mengkomunikasikan segala pemikiran dan perasaannya yang dimiliki. Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling efektif untuk berinteraksi dengan orang lain.

Bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi sehari-hari terbagi menjadi dua sarana, yaitu bahasa lisan dan bahasa tulisan.

Bahasa lisan adalah bahasa yang diucapkan dan merupakan hubungan atau komunikasi secara langsung, sedangkan bahasa tulisan adalah rekaman visual dalam bentuk huruf-huruf dan tanda-tanda baca dari bahasa lisan dan merupakan hubungan atau komunikasi secara tidak langsung.

Komunikasi dapat berjalan dengan baik bila bahasa yang digunakan dapat dimengerti oleh penutur maupun mitra tutur. Oleh karena itu, penutur maupun mitra tutur harus mampu menginterpretasikan makna yang terkandung dalam sebuah komunikasi. Ilmu yang digunakan untuk mempelajari tentang makna terkandung dalam ilmu pragmatik.

Yule (2006) mengungkapkan bahwa pragmatik adalah studi tentang makna yang disampaikan oleh penutur atau penulis dan ditafsirkan oleh pendengar atau pembaca. Pragmatik merupakan ilmu yang mengkaji mengenai makna kalimat yang diucapkan/dituturkan oleh pembicara/penutur kepada pendengar/mitra tutur dan kemudian disesuaikan dengan konteks serta situasi yang sedang berlangsung

Salah satu hal yang paling penting dalam interpretasi percakapan secara pragmatik adalah konsep tindak tutur (Nurgiyantoro, 2002). Penutur berusaha mengungkapkan dirinya kepada mitra tutur, mereka tidak hanya menghasilkan tuturan yang mengandung kata-kata dan struktur-struktur gramatikal saja, tetapi mereka juga memperlihatkan tindakan-tindakan melalui tuturan-tuturan itu (Yule, 2006). Tindakan-tindakan yang dilakukan atas dasar tuturan-tuturan tersebut dinamakan tindak tutur.

Searle membagi tindak tutur menjadi tiga jenis tindakan yang berbeda, yaitu tindak lokusioner '*locutionary act*', tindak ilokusioner '*illocutionary act*', dan tindak perlokusioner '*perlocutionary act*' (Searle dalam Nadar, 2013). Tindak lokusioner adalah tindak tutur yang semata-mata menyatakan sesuatu, sedangkan tindak ilokusioner adalah apa yang ingin dicapai oleh penuturnya pada waktu menuturkan sesuatu dan dapat merupakan tindakan menyatakan, berjanji, meminta maaf, mengancam, meramalkan, memerintah, meminta, dan lain sebagainya. Jenis tindak tutur lain adalah tindak perlokusioner, yaitu tindakan untuk mempengaruhi lawan tutur seperti memalukan, mengintimidasi, membujuk, dan lain-lain.

Searle dalam Nadar (2013) mengklasifikasikan tindak tutur ilokusi dibedakan menjadi 5 jenis berdasarkan tujuan si penutur, yaitu tindak tutur asertif (*assertives*), direktif (*directives*), komisif (*commissives*), ekspresif (*expressives*), dan deklaratif (*declarations*) (Searle dalam Leech, 1993). Hal yang membuat penulis tertarik untuk memilih menggunakan teori tindak tutur ilokusi karena tindak tutur ilokusi merupakan tindakan melakukan sesuatu yang mempunyai maksud dan fungsi tertentu dan hal tersebut berkaitan dengan penelitian penulis. Jenis tindak tutur yang termasuk dalam kelompok ini dan akan dibahas oleh penulis adalah mengeluh (*complaint*).

Dalam penelitian bidang linguistik, dapat menggunakan film atau drama sebagai sumber data. Sehingga penulis menggunakan film *Stand by Me Doraemon* sebagai sumber data dari penelitian penulis.

Penelitian ini terfokus kepada tindak tutur mengeluh yang dilakukan oleh tokoh anak-anak terhadap orang tua dan anak terhadap teman sebayanya di film *Stand by Me Doraemon*. Film tersebut mengandung banyak makna dan tuturan mengeluh yang dilakukan oleh tokoh anak-anak terutama oleh pemeran utama, yaitu Nobita. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti bagaimana bentuk tindak tutur mengeluh yang muncul di dalam film tersebut dan strategi yang digunakan oleh penutur dalam mengungkapkan keluhannya tersebut kepada mitra tutur yang merupakan teman sebaya dan kepada mitra tutur yang lebih tua.

Berikut ini merupakan contoh tuturan mengeluh yang dimaksud.

Situasi Tuturan: Percakapan antara Mama dan Nobita, pagi hari di rumah Nobita. Saat itu Nobita sedang tidur dan Mamanya membangunkan Nobita yang sudah kesiangan untuk berangkat sekolah.

Mama : *Iikagenni okinasai!*  
Cepat bangun!  
Nobita : *Nande motto hayaku okoshitekurenaino mama!*  
Kenapa mama tidak membangunkan aku lebih cepat!  
(*Stand by Me Doraemon*, menit ke 00.01.23)

Tuturan di atas menyampaikan keluhan Nobita karena dia bangun kesiangan. Pada situasi di atas, Nobita yang bangun kesiangan menunjukkan keluhannya kepada mamanya. Dia berpikir bahwa dia kesiangan karena mamanya tidak membangunkannya lebih awal.

Kata yang menunjukkan keluhan adalah "*Hayaku okoshitekurenainno*" "mengapa tidak membangunkanku lebih cepat?" Hal tersebut tampak pada pertanyaan "*Nande*" yang dilontarkan oleh Nobita dengan ekspresi kaget setelah melihat jam yang menandakan dia kesiangan. Kemudian dilanjutkan dengan "*Okoshitekurenai*" yang berarti "tidak membangunkanku". Lalu di akhir kalimat terdapat partikel *no* yang memberikan nuansa penekanan pada pertanyaan, dimana Nobita meyakini bahwa mamanya benar-benar tidak membangunkan Nobita lebih awal. Strategi keluhan yang digunakan pada percakapan di atas adalah strategi dengan menyalahkan tindakan (orang).

Hal-hal yang mengakibatkan keluhan tersebut yang menjadi dasar penulis untuk meneliti seperti apa macam-macam bentuk tuturan mengeluh yang dilakukan oleh anak-anak dan strategi yang digunakan untuk mengungkapkan keluhan dalam bahasa Jepang. Sesuai dengan latar belakang di atas, penelitian ini difokuskan pada strategi yang dipakai dan bentuk tindak tutur mengeluh yang digunakan baik secara langsung maupun tidak langsung.

## Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai tindak tutur ilokusi terdapat dalam Nurhasanah (2010) yang mendeskripsikan tindak tutur mengeluh secara langsung yang cenderung dilakukan oleh penutur yang status sosialnya lebih tinggi dari mitra tutur, baik hubungannya di antara mereka akrab ataupun tidak. Tuturan mengeluh yang mereka gunakan adalah strategi keluhan isyarat, keluhan dengan menyalahkan kekesalan, dan keluhan dengan cara menyalahkan. Sedangkan penutur yang status sosialnya lebih rendah dari mitra tutur melakukan tindak tutur mengeluh dengan isyarat, kekesalan, dan menyalahkan. Strategi keluhan isyarat dilakukan karena hubungan di antara mereka tidak akrab. Sedangkan strategi keluhan dengan cara menyalahkan dilakukan karena hubungan yang terjalin di antara mereka akrab. Strategi-strategi yang digunakan oleh penutur bahasa Jepang di dalam drama seri Jepang yang berjudul *Shokojo Seira* dalam mengungkapkan keluhannya menggunakan pendekatan sosiopragmatik yang dikaitkan dengan konsep strategi mengeluh Anna Trosborg. Metode yang digunakan dalam penelitiannya adalah metode teknik kepustakaan, sedangkan metode penulisan yang dilakukan menggunakan metode eksposisi.

Winoto dan Bayu (2012) meneliti tindak tutur mengeluh berdasarkan tokoh wanita protagonis dan tokoh pria protagonis yang terdapat dalam film *Great Teacher Onizuka*. Dalam penelitiannya, Winoto dan Bayu (2012) menemukan bahwa *complainer* pria cenderung menggunakan strategi *Annoyance* karena strategi tersebut bersifat spontan dan merupakan strategi yang paling mudah dituturkan untuk mengekspresikan perasaan *complainer* yang buruk dan tidak baik. Sementara itu *complainer* wanita cenderung menggunakan strategi *Ill Consequence* karena sifat tokoh Fuyutsuki yang cenderung halus dan sopan, maka sebelum menuturkan keluhannya ia akan berpikir dahulu mengenai konsekuensi

buruk yang akan ia hadapi. Dalam penelitiannya, Winoto dan Bayu (2012) menganalisis tindak tutur mengeluh dengan teori Austin dan Searle lalu mengkaitkannya dengan teori strategi mengeluh Anna Trosborg.

Benning dan Parwati (2018) menyatakan bahwa tindak tutur mengeluh yang dilakukan oleh anak-anak secara langsung, baik anak kepada orang tua maupun anak terhadap anak lainnya, hubungan sosial antara penutur dan mitra tutur sangat berpengaruh dalam pemilihan strategi mengeluh. Hasil yang ditemukan menunjukkan 3 strategi mengeluh yang digunakan oleh tokoh dalam drama yaitu strategi keluhan tidak langsung (isyarat), strategi keluhan dengan menyatakan kekesalan, dan strategi keluhan dengan cara menyalahkan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah serial drama yang berjudul *Suki Na Hito Ga Iru Koto*. Dalam penelitiannya, Hadi menganalisis tindak tutur mengeluh dengan pendekatan pragmatik dan mengkaitkannya dengan teori strategi mengeluh Anna Trosborg.

Aprianti (2018) mendeskripsikan penggunaan tindak tutur ilokusi direktif “memerintah” dalam drama *Kodo Buru – Dokuta Heri Kinkyu Kyumei*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dan menggunakan teknik simak catat untuk pengumpulan data.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu, ada beberapa kesamaan yang terdapat dalam penelitian penulis yang terletak pada objek kajian yaitu tindak tutur dan strategi mengeluh menggunakan teori Anna Trosborg, lalu yang membedakan penelitian penulis dengan penelitian terdahulu adalah penulis fokus kepada tindak tutur mengeluh secara langsung maupun tidak langsung yang dilakukan oleh tokoh anak-anak kepada orang tua maupun orang teman sebayanya dalam film *Stand by Me Doraemon*.

## Tindak Tutur

Searle dalam Nadar (2009) mengungkapkan bahwa unsur paling kecil pada suatu proses komunikasi adalah tindak tutur seperti menyatakan, membuat pernyataan, memberi perintah, menguraikan, menjelaskan, meminta maaf, berterimakasih, mengucapkan selamat, dan lain-lain.

Chaer (1995) berpendapat bahwa tindak tutur adalah makna dari bentuk kalimat yang membedakan lokusi, ilokusi, perlokusi dan mengikuti situasi dalam penentuan makna bahasa.

Teori tindak tutur memusatkan perhatian pada penggunaan bahasa mengkomunikasikan maksud dan tujuan pembicara. Tindak tutur adalah makna dari bentuk kalimat yang membedakan lokusi, ilokusi, perlokusi, dan mengikutsertakan situasi dalam penentuan makna bahasa. Teori tindak tutur memusatkan perhatian pada cara penggunaan bahasa dalam mengkomunikasikan maksud dan tujuan tuturan.

Kasher dalam Putrayasa (2014) mengemukakan bahwa secara pragmatis setidaknya terdapat tiga jenis tindakan yang dapat diwujudkan oleh seorang penutur, yakni tindak lokusi (*locutionary act*), tindak ilokusi (*illocutionary act*), dan tindak perlokusi (*perlocutionary act*). Pertama, tindak tutur lokusi (*hatsuwa kouji*) ialah tindak tutur yang menyatakan sesuatu dalam arti 'berkata' atau tindak tutur dalam bentuk kalimat yang bermakna dan dapat dipahami. Tindak tutur lokusi mengacu pada tindakan penutur dalam mengucapkan sesuatu (*The Act of Saying Something*). Kedua, tindak tutur ilokusi (*hatsuwa naikou*) ialah tindakan melakukan sesuatu yang mempunyai maksud dan fungsi tertentu atau dapat dikatakan *The Act of Doing Something*. Tindak tutur ilokusi berfungsi menyampaikan sesuatu dengan maksud untuk melakukan tindakan yang ingin dicapai oleh penutur pada waktu menuturkan sesuatu kepada mitra tuturnya.

Menurut Searle dalam Leech (1993) tindak tutur ilokusi berdasarkan tujuan si penutur, yaitu sebagai berikut:

1. Asertif (*Assertives*)  
Pada tindak tutur ini penutur terikat pada kebenaran proposisi yang diungkapkan misalnya, menyatakan, menyebutkan, menunjukkan, melaporkan.
2. Direktif (*Directives*)  
Pada tindak tutur ini bertujuan menghasilkan suatu efek berupa tindakan yang dilakukan mitra tutur ilokusi ini, misalnya memesan, memerintah, memohon, menuntut, memberi nasehat.
3. Komisif (*Commissives*)  
Pada tindak tutur ini, mengikat penuturnya untuk melaksanakan apa yang disebut di dalam ujarannya. Misalnya berjanji, bersumpah, mengancam.
4. Ekspresif (*Expressives*)  
Tindak tutur yang dilakukan dengan maksud agar ujarannya diartikan sebagai evaluasi tentang hal yang disebutkan dalam ujaran tersebut. Misalnya mengeluh, memuji, mengucapkan terima kasih, mengkritik.

#### 5. Deklarasi (*Declarations*)

Tindak tutur deklarasasi merupakan tindak tutur yang dilakukan si penutur dengan maksud untuk menciptakan hal (status, keadaan, dan sebagainya) yang baru. Misalnya memutuskan, membatalkan, melarang, mengizinkan, memberi maaf.

Menurut linguistik, tindak ilokusi dapat dilakukan dengan dua acara yaitu secara langsung dan secara tidak langsung. Tindak tutur secara langsung yaitu tindak tutur yang diungkapkan secara lugas (terus terang) dan apa adanya, sedangkan tindak tutur tidak langsung yaitu tindak tutur yang diungkapkan melalui (bentuk) tuturan lain.

Ketiga, ada tindak perlokusi (*hatsuwa baikai kouji*). Tindak perlokusi adalah tindak tutur yang menumbuhkan pengaruh (*effect*) kepada mitra tutur. Tindak tutur ini disebut juga sebagai *The Act of Affecting Someone* (Searle dalam Leech, 1993).

### Strategi Mengeluh

Dalam menyatakan keluhan, terdapat banyak strategi yang bisa digunakan oleh penutur, baik secara langsung maupun tidak langsung. Trosborg dalam Benning dan Parwati (2018) menyatakan bahwa terdapat 4 strategi mengeluh (*No explicit reproach, Expression of annoyance or disapproval, Accusations, dan Blaming*) yang kemudian dipecah menjadi 8 substrategi (*Hints, Annoyance, Ill consequences, Indirect accusation, Direct accusation, Modified blame, Explicit Blame of the Accused's Action, dan Explicit Blame of the Accused as a Person.*)

Tuturan mengeluh ke dalam 4 kategori direalisasikan ke dalam 8 strategi. Berikut penjelasan singkat masing-masing strategi mengeluh:

1. Keluhan Implisit (*No explicit reproach*)  
Strategi mengeluh dengan keluhan implisit ini dilakukan dengan tidak menyebutkan hal yang dikeluhkan kepada mitra tutur supaya menghindari terjadinya konflik. Pernyataan yang dituturkan oleh penutur menyiratkan bahwa penutur mengetahui tentang tindakan yang terjadi merupakan tanggung jawab dari mitra tutur. Tindakan ini digolongkan ke dalam strategi kesatu, atau strategi yang paling lemah. Strategi pertama ini hanya terdapat satu sub strategi, yaitu Isyarat (*Hint*). Penutur menggunakan isyarat untuk menuturkan hal yang akan dikeluhkan kepada mitra tuturnya, sehingga mitra tutur bisa saja tidak menyadari bahwa keluhan tersebut ditujukan kepadanya.

Contoh:

*The kitchen was clean and orderly when I left it last.*  
Dapur ini bersih dan teratur ketika aku meninggalkannya terakhir kali.

2. Ungkapan kekesalan/ ketidaksetujuan (*Expression of disapproval*)

Penutur mengekspresikan rasa tidak suka, kecewa maupun terganggu terkait hal yang dirasa buruk bagi penutur. Dalam strategi ini, dibagi menjadi dua sub strategi, yaitu:

a) Kekesalan (*Annoyance*)

Strategi kedua ini merupakan keluhan dengan menuturkan kekesalan. Penutur mengekspresikan kekesalan, menyampaikan kejengkelan, ketidaksukaan, dan sebagainya kepada situasi dan tindakan yang dianggap buruk bagi penutur tanpa menyebutkan bahwa mitra tutur harus bertanggung jawab atas keluhannya.

Contoh:

*Look at these things, all over the place.*

Lihat semua benda ini, di seluruh penjuru tempat ini.

b) Konsekuensi buruk (*Ill consequence*)

Strategi ketiga ini, merupakan strategi keluhan dengan menuturkan konsekuensi buruk. Penutur mengungkapkan konsekuensi buruk (*ill consequence*) yang telah terjadi kepada penutur di hadapan mitra tutur.

Contoh:

*I have already spar, spa, I've already spent ten minutes oh, quarter of an hour I think it was, cleaning up the bathroom itself.*

Aku sudah menghabiskan waktu hampir 10 menit, bahkan seperempat jam, membersihkan kamar mandi sendiri.

3. Tuduhan (*Accusations*)

Strategi ini dibedakan menjadi dua subkategori, yaitu:

b) Tuduhan tidak langsung (*Indirect Accusation*)

Strategi keempat yaitu keluhan dengan mengungkapkan tuduhan secara tidak langsung. Penutur menggunakan kalimat tanya mengenai situasi yang dekat dengan hal yang dikeluhkan kepada mitra tutur dan dalam tuturan tersebut, penutur secara tidak langsung menyatakan bahwa mitra tutur ada hubungannya dengan situasi dan hal yang dikeluhkan oleh penutur.

Contoh:

*Look what I just found in my cupboard, your dirty clothes.*

Lihat yang kutemukan di lemariku, baju kotormu.

c) Tuduhan langsung (*Direct Accusation*)

Strategi kelima yaitu keluhan dengan tuduhan langsung. Strategi ini diungkapkan dengan cara langsung menuduh mitra tutur atas perilakunya yang merugikan penutur, karena menurut penutur dia memang bersalah ataupun melakukan tindakan yang buruk.

Contoh:

*You don't even clean up after you when you've been there, you used to do it, what's up with you now?*

Kamu bahkan belum merapikan apapun, semenjak kamu ada disana, padahal dulu kamu terbiasa membersihkannya, ada apa dengan dirimu sekarang?

4. Menyalahkan (*Blaming*)

Dalam strategi ini, penutur menyalahkan mitra tutur dalam keluhannya. Terdapat tiga subkategori strategi mengeluh yang digunakan oleh penutur dalam menuturkan keluhannya, yaitu:

a) Modifikasi ungkapan menyalahkan (*Modified blame*)

Strategi keenam ini merupakan strategi keluhan dengan modifikasi ungkapan menyalahkan. Dalam strategi ini, penutur mengekspresikan rasa tidak sukanya terhadap tindakan mitra tutur dengan mengubah atau memberikan alternatif tindakan yang diinginkan oleh penutur. Penutur menyampaikan modifikasi keluhannya atas tindakan yang mitra tuturlah sebagai pihak yang bertanggung jawab atau penutur menyatakan pilihan terhadap pendekatan alternatif yang tidak diambil oleh mitra tutur.

Contoh:

*It's boring to stay here, and I hate living in a mess, anyway you ought to clean up after you.*

Membosankan berada disini dan aku benci tinggal dalam kekacauan, ngomong-ngomong kamu harus membersihkan semua ini sendiri.

b) Menyalahkan secara eksplisit (sikap) (*Explicit blame (behavior)*)



Strategi keenam ini merupakan strategi keluhan dengan menyalahkan secara eksplisit sikap mitra tutur. Dalam strategi ini, penutur menyatakan secara eksplisit bahwa tindakan atau sikap mitra tutur buruk dan tidak menyenangkan merupakan tanggung jawab dari mitra tutur.

Contoh:

*You never clean up after you, I'm sick and tired of it.*

Kamu tidak pernah membersihkan apapun, aku sudah muak dan capek dengan semua ini.

- c) Menyalahkan secara eksplisit (orang)  
(*Explicit blame (person)*)

Strategi keenam ini merupakan strategi keluhan dengan menyalahkan secara eksplisit kepada orang. Strategi ini disampaikan dengan cara penutur menyalahkan kepada diri mitra tutur sebagai manusia secara keseluruhan bukan pada tindakan yang telah dilakukan olehnya.

Contoh:

*Mette, really, one can never trust you a damn.*

Sumpah, sungguh, semua orang tidak akan percaya padamu bajingan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini berupa tuturan yang mengandung tuturan mengeluh oleh tokoh anak-anak dalam film *Stand by Me Doraemon*. Lalu, sumber data yang digunakan adalah film yang berjudul *Stand by Me Doraemon* yang disutradarai oleh Ryūichi Yagi and Takashi Yamazaki dan dirilis pada tanggal 8 Agustus 2014.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik simak catat. Sumber data berasal dari transkrip percakapan berupa terjemahan percakapan yang mengandung ujaran keluhan.

Langkah-langkah analisis data yang dilakukan diantaranya mengklasifikasikan sumber data ke dalam strategi mengeluh Trosborg (1995), menganalisis bentuk tuturan keluhan dan melihat penggunaan strategi mengeluh yang paling banyak ditemukan dalam film *Stand by Me Doraemon*.

## HASIL & PEMBAHASAN

### Keluhan dengan Isyarat

Penutur mengeluh tanpa mengucapkan keluhannya secara langsung kepada mitra tutur di dalam pernyataannya agar tidak menyinggung perasaan mitra tutur. Isi dari keluhan tidak terdapat dalam pernyataan yang diucapkan oleh penutur. Mitra tutur mungkin bisa atau tidak menyadari maksud ucapan yang dituturkan oleh penutur.

#### Data (1)

*Sekkaku mirai ga ii houkou ni natte kita no ni... a~!  
kono mama ja Shizuka chan no omukosan wa Dekisugi  
ni nacchau kamoshirenai~!*

Ketika masa depanku mulai berubah... Dia akhirnya mungkin akan menikah dengan Dekisugi.

(*Stand by Me Doraemon*, menit ke 00.44.08)

Data (1) berasal dari sebuah percakapan antara Nobita dan Doraemon di kamar Nobita, lalu Nobita menyampaikan keluhannya sembari menangis kepada Doraemon dengan keadaan menentang kartu yang menunjukkan gambar bahwa di masa depan Nobita yang akan menikah dengan Shizuka berganti berulang kali menjadi gambar Jaiko setelah melihat Dekisugi dan Shizuka di lapangan yang sedang berlatih untuk drama Cinderella dengan adegan Dekisugi melamar Shizuka.

Nobita mengekspresikan apa yang dirasakannya, mengungkapkan perasaan yang tidak mengenakkan dan merugikan bagi dirinya kepada Doraemon. Nobita mengatakan "*Sekkaku mirai ga ii kata houkou ni nattekita noni. Aa ~!  
Konomama ja Shizukachan no omukosan wa Dekisugi  
ni natchau kamo shirenai ~!*". Tuturan pertama terdapat partikel *noni* yang digunakan jika kenyataan yang dijelaskan pada kalimat kedua bertentangan dengan dugaan yang diharapkan oleh penutur berdasarkan fakta yang dinyatakan pada kalimat pertama. Ekspresi ini menunjukkan perasaan kecewa, kaget, tidak puas, dan sebagainya karena kenyataan tidak sesuai dengan harapan penutur sebelumnya. Didukung dengan tuturan berikutnya yang mengandung *Kandoushi*, yaitu "*Aa~!*" yang termasuk ke dalam jenis *Kandou* (perasaan) yang berarti ungkapan perasaan sedih. Dalam percakapan ini, Nobita merasa sedih dan kesal karena gambar yang ada di kartu masa

depannya berubah, bukan lagi gambar Shizuka, melainkan Jaiko. Nobita menuturkan bahwa ketika masa depannya mulai berubah, Shizuka mungkin akan menikah dengan Dekisugi, sedangkan Nobita mengharapkan akan menikah dengan Shizuka dengan ramalan kartu masa depan yang diberikan oleh Doraemon. Nobita menyampaikan tuturan ini supaya mitra tutur melihat situasi tersebut dan mereka merasa bersalah.

Nobita menggunakan strategi “keluhan implisit” karena menganggap Doraemon mengetahui kesalahannya dan akan bertanggungjawab atas apa yang terjadi dengan Nobita walaupun Nobita tidak menuturkan keluhannya secara terang-terangan. Doraemon seharusnya mengerti dan bertanggungjawab karena awalnya Doraemon memberitahu Nobita bahwa Nobita akan menikah dengan Shizuka melalui kartu yang menunjukkan gambar Shizuka di layarnya. Pada data di atas, Nobita memberitahukan kepada Doraemon bahwa ia berharap di masa depan akan menikah dengan Shizuka.

#### Data (2)

*Sorenanoni watashi no hou wa Papa ya Mama ni nanimo shite agerarenakatta wa.*

Tapi aku, aku belum melakukan sesuatu untuk membalas budi.

(Stand by Me Doraemon, menit ke 00.52.08)

Percakapan pada data 2 di atas terjadi antara Shizuka dengan ayahnya. Shizuka menghampiri ayahnya untuk pamit tidur karena esok hari ia akan menikah. Nobita dan Doraemon melihat muka Shizuka yang nampak sedih. Saat Shizuka berjalan ke luar ruangan, Doraemon mengeluarkan alat pemancar kejujuran dan mengarahkannya kepada Shizuka. Alat tersebut membuat seseorang yang memendam sesuatu ini mengatakan semuanya. Shizuka yang sebelumnya sudah berjalan menuju ke kamarnya untuk tidur, kembali ke ruangan di tempat ayahnya berada lalu mengatakan kepada ayahnya bahwa ia tidak ingin menikah. Ayah Shizuka kebingungan mendengar perkataan Shizuka, lalu Shizuka menjelaskan kepada ayahnya bahwa Shizuka merasa ayahnya akan kehilangan Shizuka jika Shizuka menikah. Shizuka merasa bahwa ia belum bisa membalas kebaikan Ayah dan Ibunya yang merawat Shizuka dengan baik hingga ia dewasa, sehingga ia berpikir untuk membatalkan pernikahannya.

Pada data 2 di atas, hubungan yang terjalin antara Ayah dan Shizuka adalah orangtua dengan anak perempuannya. Sehingga, hubungan mereka akrab. Shizuka menunjukkan keluhannya dengan mengatakan “*Sorenanoni watashi no hou wa... Papa ya Mama ni nanimo shite agerarenakatta wa...*” yang artinya “Tapi aku... aku belum melakukan sesuatu untuk membalas budi.” Pada kalimat “*Sorenanoni watashi no hou wa...*” yang memiliki arti “Tapi aku...” terdapat partikel *nanoni* yang menunjukkan perasaan ketidakpuasan penutur, maka dari itu tuturan tersebut dikatakan sebagai tindak tutur mengeluh. Mengeluh merupakan ungkapan ketidakpuasan terhadap suatu hal yang mempengaruhi diri penutur dengan cara tidak menyenangkan. Kalimat selanjutnya yang diucapkan oleh Shizuka adalah “*Papa ya Mama ni nanimo shite agerarenakatta wa...*”, yang artinya “Aku belum melakukan sesuatu untuk membalas Ayah dan Ibu”, terdapat bentuk “*nakatta*” yang berasal dari bentuk halus/sopan “*nai*” dan berbentuk negatif lampau. Partikel akhir *ta* digunakan kepada keluarga, sahabat, dan teman akrab. Dalam hal ini, penutur menunjukkan hubungan mitra tutur dengan penutur sebagai orang yang dekat dengan penutur.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, tuturan yang diucapkan oleh Shizuka merupakan tindak tutur mengeluh. Tindak tutur mengeluh terjadi karena adanya tindakan orang lain yang mempengaruhi diri penutur dan penutur menyampaikan kepada seseorang tentang situasi yang mempengaruhi penutur yang dianggap salah atau tidak memuaskan dan sebaiknya diselesaikan dengan penutur memberitahu bahwa ia sedang merasa sedih atau sakit, dan membuat protes secara formal kepada seseorang. Shizuka menjelaskan keluhannya mengenai dirinya sendiri kepada ayahnya, ia merasa belum bisa membalas budi kepada kedua orang tuanya dan Shizuka merasa takut jika nanti ia menikah, ayahnya akan merasa kehilangan Shizuka. Dalam mengungkapkan keluhannya tersebut, Shizuka menggunakan strategi keluhan dengan isyarat.

#### Data (3)

*Sore ga... Puroguramu jo... mou ni do to kono jidai ni wa korarenai n desu.*

Tapi... program ini... tidak mengizinkan kembali ke zaman ini.

(Stand by Me Doraemon, menit ke 01.13.38)

Percakapan data 3 ini terjadi di ruang tamu antara Doraemon, Papa, dan Mama Nobita.

Doraemon sudah menyelesaikan misi dari Dekisugi untuk membuat Nobita bahagia agar Doraemon bisa kembali ke masa depan. Doraemon menjelaskan bahwa ia harus kembali ke masa depan saat esok hari, jika tidak ia akan mendapatkan masalah. Lalu ayah Nobita menawarkan untuk berkunjung kembali, tetapi Doraemon berkata bahwa program dari zaman Doraemon membuat ia tidak bisa kembali ke zaman tersebut lagi. Doraemon mengeluhkan hal tersebut kepada ayah Nobita.

Pada data 3 tersebut Doraemon mengatakan “*Sore ga... Puroguramu jo... mou ni do to kono jidai ni wa korarenaindesu*” yang artinya “Tapi... Program ini... Tidak mengizinkanku untuk kembali ke zaman ini”. Kata “*sore ga*” memiliki arti “sebenarnya” menunjukkan keluhan Doraemon tentang keadaan yang harus ia hadapi walaupun ia tidak menginginkan hal tersebut terjadi. Berikutnya ia mengatakan “*Puroguramu jo mou ni do to kono jidai wa korarenaindesu*” yang artinya “Program ini tidak mengizinkanku untuk kembali ke zaman ini”. Bentuk “*korarenai*” berasal dari bentuk negatif “*kuru*” yang berarti “tidak kembali”. Lalu, diikuti dengan kata “*ndesu*” berasal dari bentuk “*no desu*” yang sering digunakan dalam bahas percakapan dan lebih formal. Bentuk ini mengandung perasaan yang “ingin” disampaikan penutur untuk menunjukkan atau menekankan alasan atau keterangan dalam konteks. Dalam hal ini, penutur menjelaskan bahwa ia tidak bisa kembali ke zaman tersebut walaupun disisi lain ia tetap bisa kembali ke zaman tersebut.

Keluhan yang dituturkan Doraemon merupakan kategori mengeluh secara tidak langsung, yaitu penutur menyampaikan keluhannya kepada mitra tutur yang tidak ada hubungannya dengan isi keluhan yang disampaikan oleh penutur. Penutur bisa mengeluhkan mengenai dirinya sendiri, sesuatu, atau seseorang yang tidak ada pada saat keluhan tersebut dituturkan. Penutur dapat menyampaikan keluhannya kepada orang ketiga. Doraemon mengeluhkan tentang keadaan yang harus ia terima kepada orang ketiga (Ayah Nobita) bahwa ia tidak bisa kembali ke zaman tersebut walaupun ia tidak menginginkannya.

