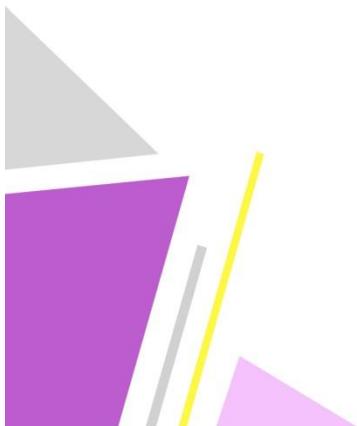


PROSIDING
SEMINAR NASIONAL DAN LOKAKARYA
PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG 2018

Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Budaya Jepang

PADANG, 27 SEPTEMBER 2018

Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang
2018



KATA PENGANTAR

ASPBJI (Asosiasi Studi Pendidikan Bahasa Jepang), merupakan salah satu wadah yang mengumpulkan para pengajar dan praktisi bahasa Jepang. Setiap tahunnya ASPBJI memiliki agenda seminar nasional yang diikuti oleh para pengajar, pembelajar, praktisi bahasa Jepang yang ada di Indonesia. Tujuan diadakannya seminar ini, sesuai dengan kebutuhan dan kondisi pendidikan bahasa Jepang di Sumatera Barat dan sekitarnya, akan strategi pembelajaran bahasa dan budaya yang lebih baik. Walaupun staf pengajar baik dosen maupun guru sudah ada yang memiliki pendidikan S2 dan S3, namun dibandingkan dengan daerah lain, Sumatera Barat masih kurang. Bidang keahlian banyak dibidang disiplin ilmu linguistik, sastra dan budaya, yang memerlukan adanya pembekalan dalam metode pengajaran, terutama pengajaran bahasa yang lebih kreatif dan inovatif.

The Japan Foundation dengan program *teacher training* ke Jepang, memberi kesempatan bagi dosen dan guru untuk mendapatkan pelatihan dalam bidang pengajaran bahasa Jepang. Namun hal itu juga sangat minim sekali karena terdapat sekitar 150 sekolah menengah atas yang menyelenggarakan pengajaran bahasa Jepang, dengan profil tenaga pengajar yang banyak berasal dari lulusan lembaga non-kependidikan. Untuk itu, kegiatan seminar ini sangat diperlukan untuk memberikan pengetahuan, perkembangan pembelajaran bahasa Jepang dan pertukaran informasi seputar bahasa Jepang.

Kegiatan seminar ini tidak dapat dilepaskan dari dukungan berbagai pihak seperti; The Japan Foundation yang telah mengutus Sugishima Natsuko sensei sebagai pemakalah kunci pada seminar kali ini. Selanjutnya dari Universitas Negeri Padang yang telah memberikan dukungan sarana dan prasarana demi terwujudnya seminar ini.

Tema seminar nasional yang digadang oleh Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang pada tahun ini adalah “Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Budaya Jepang”. Peserta seminar kali ini berasal dari mahasiswa, pengajar bahasa Jepang di SLTA dan Perguruan Tinggi. Sementara itu, pemakalah yang memasukkan hasil penelitiannya berasal dari berbagai provinsi di Sumatera seperti Sumatera Utara, Sumatera Barat dan Riau. Antusiasme peserta dan pemakalah cenderung meningkat yang terlihat dari peningkatan jumlah peserta dan pemakalah yang berpartisipasi pada kegiatan seminar tahun ini. Dengan peningkatan peserta dan pemakalah tersebut, disampaikan terimakasih dan apresiasi yang tinggi kepada pembicara kunci, pemakalah, peserta dan panitia yang turut berusaha mensukseskan kegiatan kali ini.

Padang, 26 September 2018

Ketua,

Meira Anggia Putri, S.S, M.Pd

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Peningkatan Kemampuan Bahasa Jepang Melalui Apresiasi Pertunjukan Drama Jepang Mahasiswa Tingkat Ii Jurusan Sastra Jepang Aulia Rahman, S.S., M. A	1
Self-Assessment Questionnaire Model For <i>Kenkyu Keikaku</i> <i>Sakuseiho</i> (Lrm) In The Japanese Department Idrus, S.S., M.Hum And Lady Diana Yusri, S.S., M.Hum	10
<i>Pembelajaran Budaya Dalam Pengajaran Bahasa Jepang Di Sekolah</i> Rahmawitri, S.Pd	18
Unsur Budaya Dalam Tarian <i>Soran Bushi</i> Damai Yani M.Hum	28
Struktur Semantis Verba “Menyentuh” Dalam Bahasa Jepang:Kajian Metabahasa Semantik Alami Darni Enzimar Putri ¹ , Lady Diana Yusri ² , Imelda Indah Lestari ³	37
Analisis Kesalahan Penerjemahan Cerita “Malin Kundang” Dari Bahasa Indonesia Ke Dalam Bahasa Jepang Studi Kasus Mahasiswa Semester Vi Dewi Kania Izmayanti	47
Belajar Dari Kesalahan (Analisis Kemampuan Dan Kesalahan Sebagai Evaluasi Dua Dimensi) Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd	55
Omotenashi Dalam Pelayanan Di Restoran Jepang Lady Diana Yusri, Idrus, Imelda Indah Lestari	64
Pemendekan Kata Pada <i>Wasei-Eigo</i> (<i>Clipping, Ellipsis Dan Compound Clipping</i>) Meira Anggia Putri, S.S.,M.Pd	72
Perbandingan Penggunaan Pronomina Persona Cerita Rakyat Issunboushi Pada <i>website evergreen</i> Dan Jitco Rahtu Nila Sepni, M.Hum	82
Kajian Semantik Kata 怖い kowai 怖い Reny Rahmalina, S.S.,M.Pd	90
Pemahaman Lintas Budaya Dalam Pembelajaran <i>Kaiwa</i> (Studi Kasus Terhadap Mahasiswa Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas) Rina Yuniastuti, Idrus, Rahtu Nila Sepni	108
Tingkat Perbandingan Menguasai Bahasa Jepang Dasar Dengan Model Pembelajaran Scl Dan Tcl Di Unand (Pengalaman Empiris) Adrianis, M.A	119
Interferensi Gramatikal Bahasa Indonesia Dalam Komunikasi Bahasa Jepang¹ Adriana Hasibuan, S.S, M.Hum ² Dan Rani Arfianty, S.S. M.Phill	127

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA JEPANG
MELALUI APRESIASI PERTUNJUKAN DRAMA JEPANG
MAHASISWA TINGKAT II JURUSAN SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS ANDALAS TAHUN 2018**

Aulia Rahman, S.S., M. A
(Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas)
E-mail : akunauli11@gmail.com

Abstract

This research aims to express the result of improvement of Japanese language student of Japanese Department through the appreciation of drama performances. This appreciation was carried out during drama study course taken by the second year students of Japanese Department, Faculty of Cultural Sciences Andalas University 2017/2018 school year. Appreciation subjects are the second year students of class A and B as many as 59 people who perform drama showh at the end of semester examinations. The procedure carried out is through classroom action research and literature study by implementing several stages which is planning, conducting, observation and reflections. The appreciation instrument used was the ability to write drama script and drama performances. While for the observation stage, it is done during the period of one semester. The result show that the appreciation given through the drama performance can also improve Japanese studies student ability. Improving ability including the ability to write (Sakubun and Bunpou) and speak Japanese (Kaiwa).

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengemukakan hasil peningkatan kemampuan bahasa Jepang mahasiswa sastra Jepang melalui apresiasi pertunjukan drama. Apresiasi ini dilakukan selama kuliah Kajian Drama yang ditempuh oleh mahasiswa tahun II jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas tahun ajaran 2017/2018. Subjek apresiasi adalah mahasiswa tahun II kelas A dan B sebanyak 59 orang yang melakukan pertunjukan drama pada ujian akhir semester. Prosedur yang dilakukan melalui penelitian tindakan kelas dan studi pustaka dengan menerapkan beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen apresiasi yang digunakan adalah kemampuan menulis naskah dan penampilan. Sedangkan observasi dilakukan selama masa perkuliahan berlangsung dalam satu semester. Hasil menunjukkan bahwa dengan adanya apresiasi yang diberikan melalui pertunjukan drama jugadapat meningkatkan kemampuan bahasa Jepang mahasiswa. Peningkatan kemampuan mahasiswa meliputi kemampuan menulis (sakubun dan bunpou) dan berbicara bahasa Jepang (Kaiwa)

Kata kunci: Apresiasi, Peningkatan Kemampuan bahasa Jepang, Pertunjukan Drama

1. PENDAHULUAN

Keberhasilan atau kegagalan suatu pertunjukan (dalam hal ini pertunjukan drama) tergantung pada apresiasi yang diperoleh oleh penampil dari penonton. Apresiasi adalah sebuah suku kata yang berasal dari bahasa latin *Appreciation* yang berarti mengindahkan.

Gove dalam Aminudin (2013:34) memperluas pengertian apresiasi menjadi (1) mengenal sesuatu melalui perasaan atau kepekaan, dan (2) memahami serta memberikan pengakuan terhadap nilai-nilai keindahan yang diungkapkan oleh penampil. Adapun tahapan dalam memberikan apresiasi seperti yang dikemukakan oleh Squire dalam Aminuddin (2013:35) melibatkan tiga aspek penting yaitu (1) Aspek Kognitif, yang mengedepankan unsur pengetahuan penonton dalam upayanya menghayati pertunjukan yang disuguhkan, (2) Aspek Emotif, yang berkaitan dengan unsur emosi penonton untuk meresapi informasi yang disuguhkan, dan (3) Aspek Evaluatif, berkaitan dengan upaya penonton memberikan penilaian baik atau buruknya suatu pertunjukan. Sejalan dengan pengertian dan tahapan dalam proses apresiasi tersebut, maka apresiasi pertunjukan drama adalah kegiatan untuk menghayati dan memahami secara mendalam, merasakan cerita yang ditampilkan, serta menyerap nilai-nilai yang terkandung dalam pertunjukan sebagai sebuah seni dengan kelebihan dan kekurangannya.

Kegiatan apresiasi biasanya dikaitkan dengan kegiatan seni (Waluyo, 2002: 44). Apresiasi drama berkaitan dengan berbagai kegiatan, yaitu membaca drama, mendengarkan atau menyaksikan drama, menghayati dan menjiwai pertunjukan drama, menulis naskah drama, memainkan atau memerankan drama dengan penghayatan secara sungguh-sungguh sehingga dapat memahami drama secara mendalam, menyerap nilai-nilai yang terkandung dalam drama, dan memberikan penghargaan terhadap drama sebagai karya seni. Memahami drama mempunyai arti sebagai keadaan mahasiswa yang mengetahui, mengerti, menyadari akan drama sebagai gejala yang merangsang kesadaran dan pemikiran mahasiswa yang sedang mengalami proses pengajaran dengan indikator-indikator tertentu. Memahami drama merupakan suatu kemampuan memberi makna pada saat terjadi interaksi antara mahasiswa yang terlibat dalam aktivitas pengajaran drama dengan materi pengajaran drama dan aktivitas memberikan respon terhadap bahan pengajaran yang dipelajari.

Kajian drama sebagai salah satu mata kuliah wajib yang ada di jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas ditawarkan kepada mahasiswa tahun II yang terdiri dari kelas A dan B. Mata kuliah ini menyajikan informasi, pengetahuan, konsep dan teori dasar mengenai drama dan perkembangannya di Jepang. Ruang lingkup mata kuliah ini meliputi membaca, mendengar, dan mempresentasikan topik perkuliahan oleh setiap mahasiswa yang telah dibentuk dalam kelompok. Mahasiswa dibekali kemampuan untuk menjelaskan tentang drama tradisional dan modern yang ada di Jepang. Pada akhirnya,

mahasiswa diharuskan menampilkan sebuah drama dalam bahasa Jepang bersama anggota kelompok yang telah dipilih.

Proses awal yang diberikan pada mahasiswa adalah informasi mendasar mengenai drama Jepang. Drama Jepang sudah berkembang semenjak zaman dahulu dengan adanya bukti dari para arkeolog yang telah menemukan instrumen mini, topeng dan ornamen yang diperkirakan berasal pada zaman Yamato (300-710 an masehi). Para arkeolog menyimpulkan benda tersebut digunakan sebagai pertunjukan bagi para dewa (Mettinen, 2013:5). Pertunjukan bagi para dewa dalam seni pertunjukan Jepang dikenal dengan istilah *Kagura*. Selain memperkenalkan *Kagura*, mahasiswa juga diajak untuk berkenalan dengan drama Jepang lainnya seperti *Noh*, *Kabuki*, *Bunraku*, *Kyogen*, *Rakugo*, *Takarazuka*, dan *Manzai*.

Setelah berkenalan dengan beberapa bentuk pertunjukan drama Jepang, kemudian mahasiswa diarahkan untuk dapat menampilkan sebuah pertunjukan drama sederhana dalam bahasa Jepang pada akhir perkuliahan. Drama yang ditampilkan bukan drama Jepang yang telah diperkenalkan dalam perkuliahan seperti disebutkan diatas. Hal ini dikarenakan pertunjukan drama tersebut membutuhkan persiapan yang sangat banyak, kompleks dan kemampuan bahasa Jepang seperti orang Jepang. Oleh karena itu, mahasiswa diberi kebebasan untuk menampilkan pertunjukan drama yang diinginkan

Mahasiswa dibagi dalam dua kelompok pada setiap kelas, sehingga pertunjukan drama yang ditampilkan ada 4 sesi, dengan kesepakatan masing-masing kelompok menampilkan pertunjukan drama lebih kurang selama 30-45 menit. Adapun drama yang ditampilkan adalah Parodi *Beauty and The Beast*, *Menma he no Tegami* (diangkatkan dari anime), Parodi *Cinderella*, dan *Bawang Merah dan Bawang Putih*. Tidak cukup hanya dengan memberikan apresiasi, namun kemampuan berbahasa Jepang mahasiswa juga dapat dipantau melalui proses yang mereka jalani untuk menampilkan pertunjukan yang utuh.

Sesuai dengan kompetensi dasar yang diinginkan yaitu memerankan drama, maka penelitian ini lebih ditekankan pada aspek memerankan atau memainkan drama, dengan catatan mahasiswa telah memahami terlebih dahulu tentang drama.

2. PEMBAHASAN

Prosedur penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas, meliputi kegiatan; perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang berlangsung selama 8 pekan (02 April – 29 Mei 2018). Setiap tahapan dirancang sesuai dengan tindakan yang telah ditetapkan sesuai dengan skenario pembelajaran.

Untuk mempermudah memberikan apresiasi, maka tahapan yang dijelaskan pada bagian awal akan dihubungkan dengan apresiasi yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah dan penonton yang datang untuk menyaksikan pertunjukan drama mahasiswa tahun II Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas.

Apresiasi yang diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah dimulai semenjak tahap perencanaan yaitu pembagian kelompok penampil. Untuk memudahkan pembagian kelompok dan terhindar dari kesenjangan, maka sistem yang digunakan adalah sistem lot. Tujuannya adalah untuk menonjolkan kerja sama antar sesama. Adapun pembagian dua kelompok untuk mahasiswa tingkat II kelas A adalah 16 dan 16 dengan total mahasiswa 32 orang, sedangkan kelas B adalah 13 dan 14 dengan total mahasiswa 27 orang.

Setelah kelompok terbentuk, mahasiswa selanjutnya menentukan pertunjukan drama yang akan ditampilkan. Dari ke empat kelompok yang terbentuk, mahasiswa sepakat untuk menampilkan

1. Kelompok 1 kelas A : Cerita Bawang Merah dan Bawang Putih (Indonesia)
2. Kelompok 2 kelas A : めんまへ手紙 (Anime Jepang)
3. Kelompok 1 kelas B : Parody Beauty and the Beast (Disney)
4. Kelompok 2 kelas B : Parody Cinderella dan Sleeping Beauty (Disney)

Setelah menentukan drama yang akan ditunjukkan, langkah berikutnya adalah penentuan tugas masing-masing dalam kelompok. Penentuan tugas dibuat berdasarkan peran yang dibutuhkan dalam pertunjukan drama, antara lain sutradara, bagian perlengkapan, bagian kostum, pembuat naskah, bagian makeup dan tentu saja pemeran drama. Mengingat jumlah masing-masing kelompok dibatasi, maka satu orang dalam kelompok bisa menjalankan dua peran sekaligus seperti bagian perlengkapan sekaligus pemain, dan lain-lain. Untuk bagian ini sebagai dosen dapat memberikan apresiasi yang sangat bagus karena semua anggota dapat menerima pembagian peran masing-masing dengan baik.

Tahap perencanaan selanjutnya adalah pembuatan naskah drama. Pembuatan naskah drama terbagi dalam dua proses, yaitu proses pembuatan naskah drama dalam bahasa Indonesia, dan proses menerjemahkan ke dalam bahasa Jepang. Untuk hal ini diperlukan waktu sekitar 2 sampai 3 pekan.

Penyusunan sebuah naskah drama berbeda dengan penyusunan sebuah novel atau puisi. Semi (1993 : 157) berpendapat bahwa drama mempunyai tiga dimensi, yakni dimensi sastra, gerakan, dan ujaran. Oleh sebab itu, dalam penciptaan sebuah naskah drama telah dipertimbangkan kemungkinan naskah tersebut diterjemahkan ke dalam penglihatan, suara,

dan tingkahlaku. Bahkan, menurut Harymawan (1993 : 168) naskah drama dapat berbentuk suatu karya literer, bisa juga hanya berwujud suatu naskah yang mencatat jalinan kejadian dari suatu improvisasi, tarian, balet, limbreto, dan sebagainya.

Menurut Semi (1993: 157), apabila sebuah naskah drama dinikmati sebagai sebuah karya tulis, maka sewaktu membacanya, imajinasi pembaca mengarah juga kepada situasi penglihatan, suara, dan gerakan fisik para pemainnya karena semuanya digambarkan dengan jelas di dalam naskah, namun jika naskah drama itu sedang di proses menjadi sebuah pementasan, maka proses demikian adalah proses teater. Dalam tahapan ini sebenarnya sudah masuk ke bidanggarapan seni teater.

Pada tahap ini apresiasi dari dosen pengampu dapat diperoleh melalui upaya kelompok untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, kemudian membaca kemampuan kelompok untuk mengubah naskah menjadi bahasa Jepang. Kemampuan *Sakubun* (mengarang) dan penggunaan *Bunpou* (Tata Bahasa) yang selama ini sudah dipelajari mulai meningkat pada tahap ini. Koordinasi antara koordinator pembuat naskah dengan dosen pengampu juga harus selalu terjalin, karena diperlukan kemampuan bahasa Jepang setingkat level 3 atau 2 bahkan 1 untuk dapat menuliskan naskah berbahasa Jepang yang baik. Memasuki tahapan ini apresiasi yang dapat diberikan adalah cukup baik mengingat kemampuan bahasa Jepang anggota kelompok yang belum memadai. Akan tetapi, setidaknya intensitas pertemuan dengan dosen pengampu baik didalam maupun diluar jam perkuliahan bisa meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang kelompok dari segi *sakubun* maupun *bunpou*.

Selanjutnya berpindah pada tahap penentuan properti yang diperlukan untuk pertunjukan drama. Tahapan ini bisa dilakukan bersamaan dengan tahapan pembuatan naskah drama. Koordinasi yang baik antara pembuat naskah dan koordinator perlengkapan, kostum, make up dan lain-lain diapresiasi dengan sangat bagus. Selain itu, kemampuan masing-masing anggota untuk bertanggung jawab dengan tugas masing-masing dihargai dengan sangat baik.

Akhir dari tahap perencanaan adalah *reading* (latihan membaca naskah drama) sebanyak 3 kali. Setelah melakukan beberapa kali perbaikan pada naskah yang dibuat, sebelum ditampilkan pada penampilan yang sesungguhnya, masing-masing kelompok diminta untuk melakukan *reading* secara terpisah. Pertemuan pertama, anggota peran masih membaca naskah dengan melihat naskah masing-masing, hingga pada akhirnya dipertemukan ke tiga anggota peran sudah mengingat bagiannya masing-masing. Pada tahapan ini, apresiasi dosen pengampu dapat dikemukakan melalui kemampuan anggota pemeran untuk mengingat dan

menghafal bagian masing-masing. Sedangkan dari sudut pandang mahasiswa, kemampuan mereka *berkaiwa* (berkomunikasi) menggunakan bahasa Jepang jauh meningkat. Hal ini dikarenakan adanya intonasi tertentu yang diperlukan dalam menyebut bahasa Jepang. Selain itu, mimik yang disesuaikan dengan kondisi percakapan yang ada, menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa untuk memahami kalimat yang disampaikan sudah sangat berkembang. Dalam tahapan ini juga, mahasiswa dapat mengutarakan pendapatnya dengan bebas mengenai gestur, mimik dan hal lainnya dalam berperan agar bisa ditampilkan sebaik mungkin.

Berlanjut pada tahapan pelaksanaan yang diadakan pada Ujian Akhir Semester Selasa, 29 Mei 2018 di Ruang Seminar Fakultas Ilmu Budaya mulai pukul 09.00 sampai dengan selesai. Penentuan nomor urut tampil juga dilakukan melalui pengambilan lot sehari sebelumnya, dengan hasil:

1. Parody Cinderella dan Sleeping Beauty (Kelas B kelompok 2)
2. めんまへ手紙 (Kelas A kelompok 2)
3. Parody Beauty and the Beast (Kelas B kelompok 1)
4. Bawang Merah Bawang Putih (Kelas A kelompok 1)

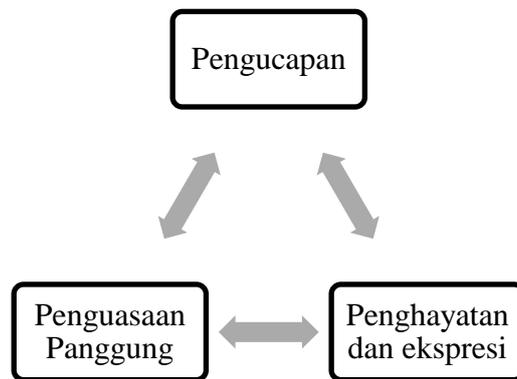
Tahapan pelaksanaan merupakan tahapan yang paling penting untuk melakukan apresiasi dan mengukur kemampuan bahasa Jepang mahasiswa. Oleh karena itu, beberap point untuk apresiasi diperlukan untuk membuat keputusan terhadap hasil pertunjukan. Adapun point yang digunakan adalah

a. Apresiasi Individu

1. Kejelasan dalam pengucapan bahasa Jepang (termasuk didalamnya hafalan masing-masing pemeran agar bisa sinkron dengan peran yang lainnya)
2. Penghayatan dan ekspresi
3. Penguasaan panggung

b. Apresiasi kelompok

1. Persiapan penampilan (Busana dan Make up)
2. Setting ruangan (kesiapan perlengkapan)



Pengucapan dialog yang didasarkan pada kemampuan pemeran untuk menghafalkan bagiannya masing-masing saling memberikan pengaruh terhadap penghayatan dan penguasaan panggung harus ditampilkan. Oleh karena itu, diagram diatas digambarkan sebagai diagram yang saling mempengaruhi satu bagian dengan bagian lain. Berdasarkan point apresiasi tersebut, nilai apresiasi yang diberikan adalah sangat baik. Hal ini juga berkaitan dengan meningkatnya kemampuan mahasiswa dalam menggunakan bahasa Jepang. Dalam hal tahapan pelaksanaan, mahasiswa tidak hanya menghafalkan dialog mereka masing-masing, namun harus bisa menampilkan ekspresi yang sesuai dengan dialog yang disampaikan. Disamping itu, ketepatan dialog dengan gestur juga bahan pertimbangan dalam memberikan apresiasi.

Pada tahap pelaksanaan ini juga diperlukan apresiasi dari penonton. Penonton yang datang adalah mahasiswa sastra Jepang yang terdiri dari senior dan junior. Senior berkapasitas sebagai penonton yang sebelumnya telah melakukan pertunjukan drama dan akan memberikan apresiasi bandingan dengan penampilan yang mereka berikan. Penonton junior berkapasitas untuk memberikan apresiasi mengenai pengucapan bahasa Jepang dan penghayatan yang ditampilkan. Untuk mendapatkan apresiasi yang efektif kepada penonton dimintakan apresiasi segera setelah pertunjukan drama satu kelompok selesai. Apresiasi yang datang dari penonton bentuknya beragam, bahkan dari segi penghayatan yang diperlihatkan pemain bisa membuat penonton terharu (mengeluarkan air mata).

Tahapan terakhir yang diperlukan dalam apresiasi adalah refleksi. Pada tahapan ini dengan melihat persiapan yang dilakukan oleh mahasiswa dari awal hingga akhirnya bisa ditampilkan bisa dikatakan bahwa penampilan ini berhasil dan mendapatkan apresiasi yang sangat baik dari dosen pengampu maupun dari penonton yang datang.

3. SIMPULAN

Upaya untuk meningkatkan kemampuan berbahasa mahasiswa di jurusan Sastra Jepang dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satunya adalah melalui apresiasi pertunjukan drama yang ditulis dalam bahasa Jepang. Apresiasi ini tidak hanya melibatkan kemampuan mahasiswa untuk menampilkan dan menghayati peran yang diberikan, namun juga berkaitan dengan kemampuan mahasiswa untuk menulis naskah drama secara benar, menghafalkan peran masing-masing dan menyampaikannya dengan pelafaran yang benar.

Dibalik kesuksesan apresiasi tersebut, mahasiswa juga menghadapi kendala selama proses pembuatan naskah drama. Naskah yang pada awalnya ditulis dalam bahasa Jepang harus diterjemahkan ke dalam bahasa Jepang, dengan tingkat kemampuan bahasa Jepang se-tingkat level 3 dan 2 bahkan mungkin 1. Oleh karena itu, adanya dosen pengampu yang dapat mendampingi mahasiswa selama menjalani proses tersebut akan sangat membantu perkembangan kemampuan berbahasa Jepang mahasiswa.

4. DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 2013. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru
- Harymawan, R.M.A. 1993. *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mettinen, Jukka O. 2013. *History of Japanese Theatre*. Helsinki: Asian Tradisional Theatre and Dance ltd
- Semi, Atar.1993. *Anatomi Sastra*. Padang: Angkasa Raya

Lampiran

Daftar Kelompok Penampil

Penampil 1 Kelompok 2 Kelas B Parody Cinderella dan Sleeping Beauty	Penampil 2 Kelompok 2 kelas A めんまへ手紙
Fani Al Fadilah	Zella Anjella Putri
Jihan Salsabila	Merian Dona
Miya Maharani	Rachmat Razi
Nurul Khairani Firnia	Rivaldi Eka Putra
Anggun Cahyani	Rashifussalam
Welia Annisa	Muhammad Afif Pratama

<p>Maya Sari</p> <p>Ragilang Agustian</p> <p>Arzak Muttaqi Ade</p> <p>M. Zaki Asqalani</p> <p>Frezky Bless Yuzu</p> <p>M. Taufik Ardi</p> <p>Fachzi Ramadhan</p> <p>Wahyuni Despita</p>	<p>Irma Lini</p> <p>Tri Sultan Sukma Darmawan</p> <p>Rezki Anugrah Putra</p> <p>Maysharah Al Hafizah</p> <p>Nabil Adib Rafii</p> <p>Nuraida Zulrianti</p> <p>Rezky Ananda Puri</p> <p>Mia Agusni</p>
<p>Penampilan 3 Kelompok 1 Kelas B</p> <p>Parody Beauty and the Beast</p>	<p>Penampilan 4 Kelompok 1 Kelas A</p> <p>Bawang Merah dan Bawang Putih</p>
<p>Ronald Farlaya</p> <p>Bella Annisa</p> <p>Nur Adha Intan Putri</p> <p>Nadia Cheivolia</p> <p>Hasanah Putri Perdana</p> <p>Afdhal Zikri</p> <p>Roza Hidayah</p> <p>Shindy Agrifelisia</p> <p>Sarah Ayuni</p> <p>Irfan Hakim</p> <p>Yola Oktavia</p> <p>Insanul Fikri</p> <p>Nisa Ulfikriah</p>	<p>Shandy Putri Salwati</p> <p>Atikah Maulina</p> <p>Asri Afifah</p> <p>Elga Afrianti</p> <p>Erni Nurhasanah</p> <p>Annisa Diva Murbarani</p> <p>Nadia Fradita</p> <p>Mahsa Illona Khairunnisa</p> <p>Annisa Metrizon</p> <p>Ananda Sabrina Yasykoer</p> <p>Deta Laura Sari</p> <p>Kiata Sadela</p> <p>Willa Wahyuni</p> <p>Muhammad Ihsan</p> <p>Izzatul Novia</p>

SELF-ASSESSMENT QUESTIONNAIRE MODEL FOR *KENKYU KEIKAKU SAKUSEIHO* (LRM) IN THE JAPANESE DEPARTMENT

Idrus and Lady Diana Yusri
(Japanese Department Faculty of Humanities, Universitas Andalas)
Idrus unand@hotmail.com, ladyyusri16@gmail.com

Abstract

Linguistic Research Methodology 'Kenkyu Keikaku Sakuseiho' (LRM) is a compulsory subject in the Japanese Department curriculum. Students learn how to write background, formulation of problems, goals, benefits, research methods, previous research and theoretical basis for a research. After studying various research methods in the field of Linguistics, students write Linguistics' proposal research that can be submitted as thesis proposal. In this term, 'self-assessment rubric' used as new variables in the assessment system. Students are given the opportunity to provide an assessment of the achievements they have obtained independently by referring to the learning outcomes of the predetermined Linguistic Research Method courses.

Keywords : *Self-Assessment, Questioner, Kenkyu Keikaku Sakuseiho, Japanese Department*

1. INTRODUCTION

Linguistic Research Methodology 'Kenkyu Keikaku Sakuseiho' (LRM) is a compulsory subject in the Japanese Literature curriculum (Panduan FIB: 2014). Students study various kinds of research methodologies in the field of Linguistics. The research method studied when students take this course is qualitative, quantitative or mixed method approaches research methods. After learning various research methods in the field of Linguistics, students write research proposal which can later be submitted as a thesis proposal. This course is offered in semester 6 with the aim that students can write thesis proposals well so that they can complete Japanese Department on time.

Linguistic Research Methods can also be said as courses that prepare students to write thesis proposals. In this course, students learn how to write background, formulation of problems, goals, benefits, previous research and theoretical basis for a research proposal. After attending this course, students are expected to have the ability to write good Linguistic research proposals so that can be continued to be a thesis as the requirements to be able to complete an undergraduate program. Other expected outcomes are that students have soft skills competencies both intrapersonal skills (including independence, critical and analytical thinking) and interpersonal skills (including teamwork and oral communication), and basic

student values (including integrity, discipline, hard work, polite / ethical / has values, and confidence) students.

So far, the teaching materials used are the book "Metode Penelitian Bahasa", but the use of the book has not brought encouraging results because there are so many students who have difficulty compiling a research proposal. The learning method applied until now is case study. The power points shown to students in the class have not been able to stimulate students to master this course well. The assessment carried out in measuring student learning outcomes applied so far only refers to assignment assessments, midterm exams and semester final exams as well as attendance in lectures. Assessment has a number of different purposes such as to measure achievement (summative assessment/ assessment of learning), to engender learning (formative assessment/ assessment for learning) and to enable learners to become aware of how they learn (assessment as learning) (Wride 2017:02). Sambell (2013) explained that when student are assessed in activities that seen intrinsically meaningful or useful they are more likely to engage and invest in deep learning. One of the problems found in this Linguistic Research Method course is that there are still some students who get D and E grade. This is due to an assessment process that only refers to results, not processes. Therefore, in this semester lecture the use of new variables in the assessment system is 'self-assessment rubric'. Boud and Falchikov (1989:529) defined self-assessment as the involvements of learners in making judgment about their achievement and the outcome of their learning. Andrade and Du (2007:160) provide a helpful definition of self –assessment that focus on the formative learning that it can promote: self-assessment is a process of formative assessment during which students reflect on and evaluate the quality of their work and their learning, judge the degree to which they reflect explicitly stated goals or criteria, identify strengths, and weaknesses in their work, and revise accordingly.

Students are given the opportunity to give an assessment of the achievements they have obtained independently by referring to the learning achievement of the Linguistic Research Methods courses that have been set. Thus, it is expected that there will be no more students who get D and E grade. Student assessments are not only done on the draft of thesis proposal submitted by students at the end of the lecture, but also concerning the process of writing the thesis proposal. Draft proposal presentation is also included in the assessment variable. Then, the revision of the thesis proposal draft that has given input by peers and lecturer is also included in the assessment variable. At the end of the course the lecturer prepares a self-assessment rubric filled by each student who takes Linguistic Research Methods courses.

This self-assessment rubric can provide an overview of the development of student abilities related to the process of writing a research proposal. Students assess themselves regarding their personal achievements after taking this course. Students assess themselves in applying the material that has been studied in thesis proposal writing so that thesis proposals wrote by students are eligible to be submitted for the thesis seminar proposal exam. In other words, the student's final score is a combination of: self-assessment, independent and disciplined work, UTS scores and UAS scores.

2. QUESTIONNAIRE RESULTS

At the end of the lecture all students who took the Linguistic Research Methodology course filled out the Self-Assessment questionnaire. The results of filling out the questionnaire were processed so that the following graphs were obtained:

a. Title Composing

The table below shows that in the selection of titles or formulating titles, students rated themselves as quite good at 24%, namely there is a title relationship with the problem and research objectives. Students who rate themselves well 57% which means that they have formulated a title that has a relationship with the problem and the purpose of the research that is well illustrated. Next, students rate themselves very well, 19%, which means that the formulation of the title is very good because it is specific and has a very clear relationship with the problem and research objectives.

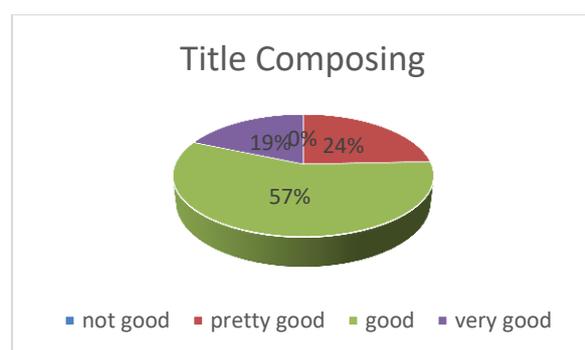


Chart 1: Title Composing

b. Background Exposure

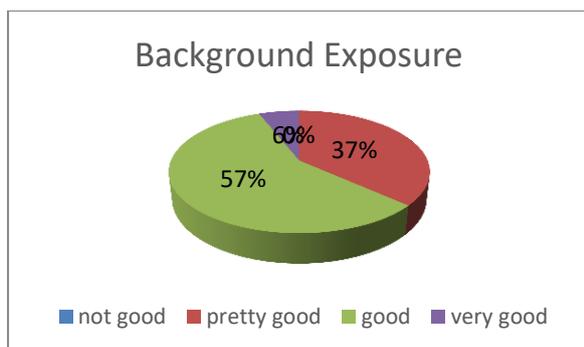


Chart 2: Background Exposure

Table 2 above shows the results of student assessment of the exposure of the background they made. Only 6% of students who take this MPL course assess the exposure of their background is very good. As many as 57% of students rated themselves as good in describing the background because of the background, problem identification, the research objectives were clear and the contribution of the study was well arranged. Finally, as many as 37% of students considered themselves to be good enough to formulate background exposure because of the background, problem identification, research objectives made although quite clear but the research contribution was not well organized.

c. Methodology

Table 3 below shows the results of student self-assessment related to the research methodology. Only 4% of students rated themselves poorly in describing the research methodology. This means that in the research proposal the research method exists but the procedure for data collection, data analysis and presentation of the results of data analysis does not yet exist. Students who rated themselves quite well amounted to 24% which means that the research method exists but the procedure for data collection, data analysis and presentation of the results of data analysis is not in accordance with the method made. Then, students who rated themselves as good as 58%, which means the research method and procedures for data collection, data analysis and presentation of the results of data analysis are good. Finally, as many as 14% of students considered themselves very good at formulating research methods which means that in their thesis proposal research methods and procedures for data collection, data analysis and presentation of the results of data analysis were very good so that the course of the research was clearly illustrated.

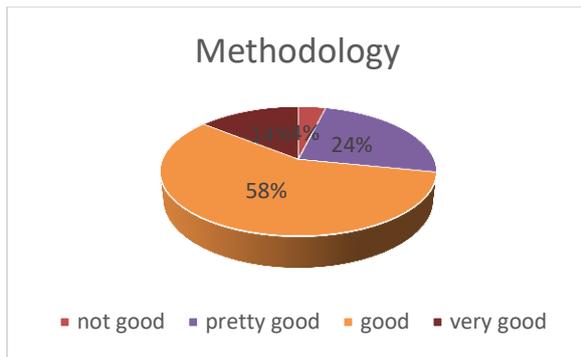


Chart 3: Methodology

d. Literature Review

Student self-assessments related to literature review can be seen in table 4 below. A total of 51% of students considered themselves to have made a good literature review which means a literature review consisting of previous research and the theory used is complete and in accordance with the formulation of the problem. Students who rated themselves quite well as much as 37%, which means that they have made a literature review consisting of previous research and theories used in accordance with the formulation of the problem but not complete. Then, 24% of students considered themselves very good in writing a literature review because the literature review they made already consisted of previous research and a complete theory and in accordance with the formulation of the problem in the form of synthesis accompanied by examples. Finally, students who rated themselves poorly wrote a literature review of 4%, which means a literature review consisting of previous research and the theory used is not in accordance with the formulation of the problem.

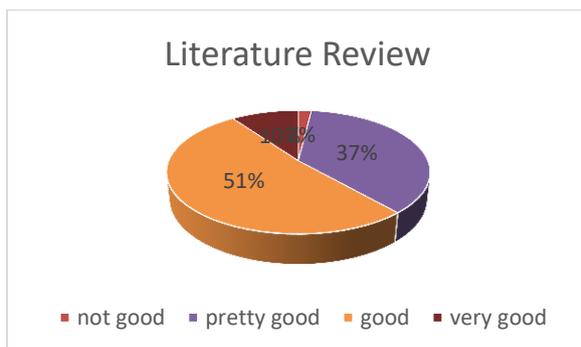


Chart 4: Literature Review

e. Writing Format

The results of the student's assessment of the thesis proposal related to the writing can be seen in table 5 below.

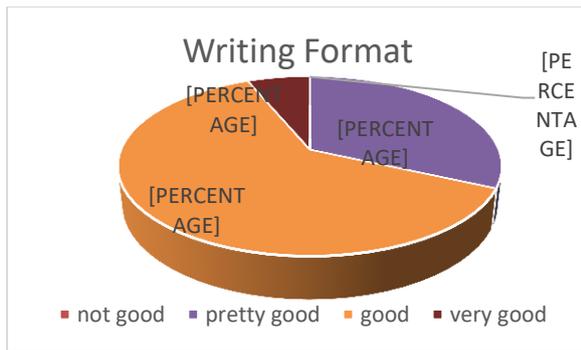


Chart 5: Writing Format

Students who rated themselves quite well in terms of proposal writing were 32% which meant the writing format was not consistent and there was still a misuse of Indonesian spelling. Then, as many as 62% of students considered themselves already good in terms of writing a thesis proposal which meant that the format of the thesis proposal writing began to be consistent and the use of Indonesian Spelling was a little wrong. Finally, students who rate themselves very well in the thesis writing are 6%, which means that the writing format is consistent and the use of Indonesian Spelling is correct and the coherence between paragraphs is established well.

f. Presentation

Table 6 shows the readiness of students to present their thesis proposals. As many as 7% of students assessed themselves as having been very good at presenting their proposals, using interesting power points with graphs, diagrams, tables that were easy to understand and the contents of the proposal had been mastered with clear and coherent exposure. Students who rate themselves well in the presentation are 51%, which means that the power point is quite interesting because the slide contains sentences and paragraphs. The contents of the proposal were already sufficiently mastered. Furthermore, 38% of students considered themselves to be good enough in the presentation of their proposals because power point was quite interesting which contained sentences and paragraphs but the contents of the proposal were read during the presentation. Finally, as many as 4% of students rated themselves poorly in the proposal presentation because power points were not attractive due to slides that contained sentences and paragraphs and the contents of the proposal were read during the presentation.

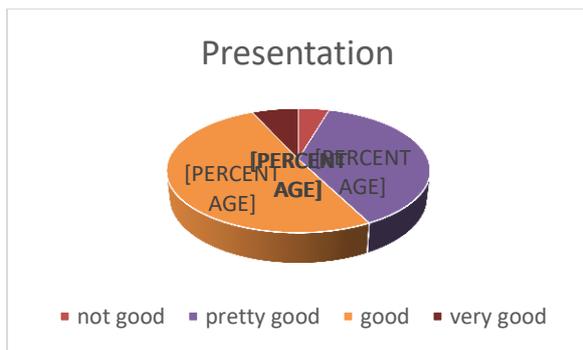


Chart 6: Presentation

g. Originality

Student self-assessment related to the originality of the thesis proposal topic can be seen in table 7 below. A total of 16% of students rated very well. This means that the topic to be studied has never been studied before. As many as 38% of students rate well which means that the topics to be studied have been discussed before but the theories and approaches used are different (different theories and objects). Then, as many as 21% of students considered the originality of the thesis proposal topic to be good enough, which meant that the topic to be studied had already been discussed before with a different theory (different theories, same objects). Finally, as many as 25% of students rated the originality of the thesis topic as not good because the topic to be studied had already been discussed before with different language objects (the same theory of different objects).

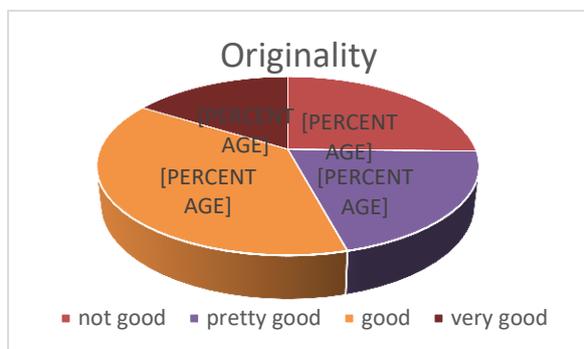


Chart 7: Originality

3. CONCLUSION

Self-Assessment is a way to assess yourself. The use of self-assessment method in Linguistic Research Method courses (Kenkyuu Keikaku Sakuseihou) aims to enable students to evaluate themselves by focusing on learning outcomes. Students can know the shortcomings so they can improve themselves in the future. So, this method can also test student honesty, because students are given freedom in filling out questionnaires.

4. REFERENCES

- Andrade H, Du Y. (2007). Student Responses to Criteria-Referenced Self-Assessment .
Assessment and Evaluation in Higher Education (p: 159-181).
- Boud D, Falchikov N. (2006). Aligning Assessment with Long-term Learning: Assessment
and Evaluation in Higher Education (p: 399-413). London: Kogan.
- Sambell K, McDowell L, Montgomery C. (2013). Assessment for Learning in Higher
Education. Oxon: Routledge.
- Spiller Dorothy. (2012). Assessment Matters: Self-Assessment and Peer Assessment.
Hamilton: Teaching Development Unit, Wahanga Whakapakari Ako.
- Unand Ilmu Budaya Fakultas. (2014). Buku Panduan. Padang: FIB Unand.
- Wride Michael. (2017). Guide to Self-Assessment .
Dublin: University of Dublin Trinity College.

PEMBELAJARAN BUDAYA DALAM PENGAJARAN BAHASA JEPANG DI SEKOLAH

Rahmawitri, S.Pd
(Guru Bahasa Jepang SMAN 3 Bukittinggi)

Abstrak

Dalam mempelajari bahasa asing, mempelajari budaya bahasa yang dipelajari sangat penting, supaya fungsi bahasa sebagai alat komunikasi dapat berjalan dengan baik. Begitu juga ketika mempelajari Bahasa Jepang sebagai salah satu pelajaran Bahasa asing yang dipelajari di sekolah. Apalagi Jepang merupakan Negara yang unik dengan berbagai bentuk budaya seperti budaya Jepang yang berkaitan dengan keterampilan berbahasa, masakan Jepang, pakaian dan rumah tradisional, shodou (kaligrafi Jepang), Origami, Upacara minum teh, dan karya seni lainnya.

Metode yang dipakai dalam peyampaian materi budaya Jepang bisa ceramah, tanya jawab, diskusi dan demonstrasi, tergantung dari bentuk budaya yang akan diajarkan ataupun waktu yang tersedia. Pembelajaran budaya tergantung pada topik pembelajaran saat itu dan dihubungkan dengan budaya yang relevan. Mengingat Jepang adalah Negara maju dengan budaya yang beragam dengan nilai positif yang terkandung dalam budayanya, sehingga dengan pembelajaran budaya diharapkan siswa memiliki kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap positif seperti tepat waktu, budaya malu, kemandirian, kerja keras dan lain sebagainya.

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah media komunikasi yang diwujudkan dalam bentuk ujaran serta mempunyai makna dan dipergunakan oleh suatu kelompok masyarakat. Bahasa juga merupakan penghubung antar anggota kelompok masyarakat dan antar kelompok masyarakat baik dalam lingkup kecil maupun dalam lingkup yang luas. Hal ini bisa dilihat bahwa setiap manusia dalam menjalani kehidupan selalu berinteraksi dengan manusia yang lain, karena hampir seluruh manusia membutuhkan hubungan sosial dengan orang lain dan kebutuhan ini akan terpenuhi dengan melakukan suatu komunikasi untuk menyampaikan pesan yang memiliki fungsi sebagai jembatan untuk mempersatukan manusia.

Di era globalisasi saat ini, mempelajari dan menguasai bahasa asing dipandang penting dan merupakan suatu kebutuhan. Tidak hanya bahasa Inggris sebagai bahasa internasional bahasa Jepang juga merupakan salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari oleh masyarakat Indonesia. Menurut hasil survei dari Japan Foundation tahun 2015, Indonesia menduduki urutan ke 2 terbanyak setelah RRC dalam jumlah pembelajar Bahasa Jepang. Hal itu dikarenakan semakin baiknya hubungan Diplomatik Indonesia dan Jepang seperti kerjasama dalam bidang ekonomi dan pendidikan. Salah satunya dapat dilihat pada adanya

petukaran pelajar, dan berbagai program yang memberikan kesempatan bagi siswa Indonesia dengan beasiswa untuk berkunjung atau melanjutkan study ke Jepang seperti telah acara pertukaran pelajar ke Jepang yang telah di ikuti 3 orang siswa SMA Negeri 3 Bukittinggi pada tahun 2010, 2013 dan 2015. Melalui program Japanese Speakers Forum dan Jenesys, yang diadakan oleh Konsulat Jederal Jepang Medan dan Japan Foundation. Mungkin pada tahun – tahun yang akan datang semakin besarnya kesempatan siswa untuk mengikuti pertukaran pelajar ke Jepang, mengingat semakin baiknya hubungan diplomatic Negara Indonesia dan Jepang.

Pada dasarnya mempelajari suatu bahasa mempunyai suatu tujuan yakni pembelajar mampu memahami dan menguasai bentuk-bentuk kalimat secara tertulis maupun secara lisan dan mampu mengekspresikan dengan tepat isi komunikasi tersebut pada lawan bicara baik dalam bentuk lisan dan tertulis.oleh karena itu dalam mempelajari suatu bahasa pembelajar diharapkan tidak cukup memiliki 4 keterampilan berbahasa (membaca, mendengar, menulis dan berbicara) secara terintegritas tetapi sebaiknya juga diarahkan pada kemampuan memahami budaya dari penutur aslinya, termasuk sistem komunikasinya (Sudjianto, 2003 : 37). Pemahaman terhadap budaya asing sangat penting apalagi jika berkunjung ke Negara tersebut , supaya tidak terjadinya Culture shock dan kesalah pahaman dalam komunikasi.

Oleh karena itu berdasarkan pada latar belakang yang telah penulis uraikan, maka penulis menyusun makalah tinjauan ilmiah yang berjudul ”Pembelajaran Budaya dalam Pengajaran Bahasa Jepang di sekolah khususnya SMA Negeri 3 Bukittinggi”.

B. Perumusan Masalah

1. Apa jenis-jenis budaya yang penting pada pengajaran Bahasa Jepang di sekolah?
2. Apa metode dan cara yang dipakai dalam pembelajaran budaya pada pengajaran Bahasa Jepang di sekolah?
3. Apa manfaat pembelajaran budaya pada pengajaran bahasa Jepang di sekolah?

C. Tujuan

Untuk mengetahui bentuk-bentuk budaya Jepang, metode dan cara serta manfaat pembelajaran budaya dalam pengajaran Bahasa Jepang di Sekolah

D. Manfaat

Dengan pembahasan tentang pembelajaran budaya Jepang dapat diketahui bentuk-bentuk budaya, teknik dan metode serta manfaat dari pembelajaran budaya Jepang agar dapat diterapkan pada pengajaran Bahasa Jepang di sekolah.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. (www.wikipedia.com). Sedangkan menurut Suryadi Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. (Suryadi, 2009 : 36)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Budaya diartikan sebagai pikiran, akal budi atau adat-istiadat. Secara tata bahasa, pengertian kebudayaan diturunkan dari kata budaya yang cenderung menunjuk pada pola pikir manusia. Sedangkan menurut **Wikipedia** Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi.

Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Di dalam bukunya **E.B. Taylor** menuliskan bahwa budaya adalah : Suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, kesusilaan, hukum, adat istiadat, serta kesanggupan dan kebiasaan lainnya yang dipelajari manusia sebagai anggota masyarakat.

Dari bahasan di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran budaya adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.tentang suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki oleh suatu kelompok orang dan diwariskan dri generasi ke generasi. Jadi pembelajaran Budaya dalam pengajaran Bahasa Jepang mencakup seluruh aspek kehidupan keseharian masyarakat Jepang yang ada ada nilai-nilai pendidikan dan pengetahuan.

3. PEMBAHASAN MASALAH

Jenis – Jenis Budaya Jepang

Jepang adalah negara maju dengan berbagai jenis budaya yang unik yang membuat negara sakura ini terkenal ke seluruh dunia. Karena budaya terbentuk dari unsur yang luas mencakup sistem politik, adat istiadat, agama, bahasa, perkakas, karya seni, karya bangunan dan lain-lain, maka dalam makalah tinjauan ilmiah ini akan dibahas jenis –jenis budaya Jepang yang bisa menjadi pilihan dalam pengajaran bahasa Jepang di sekolah

- 1 Budaya yang berkaitan dengan keterampilan berbahasa.
 - a) Ojigi (membungkukkan badan) yang digunakan ketika berkenalan diri, berterima kasih dan meminta maaf
 - b) Penggunaan keigo (Bahasa Sopan). Dalam Bahasa Jepang ada tingkatan Bahasa tergantung kepada siapa kita berbicara. Sangat penting diketahui siswa karena berkaitan dengan etika dalam komunikasi
 - c) Aizuchi merupakan respon pembicara terhadap lawan bicaranya (aite) baik berupa kata-kata seperti sodesune, hai, sodesuka, iidesune atau berupa gerak tubuh seperti anggukan kepala. Hal ini mencerminkan karakter orang Jepang yang sangat aktif dalam berkomunikasi.
 - d) Ungkapan salam seperti ohayou, konnichiwa dan konbanwa tidak setiap kali bertemu diucapkan tetapi cukup dipertemuan pertama pada hari tersebut
 - e) Ungkapan menyatakan permohonan atau penolakan . Orang Jepang ketika berbicara mempertimbangkan perasaan lawan bicaranya seperti ketika meminta sesuatu atau menolak ajakan seseorang tidak langsung menolak, tetapi menggunakan ungkapan yang bagi orang asing sulit dimengerti (aimai) seperti menggunakan ungkapan “sumimasen chotto.....” ketika menolak atau kutsu o kaitandesuga....” ketika meminta bantuan seseorang.
 - f) Ungkapan memuji seperti iidesune, kawaii, sugoi, nihongo ga jouzudesune. Orang Jepang sangat menghargai orang lain, hal itu terlihat respon terhadap apa yang dilakukan orang lain walau sekecil apapun.
- 2 Pandangan hidup dan kebiasaan positif orang Jepang
 - a) Tepat waktu. Dalam hal apapun orang Jepang mengutamakan tepat waktu seperti janji terhadap orang lain, rapat kantor, waktu makan siang, waktu sekolah dll.
 - b) Keja keras dan pantang menyerah. Orang Jepang terkenal dengan suka bekerja bahkan hingga larut malambahkan hampir tidak ada yang menganggur.

