



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

p-ISSN 2776-4478

Volume 6, Issue 1, June 2021

**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

p-ISSN 2776-4478

Volume 6, Issue 1, June 2021

---

## TABLE OF CONTENTS

<b>Japanese Semiaspectual Form <i>-teshimau</i> and <i>-teoku</i> as Discourse Markers</b>	1-25
Nandang Rachmat, Otsuka Hiroko, <i>Universitas Padjajaran</i>	
<b>Kuchiguse in The Nintendo Switch Console Game</b>	26 - 39
<b>Study Of Onomatopoeic in “<i>Atsumare: Doubutsu No Mori</i>”</b>	
Firdhani Resha, Dian Bayu Firmansyah, Eko Kurniawan, <i>Universitas Jenderal Soedirman</i>	
<b>Translation Quality Analysis of Japanese Oral Translation (<i>Tsuyaku</i>)</b>	40 - 54
Febi Ariani Saragih, Hamim Solikhan, <i>Universitas Brawijaya</i>	
<b>Religious Content in Anime “<i>Enen no Shouboutai</i>”</b>	55 - 67
Dina Dharma Janto, Susy Ong, <i>Universitas Indonesia</i>	
<b>The Use of Japanese Loanwords in Culinary Content on Instagram</b>	68 - 76
Linna Meilia Rasiban, Amalia Rahmayanti, Renariah, Dedi Sutedi, <i>Universitas Pendidikan Indonesia</i>	
<b>Project Based Learning (PBL) Implementation for Improving Japanese Language Grammar Competence in Virtual Classroom</b>	77 - 82
Rina Sukmara, <i>UHAMKA</i>	



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

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



**Japanese Semiaspectual Forms *-teshimau* and *-teoku* as  
Discourse Markers**

談話標識としての日本語の準アスペクト表現形式「-てしまう」と「-ておく」

Nandang Rachmat, Otsuka Hiroko

*Department of Japanese Literature, Padjadjaran University, Jatinangor, Indonesia*  
[nandang.rachmat@unpad.ac.id](mailto:nandang.rachmat@unpad.ac.id), [otsuka12001@mail.unpad.ac.id](mailto:otsuka12001@mail.unpad.ac.id)

**ABSTRACT**

This paper discusses the Japanese semi aspectual forms *-teshimau* and *-teoku* function as discourse markers which serve as speaker's intentions of utterances for rapport management. In general, the semantic function of the morphological semi aspectual forms such as *-teshimau* and *-teoku* are explained as expressions of feelings of remorse or regret as well as preparatory actions, respectively. Both of them derived from the explanation of "completion" as a core meaning. The meanings mentioned above are also learned in elementary and pre-intermediate levels of Japanese language learning as a second language. However, the results of this research, which derived from analysis using I-JAS corpus dialogue data, indicate that in interpersonal discourse, these aspectual forms are used to show self-deprecating and modest attitudes, sentimental mood, or inevitable and difficult situations. Additionally, as a discourse marker, they are used to express utterance intentions such as showing speaker's responsible recognition for the situation occurred, respecting the opinion of the interlocutor, and avoiding current topic to be continued. They also function as act of politeness due to the effects of "down graders" and "upgraders" in Spencer-Oatey's theory of rapport management, while in this research indicates that improperly use of *-teoku* might sound impolite depending on the utterance situations. Furthermore, it was found that they work as discourse markers for rounding up dialogs or shifting topics, and there are differences between *-teshimau* and *-teoku* in whether it is the interlocutor's topic or the speaker's topic that was being rounded up. For these reasons, second language acquisition requires learning about indicative meanings of these forms that function in the contexts and utterance situations, and the findings of this research will also contribute to the research of Japanese language teaching materials.

**KEYWORDS**

Discourse Markers; Rapport Management; Downgraders and Upgraders; Politeness; *-Teshimau*, *-Teoku*

**ARTICLE INFO**

*First received: 15 April 2021*

*Final proof accepted: 30 May 2021*

*Available online: 30 June 2021*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Bentuk pola -*teshimau* dan -*teoku* merupakan bentuk semiaspektual morfologis (Kudo, 1995)<sup>1</sup>. Makna inti aspek yang dinyatakan -*teshimau* dan -*teoku* adalah makna kompletif atau keterselesaian (完了/*kanryou*). Di samping makna inti aspek, kedua bentuk tersebut menyatakan makna nonaspektual, yaitu makna emosional dan evaluatif (感情・評価性/*kanjou, hyoukasei*) yang dinyatakan melalui -*teshimau*, dan makna niat melakukan sesuatu (意図性/*itosei*) yang dinyatakan melalui -*teoku* (Kudo, 1995).

Makna-makna nonaspektual tersebut bukan makna semantis, melainkan makna yang bersifat indikatif, yaitu makna yang sensitif-konteks. Makna tersebut merupakan makna maksud ujaran penutur (発話意図/*hatsuwa ito*). Dalam pelajaran bahasa Jepang sebagai bahasa kedua, makna kedua bentuk pola tersebut diajarkan sebagai makna aspek kompletif/keterselesaian atau makna penyesalan (残念/*zannen*, 遺憾/*ikan*, 後悔/*koukai*) untuk -*teshimau*, dan makna tindakan persiapan (準備/*junbi*) untuk -*teoku* tanpa membedakan makna semantis dengan makna indikatif. Hal itu terlihat pada isi materi buku-buku ajar bahasa Jepang level pemula. Pembelajar umumnya kesulitan menguasai fungsi bentuk pola tersebut, pertama karena kekurangan informasi mengenai konteks situasi ujar yang tepat untuk menyatakan makna indikatif tertentu, dan kedua, karena bentuk pola tersebut berfungsi pula sebagai pemarkah wacana (談話標識/*danwa hyoushiki*).

Makna indikatif seperti penyesalan dan persiapan tersebut merupakan maksud ujaran yang terkait sikap mental (心的態度/*shinteki taido*) dan sikap tutur (発話態度/*hatsuwa taido*) penutur yang berfungsi sebagai pemarkah wacana. Pemarkah wacana membantu penutur menyampaikan informasi tanpa memengaruhi makna semantis kalimat agar mitra tutur memahami makna informasi secara efektif (Keum, 2005). Perhatikanlah contoh (1) a dan (1) b berikut yang menunjukkan perbedaan makna semantis dengan makna indikatif. Makna (1) a dan (1) b secara semantis bermakna sama, namun keduanya berbeda secara indikatif. Pada (1) b -*teoku* mengandung makna tambahan bahwa penutur 'berniat menyiapkan kondisinya (彼/*kare*) agar besok membekali orang tersebut dengan pengetahuan tentang rencana besok.'

- (1) a. 彼に明日の予定を伝えるね。  
*Kare ni asu no yotei wo tsutaeru ne.*  
'Saya akan beritahukan rencana besok kepada dia, ya.'
- b. 彼に明日の予定を伝えておくね。  
*Kare ni asu no yotei wo tsutaeteoku ne.*  
'Saya akan beritahukan rencana besok kepada dia, ya.' (Terjemahan harfiah)

Maksud ujaran yang bermakna indikatif memerlukan konteks yang tepat. Contoh (2) berikut ini adalah contoh bentuk -*teshimau* yang tidak tepat penggunaannya, sehingga diartikan sebagai makna 'sikap mental penyesalan' yang tidak sesuai dengan konteks. Kesalahan penggunaan tersebut terjadi karena penutur B ingin menyatakan makna 'telah menonton' dengan menggunakan -*teshimau*. Hal ini kemungkinan disebabkan penutur NNS terobsesi makna kompletif dan tidak mengira bahwa pada konteks tersebut muncul makna sikap mental 'menyesali perbuatan dirinya'. Untuk menyatakan makna 'telah menonton' seharusnya digunakan kata 「見ました /*mimashita*」. Kesalahan penggunaan seperti ini dapat mengganggu pemahaman informasi.

- (2) A: で、じゃあ例えばまあ、大学入ってから日本語が好きになったっていうことですが、日本の本とか映画とか、あの見たりしますか？  
*De, jaa tatoeba maa, daigaku hai-t-tekara nihongo ga suki ni na-t-ta t-teiukoto desu kedo, nihon no hon toka eiga toka, ano mitari shimasu ka?*  
'Lalu, tadi katanya setelah masuk universitas menjadi suka pada bahasa Jepang. Apakah Anda membaca buku Jepang atau menonton film Jepang?'
- B: 私はいつも日本の、日本語の、ドラマを見て、えーと、日本語の映画を見ました。  
*Watashi wa itsumo nihon no, nihongo no, dorama wo mite, eeto, nihongo no eiga wo miteshimaimashita.*  
'Saya selalu menonton drama berbahasa Jepang, eh, film berbahasa Jepang.'
- A: ああ例えば？  
*Aa, tatoeba?*  
'Oh, misalnya?'
- (I-JAS CCM06-I16610)

Sebagai pemarkah wacana, bentuk -*teshimau* dan -*teoku* menginformasikan sikap mental dan sikap tutur. Salah satu fungsi penting pada pemarkah wacana adalah fungsi untuk menjalin atau menjaga hubungan yang harmonis di antara penutur dan mitra tutur dalam berkomunikasi. Strategi untuk menjalin atau menjaga hubungan tersebut disebut 'manajemen *rappor*' (ラポール・マネージメント/*rappo to manacjimento*) oleh Spencer-Oatey (2000).

Contoh (3) berikut ini menunjukkan penggunaan *-teoku* yang menimbulkan kesan negatif mengenai sikap tutur, sehingga berpengaruh negatif bagi manajemen *rapport* terkait *politeness* (kesopansantunan). Wacana dialog (3) merupakan buatan penulis berdasarkan percakapan nyata. Pada wacana tersebut status sosial A lebih tinggi dari pada B secara usia, karir, dan sebagainya. Atas permintaan A untuk meralat penulisan nama yang salah dan B menyanggupi permintaan dengan menggunakan bentuk *-teoku*. Jawaban B ini mengesankan sikap tutur B yang kurang serius dalam menanggapi permintaan A, sehingga sikapnya dianggap *impolite*.

(3) A: すみませんが、大会パンフレットの私の名前の綴りが間違っていますので、修正、お願いします。

*Sumimasen ga, taikai panfuretto no watashi no namae no tsuzuri ga machigatte imasu no de, shuusei, onegaishimasu.*  
'Maaf, ejaan nama saya pada brosur konferensi itu salah. Mohon diperbaiki.'

B: 分かりました。直しておきます。

*Wakarimashita. Naoshi-teokimasu.*  
'Oh, baik, Akan saya perbaiki.' (terjemahan harfiah)

Sebenarnya dengan menggunakan *-teoku*, B bermaksud menyatakan sikap mental 'siap' untuk melakukan ralat yang diminta A, namun bertentangan dengan niat baik A tersebut, muncul indikasi makna sikap tutur yang seolah-olah B menanggapi permintaan A dengan sikap 'tidak perlu meralat segera, yang penting selesai diralat sebelum dipakai nanti'.

Pada kasus penggunaan *-teoku* di atas, makna aspek kompletif, makna niat, dan makna persiapan pada *-teoku* bersinergi untuk menyatakan makna 'masih ada waktu luang dan tidak perlu segera'. Untuk menetralkan kesan makna negatif tersebut dapat dilakukan dengan menambahkan kata 「すぐ/*sugu*」 'segera' pada ucapan (3) B, atau dapat pula dengan menggunakan bentuk verba 「直します/*naoshimasu*」, tidak menggunakan bentuk *-teoku*, sehingga dapat menghilangkan kesan makna mengulur waktu tersebut.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa makna sikap tutur *-teoku* sangat sensitif dengan konteks situasi ujar jarak sosial 'hubungan atas dengan bawah'. Penggunaan pemarkah wacana yang tidak sesuai dengan konteks situasi ujar berkonsekuensi mengganggu manajemen *rapport*, berakibat menimbulkan miskomunikasi dalam berinteraksi, seperti memberi kesan negatif kepada mitra tutur karena ada indikasi sikap tutur yang kurang serius atau kurang sopan (*impoliteness*).

Di dalam penelitian ini akan dibahas makna-makna indikasi sikap mental dan sikap tutur yang

berfungsi sebagai pemarkah wacana. Di antaranya terdapat beberapa penemuan makna indikatif baru yang berfungsi sebagai manajemen *rapport*. Selain itu akan dibahas pula fungsi pemarkah wacana lain pada bentuk *-teshimau* dan *-teoku* yang menurut pengetahuan peneliti belum pernah diteliti oleh peneliti lain, yaitu mengenai fungsinya sebagai pemarkah wacana alih topik (*topic shifting*).

Fungsi pemarkah wacana yang dimaksud yaitu fungsi mengenai intensi penutur untuk mengontrol arah perkembangan wacana selanjutnya seperti mengalihkan topik (話題の転換/*wadai no tenkan*), menutup topik pembicaraan (話題の終結/*wadai no shuuketsu*) dan sebagainya. Fungsi pada *-teshimau* dan *-teoku* tersebut belum pernah diteliti oleh peneliti lain, karena selama ini penelitian mengenai pemarkah wacana alih topik pada umumnya memfokuskan pada tataran kata seperti konjungsi (接続詞/*setsuzokushi*), interjeksi (感動詞/*kandoushi*), partikel interjeksi (間投助詞/*kantoujoshi*), dan adverbial (副詞/*fukushi*). Selama ini tidak terdapat penelitian mengenai fungsi pemarkah wacana pada bentuk pola morfologis-sintaktis yang terdapat pada akhir kalimat seperti *-teshimau* dan *-teoku*.

Fungsi alih topik berhubungan erat dengan strategi manajemen *rapport*, terutama fungsinya sebagai ekspresi *downgraders* (格下げ表現/*kakusage hyougen*). *Downgraders* adalah ekspresi linguistik yang mengindikasikan sikap merendah (Spencer-Oatey, 2000) yang digunakan untuk menjalin hubungan baik dengan mitra tutur. Contoh (4) berikut ini merupakan penggunaan *-teshimau* sebagai *downgraders*, yang digunakan sebagai pemarkah alih topik.

(4) A: そうですねー、わかりました、すいません、怖い話を思い出させてしまいましたね。

*Soudesukaa, wakarimashita. Suimasen, kowai hanashi wo omoidas-ase-teshimai mashita ne.*

'Oh, begituu. Ya, saya mengerti. Maaf telah membuat anda teringat kembali cerita yang serem.' (terjemahan harfiah)

B: んー、そう。

*Umm, sou.*

'Iya, sepeertinya.'

A: はい、じゃ、あのーこれからは、将来の、ちょっと明るい話をしていきたいんですけど、(後略)

*Haai, ja, anou, korekara wa shourai no, chotto akarui hanashi wo shiitekita-i-n-desukedo(...)*

'Yah, kalo gitu, sekarang kita bicara tentang masa depan anda yang cerah...'  
(I-JAS CCH30-I)

Pada wacana (4), penutur A adalah pewawancara dan B adalah mitra tutur responden yang bukan penutur jati bahasa Jepang (NNS). Pada data dialog

di dalam korpus I-JAS, cukup banyak ditemukan penggunaan *-teshimau* sebagai pemarkah wacana untuk alih topik, khususnya mengalihkan topik pembicaraan mitra tutur yang sedang berbicara mengenai topik pembicaraan yang diawali penutur sendiri. Pewawancara A memberi *sinjal* mengakhiri topik yang sedang dibicarakan dengan menggunakan *-teshimaimashita*, namun mitra tutur B tidak dapat menangkap *sinjal* tersebut, sehingga memberi respons yang tidak tepat. Pewawancara A yang menyadari situasi di mana B tidak memahami *sinjal* tersebut, selanjutnya mengawali topik pembicaraan baru dengan memberi *sinjal* untuk alih topik dengan menggunakan beberapa strategi alih topik seperti 「はい /*haai*」, 「じゃ /*jya*」, 「あのー /*ano-* (menunjukkan *ためらい /tamerai* ‘ragu-ragu untuk berkata’)], dan 「これから /*korekarawa*」.

Terkait fungsi sebagai *downgraders*, makna kompletif yang dinyatakan oleh *-teshimau* mengindikasikan maksud ujaran bahwa ‘topik pembicaraan saat ini sudah akan selesai’. Pemarkah wacana ini sekaligus menunjukkan sikap tutur penutur yang ‘merendah (*modesty*)’ karena *-teshimau* mengindikasikan suatu keadaan yang terjadi di luar kontrol atau di luar dugaan penutur. Dengan menyatakan hal tersebut, penutur dapat sekaligus menunjukkan sikap tutur permintaan maaf yang ringan.

*Downgraders* membangun *politeness* dan *rapport*. Dengan menggunakan *-teshimau*, penutur dapat menunjukkan sikap menghargai informasi yang sudah diberikan mitra tutur, menunjukkan sikap empati, sikap akrab, dan rasa terima kasih terhadap mitra tutur, selain sikap tutur permintaan maaf tersebut di atas. Penggunaan *-teshimau* sebagai manajemen *rapport* teramati pula pada data NJS maupun NNS. Penggunaan oleh NNS ada kemungkinan disengaja atau tidak disengaja tergantung tingkat kemahiran bahasa Jepang NNS.

Pemarkah alih topik *-teshimau* cukup banyak ditemukan di dalam jenis data dialog pada korpus I-JAS. Korpus tersebut meliputi data wacana dialog penutur yang bukan penutur jati bahasa Jepang (NNS) maupun penutur jati bahasa Jepang (NJS). Di dalam data tersebut pengguna pemarkah wacana alih topik *-teshimau* semuanya adalah pihak pewawancara, yang mengindikasikan pembelajar NNS tidak dengan baik mampu menerapkan pemarkah wacana.

Fungsi pemarkah manajemen wacana teramati pula pada *-teoku* berdasarkan pengamatan penulis atas data *-teoku* dalam wacana dialog. Fungsi utama pemarkah manajemen *-teoku* adalah fungsi alih topik dan fungsi mengakhiri topik pembicaraan yang sedang berlangsung. Berbeda dengan fungsi alih topik pada *-teshimau*, fungsi alih topik *-teoku* adalah

fungsi mengakhiri topik pembicaraan penutur sendiri. Fungsi pemarkah *-teoku* tersebut digunakan penutur yang ingin mengakhiri atau merasa tidak perlu melanjutkan topik. Pada contoh (5) berikut penutur (NJS) memberi *sinjal* bahwa dia tidak bermaksud memberi informasi lebih lanjut tentang universitas tempat penutur dan temannya dulu belajar. Di lihat dari segi manajemen *rapport*, penggunaan pemarkah seperti ini pun termasuk *downgraders* karena sikap tutur ketidakinginannya tidak dinyatakan secara eksplisit. Namun demikian, penggunaan *-teoku* sebagai *downgraders* hanya dapat diterapkan pada konteks ujaran di mana jarak sosial di antara penutur dan mitra tutur setara atau penutur lebih tinggi.

(5) A: (一緒にご飯を食べた友人は)同じ大学だったんですね。(中略)かれは、八王子の [B: はい] ある大学というふうにしておきますが、そちらで、コースは違うんですけれども、まあお昼は一緒に食べるというような感じでしたね。

A: (*Isshoni gohan wo tabeta yuujin wa*) *Onaji daigaku da-t-ta-n desu yo ne. (...) Kare wa Hachioji no [B: Ya] aru daigaku toiu fuu ni shiteokimasu ga, sochirade, kousu wa chigau-n-desu keredo mo, maa ohiru wa issho ni taberu toiu youna kanji deshita ne.*

‘(Teman yang makan bersamanya adalah) teman satu universitas. (...) Di universitas yang, sebut saja di suatu universitas yang ada di Hachioji, di situ dia dan saya suka makan siang bersama walau kami berbeda prodi.’ (Terjemahan harfiah)

(I-JAS JJJ37-I 8370)

Seperti telah diuraikan di atas, bentuk *-teshimau* dan *-teoku* berfungsi sebagai pemarkah wacana, namun sebatas pengetahuan penulis, selama ini belum ada penelitian mengenai *-teshimau* dan *-teoku* dari segi pemarkah wacana dan pemarkah manajemen wacana. Penelitian pemarkah wacana mengenai *subsidiary verb* (補助動詞/*hojodoushi*) aspektual selain *-teshimau* dan *-teoku* pun, sebatas pengetahuan penulis, belum diteliti. Selama ini penelitian mengenai *-teshimau* atau *-teoku* dilakukan dari segi aspek, modalitas, atau fungsi semantis, sehingga belum terdapat penelitian *-teshimau* atau *-teoku* yang menjelaskan secara terpadu mengenai makna indikatif maksud ujaran dan pemarkah wacana untuk manajemen *rapport*.

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, penelitian ini bertujuan menjelaskan fungsi pemarkah wacana pada *-teshimau* dan *-teoku* melalui hubungannya dengan makna indikatif maksud ujaran. Penelitian ini membagi informasi pemarkah wacana ke dalam dua macam

informasi, yaitu makna indikatif mengenai sikap mental dan sikap tutur, dengan makna indikatif intensi penutur untuk mengatur perkembangan wacana. Kedua macam pemarkah wacana tersebut berhubungan pula dengan manajemen *rapport*. Data yang digunakan pada penelitian ini diambil dari korpus, terutama dari data dialog dalam korpus I-JAS, Ninjal (*National Institute for Japanese Language and Linguistics*). Korpus tersebut mencakup data wacana penutur NJS dan NNS, yang cukup bervariasi menunjukkan makna dan fungsi pemarkah termasuk kesalahan penggunaannya.

## Penelitian Terdahulu

### Penelitian Terdahulu Mengenai Fungsi dan Makna *-Teshimau* dan *-Teoku*

Terdapat beberapa jenis penelitian terdahulu mengenai fungsi dan makna *-teshimau* dan *-teoku*, namun sebatas pengetahuan penulis belum terdapat penelitian yang memfokuskan pada fungsinya sebagai pemarkah wacana manajemen *rapport*.

Penelitian mengenai fungsi dan makna *-teoku* terdapat pada penelitian Yamamoto (2005). Yamamoto berpendapat bahwa makna dasar *-teoku* adalah makna 'persiapan'. Yamamoto (2005) membagi makna 'persiapan' menjadi tiga, yaitu 'persiapan' (準備/ *junbi*), 'pembiaran' (放置/ *houchi*), dan 'penanganan' (処置/ *shochi*), kemudia dibaginya lagi ke dalam subklas. Penelitian ini mengacu pada klasifikasi fungsi dan makna menurut Yamamoto tersebut untuk menganalisis maksud ujaran. Yamamoto tidak meneliti bentuk *-teoku* dari segi *politeness*, namun ia mengisyaratkan terdapat kemungkinan untuk diteliti pada penelitian selanjutnya.

Tsuji (2017) meneliti *-teoku* sebagai 「対人配慮/ *taijin hairyo*」. *Taijin hairyo* merupakan konsep sejenis *politeness*, namun bukan konsep padanan *politeness* terkait kesopansantunan, melainkan merupakan konsep menimbang rasa terhadap orang lain. Berbeda dengan peneliti-peneliti terdahulu sebelum Tsuji yang pada umumnya meneliti makna aspek atau makna modus *-teoku*, Tsuji meneliti fungsi komunikasi *-teoku* melalui metode angket kepada 30 orang responden NJS yang merupakan pengajar bahasa Jepang. Di dalam penelitian Tsuji (2017) dijelaskan bahwa fungsi dan makna *taijin hairyo* seperti saat meminta tolong, dimintai tolong, menolak permintaan dan sebagainya itu berasal dari makna aspek *-teoku*. Penulis sependapat dengan pendapat Tsuji bahwa makna *taijin hairyo* bentuk *-teoku* berasal dari makna aspek. Namun demikian, penelitian Tsuji tidak meneliti fungsi komunikasi *-teoku* menurut perbedaan jarak sosial atas dengan bawah, tidak

meneliti pula fungsi sebagai pemarkah manajemen wacana.

Di antara penelitian mengenai bentuk *-teshimau* terdapat penelitian Chou (2011) dan Isshiki (2011) yang meneliti perbedaan makna *-teshimau* dengan *-chau*. Chou (2011) pun berpendapat adanya keterkaitan di antara makna emosional dan evaluatif dengan makna aspek. Pendapat Chou mengenai keterkaitan makna tersebut sependapat dengan penulis. Penelitian Chou berfokus pada makna emosional dan evaluatif pada *-chau*, namun di samping itu dibahas pula efek *politeness* yang terdapat pada penggunaan *-chau*.

Penelitian Isshiki (2011) adalah penelitian mengenai makna subjektif dan intersubjektif pada *-teshimau* dan *-chau*. Isshiki mengatakan makna inti *-teshimau* dengan *-chau* tidak begitu berbeda, hanya makna secara pragmatis yang berbeda. Makna subjektif (主観的意味/ *shukanteki imi*) dalam penelitian Isshiki adalah makna emosional, evaluatif dan *belief* (信念/ *shinnen*) penutur seperti makna *clean up* (一掃/ *issou*) dan penyesalan (遺憾/ *ikan*), sedangkan makna intersubjektif (間主観的意味/ *kan-shukanteki imi*) adalah makna komunikatif seperti ucapan bermakna dalih (言い訳/ *iiwake*), menyembunyikan rasa kikuk saat dipuji (照れ隠し/ *terekakushi*), dan menimbang rasa (配慮/ *hairyo*). Sebagian pendapat Isshiki mengenai makna *-teshimau* tersebut diacu dalam analisis penelitian ini.

Penelitian Huang (2015) merupakan penelitian mengenai makna evaluatif *-chau*. Huang mengemukakan bahwa penjelasan makna evaluatif pada buku pedoman pengajaran bahasa Jepang maupun pada kamus hanya terdapat makna evaluatif yang negatif, tetapi berdasarkan penelitiannya melalui korpus dan contoh kalimat, ia menegaskan bahwa makna evaluatif positif atau negatif harus ditentukan secara konteks.

Melalui tinjauan penelitian terdahulu di atas dapat dikatakan bahwa makna maksud ujaran berhubungan dengan makna inti aspek bentuk *-teshimau* maupun *-teoku*, dan makna maksud ujaran harus ditentukan melalui konteks situasi ujar. Di antara penelitian terdahulu belum terdapat penelitian mengenai *-teshimau* dan *-teoku* yang menjelaskan hubungan maksud ujaran dengan fungsinya sebagai pemarkah wacana, terutama pemarkah manajemen wacana yang digunakan untuk manajemen *rapport*.

### Penelitian Terdahulu Mengenai Fungsi Pemarkah Wacana Alih Topik

Sebatas pengetahuan penulis, selama ini belum terdapat penelitian terdahulu mengenai fungsi pemarkah wacana alih topik pada bentuk *-teshimau* dan *-teoku*. Oleh karena itu, pada subsubseksi ini uraian



difokus-kan pada penelitian-penelitian terdahulu mengenai pemarkah wacana alih topik terkait objek penelitian lain.

Penelitian Yang (2005) merupakan penelitian mengenai pemarkah alih topik pada situasi ujar interaksi NNS berbahasa ibu Tionghoa dengan NJS berbahasa Jepang dalam wacana dialog bahasa Jepang. Mengenai perbedaan strategi pemarkah untuk mengakhiri topik dan membuka topik baru di antara NJS dengan NNS, Yang menjelaskan bahwa penutur NJS menyukai proses kolaboratif di antara penutur dengan mitra tutur untuk mengakhiri dan memulai topik, sedangkan NNS tidak menggunakan proses kolaboratif seperti tersebut. Yang menunjukkan kemungkinan di mana perbedaan strategi di antara bahasa dapat mengganggu kelancaran komunikasi dan hubungan interpersonal yang baik.

Tanaka (2015) meneliti pemarkah wacana untuk memulai topik baru dalam dialog dengan bahasa Jepang dan dalam bahasa Tionghoa oleh penutur jati bahasa masing-masing. Tanaka menjelaskan bahwa di dalam dialog berbahasa Jepang terdapat pemarkah wacana untuk memulai topik baru yang bervariasi, sedangkan di dalam dialog berbahasa Tionghoa penggunaan pemarkah wacana terpusat pada satu jenis kata saja. Penelitian Tanaka (2018) merupakan penelitian mengenai pemarkah wacana untuk memulai topik wacana yang dilihat dari segi pemahaman isi wacana.

Hanamura (2014, 2015a, 2015b) meneliti pemarkah wacana alih topik dalam bahasa Jepang. Hanamura membandingkan penggunaan jenis pemarkah wacana di antara NJS dengan NNS berdasarkan 3 macam klasifikasi. Penelitian-penelitian tersebut menegaskan kemungkinan terjadinya friksi komunikasi pada situasi interaksi di antara penutur yang berbeda bahasa ibunya akibat perbedaan pemarkah wacana alih topik pada bahasa ibu masing-masing. Penulis penelitian ini sependapat dengan pendapat Hanamura dalam menegaskan pentingnya pelajaran mengenai pemarkah wacana pada pembelajaran bahasa kedua.

## TINJAUAN TEORI

### Makna Aspek

Makna aspek pada *-teshimau* adalah makna kompletif, yaitu makna ‘melakukan perbuatan sampai selesai tuntas’. Makna aspek tersebut berkaitan dengan makna nonaspektual seperti makna emosional, makna evaluatif, makna niat dan sebagainya.

Mengenai makna kompletif *-teshimau*, Teramura (1984) mengatakan bahwa *-teshimau* adalah

ungkapan untuk menegaskan makna bahwa perbuatan atau kejadian telah selesai「完了 /*kanryou*」 dan makna utamanya adalah makna turunan dari makna *main verb* 「しまう /*shimau*」 ‘menyelesaikan’. Mengenai ciri makna kompletif *-teshimau*, Kinsui (2000) berpendapat bahwa *-teshimau* adalah ungkapan yang lebih menegaskan makna ‘mencapai titik akhir’ dari pada bentuk *-suru*. Miyabe (2018) menegaskan bahwa makna aspek gramatikal pada *-teshimau* adalah makna ‘perbuatan yang telah melampaui titik mulai (*starting point*)’ atau makna ‘perbuatan yang telah mencapai titik akhir (*ending point*)’, sehingga berbeda dengan *-suru* yang bermakna perfektif. Dengan demikian, penelitian ini berpendapat bahwa makna inti aspek pada *-teshimau* adalah makna kompletif.

Terdapat perbedaan istilah di antara peneliti yang menganggap makna aspek *-teoku* sebagai makna kompletif, seperti Xu (2015) dan Ueda (2017) yang menggunakan istilah 「完了 /*kanryou*」, dan Yamamoto (2005) yang menggunakan istilah 「終結性 /*shuuketsusei*」. Kinsui (2000, hal. 70-71) memiliki pendapat yang berbeda mengenai makna aspek. Kinsui mengatakan bahwa (i) *-teoku* yang digunakan bersama dengan verba yang menunjukkan perbuatan pada suatu lokasi seperti 「積んでおく /*tsundeoku*, 立てておく /*tateteoku*」 di mana *-teoku* mirip maknanya dengan makna verba *main verb* (本動詞 /*hondoushi*) 「置く /*oku*」 ‘meletakkan’, maka *-teoku* tersebut menyatakan makna perfektif (完成相 /*kanseisou*), sedangkan (ii) *-teoku* yang digunakan bersama dengan verba *volitional* (意志動詞 /*ishi doushi*) seperti pada 「読んでおく /*yondeoku*, 話しておく /*hanashiteoku*, 知っておく /*shite-oku*, 走っておく /*hashite-oku*」, *-teoku* tersebut menyatakan makna perfek (パーフェクト /*paafekuto*).

Menurut sudut pandang penelitian ini, kedua makna aspek *-teoku* pada (i) dan (ii) sama, yaitu kompletif. Makna indikasi ‘niat untuk persiapan’ pun terdapat pada keduanya. Makna ‘niat untuk persiapan’ muncul karena *-teoku* menunjukkan adanya perbedaan waktu di antara waktu ujaran (menyatakan niat untuk berbuat), waktu referensi (waktu melakukan perbuatan), dan titik mulai dengan titik selesai perbuatan.

Sebagai contoh, pada kalimat 「来週の試験のために、2B の鉛筆を**買って**おきます。 /*Raishuu no shiken ni, 2B empitsu wo katte okimasu.*」 ‘Untuk ujian minggu depan saya akan membeli pensil 2B.’, waktu ujaran (menyatakan niat untuk membeli) dengan waktu referensi (waktu membeli) terdapat tenggang waktu. Tenggang waktu di antara keduanya dapat berjangka pendek, dapat pula berjangka panjang,

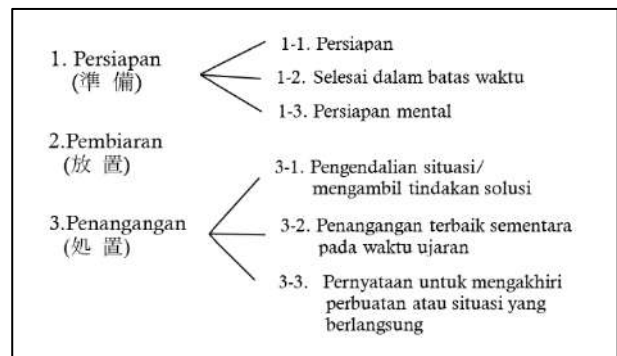
dengan syarat waktu referensi terjadi sebelum mencapai waktunya untuk menggunakan barang yang dibeli. Perbuatan *membeli* sendiri bermakna kompletif di mana titik mulai dengan titik akhir terjadi dalam waktu yang sama. Meskipun Ueda (2017) berpendapat bahwa bentuk *-teoku* berfungsi menghubungkan waktu selesai perbuatan dengan waktu yang disetting (設定時/*setteiji*), waktu *setting* tidak sama dengan waktu referensi (参照時/*sanshouji*) untuk bermakna perfek.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini menganggap bahwa makna *-teoku* bukan makna perfek. Aspek perfek menyatakan situasi yang terjadi sebelum waktu referensi masih relevan dengan situasi pada waktu referensi (Bybee, Perkins, & Pagliuca, 1994). Berdasarkan pengertian perfek pada Bybee, Parkins, & Pagliuca tersebut serta penjelasan mengenai perbedaan waktu yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek *-teoku* bukan makna perfek, melainkan kompletif, karena waktu referensi pada *-teoku* adalah waktu perbuatan dilakukan, dan bukan batas waktu melaksanakan dan menyelesaikan perbuatan atau momen perbuatan yang ditargetkan.

## Maksud Ujaran

Maksud ujaran penutur (*speaker's intentions of utterance*) atau intensi komunikasi penutur (*speaker's communicative intentions*) merupakan makna yang indikatif, yaitu makna yang tidak dapat diartikan secara semantis, melainkan harus ditentukan berdasarkan konteks situasi ujar. Penelitian ini membagi jenis informasi yang diindikasikan maksud ujaran menjadi dua macam, yaitu informasi terkait sikap mental dan sikap tutur, dan informasi mengenai intensi penutur untuk manajemen wacana.

Makna *-teoku* menurut Yamamoto (2005) menyatakan 'perbuatan yang disengaja atau diniati untuk dilaksanakan demi tujuan tertentu' yang dapat diaplikasikan pada makna sikap mental dan sikap tutur. Yamamoto membagi makna dasar *-teoku* yaitu makna 'persiapan' menjadi tiga, yaitu 'persiapan' (準備/*junbi*), 'pembiaran' (放置/*houchi*), dan 'penanganan' (処置/*shochi*). Makna 'pembiaran' memfokuskan pada keberlangsungan hasil perbuatan dan situasi sehingga sisi tujuan terlepas dari fokus. Pada makna 'penanganan', situasi yang memerlukan tindakan telah timbul pada saat perbuatan dilakukan. Pendapat Yamamoto di atas dirangkum penulis dalam Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1: Makna utama dan makna derivatif pada *-teoku* menurut Yamamoto (2005).

Pada Gambar 1 terdapat masing-masing 3 makna derivasi untuk makna 'per-siapan' dan makna 'penanganan'. Yamamoto menunjukkan kasus penggunaan *-teoku* yang tidak dapat menyatakan makna 'persiapan'. Penelitian ini memerhatikan pendapat Yamamoto (2005) dan Tsuji (2017) dalam menjelaskan makna indikatif pada *-teoku*.

Mengenai makna *-teshimau*, penelitian ini memerhatikan pendapat Teramura (1984), Kinsui (2002), Chou (2011), Isshiki (2011), dan Kondo (2016). Kondo (2016) dengan memfokuskan pada makna evaluatif *-teshimau* yang bermakna 'di luar perkiraan' (想定外/*souteigai*) untuk menjelaskan alasan mengapa makna *-teshimau* tidak selalu diartikan sebagai makna kompletif secara murni dengan memberi contoh ucapan navigasi mobil ketika telah sampai di tempat tujuan. Saat sampai di tujuan, navigasi mobil tidak mengatakan 「着いてしまいました / *tsuteshimai-mashita*」 karena navigasi mobil tidak dapat mengevaluasi peristiwa, dan peristiwa tiba di tempat tujuan merupakan peristiwa yang sesuai ekspektasi.

## Pemarkah Wacana

Penelitian yang secara total memfokuskan pada pemarkah wacana diawali dengan penelitian Schiffrin (1987). Schiffrin (1987, hal. 31) secara operasional mendefinisikan pemarkah wacana sebagai elemen yang bergantung secara berurutan yang berfungsi mengurung (*bracket*) satuan wacana percakapan yang disebut '*talk*'. Definisi tersebut lebih aplikatif untuk objek penelitian pemarkah wacana konjungsi, namun kurang aplikatif untuk penelitian pemarkah wacana maksud ujaran ini.

Fraser (2009) mengembangkan teori Schiffrin dan mencetuskan pengertian pemarkah manajemen wacana (*discourse management markers*). Dalam Fraser (2009) pemarkah wacana disebut dengan istilah pemarkah pragmatis (*pragmatic markers*), dan pemarkah pragmatis terbagi atas 4 pemarkah, yaitu

(i) pemarkah dasar, (ii) pemarkah komentar, (iii) pemarkah wacana, dan (iv) pemarkah manajemen wacana. (i) Pemarkah dasar adalah pemarkah yang terkait dengan tindak ilokusi, (ii) pemarkah komentar adalah pemarkah yang terkait sikap tutur, (iii) pemarkah wacana adalah pemarkah yang menunjukkan hubungan antarwacana seperti kata *but* dan *so* dalam bahasa Inggris. Terakhir pada (iv) pemarkah manajemen wacana terdapat 3 jenis pemarkah, yaitu pemarkah yang berfungsi menunjukkan struktur wacana, yang berfungsi mengalihkan topik (*topic orientation markers*), dan pemarkah perhatian (*attention markers*) yang berfungsi memberi *sinyal* bahwa topik pembicaraan akan berubah sebelum pemarkah alih topik.

Fungsi pemarkah wacana pada *-teshimau* dan *-teoku* adalah terutama fungsi (iv) sebagai pemarkah manajemen wacana, khususnya fungsi alih topik (話題転換標識 /*wadai tenkan hyoushiki*). Pada sebagian pemarkah terdapat pula fungsi pemarkah perhatian dan (i) pemarkah dasar terkait tindak ilokusi. Pemarkah komentar (ii) yang merupakan pemarkah menyatakan sikap tutur, menurut contoh Fraser seperti kata-kata *frankly*, *amazingly*, *apparently* tidak cocok dengan pengertian sikap tutur atau sikap mental dalam bahasa Jepang, karena makna tersebut diindikasikan melalui bentuk pola gramatikal. Pemarkah wacana tidak hanya terdapat pada tataran kata, melainkan terdapat pula pada tataran gramatikal.

Takahara (2003) mengatakan bahwa pemarkah wacana memberi informasi yang diperlukan untuk kelancaran interaksi komunikasi, dan pemarkah wacana berfungsi mengontekstualisasikan pesan penutur. Kinsui (2003) menegaskan bahwa *auxiliary* bentuk *-te* seperti *-teyaru*, *-tekureru*, *-temorau*, *-teoku*, *-tearu*, *-temiru* dan *-teshimau* memiliki fungsi kontekstualisasi, yaitu tanpa memengaruhi makna semantis logis peristiwa yang dinyatakan, dapat memberi kerangka interpretasi konteks. Fungsi tersebut adalah fungsi pemarkah wacana yang dimaksud penelitian ini.

Keum (2005) mengatakan bahwa pemarkah wacana memberi *sinyal* kepada mitra tutur supaya konten informasi secara efektif tersampaikan, tanpa berhubungan langsung dengan konten informasi. Chen (2008) dan Hirose (2012) menekankan fungsi pemarkah wacana untuk menyampaikan maksud ujaran penutur.

Penelitian ini memerhatikan pendapat Takahara (2003), Keum (2005), Chen (2008), dan Hirose (2012) mengenai fungsi pemarkah wacana yang menyampaikan informasi maksud ujaran dan fungsi kontekstualisasi pada pemarkah wacana. Mengenai pengertian pemarkah manajemen wacana, penelitian ini mengacu pada Fraser (2009).

## Manajemen Rapport

Manajemen *rapport* adalah manajemen hubungan sosial pada segi penggunaan bahasa (Spencer-Oatey, 2000). *Rapport* adalah kata yang berasal dari bahasa Prancis yang bermakna hubungan yang *friendly* dan harmonis. Dengan demikian manajemen *rapport* adalah manajemen penggunaan bahasa demi memelihara hubungan sosial yang baik. Pengertian manajemen *rapport* mencakup juga *politeness* dan manajemen muka *face*, namun Oatey memilih istilah manajemen *rapport* karena cakupannya lebih luas. Pengertian manajemen muka *face* berfokus pada perhatian pada diri sendiri, sedangkan manajemen *rapport* menyarankan keseimbangan yang lebih besar antara diri sendiri dan orang lain (ibid).

Sebagai strategi manajemen *rapport* terdapat *downgraders* (格下げ表現 /*kakusage hyougen*) dan *upgraders* (格上げ表現 /*kakuage hyougen*). *Downgraders* selama ini lebih dikenal dengan istilah *hedge*, *euphemism*, atau *mitigasi*, dan *upgraders* selama ini lebih dikenal dengan istilah *boosters*, *intensifier*, dan sebagainya. Sebagai manajemen *rapport*, *downgraders* berfungsi memperlembut atau mengurangi efek negatif tindak tutur, sedangkan *upgraders* berfungsi menegaskan efek positif tindak tutur. Menurut Spencer-Oatey (2000), *downgraders* dan *upgraders* berfungsi di dalam domain tindak ilokusi, namun menurut penulis *downgraders* dan *upgraders* bahasa Jepang terdapat pula di luar domain ilokusi. Sebagaimana dikatakan Oatey (2000) bahwa cakupan dan bentuk bahasa yang digunakan sebagai *downgraders* dan *upgraders* berbeda dalam setiap bahasa dan setiap budaya. Penelitian ini mengidentifikasi pemarkah wacana sebagai *downgraders* dan *upgraders* pada *-teshimau* dan *-teoku* dengan cakupan yang lebih luas tanpa terbatas pada tindak ilokusi.

Spencer-Oatey (2000) menjelaskan bahwa terdapat *downgraders* sintaktis dan leksikal/frasal. Contoh *downgraders* sintaktis adalah seperti ucapan permohonan *I am **wondering** if ~*, di mana bentuk aspektual *wondering* digunakan sebagai *downgraders*, dan *I **was** wondering ~*. di mana bentuk kala *was* digunakan sebagai *downgraders* (Spencer-Oatey, 2000).

Penelitian Kanda (2004) adalah penelitian mengenai *downgraders* dalam bahasa Jepang. Kanda hanya memberi satu buah contoh untuk *downgraders* sintaktis yaitu *-teoku*. Kanda mengatakan *-teoku* seperti pada 「用意しておく /*youishiteoku*」 berfungsi sebagai *downgraders* sintaktis jika keberlangsungan perbuatan atau situasi yang dimaksud berlangsung dinilai penutur akan menguntungkan mitra tutur dan perhatian terhadap mitra tutur pun berlangsung

selama itu. Namun demikian, Kanda tidak memerhatikan hubungan jarak sosial yang tepat untuk menggunakan *-teoku* sebagai *downgraders*.

Contoh (6) berikut adalah penggunaan *-teoku* yang dikemukakan Kanda (2004) sebagai *politeness* terhadap mitra tutur. Penulis penelitian ini berbeda pendapat dengan apa yang dikemukakan Kanda. Menurut penulis penelitian ini, contoh (6) bukan *downgrader* manajemen *rapport* untuk *politeness*, melainkan mengindikasikan sikap tutur sebagai orang yang posisinya lebih tinggi dari pada mitra tutur atau pihak terkait lainnya.

- (6) ええ、そうですね、散々お世話になりましたんで、はい。えーと、それじゃあ、そのこともあの一応頭に入れておきますので。

*Ee, soudesu yo ne, sanzan osewani narimashita-n- de, hai. Eeto, sorejaa, sonokotomo, ano ichiu atama ni ireteokimasu no de.*

'Iya, betul, Pak. Bapak telah sangat banyak membantu saya. Baiklah, saya akan camkan hal itu untuk masalah ini.' (terjemahan harifiah)

(Kanda, 2004)

Sementara itu, selama ini belum terdapat penelitian *-teshimau* sebagai *downgraders/upgraders* sintaktis. Kanda (2004) yang meneliti *downgraders* tidak menyinggung fungsi *upgraders* yang terdapat pada *-teoku*. Menurut pengamatan penulis pemarkah wacana *-teshimau* dan *-teoku* berfungsi sebagai *upgraders* dan *downgraders* sintaktis.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan menggunakan data yang terutama diambil dari data korpus. Berhubung penelitian ini penelitian mengenai makna indikatif yang bersifat sensitif-konteks, digunakan pula metode intuitif untuk menganalisis dan menentukan makna indikatif.

Penelitian ini meneliti fungsi pemarkah wacana pada wacana dialog, maka sebagian besar data dialog diperoleh dari korpus I-JAS (*International Corpus of Japanese as a Second Language*) Ninjal. Alasan menggunakan data korpus tersebut karena pada korpus tersebut terdapat data wacana dialog berupa wawancara yang melibatkan responden NJS maupun NNS, dan merupakan wacana wawancara yang terarah atau terkendali, serta terdapat cukup banyak *turn taking* (話者交替 / *washa koutai*) yang membutuhkan pemarkah wacana. Dilihat dari segi jarak sosial, di antara pewawancara dengan responden pembelajar NNS, dari data dialognya dirasakan adanya suatu nuansa jarak sosial atau hubungan atas dengan bawah, sedangkan di antara pewawancara

dengan responden NJS hanya terdapat jarak sosial di antara orang yang belum kenal baik dan tidak terdapat hubungan atas dengan bawah.

Selain manfaat penggunaan data korpus tersebut di atas, terdapat pula manfaat lain, yaitu data tersebut memungkinkan pengamatan penggunaan pemarkah wacana pada situasi ujar tertentu, yaitu situasi ujar di mana terdapat jarak sosial, seperti hubungan di antara pewawancara dengan responden, dan dengan penutur dan mitra tutur yang baru saling kenal.