Berdasarkan hasil analisis data di atas, tuturan Doraemon merupakan tindak tutur mengeluh karena ia menjelaskan keadaan atau konsekuensi yang harus ia terima walaupun ia tidak menginginkannya kepada Ayah Nobita (mitra tutur, orang ketiga). Strategi mengeluh yang

digunakan oleh Doraemon adalah strategi keluhan implisit.

### **Keluhan dengan Menyatakan Kekesalan/Konsekuensi Buruk**

Penutur mengeluh dengan cara mengungkapkan semua rasa kesalnya, ketidaksukaannya, ketidaksetujuannya melalui tuturannya kepada mitra tutur. Kesal menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mengacu kepada perasaan tidak senang dan tidak puas terhadap suatu hal. Dalam hal ini, penutur merasa tidak senang dan tidak puas atas perkataan maupun tindakan yang dilakukan oleh mitra tuturnya. Penutur juga mengungkapkan konsekuensi buruk yang harus ia terima sebagai akibat dari tindakan yang sebenarnya menjadi tanggung jawab mitra tutur.

#### **Data (4)**

*Yappari yameyou yo. Itte mo muda da yo.*

Hentikan saja. Ini tidak akan berhasil.

*(Stand by Me Doraemon, menit ke 00.03.32)*

Percakapan terjadi antara Sobi dan Doraemon yang berasal dari masa depan. Mereka sedang melihat kegiatan sehari-hari Nobita melalui *Time Terebi*. Doraemon tidak setuju dengan keputusan Sobi yang ingin membantu Nobita agar masa depan Nobita menjadi lebih baik. Doraemon menganggap apa yang dilakukan Sobi tidak akan berhasil. Doraemon lebih memilih untuk menghentikan semuanya setelah melihat kegiatan dan tingkah laku Nobita melalui *Time Terebi*.

Pada data 4 tersebut, Doraemon mengatakan “*Yappari yameyou yo. Itte mo muda da yo*” yang artinya “Hentikan saja ini tidak akan berhasil.” Tuturan ini merupakan reaksi Doraemon atas tindakan yang dilakukan oleh Sobi. Sobi ingin membantu Nobita agar masa depan Nobita tidak berantakan. Pada tuturan tersebut, terdapat sebuah penekanan. Kata yang menunjukkan sebuah penekanan tersebut terdapat pada partikel akhir *yo*. Lebih ditekankan pada tuturan *yo* tersebut karena mengandung sebuah keluhan yang kuat, dan ingin disampaikan oleh Doraemon. Tuturan yang digarisbawahi terdapat partikel akhir *yo* yang memiliki fungsi untuk menunjukkan suatu pernyataan yang memastikan (Chino, 2008, hal. 123). Selain itu partikel akhir *yo* digunakan untuk mempertegas sebuah tuturan. Dalam tuturan tersebut Doraemon bermaksud menekankan tuturannya dengan informasi yang ia dapat kepada Sobi, bahwa tindakan yang dilakukan Sobi untuk

menolong Nobita akan sia-sia menurut Doraemon.

Doraemon menggunakan strategi “ketidaksetujuan dengan mengekspresikan kekesalan” karena menganggap tindakan yang dilakukan Sobi itu tidak menyenangkan atau jelek bagi Doraemon tanpa harus adanya pertanggungjawaban atas hal yang dilakukan oleh Sobi. Sobi yang ingin membantu Nobita agar masa depan Nobita tidak terpuruk dianggap melakukan hal yang sia-sia oleh Doraemon setelah melihat perilaku Nobita sehari-hari yang berantakan dan ceroboh.

#### Data (5)

*Anna gasatsu na ko ga boku no... Aaa... Uso da! Kaere! Kaerettara kaere! Deteke~! Sonna detarame shinjinaizo~!*

Istriku penindas seperti dia... Aaa... Kau bohong! Pergi! Pergi! Pergi dari sini! Aku tidak percaya padamu!

(Stand by Me Doraemon, menit ke 00.07.30)

Percakapan pada data 5 di atas, terjadi di kamar Nobita antara Nobita dengan Sobi. Setelah Sobi dan Doraemon memperkenalkan dirinya kepada Nobita, Sobi menjelaskan kepada Nobita bahwa Nobita akan menikah 19 tahun lagi dari sekarang. Nobita bertanya kepada Sobi, dengan siapa dia akan menikah. Lalu Sobi menunjukkan foto pernikahan dan menjelaskan bahwa Nobita akan menikah dengan Jaiko dari hidupnya yang sekarang. Nobita mengeluhkan keluhannya kepada Sobi karena ia tidak terima dengan penjelasan dari Sobi bahwa ia akan menikah dengan Jaiko.

Pada data 5 di atas, Nobita mengekspresikan apa yang dirasakannya, mengungkapkan perasaan yang tidak menyenangkan baginya dan perasaan yang tidak mengenakkan tersebut reaksi dari tuturan Sobi. Nobita mengatakan “*Sonna detarame shinjinaizo*”, yang artinya “Pergi dari sini, aku tidak percaya padamu!”. Tuturan ini bersifat tegas karena terdapat partikel *zo* pada tuturan tersebut. Kata yang menunjukkan keluhan dari Nobita kepada Sobi yaitu “*shinjinaizo*” yang memiliki arti “tidak percaya”. Tuturan tersebut diucapkan oleh Nobita sebagai reaksi atas ucapan dari Sobi. Sobi menjelaskan kepada Nobita bahwa Nobita akan menikah dengan Jaiko dari masa sekarang, Nobita tidak terima dengan tindakan atau tuturan Sobi. Lalu didukung dengan tuturan “*Uso da! Kaere! Kaerettara kaere! Deteke~!*” Oleh Nobita yang artinya “Kau bohong! Pergi! Pergi! Pergi dari

sini!”. Kata “*uso da*” memiliki arti “bohong” menunjukkan rasa kesal Nobita kepada Sobi.

Berdasarkan hasil analisis melalui tuturan “*Sonna detarame shinjinaizo*” dan “*Uso da! Kaere! Kaerettara kaere! Deteke~!*” menunjukkan bahwa tuturan yang diucapkan Nobita adalah tindak tutur mengeluh. Tuturan tersebut dilakukan dengan strategi keluhan dengan menyatakan kekesalan.

#### Data (6)

*Nobita kun o shiawase ni shinai kagiri... Mirai ni kaete... Korarenai!*

Sampai kau membantu Nobita menemukan kebahagiaan... kau tidak bisa kembali ke masa depan.

(Stand by Me Doraemon, menit ke 00.08.48)

Percakapan pada data 6 di atas terjadi di kamar Nobita antara Sobi, Nobita, dan Doraemon. Sobi menjelaskan kepada Nobita bahwa di masa depan, hidup Nobita kacau. Nobita tidak bisa mendapatkan pekerjaan lalu Nobita mendirikan perusahaan sendiri, tetapi semua habis terbakar dan hutang-hutang Nobita membengkak. Setelah mendengarkan penjelasan dari Sobi, Nobita merasa menyebabkan masalah. Sobi berkata bahwa Nobita bisa mengubah nasibnya. Itu sebabnya Sobi dan Doraemon berada di zaman ini. Doraemon masih belum setuju dengan keputusan Sobi. Sobi menghukum Doraemon dengan hukuman Doraemon tidak bisa kembali ke masa depan sampai ia membantu Nobita menemukan kebahagiaan.

Pada data 6 di atas, Sobi mengekspresikan apa yang dirasakan olehnya, mengungkapkan perasaan tidak mengenakkan baginya dan perasaan tidak menyenangkan tersebut merupakan reaksi dari tuturan Doraemon. Sobi mengatakan “*Nobita kun o shiawase ni shinai kagiri... Mirai ni kaete... Korarenai!*” yang artinya “Sampai kau membantu Nobita menemukan kebahagiaan... Kau tidak bisa kembali ke masa depan!”. Sobi menuturkan tuturan yang mengekspresikan kekesalannya kepada Doraemon ditekankan pada kata “*korarenai*” yang memiliki arti “tidak bisa pulang”. Sobi menekankan kekesalan atau keluhannya kepada Doraemon dengan cara membuat Doraemon tidak bisa pulang ke masa depan jika tidak bisa menemukan kebahagiaan Nobita.

Berdasarkan hasil analisis, tuturan Sobi merupakan tindak tutur mengeluh. Sobi mengeluhkan tuturan dari Doraemon yang tidak sesuai dengan kesepakatan awal bahwa mereka

ingin membantu Nobita agar Nobita dapat memperbaiki masa depannya. Sobi membuat raut wajah yang kesal kepada Doraemon dan memberikan konsekuensi buruk yang harus Doraemon terima karena Sobi merasa Doraemon mengecewakan Sobi. Sobi menyampaikan keluhannya secara verbal dan langsung kepada mitra tutur yang dikeluhkannya.

### **Keluhan dengan Menyatakan Tuduhan**

Penutur mengeluh terhadap situasi yang terjadi dengan cara menuduh mitra tutur secara langsung atau tidak langsung. Penutur menganggap bahwa mitra tutur adalah orang yang bertanggung jawab terhadap situasi yang tidak menyenangkan bagi penutur. Dalam keluhan dengan cara menyatakan tuduhan secara langsung, penutur dapat menuduh langsung kepada mitra tutur yang dianggap telah melakukan kesalahan atau tindakan buruk, sedangkan tuduhan secara langsung, penutur dapat mengajukan pertanyaan kepada mitra tutur terkait situasi atau menyatakan bahwa dia ada hubungannya dengan peristiwa yang terjadi.

#### **Data (7)**

*Hito no koto ienai darou!*

Semua orang bisa membuat kesalahan!

(*Stand by Me Doraemon*, menit ke 01.03.36)

Percakapan di atas terjadi antara Doraemon dan Nobita di gedung pernikahan Nobita dari masa depan. Nobita dan Doraemon berencana melihat pesta pernikahan Nobita di masa depan. Setelah sampai di gedung pernikahan, Nobita bingung mengapa tidak ada pernikahan di hari tersebut, ternyata Doraemon salah memasukkan tujuan tanggal yang dituju. Pesta pernikahan dilaksanakan esok hari, sedangkan mereka datang ke gedung pernikahan pada hari ini. Nobita menyampaikan keluhannya kepada Doraemon yang membuat kesalahan.

Nobita mengatakan "*Hito ni koto ienai darou!*" yang artinya "Lihat? Semua orang melakukan kesalahan!". "*Hito ni koto ienai*" merupakan bentuk keluhan yang disampaikan oleh Nobita kepada Doraemon. Nobita menuduh Doraemon membuat kesalahan. Nobita berpikir bahwa semua orang pasti membuat kesalahan, jadi Doraemon pun pasti membuat kesalahan. Doraemon tidak sengaja membuat kesalahan, yaitu Doraemon salah memasukkan tujuan tanggal pernikahan Nobita di masa depan. Nobita dan Doraemon sedang berada di masa depan dan ingin melihat

pesta pernikahan Nobita dengan Shizuka di masa depan, tetapi Doraemon melakukan kesalahan. Nobita menyampaikan keluhannya dengan strategi keluhan tuduhan secara langsung. Dilanjutkan dengan partikel *darou* di akhir kalimat. Partikel *darou* berfungsi untuk meminta persetujuan dari lawan bicara akan hal yang diperbincangkan dan intonasinya dinaikkan. Dalam bahasa Indonesia, polanya "bla bla bla, bukan?". *Darou* digunakan untuk orang lain, tidak untuk diri sendiri. *Darou* merupakan bentuk biasa dari *deshou*.

Berdasarkan hasil analisis, tuturan Nobita termasuk dalam tindak tutur mengeluh. Penutur mengungkapkan perasaan tidak senang terhadap tindakan yang sedang berlangsung. Oleh sebab itu, penutur menyampaikan keluhan secara verbal kepada mitra tuturnya. Keluhan ini ditunjukkan kepada mitra tutur yang dianggap penutur bertanggung jawab atas tindakan yang terjadi. Penutur menuduh langsung kepada mitra tutur yang dianggap telah melakukan kesalahan atau tindakan buruk. Tuturan mengeluh Nobita ini dilakukan dengan strategi keluhan dengan tuduhan secara langsung. Nobita menuduh Doraemon melakukan kesalahan.

### **Keluhan dengan cara Menyalahkan**

Penutur mengeluh terhadap suatu situasi yang terjadi dengan cara menyalahkan mitra tutur. Penutur menganggap bahwa mitra tutur adalah orang yang harus bertanggung jawab terhadap situasi yang tidak menyenangkan dan dirasakan oleh penutur. Dalam keluhan dengan cara menyalahkan, penutur dapat menyalahkan tindakan yang diperbuat oleh mitra tuturnya maupun menyalahkan pada diri orang yang telah melakukan tindakan tersebut. Penutur juga dapat melakukan berbagai cara sebelum menyalahkan orang tersebut.

#### **Data (8)**

*Nande motto hayaku okoshitekurenai no Mama!*

Kenapa Ibu tidak membangunkanku lebih cepat?

(*Stand by Me Doraemon*, menit ke 00.01.22)

Percakapan ini terjadi di rumah Nobita antara Ibu dan Nobita. Ibu mencoba membangunkan Nobita untuk sekolah karena Nobita sudah kesiangan. Nobita terbangun mendengar teriakan dari Ibu pun langsung melihat jam yang berada di sebelahnya dan terkejut lalu mengeluhkan Ibu yang ia pikir tidak membangunkannya lebih cepat

dan menyebabkan Nobita bangun kesiangan. Nobita menyalahkan Ibunya karena merasa Ibunya yang menyebabkan Nobita bangun kesiangan. Tetapi, Ibu Nobita tidak merasa bersalah karena sudah mencoba membangunkan berulang kali tetapi Nobita tetap tidak bangun.

Pada tuturan "*Nande motto hayaku okoshite kurenaino*" yang memiliki arti "Mengapa tidak membangunkanku lebih cepat?" Nobita mengungkapkan perasaan tidak menyenangkan atau keluhannya kepada Ibunya (mitra tutur). "*Nande*" merupakan bentuk informal dari "*doushite*" yang digunakan oleh Nobita karena ia berbicara kepada Ibunya sendiri sehingga menggunakan "*nande*" yang biasa digunakan untuk percakapan sehari-hari. Selanjutnya, terdapat kata "*motto hayaku okoshite kurenai*" yang artinya "tidak membangunkanku lebih cepat", secara langsung Nobita mengharapkan Ibunya membangunkan lebih cepat tetapi kenyataannya tidak sesuai dengan apa yang ia harapkan. Di akhir kalimat terdapat partikel "*no*" yang berfungsi menekankan sebuah pertanyaan. Tuturan dari data ini merupakan reaksi Nobita kepada Ibunya yang membuat Nobita merasa kesal, Ibu mencoba membangunkan Nobita yang kesiangan untuk sekolah, tetapi Nobita menyalahkan Ibunya karena tidak membangunkannya lebih cepat agar ia tidak terlambat untuk ke sekolah.

Nobita menggunakan strategi "menyalahkan secara tindakan" pada keluhannya, karena Nobita mengeluh dengan tindakan yang dilakukan Ibunya. Menurut Nobita, Ibunya adalah yang harus bertanggungjawab atas keluhannya, maka dari itu Nobita menyalahkan secara langsung tindakan yang dilakukan Ibunya. Nobita "menyalahkan secara langsung (tindakan)" karena Ibunya yang menyebabkan ia kesiangan.

#### Data (9)

*Hidoi puroguramu o zetto shite kureta mondoyo mou... aite... kegashitenai kanaa*

Aku tidak percaya Sobi mengaktifkan programnya. Ku harap aku tidak terluka...

(*Stand by Me Doraemon*, menit ke 00.10.39)

Percakapan di atas terjadi antara Doraemon dan Nobita di kamar Nobita. Doraemon diberikan tugas oleh Sobi untuk membantu Nobita menemukan kebahagiaan Nobita dan bisa pulang ke masa depan jika sudah menyelesaikan misi dari Sobi. Doraemon merasa tidak bisa melakukan misi dari Sobi dan ingin kembali ke masa depan. Program pendeteksi mendeteksi kata-kata yang

tidak boleh diucapkan yaitu "ingin kembali", jika kata-kata tersebut diucapkan oleh Doraemon maka Doraemon mendapatkan sengatan sebagai bentuk hukuman dari program tersebut. Doraemon yang merasakan mendapatkan hukuman dari program tersebut, mengeluhkan Sobi yang ternyata telah mengaktifkan sistem program yang dibuat oleh Sobi.

Doraemon mengatakan "*Sobi kun mo, hidoi puroguramo o zetto shite kureta mondoyo mou... aite... kegashitenai kanaa.*" yang artinya "Aku tidak percaya Sobi mengaktifkan programnya. Ku harap aku tidak terluka...". Tuturan ini merupakan reaksi dari Doraemon atas tindakan yang dilakukan oleh Sobi. Kalimat "*Sobi kun mo hidoi puroguramo o zetto shite kureta mondoyo mou*" merupakan tuturan keluhan yang disampaikan Doraemon untuk Sobi di hadapan Nobita. Doraemon menyalahkan tindakan Sobi, karena Doraemon tidak percaya bahwa Sobi telah mengaktifkan program yang dibuat oleh Sobi untuk Doraemon. Partikel "*kanaa*" memiliki arti "aku berharap" digunakan Doraemon untuk menyampaikan keluhannya kepada Sobi, Doraemon berharap ia tidak terluka dengan hukuman yang diberikan oleh program dari Sobi. Sobi membuat program misi untuk Doraemon yang mengharuskan Doraemon membantu Nobita menemukan kebahagiaan Nobita. Doraemon tidak bisa kembali ke masa depan jika misi tersebut belum selesai dan bila misi tersebut sudah selesai, Doraemon tidak bisa memilih untuk tetap tinggal di masa sekarang. Sobi memberikan hukuman di dalam program tersebut berupa sengatan ke tubuh Doraemon jika program tersebut mendeteksi kata "ingin kembali" dari Doraemon. Doraemon mengeluhkan Sobi yang sudah mengaktifkan programnya dan berharap agar ia tidak terluka jika terkena hukuman dari program Sobi tersebut. Suasana yang diciptakan Doraemon adalah Doraemon menggerutu sambil menahan rasa sakit dari sengatan program yang dibuat oleh Sobi. Doraemon menyampaikan keluhannya secara tidak langsung, yaitu melalui Nobita (orang ketiga).

Berdasarkan hasil analisis, tuturan Doraemon termasuk ke dalam tindak tutur mengeluh. Perbuatan Sobi menyebabkan konsekuensi yang tidak menyenangkan bagi penutur. Penutur menyampaikan keluhannya mengenai seseorang yang tidak ada pada saat keluhan tersebut dituturkan, dan penutur menyampaikan keluhannya kepada pihak ketiga. Doraemon menuturkan keluhannya kepada Nobita sebagai

pihak ketiga, karena Sobi sebagai seseorang yang seharusnya bertanggung jawab dengan konsekuensi yang harus Doraemon terima, tidak ada pada saat keluhan tersebut dituturkan Doraemon. Tuturan mengeluh tersebut dilakukan dengan strategi keluhan dengan cara menyalahkan.

#### Data (10)

*Ano hen tekona tamago de Doraemon no darou?*  
Telur aneh itu milik Doraemon kan!?

(*Stand by Me Doraemon*, menit ke 00.24.44)

Percakapan di atas terjadi antara Suneo dan Nobita di halaman rumah Nobita. Nobita mendengar suara Suneo memanggil Nobita dari luar rumah. Nobita yang sedang sibuk menunggu Shizuka keluar dari telur menghampiri Suneo keluar dengan memasang muka kesal. Saat Nobita membuka pintu, Suneo menampilkan wajah yang panik dan terburu-buru. Suneo menyampaikan keluhannya mengenai telur milik Doraemon yang membuat ia merasa tidak senang karena Giant selalu mengikuti Suneo kemanapun Suneo pergi setelah Giant keluar dari telur milik Doraemon.

Suneo menggerutu di hadapan Nobita dan mengatakan "*Ano hen tekona tamago de Doraemon no darou?*" yang artinya "telur itu milik Doraemon, kan?". Suneo menciptakan suasana dengan muka yang panik dan terburu-buru. Partikel *darou* berfungsi untuk meminta persetujuan dari lawan bicara akan hal yang diperbincangkan dan intonasinya dinaikkan. Dalam bahasa Indonesia, polanya adalah "bla bla bla, bukan?". *Darou* digunakan untuk orang lain, tidak untuk diri sendiri. *Darou* merupakan bentuk biasa dari *deshou*. Suneo mengeluhkan kepada Nobita mengenai telur milik Doraemon yang membuat Giant menjadi mengejar-ngejar Suneo dan ia merasa terganggu dengan hal tersebut. Dilanjutkan dengan tuturan "*Okage de hidoi me ni atterun da zo, nanto kashiru!*" yang memiliki arti "Aku perlu bantuan, lakukan sesuatu!". Tuturan tersebut bersifat tegas karena adanya partikel *zo* dalam tuturan tersebut. Suneo menegaskan bahwa ia butuh bantuan Nobita maupun Doraemon untuk melepaskan Giant dari dirinya. Suneo mengeluh secara tidak langsung karena ia mengeluhkan mengenai Doraemon yang tidak ada pada saat keluhan tersebut dituturkan dan menyampaikannya kepada Nobita sebagai pihak ketiga.

Berdasarkan hasil analisis dari data di atas melalui tuturan "*Ano hen tekona tamago de*

*Doraemon no darou?*" dan "*Okage de hidoi me ni atterun da zo, nanto kashiru!*" menunjukkan bahwa tuturan yang diucapkan oleh Suneo adalah tindak tutur mengeluh. Tuturan tersebut dilakukan dengan strategi keluhan dengan menyalahkan orang.

#### Data (11)

*Doushite kurerun da yo are~*

Mengapa kau biarkan ini terjadi~

(*Stand by Me Doraemon*, menit ke 00.25.54)

Percakapan di atas terjadi antara Dekisugi, Nobita, dan Doraemon di kamar Nobita. Dekisugi berniat untuk menghampiri Shizuka ke rumahnya, tetapi saat ia sampai di halaman rumah Shizuka, Dekisugi masuk ke dalam "Lubang Ke Mana Saja" milik Doraemon yang sebenarnya digunakan untuk Shizuka oleh Nobita dan langsung terhubung ke kamar Nobita agar Shizuka langsung masuk ke dalam telur milik Doraemon. Dekisugi kebingungan melihat Shizuka keluar dari telur milik Doraemon dan langsung memeluk Dekisugi saat Shizuka melihat Dekisugi di depan matanya. Nobita yang baru membuka pintu kamarnya terkejut melihat Shizuka memeluk Dekisugi. Nobita menyampaikan keluhannya kepada Doraemon dengan cara menuturkan kekecewaan kepada Doraemon bahwa mengapa Doraemon membiarkan hal tersebut terjadi. Doraemon berkata bahwa ia sudah memberitahu kepada Nobita bahwa menggunakan alat seperti itu bukanlah ide yang bagus. Dekisugi meminta tolong kepada Nobita dan Doraemon untuk mengembalikan Shizuka menjadi normal kembali.

Nobita mengatakan "*Doushite kurerun da yo are~*" yang artinya "Mengapa kau biarkan ini terjadi?". Kata "*kurerun*" menunjukkan suatu keluhan yang dituturkan oleh Nobita. *Kureru* memiliki arti "membiarkan" dan dilengkapi dengan partikel *n* yang berfungsi menekankan tuturan tersebut kepada mitra tutur. Nobita berpikir bahwa Doraemon membiarkan hal buruk terjadi. Penutur menyatakan bahwa mitra tuturlah yang bersalah terhadap tindakan buruk yang terjadi. Tindakan buruk tersebut ditandai Nobita dengan kata "*kurerun*" yaitu "membiarkan". Tindakan buruk yang dimaksud oleh Nobita adalah ia melihat Shizuka memeluk Dekisugi yang seharusnya terjadi menurut Nobita adalah Shizuka jatuh cinta dan memeluk Nobita, Nobita berpikir Doraemon membiarkan hal buruk tersebut terjadi. Nobita mengeluh kepada Doraemon dengan wajah yang kecewa sembari menangis.

Berdasarkan hasil analisis dari data di atas, tuturan Nobita termasuk ke dalam tindak tutur mengeluh. Penutur mengharapkan Shizuka jatuh cinta dengan menggunakan telur milik Doraemon, namun harapan penutur tidak terjadi disebabkan oleh tindakan dari mitra tuturnya tersebut karena Nobita menganggap Doraemon membiarkan semuanya terjadi. Tindakan penutur yang membiarkan Shizuka salah sasaran menjadi Dekisugi dianggap penutur merugikan dirinya. Penutur memilih mengucapkan tuturan tersebut secara verbal. Tuturan verbal ini merupakan tuturan mengeluh. Tuturan mengeluh tersebut dilakukan dengan strategi keluhan dengan cara menyalahkan tindakan.

## Pembahasan

Tokoh anak-anak pada anime ini sangat menggambarkan kondisi anak-anak pada umumnya yang tahap perkembangan emosinya masih labil, sehingga tuturan ketika menyatakan keluhan pun dikategorikan pada tindak tutur ekspresif yang bertujuan untuk mengevaluasi atau memperbaiki suatu hal yang dianggap menandai sebuah kesulitan pada tuturan yang diujarkan (Rustono dalam Chamalah & Turahmat, 2016).

Perkembangan psikologis dan juga mental pada anak-anak yang memang masih belum matang, menyebabkan tokoh anak dalam anime tersebut ketika mengalami kondisi yang dianggap tidak mengenakan, berupaya untuk mengutarakan maksud yang dirasakan dengan mengujarkannya melalui tindak tutur ilokusi berupa keluhan kepada tokoh lain yang berusia lebih tua maupun teman sebayanya. Hal ini sesuai dengan salah satu dari fungsi tindak tutur ilokusi yaitu untuk mengutarakan sikap psikologis seorang penutur terhadap kondisi sekitarnya (Ngusman, 2015).

Dalam sebuah situasi tuturan dalam anime tersebut, adanya perbedaan usia dari lawan tutur secara tidak langsung membuat penutur tokoh anak-anak menggunakan beberapa strategi mengeluh untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman atau bahkan “menjatuhkan muka” penutur di hadapan lawan tuturnya (Ngusman, 2015). Strategi mengeluh yang dilakukan tokoh anak pada anime tersebut memiliki variasi pilihan strategi yang cukup beragam, akan tetapi umumnya strategi yang digunakan sangat mencirikan kondisi psikologis dari seorang anak, yang didominasi dengan strategi mengeluh berupa ekspresi kekesalan atau

ketidaksetujuan, seperti yang diungkapkan oleh Trosborg dalam Benning dan Parwati (2018).

Tetapi yang menarik pada penelitian kali ini yaitu, tidak tampak ada pengaruh konsep *uchi* dan *soto* yang biasanya sangat kental dalam kehidupan bermasyarakat di Jepang. Hal ini terlihat dari pilihan strategi mengeluh dari tokoh anak-anak yang tidak menyiratkan secara langsung keluhan yang dirasakan, walaupun kepada tokoh yang sudah dianggap sebagai anggota keluarga sendiri. Bahkan beberapa strategi mengeluh yang dipilih dianggap “menyerang” lawan tutur dengan cara menyalahkan dan juga menunjukkan sebuah kekesalan yang diakibatkan dari konsekuensi buruk yang terjadi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab 4, dalam film *Stand by Me Doraemon* terdapat 30 data mengenai keluhan oleh tokoh anak-anak kepada yang orang yang lebih tua maupun kepada teman sebaya. Terdapat empat strategi yang digunakan oleh tokoh anak-anak dalam film *Stand by Me Doraemon*, yaitu keluhan dengan isyarat, keluhan dengan menyatakan kekesalan/ketidaksetujuan, keluhan dengan menyatakan tuduhan, dan keluhan dengan cara menyalahkan.

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan, strategi yang lebih banyak digunakan oleh tokoh anak-anak dalam film *Stand by Me Doraemon* adalah strategi keluhan dengan menyatakan kekesalan/konsekuensi buruk. Strategi yang dominan digunakan oleh tokoh anak-anak kepada orang yang lebih tua adalah keluhan implisit, sedangkan strategi yang dominan digunakan kepada anak-anak teman sebayanya adalah dengan menyatakan kekesalan/konsekuensi buruk.

## REFERENSI

- Aprianti, Y. (2018). *Tindak Tutur Ilokusi Direktif “Memerintah” dalam Serial Drama Kodo Buru Dokuta Heri Kinkyu Kyumei* (Skripsi, Universitas Jenderal Soedirman). Diakses dari <https://apps.spmb.unsoed.ac.id/index.php?r=artikel ilmiah/view&id=22798>
- Benning, M. A., & Parwati. (2018). Strategi tindak tutur mengeluh dengan menyalahkan tindakan dalam drama *Suki na Hito ga Iru Koto*. *Japanology*, 6(2), 154-



166. Diakses dari <http://repository.unair.ac.id/id/eprint/76367>
- Chaer, A. (2014). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chamalah, E., & Turahmat. (2016). Tindak tutur ekspresif pada bak truk sebagai alternatif materi ajar pragmatik. *Jurnal Bahastra*, 35 (2), 27-40. <http://dx.doi.org/10.26555/bahastra.v35i2.4859>
- Chino, N. (2008). *Partikel Penting Bahasa Jepang (Edisi Terjemahan oleh Nazir Ramli)*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Leech, G. (1993). *Prinsip-Prinsip Pragmatik (Edisi Terjemahan Oleh M. D. D. Oka)*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia Press.
- Nadar, F.X. (2008). *Pragmatik & Penelitian Pragmatik*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Ngusman, W. A. (2015). Tindak tutur ekspresif Mario Teguh dalam acara "Golden Ways". *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajaran*, 2 (1), 99-113. Diakses dari <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/sasin> do/article/view/1603/1311
- Nurgiyantoro, B. (2002). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurhasanah, G. (2010). *Tindak Tutur Mengeluh dalam Bahasa Jepang*. Universitas Indonesia.
- Putrayasa, I. B. (2014). *Pragmatik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutedi, D. (2011). *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Trosborg, A. (1995). *Interlanguage Pragmatics: Request, Complaints and Apologies*. Berlin: Mouton de Gyuter.
- Winoto, D. R., & Artanto, B. (2012). *Tindak Tutur Mengeluh Bahasa Jepang Studi Kasus dalam Film Great Teacher Onizuka* (Skripsi, Universitas Dian Nuswantoro). <https://doi.org/10.33633/lite.v14i1.1975>
- Yule, G. (1996). *Pragmatics*. New York: Oxford University Press.
- 苦情とクレームと文句と抗議. (2018). Diakses dari <https://chigai-allguide.com/苦情とクレームと文句と抗議/>



## ***Mediascapes of Japanese Culture in Chinese Drama Series: Adaptations of Zhao Qianqian works***

Nabila Vina Fairuzzahra

*Kajian Wilayah Jepang, Universitas Indonesia, Depok, Indonesia*  
*nabila.vina91@ui.ac.id*

### **ABSTRACT**

Globalization has encouraged the enhancement of media, so that various kinds of information are accessible. Hence, Japan is utilizing media to promote their pop culture globally. One of the countries whose media is influenced by Japanese pop culture is China. This study aims to determine the mediascapes of Japanese pop culture in Chinese drama series, specifically the ones that are adapted from Zhao Qianqian's works; *A Love So Beautiful* (2017) and *Put Your Head on Your Shoulder* (2019). Theory used in this study is mediascapes—one of the five dimensions in Arjun Appadurai's disjuncture globalization theory. The method of this research is descriptive analysis with qualitative approach. This study shows that mediascapes of Japanese pop culture can be identified through images of some *anime* characters that appear in *A Love So Beautiful* and *Put Your Head on My Shoulder* drama series. These images are shown to attract Chinese people's interest of Japanese pop culture as well as to construct the idea of Japan's positive image.