Bahkan untuk kemajuan teknologi dan industri, di Jepang terkenal dengan istilah kaizen (perbaikan)

- c) Budaya malu. Orang Jepang sangat berpegang teguh pada budaya malu. Banyak pejabat Negara yang mengundurkan diri setelah melakukan kesalahan padahal kasus mereka belum terdeteksi pemerintah
- d) Mandiri. Di Jepang kemandirian sudah diajarkan sejak kecil baik dari rumah maupun sekolah. Hal itu terlihat dari ketika mereka berangkat dan pulang pergi sendiri sejak SD dan kegiatan lainnya di sekolah
- e) Budaya baca

Budaya baca di Jepang sangat tinggi dimanapun mereka berada baik di kamar, kereta, dan toilet. Jika mempunyai waktu luang mereka akan mengisinya dengan membaca. Sampai-sampai saat dalam kendaraan pun juga membaca.

- f) Menghargai jasa orang lain

Orang-orang Jepang sangat menghargai jasa orang lain, mereka sering mengucapkan “arigatou”(terimakasih) meski jasa yang diberikan itu adalah hal-hal ringan. Mereka juga sering memberikan bingkisan kepada orang yang telah berjasa kepada mereka.

3 Masakan (Ryouryori).

Jepang memang terkenal dengan kekhasan makanannya mulai dari bumbu, cara memasak, penyajian yang cantik bahkan cara makannya. Berikut ini berbagai makanan tradisional Jepang yang terkenal :

- 1.) Takoyaki : makanan berbentuk bola yang dimasak dengan memasukan potongan gurita kedalam tepung terigu dengan menggunakan cetakan. Di atasnya diberi topping saus, bubuk rumput laut dan katsuobushi
- 2.) Sashimi : Makanan berupa irisan ikan laut yang masih mentah dan segar
- 3.) Sushi : Makanan yang terbuat dari nasi dan di atasnya diletakkan irisan berbagai ikan laut. Biasanya dimakan dengan kecap (shoyu) dan wasabi
- 4.) Tempura : Gorengan ikan, sayuran dll yang dilapisi dengan tepung
- 5.) Sukiyaki : makanan yang terbuat dari daging, sayuran, bumbu dll yang dimasak dalam panci khusus di atas meja dan dimakan bersama-sama.
- 6.) Onigiri : Nasi kepal yang biasanya diisi dengan umeboshi (asinan buah ame), abon ikan dll, serta dibungkus atau dililit dengan rumput laut

- 7.) Okonomiyaki : makanan yang terbuat dari larutan terigu disebarakan membulat di atas plat kemudian di atasnya ditumpuk kol, tauge, hasil laut dan daging.
- 8.) Dorayaki : Makanan kesukaan doraemon ini pasti dikenal banyak orang. Dorayaki adalah kue dengan resep adonan lebih lembut dari pancake tapi bentuk mirip kue apem
- 9.) Taiyaki : kue berbentuk ikan yang bahannya sama dengan dorayaki, didalamnya di isi selai, coklat, strawberry dll

4 Adat istiadat

Seperti :

- 1) Sado (Upacara minum teh) adalah ritual tradisional Jepang dalam menyajikan teh untuk tamu
- 2) Perayaan atau festival seperti tanabata matsuri, shogatsu, seijinshiki dll
- 3) Pakaian tradisional Jepang seperti kimono dan yukata. Kimono adalah pakaian tradisional yang biasa dipakai pada acara pernikahan dan wisuda. Bahannya lebih tebal dari yukata. Sedangkan yukata adalah pakaian tradisional yang dipakai pada perayaan- perayaan seperti seijinshiki dan tanabata matsuri (festival musim panas)
- 4) Rumah Tradisional Jepang :Rumah Jepang memang unik terdiri dari ruangan dengan pintu dorong dan dinding yang terbuat dari kertas washi
- 5) Permainan tradisional Jepang seperti junken, fukuwarai, otedama, daruma otoshi, koma (gasing) dll.

5 Karya Seni

- 1.) Shodou (kaligrafi Jepang) adalah tulisan artistik yang berasal dari karakter atau huruf Jepang. Tulisan ini memiliki teknik dan prinsip-prinsip yang mirip dengan kaligrafi China
- 2.) Origami. Origami adalah seni melipat kertas Origami senang dipelajari oleh anak-anak agar membantu daya berpikirnya.
- 3.) Lagu (Uta) seperti lagu Jepang yang hits saat ini atau lagu Jepang yang terkenal di Indonesia seperti kokoro no tomo atau dora emon no uta
- 4.) Odori (Tari) : Tarian Jepang seperti bon odori dan tokyou ondo
- 5.) Alat Musik dan seperti Taiko, samisen dll

6 Budaya modern Jepang

- 1.)Anime (film kartun)
- 2.)Manga(komik)

- 7 Nihon Jijo (Keadaan alam)
 - 1) Musim dan cuaca
 - 2) Kota - kota besar
 - 3) Tempat wisata atau tempat terkenal di Jepang.
- 8 Sekolah dan kehidupan siswa SMA di Jepang seperti gedung sekolah, kelas, mata pelajaran, seragam sekolah siswa SMA di Jepang

Metode Pengajaran

Dalam dunia pembelajaran, metode diartikan 'cara untuk mencapai tujuan'. Jadi, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara-cara menyeluruh (dari awal sampai akhir) dengan urutan yang sistematis berdasarkan pendekatan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Dalam pengajaran budaya dilakukan dengan cara mengaitkan tema pembelajaran dengan budaya Jepang yang relevan, karena pada buku pelajaran yang dipakai di kelas tidak selalu ada materi pembelajaran budaya.

Seperti beberapa contoh tema berikut ini yang pernah diajarkan pada pengajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 3 Bukittinggi.

- a) Aisatsu (persalaman) dan jiko shokai (perkenalan diri) bisa ditambahkan materi ojigi
- b) Jikan (waktu) bisa diselipkan cerita bagaimana orang Jepang menghargai waktu
- c) Uchi (rumah), guru bisa menambahkan materi budaya rumah ala Jepang (washitsu)
- d) Kehidupan Sekolah (gakkou no seikatsu), dikaitkan dengan bagaimana sekolah Jepang, dan kebiasaan siswanya, seragam sekolah dll.
- e) Kankouchi (objek wisata) ditambahkan materi tentang objek wisata terkenal di Jepang
- f) Tabemono (makanan dan minuman) ditambahkan materi tentang masakan Jepang
- g) Shumi (hobi) dikaitkan dengan hobi anak muda Jepang saat ini atau budaya Jepang modern yang mendunia
- h) Pakaian dan aksesoris dikaitkan dengan materi budaya pakaian tradisional Jepang
- i) Alat transportasi (nan de gakkou e kimasu ka) dikaitkan dengan alat transportasi di Jepang
- j) Iklim (kanki) dan cuaca (tenki) dapat dikaitkan dengan 4 musim di Jepang (haru, natsu, aki dan fuyu) dan kekhasan yang dimilikinya

Metode yang bisa dipakai dalam pembelajaran budaya dalam pengajaran bahasa Jepang adalah :

1. Metode ceramah

2. Metode Tanya Jawab
3. Metode diskusi
4. Metode Demonstrasi

Dalam pembelajaran budaya Jepang metode yang dipakai untuk materi budaya yang berupa teori atau informasi adalah metode ceramah, tanya jawab dan diskusi. Pembelajaran budaya Jepang dengan metode ini tidak sulit dan tidak membutuhkan waktu lama, bahkan hanya dengan selembur foto bisa menjadi media dalam pembelajaran budaya yang ada kaitan dengan tema pelajaran saat itu. Atau hanya dengan sedikit cerita tentang kebiasaan positif orang Jepang seperti ketika belajar tentang jam dapat disampaikan bagaimana budaya orang Jepang yang sangat menghargai waktu. Sedangkan untuk pembelajaran budaya yang membutuhkan praktek, dapat dilakukan dengan metode demonstrasi.

Pada metode demonstrasi waktu yang dibutuhkan cukup lama karena setelah demonstrasi siswa langsung mempraktekkan langsung ilmu yang diperoleh. Metode ini dapat dilakukan untuk pembelajaran budaya tentang masakan, origami, pemakaian pakaian tradisional Jepang, shodou (kaligrafi Jepang), Ikebana, Shadou (upacara minum teh), odori (tarian) dan lain-lain. Untuk praktek memasak hanya dapat dilakukan untuk masakan Jepang sederhana yang bahannya mudah diperoleh, atau bisa diganti dengan bahan lain yang ada di Indonesia, seperti pada pembuatan takoyaki, gurita dapat diganti dengan sosis, baso, udang ataupun cumi-cumi. Proses memasaknya harus mudah dan tidak memerlukan waktu lama, seperti pembuatan takoyaki, tai yaki, dorayaki, konomiyaki, onigiri, dan sushi. Sedangkan untuk makanan lain atau jenis budaya yang sulit dipraktekan dapat diperkenalkan dengan metode ceramah, diskusi atau tanya jawab dengan menggunakan media gambar, foto, video dan lain-lain.

Pembelajaran budaya dengan metode demonstrasi lebih menarik karena memberikan kepada siswa pengalaman budaya langsung (bunka taiken). Pada metode demonstrasi guru harus menguasai materi pelajaran yang diajarkan kepada siswa atau dengan mengundang native speaker (nihonjin). Jadi siswa dapat belajar langsung dari penutur aslinya. Dapat juga dilakukan dengan meminta siswa mencari informasi atau mempelajari sendiri tentang budaya Jepang seperti tarian, lagu ataupun masakan Jepang kemudian menampilkannya di depan kelas. Untuk materi budaya Jepang yang tidak ada kaitan dengan tema pelajaran dapat diajarkan pada kegiatan Ekstrakurikuler Bahasa Jepang (Nihongo Kurabu)

Manfaat Pembelajaran Budaya Jepang

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap

dan kepercayaan pada peserta didik. Oleh karena itu dengan pembelajaran budaya Jepang diharapkan memberikan manfaat nilai-nilai pengetahuan, keterampilan dan sikap kepada siswa sekolah seperti berikut ini :

1. Siswa memahami perbedaan budaya (ibunka rikai) agar tidak terjadi kesalahan dalam komunikasi
2. Dengan mempelajari karya seni seperti alat music tarian dan lagu jepang dapat terjadinya pertukaran budaya (ibunka kouryuu) antara budaya Indonesia dan Jepang
3. Siswa dapat meniru sikap dan pandangan hidup yang baik dari orang Jepang seperti tepat waktu, kerja keras, suka membaca, mandiri dan lain-lain.
4. Dengan mempelajari masakan jepang (nihon ryouri) siswa dapat mengetahui tentang karakteristik masakan Jepang yang mengutamakan cita rasa asli dan gizi yang terkandung dari bahan makanan, yang banyak bersumber dari ikan dan kacang-kacangan yang merupakan rahasia kecerdasan dan umur panjang orang Jepang.
5. Dalam pembelajaran budaya seperti origami (melipat kertas) dan shodou kaligrafi) siswa diajarkan tentang ketenangan, ketelitian dan kesabaran
6. Pada budaya shado (upacara minum teh) peserta didik di ajarkan bagaimana menghormati tamu
7. Dalam pembelajaran pakaian tradisional Jepang siswa di ajarkan menghargai budaya karena orang Jepang tidak malu memakai pakaian tradisional walaupun di tempat umum
8. Dalam pembelajaran tentang kota dan tempat terkenal di Jepang dapat diketahui keunikan dan keindahan daerah tersebut dan memotivasi siswa untuk giat belajar agar bisa pergi berkunjung ke Negara Sakura tersebut.
9. Dengan pembelajaran tentang sekolah dan kehidupan sekolah dapat dipelajari tentang kemandirian siswa di Jepang yang pergi dan pulang sendiri dengan sepeda atau jalan kaki dan ada kegiatan piket membersihkan sekolah.
10. Dengan pembelajaran budaya membuat pengajaran Bahasa Jepang lebih menarik dan tidak membosankan.

4. KESIMPULAN

1. Jepang merupakan Negara maju dengan ragam budaya yang unik dan menarik untuk diajarkan dalam pengajaran bahasa Jepang di sekolah, seperti budaya yang berkaitan dengan keterampilan berbahasa, masakan, rumah, masakan Jepang, upacara tradisional, karya seni seperti kaligrafi Jepang, tarian, alat musik ataupun lagu Jepang

2. Metode yang bisa dipakai dalam pembelajaran budaya Jepang adalah metode ceramah, Tanya jawab, diskusi atau demonstrasi tergantung jenis budaya, yang diajarkan, waktu yang tersedia, media dan lain sebagainya. Pembelajaran budaya disampaikan dengan cara mengaitkan dengan tema atau topik pembelajaran saat itu
3. Pembelajaran budaya dalam pengajaran Bahasa Jepang di sekolah sangat penting dilakukan supaya siswa memiliki kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang terkandung dalam berbagai bentuk budaya Jepang dan menjadikan pembelajaran Bahasa Jepang lebih menarik dan menambah minat siswa untuk belajar Bahasa Jepang sebagai mata pelajaran peminatan untuk jurusan Bahasa dan lintas minat untuk jurusan IPA dan IPS. Dan dengan pembelajaran Bahasa dan budaya Jepang di SMA Negeri 3 Bukittinggi diharapkan siswa mampu menjadi anggota masyarakat yang bisa bersaing secara nasional maupun global.

5. DAFTAR PUSTAKA

https://id.wikipedia.org/wiki/Kategori:Budaya_Jepang

<https://www.jnto.or.id/aktivitas/budaya/kebudayaan-jepang>

Lusiana Evi dkk, 2009, Sakura 1, The Japan Foundation , Jakarta

Suryadi. 2009. *Hubungan Antara Bahasa dan Budaya*. Universitas Sumatera Utara

(makalah Seminar Nasional Budaya Etnik III, diselenggarakan oleh Universitas Sumatera Utara, Medan 25 April 2009).

Sudjianto . 2003. *Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta :Gramedia 2005. *Kamus Besar*

Bahasa Indonesia Edisi III. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Pusat Bahasa RI

UNSUR BUDAYA DALAM TARIAN *SORAN BUSHI*

Damai Yani M.Hum
Dosen Universitas Negeri Padang

Abstrak

Jepang memiliki berbagai macam seni dan budaya. Salah satu kesenian yang menarik di Jepang adalah seni tarinya. Tidak jauh berbeda dengan seni tari di Indonesia, tarian tradisional Jepang menyiratkan kebudayaan yang unik dan penuh warna. Dari mobilitas penuh semangat, ekspresif hingga lemah lembut penuh keanggunan. Makalah ini membahas tentang unsur kebudayaan di dalam tarian Jepang, yaitu soran bushi. Tarian soran bushi merupakan tarian tradisional Jepang yang menggambarkan tentang aktivitas nelayan saat menangkap ikan. Tarian soran bushi memiliki 4 unsur budaya di dalamnya, yaitu: mata pencaharian, peralatan serta perlengkapan hidup, sistem kemasyarakatan dan kesenian. Semua unsur tersebut tergambarkan di dalam lirik lagu dan gerakan tari soran bushi.

Kata kunci: *soran bushi, tari Jepang, unsur kebudayaan*

1. PENDAHULUAN

Bumi terdiri dari berbagai macam pulau-pulau yang terpisah berdasarkan benua, bahkan negara. Tiap-tiap negara itu sendiri memiliki banyak perbedaan, baik dari struktur, negara, pemerintahan, bahkan kesenian dan kebudayaan. Dalam hal kesenian dan kebudayaan, Indonesia yang merupakan negara kepulauan memiliki keanekaragaman seni dan budaya. Hal ini, menjadi ciri khas dan kekayaan bagi negara Indonesia.

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Prof.Dr.Koentjaraningrat (1985: 180) mengemukakan kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik dari manusia dengan belajar. Sejalan dengan itu Nostrand (1989: 51) mendefinisikan budaya sebagai sikap dan kepercayaan, cara berpikir, berperilaku, dan mengingat bersama oleh anggota komunitas tersebut. Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan budaya adalah segala kebiasaan dan tindak tanduk yang dihasilkan oleh manusia sehari-hari dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh sebab itu, seluruh manusia di muka bumi ini memiliki budaya yang berbeda-beda, karena kebiasaan dan cara berpikir yang juga berbeda.

Sama seperti halnya Indonesia, Jepang juga memiliki kebudayaan yang beraneka ragam. Meskipun sudah menjadi negara modern yang maju di bidang industri, pendidikan dan

hiburan, namun Jepang masih kental dengan budaya tradisionalnya dan masih mempertahankannya hingga saat ini. Kebudayaan Jepang yang masih terlihat hingga saat ini yaitu adanya perayaan – perayaan yang diadakan pada setiap musim di Jepang. Perayaan yang sangat terkenal adalah perayaan saat menyambut musim semi, dimana masyarakat Jepang beramai-ramai melakukan ritual melihat bunga yang lebih dikenal dengan sebutan “*hanami*”. Bunga yang dinikmati keindahannya adalah bunga sakura yang bermekaran mulai dari ujung selatan, Okinawa, lalu Pulau Kyushu, merambat ke Pulau Honshu, Shikoku, dan terakhir di Hokkaido yang berada di utara Jepang.

Pada musim panas juga terdapat perayaan-perayaan di Jepang, salah satunya adalah *yosakoi matsuri*. *Matsuri* ini dimulai pasca Perang Dunia ke-2 pada tahun 1954, *matsuri* ini dilaksanakan dengan tujuan untuk kegiatan *shokibarai* (mengusir hawa panas) serta mengembalikan kembali aktivitas di *shoutengai* (wilayah pertokoan), sosok para *odoriko* (penari) yang membawa *narukodon* menari mengikuti alunan. Semakin lama *yosakoi matsuri* ini semakin berkembang, yang mulanya hanya dilaksanakan di kota Kochi di pulau Shikoku, selanjutnya diadakan juga di kota-kota lain. Hokkaido merupakan salah satu kota yang juga melaksanakan *yosakoi matsuri*.

Pada tahun 1992 Hokkaido mengadakan *yosakoi soran matsuri*. Pada festival ini diisi dengan tarian *soran bushi* yang terdiri dari 10 tim dengan jumlah keseluruhan 1000 (seribu) penari. Kemeriahan tarian ini juga menjalar ke Indonesia, dimana hampir setiap instansi pendidikan yang memiliki program studi bahasa Jepang mengetahui dan ikut menarikan tarian ini pada *bunkasai* (festival budaya Jepang) yang diadakan di instansi mereka. Dari lirik dan gerakan *soran bushi* banyak hal yang dapat dipelajari salah satunya unsur budayanya. Dengan meresapi lirik dan melihat tarian *soran bushi* kita mendapat sedikit gambaran tentang kehidupan masyarakat Jepang di masa lalu, kebiasaan masyarakatnya, hasil karyanya serta cara mereka berpikir, berperilaku dan bersosialisasi dengan yang lainnya..

2. RUMUSAN MASALAH

Dari penjelasan latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah, yaitu: unsur budaya apa sajakah yang terkandung di dalam tarian *soran bushi*.

3. PEMBAHASAN

Sejarah Soran Bushi

Soran Bushi (ソーラン節) adalah lagu tradisional asal Jepang yang sangat terkenal. Lagu ini menggambarkan seorang nelayan yang sedang mencari ikan di laut. Asal mulanya dinyanyikan oleh para nelayan di Hokkaido, pulau utara Jepang. Awalnya *soran bushi* hanya

sebuah lagu tradisional. Namun seiring berjalannya waktu, *soran bushi* pun terdapat gerakan tariannya yang menggambarkan nelayan yang sedang menangkap ikan di laut.

Pada tahun 1992 diadakan *yosakoi soran matsuri*. *Yosakoi soran matsuri* merupakan festival kebudayaan Jepang yang diadakan di Hokkaido. Pada festival ini penari *soran bushi* terdiri dari 10 tim yang seluruhnya berjumlah 1000 orang penari. Saat ini tari *soran bushi* diajarkan di setiap SD di Jepang sebagai bagian kurikulum.

Setiap gerakan *soran bushi* memiliki makna masing-masing, seperti gerakan “menarik” memiliki makna bahwa sang nelayan sedang menarik jala, lalu gerakan “mengambil” memiliki makna sang nelayan mengambil ikan hasil buruannya ke keranjang ikan yang digendongnya. Selama dalam tarian dan lagu itu ada kata-kata: “*Dokkoisho!*” “*Dokkoisho!*” “*Soran!*” “*Soran!*” disebutkan. Kata-kata yang digunakan di masa lalu untuk menyemangati para nelayan selama bekerja. Gerakan yang ada di *Soran Bushi* tergolong cukup cepat. Banyak gerakan dan para penari harus melakukannya secara bersama. Gerakannya pun cukup energik. Menjelang akhir, para penari harus berpindah posisi dari posisi semula ke posisi berikutnya yang berbeda.

Lirik Lagu Dan Gerakan Tari *Soran Bushi*

Lagu pengiring tarian *soran bushi* berisi kata-kata penyemangat. Hal ini bertujuan agar para nelayan menjadi lebih semangat selama bekerja menjaring dan menangkap ikan. Berikut kutipan lirik dari lagu pengiring tari *soran bushi* :

Ey yaren soran

soran soran

soran soran

hai hai!

Nishin

Kitakato kamome ni toeba

Watasha tatsutori

Namini kike choi

Yasa en yan sano

Dokkoisho

A Dokkoisho!

Dokkoisho! Soran soran

Hamano anegoa

O shiro hiriharu
Guin no huro kode
Rada ni karu choi
Yasa en yan sano
Dokkoisho
A dokkoisho!
dokkoisho!

Gerakan tari *soran bushi* menggambarkan kegiatan para nelayan saat menangkap ikan, tari ini terdiri dari 6 bagian. berikut bagian dan makna gerakan dari tari *soran bushi*

1. Bagian pertama terdiri dari Opening [0:06](#) Chorus [1:29](#)



Gerakan menggambarkan ombak laut baik dari bawah laut maupun permukaan laut



Gerakan menggambarkan nelayan yang menarik jala

2. Bow and Arrow/Crab [1:54](#)



Pada bagian ini terdapat gerakan menggambarkan goncangan kapal nelayan saat berada di laut

3. *Hand Slaps*[3:27](#)



Pada bagian ini menggambarkan rasa senang para nelayan setelah mendapatkan hasil tangkapan ikan yang melimpah. Gerakan senang nelayan digambarkan dengan adanya tepukan di bagian atas kaki.

4.



Pada bagian ini terdapat gerakan seekor kera sedang melompat-lompat kecil. Gerakan tersebut menggambarkan binatang pun ikut merasa senang atas kegembiraan yang dirasakan oleh para nelayan

5. *Horse*7:11



Pada bagian ini, penari melakukan gerakan seperti menunggang kuda. Pada jaman dahulu transportasi yang digunakan untuk mendistribusikan hasil tangkapan nelayan salah satunya adalah kuda.

6. *Ending*9:03



Pada bagian *ending*, penari mengambil posisi sesuai dengan formasi yang telah disepakati oleh anggota kelompok

Kebudayaan

Pendapat para ahli tentang apa itu kebudayaan dikemukakan oleh Richard Brisling (1990:11) yang menyatakan kebudayaan sebagai mengacu pada cita-cita bersama secara luas, nilai, pembentukan dan penggunaan kategori, asumsi tentang kehidupan, dan kegiatan goal-directed yang menjadi sadar tidak sadar diterima sebagai "benar" dan "benar" oleh orang-orang yang mengidentifikasi diri mereka sebagai anggota masyarakat. Selain itu Richard Brisling (1990:11) mengemukakan Kebudayaan sebagai mengacu pada cita-cita bersama secara luas, nilai, pembentukan dan penggunaan kategori, asumsi tentang kehidupan, dan kegiatan goal-directed yang menjadi sadar tidak sadar diterima sebagai "benar" dan "benar" oleh orang-orang yang mengidentifikasi diri mereka sebagai anggota masyarakat

Unsur- unsur kebudayaan

Menurut C. Kluckhohn, kebudayaan memiliki 7 unsur, yaitu :

1. Sistem kepercayaan (sistem religi)

Merupakan hal-hal yang bersifat keagamaan dan kepercayaan. Dalam hal ini bisa dibidang budaya yang mistis, seperti animisme, dinamisme, dsb. Biasanya terdapat bacaan-bacaan dan juga ritual-ritual dalam pelaksanaan sistem kepercayaan ini.

2. Sistem pengetahuan.

Pengetahuan merupakan hal yang mendasar dalam unsur kebudayaan. Pengetahuan dianggap penting karena dengan pengetahuan seseorang dapat memahami kebudayaannya dan kebudayaan orang lain. Dengan pengetahuan juga seseorang dapat menghasilkan ide-ide kreatif yang bermanfaat dalam melestarikan kebudayaannya.

3. Peralatan dan perlengkapan hidup manusia.

Perkembangan budaya membuat manusia memerlukan peralatan dan perlengkapan yang dapat mendukung kegiatan mereka. Dengan pengetahuan yang mereka miliki maka alat dan perlengkapan yang dihasilkan dapat dimanfaatkan dengan baik.

4. Mata pencaharian dan sistem-sistem ekonomi

Hawa nafsu dan keinginan yang tidak terbatas membuat manusia menjadi ingin lebih sehingga budaya menjadi dimanfaatkan untuk hal tersebut.

5. Sistem Kemasyarakatan

Sistem yang muncul karena kesadaran manusia bahwa meskipun diciptakan sebagai makhluk yang paling sempurna namun tetap memiliki kelemahan dan kelebihan masing – masing antar individu sehingga timbul rasa untuk berorganisasi dan bersatu.

6. Bahasa

Sesuatu yang berawal dari hanya sebuah kode, tulisan hingga berubah sebagai lisan untuk mempermudah komunikasi antar sesama manusia.

7. Kesenian

Setelah memenuhi kebutuhan fisik manusia juga memerlukan sesuatu yang dapat memenuhi kebutuhan psikis mereka sehingga lahirlah kesenian yang dapat memuaskan hati setiap orang.