Bentuk varian *-teshimau* yang terkumpul adalah *-teshimau*, *-teshimaimashita*, *-teshimatte*, *-teshimaimasu*, *-chau*, dan *-chatta*. Bentuk varian *-teoku* yang terkumpul adalah *-teokimasu*, *-teokimashita*, *-teoita*, *-teoite*, *-teokanaito*, dan *-teoke*. Kecuali bentuk *-teshimaimashita* dan *-teokimashita* yang sebagian besar terdapat di akhir kalimat sebelum diakhiri dengan tanda titik, bentuk-bentuk lain tersebut diatas diikuti berbagai unsur seperti *-node*, *-kara*, *-tari* atau partikel akhir. Namun demikian, data yang disajikan pada penelitian ini hanya sebagian dari data yang terkumpul di atas sesuai keperluan penjelasan. Dalam penyajian data wacana, kata yang terulang (*overlap*), interjeksi (*aizuchi*), atau suara pengisi jeda (*filler*), diedit dalam batas tidak mengganggu makna dan fungsi teks wacana.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian uraian hasil dan pembahasan ini akan dibahas bentuk *-teshimau* dan *-teoku* secara tersendiri mengenai makna sikap tutur dan sikap mental yang berfungsi sebagai pemarkah wacana. Penelitian ini berhasil menjelaskan bahwa makna emotif dan evaluatif yang dikemukakan dalam penelitian-penelitian terdahulu dapat berfungsi sebagai pemarkah wacana yang bervariasi. Penelitian ini berhasil pula memperjelas fungsi *-teshimau* dan *-teoku* sebagai pemarkah wacana alih topik.

Pemarkah wacana yang menyatakan sikap mental dan sikap tutur yang teramati pada data dialog dalam korpus I-JAS pada *-teshimau* dapat diklasifikasikan menjadi 7 macam, tidak termasuk makna aspek kompletif, yaitu (i) memberanikan diri untuk berbuat sesuatu, (ii) perbuatan sebagai akibat tidak mampu melawan godaan atau menahan nafsu, (iii) sikap tutur menyindir diri (*self-deprecating*), (iv) menghadapi kondisi sulit, (v) nuansa hati sentimental, (vi) konsekuensi yang takterhindarkan, dan (vii) konsekuensi dan situasi yang takterhindarkan secara berulang kali. Pengklasifikasian jenis makna (i), (ii), (iii), (v), dan (vii) di atas merupakan pendapat penulis penelitian ini.

Klasifikasi pemarkah wacana yang menyatakan sikap mental dan sikap tutur yang terdapat pada -

*teoku* menjadi 3 macam, yaitu (viii) mengantisipasi keadaan, (ix) perbuatan yang prosedural, (x) menghindari ketegasan jawaban, dan sebagainya. Berikut ini fungsi pemarkah wacana tersebut yang akan diuraikan secara tersendiri pada bagian -*teshimau* dan -*teoku*. Demikian pula fungsi pemarkah alih topik yang sesuai dengan bentuk masing-masingnya akan diuraikan pada subsubseksi bersama dengan fungsi manajemen *rapport* yang terkait dengan fungsi alih topik tersebut.

### Pemarkah Wacana Bentuk -*Teshimau*

Bentuk -*teshimau* yang teramati pada wacana dialog dalam korpus, umumnya muncul dalam bentuk -*teshimaimashita* atau -*teshimaimasu*. Karena keduanya berbeda dalam bentuk kala, -*teshimaimashita* menyatakan maksud ujaran terkait perbuatan atau situasi yang telah terjadi, sedangkan -*teshimaimasu* menyatakan maksud ujaran terkait perbuatan atau situasi yang konsekuensinya kerap terulang terjadi. Maksud ujaran -*teshimaimashita* bervariasi dan terdapat penggunaan sebagai *downgraders* atau *upgraders* untuk manajemen *rapport* serta pemarkah manajemen wacana. Maksud ujaran -*teshimaimasu* didominasi makna konsekuensi atau situasi yang takterhindarkan yang sekaligus mengindikasikan sikap evaluatif penutur yang positif maupun negatif. Konsekuensi takterhindarkan yang terjadi berulang kali termasuk pada makna kebiasaan. Hasil penelitian ini pun membuktikan -*teshimau* tidak selamanya menunjuk-kan sikap tutur negatif seperti penyesalan.

### Makna Kompletif

Penggunaan -*teshimau* NNS pada data I-JAS yang paling banyak ditemukan adalah penggunaannya sebagai makna kompletif dalam bentuk -*teshimatta*. Banyak bentuk -*teshimatta* yang digunakan bersama verba 「失くす / *nakusu*」 「忘れる / *wasureru*」 「まちがう / *machigau*」 dan 「迷う / *mayou*」 sebagai makna leksikal itu sendiri yang menunjukkan kesalahan, sehingga penggunaannya cenderung tepat untuk konteks situasi ujar. Sebaliknya, -*teshimatta* tidak tepat digunakan bersama ungkapan yang bermakna positif seperti 「疲れが取れる / *tsukare ga toreru*」.

Kesalahan penggunaan terdapat pula pada situasi ujar di mana penutur NNS bermaksud menceritakan pengalaman seperti ‘telah menonton’ seperti (7) dan (8) yang seharusnya tanpa -*teshimau*. (8) merupakan wacana kelanjutan (7).

- (7)/(2) A: で、じゃあ例えばまあ、大学入ってから日本語が好きになったっていうことですけど、日本の本とか映画とか、あの見たりしますか？  
B: 私はいつも日本の、日本語の、ドラマを見て、えーと、日本語の映画を見ました。  
A: ああ例えば？

(Catatan: Cara baca dan terjemahan dalam bahasa Indonesia kalimat (7) sama dengan kalimat nomor (2)).  
(CCM06-I 16610)

- (8) 「源氏物語の映画を見ました」  
*Genji monogatari no eiga wo miteshimaimashita.*  
‘Telah saya menonton film Genji monogatari.’  
(CCM06-I-01120)

Penggunaan yang tepat untuk menyatakan makna kompletif terlihat pada (9), (10), dan (11) di mana penutur menceritakan tentang akhir (*end*) dari suatu perbuatan atau hasil pencapaian perbuatan. Pada (9) penutur A menyatakan hasil ‘pencapaian’ telah menonton berbagai acara Arashi dengan sikap tutur bangga. Bentuk -*teshimau* ini menyatakan suatu perbuatan kompletif yang positif. (10) menceritakan akhir dari suatu situasi (結末 / *ketsumatsu*). Penggunaan -*teshimau* pada (7), (8), (9), dan (10) yang menyatakan sikap tutur *modesty* berfungsi pula sebagai *downgraders* pada manajemen *rapport* yang digunakan untuk menjalin hubungan dekat dengan mitra tutur.

- (9) A: 『嵐の宿題くん』とか『秘密の嵐ちゃん』と  
B: 『秘密の嵐ちゃん』とかー  
A: 全部見ました。  
B: 全部見てるんですか、そうなんだ。  
A: “Arashi no shukudai kun” toka “Himitsu no Arashichan” to--  
B: “Himitsu no Arashi chan” tokaaa  
A: Zenbu miteshimaimashita.  
B: Zenbu miterundesuka, soumanda.  
A: “Arashi no shukudai kun” dan “Himitsu no Arashi chan” dan  
B: “Himitsu no Arashi chan” dan ...  
A: Semuanya telah saya tonton.  
B: Semua telah kau tonton, yaa, begitu yaa.’  
(HHG46-I-00740 S.d 00770)

- (10) A: 大変な、事故でしたね、でも今はあの、慎重に曲がってらっしゃるってことで。  
B: (バイクは)もう5年ぐらい乗っていません。売って見ました。  
A: あ、そうだったんですね  
A: Taihen na jiko deshita ne. Demo ima wa ano, magata-terassharu-t-te koto de.  
B: (Baiku wa) Mou 5 nen gurai no-t-teinai desu. U-t-teshimaimashita.  
A: A, sou da-t-ta-n desu ne.

- 'A: Jadi kecelakaan besar ya. Tapi mungkin sekarang Anda menjadi lebih hati-hati bila berbelok...  
B: Sudah 5 tahun tidak naik motor. Motornya sudah dijual. (Terjemahan harfiah)  
A: Aah, begitu yaa.'

(JJJ51-I-03670 s.d. 03690)

(11) berikut menjelaskan *-teshimau* bermakna kompletif yang berfungsi sebagai *upgraders* untuk sanjungan. Penutur A mengatakan 「いいお話を聞いてしまいました / *ii ohanashi wo kiiteshimaimashita*」, yang menunjukkan sikap tutur 'kebetulan dapat mendengar cerita yang bagus' sebelum mengucapkan terima kasih. *-teshimau* ini pun berfungsi sebagai pemarkah manajemen wacana untuk alih topik. Hal itu dapat dilihat pada ucapan setelah ucapan terima kasih, langsung beralih ke topik lain dengan berkata 「あつとー、さっきね～ / *attoo, sakki nee*」. Pada data dialog I-JAS cukup banyak ditemukan penggunaan *-teshimau* untuk alih topik. Ucapan 「あつとー / *attoo*」 adalah bukan 「あと / *ato* 'selanjutnya」, melainkan kata penggabungan 「あつ / *a* 'interjeksi」 dengan 「それと / *sore to* 'selain itu」, dan, yang berfungsi sebagai pemarkah wacana pembuka topik baru (lihat Tanaka, 2018).

- (11)A: おー、渋谷の夜景を見て結構きれいな、あそこですかー  
B: お酒飲みながら{笑}  
A: あ、ちよつとー、ロマンティックでいいですねー  
B: {笑}いいえ  
A: わかりましたー。いいお話を聞いてしまいました。ありがとうございます。あつとー、さっきね小さい頃のお話もちよつと出てきたんですけど、Bさんって、ちっちゃい子どもの頃ってー、どんなお子さんだったんですかー？  
A: Ooh, Shibuya no yakei wo mite kekkou kireina, a sodesukaaa.  
B: Osake nominagara [tertawa]  
A: A, chottoo, romantikku de iidesunee  
B: [tertawa] Ie-ie.  
A: Wakarimashitaa. Ii ohanashi wo kiiteshimaimashita. Arigatougozaimasu. Attoo, sakki ne chiisai koro no ohanashi mo chotto detekita-n-desu kedo, B san te chicchai kodomo no koro donna okosan da-ta-n-desu ka?  
'Oh, begitu ya. Saya telah mendengar cerita bagus. (terjemahan harfiah) Terima kasih, ya. Eh, omong-omong, tadi Anda menyinggung sedikit tentang masa kecil kan, ya. Sekarang tolong ceritakan tentang B san semasa kanak-kanak.'

(JJC43-I-02270 s.d. 02310)

## Makna Memberanikan Diri untuk Berbuat Sesuatu

Pada penggunaan *-teshimau* pada (12) teramati maksud ujaran sikap mental 'memberanikan diri untuk berbuat sesuatu' yang dalam bahasa Jepang 「思い切って行動する / *omoikitte koudousuru*」. Pemarkah wacana makna sikap mental tersebut pun berupa derivasi dari makna kompletif. Dengan menyatakan sikap mental tersebut, informasi menjadi lebih efektif daripada bentuk 「切りました / *kirimashita*」, sehingga *-teshimau* ini berfungsi pula sebagai *downgraders*.

- (12) A: あ、昔から長い髪なのね。  
B: はい。(中略) 以前は、髪は、腰まであります(ありました)。  
A: あすごい、あそう、短いことはなかったのね。  
B: 高校時代、勉強は忙しいので、切つてーしました(切つてしまいました)。  
A: A, mukashi kara nagai kami na no ne ?  
B: Hai. (...) Izen wa kami wa koshi made arimasu.  
A: A sugoi, a sou, mijikai koto wa naka-t-ta no ne?  
B: Koukou jidai benkyou wa ishogashii no de, ki-t-teshimaimashita.  
'A: Oh, jadi dari dulu memang berambut panjang ya?  
B: Ya. (...) Dulu panjang rambut saya mencapai pinggang.  
A: Wah hebat, oh gitu jadi belum pernah model rambut pendek ya?  
B: Semasa SMA, karena sibuk belajar, saya potong pendek rambut saya.' (terjemahan harfiah)

(CCM07-I-02620 s.d. 02670)

## Makna Perbuatan Sebagai Akibat Tidak Mampu Melawan Godaan Atau Menahan Nafsu

Pada (13) berikut 「見てしまいました / *mite imashita*」 digunakan bersama kata 「つい / *tsui*」 yang bermakna perbuatan yang tidak disengaja dilakukan atau tidak dapat menahan keinginan, sehingga dapat menegaskan makna indikatif tentang perbuatan yang dilakukan karena tidak mampu menahan keinginan untuk menonton. Pemarkah wacana sikap mental ini berfungsi sebagai *downgraders* karena sengaja memperlihatkan sifat penutur yang susah melawan godaan.

- (13) A: うーん、どうしてサスペンスドラマが好きですか。  
B: あーそうですね、推理の部分が面白くて、ついでいろいろなサスペンスドラマを見てしまいました。  
A: あーそうですね、台湾ドラマではサスペンス少ないんですか？

B: あーそうですね、少ないです。だいたいは恋愛、のドラマが多いです。

A: Uuun, doushite sasupensu dorama ga suki desu ka?

B: Aaa soudesune, suiri no bubun ga omoshirokute, tsui iroirona sasupensu dorama wo miteshimaimashita.

A: Aaa soudesu ka. Taiwan dorama dewa sasupensu sukunai-n-desu ka?

B: Aa soudesu ne, sukunai desu. Daitai wa renai no dorama ga ooi desu.

'A: Hmm, mengapa Anda suka drama yang menegangkan?

B: Iya, karena saya tertarik pada proses memecahkan misteri kasus, jadi penasaran menonton macam-macam drama yang menegangkan.

A: Oh, begitu. Di Taiwan film yang menegangkan tidak banyak?

B: Iya, begitu. Tidak banyak. Kebanyakan drama romantis.'

(CCS48-I-01410 s.d. 01440)

A: Genki no ii kodomo toka yoku naku kodomo toka iroiro arimasu yo ne.

B: Hai, haha no hanashi kara kiku to chiisai toki wa otonashiku arimasen. Chuugoku go no 'warui' to yuu no wa 'huai huai' desu. De, ano, kodomo no toki wa kazoku ni huai huai to yobaremashita.

A: Soudesuka [tertawa]

B: Ima wa nikku neemu mitai na mono ni nat-teshimaimashita.

'A: Waktu kecil Anda anak yang bagaimana?

B: Anak yang bagaimana?

A: Kan, ada anak yang seperti tidak mau diam, ada juga anak yang suka menangis.

B: Ya, menurut cerita ibu, waktu kecil saya tidak nurut orang tua. Dalam bahasa Tionghoa 'buruk' disebut 'huai huai', jadi waktu kecil saya dipanggil 'huai huai' oleh keluarga.

A: Oh begitu.

B: Akhirnya sekarang panggilan itu menjadi nama panggilan saya.'

(CCS51-I-02910 s.d. 02980)

### Makna Sikap Tutur Menyindir Diri

Pada (14) berikut ini *-teshimau* mengindikasikan sikap tutur menyindir diri (*self-deprecating*) atau dalam bahasa Jepang sikap tutur「自嘲的 / *jichouteki*」. Ungkapan「なつてしまいました / *natteshimaimashita*」terdiri atas verba intransitif「なる / *naru*」 yang sesuatu yang berada di luar kontrol penutur. Verba intransitif bersama *-teshimau* mengindikasikan konsekuensi alami (なりゆき / *nariyuki*). Suatu konsekuensi seperti dipanggil dengan nama panggilan「ホアイホアイ / *hoai hoai*」yang bermakna 'jelek' tidak hanya digunakan saat penutur yang waktu kecil merupakan anak yang nakal, digunakan juga sampai menjadi dewasa. Menyatakan situasi yang tidak dapat ditolak menjadi indikasi sikap tutur yang「自嘲的 / *jichouteki* 'self-deprecating'」. Sikap tutur「自嘲的 / *jichouteki*」 berfungsi sebagai *downgraders* untuk menjalin rasa akrab dengan mitra tutur.

(14) A: あなたが小さい頃ってどんな子供でした？

B: んー、どんなと子供ですか？

A: 元気のいい子とかよく泣く子とか色々ありますよね。

B: はい、母の話から聞くと小さい時は大人しくありません。(中略)中国語の「悪い」とゆうのはホアイホアイ(中国語の「坏坏」)です。で、あの、子供の時は家族にホアイホアイと呼ばれました。

A: そうですね{笑}

B: 今はニックネームみたいなものになつてしまいました。

A: Anata ga chiisai koro-t-te donna kodomo deshita?

B: Donna to kodomo desuka?

Pada (15) *-teshimau* mengindikasikan sikap tutur 'menyindir diri' pada penutur dan mitra tutur. Hal itu diketahui karena terdapat partikel akhir「ね / *ne*」 untuk membagi perasaan menyindir diri mengenai situasi di mana mereka telah asyik berbicara dengan topik *ramen*. Penutur A menyindir diri mereka berdua untuk membagi perasaan. Hal itu berfungsi sebagai *downgraders* agar alih topik berjalan lancar. *-teshimau* berfungsi sebagai pemarah alih topik. Hal itu terlihat pada wacana A yang setelah mengatakan *-teshimaimashita*, langsung beralih ke topik baru. Yang (2005) menunjukkan bahwa 'tertawa' pun digunakan sebagai strategi mengakhiri topik. Kebetulan pada wacana dialog (15) mitra tutur B tertawa, yang kemungkinan dipahami A sebagai  *sinyal* mengakhiri topik dan beralih ke topik baru.

(15) A: そうですね、なんか、ラーメンの話で盛り上がつてしまいましたね。

B: {笑}

A: あの、ベトナムでは例えば、あのお誕生日とか、なんか、赤ちゃんが生まれた時って何かお祝いをしますか？

A: Soudesuka. Nanka, raamen no hanashi de moriaga-t-teshimaimashita ne.

B: [warai]

A: Ano, Betonau de wa tatoeba, ano, otanjoubi toka nanka, akachan ga umareta toki tte nanika oiwai wo shimasu ka?

'A: Oh, begitu. Aduh, kita terlalu keasyikan dengan topik ramen ya.

B: [tertawa]

A: Oh, ya, di Vietnam, ada perayaan pada hari ulang tahun atau ketika bayi lahir?'

(JJE15-I-03030 s.d. 03050)

Pada (16) *-teshimau* menyatakan sikap tutur 'menyindir diri sendiri' (自嘲 /*jichou*). Dengan menyatakan sikap tutur seperti itu, *-teshimau* berfungsi sebagai *downgraders*, dan dapat menjadi pemarah wacana untuk mengundang rasa simpati sehingga berkontri-busi pada manajemen *rapport*. A menanyakan boneka Teddy Bear besar yang dibelikan pacarnya B saat ini. B menjelaskan bahwa lama-lama boneka besar menjadi penuh debu dan menyita tempat, akhirnya diam-diam dibuang, padahal dulu B sangat ingin memiliki boneka tersebut dan pacarnya juga membayar cukup mahal. Ungkapan *-teshimaimashita* menyatakan sikap mental bahwa dengan menyesal harus dibuang, sehingga menjadi sikap tutur 'menyindir diri sendiri.'

- (16) A: へー、その時の一もらった、熊のぬいぐるみは(中略)まだあるんですか?  
B: えーとすいません捨ててしまいました(中略)  
B: いつしかこっそりと捨ててしまいました  
A: Hee, sonotoki no, mora-t-ta kuma no nuigurumi wa (...) mada aru-n-desu ka?  
B: Eeto, suimasen, sute-teshimai-mashita. (...)  
B: Itsushika kossori to sute-teshimai-mashita.  
'A: Oooh, terus, boneka beruang yang dikasih waktu itu masih ada?  
B: Eh, maaf, sudah saya buang. (terjemahan harfiah)  
B: Pada suatu hari saya diam-diam membuangnya. (terjemahan harfiah)  
(JJJ31-I-03390 s.d. 03520)

Pada (17) berikut penutur menertawakan nasib penutur sendiri sebagai seorang ayah yang memiliki anak laki-laki, karena minat olah raga anaknya tidak sesuai dengan harapan sang ayah. Pada mulanya penutur berniat melatih anaknya pada bidang olah raga bisbol, namun anaknya menekuni bidang sepak bola karena pengaruh temannya.

- (17) あの、野球で、仕込もうかと思ったんですけど(はい)あの一友だちの影響でサッカーの方に行ってしまいました  
Ano, yakyuu de shikomou ka to omo-t-ta-n desu kedo, anou, tomodachi no eikyou de sakkaa no hou ni i-t-teshimai-mashita.  
'Em, sebenarnya, saya berniat melatih anak saya untuk main bisbol, tetapi kenyataannya anak saya menekuni sepak bola karena ada pengaruh temannya.' (terjemahan harfiah)  
(JJJ48-I-00600)

### Makna Menghadapi Kondisi Sulit atau Situasi yang Tidak Diharapkan Terjadi

Makna sikap tutur atau sikap evaluatif penyesalan paling ditekankan dalam pengajaran bahasa Jepang sebagai makna utama selain makna aspek kompleksif.

Secara lebih rinci di antara makna sikap mental penyesalan terdapat variasi situasi yang disesalkan. Situasi yang kerap diungkapkan dengan *-teshimau* adalah situasi yang dinilai penutur secara negatif, misalnya 「明洞はなんか今は観光客のための街になってしまいましたけど /*Myondon wa nanka ima wa kankoukyaku no tame no machi ni na-t-teshimai-mashita kedo* (KKD54-I)」 menyatakan sikap evaluatif negatif, yaitu merasa sayang keadaan kota Myeong-dong yang telah berubah menjadi kota untuk wisatawan.

Sikap mental tentang terjadinya situasi yang tidak diharapkan dinyatakan seperti pada (18) dan (19). Pada (18) penutur meminta maaf kepada mitra tutur karena dia tiba-tiba batuk akibat tersedak. Pada (19) penutur menceritakan pengalaman suatu hari yang padat acara. Situasi yang pada umumnya dinyatakan dengan verba intransitif cenderung menyatakan sikap evaluatif negatif terhadap situasi yang tidak diharapkan.

- (18) A: {咳}、ごめんなさい、ごめんなさいね、ちょっとごめんね  
B: 大丈夫ですか? (中略)  
A: いいえ、ちょっと、あの、むせてしまいました、{咳}、ごめんなさい  
A: [seki] *Gomennasai, gomennasai ne. Chotto gomen ne.*  
B: *Daijyubu desu ka? (...)*  
A: *Iie, chotto, ano, muse-teshimai-mashita. [seki] gomennasai.*  
'A: [batuk] maaf, maaf, maaf, ya.  
B: Tidak apa-apa? (...)  
A: Nggak, cuma, eh, tersedak. [batuk] Maaf.' (terjemahan harfiah)  
(FFR64-I-03240 s.d. 03270)

- (19) (前略) 結局、仕事とゆうよりもその研究とかあの勉強会でほとんどいちんち(一日)が終わってしまいました。  
(...) *Kekkyoku, shigoto to yuu yori mo sono, kenkyuu to ka, ano, benkyoukai de hotondo ichinchi ga owa-t-teshimai-mashita.*  
'Akhirnya, sehari itu bukannya habis untuk pekerjaan, melainkan habis untuk penelitian dan pertemuan studi bersama. (tejemahan harfiah)  
(JJJ05-I-00400)

Bentuk *-teshimau* tidak selalu menyatakan sikap evaluatif yang negatif. Pada (20) penutur menceritakan pengalaman sehari sebelumnya yang merupakan hari dengan cuaca yang baik. Sehari itu akhirnya terlewati dengan kesibukan sehari-hari. Penutur tidak menyangkan aktivitas keseharian. Untuk menentukan makna sikap evaluatif perlu melihat makna verba dan konteks. Pada (20) penutur B menceritakan hari yang berakhir hanya dengan kesibukan sehari-hari dengan nada sedikit ironis, dan makna tersebut menjadi *downgraders* untuk



mengundang simpati mitra tutur yang juga mengerti aktivitas seorang ibu.

(20) A: そうですねー(昨日は)暖かかったですよねー

B: はい、で、(帰宅後)もう一家に溜まり溜まった洗濯を一生懸命干して、(中略) 子供をまた迎えに、で遊びながら帰ってきたっていう感じでもうほとんど終わってしまいました。

A: *Soudesu yonee (kinou wa) atatakakatta desu yo nee.*

B: *Hai, de, (kitakugo) mou, ie ni tamari tama-ta sentaku wo isshoukenmei hoshite, (...) kodomo wo mata mukae ni, de, asobi nagara kae-t-tekiu tte iu kanji de mou hotondo owa-t-teshimai-mashita.*

'A: Iya, betul, (kemarin) hawanya hangat yaa.

B: Ya. Jadi (setelah kembali ke rumah) saya menjemur segudang cucian (...) lalu berangkat untuk menjemput anak, dan menemani anak yang pulang sambil bermain. Begitulah kemarin itu habis seperti itu.' (terjemahan harfiah)

(JJJ17-I-00180 s.d. 00200)

Berikut -teshimau (21) merupakan contoh fungsi *downgraders* yang digunakan untuk permintaan. Situasi sudah menjadi sore「遅くなってしまった/osoku natteshimatta」 merupakan situasi yang tidak diharapkan kedua pihak, namun bukan kesalahan penutur A. Dengan menunjukkan perhatian terhadap situasi tersebut dengan -teshimau, berfungsi sebagai *downgraders* pada manajemen *rapport*, untuk meminta tolong menjawab pertanyaan-pertanyaan.

(21) A: 初めまして

B: はい、初めまして

A: えっとー、今日は、ずいぶん遅くなってしまいましたけれども、今まで、今日いちんち(一日)、どんなことをしたか、お話ししてください

A: *Hajimemashite.*

B: *Hai, hajimemashite.*

A: *Ettoo, kyuu wa zuibun osokuna-t-teshimai-mashita keredo mo, ima made kyuu ichinchi, donna koto wo shita ka ohanashi shitekudasai.*

'A: Selamat berkenalan.

B: Selamat berkenalan.

A: Emmm, hari sudah sore sekali, ya. Bisakah Anda menceritakan apa yang Anda lakukan sehari ini. (terjemahan harfiah)'

(KKD59-I-00040 s.d. 00060)

## Makna Nuansa Hati Sentimental

Bentuk -teshimau mengindikasikan sikap tutur sentimental, sehingga berfungsi sebagai *downgraders* dan mengundang rasa simpati mitra tutur. Pada (22)

penutur mengenang pemandangan bagus di Milford Sound, Selandia Baru.

(22) A: やっぱりすごく感動したので、すごく今こう情景が、あー浮かびました

B: 思い浮かんで、ミルフォードサウンドってゆうんでしたっけ? (中略) フィヨルドの方、ですね

A: そうですねーなんか思い出していました

B: あーはい、いいですよ、ニュージーランド

A: *Yappari sugoku kandou shita no de, sugoku ima kou joukei ga aaa ukabimashita.*

B: *Omoikande, Mifyoodo Saundo tte yuundeshta-keke? (...) Fiyorudo no hou desu ne.*

A: *Soudesu nee. Nanka omoidashi-teshimai-mashita.*

B: *Aaa, hai. iidesu yo ne, Nyuujiirando.*

'A: Saya waktu itu sangat terkesan, ah, sekarang juga terbayang pemandangan itu.

B: Bisa terbayang ya, tempat itu Milford Sound ya, kalau tidak salah. Derah *ford*, kan.

A: Iya betul. Aduh terbayang sekali. (terjemahan harfiah)

B: Iya, ya, bagus yaa Selandia Baru itu.'

(JJJ46-I-05650-C s.d. 05720)

Pada (23) pengalaman surat menyurat dengan mantan dosen pembimbing semasa kuliah yang sudah tidak dilanjutkan lagi diceritakan dengan sikap tutur sentimental.

(23) A: 今でも連絡してらっしゃるんですか?

B: 全然ない

A: あ、そうなんですか

B: もう途絶えてしまいましたね (中略) 卒業してしばらくは文通とか、したり、あのしてたんですけど

A: あ、そうだったんですか

A: *Ima demo renraku shiterassharu-n-desu ka?*

B: *Zenzen nai.*

A: *A, souandesu ka.*

B: *Mou todaeteshimai-mashita ne. (...) Sotsugyoushite shibaraku wa buntsuu toka shitari, ano shiteta-n-desu kedo*

A: *A, souda-t-ta-n desu ka.*

'A: Masih suka kontak (dengan beliau)?

B: Ngak lagi sama sekali. (...) Sudah putus kontak sama sekali. (terjemahan harfiah) Sesudah lulus masih kami kontak seperti surat menyurat..

A: Oh, begitu.

(JJJ46-I-04310 s.d. 04370)

## Makna Konsekuensi atau Situasi yang Takterhindarkan

Pada (24) berikut dua bentuk -teshimau 「乗っちゃった/nocchatta」 dan 「乗ってしまった/notteshimatta」 mengindikasikan makna penilaian penutur (pewawancara) tentang konsekuensi yang tidak terhindarkan. Pada dialog (24) pewawancara aktif

memberi isyarat kontekstualisasi (*contextualization cues*) kepada mitra tutur.

- (24) A: あっそうですか、その時はどうして(ジェットコースターに) 乗っちゃったん ですか? (中略)  
B: や、そんなに、怖い物、だとは一、知りませんでしたので、はい。  
A: 乗ってしまいましたか一、はい、叫びましたか?、固まっていたか?  
B: ええ、そうですね。叫ぶ余裕さえありません。  
A: A, *soudesuka. Sonotoki wa doushite (jetto koostaa ni) no-cha-t-ta-n-desu ka?* (...)  
B: Ya, *somani kowai mono da to wa, shirimasen deshita no de, hai.*  
A: No-t-teshimai-mashita kaa, haai. *Sakebi-mashita ka? Katama-t-te-mashita ka?*  
B: *Ee, soudesu ne. Sakebu yoyuu sae arimasen.*  
'A: Oh, begitu. Mengapa waktu itu Anda mau naik roller coaster?  
B: Ya, karena belum tahu menakutkan seperti itu.  
A: Akhirnya anda jadi naik yaaa, ya, ya. (terjemahan harfiah) Berteriak? Membeku ketakutan?  
B: Iya, begitulah. Gak sempat juga berteriak.'

(CCS24-I-02150 s.d. 02220)

Pada (25) penutur A berkata 「涼しくなっていました / *suzushikuwatte shimaimashita*」 'merinding' yang bermakna badan terasa menjadi dingin karena mendengar cerita seram. Dengan berkata demikian penutur A memuji isi cerita karena melebihi harapan penutur yang menginginkan cerita seram, sehingga ungkapan tersebut berfungsi sebagai *upgraders*. Kemudian A menunjukkan sikap perhatian kepada mitra tutur dengan meminta maaf karena telah meminta menceritakan pengalaman yang menyeramkan. Ungkapan tersebut berfungsi sebagai *downgraders*.

- (25) A: ごめんなさい、なんか一瞬涼しくなりました、一気に。  
B: はい。  
A: ねー、すみません、怖い話 思い出させてしまっ  
て。  
B: いえ、全然大丈夫です  
A: *Gomennasai, nanka, isshun suzushiku-na-t-te-shimai-mashita, Ikkini.*  
B: Hai.  
A: *Nee, sumimasen, kowai hanashi omoidas-ase-teshima-t-te.*  
B: *Ie, zenzen daijoubu desu.*  
'A: Aduh, maaf, saya sekejap merinding.  
B: Ya.  
A: Maaf, ya, saya telah meminta Anda menceritakan cerita yang menyeramkan seperti itu. (terjemahan harfiah)  
B: Sama sekali tidak apa-apa.  
(JJJ15-I-03570 s.d. 03600)

Di antara data wawancara I-JAS pewawancara sering menggunakan fungsi *upgraders* dan *downggraders* bentuk *-teshimau* supaya dapat berkomunikasi dengan baik. Di dalam data teramati ungkapan seperti 「ちょっと、いろんなことを聞いてしまいましたけれども / *chotto ironna koto wo kii-teshimaimashita keredomo*」 dan 「えーと、いろんな話をしすぎてしまいましたが / *Eeto, ironna hanashi wo shi-teshimaimashita ga*」 yang menunjukkan rasa bersalah secara terselubung, atau 「すみません、なんかつらい話をさせてしまいましたね、ごめんなさい / *Suimasen, nanka tsurai hanashi wo sase-teshimaimashita ne, gomennasai*」 yang disertai permohonan maaf, semuanya berfungsi sebagai *downgraders* dan juga berfungsi sebagai pemarkah alih topik.

Sebagai *upgraders*, teramati ungkapan seperti 「いやーすごい素敵なお話を、ねー聞いてしまいましたね。 / *Iyaa sugoi sutekina ohanashi wo, nee, kiiteshimaimashita ne*」 yang menunjukkan penghargaan terhadap cerita mitra tutur, kemudian setelah pemarkah *upgraders* biasanya langsung melakukan alih topik (話題転換 *wadai tenkan*). Strategi alih topik dengan menggunakan *upgraders* terlihat pada saat mendapat informasi yang baik di luar dugaan (想定外 / *souteigai*).

Kondo (2016) berpendapat bahwa makna *-teshimau* adalah makna evaluatif 'di luar perkiraan' (想定外) dan ini adalah makna sikap tutur, namun penelitian Kondo tidak menyinggung fungsinya sebagai *upgraders* dan pemarkah alih topik seperti yang ditemukan pada penelitian ini.

Pada (26) berikut, penutur menunjukkan sikap tutur yang seolah ia merasa bersalah karena telah menyanjai macam-macam mengenai opera sebab penutur tertarik pada opera. Maksud ungkapan tersebut adalah sikap menyanjung (敬意とおだて / *keii to odate*) terhadap mitra tutur yang telah sabar memberi informasi. Dengan demikian *-teshimau* berfungsi sebagai *upgraders* untuk manajemen *rapport*. *Upgraders* ini pun berfungsi sebagai pemarkah alih topik seperti teramati pada (26) di mana penutur langsung mengalihkan topik.

- (26) A: なるほどねー、(中略) 私見に行ったことがないのでオペラとか興味があるので、すみませんちょっといろいろ聞いてしまいました  
B: ぜひ行ってください  
A: なんか最近読んだ本とかまあ見た映画、まあテレビドラマでもいいんですけども何か印象に残ってるものってありますか?  
A: *Naruhodo nee, (...) Watashi, mini itta koto ga nai no, opera toka kyoumi ga aru no de, suimasen, chotto itiroiro kii-teshimai-mashita.*  
B: *Zehi itte kudasai.*

A: *Nanka, saikin yonda hon toka, maa, mita eiga, maa terebi dorama demo ii-n-desu kedo mo, nani ka inshou ni noko-t-teiru mono-t-te arimasuka?*

A: Oh, begitu. (...) Karena saya belum pernah pergi nonton opera, tapi tertarik pada opera, maaf saya telah tanya macam-macam. (terjemahan harfiah)

B: Bagus kalau langsung menontonnya.

A: Ada tidak buku yang akhir-akhir ini dibaca atau film yang ditonton yang terkesan? Boleh juga drama di tv.

(JJJ30-I-00790 s.d. 00830)

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa -teshimau berfungsi sebagai *upgraders* maupun *downgraders*, dan sekaligus berfungsi sebagai pemarkah manajemen wacana alih topik. Pemarkah alih topik -teshimau memberi *sinjal* kepada mitra tutur bahwa topik pembicaraan saat ini akan diakhiri. Fungsi alih topik atau mengakhiri topik pembicaraan tersebut hanya dapat digunakan terhadap topik pembicaraan yang diawali oleh penutur sendiri, dan tidak layak digunakan terhadap topik yang diawali orang lain karena jika terjadi hal seperti itu akan menjadi *impolite*.

### Makna Konsekuensi dan Situasi yang Takterhindarkan Secara Berulang Kali

Maksud ujaran pada bentuk ungkapan -teshimau dalam bentuk kala taklampau -teshimaimasu didominasi makna konsekuensi atau situasi yang takterhindarkan dan terjadi berulang kali. Penggunaan -teshimau ini sekaligus mengindikasikan sikap evaluatif penutur yang positif maupun negatif. Situasi tersebut dapat terjadi berulang kali termasuk kebiasaan. (27) menyatakan situasi yang tidak diinginkan yang kemungkinan terulang lagi (望まない出来事の繰り返し / *nozomanai dekgoto no kurikaeshi*), (28) menyatakan perbuatan yang menjadi kebiasaan orang sibuk (不可避の癖 / *fukahi no kuse*), dan (29) menyatakan keniscayaan yang takterhindarkan (不可避の必然 / *fukahi no hitsuzen*). Pada (30) penutur A mengucapkan 「感じてしまう / *kanjiteshimau*」 mengenai perasaan yang spontan muncul di benak hati, yaitu kerinduan terhadap rasa tauco tempat asalnya.

(27) A: 小さな町ですねー。

B: あのーすぐに人に会えるっていう感じなんですね。

A: はい、なんか土曜日だとー、あのー小学校先生の半分に、会ってしまいますね。

B: {笑} 半分に会っちゃう。(中略) みんなおんなじところに行くんですか。

A: はいみんなおんなじところですね。

A: *Chiisana machi desu nee.*

B: *Anoo, suguni hito ni aeru-t-teiu kanji nandesu ne.*

A: *Hai, nanka doyoubi dato, shougakkou sensei no hanbun ni a--t-teshimai-masu ne.*

B: [*warai*] *Hanbun ni a-cchau. (...) Minna omaji tokoro ni iku-n-desu ka?*

B: *Hai, minna omaji tokoro desu ne.*

A: Kota kecil ya.

B: Hmm, jadi langsung ketemu kenalan gitu ya?

A: Ya, jika pada hari Sabtu, bisa ketemu sekitar setengah dari guru SD saya. (terjemahan harfiah)

B: [tertawa] Bisa ketemu setengah dari guru SD. Semuanya pergi ke tempat yang sama?

A: Iya, ke tempat yang sama.

(HHG55-I-03180 s.d. 03240)

(28) A: 普段やっぱり、電車の時間とか急いだりで{笑}

B: そうですねー時計をしょっちゅう見てしま  
いますもんねー

A: だからあんまり、向こう(旅行先)行ってまでそういうことしたくないなって思って (後略)

A: *Fudan yappari, densha no jikan toka isoidari shiteru-nde [warai]*

B: *Sou desu yo nee, tokei wo shochuu mi-teshimai-masu mon nee.*

A: *Dakara anmari, mukou (ryokousaki) itte made souiu koto shitakunai tte omo-t-te (...)*

A: Memang sehari-harinya saya selalu buru-buru untuk mengejar jam kereta [tertawa]

B: Iya, betuul. Kita sering ngecek arloji kita, sih ya. (tejemahan harfiah)

A: Makanya saya tidak mau lakukan itu jika sudah berada di tempat resornya.

(JJJ01-I-00960 s.d. 00980)

(29) A: うん、じゃあね、お金と時間と、どちらの方がたくさんあったほうがいいですか？

B: (中略) たぶん、時間がもう、大切なことだと思います

A: あーそうですね、お金は貯められますけどね、時間は過ぎていってしまいますもんね。

A: *Un, jaa ne, okane to jikan to dochira no hou ga takusan atta hou ga ii desu ka?*

B: (...) *Tabun, jikan ga mou, taisetsu na koto to omoi masu.*

A: *Aaa sou desu ne. Okane wa tameraremasu kedo ne, jikan wa sugitei-t-teshimai-masu non ne.*

A: Nah, sekarang, anda pilih mana, banyak uang banyak waktu?

B: (...) Mungkin saya pikir waktu yang penting.

A: Iyaa, betul ya. Kalau uang bisa kita nabung, tetapi waktu itu berlalu begitu saja ya. (terjemahan harfiah)

(EUS24-I-02380 s.d. 02480)

(30) A: わかりますでも、(B:はい)なんか、そう、と(B:うん、そ、そうですね) 感じてしまいますよね、私もそうですねー。

A: *Wakarimasu. Demo (B: Hai) Nanka, sou, to (B: Un, so, soudesu ne) Kanji-teshimai-masu yo ne. Watashi mo sou desu nee.*

'A: Ya, saya mengerti. Tetapi (B: Ya) entah mengapa saya begitu (B: iya ya) merasa rindu ya. Saya juga sama seperti itu.

(JJJ50-I-01490)

## Pemarkah Wacana Bentuk -Teoku

Pemarkah wacana sikap mental dan sikap tutur yang teramati pada -teoku adalah antara lain (i) sikap tutur mengantisipasi keadaan (何かのための準備 / *nanika no tame no junbi*), (ii) perbuatan prosedural (段取り / *dandori*) atau penanganan sementara (応急的処置 / *oukyuutei shochi*), (iii) menghindari ketegasan (明言を避ける / *meigen wo sakeru*), dan (iv) mengakhiri topik pembicaraan diri penutur (話題終結 / *wadai shuuketsu*, 話題転換 / *wadai tenkan*) yang juga merupakan pemarkah alih topik.

Makna sikap tutur mengantisipasi keadaan adalah sikap tutur melakukan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan yang tujuan tersebut harus dinyatakan secara jelas di dalam konteks. Karena itu penggunaan tanpa informasi tujuan dapat mengakibatkan maksud ujaran yang tidak dapat dimengerti oleh mitra tutur. Makna sikap mental terkait perbuatan prosedural atau penanganan sementara adalah makna sikap tutur untuk bertindak sebagai penanganan sementara waktu atau sebagai suatu tahapan seperti 「今度言っておきます / *Kondo i-teoki-masu* 'akan saya katakan itu kepadanya' ». Pada makna sikap tutur seperti ini tidak perlu menyatakan tujuan perbuatannya secara eksplisit.

Sikap mental ingin menghindari atau menunda memberi keputusan atau memberi jawaban disebabkan karena segan menjawab atau susah menolak langsung. Dalam hal ini -teoku berfungsi sebagai *downgraders* karena digunakan untuk tidak menyinggung perasaan mitra tutur. Dalam bahasa Indonesia sikap seperti ini sering dinyatakan dengan perkataan 'pikir-pikir dulu'.

Sebagai pemarkah manajemen wacana, -teoku adalah  *sinyal* untuk mengakhiri topik pembicaraan diri penutur. Berbeda dengan fungsi -teshimau yang juga memberi  *sinyal* untuk mengakhiri topik pembicaraan mitra tutur di mana topik itu sendiri diawali penutur, fungsi mengalihkan topik pembicaraan -teoku dapat digunakan untuk mengakhiri topik pembicaraan diri sendiri, bukan mengakhiri topik pembicaraan orang lain yang sedang berlangsung. Akibatnya fungsi pemarkah ini menjadi *impoliteness* jika digunakan terhadap mitra tutur yang kedudukan sosialnya lebih tinggi karena penggunaannya menunjukkan sikap tidak ingin berbicara lebih lanjut mengenai topik tersebut.

## Makna Sikap Tutur Mengantisipasi Keadaan

Makna sikap tutur mengantisipasi keadaan atau persiapan memerlukan tujuan perbuatan dalam konteks secara tepat. Pada (31) berikut penutur A menanyakan rencana B selama 2 bulan ke depan menjelang keberangkatannya ke Jepang. B menjawab dengan 「日本語能力試験、勉強しておきます / *Nihongo nouryoku shiken, benkyo-shiteoki-masu* », namun karena penggunaan -teokimasu kurang tepat, pewawancara A mengonfirmasi maksudnya apakah itu persiapan untuk JLPT pada bulan Desember padahal saat ujaran masih sekitar bulan Juni. Penggunaan yang kurang tepat terjadi karena tujuan pertanyaan A adalah bagaimana melewati waktu 2 bulan sebelum berangkat ke Jepang pada sekitar September, tetapi B menjawab maksud persiapan JLPT yang dilaksanakan pada bulan Desember, sehingga terjadi selisih paham mengenai waktu yang dimaksud. Dalam hal ini kata JLPT tidak dimengerti A sebagai tujuan perbuatan, sehingga A harus mengonfirmasi maksud ujaran B.

(31) A: (日本へ出発するまでに)二ヶ月ありますから一、自由な時間ですよ、二ヶ月は、どういふふうにご覧したいですか？

B: まあ、たぶん一、あの一、次の、あ一、能力試験、勉強しておきます。

A: あ一勉強しておく、あの十二月の、準備ですか？

B: あ、はい、はい。

A: *Nikagetsu arimasu kara, jiyuuna jikan desu yo ne. Nikagetsu wa douiufuuni sugoshitai desu ka?*

B: *Maa tabun..ano..tsugino..aa, nihongo nouryoku shaken benkyoushi-teoki-masu.*

A: *Aa, benkyoushi-teoku, ano juunigatsuno junbi desuka?*

B: *A, hai, hai.*

'A: (Sebelum berangkat ke Jepang) Masih ada 2 bulan lagi, ya, waktu yang bebas digunakan selama 2 bulan ini, mau bagaimana digunakan?

B: Hmmmm, mungkin, yaaa, saya mau belajar dulu untuk JLPT. (terjemahan harfiah)

A: Eh, mau belajar dulu, untuk persiapan tes bulan Desember itu?

B: Oh, ya, ya.

(HHG44-I-03140 s.d. 03170)

Pada (32) berikut digunakan bentuk lampau -teokimashita dengan maksud ujaran perbuatan untuk persiapan telah dilakukan, namun pewawancara tidak dapat langsung memahami maksud ujaran dan mengonfirmasi dengan pertanyaan *untuk hari ini?*, karena di dalam konteks ujaran B tidak terdapat tujuan persiapannya. Supaya makna persiapan dapat dimengerti perlu disebutkan tujuannya dalam konteks sebelum -teokimashita.

- (32) A: うん、Bさん何をしていましたか？昨日。  
B: あー、昨日ちよつと病気、病気をしましたからベッドに(で)、『日本の会話』という本を読みました。  
A: えー、えー{笑}  
B: 練習ておきました(しておきました) {笑}  
A: 今日のために？  
B: はい。  
A: *Un, B san, nani wo shiteimashita ka, kinou?*  
B: *Aaa, kinou chotto byouki, byouki wo shimashita kara, beddo ni(de) "Nihon no Kaiwa" toiu hon wo yomimashita.*  
A: *Eee, eee [warai]*  
B: *Renshuu-teokimashita (renshuushi-teokimashita) [warai]*  
A: *Kyou no tame ni?*  
B: *Hai.*  
'A: Emm, B san, apa yang anda lakukan kemarin?  
B: Emm, kemarin saya sedikit sakit, jadi saya membaca buku "Nihon no Kaiwa" di tempat tidur.  
A: Ehh, eh [tertawa]  
B: Saya belajar dulu. [tertawa] (terjemahan harfiah)  
A: Untuk hari ini?  
B: Ya.'

Meskipun maksud ujaran 'persiapan' harus menyatakan tujuan dalam konteks, terdapat pula makna jenis 'persiapan' yang tidak menyatakan tujuan tertentu secara eksplisit seperti pada (33) dan (34). Yamamoto (2005) menjelaskan jenis makna tersebut sebagai 'persiapan mental' (心理的準備 / *shinriteki junbi*) atau disebut pula sebagai 'kepuasan psikologis' (心理的充足感 / *shinriteki juusokukan*) dengan meminjam istilah Taniguchi (2000)<sup>7</sup>. Pada (33) -teoku digunakan bersama -*tahougai*, dan pada (34) digunakan bersama -*taraii*. Selain (33) dan (34) terdapat pula ungkapan 「(滞在場所で / *taizai basho de*) 何を食べておいたらいい / *nani wo tabe-teoi-tara ii*」 atau 「子供の時にもっとやっておけばよかった / *kodomo no toki ni motto ya-t-toke-ba yokatta*」 yang bermakna menyesali perbuatan yang seharusnya dilakukan demi kepuasan batin.