### **KEYWORDS**

Globalization; Mediascapes; Japan's pop culture; Chinese drama series.

### **ARTICLE INFO**

*First received: 20 March 2020*

*Final proof accepted: 05 October 2020*

*Available online: 31 December 2020*

## **PENDAHULUAN**

Berkat adanya globalisasi, batas-batas di berbagai negara di dunia seolah-olah runtuh dan menciptakan dunia tanpa sekat. Bahkan, interaksi dan pertukaran informasi antara individu-individu maupun kelompok dari belahan bumi yang berbeda pun saat ini dapat dilakukan dengan mudah tanpa ada hambatan. Hal ini terjadi berkat adanya media yang memiliki fungsi sebagai sarana komunikasi antarindividu.

Seiring berkembangnya zaman, media tidak lagi hanya mengacu pada koran dan majalah, tetapi juga televisi, radio, dan internet. Perkembangan media tersebut dipicu oleh globalisasi yang mendorong teknologi komunikasi menjadi lebih maju (Baniyassen, 2017). Maka dari itu, segala macam informasi kini dapat diakses dengan lebih cepat dan praktis melalui media; mulai dari informasi mengenai hal-hal yang trivial sampai isu-isu kontemporer yang terjadi di dunia. Salah satu isu kontemporer yang tampaknya

menjadi perbincangan di kalangan masyarakat global adalah budaya pop.

Menurut Storey (2009), budaya pop mengacu pada budaya yang disukai oleh khalayak umum, diproduksi secara massal, dan bersifat komersial. Dengan kata lain, budaya pop merupakan budaya inferior yang tidak memenuhi standar sebagai *high culture*. Salah satu negara di dunia yang saat ini terkenal dengan distribusi budaya popnya ke seluruh dunia adalah Jepang. Di Jepang, hal-hal yang dapat dikategorikan sebagai budaya pop meliputi *anime, manga, dorama*, Jpop, dll.

Budaya pop Jepang diproduksi tidak hanya untuk dikonsumsi masyarakat di dalam negeri Jepang, tetapi juga untuk dinikmati masyarakat luar negeri. Maka dari itu, budaya pop Jepang diciptakan sebagai budaya yang *odorless*. Iwabuchi (2008) mendefinisikan *odorless (mukokuseki)* sebagai sesuatu yang tidak mengandung karakteristik ras, etnis, dan budaya dari negara tertentu. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana Jepang berhasil mempertahankan daya tarik universal atas produk budayanya sekaligus menghilangkan sifat keJepangannya dalam waktu yang bersamaan (MacWilliams, 2008). Oleh karena itulah budaya pop Jepang dapat diterima oleh negara-negara lain di dunia sebagai sebuah sarana hiburan yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan.

Selain sebagai sarana hiburan, budaya pop juga dimanfaatkan oleh pemerintah Jepang sebagai alat untuk berdiplomasi dengan negara-negara lain. Terlebih lagi, pemerintah Jepang juga memanfaatkan budaya pop untuk menarik minat kalangan anak muda agar mereka bersedia berpartisipasi dalam menjalankan diplomasi kebudayaan (Amalina, 2012). Maka dari itu, pemerintah Jepang menggunakan media sebagai wadah untuk menyebarluaskan budaya pop Jepang. Salah satu negara yang menerima distribusi budaya pop Jepang sebagai bentuk diplomasi budaya adalah Indonesia.

Di Indonesia, produk budaya pop Jepang dapat ditemukan dengan mudah. Salah satu contohnya adalah penayangan *anime Doraemon* di stasiun televisi. *Anime Doraemon* pertama kali ditayangkan pada tahun 1974 di stasiun televisi TVRI Yogyakarta sebelum akhirnya disiarkan di stasiun televisi RCTI pada tahun 1988 hingga sekarang. Selain *Doraemon*, *anime* lain seperti *Naruto*, *Detektif Conan*, *Captain Tsubasa*, maupun *Dragon Ball* juga ditayangkan di stasiun-stasiun televisi swasta di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa budaya pop Jepang berhasil disebarluaskan melalui media televisi.

Sama seperti di Indonesia, media-media di Cina juga tidak bisa lepas dari produk budaya pop Jepang. Menurut Cooper-Chen dan Liang dalam Scotton dan Hachen (2010), produk budaya Jepang yang ada di dalam media di Cina dapat dilihat melalui penayangan *anime Detektif Conan* di beberapa stasiun televisi lokal di Cina. Selain itu, beberapa mahasiswa di Cina diketahui aktif mengunduh episode terbaru *anime Crayon Shinchan* setiap minggunya. Hal ini menunjukkan bahwa *anime Crayon Shinchan* dan *Detektif Conan* begitu digemari oleh kalangan anak muda di Cina. Bahkan, saking populernya anime di Cina, episode terbaru suatu anime yang baru ditayangkan di Jepang langsung dapat ditemukan takarirnya dalam bahasa Mandarin hanya dalam hitungan waktu tiga jam (Cooper-Chen & Liang dalam Scotton & Hachen, 2010).

Selain penayangan anime di stasiun televisi Cina, budaya pop Jepang tampaknya juga berpengaruh dalam serial drama yang diproduksi di dalam negeri Cina. Hal ini dapat ditemukan melalui imaji-imaji budaya pop Jepang yang muncul dalam serial drama tersebut. Salah satu contohnya adalah imaji *anime Doraemon* dalam serial drama *A Little Thing Called First Love* (2019). Imaji tersebut muncul pada episode ke-1 menit 41.57 dalam adegan ketika Liang You Nian muncul secara tiba-tiba di hadapan Xia Miao Miao sambil memegang balon bergambar tokoh *Doraemon* (Lihat gambar 1).



Gambar 1: Liang You Nian memegang balon bergambar Doraemon.

Selain dalam serial drama *A Little Thing Called First Love*, imaji budaya pop Jepang tampaknya juga ditemukan dalam serial drama Cina yang lain. Oleh karena itu, pokok bahasan masalah dalam penelitian ini adalah *mediascapes* budaya pop Jepang dalam serial drama Cina. Serial drama Cina yang akan dikaji adalah serial drama yang diadaptasi dari novel karya salah satu penulis Cina, yaitu Zhao Qianqian. Adapun penelitian ini

bertujuan untuk menjelaskan gambaran mediascapes budaya pop Jepang dalam serial drama Cina yang diadaptasi dari novel-novel karya Zhao Qianqian. Dengan begitu, dapat diketahui bagaimana implikasi dari mediascapes tersebut, khususnya bagi Jepang.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Laura Pearce (2014) dari University of North Carolina Chapel Hill dalam tesis berjudul “*Across the Great Wall: The Politics and Economics of Transmission in Disney’s Mulan*”. Penelitian ini menjelaskan bagaimana globalisasi berperan dalam penyebaran cerita rakyat suatu negara ke negara lain. Dalam penelitian tersebut, Pearce (2014) mengkaji film *Mulan* yang diproduksi oleh Disney sebagai objek analisisnya dan menganalisis bagaimana *Mulan* yang merupakan cerita rakyat Cina dapat diterima oleh para audiensi dalam lingkup global. Hasil penelitian Pearce menunjukkan bahwa Disney berhasil menyebarluaskan cerita *Mulan* ke para audiensi di seluruh dunia. Meskipun ada beberapa konten dalam film yang diubah, elemen-elemen utama dalam cerita tetap dipertahankan. Film tersebut kemudian terbukti populer di kalangan para audiensi. Dalam hal ini, Disney telah mengubah *Mulan* menjadi cerita kepahlawanan yang diakui secara internasional.

Relevansi penelitian Pearce (2014) dengan penelitian ini terletak pada teori yang digunakan. Baik penelitian ini maupun penelitian Pearce mengkaji masalah yang diangkat menggunakan aspek *mediascapes* yang dicetuskan oleh Arjun Appadurai. Hanya saja, penelitian Pearce juga menggunakan aspek *finanscape*, *ideoscape*, dan *ethnoscape* dalam mengkaji masalahnya. Lalu, perbedaan antara penelitian ini dan penelitian Pearce (2014) terletak pada objek analisis. Penelitian ini mengkaji budaya pop Jepang dalam serial drama Cina, sedangkan penelitian Pearce (2014) mengkaji cerita rakyat *Mulan* yang kemudian diangkat menjadi film oleh Disney. Dengan kata lain, penelitian Pearce (2014) secara garis besar membahas budaya Cina yang muncul dalam media perfilman Amerika Serikat, sedangkan penelitian ini membahas tentang budaya pop Jepang yang muncul dalam media Cina.

Payung teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *disjuncture globalization* yang dicetuskan oleh Arjun Appadurai. Menurut Appadurai dalam Wunderlich dan Warrier (2007), dalam memahami globalisasi dibutuhkan

pemahaman mengenai proses yang kompleks, dinamis, dan interaktif—yang oleh Appadurai disebut sebagai “*flows*”. Hal ini berkaitan erat dengan disjungsi antara ekonomi, politik, dan budaya yang terjadi di dunia global (Appadurai, 1996).

Teori mengenai “*flows*” tersebut pada dasarnya mendeskripsikan bagaimana pergerakan manusia, uang, imaji, teknologi, dan budaya yang kompleks di dunia yang dinamis. Konsep pergerakan tersebut dikonseptualisasikan oleh Appadurai ke dalam lima *scapes*.

- (1) *Ethnoscapes*, yaitu ruang pergerakan manusia yang melintasi batas negara. Misalnya, imigran, pengunjung, turis, dll.
- (2) *Finanscapes*, yaitu ruang pergerakan aliran uang yang terjadi berkat pasar modal, tukar-menukar saham dan obligasi, pasar komoditas, dll.
- (3) *Ideoscapes*, yaitu ruang pergerakan ideologi politik yang mendunia.
- (4) *Technoscapes*, yaitu ruang pergerakan teknologi yang bergerak dengan kecepatan tinggi melintasi batasan-batasan yang sebelumnya tidak bisa dilewati.
- (5) *Mediascapes*, yaitu ruang pergerakan imaji dan informasi melalui berbagai media, seperti televisi, radio, internet, dll.

Di antara kelima jenis konsep pergerakan di atas, penelitian ini hanya menggunakan *mediascapes* sebagai landasan teori utamanya. Sebab, sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan media.

Menurut Appadurai (1990), *mediascapes* mengacu pada dua hal. Pertama, *mediascapes* mengacu pada kemampuan distribusi elektronik untuk menyebarluaskan informasi ke seluruh dunia. Dalam hal ini, penyebaran informasi dilakukan melalui media seperti koran, televisi, radio, maupun internet. Kedua, *mediascapes* juga mengacu pada imaji-imaji dunia yang diciptakan oleh media. Imaji tersebut melibatkan berbagai perubahan yang rumit tergantung dari ragam (dokumenter atau hiburan), perangkat yang digunakan (elektronik atau nonelektronik), audiensi (lokal, nasional, atau transnasional), dan kepentingan pihak-pihak tertentu (Appadurai, 1996).

Hal terpenting dalam *mediascapes* adalah bagaimana media menampilkan imaji-imaji kepada penonton di seluruh dunia, di mana sektor komoditas dan politik saling berkaitan. Appadurai (1990) menjelaskan bahwa ketika menggunakan

media, penonton akan disuguhkan tontonan yang menampilkan realita dan fiksi. Hanya saja, batas antara realita dan fiksi tersebut tidak jelas atau kabur. Sebagai contoh, seorang penonton yang tidak memiliki pengalaman menjalani kehidupan metropolitan akan mengkonstruksi “dunia imajiner” yang estetik terkait kehidupan metropolitan tersebut.

Lebih lanjut, media dalam dimensi *mediascapes* memiliki keterkaitan terhadap politik dan ekonomi suatu negara. Dengan mengambil contoh kasus globalisasi industri film di Korea Selatan, Ryoo (2008) menyebutkan adanya konfigurasi yang unik dalam hubungan antara negara, kapital, dan media. Dalam hal ini, negara berperan aktif dalam menghimpun kapital-kapital dan melindungi ruang publik nasional dari tantangan ekonomi global dan kapital budaya. Di samping itu, negara juga berusaha untuk mengkonstruksi identitas atau citra nasional yang positif di mata dunia.

Fenomena serupa juga diberlakukan oleh Jepang melalui praktik *brand nationalism*. Menurut Iwabuchi (2010), *brand nationalism* mengacu pada penggunaan budaya media sebagai alat untuk memajukan kepentingan ekonomi dan politik dalam negeri melalui branding kebudayaan nasional. Oleh karena itu, budaya menjadi aspek penting bagi politik dan perekonomian negara; secara politik, budaya dapat dimanfaatkan dalam praktik *soft power* maupun diplomasi budaya, sedangkan secara ekonomi, budaya dapat berguna dalam menghimpun kapital multinasional dan mengembangkan sektor jasa berupa industri kreatif maupun bisnis konten.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Jenis penelitian ini dipilih untuk menggambarkan *mediascapes* budaya pop Jepang dalam serial drama Cina. Adapun pendekatan yang dipilih adalah pendekatan kualitatif. Sebab, pendekatan kualitatif menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu gejala atau fenomena.

Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan meliputi serial drama Cina yang diadaptasi dari novel karya Zhao Qianqian, yaitu *A Love So Beautiful* (2017) dan *Put Your Head on My Shoulder* (2019). Berdasarkan pengamatan awal, baik serial drama *A Love So Beautiful* maupun *Put Your Head on My Shoulder* mengandung imaji

budaya pop Jepang. Oleh karena itu, kedua serial drama tersebut dipilih untuk dikaji dalam penelitian ini.

*A Love So Beautiful* (2017) merupakan serial drama yang diadaptasi dari novel berjudul *To Our Pure Little Beauty* (致我们单纯的小美好 *Zhi Women Danchun De Xiao Meihao*) karya Zhao Qianqian. Drama ini merupakan web series yang tayang di Tencent Video pada tanggal 9 November 2017 hingga 7 Desember 2017. *A Love So Beautiful* disutradarai oleh Yang Long dan memiliki jumlah episode sebanyak 24 episode. Tokoh utama dalam drama ini diperankan oleh Hu Yi Tian sebagai Jiang Chen dan Shen Yue sebagai Chen Xiao Xi (MyDramaList, n.d.).

Serial drama adaptasi ini bercerita tentang Chen Xiao Xi, seorang gadis yang ceria tetapi tidak pandai dalam pelajaran, dan Jiang Chen, seorang siswa teladan yang populer berkat ketampanan dan kepandaiannya. Chen Xiao Xi jatuh cinta kepada Jiang Chen, tetapi Jiang Chen bersikap acuh tak acuh kepadanya. Bersama teman sekelasnya; Lu Yang yang konyol, Lin Jing Xiao yang pintar dan setia kawan, dan Wu Bo Song si atlet renang, mereka menjalani kehidupan SMA hingga mereka tumbuh dewasa.

Lalu, *Put Your Head on My Shoulder* (2019) merupakan serial drama yang diadaptasi dari novel berjudul *To Our Warm Little Times* (致我们暖暖的小时光 *Zhi Women Nuan Nuan De Xiao Shiguang*). Sama seperti *A Love So Beautiful*, drama *Put Your Head on My Shoulder* juga merupakan web series yang tayang di Tencent Video. Drama yang tayang pada 10 April 2019 sampai 16 Mei 2019 ini disutradarai oleh Zhu Dongning. Xing Fei dan Lin Yi masing-masing berperan sebagai tokoh utama dalam drama ini, yaitu Si Tu Mo dan Gu Wei Yi. Jumlah episode keseluruhannya mencapai 25 episode (MyDramaList, n.d.).

Serial drama adaptasi ini bercerita tentang Si Tu Mo, mahasiswi tahun terakhir yang masih belum memutuskan akan menjadi apa setelah ia lulus kuliah. Kemudian pada sebuah kesempatan, ia bertemu dengan Gu Wei Yi, mahasiswa jurusan fisika yang jenius. Karena ulah ibu Si Tu Mo, Si Tu Mo dan Gu Wei Yi terpaksa tinggal bersama di apartemen milik keluarga Gu Wei Yi. Sejak saat itulah kehidupan Si Tu Mo dan Gu Wei Yi berubah dan keduanya pun perlahan-lahan jatuh cinta terhadap satu sama lain.

Data yang dijaring meliputi cuplikan adegan, dialog para tokoh, interior latar tempat, dan properti yang digunakan dalam kedua serial drama tersebut. Total data yang dianalisis berjumlah 23

data; 5 data dari drama *A Love So Beautiful* dan 18 data dari *Put Your Head on My Shoulder*.

Lalu, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi proses identifikasi, klasifikasi, dan menemukan pola. Tahap identifikasi merujuk kepada proses penentuan apakah suatu adegan di dalam drama Cina yang diadaptasi dari novel karya Zhao Qianqian mengandung imaji budaya pop Jepang atau tidak. Kemudian dilanjutkan dengan tahap klasifikasi untuk mempermudah proses analisis. Dalam tahap ini, imaji-imaji budaya pop Jepang yang berhasil diidentifikasi akan dikelompokkan ke dalam empat kategori, yaitu cuplikan adegan, dialog antartokoh, interior latar tempat, dan properti. Terakhir, kesimpulan akan ditarik berdasarkan pola-pola yang terbentuk setelah proses identifikasi dan klasifikasi dilakukan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, terdapat imaji-imaji budaya pop Jepang dalam serial drama adaptasi Cina, yaitu *A Love So Beautiful* dan *Put Your Head on My Shoulder*. Berikut data-data yang mengandung imaji budaya pop Jepang.

### Cuplikan Adegan

Pada serial drama *A Love So Beautiful* maupun *Put Your Head on My Shoulder* terdapat beberapa adegan yang mengandung imaji budaya pop Jepang. Imaji tersebut terpresentasikan melalui beberapa cuplikan adegan yang terdapat dalam kedua drama itu.

#### Data (1)



Gambar 2: Chen Xiao Xi berkhayal menjadi seorang Sailor Moon.

Data (1) (seperti pada Gambar 2) diambil dari adegan dalam drama *A Love So Beautiful* episode ke-3 menit 41.56. Adegan tersebut menceritakan khayalan Chen Xiao Xi yang berperan sebagai tokoh Usagi Tsukino dalam *anime Sailor Moon*. Dalam khayalannya, Chen Xiao Xi datang untuk menyelamatkan Jiang Chen yang dirundung oleh teman-teman sekelasnya saat sedang membersihkan papan tulis di kelas. Berkat kekuatannya, Chen Xiao Xi berhasil mengusir teman-teman sekelasnya dengan mudah. Kemudian, Chen Xiao Xi dan Jiang Chen bersama-sama melanjutkan membersihkan papan tulis yang kotor.

Dalam adegan tersebut digambarkan bahwa Chen Xiao Xi melakukan adegan *cosplay* sebagai Usagi Tsukino. Ia menggunakan kostum sailor, wig berwarna pirang, dan sepatu bot; penampilan yang mirip dengan karakter Usagi Tsukino. Tidak hanya Chen Xiao Xi, Jiang Chen juga digambarkan menggunakan setelan jas dan jubah hitam. Penampilannya tersebut mirip dengan tokoh Tuxedo Mask dalam *anime Sailor Moon* (Sailor Moon Wiki, n.d.). *Cosplay* yang dilakukan oleh Chen Xiao Xi dan Jiang Chen tersebut menunjukkan adanya imaji Sailor Moon yang muncul dalam drama *A Love So Beautiful*.

#### Data (2)



Gambar 3: Gu Wei Yi membunyikan bel sambil bernyanyi.

Data (2) (seperti pada Gambar 3) diambil dari adegan dalam drama *Put Your Head on My Shoulder* episode ke-13 menit 17.23. Adegan ini menceritakan saat Gu Wei Yi dengan sengaja menekan bel apartemennya mengikuti ketukan lagu pembuka *anime Doraemon*. Namun, Si Tu Mo tidak mampu memahami ketukan bunyi bel tersebut, sehingga Gu Wei Yi kembali menyembunyikan bel sambil menyanyikan liriknya dalam bahasa Mandarin. Tindakan Gu Wei Yi yang membunyikan bel mengikuti ketukan lagu pembuka *anime Doraemon* sambil

menyanyikan liriknya tersebut menunjukkan adanya imaji Doraemon dalam drama *Put Your Head on My Shoulder*.

### Dialog Para Tokoh

Imaji budaya pop Jepang muncul dalam bentuk nonvisual dalam drama *A Love So Beautiful* dan *Put Your Head on My Shoulder*. Dalam hal ini, dialog para tokoh di masing-masing drama menjadi suatu simbol yang menggambarkan imaji tersebut.

### Data (3)



Gambar 4: Chen Xiao Xi dan teman-temannya mengikuti kuis telewicara.

Data (3) (seperti pada Gambar 4) diambil dari adegan dalam drama *A Love So Beautiful* episode ke-7 menit 15.42. Adegan tersebut menceritakan saat Chen Xiao Xi dan teman-temannya mengikuti telekuis. Agar bisa mengikuti telekuis tersebut, Lu Yang membayar sejumlah uang kepada pihak penyelenggara telekuis, kemudian pihak penyelenggara telekuis menelepon Lu Yang dan memberikan beberapa pertanyaan kepadanya. Berikut potongan percakapan dalam telekuis tersebut.

- Penelepon : Di *Sailor Moon*, siapa nama anak dari Usagi Tsukino dan Tuxedo Mask?
- Lin Jing Xiao : Untuk apa kalian melihatku? Apakah aku terlihat seperti orang yang akan membaca *Sailor Moon*?
- Chen Xiao Xi : Ah! Aku tahu!  
Itu...yang rambutnya merah muda!  
Postur tubuhnya kecil.  
Siapa namanya?  
Aku lupa siapa namanya!
- Penelepon : Masih ada waktu lima detik.
- Lu Yang : Siapa yang mau jawab?  
Cepat! Sudah tidak ada waktu!
- Lin Jing Xiao : Cepat ingat-ingat lagi!
- Penelepon : Tiga... Dua...

- Chen Xiao Xi : Aku benar-benar tidak ingat!
- Jiang Chen : Chibiusa.
- Penelepon : Hebat sekali. Jawabannya benar.  
Kamu benar-benar penggemar *Sailor Moon*.  
Dengan kekuatan bulan, aku akan memujimu.
- Jiang Chen : Dia...pernah memberitahuku.
- Chen Xiao Xi : Ternyata kamu ingat ucapanku dengan sangat jelas.

Dalam percakapan di atas terdapat beberapa frasa dan klausa yang menyimbolkan adanya budaya pop Jepang. Pertama, ketika penelepon memberikan pertanyaan, “di *Sailor Moon*, siapa nama anak dari Usagi Tsukino dan Tuxedo Mask?”. Di awal pertanyaan tersebut terdapat frasa “di *Sailor Moon*” yang dengan jelas disebutkan. Hal ini memperlihatkan adanya unsur budaya pop Jepang dalam adegan itu. Kemudian disebutkan juga mengenai karakter Usagi Tsukino dan Tuxedo Mask. Kedua karakter tersebut merupakan tokoh utama dalam *Sailor Moon*.

Kedua, ketika Lin Jing Xiao bereaksi saat mendapat tatapan penuh harap dari teman-temannya. Dalam reaksi tersebut, Lin Jing Xiao berkata, “untuk apa kalian melihatku? Apakah aku terlihat seperti orang yang akan membaca *Sailor Moon*?”. Sama seperti penjelasan di atas, lagi-lagi frasa “*Sailor Moon*” kembali disebutkan secara jelas dalam adegan tersebut. Ketiga, ketika Jiang Chen menjawab pertanyaan si penelepon dengan jawaban “Chibiusa”. Sama seperti Usagi Tsukino dan Tuxedo Mask, Chibiusa merupakan karakter dari anime *Sailor Moon*.

Keempat, ketika penelepon memuji jawaban Jiang Chen yang tepat. Dalam pujiannya tersebut disebutkan frasa “*Sailor Moon*”. Selain itu, penelepon juga mengucapkan slogan yang selalu muncul dalam anime *Sailor Moon*, yaitu “dengan kekuatan bulan”. Slogan tersebut merupakan slogan yang selalu diucapkan oleh Usagi Tsukino saat mengalahkan penjahat. Keempat poin tersebut menunjukkan bahwa dalam drama *A Love So Beautiful* terdapat imaji *Sailor Moon*.

**Data (4)**



Gambar 5: Fu Pei membicarakan cita-cita di masa depan dengan Chen Xiao Xi.

Data selanjutnya diambil dari drama *A Love So Beautiful* episode 22 menit 02.47 (Gambar 5). Adegan tersebut menceritakan Fu Pei yang memberikan kabar baik kepada Chen Xiao Xi mengenai karyanya yang menang di sebuah kompetisi. Namun, Chen Xiao Xi hanya menanggapi dengan acuh tak acuh. Di Akhir percakapan, Chen Xiao Xi memberitahukan mimpinya kepada Fu Pei sebagai bentuk sarkasme. Untuk lebih jelasnya, berikut adalah percakapan yang terjadi antara Fu Pei dan Chen Xiao Xi.

- |              |   |
|--------------|---|
| Fu Pei       | :Sayang, kau telah membuat kemajuan dalam karirmu! Maskot yang kau desain untuk mesin pembaca telah diikutsertakan dalam kompetisi oleh perusahaannya. Coba tebak apa yang terjadi. Kau juara satu! |
| Chen Xiao Xi | :Sungguh? Apakah ada hadiah uang tunai?   |
| Fu Pei       | :Kau ini sekalinya buka mulut langsung membahas uang. Apa kau tidak merasa itu sangat vulgar?   |
| Chen Xiao Xi | :Kalau begitu aku harus membicarakan apa?   |
| Fu Pei       | :Cita-cita.   |
| Chen Xiao Xi | :Kalau begitu cita-citaku adalah menerbitkan sebuah komik yang terkenal di dunia seperti Doraemon.  |

Dalam percakapan tersebut, Chen Xiao Xi menyebutkan bahwa cita-citanya adalah menerbitkan komik yang mendunia seperti *Doraemon*. Dalam hal ini dapat diketahui bahwa *Doraemon* merupakan komik yang memiliki popularitas yang tinggi di lingkup global. Oleh

karena itu, tidak heran jika *Doraemon* menjadi patokan bagi seorang ilustrator seperti Chen Xiao Xi untuk bisa menerbitkan karya yang memiliki tingkat popularitas yang sama. Selain itu, dengan disebutkannya komik *Doraemon* dalam dialog di drama ini mengisyaratkan adanya imaji budaya pop Jepang di dalamnya.

**Data (5)**



Gambar 6: Si Tu Mo memuji Gu Wei Yi yang sedang memanggang kepiting dan udang di pinggir pantai.

Data (5) (seperti pada Gambar 6) diambil dari adegan dalam drama *Put Your Head on My Shoulder* episode ke-8 menit 15.30. Adegan tersebut menceritakan saat Gu Wei Yi dan Si Tu Mo memanggang kepiting dan udang yang mereka buru di pinggir pantai. Namun, peralatan dan bahan yang mereka gunakan untuk memanggang terbatas. Meskipun demikian, Gu Wei Yi berhasil memanggang kepiting dan udang tersebut hingga menjadi hidangan yang lezat. Si Tu Mo pun memuji kehebatannya tersebut. Untuk lebih jelasnya, berikut percakapan yang terjadi di antara kedua tokoh tersebut.

- |           |  |
|-----------|--|
| Si Tu Mo  | :Wangi sekali. Apakah ada garam? Jika diberi sedikit garam pasti enak. Apa itu?  |
| Gu Wei Yi | :Air laut  |
| Si Tu Mo  | :Kamu sudah gila ya? Kalau begini mana bisa dimakan?   |
| Gu Wei Yi | :Kadar garam air laut itu 3,5%. Dengan kata lain, setiap 1000 gram air laut sama dengan 35 gram garam. Lagipula suhu api ini 700 derajat celcius. Jadi, tidak ada yang bisa hidup. |
| Si Tu Mau | :Fisikawan memang hebat. Selalu ada saat dibutuhkan.   |



Gu Wei Yi : Benar-benar seperti Doraemon.  
:Ayo, makan.  
Hati-hati panas

Si Tu Mau : Aku hanya sekalian membelinya.  
:Kamu juga menyukai Doraemon ya?  
Aku lihat catatanmu penuh gambar Doraemon.

Pada saat memuji Gu Wei Yi, Si Tu Mo menggunakan majas perbandingan. Dalam hal ini, Si Tu Mo menyandingkan Gu Wei Yi dengan karakter Doraemon. Sebab, menurut Si Tu Mo, sifat Gu Wei Yi yang dapat diandalkan mirip seperti penokohan karakter Doraemon. Karakter Doraemon yang muncul dalam percakapan tersebut menunjukkan adanya imaji budaya pop Jepang dalam drama *Put Your Head on My Shoulder*.

#### Data (6)



Gambar 7: Gu Wei Yi memberikan tempelan penghangat bergambar Doraemon kepada Si Tu Mo.

Data (6) (seperti pada Gambar 7) diambil dari adegan dalam drama *Put Your Head on My Shoulder* episode ke-11 menit 15.34. Adegan ini menceritakan ketika apartemen yang ditempati oleh Si Tu Mo dan Gu Wei Yi sedang dilakukan pemadaman. Terlebih lagi, di wilayah tempat tinggal mereka sedang turun salju. Maka dari itu, Gu Wei Yi berantisipasi dengan membeli beberapa tempelan penghangat saat hendak pulang dari kampusnya. Tempelan penghangat tersebut segera diterima oleh Si Tu Mo dengan senang hati. Untuk lebih jelasnya, berikut potongan percakapan yang terjadi antara Si Tu Mo dan Gu Wei Yi.

Si Tu Mau : Apa ini?  
Kapan kamu membelinya?  
Kamu hebat sekali.  
Gu Wei Yi : Saat keluar tadi aku mengetahui kalau tidak ada listrik, jadi aku membelinya.  
Aku lupa memberitahumu.  
Si Tu Mau : Tempelan penghangat juga ada yang berjenis Doraemon.  
Aku tidak pernah menemukannya.  
Gu Wei Yi : Entahlah.

Dalam percakapan di atas dapat dipahami bahwa adegan tersebut mengandung imaji budaya pop Jepang. Hal ini ditunjukkan melalui pertanyaan Si Tu Mo kepada Gu Wei Yi—apakah Gu Wei Yi juga merupakan penggemar *Doraemon* seperti dirinya atau tidak. Pertanyaan tersebut muncul berkat adanya situasi-situasi yang berkaitan dengan *Doraemon*; saat Gu Wei Yi membeli tempelan penghangat bergambar *Doraemon* dan saat Gu Wei Yi menggambar kepala *Doraemon* di kertas yang ia berikan kepada Si Tu Mo. Dengan kata lain, karakter *Doraemon* yang diangkat dalam topik percakapan itu menunjukkan adanya imaji budaya pop Jepang dalam adegan tersebut.

#### Interior Latar Tempat

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, imaji budaya pop Jepang ditemukan dalam bentuk dekorasi pada interior latar tempat yang digunakan dalam drama, baik itu *A Love So Beautiful* maupun *Put Your Head on My Shoulder*.

#### Data (7)

Data (7) diambil dari drama *A Love So Beautiful*. Data ini berfokus pada interior ruangan yang digunakan sebagai latar tempat dalam drama tersebut. Berikut beberapa interior ruangan yang mengandung imaji budaya pop Jepang dalam drama *A Love So Beautiful*.