Unsur Kebudayaan dalam tarian *soran bushi*

Terdapat 4 (empat) unsur kebudayaan dalam tarian *soran bushi* diantaranya:

1. Mata pencaharian.

Lirik lagu dan gerakan tarian *soran bushi* menggambarkan seorang nelayan yang sedang mencari ikan. Dari lirik dan gerakan tarinya dapat diketahui mata pencaharian primer masyarakat Jepang dahulu hingga sekarang adalah di bidang perikanan. Gerakan *soran bushi* yang mencerminkan mata pencaharian masyarakat Jepang terdapat pada: gerakan yang menggambarkan ombak di lautan, gerakan menarik jala dan gerakan memasukkan ikan ke bakul.

2. Peralatan dan perlengkapan hidup manusia.

Dalam tarian *soran bushi* terdapat beberapa gerakan yang menggambarkan peralatan yang digunakan untuk menunjang kegiatan masyarakatnya, yaitu:.

- a. Dalam tarian *soran bushi* terdapat gerakan menarik jala. Dari gerakan itu dapat diketahui bahwa jala merupakan peralatan yang digunakan oleh masyarakat Jepang. Jala adalah salah satu peralatan yang digunakan untuk menangkap ikan, yang berbentuk jaring-jaring terbuat dari tali. Gerakan menarik jala ini ditarikan pada menit 1.26
- b. Pada menit 7.11 ini terdapat gerakan seperti menunggang kuda. Dari gerakan ini dapat diketahui bahwa peralatan transportasi yang digunakan oleh masyarakat Jepang pada masa itu adalah kuda. Dimana pada zaman dahulu belum terdapat kendaraan bermotor seperti mobil dan motor sehingga kuda digunakan sebagai alat transportasi untuk mendistribusikan hasil tangkapan ikan.
- c. Pada detik ke 00:50 terdapat gerakan penari yang menggambarkan memasukkan ikan ke dalam bakul yang disandang di punggung. Dari gerakan tersebut dapat diketahui bahwa bakul juga merupakan peralatan yang digunakan para nelayan Jepang.

3. Sistem kemasyarakatan

Pada lirik dan tarian *soran bushi* terlihat bagaimana hubungan masyarakat Jepang satu sama lain. Dimana mereka memiliki sikap saling mendukung, kompak, tolong menolong dan berlaku adil.

Tarian *soran bushi* yang dilakukan secara beramai-ramai paling sedikit sekitar 10 (sepuluh) orang memperlihatkan adanya kesatuan dan kerjasama antar penarinya. Dari Tarian *soran bushi* terlihat bagaimana aktivitas para nelayan saat menangkap ikan yang dilakukan secara bersama-sama dengan saling memberikan semangat satu sama lain. Sikap saling dukung antar masyarakat Jepang terlihat dari sorakan “*dokoisho dokoisho soran soran !!*” yang terdapat pada lirik lagu pengiring tari *soran bushi*. Kata-kata tersebut merupakan kata-kata penyemangat yang diteriakkan oleh masyarakat Jepang pada saat menangkap ikan.

Sikap saling tolong menolong terlihat pada saat penari melakukan Gerakan menarik jala. Jala yang berat karena dipenuhi oleh ikan membuat nelayan tidak dapat menarik seorang diri, sehingga diperlukan bantuan tenaga dari para nelayan lainnya, dengan iringan sorakan penyemangat “*dokoisho dokoisho soran soran !!*” membuat para nelayan menjadi lebih bersemangat.

Sikap adil antar masyarakat Jepang terlihat pada saat mengumpulkan hasil tangkapan yang dilakukan bersama-sama dan dibagi sama rata. Hal ini terlihat pada gerakan memasukkan ikan ke bakul yang dilakuka secara bersama-sama tidak dengan cara bergantian.

4. Kesenian

Tarian *soran bushi* merupakan wujud dari kegembiraan, dan rasa syukur masyarakat yang diungkapkan lewat nyanyian dan gerakan sehingga menjadi kesenian yang dapat dinikmati oleh banyak orang.

4. KESIMPULAN

Setiap tindak-tanduk yang dilakukan manusia merupakan budaya. Salah satu hasil dari budaya adalah kesenian. Tari Soran bushi merupakan kesenian yang terkenal di Jepang hingga ke Indonesia. Dalam tari soran bushi terdapat unsur budaya di dalamnya. Dengan melihat dan memaknai tarian ini kita dapat mengetahui bagaimana kehidupan masyarakat Jepang di masa lalu. Beberapa unsur budaya yang terkandung di dalam tarian soran bushi, yaitu: mata pencaharian, peralatan dan perlengkapan hidup, sistim kemasyarakatan dan kesenian. Dari empat unsur tersebut dapat dilihat bagaimana karakteristik masyarakat Jepang serta bagaimana kehidupannya.

5. DAFTARPUSTAKA

- Brisling, Richard. 1990. *Translation, Application and Research*. New York: Oxpord University Press.
- Kluckhohn, C. 1953. *Universal Categories of Culture. Antropology Today*. Chichago: University Press.
- Koentjaraningrat, Prof, DR.. 2000. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Brisling, Richard. 1990. *Translation, Application and Research*. New York: Oxpord University Press.

STRUKTUR SEMANTIS VERBA “MENYENTUH” DALAM BAHASA JEPANG:KAJIAN METABAHASA SEMANTIK ALAMI

Darni Enzimar Putri¹, Lady Diana Yusri², Imelda Indah Lestari³
^{1,2,3} Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas, Padang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui struktur semantis verba “menyentuh” dalam bahasa Jepang, melalui kajian Metabahasa Semantik Alami (MSA). Latar belakang dilakukannya penelitian ini adalah karena seringnya pembelajar bahasa Jepang mengalami kesulitan dalam penggunaan verba “menyentuh” yang tepat dan benar dalam tuturannya. Jenis data dalam penelitian ini yaitu berupa data tertulis yang diperoleh dari buku-buku pengajaran bahasa Jepang. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode simak dengan teknik dasar sadap dan teknik lanjutan berupa teknik catat. Pada tahap analisis data digunakan metode agih dengan teknik ubah wujud, teknik sisip dan teknik parafrase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa struktur semantis verba “menyentuh” bahasa Jepang termasuk ke dalam prototipe DO ‘MELAKUKAN’ yang memiliki polisemi melakukan-merasakan dan melakukan-terjadi.

Kata kunci: struktur semantis, verba “menyentuh”, bahasa Jepang, metabahasa semantik alami

1. PENDAHULUAN

Verba merupakan unsur penting dalam suatu kalimat, baik pada kalimat bahasa Indonesia maupun kalimat bahasa Jepang, karena sebuah verba tidak dapat dihilangkan dalam sebuah kalimat. Verba berfungsi untuk menyatakan aktivitas, keberadaan, atau keadaan sesuatu. Verba pada bahasa Jepang banyak memiliki kemiripan makna, sehingga masyarakat Indonesia yang mempelajari bahasa Jepang sangat sulit menggunakan verba secara tepat dan benar apabila tidak memiliki pengetahuan yang baik terhadap makna-makna verba tersebut. Atas dasar tersebut penulis tertarik untuk mengkaji salah satu dari makna verba bahasa Jepang tersebut, dalam hal ini dibatasi pada ruang lingkup verba dengan makna “menyentuh”.

Secara universal setiap verba memiliki khasanah makna yang berbeda-beda sehingga sebuah verba dapat memiliki struktur semantis yang sederhana dan yang kompleks. Masalah yang dikaji dalam tulisan ini adalah mengenai struktur dan peran semantis verba “menyentuh” dalam Bahasa Jepang. Kajian ini penting sebab berbasis pada kriteria semantis dan bukan kriteria struktural dalam menelaah semantik verba “menyentuh” bahasa Jepang.

Verba dengan makna “menyentuh”, cukup banyak jumlahnya. Verba ini belum pernah diteliti secara sistematis dengan menggunakan teori Metabahasa Semantik Alami (MSA), sehingga belum terungkap struktur yang membangun makna verba tersebut. Verba dengan makna “menyentuh” selain mengandung fitur semantis yang menarik untuk dikaji, verba ini

juga mempunyai makna yang kompleks, sehingga sulit menentukan perbedaan maknanya secara jelas antara verba yang satu dengan verba yang lainnya. Karena kurangnya pengetahuan mengenai struktur dan peran semantis dari verba “menyentuh” ini, dikhawatirkan dapat menimbulkan kesalahan pemahaman dan kesalahan penggunaannya bagi pembelajar bahasa Jepang. Agar tidak terulang lagi kesalahan tersebut, penulis bermaksud melakukan penelitian ini. Berdasarkan uraian mengenai latar belakang dilakukannya penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menjelaskan struktur semantis verba “menyentuh” dalam bahasa Jepang.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Sejauh penelusuran yang peneliti lakukan, penelitian tentang verba ‘menyentuh’ dalam bahasa Jepang belum ada ditemukan. Adapun penelitian yang banyak dilakukan dalam bahasa Jepang adalah penelitian yang berhubungan dengan morfologi dan penggunaan verba bahasa Jepang dan bukan pada struktur semantis verba “menyentuh”. Akan tetapi, penelitian verba “menyentuh” dalam bahasa Bali dengan kajian metabahasa semantik alami pernah dilakukan oleh Dewi dan Sudipa (2016). Hasil penelitian Dewidan Sudipa menunjukkan bahwa terdapat leksikon-leksikon verba menyentuh bahasa Bali yang memiliki polisemi makna melakukan-terjadi yang ditinjau dari sudut hasil tindakan terhadap entitas berupa pengaruh fisik baik *good* maupun pengaruh fisik buruk *bad*. Peran semantik argumen terdiri atas dua, yakni peran umum argumen dan peran khusus argumen. Peran umum argument terdiri atas *ACTOR* sebagai pelaku tindakan dan *UNDERGOER* sebagai penderita. Peran khusus argumen dari tipe *melakukan-terjadi* terdiri atas *agen*, *pasien*, *instrumen*, dan *lokatif*.

Penelitian Dewi berbeda dengan penelitian yang akan penulis lakukan. Dewi meneliti struktur semantik verba “menyentuh” dalam bahasa Bali, sedangkan penulis menelitinya dalam bahasa Jepang.

3. KERANGKA TEORI

Teori yang digunakan dalam kajian ini adalah teori MSA yang dikembangkan oleh Wierzbicka (1996) dan pengikutnya Goddard. Teori ini mendeskripsikan makna yang kompleks dengan menggunakan cara yang lebih sederhana. Sebagaimana yang dikatakan oleh Wierzbicka, bahwa asumsi dasar dari teori ini berhubungan dengan prinsip semiotis, yaitu analisis makna akan menjadi diskret dan tuntas, dalam arti bahwa makna kompleks apapun dapat dijelaskan tanpa berputar-putar dan tanpa residu dalam kombinasi makna diskret yang lain (Wierzbicka, 1996:10).

Teori MSA dapat digunakan untuk menjelaskan dan mengeksplikasikan makna, seperti makna leksikal, gramtikal, ilokusi, atau pragmatik, melalui seperangkat makna asali (*semantic primes*) yaitu seperangkat elemen sederhana yang membentuk pikiran manusia (*the alphabet of human language*). Eksplikasi makna melalui teori ini mudah dipahami karena dibingkai oleh sebuah metabahasa yang bersumber pada bahasa alamiah (bahasa sehari-hari) (Beratha, 2012:23). Karena dapat mengeksplikasikan semua makna, maka menurut peneliti, teori ini dapat juga mengeksplikasikan verba dengan makna “menyentuh” dalam bahasa Jepang.

Untuk membahas struktur semantis verba dengan makna “menyentuh” dalam bahasa Jepang menggunakan teori MSA ini, terdapat beberapa konsep teoretis penting yang perlu dijelaskan, yaitu makna asali, polisemi takkomposisi, dan sintaksis universal.

Makna asali merupakan salah satu konsep utama dari teori MSA, yang merupakan seperangkat makna yang tidak dapat berubah dan makna tersebut telah dibawa oleh manusia sejak lahir (Goddard 1996b:2; Sudipa, 2010:8). Makna asali dapat dieksplikasikan dengan cara parafrase menggunakan bahasa alami (*ordinary language*) yang merupakan satu-satunya cara mempresentasikan makna (Wierzbicka, 1996:31; Beratha, 2000:243).

Wierzbicka (1996) dalam penelitian yang dilakukannya pada beberapa bahasa di dunia, seperti bahasa Cina, BJ, bahasa Inggris, bahasa Aborijin di Australia, bahasa Thai di Thailand, dan bahasa Aceh telah menemukan sejumlah makna asali. Makna Asali tersebut sampai tahun 2014 telah mengalami penambahan, yang mana pada tahun 1996 ditemukan 61 butir, sampai tahun 2014 telah mengalami penambahan menjadi 65 butir makna asali. Berikut adalah makna asali yang 65 butir yang dikemukakan oleh Goddard dan Wierzbicka (2014:12).

Tabel 1. Makna Asali

Komponen	Element Makna Asali
<i>Substantives</i> ‘substantif’	<i>I/ME</i> ‘saya’, <i>YOU</i> ‘kamu’, <i>SOMEONE</i> ‘seseorang’, <i>SOMETHING/THING</i> ‘sesuatu/hal’, <i>PEOPLE</i> ‘orang’, <i>BODY</i> ‘tubuh’
<i>Relational Substantives</i> ‘substantif relasional’	<i>KIND</i> ‘jenis’, <i>PART</i> ‘bagian’
<i>Determiners</i> ‘pewatas’	<i>THIS</i> ‘ini’, <i>THE SAME</i> ‘sama’, <i>OTHER/ELSE</i> ‘lain’
<i>Quantifiers</i> ‘kuantitas’	<i>SOME</i> ‘beberapa’, <i>ONE</i> ‘satu’, <i>TWO</i> ‘dua’, <i>MANY/MUCH</i> ‘banyak’, <i>ALL</i> ‘semua’, <i>LITTLE/FEW</i> ‘sedikit’
<i>Mental Predicates</i> ‘predikat mental’	<i>THINK</i> ‘pikir’, <i>KNOW</i> ‘tahu’, <i>WANT</i>

	'ingin', <i>DON'T WANT</i> 'tidak ingin', <i>FEEL</i> 'rasa', <i>SEE</i> 'lihat', <i>HEAR</i> 'dengar'
<i>Speech</i> 'ujaran'	<i>SAY</i> 'mengatakan', <i>WORDS</i> 'kata-kata', <i>TRUE</i> 'benar'
<i>Action, events, movement, contact</i> 'tindakan, peristiwa, gerak, berkenaan'	<i>DO</i> 'melakukan', <i>HAPPEN</i> 'terjadi', <i>MOVE</i> 'bergerak', <i>TOUCH</i> 'sentuh'
<i>Evaluator</i> 'penilai'	<i>GOOD</i> 'baik', <i>BAD</i> 'buruk'
<i>Descriptor</i> 'deskriptor'	<i>BIG</i> 'besar', <i>SMALL</i> 'kecil'
Time 'waktu'	<i>WHEN/TIME</i> 'bila', <i>NOW</i> 'sekarang', <i>BEFORE</i> 'sebelum', <i>AFTER</i> 'setelah', <i>A LONG TIME</i> 'lama', <i>A SHORT TIME</i> 'singkat', <i>FOR SOME TIME</i> 'sebentar', <i>MOMENT</i> 'saat'
<i>Logical concepts</i> 'konsep logis'	<i>NOT</i> 'tidak', <i>MAYBE</i> 'mungkin', <i>CAN</i> 'dapat', <i>BECAUSE</i> 'karena', <i>IF</i> 'jika'
<i>Intensifier, augmentator</i> 'penguat, penambah'	<i>VERY</i> 'sangat', <i>MORE</i> 'lebih'
<i>Similarity</i> 'kesamaan'	<i>LIKE /WAY/AS</i> 'seperti'
<i>Life and Death</i> 'hidup dan mati'	<i>LIVE</i> 'hidup', <i>DIE</i> 'mati'
<i>Location, existence, possessio, specification</i> 'lokasi, keberadaan, kepemilikan, spesifikasi'	<i>BE (SOMEWHERE)</i> 'adalah (suatu tempat)', <i>THERE IS</i> 'ada', <i>BE (SOMEONE)'S</i> 'adalah (beberapa orang)', <i>BE SOMEONE/SOMETHING)</i> 'adalah (seseorang/sesuatu)'
<i>Space</i> 'ruang'	<i>WHERE/PLACE</i> '(di) mana/tempat', <i>HERE</i> '(di) sini', <i>ABOVE</i> '(di) atas', <i>BELOW</i> '(di) bawah', <i>FAR</i> 'jauh', <i>EAR</i> 'dekat', <i>INSIDE</i> '(di) dalam', <i>SIDE</i> 'sisi'

Polisemi takkomposisi merupakan bentuk leksikon tunggal yang dapat mengekspresikan dua buah makna asali yang berbeda, dan tidak mempunyai hubungan komposisi antara satu eksponen dan eksponen yang lain, karena eksponen tersebut memiliki kerangka gramatikan yang berbeda (Wierzbicka, 1996d:27-29). Pada tingkatan yang sederhana, eksponen dari makna asali yang sama mungkin akan menjadi polisemi dengan cara yang berbeda pada bahasa yang berbeda pula (Sudipa, 2010; 11). Goddard (1996:31) menyatakan, bahwa terdapat dua jenis hubungan nonkomposisi yang paling kuat yaitu, (a) hubungan menyerupai (*entailment-like relationship*) terdapat pada kombinasi MELAKUKAN TERJADI, dan MELAKUKAN PADA, TERJADI, misalnya apabila X

MELAKUKAN sesuatu pada Y, sesuatu TERJADI pada Y; (b) hubungan implikasi (*implicational relationship*) terdapat pada kombinasi TERJADI dan MERASAKAN, misalnya apabila X MERASAKAN sesuatu, maka sesuatu TERJADI pada X

Sintaksis universal yang dikembangkan Wierzbicka pada akhir tahun 1980-an, merupakan perluasan dari sistem makna asali (Beratha, 2000: 246). Makna memiliki struktur yang sangat kompleks, dan tidak hanya dibentuk dari elemen sederhana, seperti ‘seseorang’, ‘ingin’, dan ‘tahu’; tetapi makna dibentuk dari komponen yang mempunyai struktur yang kompleks. Sintaksis universal terdiri atas kombinasi leksikon butir makna asali universal yang membentuk proposisi sederhana sesuai dengan perangkat morfosintaksis bahasa yang bersangkutan. Misalnya, INGIN akan memiliki kaidah universal tertentu dalam konteks: Saya INGIN melakukan ini (Beratha, 2000: 246; Wierzbicka, 1996:19).

4. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data yaitu metode simak. Metode simak adalah cara pemerolehan data dengan menyimak penggunaan bahasa (Sudaryanto, 2015:203). Metode ini memiliki teknik dasar, yaitu teknik sadap. Teknik lanjutan dari teknik sadap ini adalah teknik catat. Dalam hal ini, teknik catat untuk mengidentifikasi verba “menyentuh” yang digunakan dalam penelitian, kemudian diklasifikasikan sesuai dengan keperluan penelitian.

Setelah dilakukan pengklasifikasian data, kemudian data dianalisis berdasarkan permasalahan yaitu mengenai struktur semantis. Untuk merumuskan struktur semantis, terlebih dahulu ditentukan dahulu makna asali dari verba tersebut. Metode yang digunakan untuk menentukan makna asali adalah metode agih dengan teknik ubah wujud dan teknik sisip untuk mengungkapkan makna asali dari verba “menyentuh”. Selanjutnya makna asali tersebut diaplikasikan untuk merumuskan struktur semantis dengan menggunakan metode agih dengan teknik parafrasa. Hasil analisis data disajikan dengan menggunakan metode formal dan metode informal.

5. PEMBAHASAN

Verba menyentuh dalam bahasa Jepang, sebagaimana yang dikemukakan oleh Wierzbicka dan Goddard (2014:12) di dalam tabel (1), termasuk ke dalam prototipe *action* (tindakan), *events* (peristiwa), *movement* (gerakan), *contact* (berkenaan). Dasar dari verba “menyentuh” termasuk ke dalam prototipe tersebut yaitu, verba “menyentuh” merupakan sebuah tindakan berupa gerakan. Ketika seseorang melakukan gerakan, maka terjadinya suatu peristiwa yang berkenaan atau berhubungan antara satu dengan yang lain.

Prototipe *action* (tindakan), *events*(peristiwa), *movement* (gerakan), *contact* (berkenaan) ini mempunyai komponen makna asli *DO* ‘MELAKUKAN’, *HAPPEN* ‘TERJADI’, *MOVE* ‘BERGERAK’, *TOUCH* ‘MENYENTUH’. Makna asli ‘MENYENTUH’ berkombinasi dengan elemen *FEEL* ‘MERASAKAN’ dan elemen *HAPPEN* ‘TERJADI’, sehingga leksikon verba menyentuh dapat dibangun dari dua polisemi; (1) MENYENTUH-MERASAKAN dan (2) MENYENTUH-TERJADI. Berikut merupakan uraian masing-masing polisemi tersebut.

5.1 Verba Menyentuh Bahasa Jepang Yang Terbentuk Dari Polisemi Menyentuh-Terjadi

Struktur semantis verba “menyentuh” yang dihasilkan dari polisemi MENYENTUH-TERJADI pola sintaksis yang membentuknya adalah “X menyentuh Y, dan sesuatu terjadi pada Y”. Verba “menyentuh” yang mendeskripsikan polisemi MENYENTUH-TERJADI antara lain leksikon *sawaru* (さわる) ‘menyentuh’, *migaku* (磨く) ‘menggosok’, *kamu* (かむ) ‘menggigit’. Berikut uraian dari masing-masing leksikon tersebut.

a. *Sawaru* (触る) ‘menyentuh’

(1) これに触ると、水がでます。(Minna no Nihongo Shokyuu I:194)

Kore ni sawaru to, mizu ga demasu.

‘Kalau memutar ini, maka airnya keluar’.

Sawaru merupakan tindakan yang dilakukan seseorang (X) terhadap sesuatu/seseorang (Y), yang diformulasikan dengan “X menyentuh Y”. *Sawaru* bertujuan untuk mewujudkan atau tercapainya suatu keinginan. X melakukan *sawaru* dengan cara tertentu menggunakan anggota tubuh, dalam hal ini yaitu menggunakan telapak tangan atau jarinya, hal ini dapat dipetakan dengan “X menyentuh Y dengan sesuatu Z”. Ketika X menyentuh Y, maka sesuatu terjadi pada Y. Berikut merupakan parafrase struktur semantis dari verba *sawaru*.

Sawaru (さわる) ‘sentuh’

pada waktu itu, X menyentuh Y

X menyentuh Y dengan sesuatu Z (telapak tangan dan jari)

X menyentuh dengan cara tertentu (menekan)

pada waktu bersamaan, sesuatu terjadi pada Y

karena ini, sesuatu terjadi pada Y (hidup atau nyala)

X menyentuh sesuatu seperti ini

b. *Migaku* (磨く) ‘menggosok’

(2) ごはんを食べたあとで、歯を磨きます。(Minna no Nihongo Shokyuu II:68)

Gohan o tabeta ato de, ha o migakimasu.

‘Setelah makan menggosok gigi’

Migaku merupakan suatu tindakan menyentuh yang dilakukan seseorang (X) terhadap anggota tubuh atau permukaan suatu benda (Y) dengan menggunakan sesuatu Z (alat), ini dapat diformulasikan dengan “X menyentuh Y menggunakan Z”. Tindakan *migaku* dilakukan dengan cara melakukan gerakan maju mundur secara berulang-ulang sampai Y mengalami perubahan, yang dipetakan dengan “X menyentuh Y dengan cara tertentu. Kegiatan ini memberikan efek tertentu terhadap anggota tubuh atau benda yang dimaksud, yaitu agar suatu permukaan menjadi menjadi licin, bersih, dan mengkilat. Hal ini dapat dipetakan dengan “sesuatu terjadi pada Y”. Struktur semantis dari leksikon *migaku* dapat dilihat di bawah ini.

***Migaku* (磨く) ‘menggosok’**

pada waktu itu, X menyentuh Y
X menyentuh Y dengan Z (alat)
X menyentuh dengan cara tertentu (gerakan berulang-ulang)
pada waktu bersamaan, sesuatu (perubahan) terjadi pada Y
karena ini, sesuatu terjadi pada Y (bersih, licin, mengkilat)
X menyentuh sesuatu seperti ini

c. *Kamu* (かむ) ‘menggigit’

(3)犬は私をかみました。 (Minna no Nihongo Shokyuu II:100)
Inu wa watashi o kamimashita.
‘Anjing telah menggigit saya’

Tindakan *kamu* merupakan suatu perbuatan atau tindakan yang biasanya dilakukan oleh binatang (X), sebagaimana dipetakan dengan “X menyentuh Y”. Dalam hal ini X melakukan tindakan *kamu* dengan gigi bagian depan dan taring, yang diformulasikan dengan “X menyentuh Y dengan Z (gigi)”. Pada saat menggigit, gigi X akan menempel pada bagian tubuh (kulit) seseorang (Y), ini dapat dipetakan dengan “X menyentuh sesuatu dengan cara tertentu”. Hasil tindakan ini adalah X akan kesakitan, yang diformulasikan sebagai berikut “sesuatu terjadi pada Y”. Berikut merupakan parafrase sruktursemantis dari verba *kamu*.

***kamu* (かむ) ‘menggigit’**

pada waktu itu, X menyentuh Y
X menyentuh pada bagian tubuh Y
X menyentuh Y dengan Z (gigi)
X menyentuh Y dengan cara tertentu
pada saat bersamaan sesuatu terjadi pada Y
karena ini, sesuatu terjadi pada Y (kesakitan, luka)
X menyentuh sesuatu seperti ini

5.2 Verba Menyentuh bahasa Jepang yang terbentuk dari polisemi menyentuh-merasakan

Struktur semantis verba “menyentuh” dihasilkan dari polisemi MENYENTUH-MERASAKAN, dan pola sintaksis yang membentuknya adalah ‘X menyentuh Y, dan sesuatu dirasakan oleh Y. Verba “menyentuh” yang dapat mendeskripsikan polisemi MENYENTUH-MERASAKAN antara lain adalah leksikon *naderu* (撫でる) ‘mengelus’, *tsuneru* (抓る) ‘mencubit’, *tataku* (叩く) ‘menampar’. Berikut uraian masing-masing dari leksikon tersebut.

a. *Naderu* (撫でる) ‘mengelus’

- (4) 子供の頭を撫でてほめる。(Kiso Nihongo Katsuyou Jiten: 776)
Kodomonoatamaonadetehomeru
‘Memuji sambil mengusap kepala anak’

Naderu merupakan tindakan menyentuh yang dilakukan seseorang (X) kepada orang lain (Y), sehingga dapat diformulasikan dengan “X menyentuh Y”. *Naderu* biasanya dilakukan dengan menyentuh suatu permukaan dari Y, misalnya rambut, kepala dan pipi, menggunakan telapak tangan dan jari-jari dengan cara menggerak-gerakkannya perlahan-lahan, yang diformulasikan dengan “X menyentuh Y dengan cara tertentu”. Seseorang yang disentuh biasanya akan merasakan sesuatu, seperti merasa disayangi atau merasa diperhatikan, sehingga dapat diformulasikan dengan “Y merasakan sesuatu”. Berikut merupakan parafrase struktur semantis dari verba *naderu*.