- (33) A: モスクワで、是非、ここは、行っておいたほうが  
いいとゆう、観光地がありますか？  
B: んー、ま、一番有名な観光地は、まあ、赤の広場、ですね(後略)  
A: *Moskuwa de zehi koko wa i-t-teoi-tahou gaii to yuu kankouchi ga arimasu ka?*  
B: *Uuan, mam ichiban yuumeina kankouchi wa maa, yappari, Aka no Hiroba desu ne (...)*  
'A: Adakah di Moskow tempat wisata yang sebaiknya dikunjungi?  
B: Hmm, memang kalau tempat wisata yang paling terkenal adalah Lapangan Merah, ya.'  
(RRS21-I-01750 s.d. 01760)

- (34) A: ふーんそうですか、わかりましたー、なんかでもちよつと夢、ねせつかくの夢がなんかちよつと残念な感じですね。  
B: 残念ですね、あ、悲しいです。(中略)  
A: うーん、全部捨てるわけではなくて、ちよつと胸の、どこかに？取っておいたらいいと思います、ね。  
B: ありがとうございます。  
A: *Fuum soudesuka, wakarimashitaa, nanka demo chotto yume, ne, sekkaku no yume ga nanka chotto zammen na kanji desu ne.*  
B: *Zammen desu ne, a, kanashii desu. (...)*  
A: *Uuan, zenbu suteru wake de wa nakute, chotto munero dokokani, to-t-teoi-tara ii to omoimasu, ne.*  
B: *Arigatou gozaimasu.*  
'A: Ooh, begitu ya, baik. Tetapi rasanya sayang juga ya cita-cita itu (kalau melepaskannya)  
B: Sayang, ya, eh, rasanya sedih. (...)  
A: Emm, menurut saya, jangan dilepaskan semuanya, tetapi sebaiknya meskipun sedikit, disimpan terus satu sudut di lubuk hati anda. (terjemahan harfiah)  
B: Terima kasih.'  
(KKR06-I-03990 s.d. 04040)

Terdapat pula penggunaan -teoku dengan maksud 'persiapan' yang tidak menyatakan batas waktu tertentu sebagai ungkapan memberi nasehat seperti (35). Pewawancara A menanyakan alasan mengapa B ingin bekerja di perusahaan Jepang kelak, meskipun B tidak ingin menjadi penerjemah. Melalui (35) dapat diketahui bahwa jika 「言っておく / itteoku」 dapat digunakan sebagai nasihat terhadap mitra tutur jika penutur berstatus sosial lebih tinggi dari pada mitra tutur. Jika digunakan oleh penutur yang berstatus sosial di bawah kepada orang yang berstatus sosial lebih tinggi akan dianggap *impolite* dan mengganggu *rapport*.

- (35) A: どうして通訳翻訳はなりたくないけど日系企業なんですか？  
B: (中略)でも私タイ語はちよつと問題あります{笑}  
A: {笑}母語なのに  
A: でも言っておきますけど日系企業に勤めてもタイ語は、大事です、わかりましたか？  
B: はい。  
A: *Doushite tsuuyaku honyaku wa naritakunai kedo nikkei kigyuu nandesu ka?*  
B: (...) *Demo watashi Taigo wa chotto mondai arimasu [warai] <A: [warai] Bogo nano ni?>*  
A: *Demo, i-t-teokimasu kedo, nikkei kigyuu ni tsutome temo Taigo wa daiji desu, wakarimashita ka?*  
B: *Hai.*  
'A: Mengapa ingin bekerja di perusahaan Jepang padahal tidak ingin menjadi penerjemah?  
B: (...) Tapi saya agak ada masalah dengan bahasa Thailand [tertawa]  
A: [tertawa] Padahal itu bahasa ibu anda

A: Tapi anda harus tahu juga, penting menguasai bahasa Thailand walaupun anda bekerja di perusahaan Jepang. (terjemahan harfiah)  
(TTH25-I-03930 s.d. 03980)

## Makna Perbuatan Prosedural atau Penanganan Sementara

Penggunaan *-teoku* untuk menyatakan perbuatan prosedural kerap terlihat pada teks buku ilmiah seperti 「また次のような例も見ておこう<sup>8</sup> / *mata tsugi no youna rei mo mi-teokou*」 dan sikap tutur penanganan sementara seperti 「ここではこれらを一括して扱っておく<sup>9</sup> / *koko de wa korera wo ikkatsushite atsuka-t-teoku*」. Kata 「見ておこう / *miteokou*」 bermakna sikap tutur prosedural (段取り / *dandori*). Verba yang sering digunakan bersama makna 段取り (*dandori*) atau makna poin penting (押さえどころ / *osaedokoro*) adalah 「見る / *miru*」 「取る / *toru*」 dan 「押さえる / *osaeru*」<sup>10</sup>. Pada kata 「扱っておく / *atsukatteoku*」 terdapat sikap tutur bahwa perbuatan tersebut diyakini sebagai penanganan tepat saat ini. Makna sikap tutur ini menurut pemikiran Yamamoto (2005) pada Gambar 1 termasuk makna 「処置 / *shochi*」, makna sikap tutur dengan ragam bahasa biasa seperti *-miteokou*, atau *-atsukatteoku* di atas tidak tepat digunakan dalam wacana cakapan karena menjadi *impolite* terhadap mitra tutur.

Penggunaan permakalah wacana yang kurang tepat secara sengaja maupun tidak sengaja dapat terjadi pula pada wacana penutur jati bahasa Jepang (NJS). Berikut ini bentuk *-teoku* yang mengindikasikan sikap mental dan sikap tutur yang kurang tulus seperti teramati pada contoh (36). Pada (36) Ketua JOC Mori yang saat itu sedang berada di tengah kancah kritikan akibat ucapan pendapatnya yang salah terkait gender. Dalam jumpa pers ia berbicara tentang surat yang diterima dari cucu perempuannya yang mengalami dampak serius oleh kesalahan pendapat kakeknya.

Pada (36) maksud ujaran *-teoku* dapat diinterpretasikan sebagai tindakan penanganan yang bersifat sementara waktu (とりあえず / *toriaezu*), sehingga terkesan bahwa Ketua JOC Mori tidak bersikap tulus menanggapi apa yang dikeluhkan cucunya di dalam surat. Penggunaan ini pun sama dengan 「処置 / *shochi*」<sup>3.2</sup>, pada Gambar 1, namun terdapat indikasi sikap tutur dari atas ke bawah.

(36) 「読んでいたらかわいそうになってね。(中略)明日にでもなぐさめて謝っておこうと思っている」と話していた。

“Yondeitara kawasou ni natte ne. (...) Ashita ni de mo nagusamete *ayama-t-teokou* to omo-t-teiru” to hanashi-teita.

‘ “Ketika saya membaca, saya merasa kasihanpadanya, jadi besok saya akan menghiburnya dan meminta maaf kepadanya. (terjemahan)” demikian dikatakannya.’

(スポニチ 4 Februari 2021)

Penggunaan *-teoku* perlu kehati-hatian karena maksud ujaran ‘persiapan’ dapat diinterpretasikan sebagai ‘perbuatan prosedural’ atau ‘penanganan sementara’. Makna ini mengindikasikan adanya luang waktu sebelum melakukan perbuatan tersebut, sehingga mengindikasikan ‘tidak segera melakukan’ atau ‘menyepelekan permintaan atau petunjuk’ yang menjadi *impoliteness* terhadap orang yang status sosialnya lebih tinggi.

Data (37) adalah data percakapan *role play* di mana A, pemilik restoran membujuk B pegawai pelayanan supaya mau dipindahkan ke bagian juru masak, namun B yang merasa kurang mampu memasak menawarkan diri menjadi penghubung untuk memperkenalkan teman yang menyukai pekerjaan juru masak. A membutuhkan tenaga masak secepatnya, sedangkan B menjawab dengan 「聞いておきますが<sup>6</sup> / *kiiteokimasu ga*」 yang ada indikasi ‘tidak segera’ atau mengulur waktu seperti ‘nanti kalau ada kesempatan bertanya’, sehingga memberi kesan *impolite*. Di sini lebih tepat digunakan 「聞いてみますが<sup>6</sup> / *kiitemimasu ga*」.

(37) A: そっか、でもね今ほらキッチン足りないから、手が足りないんだよね、どうしたらいいかな？あのBさんと思ってただけだなー。

B: あー、それを言えば(そういえば)、友達は料理が(に)興味を持っている人はいますが。

A: ほんと？

B: あー友達を紹介することは(が)できるなら、ちょっと友達に聞いておきますが。

A: Sokka, demo ne ima hora kicchin tarinai kara, te ga tarinai-n-dayo ne. Doushitara ii ka na? Ano, B san to omo-t-teta-n-dakedo naa.

B: Aaa, sou ieba tomodachi wa ryouri ni kyoumi wo motteiru hito wa imasu ga.

A: Honto?

B: Aaa, tomodachi wo shoukai suru koto ga dekiru nara, chotto tomodachi ni *kii-teokimasu ga*.

‘A: Oh, gitu. Tapi anda tahu kan, sekarang di dapur kekurangan tenaga. Sebaiknya bagaimana ya, tadinya saya pikir B san bisa masuk (*shiff*).

B: Oh, ya, untuk itu saya ada teman yang berminat untuk masak.

A: Benarkah?

B: Kalau boleh merekomendasikan teman saya itu, akan saya tanyakan kepada dia. (terjemahan harfiah)’

(JC31-RP2-00190 s.d. 00220)

Bentuk *-teoku*, selain digunakan bersama dengan verba 「聞く/*kiku*」, kerap digunakan pula bersama dengan verba 「見る/*miru*」 「直す/*naosu*」 「チェックする/*chekku suru*」 「言う/*iu*」 yang mengindikasikan ‘tidak segera melakukan’. Namun demikian, menurut Tsuji (2017) *-teoku* mengindikasikan sikap menimbang rasa (配慮/*hairyo*) terhadap orang lain ketika digunakan dalam ucapan instruksi seperti 「準備しておいてください/*jumbishiteoite kudasai*」 yang digunakan dari atas ke bawah karena tidak bernada menyuruh mengerjakan langsung. Dalam hal itu *-teoku* berfungsi sebagai *downgraders* karena memperlembut nuansa perintah.

Terdapat pendapat Tsuji (2017) yang bertentangan dengan pendapat penulis. Tsuji merasa janggal ketika mendengar guru bahasa Tionghoanya yang tinggal di Jepang tidak pernah menjawab 「チェックしておきます/*chekkushi-teokimasu*」, melainkan selalu menjawab 「チェックします/*chekkushi-masu*」 ketika diminta mengecek naskah bahasa Tionghoa. Menurut pendapat penulis ucapan 「チェックします/*chekku shimasu*」 lebih terkesan *polite*, sebab guru bahasa Tionghoa yang posisinya lebih tinggi dari pada orang yang meminta mengecek bahasa Tionghoa, perlu *downgraders* jika ia ingin terkesan *polite*. Penulis berpendapat bahwa Tsuji salah tafsir di mana ia tidak membedakan jarak sosial atas dengan bawah pada penggunaan *-teoku*.

Bentuk *-teoku* yang mengandung makna ‘mengulur waktu’ digunakan sebagai ucapan instruksi dapat mengindikasikan sikap menimbang rasa, asalkan digunakan orang berstatus sosial tinggi terhadap orang yang berstatus sosial lebih rendah, karena ada indikasi ‘tidak perlu segera dilaksanakan’.

Sebaliknya jika bentuk *-teoku* digunakan oleh pihak yang dimintai tolong, akan menimbulkan *impoliteness*. Jika pihak yang dimintai tolong menggunakan 「チェックしておきます/*chekkushiteokimasu*」 berarti ia bermaksud menunjukkan sikap tutur bahwa dirinya lebih berkuasa dari pada pihak meminta tolong seperti dosen pembimbing yang akan mengecek naskah skripsi mahasiswa.

Namun demikian, *-teoku* juga dapat menunjukkan sikap evaluatif menghargai informasi yang diberikan mitra tutur seperti pada (38) mengenai jam operasi pasar malam di Taipei. Ucapan 「覚えておきます/*oboeteokimasu*」 yang bermakna ‘akan saya ingat’ mengindikasikan sikap tutur menghargai informasi penutur, asal ungkapan tersebut digunakan oleh orang yang berstatus sosial lebih tinggi, sebaliknya jika digunakan oleh orang yang berstatus sosial lebih rendah akan terkesan sebagai sikap tutur yang sombong.

Dalam korpus I-JAS, pewawancara menggunakan kata 「覚えておきます/*oboeteokimasu*」 dan 「書いておきます/*kaiteokimasu*」 untuk strategi manajemen *rapport*. Verba 「覚える/*oboeru*」 dan 「書く/*kaku*」 merupakan perbuatan yang dilakukan pada saat ujaran, sehingga tidak ada indikasi mengulur waktu. Sebaliknya jika makna ‘disengaja’ atau ‘diniati’ untuk berbuat sesuatu oleh orang yang berstatus sosial lebih tinggi maka menjadi *upgrader* dalam manajemen *rapport*.

(38) A: あそうですか。(中略) 土日、はやってないんですかね？

B: 土日はあまりやらないですね

A: あんまりやらないんですか。あー、わかりました。

**覚えておきます。**

A: *A soudesu ka. (...) Do-nichi wa yattenai-n-desu ka ne?*

B: *Do-nichi wa amari yaranai desu ne.*

A: *Amari yaranai-n-desu ka. Aa, wakarimashita. Oboe-teoki-masu.*

‘A: Oh, begitu ya. (...) Sabtu-Minggu jarang buka?’

B: Jarang buka, ya, kalau Sabtu-Minggu.

A: Jarang buka yaa. Baik, akan saya ingat. (terjemahan harfiah).’

(JJC45-I-02370 s.d. 02390)

Selain sebagai *upgrader* pada manajemen *rapport*, *-teokimasu* digunakan pula sebagai pemarkah manajemen wacana untuk alih topik seperti pada (39). Ucapan *upgrader* 「覚えておきます/*oboeteokimasu*」 dapat mene-gaskan ucapan terima kasih. Setelah itu langsung beralih ke topik baru. Pada (39) *upgrader* berfungsi sebagai *sinyal* untuk alih topik. Makna itu turunan dari makna kompletif bahwa jika sekali telah diingat maka hasilnya akan dalam keadaan ingat terus.

(39) A: はーじゃ中華街の、あのお店に入って、パイジエージー (料理名) って言えば、通じますかね？

B: そうですね (中略) たぶん広東料理の店しか、ないと思います

A: なるほどねー、わかりました、ちょっと**覚えておきます**、ありがとうございます。はーいでは今度はですね、あのお誕生日のお話をちょっと聞いていきたいんですけど、(後略)

A: *Haa, ja, chuukagai no ano omise ni haite, Baijeejii (nama menu) tte ieba, tsujijimasu ka ne?*

B: *Soudesune. (...) Tabun Kanton ryouri no mise sika nai to omoimasu.*

A: *Naruhodo nee, wakarimashita. Chotto oboe-teoki-masu. Arigatougozaimasu. Haai, dewa, kondo wa desu ne, ano otanjoubi no ohanashi wo chotto kiitekitai-n-desu kedo (...)*

‘A: Oh, kalau begitu, di restoran itu tinggal bilang Baijeejii bisa pesan ya?’

- B: Iya. (...) Mungkin menu itu hanya ada di restoran masakan Kanton.  
A: Oh, begitu ya. Baik, akan saya ingat itu  
(JJC56-I-02990 s.d. 03050)

Selain (39) di atas ungkapan 「覚えておきます / *oboeteokimasu*」 atau 「絶対覚えておきます / *zettai oboeteokimasu*」 kerap digunakan sebagai ucapan menghargai informasi dari responden yaitu *upgrader* dalam manajemen *rapport*. Ungkapan tersebut merupakan *sinyal* untuk alih topik yang kerap digunakan oleh pewawancara dalam data korpus I-JAS.

Bentuk *-teoku* sebagai maksud ujaran perbuatan prosedural (段取り / *dandori*) kerap dinyatakan dalam bentuk seperti *-teokeba* pada (40).

- (40) A: あの急に、私が怪我をしたりね、意識がなくなって寝たきりになった時に、(中略)もうしないでねって今からゆっておけば、彼らも、わかってくれるかな  
B: なるほどねー  
A: っって思ってます  
A: *Ano kyuumi watashi ga kega wo shitari ne, ishiki ga nakunatte netakiri ni natta toki ni, (...) mou enmei shinaide nette ima kara yut-teoke-ba karera mo wakattekereru ka na...*  
B: *Naruhodo ne.*  
A: *tte omottemasu.*  
'A: Emm, untuk jaga-jaga kemungkinan saya cedera atau terbaring dan tidak sadarkan diri untuk selamanya, kalau dari sekarang saya katakana bahwa jika terjadi hal seperti itu jangan kalian minta dokter melakukan tindakan medis hanya untuk menyambung nyawa saya, mungkin mereka akan memahaminya..  
B: Oh, iya ya.  
A: saya pikir seperti itu.  
(JJJ31-I-05980 s.d. 06000)

### Makna Menghindari Ketegasan Jawaban

Penggunaan *-teoku* mengindikasikan sikap tutur menghindari ketegasan jawaban seperti (41) berikut ini. Pada (41) pewawancara B mendengarkan keinginan A (NJS) tentang keinginan tempat huniannya kelak, apakah di kota atau di desa. Hubungan jarak sosial A dengan B setara, karena itu dapat digunakan pemarkah wacana yang menunjukkan sikap tutur ingin menghindari jawaban. Penggunaan *-teoku* sebagai pemarkah manajemen wacana terbatas digunakan pada hubungan jarak sosial setara atau oleh orang yang berstatus sosial tinggi.

- (41) A: 夜になると、こう、涼しい、あの、蛙の声が聞こえてきたりとか、せせらぎが聞こえたり、そういうところで、こう、暮らしたいなーなんていうふうに思うんですが(中略)決められないですね  
B: そうですね、難しいところですかね  
A: すいません、考えておきます  
A: *Yoru ni naru to, kou, suzushii, ano, kaeru no koe ga kikoetekitari toka, seseragi ga kikoetari, souiu tokoro de, kou, kurashitai naa nante iu fuu ni omou-n-desu ga (...) kimerarenai desu ne.*  
B: *Sou desu ka, muzukashii tokoro desu ka ne.*  
A: *Suimasen. Kangae-teoki-masu.*  
A: Saya juga bermimpi tinggal di tempat seperti terdengar suara kodok yang menyejukkan pada malam hari, atau terdengar bunyi air mengalir di sungai kecil. (...) Sulit ya untuk memutuskannya.  
B: Begitu ya, sulit ya memutuskannya.  
A: Maaf, saya pikirkan kan dulu itu.'  
(JJJ57-I-03140 s.d. -03180)

### Makna Sikap Tutur Mengakhiri Topik Pembicaraan Diri Penutur

Penutur A pada (42)/(5) adalah responden NJS. Ia berbicara tentang teman semasa kuliah, tetapi nama universitas bukan informasi penting pada konteks ini, sehingga berkata tanpa menyebutkan nama universitas dengan berkata 「八王子のある大学というふうにしておきますが / *Hachioji no aru daigaku to iu fuuni shiteokimasuga*」. Ungkapan tersebut mengisyaratkan bahwa penutur berniat tidak memberi informasi lebih lanjut terkait topik tersebut. Fungsi ini adalah fungsi 'penanganan' pada Yamamoto (2005) (lihat Gambar 1). Pemarkah wacana ini adalah strategi untuk menepis rasa ingintahu mitra tutur lebih lanjut. Pemarkah ini termasuk pemarkah manajemen wacana untuk mengontrol orientasi wacana seperti pada Fraser (2009).

- (42)/(5) A: (一緒にご飯を食べた友人は)同じ大学だったんですよね。(中略)かれは、八王子の[B: はい]ある大学というふうにしておきますが、そちらで、コースは違うんですけども、まあお昼は一緒に食べるというような感じでしたね  
(I-JAS JJJ37-I 8370)

(Catatan: Cara baca dan terjemahan lihat nomor kalimat (5))

Pada (43) berikut, pewawancara A, setelah panjang lebar menanyakan tentang karate yang ditekuni B, memberi *sinyal* untuk mengakhiri topik yang dimulai oleh A sendiri. Ungkapan 「やめておきますね / *yame-teokimasu ne*」 sebagai pemarkah mengakhiri topik dapat digunakan oleh orang yang berstatus sosial lebih tinggi.



(43) A: 大丈夫、ああそうですか、なんか空手の話ばかりになりそうなので、ちょっとやめておきますね。えーっと、日本語を勉強するきっかけは、その空手のアニメ、漫画を読んでからですか？

B: はい。

A: *Daijoubu, aa soudesu ka. Nanka karate no hanashi bakari ni narisou nano de, chotto yamete-okimasu ne. Etto, Nihongo wo benyousuru kikkake wa, sono karate no anime, manga wo yonde kara desuka?*

B: *Haai.*

'A: Tidak apa-apa?, oh begitu. Tapi jangan sampai kita bicara tentang karate melulu, kita berhenti saja dulu ya. Emmm, yang menjadi pemicu untuk mulai belajar bahasa Jepang karena nonton anime karate membaca manga itu?

B: Iyaa.'

(TTH27-I-01010 s.d 01020)

Dengan demikian *-teoku* sebagai pemarkah manajemen wacana untuk mengakhiri topik seperti pada (42) dan (43) terbatas digunakan pada hubungan jarak sosial setara atau oleh orang yang berstatus sosial tinggi. Demikian pula, pemarkah alih topik tersebut hanya tepat digunakan untuk mengakhiri topik yang dimulai pihak penutur, dan akan menjadi *impolite* jika digunakan untuk mengakhiri topik yang dimulai mitra tutur.

## SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menjelaskan fungsi indikatif pada kedua bentuk semiaspektual bahasa Jepang, yaitu *-teshimau* dan *-teoku*. Makna indikatif tersebut adalah makna emosional dan makna evaluatif yang merupakan makna derivasi dari makna kompletif. Penelitian ini meneliti fungsi makna indikatif tersebut sebagai fungsi pemarkah wacana. Pemarkah wacana membantu penutur menyampaikan informasi tanpa memengaruhi makna semantis kalimat agar mitra tutur mengerti isi informasinya secara efektif. Informasi yang tersampaikan melalui *-teshimau* dan *-teoku* adalah makna maksud tuturan terkait sikap mental dan sikap tutur penutur.

Makna sikap mental dan sikap tutur terlihat variatif tergantung konteks situasi ujaran, terutama faktor jarak sosial di antara penutur dengan mitra tutur. Penelitian ini menggunakan data wacana dialog wawancara pada korpus I-JAS dimana terdapat jarak sosial tertentu di antara pewawancara dengan responden, seperti hubungan atas dengan bawah atau derajat hubungan keakraban. Jarak sosial seperti itu dapat memengaruhi efektivitas atau ketepatan penggunaan pemarkah wacana *downgraders* atau *upgraders* sebagai strategi manajemen *rapport*.

Selama ini belum pernah ada yang meneliti fungsi manajemen *rapport* pada kedua bentuk ini.

Selain fungsi manajemen *rapport*, *-teshimau* dan *-teoku* berfungsi pula sebagai pemarkah manajemen wacana untuk mengontrol orientasi wacana, khususnya sebagai pemarkah alih topik. Bentuk *-teshimau* dan *-teoku* adalah *subsidiary verb* yang secara sintaktis merupakan unsur yang terdapat di bagian predikat. Penelitian ini meneliti fungsi kedua bentuk tersebut sebagai pemarkah untuk mengakhiri topik sebelum dilanjutkan ke topik baru. Pada bidang penelitian pemarkah alih topik, selama ini belum pernah terdapat penelitian yang meneliti unsur *subsidiary verb* sebagai pemarkah alih topik.

Di antara fungsi manajemen *rapport* dengan fungsi alih topik terdapat hubungan erat, karena untuk mengakhiri topik perlu menciptakan suasana kondusif dengan menunjukkan sikap *modesty*, menghargai informasi mitra tutur, membuat suasana akrab dan menjaga *politeness*. Hal ini dapat dilihat pada *-teshimau* yang berfungsi sebagai *downgraders* maupun sebagai *upgraders*, karena *-teshimau* pada umumnya menjadi *sinyal* bahwa penutur ingin mengakhiri pembicaraan dari pihak mitra tutur. Fungsi pemarkah alih topik tersebut pada data yang diteliti keseluruhannya digunakan oleh pihak pewawancara sebagai pihak yang mengontrol orientasi wawancaranya. Fungsi alih topik tersebut digunakan untuk mengakhiri topik pembicaraan yang sedang berlangsung, yaitu topik pembicaraan orang lain, meskipun topik tersebut diawali oleh penutur sendiri. Pemarkah ini tidak layak digunakan terhadap topik yang diawali orang lain karena jika terjadi hal seperti itu akan menjadi *impolite*.

Penggunaan pemarkah wacana *-teoku* perlu kehati-hatian dalam hal konteks jarak sosial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sikap tutur dan sikap mental yang dinyatakan *-teoku* dapat diinterpretasikan sebagai sikap yang *impolite* jika digunakan oleh penutur yang berstatus sosial di bawah terhadap mitra tutur di atas, sedangkan sikap tutur diinterpretasikan sebagai sikap yang kurang serius atau sombong jika digunakan oleh penutur yang berstatus sosial lebih tinggi dari pada mitra tutur.

Dalam penggunaan *-teoku* sebagai *upgraders* maupun *downgraders* penting memerhatikan jarak sosial antara penutur dengan mitra tutur yang setara atau status penutur lebih tinggi dari pada mitra tutur. Pemarkah *-teoku* berfungsi pula sebagai pemarkah alih topik untuk mengakhiri topik sebelum melanjutkan ke topik berikutnya. Fungsi ini tepat digunakan oleh penutur untuk mengakhiri topik yang tengah berlangsung di mana topik tersebut dimulai pihak penutur sendiri.

Wacana dialog objek penelitian ini adalah wacana

dialog jenis wawancara. Responden wawancara adalah NNS dan NJS. Jika respondennya pembelajar bahasa Jepang, kemungkinan terdapat hubungan jarak sosial dengan pewawancara. Mengenai penggunaan pemarkah wacana terlihat perbedaan yang jelas di antara NJS dengan NNS, yaitu penutur NJS menggunakan strategi manajemen *rappor*t dengan tujuan mengalih topik, sedangkan penutur NNS sebagian besar menggunakan makna aspek dan makna evaluatif, dan jarang menggunakan pemarkah sikap tutur dan sikap mental sebagai *resource* manajemen *rappor*t. Telah diketahui bahwa dalam bahasa Jepang terdapat banyak pemarkah alih topik. Karena itu untuk menghindari miskomunikasi atau friksi komunikasi pembelajar bahasa Jepang perlu dibekali dengan pemahaman mengenai fungsi pemarkah wacana bahasa Jepang.

## REFERENSI

- Bybee, J., Perkins, R., & Pagliuca, W. (1994) *The Evolution of Grammar: Tense, Aspect, and Modality in The Languages of The World*. Chicago and London: The University of Chicago Press.
- Chen, X. (陳相州). (2008). 「日本語会話データに見られる対比談話標識の使用実態」『言葉と文化 (9)』 pp.237-252. 名古屋大学大学院国際言語文化研究科 日本語文化専攻
- Chou, Y. (張又華). (2011). 「主観的・間主観的意味の発生をめぐって：日本語アスペクト形式「テシマウ」「チャウ」を例に」『言語科学論集』17. pp.131-142. 京都大学大学院人間・環境学研究科言語科学講 <https://doi.org/10.14989/155035>
- Fraser, B. (2009). Topic Orientation Markers. *Journal of Pragmatics*, 41, 892-898.
- Hanamura, H. (2014). 「日本語の雑談会話における話題転換研究の方法：話題転換はどこで行われ、どう分類されるか」『言語文化学研究. 言語情報編』9. 大阪府立大学人間社会学部言語文化学科, pp.71-99. <http://doi.org/10.24729/00002719>
- Hanamura, H. (2015a). 「日本語の会話における話題転換研究の概観：日本語教育に生かすための研究をめざして」『言語文化学研究 言語情報編』10. 大阪府立大学人間社会学部言語文化学科. pp.65 - 102. Diakses dari [https://opera.repo.nii.ac.jp/?action=repository\\_uri&item\\_id=2720&file\\_id=19&file\\_no=1](https://opera.repo.nii.ac.jp/?action=repository_uri&item_id=2720&file_id=19&file_no=1)
- Hanamura, H. (2015b). 「日本語の会話における話題転換表現：新出型・再開型・前提提示型という話題転換の型による使いわけ」『社会言語科学』18(1), pp. 75 - 92. [https://doi.org/10.19024/jajls.18.1\\_75](https://doi.org/10.19024/jajls.18.1_75)
- Hirose, K. (廣瀬浩三). (2012). 「談話標識を巡って」. 『島根大学外国語教育センタージャーナル』(7), 1-28. 島根大学外国語教育センター.
- Huang, L. (黄麗). (2015). 『「てしまう」とその縮約形「ちゃう」の研究：評価的意味を中心に』(桜美林大学修士論文)
- Isshiki, M. (一色舞子). (2011). 「日本語の補助動詞『てしまう』の文法化：主観化、間主観化を中心に」『日本研究』Vol.15. 高麗大学日本研究センター, pp.201-221. Diakses dari <http://hdl.handle.net/2115/45277>
- Kanda, Y. (神田靖子). (2004). 「ラポール維持管理のストラテジー：交渉場面における「格下げ表現」」『同志社大学留学生別科紀要』4号, pp.41-58. <http://doi.org/10.14988/pa.2017.0000013904>
- Keum, J. (琴鍾愛). (2005). 「日本語方言における談話標識の出現傾向：東京方言、大阪方言、仙台方言の比較 (Patterning of Discourse Markers in Japanese Dialects: Comparison of Tokyo, Osaka and Sendai Dialects)」『日本語の研究』第1巻2号. The Society of Japanese Linguistics. Diakses dari [https://www.jstage.jst.go.jp/article/nihongonokenkyu/1/2/1\\_KJ00004553246/\\_pdf/-char/ja](https://www.jstage.jst.go.jp/article/nihongonokenkyu/1/2/1_KJ00004553246/_pdf/-char/ja)
- Kinsui, S. (金水敏). (2000). 「時の表現」『時・否定と取り立て』日本語の文法2. 岩波書店.
- Kinsui, S. (金水敏). (2003). 「文脈の結果状態に基づく日本語助動詞の意味記述」『柴谷方良先生還暦記念論文集』(仮題：2003年刊行予定). Preprint. Diakses dari <http://www.let.osaka.ac.jp/~kinsui/ronbun/ron03/kin03.pdf>.
- Kondo, Y. (近藤優美子). (2016). 「テシマウの使用制約：なぜ『目的地に到着してしまいました』とカーナビは言わないのか」『日本語教育』16号. [https://doi.org/10.20721/nihongokyoiku.164.2016\\_50](https://doi.org/10.20721/nihongokyoiku.164.2016_50)
- Kudo, M. (工藤真由美). (1995). 『アスペクト・テンス体系とテキスト：現代日本語の時間の表現』ひつじ書房.
- Miyabe, M. (2018). 「シテシマウの基本的な意味とテキスト的な意味とのかかわり」『人文・自然研究』第12号. 一橋大学. pp.52-69. Diakses dari <http://hermes-ir.lib.hit-u.ac.jp/hermes/ir/re/29096/jinbun0001200520.pdf>.
- Schiffrin, D. (1987). *Discourse Markers*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Spencer-Oatey, H. (2000). *Culturally Speaking*. London: Continuum.
- Takahara, O. (高原脩). (2003). 「談話標識」『応用言語学事典』研究社. pp.280-281.
- Tanaka, N. (田中奈緒美). (2015). 「話題転換時における談話標識の使用に関する日中比較」『島根大学外国語教育センタージャーナル』10巻. pp.131-141. 島根大学外国語教育センター. (<https://ir.lib.shimane-u.ac.jp/files/public/3/31504/20170425035311836/e002010009.pdf>)
- Tanaka, N. (田中奈緒美). (2018). 「談話理解の視点から見た話題開始のための談話標識の分類」『日本語教育』170号. pp.130-137. 日本語教育学. Diakses dari <https://www>.

- jstage.jst.go.jp/article/nihongokyoiku/170/0/170\_130/\_pdf/-char/ja
- Taniguchi, S. (谷口秀治). (2000). 『～ておく』に関する一考察 —終結性を持つ用法を中心に— 『日本語教育』 104号. 1-9. 日本語教育学会.
- Tsuji, S. (辻周吾). (2017). 「補助動詞『～ておく』に関する一考察：対人配慮の視点から」 『日本学研究』 第2号(2). 国際言語文化学会. pp.21-40.
- Ueda, S. (植田志穂). (2017). 「テオクの性質と日本語教育における提出法」 『日本語・日本文化研究』 27. 大阪大学. pp.204-215. Diakses dari <http://hdl.handle.net/11094/69229>.
- Xu, L. (許臨揚). (2015). 『認知言語学的な観点から見た日本語の「完了」アスペクトの形式』 (名古屋大学博士論文)
- Yamamoto, H. (山本裕子). (2005). 「～ておく」の意味機能について」 『名古屋女子大学 紀要』 51 (人・社). pp.207-218.
- Yang, H. (楊虹). (2005). 「中日接触場面の話題転換：中国語母語話者に注目して」 『言語文化と日本語教育』 30号. お茶の水女子大学日本言語文化学会. Diakses dari [http://purl.org/coar/resource\\_type/c\\_6501](http://purl.org/coar/resource_type/c_6501)

#### Korpus

I-JAS International Corpus of Japanese as a Second Language. Ninjal.

#### Media Massa Elektronik

- スポニチ (<https://www.sponichi.co.jp/sports/news/2021/02/04/kiji/20210204s00048000572000c.html>)
- 現代ビジネス (<https://gendai.ismedia.jp/articles/-/79942?page=5>) 2021—2—4

## CATATAN

1. Bentuk pola semiaspektual selain *-teshimau* dan *-teoku* terdapat bentuk *-tearu*, *-tekuru*, dan *-teiku*. Istilah semiaspektual (準アスペクト/*jun asupekuto*) digunakan karena bentuk pola tersebut tidak dapat digunakan untuk semua jenis verba, dan karena terdapat pula makna gramatikal lain selain makna aspek.
2. Makna aspek 完了 (*kanryou*) pada makalah ini disebut sebagai aspek kompletif mengacu pada definisi kerja pada Bybee, Perkins, dan Pagliuca (1994), yaitu *melakukan sesuatu secara menyeluruh sampai selesai* (1994, hal. 54, hal. 318). Dalam bahasa Jepang terdapat istilah aspek 完成相 (*kansesishou*) (lihat Kudo, 1995) yang dalam bahasa Inggris disebut perfektif (*perfective*). Perfektif kerap disebut juga dengan 完了相 (*kansesishou*). Pada makalah ini istilah 完了 (*kansei*)(相) (*sou*) digunakan untuk makna kompletif

pada bentuk pola semiaspektual *-teshimau* dan *-teoku* dengan alasan seperti berikut.

- (i) Perfektif adalah aspek yang memandang suatu peristiwa sebagai sesuatu yang utuh. Makna perfektif tidak langsung terkait dengan makna selesai.
  - (ii) Perfektif bahasa Jepang dinyatakan dengan bentuk gramatikal morfologis, yaitu *-ru/-ta* yang berposisi dalam makna taklampau dengan makna lampau. Perfektif bahasa Jepang berposisi dengan imperfektif (makna keberlangsungan) yang dinyatakan dengan bentuk morfologis *-teiru*.
3. Pada umumnya materi pelajaran kedua bentuk terbatas pada level N4. Pada buku 『学ぼうにほんご 初級2/Manabou Nihongo Shokyuu 2』 -bentuk *-teshimau* dan *-teoku* diajarkan pada pelajaran 27. Bentuk *-teshimau* kembali muncul secara singkat pada buku ajar yang sama dengan level pramadya (初中級/*shochuukyuu*) halaman 114 sebagai bentuk yang menyatakan makna 残念 (*zannen*). Buku-buku lain seperti 『みんなの日本語 /*Minna no Nihongo*』 atau 『まるごと /*Marugoto*』 pun diajarkan pada level pemula.
  4. 補助動詞 (*hojodoushi*) lainnya seperti *-teoku*, *-temiru*, dan *-tearu* pun berfungsi sebagai pemarkah wacana untuk menambahkan informasi maksud ujaran pada verba yang kemungkinan membawa efek negatif dalam komunikasi interpersonal.

Sebagai contoh penggunaan *-temiru* yang kemungkinan dianggap *impolite* karena digunakan B terhadap A yang status sosialnya lebih tinggi:

A: 原稿のチェックが終わりましたので、確認してください。

B: はい、わかりました。見てみます。

A: *Genkou no chekku ga owarimashita no de, kakunin shite kudasai.*

B: *Hai wakarimashita. Mitemimasu.*

‘A: Saya sudah selesai mengecek naskahnya. Tolong konfirmasinya.

B: Baik. Akan saya melihatnya (terjemahan harfiah)’

Pendapat Kinsui (2003, hal. 31) dapat dijadikan acuan untuk menjelaskan alasan penggunaan *-temimasu* di atas adalah *impoliteness*. Kinsui berpendapat bahwa 「動作主は動作の結果を評価しなければならぬので、動作主が評価できない事態に陥るような動作は適しない / *dousanushi wa dousa no kekka o hyouka shinakereba naranainode, dousanushi ga hyouka dekinai jitai ni ochiru youna dousa wa tekishinai*」 ‘pelaku perbuatan harus menilai hasil perbuatan. Karena itu *-temiru* tidak

- tepat digunakan pada kasus di mana terdapat kemungkinan pelaku perbuatan tidak dapat menilai baik atau tidak tentang hasilnya.' Atas alasan seperti tersebut di atas, 「見てみます / *mitemimasu* 」 tidak tepat digunakan untuk mengecek hasil kerja orang yang berstatus sosial lebih tinggi.
5. Aspek perfek / *perfect* (パーフェクト / *paafekuto*) atau disebut juga aspek anterior memberi *sinyal* bahwa situasi yang terjadi sebelum waktu referensi masih relevan dengan situasi pada waktu referensi (Bybee, Perkins, & Pagliuca, 1994, hal. 54).
  6. Pada penelitian ini tidak membedakan makna indikatif di antara bentuk *-teshimau* dengan bentuk singkat *-chau*. Dalam penjelasan umum seperti oleh Kinsui (2000) dan lain-lain makna kedua bentuk tidak dibedakan.
  7. Taniguchi Shuji (谷口秀治) (2000)『『～ておく』に関する一考察 –終結性を持つ用法を中心に–』『日本語教育』104号. 1-9. 日本語教育学会.
  8. Kinsui (2000, hal. 65)
  9. Kinsui (2000, hal. 67)
  10. Penggunaan seperti ini terdapat pada data *meeting* pekerjaan NJS korpus CEJC (日本語日常会話コーパス モニター公開版)



***Kuchiguse* in the Nintendo Switch Console Game  
Study of Onomatopoeic in “*Atsumare: Doubutsu no Mori*”**

Firdhani Resha, Dian Bayu Firmansyah\*, Eko Kurniawan

*Jurusan Bahasa & Sastra Asia Timur, Program Studi Sastra Jepang, Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto Indonesia*

[\\*dbayuf@unsoed.ac.id](mailto:*dbayuf@unsoed.ac.id)

**ABSTRACT**

This research aims to describe and classify Japanese onomatopoeia, which appear in the form of *kuchiguse* from animal characters in the *Atsumare: Doubutsu no Mori* console game. The method used is a qualitative descriptive research method with data collection techniques is the observation note technique. Based on the results of this research, it can be concluded that the onomatopoeic *kuchiguse* that appears the most is based on characters onomatopoeic found 62 *kuchiguse* originating from onomatopoeia followed by *giyougo*, *gijougo*, *giseigo*, *giongo*, and *gitaigo*. Each animal pronounces onomatopoeia like *Sacchi* pronouncing *giseigo* onomatopoeia, *Meruborun* pronouncing *giongo* onomatopoeia, and *Andesu* pronouncing *gitaigo* onomatopoeia. The spoken *kuchiguse* can be derived from onomatopoeia and the spoken onomatopoeia by the animal characters has no meaning to the sentence previously spoken. The use of onomatopoeia of *kuchiguse* as vocabulary in *Atsumare: Doubutsu no Mori* is another variation of idiolect.

**KEYWORDS**

*Kuchiguse*; Onomatopoeia; *Doubutsu no Mori*

**ARTICLE INFO**

*First received: 17 February 2021*

*Final proof accepted: 28 May 2021*

*Available online: 30 June 2021*

**PENDAHULUAN**

Manusia sebagai makhluk sosial menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan rekannya maupun dengan lingkungan masyarakat. Menurut Keraf (1984) bahasa adalah alat komunikasi antar masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Seiring dengan perkembangan bahasa, banyak pula kata yang muncul dari peniruan bunyi dari suatu objek. Objek-objek yang dimaksud disini berupa bunyi binatang, bunyi alam seperti suara rintikan hujan,

dsb, yang umumnya dikenal dengan istilah onomatope dalam linguistik.

Ullmann (1964) menjelaskan bahwa onomatope berasal dari Bahasa Yunani yaitu *onoma* dan *poieō*. Konsep ini berupa sintesis dari kata Yunani *onoma* (=nama) dan *poieō* (= “saya buat” atau “saya lakukan”) sehingga artinya adalah “pembuatan nama” atau “menamai sebagaimana bunyinya”. Menurut Pratama (2019), sebagian besar onomatope dalam bahasa Jepang termasuk ke dalam *fukushi* atau adverbial. *Fukushi* adalah kata-kata yang menerangkan kata

kerja, kata sifat, dan adverbial lainnya, tidak dapat berubah, dan berfungsi menyatakan keadaan atau derajat suatu aktifitas, suasana, atau perasaan pembicara. Dengan kata lain onomatope adalah kata yang dihasilkan dari tiruan bunyi objeknya secara langsung.

Penelitian ini meneliti tentang onomatope dalam *game* konsol *Atsumare: Doubutsu no Mori*. Dalam permainan ini terdapat variasi onomatope yang terdapat sebagai *kuchiguse* yang dituturkan oleh tokoh binatang. Apabila penutur asli bahasa Jepang memainkan *video game* ini, maka sebagian besar mereka akan mengerti arti onomatope yang dituturkan masing-masing karakter. Akan tetapi apabila bukan penutur asli bahasa Jepang, maka diperlukan pemahaman untuk mengetahui arti dari onomatope yang disampaikan.

*Game* Konsol *Nintendo Switch: Atsumare: Doubutsu no Mori* terjual 22.4 juta unit diseluruh dunia, 5 juta unit terjual di Jepang dalam tiga bulan semenjak perilisan pada bulan Maret 2020 (<https://www.statista.com/>). Hal ini menempatkan *video game* ini menempati urutan ke dua dalam *best-selling Nintendo Switch game*. Dengan banyaknya pengguna atau pemain yang memainkan permainan ini maka penulis menganalisis onomatope yang ada pada *kuchiguse* dalam *Nintendo Switch: Atsumare: Doubutsu no Mori*. Layaknya masyarakat pada umumnya, *game* konsol *Nintendo Switch: Atsumare: Doubutsu no Mori* pun, memiliki aspek bahasa dan kemasyarakatan di dalamnya. Dalam permainan ini kita sebagai tokoh utama yang berperan untuk membangun atau menghidupkan pulau terpencil. Di dalam pulau tersebut diharuskan untuk membangun sebuah masyarakat/komunitas yang mana didalam komunitas tersebut kita diharuskan untuk berkomunikasi agar dapat mencapai suatu tujuan (*goal*) dalam permainan ini. Dalam komunikasi tersebut didalamnya terdapat variasi bahasa dari masing-masing penghuni pulau.

Berikut adalah contoh penggalan dialog yang terdapat onomatope bahasa Jepang dalam permainan *Nintendo Switch: Atsumare: Doubutsu no Mori*.

Kyarameru : わたしに何かご用事ですか？ワン  
*Watashi ni nanika go youji desuka? Wan*  
Kiranya ada perlu apakah dengan saya?  
Wan

Pada penggalan dialog diatas, terdapat onomatope yang terkandung didalamnya. Onomatope tersebut yaitu “wan”. “wan”

merupakan *kuchiguse* dari karakter tersebut yang mana karakter tersebut di dalam permainan merupakan seekor anjing, maka jika diartikan, “wan” itu merupakan bentuk singkatan dari onomatope “wanwan”. “Wanwan” merupakan onomatope yang digunakan untuk menyebut anjing, termasuk pada jenis *giseigo* yaitu kata-kata yang menunjukkan suara makhluk hidup.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis bertujuan untuk mengidentifikasi variasi dan arti dari onomatope dalam *kuchiguse* yang dituturkan tokoh binatang pada *Nintendo Switch: Atsumare: Doubutsu no Mori*.

Penelitian mengenai *kuchiguse* berupa analisis semantis dalam onomatope bahasa Jepang belum banyak ditemukan penelitiannya, sebagian besar hanya menganalisis lingkup makna onomatope dalam kalimat itu sendiri. Penelitian dalam ruang lingkup onomatope tersebut bisa digunakan sebagai tinjauan pustaka dalam penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Supangat (2015) bertujuan untuk mengetahui analisis kontrastif pada bahasa Jepang dan bahasa Jawa, yang merupakan penelitian jenis deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu bahwa onomatope dalam bahasa Jepang dan bahasa Jawa memiliki klasifikasi yang sama untuk onomatope yang maknanya menerangkan tiruan bunyi benda, fenomena alam, pergerakan benda, dan kesehatan manusia. Terdapat juga perbedaan antara onomatope dalam bahasa Jepang dan bahasa Jawa, diantaranya yaitu onomatope bahasa Jepang tidak memiliki klasifikasi yang digunakan untuk penamaan hewan berdasarkan bunyi yang ditimbulkan, seperti yang dimiliki onomatope bahasa Jawa. Pada bahasa Jepang, antara onomatope yang digunakan untuk menunjukkan keadaan benda mati dan keadaan makhluk hidup memiliki klasifikasi terpisah, sedangkan dalam bahasa Jawa bergabung menjadi satu klasifikasi.

Selanjutnya penelitian oleh Pratama (2019) bertujuan untuk menganalisis bentuk dan makna onomatope pada video lagu anak-anak bahasa Jepang dengan analisis dilakukan berdasarkan teori semantik, onomatope Jepang, bentuk onomatope Jepang dan klasifikasi makna onomatope Jepang. Metode penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan dan teknik catat. Pada data terdapat beberapa bentuk onomatope yaitu kata dasar, pemajemukan morfem (*hanpukukei*), pemadatan suara (*sukuon*), penasalan suara (*haneruon*) dan pemanjangan suara (*chou'on*). Juga terdapat 6 macam klasifikasi berdasarkan gambaran makna antara lain tiruan

bunyi benda, suara binatang, suara manusia, pergerakan benda, aktivitas atau pergerakan manusia, dan keadaan hati perasaan manusia.

Penelitian oleh Purwani, Suartini, dan Adnyani (2020) mendeskripsikan jenis onomatope yang terdapat dalam dongeng bahasa Jepang, dengan subjek penelitian adalah 3 dongeng bahasa Jepang karya Hirata Shogo, yaitu *Omusubi Kororin*, *Tsuru no On'gaeshi*, dan *Issunboushi*. Penelitian ini merupakan penelitian jenis deskriptif kualitatif dengan pengolahan data menggunakan kartu data. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukan 35 data onomatope, tetapi tidak ditemukan *gijougo* dalam subjek data.

Oktarina (2019) meneliti tentang salah satu bagian dari onomatope bahasa Jepang, yaitu *giongo*, yang terdiri dari *giseigo*, kata yang menunjukkan suara makhluk hidup, dan *giongo* kata yang menunjukkan benda mati, yang terdapat dalam 15 chapter webtoon *Ikemen Sugite*. Penelitian ini menggunakan kajian pragmatik, khususnya konteks penggunaan kata, dan berdasarkan analisis yang telah dilakukan terdapat 10 kata *giseigo*, dan 10 kata *giongo*.