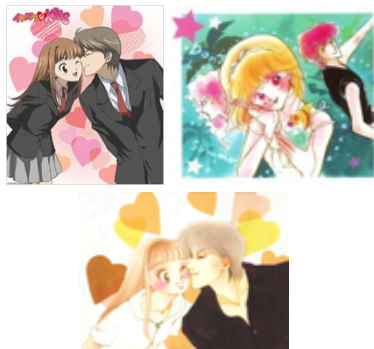


Gambar 8: Interior kamar Chen Xiao Xi.

Gambar 8 menampilkan interior kamar Chen Xiao Xi. Gambar tersebut diambil dari cuplikan adegan dalam drama *A Love So Beautiful* episode ke-17 menit 20.11. Adegan tersebut menceritakan saat Jiang Chen berkunjung ke rumah Chen Xiao Xi. Di sana, Jiang Chen berusaha menghibur Chen

Xiao Xi yang sedang patah semangat karena tidak lulus ujian masuk perguruan tinggi.

Di kamar Chen Xiao Xi terdapat beberapa poster yang terpasang di dinding. Bila diperbesar, maka akan tampak seperti Gambar 9.



Gambar 9: Gambar poster di kamar Chen Xiao Xi.

Poster-poster di atas merupakan gambar *Itazura na Kiss*. *Itazura na Kiss* merupakan *manga* karya Tada Kaoru yang pertama kali dipublikasikan pada tahun 1990. Berkat kepopulerannya, *manga* ini kemudian diadaptasi menjadi *anime* pada tahun 2008. Selain itu, *Itazura na Kiss* juga diadaptasi menjadi serial drama dan film, baik itu di Jepang, Korea Selatan, Taiwan, dan Cina (Itazura na Kiss Wiki, n.d.). Gambaran mengenai kepopuleran *Itazura na Kiss* di Cina dapat dilihat dari bagaimana poster-poster bertema *Itazura na Kiss* menghiasi kamar Chen Xiao Xi. Di samping itu, poster-poster tersebut menunjukkan adanya imaji *Itazura na Kiss* dalam drama *A Love So Beautiful*.

#### Data (8)

Imaji budaya pop Jepang juga ditemukan dalam adegan dalam *A Love So Beautiful* episode ke-18 menit 11.08. Adegan tersebut menceritakan ketika Chen Xiao Xi mendapatkan telepon dari Jiang Chen saat gadis itu sedang bersantai di kamar asramanya.



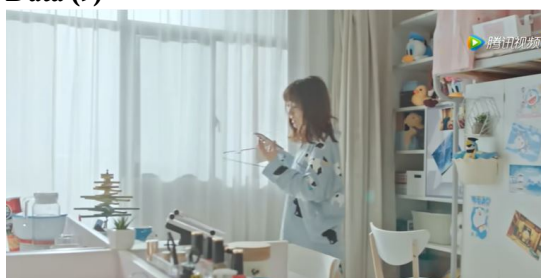
Gambar 10: Interior kamar asrama Chen Xiao Xi.

Pada cuplikan adegan tersebut terlihat interior kamar asrama yang ditempati oleh Chen Xiao Xi.

Dinding di samping tempat tidur Chen Xiao Xi ditemplei sebuah poster bergambar *Cardcaptor Sakura* (Lihat Gambar 10).

*Cardcaptor Sakura* merupakan *manga* karya *mangaka* dengan nama pena CLAMP. Manga ini sudah diadaptasi menjadi anime pada tahun 1998-2000 dan film pada tahun 1999 dan 2000. Berkat ketenarannya, *Cardcaptor Sakura* bahkan sudah ditayangkan hingga ke Asia Tenggara dan Asia Selatan (*Cardcaptor Sakura* wiki, n.d.). Maka dari itu, adanya poster *Cardcaptor Sakura* di latar tempat dalam drama *A Love So Beautiful* menunjukkan bahwa drama tersebut mengandung imaji budaya pop Jepang.

#### Data (9)



Gambar 11: Interior kamar asrama Si Tu Mo.

Data (9) (seperti pada Gambar 11) merupakan cuplikan adegan dalam episode ke-1 menit 02.51. Adegan ini menceritakan rutinitas Si Tu Mo di pagi hari saat masih tinggal di asrama mahasiswa. Dalam cuplikan adegan tersebut terlihat nuansa interior kamar asrama yang ditempati oleh Si Tu Mo. Di bagian kanan gambar terdapat sebuah lemari yang dihiasi oleh poster-poster *Doraemon*. Poster-poster *Doraemon* yang ditampilkan dalam adegan itu merupakan representasi imaji budaya pop Jepang dalam drama tersebut.

#### Data (10)



Gambar 12: Interior apartemen baru Si Tu Mo.

Kemudian, data (10) (seperti pada Gambar 12) diambil dari adegan dalam episode ke-3 menit 24.20. Adegan tersebut menceritakan saat Si Tu Mo pertama kali pindah ke apartemen baru. Si Tu Mo tidak tahu bahwa apartemen tersebut merupakan milik keluarga Gu Wei Yi dan malah seenaknya mendekorasi beberapa ruangan. Salah satunya adalah ruang keluarga.

Pada cuplikan adegan tersebut diperlihatkan interior apartemen Gu Wei Yi yang telah didekorasi oleh Si Tu Mo. Karena Si Tu Mo adalah seorang penggemar *Doraemon*, pernak-pernik yang ia gunakan untuk mendekorasi ruangan hampir seluruhnya bernuansa *Doraemon*. Salah satunya berupa stiker-stiker *Doraemon* yang sengaja ditempel oleh Si Tu Mo di dinding sebagai dekorasi ruang keluarga (lihat Gambar 12). Stiker-stiker *Doraemon* tersebut menunjukkan adanya imaji budaya pop Jepang dalam drama *Put Your Head on My Shoulder*.

#### Data (11)



Gambar 13: Interior kamar Si Tu Mo di apartemen.

Data (11) diambil dari adegan dalam episode ke-20 menit 05.03. Adegan tersebut menceritakan saat Si Tu Mo terbangun di pagi hari setelah mabuk berat di malam sebelumnya. Pada cuplikan adegan tersebut terlihat bagaimana suasana interior kamar Si Tu Mo (lihat Gambar 13). Baik itu spreng tempat tidur, bantal sofa, maupun tudung lampu di kamar tersebut bergambar *Doraemon*. Bahkan, boneka yang ada di tempat tidur Si Tu Mo juga merupakan boneka *Doraemon*. Hal tersebut menunjukkan adanya imaji budaya pop Jepang dalam drama *Put Your Head on My Shoulder*.

#### Properti yang Digunakan

Selain cuplikan adegan, dialog antara tokoh-tokoh, dan interior latar tempat, properti-properti yang digunakan dalam adegan-adegan di kedua serial drama adaptasi novel karya Zhao Qianqian tersebut juga dikaji dalam penelitian ini. Hal ini

karena imaji budaya pop Jepang muncul melalui gambar-gambar yang menghiasi properti-properti tersebut.

#### Data (12)



Gambar 14: Ponsel pintar milik Si Tu Mo.

Data (12) diambil dari adegan dalam drama *Put Your Head on My Shoulder* episode ke-1 menit 02.26. Pada adegan tersebut diceritakan bahwa Si Tu Mo tidak sengaja menjatuhkan ponsel pintarnya ke bawah ranjang. Untuk itu, ia berusaha untuk meraih kembali ponsel pintarnya dengan menggunakan gantungan baju (lihat Gambar 14). Pada cuplikan adegan tersebut diperlihatkan pelindung ponsel pintar Si Tu Mo yang bergambar *Doraemon*. Gambar *Doraemon* yang tercetak pada pelindung ponsel tersebut merupakan imaji budaya pop Jepang yang muncul dalam drama *Put Your Head on My Shoulder*.

#### Data (13)



Gambar 15: Plester penutup luka pemberian Gu Wei Yi.

Data (13) diambil dari adegan dalam drama *Put Your Head on My Shoulder* episode ke-3 menit 35.55. Pada adegan tersebut diceritakan bahwa jari Si Tu Mo terluka. Gu Wei Yi kemudian membelikan plester penutup luka untuk Si Tu Mo. Plester penutup luka tersebut dikemas dalam bentuk kaleng kecil bergambar *Doraemon* (lihat Gambar 15). Gambar *Doraemon* pada kemasan plester

penutup luka menunjukkan adanya imaji budaya pop Jepang dalam adegan tersebut.

#### Data (14)



Gambar 16: Koper Si Tu Mo.

Masih dari drama yang sama, data (14) diambil dari episode ke-6 menit 15.52. Pada episode tersebut terdapat adegan saat Gu Wei Yi bergegas mengecek kondisi kamar Si Tu Mo setelah gadis itu pamit pergi untuk melakukan suatu urusan. Karena sebelumnya Si Tu Mo sudah pernah pergi meninggalkan apartemennya, Gu Wei Yi cemas jika Si Tu Mo akan meninggalkan apartemennya lagi untuk yang kedua kalinya. Maka dari itu, saat ia mengetahui bahwa koper Si Tu Mo masih ada di kamarnya, Gu Wei Yi pun merasa lega.

Koper Si Tu Mo digambarkan berwarna biru muda dan dihiasi gambar *Doraemon* (lihat Gambar 16). Gambar *Doraemon* yang tercetak di permukaan koper tersebut merupakan imaji budaya pop Jepang yang muncul dalam drama *Put Your Head on My Shoulder*.

#### Data (15)



Gambar 17: Kue ulang tahun Si Tu Mo.

Data (15) (seperti pada Gambar 17) diambil dari adegan dalam drama *Put Your Head on My Shoulder* episode ke-9 menit 33.41. Episode tersebut menceritakan tentang perayaan ulang tahun Si Tu Mo. Teman-teman Si Tu Mo datang ke apartemen Si Tu Mo untuk memberikan kejutan

dan merayakan ulang tahunnya. Kue ulang tahun yang dibawa oleh teman-teman Si Tu Mo dihias dengan pernak-pernik *Doraemon*. Hal ini menunjukkan adanya imaji budaya pop Jepang berupa *Doraemon* dalam drama *Put Your Head on My Shoulder*.

#### Data (16)



Gambar 18: Gu Wei Yi tertidur sambil memeluk bantal *Doraemon*.

Data (16) (seperti pada Gambar 18) diambil dari adegan dalam episode ke-10 menit 08.15 drama *Put Your Head on My Shoulder*. Adegan ini merupakan kelanjutan dari perayaan ulang tahun Si Tu Mo yang ditayangkan pada episode sebelumnya. Dalam adegan tersebut diceritakan Gu Wei Yi mabuk berat setelah sebelumnya meminum banyak alkohol saat pesta perayaan. Karena itulah dia tidak sadarkan diri dan tertidur di sofa ruang keluarga.

Saat tertidur di sofa, Gu Wei Yi memeluk bantal milik Si Tu Mo. Bantal tersebut berbentuk kepala karakter *Doraemon*. Bantal karakter *Doraemon* itu menunjukkan adanya imaji budaya pop Jepang dalam adegan tersebut.

#### Data (17)

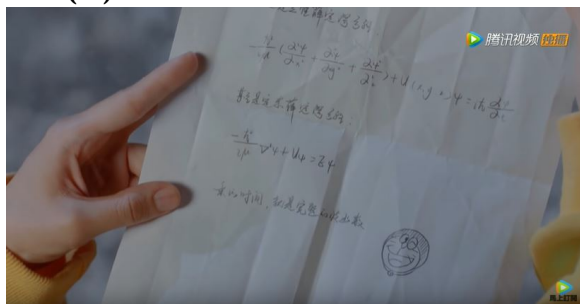


Gambar 19: Mesin capit boneka *Doraemon* di pusat permainan.

Sama seperti data (16), data (17) diambil dari adegan dalam serial drama *Put Your Head on My Shoulder* episode ke-10. Adegan yang terjadi pada

menit 20.15 tersebut menceritakan saat Wang Shan—teman asrama Si Tu Mo—berkencan dengan Fu Pei—teman SMA Si Tu Mo. Saat sedang bermain dengan Wang Shan di pusat permainan, Fu Pei menemukan mesin capit boneka yang berisi boneka-boneka *Doraemon* yang menunjukkan adanya imaji *Doraemon* dalam drama *Put Your Head on My Shoulder* (Gambar 19).

#### Data (18)



Gambar 20: Surat cinta Gu Wei Yi untuk Si Tu Mo.

Data (18) diambil dari adegan dalam drama *Put Your Head on My Shoulder* episode 11 menit 12.13. Adegan tersebut menceritakan Gu Wei Yi yang ingin menyatakan perasaan sukanya kepada Si Tu Mo melalui surat cinta. Dalam surat cinta itu, Gu Wei Yi mencurahkan perasaannya menggunakan rumus fisika alih-alih kalimat-kalimat yang bernuansa romantis (lihat Gambar 20). Hal tersebut menyebabkan Si Tu Mo salah paham dan mengira Gu Wei Yi sedang memberikan coret-coretan yang digunakan untuk menghitung hasil eksperimen fisika kepadanya.

Meskipun demikian, dalam surat cinta tersebut Gu Wei Yi tidak hanya menuliskan rumus fisika, tetapi juga menggambar kepala karakter *Doraemon*. Gambar kepala karakter *Doraemon* tersebut merupakan imaji budaya pop Jepang yang muncul dalam adegan tersebut.

#### Data (19)



Gambar 21: Tempelan penghangat yang dibeli oleh Gu Wei Yi.

Data (19) diambil dari adegan dalam drama *Put Your Head on My Shoulder* episode ke-11 menit 15.30. Dalam adegan tersebut, Gu Wei Yi mengeluarkan barang-barang yang ia beli saat di perjalanan pulang. Di antara barang-barang tersebut terdapat tempelan penghangat bergambar *Doraemon* yang merupakan imaji budaya pop Jepang yang muncul dalam adegan tersebut (lihat Gambar 21).

#### Data (20)



Gambar 22: Foto profil Si Tu Mo di aplikasi pesan daring.

Data (20) diambil dari adegan dalam drama *Put Your Head on My Shoulder* episode ke-15 menit 06.40. Adegan tersebut menceritakan Si Tu Mo yang sedang menunggu pesan dari Gu Wei Yi. Sayangnya, meskipun mereka sudah resmi berpacaran, Gu Wei Yi tidak mengirimkan pesan-pesan singkat seperti kebanyakan pasangan kekasih yang lain. Hal ini kemudian membuat Si Tu Mo kecewa dan kesal.

Adegan tersebut mengandung imaji budaya pop Jepang. Hal ini dapat dilihat pada tampilan ruang obrolan antara Si Tu Mo dan Gu Wei Yi dalam aplikasi pesan daring yang digunakan oleh Si Tu Mo (lihat Gambar 22). Pada tampilan ruang obrolan tersebut terlihat bahwa foto profil yang dipasang oleh Si Tu Mo berupa gambar *Doraemon*.

#### Data (21)



Gambar 23. Si Tu Mo sedang menunggu pesan dari Gu Wei Yi.

Data (21) diambil dari episode ke-18 menit 12.20 dalam drama *Put Your Head on My Shoulder*. Episode ini menceritakan ketika Si Tu Mo dan Gu Wei Yi harus pulang ke kampung halaman masing-masing untuk merayakan tahun baru dengan keluarganya. Dalam cuplikan adegan tersebut, terlihat Si Tu Mo sedang berbaring di kamarnya sambil menunggu pesan dari Gu Wei Yi. Bila dilihat lebih teliti, bantal yang menopang kepala Si Tu Mo bergambar karakter Doraemon (lihat Gambar 23). Hal ini menunjukkan adanya imaji budaya pop Jepang dalam adegan tersebut.

#### Data (22)



Gambar 24. Si Tu Mo sedang mengerjakan pekerjaan kantor di rumahnya.

Sama seperti data (21), data (22) juga diambil dari episode yang sama pada menit 18.43. Data (22) menunjukkan cuplikan adegan saat Si Tu Mo sedang mengerjakan pekerjaan kantor di kamarnya. Dilihat dari Gambar 24, terdapat boneka karakter Doraemon yang terpajang di dekat meja kerja Si Tu Mo. Imaji budaya pop Jepang terepresentasikan melalui boneka karakter Doraemon tersebut.

#### Data (23)



Gambar 25. Cangkir milik Si Tu Mo.

Data (23) diambil dari cuplikan adegan dalam drama *Put Your Head on My Shoulder* episode ke-23 menit 31.08. Episode tersebut menceritakan bagaimana hubungan cinta jarak jauh yang

dijalani oleh Si Tu Mo dan Gu Wei Yi. Hal ini karena Gu Wei Yi mendapatkan beasiswa untuk melanjutkan studinya di Jerman. Tanpa sepengetahuan Si Tu Mo, Gu Wei Yi membawa cangkir kesayangan Si Tu Mo ke Jerman sebagai obat rindu terhadapnya.

Dilihat dari Gambar 25, cangkir Si Tu Mo yang diam-diam dibawa pergi oleh Gu Wei Yi merupakan cangkir yang berbentuk kepala Doraemon. Hal ini menunjukkan adanya imaji Doraemon dalam drama *Put Your Head on My Shoulder*.

#### Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap 23 data yang telah dijabarkan di atas, mediascapes ditandai dengan adanya imaji-imaji budaya pop Jepang yang muncul dalam serial drama *A Love So Beautiful* dan *Put Your Head on My Shoulder*. Dalam drama *A Love So Beautiful*, imaji budaya pop Jepang yang muncul berupa *Sailor Moon*, *Itazura na Kiss*, *Cardcaptor Sakura*, dan *Doraemon*. Sementara itu, imaji budaya pop Jepang yang muncul dalam serial drama *Put Your Head on My Shoulder* didominasi oleh *Doraemon*.

Sebagaimana globalisasi meruntuhkan batasan-batasan antara satu negara dan negara lain, informasi yang beredar tidak lagi terbatas pada lingkup nasional, tetapi juga lingkup global. Hal inilah yang menjadi dasar mengapa imaji budaya pop Jepang dapat muncul di kedua serial drama tersebut. Jepang sebagai negara yang kini sedang gencar mempromosikan kebudayaan nasionalnya—baik itu budaya tradisional maupun budaya pop—memanfaatkan media sebagai alat untuk menyebarkan informasi dan imaji mengenai kebudayaannya. Informasi dan imaji kebudayaan Jepang tersebut kemudian bertransmisi hingga ke seluruh dunia, termasuk ke Cina. Hal ini kemudian disambut baik oleh masyarakat Cina, khususnya para penikmat budaya pop (Cooper-Chen & Liang dalam Scotton & Hatcheson, 2010).

Selain itu, kemunculan imaji budaya pop Jepang dalam kedua serial drama tersebut tidak lepas dari penokohan dua karakter utama di masing-masing serial drama, yakni Chen Xiao Xi dan Si Tu Mo. Baik Chen Xiao Xi maupun Si Tu Mo digambarkan sebagai sosok yang memiliki ketertarikan terhadap budaya pop Jepang. Bahkan, tokoh Si Tu Mo pun digambarkan sebagai seorang *otaku* yang begitu menggemari karakter Doraemon. Karena itulah imaji-imaji budaya pop

Jepang pun dimunculkan secara visual maupun nonvisual dalam kedua serial drama tersebut.

Sebagaimana McQuail dalam Briandana dan Dwityas (2018) menyebutkan bahwa media merupakan cerminan dari realita sosial, rasa ketertarikan yang ditampilkan oleh karakter Chen Xiao Xi dan Si Tu Mo tersebut merupakan representasi atas kondisi yang terjadi dalam masyarakat Cina. Cooper-Chen dan Liang dalam Scotton dan Hatcher (2010) menjelaskan bahwa masyarakat Cina memiliki minat terhadap budaya pop Jepang, khususnya *anime*. Mereka mengonsumsi *anime* melalui siaran televisi lokal maupun internet. Para penikmat *anime* di Cina tidak hanya menonton *anime*, tetapi juga menambahkan takarir bahasa Mandarin ke dalam *anime* tersebut agar bisa dinikmati oleh penonton lainnya. Oleh karena itu, tidak berlebihan rasanya jika mereka kemudian dianggap sebagai *fan* (penggemar) budaya pop Jepang.

Menurut Iwabuchi (2010), *fan* mengacu pada *prosumer* (*producer-consumer*) sekaligus *appropriator* (*appropriator-reader*) yang imajinatif. Dalam hal ini, seorang *fan* tidak hanya mengonsumsi teks media secara pasif, tetapi juga menjalankan proses pemaknaan budaya yang terkandung dalam teks media yang dikonsumsi. Dengan demikian, fenomena *fan*—khususnya *fan* budaya pop Jepang—dapat ditemukan di Cina sebagai akibat dari proses penyebarluasan imaji budaya pop Jepang melalui media.

Fenomena *fan* itu sendiri memiliki hubungan timbal balik dengan praktik *brand nationalism*. Pada dasarnya, pemerintah memberlakukan praktik *brand nationalism* dengan cara membentuk citra positif mengenai negaranya di mata masyarakat negara lain. Citra tersebut dikonstruksikan melalui imaji-imaji yang disebarluaskan oleh media. Imaji-imaji itulah yang kemudian dikonsumsi dan dinikmati oleh masyarakat luar negeri, khususnya oleh para *fan*.

Dalam konteks penelitian ini, praktik *brand nationalism* Jepang dilakukan dengan cara menyebarluaskan imaji budaya pop Jepang melalui media untuk kemudian dikonsumsi oleh masyarakat Cina. Imaji yang ditampilkan berupa karakter *anime* yang memiliki kesan *kawaii* atau imut, seperti karakter dalam *anime Sailor Moon* ataupun *Doraemon*. Hal ini untuk menunjukkan bahwa Jepang merupakan negara yang khas dengan *kawaii culture*-nya, terbukti dari produk budaya popnya yang terlihat imut dan manis.

## KESIMPULAN

Dengan semakin berkembangnya media, budaya pop Jepang kini dapat dinikmati tidak hanya dalam lingkup nasional, tetapi juga dalam lingkup global. *Anime, manga, dorama*, sampai *Jpop* kini dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat dari negara-negara lain, termasuk Cina. Di Cina, budaya pop Jepang tidak hanya ditemukan dalam penayangan *anime-anime* Jepang di siaran televisi lokalnya, tetapi juga ditemukan dalam bentuk imaji-imaji yang muncul dalam serial drama yang ditayangkan. Di antara berbagai serial drama yang diproduksi dan ditayangkan di Cina, serial drama yang memuat imaji budaya pop Jepang adalah serial drama yang diadaptasi dari novel-novel karya Zhao Qianqian, yaitu *A Love So Beautiful* (2017) dan *Put Your Head on My Shoulder* (2019).

Kemunculan imaji budaya pop Jepang dapat ditemukan dalam kedua serial drama Cina tersebut berkat adanya arus informasi yang terkandung dalam media. Selain itu, imaji yang ditampilkan merupakan representasi dari citra Jepang yang berusaha dipromosikan melalui praktik *brand nationalism*. Dengan demikian, mediascapes dalam serial drama *A Love So Beautiful* dan *Put Your Head on My Shoulder* mengacu pada 1) penyebaran informasi terkait budaya pop Jepang, dan 2) imaji-imaji yang mengkonstruksi citra Jepang di mata masyarakat Cina.

Maka dari itu, Jepang berusaha untuk menyebarluaskan imaji budaya popnya melalui serial drama sebagai medianya. Hal ini dilakukan agar minat masyarakat Cina untuk mengonsumsi produk budaya pop Jepang semakin meningkat. Tingginya konsumsi produk budaya pop Jepang di luar negeri akan memberikan dampak positif terhadap perekonomian Jepang. Selain itu, dengan adanya imaji budaya pop Jepang tersebut, Jepang dapat mengkonstruksi citra positif negaranya dalam persepsi masyarakat Cina demi kepentingan politik luar negeri Jepang. Dengan kata lain, Jepang menjalankan diplomasi *soft power* terhadap Cina dengan menggunakan budaya popnya yang disebarluaskan melalui media.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalina, A. (2015). Budaya Populer Jepang sebagai Instrumen Diplomasi Jepang dan Pengaruhnya terhadap Komunitas-Komunitas di Indonesia. *Andalus Journal of International Studies (AJIS)*, 1(2), 108-122. doi: 10.25077/ajis.1.2.108-122.2012.

- Appadurai, A. (1990). Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy. *Theory, Culture & Society*, 7(2-3), 295-310. doi: 10.1177/026327690007002017.
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at Large: Cultural Dimension of Globalization*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Baniyassen, S. O. A. (2017). Media Globalization. *MAGNT Research Report 4(2)*, 88-90. doi: 1444-8939.2017/4-2/MRR.11.
- Briandana, R. & Dwityas, N. A. (2018). Comedy Film as Social Representation in the Society: An Analisis of Indonesian Comedy Films. *International Journal of Humanities & Social Science Studies 4(5)*, 107-118.
- Cardcaptor Sakura Wiki. (n.d.). Diakses 21 Februari 2020 dari [https://ccsakura.fandom.com/wiki/Cardcaptor\\_Sakura\\_Wiki](https://ccsakura.fandom.com/wiki/Cardcaptor_Sakura_Wiki) 21 Februari 2020
- Itazura na Kiss Wiki. (n.d.). Diakses 20 Februari 2020 dari [https://itazuranakiss.fandom.com/wiki/Itazura\\_Na\\_Kiss\\_Wiki](https://itazuranakiss.fandom.com/wiki/Itazura_Na_Kiss_Wiki).
- Iwabuchi, K. (2002). *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Durham: Duke University Press.
- Iwabuchi, K. (2010). Undoing Inter-national Fandom in the Age of Brand Nationalism. Dalam F. Lunning (Ed.), *Mechademia: Second Arc*, 5, 87-96.
- MacWilliams, M. W. (Ed.). (2008). *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. New York: M.E. Sharpe.
- MyDramaList. (n.d.) A Love So Beautiful (2017). Diakses 14 Februari 2020 dari <https://mydramalist.com/24644-a-love-so-beautiful>
- MyDramaList. (n.d.). Put Your Head on My Shoulder (2019). Diakses 14 Februari 2020 dari <https://mydramalist.com/31385-put-your-head-on-my-shoulder>
- Ryoo, W. (2008). The Political Economy of the Global Mediascape: The Case of the South Korean Film Industry. *Media, Culture, and Society*, 30(6), 873-889. doi: 10.1177/0163443708096098.
- Sailor Moon Wiki. (n.d.). Diakses pada 20 Februari 2020 dari [https://sailormoon.fandom.com/wiki/Sailor\\_Moon\\_Wiki](https://sailormoon.fandom.com/wiki/Sailor_Moon_Wiki)
- Scotton, J. F., & Hachten, W. A. (2010). *New Media for A New China*. West Sussex: Wiley-Blackwell.
- Storey, J. (2009). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction* (5th ed.). Harlow: Pearson Longman.
- Wunderlich, J. U., & Warrier, M. (2007). *A Dictionary of Globalization*. London: Routledge.





## Error Analysis of Japanese *Toritatejoshi Nanka, Nante, Nado* and *Kurai*

Deajeng Dinda J.D.L\*, Herniwati, Melia Dewi J.

Universitas Pendidikan Indonesia

[\\*jengjiwog@gmail.com](mailto:jengjiwog@gmail.com)

### ABSTRACT

*Hyouka no toritatejoshi* or known as an evaluation of *toritate* particle is very important in Japanese language. But there are many *toritate* particles with similar function and meaning, which cause some difficulties for learners to differentiate. This study aimed to analyse the error of four Japanese *toritate* particles namely *nanka*, *nante*, *nado*, and *kurai*, evaluating the percentage of errors, type of errors, and identify the factors that caused error in using four *toritate* particles. The participants of this research were 45 Japanese language students. The instruments used in this study including interview, questionnaire, and a test. The results of this study showed that the error of *toritatejoshi nado* which shows quotation markers in sentences was the most common type of error. While the error of *toritatejoshi kurai* mostly when *kurai* particles combined with the other *toritate* particles (such as *~kurainara*) was the least type of error. The factors that caused errors in using those *toritatejoshi* were mainly overgeneralization, followed by incomplete application of rules, false concept hypothesized, and the other special factors, respectively.

### KEYWORDS

Analysis of error; *Toritatejoshi*; *Hyouka no toritatejoshi*

### ARTICLE INFO

First received: 10 March 2020

Final proof accepted: 12 June 2020

Available online: 31 December 2020

## PENDAHULUAN

Sudjianto dan Dahidi (2004) mengungkapkan bahwa bahasa Jepang merupakan suatu bahasa yang unik di mana bahasa ini hanya dipakai oleh bangsa Jepang sebagai bahasa nasionalnya. Jika dilihat dari aspek-aspek kebahasaan, bahasa Jepang memiliki karakteristik tertentu yang membedakan dengan bahasa lainnya. Diantaranya yaitu huruf yang dipakai, kosakata, sistem pengucapan, gramatika, ragam bahasa, dan lain-lain. Karakteristik yang terdapat dalam bahasa

Jepang tersebut sering kali membingungkan dan menyulitkan pembelajar. Misalnya dalam aplikasi pemakaian kosakata, mengetahui artinya saja tidaklah cukup karena terdapat banyak kata yang apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia memiliki arti sama, namun ternyata dalam aplikasinya memiliki struktur maupun konteks yang berbeda sehingga pemahaman mengenai pemakaian kata-kata yang memiliki kemiripan makna menjadi sangat penting. Apabila diabaikan, kemungkinan terjadinya miskomunikasi sangat besar dan dapat menimbulkan terjadinya kesalahpahaman dengan lawan tutur.

Kesalahan dalam pemakaian tersebut salah satunya banyak terjadi pada pemakaian *joshi*/partikel. Menurut Matsuoka dan Takubo (1996) *joshi* adalah partikel yang menghubungkan klausa dengan klausa, kata dengan kata, dan yang menghubungkan kata benda sebagai kata pelengkap maupun subjek utama. Menariknya, dalam kelas kata *joshi* ada satu jenis partikel yang disebut dengan partikel penegas (*toritatejoshi*). Nitta (2009) mengartikan *toritatejoshi* sebagai partikel yang berfungsi menegaskan suatu unsur, melatarbelakangi hubungan antar unsur yang sama dan menambahkan makna khusus dalam suatu kalimat yang dilekatinya. Kemudian membagi partikel tersebut ke dalam 6 jenis, diantaranya yaitu *ruika* (penambahan), *taihi* (perbandingan), *gentei* (pembatasan), *kyokugen* (pembatasan sepenuhnya), *hyouka* (penilaian), dan *bokashi* (pengaburan).

Dari 6 jenis *toritatejoshi* tersebut, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut *toritatejoshi* jenis *hyouka* yakni partikel penegas yang memiliki makna penilaian/penaksiran terhadap suatu hal. *Toritatejoshi* ini diantaranya terdiri dari partikel *nanka*, *nante*, *nado* dan *kurai*. Partikel penegas tersebut sering muncul dalam percakapan sehari-hari, dalam buku ajar maupun dalam ujian kemampuan bahasa Jepang (*nouryokushiken*). Berikut contoh kalimat yang menggunakan partikel penegas *nanka*, *nante*, *nado* dan *kurai*.