Naderu (撫でる) ‘mengelus’

pada waktu itu, X menyentuh Y
X menyentuhnya pada bagian tubuh Y (kepala, pipi, rambut)
X menyentuh Y dengan Z (telapak tangan dan jari)
X menyentuh Y dengan cara tertentu
pada saat bersamaan sesuatu terjadi pada Y
karena ini, sesuatu terjadi pada Y (disayangi, diperhatikan)
X menyentuh sesuatu seperti ini

b. *Tsuneru* (抓る) ‘mencubit’

- (5) 彼女は私の腕をきつく抓った。 (https://www.erin.ne.jp/id/)
Kanojowa watahinoudeokitsuku tsunetta.
‘Dia telah mencubit lengan saya dengan kuat’

Tsuneru merupakan tindakan menyentuh yang dilakukan oleh seorang (X) untuk menyakiti bagian tubuh orang lain (Y), sebagaimana diformulasikan dengan “X menyentuh sesuatu pada bagian tubuh Y”. X melakukan tindakan ini dengan menggunakan dua jari (ibu jari dan jari telunjuk) dengan cara menjepit bagian anggota tubuh Y dengan kedua jari tersebut. Hal ini dapat diformulasikan dengan “X melakukan ini dengan sesuatu (jari telunjuk

dan ibu jari)”. Hasil dari tindakan *tsuneru* ini menyebabkan Y merasa kesakitan, sebagaimana diformulasikan dengan “Y merasakan sesuatu yang buruk”. Berikut merupakan parafrase struktur semantis dari verba *tsuneru*.

***Tsuneru* (抓る) ‘mencubit’**

pada waktu itu, X menyentuh Y
X menyentuh pada bagian tubuh Y
X menyentuh Y dengan cara tertentu
X melakukan ini dengan sesuatu (jari telunjuk dan ibu jari)
karena ini, pada saat bersamaan Y merasakan sesuatu
Y merasakan sesuatu yang buruk
X menyentuh sesuatu seperti ini

c. *Tataku* (叩く) ‘menampar’

(6) あのひとは妹を叩いた。

Anohito wa imouto o tataita

‘Orang la itu menampar adiknya.’

Tataku merupakan perbuatan atau tindakan menyentuh yang dilakukan seseorang (X) dengan cara memukul pipi orang lain (Y), sebagaimana diformulasikan dengan “X melakukan sesuatu pada bagian tubuh Y”. X melakukan tindakan ini dengan menggunakan telapak tangannya, dan ini dapat diformulasikan dengan “X melakukan ini dengan sesuatu (tangan)”. Hasil dari tindakan *tataku* menyebabkan Y merasa kesakitan, diformulasikan dengan “Y merasakan sesuatu yang buruk”. Berikut merupakan parafrase struktur semantis dari leksikon *tataku*.

***Tataku* (叩く) ‘menampar’**

Pada waktu itu, X menyentuh Y
X menyentuhnya pada bagian tubuh Y (pipi)
X menyentuhnya dengan cara tertentu
X melakukan ini dengan sesuatu (tangan)
karena ini, pada saat bersamaan Y merasakan sesuatu
Y merasakan sesuatu yang buruk
X menyentuh sesuatu seperti ini

6. KESIMPULAN DAN SARAN

Struktur semantis verba ‘menyentuh’ bahasa Jepang termasuk ke dalam prototipe *action* (tindakan), *events* (peristiwa), *movement* (gerakan), *contact* (berkenaan) dan mempunyai komponen makna asali *DO* ‘MELAKUKAN’, *HAPPEN* ‘TERJADI’, *MOVE* ‘BERGERAK’, *TOUCH* ‘MENYENTUH’. Makna asali ‘MENYENTUH’ berkombinasi dengan elemen *FEEL* ‘MERASAKAN’ dan elemen *HAPPEN* ‘TERJADI’, sehingga leksikon verba menyentuh dapat dibangun dari dua polisemi; (1) MENYENTUH-MERASAKAN, dengan

pola sintaksis “X menyentuhY, dan sesuatu dirasakan oleh Y”; (2) MENYENTUH-TERJADI dengan pola sintaksis “X menyentuh Y, dan sesuatu terjadi pada X”

Sebuah penelitian apapun, baik penelitian berskala kecil maupun berskala besar, dapat memberikan manfaat bagi penelitian berikutnya, baik sebagai bahan perbandingan maupun sebagai bahan acuan penelitian. Penelitian yang dilakukan pada tahap ini hanyaterbatasdalamkajian struktur semantis verba “menyentuh” dalam bahasa Jepang. Olehkarena itu,dibutuhkan penelitian lanjutan terhadap verba-verba bahasa Jepang yang lainnya.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Allan, Keith. 1986. *Linguistik Meaning*. Vol 1. London: Routledge dan Kegan Paul
- Dewi, AA Alit Novita dan Sudipa, I N. Struktur dan Peran Semantik Verba Menyentuh Bahasa Bali Subtipe Melakukan-Terjadi: Kajian Metabahasa Semantik Alami. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/ejl/article/view/24464>. Vol.2 No.3(2016) Maret 2016. Universitas Udayana, Denpasar.
- Budiasa, I.N. 2002. “Struktur Semantis Verba dengan Makna ‘Menyakiti’ dalam Bahasa Bali”. Tesis. Denpasar: Program Pascasarjana, Universitas Udayana.
- Goddard, C.Wierzbicka, Anna. 2014. *Words and Meaning-Lexical Semantics Across Domains, Language, and Culture*. United Kingdom: Oxford University Press.
- Sudaryanto. 2015. *Metede dan Aneka Teknik Analisis Bahasa, Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: USD
- Sudipa, I N. 2004. “Verba Bahasa Bali: Sebuah Kajian Metabahasa Semantik Alami (MSA)”.
- Suktiningsih, Wiya. 2017. Struktur Semantis Verba "Menyentuh" Bahasa Sunda: Kajian Metabahasa Semantik Alami. *Humanitatis Jurnal on Language and Literature*. July Vol 6 Nomor 1. STIBA Bumigora: Mataram
- Sutjiati Beratha, Ni Luh. 2000. “Struktur dan Peran Semantis Verba Ujaran Bahasa Bali”. Dalam Bambang Kaswanti Purwo (ed). *Kajian Serba Linguistik: untuk Anton Moeliono*. Jakarta : PT. BPK.Gunung Mulis.
- Sutjiati Beratha, Ni Luh. 2012. “Dinamika Makna Sebagai Acuan Penulisan Semantik Bahasa Indonesia”. *Kumpulan Makalah Seminar Nasional Bahasa Indonesia*. Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra. Universitas Udayana. Disertasi. Denpasar: Program Pascasarjana, Universitas Udayana
- Wierzbicka, A. 1996a. *Semantic: Primes and Universal*. Oxford: Oxford Press.

- Wierzbicka, A. 1996b. *Cross-cultural Communication*. Canberra: Australian National University Press.
- Wierzbicka, A. 1996c. "The Syntax of Universal Semantic Primitives". Goddard (Convenor). 1996. *Cross-Linguistic Syntax from a Semantic Point of View (NSM Approach)* 6-23. Canberra: Australian National University.

**ANALISIS PENERJEMAHAN CERITA “MALIN KUNDANG”
DARI BAHASA INDONESIA KE DALAM BAHASA JEPANG
MAHASISWA SEMESTER VI UNIVERSITAS BUNG HATTA**

Dewi Kania Izmayanti
Universitas Bung Hatta
Surel : dewikaniaizmayanti@gmail.com

Abstrak

Penerjemahan adalah kegiatan mengalihkan pesan dari suatu bahasa (bahasa sumber/Bsu) ke bahasa yang lain (bahasa sasaran/ B Sa). Cerita Maling Kundang merupakan cerita yang cukup dikenal oleh masyarakat Minang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan menerjemahkan teks cerita anak dari bahasa Indonesia sebagai bahasa sumber (Bsu) ke dalam bahasa Jepang sebagai bahasa sasaran (Bsa). Kemampuan yang dilihat adalah penguasaan dan pemahaman teks sumber, referensi, kemampuan dalam penguasaan secara gramatikal bahasa sasaran, kemampuan dalam pemilihan kata, keselarasan kalimat dan jenis kesalahan yang banyak dilakukan oleh mahasiswa. Penelitian ini ditujukan kepada mahasiswa semester VI, diasumsikan sudah menguasai dan memahami pola kalimat bahasa Jepang dengan baik, karena sudah mempelajari bahasa Jepang tingkat dasar dan bahasa Jepang tingkat menengah. Bentuk penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan bentuk studi kasus, karena hanya mendeskripsikan berdasarkan fenomena yang terlihat. Teknik pengambilan data diambil dari tugas menerjemahkan dalam mata kuliah terjemahan Indonesia-Jepang. Temuan yang didapatkan berdasarkan hasil analisis data pada umumnya kesalahan yang banyak dilakukan oleh mahasiswa adalah dalam pemilihan kata yang sepadan antara bahasa sumber (Bahasa Indonesia) dengan bahasa sasaran (bahasa Jepang), dan kesalahan tatabahasa bahasa sasaran (bahasa Jepang).

Kata Kunci : *Penerjemahan, Kemampuan, Bahasa Indonesia, Bahasa Jepang*

1. PENDAHULUAN

Penerjemahan sering dianggap sebagai suatu seni yang tidak memerlukan teori, dan untuk menjadi seorang penerjemah yang baik seseorang harus menguasai dengan baik bahasa sumber (BSu) dan juga bahasa sasaran (BSa). Secara sederhana penerjemahan adalah kegiatan mengalihkan pesan dari suatu bahasa (BSu) ke bahasa lain (BSa). Namun tidak sesederhana itu. Menurut Catford (1965) yang menggunakan pendekatan kebahasaan dalam kegiatan penerjemahan mendefinisikan bahwa penerjemahan ialah mengganti bahan teks dalam bahasa sumber dengan bahasa teks yang sepadan dalam bahasa sasaran. Sedangkan Newmark (1988) mendefinisikan penerjemahan adalah menerjemahkan makna suatu teks ke dalam bahasa lain sesuai dengan yang dimaksud pengarang. (dalam Machali, 2009 : 25) Namun demikian penerjemahan bukanlah sekedar mengganti sebuah teks dalam bahasa

sumber ke dalam bahasa sasaran. Dalam proses penerjemahan, seorang penerjemah dituntut untuk memahami BSu dan BSa dengan baik.

Teknik yang digunakan dalam penerjemahan ini adalah teknik kata per kata, hal ini bertujuan untuk memudahkan mahasiswa dalam menerjemahkan . Selain itu karena penerjemahan ini masih pada tahap dasar atau tahap awal.

Dalam penelitian ini difokuskan pada kemampuan mahasiswa dalam mencari padanan kata dalam Bsa dan merangkaikan kembali dalam kalimat Tsa. Mahasiswa semester 6 dianggap telah memahami tatabahasa bahasa Jepang dengan baik ,kaena telah mempelajari tatabahasa sampai tingkat lanjut, tetapi dari 26 orang mahasiswa mengambil mata kuliah Terjemahan Indonesia – Jepang, hanya diambil mahasiswa yang memiliki pemahaman kaidah bahasa Jepang yang baik. Hal ini dilihat dari nilai bunpo mahasiswa dan IP mahasiswa . Dengan dasar ini diharapkan hasil penerjemahan sudah sesuai dengan bahasa sasaran.

2. HASIL DAN TEMUAN

Mahasiswa yang mengikuti perkuliahan Terjemahan Indonesia-Jepang adalah sebanyak 26 orang. Dalam kasus ini , penerjemahan dilihat sebagai proses dan produk. Penerjemahan sebagai proses berarti melihat tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penerjemahan sampai hasil akhir. Dalam hal ini prosedur apa yang dilewati dan metode apa yang digunakan. Penerjemahan sebagai produk yaitu hasil akhir dari penerjemahan. (Machali,2009 : 30). Dalam proses penerjemahan ini, yaitu dengan melihat bagaimana mahasiswa melakukan proses dalam menerjemahkan. Metode yang digunakan dalam proses penerjemahan ini adalah metode penerjemahan kata demi kata. Dipilihnya metode kata demi kata ini adalah supaya mahasiswa mengetahui padanan kata yang tepat dari TSu dalam TSa. Metode penerjemahan kata demi kata adalah suatu metode penerjemahan yang biasanya meletakkan kata-kata TSa langsung di bawah TSu. Metode ini biasanya digunakan sebagai tahap prapenerjemahan pada penerjemahan teks yang sangat sukar (Machali, 2009 : 78) Tujuan dari penggunaan metode kata per kata ini adalah untuk melihat bagaimana mahasiswa menggunakan kamus dan mencari padanan kata yang tepat yang sesuai dengan kontek kemudian menyusun kembali hasil penerjemahannya. Dari hasil pengamatan proses penerjemahan didapatkan pada umumnya mahasiswa menggunakan aplikasi kamus dari gadgetnya, dan buku kamus sederhana untuk mencari padanan kata TSu dalam TSa tanpa mencek kembali apakah padanan kata yang ditemuinya sesuai dengan konteks yang dimaksud. Ini bisa dikatakan sebagai kesalahan dalam proses penerjemahan. Karena mahasiswa langsung mengambil dan

menggunakan kata-kata yang didapatkannya dalam kamus tanpa mengecek kembali kesesuaian padanan kata TSu dengan TSa.

Selain kesalahan dalam penggunaan kamus, beberapa mahasiswa melakukan penerjemahan tanpa melakukan proses tahapan-tahapan yang diminta . Mereka langsung menerjemahkan kalimat TSu ke dalam TSa dengan pengetahuan kaidah tata bahasa bahasa Jepang yang dimilikinya.

Berdasarkan pengamatan dari hasil penerjemahan dalam hal ini penerjemahan dilihat sebagai produk bisa diketahui pemerolehan padanan kata yang ditemukan oleh mahasiswa dan penerjemahan TSu ke dalam TSa dengan menggunakan padanan kata yang diperolehnya

1. Padanan kata dari BSu dalam Bsa

o	BSu	BSa	Kalimat
	Hiduplah	生きる／生きて いる	Pada zaman dahulu hiduplah seorang anak bernama malin kundang.
	Kerjanya	仕事・働く	Setiap hari kerjanya hanya mengejar ayam satu-satunya milik orang tuanya
	Mengejar	追う、 ^お 追跡、 ^{ついせき} する、 ^お 追い抜く、 ^お 追い越 す、 ^お 負いかける、 ^お 追い 詰める	Setiap hari kerjanya hanya mengejar ayam satu-satunya milik orang tuanya
	Negeri seberang	他の国・向こう の国・国の向こう・外国	Suatu hari ayah malin hendak pergi merantau ke negeri seberang
	Kaya	お金持ち・豊 か・裕福	Konon katanya negeri seberang sangat kaya,dan mencari uang sangat mudah
	Lebih keras	きびしい・一生 懸命・もっと勉強に	Sang ibu bekerja lebih keras untuk menghidupi kebutuhan sehari-hari
	Penduduk	^{こくみん} 国民・住民・社	Ayah malin segera naik kapal

		会	bersama penduduk lain yang hendak merantau
	Sementara itu	でも・間に・うちに・その間・あと	Sementara si Malin masih mengejar si Burik
	Tiba - tiba	とつぜん ふ 突然、,不に、 ひょっと、急に、偶然、 いきなり、にわかに	Ketika suatu hari hendak mengejar siburik tiba-tiba malin kundang terjatuh
	Terjatuh	落ちる・転ぶ・転んでしまう	Ketika suatu hari hendak mengejar siburik tiba-tiba malin kundang terjatuh
0	Mengobati	ちりょう なお 治療する、直す なお 直す。治す ちりょう 治療る、	Sang ibu segera mengobati luka si malin kundang
1	Sembuh	なお 治る、治します、 す、欲になる、直す、全 快しました	Luka ini pasti sembuh
2	Pasti	きっと、絶対、 かならず、はずだ、確かに	Luka ini pasti sembuh

2. Penggunaan pola kalimat

1. TSu : Pada zaman dahulu hiduplah seorang anak bernama malin kundang.

TSa :

- むかしむかし 昔々、りょうしん いっしょ 貧しい両親と一緒にまりんくんだん マリンクندانというこども 子供がい 生きてます
- むかしむかし 昔昔、まりんくんだん マリンクندانと呼んだこども 子供はちち はは 貧しい父と母とう 生まれました。
- むかしむかし ある子供は **Malin Kundang** と言う名前、一緒に びんぼう 貧乏な父と母にい 生きている
- むかし、むかし、 貧しい父と母一緒にまりんくんだん マリンクندانという男の子をすま 住んでいます。

- むかしむかし、Malin Kundang という ^{なまえ} ,名前の ^{こども} ,子供に ^い ,生きています・
2. TSu : Setiap hari kerjanya hanya mengejar ayam satu-satunya milik orang tuanya.
TSa :
- ^{まいにち} 毎日、^{りょうしん} 両親の ^{ゆいいつ} 唯一の ^{とり} 鳥を ^お 追います。
 - 毎日両親の鶏を追います。
 - ^{まいにちにわとり} ,毎日鶏の ^{りょうしん} ,両親の ^{ゆいいつ} 唯一を ^お 追いかけるだけです
 - ^{まいにちしごと} 毎日仕事は ^{かれ} 彼の ^{りょうしん} 両親の ^{ゆいいつ} 唯一の ^{におとり} 鶏 を ^お 追いかけて ^お きました
 - マリンクンダンの仕事は毎日、両親 の 鶏肉を 追求しています
3. TSu : Suatu hari ayah malin hendak pergi merantau ke negeri seberang
TSa :
- ある日、^ひ マリンクンダンの ^{ちち} 父は ^む 向こうに ^{がいち} 外地へ ^で 出かせぎに ^い いきます。
 - ある日、マインの父は向こい国へ行きたいと思います。
 - malin kundang の父は ^{くに} ,国の ^む 向こうに ^{ふるさと} 故郷を ^{はな} 離れて ^い いきます
 - ある日、malin kundang の父は向こうの国にさまよたいです
 - マリンクンダンの父はあの日、向かいの国へ異郷へ行くつもりです
4. TSu : Konon katanya negeri seberang sangat kaya,dan mencari uang sangat mudah
TSa :
- NEGERI の ^む 向こうにと ^{かねも} ても ^{かね} 金持ちで、^{さが} お金を ^い お探しに ^い みやすいです
 - 向こい国は豊かな国で、お金を探しやすいだと言います
 - その国には ^{ゆふく} には ^{かねも} とも ^{かんたんさが} 裕福で ^い 金持ちが ^い 簡単探すと ^い 言われている
 - それは ^い 言われているが ^い 向こうの ^い 国は ^い とも ^い 金持ちと ^い あ ^い そ ^い ことで ^い お金を ^い 探 ^い す ^い ことが ^い とも ^い 簡単
 - それは ^い 言われている、^い 向かいの ^い 国が ^い ここで ^い お金を ^い 探 ^い す ^い と ^い とも ^い 豊 ^い か ^い で ^い 優 ^い しい ^い す
5. TSu : Sang ibu bekerja lebih keras untuk menghidupi kebutuhan sehari-hari
TSa:
- ^{はは} 母は ^{かれ} 彼らの ^{せいかつ} 生活のために ^{きび} 厳 ^{はたら} しいで ^{はたら} 働 ^{はたら} きます。
 - 彼らの一日の必要なことを果たすために、母もは一生懸命働きます。
 - 母も ^{にちじょうせいかつ} 日常生活を ^ま 間に ^あ 合う ^{いっしょうけんめいはたら} するために、 ^い もっと ^い 一生 ^い 懸命 ^い 働 ^い きます
 - ^{はは} ,母は ^{まいにち} 毎 ^{せいかつ} 日の ^ま 生活を ^ま 間に ^い 合う ^い の ^い ため ^い にも ^い っと ^い 勤 ^い 勉 ^い に ^い 働 ^い きました
6. TSu : Ayah malin segera naik kapal bersama penduduk lain yang hendak merantau
TSa :
- ^{ちち} 父は ^{こくみん} ほかの ^{ふね} 国民と ^の 船に ^い すぐ ^い 乗 ^い り ^い ました

- マインの父は外国へ行ききたがたりほかの住民と船にすぐ乗ります
- Malin の父は一緒に村の社会と ^{はな}、離れて ^い,行くとすぐ船に乗るつもりです
- malin の父はさまよたいの他の住民と一緒にすぐ船を乗りました

7. TSu : Sementara si Malin masih mengejar si Burik

TSa :

- マリンクンダンさんはまだブリクを追っている
- でも、マリンはまだブリクを追っています
- Malin の ^{あいだ}、間に未だ Burik を ^お,追いかけます。
- その間 ^{かん}malin kundang はまだ burik に追いかけてこしました
- あと、マリンはまたブリクを捉えるばかりである

8. TSu : Ketika suatu hari hendak mengejar siburik tiba-tiba malin kundang terjatuh

TSa :

- ある日、マリンさんがブリクを追っているとき、^{きゅう}急に落ちました
- ある日マリンはブリクを追っているとき、急にマリンは落ち出します
- ^{ついたちとつぜん},一日突然ドットを追いかけると、Malin Kundang が ^お,落ちました
- ある日burik に追いかけてこするの ^{とき}malin kundang は落ちりました
- あの日、ブリクを捉えるときにマリンクンダンが転びました

9. TSu ; Sang ibu segera mengobati luka si malin kundang

TSa :

- お母さんはマリンクンダンの傷をすぐに治療します
- ^{はは}母は ^{あい}愛にマリンクンダンさんの ^ち血を ^{ちりょう}治療します
- お母さんは Malin kundang の ^{きず},傷をすぐに治療します
- ^{はは}母はすぐ malin kundang の ^{きず}傷を ^{ちりょう}治療しました
- お母さんはマリンクンダンの傷をすぐに治療します

10. TSu : Luka ini pasti sembuh

TSa ::

- この ^{きず}傷は ^{なお}きっと治る
- このけがは絶対治します
- この ^{きず}傷が ^{かなら},必ず ^{よく}欲になるけど
- ^{たし},確かにこの ^{きず}傷が全快しました
- この傷は ^{なお}きっと ^{なお},治りますが

3. SIMPULAN

Dari hasil temuan yang didapat baik dari proses maupun produk bisa disimpulkan bahwa dalam melakukan proses penerjemahan ketika mencari padanan kata dari B_{Su} ke dalam B_{Sa} mahasiswa merasa kesulitan karena minimnya atau kurangnya kamus yang digunakan. Hal ini mengakibatkan padanan kata yang diperoleh tidak diperiksa lagi ketepatan penggunaan dari kata-kata tersebut. Selain itu pada umumnya ternyata mahasiswa masih belum bisa memahami baik B_{Su} maupun B_{Sa} dengan baik, hal ini bisa dilihat dari produk penerjemahannya, yaitu dalam penggunaan pola kalimatnya.

**BELAJAR DARI KESALAHAN
(ANALISIS KEMAMPUAN DAN KESALAHAN SEBAGAI EVALUASI DUA
DIMENSI)**

Hendri Zalman
Pengajar di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Universitas Negeri Padang

Abstrak

Makalah ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang kedudukan evaluasi sebagai bagian dari komponen pembelajaran yang tidak terpisahkan dari komponen-komponen lainnya, yaitu; perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Pembahasan makalah ini diarahkan pada fungsi evaluasi sebagai media untuk mengukur capaian sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran yang diwujudkan dalam rekonstruksi rencana pembelajaran.

Kata Kunci: *evaluasi; perencanaan, pelaksanaan, pengukuran, peningkatan*

1. LATAR BELAKANG

Merujuk pada Permenristekdikti Nomor 55 Tahun 2017 tentang Standar Pendidikan Guru (S1 Pendidikan) dan Pendidikan Profesi Guru (PPG), ada empat (4) kompetensi yang harus dimiliki oleh guru. Kompetensi tersebut adalah: kompetensi pedagogis, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Pertama, Kompetensi pedagogis adalah seperangkat pengetahuan, sikap dan keterampilan untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Kompetensi ini menuntut kemampuan guru secara praktis mampu mengelola pembelajaran secara utuh hingga tercapainya tujuan pembelajaran. Sedangkan kedua, kompetensi kepribadian merupakan seperangkat pengetahuan, sikap dan keterampilan yang membentuk kepribadian guru yang mencerminkan perilaku kahlak mulia, kearifan dan kewibawaan sehingga menjadi teladan bagi peserta didik. Kompetensi ini lebih menuntut guru untuk menjadi tauladan bagi peserta didik.

Ketiga, kompetensi sosial merupakan seperangkat pengetahuan, sikap dan keterampilan untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan beradaptasi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orang tua/wali dan masyarakat sekitar. Pada kompetensi ini, guru dituntut untuk memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan lingkungan sehingga terjalin kerja sama yang dapat membantu pelaksanaan tujuan pembelajaran. Sedangkan yang keempat, kompetensi profesional merupakan seperangkat pengetahuan, sikap dan keterampilan tentang struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang harus dimiliki, dikuasai, dihayati, dan

diaktualisasikan oleh guru. Kompetensi ini menuntut penguasaan guru terhadap bidang keilmuan yang didalami.