Qory'ah, Savira, dan Inderasari (2019) mendeskripsikan fenomena variasi bahasa *indoglish* dan idiolek pada *public figure Girl Squad* di media sosial Instagram. Penelitian ini merupakan penelitian jenis kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini berupa caption atau ungkapan tulis di unggahan Instagram anggota *Girls Squad* dengan sumber data diperoleh dari media sosial Instagram milik publik figur anggota *Girls Squad*. Pada penelitian ini disimpulkan bahwa adanya fenomena *indoglish* yang terjadi pada ungkapan tulisan di Instagram publik figur *Girls Squad*.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dijadikan tinjauan pustaka dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa banyak penelitian yang meneliti tentang onomatope, akan tetapi belum ada yang mengkaji tentang onomatope yang muncul dalam *kuchiguse* dalam *game* konsol. Salah satu alasan menggunakan *game* dalam penelitian ini adalah mengingat tidak sedikitnya pembelajar Bahasa Jepang yang menjadikan media belajar untuk pengetahuan kosakata Bahasa Jepang melalui media *game*. Sehingga dirasakan penting untuk mengkaji lebih dalam mengenai penggunaan onomatope dalam sebuah *game* konsol, untuk membantu pemahaman pembelajar bahasa Jepang pada umumnya mengenai onomatope bahasa Jepang. Sehingga penelitian ini

mengangkat fokus objek penelitian yaitu *kuchiguse* dalam *game* konsol *Nintendo switch* dengan kajian semantis onomatope pada permainan *Atsumare: Doubutsu no Mori*.

## LANDASAN TEORI

### Semantik

Semantik merupakan salah satu cabang linguistik yang mengkaji tentang makna. Dalam berkomunikasi, semantik mempunyai peranan penting karena tujuan dari komunikasi tidak lain adalah untuk menyampaikan makna. Chaer (2009) mendefinisikan semantik sebagai istilah yang digunakan untuk bidang linguistik yang mempelajari hubungan antara tanda-tanda linguistik dengan hal-hal yang ditandainya, yang disebut makna atau arti.

Muliastuti dan Chaer (2007) menyebutkan bahwa kata semantik dalam bahasa Indonesia (*semantics*) diturunkan dari kata bahasa Yunani Kuno *sema* (bentuk: nominal) yang berarti "tanda" atau "lambang". Bentuk verbalnya adalah *semaino* yang berarti "menandai" atau "melambangkan", yang dimaksud dengan tanda atau lambang di sini sebagai padanan kata "sema" itu adalah tanda linguistik (*signe linguistique*). Sudah disebutkan bahwa tanda linguistik itu terdiri dari komponen penanda (*signifie*) yang berwujud bunyi, dan komponen petanda (*signifie*) yang berwujud konsep atau makna.

Kushartanti (2005) menyebutkan bahwa makna tanda bahasa adalah kaitan antara konsep dan tanda bahasa yang melambangkannya. Semantik dalam bahasa Jepang dikenal dengan istilah *imiron*. Izuru (1998, hal. 166) menjelaskan pengertian *imiron* sebagai "Bagian dari ilmu bahasa yang secara historis dan psikologis meneliti makna kata, makna morfem, dan perubahan makna.". Berdasarkan definisi ini, dapat disimpulkan bahwa semantik merupakan cabang linguistik yang mempelajari tentang makna.

### Kuchiguse

Kerap kali dijumpai dalam film, *anime*, maupun drama setiap tokoh memiliki gaya bahasa tersendiri yang berfungsi untuk menonjolkan salah satu karakter/tokoh agar karakter/tokoh tersebut

mudah diingat oleh penonton yang menikmatinya sehingga meninggalkan kesan yang tidak dapat dilupakan. Dalam penggunaan kosakata/gaya bahasa inilah penonton yang menikmatinya pun dituntut atau setidaknya diharapkan untuk mengerti apa yang dimaksudkan oleh penutur dalam karya sastra baik film, *anime*, maupun drama.

Keraf (2006) menjelaskan bahwa setiap orang dituntut untuk menguasai banyak gagasan dan luas kosakata agar apa yang diungkapkan dalam kegiatan komunikasi bisa efektif dan dapat dipahami atau diterima oleh orang lain. Selain itu juga Keraf (2006) mengungkapkan bahwa gaya bahasa adalah cara mengungkapkan pikiran melalui bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian penulis (pemakai bahasa). Sebuah gaya bahasa yang baik harus mengandung tiga unsur berikut: kejujuran, sopan santun, dan menarik.

Setiap orang memiliki kosakata favorit yang diucapkan dalam komunikasi sehari-hari, atau dengan kata lain mempunyai kebiasaan dalam berkomunikasi. Bagi sebagian orang mungkin mempunyai kosakata favorit atau sering mengucapkan kata “maaf”, hal ini didasarkan karena orang tersebut menghormati orang lain dan juga ramah terhadap orang lain. Menurut Zhou (2015), kosakata favorit ialah salah satu bagian dari kosakata berfrekuensi tinggi. Perhitungan kosakata berfrekuensi tinggi tidak hanya digunakan untuk mengetahui status psikologis seseorang, tetapi juga digunakan untuk pemrosesan bahasa alami, dan studi bahasa.

*Kuchiguse* atau kosakata favorit adalah kosakata yang sering atau banyak diucapkan oleh penutur dalam komunikasi sehari-harinya. “*Kuchiguse*” dapat membantu seseorang untuk mengetahui kepribadian/psikologis orang lain. Sebagai contoh, ketika dua orang sedang berbicara, jika salah satunya selalu mengatakan “たしかに” (*tashikani*), dapat berarti bahwa orang tersebut sangat mengerti apa yang dibicarakan oleh lawan bicaranya tetapi sebenarnya dia tidak tertarik dengan topik yang mereka bicarakan dan ingin segera mengakhiri topik tersebut.

## Onomatope

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang kaya akan onomatope dan masyarakat Jepang sering menggunakan onomatope dalam kehidupan

sehari-hari sebagai kata-kata yang mengakrabkan (Hinata, 1991). Onomatope terdapat dalam semua bahasa, terutama bahasa Jepang yang sangat sering menggunakan onomatope dalam percakapan sehari-hari (Yamamoto, 1993). Onomatope juga digunakan untuk memperkenalkan nama benda kepada anak-anak (Tanaka, 1990). Misalnya menyebut burung kecil dengan *chunchun*, anjing disebut *wanwan*, halilintar disebut *gorogoro*, dsb. Selain itu, onomatope juga terdapat dalam novel, buku bacaan anak, majalah, iklan, dan koran, karena sifat onomatope yang singkat dan kuat serta mengesankan sesuatu tampak lebih hidup (Chang, 1990).

Yang disebut dengan onomatope dalam bahasa Jepang merupakan penggabungan dari *giongo* (*giseigo*) dan *gitaigo* (Sudjianto & Dahidi, 2004). *Giongo* atau yang sering disebut onomatope yang merupakan tiruan bunyi. Sedangkan, *gitaigo* adalah mimesis yang lebih mengarah pada tampilan luar atau psikologis dibandingkan suara (Hiroko, 1993). Dari dua bagian tersebut onomatope bisa dibagi lagi menjadi lima bagian dasar, namun tidak menutup kemungkinan bahwa satu onomatope masuk ke dalam lebih dari jenis satu onomatope. Adapun lima jenis onomatope tersebut yaitu:

1. *Giseigo* (kata-kata yang menunjukkan suara makhluk hidup).  
Contoh:  
にやにゃん *nyannyan* (suara kucing),  
わんわん *wanwan* (suara anjing),  
ピヨピヨ *piyopiyo* (suara anak ayam).
2. *Giongo* (kata-kata yang menunjukkan bunyi dari benda).  
Contoh:  
ざーざー *zaazaa* (suara hujan lebat),  
ビュービュー *byuubyuu* (suara angin kencang),  
サラサラ *sarasara* (suara daun bersentuhan).
3. *Gitaigo* (kata-kata yang menunjukkan keadaan benda mati).  
Contoh:  
コトコト *kotokoto* (suara rebusan sup)  
つるつる *tsurutsuru* (suara permukaan halus)
4. *Giyougo* (kata-kata yang menunjukkan keadaan makhluk hidup dan juga pergerakan).  
Contoh:  
ふらふら *furafura* (keadaan tubuh terhuyung-huyung),  
ゴロゴロ *gorogoro* (keadaan tubuh berguling-guling di kasur).



5. *Gijougo* (kata-kata yang digunakan untuk menggambarkan perasaan manusia).

Contoh:

わくわく *wakuwaku* (perasaan gembira atas sesuatu yang sedang ditunggu),

がっかり *gakkari* (perasaan putus asa), iraira (perasaan tidak nyaman dan gugup).

## Idiolek

Jika membandingkan bahasa seseorang dan seseorang lainnya, maka akan tampak keistimewaan yang tidak sama dengan yang lainnya meskipun berasal dari masyarakat bahasa yang sama, atau dengan kata lain setiap orang memiliki kekhasannya masing-masing yang unik. Pengertian idiolek menurut Suwito (2003) adalah bahwa setiap penutur memiliki sifat-sifat khas yang tidak dimiliki oleh penutur lain. Sifat ini disebabkan oleh faktor fisik dan faktor psikis. Sifat khas yang disebabkan oleh faktor fisik misalnya perbedaan bentuk atau kualitas alat-alat penuturnya, seperti mulut, bibir, gigi, lidah, dan sebagainya. Sedangkan sifat khas yang disebabkan oleh faktor psikis biasanya disebabkan oleh perbedaan watak, intelegensi dan sikap mental lainnya.

Kridalaksana (1982) menyebutkan bahwa idiolek adalah keseluruhan ujaran seseorang pembicara pada suatu saat yang dipergunakan untuk berinteraksi dengan orang lain. Sedangkan menurut Chaer (1994), idiolek adalah variasi bahasa yang bersifat perseorangan. Menurut konsep idiolek, setiap orang mempunyai variasi bahasanya atau idioleknnya masing-masing. Variasi idiolek ini berkenaan dengan “warna” suara, pilihan kata, gaya bahasa, susunan kalimat, dan sebagainya. Namun yang paling dominan adalah “warna” suara itu, sehingga jika kita cukup akrab dengan seseorang, hanya dengan mendengar suara bicaranya tanpa melihat orangnya, kita dapat mengenalinya.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif melalui pendekatan kualitatif, dengan memilah data yang berupa tuturan yang dituturkan dari bentuk percakapan yang dituturkan oleh tokoh-tokoh yang terdapat dalam sumber data. Sumber data yang digunakan adalah *game* konsol *Nintendo*

*Switch: Atsumare-Doubutsu no Mori* yang dirilis pada tanggal 20 Maret 2020.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik simak catat. Sumber data berasal dari transkrip percakapan berupa percakapan yang mengandung *kuchiguse* onomatope.

Langkah-langkah analisis data yang dilakukan diantaranya mengklasifikasikan sumber data kedalam jenis-jenis onomatope menurut Hiroko (1993) yang membagi onomatope bahasa Jepang secara lengkap ke dalam lima bagian dasar yaitu, *giseigo* (kata-kata yang menunjukkan suara makhluk hidup), *giongo* (kata-kata yang menunjukkan bunyi dari benda), *gitaigo* (kata-kata yang menunjukkan keadaan benda mati), *gyougo* (kata-kata yang menunjukkan keadaan makhluk hidup dan juga pergerakan), dan *gijougo* (kata-kata yang digunakan untuk menggambarkan perasaan manusia), serta menganalisis dan menafsirkan secara deskriptif data yang telah diklasifikasikan dengan mengambil beberapa data yang mewakili masing-masing teori.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Klasifikasi *kuchiguse* onomatope berdasarkan karakter

*Kuchiguse* yang diucapkan oleh karakter-karakter hewan dalam *game* konsol *Nintendo Switch: Atsumare: Doubutsu no Mori* sebagian besar merujuk pada karakternya tersendiri. Hal ini berarti *kuchiguse* yang diucapkan oleh karakter memiliki keterkaitan dengan arti onomatope-nya tersendiri. Berikut adalah *Kuchiguse* onomatope yang sesuai dengan karakter hewan dalam *game* konsol *Nintendo Switch: Atsumare: Doubutsu no Mori*.

#### Data (1)

Dibawah ini adalah dialog yang diucapkan oleh Doku ketika ia baru pertama kali datang ke pulau Gabriel sebagai penghuni baru.

ドク : 今ね、Gabriel 島の新人として島の人たちにあいさつ回りしてたんだ！げろげろ

Doku : *Ima ne, Gabriel-tou no shinjin toshite shima no hitotachi ni aisatsu mawari shiitanda!* Gerogero

(Sekarang, saya sudah memperkenalkan diri kepada orang-orang disekeliling sebagai penghuni baru di pulau Gabriel! Gerogero)

*Gerogero* diucapkan oleh seekor katak berwarna jingga. Kata *gerogero* merupakan *kuchiguse* dari karakter hewan yang bernama *Doku*. Namanya bukan berarti ada tanpa ada alasan, penampilan *Doku* sendiri menyerupai jenis katak beracun, *Doku* dalam bahasa Jepang berarti racun. *Doku* kerap mengucapkan *gerogero* pada akhir kalimat dengan konteks kalimat yang santai. Tiruan bunyi *gerogero* merupakan onomatope yang menunjukkan tiruan bunyi suara katak. *Gerogero* pun dapat juga berarti tiruan bunyi suara saat memuntahkan makanan atau minuman. Hal ini merujuk kepada karakter *Doku* yang merupakan seekor katak. Dalam budaya populer lainnya terdapat juga karakter yang menggunakan onomatope ini, yaitu *Keroppi Hasunoue* (karakter ciptaan Sanrio) yang sangat populer. *Keroppi* juga merupakan seorang katak, yang mana arti dari *keropero* sendiri adalah tiruan bunyi dari suara katak.

#### Data (2)

Berikut adalah dialog *Mamoru* ketika berkunjung ke rumah kediamannya.

マモル : よお! よく来たなー! ゆっくりくつろいでいってくれー! ぐわあ

Mamoru : Yoo! *Yokukitanaa!* *Yukkuri kutsuroi de itte kuree!* Guwa

(Yoo! Sering datang ya! silahkan rileks dengan santai! Guwa)

*Guwa* diucapkan oleh bebek berwarna hijau yang bernama *Mamoru*. *Mamoru* mengucapkan *guwa* pada akhir kalimat. *Guwa/kuwa* merupakan *kuchiguse* dari karakter bebek *Mamoru*. Tiruan bunyi *guwa/kuwa* merupakan abreviasi dari kata yang menunjukkan tiruan bunyi suara bebek maupun katak seperti memuntahkan sesuatu secara bergantian (memuntahkan). Hal ini merujuk kepada karakter *Mamoru* yang mana ia merupakan seekor bebek.

#### Data (3)

Berikut merupakan dialog ketika pemeran utama (pemain) berulang tahun dan berbicara kepada *Mohea*.

モヘア : あら! バースデーカップケーキですね。わたしがいただいているんですか? ありがとうございます。誕生日の方からプレゼントを もらうなんて 素敵なサプライズでした! では わたしからも個人的なプレゼントを差し上げ ますね! これからも仲良くしてくださいね、メエー

Mohea : *ara! Baasudee kappu keeki desune. Watashi ga itadaite iin desuka? Arigatougozaimasu. Tanjoubi no kata kara purento o morau nante sutekina sapuraize deshita! Dewa*

*watashi kara mo kojinteki na purento o sashiagemasune! Korekara mo naka yoku shite kudasaine, mee* (Eh! *Cupcake* ulang tahun ya. Tak apa-apa saya menerimanya? Terima kasih banyak. Sungguh kejutan yang luar biasa untuk menerima hadiah dari orang yang ulang tahun! Kalau gitu, saya juga akan memberimu hadiah secara pribadi! Setelah ini pun terus berteman dengan baik ya, mee.)

*Mee* diucapkan oleh karakter kambing yang memiliki bulu berwarna biru yang bernama *Mohea*. Nama *Mohea* berasal dari kata *Mohair* dalam bahasa Inggris yaitu kain atau benang yang terbuat dari rambut kambing angora. *Mohea* merupakan salah satu karakter domba dalam video game ini. *Mohea* mengucapkan *mee* pada akhir kalimatnya. *Mee* merupakan *kuchiguse* dari karakter kambing biru *Mohea*. Tiruan bunyi *mee* merupakan abreviasi dari kata *meeme*. *Meeme* merupakan tiruan bunyi dari suara kambing. *Meeme* juga merupakan bahasa bayi untuk menunjuk kambing. Hal ini merujuk kepada karakter *Mohea* yang mana ia merupakan seekor kambing.

#### Jenis Onomatope Pada *Kuchiguse* Dalam *Nintendo Switch: Atsumare Doubutsu No Mori*

Berikut ini disajikan data hasil penelitian yang mengklasifikasikan jenis onomatope yang ditemukan kedalam beberapa jenis onomatope berdasarkan klasifikasi onomatope dari Hiroko (1993).

#### *Giseigo* (kata-kata yang menunjukkan suara makhluk hidup)

#### Data (4)

Berikut adalah dialog *Sacchi* ketika dia pertama kali datang ke pulau, dan merapikan barang-barangnya.

さっち : あれー?! 新しい部屋にかざろうと思った ワンピどこやったっけ? げっ、まちがえて古着といっしょに売っちゃったかもー! あ〜んショック〜! わっ何〜 オトメのつぶやき聞いてたのー? もお〜テレルんじゃん! 今、アタイの頭の中にあるさっちワールドを再現するのに大忙しんだ!、にゃん

Sacchi : *Are-?! Atarashii heya ni kazarou to omotta wanpi doko yattakke? Gee, machigaete furugi to issho ni uchatta kamo-! Aan shokku! Waa nanii, otome no tsubuyaki kiiteta no? moo tererun jan! ima, atai no atama ni aru Sacchi warudo wo saigen suru ni oisogashinda!*, nyan

(Ehh?! Kemana gaun yang hendak ku gantung di kamar baru ini? Eeh, salah mungkin saya menjualnya bersama dengan pakaian yang lama. Uwaa, *shock*. Eh? Apa?)

Kamu mendengar celotehan saya? Saya sibuk menciptakan kembali dunia sacchi di kepala saya!, *nyan*)

*Nyan* diucapkan oleh karakter kucing bernama *Sacchi* yang memiliki kulit warna coklat pucat dengan poni di kepalanya. *Sacchi* kerap mengucapkan *nyan* pada akhir kalimatnya. Tiruan bunyi *nyan* merupakan abreviasi dari kata *nyannyan*. *Nyannyan* merupakan tiruan bunyi dari suara kucing. *Nyannyan* juga berarti mengunyah makanan dengan lembut dan sampai halus. Hal ini merujuk kepada *Sacchi* yang mana ia merupakan karakter berupa kucing. Dalam budaya populer, kata *nyan nyan* kerap dikenal disebagian besar kalangan pecinta budaya jepang, hal ini disebabkan banyak sekali karakter-karakter fiktional yang menyerupai kucing dan kerap mengucapkan kata *nyan nyan*. Mantan idola grup AKB48 yaitu *Kojima Haruna* memiliki nama panggilan *nyan nyan*, hal ini dikarenakan *Kojima Haruna* menyukai kucing sehingga ia mendapat panggilan *nyan nyan*.

#### Data (5)

Berikut adalah dialog antara *Sabure* (kuda) dan *Momochi* (kelinci) ketika ditemukan sedang bercakap-cakap di depan *plaza town hall*.

サブレ：へえ～、スゴイ！半分笑顔のモモチくん。面白いだろうなあ～、*だヒヒン*

Sabure : *Hee, sugoi! Hanbun egao no Momochi kun... Omoshiroi darou na-, dahihin*

(Waa, hebat! Momochi si setengah senyum... menarik ya-, *dahihin*)

*Dahihin* merupakan *kuchiguse* yang diucapkan oleh karakter hewan kuda berwarna coklat yang bernama *Sabure*. Nama *Sabure* berasal dari kata *sablé* yaitu biskuit roti berwarna coklat dari Perancis. *Dahihin* kerap diucapkan oleh *Sabure* pada akhir kalimat. Kata *Dahihin* tersusun dari dua kata yaitu *だ* 「だ」 berasal dari kata *desu* 「です」 dan *hihin* 「ヒヒン」. *Da* 「だ」 merupakan bentuk non-formal dari *desu* 「です」, sedangkan *hihin* 「ヒヒン」 merupakan tiruan bunyi dari suara kuda. Hal ini merujuk pada *Sabure* yang mana ia merupakan karakter berupa kuda.

#### Data (6)

Berikut adalah dialog *Kasandora* saat ia sedang berada di rumahnya.

カサンドラ：アタシ最近、とう芸にはまっているの。ふふふ、長く土と向き合っていると土の会話が始まるの。まるでもうひとりの自分と、向き合っている

感覚だわ。…今の言い方、芸術家っぽくなかった？  
*ケッコウ*

*Kasandora* : *Atashi saikin, tougei ni hamatteru no. Fufufu, nagaku tsuchi to muki atte iru to tsuchi no kaiwa ga hajimaru no. Maru de mou hitori no jibun to, muki atte iru kankaku da wa. ... Ima no ikata, geijutsuka ppokunakatta? Kekko*

(Akhir-akhir ini saya, sedang kecanduan seni keramik. Ohoho, Jika berurusan dengan tanah untuk waktu yang lama, percakapan dengan tanah akan dimulai. Ini seperti menghadapi orang lain. Perkataanku sekarang, bukankah sudah seperti pengrajin keramik? *Kekko*)

*Kekko* merupakan *kuchiguse* yang diucapkan oleh karakter hewan berupa ayam betina yang bernama *Kasandora* dalam video game ini. Dalam ucapannya, *Kasandora* kerap mengucapkan kata *kekko* pada akhir kalimatnya. Kata *kekko* yang diucapkan oleh *Kasandora* merupakan abreviasi dari tiruan bunyi *kokekkokoo* 「コケッコウ」 yang berarti tiruan bunyi dari suara ayam. Hal ini merujuk pada karakter *Kasandora* yang mana merupakan Ayam.

#### Giongo (kata-kata yang menunjukkan suara dari benda)

#### Data (7)

Berikut adalah dialog yang diucapkan oleh *Melbourne* disaat ia menerima kado ulang tahun.

メルボルン : ラッピング素敵です！開けてもいいですか？あら、ミニサボテンセット、大事にしていますね！キラリ。プレゼントまでいただき いて今日は素敵になりました、ありがとうございます！*キラリ*

*Meruborun* : *Rappinggu suteki desune! Akete mo ii desuka? Ara, mini saboten setto, daiji ni shitemasu ne! Kirari. Purezento made itadaite kyou wa suteki na hi ni narimashita, arigatou gozaimashita! Kirari*

(Bungkus kadonya cantik ya! Bolehkah saya membukanya? Oo, set kaktus mini, akan ku jaga baik-baik ya! *Kirari*. Bisa menerima hadiah, hari ini menjadi hari yang indah, terima kasih banyak! *Kirari*)

Kata *kirari* diucapkan oleh karakter hewan berupa koala yang bernama *Meruborun*. Nama *Meruborun* merujuk pada nama kota *Melbourne* yakni merupakan salah satu kota di Australia, dimana koala merupakan hewan endemik Australia. Kata *kirari* yang diucapkan *Meruborun* merupakan tiruan bunyi dari kilauan saat cahaya bersinar dengan silau. *Kirari* juga bisa diucapkan berarti menunjukkan keadaan disaat keadaan barang/hal menjadi bersinar dengan terang.

### Data (8)

Berikut adalah dialog yang diucapkan oleh *Jimii*.  
ジミー：カレはボクのこと買いかぶり過ぎるようだけど…。あくまで個人的なジミーイズムを伝えさせてもらおうね？。まずはタイトな服を着てボディラインを強調するんだ。それからヒザは、見えてた方がセクシーいいよね、ヒュー  
Jimii : *kare wa boku no koto kai kaburi sugiru you dakedo... Aku made kojim teki na Jimiizumu wo tsutae sasete morau ne? Mazu wa taito na fuku wo kite bodhirain wo kyouchou suru da. Sore kara hiza wa, mieteta hou ga sekushii ii yo ne, hyuu*  
(Dia sepertinya membelikanku (meminta) terlalu banyak... Saya hanya akan memberitahu tentang Jimmyisme pribadi saya ya? Pertama-tama kenakan pakaian ketat untuk mempertegas garis tubuh, dan akan bagus jika bisa memperlihatkan lutut yang seksi ya, *hyuu*)

Kata *hyuu* diucapkan oleh karakter hewan berupa hamster yang bernama *Jimii*. Dia adalah hamster dengan bercak kecoklatan besar dibagian bawah wajahnya, memiliki hidung merah, garis bintik-bintik coklat, dan bercak rambut merah muda, matanya yang berwarna coklat dan menunjukkan ekspresi malas. *Jimii* kerap mengucapkan *Hyuu* pada akhir kalimatnya. Kata *hyuu* yang diucapkan oleh *Jimii* pada dialog diatas merupakan tiruan bunyi yang memiliki arti pergerakan yang tajam membelah angin. Dengan ekspresi malas yang ditunjukkan oleh mata *Jimii* maka kata *hyuu* yang diucapkan olehnya juga mengekspresikan rasa kemalasannya.

### Data (9)

Berikut adalah dialog yang diucapkan oleh *Deesuke* saat ia berada di rumahnya.  
デースケ：このおへやにはぼくのこだわりがたっぷりつまってるんだよお～好きなだけ見てっねえ～、ぴろぴろ  
Deesuke : *Kono oheya ni wa boku no kodawari tappuri tsumatterun da yoo- suki na dake mitette nee, piropiro*  
(Di ruangan ini penuh dengan komitmen (barang pribadi) saya lho, lihat yang kamu suka saja ya, *piropiro*)

Kata *piropiro* diucapkan oleh karakter hewan bernama *Deesuke* yang berupa kuda berwarna kuning cerah. Dia memiliki penampilan dengan jambul dan ekor berwarna coklat tua. Ia juga memiliki rambut berwarna coklat tua, yang melengkung ke satu sisi. *Deesuke* mengucapkan *piropiro* pada akhir kalimatnya sebagai *kuchiguse*. Tiruan bunyi *piropiro* yang diucapkan oleh *Deesuke* pada akhir kalimatnya, merupakan tiruan bunyi dari suara peluit yang ditiup nyaring atau sangat

keras. Dalam pacuan kuda, peluit biasanya digunakan untuk tanda memulainya suatu pacuan.

### Gitaigo (kata-kata yang menunjukkan keadaan benda mati)

### Data (20)

Berikut adalah dialog yang diucapkan *Andesu* ketika bertemu untuk pertama kali.

アンデス：あら、初めまして！アナタもよその島から来た人かしら？こんなところで出会うなんて奇遇ね。アタシアンデスっていうの。なんだかアナタとは仲良くなれそうな気がするわ少しの間だけよろしくね、カラカラ  
Andesu : *Ara, hajimemashite anata mo yoso no shima kara kita hito kashira? Konna tokoro de de au nante kiguu ne. Atashi Andesutte iu no. Nanda ka anata to ha nakayoku naresou na ki ga suruwa, sukoshi dakeko yoroshiku ne, karakara*  
(Eh, perkenalkan! Kamu orang yang datang dari pulau lain ya? Aneh bisa bertemu di tempat seperti ini ya. Aku Andesu. Saya rasa sepertinya aku denganmu bisa berteman dengan baik. Walaupun sebentar, mohon bantuannya, *karakara*.)

Kata *karakara* sebagai *kuchiguse* diucapkan oleh karakter hewan berupa burung elang yang bernama *Andesu*. Namanya berasal dari salah satu jenis elang dan barisan pengunungan di Amerika Selatan yang merupakan salah satu habitat elang. *Karakara* kerap terucapkan oleh *Andesu* pada akhir kalimatnya. Tiruan bunyi *karakara* berarti menunjuk suara dari benda keras yang terbentur atau berputar dengan suara yang relatif ringan. Dalam situasi berbeda, juga digunakan sebagai kata/tiruan bunyi untuk menggambarkan sesuatu yang kering. Arti lainnya yaitu, menggambarkan keadaan langit yang membentang dengan luas.

### Data (11)

Berikut adalah dialog yang diucapkan oleh *Poncho* ketika berbicara dengannya.  
ポンチョ：お？ひょっとしてオマエもこの島にムシャ修行しに来たのかー？オイラポンチョ！ライバルがふえて うれしいぞ！おたがい、めいっぱい材料を集めながらキンニクきたえまくろうなー！モン  
Poncho : *O? Hyottoshite omae mo kono shima ni musha shugyoushi ni kita no kaa? Oira poncho! Raibaru ga fuete ureshii zo! Otagai, me ippai zairyou wo atsume nagara kin niku kitae makurou na-! mon*  
(Apakah kamu datang ke pulau ini untuk pelatihan prajurit? Saya senang mempunyai lebih banyak saingan! Ayo latih otot kita satu sama lain sambil mengumpulkan bahan-bahan secara maksimal! *Mon*)

Kata *mon* diucapkan oleh karakter berupa anak beruang berwarna ungu yang bernama *Poncho*. Ia kerap mengucapkan *mon* sebagai *kuchiguse* pada akhir kalimatnya, menjadikannya identitas atau ciri khas dari karakter *Poncho*. Kata *mon* yang diucapkan oleh *Poncho* merupakan abreviasi dari kata *monmon*. Tiruan bunyi *monmon* mempunyai untuk menggambarkan keadaan saat di mana banyak kumpulan asap yang mengepul. *Monmon* juga kata yang menggambarkan keadaan suatu tumbuhan atau vegetasi yang tumbuh lebat dan terlalu banyak.

#### Data (12)

Berikut adalah dialog yang diucapkan oleh *Chieri* ketika ia sedang mengunjungi pulau untuk berkemah.

ちえり：あっはじめまして！この島でキャンプさせてもらってるちえりで～す！気まぐれに この島を選んだんだけど、大当たりって カンジ！とってもいいところだね～。この島に住んでるコがうらやましいな！えへへ、よかったら短い間だけ仲良くしてよ！ぷるる

*Chieri* : *Aa hajimemashite! Kono shima de kyampu sasete moratteru chieri deesu! Ki magure ni kono shima wo erandan dakedo, ootari tte kanji! Tottemo ii tokoro da nee. Kono shima ni sundeiru ko ga urayamashii na! ehehe, yokattara mijikai aida dakedo nakayoku shite yo!* Pururu

(Oo perkenalkan! Aku *Chieri* yang sedang berkemah di pulau ini! Saya memilih pulau ini dengan iseng, rasanya saya pilih dengan benar! Saya iri terhadap orang yang tinggal di pulau ini. Meskipun dalam waktu yang singkat, mari kita berteman dengan baik! Pururu)

Kata *pururu* merupakan *kuchiguse* yang diucapkan oleh karakter hewan berupa babi bernama *Chieri*. *Chieri* adalah karakter babi berwarna merah muda yang tampak ceria. Memiliki rambut pirang pendek dengan poni, dan juga perona pipi berwarna merah muda. Ia kerap mengucapkan *pururu* sebagai *kuchiguse* pada akhir kalimatnya. Kata *pururu* merupakan abreviasi dari kata *purupuru*. Tiruan bunyi *purupuru* adalah tiruan bunyi dari suara mengigil dalam keadaan halus atau suhu sekitar agak sedikit dingin. Kata *purupuru* juga berarti menggambarkan sesuatu yang elastis.

#### Giyogo (kata-kata yang menunjukkan keadaan makhluk hidup dan juga pergerakan)

#### Data (13)

Di bawah ini merupakan dialog yang diucapkan oleh *Kuwatoro* ketika menyapa dia pertama kali pada hari itu.

クワトロ：やあ～！今日もニコニコがんばろうねえ、にやむ！

*Kuwatoro* : *Yaa! Kyou mo nikoniko ganbarounee, nyamu!*  
(Hey! Hari ini pun mari kita penuh senyum semangat, *nyamu!*)

*Nyamu* diucapkan oleh karakter berupa katak berwarna biru. Kata *nyamu* merupakan *kuchiguse* dari katak yang bernama *Kuwatoro*. Ia memiliki penampilan dengan dua lingkaran besar berwarna biru tua di wajahnya: satu di atas dan satu di sekitar mata kanannya, yang lainnya di pipi dan rahang bagian kiri bawah. Mulutnya berlekuk-lekuk, yang membuatnya seperti sedang makan sesuatu. *Kuwatoro* mengucapkan *nyamu* pada akhir kalimat dengan konteks santai. *Nyamu* merupakan abreviasi dari kata *nyamunyanmu*. *Nyamunyanmu* merupakan onomatope yang menunjukkan keadaan disaat seseorang bergumam tidak jelas atau seperti berbicara dalam mulut seperti orang meracau pada tidurnya. *Nyamunyanmu* juga dapat berarti tiruan bunyi saat memakan sesuatu dengan perlahan.

#### Data (14)

Berikut adalah dialog yang diucapkan oleh *Furumetaru* ketika ia sedang berada di rumahnya.

フルメタル：おう！なんか用かい？わい。そういやオメエ、知ってるかい？かきごおりの シロップは、色とニオイが違うだけでイチゴもメロンも味は同じらしいぜ？！頭がキーンと なるのも何味とか関係ねえけどな！がーっはっは！わい

*Furumetaru* : *Ou! Nanka yu kai? Wai. Sou iya Omee, shitteru kai? Kaki goori no shiroppu wa, iro to nioi ga chigau dake de ichigo mo meron mo aji wa onaji rashii ze?! Atama ga kiin to naru no mo nani aji to ka kanke nee kedo na!* Gaahahaha! Wai

(Oi, apakah ada perlu? Kalau begitu, tahukah kamu? Sirup es serut sepertinya memiliki rasa yang sama baik strawberry maupun lemon, hanya saja warna dan aromanya berbeda. Walaupun seberapa tajamnya kepala kita, rasa apapun tetap tidak ada hubungannya! Gahahaha! Wai)

Kata *wai* diucapkan oleh karakter hewan berupa katak yang bernama *Furumetaru*. Ia memiliki kulit berwarna campuran antara hijau,

coklat, dan krem, menyerupai warna corak baju militer. Namanya 「フルメタル」 (*Furumetaru*) mempunyai arti atau berkaitan dengan keadaan pikiran seseorang yang tidak akan berhenti untuk mencapai tujuan mereka. Ia kerap mengucapkan *wai* sebagai kuchiguse pada akhir kalimatnya. Kata *waiwai* merupakan abreviasi dari kata *waiwai*. Tiruan bunyi *waiwai* mempunyai beberapa arti. Pertama yaitu, merupakan tiruan bunyi dari suara tangisan yang keras. Kedua yaitu, merupakan tiruan bunyi dari suara rubah. Ketiga yaitu, suara meriah dari banyak orang yang berkumpul. Keempat yaitu merupakan tiruan bunyi dari suara lantang/nyaring yang dikeluarkan oleh mulut.

#### Data (15)

Berikut adalah dialog yang diucapkan oleh *Kyandi* ketika ia berada di rumahnya.

キャンディ : わたしに何かご用事ですか?ペロ。  
ひとり暮らしで大切なことっていろいろありますけど...お料理も重要ですね栄養がかたよらないようにしたり節約レシピを考えなくちゃ!ペロ

*Kyandi* : *Watashi ni nani ka go youji desu ka? Pero. Hitori gurashi de taisetsu na koto tte iroiro arimasu kedo... Oryouri mo juuyou desune. Eiyou ga katayoranai you ni shitari setsuyaku reshipi o kangae nakucha! Pero*

(Apakah ada perlu sesuatu dengan saya? *Pero*. Jika hidup sendiri banyak hal-hal yang penting ya... Masakan juga penting. Harus memikirkan nutrisi agar tidak bias, dan juga menghemat resep! *Pero*)

Kata *pero* diucapkan oleh karakter hewan berupa beruang warna ungu dengan nama *Kyandi*, namanya mengacu pada kepribadiannya yang manis, mirip dengan permen. Ia merupakan seekor beruang dengan bulu berwarna ungu, memiliki mata hijau besar dengan bulu mata yang panjang, memiliki telinga kuning, dan bintik-bintik biru di pipinya, sangat mirip dengan permen. Sebagai *kuchiguse* ia kerap mengucapkan *pero* pada akhir kalimatnya. Tiruan bunyi *pero* memiliki beberapa arti, yang pertama yaitu merupakan tiruan bunyi pada saat menjulurkan lidah dengan ringan, juga digunakan sebagai isyarat mengejek orang, atau saat malu terhadap situasi. Kedua yaitu, tiruan bunyi saat menjilat sesuatu dengan cepat (*perori*). Ketiga yaitu, ungkapan saat seperti makan semuanya dalam waktu singkat. Keempat yaitu, ungkapan saat nyala api melahap semua dalam waktu singkat.

#### Data (16)

Berikut adalah dialog yang diucapkan *Rokkii* ketika ia hendak bingung dan berkonsultasi

tentang bagaimana jika ia pindah dari pulau yang ditempati sekarang.

ロッキー : ボクがこの島を去る日が来るなんて思いもしなかったけど...いつかは別れがくるものだね。寂しくないと言えばウソになるかな? だけど心配は無用さボクの心にはいつだってこの島の景色が広がっているからね、おいおい

*Rokkii* : *Boku ga kono shima o saru hi ga kuru nante omoi mo shinakatta kedo... Itsuka wa wakare ga kuru mono da ne. Sabishikunai to ieba uso ni naru kana? Dakedo shinpai wa muyou sa. Boku no kokoro ni wa itsu datte kono shima no keshiki hirogatte iru kara ne, oioi.*

(Saya tidak pernah berpikir akan tiba hari ketika saya akan meninggalkan pulau ini... Suatu saat, perpisahan itu sesuatu yang akan datang ya. Jika aku berkata bahwa aku tidak kesepian, mungkin bohong ya? Tetapi tidak usah khawatir. Pemandangan pulau ini selalu menyebar luas di hati saya, *oioi*)

Kata *oioi* diucapkan oleh karakter hewan berupa koala yang bernama *Rokkii*. *Rokkii* merupakan koala dengan bulu berwarna coklat tua dan putih yang memakai kacamata hitam. Bulu telinganya dan wajahnya berwarna putih, dan dia memiliki cambang coklat tua. Ia kerap mengucapkan *oioi* sebagai kuchiguse pada akhir kalimatnya. Tiruan bunyi *oioi* merupakan tiruan bunyi dari gambaran keadaan menangis terusteraan dengan emosi yang dalam. *Oioi* juga merupakan kata yang diucapkan ketika menyerukan seseorang atau memanggil seseorang secara langsung dalam konteks non-formal, yang mana tergambarkan dari penampilan *Rokkii* dengan penampilan stereotip “*Greasers*” yaitu subkultur pemuda yang muncul pada 1950-an hingga 1960-an dari sebagian besar kelas pekerja dan remaja kelas bawah di Amerika Serikat.

#### *Gijougo* (kata-kata yang digunakan untuk menunjukkan perasaan manusia)

#### Data (17)

Berikut adalah dialog yang diucapkan *Dogurou* ketika ia sedang berkemas di rumahnya.

どぐろう : あ、Dhany くん~! こないだはありがとうねえ。ちゃんとお引っこしできた よお~。今日からボクも Gabriel 島のなかま としていっしょにがんばるからね~...でも、まずはおへやのかたづけをおおらせなくちゃあ~、どきどき

*Dogurou* : *A, Dhany-kun! Konaida arigatou nee. Chanto ohikkoshi dekita yoo. Kyou kara boku mo Gabriel tou no nakama toshite issho ni ganbaru kara nee... demo, mazu wa oheya no katadzuke o owarase nakucha, dokidoki*  
(A, Dhany! Pada saat itu, terima kasih ya. Aku bisa pindahan dengan lancar. Mulai hari ini sebagai rekan

dari pulau Gabriel kita semangat ya. Tapi, yang harus dibersikan pertama itu berkemas kamar, *dokidoki*)

Kata *dokidoki* diucapkan oleh karakter hewan berupa hamster coklat yang bernama *Dogurou*. Ia kerap mengucapkan *dokidoki* sebagai *kuchiguse* pada akhir kalimatnya. Penampilannya berdasar pada *shakouki dogu* yaitu patung kecil yang terbuat dari tanah liat yang merupakan bagian dari sejarah zaman Jomon. Tiruan bunyi *dokidoki* merupakan tiruan bunyi dari suara jantung menjadi lebih cepat karena olahraga yang berat, gelisah, takut, terkejut, cemas, dll.

### Data (18)

Berikut adalah dialog yang diucapkan oleh *Nakkii* ketika ia berada di rumahnya.

ナッキー：ペンタちゃん、明日の朝引っこしての  
かあ…あのコ自身が決めたことだし、笑顔でいってら  
っしやいって言わなきゃね！…って わかっててもや  
っぱ泣く～、メソメソ

Nakkii : *Penta-chan, ashita no asa hikkoshite no kaa... Ano  
ko jishin ga kimeta koto dashi, egao de itterasshai tte iwanakya!*  
... *tte wakattete mo yappa naku, mesomeso*

(Besok pagi, Penta pindah dari sini ya... Keputusan ini adalah keputusan yang ia ambil sendiri, meskipun aku mengerti bahwa harus mengucapkan perpisahan dengan senyuman, tapi tetapi saja sepertinya akan akan menangis, *mesomeso*)

Kata *mesomeso* diucapkan oleh karakter hewan berupa bebek berwarna biru muda dengan nama *Nakkii*. Ia kerap mengucapkan *mesomeso* sebagai *kuchiguse* pada akhir kalimatnya. Tiruan bunyi *mesomeso* merupakan tiruan bunyi dari menangis tanpa bersuara. Merengek-rengok, kerap kali digunakan untuk menggambarkan seorang penakut yang suka menangis hanya karena hal kecil saja. Hal ini merujuk kepada karakter *Nakkii* yang mana namanya berasal dari kata *naki* 「泣き」 yang berarti menangis dalam bahasa Jepang.

### Data (19)

Berikut adalah dialog yang diucapkan *Gurumin* ketika ia sedang berulang tahun.

グルミン：アタイ、今日が来るのを指折り数え  
て待ってたんだ～！だって、楽しいことしか思いつ  
かないもん。やっぱたんじょう日といえばバースデ  
ーケーキも食べられるし、プレゼントだってもらえ  
るし…あつ、もしかしてアナタもプレゼントを持っ  
てきてくれたの？キユン

Gurumin : *Atai, kyou ga kuru no o yubi ori kazoete  
matte tan daa! Datte, tanoshii koto shika omoi tsukanai mon.*

*Yappa tanjoubi to ieba baasu dee keeki mo taberareru shi,  
purezento datte moraeru shi ... aa, moshikashite anata mo  
purezento o motte kite kureta no? Kyun*

(Aku, sudah menunggu hari ini untuk datang. Karena aku hanya bisa memikirkan hal-hal yang menyenangkan. Berbicara tentang ulang tahun, kamu bisa memakan kue ulang tahun dan mendapatkan hadiah... Eh, jangan-jangan kamu juga datang membawa hadiah untuk ku? *Kyun*)

Kata *kyun* diucapkan oleh karakter hewan berupa anak beruang yang bernama *Gurumin*. *Gurumin* adalah anak beruang berwarna biru muda. Ia memiliki rambut biru tua dan moncong berwarna putih, memiliki mata yang gelap dan lebar dan rona merah muda terang. Ia kerap mengucapkan kata *kyun* sebagai *kuchiguse* pada akhir kalimatnya. Kata *kyun* merupakan abreviasi dari kata *kyunkyun*. Tiruan bunyi *kyunkyun* merupakan tiruan bunyi dari perasaan yang begitu tinggi sehingga membuat dada merasa sakit. Perasaan kesepian yang timbul karena mengingat/mencintai seseorang yang didambakan.

## Pembahasan

*Kuchiguse* dalam bahasa Inggris dapat diartikan sebagai *mouth habit* sehingga dalam bahasa Indonesia berarti kebiasaan seseorang saat berbicara. Dalam istilah linguistik, kebiasaan seseorang dalam pengucapan, umumnya sering menggunakan istilah idiolek. Menurut Hatim & Mason (2001), idiolek adalah variasi bahasa dalam "idiosyncratic", yaitu cara menggunakan bahasa, termasuk penggunaan bahasa favorit, pengucapan yang berbeda dan penggunaan yang terus menerus dari beberapa struktur ekspresi tertentu, yang dapat menggambarkan tumpeng tindih dalam diantara ragam bahasa yang berbeda. Menurut Chaer dan Agustina (2010) idiolek adalah bahasa yang bersifat perseorangan atau individu yang melekat dalam diri seseorang. Idiolek dipengaruhi oleh berbagai macam faktor salah satunya adalah faktor internal individu. Faktor tersebut dapat berupa latar belakang keluarga atau pendidikan penutur yang mempengaruhi perbedaan pemerolehan bahasa. Faktor inilah yang menimbulkan terbentuknya gaya bahasa yang khas pada setiap penutur. Idiolek menjadi salah satu pembeda cara bertutur perseorangan.

Idiolek pada *Nintendo Switch: Atsumare-Doubutsu no Mori* dikalangan para pemain di Jepang disebut dengan *kuchiguse* sedangkan dalam

ranah internasional disebut dengan *catchphrase*. *Kuchiguse* yang dituturkan oleh karakter binatang pada *Nintendo Switch: Atsumare-Doubutsu no Mori* berwujud ciri khas bahasa yang jarang digunakan oleh masyarakat bahasa pada umumnya, tetapi kerap ditemukan dalam karya sastra berupa novel, komik, maupun video game. Salah satu variasi bahasa yang dituturkan karakter dalam video game ini berupa dialek yang berasal dari dialek bahasa Jepang yang biasa dituturkan masyarakat Jepang pada umumnya. Variasi lainnya yaitu *kuchiguse*, *kuchiguse* yang dituturkan dapat berupa penggalan kata bahasa Jepang misalnya, *desu shi, yaruwa ne, honto ni*. *Kuchiguse* yang menunjukkan identitas binatang tersebut, seperti *da wani, de shika, da bea*. *Kuchiguse* yang berasal dari onomatope yaitu *kuru kuru, wan wan, kero kero*. *Kuchiguse* tersebut kerap diucapkan pada akhir kalimat ketika karakter tersebut berbicara. *Kuchiguse* yang dituturkan merupakan variasi bahasa, ciri khas setiap tokoh dalam video game yang memiliki karakter hewan berupa Antropomorfisme yang mana semua tokoh berupa hewan tetapi mempunyai tingkah laku layaknya manusia, baik dalam hal kebahasaan. Bahasa yang dituturkannya dipengaruhi oleh antropomorfisme yaitu dengan tidak menghilangkan ciri bahwa karakter tersebut merupakan binatang dan mempunyai keragaman sosial berupa spesies-spesies hewan antropomorfisme. Hal ini sejalan dengan apa yang dituturkan oleh Chaer dan Agustina (2010) dalam hal variasi atau ragam bahasa ini ada dua pandangan. Pertama, variasi atau ragam bahasa itu dilihat sebagai akibat adanya keragaman sosial penutur bahasa itu dan keragaman fungsi bahasa itu. Kedua, variasi atau ragam bahasa itu sudah ada untuk memenuhi fungsinya sebagai alat interaksi dalam kegiatan masyarakat yang beraneka ragam.