- (1) 大丈夫大丈夫、お酒 **なん**かで死なないよ。  
*Daijoubu daijoubu, osake nanka de shinanai yo.*  
Tidak apa-apa, **hanya karena sake saja** tidak akan mati.  
("JLPT Bunpou Kaisetsu: Nanka, Nante, Nado N2~3", 2017)
- (2) 勉強 **なん**てつまらない。  
*Benkyou nante tsumaranai.*  
**Hanya belajar saja** membosankan.  
("Nihongo Hyougen no Fukuzatsusei ni Kansuru", 2009)
- (3) 子ども **な**どに負けるはずがない。  
*Kodomo nado ni makeru hazu ga nai.*  
Seharusnya tidak kalah **hanya pada anak-anak**.  
("JLPT Bunpou Kaisetsu: Nanka, Nante, Nado N2~3", 2017)
- (4) それをする **くら**い誰だってできる。  
*Sore wo suru kurai dare datte dekiru.*  
**Jika hanya melakukan** itu saja siapa pun bisa (melakukannya).  
("JLPT Bunpou Kaisetsu: Nanka, Nante, Nado N2~3", 2017)

Kalimat (1), (2), (3) dan (4) merupakan contoh kalimat yang menggunakan partikel penegas *nanka*, *nante*, *nado* dan *kurai*. Kalimat tersebut menunjukkan suatu penilaian terhadap unsur yang ditegaskan, yakni bahwa unsur yang ditegaskan memiliki nilai yang tidak berharga, remeh dan sepele. Sehingga beberapa partikel dalam kalimat tersebut dapat saling menggantikan. Namun hasil penelitian Wawondu (2013) dan Safitri (2017) menunjukkan bahwa pada aplikasinya, keempat partikel penegas tersebut dapat juga memiliki perbedaan makna yang beragam tergantung pada konteks dan struktur kalimatnya. Karenanya, pembelajar bahasa Jepang seringkali kebingungan dan kesulitan dalam menggunakan keempat partikel tersebut. Berikut ini adalah contoh penggunaan partikel *nanka* dan *nante* apabila disubstitusikan ke dalam kalimat (5) yang menggunakan partikel *kurai*.

- (5) 今日 **くら**いは家族と過ごそう。  
*Kyou kurai wa kazoku to sugosou.*  
**Setidaknya** hari ini habiskan waktu dengan keluarga.  
(<http://eje.weblio.jp/> dalam Safitri, 2017, hal. 73)
- (6) a. 今日 **なん**かは家族と過ごそう。  
*Kyou nanka wa kazoku to sugosou.*  
**Setidaknya** hari ini habiskan waktu dengan keluarga.  
(<http://eje.weblio.jp/> dalam Safitri, 2017, hal. 73)
- b. 今日 **なん**ては家族と過ごそう。  
*Kyou nante wa kazoku to sugosou.*  
**Setidaknya** hari ini habiskan waktu dengan keluarga.  
(<http://eje.weblio.jp/> dalam Safitri, 2017, hal. 73)

Pada kalimat (6), Safitri (2017) menunjukkan bahwa bagian a dan b tetap berterima secara struktur, karena partikel *nanka* melekat pada kata *kyou* "hari ini" yang merupakan nomina waktu. Namun penggunaan *nanka* dan *nante* secara makna tidak berterima karena dalam ketiga partikel tersebut tidak terdapat makna yang menunjukkan makna "sedikit" atau "jumlah minimum". Sehingga dapat diketahui bahwa pada *nanka* dan *nante* tidak dapat saling menggantikan dengan partikel penegas *kurai*. Novitasari (2018) dan Wawondu (2013) menunjukkan bahwa partikel penegas yang memiliki kesamaan makna seperti

pada contoh-contoh kalimat di atas acap kali membuat pembelajar bahasa Jepang kesulitan. Kesulitan tersebut menjadi salah satu faktor penyebab terjadinya kesalahan, diantaranya seperti kesalahan dalam pemahaman, salah kaprah dalam pemakaian, tertukarnya makna antar partikel, dan lain-lain. Akibatnya, menurut hasil penelitian Novianti, Rosliana, dan Rini (2016) tentang analisis kesalahan penggunaan partikel, pembelajar pun dengan mudah melakukan kesalahan pada saat ujian maupun saat menggunakannya dalam percakapan. Jika diabaikan, hal seperti ini dapat merugikan pembelajar, mengurangi efektivitas pembelajaran dan dapat menjadi kesalahan yang berkesinambungan.

Penelitian terdahulu milik Novianti, Rosliana, dan Rini (2016) menganalisis kesalahan penggunaan partikel secara umum saja. Karenanya, Penulis tertarik untuk menganalisis lebih dalam bentuk-bentuk kesalahan apa saja yang timbul dalam penggunaan partikel secara khusus, yaitu partikel penegas. Wawondatu (2013), Safitri (2017), Novitasari (2018) dan Khoirinnisa (2018) hanya membahas tiga partikel penegas yakni *nanka*, *nante* dan *kurai*. Dalam penelitian ini, penulis menambahkan partikel *nado* sehingga partikel penegas yang dibahas adalah *nanka*, *nante*, *nado* dan *kurai*. Untuk menanggulangi dan mengurangi terjadinya kesalahan berkelanjutan, penulis tertarik untuk menganalisis lebih dalam bentuk-bentuk kesalahan apa saja yang timbul dalam penggunaan partikel penegas *nanka*, *nante*, *nado* dan *kurai* serta mencari faktor penyebab terjadinya kesalahan. Kesalahan berbahasa menurut Hodri, Sadyana, dan Mardani (2019) tidak untuk dihindari, tetapi justru harus dihadapi dan diperbaiki sehingga dapat meminimalisir atau bahkan menghapuskan kesalahan yang sama supaya tidak terjadi di masa yang akan datang. Diharapkan analisis kesalahan dalam penelitian ini dapat menjadi sebuah solusi

yang baik agar persentase terjadinya kesalahan dalam penggunaan partikel penegas *nanka*, *nante*, *nado*, dan *kurai* dapat berkurang.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode ini digunakan untuk menjabarkan keadaan objek secara aktual dari kejadian aktual masa kini. Penelitian ini menggunakan data-data kuantitatif yang kemudian hasilnya di deskripsikan dengan pendekatan kualitatif.

Populasi yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah 45 orang mahasiswa semester VI Departemen Pendidikan Bahasa Jepang. Pemilihan populasi tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa mahasiswa semester VI telah mengenal dan mendapatkan pengetahuan mengenai keempat objek yang akan penulis teliti. Penentuan sampel berdasarkan pada kemampuan sampel setara N4 dan N3, juga melihat objek penelitian yang telah diajarkan kepada sampel dalam perkuliahan. Penelitian menggunakan Teknik *one shoot model* atau satu kali pengambilan data dengan rentang waktu 45 menit.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa 25 soal jenis pilihan ganda dan 5 jenis soal jenis esai, angket berupa 13 pertanyaan, dan wawancara kepada beberapa responden. Soal yang digunakan dalam penelitian ini merupakan *jitsurei* (contoh soal) yang bersumber dari buku "*Chuujoukyuu wo Oshieruhito no Tame no Nihongo Bunpou Handbook*", "*Chuukyuu Nihongo Bunpou to Oshiekata no Point*", "*Gendai Nihongo Bunpou 5*", serta situs [ydu.edu](http://ydu.edu) dan [yourei.jp](http://yourei.jp) (lihat Tabel 1 dan 2).

Tabel 1: Kisi-kisi soal tes tertulis.

Jenis Toritatejoshi	Aspek		No. Soal
Nanka	Makna	Menunjukkan nilai rendah, sepele, dan ketidakmungkinan dengan bentuk negasi	1, 6, 11, 27
	Gramatikal	Kombinasi partikel <i>nanka</i> dengan partikel lain	14, 16, 19
Nante	Makna	Menunjukkan penanda kutipan	10, 21, 30
		Menunjukkan keterkejutan	4, 18
	Gramatikal	Partikel <i>nante</i> di akhir kalimat	8, 28
Nado	Gramatikal	Ragam kaku/formal	2, 22, 17
		<i>Nado</i> pada kalimat penanda kutipan	9, 29
		Penggunaan <i>nado</i> dengan bentuk <i>V-suru</i>	7, 13, 24
Kurai	Makna	Menyatakan batas paling rendah dan keterbatasan	5, 15, 20, 26
		Menunjukkan makna "sedikit"	12, 23
	Gramatikal	Kombinasi partikel <i>kurai</i> dengan partikel lain	3, 25

Tabel 2: Kisi-kisi Angket.

Aspek yang Diamati	No. Soal
Pengetahuan responden mengenai <i>hyouka no toritatejoshi (nanka, nante, nado, kurai)</i>	1-5
Tingkat pemahaman responden mengenai <i>hyouka no toritatejoshi</i>	6-7
Kesulitan menggunakan <i>hyouka no toritatejoshi dalam bahasa Jepang</i>	8-9
Faktor penyebab kesulitan penggunaan <i>hyouka no toritatejoshi</i> dalam bahasa Jepang	10-11
Perlunya menguasai materi <i>hyouka no toritatejoshi</i>	12
Cara mengatasi kesalahan penggunaan <i>hyouka no toritatejoshi</i> dalam bahasa Jepang	13

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji instrumen penelitian dilakukan dalam bentuk tes dan non tes. Instrumen berupa tes dilakukan dengan mengujikan 30 butir soal tentang *hyouka no toritatejoshi nanka, nante, nado* dan *kurai*. Sedangkan penelitian *non test* dilakukan dengan menyebar angket kepada seluruh sampel dan melakukan wawancara kepada beberapa orang sampel.

### Tingkat Persentase Kesalahan

Dari identifikasi data penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik hasil bahwa rata-rata persentase kesalahan penggunaan *hyouka notoritatejoshi nanka, nante nado* dan *kurai* secara umum adalah sedang yakni 57,7%. Namun jika dilihat satu persatu, dari keempat partikel penegas tersebut tingkat kesalahan tertinggi ditunjukkan pada partikel penegas *nado* dengan persentase kesalahan 69,25% dan pada partikel penegas *nanka* dengan persentase kesalahan 61,35%. Sedangkan pada partikel penegas *nante* dan *kurai* termasuk ke

dalam kategori sedang yakni dengan persentase kesalahan 50,15% (lihat Tabel 3). Dilihat dari aspeknya, secara umum persentase kesalahan tertinggi adalah pada partikel *nado* yang secara gramatikal menunjukkan kalimat penanda kutipan, yakni 80%. Sedangkan persentase kesalahan terendah adalah pada partikel *kurai* yang secara gramatikal menunjukkan kombinasi dengan partikel lain, yakni 18,8%.

Tabel 3: Persentase kesalahan total (pilihan ganda dan esai).

Partikel Penegas	%	Tafsir
<i>Nanka</i>	61,35	Tinggi
<i>Nante</i>	50,15	Sedang
<i>Nado</i>	69,25	Tinggi
<i>Kurai</i>	50,15	Sedang
<b>Total</b>	<b>57,7</b>	<b>Sedang</b>

Meskipun demikian, jika dilihat kuantitas kesalahan per tiap soal, terdapat beberapa soal dengan kesalahan melebihi 80%. Berikut ini adalah pembahasan beberapa soal dengan tingkat kesalahan tertinggi dari masing-masing partikel *nanka*, *nante*, *nado* dan *kurai*.

#### Soal 1:

だから、僕たちは一人の恋人nankaを守り続けてはられない。

*Dakara bokutachi wa hitori no koibito nanka wo tsuzukete wa irarenai.*

(Oleh karena itu, kita tidak bisa terus menerus melindungi seorang kekasih.)

Jawaban benar soal ini adalah *toritatejoshi nanka* karena kalimat ini memiliki makna ketidakmungkinan dalam bentuk negasi. Sedangkan partikel *nante* tidak dapat dilekatkan di belakang partikel kasus *wo* dan partikel *kurai* tidak digunakan dalam kalimat negasi.

Soal nomor 14 dengan frekuensi kesalahan 84,4%.

#### Soal 14:

料理が苦手で、最も簡単なゆで卵nankaさえ作れない。

*Ryouri ga nigate de, mottomo kantan na yude tamago nanka sae tsukurenai.*

(Saya tidak pandai masak, membuat telur rebus yang termudah saja tidak bisa.)

Jawaban benar soal ini adalah *toritatejoshi nanka* karena partikel *nanka* dapat dikombinasikan dengan partikel penegas lain yang menunjukkan batas (*sae*, *demo*, *date*). Sedangkan partikel *nante* dan *kurai* tidak dapat dikombinasikan dengan partikel yang menunjukkan batas seperti *nanka*.

Soal nomor 27 (esai) dengan frekuensi kesalahan 60%.

#### Soal 27:

旅行nankaに行っている暇はない。

*Ryokou nanka ni itteiru hima wa nai*

(Saya tidak punya waktu luang untuk pergi berlibur.)

Jawaban benar soal ini adalah *toritatejoshi nanka* karena pada soal ini *nanka* menunjukkan penilaian bahwa unsur yang ditegaskan memiliki nilai yang rendah atau tidak berharga. Sedangkan partikel *nante* tidak dapat diletakkan di depan partikel kasus *ni*, *nado* tidak tepat digunakan pada kalimat informal dan *kurai* tidak dapat digunakan dalam kalimat negasi.

Pada partikel *nante* soal dengan kesalahan tertinggi terdapat pada soal nomor 10, 21, dan 30.

Soal nomor 10 dengan frekuensi kesalahan 53,3%.

#### Soal 10:

いったい、一人一人の役人が許すnanteいうことをできるものだろうか。

*Ittai, hitori hitori no yakunin ga yurusu nante iu koto wo dekiru mono darouka.*

(Dapatkah Anda mengatakan bahwa setiap pejabat akan memaafkan?)

Jawaban benar soal ini adalah *toritatejoshi nante* karena dalam kalimat ini *nante* memiliki makna yang sama dengan *nadoto* atau *nadotoiu* dengan cara melepaskan partikel *to* yang mengikutinya. Sedangkan partikel *nanka* tidak memiliki fungsi sebagai penanda kutipan dan *nado* perlu melekatkan partikel kasus *to* untuk menunjukkan penanda kutipan.

Soal nomor 21 dengan frekuensi kesalahan 64,4%.

#### Soal 21:

私が責任を負うnanteことになってしまった。

*Watashi wa sekinin wo ou nante koto ni natte shimatta.*  
(Saya jadi harus bertanggung jawab)

Jawaban benar soal ini adalah *toritatejoshi nante* karena dalam kalimat ini *nante* memiliki makna yang sama dengan *nadoto* atau *nadotoiu* dengan cara melepas partikel *to* yang mengikutinya. Sedangkan partikel *nanka* tidak memiliki fungsi penanda kutipan dan *nado* perlu melekatkan partikel *to* untuk menunjukkan penanda kutipan.

Soal nomor 30 (esai) dengan frekuensi kesalahan 82,2%.

**Soal 30:**

田中さんは友達と二人でお弁当屋をやってるんだけど、店では社長なんてよばれていたわよ。  
*Tanaka-san wa tomodachi to futari de obentouya wo yatterundakedo, mise de wa shachou nante yobareteita wayo.*

(Tanaka-san membuka toko *bento* berdua dengan temannya, namun ketika di toko dipanggil sebagai kepala toko.)

Jawaban benar soal ini adalah *toritatejoshi nante* karena dalam kalimat ini *nante* memiliki makna yang sama dengan *nadoto* atau *nadotoiu* dengan cara melepas partikel *to* yang mengikutinya. Sedangkan partikel *nanka* dan *kurai* tidak memiliki fungsi sebagai penanda kutipan dan *nado* perlu melekatkan partikel kasus *to* untuk menunjukkan penanda kutipan.

Pada partikel *nado* soal dengan kesalahan tertinggi terdapat pada soal nomor 13, 17 dan 29. Soal nomor 13 dengan frekuensi kesalahan 66,7%.

**Soal 13:**

このような場所があるなど信じられません。  
*Kono youna basho ga aru nado shinjiraremasen.*  
(Saya tidak percaya ada tempat seperti ini.)

Jawaban benar soal ini adalah *toritatejoshi nado* karena partikel *nado* dapat dilekatkan dengan verba bentuk kamus. Sedangkan partikel *nanka* tidak dapat dilekatkan dengan verba bentuk kamus dan *kurai* tidak dapat digunakan pada kalimat negasi.

Soal nomor 17 dengan frekuensi kesalahan 75,6%.

**Soal 17:**

委員会の代表など、私にはとうてい務まりません。  
*Inkai no daihyou nado, watashi ni watoutei tsutomarimasen.*  
(Saya tidak akan bekerja untuk perwakilan komite.)

Jawaban benar soal ini adalah *toritatejoshi nado* karena partikel *nado* lebih tepat digunakan dalam situasi formal/kaku dan tidak tepat jika digunakan pada situasi informal. Sedangkan *nanka* kurang tepat digunakan karena situasi kalimat diatas adalah formal/kaku dan *kurai* tidak dapat digunakan dalam kalimat bentuk negasi.

Soal nomor 29 (esai) dengan frekuensi kesalahan 80%.

**Soal 29:**

父の言うことはすべてただしいnadoと思いません。  
*Chichi no iu koto wa subete tadashii nado to omoimasen.*  
(Saya tidak berpikir semua yang dikatakan ayah saya benar.)

Jawaban benar soal ini adalah *toritatejoshi nado* karena *nado* dapat digunakan untuk menunjukkan penanda kutipan dengan merubah strukturnya menjadi *nadoto* diikuti *iu/omou*. Sedangkan pada partikel *nanka* dan *kurai* tidak terdapat fungsi sebagai penanda kutipan dalam kalimat dan pada partikel *nante* partikel kasus *to* harus dilepas ketika digunakan sebagai penanda kutipan dalam kalimat.

Pada partikel *kurai* soal dengan kesalahan tertinggi terdapat pada soal nomor 5, 23 dan 26.

Soal nomor 5 dengan frekuensi kesalahan 55,6%.

**Soal 5:**

この難しい仕事をやりとげられる人は、鈴木さんくらいだと思う。  
*Kono muzukashii shigoto wo yaritogerareru hito wa, Suzuki-san kurai da to omou.*  
(Saya pikir yang dapat mengerjakan pekerjaan sulit ini, hanyalah Suzuki-san seorang.)

Jawaban benar soal ini adalah *toritatejoshi kurai* karena partikel *kurai* dapat digunakan untuk menyatakan suatu keterbatasan, bahwa hanya unsur yang ditegaskanlah yang dapat diterapkan, tidak ada yang lain. Sedangkan apabila disempurnakan dengan partikel *nanka* atau *nado* kalimat tersebut jadi bermakna rancu.

Soal nomor 23 dengan frekuensi kesalahan 40%.

**Soal 23:**

この料理の作り方は秘密だそうだが、少しくらい教えてほしい。

*Kono ryouri no tsukuri kata wa himitsu da souda ga, sukoshi kurai oshiete hoshii.*

(Meskipun sepertinya cara membuat masakan ini rahasia, tapi beritahukan lah sedikit.)

Jawaban benar soal ini adalah *toritatejoshi kurai* karena partikel *kurai* yang menegaskan unsur kuantitas dapat digunakan untuk mengungkapkan penilaian bahwa unsur tersebut bernilai sedikit. Sedangkan apabila disempurnakan dengan partikel *nanka* atau *nante* karena keduanya tidak dapat digunakan untuk menegaskan unsur kuantitas dan tidak memiliki makna sedikit, kalimat tersebut jadi bermakna rancu.

Soal nomor 26 (esai) dengan frekuensi kesalahan 68,9%.

#### Soal 26:

息子にはせめて高校くらいは卒業してほしい。  
*Musuko ni wa semete koukou kurai wa sotsugyou shite hoshii.*

(Saya ingin anak laki-laki saya lulus setidaknya di SMA.)

Jawaban benar soal ini adalah *toritatejoshi kurai* karena partikel *kurai* yang menunjukkan suatu perbandingan dikombinasikan dengan partikel *wa* dan *nara* menjadi *kurainara*, *kuraiwa* dan dapat pula menjadi *semete~kuraiwa*. Sedangkan partikel *nanka*, *nante*, dan *nado* tidak dikombinasikan dengan *semete~wa* dan secara makna tidak pula menunjukkan suatu batas minimum.

### Jenis-Jenis Kesalahan yang Muncul

Jenis-jenis kesalahan yang muncul dari jawaban responden di antaranya adalah, (a) kesalahan dalam membedakan kalimat penanda kutipan *nado* dan *nante* terhadap partikel *to* yang mengikutinya, (b) penyamarataan kaidah bahwa *nanka*, *nado* dan *kurai* dapat diberlakukan pada struktur kalimat *nante* yang dapat diletakkan di akhir kalimat sebagai pernyataan keterkejutan, (c) melekatkan partikel *nanka* pada verba bentuk kamus, (d) melekatkan partikel kasus *ni*, *to* dan *wo* di belakang partikel *kurai* dan *nante*, (e) penyamarataan partikel *nanka* dan *nante* dengan partikel *nado* dalam kalimat berbentuk baku/formal, (f) mengaplikasikan partikel *kurai* pada kalimat bentuk negasi, (g) mengkombinasikan partikel penegas *nante* dengan partikel penegas lain.

### Faktor Penyebab Kesalahan

Faktor penyebab kesalahan penggunaan partikel penegas *nanka*, *nante*, *nado* dan *kurai* terdiri atas dua faktor, yakni faktor umum dan faktor khusus.

Faktor umum penyebab kesalahan antara lain sebagai berikut.

1. *Overgeneralization*, penyebabnya adalah perluasan kaidah pada struktur partikel penegas *nanka*, *nante*, *nado* dan *kurai* yang kurang tepat. Responden melakukan penyamarataan struktur kalimat pada beberapa partikel penegas dikarenakan bentuk/struktur kalimat dan subjek yang ditegaskan memiliki kemiripan. Contohnya seperti pada struktur kalimat *nante* dan *nanka* yang disamaratakan dengan bentuk formal/baku partikel *nado*.
2. *Incomplete application of rules*, penyebabnya adalah penyimpangan struktur karena penerapan kaidah tata bahasa pada *hyouka no toritatejoshi* yang tidak sempurna. Responden menambahkan dan menghilangkan partikel kasus yang seharusnya melekat pada partikel penegas tersebut, kombinasi *hyouka no toritatejoshi* dengan partikel lain tidak sesuai dengan aturan yang ada, penyimpangan struktur karena partikel *nanka* dilekatkan pada bentuk verba yang tidak seharusnya, meletakkan partikel *kurai*, *nanka*, dan *nado* pada posisi yang tidak tepat, dll.
3. *False concept hypothesized*, penyebabnya adalah perumusan kaidah secara keliru, kesalahan pahaman bahwa kaidah pada partikel yang satu dapat diberlakukan pada struktur partikel yang lain. Responden salah menghipotesiskan bahwa bahwa suatu partikel dapat dikombinasikan dengan partikel penegas lain seperti *hyouka no toritatejoshi* lainnya. Salah kaprah bahwa struktur penanda kutipan pada suatu partikel penegas dapat diberlakukan juga pada struktur penanda kutipan partikel penegas lain.

Selain faktor umum, terdapat pula faktor khusus yang berkaitan dengan proses dan kegiatan pembelajaran bahasa seperti berikut ini.

1. Strategi pembelajaran B2 yang salah, diantaranya adalah terlalu terpakunya responden terhadap materi yang diberikan di perkuliahan menyebabkan sempitnya sumber ilmu pengetahuan, banyaknya responden yang tidak mempelajari kembali teori yang telah diberikan dosen di perkuliahan menyebabkan kelupaan berkala.

2. *Transfer of training*, diantaranya adalah beberapa *hyouka no toritatejoshi* hanya diajarkan sebatas di mata kuliah lain bukan pada mata kuliah tata bahasa (*bunpou*), kebanyakan responden hanya diberitahukan mengenai persamaan antar *toritatejoshi* tanpa disertai dengan perbedaannya, kurang spesifiknya pengajaran mengenai *hyouka no toritatejoshi* di perkuliahan.
3. Strategi komunikasi, diantaranya adalah kurangnya intensitas kemunculan dan pemakaian *hyouka no toritatejoshi* pada responden, kurangnya kesempatan yang didapatkan responden untuk menggunakan masing-masing partikel yang telah dipelajarinya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tingkat persentase kesalahan penggunaan *hyouka no toritatejoshi nanka, nante, nado* dan *kurai* secara umum adalah 57,7% dengan tafsiran sedang. Sedangkan, Persentase kesalahan masing-masing partikel penegas adalah *nanka* 61,35%, *nado* 69,25%, *nante* dan *kurai* 50,15%. Kesalahan penggunaan yang muncul disebabkan oleh adanya faktor-faktor seperti kurangnya pemahaman responden terhadap kaidah struktur dan penggunaan *toritatejoshi nanka, nante, nado* dan *kurai*. Hal itu diakibatkan oleh strategi belajar responden yang terlalu terpaku terhadap materi yang diberikan, sementara pengajaran mengenai *toritatejoshi* sendiri kurang spesifik diberikan di perkuliahan.

Analisis kesalahan terhadap penggunaan *toritatejoshi* selain *nanka, nante, nado* dan *kurai* perlu dilakukan untuk meminimalisir persentase terjadinya kesalahan yang dilakukan pembelajar dalam penggunaan partikel penegas dalam bahasa Jepang.

## REFERENSI

- Hodri, M., Sadyana, I. W., & Mardani, N. M. D. S. (2019). Analisis kesalahan penggunaan partikel pada mata kuliah sakubun shochuukyuu mahasiswa semester 3 program studi pendidikan bahasa jepang undiksha tahun ajaran 2017/2018. *JPBJ*, 5(1), 45-54. Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ/article/download/17035/13711>
- JLPT Bunpou Kaisetsu: Nanka, Nante, Nado N2~3. (2017). Diakses dari <https://jnet.com/nanka-nante-nado/>
- Khoirinnisa, U. (2018). Partikel penegas bakari hodo dan kurai dalam kalimat bahasa Jepang (Skripsi, Universitas Diponegoro Semarang). Diakses dari <http://eprints.undip.ac.id/67995/>
- Matsuoka, T., & Takubo, Y. (1996). *Kiso Nihongo Bunpou*. Tokyo: Kuroshio Publishing.
- Nihongo Hyougen no Fukuzatsusei ni Kansuru*. (2009). Diakses dari [ir.ydu.edu.tw/~uchiyama/conv/nante.html](http://ir.ydu.edu.tw/~uchiyama/conv/nante.html)
- Nitta, Y. (2009). *Gendai Nihongo Bunpou 5*. Tokyo: Kuroshio Publishing.
- Novianti, D., Rosliana, L., & Rini, E. (2016). Analisis kesalahan penggunaan partikel *de, ni*, dan *o* pada kalimat pembelajar bahasa jepang. *Jurnal Japanese Literature*, 2(2), 1-8. Diakses dari <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/japliterature/article/download/12532/12162>
- Novitasari, R. (2017). Toritatejoshi 'mo' sebagai partikel penegas dalam kalimat bahasa jepang. *Jurnal Ayumu*, 4(2), 110-133. <https://dx.doi.org/10.25139/ayumi.v5i2.386>
- Safitri, M. (2017). Partikel penegas *nanka, nante* dan *kurai* dalam kalimat bahasa Jepang (Skripsi, Universitas Diponegoro Semarang). Diakses dari <http://eprints.undip.ac.id/56443/>
- Sudjianto, S., & Dahidi, A. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc Publishing.
- Wawodatu, Y. (2013). Penggunaan partikel *nanka* dan *nante* dalam komik Hanazakarino Kimitachi e karya Nakajou Hisaya. *Humanis*, 5(3), 1-8. Diakses dari <https://ojs.unud.ac.id/index.php/sastra/article/view/7151>





## Maintaining Language Politeness Through Learning Advice in Japanese

Poppy Rahayu<sup>1</sup>, Dedi Suryadi<sup>2</sup> and Rosita Rinjani\*<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Indonesia

\*rositarinjani@gmail.com

### ABSTRACT

In the world of education, the ability and sensitivity in delivering advice is needed. This is because advice is a speech that is very often used in interactions with students in building character. With regard to various important factors that must be considered in delivering speech advice, especially in learning foreign languages which may have different speech cultures. This research aims to obtain an overview how the speakers maintaining politeness in advice utterance. The maintaining politeness of advice in terms of strategy, use of modifications, in term of politeness principle, in term of cooperative principle, type of expression and variety of language used in advice utterance, so it is hoped that used as instruments in maintaining politeness in the concept of learning. This research is based on a qualitative paradigm, with content analysis techniques and inductive procedures. Sharpening the focus of the study in this research is on its pragmatic competence. Based on the research results, it can be concluded that the way to maintain politeness in speaking is to use a speech strategy, either directly or indirectly, followed by modifications in the speech. In giving advice, the most priority to pay attention to by speakers is the interests and benefits of the interlocutors, then sympathy for the interlocutors, then in giving advice, not to be arrogant, not criticizing the interlocutors and as much as possible praising the interlocutors, and to avoid disapproval of the interlocutors. Then in carrying out the conversation the speaker expresses what is needed, is relevant to the conversation, speaks the right thing, and speaks clearly. In addition to the use of these expressions and speech strategies, when delivering speeches, the ways of maintaining politeness also pay attention to the mental or psychological condition of the interlocutors.

### KEYWORDS

Politeness maintenance; Advice; Strategy; Utterance.

### ARTICLE INFO

First received: 10 October 2020

Final proof accepted: 30 November 2020

Available online: 31 December 2020

## PENDAHULUAN

Nasihat berasal dari kata *an-nushu* yang berarti *al-khulush* (murni). Secara istilah, nasihat ialah suatu ungkapan untuk menyatakan keinginan berbuat baik kepada orang yang dinasihati. KBBI daring

mengartikan *nasihat* sebagai; 1) Ajaran atau pelajaran baik; anjuran (petunjuk, peringatan, teguran) yang baik; 2) Ibarat yang terkandung dalam suatu cerita dan sebagainya. Allah SWT mensyariatkan kaum Muslimin untuk saling menasihati, sebagaimana tertulis dalam firman-

Nya: "... dan saling menasihati supaya menaati kebenaran dan saling menasihati supaya menepi kesabaran." (QS Al-Ashr 103:3). Dalam agama Islam difahami bahwa "Agama adalah nasihat."

Hal ini berarti bahwa tiang agama dan penopangnya adalah nasihat. Dengan adanya nasihat maka agama akan senantiasa termanifestasi dalam jiwa penganutnya, namun apabila nasihat itu tidak ada, maka kekurangan akan menimpa penganutnya dalam setiap aspek kehidupannya. Nasihat berisi ajakan pada kebaikan, menutup aib, dan tidak menggunjing sesama manusia. Sering kali ada orang tua yang mengeluh karena anak-anaknya susah dinasihati. Karena ada orang tua yang memberi nasihat dengan nada yang tinggi, bahkan bertindak otoriter atas nama disiplin. Adakalanya ucapan orang tua bukan lagi masuk dalam kategori menasihati, melainkan lebih tepat disebut marah-marah atau perintah otoriter.

Dalam dunia pendidikan pun kemampuan dan kepekaan dalam menyampaikan tuturan nasihat sangat diperlukan. Hal ini mengingat nasihat merupakan tuturan yang sangat sering digunakan dalam interaksi dengan siswa dalam membangun karakter. Lebih jauh lagi, tuturan nasihat ini akan lebih tinggi intensitasnya pada penanganan siswa bermasalah. Hal terpenting dalam menyampaikan suatu nasihat, harus memperhatikan apa, kepada siapa, bilamana, kapan, dan dimana tuturan tersebut disampaikan. Tanpa memperhatikan aspek sosiolinguistik, pemberian nasihat ini dapat saja menjadi tidak berterima, bahkan dapat menyakiti hati mitra tutur. Tuturan nasihat ditolak karena diberikan sebelum waktunya, khususnya, ketika pemberi nasihat tidak mencoba memahami mitra tutur atau tidak mempertimbangkan pengalaman atau pengetahuan mitra tutur (Heritage & Sefi dalam Tanaka, 2015). Hal ini juga dikarenakan memberikan nasihat memiliki potensi untuk dimaknai sebagai kritikan oleh mitra tutur (Goldsmith dalam Tanaka, 2015).