Dari keempat kompetensi di atas, kompetensi profesional dan kompetensi pedagogis bisa dikatakan sebagai kompetensi utama yang selalu menjadi sorotan ketika terjadi pembicaraan di kalangan pemangku kebijakan dunia pendidikan. Makanya, bermunculanlah berbagai program, seperti: Program Sertifikasi Guru, Ujian Kompetensi Guru (UKG), Pendidikan Profesi Guru (PPG), dan lain sebagainya. Meskipun menggunakan istilah kompetensi guru, UKG cenderung diarahkan pada aspek kompetensi profesional. Sedangkan kompetensi pedagogis terlihat lebih banyak disorot pada program sertifikasi guru dan PPG.

Di dalam Permenristekdikti Nomor 55 Tahun 2017 tentang Standar Pendidikan Guru (S1 Pendidikan) dan Pendidikan Profesi Guru (PPG), kompetensi pedagogis secara garis besar dikelompokkan menjadi tiga (3) sub kompetensi. Sub kompetensi itu terdiri dari; 1) kompetensi merencanakan pembelajaran, 2) kompetensi melaksanakan pembelajaran, dan 3) kompetensi mengevaluasi pembelajaran. Pertama, kompetensi merencanakan pembelajaran meliputi; kompetensi merumuskan indikator kompetensi dan capaian pembelajaran berdasarkan standar kompetensi lulusan; kompetensi menetapkan materi, proses, sumber, media, penilaian, dan evaluasi pembelajaran; kompetensi menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan silabus.

Kedua, kompetensi melaksanakan pembelajaran diindikasikan dengan kemampuan mewujudkan suasana dan proses pembelajaran yang sesuai dengan kaidah pedagogis untuk memfasilitasi pengembangan potensi diri dan karakter siswa. Sedangkan yang ketiga, kompetensi mengevaluasi pembelajaran meliputi; kompetensi melaksanakan penilaian otentik-holistik yang mencakup ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan; dan kompetensi menggunakan hasil penilaian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Mencermati luasnya pembahasan tentang guru dan pembelajaran serta keterbatasan waktu, maka makalah ini hanya akan mengulas tentang evaluasi pembelajaran yang relevan dengan yang diamanatkan pada Permenristekdikti Nomor 55 Tahun 2017 tentang Standar Pendidikan Guru (S1 Pendidikan) dan Pendidikan Profesi Guru (PPG) di atas.

2. PEMBAHASAN

1. Evaluasi Pembelajaran

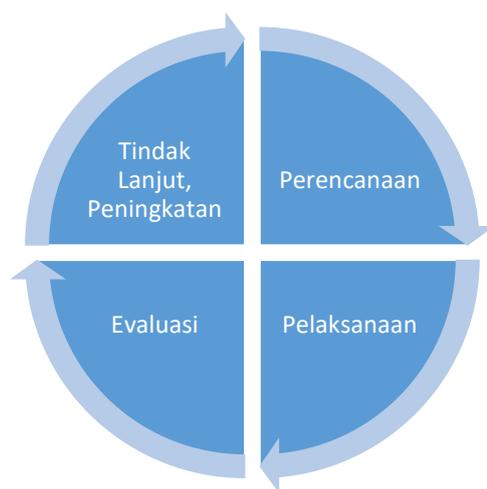
Zainuddin M dkk (2005) mengatakan bahwa evaluasi pada dasarnya dapat dinyatakan sebagai upaya untuk menghimpun, menyusun, dan mengolah data serta informasi yang handal dan shahih. Evaluasi terutama ditujukan pada pengenalan diri dalam rangka untuk

meningkatkan kualitas secara berkelanjutan. Peningkatan kualitas pembelajaran diwujudkan dengan melakukan perbaikan pembelajaran, yang meliputi penataan kurikulum, metodologi, pemilihan bahan, dan pengelolaan aktivitas pembelajaran (Okazaki, 2001). Senada dengan itu, Hayashi (1998) malah merekomendasikan peningkatan kualitas pembelajaran hingga pada strategi yang digunakan dalam menata ulang orientasi pembelajaran, apakah orientasinya pada penguasaan materi atau pada aspek komunikatif.

Mengenai evaluasi pembelajaran di Indonesia, di dalam Permenristekdikti Nomor 55 Tahun 2017, evaluasi pembelajaran dijabarkan dengan rumusan berikut ini.

- a. Melaksanakan penilaian yang mencakup ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- b. Menggunakan hasil penilaian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dari rumusan di atas dapat dipahami bahwa evaluasi pembelajaran sebenarnya tidak terhenti begitu saja pada angka-angka yang didapat dari hasil evaluasi, bahkan ujian akhir semester atau ujian akhir tahun. Harus ada tindak lanjut terhadap hasil evaluasi yang didapat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada masa selanjutnya. Artinya, evaluasi pembelajaran pada dasarnya adalah rangkaian yang tidak terputus dari sebuah proses pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi itu sendiri. Hal ini senada dengan yang disampaikan Sapani dkk (1998) terkait komponen pembelajaran (perencanaan, pelaksanaan, evaluasi). Rangkaian proses pembelajaran tersebut bisa digambarkan seperti berikut ini.



Berdasarkan gambar di atas, dapat ditarik asumsi dasar bahwa poin dari evaluasi sebenarnya terletak pada tindak lanjut dari hasil evaluasi itu sendiri. Tujuan akhirnya tentu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, evaluasi harus menyentuh produk, yaitu hasil belajar, sekaligus proses, yaitu pelaksanaan pembelajaran. Sehubungan

dengan itu, maka instrument yang digunakan pun pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua (2), yaitu; tes dan non tes (Djiwandono, 2008).

a. Tes

Tes adalah instrument yang digunakan untuk menilai tercapai tidaknya tujuan pembelajaran berdasarkan hasil belajar, khususnya pada aspek kognitif dan psikomotor. Tes untuk menilai aspek kognitif di dalam ilmu bahasa diidentikkan dengan pengetahuan bahasa yang terdiri dari: bunyi, huruf, kosakata, tata bahasa. Sedangkan psikomotor biasanya diidentikkan dengan keterampilan berbahasa yang terdiri dari: menyimak, membaca, berbicara, menulis yang levelnya aktif-produktif.

b. Nontes

Penilaian nontes dapat digunakan untuk mengetahui tercapai tidaknya proses pembelajaran sesuai dengan standar yang ditetapkan. Instrument yang digunakan biasanya berupa lembar observasi dan atau rekaman. Penilaian ini biasanya digunakan untuk menilai aspek sikap, baik sikap peserta didik maupun sikap pendidik dengan rujukan pada standar yang telah ditetapkan terkait sikap dan proses pembelajaran.

2. Tes sebagai Instrumen Penilaian Kemampuan dan Tes sebagai Instrumen Penilaian dan Diagnosa Kesalahan

Murray (Sanjaya, 2009) menegaskan bahwa salah satu fungsi guru dalam peningkatan kualitas pendidikan adalah sebagai peneliti. Oleh karena itu guru juga dituntut untuk meneliti sambil mengajar, terutama terkait proses pembelajaran dan hasil belajar yang dihasilkan. Penelitian yang bisa dilakukan guru dalam konteks ini sebenarnya sangatlah banyak. Hanya saja, pada praktiknya guru cenderung diarahkan pada penelitian tindakan kelas (*action research*). Padahal, karena penelitian ini ujungnya adalah peningkatan kualitas pembelajaran, mata penelitian deskriptif kuantitatif dan kualitatif sebenarnya layak diterapkan guru sebagai sarana mengumpulkan informasi untuk selanjutnya ditindaklanjuti ke penelitian tindakan kelas. Tuntutan sebagai disebut di atas menuntut guru untuk menguasai berbagai instrument/alat ukur evaluasi/penelitian.

Secara umum, tes dianggap sebagai instrument/alat untuk mengukur kemampuan. Akibatnya, setiap ada penelitian yang menggunakan instrument tes dianggap sebagai penelitian kuantitatif. Padahal, jika kita memperluas pandangan terhadap tes, maka secara umum, tes dapat dikelompokkan menjadi tes untuk melihat kemampuan dan tes untuk melihat kesalahan.

a. Tes Kemampuan

Tes ini terdiri dari berbagai macam jenis, mulai dari formatif, sumatif, hingga komprehensif. Tes ini terikat pada kriteria-kriteria tes, seperti; kevalidan butir, reliabilitas, dan prinsip analisis butir tes. Kepatuhan tes ini terhadap kriteria tes menjadi penting untuk memberikan garansi bahwa isi, tata saji tes mampu mengukur kemampuan yang sebenarnya dari peserta tes. Jadi, subjektifitas pembuat tes harus betul-betul diminimalisir. Tes ini biasanya sering digunakan oleh para guru dan peneliti yang terikat dengan kurikulum dan disiplin keilmuan tertentu.

Tes kemampuan menghasilkan gambaran lengkap tentang kedalaman penguasaan materi serta tingkatan kemampuan peserta tes. Penguasaan materi terlihat dari garis besar materi yang dikuasai, sedangkan tingkat kemampuan terlihat dari taksonomi kemampuan pembelajaran, apakah sebatas pengetahuan, atau sudah sampai pada tahap keterampilan.

b. Tes Kesalahan

Secara umum, tes yang biasanya digunakan pada bidang ilmu, seperti ilmu psikologi dan kedokteran banyak sekali difungsikan bukan untuk melihat kemampuan tapi untuk melihat penyakit atau kelainan. Tes ini disebut juga dengan tes diagnostik (Djiwandono, 2008). Tes diagnostik dirancang sedemikian rupa sehingga mampu menjadi stimulus yang dapat merangsang peserta tes mengeluarkan gejala-gejala yang berpotensi menjadi penyakit/kelainan. Jika diterapkan ke dalam ilmu bahasa, tes jenis ini bisa digunakan untuk menganalisis kesalahan-kesalahan berbahasa yang dilakukan pembelajar ilmu bahasa. Tes untuk mengungkapkan kesalahan ini tidak tunduk pada aturan validasi butir ataupun analisis butir tes.

3. Analisis Kemampuan dan Analisis Kesalahan sebagai Evaluasi Dua Dimensi

a. Analisis Tes Kemampuan Berbahasa sebagai Media Evaluasi Pembelajaran

Analisis tes kemampuan berbahasa adalah cara kerja dari penelitian deskriptif-kuantitatif di bidang pembelajaran. Analisis ini dapat dilakukan dengan menerapkan langkah-langkah sebagai berikut ini.

- 1) Merumuskan indikator tes dengan prinsip umum-bagian atau prinsip mudah-susah, atau kedua prinsip digunakan sekaligus.
- 2) Mengatur relevansi butir tes dengan indikator, baik secara kuantitatif maupun kualitatif.
- 3) Mengatur sebaran butir tes dan opsi jawaban (jika ada) sehingga tidak mudah ditebak.
- 4) Melakukan uji coba terhadap tes yang akan dipakai.

- 5) Melakukan analisis butir tes serta reliabilitas tes.
- 6) Mengolah skor hasil tes menjadi nilai.

Setelah langkah-langkah dilakukan, bisa diasumsikan bahwa proses penilaian hasil belajar telah dilakukan. Akan tetapi, sesuai dengan fungsi evaluasi dan tuntutan Permenristekdikti di atas, maka, nilai yang di dapat di atas harus ditindaklanjuti dengan langkah-langkah berikut ini.

- 1) Menghitung rata-rata dan simpangan baku data hasil tes.
- 2) Mempelajari sebaran data hasil tes.
- 3) Melakukan klasifikasi terhadap hasil tes sesuai dengan indikator yang dirumuskan.
- 4) Menganalisis indikator yang kuat dan rendah untuk mendapatkan informasi tentang kedalaman materi dan tingkat kemampuan peserta tes.

b. Analisis Tes Kesalahan Berbahasa sebagai Media Evaluasi Pembelajaran

Analisis kesalahan berbahasa merupakan bagian dari penelitian deskriptif-kualitatif. Penelitian ini merupakan pengembangan dari analisis kontrastif. Jika analisis kontrastif bertujuan untuk memprediksi kesulitan akibat perbedaan bahasa ibu dan bahasa kedua, analisis kesalahan bertujuan untuk mendiagnosa kesalahan hingga ditemukan penyebabnya (**Taisho**).

Analisis kesalahan berbahasa bisa dilakukan dalam bentuk analisis dokumen, yaitu menganalisis data dari dokumen yang sudah ada/terkumpul. Di samping itu, analisis kesalahan juga bisa dilakukan dengan pengambilan data melalui tes, yaitu tes yang dirancang sebagai stimulus agar peserta melakukan kesalahan sebanyak mungkin. Data yang terkumpul ini adalah data kualitatif yang kemudian dapat dianalisis dengan melakukan klasifikasi data secara struktur linguistik dengan rumusan seperti di bawah ini (Tarigan, 2011).

1) Bentuk Kesalahan

Bentuk kesalahan di sini mengacu pada tataran ilmu linguistic secara struktural, yaitu pada tataran fonologi, morfologi, dan sintaksis.

a.) Fonologi

Kesalahan fonologis secara umum berlaku untuk tes lisan, tepatnya kesalahan pada pengucapan, aksen, dan sebagainya.

b.) Morfologi

Kesalahan morfologis adalah kesalahan pada proses pembentukan kata. Wujud dari kesalahan itu sendiri bisa saja berupa fonem dan morfem.

c.) Sintaksis

Kesalahan sintaksis adalah kesalahan yang terjadi pada proses pembentukan kalimat. Di dalam bahasa Jepang bisa seperti kesalahan pemilihan partikel, kesalahan dalam memilih bentuk kata, dan lain sebagainya.

d.) Jenis Kesalahan

a) *Lapses*

Jenis kesalahan ini identik dengan kesalahan fonologis, yaitu: kesalahan lisan ataupun tulisan karena pengaruh pengucapan, aksen, dan lain sebagainya. Di dalam bahasa Jepang, kesalahan jenis ini diidentikkan dengan istilah *iimachigai* dan *kakimachigai* (Ishiwata, dkk, 1995).

b) *Mistake*

Jenis kesalahan ini terjadi karena faktor lupa atau salah konsep. Di dalam bahasa Jepang, kesalahan jenis ini diidentikkan dengan istilah *kioku machigai* (Ishiwata, dkk, 1995).

c) *Error*

Jenis kesalahan ini adalah kesalahan yang terjadi berulang-ulang. Di dalam bahasa Jepang, kesalahan jenis ini diidentikkan dengan istilah *ayamarii* (Ishiwata, dkk, 1995).

e.) Penyebab Kesalahan

Penyebab kesalahan berbahasa dikelompokkan menurut beberapa faktor, yaitu: faktor performansi, faktor kompetensi, faktor generalisasi, dan faktor interferensi bahasa ibu.

a) Faktor Performansi

Kesalahan terjadi karena ketidaksiapan penutur secara psikologis dan sosial-buaya.

b) Faktor Kompetensi

Kesalahan terjadi karena penutur kesalahan tidak menguasai materi secara baik.

c) Faktor Generalisasi

Kesalahan terjadi karena kesalahan penutur dalam melakukan pengklasifikasian sendiri secara berlebihan (*over generalitation*).

d) Interferensi Bahasa Ibu

Kesalahan terjadi karena terpengaruh oleh bahasa ibu penutur.

Sebagai bagian dari proses evaluasi, maka hasil analisis kesalahan berbahasa di atas dimplikasi ke dalam rekonstruksi pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut ini.

- (1) Melakukan inventarisasi kesalahan siswa.
- (2) Mengelompokkan kesalahan berdasarkan bentuk-bentuk linguistik, jenis, dan penyebab yang dihasilkan dari analisis kesalahan di atas.
- (3) Menganalisis kesalahan berdasarkan frekuensi untuk mengetahui potensi kesalahan tersebut.
- (4) Menganalisis kesalahan berdasarkan metodologi pembelajaran.
- (5) Menganalisis kesalahan berdasarkan kompetensi siswa.

4. Tindak Lanjut dari Evaluasi Pembelajaran

Dalam rangka menindaklanjuti hasil evaluasi pembelajaran, maka hasil analisis kemampuan dan analisis kesalahan di atas dapat dimanfaatkan untuk kepentingan perbaikan aspek isi dan aspek metodologi pembelajaran (Tarigan, 2011). Adapun langkah-langkah yang diambil bisa dirumuskan seperti poin-poin berikut ini.

- a. Melakukan analisis kuantitatif terhadap data hasil tes siswa.
- b. Mengidentifikasi hasil tes yang tidak sesuai dengan capaian yang ditetapkan.
- c. Melakukan analisis kualitatif terhadap data hasil tes siswa yang tidak sesuai dengan capaian yang ditetapkan, dalam hal ini difokuskan pada kesalahan-kesalahan yang ditemukan.
- d. Merumuskan peningkatan materi terhadap hasil analisis data kuantitatif.
- e. Merumuskan perbaikan metodologi pembelajaran (tata saji materi, proporsi waktu, pemilihan media, pemilihan metode/strategi pembelajaran, dan lain-lain) terhadap hasil analisis kualitatif.
- f. Melakukan sinkronisasi hasil rumusan c dan d dengan RPP yang telah digunakan, misalnya dengan membuat daftar ceklis dan catatan.
- g. Menindaklanjuti hasil rumusan poin c dan d dengan memasukkan ke dalam perencanaan pembelajaran yang akan datang melalui rekonstruksi disain/rencana pembelajaran.

3. PENUTUP

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat ditarik beberapa poin pokok untuk dijadikan kesimpulan.

1. Kedudukan evaluasi dalam komponen pembelajaran tidak boleh dipisahkan dengan komponen lainnya, yaitu; perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.
2. Evaluasi merupakan media yang digunakan untuk mengukur capaian pembelajaran.
3. Evaluasi dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. oleh karena itu hasil evaluasi harus ditindak lanjuti.
4. Analisis kemampuan dan analisis kesalahan dapat digunakan sebagai media untuk menindaklanjuti hasil evaluasi pembelajaran.

4. DAFTAR RUJUKAN

Djiwandono, M. Soenardi. 2008. Tes Bahasa. Jakarta: Indeks.

Hayashi. 1991. *Nihongo Tesuto Handobukku*. Japan: Taishukan Shoten.

Ishiwata, Toshio dan Takada Makoto. 1995. *Taisho Gengogaku* (cetakan keenam).
Tokyo: Oufyuu.

Okazaki, Hitomi dan Okazaki, Toshio. 2001. *Nihongo Kyoiku ni Okeru Gakusshu no Bunseki to Dezain*. Japan: Bojinsha.

Permenristekdikti Nomor 55 Tahun 2017 tentang Standar Pendidikan Guru dan Pendidikan Profesi Guru.

Sanjaya, Wina. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Orenada Media Group.

Sapani, Suardi dkk. 1998. *Teori Pembelajaran Bahasa*. Jakarta: Depdikbud.

Tarigan, H.G. (2011). *Pengajaran Analisis Kesalahan Berbahasa (edisi revisi)*.
Bandung : Angkasa.

Zainuddin, M. dkk. 2005. *Strategi Peningkatan Kuaitas Pendidikan Tinggi*.

Jakarta: Pusat Antar Universitas Untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional Universitas Terbuka.

OMOTENASHI DALAM PELAYANAN DI RESTORAN JEPANG

Lady Diana Yusri, Idrus, Imelda Indah Lestari
(Dosen Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas)

Abstrak

Jepang adalah salah satu negara yang sangat menjaga tradisi dan menjadikannya salah satu daya tarik untuk kepariwisataan. Salah satu yang menjadi daya tarik Jepang adalah makanan tradisional Jepang. Para wisatawan biasanya akan menyempatkan diri untuk makan di restoran setempat. Pada tulisan ini akan dijelaskan mengenai bahasa yang digunakan oleh orang Jepang dalam melayani tamu dalam sebuah restoran tempat makan. Selanjutnya hal ini dikaitkan dengan suatu istilah dalam Bahasa Jepang, yaitu Omotenashi. Istilah ini dalam bahasa Jepang untuk mengungkapkan keramahtamahan, layanan, atau penyambutan sepenuh hati kepada para tamu. Data dari tulisan ini diperoleh dari hasil wawancara yang mendalam kepada orang Indonesia yang pernah bekerja di restoran Jepang di Jepang, juga berdasarkan observasi dan studi literatur. Hasil dari penelitian ini adalah bahasa yang digunakan oleh orang Jepang adalah bahasa sopan, senyuman dan bungkukan badan dirasa menambah keramahan orang Jepang. Selain itu, pelayan di restoran harus disiplin dan menjaga kebersihan. Rasa makanan yang enak, penyajian yang menarik, juga harga makanan yang jelas menjadi daya tarik restoran Jepang.

Kata kunci: *omotenashi, restoran, bahasa Jepang.*

1. PENDAHULUAN

Omotenashi adalah istilah dalam bahasa Jepang untuk mengungkapkan keramahtamahan, layanan, atau penyambutan sepenuh hati kepada para tamu. Istilah ini dipopulerkan oleh Christel Takigawa ketika bertugas sebagai penyiar dalam acara untuk memperkenalkan Jepang sebagai tuan Rumah Olimpiade 2020 (Schreiber, 2018). Omotenashi ini sering dihubungkan dengan pariwisata, bila Anda berada di hotel, penginapan tradisional *ryokan*, atau restoran di Jepang, para staf pasti akan menyambut Anda dengan senyum dan bungkukan badan, selanjutnya menawarkan layanan dengan baik dan sopan.

Beberapa daerah di Jepang terus mengembangkan omotenashi ini mereka menganggap suatu semangat untuk melayani. Seperti yang dirilis oleh majalah Waku Waku magazine online, ada sebuah prefektur yang memiliki Divisi Omotenashi, yaitu Pemerintah Prefektur Kochi. Divisi ini mengemban tugas yang berkaitan dengan pariwisata, diantara lain tugasnya adalah menyelenggarakan kegiatan humas dan promosi agar wisatawan yang berkunjung ke Kochi dapat menikmati wisata mereka dengan nyaman. Salah satu yang dilakukan adalah mengembangkan dan mensosialisasikan makanan setempat dan memastikan pelayanan di restoran itu

memberikan layanan yang baik. Hasil yang diperoleh dari divisi ini jumlah wisatawan yang berkunjung ke daerah Kochi melonjak drastis.

Seiring dengan yang dilakukan oleh pemerintah Jepang tersebut, maka dibutuhkanlah banyak tenaga yang diperlukan bekerja dibidang pariwisata ini. Salah satu latar belakang dari penelitian ini adalah salah satu hasil dari *tracer study* yang dilakukan oleh Jurusan Sastra Jepang. Terdapat alumni Sastra Jepang Universitas Andalas yang berangkat ke Jepang untuk belajar Bahasa Jepang di Sekolah Jepang atau yang mereka sebut *nihongogakkou* sambil bekerja paruh waktu. Pada umumnya mereka bekerja di restoran Jepang. Dari hasil wawancara yang penulis lakukan, mereka harus mempelajari kembali Bahasa Jepang yang terkait dengan pelayanan, terutama pelayanan di restoran. Tidak saja bahasanya tetapi budaya masyarakat setempat.

Latar belakang berikutnya adalah, sama halnya dengan Jepang Sumatera Barat adalah salah satu destinasi wisata yang cukup digemari oleh turis dari dalam dan luar negeri. Sumatera Barat di kenal karena makanannya sangat enak. Hal ini terbukti salah satu makanannya dinobatkan oleh CNN sebagai makanan yang terenak di dunia yang dirilis oleh reporternya Tim Cheung (2017). Jadi, dengan kekayaan kuliner di Sumatera Barat ini kita harus lebih meningkatkan pelayanan di bidang kuliner baik dari segi kemasan produk maupun pelayanan di restorannya. Salah satu cara adalah belajar dari Jepang bagaimana mereka memberikan pelayanan di rumah makan mereka.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk-bentuk *omotenashi* dalam pelayanan di restoran Jepang yang ada di Jepang. Selanjutnya untuk mengetahui tuturan yang digunakan dalam pelayanan di rumah makan Jepang.

Urgensi dari penelitian ini adalah sesuai dengan latar belakang yang telah disampaikan tadi, bahwa penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pembelajar Bahasa Jepang dalam hal budaya dan Bahasa yang digunakan di restoran Jepang. Selanjutnya adalah diharapkan memberikan masukan kepada pengelola restoran dan pariwisata bentuk-bentuk keramahan dan pelayanan yang dilakukan orang Jepang dalam menjalankan usahanya dalam bidang restoran.

Dengan berkembangnya wisata kuliner, dampak di bidang pariwisata lainnya juga akan baik. Sebagai contoh, Orang Jepang semakin banyak yang berwisata ke Indonesia. Mereka akan sangat senang apabila mereka dilayani dengan bahasa Jepang dan yang mengetahui budaya mereka. Menurut pengalaman penulis, Bali sebagai contoh, banyak hotel dan restoran

yang sudah menyiapkan pegawai mereka yang ahli berbahasa Jepang untuk menyambut tamunya. Apabila semua daerah di Indonesia memberikan pelayanan seperti ini, maka akan banyak wisatawan Jepang berkunjung ke daerahnya termasuk Sumatera Barat. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sangat penting dilakukan karena akan berdampak positif bagi pembelajar bahasa Jepang, Universitas Andalas, Masyarakat Indonesia dan juga masyarakat Jepang.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian *omotenashi* pelayanan restoran di Jepang ini berhubungan dengan pengembangan Bahasa dan budaya untuk mendukung kepariwisataan. Beberapa tulisan telah terlebih dahulu menjelaskan hal tersebut. Berikut adalah penjelasannya.

Salim, Ibrahim dan Hasan (2012) dalam makalahnya yang diterbitkan oleh El Savier menulis tentang *Language for Turism: A review of Literature*. Salim, dkk. menuliskan hubungan Bahasa dan pariwisata. Pengembangan pariwisata sangat erat hubungannya dengan bahasa yang digunakan untuk mempromosikannya. Salim menjelaskan bahwa ada promosi wisata yang dihubungkan dengan teknologi dengan menggunakan Bahasa yang tepat akan memberikan pengaruh baik dalam kepariwisataan.

Pariwisata juga harus dikaitkan dengan identitas kenasionalan, yang dimaksudkan adalah memberikan sentuhan identitas suatu bangsa dalam pembuatan industry pariwisata. Hal ini akan memberikan pengetahuan khusus bagi wisatawan untuk mengetahui kehidupan sosial dan budaya masyarakat setempat. Selanjutnya, *Image* sebuah tempat pariwisata harus dimunculkan dengan baik, hal ini akan menjadi daya tarik wisatawan untuk mengunjungi daerah tersebut. Hal yang selanjutnya yang tidak dapat dipisahkan dari kepariwisataan adalah berhubungan dengan konsumsi atau makanan yang diunggulkan, karena setiap wisatawan pasti ingin merasakan sensasi rasa makanan setempat.