Pada penelitian ini, penulis menekankan tentang variasi bahasa *kuchiguse* yang berasal dari onomatope. Pada komik ataupun *anime* seperti *Naruto*, karakter utama *Naruto* kerap mengucapkan *da tteba yo* pada akhir kalimatnya. Kata *da tteba yo* sama sekali atau tidak pernah ditemukan penutur asli yang mengucapkannya, karena ini merupakan idiolek atau *kuchiguse* yang diciptakan oleh penulis manga *Masashi Kishimoto* yang hanya diucapkan oleh *Naruto* untuk menciptakan kekhasan atau menonjolkan sang karakter utama. Onomatope yang dituturkan oleh karakter-karakter hewan sebagai *kuchiguse* dalam video game ini tidak memiliki kaitan makna dengan kalimat yang dituturkan sebelumnya, sehingga onomatope

disini mempunyai makna tersendiri tanpa berkaitan dengan makna kata yang lain. Oleh karena itu *kuchiguse* yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu *kuchiguse* yang dibubuhkan hanya untuk memberi keunikan serta ciri khas pada masing-masing karakter.

Hasil analisis data pada bagian sebelumnya menjabarkan bahwa *kuchiguse* yang dituturkan oleh karakter-karakter dalam video game ini pun sebagian terpengaruh oleh karakter-karakter tersebut. Penggunaan *kuchiguse* yang mencakup kosa kata yang berkaitan dengan gambaran seseorang ini mirip dengan *Yakuwarigo* atau *Role language* dalam bahasa Jepang. Kinsui (2003) menjelaskan bahwa *Yakuwarigo* merupakan suatu susunan ungkapan atau cara bicara khusus yang berakar dari stereotip yang mencakup kosa kata, tata bahasa, ungkapan, intonasi, yang berkaitan dengan gambaran karakteristik seseorang seperti usia, pekerjaan, status sosial, zaman, penampilan wajah dan fisik, sifat dan sebagainya. Hal yang membedakan antara *yakuwarigo* dengan *Kuchiguse* yaitu *yakuwarigo* merupakan cara bicara khusus berdasarkan gambaran karakteristik seseorang, sedangkan *kuchiguse* merupakan kosa kata/frasa favorit seseorang.

Pembubuhan onomatope pada akhir kalimat sebagai *kuchiguse* merupakan sesuatu yang baru, hal ini dikarenakan *game* konsol *Nintendo Switch: Atsumare-Doubutsu no mori* merupakan *game* yang ditunjukkan untuk anak-anak dengan rating E (*Everyone*), yang mana melalui *game* ini anak-anak pun bisa belajar mengenai onomatope dan asal-usul onomatope dengan menyenangkan. Sehingga pada penelitian ini penulis menemukan sesuatu yang baru bahwa penggunaan onomatope pada *kuchiguse* sebagai kosa kata dalam video game *Nintendo Switch: Atsumare-Doubutsu no Mori* merupakan variasi lain dari idiolek yang belum pernah di teliti sebelumnya. Menurut Malabar (2015) idiolek merupakan variasi bahasa yang bersifat individu atau perorangan. Setiap orang memiliki idioleknnya sendiri. Adanya idiolek berarti terdapat kecirikhasan dalam berbahasa dengan menonjolkan bahasa yang ada dalam dirinya. Variasi ini berkenaan dengan warna suara, pilihan kata, gaya bahasa, susunan kalimat, dan lain sebagainya. Dalam hal ini bahwa onomatope pada *kuchiguse* dalam *game* konsol *Nintendo Switch: Atsumare-Doubutsu no Mori* merupakan variasi idiolek dalam pilihan kata.

Pada penelitian yang dilakukan sebelumnya penelitian yang dilakukan mengutip sumber data dari komik maupun video, sedangkan pada



penelitian ini sumber data diambil dari *game* konsol, sekaligus menjadi hal yang baru dari penelitian-penelitian sebelumnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis untuk menjawab rumusan masalah yang telah diajukan dan setelah penulis menganalisis semua data yang telah ditemukan dapat ditarik kesimpulan mengenai kuchiguse pada game konsol *Nintendo Switch: Atsumare-Doubutsu no Mori* yaitu, *kuchiguse* yang diucapkan oleh karakter-karakter binatang dalam permainan ini bisa berasal dari onomatope. Onomatope yang diucapkan oleh karakter-karakter binatang mempunyai arti tersendiri sebagai *kuchiguse* atau kosa kata favorit masing-masing karakter dan tidak terkait dengan makna kalimat yang diucapkan karakter-karakter binatang tersebut. Penggunaan onomatope pada *kuchiguse* sebagai kosa kata dalam game konsol *Nintendo Switch: Atsumare-Doubutsu no Mori* merupakan variasi lain dari idiolek yang belum pernah di teliti sebelumnya.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa *kuchiguse* dalam bentuk onomatope pada *Nintendo Switch: Atsumare-Doubutsu no Mori* sebagian besar yaitu *kuchiguse* onomatope yang berdasarkan karakter, dan diikuti dengan *giyougo*, *giseoigo*, *gijougo*, *giongo*, *gitaigo*. *Kuchiguse* yang diucapkan oleh karakter-karakter dalam *Nintendo Switch: Atsumare: Doubutsu no Mori* juga bisa berasal dari onomatope, dan menjadi ciri khas tersendiri dari masing-masing karakter.

## REFERENSI

- Chaer, A. (2009). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A., & Muliastuti, L. (2007). *Makna dan Semantik*. Diakses dari <http://repository.ut.ac.id/4770/1/PBIN4215-M1.pdf>
- Chaer, A. & Agustina, L. (2010). *Sosiolinguistik: Perkenalan awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chang, A., C. (1990). *Wa-Ei: Gitaigo-Giongo Bunrui Yōhō Jiten [A Thesaurus of Japanese Mimesis and Onomatopoeia: Usage by Categories]*. Tokyo: Taishūkanshoten.
- Hatim, B., & Mason, I. (2001). *Discourse and the translator*. Shanghai: Shanghai Foreign Language Education Press.
- Hinata, S. (1991). *Giongo-Gitaigo No Tokuhon*. Tokyo: Shōgakukan.
- Hiroko, F (2003). *Onomatope dalam Bahasa Jepang Kata dalam Bahasa Jepang yang Meniru Bunyi dan Tindakan*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Izuru, S. (1998). *Koujien*. Tokyo: Iwanami Shoten.
- Keraf, G. (1984). *Tatabahasa Indonesia*. Flores: Nusa Indah.
- Keraf, G. (2006). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kinsui, S. (2003). *Virtual Nihongo Yakuwarigo no Nazo*. Tokyo : Iwanami Shoten.
- Kushartanti, Y. L. (2005). *Pesona Bahasa, Langkah Awal Memahami Linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Kridalaksana, H. (1982). *Kamus linguistik*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Malabar, S. (2015). *Sosiolinguistik*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Oktarina, D. R. (2019). Penggunaan giongo dalam *webtoon Ikemen Sugite*. *Janaru Saja Program Studi Sastra Jepang*, 8(1), 1-7. <https://doi.org/10.34010/js.v8i1.1738>
- Supangat, N. (2015). Analisis Kontrastif onomatope bahasa Jepang dan bahasa Jawa. *Japanese Literature*, 1(2), 1-10. Diakses dari <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/japliterature>.
- Pratama, P. W. Y., Suartini, N. N., & Sadyana, I. W. (2019). Analisis bentuk fonologis dan makna onomatope dalam video lagu anak-anak Berbahasa Jepang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 5(3), 334-344. <http://dx.doi.org/10.23887/jpbj.v5i3.21473>
- Purwani, I. A. W., Suartini, N. N., & Adnyani, K. E. K. (2020). Analisis onomatope pada dongeng bahasa Jepang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 6(2), 194-202. <http://dx.doi.org/10.23887/jpbj.v6i2.26695>
- Qory'ah, A. N., Savira, A. T. D., & Inderasari, E. (2020). Variasi bahasa Indoglish dan Idiolek publik figur di Instagram. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(2), 135-149. <http://dx.doi.org/10.31002/transformatika.v3i2.2158>
- Sudjianto, S., & Dahidi, A. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Suwito, S. (2003). *Soisolvingistik Pengantar Awal*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Tanaka, T. (1990). *Nihongo No Bunpō—Kyōshi No Gimon Ni Kotaemasu [Guidance on Japanese Grammar]*. Tokyo: Kindaibungeisha
- Ullmann, S. (1964). *Semantics: Introduction to the Science of Meaning*. NewYork: Barnes & Noble, Inc.
- Yamamoto, H. (1993). *Sugu Ni Tsukaeru Jissen Nihongo Shirizu 1 — Oto To Imēji De Tanoshiku Oboeru: Giseigo-Gitaigo (Shō-Chūkyū) [Practical Japanese Workbooks 1*

— *Onomatopoeia: Elementary/ Intermediate*. Tokyo:  
Senmon Kyōiku Shuppan.

Zhou, X. (2015), *P-Trie Tree: A Novel Tree Structure for  
Storing Polysemantic Data*. New York: Springer  
International Publishing.



## TRANSLATION QUALITY ANALYSIS OF JAPANESE ORAL TRANSLATION (*TSUYAKU*)

Febi Ariani Saragih, Hamim Solikhan

*Department of Japan Language Education, Universitas Brawijaya, Veteran, Malang, Indonesia*  
emiwk74@ub.ac.id

### ABSTRACT

The oral translation course at the Japanese Language Education Study Program, Universitas Brawijaya does not impose special requirements for students who want to take it. For this reason, this study aims to analyse the quality of student's oral translations and to determine the competencies that affect the results of student's Japanese-Indonesian oral translations. In the translation quality, special parameters are used as measurement tools, which are: accuracy, fluency, and clarity. Meanwhile, the parameters to determine the competence that affects the translation results using the bilingual sub-competence, extralinguistic sub-competence, nation translation sub-competence, instrumental sub-competence, strategic sub-competence, psychological sub-competence. This research uses descriptive qualitative method. The data used in this study were the transcripts of the results of the oral translation exercises from the audio "*Nihongo Soumatome Mondai*" that was played. The data collection technique uses primary and secondary sources. The analysis in this study used Miles and Huberman theory (reduction, data display, and verification). The result of accuracy parameter is inaccurate and the fluency parameter of the most translated result is fluent. In the clarity parameter, the highest number of translated results is non-acceptable. This shows that although students are fluent, their translation result are not acceptable. Meanwhile, the translation competence that affects the translation results of students who take the *tsuuyaku* course is the lack of a bilingual sub-competency factor or mastery of the source language of a translator. Although they already had the basics of translation before, however, due to the low bilingual sub-competence, no matter how well the translation theory has been mastered, it is still difficult to produce an accurate and clear translation.

### KEYWORDS

Accuracy; Clarity; Fluency; Oral translation

### ARTICLE INFO

*First received: 11 February 2021*

*Final proof accepted: 02 June 2021*

*Available online: 30 June 2021*

## PENDAHULUAN

Penelitian terjemahan secara garis besar dibagi menjadi tiga bidang, yaitu: 1) meneliti proses dan hasil terjemahan, 2) meneliti tentang pengajaran terjemahan, dan 3) meneliti tentang terjemahan sebagai alatnya (Suryawinata & Hariyanto, 2003). Penelitian ini sendiri mengambil bidang hasil

terjemahan. Penelitian tentang terjemahan telah banyak dilakukan, diantaranya Firdaus (2018) yang meneliti kemampuan menerjemahkan bahasa Perancis kepariwisataan ke dalam bahasa Indonesia. Dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa kemampuan mahasiswa dalam penerjemahan lisan bahasa Perancis kepariwisataan ke dalam Bahasa Indonesia cukup

baik. Suci (2019) meneliti tentang kesulitan alumni Pendidikan Bahasa Jepang salah satu universitas di Semarang yang berprofesi sebagai penerjemah. Hasil penelitian ini adalah bahwa sebagian besar kesulitan penerjemahan ada pada pengetahuan bidang khusus. Sedangkan faktor penyebabnya adalah kurang motivasi, tidak percaya diri, dan kurang bekal ilmu penerjemahan. Selain itu, Maharani (2019) meneliti teknik terjemahan dan kualitas terjemahan pada istilah budaya Tiongkok. Hasil penelitian menyatakan ada beberapa teknik yang menghasilkan keakuratan, keberterimaan, dan keterbacaan tinggi, namun ada juga teknik yang tidak sesuai.

Yang membedakan penelitian-penelitian di atas dengan penelitian ini adalah bahwa penelitian ini akan menganalisis kemampuan mahasiswa dalam menerjemahkan tanpa menggunakan parameter *accuracy*, *fluently*, dan *clarity*. Selain itu, penelitian ini akan menganalisis kualitas hasil terjemahan lisan dan faktor yang mempengaruhi hasil terjemahan ini bagi mahasiswa yang sedang belajar penerjemahan, yang belum dilakukan dalam penelitian-penelitian terdahulu.

Penelitian ini didasari oleh adanya matakuliah terjemahan lisan (*tsuuyaku*) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya, yang mana mahasiswa yang mengikuti matakuliah ini tidak memerlukan persyaratan khusus dalam menempuhnya, terutama persyaratan kompetensi bahasa Jepang. Hal ini tentunya mengganggu kelancaran pembelajaran karena setiap praktik muncul jeda waktu yang lama karena mahasiswa terdiam memikirkannya hasil terjemahan. Sedangkan syarat untuk menjadi *intepreter* tentunya harus menguasai Bahasa sumber (BSu) dan Bahasa sasaran (BSa) dengan baik; mengenal budaya BSu dan BSa, mampu memahami bahasa lisan/tingkat reseptif, dan lain-lain (Suryawinata & Hariyanto 2003). Dengan kata lain meskipun dalam kasus ini mahasiswa masih dalam taraf belajar, namun jika kompetensi yang dimiliki kurang, maka tentunya banyak terjadi kesulitan dalam proses penerjemahan lisan, dan pada akhirnya menghasilkan terjemahan yang kurang baik. Contoh:

- Tema 7 Kalimat ke-1 :  
ではお風呂についてご説明させていただきます。  
*Dewa ofuro nitsuite gosetsumei sasete itadakimasu*  
'Baiklah, saya akan menjelaskan tentang kamar mandinya.'
- Transkrip Hasil Terjemahan Mahasiswa 1 :  
'Baiklah, saya akan menjelaskan tentang tata cara mandi'

Dari contoh di atas diketahui bahwa mahasiswa kurang memahami konsep *ofuro*. Konteks percakapan di atas adalah *guide* yang menjelaskan kepada wisatawan tentang *ofuro* secara umum yaitu terkait letak dan waktu, bukan tentang menggunakan *ofuro*. Ini menunjukkan mahasiswa kurang hati-hati terhadap konteks percakapan, tidak memahami kalimat sebelum dan setelahnya, dan juga belum memahami sepenuhnya tentang budaya Jepang terkait batasan waktu penggunaan *ofuro*. Nida dan Taber (dalam Suryawinata & Hariyanto, 2013) mendefinisikan penerjemahan sebagai suatu usaha menciptakan kembali pesan dalam BSu ke dalam BSa dengan padanan yang alami yang sedekat mungkin dalam hal makna dan gaya bahasa. Dari sini diketahui bahwa Nida dan Taber fokus pada pengalihan pesan, bukan terjemahan secara leksikal. Namun juga bukan terjemahan yang sangat jauh artinya dari BSu.

Penerjemahan pada dasarnya dibagi menjadi dua, dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan penerjemahan tulis dan penerjemahan lisan, dalam bahasa Jepang dikenal dengan *honyaku* (penerjemahan tulis), dan *tsuuyaku* (penerjemahan lisan). Kedua jenis penerjemahan ini memiliki kesamaan yaitu menerjemahkan, namun juga memiliki perbedaan. Perbedaan yang mendasar dari kedua jenis penerjemahan ini ialah media yang digunakan (Suryawinata & Hariyanto, 2003). Penerjemahan tulis menggunakan teks tulis seperti artikel dan buku, sedangkan penerjemahan lisan menggunakan media wacana lisan. Dalam penelitian ini, mahasiswa menerjemahkan audio yang diperdengarkan pada latihan dalam perkuliahan.

Berdasarkan proses kerjanya, secara umum ada dua macam penerjemahan lisan (*tsuuyaku*) yaitu penerjemahan lisan simultan dan penerjemahan lisan konsekutif (bergantian) (Suryawinata & Hariyanto, 2003). Cara kerja dari penerjemahan lisan konsekutif (bergantian) adalah dengan menggunakan metode mendengarkan dulu ujaran asli sambil membuat catatan. Penerjemahan lisan simultan menggunakan proses kerja yang berbeda dengan penerjemahan lisan konsekutif. Seorang penerjemah lisan simultan tidak menunggu sampai pembicara selesai menyampaikan ujarannya untuk mulai menyampaikan isi atau makna ujaran, tetapi seorang penerjemah lisan simultan harus langsung mulai menerjemahkan saat menangkap penggalan ujaran yang bisa dimengerti.

Dalam penelitian ini jenis penerjemahan lisan yang digunakan adalah penerjemah konsekutif. Ini karena penerjemahan lisan konsekutif lebih mudah dalam pelaksanaannya dibandingkan dengan penerjemahan simultan seperti yang sudah

dijelaskan sebelumnya. Selain itu, menurut Ardi (2009), penerjemahan lisan konsekutif dalam pelaksanaannya terkadang dapat dilakukan kalimat per kalimat. Oleh karena itu, dikarenakan objek penelitian ini adalah mahasiswa yang masih dalam proses belajar BSu, jenis penerjemahan konsekutif dirasa tepat digunakan dalam penelitian ini.

Kualitas terjemahan bisa dinilai berdasarkan aspek keakuratan, keberterimaan, dan keterbacaannya. Keakuratan mengacu pada kesepadanan atau kesamaan antara BSu dan BSa. Keberterimaan mengacu pada apakah suatu terjemahan sudah diungkapkan sesuai kaidah-kaidah, etika dan budaya BSa. Keterbacaan mengacu pada derajat kemudahan sebuah tulisan untuk dipahami maksudnya (Nababan, 2003). Pendapat dari Nababan ini sesuai untuk menilai kualitas terjemahan tulis. Sedangkan untuk menilai kualitas terjemahan lisan, digunakan parameter khusus sebagai alat ukur yaitu: *accuracy*, *fluency*, dan *clarity*.

*Accuracy* (akurat) merupakan aspek penting dalam mengukur kualitas hasil penerjemahan lisan. Akurasi yang dimaksud adalah ketepatan penyampaian isi bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran. Akurasi dapat dikelompokkan ke dalam tiga skala penilaian yaitu *accurate* (akurat), *less accurate*, (cukup akurat), dan *inaccurate* (tidak akurat) (Saehu, 2018). Secara berurutan skala penilaian tersebut masing-masing diberi nilai 3, 2, dan 1. Sebuah hasil penerjemahan lisan dikatakan akurat (*accuracy*) apabila pesan bahasa sumber tidak berubah meskipun ditransfer atau diterjemahkan ke dalam bahasa sasaran. Penilaian hasil terjemahan dikatakan cukup akurat apabila terdapat pengurangan (reduksi) pesan atau pesan penting tidak tersampaikan secara utuh sehingga menimbulkan kesalahpahaman terhadap *audiens*. Hasil terjemahan dianggap tidak akurat apabila pesan yang disampaikan sangat tidak dapat menyampaikan pesan yang sebenarnya dari bahasa sumber yang diterjemahkan. Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa parameter penilaian hasil penerjemahan berupa akurasi lebih menekankan pada makna pesan yang disampaikan secara lisan dalam bahasa sasaran.

*Fluency* (Kelancaran) merupakan parameter kedua dalam penilaian suatu hasil terjemahan lisan (Saehu, 2018). Hasil terjemahan yang akurat saja belum bisa membuat penerjemah lisan dikatakan sebagai penerjemah yang berkualitas. Dalam proses penerjemahan lisan, seorang penerjemah harus melafalkan hasil terjemahannya secara lisan.

Hasil terjemahan yang dilafalkan harus jelas dan lancar agar bisa didengar dan dipahami oleh lawan bicara, pendengar atau audiens. Karena audiens yang terlibat dalam proses penerjemahan adalah mereka yang tidak memiliki kemampuan terhadap bahasa sumber. Kemampuan penyampaian hasil penerjemahan ini berhubungan dengan keterampilan berbahasa yaitu *speaking skill*. Penerjemah lisan yang berkualitas tidak membuat jeda palsu dan keragu-raguan dalam mengungkapkan hasil terjemahannya (Saehu, 2018). Jeda palsu dapat menjadi indikator bilingual yang dimiliki penerjemah kurang baik atau bahkan rendah. Hal ini dapat membuat *audiens* atau lawan bicara meragukan makna pesan yang disampaikan akurat atau tidak dari hasil terjemahan penerjemah. Jeda palsu dan keragu-raguan dapat dilihat dari munculnya kata seperti *eee*, *mmm*, *eh* dan sebagainya.

Seperti halnya *accuracy*, *fluency* atau kelancaran juga dikelompokkan menjadi tiga skala penilaian yaitu *fluency* (lancar), *less fluency* (kurang lancar), dan *not fluency* (tidak lancar). Masing-masing skala penilaian tersebut secara berurutan diberi nilai 3, 2, 1. Hasil terjemahan seorang penerjemah dapat diberi nilai 3 apabila tidak muncul jeda palsu dan keragu-raguan dalam penyampaiannya serta fasih dalam penyampaiannya tanpa kesan sedang berfikir. Seorang penerjemah dapat diberi nilai 2 apabila *fluent* atau munculnya tanda-tanda keraguan, pengulangan, koreksi, dan jeda palsu mampu diminimalisir. Lalu, seorang penerjemah diberi nilai 1 apabila hasil terjemahannya terdapat jeda palsu, koreksi secara berulang-ulang, dan artikulasi yang kurang jelas dan kurang lancar.

*Clarity* merupakan parameter penilaian hasil terjemahan yang ketiga. Nosi tentang *clarity* didasarkan pada *acceptability* atau keberterimaan dan pemahaman terhadap hasil terjemahan (Saehu, 2018). Agar hasil terjemahan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh *audiens*, penerjemah dalam menerjemahkan bahasa sasaran selain memperhatikan unsur-unsur linguistik harus memperhatikan juga unsur-unsur budaya. Hal ini dimaksudkan agar hasil terjemahan menjadi lebih natural karena nilai-nilai budaya tiap negara atau wilayah berbeda-beda. Dengan kata lain *clarity* berkaitan dengan kompetensi extralinguistik seorang penerjemah.

Seperti halnya *accuracy* dan *fluency*, *clarity* atau *acceptability* juga dikelompokkan menjadi tiga skala penilaian yaitu *acceptable*, *less acceptable*, dan *not acceptable* (Saehu, 2018). Skala penilaian yang diberikan masing-masing secara berurutan yaitu 3,

2, 1. Penerjemah diberi nilai 3 apabila hasil terjemahannya tampak natural dilihat dari segi budaya, tatabahasa, ekspresi, dan pemilihan diksi. Nilai 2 diberikan apabila proses penerjemahan atau pengalihbahasaan seorang penerjemah kurang memahami konteks budaya, kurangnya penguasaan tatabahasa, penyampaian hasil terjemahan kurang ekspresif, dan kurang tepatnya pemilihan diksi. Teori tentang penilaian hasil terjemahan ini digunakan sebagai indikator penilaian hasil terjemahan lisan mahasiswa.

Telah dijelaskan sebelumnya bahwa syarat atau kualifikasi seorang penerjemah mempengaruhi hasil terjemahan. Dari segi kemampuan berbahasa Jepang, secara umum mensyaratkan minimal JLPT N2. Selain itu dari PACTE (*Process of Acquisition of Translation Competence and Evaluation*) dikutip dari Suyono dan Hariyanto (2014) dijelaskan bahwa kompetensi seorang penerjemah terdiri dari beberapa subkompetensi yaitu:

- 1) Subkompetensi bilingual (dwibahasa)  
Subkompetensi ini terdiri atas pengetahuan pragmatik, sosio-linguistik, tekstual dan leksikal-gramatikal bahasa sumber (BSu) dan bahasa sasaran (BSa). Dengan kata lain, subkompetensi bilingual (dwibahasa) berfokus pada pengetahuan atau penguasaan bahasa sumber dan bahasa sasaran seorang penerjemah.
- 2) Subkompetensi ekstralinguistik  
Subkompetensi ekstralinguistik terdiri atas pengetahuan ensiklopedik, tematik, dan bikultural (dwibudaya) atau bisa dikatakan subkompetensi ekstralinguistik berkaitan dengan pengetahuan penerjemah terhadap budaya bahasa sumber dan bahasa sasaran.
- 3) Subkompetensi *translation nation* (pengetahuan tentang terjemahan)  
Pengetahuan ini adalah pengetahuan tentang prinsip yang memandu penerjemah misalnya proses, metode, dan prosedur penerjemahan dan pengetahuan tentang profesi penerjemahan misalnya jenis-jenis penerjemahan, karakteristik pembaca sasaran dan lain sebagainya.
- 4) Subkompetensi instrumental  
Subkompetensi instrumental adalah pengetahuan dan keterampilan menggunakan alat bantu atau sumber-sumber yang dapat membantu proses penerjemahan. Atau dengan kata lain, keterampilan penggunaan teknologi penerjemahan.

- 5) Subkompetensi strategis  
Subkompetensi strategis adalah kompetensi pemecahan masalah dalam proses penerjemahan dan menjamin efisiensi proses. Subkompetensi strategis bisa dikatakan subkompetensi yang paling penting karena terkait dengan perencanaan proses penerjemahan dan pembuatan keputusan dalam setiap tahap proses penerjemahan.
- 6) Subkompetensi psikofisiologis  
Subkompetensi psikofisiologis mengacu pada komponen kognitif, sikap (misalnya memori, ketekunan, daya kritis), dan mekanisme psikomotorik atau bisa dikatakan subkompetensi psikomotorik berkaitan psikologis seorang penerjemah di saat menerjemahkan.

Sedangkan menurut Hasegawa (2013) kompetensi yang harus dimiliki seorang penerjemah adalah 1) kemampuan memahami linguistik dan sosiokultural dari BSu, 2) kemampuan mengekspresikan linguistik dan sosiokultural BSa, 3) kemampuan mentransfer, 4) pengetahuan tentang topik terkait, 5) pengetahuan tentang jenis teks, 6) kemampuan mengevaluasi dan mendiskusikan secara objektif. Teori dari Hasegawa ini beberapa selaras dengan yang dikemukakan oleh Suyono dan Hariyanto (2014), namun pada no.6 tidak dijadikan sebagian acuan karena memerlukan proses yang lebih panjang dalam pengambilan data.

Dari penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa seorang penerjemah yang baik selain memiliki kompetensi bahasa sumber dan bahasa sasaran yang baik, juga harus mempunyai berbagai kompetensi pendukung. Teori ini dan teori tentang syarat kompetensi penerjemah digunakan sebagai landasan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi hasil terjemahan mahasiswa.

Untuk itulah penelitian bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan kualitas hasil terjemahan lisan Jepang-Indonesia mahasiswa semester enam, dan 2) mendeskripsikan kompetensi yang mempengaruhi hasil terjemahan lisan Jepang-Indonesia mahasiswa semester 6. Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi Program Studi untuk mengubah regulasi pengambilan matakuliah *Tsuuyaku*.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif karena mengumpulkan informasi mengenai subyek penelitian dan perilaku subyek penelitian pada suatu periode tertentu (Mukhtar, 2013). Desain penelitian yang digunakan adalah studi kasus karena meneliti fenomena kontemporer secara utuh dan menyeluruh pada kondisi yang sebenarnya, dengan menggunakan berbagai sumber data (Gunawan, 2013).

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 yang mengikuti matakuliah *Tsuyaku* pada semester 6. Jumlah mahasiswa yang mengikuti mata kuliah ini sejumlah 14 mahasiswa. Adapun data yang digunakan ialah rekaman hasil latihan penerjemahan lisan dari audio yang diperdengarkan yang diambil dari 3 tema dari 10 tema yang ada yaitu tema *Hoteru, baito no setsume*, dan *yakkyoku*. 3 tema ini adalah tema yang mana seluruh mahasiswa mengerjakan tema tersebut. Kemudian hasil terjemahannya ditranskrip untuk memudahkan analisis.

Teknik pengumpulan data bila dilihat dari sumber datanya maka dapat menggunakan sumber primer dan sumber skunder (Sugiyono, 2015). Berdasarkan sumber primer berupa rekaman dan transkrip hasil penerjemahan obyek penelitian dan kuesioner. Kuesioner ini dibagikan kepada mahasiswa melalui *google formulir*. Jenis pertanyaan yang digunakan pada kuesioner adalah jenis pertanyaan terbuka. Pertanyaan terbuka mengharapkan mahasiswa untuk menuliskan jawabannya berbentuk uraian tentang sesuatu hal. Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui tingkatan bahasa Jepang obyek penelitian berdasarkan sertifikat JLPT (*Japanese Language Proficiency Test*) yang dimiliki dan untuk mengetahui pemahaman mengenai kompetensi penerjemahan, terutama penerjemahan lisan sehingga hasilnya dapat menjadi faktor yang mempengaruhi hasil terjemahan. Sedangkan sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi untuk *listening* yang berupa percakapan dari buku *Nihongo Soumatome Mondai* dan buku Master N3 yang merupakan materi dalam perkuliahan *Tsuyaku*.

Analisis data menggunakan Miles dan Huberman dengan tahapan alur yaitu *data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification* (Sugiyono, 2015). Berdasarkan

teori tersebut, analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menganalisa transkrip hasil penerjemahan lisan obyek penelitian dengan cara menyandingkannya dengan transkrip bahan terjemahan dan transkrip hasil terjemahan.
2. Membuat kuesioner yang nantinya akan dibagikan kepada obyek penelitian melalui *google formulir*.
3. Menganalisa lebih lanjut transkrip hasil terjemahan dengan mengacu pada landasan penilaian.
4. Memasukkan data hasil kuesioner ke dalam tabel baru untuk mengetahui tingkatan bahasa Jepang dan pengetahuan obyek penelitian mengenai kompetensi penerjemahan.
5. Menarik kesimpulan dari hasil analisis data tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data disajikan berdasarkan tujuan penelitian yakni mengenai hasil penerjemahan lisan dan kompetensi yang mempengaruhi hasil penerjemahan lisan mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang semester enam angkatan 2015 yang mengikuti matakuliah *Tsuyaku*.

### Hasil Terjemahan

Tabel 1 berikut adalah hasil temuan berdasarkan analisis transkrip hasil terjemahan dengan mengacu pada landasan penilaian.

Tabel 1: Rekapitulasi Hasil Penilaian Terjemahan Mahasiswa dari Keseluruhan Teks Terjemahan.

Mhs	Accuracy			Fluency			Clarity		
	3	2	1	3	2	1	3	2	1
M1	16	7	9	23	7	2	14	7	11
M2	9	14	9	24	5	3	7	15	10
M3	8	11	13	28	4	0	7	10	15
M4	5	12	15	15	6	11	4	9	19
M5	2	10	20	11	8	13	0	7	25
M6	11	12	9	18	4	10	9	7	16
M7	13	11	8	22	7	3	10	13	9
M8	6	13	14	27	3	2	7	6	19
M9	1	10	21	25	4	3	2	10	20
M10	13	8	11	16	13	3	11	8	13
M11	14	18	10	20	10	2	12	10	10
M12	1	6	25	21	9	2	1	3	28
M13	17	7	8	14	8	10	11	11	10
M14	8	12	12	23	8	1	6	11	15

Keterangan:

1. M : Kode Mahasiswa
2. Parameter *Accuracy*: *Accurate* (3), *Less Accurate* (2), *Inaccurate* (1)
3. Parameter *Fluency*: *Fluent* (3), *Less Fluent* (2), *Not Fluent* (1)
4. Parameter *Clarity*: *Acceptable* (3), *Less Acceptable* (2), *Non Acceptable* (1)
5. Total kalimat yang diterjemahkan : 32  
Kalimat
6. Angka dalam kolom warna abu-abu :  
Rekapitulasi jumlah kalimat hasil terjemahan yang mendapatkan nilai 3, 2, atau 1 dari 32 kalimat bahan terjemahan

Berdasarkan Tabel 1 diketahui dari 32 kalimat pada audio yang telah diterjemahkan oleh mahasiswa, pada parameter *Accuracy* yang mendapatkan jumlah nilai *accurate* lebih tinggi daripada nilai *less accurate* dan *inaccurate* sejumlah 5 mahasiswa. Pada parameter *Fluency*, yang mendapatkan jumlah nilai *fluent* yang lebih tinggi daripada nilai *less fluent* dan *not fluent* sejumlah 13 mahasiswa. Pada parameter *Clarity*, yang mendapatkan jumlah nilai *acceptable* yang lebih tinggi daripada nilai *less acceptable* dan *non-acceptable* sejumlah 3 mahasiswa. Berikut ini dibahas satu persatu untuk tiap kategori.

### **Accuracy**

#### **a. Accurate**

Jumlah mahasiswa yang mendapatkan jumlah nilai *accurate* yang lebih tinggi daripada nilai *less accurate* dan *inaccurate* sejumlah 5 mahasiswa yaitu M1, M7, M10, M11, dan M13. Ke-5 mahasiswa tersebut pada hasil terjemahannya dapat memenuhi kriteria hasil terjemahan *accurate* karena pesan BSu tidak berubah meskipun ditransfer atau diterjemahkan ke dalam BSa (Saehu, 2018). Contoh hasil terjemahan *accurate* yaitu sebagai berikut.

#### Tema 5 Kalimat ke-1:

薬が4種類でていますから、間違えないでください。  
*Kusuri ga yonshurui deteimasu kara, machigaenaide kudasai.*

‘Karena yang saya beri ada 4 jenis obat, tolong jangan sampai salah ya’

#### Transkrip hasil terjemahan mahasiswa no. 10 :

‘Karena obatnya ada 4 macam, jangan sampai salah ya’

Pada transkrip hasil terjemahan mahasiswa nomor 10, meskipun menerjemahkan

menggunakan kiasan yang berbeda namun pesan atau inti informasi yaitu obatnya ada 4 jenis dan himbauan jangan sampai salah minum obatnya dapat tersampaikan dengan utuh dalam BSa.

#### Tema 6 Kalimat ke-1:

では、アルバイトの皆さんにもこの ID カードをお渡しします。

*dewa, arubaito no minasan nimo kono ID kaado o watashimasu.*

‘Baiklah, saya akan memberikan ID card ini kepada semua pekerja *part time*’

#### Transkrip hasil terjemahan mahasiswa no. 7:

‘Baiklah, kali ini saya akan membagikan ID card ke teman-teman yang bekerja *part time*’

Pada transkrip hasil terjemahan mahasiswa nomor 7, penerjemah mampu menyampaikan pesan BSu yaitu memberikan kartu identitas diri dan ditujukan kepada semua pekerja paruh waktu, dan pesan tersebut tidak berubah meskipun ditransfer atau diterjemahkan ke dalam BSa.

#### Tema 7 Kalimat ke-1:

ではお風呂についてご説明させていただきます

*Dewa, ofuro nitsuite gosetsumeisasete itadakimasu.*

‘Baiklah, saya akan menjelaskan mengenai kamar mandi’

#### Transkrip hasil terjemahan mahasiswa no. 11:

‘Saya akan menjelaskan tentang *ofuro*/kamar mandi’

Pada transkrip hasil terjemahan mahasiswa nomor 11, penerjemah mampu menyampaikan pesan BSu yaitu pembicara akan menjelaskan mengenai kamar mandi, dan pesan tersebut tidak berubah meskipun ditransfer atau diterjemahkan ke dalam BSa.

#### **b. Less Accurate**

Jumlah mahasiswa yang mendapatkan jumlah nilai *less accurate* yang lebih tinggi daripada nilai *accurate* dan *inaccurate* sejumlah 2 mahasiswa yaitu M2 dan M6. Ke-2 mahasiswa tersebut pada hasil terjemahannya terdapat pengurangan (reduksi) pesan atau pesan penting tidak tersampaikan secara utuh sehingga menimbulkan kesalahpahaman terhadap *audiens* (Saehu, 2018). Contoh hasil terjemahan cukup akurat yaitu sebagai berikut.

#### Tema 5 Kalimat ke-2:

まず、食事の 30 分前に白いのを二つ飲んでください。

*mazu, shokuji no sanjuppun maeni shiroi no o futatsu nonde kudasai.*



‘Pertama, 30 menit sebelum makan tolong minum obat yang putih 2 butir’

Transkrip hasil terjemahan mahasiswa no. 2:

‘Pertama, 30 menit sebelum makan, minum yang warna putih’.

Pada transkrip hasil terjemahan mahasiswa nomor 2, terdapat pengurangan (reduksi) pesan inti atau dengan kata lain penerjemah tidak mampu menyampaikan keseluruhan pesan penting dalam BSa. Penerjemah hanya mampu menyampaikan 2 dari 3 pesan inti yaitu waktu minum obat 30 menit sebelum makan dan warna obat yaitu warna putih. Pada transkrip hasil terjemahan mahasiswa nomor 2 pesan penting yaitu jumlah obat yang harus diminum sejumlah 2 tidak diterjemahkan.

Tema 6 Kalimat ke-1:

では、アルバイトの皆さんにもこの ID カードをお渡しします。

*dewa, arubaito no minasan nimo kono ID kaado o watashimasu.*

‘Baiklah, saya akan memberikan ID card ini kepada semua pekerja part time’

Transkrip hasil terjemahan mahasiswa no. 2:

‘Saya akan menyerahkan kartu ID ini kepada anda pelamar kerja.’

Pada transkrip hasil terjemahan mahasiswa nomor 2, penerjemah hanya mampu menerjemahkan pesan penting yaitu pembicara memberikan kartu identitas, sedangkan ditujukan (diberikannya kartu identitas) kepada pekerja paruh waktu tidak mampu diterjemahkan dengan baik. Hal ini dikarenakan kalimat dalam BSu yaitu *arubaito no minasan ni* yang berarti ‘ke semua pekerja paruh waktu’ dalam BSa, diterjemahkan oleh penerjemah menjadi ‘kepada anda pelamar kerja’.

Tema 7 Kalimat ke-1:

ではお風呂についてご説明させていただきます。

*dewa, ofuro nitsuite gosetsumeisasete itadakimasu.*

‘Baiklah, saya akan menjelaskan mengenai kamar mandi’

Transkrip hasil terjemahan mahasiswa no. 6:

‘Baiklah, sekarang saya akan menjelaskan tentang bak mandi’

Pada transkrip hasil terjemahan mahasiswa nomor 6, dikarenakan terdapat kesalahan penerjemahan diksi yang memuat pesan penting yaitu kata *ofuro* yang dalam BSa berarti ‘kamar mandi’ diterjemahkan oleh penerjemah menjadi ‘bak mandi’, maka pesan penting yang

disampaikan mengalami sedikit pergeseran makna sehingga dapat menimbulkan kesalahpahaman terhadap pendengar.

### **c. Inaccurate**

Jumlah mahasiswa yang mendapatkan jumlah nilai *inaccurate* yang lebih tinggi daripada nilai *accurate* dan *less accurate* sejumlah 6 mahasiswa yaitu M3, M4, M5, M8, M9, dan M12. Ke-6 mahasiswa tersebut pada hasil terjemahannya pesan BSu yang ditransfer atau diterjemahkan ke dalam BSa sama sekali tidak dapat tersampaikan (Saehu, 2018). Contoh hasil terjemahan tidak akurat yaitu sebagai berikut.

Tema 5 Kalimat ke-2:

まず、食事の 30 分前に白いのを二つ飲んでください。

*mazu, shokuji no sanjuppun maeni shiroi no o futatsu nondeudasai.*

‘Pertama, 30 menit sebelum makan tolong minum obat yang putih 2 butir’

Transkrip hasil terjemahan responden no. 8:

‘lalu saya akan jelaskan’

Pada transkrip hasil terjemahan mahasiswa nomor 8, ketiga pesan penting yaitu waktu minum obat 30 menit sebelum makan, warna obat yaitu warna putih, dan jumlah obat yaitu 2 butir tidak dapat tersampaikan sama sekali.

Tema 6 Kalimat ke-1:

では、アルバイトの皆さんにもこの ID カードをお渡しします。

*dewa, arubaito no minasan nimo kono ID kaado o watashimasu.*

‘Baiklah, saya akan memberikan ID card ini kepada semua pekerja part time’

Transkrip hasil terjemahan mahasiswa no. 8:

‘Untuk semua yang mau bekerja paruh waktu ID cardnya ada di saya’

Pada transkrip hasil terjemahan mahasiswa nomor 8, penerjemah sama sekali tidak dapat menerjemahkan pesan penting BSu yaitu memberikan kartu identitas diri dan ditujukan kepada pekerja paruh waktu, sama sekali tidak dapat tersampaikan dalam BSa.

Tema 7 Kalimat ke-1:

ではお風呂についてご説明させていただきます。

*Dewa, ofuro nitsuite gosetsumeisasete itadakimasu.*

‘Baiklah, saya akan menjelaskan mengenai kamar mandi’

Transkrip hasil terjemahan mahasiswa no. 12:

'Saya akan menjelaskan kepada anda mengenai hotel ini'

Pada transkrip hasil terjemahan mahasiswa nomor 12, penerjemah sangat tidak dapat menerjemahkan pesan penting BSu yaitu pembicara menjelaskan mengenai kamar mandi, tidak dapat tersampaikan dalam BSa.

### **Fluency**

#### **a. Fluent**

Jumlah mahasiswa yang mendapatkan jumlah nilai *fluent* yang lebih tinggi daripada nilai *less fluent* dan *not fluent* sejumlah 13 mahasiswa yaitu M1, M2, M3, M4, M6, M7, M8, M9, M10, M11, M12, M13, dan M14. Hasil terjemahan dapat memenuhi kriteria hasil terjemahan lancar karena tidak munculnya jeda palsu dan keragu-raguan dalam penyampaiannya (Saehu, 2018). Namun ini hanya terdapat pada kalimat 1 pada tiap-tiap tema. Kalimat pertama pada tiap tema cenderung pendek dan mudah, sehingga banyak mahasiswa yang lancar menerjemahkannya.

#### **b. Less Fluent**

Jumlah mahasiswa yang mendapatkan jumlah nilai *less fluent* yang lebih tinggi daripada nilai *fluent* dan *not fluent* sejumlah 1 mahasiswa yaitu M5. 1 mahasiswa tersebut pada hasil terjemahan munculnya tanda-tanda ragu-ragu dan penggantian kata, juga pengulangan yang berlebih, namun dapat diminimalisirkan (Saehu, 2018, hal. 116). Berikut contoh hasil terjemahan yang mendapatkan skor 2 atau *less fluent* pada parameter *fluent*.

- Tema 5 Kalimat ke-2 Hasil terjemahan mahasiswa no.10 dan 11. Pada rekaman hasil terjemahan mahasiswa nomor 10 terdapat kata '30 menit' yang disisipkan diantara kata 'pertama' dan 'sebelum' yang untuk mengulang kalimat supaya lebih tepat, namun tetapi masih dapat diminimalisirkan. Pada rekaman hasil terjemahan mahasiswa nomor 11 terdapat pengulangan dan keraguan yaitu dengan adanya pergantian beberapa kata dengan kata yang baru dan terdapat penyisipan kata 'warna' diantara kata 'obat' dan 'putih', namun tanda keraguan dan pengulangan ini masih dapat diminimalisirkan.
- Tema 6 Kalimat ke-3 Hasil terjemahan mahasiswa no. 4. Pada transkrip hasil terjemahan mahasiswa nomor 4, terdapat tanda

keraguan yang mampu diminimalisirkan yang ditunjukkan dengan adanya sedikit perubahan pada pilihan kata yaitu 'waja-ya'.

- Tema 7 Kalimat ke-3 Hasil terjemahan mahasiswa no. 13 pada transkrip hasil terjemahan mahasiswa nomor 13, terdapat tanda pengulangan yang masih mampu diminimalisirkan ditunjukkan dengan adanya kata 'kedua' yang dituliskan di atas kata 'pemandian' untuk disisipkan diantara kata 'menikmati' dan kata 'pemandian'.

#### **c. Not Fluent**

Berdasarkan Tabel 1, jumlah mahasiswa yang mendapatkan jumlah nilai *not fluent* yang lebih tinggi daripada nilai *fluent* dan *less fluent* yang dilambangkan dengan nilai 3 sejumlah 0 mahasiswa. Hasil terjemahan dapat dikatakan tidak lancar jika hasil terjemahannya terdapat jeda palsu atau adanya spasi pemisah kata yang berlebih pada transkrip, koreksi secara berulang atau penghapusan dan penggantian yang dilakukan secara berulang pada transkrip (Saehu, 2018). Meskipun pada skala penilain *not fluent* sebanyak 0 mahasiswa, namun bukan berarti semua hasil terjemahan mahasiswa tidak ada yang mendapat nilai 1 atau *not fluent*. Berikut contoh hasil terjemahan yang mendapatkan skor 1 atau *not fluent* pada parameter *fluent*.

- Tema 5 Kalimat ke-6 Hasil terjemahan mahasiswa no. 6. Pada rekaman hasil terjemahan mahasiswa nomor 6 terdapat perubahan kalimat. Hal ini menunjukkan koreksi yang berulang dalam proses penerjemahan oleh penerjemah. Selain itu, terdapat juga tambahan kata 'untuk' yang ditambahkan diantara kata 'obat' dan kata 'merendahkan'.
- Tema 6 Kalimat ke-3 Hasil terjemahan mahasiswa no. 11. Pada transkrip hasil terjemahan mahasiswa nomor 11, terdapat pengulangan yang ditunjukkan dengan disisipkannya kata 'nya' diatas kata 'yang' dan disisipkannya/ditulisannya kata 'sendiri' di atas 'tanda tanya (?)'. Selain itu, pada transkrip terdapat juga kalimat '~~sudah benar semuanya~~' yang diganti dengan kalimat yang lain.
- Tema 7 Kalimat ke-3 Hasil terjemahan mahasiswa no. 4 Pada transkrip hasil terjemahan mahasiswa nomor 4, penerjemah hanya mampu menuliskan satu kata yaitu 'silahkan' yang bahkan dalam transkrip sumber terjemahan tidak ada kata yang mengimplementasikan arti dari kata tersebut.

## Clarity

### a. Acceptable

Jumlah mahasiswa yang mendapat jumlah nilai *acceptable* yang lebih tinggi daripada nilai *less acceptable* dan *non-acceptable* sejumlah 1 mahasiswa yaitu M1. 1 mahasiswa tersebut, hasil terjemahannya tampak natural terlihat dari segi budaya, tatabahasa, dan pemilihan diksi (Saehu, 2018). Berikut contoh hasil terjemahan yang mendapatkan skor 3 atau *acceptable* pada parameter *clarity*.

Tema 5 Kalimat ke-4:

お食事がすんだら赤いのを二つと黄色いのを一つ飲んでください。

*Oshokuji ga sundara aki no o futatsu to kiroi no o hitotsu nondekudasai.*

'kalau sudah selesai makan, tolong minum obat yang merah dua butir dan yang kuning satu butir'

Transkrip hasil terjemahan nomor 6:

'Yang merah 2 butir, yang kuning satu butir diminum setelah makan.'

Pada transkrip hasil terjemahan nomor 6, meskipun dalam menyampaikan pesan BSu yang ditransfer atau diterjemahkan ke dalam BSa tidak urut, namun hasil terjemahan tersebut masih tampak natural dari budaya, tatabahasa, dan pemilihan diksi.

Tema 6 Kalimat ke-3:

自分の顔じゃないという人はいませんか。

*Jibun no kao janai to iu hito wa imasenka.*

'adakah yang bukan foto wajahnya sendiri?'

Transkrip hasil terjemahan mahasiswa no. 11:

'Apa ada fotonya yang bukan wajahnya sendiri?'