Tuturan nasihat sebagai salah satu dari tindak tutur direktif ini mendapat banyak perhatian dalam penelitian pemerolehan bahasa ke dua atau bahasa asing, karena tindak tutur ini merupakan tindak tutur pengancam muka, sehingga memerlukan sejumlah keterampilan pragmalinguistik yang ada pada diri pemelajar bahasa asing untuk melakukannya. Tindak tutur ini berbeda dalam lintas bahasa dan seringkali direalisasikan dengan cara yang dapat diidentifikasi secara jelas. Dalam kenyataannya,

tuturan nasihat ini sangat berkepentingan untuk dikaitkan dengan masalah kesantunan berbahasa. Berkenaan dengan fungsinya dalam berkomunikasi, perihal kesantunan berbahasa sering menjadi pembahasan. Ada yang menggunakan pendekatan akal sehat, serta ada yang menggunakan teori linguistik. Pendekatan kesantunan dengan menggunakan pendekatan linguistik inipun dibagi menjadi dua, yaitu pendekatan sosiolinguistik dan pendekatan pragmatik. Karena sosiolinguistik merupakan bidang terapan pragmatik, maka pembahasan tentang kesantunan berbahasa banyak didominasi oleh bidang pragmatik.

Meskipun tujuan pemberian nasihat adalah untuk menyampaikan ajaran atau pelajaran yang baik, anjuran, petunjuk, peringatan, teguran yang baik, namun nasihat harus disampaikan dengan cara yang baik dan sesuai dengan kepribadian mitra tutur. Dalam beberapa kasus misalnya, dalam kondisi frustrasi, patah hati, sakit hati, putus asa, ketakutan, malu yang berlebihan, anak nakal, karakter keras kepala, dan tidak peduli lingkungan, formula dari tuturan nasihat ini bisa menjadi sesuatu yang sangat sulit untuk dilakukan. Selain itu kepribadian mitra tutur juga harus menjadi bahan pertimbangan, misalnya pemalu, pemarah, cepat tersinggung, dan sebagainya, memerlukan strategi tersendiri. Dengan demikian, mempelajari cara terbaik dalam melakukan tuturan nasihat, dapat dilakukan melalui drama, film, novel, *variety show*, dan media publik lainnya.

Berikut ini merupakan contoh tuturan nasihat yang terdapat dalam film *Kimi ni Todoke*.

Sepulang sekolah Kazehaya yang berniat menghampiri Kuronuma tetapi Kuronuma berusaha menghindari dirinya, maka Kazehaya pun meminta kejelasan kenapa ia dihindari.

風早 :そっか。矢野や吉田とも噂が原因でギクシャクしてたのか。

Kazehaya :Begitu ya. Jadi gosip tentang Yano dan Yoshida membuatmu canggung.

黒沼 :うん。

Kuronuma :Iya.

風早 :逆の立場だったらどうだった？

Kazehaya :**Kalau posisinya dibalik bagaimana?**

黒沼 :へ？

Kuronuma :He?

- 風早 :俺とか矢野や吉田でさ自分と関わ  
ったらかぶが落ちるって思って黒  
沼から遠ざかんの。
- Kazehaya :**Aku atau Yano dan Yoshida,  
karena merasa kalau mendekatimu  
akan membuat reputasimu jelek  
lalu menjauhimu.**
- 黒沼 :嫌だ！一緒にいたい。
- Kuronuma :Aku tidak mau! Aku ingin bersama  
kalian.
- 風早 :吉田たちもそう思ってるかもね。  
結局相手の気持ち次第じゃん。吉  
田たちの気持ちが分かんないけど  
さ。いきなり避けられたら、不安  
になるかも知れないよ。少なくと  
も俺は不安だったよ。
- Kazehaya :**Yano dan Yoshida mungkin  
berpikiran seperti itu. Pada  
akhirnya itu tergantung perasaan  
orang tersebut. Aku tidak  
mengetahui perasaan Yano dan  
Yoshida sih. Tapi kalau tiba-tiba  
dihindari, mungkin akan merasa  
khawatir loh. Setidaknya aku  
merasa khawatir.**

Ini adalah contoh tuturan nasihat yang dilakukan dengan cara terlebih dahulu menyelami perasaan mitra tutur, terlihat realisasi kesantunan melalui pemarkah kesantunan dalam tuturan tidak langsung (*kansetsusei*). Dalam arti tidak mengintimidasi, memaksa, mendikte, ataupun memojokkan mitra tutur. Cara seperti ini dapat mendorong mitra tutur untuk melakukan perenungan apa yang sebaiknya dilakukan sesuai saran tersebut. Dengan melihat contoh tuturan tersebut dapat diketahui bahwa diperlukannya suatu strategi atau pendekatan terhadap mitra tutur untuk menyampaikan suatu tuturan nasihat.

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan di atas, masalah utama dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: "Bagaimanakah pemertahanan kesantunan dalam tuturan nasihat yang tercermin dalam film-film Jepang". Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai aspek pragmatik dari realisasi kesantunan dalam tuturan nasihat dalam bahasa Jepang yang tercermin dalam film-film Jepang, dari segi penggunaan strategi, penggunaan modifikasi, baik internal maupun eksternal, terutama dalam kasus ketidaklangsungan tuturan, dari segi konsep kesantunan berupa maksim-maksim, dalam segi

prinsip kerjasama, dan jenis *hyougen* serta ragam bahasa, sehingga diharapkan dapat dijadikan instrument dalam pemertahanan kesantunan berbahasa dalam konsep pembelajarannya.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dalam bidang pengajaran bahasa Jepang sebagai bahasa asing karena temuan penelitian ini dapat: (a) memperkaya ancangan pragmatik dalam penelitian pembelajaran bahasa Jepang sebagai bahasa asing; (b) memberi masukan dari bukti di lapangan kepada para pengajar dan penyusun silabus pembelajaran bahasa Jepang sebagai bahasa asing tentang pentingnya aspek kesantunan berbahasa dalam pembelajaran tuturan nasihat dan pengembangan materi ajar; dan (c) memberi masukan kepada pemelajar bahasa Jepang tentang pentingnya penguasaan aspek kesantunan berbahasa, dalam realisasi dan strategi tuturannya.

## KAJIAN PUSTAKA

### Tuturan Nasihat

Kumatoridani dan Murakami dalam Takahashi (2017, hal. 14) menjelaskan pengertian *jogen* (nasihat) adalah berusaha merubah keadaan lawan bicara yang sekarang sedang terjadi atau di masa yang akan datang, menjadi keadaan yang diinginkan oleh lawan bicara dengan perbuatan yang dilakukan lawan bicara berdasarkan pengakuan dan penilaian dari pembicara. Berdasarkan gambaran dari *Jogen* tersebut maka dapat dikatakan bahwa '*Do X for S2 because S1 (is not desirable)*'.

### Teori SPEAKING

Teori peristiwa tutur dalam suatu tuturan menurut Hymes dalam Wadghaugh dalam Chaer dan Agustina (2004, hal. 48-49) diakronimkan menjadi SPEAKING. Berikut penjelasan masing-masing dari komponen tersebut.

- **S** yang merupakan *Setting and Scene*. *Setting* merupakan waktu dan tempat tuturan berlangsung. Lalu *Scene* merupakan situasi tempat dan waktu tuturan terjadi atau bisa juga mengacu pada psikologis pembicara.
- **P** yang merupakan *Participant*, yaitu pihak yang terlibat dalam pertuturan, seperti penutur dan petutur, penulis dan pembaca, dan lain sebagainya.

- **E** yang merupakan *Ends*, yaitu maksud dan tujuan pertuturan.
- **A** yang merupakan *Acts sequence*, yaitu bentuk ujaran dan isi ujaran dalam suatu pertuturan. Bentuk ujaran mengacu pada kata-kata yang digunakan, bagaimana penggunaannya dan hubungan antara apa yang dikatakan dengan topik pembicaraan.
- **K** yang merupakan *Key*, yaitu nada, cara yang digunakan oleh penutur dalam menyampaikan tuturannya.
- **I** yang merupakan *Instrumentalities*, yaitu jalur bahasa yang digunakan saat menyampaikan pesan.
- **N** yang merupakan *Norms of interaction and interpretation*, yaitu norma atau aturan interaksi yang berlaku dalam pertuturan. Komponen ini juga mengacu pada norma penafsiran terhadap ujaran dari mitra tutur.
- **G** yang merupakan *Genre*, yaitu jenis bentuk penyampaian tuturan.

### Fungsi Ilokusi

Leech dalam Umaroh dan Kurniawati (2017) mengklasifikasikan fungsi ilokusi menjadi empat kelompok besar berdasarkan tujuan sosial, yaitu membangun dan mempertahankan sikap hormat. Keempat fungsi ilokusi tersebut adalah sebagai berikut:

- (1) Bersaing (*competitive*): tujuan ilokusi bersaing dengan tujuan sosial, seperti memerintah, meminta, dan sebagainya.
- (2) Ramah tamah (*convivial*): tujuan ilokusi sejalan dengan tujuan sosial, seperti menawarkan, mengundang, dan sebagainya;
- (3) Bekerja sama (*collaborative*): tujuan lokusi berbeda dengan tujuan sosial, seperti melaporkan, mengumumkan, dan sebagainya;
- (4) Bertentangan (*conflictive*): tujuan ilokusi bertentangan dengan tujuan social, misalnya mengancam, menuduh, dan sebagainya.

### Strategi Tindak Tutur Direktif oleh Trosborg

Secara ringkas, strategi yang dikemukakan Trosborg dalam Sabiah, Heriyanto dan Mahdi (2013, hal.74-75) dapat dikemukakan sebagai berikut:

- a) Kategori I ialah tindak memohon tidak langsung dengan strategi isyarat, baik lemah maupun kuat.

- b) Kategori II ialah tindak memohon tidak langsung secara konvensional dengan syarat berorientasi kepada pendengar dengan menggunakan strategi menanyakan kemampuan, keinginan, dan pembolehan. Hal itu dapat pula dilakukan dengan menggunakan strategi menyatakan formula saran.
- c) Kategori III ialah tindak memohon tidak langsung dengan syarat berorientasi kepada penutur dengan menggunakan strategi menyatakan keinginan dan kebutuhan.
- d) Kategori IV ialah tindak memohon langsung yang dapat dilakukan dengan menggunakan strategi menyatakan kewajiban, menggunakan formatif, baik berpagar (*hedged*) maupun tidak dan dengan menggunakan imperatif dan frase eliptik.

Selain itu, Pemakaian strategi tindak tutur direktif didukung pula oleh pemakaian modifikasi baik eksternal maupun internal. Modifikasi internal dapat berupa tingkat pemerlunak (*downgraders*) dan penguat pengaruh (*upgraders*). Modifikasi internal pemerlunak (*downgraders*) penanda sintaktik yang berupa pertanyaan, bentuk lampau atau negatif, klausa persyaratan, *tag question*, modal, serta penyisipan tentatif, apresiatif dan subyektif. Modifikasi internal pemerlunak (*downgraders*) frase/leksikal yang berupa penanda kesantunan, *consultative device*, *understatement*, *downtoner*, pagar (*hedge*), keraguan, dan penanda antarpribadi. Sementara itu, penguat pengaruh (*upgraders*) tindak memohon dapat berupa pengintensif adverbial, peningkatan komitmen, dan intensifikasi leksikal (Khairunnisa, 2014). Modifikasi eksternal digunakan penutur untuk mempengaruhi petutur agar mau melakukan tindak yang diinginkan dan itu dilakukan dengan menggunakan pernyataan pendukung. Modifikasi eksternal tersebut antara lain adalah tindak persiapan (*preparation*), pemerdaya (*dissamers*), pemanis (*sweeteners*), alasan pendukung, pemanipulasian biaya, dan berjanji memberikan ganjaran (Lin & Ho, 2013, hal. 69).

### Prinsip Kesantunan Leech

Idealnya, dalam suatu interaksi para pelaku memerlukan prinsip lain sebagai prinsip pendukung. Hal ini disebutkan oleh Leech dalam Rahardi, Setyaningsih, dan Dewi (2019) dan Jumanto (2017) bahwa dalam suatu interaksi para pelaku memerlukan prinsip lain selain prinsip

kerjasama yaitu prinsip kesopanan '*politeness principle*'. Prinsip kesopanan mempunyai sejumlah maksim, yakni maksim kebijaksanaan atau ketimbangrasaan '*tact maxim*', maksim kedermawanan atau kemurahanian '*generosity maxim*', maksim penerimaan atau pujian '*approbation maxim*', dan maksim kerendahan hati '*modesty maxim*', maksim kesetujuan atau kesepakatan '*agreement maxim*' dan maksim simpati '*sympathy maxim*'.

### Prinsip Kerjasama Grice

Prinsip kerjasama (*Cooperative Principle*) yang dapat dijabarkan menjadi empat maksim atau bidal (Jumanto, 2017), yaitu bidal keinformatifan atau kuantitas (*Maxim of Quantity*), bidal kebenaran atau kualitas (*Maxim of Quality*), bidal relevansi atau relasi (*Maxim of Relation*), dan bidal kejelasan atau cara (*Maxim of Manner*). Jika keempat bidal tersebut dipenuhi, pengungkapan atau penyampaian informasi berpotensi menjadi efektif dan efisien, karena informasi yang diberikan oleh penutur tidak lebih dan tidak kurang (sebagaimana yang diperlukan); informasi itu benar atau tidak keliru karena didasarkan pada kenyataan yang sebenar-benarnya; informasi itu relevan (berhubungan dengan pokok pembicaraan); dan penyampaian informasi itu baik (mudah difahami, ucapan jelas, urutan kata teratur, langsung atau tidak berputar-putar, dan sebagainya).

### Jenis *Hyougen* dan Ragam Bahasa

Menurut Ogawa (1995) pengklasifikasikan *hyougen* berdasarkan fungsinya terbagi atas 35 jenis, yaitu : (1) *Yobikake Outou no Hyougen*, (2) *Handan Joujutsu no Hyougen*, (3) *Heijou no Hyougen*, (4) *Gimon no hyougen*, (5) *Sentaku youkyuu no Hyougen*, (6) *Setsumeï youkyuu no Hyougen*, (7) *Hantei Youkyuu no Hyougen*, (8) *Eitan no Hyougen*, (9) *Meirei no Hyougen*, (10) *Kinshi no Hyougen*, (11) *Irai no Hyougen*, (12) *Kyouyou no Hyougen*, (13) *Kanyuu no hyougen*, (14) *Keiken no Hyougen*, (15) *Aisatsu no Hyougen*, (16) *Shukui no Hyougen*, (17) *Jihatsu no Hyougen*, (18) *Kanou no Hyougen*, (19) *Shieki-Hieki no Hyougen*, (20) *Kibou no Hyougen*, (21) *Ukemi no Hyougen*, (22) *Shitei no Hyougen*, (23) *Ishi no Hyougen*, (24) *Ishi no Hyougen*, (25) *Denbun no Hyougen*, (26) *Gimu- touzen-hitsuyou no Hyougen*, (27) *Hitei no Hyougen*, (28) *Nijuu Hitei no Hyougen*, (29) *Hango no Hyougen*, (30) *Hikyuu no Hyougen*, (31) *Enkyouku no Hyougen*, (32) *Hiyuu no sHyougen*, (33)

*Jukyuu no Hyougen*, (34) *Hikaku no Hyougen*, (35) *Setsuzoku no Hyougen*.

Menurut Miyaji yutaka (1982) ragam bahasa dalam bahasa Jepang adalah sebagai berikut: (a) *Keigo* (Ragam Bahasa Halus), (b) *Jougo* (ragam standar), dan (c) *Higo/Keihigo* (ragam kasar).

### Karakteristik Berbahasa Jepang

Nilai-nilai Budaya Jepang yaitu Konsep *Wa*, menurut Saronto dalam Munqidzah (2015) memiliki makna kebersamaan yang berorientasi pada nilai-nilai yang bersifat tidak dapat diukur yakni *seishin* spirit/semangat), *kimochi* (emosi/perasaan), *omoiyori* (pertimbangan), *chugisei* (loyalitas). *Wa* yang biasa disebut dengan istilah *nakama ishiki* yang memiliki makna perasaan akrab atau erat yang dimiliki antara anggota sesama masyarakat ataupun antara anggota masyarakat dengan pemimpin-pemimpinnya.

*Seishin* (semangat) nilai-nilai ini akan tampak pada saat melakukan komunikasi dengan orang Jepang. Strategi memberikan pujian dimaksudkan agar mitra tutur merasa termotivasi dengan tindakannya. Situasi ini sering dijumpai ketika orang asing berbicara dalam Bahasa Jepang, dengan taraf awal belajar pun orang Jepang akan mengatakan "*nihongo ga jouzu desu ne*" yang artinya dalam Bahasa Indonesia kamu pandai sekali dalam berbahasa Jepang.

Selain itu, secara emosi (*気持ち kimochi*) orang Jepang selalu menjaga perasaan mitra tutur. Orang Jepang tidak pernah berkata tidak secara terbuka dalam tuturan penolakan maupun dalam menyampaikan pendapat, orang Jepang sangat memperhatikan situasi tidak terbuka untuk menyatakannya secara langsung.

Dalam hal menyampaikan suatu pertimbangan (*Omoi yori*) selalu didasari pertimbangan yang sangat matang. Hal ini dilakukan demi membangun hubungan yang kuat, membangun fondasi kepercayaan untuk melakukan kepentingan bersama.

Dalam berkomunikasi, orang Jepang sangat mempertimbangkan perasaan mitra tutur demi menjaga hubungan baik. Orang Jepang mempunyai loyalitas (*Chugisei*) dan komitmen yang sangat tinggi terhadap kelompoknya. Jika karena satu dan lain hal mereka tidak dapat menepati janji, maka akan mengekspresikan penyesalannya dengan cara minta maaf sambil membungkukan badan dalam-dalamnya (*ojigi*).

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rinjani (2020). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bentuk tuturan nasihat dan strategi penyampaian nasihat yang digunakan dalam film *live action*. Hasil analisis menunjukkan bahwa bentuk tuturan nasihat dan pemilihan strategi yang digunakan dipengaruhi oleh jenis hubungan antar partisipan dan bobot masalah yang dialami oleh mitra tutur.

Penelitian lain yang berkenaan dengan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2009) mengenai kesantunan dalam tuturan direktif dalam bahasa Jepang. Namun dalam penelitian tersebut tidak membahas secara khusus mengenai tuturan nasihat, dan tidak pula membahas mengenai konsep pengajarannya.

## METODE PENELITIAN

Sumber data dalam penelitian ini yaitu berupa tuturan berbahasa Jepang yang diambil dari film-film Jepang seperti *anime*, drama, *live action*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan metode simak dan teknik catat. Peneliti menyimak percakapan yang terdapat dalam film-film tersebut dan bila ada tuturan yang relevan dengan penelitian peneliti melanjutkan dengan mencatat tuturan tersebut dengan menggunakan teknik catat.

Penelitian ini merupakan penelitian yang didasarkan pada paradigma kualitatif, dengan teknik analisis isi (*content analysis*) dan prosedur induktif. Artinya, data yang diperoleh dianalisis kemudian dikelompokkan kedalam kategori-kategori yang ditetapkan sebelumnya (Krippendorff, 2004). Berikut merupakan langkah-langkah penelitian yang dilakukan:

1. Studi literatur berupa pengumpulan teori-teori yang diperlukan dalam penelitian
2. Pengumpulan data yang dibutuhkan oleh penelitian
3. Analisis, berikut merupakan hal yang dibahas dalam penelitian:
  - a. Teori SPEAKING oleh Hymes untuk mengetahui latar dan suasana serta peserta tutur
  - b. Analisis fungsi ilokusi, untuk mengetahui apakah diperlukannya strategi kesantunan.
  - c. Analisis strategi dan modifikasi untuk mengetahui bagaimana penutur mengatasi daya dari fungsi ilokusi yang terdapat dalam tuturan.

d. Analisis prinsip kesantunan leech untuk mengetahui apa saja yang dipertimbangkan oleh penutur ketika memberikan nasihat, apakah berdasarkan keuntungan bagi mitra tutur, mempertimbangkan rasa simpati, atau mempertimbangkan apakah dapat menyebabkan tuturan tersebut dapat mencela mitra tutur.

e. Analisis prinsip kerjasama dalam tuturan untuk mengetahui bagaimana penyampaian tuturan tersebut dalam suatu keadaan mitra tutur yang beraneka ragam, apakah secara efektif dan efisien.

f. Analisis ragam bahasa dan jenis *hyougen* yang digunakan

Pengambilan kesimpulan mengenai bagaimana penutur mempertahankan kesantunan dari suatu tuturan nasihat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini ditemukan 40 data yang mengandung tuturan nasihat dari 3 jenis film yaitu *anime*, *live action* dan *drama*. Data dari anime sebanyak 16 data, dari *live action* sebanyak 11 data dan dari drama sebanyak 13 data.

### 1. *Anime Kimi ni Todoke*, Episode 3, menit 01:35 – 02:02

Kuronuma yang selama ini tidak memiliki teman dekat akibat rumor tentang dirinya yang memiliki kekuatan supranatural, merasa sangat senang saat ia dapat berteman dengan Yano dan Yoshida. Sebelum bel masuk berbunyi Kuronuma berusaha untuk menyapa Yoshida dan Yano selayaknya teman-teman sekelas, tetapi saat melakukan itu muka Kuronuma malah terlihat menyeramkan karena ia menautkan alis.

矢野 :何その顔？

Yano :Apa-apaan muka itu?

黒沼 :見っけんに力込めてないと、泣いちゃうそうなんです。

Kuronuma :Kalau aku tidak seperti ini, aku sepertinya akan menangis.

吉田 :怒ってるか思うっつの。嬉しいなら笑え。

Yoshida :Kukira kau sedang marah. Kalau senang tertawa dong.

黒沼 :あ？へえへえ

Kuronuma : A? Ehehehe

- 矢野:ア。。。やっぱ笑わなくていいわ。  
Yano : A... lebih baik tak usah tertawa.
- 吉田 :ちよつと怖ええし。何だ後的に見た目インキだからね。  
Yoshida :Itu agak menakutkan. Maksudku kau cuma keliatan suram.
- 矢野 :もういつそそのキャラ生かす方向でいたらどう？  
Yano :Bagaimana kalau kau lebih memanfaatkan karaktermu itu secara maksimal?
- 黒沼 :キャラを。。。生かす？  
Kuronuma :Menghidupkan...karakter?

### Teori SPEAKING

Dari teori SPEAKING ini terlihat ini merupakan percakapan non formal yang akrab antar teman, dan tidak direncanakan karena bertemu secara spontan di dalam kelas sebelum pelajaran dimulai. Tetapi waktu yang sempit ini tetap digunakan untuk memperhatikan wajah sahabatnya yang muram, dan dengan santai mengungkapkan sarannya atau nasihatnya seperti pada analisa selanjutnya berikut ini.

### Fungsi Ilokusi menurut Leech yang terdapat dalam tuturan nasihat

Fungsi ilokusi menurut leech pada tuturan ini yaitu bersaing (*competitive*) yaitu penutur menggunakan bentuk saran untuk mengutarakan tuturannya.

### Pemakaian strategi tuturan nasihat berdasarkan strategi tindak tutur direktif oleh Trosborg

Strategi yang digunakan adalah tidak langsung formula saran, yaitu penutur memberikan nasihatnya dalam bentuk saran dan dalam sarannya tersebut menggunakan bentuk tanya sehingga tidak mengesankan memaksa mitra tutur untuk melakukan hal yang diucapkan oleh penutur. Modifikasi internal berupa *downgrade* yaitu penanda sintaksis berupa pertanyaan, yaitu pada kalimat:

- 矢野 :もういつそそのキャラ生かす方向でいたらどう？  
Yano :Bagaimana kalau kau lebih memanfaatkan karaktermu itu secara maksimal?

Jadi dengan strategi *downgrade* berupa pertanyaan ini, mitra tutur diberi ruang untuk berpikir, yaitu mempertimbangkan terlebih dahulu saran atau nasihatnya, baru dia akan menyetujui atau mengikuti saran tersebut dan

langkah apa yang selanjutnya akan ditempuh mitra tutur. Karena pernyataan もういつそそのキャラ生かす方向でいたらどう？”Bagaimana kalau kau lebih memanfaatkan karaktermu itu secara maksimal?” Merupakan dukungan atau pengakuan atas karakter yang kuat dan positif, sehingga itu baik untuk dibangun secara positif pula untuk memecahkan masalah pergaulan. Karakter Yoshida yang disarankan untuk dimanfaatkan secara maksimal adalah karakter supranatural. Modifikasi eksternal persiapan (*preparation*) berupa yoshida yang mengatakan bahwa wajah Kuronuma seram dan Yano yang menanyakan ada apa dengan ekspresi kuronuma.

### Prinsip Kesantunan Leech yang digunakan dalam tuturan nasihat

Prinsip kesopanan yang dianut oleh bangsa jepang yaitu maksim kebijaksanaan (*tact maxim*) yaitu dalam memberikan tuturannya penutur mengedepankan keuntungan untuk diri mitra tutur dan maksim simpati (*sympathy maxim*) yaitu dalam memberikan tuturannya penutur merasa simpati dengan keadaan mitra tutur sekarang, dimana mitra tutur yang ingin mendapatkan teman. Terlihat pada saran yang tidak memaksakan kehendak tetapi melalui kalimat pertanyaan untuk dipertimbangkan.

### Prinsip Kerjasama Grice yang terkandung dalam tuturan nasihat

Memenuhi bidal relevansi atau relasi (*maxim of relation*), hal ini karena penutur mengatakan hal yang relevan dengan masalah yang sedang dihadapi oleh mitra tutur, bidal kejelasan atau cara (*maxim of manner*) karena penutur dengan jelas mengatakan apa yang maksud dalam kalimat yang dituturkannya dan penyampaian informasi yang dilakukan penutur jelas dan tidak berputar-putar, bidal keinformatifan atau kuantitas (*maxim of quantity*) karena penutur mengutarakan apa yang diperlukan dalam tuturan tersebut tanpa mengatakan hal lain yang tidak mendukung dalam percakapan, dan bidal kebenaran atau kualitas (*maxim of quality*) karena informasi yang diberikan oleh penutur tidak keliru karena didasarkan pada kenyataan bahwa mitra tutur sedang bingung dengan situasi yang dihadapinya dan dianggap benar karena saran untuk pengembangan karakter yang positif.

### Jenis Hyougen dan Ragam bahasa yang digunakan dalam tuturan nasihat

Jenis hyougen yang digunakan adalah *kanyuu no hyougen* pada kalimat もういつそそのキャラ

生かす方向でいたらど。Ragam bahasa yang digunakan adalah *jougo* (ragam standar) berupa たらどう？

### Pemertahanan kesantunan

Fungsi ilokusi yang terdapat dalam tuturan nasihat dari data diatas berupa Bersaing (*competitive*). Tujuan ilokusi ini adalah bersaing dengan tujuan sosial sehingga diperlukannya suatu strategi kesantunan dalam penyampaian. Maka strategi yang digunakan oleh penutur ialah strategi tidak langsung berupa formula saran dengan modifikasi internal pemerlunak (*downgrade*) yaitu penanda sintaksis berupa pertanyaan dan modifikasi eksternal persiapan (*preparation*). Dengan memperhatikan prinsip kesopanan berupa maksim kebijaksanaan dan maksim simpati yang berarti penutur mengutarakan tuturan tersebut dengan mengedepankan keuntungan atau kepentingan mitra tutur dan bersikap memberikan saran yang tidak memaksakan kehendak tetapi melalui kalimat pertanyaan untuk dipertimbangkan. Penyampaian tuturan pun dilakukan dengan efektif dan efisien karena memenuhi seluruh bidal dalam prinsip kerjasama. Dikarenakan partisipan dalam tuturan tersebut merupakan teman sebaya akrab maka ragam bahasa yang digunakan yaitu ragam *jougo* (standar) dan menggunakan jenis *hyougen* yaitu *kanyuu no hyougen*.

Dari data tersebut diatas, terlihat bahwa dalam mengutarakan tuturan nasihat, ada hal-hal yang secara psikologis harus didahulukan, misalnya sikap mendukung, bersahabat, bijaksana, simpatik, santai, dibubuhi humor, dan menggunakan bahasa yang mendukung ketenangan, dalam arti bahwa mitra tutur merasa tidak dipojokkan dengan kondisi tersebut yang memungkinkan dia harus menerima nasihat.

## 2. Anime *Kimi ni Todoke*, Episode 5, menit 08:26 – 09:14

Kazehaya yang tiba-tiba dihindari oleh Kuronuma tanpa sebab maka Kazehaya meminta kejelasan kenapa ia dihindari.

風早 :そっか。矢野や吉田とも噂が原因でギクシャクしてたのか。

Kazehaya : Begitu ya. Jadi gosip tentang Yano dan Yoshida membuatmu canggung.

黒沼 :うん。

Kuronuma : Iya.

風早 :逆の立場だったらどうだった？

Kazehaya : Kalau posisinya dibalik bagaimana?

黒沼 :へ？

Kuronuma : He?

風早 :俺とか矢野や吉田でさ自分と関わったらかぶが落ちるって思ってたから遠ざかんの。

Kazehaya :**Aku atau Yano dan Yoshida, karena merasa kalau mendekatimu akan membuat reputasimu jelek lalu menjauhimu.**

黒沼 :嫌だ！一緒にいたい。

Kuronuma : Aku tidak mau. Aku ingin bersama kalian.

風早 :吉田たちもそう思ってるかもね。結局相手の気持ち次第じゃん。吉田たちの気持ちに分かんないけどさ。いきなり避けられたら、不安になるかも知れないよ。少なくとも俺は不安だったよ。

Kazehaya :**Yano dan Yoshida mungkin berpikiran seperti itu. Pada akhirnya itu tergantung perasaan orang tersebut. Aku tidak mengetahui perasaan Yano dan Yoshida sih. Tapi kalau tiba-tiba dihindari, mungkin akan merasa khawatir loh. Setidaknya aku merasa khawatir.**

黒沼 :ごーごーごーごめんさい。

Kuronuma : Ma-ma-ma-maafkan aku.

### Teori SPEAKING

Percakapan terjadi antar teman akrab ketika pulang sekolah. Percakapan dilakukan dengan serius tetapi dengan menggunakan nada yang lembut dan penuh pengertian. Di sini mitra tutur sengaja menghindari penutur sehingga penutur pun menanyakan penyebabnya dan memberikan nasihat mengenai perbuatan yang dilakukan oleh mitra tutur. Berikut analisisnya.

### Fungsi Ilokusi menurut Leech yang terdapat dalam tuturan nasihat

Fungsi ilokusi leech yang terdapat pada tuturan ini yaitu bekerja sama (*collaborative*) yaitu penutur menggunakan kalimat memberitahukannya sesuatu.