Nugraha, Purbawasari, dan Zubair (2017) menuliskan tentang Model Komunikasi Pariwisata Yang Berbasis Kearifan Local. Nugraha, dkk. Menjelaskan bahwa nilai-nilai budaya akan memperkuat objek wisata suatu tempat. Dilihat dari sisi potensi, nilai budaya akan memberikan keuntungan pada aspek sosial, ekologi, dan ekonomi.

Penelitian Nugraha, dkk menggunakan metode eksploratif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi, dan studi literatur. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa unsur-unsur budaya akan memperkuat sektor pariwisata apabila dikomunikasikan secara baik dan berkelanjutan antara pihak-pihak yang berkepentingan dalam pengembangan objek wisata melalui upaya *local branding*. Untuk kesimpulan

penelitian ini menghasilkan bahwa keberadaan kebudayaan yang diterapkan melalui tampilan kesenian dan kearifan lokal yang memanfaatkan keindahan panorama alam dapat memperkuat dan meningkatkan popularitas suatu objek wisata apabila telah terjalin komunikasi yang baik antara pihak pemerintah, pemilik modal, masyarakat dan juga kelompok-kelompok kepentingan lainnya.

Dari penelitian di atas dapat dipahami bahwa kerjasama untuk mengembangkan kepariwisataan dibutuhkan Bahasa yang baik. Bahasa juga akan menunjukkan identitas penuturnya. Seperti yang disampaikan oleh Chaika (1982:2), *we use language to reveal or conceal our personal identity, our character, and our background, often wholly unconscious that are we are doing so*. Melalui bahasa masyarakat menunjukkan karakter dan latar belakang kehidupannya, sehingga dalam cara penggunaan bahasa kita dapat melihat adanya perbedaan individu yang satu dengan yang lainnya yang pada akhirnya tercipta pengelompokan masyarakat atau sering disebut dengan stratifikasi sosial. Pembentukan kelompok-kelompok tersebut diakibatkan adanya kesadaran satu individu memiliki persamaan atau perbedaan dengan individu yang lain dalam satu masyarakat. Menurut Romaine (1994; 67) perbedaan berbahasa kadangkala terjadi karena perbedaan kelas sosial. Seperti yang telah dikemukakan di atas bahwa kelas sosial merupakan bagian dari realitas sosial sekelompok masyarakat.

Perbedaan bahasa dan budaya pada kelompok masyarakat tertentu dapat menimbulkan daya tarik tersendiri, terutama dalam bidang kepariwisataan. Dijelaskan juga di atas bahwa pariwisata tidak akan lepas dari pelayanan yang baik dan konsumsi atau makanan yang ada ditempat wisata tersebut.

Pada artikel ini juga dijelaskan tentang salah satu budaya Jepang dalam pelayanan yaitu *omotenashi*. Nicol (2015) menjelaskan bahwa *omotenashi* dapat diartikan pelayanan yang dilakukan oleh bangsa Jepang dengan menghubungkannya dengan budayanya. Sebenarnya budaya *omotenashi* ini sudah menjadi kebiasaan masyarakat Jepang dari zaman dahulu. Mereka selalu melayani dengan sepenuh Hati. Orang Jepang merendahkan dirinya untuk menyatakan kelebihan yang mereka punyai. Ketika ada hidangan mereka menyebutkan *nanimo nai* 'tidak ada yg istimewa', padahal hidangan yang tersedia luar biasa.

3. METODE PENELITIAN

Penentuan jenis penelitian perlu dilihat dari berbagai aspek, seperti substansi bahasa, tempat atau lokasi penelitian, dan jenis data. Penulis juga melakukan wawancara kepada nara sumber. Dari sifat analitisnya, penelitian ini dilakukan dengan deskriptif yang berusaha untuk

menerangkan dan mengamati gejala bahasa yang diteliti. Nida (1963:1) menjelaskan analisis deskriptif itu sebagai berikut: *The descriptive analyst must be guided by certain very fixed principles if he is to be objective in describing accurately any language or part of any language.*

Data penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap orang Indonesia yang pernah bekerja di restoran Jepang. Di dalam wawancara ini penulis akan menanyakan pengalaman *omotenashi* yang pernah di alami dan termasuk tuturan apa yang mereka pakai dalam melayani pelanggan di restoran mereka. Berikut adalah penjelasan mengenai bentuk *omotenashi* di restoran Jepang.

4. BENTUK OMOTENASHI DALAM PELAYANAN RESTORAN JEPANG

4.1 Bahasa dengan Ragam Hormat

Terkait tuturan dalam pelayanan bahasa Jepang, jelas berbeda dengan bahasa Jepang yang dipergunakan sehari-hari. Sebagai contoh ungkapan *irrashaimase*, ungkapan ini berasal dari kata *irassharu* yang dulunya merupakan bentuk sopan dari kata *hairu* 'masuk', tapi saat ini ditujukan sebagai penghalus kata untuk kata *iru* 'ada, *iku* 'pergi' dan *kuru* 'datang' (Edizal,2010 : 60). Pengusaha toko swalayan atau rumah makan di Jepang beranggapan bahwa sapaan yang ramah akan membuat pelanggan betah dan lebih banyak mengeluarkan uang mereka.

Untuk menghormati pengunjung pengelola akan menempatkan seorang pramuniaga atau lebih untuk bertugas menyapa pengunjung di pintu masuk. Mereka diberi tugas untuk membungkukkan badan kepada pengunjung. Jadi, ini adalah salah satu bentuk *omotenashi* yang diberikan pengelola kepada pelanggannya. Berikut adalah beberapa ungkapan yang digunakan dalam melayani tamu di restoran.

1. おまたせいたしました、ごちゅうもんはお決まりですか。
Omatase itashimashita, gochumon wa okimari desuka.
'Terima kasih sudah menunggu, apakah anda sudah menetapkan pesanan?'

2. ご注文ありがとうございます。
gochumon arigatou gozaimasu. shitsurei itashimasu.
'Terima kasih atas pesannya. Saya permisi dulu.'

Kalimat (1) adalah menunjukkan bahasa pelayanan untuk menanyakan pesanan kepada tamu. Bahasa yang digunakan adalah bahasa sopan atau dalam bahasa Jepang disebut *keigo*. Seperti pada ungkapan '*omataseitashimashita*' adalah termasuk bahasa hormat yang

digunakan untuk merendahkan diri sendiri yang secara tidak langsung menunjukkan rasa hormat terhadap lawan bicara. Bahasa hormat ini adalah bagian dari keigo yang disebut dengan *kenjougo* (Yoshisuke, 1988: 15).

Kata lain yang juga menunjukkan bentuk hormat, seperti *okimari* 'menetapkan' dan *gochumon* 'pesanan'. Bentuk hormat juga ditandai dengan menambahkan awalan *go-* dan *o-* pada kata tersebut. Hal ini juga menunjukkan ragam hormat dalam bahasa Jepang *kenjougo*. Dalam pengucapan ini pelayan juga tidak lupa melakukan *ojigi*, yaitu menurunkan kepala atau sedikit membungkukkan badan sebagai tanda menghormati tamu.

4.2 Menjaga kebersihan

Salah satu kelebihan orang Jepang adalah selalu menjaga kebersihan. Begitu juga dengan pelayan yang bekerja di restoran Jepang. mereka harus mencuci tangan setiap akan bekerja, bahkan jika setelah membersihkan sesuatu yang kotor seperti melap meja harus mencuci tangan kembali. Orang Jepang jarang mengambil makanan dengan tangan, mereka menggunakan sumpit. Selain itu pelayan di restoran Jepang juga berpenampilan rapi, bahkan ada yang menggunakan topi supaya rambut tidak masuk ke dalam makanan. Terkadang memakai masker jika bersentuhan dengan makanan langsung.

4.3 Bekerja dengan disiplin

Kedisiplinan juga merupakan hal yang penting dalam pelayanan. Menjadi pelayan di restoran Jepang harus disiplin, datang lebih awal dari jam kerja yang disepakati. Hal ini dilakukan agar ketika waktu bekerja datang langsung bisa bekerja. Selain itu, dalam bekerja tidak boleh malas-malasan, harus gesit dan bergerak dengan cepat. Pelayan baru bisa beristirahat pada waktu yang telah ditentukan. Jika pekerja ingin mengajukan libur sebaiknya tidak mendadak sehingga pemilik dapat mencari ganti pelayan yang libur.

4.4 Rasa enak dan penyajian yang menarik

Rasa dan penyajian makanan yang menarik menjadi daya tarik tamu untuk datang ke restoran. bahkan ada ungkapan yang sering diucapkan oleh orang asing bahwa orang Jepang dengan mata dan mulut, maksudnya makanan itu harus bentuknya menarik dan rasanya juga enak. Sehubungan dengan makanan Jepang di beberapa restoran bahkan membuat tiruan makanan dan di pajang di etalase. Tiruan ini disebut dengan *shokuhin sanpuru*. Tiruan ini biasanya dilengkapi dengan nama makanan berikut harganya. Hal ini bertujuan untuk menarik pengunjung.

4.5 Harga yang jelas

Kelebihan restoran Jepang yang lain adalah harga makanan yang jelas, biasanya sudah tertulis di menu bahkan pemilik restoran terkadang memajang harga makanan di dinding sehingga mudah dilihat oleh tamu. Pada saat ini ada beberapa restoran di Jepang tidak mempunyai kasir lagi, tetapi diganti dengan vending mesin. Mesin ini diletakkan didekat pintu masuk. Pengunjung dapat memesan dan membayar lewat mesin. Setelah itu akan keluar tiket dari mesin ini, lalu tiket inilah yang kita berikan kepada pelayannya. Untuk memudahkan orang asing terkadang tersedia menu dalam bahasa Inggris. Hal ini dirasa sebagai bentuk pelayanan kepada pengunjung di restoran tersebut.

5. KESIMPULAN

Omotenashi adalah istilah yang digunakan dalam menunjukkan keramahan dan pelayanan bagi masyarakat Jepang. Hasil dari wawancara yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa bentuk *omotenashi* yang ditemui dalam pelayanan restoran, pelayan menggunakan ragam hormat, menjaga kebersihan juga bersikap disiplin. Selanjutnya yang terpenting di restoran Jepang biasanya makanan disajikan dalam bentuk yang menarik dan harga makanan sangat jelas. Setiap penelitian betapapun kecilnya, diharapkan membawa manfaat bagi pembacanya. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi dasar penelitian berikutnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Chaika, Elaine. 1982. *Language The Social Mirror*. Rowley: Newbury House Publisher
- Edizal. 2010. *Tutur Kata Manusia Jepang*. Padang: Kayu Pasak.
- Kawai, Takayuki. 2015. "Mengenal Jepang Lebih Dekat". Disampaikan dalam acara Talkshow dengan konsulat Jenderal Muda Jepang Medan di Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas, tanggal 30 April 2015.
- Kramsch, Claire. 1998. *Language and Culture*. Berlin; Oxford University Press.
- Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik*. PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta
- Nicol, C.W. 2015. *Omotenashi — Japanese hospitality?*.

<https://www.japantimes.co.jp/life/2015/02/28/environment/omotenashi-japanese-hospitality/#.WsDrDtRuZH0> (Diunduh 2 April 2018 pukul 08.00 WIB)

Nida, Eugene A. 1963. *Morphology: The descriptive Analysis of Words*. The University of Michigan Press.

Nugraha, Aat Ruchiat, Susie Perbawasari, dan Feliza Zubair. 2017. Model Komunikasi Pariwisata Yang Berbasiskan Kearifan Lokal, (Studi Deskriptif Kualitatif di Wilayah Lembang Kabupaten Bandung Barat). *Jurnal The Messenger*, Volume 9, Nomor 2, Edisi Juli 2017 : Bandung.

Poerwadarminta. 2003. *Kamus Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Pusat Bahasa. Jakarta.

Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Duta Wacana University Press. Yogyakarta.

Salim, Muhammad Arfin Bin, Noor Aireen Binti Ibrahim, dan Hanita Hassan. (2012). *Language for Tourism : Study for Literature*. *Procedia social and behavioral science*. Elsavier : Malaysia.

Seng, Ann Wan. 2007. *Rahasia Bisnis Orang Jepang*. Jakarta: Hikmah.

Schreiber, Mark. 2018. Has Christel Takigawa cursed Japan with her 2020 Olympics omotenashi pitch?.

(<https://www.japantimes.co.jp/news/2018/02/03/national/media-national/christel-takigawa-cursed-japan-2020-olympics-omotenashi-pitch/#.WsDsBdRuZH0> (diunduh tanggal 1 April 2018 pukul 08.00 WIB))

Romaine, Suzanne. 1994. *Language in Society*. Merton College, University of Oxford.

Yoshisuke, Yumiko. 1988. *Gaikoku No Tame No Nihongo Reibun Mondai Shirizu Keigo*. Tokyo: ISBN4

**PEMENDEKAN KATA PADA WASEI-EIGO
(CLIPPING, ELLIPSIS DAN COMPOUND CLIPPING)**

z

Meira Anggia Putri
Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri
Padang
e-mail: meira.anggi@fbs.unp.ac.id

Abstrak

Wasei-eigo merupakan kosakata yang diciptakan oleh masyarakat Jepang dari bahasa Inggris, namun kata tersebut tidak ditemukan dalam bahasa Inggris standar, atau makna katanya berbeda dari kata bahasa Inggris aslinya. Menurut Shibasaki, dkk (2007) salah satu kategori dari wasei-eigo adalah tanshukukata, yaitu kosakata yang terbentuk dari pemendekatan kata bahasa Inggris. Terdapat beberapa jenis pembentukan kata dengan pemendekan, di antaranya adalah clipping, Ellipsis dan Compound Clipping. Tujuan dari artikel ini adalah untuk mengidentifikasi proses pembentukan kata wasei-eigo yang terbentuk dari pemendekan, yang difokuskan pada pemendekan kata clipping, compound clipping dan ellipsis. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Sumber data yang digunakan adalah buku teks minna no nihongo 1 dan minna no nihongo 2.

Keywords: *wasei-eigo, pemendekan, clipping, compound clipping, ellipsis*

1. PENDAHULUAN

Dalam bahasa Indonesia banyak terdapat kata-kata yang diserap dari bahasa asing, kata-kata ini disebut dengan kata serapan. Sebagai contoh, kata ‘Aktris’ merupakan kata serapan dari bahasa Inggris ‘Actress’, kemudian contoh yang lainnya yaitu, kata ‘Suster’ merupakan kata serapan dari bahasa Belanda ‘Zuster’, kata ‘Halal’ dan ‘Haram’ merupakan kata serapan dari bahasa Arab, dan banyak lagi kata serapan yang lainnya. Kata-kata serapan ini telah menjadi kata yang baku penggunaannya dalam bahasa Indonesia.

Kata serapan juga terdapat dalam bahasa Jepang, yang juga sangat banyak jumlahnya. Kata-kata serapan dalam bahasa Jepang ini berasal dari berbagai macam bahasa asing, seperti bahasa Inggris, Jerman, Belanda, Perancis, Portugal. Kata serapan tersebut dalam bahasa Jepang disebut dengan *Gairaigo*, dan dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *loan words*. Menurut Dahidi dan Sudjianto (2009: 104) *gairaigo* adalah salah satu jenis kosakata bahasa Jepang yang berasal dari bahasa asing yang telah disesuaikan dengan aturan-aturan yang ada dalam bahasa Jepang.

Pada sejarahnya, saat Jepang mulai berinteraksi dengan negara-negara Eropa sekitar tahun 1500, masyarakat Jepang memiliki kecenderungan untuk menggunakan kata-kata dari bahasa Eropa ke dalam bahasa mereka. Pada awalnya, kata serapan berasal dari bahasa

Portugis saat masuknya missionaris-missionaris berkebangsaan Portugis ke Jepang pada abad ke 16. Kemudian pada awal tahun 1600 kata serapan dari bahasa Belanda masuk ke Jepang, yang selanjutnya diikuti oleh bahasa Jerman dan Perancis. Akan tetapi sejak tahun 1900, bahasa Inggris mendominasi kata serapan dalam bahasa Jepang. Pengaruh dari kebudayaan Amerika yang besar terhadap Jepang, mempengaruhi kata-kata yang diserap dari bahasa Inggris kedalam bahasa Jepang. Olah (2007: 187) mengungkapkan bahwa berdasarkan laporan dari The Japanese National Language Institute pada tahun 1964, menyatakan bahwa 80,8% kata serapan bahasa Jepang berasal dari bahasa Inggris. Jumlah tersebut masih sangat mungkin untuk terus bertambah dikarenakan penggunaannya yang semakin meluas, baik dalam percakapan, pidato, bahasa tulis di media cetak maupun elektronik, serta dalam kesempatan formal maupun informal. Berdasarkan pernyataan tersebut, kata serapan dari bahasa Inggris merupakan mayoritas dalam kata serapan bahasa Jepang

Olah (2007: 177) menyebutkan bahwa kata serapan dalam bahasa Jepang merupakan kata yang digunakan oleh masyarakat Jepang yang diambil secara keseluruhan ataupun berasal dari komponen kata-kata dari bahasa lain (di luar bahasa Jepang). Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa kata serapan dalam bahasa Jepang ada yang diambil secara utuh dari bahasa lain dan juga ada yang diambil komponennya dan dibentuk kembali menjadi kata baru. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa dari kata-kata bahasa Inggris yang diserap ke dalam bahasa Jepang tersebut ada yang berasal dari kata yang diambil secara langsung dari bahasa Inggris dengan makna yang sama, sebagai contoh kata *バスケットボール* (Basket Ball) yang berarti ‘Bola Keranjang’. Kemudian ada pula kata yang diciptakan dengan mengambil kata dari kosakata bahasa Inggris dan menciptakan kata dengan arti baru yang sama sekali tidak dikenal dalam kosakata bahasa Inggris, sebagai contoh, kata *イメージアップ* (Image up) yang terdiri dari kata *イメージ* (image) yang dalam bahasa Inggris berarti ‘kesan/tampilan’ dan *アップ* (up) yang berarti ‘atas/naik’, dalam bahasa Inggris kata ini secara harfiah berarti ‘naik tampilan’, sedangkan dalam bahasa Jepang kata ini berarti ‘meningkatkan penampilan’ yang dalam bahasa Inggris seharusnya disebut dengan ‘*creating better image*’ atau ‘*enhancing image*’. Contoh lainnya kata *スマート* (smart) dalam bahasa Inggris berarti pintar, akan tetapi dalam bahasa Jepang kata ini memiliki arti ‘langsing’, makna yang sangat berbeda dari kata bahasa Inggris aslinya. Kata-kata yang diambil dari kosakata bahasa Inggris dan menciptakan kata dengan arti yang baru yang tidak dikenal dalam bahasa Inggris ini disebut dengan *wasei-eigo* (*Japanese-made English*).

Mc Arthur (2003: 18) menyatakan *wasei-eigo* adalah kosakata baru yang memiliki makna baru. Sependapat dengan itu, Miller (1997:124) mengatakan bahwa kosakata *wasei-eigo*, merupakan kata atau gabungan kata yang diciptakan oleh masyarakat Jepang yang berasal dari kata bahasa Inggris yang telah menjadi kosakata bahasa Jepang dengan makna baru yang berbeda dengan makna aslinya. Oleh sebab itu penutur asli bahasa Inggris akan sulit memahami makna dari *wasei-eigo*, dikarenakan penggunaannya kosakatanya hanya digunakan di Jepang.

Menurut Shibasaki, Tamaoka dan Takatori (2007:90) *wasei-eigo* dapat diklasifikasikan ke dalam empat golongan: 1) *Imizurekata* (kata yang terdapat dalam bahasa Inggris, tetapi dalam pemakaiannya memiliki arti yang berbeda dengan makna dalam bahasa Inggris). Contoh: kata スマート '*smart*' dalam bahasa Inggris kata ini memiliki makna pintar, cerdas akan tetapi dalam bahasa Jepang kata ini bermakna 'langsing', sedangkan dalam bahasa Inggrisnya adalah '*slim*'. 2) *Tanshukukata* (*wasei-eigo* yang terbentuk karena pemendekan dari kata bahasa Inggris), Contoh: kata テレビ 'terebi' kata ini merupakan pemendekan dari kata serapan bahasa Inggrisnya yaitu テレビジョン 'television'. 3) *Junwaseikata* (seperti kata dari bahasa Inggris akan tetapi penggunaan katanya tidak ditemukan dalam bahasa Inggris), Contoh: kata ナイター dari kata *Nighter* yang memiliki makna 'pertandingan malam' (khususnya pada pertandingan Baseball). 4) *Eigohyougenfuzaikata* (gabungan dari beberapa kata morfem bahasa Inggris sehingga menciptakan makna yang baru). Contoh: kata アフターサービス dari kata アフター (*After*) yang berarti "sesudah" dan サービス (*Service*) yang berarti "pelayanan", dalam bahasa Inggris secara harfiah gabungan kata ini berarti "Pelayanan Sesudah", akan tetapi bagi masyarakat pembahasa Jepang kata ini bermakna "Pelayanan Pelanggan" yang dalam bahasa Inggris dikenal dengan kata "*Costumer Service*"

Berdasarkan pendapat Shibasaki, Tamaoka dan Takatori (2007) tersebut, diketahui bahwa salah satu kategori dari *wasei-eigo* adalah *Tanshukukata*, yaitu *wasei-eigo* yang terbentuk karena pemendekan dari kata bahasa Inggris. Kata serapan mengalami berbagai macam proses pemendekan. Dalam Engman (2018) proses pemendekan dapat terjadi pada satu kata (*single word truncation*) dan kata gabungan (*compound truncation*). *Single word truncation* dikenal juga dengan istilah *clipping*, menurut Irwin (2016) clipping terdiri atas, back-clipping, fore-clipping, mid-clipping. Sedangkan *compound truncation* terdiri atas *morpho-ortographic truncation*, *compound clipping*, *ellipsis*. Penelitian ini akan memfokuskan kepada proses clipping, compound clipping dan ellipsis pada kosakata *wasei-eigo* yang terdapat pada buku ajar bahasa Jepang Minna no Nihongo 1 dan 2.

A. Clipping

Clipping adalah proses pemangkasan kata ke dalam salah satu bagian katanya (Marchand, 1969). Clipping menurut Irwin (2011) terdiri atas:

- 1) *Back-clipping*, yaitu pemangkasan pada bagian akhir kata dan meninggalkan bagian awal kata tersebut. Back-clipping adalah proses pemendekan yang paling dominan, pemangkasan dilakukan dengan cara memangkas seluruh mora setelah mora ke dua, tiga, empat dan terkadang lima dari sebuah kata, contoh: **chokorecto** > **choko** (*chocolate*).
- 2) *Fore-clipping*, yaitu pemangkasan pada bagian awal kata dan meninggalkan (2 hingga 4 mora) dari bagian akhir kata tersebut. Contoh kata **wanisu** > **nisu** (*varnish*)
- 3) *Mid-clipping* yaitu pemangkasan terhadap bagian tengah kata tersebut, sehingga meninggalkan bagian awal dan akhir dari kata. contoh kata **moruhine** > **mohi** (*morphine*), **insutorakutaa** > **intora** (*instructure*). *Mid-clipping* merupakan bentuk pemendekan yang paling jarang ditemukan, dikarenakan pada mid-clipping menghasilkan output yang berbagai macam, oleh sebab itu jenis pemendekan ini tidak memiliki formasi silabel tertentu

B. Compound Truncation

Compound truncation adalah pemendekan pada kata gabungan. Irwin (2016:173) menyatakan bahwa terdapat tiga jenis compound truncation, yaitu:

1. *Morpho-ortographic truncation*

Pada jenis pemendekan ini, elemen gabungan dari kata bahasa Inggris dipendekkan dengan menghilangkan semua huruf, kecuali huruf awal dari kata gabungan tersebut, dan ditulis dengan Alfabet Romawi, contoh: **Ofisu + Rediii** > **OL** (*Office Lady*)

2. *Ellipsis*

Ellipsis adalah pemendekan dengan menghilangkan salah satu elemen kata dari gabungan kata. Terdiri atas tiga jenis yaitu:

- a) *truncated back*: pemendekan dengan menghilangkan leksem terakhir dari kata majemuk, contoh: **majikku + pen** > **majikku** (*magic marker*)

- b) *truncated front*: pemendekan dengan menghilangkan leksem terdepan dari kata majemuk, contoh : sukuryuu + doraibaa > doraibaa (*screwdriver*)
- c) *middle truncation*: pemendekan dengan menghilangkan leksem bagian tengah dari kata majemuk, contoh : sofuto+aisu+kuriimu > sofutokuriimu (*soft ice cream*)

3. *Compound clipping*

Compound clipping adalah kata yang dihasilkan dengan mengurangi bagian dari leksem pembentuk kata majemuk, biasanya salah satu bagian leksem dari kata majemuk tersebut tetap utuh, contoh: **patorooru**+ **kaa** > **patokaa** (*patrol car*), dan terkadang kedua leksem pembentuk kata majemuk tersebut mengalami pemenggalan. Contoh, **rimooto** + **kontorooru** > rimokon.

C. Gabungan *Clipping* dan *Ellipsis*

Fandrych (2004: 30) dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat juga kombinasi dari clipping dan ellipsis, contoh: coco < coconut (palm). Pada contoh kata tersebut kata ‘coco’ terbentuk dari pengurangan bagian ‘nut’ dari kata coconut dan penghilangan kata ‘palm’.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif mencari makna, pemahaman, pengertian mengenai suatu fenomena, kejadian, maupun kehidupan manusia dengan terlibat secara langsung/tidak langsung (Yusuf, 2017). Sementara itu, penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang. Penelitian deskriptif memusatkan perhatian kepada masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian berlangsung (Noor, 2011). Melalui penelitian deskriptif, peneliti berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut. Pada penelitian ini, Penulis mencoba mengklasifikasikan, mendeskripsikan, menganalisis, dan menginterpretasi proses pembentukan kata dengan pemendekan dari *wasei-eigo* berdasarkan teori, data, dan literatur yang terkumpul. Secara umum, prosedur yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. 1. Melakukan studi pustaka 2. Mengumpulkan data 3. Mengklasifikasi data 4. Menganalisis data 5.