Tema 7 Kalimat ke-3:

どちらも温泉を楽しんでいただけます。

*Dochiramo onsen wo tanoshinde itadakemasu.*

'di keduanya anda bisa menikmati air panas'

Transkrip hasil terjemahan mahasiswa no. 1 :

'Dua-duanya dapat digunakan untuk menikmati air panas (*onsen*)'

### b. Less Acceptable

Jumlah mahasiswa yang mendapat jumlah nilai *less acceptable* yang lebih tinggi daripada nilai *acceptable* dan *non-acceptable* yang dilambangkan dengan nilai 2 sejumlah 2 mahasiswa yaitu M2 dan M7. Ke-2 mahasiswa tersebut hasil terjemahannya dapat dikatakan *less acceptable* karena pengalihbahasaan seorang penerjemah kurang memahami konteks budaya, kurangnya penguasaan tatabahasa, dan kurang tepatnya

pemilihan diksi (Saehu 2018, hal. 118). Berikut contoh hasil terjemahan yang mendapatkan skor 2 atau *less acceptable* pada parameter *clarity*.

Tema 5 Kalimat ke-6:

黄色いのは血圧を少し下げる薬です。

*Ki iroi nowa ketsuatsu wo sukoshi sageru kusuri desu.*

'Yang warna kuning, obat untuk sedikit menurunkan tekanan darah'

Transkrip hasil terjemahan mahasiswa no. 2:

'Yang kuning adalah obat untuk merendahkan tekanan darah'

Pada transkrip hasil terjemahan nomor 2, terdapat pemilihan diksi yang kurang tepat yaitu kata *sageru* yang berarti 'menurunkan' dalam BSa, namun diterjemahkan oleh penerjemah menjadi 'merendahkan', sehingga membuat kalimat hasil terjemahan kurang tampak natural dalam konteks BSa.

Tema 6 Kalimat ke-4:

大丈夫ですね。

*daijoubu desune.*

'tidak masalah ya'

Transkrip hasil terjemahan mahasiswa no. 2:

'tidak apa-apa'

Pada transkrip hasil terjemahan mahasiswa nomor 2 terdapat kurang tepatnya pemilihan diksi pada penerjemahan kata BSu *daijoubu* yang dalam konteks kalimat yang diperdengarkan memiliki arti dalam BSu 'tidak ada masalah', yang diartikan oleh penerjemah menjadi 'tidak apa-apa'.

Tema 7 Kalimat ke-5 :

大浴場のご利用時間ですが、朝が6時から10時。

*Daiyokujou no goriyou jikan desuga, asa ga roku ji kara jyuji.*

'Untuk waktu penggunaan pemandian umum di pagi hari, dari jam 6 sampe jam 10'

Transkrip hasil terjemahan mahasiswa no. 7:

'Untuk waktu penggunaan pemandian di atas, mulai dari jam 6 pagi sampai jam 10 pagi'

Pada transkrip hasil terjemahan mahasiswa nomor 7, terdapat kurang tepatnya penambahan diksi pada penerjemahan kata *daiyokujou* yang memiliki arti dalam BSa 'pemandian umum' diartikan oleh penerjemah menjadi 'pemandian di atas', jika penerjemah hanya menerjemahkan kata BSu tersebut dengan kata 'pemandian' tanpa menambah kata 'di atas' pada hasil terjemahannya, maka kalimat hasil terjemahan penerjemah akan lebih natural dan dapat masuk dalam kategori *acceptable*.

**c. Non-Acceptable**

Jumlah mahasiswa yang mendapatkan jumlah nilai *non-acceptable* yang lebih tinggi daripada nilai *acceptable* dan *less acceptable* sejumlah 8 mahasiswa yaitu M3, M4, M5, M6, M8, M9, M12, dan M14. Ke-8 mahasiswa tersebut hasil terjemahannya dapat dikatakan *less acceptable* karena pengalihbahasaan seorang penerjemah tidak memahami konteks budaya, tidak menguasai tatabahasa, dan tidak tepatnya pemilihan diksi (Saehu 2018, hal. 118). Berikut contoh hasil terjemahan yang mendapatkan skor 1 atau *not acceptable* pada parameter *clarity*.

Tema 5 Kalimat ke-2:

まず、食事の30分前に白いのを二つ飲んでください。

*Kusuri ga yonshourui dete imasukara, machigaenaidekudasaine.*

'Pertama, 30 menit sebelum makan tolong minum obat yang putih 2 butir'

Transkrip hasil terjemahan mahasiswa no. 5:

'Yang pertama, 30 menit setelah makan diminum yang obat putih.

Pada transkrip hasil terjemahan mahasiswa nomor 5, hasil terjemahannya terdapat kesalahan pemilihan diksi atau kekeliruan penerjemahan kata yaitu kata *maeni* yang memiliki arti 'sebelum' diartikan oleh penerjemahan dalam BSa menjadi 'setelah', sedangkan kedua kosakata tersebut memiliki arti yang bertolak belakang.

Tema 6 Kalimat ke-3:

自分の顔じゃないという人はいませんか。

*Jibun no kao janai to iu hito wa imasenka.*

'Adakah yang bukan fotonya wajahnya sendiri'

Transkrip hasil terjemahan mahasiswa no. 5:

'Jika tidak ada yang memiliki foto di ID card nya'

Pada transkrip hasil terjemahan mahasiswa nomor 5 hasil terjemahan dilihat dari susunan tatabahasa maupun penerjemahan diksi sama sekali tidak menunjukkan arti sebenarnya dari kalimat BSu.

- Tema 7 Kalimat ke- 2:

お風呂は客室と大浴場と二つございまして、

*Ofuro wa kyakushitsu to daiyokujou to futatsu gozaimashite,*

'Terdapat dua kamar mandi yakni di kamar tamu dan pemandian umum'

- Transkrip hasil terjemahan mahasiswa no. 6 :

'Untuk bak mandinya, disini dibagi menjadi dua yaitu untuk laki-laki dan untuk perempuan'

Pada transkrip hasil terjemahan mahasiswa nomor 6, terdapat kurang tepatnya pemilihan diksi dalam penerjemahan kata BSu yang bermuatan konteks budaya yaitu kata *ofuro* yang memiliki arti dalam BSa 'kamar mandi' diterjemahkan oleh penerjemah menjadi 'bak mandi'. Selain itu, terdapat juga kesalahan penerjemahan kata BSu yaitu kata *kyakushitsu to daiyokujou* yang memiliki arti dalam BSa 'kamar tamu dan pemandian umum' diterjemahkan oleh penerjemah menjadi 'untuk laki-laki dan untuk perempuan'.

Dari hasil pembahasan di atas, hasil terjemahan mahasiswa dapat dirangkum ke dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2: Nilai Rata-rata dari Parameter Penilaian Hasil Terjemahan.

Penilaian Hasil Terjemahan	Jumlah Kalimat (14 Mahasiswa)	Persentase Nilai Rata-rata
<i>Accuracy</i>	3	124
	2	140
	1	184
<i>Fluency</i>	3	287
	2	96
	1	65
<i>Clarity</i>	3	101
	2	127
	1	220

Persentase nilai rata-rata = (Jumlah Kalimat: 14) x 100%

Dari Tabel 2 diketahui bahwa hasil penerjemahan lisan mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang pada parameter *accuracy*, persentase tertinggi terdapat pada skala penilaian *not accurate* yaitu sebanyak 13%. Pada parameter *fluency*, persentase tertinggi terdapat pada skala penilaian *fluent* yaitu sebanyak 20%. Pada parameter *clarity*, persentase tertinggi terdapat pada skala penilaian *non acceptable* yaitu sebanyak 16%.

Dari hasil analisis di atas dapat diketahui bahwa kualitas terjemahan lisan mahasiswa pada penelitian ini dan penelitian terdahulu (Firdaus, 2018) tidak bisa disetarakan karena mengukur dengan parameter yang berbeda. Selain itu, penelitian ini fokus pada kualitas hasil tanpa melihat metode yang digunakan mahasiswa, sedangkan penelitian Maharani (2019) fokus pada metode-metode yang menghasilkan kualitas terjemahan yang baik, sehingga menghasilkan hasil penelitian yang berbeda pula.

## Kompetensi yang Mempengaruhi Hasil Terjemahan

Dari jawaban kuesioner yang disebarakan melalui *google formulir* yang terdiri dari 9 pertanyaan mengenai pemahaman mahasiswa terhadap

kompetensi penerjemahan lisan dan juga tingkatan bahasa Jepang mahasiswa berdasarkan sertifikat JLPT (*Japanese Language Proficiency Test*) yang dimiliki. Berikut ini merupakan hasil temuan yang digolongkan berdasarkan jawaban mahasiswa terhadap kuesioner tersebut.

Tabel 3: Temuan Hasil Jawaban Kuesioner.

No.	Indikator	Konten Pertanyaan	Jawaban Responden	
			Level	Jml
1	Sub-kompetensi Bilingual (penguasaan bahasa sumber)	Tingkatan bahasa Jepang berdasarkan JLPT saat mengikuti <i>Tsuyaku</i>	N3	5
			N4	7
			N2	2
			YA	TIDAK
2	Sub-kompetensi Extralinguistik (penguasaan budaya BSu dan BSa)	Mengetahui strategi penerjemahan kata dalam konteks budaya	8	6
		Mengetahui proses/tahapan penerjemahan	7	7
		Mengetahui metode penerjemahan	9	5
		Mengetahui teknik penerjemahan	7	7
3	Sub-kompetensi Strategis (kompetensi pemecahan masalah dalam proses penerjemahan)	Pernah menemukan masalah saat proses penerjemahan	14	0
4	Dapat menyampaikan gagasan secara lisan dengan baik	Melakukan pengulangan, koreksi, mengucapkan jeda palsu	10	4
5	Dapat mengambil keputusan secara cepat	Pernah mengalami kebingungan atau keragu-raguan saat proses penerjemahan	14	0
6	Memahami bahasa lisan/tingkat reseptif	Pernah tidak dapat memahami maksud dari kalimat yang dilafalkan dalam bahasa sumber	14	0
7	Mampu untuk mendengarkan, mencatat, dan mengungkapkan isi informasi pada saat bersamaan	Mampu mendengarkan rekaman yang diperdengarkan dan mencatat secara bersamaan lalu mengungkapkan hasil terjemahan dengan baik	10	4

## Faktor Kompetensi Bilingual

Kompetensi bilingual adalah kompetensi pertama yang harus dimiliki oleh seorang penerjemah. Hal ini dikarenakan kompetensi bilingual berfokus pada pengetahuan atau penguasaan bahasa sumber dan bahasa sasaran seorang penerjemah (PACTE 2005, dalam Suyono dan Haryanto, 2014). Kompetensi bilingual dalam penguasaan bahasa Jepang dapat diukur dari sertifikat JLPT yang dimiliki. Dari seluruh responden diketahui 5 mahasiswa menjawab N4, 7 mahasiswa menjawab N3, dan 2 respon menjawab N2. Dapat dijelaskan bahwa sebagian besar level tingkatan bahasa Jepang mahasiswa yang mengikuti matakuliah *Tsuyaku* berdasarkan JLPT yang dimiliki berada pada tingkatan level N3 yaitu sebanyak 50% dari 14 mahasiswa. Pada tahapan belajar sebenarnya ini sudah mencukupi, dikarenakan materi terjemahan lisan juga masih seputar bahasa Jepang

level N3. Namun kemampuan di atas kertas tentunya berbeda dengan praktik.

Penelitian ini menambahkan komponen analisis mengenai kemampuan bahasa Jepang pembelajar, dimana pada penelitian terdahulu tidak memberikan penjelasan apakah responden telah memiliki kemampuan setara JLPT N3 atau N2, atau tidak. Padahal perusahaan Jepang ada yang mengharuskan memiliki N2 atau cukup dengan N3.

## Faktor Subkompetensi Ekstralinguistik

Unsur budaya dalam proses penerjemahan sangat menentukan kualitas penerjemahan (Saehu 2018). Kompetensi ekstralinguistik dalam penerjemahan dapat diukur dengan pengetahuan strategi penerjemahan dalam konteks budaya. Berdasarkan tanggapan mahasiswa terhadap pertanyaan nomor 2, dapat diketahui bahwa 8

mahasiswa menjawab “YA” dan 6 mahasiswa menjawab “TIDAK”. Dari mahasiswa yang menjawab “YA” berikut adalah salah satu contoh penerjemahan yang menggunakan strategi budaya.

Tema 7 kalimat ke-4:

大浴場は男性用が2階、女性用が3階にございます。

*Daiyokujyou wa dansenyou ga nikai, joseiyou ga sangai ni gozaimasu.*

‘Pemandian umum, untuk laki-laki ada di lantai 2, untuk perempuan ada di lantai 3’

Transkrip hasil terjemahan mahasiswa 1:

‘Pemandian umum laki-laki terdapat di lantai 2, dan untuk perempuan di lantai 3.’

Hasil terjemahan mahasiswa 1 menerapkan strategi penerjemahan budaya yaitu menerjemahkan menggunakan kata-kata yang lebih netral. Pada kalimat bahasa sumber *daiyokujou wa dansenyou ga nikai* yang artinya dalam bahasa sasaran ‘pemandian umum laki-laki terdapat di lantai 2’, kata Bsu *daiyokujou* yang artinya dalam bahasa sasaran ‘pemandian umum’ diterjemahkan menggunakan kata yang lebih netral yaitu dengan kata ‘pemandian’. Jadi, meskipun secara arti kosakata terasa kurang tetapi, namun secara konteks isi kalimat, hasil terjemahan tersebut masih dapat dipahami dan terlihat tetap natural dilihat dari segi budaya maupun tatabahasa. Ini sesuai dengan hasil penelitian Maharani (2019) yang menyebutkan bahwa untuk padanan langsung menghasilkan kualitas terjemahan yang baik. Namun, dari mahasiswa yang menjawab “YA” ada juga yang hasil terjemahannya menunjukkan strategi penerjemahan yang kurang tepat. Berikut adalah salah satu contohnya.

Tema 7 Kalimat ke-1:

ではお風呂についてご説明させていただきます。

*Dewa ofuro nitsuite gosetsumeisasete itadakimasu.*

‘Baiklah, saya akan menjelaskan mengenai kamar mandi.’

Transkrip hasil terjemahan mahasiswa no. 13:

‘Baiklah, saya akan menjelaskan tentang ofuro’

Pada hasil terjemahan mahasiswa nomor 13, jika dilihat dari pemilihan diksi dalam kalimat hasil terjemahan, penerjemah menerapkan strategi penerjemahan budaya yaitu menerjemahkan dengan menggunakan kata pinjaman. Penerapan strategi ini bisa diperhatikan pada penerjemahan kata bahasa sumber *ofuro* yang tetap diartikan atau dituliskan pada kalimat hasil terjemahan dengan

kata *ofuro*. Hal tidak dapat diterima karena tidak semua orang Indonesia mengerti makna dari kata *ofuro* yang artinya dalam Bahasa Indonesia yaitu ‘kamar mandi’. Pada penelitian terdahulu metode adaptif ternyata juga tidak menghasilkan terjemahan yang baik (Maharani, 2019).

### Faktor Kompetensi *Translation Nation*

Seorang penerjemah agar menjadi penerjemah yang berkualitas harus menguasai kompetensi *translation nation*, hal ini dikarenakan kompetensi *translation nation* merupakan kompetensi tentang pengetahuan prinsip yang memandu penerjemah misalnya tentang metode, teknik, dan prosedur penerjemahan (Suryawinata & Haryanto, 2003).

Berdasarkan tanggapan mahasiswa terhadap pertanyaan ini diketahui bahwa 7 mahasiswa menjawab “YA” dan 7 mahasiswa menjawab “TIDAK”. Dari 7 mahasiswa yang menjawab “YA”, 5 mahasiswa mampu menjelaskan proses/tahapan penerjemahan yaitu analisis atau memahami makna dan isi secara keseluruhan, transfer atau penerjemahan dari Bsu ke Bsa dalam pikiran penerjemah dan belum menghasilkan rangkaian kata, dan restrukturisasi. Sedangkan untuk penjelasan tentang metode, ada 9 mahasiswa menjawab “YA” dan 5 mahasiswa menjawab “TIDAK”. Dari 9 mahasiswa yang menjawab “YA”, 7 mahasiswa dapat menjelaskan mengenai metode penerjemahan. Berikut contoh hasil terjemahan yang menggunakan metode penerjemahan harfiah.

Tema 5 Kalimat ke-3:

これはいの薬です。

*Kore wa i no kusuri desu.*

‘ini adalah obat lambung’

Transkrip hasil terjemahan mahasiswa no.2

‘Ini adalah obat lambung’

Metode penerjemahan harfiah yang ditunjukkan dalam hasil terjemahan nomor 2 yaitu pada penerjemahan *i no kusuri* diartikan menjadi ‘obat lambung’. Bentuk penerjemahan tersebut menyesuaikan hasil terjemahan dengan struktur dalam bahasa sasaran, sehingga dapat dikatakan hasil terjemahan tersebut menggunakan metode penerjemahan secara harfiah.

Untuk pengetahuan tentang teknik penerjemahan, diketahui 7 mahasiswa menjawab “YA” dan 7 mahasiswa menjawab “TIDAK”. Dari 7 mahasiswa yang menjawab “YA”, 5 mahasiswa dapat menjelaskan mengenai teknik penerjemahan. Berikut contoh hasil terjemahan

yang menggunakan teknik penerjemahan penambahan.

Tema 5 Kalimat ke-2:

まず、食事の 30 分前に白いのを二つ飲んでください。

*Mazu, shokuji no sanjyuppun maeni shiroi no o futatsu nondekudasai.*

‘Pertama, 30 menit sebelum makan tolong minum obat yang putih 2 butir’

Transkrip hasil terjemahan nomor 4:

‘Pertama, 30 menit sebelum makan tolong minum yang putih 2 butir’

Teknik penerjemahan penambahan yang ditunjukkan dalam hasil terjemahan nomor 4 yaitu pada penerjemahan *shiroi no o futatsu* menjadi ‘yang putih 2 butir’. Kata *futatsu* dalam bahasa sumber adalah bentuk kata untuk menghitung benda atau benda kecil yaitu berarti angka ‘2’. Penambahan yang dilakukan penerjemah pada hasil terjemahannya ialah penambahan kata atau satuan hitung untuk obat yaitu ‘butir’.

Pada penelitian terdahulu, faktor kurangnya bekal ilmu penerjemahan menjadi kendala selama proses penerjemahan. Hal ini tidak banyak berbeda dengan hasil penelitian ini karena hanya 5 mahasiswa yang benar-benar paham dan bisa mengaplikasikan ilmu tentang penerjemahan. Selebihnya hanya sebatas teori saja.

### Faktor Kompetensi Strategis

Dalam proses penerjemah tidak jarang seorang penerjemah menemukan masalah ataupun hambatan. Ketika menemui masalah dalam proses penerjemahan, seorang penerjemah dituntut dapat membuat keputusan yang tetap untuk menjamin efisiensi proses penerjemahan. Dalam hal ini diketahui 14 mahasiswa menjawab “YA” dan 0 mahasiswa menjawab “TIDAK”. Dari 14 mahasiswa yang menjawab “YA”, semuanya mampu menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan saat menemui masalah selama proses penerjemahan. Beberapa contoh langkah-langkah yang digunakan penerjemah selama proses penerjemahan yaitu mencari di kamus kata yang tidak diketahui dan menerjemahkan dengan kata yang memiliki makna sedekat mungkin atau menjelaskan nuansa kalimat tersebut.

### Faktor Kemampuan Menyampaikan Gagasan Secara Lisan

Tidak semua orang dapat mengungkapkan isi pikirannya secara lisan dengan baik. Dalam penerjemahan lisan, kemampuan seseorang untuk mengungkapkan gagasan dalam bentuk lisan adalah salah satu syarat yang perlu dipenuhi agar menjadi penerjemah lisan yang baik (Suryawinata & Haryanto, 2003).

Pada indikator ini 10 mahasiswa menjawab “YA” dan 4 mahasiswa menjawab “TIDAK”. Dari 10 mahasiswa yang menjawab “YA”, sebagian besar alasan penerjemah mengucapkan jeda palsu ialah karena butuh waktu dalam proses berpikir (tahapan transfer) untuk mencari arti yang tepat. Kemudian, meskipun 4 mahasiswa menjawab “TIDAK”, namun dalam hasil terjemahannya terdapat tanda-tanda pengulangan, koreksi, atau pun jeda palsu. Berikut contoh hasil terjemahannya.

Tema 5 Kalimat ke-1:

薬が 4 種類でていますから、間違えないでくださいね。

*Kusuri ga yonshurui deteimasu kara, machigaenaide kudasai ne.*

‘Karena yang saya beri ada 4 jenis obat, tolong jangan sampai salah ya’

Transkrip hasil terjemahan nomor 7:

‘Karena obatnya sudah jangan sampai salah ya’

### Faktor Kemampuan Pengambilan Keputusan

Dalam penerjemahan lisan, lokasi yang digunakan untuk menerjemah biasanya sudah ditentukan misalnya di ruang seminar, konferensi, ataupun di lokasi kerja misal pabrik (Suryawinata & Haryanto, 2003). Oleh karena itu, jeda antara bahasa sumber diungkapkan, proses penerjemahan, dan proses pengungkapan hasil terjemahan terjadi di rentang waktu yang sangat singkat. Dalam rentang waktu yang singkat ini, ketika seorang penerjemah menemui kendala dalam proses penerjemahan misalnya dalam pemilihan diksi yang tepat, kemampuan pengambilan keputusan yang cepat dan tepat diperlukan. Diketahui 14 mahasiswa menjawab “YA” dan 0 mahasiswa menjawab “TIDAK”. Dari penjelasan 14 mahasiswa yang menjawab “YA” salah satu langkah yang dilakukan saat mengalami kebingungan dalam pemilihan diksi yaitu dengan tidak menerjemahkan selama tidak mempengaruhi pesan penting yang disampaikan.

### Faktor Kemampuan Memahami Bahasa Lisan Tingkat Reseptif

Perbedaan mendasar yang membedakan antara penerjemahan lisan dan penerjemah tulis adalah media yang digunakan (Suryawinata & Haryanto, 2003). Seorang penerjemah lisan harus mampu menyimak atau mendengarkan informasi yang diucapkan dalam bahasa sumber untuk memperoleh pesan atau makna dari informasi yang disimak dan nantinya ditransfer atau diterjemahkan ke dalam bahasa sasaran. Pada bagian ini dijawab “YA” oleh semua mahasiswa. Sebagian besar beralasan tidak dapat memahami maksud dari bahasa sumber yang dilafalkan adalah karena kurangnya penguasaan kosakata. Selain itu, kecepatan pelafalan juga mempengaruhi pemahaman dari kalimat yang dilafalkan.

### Kemampuan Mendengarkan, Mencatat, dan Mengungkapkan Isi Informasi pada Saat Bersamaan

Seorang penerjemah lisan dalam melakukan pekerjaannya tidak jarang lokasi atau tempat sudah ditentukan misalnya di ruang konferensi atau seminar (Suryawinata & Haryanto, 2003). Oleh karena itu kemampuan mendengarkan kalimat yang harus diterjemahkan, mencatat atau membuat catatan kecil saat proses penerjemahan, dan mengungkapkan isi informasi pada saat bersamaan penting dimiliki oleh seorang penerjemah lisan. Pada bagian ini diketahui bahwa 10 mahasiswa menjawab “YA” dan 4 mahasiswa menjawab “TIDAK”. Dari 10 mahasiswa yang menjawab “YA”, berikut contoh hasil terjemahan yang menunjukkan penerjemah mampu mendengarkan, mencatat, dan mengungkapkan isi informasi secara bersamaan.

Tema 5 Kalimat ke-3:

これはいの薬です。

*Kore wa i no kusuri desu.*

‘Ini adalah obat lambung’

Transkrip hasil terjemahan mahasiswa no.2

‘Ini adalah obat lambung’

Dari penjelasan 4 mahasiswa yang menjawab “TIDAK”, salah satu alasan mahasiswa tidak dapat mampu mendengarkan, mencatat, dan mengungkapkan isi informasi secara bersamaan karena mahasiswa tidak mampu melakukan dua atau tiga kegiatan secara bersamaan. Kemudian, dari mahasiswa yang menjawab “YA”, ada juga yang hasil terjemahannya menunjukkan

penerjemah kurang mampu mendengarkan, mencatat, dan mengungkapkan isi informasi secara bersamaan yaitu hasil terjemahan nomor 8 pada *kaiwa* 6.

Tema 5 Kalimat ke-6:

黄色いのは血圧を少し下げる薬です。

*Ki iroi no wa ketsuatsu o sukoshi sageru kusuri desu.*

‘Yang warna kuning adalah obat untuk sedikit menurunkan tekanan darah’

Transkrip hasil terjemahan mahasiswa no.8:

\_\_\_\_\_

Tidak ada hasil terjemahan pada transkrip mahasiswa nomor 8. Ini menunjukkan penerjemah sangat tidak mampu menerjemahkan kalimat bahasa sumber yang diperdengarkan.

## SIMPULAN

Penerjemahan lisan merupakan jenis penerjemahan yang membutuhkan konsentrasi tinggi dalam pelaksanaannya. Matakuliah *Tsuuyaku* pada PS Pendidikan Bahasa Jepang disajikan untuk melatih mahasiswa dalam penerjemahan lisan. Dari hasil analisis data yang dilakukan terhadap hasil latihan menerjemahkan lisan, dapat disimpulkan bahwa kualitas 14 mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Jepang dalam penerjemahan lisan untuk parameter *accuracy* adalah *inaccurate*. Pada parameter *fluency* jumlah terbanyak hasil terjemahan adalah *fluent*. Sedangkan pada parameter *clarity* jumlah terbanyak hasil terjemahan adalah *non-acceptable*. Dari segi performa masing-masing mahasiswa diketahui bahwa pada parameter *accuracy* mahasiswa mampu menerjemahkan dengan *accurate*, *less accurate*, dan *inaccurate*. Pada parameter *fluency* sebagian besar mahasiswa mampu menerjemahkan dengan *fluent*. Namun pada parameter *clarity* sebagian besar mahasiswa menerjemahkan dengan *non-acceptable*.

Kompetensi penerjemahan yang mempengaruhi hasil terjemahan mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 yang mengikuti matakuliah *tsuuyaku* adalah faktor subkompetensi bilingual atau penguasaan bahasa sumber seorang penerjemah. Sebelum menempuh matakuliah *tsuuyaku* mahasiswa telah menempuh matakuliah *honyaku* sehingga sudah memiliki dasar-dasar ilmu



penerjemahan. Namun karena subkompetensi bilingual rendah, sebaik apapun teori terjemahan yang telah dikuasai, tetap sulit untuk menghasilkan terjemahan yang akurat dan jelas.

## REFERENCES

- Ardi, H. (2009). *Kategori Penerjemahan Lisan Suatu Kategori Ulang*. Diakses dari [https://www.academia.edu/26030708/Kategori\\_Penerjemahan\\_Lisan\\_Suatu\\_Tinjauan\\_Ulang\\_Interpreting\\_Category\\_A\\_critical\\_review](https://www.academia.edu/26030708/Kategori_Penerjemahan_Lisan_Suatu_Tinjauan_Ulang_Interpreting_Category_A_critical_review)
- Firdaus, E. A. (2016). *Kemampuan Penerjemahan Bahasa Perancis Kepariwisata ke dalam Bahasa Indonesia*. (Skripsi). Diakses dari Repository Universitas Pendidikan Indonesia.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasegawa, Y. (2013). *The Routledge Course in Japanese Translation*. USA: Routledge.
- Mukhtar, M. (2013). *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: GP Press Group.
- Maharani, A. (2019). Analisis teknik penerjemahan dan kualitas penerjemahan pada istilah budaya sosial Tiongkok. *Prasasti Journal of Linguistics*, 4 (1), 10-18. Diakses dari <https://jurnal.uns.ac.id/pjl/article/download/11028/20306>.
- Nababan, M. R. (2003). *Teori Menerjemah BS*. Yogyakarta: Percetakan Pelajar.
- Saeu, A. (2018). *Interpreting Teori dan Praktik*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Suci, R. (2019). *Analisis Kesulitan Alumni PS Pendidikan Bahasa Jepang UNNES yang Berprofesi sebagai Penerjemah*. (Skripsi). Diakses dari Repository Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono, S. (2015). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suryawinata, Z. & Hariyanto, S. (2003). *Translation Bahasa, Teori & Penuntun Praktis Menerjemahkan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suyono, A & Hariyanto, S. (2014). *Teknologi Informasi dan Profesi Penerjemah*. Diakses dari <https://jlt-polinema.org/?p=770>.



## Religious Content in *Anime "Enen no Shouboutai"*

Dina Dharma Janto, Susy Ong

*Kajian Wilayah Jepang, Universitas Indonesia, Depok, Indonesia*

[dina.dharma@ui.ac.id](mailto:dina.dharma@ui.ac.id)

### ABSTRACT

As more and more religious content appears in *anime*, the actual meaning of its use in *anime* may be different. This phenomenon is known as *religious cosmetics* introduced by Jolyon Baraka Thomas. *Religious cosmetics* introduces the term religious vocabulary and religious imagery. This study focuses on analyzing religious vocabulary, and aims to prove whether the Shinto religious vocabularies that appears in the *anime Enen no Shouboutai* season 1 (2019) are *religious cosmetics*. The method used in this study is qualitative descriptive. The use of words in the *anime Enen no Shouboutai* season 1 will be compared with the meaning of the vocabulary from the Shinto religious dictionary compiled by Brian Bocking. The results showed that there are eighteen data of religious vocabularies that appear in *anime Enen no Shouboutai* season 1, which can be divided into five categories, namely (1) 'amaterasu', (2) 'kami', (3) 'matsuri', (4) 'oni', and (5) 'sake'. However, among those five categories appeared throughout the series, four were found as Shinto religious vocabularies which used as *religious cosmetics* while one category (3) 'matsuri' was not used as *religious cosmetics*. The reason is because the meaning and the use of the word is getting wider, not only used in Shinto related topics, but also in daily life generally.

### KEYWORDS

Religious content; Religious vocabulary; Shinto; Anime; *Enen no Shouboutai*

### ARTICLE INFO

*First received: 23 March 2021*

*Final proof accepted: 30 May 2021*

*Available online: 30 June 2021*

## PENDAHULUAN

Popularitas animasi Jepang terus meningkat di seluruh dunia selama dekade terakhir, dan istilah *anime*, singkatan umum Jepang pasca-perang untuk kata 'animasi', sekarang banyak digunakan untuk membedakan animasi Jepang dari bentuk animasi lainnya. Berpusat pada entitas *anime* ini, ada perasaan yang berkembang pada diri setiap individu yang mengetahui *anime* merujuk pada objek apa (Miyao, 2002).

Popularitas tersebut tentu mempengaruhi penjualan *anime*. Penjualan anime dan segala yang berhubungan dengan *anime* (distribusi internet,

*merchandise*, musik, dan lain-lain) terjadi peningkatan sejak tahun 2010. Pada tahun 2010 penjualan *anime* dan segala yang berhubungan dengannya mencapai 1,324 miliar yen, pada tahun 2011 mencapai 1,338 miliar yen, pada tahun 2012 mencapai 1,339 miliar yen, pada tahun 2013 mencapai 1,476 miliar yen, pada tahun 2014 mencapai 1,1636 miliar yen, pada tahun 2015 mencapai 1,829 miliar yen, pada tahun 2016 mencapai 2,001 miliar yen, pada tahun 2017 mencapai 2,162 miliar yen, dan pada tahun 2018 mencapai 2,181 miliar yen (Association of Japanese Animation, 2019). Angka-angka tersebut merupakan penjualan domestik di Jepang.

Sedangkan untuk penjualan luar negeri, Association of Japanese Animation (2019) memaparkan penjualan *anime* dalam 100 juta yen sebagai berikut: pada tahun 2010 mencapai 2,867, pada tahun 2011 mencapai 2,669, pada tahun 2012 mencapai 2,408, pada tahun 2013 mencapai 2,823, pada tahun 2014 mencapai 3,265, pada tahun 2015 mencapai 5,833, pada tahun 2016 mencapai 7,676, pada tahun 2017 mencapai 9,948, dan pada tahun 2018 mencapai 10,092.

Popularitas *anime* yang melejit tersebut tidak datang berdasarkan satu jenis *anime* saja. Denison (2015) berpendapat bahwa *anime* bukan hanya sebuah genre, melainkan hanya sejenis animasi atau produk dari budaya Jepang saja. Denison memperluas definisi terbatas ini dengan mengatakan bahwa "*anime* perlu dipahami lebih luas sebagai fenomena budaya yang maknanya bergantung pada konteks". Konsep *anime* yang diperluas ini memandangnya sebagai "media", "multimedia", dan "bagian dari berbagai budaya media (trans)nasional."

Namun, meskipun digunakan secara umum, genre dalam *anime* tetap sangat ambigu. Bahkan beberapa penggemar *anime* mungkin belum familiar dengan beberapa istilah genre, seperti *sekai-kei* (tipe dunia) dan *iyashikei* (penyembuhan). Ada berbagai genre *anime* yang berbeda mulai dari yang diatur dalam dunia sehari-hari yang realistis hingga yang sepenuhnya berbasis fantasi atau dunia alternatif yang tidak realistis (Fennell, Liberato, Hayden, & Fujino, 2012; Napier, 2005, 2007). Richmond (2009) mencakup genre seperti "fiksi ilmiah", "fantasi dan dongeng", "drama sejarah", dan "olahraga, seni bela diri, dan kontes"; beberapa genre dibagi lagi, seperti "fantasi dan dongeng" menjadi "dipengaruhi oriental", "cerita rakyat Jepang", "dipengaruhi barat", dan "gadis penyihir".

Semakin berkembangnya industri *anime*, genre yang telah disebutkan di atas tidak dapat berdiri sendiri. Salah satu contoh tambahan untuk mendukung cerita adalah konten religius. Thomas (2012) menggambarkan bagaimana penggunaan konten religius pada *anime Paprika*. Dalam *Paprika*, ketika seorang teroris menggunakan mesin psikoterapi yang disebut DC Mini untuk menyerang ketidaksadaran kolektif, sebuah parade raksasa yang menampilkan peralatan dapur, Patung Liberty, gerbang khusus yang menandai pintu masuk ke kuil (*torii*), Bodhisattva, dan Tujuh Dewa Keberuntungan (*Shichifukujin*, gabungan dewa India, Cina, dan Jepang) berbaris dari gurun ke pusat kosmopolitan Tokyo, mendatangkan

malapetaka di sepanjang jalan dengan menjerat semakin banyak korban tak berdosa dalam khayalan kolektif.

Mengandalkan proses imajinatif penggabungan dan pengomposisian, fungsi *anime* melalui ilusi gambar statis yang disandingkan dan ditumpangkan sebagai gambar yang sedang bergerak. Ilusi ini membuat media *anime* sangat sesuai untuk merepresentasikan sihir, dewa-dewa, transfigurasi, pencerahan, dan pengalaman atau peristiwa lain yang mungkin terkait dengan kualitas imajinatif konten religius.

Konten religius ini juga terlihat pada *anime Enen no Shouboutai* (terjemahan Inggris oleh Crunchyroll: Fire Force) season 1. *Anime* ini menceritakan dunia pasca kiamat api. Cerita berpusat pada Shinra Kusakabe dan Pemadam Kebakaran Khusus (PKK) Unit 8 untuk menemukan kebenaran dibalik manusia terbakar spontan dengan sebutan Homurabito (terjemahan Inggris oleh Crunchyroll: Infernal). Crunchyroll merupakan salah satu *platform streaming anime* legal dan resmi berpusat di San Fransisco, Amerika. Karena itu, terjemahan Inggris yang disediakan oleh Crunchyroll merupakan terjemahan resmi.

Penelitian *anime* yang menggunakan konten religius sudah pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Frohlich (2012) dengan judul "*Evil Must Be Punished: Apocalyptic Religion in the Television Series Death Note*" berfokus pada apokaliptisme pada *anime Death Note*. *Death Note* menceritakan tentang seorang anak laki-laki SMA bernama Light Yagami yang menemukan buku catatan kematian (harafiah bahasa Inggris: "death note") pada perjalanan pulang sekolah. Nama yang ditulis pada buku catatan tersebut pasti mati. Light menggunakan buku catatan kematian tersebut untuk membunuh para kriminal dan menjadikannya sebagai "dewa".

Sepanjang seri, Light menyatakan dirinya sebagai "dewa" di dunia baru yang sedang di ciptakan yang akan disebut dengan Dunia Kira. Apokaliptisme Light sebagian besar bersifat utilitarian: dengan menenyapkan beberapa orang jahat, dia menjadikan dunia tempat yang lebih baik bagi sebagian besar umat manusia, yang murni hatinya. Sebelum Light meninggal, dia memberi tahu gugus tugas Jepang dan Amerika bahwa tingkat kejahatan telah berkurang 70% di seluruh dunia. Light tidak pernah mengartikulasikan apa itu kebaikan atau dasar standar keadilannya, dan hidupnya bukanlah teladan kebajikan. Namun dia percaya pada dunia dualis hitam-putih dan mengatur pandangan dunianya pada orang lain.

Pandangan dunia ini tidak berbeda dengan pandangan dunia Amerika tentang “nasionalisme yang bersemangat”, yang berkaitan dengan mengidentifikasi Orang Baik dan Orang Jahat dan memberikan keadilan kepada mereka yang jahat. Perbedaannya adalah bahwa Light tidak peduli tentang meninggikan bangsanya di atas bangsa-bangsa lain di dunia.

Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada aspek konten religius dan sumber data. Penelitian Frohlich (2012) menggunakan konten religius apokaliptisme dan sumber datanya adalah *anime Death Note*. Penelitian ini akan berfokus pada *kosmetik agama* yang dikenalkan oleh Thomas (2012) dengan sumber data *anime Enen no Shouboutai* season 1. Sedangkan persamaannya dengan penelitian ini adalah menggunakan konten religius yang terdapat pada *anime*. Selanjutnya, penelitian oleh Andrews (2014) berfokus pada para penggemar *anime Higurashi no Naku Koro ni* (atau versi pendeknya *Higurashi*) melakukan perjalanan ziarah ke kuil-kuil yang ada pada *anime* tersebut. *Higurashi* berfokus pada 6 orang protagonis yang dihantui oleh kejadian pembunuhan yang berada di Hinamizawa pada tahun 1983.

Dengan cara yang sama seperti film, drama TV, dan iklan yang difilmkan di lokasi tertentu, produksi *anime* secara teratur menggabungkan latar belakang yang diadopsi dari tempat nyata. Dalam beberapa tahun terakhir, semakin banyak penggemar *anime* memilih untuk benar-benar memulai perjalanan ke tempat-tempat ini, perjalanan yang membawa dunia dua dimensi *anime* ke latar tiga dimensi yang direpresentasikan di dunia nyata. Penggemar melakukan perjalanan ziarah untuk terhubung secara spiritual dengan penggemar lain, dengan produksi *anime*, dengan penciptanya, dan yang terpenting dengan karakter.

Salah satu alasan utama mengapa penggemar semakin tertarik untuk melakukan perjalanan ziarah tersebut adalah *ema* (tablet nazar). *Ema* adalah papan kayu kecil atau plakat tempat pengunjung menuliskan keinginan atau doa mereka. *Ema* akan ditinggalkan di kuil dengan harapan doa mereka akan dikabulkan oleh dewa yang menghuni kuil yang bersangkutan. Orang Jepang terus menggunakan *ema* untuk memohon kepada dewa atau untuk mengungkapkan rasa terima kasih atas rahmat ilahi mereka, tetapi saat ini praktik tersebut telah menjadi terutama berpusat pada teks, dan menggambar atau melukis pada *ema* oleh para pemohon lebih merupakan pengecualian daripada aturan. Umumnya kuil dan kelenteng memasarkan *ema* dengan desain

pracetak; pemohon mempersonalisasikan ini hanya dengan menulis dalam doa mereka.

Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada konten religius yang diangkat dan sumber data. Penelitian yang dilakukan oleh Andrews (2014) berfokus pada pengaruh *anime Higurashi* pada para penggemar yang melakukan perjalanan ziarah dan sumber datanya berupa *anime Higurashi*. Penelitian ini akan membahas *anime* secara utuh tanpa mengaitkannya dengan para penggemar. Sedangkan persamaannya terletak pada konten religius dan *anime*.

Penelitian selanjutnya oleh Mínguez-López (2014) mengenai “*Folktales and Other References in Toriyama’s Dragon Ball*” menjelaskan referensi-referensi yang muncul pada *anime Dragon Ball*. *Dragon Ball* adalah contoh yang sangat bagus tentang bagaimana intertekstualitas memungkinkan animator Jepang membangun dunia yang dimulai dari sumber budaya Jepang tetapi menarik banyak referensi budaya lainnya, Jepang dan non Jepang.

Cerita rakyat dan materi populer Jepang memiliki sumber yang berbeda, namun semuanya mengacu pada dua agama utama di Jepang: Budha dan Shinto. Kedua agama itu hidup berdampingan dalam hubungan timbal balik yang sempurna. Tak satu pun dari kedua agama ini mengecualikan satu sama lain dan banyak orang Jepang memiliki kuil Shinto dan kuil Buddha di ruangan yang sama di rumah. Merupakan tradisi untuk mengatakan bahwa orang Jepang dilahirkan dalam agama Shinto, menikah sebagai seorang Kristen dan kemudian meninggal sebagai seorang Budha, karena tidak ada kontradiksi bagi orang Jepang dalam mencampurkan agama-agama ini.

Pengaruh Buddhisme *Zen* adalah yang terpenting, atau lebih tepatnya pandangan yang diturunkan oleh cerita Samurainya dan Budokas (praktisi seni bela diri oriental). Di *Dragon Ball*, Son Goku dan rekan-rekannya meningkatkan keterampilan mereka berkat latihan keras. Tapi Son Goku memulai perjalanan pada level yang berbeda dengan teman-temannya saat dia pergi ke menara Karin dan mulai berlatih dengan Kamisama. Kamisama mencoba membuat Son Goku sadar bahwa dia harus mengosongkan pikirannya untuk menjadi pejuang yang baik, seperti yang diajarkan dalam meditasi *Zen*. Tidak berperang dalam perjuangan yang tidak setara, menghormati musuh, berjuang melawan diri sendiri (bukan melawan orang lain) untuk meningkatkan diri sebagai seorang pejuang adalah pelajaran dasar dalam *Zen*.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada konten religius yang diangkat. Penelitian ini akan meneliti kosakata religius dari “kosmetik agama” yang dikenalkan oleh Thomas (2012) dengan fokus *manga, anime*, dan agama di konteks Jepang modern. Selain itu, penelitian di atas membandingkan *anime Dragon Ball* dengan cerita rakyat China, namun penelitian ini tidak membandingkan dengan cerita lain.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian Burkhanov, Ivanova, dan Kolpakova (2019) yang berfokus pada meneliti dan menganalisis pengaruh Shinto, Kristen, Budha dan budaya Amerika pada interpretasi pahlawan budaya infernal (karakter) dalam wacana media animasi Jepang yang berkembang selama pembuatan film animasi dan serial TV. Fakta produksi massal dan distribusi budaya *anime* dalam mentalitas Jepang modern juga tidak kalah menarik. Juga di antara penggemar *anime*, atau “*otaku*”, demikian mereka menyebut diri mereka sendiri, ada fenomena menciptakan “kuil di rumah” dari tokoh karakter, *manga, file* video, poster, dan barang-barang lainnya. Beberapa penggemar menjadikan karakter sebagai bagian dari kehidupan, keluarga, menciptakan dunia virtual mereka sendiri yang nyaman. Oleh karena itu, karakter *anime*, seperti banyak pahlawan budaya mitologi agama lainnya, tidak hanya dapat dikaitkan dengan mitologis, tetapi juga untuk rakyat “*kami*”.

Menurut Burkhanov, Ivanova, dan Kolpakova (2019), agama Buddha dan Kristen tidak diragukan lagi mempengaruhi gambar karakter animasi, tetapi kemampuan mentalitas orang Jepang untuk menciptakan cerita menakutkan yang dipercaya orang dari generasi ke generasi akan selalu lebih signifikan. Dalam hal ini, ada masalah definisi multi-nilai dari gambar setan dalam animasi Jepang. Ciri khas dari semua karakter kartun setan yang dipelajari adalah tidak adanya agresi yang tidak masuk akal, yang memungkinkan untuk menyoroti fokus animasi Jepang pada pendidikan moral penonton; setan di *anime* bisa menjadi contoh bagi orang-orang; sejarah, kebaikan, keramahan mereka mendorong generasi muda untuk menciptakan masyarakat tanpa perang dan dengan kondisi yang mendukung untuk sosialisasi individu.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas terletak pada konten religiusnya. Penelitian ini akan meneliti kosakata religius dari *kosmetik agama* yang dikenalkan oleh Thomas (2012) dan mengangkat unsur *anime* yang berbeda. Selain itu, penelitian di atas menggunakan sifat penokohan

karakter *anime* yang mengandung unsur “*kami*”. Sedangkan penelitian ini akan meneliti kosakata religius yang dikatakan oleh para karakter, meskipun objek penelitian adalah sama, yaitu *anime*.

Dari beberapa penelitian di atas, belum ada yang meneliti kosakata religius sebagai “kosmetik agama” sesuai teori Thomas (2012) dengan sumber data *anime Enen no Shouboutai* season 1. Penelitian ini akan mengkaji konten religius yang terdapat pada *anime Enen no Shouboutai* season 1, menggunakan konsep “kosmetik agama” Thomas (2012). Thomas (2012) mengatakan bahwa penulis produk estetika menggunakan kosakata dan pencitraan religius secara kosmetik. Tujuan utama mereka adalah untuk memobilisasi konsep, karakter, dan gambar religius untuk menghibur penonton mereka, meskipun produk mereka dapat meningkatkan minat intelektual (dan tanggapan afektif terhadap) konten tersebut.

Thomas (2012) tidak mengatakan bahwa agama tradisional dengan demikian “dilestarikan” dalam media kontemporer yang dengan santai menyebarkan konten religius untuk tujuan kosmetik. Konten teologis atau mistis dapat muncul di media tanpa banyak mendapat perhatian penonton. Kecuali jika penonton mengalami perubahan signifikan dalam pandangan dunia berkat daya tarik afektif atau intelektual dari cerita tertentu, tidak dapat dikatakan bahwa konten tersebut memiliki efek yang bertahan lama. Selain itu, penonton mungkin diperkenalkan dengan informasi yang berpotensi menyenangkan.

Thomas (2012) mengatakan “kosmetik agama” sebagai satu genre yang dinikmati khalayak luas tetapi tampaknya memiliki tingkat pengalaman transformatif yang relatif rendah menggunakan kosakata dan perumpamaan religius tanpa secara eksplisit berorientasi pada iman atau kitab suci. Produk-produk ini cenderung dengan santai menggunakan tema-tema dari berbagai tradisi agama, menghilangkan agama-agama seperti Buddha dari konteks kelembagaan dan doktrinalnya untuk dijadikan cerita petualangan. Produk-produk tersebut juga mungkin mengambil karakter religius sakral sebagai protagonis mereka. Berikut contoh “kosmetik agama” dalam *anime*:

1. *Saint Young Men*. Serial ini menelusuri kehidupan Yesus dan Buddha (Buddha Śākyamuni) saat mereka berbagi apartemen di Tachikawa (pinggiran barat Tokyo). Keduanya telah melakukan

perjalanan ke tempat tersebut untuk liburan panjang dari surga (*tenkai*) setelah berhasil melewati pergantian abad. Cerita ini didasarkan pada karikatur yang dilebih-lebihkan dari karakter kanonik dari dua pendiri agama. Keduanya menunjukkan kenaifan yang ekstrim tentang situasi sosial sehari-hari, tetapi pada saat yang sama mereka menikmati kesenangan abad ke-21 seperti *blogging*. Tentu saja mereka memiliki perbedaan: Buddha itu pelit sedangkan Yesus adalah seorang *shopaholic* yang riang. Anak-anak tetangga sering menggoda Buddha karena tonjolan menonjol di kepalanya, sementara Yesus sering disalahartikan sebagai Johnny Depp. Petualangan mereka di Jepang abad ke-21 berkisar pada penyesuaian kecenderungan suci mereka dengan hal-hal kecil yang muncul pada kehidupan sehari-hari.