### Pemakaian strategi tuturan nasihat berdasarkan strategi tindak tutur direktif oleh Trosborg

Strategi yang digunakan adalah tidak langsung dengan isyarat kuat, pada tuturan tersebut



penutur berusaha tidak memaksakan apa yang semestinya dilakukan oleh mitra tutur dengan cara memberikan tuturan yang bisa membuat mitra tutur mengerti, yaitu dengan mengatakan bahwa sebaiknya Kuronuma tidak menghindari dirinya maupun Yano dan Yoshida dengan cara memberikan gambaran tentang keadaan mereka bertiga yang sedang di jauhi oleh mitra tutur. Modifikasi internal berupa *downgrader* yaitu pertanyaan yang ditandai dengan Kazehaya yang secara tidak langsung mengatakan perasaan teman-temannya terhadap perlakuan Kuronuma melainkan dengan memberikan gambaran melalui tuturannya yaitu dalam 逆の立場だったらどうだった？ dan 俺とか矢野や吉田でさ自分と関わったらかぶが落ちるって思って黒沼から遠ざかんの. “Keraguan” yaitu dalam kalimat 分かんないけどさ。かも知れないよ。 Modifikasi eksternal berupa persiapan (*preparation*) yaitu dengan penutur yang menanyakan bagaimana kalau mitra tutur berada di posisi tersebut, pemerdaya (*dissameer*) yaitu penutur memberikan gambaran bila mitra tutur berada di posisi tersebut dan mengatakan bahwa temannya juga merasakan hal yang sama, alasan pendukung yaitu penutur memberikan gambaran bila mitra tutur berada di posisi tersebut. Pemerdaya dan alasan pendukung terdapat dalam kalimat 俺とか矢野や吉田でさ自分と関わったらかぶが落ちるって思って黒沼から遠ざかんの dan 吉田たちもそう思ってるかもね。結局相手の気持ち次第じゃん。吉田たちの気持ちに分かんないけどさ。いきなり避けられたら、不安になるかも知れないよ。

#### Prinsip Kesantunan Leech yang digunakan dalam tuturan nasihat

Prinsip kesopanan yang dianut oleh bangsa Jepang yaitu maksim kebijaksanaan (*tact maxim*), dalam memberikan tuturannya penutur mengedepankan keuntungan untuk diri mitra tutur, maksim kedermawanan atau kemurahan (*generosity maxim*), dalam memberikan tuturannya penutur berusaha menjelaskan secara bertahap dan rinci mengenai situasi yang sedang terjadi sekarang tanpa memaksakan kehendaknya kepada mitra tutur, maksim pujian atau penerimaan (*approbation maxim*), dalam memberikan tuturannya penutur tidak mencela ataupun mencaci mitra tutur mengenai perlakuan yang mitra tutur lakukan, maksim kesetujuan atau kesepakatan (*agreement maxim*), dalam memberikan tuturannya penutur menyetujui dan tidak menentang apa yang dikatakan oleh mitra

tutur, dan maksim simpati (*sympathy maxim*) yang dimana dalam memberikan tuturannya penutur merasa simpati dengan keadaan mitra tutur sekarang, yaitu mitra tutur yang merasa putus asa.

#### Prinsip Kerjasama Grice yang terkandung dalam tuturan nasihat

Memenuhi bidal keinformatifan atau kuantitas (*maxim of quantity*) yaitu penutur memberikan informasi sesuai dengan yang dibutuhkan, bidal relevansi atau relasi (*maxim of relation*) yaitu penutur memberikan tuturan yang sesuai dengan masalah yang sedang dihadapi oleh mitra tutur dan bidal kebenaran atau kualitas (*maxim of quality*) yaitu penutur memberikan tuturan yang benar sesuai kenyataan yang ada.

#### Jenis *Hyougen* dan Ragam bahasa yang digunakan dalam tuturan nasihat

Jenis *hyougen* pada tuturan ini adalah *setsumei youkyuu no hyougen* yang terdapat pada kalimat 逆の立場だったらどうだった？. Ragam bahasa yang digunakan adalah *jougo* (ragam standar).

#### Pemertahanan Kesantunan

Fungsi ilokusi yang terdapat dalam tuturan nasihat dari data diatas berupa bekerja sama (*collaborative*) yang memiliki tujuan ilokusi berbeda dengan tujuan sosial sehingga diperlukannya suatu strategi kesantunan dalam penyampaiannya. Maka strategi yang digunakan oleh penutur ialah strategi tidak langsung berupa isyarat kuat dengan modifikasi internal pemerlunak (*downgrade*) yaitu penanda sintaksis berupa pertanyaan dan modifikasi eksternal persiapan (*preparation*), pemerdaya (*dissamer*) dan alasan pendukung. Dengan memperhatikan prinsip kesopanan berupa maksim kebijaksanaan, maksim kedermawanan, maksim pujian, maksim kesetujuan dan maksim simpati yang berarti penutur mengutarakan tuturan tersebut dengan mengedepankan keuntungan atau kepentingan mitra tutur tanpa memaksakan kehendak mitra tutur maupun mencela perbuatan yang dilakukan mitra tutur dan berusaha untuk setuju dengan mitra tutur. Penyampaian tuturan pun dilakukan dengan efektif dan efisien meskipun bidal kejelasan atau cara (*maxim of manner*) tidak terpenuhi, namun begitu mitra tutur dapat menangkap maksud dari tuturan dengan jelas. Dikarenakan partisipan dalam tuturan tersebut merupakan teman sebaya akrab maka ragam bahasa yang digunakan yaitu ragam *jougo*

(standar) dan menggunakan jenis *hyougen* yaitu *setsumei youkyuu no hyougen*.

Dari data di atas dapat terlihat bahwa dalam memberikan nasihatnya penutur berusaha untuk tidak memaksa mitra tutur dengan tuturan yang langsung menunjukkan kesalahan yang sedang dilakukan oleh mitra tutur, tetapi penutur menggunakan tuturan yang menggiring mitra tutur agar menyadari kesalahan yang dilakukannya, tuturan pun diucapkan dengan nada yang lembut dan penuh pengertian, menghargai mitra tutur dengan tidak mencela apa yang dilakukan mitra tutur. Hal ini karena kondisi mitra tutur tersebut sedang merasa putus asa dan habis menangis, sehingga penutur sebisa mungkin menggunakan tuturan yang tidak memojokkan mitra tutur. Maka dapat disimpulkan bahwa pemberian nasihat juga dipengaruhi oleh kondisi psikologis dari mitra tutur.

### 3. *Anime Relife*, Episode 5, menit 06:06 – 08:02

Kaizaki menanyakan kepada Kariu alasan dia mengambil tas Hishiro. Setelah mengetahui alasan yang sebenarnya Kaizaki memberikan nasihat kepada Kariu.

海崎 :でもそういうことだと思うぞ。人を貶そうとする行為は結局自分を貶す。今まで積み重ねてきた動力や信頼を自分で踏みにじるな。頑張ってきた自分に失礼だ。そんなまねして喜んでられるのはもう頑張ることあきらめた負け犬だ。でも俺は狩生がそうだとは思えない。俺が知ってる狩生は負けん気が強くて、ぶっきらぼうだけど優しく、芯の強い頑張り屋だと頑張る狩生を見てきたからこそ、怒るより何よりただただ悲しく思った。

Kaizaki :Tapi, aku sendiri berpikiran begini. **Mencoba menjatuhkan orang lain sama dengan merendahkan diri sendiri. Jangan injak-injak semua kerja keras dan kepercayaan yang kau bangun selama ini. Itu namanya penghinaan terhadap usaha sendiri.** Satu-satunya yang bisa bahagia dengan cara itu, hanya anjing pengecut yang sudah menyerah untuk terus berusaha. Tapi, menurutku kau bukanlah orang

seperti itu. Kariu yang kukenal itu sangat benci dikalahkan, walau canggung tapi baik hati, dan pekerja keras dengan tekad yang kuat. Karena aku tahu betul betapa kerasnya usahamu selama ini, aku bukan merasa marah, tapi merasa sangat sedih.

狩生 :は。。  
Kariu :Ha....  
海崎 :汚い大人みたいなまねしないでくれ。まだ若いんだ。頑張ることあきらめない。。

Kaizaki :Tolong jangan pernah tiru kepicikan orang dewasa. Kau ini masih muda **jangan pernah menyer—**

狩生 :何が分かるのよ?! 何悟ったようなこと言ってんの?! 同い年のくせに。頑張ったわよ。でも全然叶わない。叶わないどころかライブにんしきルだとすら認識してもらえてないのに。運動ではほのかに勉強では日代に、私はこんなに必死なのに、何で二人は涼しい顔で、なんで私だけが上手いかないの。いくら頑張っても、頑張っても、頑張っても。。。。頑張っても結果が出ない。意味がない。

Kariu :Memangnya kau tahu apa?! Kenapa kamu sok menasihati?! Kita ini seumurannya! Aku sudah berusaha! Tapi tetap tidak bisa menang! Bukan cuma itu, tapi mereka bahkan tidak memandangkanku sebagai saingan! Honoka mengalahkanku di bidang atletik, dan Hishiro di bidang akademik.... Padahal aku sudah berusaha keras! Tapi, kenapa ekspresi mereka bisa seenteng itu?! kenapa cuma aku yang gagal mendapatkan hasil?! Tidak peduli seberapa gigih aku berjuang, berusaha, bekerja keras...! Seberapa keras pun aku berusaha hasilnya nol besar. Semuanya percuma.

海崎 :そんなことない。周りと比べるから見えにくいだけだ。人と比べた順位だけが結果じゃない。意味な

いなんて否定するな。狩生はすげえ頑張ってる。その分ちゃんと成長してる。結果だしてる。だからもうこんなことして自分を貶すな。

Kaizaki :Itu tidaklah benar. **Itu karena kau sibuk membanding-bandingkan. Pencapaian hasil itu bukan sebatas perbandingan saja. Jangan anggap semua itu percuma. Kau sudah berjuang keras, dan tumbuh lebih baik lagi. Ada hasilnya. Jadi... jangan pernah merendahkan dirimu lagi dengan melakukan hal seperti ini.**

### Teori SPEAKING

Pada percakapan di atas terjadi di ruang UKS pada malam hari setelah mereka berdua terjatuh dari tangga. Percakapan terjadi secara serius. Mereka membicarakan tentang mengapa mitra tutur yaitu Kariu mengambil tas Hishiro. setelah penutur yaitu Kaizaki mengetahui alasan dari perbuatan mitra tutur tersebut, penutur pun memberikan nasihatnya kepada mitra tutur. Berikut analisisnya.

### Fungsi Ilokusi menurut Leech yang terdapat dalam tuturan nasihat

Fungsi ilokusi leech yang terdapat dalam tuturan ini adalah bersaing (*competitive*) yaitu penutur menggunakan bentuk perintah untuk mengutarakan tuturannya dan bekerja sama (*collaborative*) yaitu penutur menggunakan kalimat menyatakan sesuatu.

### Pemakaian strategi tuturan nasihat berdasarkan strategi tindak tutur direktif oleh Trosborg

Strategi yang digunakan yaitu langsung imperatif yang terdapat dalam kalimat 今まで積み重ねてきた動力や信頼を自分で踏みにじるな、頑張ることあきらめない、意味ないなんて否定するな、だからもうこんなことして自分を貶すな. Penutur menggunakan strategi ini karena kondisi mitra tutur yang sedang dalam keadaan terpuruk dan putus asa sehingga tuturan pun disampaikan secara langsung agar mitra tutur dapat memahami apa yang dimaksud dari tuturan. Modifikasi internal berupa penguat pengaruh (*upgrader*) pengintensif adverbial terdapat dalam kalimat 意味ないなんて否定するな, pengintensifan adverbial terdapat dalam kata (なんて). Kata なんて ini mengandung makna memperkuat apa yang dituturkannya dan dia

menegaskan bahwa semuanya perjuangan mitra tutur ada artinya. Modifikasi eksternal berupa tindakan persiapan penutur mempersiapkan situasi dan tuturan pembuka sebelum memasuki tuturan nasihatnya. Persiapan situasi atau konten terdapat dalam kalimat 人を貶そうとする行為は結局自分を貶す, persiapan tuturan terdapat dalam kalimat でもそういうことだと思っぞ. Dengan persiapan ini memudahkan mitra tutur agar mengetahui bahwa akan memasuki percakapan yang serius. Kemudian modifikasi eksternal berupa alasan pendukung yang terdapat dalam kalimat 頑張ってきた自分に失礼だ、(周りとは比べるから見えにくいだけだ。人と比べた順位だけが結果じゃない). Penggunaan alasan pendukung ini agar mitra tutur dapat menerima tuturan yang disampaikan oleh penutur, jika tidak menggunakan modifikasi eksternal berupa alasan pendukung ini kemungkinan tuturan hanya terdengar seperti perintah. Pemanis pada kalimat 狩生はすげえ頑張ってる。その分ちゃんと成長してる。結果だしてる. Modifikasi eksternal berupa alasan pendukung, pemanis dan tindakan persiapan ini dilakukan untuk meminimalisir penolakan dari mitra tutur.

### Prinsip Kesantunan Leech yang digunakan dalam tuturan nasihat

Prinsip kesopanan yang dianut oleh bangsa Jepang yaitu maksim kebijaksanaan (*tact maxim*) yang dimana dalam memberikan tuturannya penutur mengedepankan keuntungan untuk diri mitra tutur yaitu dalam tuturan yang berbentuk larangannya mengenai apa yang sedang dilakukan oleh mitra tutur sekarang yang dapat merugikan diri mitra tutur, maksim pujian atau penerimaan (*approbation maxim*) yang dimana dalam memberikan tuturannya penutur tidak mencela ataupun mencaci mitra tutur mengenai perlakuan yang mitra tutur lakukan yang terdapat dalam kalimat 狩生はすげえ頑張ってる。その分ちゃんと成長してる, yaitu apa yang dilakukan oleh mitra tutur selama ini ada hasilnya, dan maksim simpati (*sympathy maxim*) yang dimana dalam memberikan tuturannya penutur merasa simpati dengan keadaan mitra tutur sekarang, yaitu mitra tutur yang merasa putus asa karena merasa perjuangannya selama ini sia-sia.

### Prinsip Kerjasama Grice yang terkandung dalam tuturan nasihat

Memenuhi bidal relevansi (*maxim of relation*), hal ini karena penutur mengatakan hal yang relevan dengan masalah yang sedang dihadapi

oleh mitra tutur, bidal kejelasan atau cara (*maxim of manner*) karena penutur dengan jelas mengatakan apa yang maksud dalam kalimat yang dituturkannya dan penyampaian informasi yang dilakukan penutur jelas dan tidak berputar-putar, bidal keinformatifan atau kuantitas (*maxim of quantity*) karena penutur mengutarakan apa yang diperlukan dalam tuturan tersebut tanpa mengatakan hal lain yang tidak mendukung dalam percakapan, dan bidal kebenaran atau kualitas (*maxim of quality*) karena informasi yang diberikan oleh penutur tidak keliru karena didasarkan pada kenyataan bahwa mitra tutur sedang bingung dengan situasi yang dihadapinya dan tuturan nasihat tersebut berdasarkan pengalaman yang penutur hadapi.

### Jenis *Hyougen* dan Ragam bahasa yang digunakan dalam tuturan nasihat

Ragam bahasa yang digunakan adalah *jougo* (ragam standar). Jenis *hyougen* dalam tuturan nasihat ini adalah sebagai berikut:

- *Handan no hyougen* yaitu (a) 人を貶そうとする行為は結局自分を貶す。 (b) 頑張ってきた自分に失礼だ, (c) 周りと比べるから見えにくいだけだ。人と比べた順位だけが結果じゃない。 (d) 狩生はすげえ頑張ってるその分ちゃんと成長してる。結果だしてる。
- *Kinshi no hyougen* (a) 今まで積み重ねてきた動力や信頼を自分で踏みこむな, (b) 頑張ることあきらめない。。, (c) 意味ないなんて否定するな。 (d) だからもうこんなことして自分を貶すな。

### Pemertahanan Kesantunan

Fungsi ilokusi yang terdapat dalam tuturan nasihat dari data diatas berupa Bersaing (*competitive*). Tujuan ilokusi ini adalah bersaing dengan tujuan sosial dan bekerja sama (*collaborative*) yang memiliki tujuan ilokusi berbeda dengan tujuan sosial sehingga diperlukannya suatu strategi kesantunan dalam penyampaiannya. Maka strategi yang digunakan oleh penutur ialah strategi langsung berupa imperatif dengan modifikasi internal penguat pengaruh (*upgrader*) pengintesisif adverbial dan modifikasi eksternal persiapan (*preparation*), alasan pendukung dan pemanis. Dengan memperhatikan prinsip kesopanan berupa maksim kebijaksanaan, maksim penghargaan dan maksim simpati yang berarti penutur mengutarakan tuturan tersebut dengan mengedepankan keuntungan atau kepentingan

mitra tutur dan berusaha tidak mencela perbuatan yang dilakukan mitra tutur. Penyampaian tuturan pun dilakukan dengan efektif dan efisien karena memenuhi seluruh bidal dalam prinsip kerjasama. Dikarenakan partisipan dalam tuturan tersebut merupakan teman sebaya akrab maka ragam bahasa yang digunakan yaitu ragam *jougo* (standar) dan menggunakan jenis *hyougen* yaitu *handan no hyougen* dan *kinshi no hyougen*.

Berdasarkan analisis data di atas dapat dilihat bahwa tuturan yang diucapkan oleh teman sekelas ini walaupun menggunakan bentuk langsung berupa kalimat perintah tetapi penutur berusaha meyakinkan mitra tutur kalau apa yang dipikirkan dan dilakukannya tidak benar dengan alasan-alasan pendukung. Awalnya penutur menggunakan alasan pribadi mitra tutur agar tidak melakukan tindakan mengambil tas teman karena merasa iri, tuturan diujarkan dengan nada tegas dan kesannya menyalahkan tindakan mitra tutur, kemudian karena mitra tutur merasa tersinggung akhirnya ia pun menolak tuturan yang diucapkan oleh penutur dan mengeluarkan semua isi hatinya selama ini sambil menangis karena putus asa. Melihat reaksi mitra tutur yang seperti itu penutur pun memberikan tuturan yang menenangkan dengan memberikan apresiasi terhadap usaha yang dilakukan mitra tutur selama ini, juga tanpa mencela mitra tutur dan setelahnya dilanjutkan dengan kembali mengujarkan agar jangan melakukan tindakannya yang bisa menjatuhkan diri sendiri seperti perbuatannya mengambil tas tersebut. Tuturan diujarkan dengan nada yang lebih lembut dan disertai gerakan mengusap kepala mitra tutur untuk menenangkan mitra tutur. Sehingga dapat disimpulkan bahwa saat memberikan tuturan nasihat yang terkesan menghakimi perbuatan mitra tutur akan ada kemungkinan tuturan tersebut tidak diterima, sedangkan tuturan dengan nada yang lebih lembut dan memberikan apresiasi tanpa menghakimi dan mencela dapat lebih besar peluangnya untuk diterima oleh mitra tutur, apalagi saat kondisi mitra tutur yang tidak stabil dan sedang putus asa dan bersedih.

## Hasil yang Ditemukan Berdasarkan Persentase Tiap Komponen Pemertahanan Kesantunan

### Fungsi Ilokusi menurut Leech yang terdapat dalam tuturan nasihat

Fungsi ilokusi menurut leech dalam data yang paling banyak ditemukan yaitu bersaing (80%), bekerja sama (55%), kemudian paling sedikit adalah ramah tamah (2.5%) dan bertentangan (0%). Terdapat pula data yang terdapat fungsi ilokusinya lebih dari satu yaitu fungsi ilokusi bersaing dan bekerja sama sekaligus dalam satu konteks dan bersaing, bekerja sama dan bertentangan sekaligus dalam satu konteks. Jadi dapat dikatakan bahwa setiap tuturan nasihat diperlukannya strategi kesantunan agar dapat diterima oleh mitra tutur.

### Pemakaian strategi tuturan nasihat berdasarkan strategi tindak tutur direktif oleh Trosborg

Pemakaian strategi dalam memberikan tuturan nasihat yang paling banyak digunakan yaitu strategi tidak langsung secara konvensional dengan syarat berorientasi kepada mitra tutur berupa formula saran (57.5%), kemudian diikuti oleh strategi langsung berupa bentuk imperatif (42.5%), strategi tak langsung konvensional berupa isyarat kuat (30%), strategi langsung berupa performatif tak berpagar (7.5%), strategi tak langsung berupa isyarat lemah (5%). Strategi yang paling sedikit digunakan yaitu strategi tidak langsung berorientasi kepada penutur berupa strategi keinginan (2.5%), dan strategi langsung berupa strategi kewajiban (2.5%), strategi tidak langsung secara konvensional dengan syarat berorientasi kepada pendengar berupa strategi keterbolehan (2.5%). Tidak ditemukan data yang menggunakan strategi tidak langsung secara konvensional dengan syarat berorientasi kepada pendengar berupa strategi kemampuan dan strategi kemauan, serta strategi langsung berupa performatif berpagar dan frasa eliptis. Modifikasi yang digunakan oleh penutur dalam memberikan tuturan nasihat dalam satu topik pembicaraan yang paling banyak adalah penggunaan modifikasi internal dan eksternal secara bersamaan, kemudian diikuti oleh penggunaan modifikasi eksternal saja dan penggunaan modifikasi internal saja. Modifikasi internal yang digunakan antara lain: (a) Pemerlunak berupa pertanyaan (27.5%), keraguan (20%), penyisipan subjektif (10%), klausa persyaratan (7.5%), pagar (hedge) (5%), (b) penguat pengaruh berupa

pengintensifan adverbial (17.5%), intensifikasi leksikal (2.5%) dan penguatan komitmen (5%). Modifikasi eksternal yang digunakan antara lain alasan pendukung (67.5%), tindak persiapan (20%), pemerdaya (7.5%), pemanis (2.5%) dan berjanji memberikan ganjaran (2.5%).

### Prinsip Kesantunan Leech yang digunakan dalam tuturan nasihat

Dalam memberikan tuturan nasihatnya penutur menggunakan hampir semua maksim dalam prinsip kesantunan menurut Leech. Maksim yang selalu digunakan dalam percakapan yaitu maksim kebijaksanaan (*tact maxim*) (100%), diikuti oleh maksim simpati (*sympathy maxim*) (77.5%), kemudian maksim kedermawanan (*generosity maxim*) (50%), lalu maksim pujian (*approbation maxim*) (40%), maksim kerendahan hati (*modesty maxim*) (20%) dan yang terakhir adalah maksim persetujuan (*agreement maxim*) (20%). Sehingga dapat dikatakan bahwa dalam memberikan nasihatnya yang paling diutamakan diperhatikan oleh penutur adalah kepentingan dan keuntungan untuk mitra tutur, kemudian rasa simpati terhadap mitra tutur, lalu dalam memberikan tuturan nasihat tidak terkesan congkak dan sombong, dalam memberikan tuturan nasihat tidak mencela mitra tutur dan sebisa mungkin memuji mitra tutur, dan yang terakhir adalah menghindari ketidaksetujuan mitra tutur.

### Prinsip Kerjasama Grice yang terkandung dalam tuturan nasihat

Hampir seluruh data memenuhi bidal dalam prinsip kerjasama Grice yaitu bidal keinformatifan atau kuantitas (*maxim of quantity*), bidal kebenaran atau kualitas (*maxim of quality*), bidal relevansi atau relasi (*maxim of relation*) dan bidal kejelasan atau cara (*maxim of manner*) (87.5%). Hal ini dapat dikatakan bahwa dalam melakukan percakapan penutur mengutarakan sesuai dengan yang dibutuhkan, relevan dengan pembicaraan, berbicara yang benar, dan berbicara dengan jelas. Sehingga komunikasi pun terjadi dengan efektif dan efisien.

### Jenis *Hyougen* dan Ragam bahasa yang digunakan dalam tuturan nasihat

Jenis *hyougen* yang paling banyak digunakan adalah *Handan joujutsu no hyougen* sebanyak 21 kali digunakan dan *kanyuu no hyougen* 20 kali digunakan, kemudian *Meirei no hyougen* 8 kali digunakan dan *kinshi no hyougen* 7 kali digunakan, selebihnya adalah *Kyoukyuu no hyougen* dan

*Setsumei youkyuu no hyougen* sebanyak 3 kali digunakan, kemudian *Irai no hyougen* dan *Gimon no hyougen* sebanyak 2 kali digunakan. Selain *hyougen* yang sudah disebutkan *gimu-touzen-hitsuyou no hyougen*, *Kandoushi no hyougen*, *Hango no hyougen*, *Denbun no hyougen*, *Hantei no hyougen*, *Yobikake no hyougen*, *Suiryou no hyougen*, *kibou no hyougen*, dan *hinyu no hyougen* masing-masing sebanyak 1 kali digunakan. Ragam bahasa yang digunakan adalah ragam *jougo* yaitu ragam standar. Penggunaan ragam bahasa standar ini karena hubungan antar penutur dan mitra tutur adalah antar teman sebaya, antar guru dan murid dan antar kakak dan adik.

## KESIMPULAN

Dari hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa cara pemertahanan kesantunan dalam bertutur juga meliputi kesantunan dalam tuturan nasihat. Mengapa hal ini sangat penting untuk diperhatikan karena "Saling nasihat-menasihati dalam mentaati kebenaran, dan saling nasihat-menasihati dalam menetapi kesabaran" merupakan perintah dalam agama. Hal ini merupakan hakikat hidup manusia. Namun demikian, tuturan nasihat justru memiliki sensitifitas yang tinggi sehingga idealnya harus melibatkan unsur religi, pendidikan, psikologi, sosiolinguistik, maupun sosiokultural.

Tuturan nasihat juga sangat penting dan menjadi salah satu unsur dalam pemertahanan bahasa karena sangat erat kaitannya dengan dunia pendidikan dan pengajaran. Dalam hal nasihat menasihati ini, juga harus dipelajari secara khusus dengan mempertimbangkan aspek psikolinguistik. Dalam menyampaikan tuturan nasihat harus dipikirkan strategi tuturan yang sekiranya dapat diterima dengan baik sehingga tujuan penyampaian nasihat itupun dapat tercapai.

Strategi kesantunan dalam tuturan nasihat salah satunya dapat dilakukan dengan menggunakan strategi tuturan baik secara langsung maupun tidak langsung yang diikuti dengan modifikasi dalam tuturannya. Dalam memberikan nasihatnya yang paling diutamakan diperhatikan oleh penutur adalah kepentingan dan keuntungan untuk mitra tutur, kemudian rasa simpati terhadap mitra tutur, lalu dalam memberikan tuturan nasihat tidak tekesan congkak dan sombong, dalam memberikan tuturan nasihat tidak mencela mitra tutur dan

sebisanya mungkin memuji mitra tutur, dan yang terakhir adalah menghindari ketidaksetujuan mitra tutur. Kemudian dalam melakukan percakapan penutur mengutarakan sesuai dengan yang dibutuhkan, relevan dengan pembicaraan, berbicara yang benar, dan berbicara dengan jelas. Sehingga komunikasi pun terjadi dengan efektif dan efisien. Selain penggunaan bentuk ungkapan dan strategi bertutur tersebut pada saat menyampaikan tuturan cara pemertahanan kesantunan pun memperhatikan kondisi mental atau psikis mitra tutur. Pada saat kondisi mental mitra tutur tidak baik yaitu sedang merasa sangat putus asa, bersedih sampai menangis, sedang kebingungan dan lain sebagainya penutur cenderung menggunakan strategi tak langsung dan nada berbicara yang lembut, ditambah *gesture* yang bisa menenangkan agar mitra tutur tidak menolak tuturannya. Untuk penggunaan strategi walaupun dilakukan secara langsung terdapat modifikasi internal dan eksternal untuk mendukung tuturan tersebut, hal ini terjadi terutama pada situasi dimana mitra tutur merasa tertekan atau saat hubungan penutur dan mitra tutur sebaya, dan untuk yang hubungannya tidak dekat. Kemudian bila dalam keadaan sedang santai penutur pun menggunakan nada suara yang santai juga agar kemungkinan tuturan nasihatnya diterima lebih besar.

Secara konkrit, tuturan nasihat merupakan salah satu bentuk tindakan. Tuturan yang sama dapat memiliki maksud yang berbeda akibat perbedaan waktu dan tempat sebagai latar tuturan. Hal ini mengisyaratkan bahwa secara strategi waktu, nasihat dapat diberikan saat mitra tutur tengah mengalami kegagalan atau merasakan akibat atas pelanggaran yang dilakukannya. Nasihat juga sebaiknya diutarakan pada waktu yang efektif, misalnya menasihati dalam suasana makan yang akrab, atau saat tengah bertamasya atau piknik, tanpa bermaksud merusak suasana. Selain itu, saat mitra tutur dalam keadaan gembira, akan lebih mudah untuk menerima nasihat, misalnya Ketika baru saja menerima suatu penghargaan, berhasil berhasil melakukan sesuatu, atau dapat juga menjelang tidur.

## DAFTAR PUSTAKA

Chaer, A., & Agustina, L. (2004). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Jumanto, J. (2017). *Pragmatik Dunia Linguistik Tak Selebar Daun Kelor Edisi 2*. Yogyakarta: Morfolingua.
- Nasihah. 2016. Pada KBBI Daring. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/nasihah>
- Khairunnisa, K. (2014). Internal modification in requesting used by ELF learners. *Journal of English Language Teaching*, 1(1), 24-36. <https://doi.org/10.33394/jo-elt.v1i1.2402>
- Krippendorff, K. (2004). *Content Analysis, An Introduction to Its Methodology*. London: Sage Publication.
- Lin, Y. H., & Ho, P. C. (2013). Internal modification in apology realization: A need for a multi-leveled categorization. *Chung Hsing Journal of The Humanities*, 63-111. Diakses dari [ir.lib.nchu.edu.tw](http://ir.lib.nchu.edu.tw)
- Munqidzah, Z. (2015). Pengenalan nilai - nilai budaya jepang pada buku teks *みんなの日本語 初級1 (Minna no nihongo shokyuu)*. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 2(1), 1-12. Diakses dari <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JIBS/article/view/846>
- Ogawa, Y. (1995). *Nihongo Kyouiku Jiten*. Tokyo: Daishuukanshoten.
- Rahardi, K., Setyaningsih, Y., & Dewi, R. P. (2019). *Pragmatik: Fenomena Ketidaksantunan Berbahasa*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Rahayu, P. (2009). *Kesantunan dalam Tindak Tutur Direktif dalam Bahasa Jepang: Suatu Kajian Pragmatik* (Tesis tidak dipublikasikan). Universitas Negeri Jakarta.
- Rinjani, R. (2020). *Analisis Strategi Tindak Tutur Nasihat (Jogen) dalam Jenis Film Live Action* (Skripsi). Diakses dari <http://repository.unj.ac.id/4962/>
- Sabiah, I., Heriyanto, & Mahdi, S. (2013). Internal modification of requests strategies in the movie of the Big Bang Theory: A pragmatic study. *The International Journal of Social Sciences*, 16(1), 69-90. Diakses dari [www.tijoss.com](http://www.tijoss.com)
- Takahashi, C. (2017). *Hatsuwa Kouji Toshite No Jogen ni Tsuite no Takakuteki Kenkyuu - Hatsuwa Kouji Riron ni Yoru Tokuchou no Kijutsu to Kaiwa Bunseki ni Yoru nihongo no Jogen Sougo Kouji no Kijutsu-*. Kyoto: Kyoto Daigaku.
- Tanaka, L. (2015). Advice in japanese radio phone-in counselling. *Pragmatics*, 25(2), 251-285. <https://doi.org/10.1075/prag.25.2.06tan>
- Umaroh, L., & Kurniawati, N. (2017). Dominasi ilokusi dan perlokusi dalam transaksi jual beli. *Lensa: Kajian Kebahasaan, Kesusastraan dan Budaya*, 21-34. Diakses dari <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/lensa/article/view/2264>



## **Gengobot: Chatbot application to enhance N4 level students' Japanese grammar ability**

Mumu Muhammad Rifai, Nuria Haristian\*, Dianni Risda  
*Japanese Education Departemen, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia*  
[nuriaharist@upi.edu](mailto:nuriaharist@upi.edu)

### **ABSTRACT**

This study aims to compare students' Japanese language grammar ability, between students who practice with a chatbot-based application (Gengobot) with students who do not use the application. This research was conducted using quantitative experimental research methods, with experimental class and control class. The subjects of this research were 22 Japanese language students. The results showed that the grammar ability of students who used Gengobot application as a training medium improved significantly than students who used conventional media as paper works. Factors that cause these differences are the use of cognitive and behavioristic approaches in applications, as well as the use of media, which is more practical and engaging. The questionnaire regarding student responses to the Gengobot application shows positive results. Things that need to be considered in future research are the development of the Gengobot application to be more flexible and to add more material to the application.

### **KEYWORDS**

Japanese grammar; Chatbot; MALL; Training media.

### **ARTICLE INFO**

*First received: 14 November 2020*

*Final proof accepted: 27 December 2020*

*Available online: 31 December 2020*

## **PENDAHULUAN**

Kemampuan tata bahasa merupakan hal yang fundamental dalam ilmu bahasa. Dalam pembelajaran bahasa kedua, perbedaan struktur atau tata bahasa menjadi salah satu sebab kesulitan sebagian pembelajar, termasuk pembelajaran bahasa Jepang (Sudjianto & Dahidi, 2017). Setiap bahasa memiliki kaidah atau tata bahasa tersendiri, kita tidak bisa menyamakan tata bahasa bahasa Jepang dengan bahasa Indonesia. Itulah yang membuat setiap bahasa unik, termasuk bahasa Jepang. Selain perbedaan penggunaan tata

bahasa, jumlah tata bahasa Jepang sangat banyak. Bahkan satu ungkapan yang sama dapat menggunakan tata bahasa yang berbeda.

Salah satu cara memperkuat kemampuan tata bahasa Jepang ialah dengan berlatih menggunakannya. Latihan merupakan aspek penting dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan teori belajar kognitif yang mengutamakan proses dari pada hasil (Aunurrahman, 2014) dan juga memiliki pendekatan belajar behaviouristik. Bloom, Engelhart, Furst, Hill, dan Krathwohl (1956) mengemukakan bahwa ranah kognitif dalam belajar memiliki 6 kelas utama yaitu, Pengetahuan, Pemahaman, Penerapan, Analisis,



Sintesis, dan Evaluasi. Ketika berlatih dalam suatu hal, proses yang dilakukan akan memberikan stimulus pada pembelajar untuk lebih memahami hal yang ia latih. Sebagai contoh, ketika pembelajar berlatih mengenai tata bahasa Jepang, pembelajar akan memproses pengetahuan (*knowledge*) dari tata bahasa tersebut, lalu memahaminya, kemudian menganalisis pemahaman tersebut untuk memadukan dengan pengetahuan yang lain, dan mengevaluasinya setelah tata bahasa tersebut digunakan. Dengan begitu, pembelajar akan lebih memahami tata bahasa tersebut. Belajar dalam pandangan behaviorisme menekankan pada perubahan perilaku pembelajar yang dihasilkan dari asosiasi stimulus dan respon (Zhou & Brown, 2017). Edward L. Thorndike mengembangkan hukum latihan atau *law of exercise* dan *law of effect* sebagai lanjutan dari teori behavioristik. *Law of exercise* menggiatkan pengulangan dari suatu kegiatan untuk menguasai keterampilan atau teknik (Allen, 2007). *Law of effect* menyatakan bahwa hukum stimulus dan respon akan menguat apabila hasilnya memuaskan, dan akan ditinggalkan apabila hasilnya kurang memuaskan (Thorndike, 1927 dalam Irham & Wiyani, 2017).

Dalam pembelajaran bahasa tentunya ada banyak media dan metode yang bisa digunakan. Sudah banyak penelitian mengenai cara belajar tata bahasa Jepang ini. Judiasari (2016) meneliti *drill bunpou* berbasis multimedia untuk meningkatkan kompetensi bahasa Jepang, Sastranegara (2017) yang meneliti peranan tes kuis dalam meningkatkan motivasi pembelajar dalam memahami tata bahasa Jepang tingkat dasar, dan masih banyak lagi penelitian tentang metode atau media pembelajaran tata bahasa Bahasa Jepang. Namun, media dan metode pembelajaran tetap harus dikembangkan guna mengikuti perkembangan zaman yang begitu cepat.

Dalam pengembangan media pembelajaran ada banyak yang harus diperhatikan, seperti jenis, cara penggunaan, dan hasil yang diharapkan dari media yang dikembangkan nantinya. salah satu media yang sedang banyak digunakan dan dikembangkan adalah media pembelajaran melalui telepon pintar. Dalam pembelajaran bahasa pembelajaran melalui telepon pintar sering disebut dengan *Mobile Assisted Language Learning* (MALL). Kukulska-Hulme (2012) mengartikan bahwa MALL adalah penggunaan teknologi seluler dalam pembelajaran bahasa, terutama dalam situasi di mana portabilitas perangkat menawarkan keunggulan tertentu. Dalam

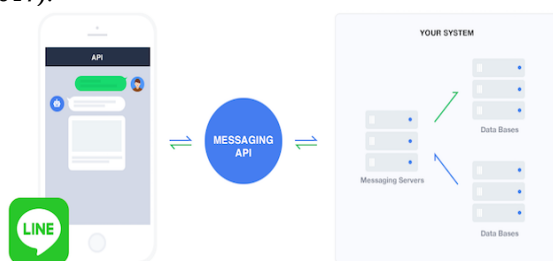
pembelajaran MALL harus tepat, efisien, proporsional, sesuai, konsisten, asli, dan tersusun agar proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal (Traxler, 2009).

Dalam penelitian ini akan digunakan media aplikasi telepon pintar yang berbasis *chatbot* dalam aplikasi pesan singkat LINE. Levy (2009) mendefinisikan *chatbot* sebagai jenis program komputer yang dirancang untuk menyimulasikan percakapan dengan atau banyak pengguna melalui metode auditori atau tekstual. Kemudian, Baudart, Hirzel, Mandel, Shinnar, dan Siméon (2018) menambahkan bahwa *chatbot* adalah aplikasi reaktif dengan antarmuka percakapan. Beberapa contoh *chatbot* dalam pembelajaran bahasa yaitu ELIZA dan ALICEBOT untuk mempelajari bahasa Inggris (Jia, 2009).

Penelitian mengenai pembelajaran bahasa berbasis chatbot sudah banyak diteliti, seperti Wang dan Petrina (2013) yang meneliti *chatbot* Lucy sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Wang dan Petrina (2013) menyatakan bahwa teknologi *chatbot* sangat berpeluang besar untuk dijadikan media pembelajaran individu tingkat dasar sampai menengah. Dengan *chatbot* Lucy pembelajar dapat menyesuaikan kecepatan belajar mereka sendiri. Selain itu, pembelajar dapat menjawab setiap pertanyaan yang diajukan, mengulangi kalimat yang di utarakan tanpa tekanan, atau melewati kalimat yang dirasa sangat sulit dimengerti. Lalu, Jia (2009), dalam penelitiannya mengemukakan bahwa jika satu system *chatbot* dapat digunakan dalam praktik pengajaran dan pembelajaran bahasa asing. Sistem kecerdasan buatan seperti *chatbot* ini akan sangat meringankan beban para pengajar, dan memberi para siswa kesempatan untuk berlatih bahasa asing setiap saat. Di satu sisi, sistem daring ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja, karena bukan hal yang mudah menemukan mitra *chatting* manusia yang berbicara bahasa yang di pelajari sebagai bahasa ibu. Akan tetapi, akan lebih menarik bagi pembelajar untuk dapat "*chatting*" dengan system kecerdasan buatan yang benar benar dapat memahami bahasa alami pembelajar tersebut. Dari penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *chatbot*/kecerdasan buatan sangatlah berpeluang untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran bahasa. Karena selain kemudahan akses yang bisa digunakan di mana saja dan kapan saja, media pembelajaran ini dapat menyesuaikan dengan kecepatan belajar pembelajar. Di sisi lain, media ini dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa

yang lain, seperti pembelajaran tata bahasa atau dalam bahasa Jepang *bunpou*, media ini akan sangat bermanfaat bagi pembelajar bahasa Jepang sebagai bahasa asing.

Media *chatbot* yang akan digunakan dalam penelitian ini bernama Gengobot. Gengobot adalah aplikasi pembelajaran tata bahasa Jepang berbasis *chatbot* pada aplikasi pesan singkat LINE. Gengobot dikembangkan oleh peneliti dan beberapa tim pengembang lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan tata bahasa Jepang level N4 pembelajar setelah berlatih menggunakan aplikasi Gengobot, lalu membandingkannya dengan kemampuan pembelajar yang tidak menggunakan aplikasi Gengobot. Sistematisasi *chatbot* LINE bisa dilihat pada Gambar 1 (LINE Indonesia, 1 Februari 2017).



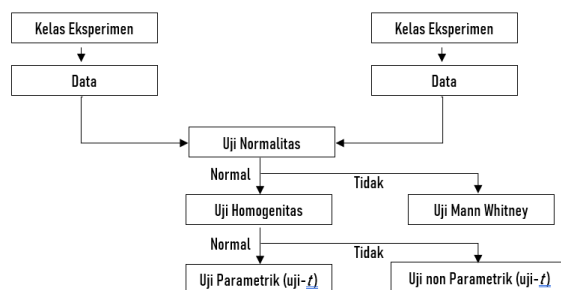
Gambar 1: Sistematisasi Chatbot Line.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode penelitian eksperimental kuantitatif, dengan desain penelitian *pretest-posttest control-group design* yang terdapat dua kelas penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas ini akan dikenakan *pretest* dan *posttest*. Akan tetapi, hanya kelas eksperimen yang dikenai perlakuan/*treatment* penelitian (Cresswell, 2013).

Kedua kelas penelitian harus memiliki karakteristik yang hampir sama, yaitu harus memiliki kemampuan dibawah N4. Sebelum dikenai perlakuan, di kedua kelas akan dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan sebelum dikenai perlakuan. Lalu, di akhir penelitian dilakukan *posttest* pada kedua kelas untuk mengetahui perbedaan antara kelas eksperimen yang dikenai perlakuan dan kelas kontrol yang tidak dikenai perlakuan. Kelas eksperimen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kelas yang menggunakan aplikasi *chatbot* Gengobot sebagai media latihan tata bahasa Jepang. Sedangkan,

kelas kontrol adalah kelas yang menggunakan soal-soal latihan kertas yang diberikan oleh peneliti. Alur dari penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Alur Pengolahan Data Hasil Tes.

Hasil dari *posttest* kelas eksperimen ( $O_3$ ) merupakan pencapaian dari pembelajaran kelas eksperimen yang dikenai perlakuan. Sedangkan hasil dari *posttest* kelas kontrol ( $O_4$ ) merupakan pencapaian dari pembelajaran kelas yang tidak dikenai perlakuan, atau menggunakan latihan konvensional di atas kertas. Selanjutnya, untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan terhadap kelas eksperimen, dilakukan perbandingan antara  $O_3$  dan  $O_4$ . Hipotesis dari penelitian ini adalah (1) penggunaan aplikasi *chatbot* Gengobot sebagai media pembelajaran tata bahasa Jepang level N4 dapat menguatkan keterampilan tata bahasa Jepang level N4 pembelajar, (2) terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan aplikasi *chatbot* Gengobot sebagai media latihan dengan pembelajaran yang menggunakan soal latihan konvensional di atas kertas.

Subjek dari penelitian ini adalah mahasiswa pendidikan bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia semester 2 dengan sampel 20 mahasiswa untuk kelas eksperimen dan 20 mahasiswa untuk kelas kontrol. Instrumen yang akan digunakan dibagi menjadi tiga instrumen, yaitu aplikasi Gengobot yang akan digunakan sebagai media, instrumen tes untuk pelaksanaan *pretest* dan *posttest*, dan instrumen non tes seperti angket dan observasi. Teknik analisis data yang akan digunakan dibagi menjadi dua bagian. Untuk menganalisis data tes akan digunakan uji-t yaitu *Independent Sample T-Test* dengan bantuan program SPSS 24.

Karena angket yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket dengan skala *likert*, data akan diolah dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menjumlahkan setiap jawaban angket.

- 2) Menyusun frekuensi jawaban.
- 3) Membuat tabel frekuensi.
- 4) Menghitung presentasi frekuensi dari setiap jawaban dengan bantuan aplikasi Microsoft Excel.
- 5) Menafsirkan hasil angket dengan acuan pada Tabel 1.

Tabel 1: Tabel Acuan Penilaian Skala *Likert*.

Jawaban	Keterangan
0%	Tidak seorangpun
1%-5%	Hampir tidak ada
6%-25%	Sebagian kecil
26%-49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51%-75%	Lebih dari setengahnya
76%-95%	Sebagian besar
96%-99%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

(Sudjiono, 2010, hlm. 40-41)

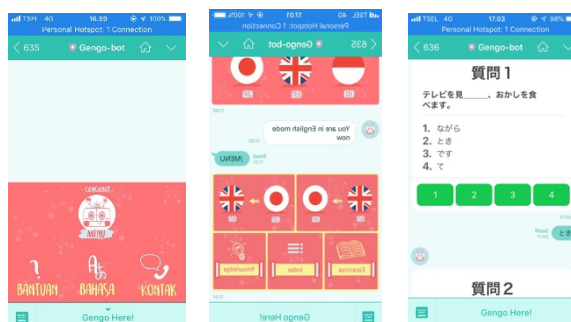
## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Pengembangan Aplikasi dan *Interface* (Antarmuka) Gengobot

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu mengembangkan aplikasi Gengobot sebagai instrumen penelitian. Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah metode *Research and Development* (R&D). Menurut Yuberti (2014), metode R&D adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mencari-temukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan produk, menguji produk, sampai dihasilkannya suatu produk yang terstandarisasi sesuai dengan indikator yang ditetapkan. Tahapan-tahapan pengembangan Gengobot dimulai dengan penelitian tahap awal untuk mengetahui kebutuhan pembelajar, perencanaan pengembangan seperti alur pengembangan, anggaran biaya, pembagian tugas tim, penjadwalan dan lain-lain, lalu dikembangkan sesuai dengan yang telah direncanakan. Setelah aplikasi selesai dikembangkan, aplikasi akan diuji coba terlebih dahulu kepada ahli dibidangnya untuk mengetahui kekurangan aplikasi tersebut

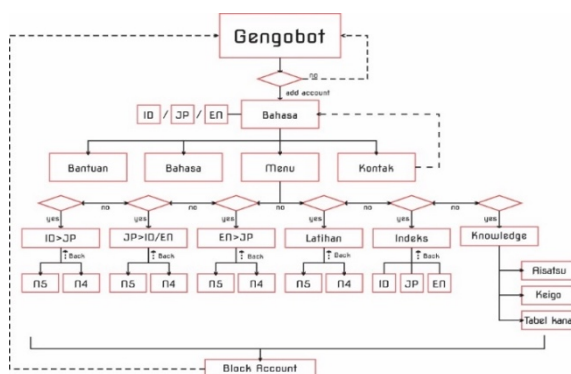
yang selanjutnya akan dievaluasi dan diperbaiki untuk dijadikan aplikasi final. Aplikasi Gengobot adalah aplikasi berbasis *chatbot* dengan fungsi utama sebagai kamus pencari tata bahasa yang sementara masih terbatas pada tata bahasa level N4 dan N5.

Selain memiliki fungsi sebagai kamus tata bahasa, Gengobot dapat digunakan sebagai media latihan tata bahasa dengan soal yang beragam. Dalam fitur latihan ini terdapat sistem skor yang diberikan saat mahasiswa menjawab dengan benar. Ketika pengguna menjawab dengan salah tidak akan dikenakan pengurangan skor tapi akan diberikan penjelasan mengenai soal dengan jawaban yang benar. Tampilan antarmuka Gengobot dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3: Desain antarmuka aplikasi *Gengobot*

Selain fitur latihan, terdapat fitur tambahan seperti fitur mengenal *aisatsu*, *keigo* dan tabel *kana*. *flowchart* aplikasi bisa dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4: *Flowchart* aplikasi *Gengobot*

### Penggunaan Gengobot untuk Meningkatkan Kemampuan Tata Bahasa

Sebelum penelitian dilaksanakan *pretest* dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal

masing masing kelas. Lalu, Penelitian dilaksanakan selama 5 kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kontrol, dengan durasi 30-45 menit setiap pertemuannya. Kelas eksperimen yang menggunakan media gengobot sebagai media latihan tata bahasa Jepang diminta untuk mengerjakan soal latihan yang terdapat pada aplikasi yang berjumlah 20 soal dengan 2 macam tipe soal disetiap pertemuannya. Sementara kelas kontrol yang menggunakan media konvensional sebagai media latihan diminta untuk mengerjakan soal latihan diatas kertas dengan jumlah dan isi soal yang sama dengan kelas kontrol. Setelah penelitian selesai dilaksanakan, dimasing masing kelas akan diadakan post-test untuk mengetahui kemampuan mahasiswa setelah mendapatkan perlakuan dimasing masing kelas.

Setelah data hasil *pretest* dan *posttest* kedua kelas dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 24, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan yang signifikan. Meskipun kedua kelas mengalami peningkatan setelah mendapatkan perlakuan yang berbeda, peningkatan nilai kelas eksperimen (29.06) lebih besar dari pada kelas kontrol (5.40). Perbedaan rata-rata tersebut dianalisis menggunakan analisis data *Independent Sample T-Test*. Hasilnya menunjukkan bahwa peningkatan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Gengobot sebagai media latihan tata bahasa Jepang level N4 lebih efektif dari pada penggunaan media konvensional diatas kertas. Peneliti berkesimpulan bahwa perbedaan kemampuan akhir ini memiliki beberapa faktor, yaitu adanya Pendekatan kognitif, pendekatan behavioristik dan penggunaan MALL pada aplikasi Gengobot. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Gengobot menerapkan semua kelas utama dalam pembelajaran kognitif. Ketika pembelajar berlatih tata bahasa Jepang menggunakan media Gengobot, pembelajar tersebut memproses dan memahami pengetahuan tata bahasa yang dilatih. Pemahaman dari pengetahuan tersebut dianalisis untuk dipadukan dengan pengetahuan bahasa Jepang lain. Selain itu, pembelajar akan mengevaluasi pengetahuannya setelah tata bahasa tersebut digunakan. Di situlah proses pembelajaran dengan pendekatan kognitif saat berlatih menggunakan aplikasi Gengobot terjadi.

Di sisi lain, dalam pendekatan behavioristik, pembelajaran menggunakan aplikasi gengobot menerapkan Hukum Latihan (*Law of Exercise*) dan

Hukum Akibat (*Law of Effect*) yang dikembangkan oleh Thorndike (1927). Ketika pembelajar menggunakan aplikasi ini untuk berlatih tata bahasa, maka *law of exercise* yang menyatakan semakin sering sebuah tingkah laku diulang, dilatih, atau digunakan maka asosiasi yang terbentuk akan semakin kuat berlaku. Hukum Akibat (*law of effect*) menjelaskan bahwa sebuah latihan akan lebih berdampak ketika diberikan stimulus positif (*reward*) dan stimulus negatif (*punishment*). Ketika pembelajar menjawab dengan benar maka akan diberikan *reward* berupa skor di setiap soal, dan diberikan *punishment* dengan tidak diberikan skor sama sekali jika menjawab salah. Pembelajar yang menjawab soal dengan benar dan mendapatkan skor, siswa akan termotivasi untuk melanjutkan ke soal berikutnya karena berupaya untuk mendapatkan skor yang lebih tinggi. Di sisi lain, ketika pembelajar menjawab soal dengan salah pembelajar tidak akan mendapatkan skor sebagai bentuk *punishment*-nya. Meskipun begitu, penjelasan dari soal yang telah dijawab akan muncul agar pembelajar dapat memahami kesalahan dari soal yang ia jawab salah. Dengan demikian pembelajar akan termotivasi untuk mengulangi latihannya dan memperbaiki kesalahannya. Di situlah *law of effect* berlaku.

Lalu, Pemanfaatan MALL dalam aplikasi Gengobot memberikan nilai tambah tersendiri sebagai media pembelajaran bahasa Jepang. Aplikasi yang berbentuk *chatbot* dan terintegritas dalam aplikasi LINE yang dimana sering dipakai oleh mahasiswa merupakan nilai tambah dari aplikasi Gengobot karena pembelajar tidak perlu lagi menginstal aplikasi tambahan. Hal ini merupakan masalah kebanyakan peneliti yang mengembangkan aplikasi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran tata bahasa Jepang berbasis *chatbot* merupakan inovasi baru, sehingga pembelajar merasa tertarik dengan aplikasi Gengobot ini. Dalam penelitian lain, aplikasi berbasis *chatbot* dalam pembelajaran bahasa sendiri terbukti membantu pembelajar dalam meningkatkan kemampuan berbahasa. Wang dan Petrina (2013) yang meneliti *chatbot Lucy* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris mengemukakan bahwa teknologi *chatbot* sangat berpeluang besar untuk dijadikan media pembelajaran individu tingkat dasar sampai menengah. Dengan Chatbot Lucy pembelajar dapat menyesuaikan kecepatan belajar mereka sendiri. Jia (2003) pun memiliki pendapat yang sama mengenai *chatbot* sebagai media pembelajaran bahasa.

Tabel 2: Hasil Angket Penggunaan Aplikasi Gengobot

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS	%
<b>Aspek 1: Aplikasi</b>							
1	Aplikasi Gengobot mudah digunakan dan praktis.	17	28	6	1	1	82
2	Desain aplikasi Gengobot menarik dan inovatif.	31	18	3	0	1	89
3	Fitur-fitur dalam aplikasi Gengobot bermanfaat.	28	22	2	0	1	89
4	Fitur bantuan jelas dan mudah dipahami.	19	22	10	1	1	82
5	Fitur Pencarian tata bahasa jelas dan mudah dipahami.	18	19	13	2	1	79
6	Fitur pembelajaran keigo, tabel kana, dan aisatsu jelas dan mudah dipahami.	18	21	9	4	1	79
7	Media pembelajaran berbasis chatbot praktis	21	19	10	2	1	82
8	Aplikasi Gengobot masih perlu dikembangkan	26	16	9	0	2	84
<b>Aspek 2: Konten</b>							
1	Tata bahasa yang terdapat dalam aplikasi sesuai dengan level N4 dan N5	23	22	8	0	0	86
2	Tata bahasa level N4 dan N5 yang terdapat dalam aplikasi sudah lengkap.	15	22	13	3	0	78
3	Penjelasan konten tata bahasa mudah dipahami	24	20	9	0	0	86
4	Penjelasan jawaban dalam latihan mudah dipahami.	23	25	4	1	0	86
5	Soal latihan yang terdapat dalam aplikasi Gengobot sesuai dengan materi N4.	20	23	10	0	0	84
6	Konten pencarian tata bahasa dan latihan perlu dikembangkan	23	17	10	1	2	82
<b>Aspek 3: Pengaruh Aplikasi</b>							
1	Media pembelajaran berbasis chatbot praktis.	24	18	11	0	0	85
2	Aplikasi Gengobot cocok sebagai media pembelajaran tata bahasa Jepang.	26	22	5	0	0	88
3	Aplikasi Gengobot cocok untuk pembelajaran mandiri.	32	15	6	0	0	90
4	Aplikasi Gengobot dapat meningkatkan motivasi belajar tata bahasa Jepang.	19	26	8	0	0	84
5	Materi tata bahasa yang terdapat dalam aplikasi Gengobot mempermudah saya dalam mempelajari tata bahasa Jepang.	23	24	6	0	0	86
6	Latihan yang terdapat dalam aplikasi Gengobot memperkuat pemahaman tata bahasa Jepang saya.	18	25	10	0	0	83
7	Saya membandingkan skor saya dengan teman saya.	13	9	19	9	3	68
8	Saya ingin menjadi urutan pertama dalam leader board.	14	9	21	5	4	69
9	Saya mengulang kembali latihan dengan aplikasi Gengobot jika hasilnya kurang memuaskan.	12	19	18	2	2	74
10	Saya mengulang kembali latihan dengan aplikasi Gengobot jika skornya dikalahkan teman.	7	14	23	4	5	65
11	Latihan menggunakan aplikasi Gengobot lebih menyenangkan dibandingkan dengan latihan mengerjakan soal di kertas.	12	19	18	3	1	74
12	Kemampuan tata bahasa Jepang saya meningkat setelah menggunakan Gengobot.	12	20	18	2	1	75
13	Saya akan menggunakan lagi Gengobot untuk belajar/berlatih tata bahasa Jepang.	16	23	11	2	1	79
<b>Rata-rata</b>		<b>20</b>	<b>20</b>	<b>11</b>	<b>1.6</b>	<b>1</b>	<b>81</b>

Tabel 2 adalah tanggapan pengguna mengenai aplikasi *chatbot*. Dari hasil tanggapan diketahui bahwa Gengobot sangat meringankan beban para pengajar, dan memberi para siswa kesempatan untuk berlatih bahasa asing setiap saat. Oleh karena itu, dapat diambil kesimpulan bahwa media berbasis *chatbot* seperti Gengobot menarik pembelajar untuk menggunakannya sebagai media pembelajaran mereka.

Sebagai bahan untuk evaluasi untuk pengembangan aplikasi Gengobot, Angket mengenai aplikasi diberikan kepada pembelajar yang menggunakan Gengobot sebagai media pembelajaran tata bahasa. Terdapat 27 pernyataan dalam angket penggunaan aplikasi gengobot ini. 27 pernyataan tersebut dibagi menjadi 3 aspek yaitu, Aplikasi, Konten, dan Pengaruh aplikasi tersebut. Aspek pertama yaitu aspek aplikasi dengan 8 pernyataan memiliki persentase 83% atau masuk ke dalam kategori "sangat baik". Selanjutnya aspek kedua yaitu aspek Konten dengan 6 pernyataan memiliki persentase 84% dan masuk ke dalam kategori "sangat baik" pula. Aspek ketiga yaitu aspek pengaruh aplikasi dengan 13 pernyataan memiliki persentase sebesar 79% yang masuk ke dalam "Baik". Nilai keseluruhan dari angket diatas memiliki persentase sebesar 81% atau masuk ke dalam kategori "Sangat Baik". Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi gengobot bisa dikatakan aplikasi yang menarik dan mudah digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Jepang.

## KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi Gengobot sebagai media pembelajaran tata bahasa Jepang terbukti meningkatkan kemampuan tata bahasa Jepang level N4. Peneliti berkesimpulan bahwa fitur aplikasi Gengobot yang dapat memberikan stimulus pembelajar untuk mengulang-ulang latihan yang ada dalam aplikasi menjadi faktor utama peningkatan kemampuan tata bahasa Jepang pembelajar. Selain itu, latihan menggunakan media konvensional diatas kertas pun terbukti meningkatkan kemampuan tata bahasa Jepang pembelajar. Meskipun begitu, pembelajar dari hasil penelitian yang dilaksanakan, pembelajar yang berlatih menggunakan aplikasi Gengobot dengan pembelajar yang berlatih menggunakan media konvensional di atas kertas memiliki perbedaan yang signifikan. Pembelajar yang menggunakan aplikasi Gengobot sebagai

media latihan memiliki peningkatan yang lebih signifikan daripada pembelajar yang menggunakan media latihan konvensional di atas kertas. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, faktor yang mempengaruhi perbedaan kemampuan tersebut adalah pendekatan kognitif, pendekatan behavioristik, serta penggunaan media yang memberikan stimulus untuk berlatih tata bahasa Jepang pada aplikasi Gengobot. Selain itu, tanggapan pembelajar terhadap aplikasi Gengobot bisa dikatakan positif. Aplikasi Gengobot dianggap efektif sebagai media latihan tata bahasa Jepang level N4 karena aplikasi Gengobot merupakan aplikasi yang inovatif dan memberikan daya tarik tersendiri karena belum ada aplikasi yang serupa. Selain itu, Gengobot merupakan aplikasi yang praktis dan fleksibel untuk berlatih tata bahasa Jepang karena bisa digunakan dimana saja dan kapan saja. Lalu, Pembelajar termotivasi untuk memperbaiki kesalahannya pada saat latihan sehingga terjadi pengulangan latihan yang bisa memperkuat kemampuan pembelajar.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Aplikasi Gengobot dikembangkan oleh Mumu Muhammad Rifa'i, Fata El Islami, Hani Sarila, Millati Qisti Rabathi, Arina Dina Hanifa dan beberapa pihak yang membantu dalam pengembangan.

## REFERENSI

- Allen, S. J. (2007). Adult learning theory and leadership development. *Leadership Review*, 7, 26-37. Diakses dari <http://www.leadershipreview.org/2007spring/article1.pdf>
- Aunurrahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Cresswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Singapore: Sage Publication.
- Baudart, G., Hirzel, M., Mandel, L., Shinnar, A., & Siméon, J. (2018). Reactive chatbot programming. *Proceedings of the 5th ACM SIGPLAN International Workshop on Reactive and Event-Based Languages and Systems*, 21-30. <https://doi.org/10.1145/3281278.3281282>
- Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of Educational Objective the Classification of Educational Goals*

- Handbook 1: Cognitive Domain*. New York: David McKay Company.
- Irham, M., & Wiyani, N. A. (2017). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Jia, J. (2009). CSIEC: A computer assisted english learning chatbot based on textual knowledge and reasoning. *Knowledge-Based Systems*, 22(4), 249-255. <https://doi.org/10.1016/j.knosys.2008.09.001>
- Judiasari, M. D. (2015). Drill Bunpo Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kompetensi Bahasa Jepang. *Barista*, 2(1), 70-79. Diakses dari <https://stp-bandung.ac.id/ejournal/index.php/v01/article/view/37/33>
- Kukulska-Hulme, A. (2012). Mobile-Assisted language learning. *The Encyclopedia of Applied Linguistics*, 1-9. <https://doi.org/10.1002/9781405198431.wbeal0768>
- Levy, M. (2009). Technologies in Use for Second Language Learning. *The Modern Language Journal*, 93, 769-782. Diakses dari <https://www.jstor.org/stable/25612273>
- LINE Indonesia. (2017). *Belajar Membangun LINE Chatbot*. Diakses dari <https://www.dicoding.com/academies/32>
- Sastranegara, J. P. (2017). Peranan tes kuis dalam meningkatkan pembelajaran memahami tata bahasa Jepang tingkat dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 17(1), 127-136. DOI: 10.17509/bs\_jbps.v17i1.6965
- Sudjianto, & Dahidi, A. (2017). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjiono, A. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Ja Grafindo.
- Thorndike, E. L. (1927). The law of effect. *The American Journal of Psychology*, 39(1/4), 212-222. <https://doi.org/10.2307/1415413>
- Traxler, J. (2009). Current state of mobile learning. In M. Ally, *Mobile Learning: Transforming the Delivery of Education and Training* (pp. 9-24). Edmonton: AU Press.
- Wang, Y. F., & Petrina, S. (2013). Using learning analytics to understand the design of an intelligent language tutor – Chatbot Lucy. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 4(11), 124-131. DOI: 10.14569/IJACSA.2013.041117
- Yuberti, Y. (2014). "Penelitian dan Pengembangan" yang belum diminati dan perspektifnya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 3(2), 1-15. Diakses dari Docplayer.
- Zhou, M., & Brown, D. (2015). *Educational Learning Theories: Second Edition*. Georgia: Galileo, University System of Georgia.



9 772528 554006