2. *Death Note*. Dalam *manga* dan *anime* yang sangat populer, *Death Note* misalnya dewa kematian (*shinigami*) meninggalkan sebuah buku catatan di dunia fenomenal yang membawa kematian bagi siapa saja yang namanya tertulis. Light, remaja yang sangat cerdas dan menarik, menemukan buku catatan tersebut dan memutuskan untuk menggunakannya untuk mengatasi penyakit dunia. Bertindak berdasarkan rasa keadilannya yang sangat kuat (dikarenakan ayahnya adalah seorang detektif polisi berpangkat tinggi), Light diam-diam menggunakan buku catatan tersebut untuk membunuh kriminal. Akibatnya, kejahatan merosot drastis di seluruh dunia. Ketika orang-orang semakin dekat untuk menemukan identitasnya, Light merasa perlu untuk membunuh bahkan orang yang tidak bersalah yang mungkin menghalangi misinya. Motif Light, tentu saja, tidak sepenuhnya murni. Di balik keputusannya yang murah hati untuk membebaskan dunia dari kejahatan terletak keinginan yang membesar-besarkan diri untuk menjadikan dirinya dewa dengan kekuatan barunya.

Secara umum, *manga* dan *anime* yang secara kosmetik menampilkan kosakata dan citra religius sebagai bingkai naratif untuk sebuah cerita. Penggunaan konten religiusnya tepat berada di garis tipis antara kasual (dan karenanya menghibur) dan penjelasan dogmatis (dan karenanya berpotensi membosankan) dari sejarah atau doktrin religius.

Sementara itu, Cho (2017) mengungkapkan bahwa media massa menghasilkan informasi tentang agama, dan melalui media massa, orang-orang dengan atau tanpa keanggotaan agama dapat melampaui batas-batas geografis untuk mempelajari berbagai tradisi agama dan aktivitas mereka. Elit budaya yang berprofesi di industri media dapat memengaruhi cara orang memahami dan bahkan mengkonseptualisasikan agama. Media massa secara keseluruhan tampaknya ikut berperan menentukan dalam mengungkap, menyampaikan, dan mereproduksi rangkaian gagasan dan pandangan tentang agama di zaman modern ini.

Cho (2017) mengatakan bahwa agama yang ditampilkan di media adalah lumrah. Organisasi-organisasi agama menggunakan media massa sebagai alat untuk mengenalkan agama mereka dan merekrut anggota baru. Eisenlohr (2012) mengatakan pendekatan tradisi agama sebagai bentuk interaksi yang dilembagakan dengan dunia religius, dan para ahli telah mencatat berbagai teknologi media dan pemahaman tentang makna dan fungsi media bagi para praktisi agama. Dari perspektif tersebut, keterkaitan antara praktik keagamaan dan penggunaan teknologi media memiliki dua implikasi utama bagi isu keberagaman agama:

1. Praktik keagamaan didasarkan pada teologi mediasi tertentu yang berisi asumsi tentang teknologi media dan operasinya dalam berinteraksi dengan yang ilahi, sering kali mencakup gagasan tentang interaksi berbagai media dan preferensi relatifnya. Contohnya agama Buddha di Thailand. Dalam sejarah Buddhisme baru-baru ini di Thailand, berbagai aliran tradisi dapat dibedakan dengan hubungan batin mereka dengan teknologi media yang berbeda, seperti teknologi audio dan audiovisual versus tulisan: "Kalau begitu, orang dapat mengatakan bahwa perantara [roh] dari tahun 1960-an dan 1970-an bagi *sangha* (pendeta dan lembaga Buddha) adalah fonografi untuk menulis."
2. Keberagaman mediasi keagamaan terkait erat dengan skenario keberagaman agama dikarenakan keberagaman mediasi keagamaan sering memengaruhi praktik media di ranah publik yang lebih luas. Contohnya Protestan. Dikotomi Protestan antara roh batiniyah yang otentik atau diri batiniyah dan aparatus material luar dari lembaga dan objek yang secara problematis menghambatnya memberikan kritik yang kuat

terhadap tradisi agama alternatif yang dari sudut pandang Protestan menghalangi akses yang lebih langsung ke ketuhanan dan batin yang otentik.

Dengan demikian, konteks agama yang muncul dalam media massa bukan semata-mata digunakan untuk keperluan "entertainment" semata, tetapi juga merupakan suatu kebutuhan organisasi agama itu sendiri demi tercapainya kepentingan internal mereka.

Berdasarkan istilah dari Thomas (2012), penelitian ini akan mengkaji kosakata religius yang muncul dalam anime *Enen no Shouboutai* season 1 dan dibatasi pada kosakata religius Shinto.

Kosakata religius Shinto dikaji oleh Bocking (2005) dengan mengumpulkan ratusan kosakata yang berhubungan dengan Shinto dalam bahasa Jepang. Menurut Bocking (2005), Shinto merupakan istilah *portmanteau* untuk berbagai jenis dan aspek agama, seperti 'Hinduisme'. Bocking (2005) menyatakan bahwa kamus ini mencakup seluruh kanvas sejarah dan secara implisit mengakui bahwa unsur-unsur Shinto dengan memasukkan entri yang berasal dari periode Nara (710–794) dan bahkan lebih jauh dari periode Nara. Bocking juga menegaskan bahwa menggunakan Shinto dalam arti luas tidak berarti dapat diklaim bahwa agama Jepang kuno dan Shinto modern adalah sama.

## METODE PENELITIAN

### Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Kamus kosakata Shinto yang disusun oleh Brian Bocking (2005) dan konsep "kosmetik agama" oleh Jolyon Baraka Thomas (2012) akan digunakan untuk membuktikan apakah kosakata religius Shinto yang muncul dalam anime *Enen no Shouboutai* season 1 merupakan "kosmetik agama", yang merupakan tujuan dari penelitian ini.

### Sumber Data Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan anime *Enen no Shouboutai* season 1 (2019) sebagai sumber datanya. Anime tersebut dipilih karena didalamnya ditemukan penggunaan kosakata religius Shinto. Anime tersebut merupakan adaptasi dari *manga* dengan judul yang sama karya Atsushi Ookubo. *Manga* tersebut terbit pertama kali pada September 2015 di *Weekly Shonen Magazine* milik Kondansha.

Adaptasi anime tayang perdana pada 6 Juli hingga 20 Desember 2019 dengan jumlah 24 episode untuk season 1. Anime ini dibuat oleh studio David Production. Penelitian ini hanya akan membahas anime saja.

### Sinopsis Anime *Enen on Shouboutai*

Anime *Enen no Shouboutai* season 1 memiliki latar cerita 250 tahun yang lalu, dan Bumi dilanda kiamat api. Semua terbakar; manusia, bangunan, dan harapan. Pada saat dunia tertutup dengan debu dan abu, Raffles I dan para pengikutnya melakukan perjalanan jauh untuk mencari penyelamat. Dia menemukan "api murni" yang diberikan oleh Taiyoushin dan memanfaatkannya sebagai energi abadi untuk teknologi buatan umat manusia yang dikenal dengan Amaterasu. Menggunakan Amaterasu sebagai energi yang stabil dan berkelanjutan, Tokyo membentuk kekaisaran sendiri dengan Raffles I sebagai kaisar pertama.

Di tengah kekacauan muncul fenomena yang dikenal dengan manusia terbakar spontan, Manusia-manusia yang terbakar spontan tersebut berubah menjadi monster api dengan sebutan Homurabito. Homurabito merupakan Generasi Pertama, mereka tidak dapat mengendalikan api dan dikonsumsi oleh api. Untuk itu, Pemadam Kebakaran Khusus (PKK) dibentuk untuk menangani Homurabito. Personel PKK terdiri dari Generasi Kedua, Generasi Ketiga, Tanpa Kekuatan, dan Suster atau Pendeta. Cerita berfokus pada PKK Unit 8 terdiri dari Kapten Akitaru Obi, Tanpa Kekuatan; Letnan Takehisa Hinawa, Generasi Kedua; Prajurit Api Kelas Satu Maki Oze, Generasi Kedua; Suster Iris, Tanpa Kekuatan; dan Prajurit Api Kelas Dua Arthur Boyle, Generasi Ketiga.

Tokoh utama dalam anime ini adalah Prajurit Api Kelas Satu Shinra Kusakabe, Generasi Ketiga. Shinra menjadi Pemadam Kebakaran untuk menemukan kebenaran tentang kebakaran yang membunuh keluarganya 12 tahun silam. Menurut hasil penyelidikan, kebakaran tersebut disebabkan oleh Shinra sendiri. Shinra dituduh membunuh adik laki-lakinya, Sho, yang bahkan belum berumur setahun dan ibunya. Tetapi Shinra yakin bahwa ada yang janggal dengan kejadian tersebut. Dia akan membuktikan bahwa dia tidak bersalah dan Infernal-lah yang membunuh Sho dan ibunya.

### Analisis Data Penelitian

Proses analisis penelitian ini adalah identifikasi, penerapan, dan simpulan. Proses

identifikasi merupakan proses di mana data ditentukan. Proses penerapan merupakan proses penjabaran penggunaan kosakata religius Shinto yang muncul dalam *anime Enen no Shouboutai* season 1 dan membandingkannya dengan arti kosakata dari kamus Bocking (2005). Penggunaan dan arti kata tersebut akan dianalisis menggunakan konsep “kosmetik agama” Thomas (2012) untuk membuktikan apakah kata yang muncul tersebut merupakan “kosmetik agama”. Proses simpulan merupakan proses penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan proses identifikasi, terdapat 18 data yang merupakan kosakata religius Shinto yang muncul dalam keseluruhan *anime Enen no Shouboutai* season 1. Berikut data tersebut berserta proses penerapannya.

#### Kata ‘Amaterasu’

Dalam *anime Enen no Shouboutai* season 1 muncul kata ‘Amaterasu’. Kata tersebut diucapkan oleh para karakter berulang-ulang sepanjang seri. Berikut paparan data berserta proses penerapannya.

#### Data 1

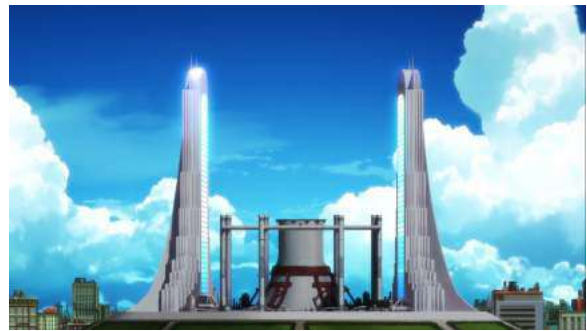
Pada episode 1 detik 00:37 kata ‘Amaterasu’ pertama kali muncul pada seri. Kata tersebut diucapkan oleh operator kereta yang menyatakan bahwa keadaan ‘Amaterasu’ pada hari itu normal.

#### Data 2

Pada episode 3 detik 00:01 hingga detik 00:49 Viktor Licht menjelaskan kepada Joker bahwa Kekaisaran Tokyo menggunakan energi stabil dan berkelanjutan dari ‘Amaterasu’ untuk menghidupi penduduknya.

#### Data 3

Pada episode 4 detik 00:15 ‘Amaterasu’ pertama kali diperlihatkan (lihat Gambar 1). Pada menit 03:41 pembawa berita di televisi mengatakan bahwa cuaca pada hari itu cerah dan rasio operasional ‘Amaterasu’ dalam keadaan normal.



Gambar 1: ‘Amaterasu’ pertama kali diperlihatkan.

#### Data 4

Pada episode 10 menit 05:30 hingga menit 05:50 ‘Amaterasu’ dijelaskan untuk pertama kalinya oleh Kapten Princess Hibana dan Kapten Akitaru Obi. ‘Amaterasu’ merupakan pembangkit listrik tenaga panas abadi yang dibangun pada awal tahun Solar (lihat Gambar 2). ‘Amaterasu’ menghasilkan energi untuk seluruh penjuru Kekaisaran Tokyo. Pada menit ke 10:30 Raffles III mengatakan bahwa sumber api abadi ‘Amaterasu’ adalah Adolla Burst, api murni dan suci yang tidak diketahui secara ilmiah. Pada menit 12:20 Kapten Obi mengatakan kepada Iris bahwa Shinra sedang melihat ‘Amaterasu’ dari dekat karena itu dia tidak kembali ke markas bersama Kapten Obi. Pada menit 13:08 Joker menghampiri Shinra yang sedang melihat ‘Amaterasu’ sambil berkata bahwa Adolla Burst merupakan api pertama yang menjadi sumber energi ‘Amaterasu’.



Gambar 2: ‘Amaterasu’ merupakan pembangkit listrik tenaga panas abadi.

#### Data 5

Pada episode 15 menit 18:38 Vulcan mengatakan bahwa ‘Amaterasu’ hanya menyediakan energi untuk penduduk Kekaisaran saja. Pada episode 16 menit 01:58 Vulcan mengatakan bahwa ‘Amaterasu’ merupakan pembangkit listrik tenaga panas abadi yang tidak berhenti bekerja dan tidak



bisa rusak. Jika rusak, maka akan menjadi bencana nasional. Pada menit 16:13 Vulcan mengatakan bahwa leluhurnya yang membangun 'Amaterasu', karenanya dia diincar oleh Dr. Giovanni, Kapten PKK Unit 3. Pada menit 17:14 Lisa menyerang Vulcan dan mengatakan untuk menyerahkan kunci 'Amaterasu'. Pada menit 17:15 Vulcan bertanya pada Lisa apa maksud kunci 'Amaterasu' dan mengatakan dia tidak tahu mengenai hal tersebut.

Pada menit 18:51 Dr. Giovanni datang dan mengatakan pada Vulcan bahwa Lisa adalah bawahannya yang menyamar untuk memperdaya Vulcan dengan tujuan untuk mendapatkan kunci 'Amaterasu'. Pada menit 19:30 Dr. Giovanni mengatakan bahwa seluruh leluhur Vulcan merupakan orang bodoh, tetapi jika menyangkut 'Amaterasu' mereka menjadi sangat hati-hati. Pada menit 19:38 Dr. Giovanni mengatakan bahwa leluhur Vulcan menyembunyikan kunci 'Amaterasu' dengan baik. Pada menit 19:56 Dr. Giovanni bertanya secara langsung di mana kunci 'Amaterasu' sambil mencekik Yu di depan Vulcan.

#### **Data 6**

Pada episode 17 detik 00:10 hingga detik 00:30 terdapat narasi singkat mengenai asal usul 'Amaterasu'. Raffles I dan para pengikutnya menggunakan api murni yang diberikan oleh Taiyoushin (terjemahan Inggris oleh Crunchyroll: Sol) dan membudidayakannya menggunakan teknologi umat manusia untuk menciptakan 'Amaterasu'. Api suci 'Amaterasu' memberikan manfaat baik untuk umat manusia dan menjadi fondasi kuat untuk kekaisaran di Timur. Pada menit 10:44 Dr. Giovanni memberikan laporan lisan kepada Komandan Sho bahwa dia telah mendapatkan kunci 'Amaterasu'.

#### **Proses Penerapan Kata 'Amaterasu'**

Dalam kamus Bocking, 'Amaterasu' merupakan *kami* agung dengan sinar surgawi. Jenis kelamin Amaterasu tidak pernah ditentukan hingga abad ke-6 dan Amaterasu ditetapkan sebagai dewi (dalam bahasa Jepang: *ō-mikami*). Istilah ini diterjemahkan secara umum menjadi 'dewi Matahari'. Cerita mengenai Amaterasu sebagian besar didasarkan pada *Kojiki* dan *Nihongi*. Amaterasu muncul dari mata kiri dewa Izanagi saat dia sedang melakukan penyucian diri kembali dari neraka.

Amaterasu merupakan nenek dari Ninigi yang merupakan pemersatu Jepang dan nenek buyut

dari kaisar pertama, Jimmu. Karena Amaterasu memerintahkan cucunya untuk memerintah, penerus Ninigi melegitimasi klaim mereka untuk memerintah sebagai keturunan Amaterasu, menjadikan Amaterasu adalah dewa pelindung dan leluhur kekaisaran.

Perbandingan penggunaan kata dalam *anime Enen no Shouboutai* season 1 dengan arti kosakata dalam kamus Bocking dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1: Perbandingan penggunaan kata 'Amaterasu' dan arti kosakata 'Amaterasu'.

<b>Penggunaan Kata dalam Anime</b>	<b>Arti Kosakata dalam Kamus Bocking (2005)</b>
Pembangkit tenaga panas abadi dengan <i>Adolla Burst</i> sebagai sumber energi.	<i>Kami</i> yang agung dan bersinar surgawi dan dewa pelindung dan leluhur kekaisaran.

#### **Kata 'Kami'**

Dalam *anime Enen no Shouboutai* season 1 muncul selanjutnya adalah kata '*kami*' (Tuhan). Kata tersebut diucapkan oleh para karakter berulang-ulang sepanjang seri. Berikut paparan data berserta proses penerapannya.

#### **Data 7**

Pada episode 6 menit 08:23 kata '*kami*' pertama kali muncul pada seri. Kata tersebut diucapkan oleh Princess Hibana, Kapten PKK Unit 5 kepada Iris. Kapten Hibana mengatakan bahwa jika Iris ingin Kapten Hibana berhenti, silahkan berdoa kepada '*kami*' dengan nada mengejek. Pada menit 08:27 Kapten Hibana mengatakan bahwa di dunia ini tidak ada yang namanya '*kami*', apalagi pahlawan. Pada menit 09:34 Kapten Hibana mengatakan bahwa dia setiap hari menyerahkan dirinya pada '*kami*' saat menjadi suster pelatihan (lihat Gambar 3). Pada menit 09:57 Kapten Hibana mengatakan bahwa dia yang tidak serius berdoa kepada '*kami*' dapat selamat dari kebakaran dibandingkan dengan suster-suster lain yang lebih serius berdoa kepada '*kami*'.



Gambar 3: Kapten Hibana pada saat menjadi suster pelatihan tidak serius berdoa pada 'kami' (Tuhan).

#### Data 8

Pada episode 10 menit 11:50 Raffles III mengatakan bahwa Adolla Burst merupakan api sakral yang diberikan oleh 'kami'. Dia berharap Shinra dapat memanfaatkannya dengan baik.

#### Data 9

Pada episode 11 menit 10:15 Kapten Obi yang pada saat itu masih menjadi petugas pemadam kebakaran biasa mengatakan pada Letnan Hinawa yang pada saat itu masih menjadi anggota militer Kekaisaraan bahwa dia tidak mempermasalahkan kepercayaan pada 'kami', dia hanya mementingkan apa yang dapat dia lakukan untuk Homurabito yang sedang terbakar.

#### Data 10

Pada episode 13 menit 15:22 Letnan Konro dari Unit 7 yang sedang mengintrogasi penyamar, mengatakan bahwa dia tidak peduli dengan omong kosong 'kami' yang diutarakan oleh penyamar tersebut.

#### Proses Penerapan Kata 'Kami'

Dalam kamus Bocking (2005), 'kami' merujuk pada kualitas atau energi surgawi, sakral, atau spiritual dari tempat dan benda, dewa kekaisaran dan mitologi lokal, roh alam dan tempat, pahlawan yang bersifat surgawi, leluhur, penguasa dan negarawan. Hampir semua objek, tempat, atau makhluk mungkin memperlihatkan atau memiliki kualitas atau karakteristik 'kami', tetapi hal pertama dan terpenting dari 'kami' adalah merujuk pada suatu tempat fisik, biasanya kuil. Pada zaman sebelum Meiji, tempat fisik tersebut biasanya berupa kuil dan kelenteng.

Banyak etimologi menarik telah dikemukakan untuk istilah 'kami', tetapi maknanya terletak pada penggunaannya dalam periode dan dimensi

berbeda dalam agama Jepang. Meskipun para puritan Shinto lebih suka menggunakan istilah 'kami' untuk penggunaan Shinto (bukan Buddha), kebanyakan orang Jepang pada umumnya tidak membuat perbedaan konseptual yang jelas antara 'kami' dan dewa Buddha, meskipun praktik seputar 'kami' dan Buddha mungkin berbeda-beda menurut adat. Sebagai istilah Shinto, 'kami' sebaiknya tidak diterjemahkan.

Perbandingan penggunaan kata dalam *anime Enen no Shouboutai* season 1 dengan arti kosakata dalam kamus Bocking dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2: Perbandingan penggunaan kata 'kami' dan arti kosakata 'kami'.

Penggunaan Kata dalam <i>Anime</i>	Arti Kosakata dalam Kamus Bocking (2005)
Tidak disebutkan objeknya berupa siapa atau apa.	Kualitas atau energi surgawi, sakral, atau spiritual dari tempat dan benda, dewa kekaisaran dan mitologi lokal, roh alam dan tempat, pahlawan yang bersifat surgawi, leluhur, penguasa dan negarawan.

#### Kata 'Matsuri'

Dalam *anime Enen no Shouboutai* season 1 muncul kata 'matsuri' (festival). Kata tersebut diucapkan oleh para karakter berulang-ulang sepanjang seri. Berikut paparan data beserta proses penerapannya.

#### Data 11

Pada episode 11 menit 19:02 kata 'matsuri' pertama kali muncul dalam seri. Kata tersebut diucapkan oleh Benimaru Shinmon, Kapten PKK Unit 7. Pada saat itu, terdapat Homurabito di Asakusa dan Kapten Shinmon mengatakan bahwa 'matsuri' telah dimulai.

#### Data 12

Pada episode 12 detik 00:41 Kapten Obi yang melihat cara penduduk Asakusa mengatasi Homurabito seperti 'matsuri'. Letnan Hinawa mengatakan bahwa mengadakan 'matsuri' merupakan cara penduduk Asakusa berduka dan mengubur Homurabito.

### Data 13

Pada episode 14 menit 07:05 penduduk Asakusa meneriakan bahwa ‘*matsuri*’ baku hantam dimulai (lihat Gambar 4). Kapten Shinmon meneriakan bahwa Asakusa sedang diserang pihak luar. Dia memerintahkan penduduk Asakusa untuk saling baku hantam. Penduduk Asakusa tidak akan kalah dari serangan luar, apalagi dikacaukan oleh orang lain yang menyamar menjadi penduduk Asakusa.



Gambar 4: ‘*Matsuri*’ baku hantam di Asakusa.

### Proses Penerapan Kata ‘*Matsuri*’

Dalam kamus Bocking (2005), arti ‘*matsuri*’ dapat berbeda sesuai dengan konteksnya, seperti ‘festival’, ‘ibadah’, ‘perayaan’, ‘upacara’, atau bahkan ‘doa’. Makna ‘*matsuri*’ yang paling umum dipahami saat ini adalah ‘perayaan komunal’. Tidak semua ‘*matsuri*’ terhubung dengan Shinto atau bahkan agama; ‘*matsuri*’ dapat merujuk pada olahraga, perayaan sipil atau komersial, dan pemisahan konstitusional pascaperang antara agama dan negara. Hal itu berarti bahwa *sponsorship* sipil atas ‘*matsuri*’ harus diarahkan ke festival, pawai, dan parade “non-religius” yang berorientasi pada promosi pariwisata dan perdagangan. Dalam konteks Shinto, ‘*matsuri*’ adalah acara komunal, biasanya dihubungkan dengan kuil, di mana persembahan dibuat dan doa, upacara, hiburan dan ucapan terima kasih diarahkan kepada ‘kami’. *Matsuri* sering kali

mencakup prosesi ritual (*shinko*) serta ritual kuil. Sebagai istilah Shinto, ‘*matsuri*’ sebaiknya tidak diterjemahkan.

Perbandingan penggunaan kata dalam *anime Enen no Shouboutai* season 1 dengan arti kosakata dalam kamus Bocking (2005) dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3: Perbandingan penggunaan kata ‘*matsuri*’ dan arti kosakata ‘*matsuri*’.

Penggunaan Kata dalam <i>Anime</i>	Arti Kosakata dalam Kamus Bocking (2005)
1. Perayaan komunal penduduk Asakusa untuk berduka dan mendoakan Homurabito.	1. Konteks luas: a) Perayaan komunal. b) Olahraga, perayaan sipil atau komersial, dan pemisahan konstitusional pascaperang antara agama dan negara. c) Festival, pawai, dan parade “non-religius” yang berorientasi pada promosi pariwisata dan perdagangan.
2. Sebagai bukti penduduk Asakusa tidak akan bercerai-berai dengan serangan luar.	2. Konteks Shinto: Acara komunal, biasanya dihubungkan dengan kuil, di mana persembahan dibuat dan doa, upacara, hiburan dan ucapan terima kasih diarahkan kepada ‘ <i>kami</i> ’

### Kata ‘*Oni*’

Dalam *anime Enen no Shouboutai* season 1 muncul kata ‘*oni*’. Kata tersebut diucapkan oleh para karakter pada pertengahan seri. Berikut paparan data berserta proses penerapannya.

### Data 14

Pada episode 12 menit 21:25 kata ‘*oni*’ pertama kali muncul. Kata tersebut diucapkan oleh Letnan Konro yang pada saat itu belum menjadi letnan. Pada saat itu Asakusa masih belum mempunyai unit PKK sendiri. Kapten Shinmon dan Letnan Konro kesulitan menghadapi Homurabito yang muncul diseluruh Asakusa. Pada saat itu ‘*oni*’ muncul (lihat Gambar 5).



Gambar 5: 'Oni' muncul di Asakusa pada episode 12.

#### Data 15

Pada episode 13 menit 11:57 Haran, salah satu anggota Shirozukin (terjemahan Inggris oleh Cruncyroll: White-Clad) yang menyerang Asakusa mengatakan bahwa Asakusa merupakan *power spot*, mungkin 'oni' akan muncul lagi.

#### Data 16

Pada episode 14 menit 07:18 hingga 07:29 Haran mengatakan kepada Shinra dan Arthur bahwa Asakusa adalah *power spot*, 'oni' mungkin akan muncul. Karena itu dia akan mengujinya menggunakan dirinya sendiri. Dia memakan serangga buatan yang digunakan untuk mengubah manusia menjadi Homurabito dan menjadi 'oni' (lihat Gambar 6). Pada menit 07:46 hingga menit 07:52 Arrow menjelaskan bahwa Haran bukan Homurabito biasa, melainkan Homurabito dengan tanduk yang disebut dengan 'oni'.



Gambar 6: Haran menjadi 'oni' pada episode 14.

#### Proses Penerapan Kata 'Oni'

Dalam kamus Bocking (2005), 'oni' merupakan iblis, mewakili nasib buruk atau pengaruh jahat. Kejahatan dapat diubah menjadi kebaikan oleh upacara Buddha dan Shinto atau diusir, sehingga iblis memiliki karakter yang ambivalen. Festival *Setsubun*, yang menandai pergantian dari musim

dingin ke musim semi menurut kalender lunar dirayakan di kelenteng dan kuil dengan kunjungan yang terlihat atau tidak terlihat dari setan. Dalam upacara mengusir kejahatan, para peserta berteriak '*fuku wa uchi, oni wa soto*' (kebaikan masuk, iblis keluar).

Perbandingan penggunaan kata dalam *anime Enen no Shouboutai* season 1 dengan arti kosakata dalam kamus Bocking dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4: Perbandingan penggunaan kata 'oni' dan arti kosakata 'oni'.

Penggunaan Kata dalam <i>Anime</i>	Arti Kosakata dalam Kamus Bocking
Homurabito (manusia terbakar spontan) dengan tanduk yang kemunculan-nya dapat dipicu dengan serangga buatan.	Iblis, mewakili nasib buruk atau pengaruh jahat.

#### Kata 'Sake'

Kata terakhir yang muncul dalam *anime Enen no Shouboutai* season 1 adalah kata 'sake'. Kata tersebut diucapkan oleh para karakter menjelang akhir seri.

#### Data 17

Pada episode 14 menit 22:45 kata 'sake' pertama kali muncul dalam seri. Kata tersebut diucapkan oleh Kapten Shinmon. Penyerangan terhadap Asakusa membuat Unit 7 dan Unit 8 menjadi sekutu. Untuk merayakan hal tersebut Kapten Shinmon menyarankan kedua kapten minum sake (lihat Gambar 7). Dia bertanya kepada Kapten Obi apakah dia tidak menyukai sake. Kapten Obi menjawab bahwa dia menyukainya. Pada menit 23:13 Letnan Konro mengatakan bahwa Kapten Shinmon tersenyum lebar jika minum *sake*.



Gambar 7: Kapten Obi dan Kapten Shinmon minum 'sake'.

### Data 18

Pada episode 24 menit 22:46 hingga 22:57 Kapten Shinmon beserta Letnan Konro datang ke markas Unit 8 untuk merayakan Shinra keluar dari rumah sakit. Kapten Shinmon mengatakan dia datang hanya untuk minum 'sake'. Maki mengatakan bahwa Shinra belum cukup umur untuk minum 'sake'. Kapten Shinmon membantah bahwa dia membawa 'sake' untuk orang dapat meminumnya. Pada menit 22:58 Kapten Shinmon bertanya kepada Maki apakah dia cukup umur untuk minum 'sake'. Maki membayangkan Kapten Shinmon bertanya kepadanya seperti kesatria yang menawarkan minuman kepada tuan putri.

### Proses Penerapan Kata 'Sake'

Dalam kamus Bocking (2005), 'sake' merupakan persembahan ritual untuk kuil kemudian dibagikan kepada partisipan. 'Sake' disiapkan dengan hati-hati, sering kali dengan nama khusus persembahkan kepada 'kami' dalam upacara yang khusyuk, dan persembahan yang disucikan kemudian diminum oleh para pendeta Shinto dan partisipan.

Mempersembahkan sake kepada 'kami' biasanya diikuti dengan konsumsi 'sake' dalam jumlah banyak oleh partisipan selama bagian *matsuri* yang lebih energik dan menghibur. Minum 'sake' selalu menjadi elemen penting dalam festival, tetapi dalam beberapa kasus, minum 'sake' adalah tema resmi festival itu sendiri.

Perbandingan penggunaan kata dalam *anime Enen no Shouboutai* season 1 dengan arti kosakata dalam kamus Bocking (2005) dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5: Perbandingan penggunaan kata 'sake' dan arti kosakata 'sake'.

Penggunaan Kata dalam <i>Anime</i>	Arti Kosakata dalam Kamus Bocking
Sebagai simbol untuk merayakan kedua unit menjadi sekutu dan Shinra keluar dari rumah sakit.	Persembahan kepada 'kami'.

### Pembahasan

Berdasarkan proses penerapan, kosmetik agama pada *anime Enen no Shouboutai* season 1 terlihat pada penggunaan kosakata religius Shinto yang tidak sesuai dengan arti kata dari kamus Bocking

(2005). Sebagaimana menurut Wells (1998), animasi adalah "medium 'sepenuhnya palsu' yang menolak menggunakan kamera untuk 'merekam' realitas" dan "memprioritaskan kapasitasnya untuk melawan 'realisme' sebagai mode representasi".

Tanabe Jr. dan George (2007) mengatakan bahwa agama melebur menjadi media. Sebagai bentuk media, agama 'di-plastiskan' dan dapat dibentuk melalui manipulasi naskah dan gambar. Presentasi media bisa sangat literal atau sangat kiasan, dan agama karenanya dapat digambarkan dalam berbagai interpretasi yang dibuat dengan teknik media untuk memutar cerita.

Agama dan hiburan, *shūkyō* dan *asobi*, berbagi kemampuan yang memungkinkan penonton untuk keluar dari wilayah yang sudah dikenal dan masuk ke dalam fantasi, yang bisa menjadi hal biasa dalam penciptaan masa lalu yang diidealkan (atau bahkan nyata), atau luar biasa dalam membangun dunia yang sepenuhnya imajiner. Kekuatan untuk mengangkut beroperasi di banyak tingkatan, dan dapat menimbulkan pengalaman baru yang bersifat sementara atau abadi, menggairahkan atau transformatif (Tanabe Jr. & George, 2007).

Konten religius yang digunakan dengan santai pada *anime* (Thomas, 2012) merupakan salah satu cara mempromosikan Jepang ke khalayak internasional. Pada tahun 2012, Kementerian Ekonomi, Perdagangan dan Industri Jepang (METI) meluncurkan 'Cool Japan' yang berfungsi sebagai subansi pendukung untuk mempromosikan Jepang melalui *anime*, *manga*, drama televisi, film, dan novel (Agyeiwaah, Suintikul, dan Carmen, 2019).

Menurut Joseph Nye (2004) (dalam Lovric, 2016) ada tiga sumber utama *soft power*, yaitu nilai politik, kebijakan luar negeri, dan budaya - budaya menjadi yang paling kuat dari ketiganya. Budaya adalah seperangkat nilai dan praktik yang menciptakan makna bagi masyarakat. Ini memiliki banyak perwujudan tetapi umumnya dibagi menjadi budaya tinggi, seperti sastra dan pendidikan, dan budaya populer seperti musik dan televisi.

Bukh (2014) mengatakan bahwa Jepang menjadi salah satu pengguna *soft power* yang paling diperdebatkan sepanjang tahun 2000-an. Kemampuan Jepang untuk menarik orang lain melalui sumber daya budayanya - yaitu, budaya *soft power* - menjadi fokus utama para akademisi dan pembuat kebijakan Jepang. Kanji (2016) menyebutkan bahwa contoh paling menonjol dari fenomena *soft power* adalah "Diplomasi Budaya

Pop” Jepang. Program pemerintah Jepang menggunakan *anime* (kartun animasi) dan *manga* (gaya dari sebuah komik) dalam upaya mencapai tujuan kebijakan luar negeri.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat 18 data yang mengenai kosakata religius Shinto yang muncul dalam *anime Enen no Shouboutai* season 1. Data tersebut dikategorikan menjadi 5 bagian, yaitu (1) ‘amaterasu’, (2) ‘kami’, (3) ‘matsuri’, (4) ‘oni’, dan (5) ‘sake’. Dari kelima kategori tersebut, kategori (3) ‘matsuri’ tidak terbukti “kosmetik agama” dikarenakan arti kosakata ‘matsuri’ yang semakin meluas. Hal ini menunjukkan bahwa tidak setiap kosakata religius Shinto yang muncul dalam *anime Enen no Shouboutai* season 1 dinyatakan “kosmetik agama”.

Jepang yang semakin gencar dengan diplomasi *soft power* melalui *anime*, konten religius digunakan sebagai salah satu cara untuk memperkenalkan budaya Jepang ke penonton di luar Jepang. Perlu adanya studi lanjutan untuk mengetahui apakah menghilangkan unsur kelembagaan dan doktrin dari sebuah agama merupakan salah satu cara efektif untuk mengenalkan budaya Jepang di luar Jepang.

## REFERENSI

- Agyeiwaah, E., Sontikul, W., & Carmen, L. Y. S. (2019). ‘Cool Japan’: Anime, soft power and Hong Kong generation Y travel to Japan, *Journal of China Tourism Research*, 15(2), 127-148. <https://doi.org/10.1080/19388160.2018.1540373>
- Andrews, D. K. (2014). Genesis at the shrine: the votive art of an anime pilgrimage. *Mechademia*, 9, 217-233. <http://dx.doi.org/10.1353/mec.2014.0001>
- Association of Japanese Animation. (2019). Anime Industry Report 2019. diakses dari <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>
- Bocking, B. (2005). *A Popular Dictionary of Shinto* (online ed). Diakses dari Taylor & Francis e-Library.
- Bukh, A. (2014). Revisiting Japan’s Cultural Diplomacy: A Critique of the Agent-Level Approach to Japan’s Soft Power. *Asian Perspective*, 38(3), 461-485. <http://dx.doi.org/10.1353/apr.2014.0019>
- Burkhanov, R.A., Ivanova, E.V., & Kolpakova, A.D. (2019). Religious mythology: the problem of aberration of infernal characters in Japanese “Anime”. *J. Sib. Fed. Univ. Humanit. soc. sci.*, 12(5), 752–763. <http://dx.doi.org/10.17516/1997-1370-0420>
- Cho, K. (2017). Religion in the press: the construction of religion in the Korean news media. *Journal of Korean Religions*, 8(2), 61-89. <http://dx.doi.org/10.1353/jkr.2017.0013>
- Miyao, D. (2002). Before anime: animation and the Pure Film Movement in pre-war Japan, *Japan Forum*, 14(2), 191-209. <http://dx.doi.org/10.1080/09555800220136356>
- Eisenlohr, P. (2012). Media and religious diversity. *Annual Review of Anthropology*, 41(2012), 37-55. Diakses dari <https://www.annualreviews.org/doi/abs/10.1146/annurev-anthro-092611145823?journalCode=anthro>
- Fennell, D., Liberato, A. S. Q., Hayden, B., & Fujino, Y. (2012). Consuming anime. *Television and New Media*, 14, 440-456. <https://doi.org/10.1177%2F1527476412436986>
- Fire Force – Watch on Cruncyroll. (2019). Diakses dari <https://www.crunchyroll.com/fire-force>
- Frohlich, D. O. (2012). Evil must be punished: apocalyptic religion in the television series *Death Note*, *Journal of Media and Religion*, 11(3), 141-155. <https://doi.org/10.1080/15348423.2012.706158>
- Kanji, L. (2016). Illustrations and influence: soft diplomacy and nation branding through popular culture. *Winter 2016*, 37(2), 40-45.
- Lovric, B. (2016). Soft power, *Journal of Chinese Cinemas*, 10(1), 30-34. <https://doi.org/10.1080/17508061.2016.1139798>
- Mínguez-López, X. (2014). Folktales and other references in Toriyama’s *Dragon Ball*, *Animation: An Interdisciplinary Journal* 2014, 9(1), 27–46. <http://dx.doi.org/10.1177/1746847713519386>
- Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl’s Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave Macmillian.
- Napier, S. J. (2007). *From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*. New York: Palgrave Macmillian.
- Richmond, S. (2009). *The Rough Guide to Anime*. London: Rough Guides, Limited.
- Tanabe Jr., & George J. (2007). Playing with religion. *Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions*, 10(3), 96-101.
- Thomas, J. B. (2012). *Drawing on Tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*. Hawai’i: University of Hawai’i Press
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. New York: Routledge.



## The Use of Japanese Loanwords in Culinary Content on Instagram

Linna Meilia Rasiban\*, Amalia Rahmayanti, Renariah, Dedi Sutedi

*Departemen of Japanese Language Education*

*Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, West Java, Indonesia*

*\*[linnameilia@upi.edu](mailto:linnameilia@upi.edu)*

### ABSTRACT

The purpose of this study is to examine the phenomenon of Japanese loanwords (*gairaigo*) used in culinary content on Instagram, and to describe the analytical framework of those meaning and formation. This study used descriptive qualitative method with data sources from 8 Instagram accounts of culinary content. This data in this study including 74 postings and 115 data of loanwords use from the Instagram accounts. The results from this study showed that lexical and word-formation structure that form the Japanese loanwords mostly were the compound word form (*fukugougo*) because many cuisine terms used two or more words. The results also showed that many of Japanese loanwords in culinary content are using derivative forms and acronyms. It is suggested that teachers and Japanese learners should be aware of these structure changes and semantic change in Japanese loanwords, which can help Japanese learners to understand the meaning of loanwords in Japanese.

### KEYWORDS

*Gairaigo*; Japanese loanwords; Instagram; Social Media; Japanese language learning

### ARTICLE INFO

*First received: 07 December 2020*

*Final proof accepted: 15 June 2021*

*Available online: 30 June 2021*

## PENDAHULUAN

Setiap bahasa ‘meminjam’, mengadopsi, dan membuat kata-kata pinjaman dari bahasa lain (Olah, 2007; Oshima, 2002). Kata pinjaman maupun serapan adalah kata atau frase yang artinya diambil dari bahasa lain dengan sedikit atau tanpa perubahan (Matras, 2009). Tren ini terus berakselerasi tahun ke tahun, khususnya di bidang populer budaya dan studi ilmiah (Tamaoka & Miyaoka, 2003). Kata pinjaman

tersebut dalam bahasa Jepang disebut *gairaigo*, dituliskan dengan huruf *katakana*, yang merupakan simbol fonetik yang digunakan khusus untuk transkripsi fonetik kata asing (Goddard, 2017; Tamaoka & Miyaoka, 2003).

Fenomena maraknya penggunaan *gairaigo* sebagai kata serapan dalam bahasa Jepang yang digunakan oleh mayoritas kaum muda Jepang yang terkadang dapat berubah dari waktu ke waktu. *Gairaigo* dapat berganti kosakata namun tetap memiliki makna yang sama. *Gairaigo* yang

digunakan pada tingkat percakapan, terutama di kalangan anak muda (Oshima, 2002; Tamaoka & Miyaoka, 2003). Perubahan pola dan sikap terhadap *gairaigo* terungkap dengan jelas di surat kabar, yang dapat dianggap sebagai standar penggunaan *gairaigo* umum di masyarakat (Oshima, 2002). Misalnya, kata '*kaisha-in*' (karyawan perusahaan) dari kata asli bahasa Jepang diganti dengan kata serapan dari '*salary man*' menjadi '*sarariiman*' (pekerja yang digaji) dan kemudian diganti dengan '*bijinesuman*' (pengusaha). Akan tetapi, hal ini tidak berarti bahwa kata dalam bahasa Jepang '*kaisha-in*' kemudian hilang. Kata ini masih digunakan sebagai istilah yang netral. Sedangkan kata '*sarariiman*' sering digunakan untuk merujuk pada pria Jepang yang bekerja keras, berorientasi pada pekerjaan, menunjukkan sebuah stereotip, yang terkadang menunjukkan citra negatif. Kata '*bijinesuman*' (pengusaha) diadaptasi setelah '*sarariiman*' dan membawa citra negatif yang lebih kuat. Ketiga kata tersebut memiliki definisi yang berbeda dan digunakan pada situasi yang berbeda. Meningkatnya penggunaan *gairaigo* tidak serta merta menghancurkan bahasa Jepang, tetapi menunjukkan variasi bahasa dengan tujuan penggunaan yang berbeda (Oshima, 2002).

*Gairaigo* membawa beberapa masalah ke dunia bahasa Jepang (Daulton, 2011; Oshima, 2002). Misalnya, ada pandangan bahwa *gairaigo* adalah simbol bahasa baru daripada bahasa yang menyampaikan konten. Dengan kata lain, *gairaigo* dikatakan kehilangan fungsinya sebagai bahasa dan menjadi tanda yang melambangkan sesuatu.

Masalah lainnya adalah adanya dugaan penyalahgunaan *gairaigo* dalam bahasa Jepang sehingga menyebabkan kesulitan bagi orang asing pembelajar bahasa Jepang dalam memahami bahasa Jepang. Oleh karena itu, akhir-akhir ini banyak penelitian yang mengkhususkan analisis *gairaigo* pada bidang tertentu, seperti pada bidang otomotif-teknologi (Sari, et.al (2019), surat kabar (Kelvin, 2017), dan penggunaan di media sosial Twitter dan Facebook (Ashari, 2018). Berdasarkan studi empirik yang telah dilakukan belum ada yang memfokuskan analisis *gairaigo* pada media sosial Instagram yang kini banyak digunakan baik oleh orang Indonesia maupun orang Jepang, terutama dalam konten kuliner yang sedang populer saat ini. Oleh karena itu, penelitian ini akan memfokuskan kajian *gairaigo* pada konten kuliner di media social Instagram.

Menurut Ifm-lab (2020) yang merupakan *influencer* pemasaran Jepang, media sosial

Instagram memiliki peningkatan jumlah pengguna yang luar biasa, terutama akun yang mengangkat konten kuliner yang sangat populer.

Setelah zaman Meiji, *gairaigo* yang paling banyak diadopsi kedalam bahasa Jepang adalah kosa kata yang berasal dari bahasa Inggris. Saat ini, hampir mustahil bagi orang Jepang untuk berbicara mengenai berbagai topik tanpa menggunakan satu atau lebih kata-kata dari luar negeri yang telah diserap ke dalam bahasa Jepang (Raversa & Haristiani, 2020). Terutama dalam bidang bisnis dan teknologi, orang Jepang hampir tidak bisa lepas dari penggunaan *gairaigo* karena banyak istilah khusus yang berasal dari kata serapan. *Gairaigo* juga banyak dipakai untuk menyebutkan barang elektronik dan sering muncul dalam iklan (De Mente, 2004; Frellesvig, 2010 dalam Kelvin, 2017).

Pembentukan kata dalam bahasa Jepang terdiri dari empat macam kategori (Sudjianto & Dahidi, 2014).

(1) *Haseigo* (kata turunan/*derivative word*), kata yang dapat ditempelkan sebagai unsur tambahan pada suatu kata. Unsur tambahan ini disebut afiks. Sedangkan unsur *haseigo* yang diberikan penambahan afiks disebut akar kata dasar (Masuoka & Takubo, 2010).

Contoh: '*samusa*' bagian '*samu*' adalah akar kata dasar, sedangkan '*sa*' adalah afiks.

(2) *Fukugougo/goseigo* (kata majemuk), yang disebut dengan *Goseigo* merupakan kata yang terbentuk sebagai hasil penggabungan beberapa morfem isi (Sutedi, 2014).

Contoh: Nomina + nomina: '*ame*' + '*kasa*' menjadi '*amagasa*' (payung hujan).

(3) *Shouryaku/ryakugo* (singkatan, pemendekan yang berupa suku kata dari kosakata aslinya), pemendekan kata yang terbentuk dari suku kata (silabis) yang berasal dari kosa kata aslinya. Silabis dalam bahasa Jepang disebut dengan *onsetsu*, dapat dipadankan dengan 17 suku kata dalam bahasa Indonesia (Sutedi, 2011).

Contoh: '*terebi*' (テレビ) yang dipendekkan dari kata '*terebison*' (テレビジョン).

(4) *Toujigo* (akronim, singkatan huruf pertama yang dituangkan dalam huruf alfabet) (Sutedi, 2011).

Contoh: NHK yang berasal dari kata *Nippon Housou Kyokai*.

Penelitian sebelumnya mengenai *gairaigo* sebagian besar lebih fokus pada proses pembentukan kata serapan berdasarkan



abreviasi/singkatan dan semantik leksikalnya. Terdapat juga penelitian yang menggarap berdasarkan kecenderungan penggunaan kata serapan berdasarkan jenisnya seperti dari bahasa pembentuknya, *wasei-eigo*. Pada penelitian ini *gairaigo* akan dianalisis berdasarkan bentuknya, yaitu *haseigo*, *fukugougo*, *ryakugo* dan *toujigo*. Selain itu juga akan dianalisis berdasarkan jenis kata dan makna penggunaannya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran dan pemahaman mengenai pembentukan pola struktur *gairaigo* berdasarkan kategorinya, sebagai salah satu upaya untuk mempermudah pembelajar bahasa Jepang untuk memahami makna dari kosakata *gairaigo* dengan lebih baik.

Sumber data pada penelitian ini adalah media sosial Instagram. Media sosial adalah alat atau jasa komunikasi yang memfasilitasi hubungan antara orang satu dengan yang lain yang memiliki kepentingan atau ketertarikan yang sama (Garrett & Danzinger, 2007). Pemilihan media sosial ini dikarenakan Instagram merupakan media sosial peringkat 5 teratas yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Jepang pada periode April 2019 – April 2020 (StatCounter-Global Stats, 2020). Berdasarkan situs web *imf-lab* (2020) yang merupakan *influencer* pemasaran media sosial Jepang, Instagram merupakan media sosial yang banyak digunakan oleh orang Jepang, dengan postingan terpopuler adalah postingan berkonten makanan/kuliner.

Media sosial terdiri atas tiga bagian, yaitu a) infrastruktur informasi dan alat yang digunakan untuk memproduksi dan mendistribusikan isi media, b) isi media yang berupa pesan-pesan pribadi, berita, gagasan, dan produk-produk budaya yang berbentuk digital, dan c) subjek yang memproduksi dan mengkonsumsi isi media yaitu individu, organisasi, dan industri (Howard & Parks, 2012). Pendapat lain menyatakan media sosial adalah media yang digunakan oleh individu agar menjadi sosial secara daring dengan cara berbagi isi, berita, foto, dll (Taprial & Kanwar, 2012).

Instagram merupakan kependekan dari kata “Instan-Telegram”. Jadi bila dilihat dari perpaduan dua kata “insta” dan “gram”, Instagram berarti kemudahan dalam mengambil serta melihat foto yang kemudian dapat dikirimkan atau dibagikan kepada orang lain (Atmoko, 2012). Instagram menyediakan fitur yang lengkap, dimana pengguna tidak hanya dapat mengunggah foto dan video, dapat

menambahkan *caption* dan *hashtag*, dan melakukan siaran langsung dengan berbagai konten. Selain itu, Instagram juga merupakan salah satu pendorong berkembangnya bidang industri pemasaran (Syahadatina, 2018).

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, penelitian ini akan mengambil sumber data dari media sosial Instagram dengan fokus kajian untuk mengidentifikasi bentuk, struktur, dan makna *gairaigo* pada konten bidang kuliner di media sosial Instagram.

## METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memberikan (menjabarkan) suatu keadaan atau fenomena yang ada secara apa adanya. Objeknya berupa fenomena aktual yang terjadi pada masa kini dalam suatu populasi tertentu atau berupa kasus yang aktual dalam kehidupan sehari-hari (Sutedi, 2011). Metode ini digunakan karena penelitian ini dikategorikan dalam jenis penelitian observasional yang mengambil korpus data dari *caption* media sosial Instagram.

Bahan referensi yang digunakan untuk menentukan makna *gairaigo* dalam penelitian ini adalah *NINJAL-LWP for BCCWJ*, Kamus Inggris-Jepang Jepang-Inggris Kotobank, dan Kamus Inggris-Jepang Jepang-Inggris Weblio. Sedangkan data penelitian diambil dari *caption* yang diunggah pada akun Instagram orang Jepang dengan konten bidang kuliner untuk memperjelas konteks penggunaan *gairaigo*.

Akun Instagram Jepang yang dipilih sebagai sumber data adalah sebagai berikut.

1. *Yamamoto Hiromi (love\_kitchen\_salon)*, seorang ahli memasak yang membuka kelas memasak *Love Kitchen Salon* di Osaka, juga menjual peralatan dan interior memasak.
2. *Kawai Mayuko (kawaimayuko)*, seorang koki profesional, penata makanan, dan pengembang resep makanan di TV, iklan, dan *website*.
3. *Oki Hayashi (hayashioki)*, seorang *chef patissier*, manajer toko, barista, dan konsultan makanan di Tokyo. Selain itu, dia juga aktif di *Youtube*.
4. *Chef Takashi (chef\_takashi Yoshida)*, seorang koki profesional masakan Prancis di sebuah restoran terkenal bernama *Dominique Bouchet* di Tokyo.

5. *Chikaraonma (h.chikara\_cook)*, seorang koki berlisensi di Tokyo.
6. *Koichi Sasada (chanko\_chef33)*, seorang *chef* masakan Prancis di Hiroshima dan pembuat video resep.
7. *Mizuki* 【料理ブロガー・簡単レシピ】 (*mizuki\_31cafe*), seorang peneliti makanan dan pembuat resep. Dia juga memiliki penghargaan blog resep Jepang modern selama 3 tahun berturut-turut dari *Grand Prix* dan *Hall of Fame*.
8. *Food Story (4you\_sns)*, seorang pengkritik dan penikmat makanan.

Dari 8 akun instagram dengan konten kuliner di atas, peneliti mengambil data dari bulan Maret 2020 – Juni 2020 dan mendapatkan 74 unggahan dan 115 kosakata *gairaigo* (lihat Tabel 1).

Tabel 1: Media sosial sumber data konten kuliner.

No	Akun Instagram	Jumlah Unggahan	Penggunaan <i>Gairaigo</i>
1	Yamamoto Hiromi (love_kitchen_saloon)	28 unggahan	<i>Haseigo</i> : 9 kosakata <i>Fukugougo</i> : 37 kosakata <i>Ryakugo</i> : 5 kosakata <i>Toujigo</i> : 1 kosakata
2	Kawai Mayuko (kawaimayuko)	18 unggahan	<i>Haseigo</i> : 4 kosakata <i>Fukugougo</i> : 19 kosakata <i>Ryakugo</i> : 1 kosakata <i>Toujigo</i> : 2 kosakata
3	Oki Hayashi (hayashioki)	11 unggahan	<i>Haseigo</i> : 3 kosakata <i>Fukugougo</i> : 13 kosakata <i>Ryakugo</i> : 2 kosakata
4	Chef Takashi (chef_takashiyoshida)	9 unggahan	<i>Haseigo</i> : 1 kosakata <i>Fukugougo</i> : 8 kosakata <i>Toujigo</i> : 1 kosakata
5	Chikaraonma (h.chikara_cook)	4 unggahan	<i>Fukugougo</i> : 3 kosakata <i>Ryakugo</i> : 2 kosakata
6	Koichi Sasada (chanko_chef33)	2 unggahan	3 kosakata
7	Food Story (4you_sns)	1 unggahan	1 kosakata
8	Mizuki (mizuki_31cafe)	1 unggahan	1 kosakata

Dari 74 unggahan yang diambil ada 115 kosakata *gairaigo* yang didapatkan. Sejumlah unggahan tersebut, didapatkan beberapa kosakata *gairaigo* yang selanjutnya diklasifikasikan menjadi 4 bagian yaitu *Haseigo*, *Fukugougo*, *Ryakugo* dan *Toujigo* beserta jumlah kosakatanya pada Tabel 2.

Tabel 2: Klasifikasi *Gairaigo* berdasarkan bentuk.

No	Klasifikasi Bentuk <i>Gairaigo</i>	Jumlah kosakata
1	<i>Haseigo</i>	18
2	<i>Fukugougo</i>	81
3	<i>Ryakugo</i>	11
4	<i>Toujigo</i>	5

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian kualitatif non interaktif karena tidak menggunakan teknik pengumpulan data langsung secara alamiah.

Langkah-langkah dalam pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut:

1. Mencari akun pengguna media sosial Instagram orang Jepang yang mengunggah konten bidang kuliner.
2. Mengumpulkan sejumlah kosakata yang menggunakan huruf katakana dan alfabet dari pengguna akun media sosial Instagram pada konten bidang kuliner.
3. Mengkategorikan (diteliti) kosakata yang sudah di dapat kedalam bentuk *haseigo*, *fukugougo*, *ryakugo* dan *toujigo*.
4. Mempelajari lebih lanjut kosakata *gairaigo* yang telah diperoleh dari pengguna media sosial Instagram orang Jepang yang mengunggah konten bidang kuliner.

## TEMUAN DAN PEMBAHASAN

### *Gairaigo* dengan bentuk *Haseigo*

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh dari *caption* unggahan pengguna akun media sosial Instagram dari Maret - Juni 2020, pada arti maknanya dan jenisnya diambil dari kamus Inggris-Jepang *Kotobank*, kamus Inggris-Jepang *Weblio* dan *Ninjal-LWP for BCCW* menunjukkan bahwa semua kosakatanya adalah bentuk *haseigo* yang diikuti verba *suru*. Misalnya,

アップします (*appushimasu*) merupakan *gairaigo* bentuk *haseigo* yang diikuti verba *suru*. アップ (*appu*) sendiri merupakan singkatan dari アップロード berasal dari kata upload yang diserap dari bahasa Inggris yang memiliki arti mengunggah. Bentuk *haseigo* yang diperoleh 18 kosakata (lihat Appendix 1).

アップします	=	Mengunggah
Up (bahasa Inggris)	+	<i>shimasu</i> (bentuk 'masu' dari <i>suru</i> )
Nomina	+	Verba → Verba

Pada kalimat (1), kata '*appushimasu*' mengandung makna 'mengunggah' resep (di Instagram) dan tidak mengalami perubahan pada makna dari padanan bahasa aslinya.

Contoh kalimat:

- (1) 春巻きはまた後日♥レシピをアップします〜  
*Harumaki wa mata gojitsu ♥reshipi o appu shimasu* ~  
“(Menu) Lumpia akan segera datang, resepnya akan diunggah nanti~”  
(Sumber: [https://www.instagram.com/p/B-4o6ILjppz/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/p/B-4o6ILjppz/?utm_source=ig_web_copy_link))

### Gairaigo dengan bentuk *Fukugougo*

Pada bentuk *fukugougo* terdapat 81 kosakata yang merupakan gabungan dari dua kata atau lebih. Dan dalam satu kosakata terdapat serapan dari satu bahasa yang sama maupun berbeda, bahkan terdapat juga kosakata yang merupakan gabungan dari bahasa Jepang + bahasa asing atau sebaliknya. Contohnya sebagai berikut.

アーモンドクリーム	=	Krim almond
アーモンド( <i>aamondo</i> )	+	クリーム ( <i>kurimu</i> )
<i>Almond</i> (bahasa Inggris)		<i>Cream</i> (bahasa Inggris)
Nomina	+	Nomina → Nomina

アーモンドクリーム (*aamondo kuriimu*) merupakan *gairaigo* bentuk *fukugougo* karena berbentuk majemuk yang terdiri dari dua kata yaitu *almond cream*, keduanya diserap dari bahasa Inggris. アーモンドクリーム (*aamondo kuriimu*) merupakan krim yang terbuat dari olahan kacang almond. Pada kalimat (2), *Aamondo kuriimu* merupakan 'krim almond' yang dioleskan di atas makanan dan tidak mengalami perubahan pada arti dari padanan bahasa aslinya.

Contoh kalimat:

- (2) クロワッサンの売れ残りを潰してアーモンドクリームを塗ったり、アーモンド 散らしたり  
...

*Kurowassan no urenokori o tsubushite āmondokurīmu o nuttari, āmondo chirashi tari...*

“Hancurkan sisa croissant dan oleskan krim almond juga taburkan almond di atasnya.”

(Sumber: [https://www.instagram.com/p/B-PZ\\_tsp1AV/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/p/B-PZ_tsp1AV/?utm_source=ig_web_copy_link))

### Gairaigo dengan bentuk *Ryakugo*

Kemudian bentuk *ryakugo* diperoleh 11 kosakata, terdapat kosakata yang mengalami penghapusan di akhir kata (*geryaku*) dan ditengah kata (*churyaku*).

アスパラ = Asparagus → アスパラガス  
*asuparagasu*  
(bahasa Inggris)  
(Nomina)

アスパラ (*asupara*) merupakan *gairaigo* bentuk *ryakugo* jenis *tanshikishouryaku* (pemendekan sederhana) karena mengalami penghapusan di bagian akhir kata (*geryaku*). アスパラガス (*asuparagasu*) sendiri berasal dari kata *asparagus* yang diserap dari bahasa Inggris. *Asrapargus* merupakan tunas muda yang digunakan untuk sayuran pada musim semi. Pada kalimat (3), *asupara* tidak mengalami perubahan pada makna dari padanan bahasa aslinya.

Contoh kalimat:

- (3) フライパンにサラダ油をひいてパプリカとアスパラを入れます。

*Furaipan ni sarada-yu o hīte papurika to asupara o iremasu.*

“Tuang minyak salad ke dalam wajan lalu tambahkan paprika dan asparagus.”

(Sumber: [https://www.instagram.com/p/CBU2lBcDSH/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/p/CBU2lBcDSH/?utm_source=ig_web_copy_link))

Berikut contoh *fukugougo* dalam bentuk *chuuryaku*.

エスプレッソトニック = Kopi espresso  
dengan air tonik  
→ エスプレッソ + トニックウオーター  
(*esupressso*) (tonikkuwootaa)  
*Espresso* (bahasa Inggris) (bahasa Inggris)

(Nomina) + (Nomina) → (Nomina)

エスプレッソトニック (*esupuresstotnikku*) merupakan *gairaigo* bentuk *ryakugo* jenis *tanshikishouryaku* (pemendekan sederhana) karena mengalami penghapusan di bagian tengah kata (*churyaku*). エスプレッソ (*esupuresso*) yang berasal dari kata *espresso* yang berarti kopi hitam pekat yang pahit dan トニック (*tonikku*) merupakan pemendekan dari kata *tonikku uootaa* yang berasal dari kata *tonic water* yang berarti minuman ringan berkarbonasi, keduanya diserap dari bahasa Inggris. Pada kalimat (4), *esupuresstotnikku* merupakan menu yang akan disajikan pagi ini dan tidak mengalami perubahan pada makna dari padanan bahasa aslinya.

Contoh kalimat:

(3) 今朝はエスプレッソトニック。

*Kesa wa esupuresstotnikku.*

“(menu) Pagi ini adalah ekspesso tonik.”

(Sumber:

[https://www.instagram.com/p/B\\_8feTiFmjU/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/p/B_8feTiFmjU/?utm_source=ig_web_copy_link))

### Gairaigo dengan bentuk *Toujigo*

Pada bentuk *toujigo* terdapat 5 kosakata, dan 3 diantaranya merupakan istilah atau kata-kata yang sering digunakan dalam media sosial Instagram saat berkomunikasi untuk bertukar informasi. Contohnya pada kata SNS.

SNS = Layanan Jejaring Sosial/ Media sosial

ソーシャル+ ネットワーキング +サービス

(*soosharu*) (*nettowaakingu*) (*saabizu*)

*Social* + *Networking* + *Service*

(bahasa ) (bahasa Inggris) (bahasa Inggris)

(Nomina) + (Nomina) + (Nomina)

→ (Nomina)

SNS merupakan *gairaigo* bentuk *toujigo* karena huruf alphabet menjadi inisial sebuah kata yang terdiri dari kata-kata jamak. ソーシャル・ネットワーク・サービス (*soosharu nettowaakingu saabizu*) sendiri berasal dari kata *Social Networking Service* yang diserap dari bahasa Inggris yang memiliki arti layanan jejaring/media sosial. SNS mengacu pada layanan media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, dan *Twitter* dalam bahasa Inggris yang spesifik untuk bahasa Jepang. Pada kalimat (5), SNS mengandung makna yang lebih

spesifik yaitu ‘media sosial’ *Instagram* dan tidak mengalami perubahan pada arti dari padanan bahasa aslinya.

Contoh kalimat:

(5) 普段 SNS ではメインおかずばかりなので本では副菜にも力を入れています。

*Fudan SNS de wa mein okazu bakarinanode honde wa fukusai ni mo chikara o irete imasu*

“Biasanya di media sosial hanya menampilkan hidangan utama, maka di buku akan lebih fokus ke (resep) lauk/ makanan pendamping”

(Sumber: [https://www.instagram.com/p/B\\_5e1Kwh7MC/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/p/B_5e1Kwh7MC/?utm_source=ig_web_copy_link))

Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa pengguna akun media sosial Instagram konten bidang kuliner di Jepang lebih sering menggunakan *gairaigo* bentuk *fukugougo* karena mayoritas nama hidangan menggunakan dua kata atau lebih. Berikut contoh kosakatanya.

ビター (*bitaa*) + チョコレート (*chokoreeto*)

*Bitter* *Chocolate*

(bahasa Inggris) (bahasa Inggris)

→ ビターチョコ = Coklat hitam

ビターチョコ (*bitaachoko*) merupakan *gairaigo* bentuk *ryakugo* jenis *tanshikishouryaku* (pemendekan sederhana) karena mengalami penghapusan di bagian akhir kata (*geryaku*). ビター (*bitaa*) berasal dari bahasa Inggris yang berarti pahit dan チョコ (*choko*) merupakan pemendekan dari kata *chokoreeto* yang berasal dari kata *chocolate* yang berarti coklat yang diserap dari bahasa Inggris. Pada kalimat (6), *Bitaachoko* merupakan coklat pahit dan tidak mengalami perubahan pada makna dari padanan bahasa aslinya.

Contoh kalimat:

(6) ビターチョコとウイスキーの絶妙な組み

合わせに香るオレンジが上品すぎた…

*Bitachoko to u~isuki no zetsumyōna kumiawase ni kaoru orenji ga jōhin sugita...*

“Kombinasi indah dari cokelat pahit, wiski dan aroma jeruk membuatnya menjadi terlalu elegan ...”

Contoh lainnya sebagai berikut.

海老 (*ebi*) + マヨネーズ (*mayoneezu*)

*Ebi Mayo*

(bahasa Jepang) (bahasa Prancis)

→ 海老マヨ (*ebimayo*)

*Ebimayo* merupakan *gairaigo* bentuk *ryakugo* jenis *tanshikishouryaku* (pemendekan sederhana) karena mengalami penghapusan di bagian akhir kata (*geryaku*). 海老 (*ebi*) berasal dari bahasa Jepang yang berarti udang dan マヨ (*mayo*) merupakan pemendekan dari kata *mayoneezu* yang berasal dari kata *mayonnaise* yang berarti saus yang terbuat dari campuran minyak, kuning telur dan asam, teksturnya seperti krim ringan yang diserap dari bahasa Prancis. Pada kalimat (7), *Ebimayo* merupakan udang mayo yang akan disajikan sebagai menu makanan di hari ibu dan tidak mengalami perubahan pada makna dari padanan bahasa aslinya.

Contoh kalimat:

(7) 今日はそんな母の日の夕飯から海老マヨ。

*Kyō wa son'na haha no hi no yūhan kara Ebi Mayo.*  
“Makan malam untuk Hari Ibu ini adalah udang mayo.”

(Sumber:

[https://www.instagram.com/p/CACHL5cHZXn/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/p/CACHL5cHZXn/?utm_source=ig_web_copy_link))

## Pembahasan

Dari 74 unggahan pada delapan akun orang Jepang pengguna media sosial Instagram terdapat 115 kosakata yang diperoleh. Untuk jenis kata yang paling banyak digunakan adalah jenis kata nomina (*meishi*) dengan jumlah 167 kata, yang kedua adalah kata verba (*doushi*) sebanyak 20 kata (18 diantaranya merupakan verba *suru*) dan adjektiva-*na* (*na-keiyoushi*) dengan satu kata. Lalu ada pula kosakata yang merupakan gabungan dari kata (nomina + nomina), (nomina + verba), dan (verba + verba). Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar kosakata yang digunakan dalam konten bidang kuliner di media sosial Instagram adalah jenis kata nomina atau kata benda dan kosakata yang tergabung dari (nomina + nomina).

Selain itu, terdapat kosakata yang mengalami perubahan makna yaitu チャレンジしました (*charenjishimashita*) yang berarti “menantang/tantangan” menjadi “telah mencoba” pada bentuk *haseigo*; dan *Golden Week* yang berarti “minggu emas” menjadi “hari libur panjang” pada bentuk *toujigo*. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar kosakata yang digunakan dalam konten bidang kuliner di media sosial Instagram tidak mengalami perubahan makna yang berarti.

Seperti dijelaskan di atas, dari 115 kosakata *gairaigo* yang diperoleh dari hasil penelitian ini terdapat *gairaigo* bentuk *haseigo*, *fukugougo*, *ryakugo* dan *toujigo*. Pada data *gairaigo* bentuk *haseigo* diperoleh kosakata yang diikuti verba *suru*. Pada *gairaigo* bentuk *fukugougo* terdapat kosakata yang diserap dari kombinasi bahasa asing. Sementara pada *gairaigo* bentuk *ryakugo* terdapat kosakata yang mengalami penghapusan di akhir kata (*geryaku*) dan ditengah kata (*churyaku*). Sedangkan pada *gairaigo* bentuk *toujigo* terdapat kosakata yang mengalami pemendekan huruf pertama yang dituangkan dalam huruf alphabet. Pada bentuk *toujigo* terdapat 5 kosakata dan 3 diantaranya merupakan istilah atau kata-kata yang sering digunakan dalam media sosial Instagram saat berkomunikasi untuk bertukar informasi. Jenis kata yang banyak digunakan merupakan jenis kata nomina. Dan sebagian besar kosakata yang telah diperoleh tidak mengalami perubahan makna yang signifikan.

Dari kedelapan akun pengguna media sosial Instagram orang Jepang berkonten bidang kuliner, ditemukan penggunaan 115 *gairaigo* dalam 74 unggahan. Banyaknya penggunaan *gairaigo* ini dikarenakan banyaknya penggunaan nama menu makanan khas yang berasal dari berbagai negara tersebut, yang kosakata atau istilahnya tidak terdapat padanannya dalam bahasa Jepang.

Dari data yang ditemukan, bentuk *gairaigo* yang paling banyak digunakan adalah bentuk *fukugougo* karena mayoritas nama hidangan menggunakan dua kata atau lebih. Lalu sebagian besar kosakata yang digunakan dalam konten bidang kuliner di media sosial Instagram adalah jenis kata nomina atau kata benda dan kosakata yang tergabung dari (nomina + nomina). Dan penggunaan kosakata yang digunakan tidak mengalami perubahan makna yang signifikan. Seperti yang dikatakan Sudjianto dan Dahidi (2014) bahwa masing-masing *gairaigo* memiliki makna sesuai dengan makna aslinya.

Dari keseluruhan *gairaigo* yang ditemukan dari 8 akun sumber data penelitian ini, ditemukan bahwa asal bahasa serapan kosakata tersebut yaitu yang bahasa Inggris, Prancis, Spanyol, Belanda, Portugis dan Italia. Keseluruhan jumlah *gairaigo* yang ditemukan dalam penelitian ini beserta bentuknya dapat dilihat pada Tabel 3 sedangkan asal bahasanya dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 3: Klasifikasi *Gairaigo* Berdasarkan Bentuknya.

No	Klasifikasi Bentuk <i>Gairaigo</i>	Jumlah kosakata	Persentase
1	<i>Haseigo</i>	18	16%
2	<i>Fukugougo</i>	81	70%
3	<i>Ryakugo</i>	11	10%
4	<i>Toujigo</i>	5	4%

Berdasarkan Tabel 3 di atas, pengguna akun media sosial Instagram di Jepang lebih sering menggunakan *gairaigo* bentuk *fukugougo*. Hal tersebut terjadi karena banyaknya budaya asing yang masuk ke Jepang dalam bidang budaya, teknologi, kuliner, dan sebagainya.

Tabel 4: Klasifikasi *Gairaigo* Berdasarkan Asal Bahasa.

Bentuk	Jumlah	Persentase
Inggris	170	86%
Prancis	15	8%
Belanda	6	3%
Italia	3	1%
Portugis	2	1%
Spanyol	2	1%

Seperti pada Tabel 4, setelah menghitung hasil kosakata *gairaigo* yang diperoleh dari 74 unggahan di delapan akun orang Jepang, asal bahasa dari kosakata yang paling banyak diserap adalah dari bahasa Inggris sebanyak 170 kosakata dengan persentase sebesar 86%. Diurutan kedua terbanyak yang sering digunakan adalah *gairaigo* yang diserap dari bahasa Prancis sebanyak 18 kosakata dan persentasinya sebesar 16%, selanjutnya diurutan ketiga adalah *gairaigo* yang diserap dari bahasa Belanda sebanyak 6 kosakata dan persentasinya sebesar 3%. Di urutan terakhir adalah *gairaigo* yang diserap dari bahasa Italia, Spanyol, dan Portugis masing-masing hanya 2 kosakata (3 kosakata untuk bahasa Italia) dengan persentase sebesar 1%.

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa pengguna akun media sosial Instagram di Jepang lebih sering menggunakan *gairaigo* yang diserap dari bahasa Inggris. Hal tersebut terjadi karena bahasa Inggris adalah bahasa Internasional yang digunakan hampir di seluruh dunia. Bahasa Inggris juga diajarkan di pendidikan formal. Selain itu, bahasa Eropa yang banyak diserap dalam bidang kuliner dalam bahasa Jepang diantaranya Prancis, Italia, Spanyol, Portugis, Belanda karena banyaknya

menu nama makanan khas yang dihidangkan dari negara-negara tersebut.

## SIMPULAN

Penelitian ini memberikan pemahaman mengenai bentuk *gairaigo* yang cenderung digunakan dalam kuliner yang biasa digunakan pada konten media sosial Instagram. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa pengguna akun media sosial Instagram di Jepang lebih sering menggunakan *gairaigo* yang diserap atau berasal dari bahasa Inggris. Hal tersebut terjadi karena bahasa Inggris adalah bahasa Internasional yang digunakan hampir di seluruh dunia. Bahasa Inggris juga diajarkan di pendidikan formal. Selain itu, ada bahasa Eropa yang banyak diserap oleh bahasa Jepang diantaranya Prancis, Italia, Spanyol, Portugis, Belanda yang sering digunakan dibidang kuliner ini karena banyaknya menu nama makanan khas yang dihidangkan dari negara-negara tersebut. Masyarakat yang berkembang pesat selalu membutuhkan kosakata baru dan mengikuti tren perkembangan bahasa internasional (Takamura dkk., 2017). Penelitian ini menunjukkan bahwa orang Jepang menyukai penyingkatan kata dari dua kata atau lebih menjadi satu kata yang lebih simple diucapkan. Walau dengan menyingkat kata dengan menghilangkan bagian depan (*geryaku*) atau bagian tengah (*chuuryaku*). Hal ini menyadarkan pembelajar bahasa Jepang untuk lebih menambah wawasan kosakata asing dan memahami pengetahuan mengenai pelafalan (*hatsuon*) orang Jepang. Karena dalam *gairaigo* bentuk penyingkatan kata baik secara singkatan (*ryakugo*) maupun akronim (*toujigo*) disesuaikan dengan bagaimana orang Jepang melafalkan kosakata asing tersebut. Hal ini mempermudah pembelajar bahasa Jepang lebih paham bentuk dan makna *gairaigo* khususnya dalam bidang kuliner ini.

Analisis pada penelitian ini menunjukkan salah satu contoh pesatnya berbagai item leksikal dari jenis kata serapan bahasa Jepang yang dipinjam dari bahasa asing yang secara historis tidak terkait bahasa dan dapat memberikan kesempatan yang sangat kaya untuk penelitian semantik. Keterbatasan dalam penelitian ini hanya memfokuskan pada analisis *gairaigo* dalam bidang kuliner, dimana akhir-akhir ini menjadi tren baru aktivitas seseorang dalam mengisi waktunya di masa pandemi ini. Studi lebih lanjut

agar dapat menganalisis dari sudut pandang hubungan medan semantic dan lebih diarahkan pada pola perubahan semantik yang terjadi dari waktu ke waktu, apakah terdapat pola yang sama dari perubahan struktur kata, bentuk kata maupun perubahan dari segi *semantic lexical*, berbagai hubungan semantik dalam domain tertentu, atau item leksikal individu dan bagaimana mereka mempengaruhi atau dipengaruhi oleh kata-kata terkait.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih pada pihak terkait yang membantu kelancaran kegiatan penelitian ini, terutama kepada UPI yang telah mendukung kegiatan penelitian ini secara finansial dengan hibah Penelitian Penguatan Kompetensi Dana UPI tahun anggaran 2020, Nomor 837/UN40.D/PT/2020.

## REFERENSI

- Ashari, B. Y. (2018). *Analisis Penggunaan Gairaigo di Media Sosial Twitter* (Skripsi, Universitas Darma Persada). Diakses dari <http://repository.unsada.ac.id/750/3/Bab%20IV.pdf>
- Garrett, R. K., & Danziger, J. N. (2007). IM=Interruption Management? Instant messaging and disruption in the workplace. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 23-42. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00384.x>
- Goddard, J.A. (2017). Recognition of English Loanwords (*waseieigo*) Among Japanese University Students. *Kitasato Review, Annual Report of Studies in Liberal Arts, and Sciences* 22. [https://doi.org/10.20700/KITASATOCCLAS.22.0\\_59](https://doi.org/10.20700/KITASATOCCLAS.22.0_59)
- Howard, P. N. & Parks, M. R. (2012). Social Media and Political Change: Capacity, Constraint, and Consequence. *Journal of Communication*, 62(2), 359-362. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1460-2466.2012.01626.x>
- Kelvin, K. (2017). *Analisis Perubahan Makna Gairaigo dalam Surat Kabar Asahi Shinbun Edisi April 2017* (Skripsi, Universitas Sumatera Utara). Diakses dari <http://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/5366>
- Matras, Y. (2009). *Language Contact*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Masuoka, T., & Takubo, Y. (2010). *Kiso Nihongo Bunpou – Kaiteipan-*. Tokyo: Kuroshio Shuuppan.
- Olah, B. (2007). English Loanwords in Japanese Effects, Attitudes and Usage as a Means of Improving Spoken English Ability. *Jurnal Penelitian Humaniora*. 9(1), 177-188. doi=10.1.1.692.2892
- Oshima, K. (2002). Semantic and Structural Shift Pattern of Gairaigo in Japan. *Intercultural Communication Studies* 9(4), 51-65. Diakses dari <https://web.uri.edu/iaics/files/03-Kimie-Oshima.pdf>
- Raversa, A., & Haristiani, N. (2020, March). Can Japanese Speak in Pure Japanese?: The Inevitability of Gairaigo in Japanese. In *3rd International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2019)* (pp. 175-180). Atlantis Press.
- Sari, W. D. (2019). The Formation of abbreviated loanwords in Japanese a study of *ryakugo* and *toujigo* in Asahi Shinbun digital website of automotive technology column. *Japanedu, Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 4(1), 37-45. <https://doi.org/10.17509/japanedu.v4i1.17079>
- Sudjiyanto, S., & Dahidi, A. (2014). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sutedi, D. (2011). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Syahadatina, V. D. (2018). *Bias Perempuan Dalam Postingan Akun Instagram (Analisis Semiotik pada Akun Indozonelife)* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang). Diakses dari <http://eprints.umm.ac.id/42694/>
- Tamaoka, K., & Miyaoka, Y. (2003). The cognitive processing of Japanese loanwords in katakana. Japanese. *Psychological Research*, 45(2), 69-79. <https://doi.org/10.1111/1468-5884.t01-1-00035>
- Taprial, V., & Kanwar, P. (2012). *Understanding Social Media*. Diakses dari Ebooksdirectory.

### Sumber lain

- Imf-lab. (2020). Instagram de ninki no ryouri douga akaunto 10-sen to kigyou to no teikei jirei. Diakses dari [https://collatech.co.jp/ifm-lab/instagram/instagram\\_business/5076](https://collatech.co.jp/ifm-lab/instagram/instagram_business/5076)
- Statcounter Global Stats. Social Media Stats in Japan - July 2020. <https://gs.statcounter.com/social-media-stats/all/japan>. [https://www.researchgate.net/publication/233729903\\_Social\\_Media\\_and\\_Political\\_Change\\_Capacity\\_Constraint\\_and\\_Consequence](https://www.researchgate.net/publication/233729903_Social_Media_and_Political_Change_Capacity_Constraint_and_Consequence)



## Project Based Learning (PBL) Implementation for Improving Japanese Language Grammar Competence in Virtual Classroom

Rina Sukmara

*Japanese Language Education, Muhammadiyah Prof. DR HAMKA University, Pasar Rebo, Jakarta, Indonesia*  
[rinasukmara2017@gmail.com](mailto:rinasukmara2017@gmail.com)

### ABSTRACT

This study aims to determine the implementation and improvement of learning outcomes in the virtual classroom method through Project Based Learning (PBL) method on learning Japanese grammar. The application of PBL in virtual classrooms is an alternative for active learning. Virtual classroom is one form of learning space that applies the use of current technology to shorten and eliminate distance and space, where learning is able to be carried out through social media. PBL itself emphasizes the learner's ability to apply learning into daily life through certain projects. This study uses a quasi-experimental method. The sample or data source of this research was students in semester 3 of the Japanese Language Education Study Program at one of the private universities in Jakarta. Based on the Mann Whitney test using SPSS 25, the sig value was 0.001. Because the value of sig = 0,000 < 0.005, there is a significant difference between the pre-test and post-test values between before and after the application of the virtual classroom method through PBL. Based on the results of the gain in pre-test and post-test values, the result was 17%. So it can be concluded that PBL implementation in the virtual classroom cannot increase the value of learning outcomes in learning Japanese grammar.

### KEYWORDS

Virtual classroom; Project Based Learning (PBL); Japanese grammar (*bunpou*)

### ARTICLE INFO

*First received: 26 November 2020*

*Final proof accepted: 04 May 2021*

*Available online: 30 June 2021*

## INTRODUCTION

In the teaching and learning process there is a reciprocal interaction between teachers and learners. In this process, there are 3 educational aspects that cannot be separated, namely affective, cognitive and psychomotor. These three aspects cannot be separated from the teacher's role in providing technical material or teaching methods used when teaching in the classroom.

Studying Japanese, especially grammar, learning consists of *kotoba* (vocabulary), *bunkei* (sentence patterns), *hyougen* (expressions), and *joshi* (particles). Of all these contents, grammar (*bunkei*) is a very important element. Because to be able to communicate properly and correctly, required knowledge are not only the mastery of vocabulary but also the mastery of grammar. Mastering grammar including mastery of number of vocabularies relevant to the grammar, Japanese



learners can easily understand and can make even broader language units. In mastering and applying the methods used in presenting learning material it is important. The choice of learning methods or models must be considered by the teacher to plan, implement and evaluate learning. By choosing the right learning method, it is hoped that it can attract interest and motivate students to learn well.

In application of learning methods, it is very necessary to use technology as a form of following the current progress of the times. One method that covers the broadest use of technology is Virtual Classroom. Virtual classroom is a learning method that can be applied using any media, one of which is social media. Learning with social media is liberating since teachers and learners are connected but not limited by time nor distance. The application of virtual classrooms requires the capability to use technology but has advantage as it supports student centered learning. One learning model that can be applied in virtual classrooms is Project Based Learning (PBL). This model applies the ability to present the results of investigating and solving problems by learners, and produce output in the form of project results (Nurfitriyanti, 2016).

*Bunpou* is very important for Japanese language learners as a tool that helps them to learn new vocabularies, Kanji, and to practice reading, writing and speaking in Japanese. In learning *bunpou*, there are many topics in daily life that can be applied as projects topics. These topics then used as e-projects' topics by learners. E-projects makes it easier for learners to do the projects anywhere without having to meet in face to face with the project's team members or fellow learners. This method enforces a better long-distance communication, and research in grammar learning using PBL through virtual classrooms needs to be done as an attempt to find the best alternative in learning.

In this study, the first step of applying PBL in virtual classroom is by introducing the virtual media that will be used for the project work. The next step was making a schedule of project work activities both for the teacher and the students. The project is in the form of worksheets that the students must complete virtually. These activities were monitored by the teacher to check the progress made by the students, and teachers then conducts an assessment on students' work using worksheets at each meeting. At the end of the lesson, teacher will provide an overall assessment of students' works and projects, and then at the

evaluation stage teacher will do reflection on the project that has been worked on.

## LITERATURE REVIEW

Grammar is the most important part in studying language. It is not only about the structure of the language, but also including the vocabulary, syntax, tenses, and morphology. To be able to master Japanese language, learners need to learn *bunpou* and memorize vocabulary (Hiroyuki, 2014).

Grammar structure in Japanese is different from those in Indonesian. Japanese grammar uses a Subject-Object-Predicate pattern, and use particles to a Japanese sentence which different from Indonesian. Particles in Japanese have many varieties, ranging from particles expressing ownership, particles explaining the subject, identity, particle conjunctions, etc. These differences often caused difficulty in learning Japanese grammar, and often affect other abilities such as writing, speaking, listening, and reading. Hence, an appropriate method is needed to learn Japanese grammar effectively.

Virtual classroom is one of the most popular learning methods recently, which implements learning without physical meetings. This method eliminates face-to-face learning and requires the ability to use technology especially those are used as learning and teaching media such as Google classroom, Edmodo, etc. Virtual classroom used as the main method for learning nowadays, since this method is not bound by time and space. However, virtual classrooms are not necessarily the same as conventional lectures because each has advantages and disadvantages. Virtual classroom generally is expected to support the learning process in conventional classrooms, and what can be conveyed in conventional classrooms can be conveyed through virtual classrooms (Sohibun & Ade, 2017).

Virtual classroom is not entirely different from the real classroom teaching and learning process. Virtual classroom expected to bring real classroom situations using technology and change the virtual teaching and learning situation as if it becomes real. Thus, it is very possible to develop the concept of education through advanced and productive technology (Rochmah & Abdul Majid, 2018). Active learning using virtual classrooms allows learners to improve critical thinking and reasoning

skills (Istianingrum & Karnawati, 2020). The application of virtual classrooms does not only focus on the ability of learners but also the ability to manage virtual classes by the teacher. So that mastery of technology is not only acquired by learners but also teachers.

In the application of visual classroom through PBL, learning is applied in the form of identifying problems, analyzing problems, solving problems, and how to communicate them in the right way. By grouping learners to conduct a project or solve a task, will train learners' skills in planning, organizing, negotiating, and making consensus on the issues of the task to be done, who is responsible for each task, and how information will be collected and presented (Nurfitriyanti, 2016).

The application of PBL in virtual classrooms can make it easier for teachers when giving assignments of the projects and also make it easier for students in doing and present their project. PBL is a learning model that exposes students to projects starting with essential questions by taking problems according to the real world. Then virtual media is introduced to students in planning project work. Furthermore, the teacher and students make a schedule of activities in project work and must be monitored by the teacher to check the progress of the projects being carried out by students. At the end of the lesson the teacher will also provide an assessment of the set of worksheets. At the evaluation process, the teacher will reflect on the project that has been worked on (Made, Suranti, & Sahidu, 2016)

Classes that use a PBL model have the highest student learning activities by discussing and doing assignments. In the experimental class, discussion is a student activity where students can work together with groups, remind each other and no one works individually. This discussion activity is carried out during the core activities of the teaching and learning process, and carried out in all PBL model activities (Kristanti, Subiki, & Handayani, 2016)

There are two reasons why PBL is considered as an effective instructional approach, including: 1) the learning patterns and attention span of the millennial generation do not encourage teachers to use conventional (face-to-face) pedagogy, and 2) attributes of school graduates as defined by the National Accreditation Board (NAB) to emphasizes the ability of students to solve problems that exist in real life with complex techniques that are very difficult to achieve through a series of

theoretical courses and traditional pedagogue (Kaushik, 2020).

PBL is oriented to engage students in daily life problems to understand deep learning and thus improve professional skills. Contextual learning creates a professional environment to enable students to carry out tasks (projects) in real terms, support critical learning and decision making, among others. So that learning can run practically and easily (Hernáiz-Pérez et al., 2021).

PBL is conducted with the aim that the students will be able to solve a problem by making a project which is related to everyday life, students can also share opinions, and think critically to complete a given project. PBL is also given a time limit, so that students and teachers can communicate and negotiate with each other regarding the project in the period given when the learning takes place. This study aims to implement PBL in Japanese grammar learning in the virtual classroom for Japanese language learners.

## RESEARCH METHOD

### Research Method

This research is a quantitative study using a quasi-experimental research method with a simple two-variable correlation design. The variables in this study are independent variable x (Virtual classroom method through project based learning) and dependent variable Y (*bunpou* or grammar). To analyze the learning outcomes, tests were carried out twice using the pre-test and post-test.

The application PBL in virtual classroom in this study were conducted as follows.

1. The lecturer explains the use of grammar, and the situations in which the grammar is can be used,
2. Each group is given a specific theme which is required to use the grammar that has been learned,
3. Each group made a simple discourse about the process of applying those grammar in everyday life,
4. The results of the analysis and experimental use of the grammar as project work must be submitted to the lecturer in the form of a worksheet.

## RESULTS AND DISCUSSION

This section describes the research data obtained at field. The grammar material used in this study were taken from the book *Minna no Nihongo 2*. The pre-test and post-test data were obtained from the results of students' initial ability test and test after treatment. The data in this study was collected from 25 Japanese language learners in semester 3 as the sample in this study. Post-test questions consists of 3 parts. First part is pairing section, which consists of 5 questions with score of 30. Second part is *maru batsu* section, which consists of 15 questions with score of 30. Third part is overlapping sentence consists of 4 questions with total score of 40. The total number of questions in the test was 34 with the total score of 100. Research data will be presented in the form of summary information which includes the amount, mean, mode, median, standard deviation and variance.

### Pre-test and Post-Test Results

As shown in Table 1, based on the calculation of pre-test results, the average score was 32.04, while the lowest pre-test score was 10, and the highest score was 91. On the other hand, the post-test results' mean was 53.12, while the lowest post-test score was 10, and the highest score was 97. The value of standard deviation from pre-test was 22.832 and the post-test was 21.784.

Table 1: Data Descriptive Test.

No.	Description	Pretest	Posttest
1	Minimum	10	10
2	Maximum	91	97
3	Mean	32,04	53,12
4	Std. Deviation	22,832	21,784

### Pre-test and Post-test's Normality Test

Normality test is a test that is carried out with the aim of assessing the distribution of data in a group of data or variables, whether the distribution of the data is normally distributed or not. Normality test is useful for determining data that has been collected is normally distributed or taken from the normal population, as shown in Table 2.

Table 2: Normality Test.

No.	Tests of Normality			
		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
1	Pretest	0,841	25	0,001
2	Posttest	0,978	25	0,838

Based on the results using SPSS 25, it is known that the Shapiro Wilk significance value is 0.001 for the pre-test and 0.838 for the post-test. However, the sig value at pretest is smaller than 0.05, so it can be said that the variables are not normally distributed. Thus, the data to be analyzed is non-parametric data. The normality test used Shapiro Wilk because the number of students (respondents) was less than 100.

### Hypothesis Test Result

The testing of hypothesis in this study was conducted using Mann Whitney U Test. The Mann Whitney Test is a non-parametric test used to determine the difference in the median of 2 independent groups if the dependent variable data scale is ordinal or interval / ratio but not normally distributed (sig value <0.05).

From normality test, it is known that the data collected in this study is non-parametric. Hence, Mann Whitney test was used to find out the significant difference of learning outcome, as shown in Table 3.

Table 3: Hypothesis Test.

No.	Statistic Tests	Result
1	Mann-Whitney U	139,500
2	Wilcoxon W	464,500
3	Z	-3,362
4	Asymp. Sig. (2-tailed)	0,001

As shown in Table 3, The proposed hypothesis is:

H0: There is no significant difference between the results of learning grammar before and after the application of PBL method in the virtual classroom  
H1: There is a significant difference between the results of learning grammar before and after the application of PBL method in the virtual classroom.

If  $H_0 > 0.005$  then accept  $H_0$  and reject  $H_1$ , and vice versa if  $H_0 < 0.005$  then accept  $H_1$  and reject  $H_0$

Based on the Mann Whitney test table using SPSS 25, the sig value is 0.001. And because the value of sig = 0.001 < 0.005, then reject  $H_0$  or accept  $H_1$ . In other words, there is a significant difference between learning outcomes before and after the application of PBL method in the virtual classroom on grammar learning.

After tested using Mann Whitney, to analyze the percentage of learning outcome, Gain test was used as results shown in Table 4.

Normalized gain test is a test that is conducted to determine whether the treatment is effective or not. This test is carried out on the condition that the treatment is given only to one group pre-test post-test design (experimental design or pre-experimental design) or research using a control group (quasi experiment or true experiment). The normalized gain test is done by calculating the difference between the pre-test and post-test value. The difference between these values will show whether the treatment used is effective or not. The formula for the normalized gain test is as follows:

$$NGain = \frac{Postest\ Score - Pretst\ Score}{Ideal\ Score - Pretest\ Score}$$

Table 4: Normalized Gain Test.

No	Descriptives				
	Group	Stat.	Std. Error		
1	Class 3A	Mean	17,710 4	14,495 41	
2		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	- 12,206 7	
3			Upper Bound	47,627 4	
4		5% Trimmed Mean	28,326 4		
5		Median	31,111 1		
6		Variance	5252,9 26		
7		Std. Deviation	72,477 07		
8		Minimum	- 288,89		
9		Maximum	95,00		
10		Range	383,89		
11		Interquartile Range	33,03		
12		Skewness	-3,441	0,464	
13		Kurtosis	14,076	0,902	

As shown in Table 4, from the results of normalized gain testing, the gain value is 0.17 with percentage on improvement in learning outcomes by 17%. The modified Normalized Gain Interpretation is as in Table 5.

Table 5: Modified normalized Gain interpretation.

NO.	Normalized Gain Value	Interpretation
1	$-100 - \leq g < 0.00$	Decreased
2	$g = 0.00$	Fixed
3	$0.00 < g < 0.30$	Low
4	$0.30 \leq g < 0.70$	Moderate
5	$0.70 \leq g \leq 1.00$	High

As presented in Table 5, gain value of the results of this study can be interpreted as low. So it can be concluded that the PBL application in virtual classroom cannot improve the learning outcomes in learning Japanese grammar.

## CONCLUSIONS

This study attempted to applied PBL method in virtual classroom in learning Japanese grammar. In applying PBL, students are required to be active both in groups and individually, in order to complete projects that have been determined by the lecturer. PBL applications is considered could enhance learners' collaboration and analytical skills. The application of PBL in this study aimed to improve students' learning outcomes in mastering Japanese grammar. However, the results of pre-test and post-test showed that after applying PBL method in virtual classroom, students' learning outcomes only increased by 17%. This means that the PBL method application in virtual classroom has not been able to improve Japanese grammar learning outcomes of Japanese language learners participated in this study.

## REFERENCES

Istianingrum, A., & Karnawati, R. A. (2020). Efektivitas virtual classroom dan flip the teacher dalam flipped classroom pada chuukyuu pola kalimat. *Journal of Japanese Language Education*

- and Linguistics*, 4(2), 115–131.
- Kristanti, Y. D., Subiki, S. & Handayani, R. D. (2016). Model pembelajaran berbasis proyek (*Project based learning model*) pada pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(2), 122–128. Retrieved from <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/3958>.
- Made, N., Suranti, Y., & Sahidu, H. (2016). Pengaruh model *project based learning* berbantuan media virtual terhadap penguasaan konsep peserta didik pada materi alat-alat optik. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 2(2), 73–79. <http://dx.doi.org/10.29303/jpft.v2i2.292>
- Nurfitriyanti, M. (2016). Model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(2), 149–160. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i2.950>
- Rochmah, E., & Abdul Majid, N. W. (2018). Membangun virtual classroom melalui Social Learning Networks (SLNS). *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 15. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1832>
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis virtual class berbantuan Google drive. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>
- Hernández-Pérez, M. et al. (2021). Contextualized project-based learning for training chemical engineers in graphic expression. *Education for Chemical Engineers*, 34, 57–67. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2020.11.003>
- Hiroyuki, S. (2014). *Gaikoku Jin No Tame No Jitsuyou Nihongo Bunpou*. Tokyo: Suri-enettowa-ku.
- Kaushik, M. (2020). Evaluating a first-year engineering course for Project Based Learning (PBL) essentials. *Procedia Computer Science*, 172(2019), 364–69. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.056>