Menyimpulkan hasil penelitian. Sumber data penelitian ini adalah buku ajar bahasa Jepang yaitu *Minna no Nihongo Shokuyuu 1 dan 2*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari 20 data *wasei-eigo* yang termasuk *tanshukukata*, setelah dianalisis pembentukan kata dengan proses pemendekan yang terdapat pada kata tersebut, ditemukan 4 data termasuk clipping, 8 data termasuk ellipsis, 5 data termasuk compound clipping, 2 data termasuk gabungan clipping dan ellipsis. Secara lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Data *wasei-eigo* *tanshukukata* dan tipe pemendekannya

No	<i>Wasei-eigo</i>	<i>Asal kata</i>	Makna <i>wasei-eigo</i>	Pemendekan
1	デパート (Depaato)	<i>Depart(ment Store)</i>	Pusat perbelanjaan	CE
2.	スーパー (Suupaa)	<i>Super(market)</i>	Pasar Swalayan	E
3	ボールペン	<i>Ball(point) pen</i>		E
4.	ワープロ (waapuro)	<i>Wo(rd) Pro(cessor)</i>	Mesin Pengolah Kata	CC
5.	パソコン (Pasokon)	<i>Per(sonal) Com(puter)</i>	Perangkat komputer yang digunakan oleh pribadi	CC
6	カラオケ (Karaoke)	<i>(Kara : empty) + Orche(stra)</i>	Karaoke	CC
7	ポスト (Posuto)	<i>Post(box)</i>	Kotak surat	E
8.	ビル (Biru)	<i>Buil(ding)</i>	Gedung	C
9.	エアコン (Eakon)	<i>Air Con(ditioner)</i>	Alat untuk mengatur suhu ruangan	CC
10.	ソフト (Sofuto)	<i>Soft(ware)</i>	Perangkat lunak	E
11	ラッシュ (Rasshu)	<i>Rush (hour)</i>	Jam sibuk	E
12.	アニメ (Anime)	<i>Anima(tion)</i>	Kartun animasi	C
13.	ネガ (Nega)	<i>Nega(tive)</i>	Negatif (fotografi)	C
14	コンビニ (Konbini)	<i>Conveni(ence store)</i>	Toko serba ada	CE
15	フロント (Furonto)	<i>Front (desk)</i>	Resepsionis	E
16	ドライバー (Doraiba-)	<i>Driver</i>	Obeng	E
17	パンチ (Panchi)	<i>(hole) Punch</i>	Alat pembolong kertas	CE
18	リュック	<i>Ruck(sack)</i>	Tas punggung	E

19	パトカー (Patokaa)	<i>Pat(rol) car</i>	Mobil patrol	CC
20	アパート	<i>Apartment</i>	Apartemen	C

Ket:

C: Clipping

CC: Compound clipping

E: Ellipsis

CE: Clipping dan Ellipsis

Pembahasan mengenai pembentukan kata dengan proses pemendekan pada masing-masing kata tersebut, adalah sebagai berikut:

A. Clipping

Dari 20 data, 4 data termasuk clipping, yaitu *biru*, *anime*, *nega*, *apaato*

Biru	<	Biruding	(<i>Building</i>)
Anime	<	Animeeshon	(<i>Animation</i>)
Nega	<	Negatibu	(<i>Negative</i>)
Apaato	<	Apaatomento	(<i>Apartment</i>)

Tiga data di atas merupakan *wasei-eigo* yang terbentuk dengan proses pemendekan ‘clipping’. Dimana bagian akhir dari kata-kata tersebut mengalami pemangkasan sebanyak beberapa mora. Berdasarkan jenisnya, kata-kata tersebut terbentuk dari **back-clipping**, dikarenakan bagian kata yang mengalami pemenggalan adalah bagian akhir dari kata.

B. Ellipsis

Dari 20 data *wasei-eigo* yang terbentuk dari proses pemendekan, 9 data terbentuk dari proses pemendekan kata Ellipsis, yaitu kata *suupaa*, *posuto*, *boorupen*, *sofuto*, *rasshu*, *furonto*, *doraibaa* dan *ryukku*.

Suupaa	<	suupaa+maketto	(<i>Supermarket</i>)
Posuto	<	Posuto+bokusu	(<i>Postbox</i>)
Sofuto	<	Sofuto+wea	(<i>Software</i>)
Furonto	<	Furonto+desk	(<i>Front desk</i>)
Rasshu	<	Rasshu+awaa	(<i>Rush hour</i>)
Ryukku	<	Ryukku+sakku	(<i>rucksack</i>)
Doraibaa	<	Sukryuu+doraibaa	(<i>Screwdriver</i>)
Panchi	<	Hole+panchi	(<i>hole punch</i>)
Boorupen	<	Booru+pointo+pen	(<i>ballpoint pen</i>)

Kata-kata di atas terbentuk dari pemendekan kata dengan menghilangkan salah satu elemen kata dari kata majemuk. Contohnya, kata *supaa* terbentuk dengan menghilangkan elemen kata akhir, yaitu *maketto* dari kata majemuk *supaa+maketto* atau kata *doraibaa* terbentuk dari penghilangan elemen kata awal *sukryuu* dari kata majemuk *sukryuu+doraibaa*. Dari 8 data ini, 6 data yaitu kata ‘*suupaa*’, ‘*posuto*’, ‘*sofuto*’, ‘*rasshu*’ dan ‘*ryukku*’ terbentuk dari penghilangan elemen awal kata dari kata majemuk, sehingga proses pembentukan kata yang mereka alami adalah **back-truncation ellipsis**, 2 data yaitu kata ‘*doraibaa*’ dan kata

‘panchi’ terbentuk dari penghilangan elemen kata awal dari kata majemuk, sehingga proses pembentukan kata yang mereka alami adalah *front-truncation ellipsis*, dan 1 data yaitu kata ‘boorupen’ terbentuk dari penghilangan leksem tengah ‘pointo’, sehingga pembentukan yang ia alami adalah *middle truncation ellipsis*.

C. Compound Clipping

Dari 20 data *wasei-eigo* yang mengalami pemendekan, 5 data merupakan kata-kata yang terbentuk dari proses pemendekan compound clipping, yaitu kata waapuro, pasokon, eakon, dan patokaa.

Waapuro	<	waado+puro sesaa	(<i>wordprocessor</i>)
Pasokon	<	pasonaru+konpyu utaa	(<i>personal computer</i>)
Eakon	<	ea+kondisho naa	(<i>air conditioner</i>)
Karaoke	<	kara+ookes utura	(<i>kara orchestra</i>)
Patokaa	<	Patorooru+kaa	(<i>Patrol car</i>)

Keempat data ini mengalami proses pembentukan kata dengan compound clipping, yaitu bagian dari salah satu leksem dari kata majemuk mengalami pengurangan. Pengurangan elemen dari salah satu unsur kata dari kata majemuk. Dari 4 data di atas, 2 di antaranya yaitu eakon dan patokaa, salah satu leksem dari kata majemuknya tetap utuh, pada kata ‘eakon’ dan ‘karaoke’, leksem ‘ea’ dan ‘kara’ tetap utuh, sedangkan pada kata ‘patokaa’ leksem ‘kaa’ tetap utuh. Sedangkan 2 data lagi, yaitu ‘waapuro’ dan ‘pasokon’, terbentuk dari pengurangan di kedua bagian leksem kata majemuk tersebut.

D. Gabungan Clipping dan Ellipsis

Dari 20 data *wasei-eigo* yang mengalami pemendekan, 2 data merupakan kata-kata yang terbentuk dari gabungan jenis pemendekan clipping dan ellipsis, yaitu kata depaato dan konbini.

Depaato	<	Depaato mento + sutoa	(<i>department store</i>)
Konbini	<	Konbini ensu + sutoa	(<i>convenience store</i>)

Kata-kata di atas termasuk kepada gabungan clipping dan ellipsis, karena salah satu leksem dari kata tersebut mengalami pemangkasan beberapa mora dan leksem lainnya dihilangkan.

4. KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa *wasei-eigo* yang mengalami proses pemendekan dalam buku teks *minna no nihongo shokyu* 1 dan 2 terdapat sebanyak 20 data. Berdasarkan jenis pemendekannya ditemukan 4 data *clipping*, 9 data

ellipsis, 5 data *compound clipping* dan 2 data gabungan *clipping* dan *ellipsis*. Berdasarkan hal tersebut, diketahui bahwa pembentukan kata wasei-eigo dengan pemendekan pada buku ajara Minna no nihongo 1 dan 2 yang terbanyak adalah *ellipsis*, dimana salah satu leksem pada kata majemuk dihilangkan. Dari 9 data *wasei-eigo* yang terbentuk dari proses pemendekan *ellipsis* tersebut, penghilangan leksem terakhir dari kata majemuk (*back-truncation ellipsis*) adalah yang paling banyak, hal ini sesuai dengan pernyataan Irwin (2016) bahwa penghilangan bagian akhir kata adalah yang paling sering ditemukan dari kata yang terbentuk dengan proses *Ellipsis*.

5. REFERENSI

- Dahidi, Ahmad dan Sudjianto. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Engman, Axel Bergman. 2018. "Loanword Compound Truncation in Japanese A study on Japanese learners' understanding of loanword abbreviations". *Thesis*. Lund University.
- Fandrych, Mina. 2004. "Non-Morphematic Word-Formation Processes: A Multi-Level Approach to Acronyms, Blends, Clippings and Onomatopoeia". *Thesis*. University of the Free State, Bloemfontein.
- Olah, Ben. 2007. "English Loan Words in Japanese: Effects, Attitudes, and Usage as Means of Improving English Spoken Ability" *Jurnal Bukyou Gakuin Daigaku Ningen Gakubu Kenkyuu Kiyuu*. Vol. 9, No. 1, pp 177-188
- Irwin, Mark. (2011). *Loanwords in Japanese (Studies in Language Companion Series)* [Electronic resource]. John Benjamins Publishing Company.
- Irwin, Mark. (2016). *The morphology of English loanwords. Lexicon and vocabulary items*. In Kageyama, Taro and Kishimoto, Hideki (ed.) *Handbook of Japanese Lexicon and Word Formation*. Berlin/Boston: Mouton de Gruyter.p.161-192.
- Mc Arthur, Thomas B. 2003. *The English Language*. New York: Cambridge University.
- Miller, Laura. 1997. "Wasei-eigo: English "loanwords" coined in Japan" In *The life of language: Papers in linguistics in honor of William Bright*. The Hague: Mouton de Gruyter, pp 123-139
- Shibasaki, Tamaoka dan Takatori. 2007. "Amerikajin wa Wasei-eigo wo Donogurai Rikai Dekiruka" *Nihon-go Kagaku [Japanese Linguistics]* (The National Institute for Japanese Language) 21, pp 89-110.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.

Yusuf, A. Muri. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana

_____. 1998. *Minna No Nihongo I (Shokyuu I)*. Japan: 3A Corporation.

_____. 2013. *Minna No Nihongo II (Shokyuu II)*. Japan: 3A Corporation.

<https://ejje.weblio.jp/>

<https://www.merriam-webster.com/>

PERBANDINGAN PENGGUNAAN PRONOMINA PERSONA CERITA RAKYAT ISSUNBOUSHI PADA WEBSITE EVERGREEN DAN JITCO

Rahtu Nila Sepni, M.Hum.
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas
queen_nila05@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan penggunaan pronomina persona yang terdapat pada cerita rakyat yang diunggah oleh website Evergreen dan Jitco. Cerita rakyat yang diteliti adalah cerita Issunboushi. Meskipun cerita rakyat yang sama namun terdapat beberapa perbedaan pada pendeskripsian ceritanya. Terdapat pula perbedaan leksikon yang muncul di tiap laman tersebut. Misalnya, terdapat leksikon yang muncul pada salah satu laman website, namun tidak terdapat pada laman website lainnya. Untuk dapat membandingkan kedua cerita rakyat tersebut maka data dikumpulkan dengan metode simak dan teknik teknik sadap. Teknik lanjutan yang digunakan adalah teknik simak bebas libat cakap. Analisis data menggunakan metode padan dengan teknik hubung banding membedakan. Sementara itu, penyajian hasil analisis data menggunakan metode formal dan informal.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa Pada cerita Issunboushi yang terdapat di laman website evergreen dan website jitco, terdapat perbedaan variasi pronomina. Pronomina yang muncul pada website evergreen adalah; 殿様 tonosama 'tuan besar', けらいたち keraitachi 'penjaga' dan 若者 wakamono 'pemuda'. Pronomina 殿様 tonosama 'tuan besar' dan けらいたち keraitachi 'penjaga' termasuk pronomina intra tekstual yang bersifat kataforis, sementara itu pronomina 若者 wakamono 'pemuda' juga termasuk pronomina intra tekstual bersifat anaforis.

Pronomina yang terdapat pada website jitco adalah; 2人 futari 'dua orang', 主人 shujin 'majikan' dan 青年 seinen 'pemuda'. Pronomina 2人 futari 'dua orang' merupakan pronominal ekstra tekstual. Pronominal lainnya adalah pronomina intra tekstual yang bersifat kataforis, kecuali pronominal 青年 seinen 'pemuda' bersifat anaforis. Pronomina persona yang muncul bersamaan pada kedua website tersebut memperlihatkan pilihan kata yang berbeda yang menentukan gaya cerita masing-masing cerita.

Kata kunci: Perbandingan, cerita rakyat, pronomina persona, issunboushi, evergreen, jitco

1. PENDAHULUAN

Issunboushi merupakan salah satu cerita rakyat Jepang yang terkenal hingga ke Negara lain, terutama ke negara-negara yang bersentuhan dengan perkembangan bahasa Jepang. Cerita rakyat Issunboushi banyak dijadikan bahan bacaan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Issunboushi berkisah tentang seorang anak yang berukuran sangat kecil. Walau demikian, ia memiliki keberanian yang tinggi. Meskipun berukuran tubuh kecil, ia memberanikan diri pergi merantau ke kota dan bekerja pada seorang kaya di kota besar tersebut. Issunboushi menjadi pelayan di rumah besar tersebut. Ia pun bertugas menjadi

pelayan bagi anak perempuan tuannya. Cerita Issunboushi diakhiri dengan berubahnya ia menjadi seorang yang tampan karena ukuran tubuhnya menjadi ukuran yang normal akibat sebuah benda yang dijatuhkan oleh lawannya.

Cerita rakyat yang merupakan bagian dari folklor, berkembang dari mulut ke mulut secara turun temurun. Oleh karena peralihan cerita secara turun temurun tersebut, maka cerita ini mempunyai banyak versi. Meskipun awal dan akhir cerita sama, namun di beberapa versi terdapat perbedaan pada bagian tengah atau proses anti klimaks cerita.

Pada penelitian ini dibahas mengenai perbedaan yang terdapat pada versi-versi cerita Issunboushi. Versi cerita yang digunakan sebagai sumber data pada penelitian ini adalah cerita Issunboushi yang terdapat pada laman *website evergreen* dan laman *website jitco*.

1. 1 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Cerita rakyat yang dituturkan secara turun temurun dari mulut ke mulut mengakibatkan munculnya variasi cerita. Dari variasi cerita tersebut memunculkan pertanyaan bagaimana perbedaan yang terdapat dalam cerita tersebut? Sebatas apakah perbedaan yang terjadi? Apakah perbedaan tersebut terlihat hingga ke akhir cerita?

Untuk menjawab pertanyaan tersebut, maka penelitian mengenai penggunaan pronominal persona yang digunakan dalam cerita menjadi langkah awal untuk menjawab seluruh pertanyaan di atas. Dari sekian banyak variasi cerita yang ada dan berkembang di tengah masyarakat, maka cerita yang di unggah pada laman website Evergreen dan Jitco dipilih untuk dijadikan sebagai sumber data. Pemilihan kedua website ini dilakukan dengan alasan bahwa kedua laman websites ini sama-sama laman dari lembaga Kursus yang menjadikan cerita ini sebagai salah satu bentuk promosi bagi pengunjung websitenya. Alasan lainnya adalah karena cerita Issunboushi ini sama-sama ditampilkan oleh kedua website. Selain cerita yang sudah terkenal, alasan mudahnya akses dalam mendapatkan sumber data juga merupakan unsur penunjang dalam pemilihan data.

1.2 Rumusan Masalah

Banyaknya pertanyaan yang muncul sebagaimana yang telah disampaikan di atas, mengakibatkan dibutuhkan perumusan suatu masalah agar pertanyaan dapat dijawab secara kongkrit dan terstruktur. Seluruh pertanyaan di atas tentu saja tidak dapat dijawab dengan satu kali penelitian. Oleh karena itu, pada bagian ini dirumuskan pertanyaan penelitian yang akan membuka peluang untuk penelitian selanjutnya. Pertanyaan penelitian

kali ini adalah “bagaimanakah perbandingan penggunaan pronominal yang terdapat pada laman *website evergreen* dan laman *website jitco*”?

1.3 Landasan Teori

Pronomina adalah kategori yang berfungsi untuk menggantikan nomina. Nomina yang digantikan itu disebut *anteseden*. Pronomina dapat dikelompokkan dengan cara melihat nomina yang digantikan, yaitu ada atau tidaknya *anteseden* dalam wacana dimaksud. Berdasarkan hal itu, pronomina dapat dibedakan menjadi dua:

a. Pronomina Intratekstual, merupakan pronomina yang terdapat dalam wacana. Bila enteseden terdapat sebelum pronomina, itu dikatakan anaforis, sedangkan bila enteseden muncul sesudah pronomina, hal itu disebut kataforis.

b. Pronomina ekstratekstual, apabila yang menggantikan nomina terdapat di luar wacana. Sementara itu, apabila suatu pronomina dilihat dari jelas atau tidak referennya, maka pronomina dapat dibagi menjadi 2 yaitu pronomina takrif, yaitu nomina yang referennya jelas (pronomina persona 1, 2 dan 3). Persona Pertama dalam bahasa Indonesia contohnya adalah; *saya, aku, ataudaku*. Persona Kedua contohnya; yakni *engkau, kamu, Anda, dikau, kau-, -mu*. Sedangkan Persona Ketiga contohnya; *ia, dia, -nya, beliau*.

Selanjutnya adalah pronomina tak takrif, yaitu pronomina yang tidak menunjukkan benda atau wujud tertentu. Contoh pronomina tak takrif adalah; sesuatu, seseorang, barang siapa dan sebagainya.

2. ANALISIS PERBANDINGAN PENGGUNAAN PRONOMINA PERSONA CERITA RAKYAT ISSUNBOUSHI PADA *WEBSITE EVERGREEN* DAN *JITCO*

ata	<i>Evergreen</i>		<i>Jitco</i>	
	Pro nomina persona	Kalimat	Pro nomina persona	Kalimat
	-	「どうか、指先ほどの小さい子でもいいから、一人さずけてくだされ」と、毎日神様にお願いをしていまし	2人 <i>futari</i> 'keduanya'	2人には子供がいなかったのので、神様にお祈りしたところなんと子供を授かりました。 <i>Futari ni wa</i>

		た。” <i>Douka, yubisashi hodo no chiisai ko demo ii kara, hitori sazukete kudasare</i> ” to mainichi <i>kamisamani onegai wo shite imashita.</i> ‘walau lebih kecil dari jaripun tidak apa-apa, berkahilah kami dengan seorang anak, berdoa setiap hari kepada Tuhan.		<i>kodomoga inakatta node, kamisamani oinorishita tokoro nanto kodomo wo sazucarimashita.</i> ‘karena mereka tidak punya anak, mereka berdoa dan meminta berkah anak kepada Tuhan’.
--	--	--	--	--

Data 1 di atas menunjukkan pronomina personal 2 人 *futari* sebagai pengganti kata おじいさん *ojiisan* dan おばあさん *obaasan* yang telah muncul pada bagian sebelumnya. Kata おじいさん *ojiisan* dan おばあさん *obaasan* tersebut merupakan kata yang digantikan atau disebut dengan anteseden. Kata 2 人 *futari* tersebut dapat pula sesungguhnya diganti dengan kata mereka. Namun kata 2 人 *futari* lebih jelas menggambarkan banyak orang yang dimaksud yaitu dua orang. Leksikon 2 人 *futari* menyimpan arti dari unsur terdahulu yaitu おじいさん *ojiisan* dan おばあさん *obaasan*. Pembaca dapat mengetahui anteseden dari leksikon 2 人 *futari* tersebut dengan membaca kalimat sebelumnya. Posisi anteseden yang berada diluar kalimat tersebut, disebut dengan pronomina ekstratekstual.

Sementara itu, pada *Website Evergreen* (selanjutnya disingkat dengan *WEg*), tidak muncul pronomina personal sebagai pengganti kata じいさま *jiisama* dan ばあさま *baasama*. Kalimat bermaksud sama yang terdapat pada *WEg* berbentuk kalimat langsung. Kalimat tersebut ditandai dengan kurung sudut 「」 yang merupakan penanda tuturan langsung dalam bahasa Jepang, sebagai berikut; 「どうか、指先ほどの小さい子でもいいから、一人さずけてください」 Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pronomina personal 2 人 *futari* hanya muncul pada *WJt* saja.

Perbedaan yang terdapat pada data di atas menunjukkan pola pendeskripsian yang berbeda antara *WEg* dan *WJt*. *WEg* memilih menghidupkan tokoh dalam cerita dengan cara si tokoh bertutur langsung dalam cerita tersebut. Sementara itu, pada *WJt* penulis berfungsi sebagai narator sehingga diperlukan kata ganti orang atau pronomina dalam pendeskripsian cerita dimaksud. Untuk melihat bagaimana pola pendeskripsian *WEg* dan *WJt*, mari kita lihat data selanjutnya.

	殿様	そのおやしき は、偉いの殿様のおやしきでした。Sono oyashiki wa erai no tono sama no oyashiki deshi ta. ‘pemilik rumah megah itu adalah tuan besar yang hebat’		すると屋敷 の主人は一寸法 師を人目で... surutoyashiki no shujinn wa issunboushi wo hito me de... ‘lalu tuan pemilik rumah megah tersebut melihat Issunboushi...
--	----	--	--	--

Leksikon 殿様 *tono sama* ‘tuan besar’ yang terdapat pada *WEg* merupakan kata ganti orang kedua atau pronomina persona kedua bagi leksikon そのおやしき *sono oyashiki* pemilik rumah besar itu. Pronomina 殿様 *tono sama* ‘tuan besar’ merupakan pronomina intra tekstual. Dilihat dari posisi pronomina terhadap antesedennya maka dapat dikatakan bahwa pronominanya bersifat kataforis karena pronomina tersebut terletak setelah anteseden. Pronomina yang bersifat kataforis berarti keterangan terhadap nomina yang digantikan atau anteseden berada di belakang atau mengikuti nomina. Pola pendeskripsian tampak bahwa *WEg* menekankan karakter 殿様 *tonno sama* ‘tuan besar’ sebagai pemilik rumah megah tersebut. Oleh karena itulah diperlukan dua nomina, yang satu nomina berfungsi sebagai subjek dan kemudian diikuti oleh keterangan dari nomina tersebut yang berkelas kata pronomina sehingga penggambaran karakter atau tokoh 殿様 *tonno sama* ‘tuan besar’ lebih muncul.

Sementara itu pada *WJt*, juga terdapat leksikon bermakna mirip dengan *tono sama* yaitu leksikon 主人 *shujin* ‘majikan’. Berbeda dengan *WEg*, leksikon 主人 *shujin* ‘majikan’ pada data 2 tidak berkelas kata pronomina melainkan nomina karena didahului oleh partikel の *no* dan diikuti oleh partikel は *wa* yang berarti mengisi fungsi subjek dalam kalimat tersebut. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pada *WEg* terdapat pronomina pengganti nomina pemilik やしき *yashiki*, sementara itu pada *WJt* tidak muncul pronomina melainkan leksikon yang berarti pemilik やしき *yashiki* langsung dideskripsikan oleh nomina.

Pola pendeskripsian cerita pada data di atas memperlihatkan perbedaan bahwa *WEg* menggunakan pronomina untuk menjelaskan nomina sedangkan *WJt*, langsung mengisi posisi nomina untuk menjelaskan tokoh atau karakter tersebut.

	<p>けらいたち</p>	<p>お供の家来たち は刀を抜いて戦いま したが、。。。otomono <i>kerai tachi wa katana wo nuite tatakaimashita ga, ...</i> ‘para penjaga mencabut katana dan berkelahi,...</p>		
--	--------------	---	--	--

Leksikon 家来たち *keraitachi* ‘penjaga’ muncul pada data 3 yang merupakan pronomina pengganti nomina お供 *otomo* yang berarti penjaga atau pengikut. Pada data ini dapat dikatakan bahwa お供 *otomo* adalah anteseden untuk pronomina 家来たち *keraitachi* ‘penjaga’. Pronomina pada data tersebut merupakan pronomina intra lingual dan bersifat kataforis. Disebut pronomina intra lingual karena antara anteseden dan pronominanya terdapat dalam kalimat yang sama. Sementara itu, disebut bersifat kataforis karena pronominanya berada dibelakang antesedennya.

Untuk pendeskripsian, terdapat penguatan jalan cerita dengan adanya pronomina 家来たち *keraitachi* ‘penjaga’ yang memperkuat nilai rasa pada leksikon お供 *otomo*. Apabila leksikon お供 *otomo* tidak muncul maka kalimatnya akan menjadi; 家来たちは刀を抜いて戦いましたが, ..., *kerai tachi wa katana wo nuite tatakaimashita ga, ...* Sementara itu apabila *keraitachi* yang tidak muncul, maka kalimatnya menjadi; お供は刀を抜いて戦いましたが ... *otomo wa katana wo nuite tatakaimashita ga, ...*

Dari dua kalimat di atas terasa rasa bahasa yang berbeda apabila dimunculkan pronominanya. Oleh karena itulah dapat dikatakan bahwa kemunculan pronomina dapat memperkuat jalan cerita.

	若者	一寸法師は立派な若者になりました。 <i>Rippana wakamono ni narimashita.</i> ‘menjadi anak muda yang tampan’		一寸法師は立派な青年となった。 . . . <i>rippana seinen to natta</i> ‘menjadi anak muda yang tampan’
--	----	---	--	--

Pada data 4 di atas terdapat pronomina 若者 *wakamono* ‘pemuda’ yang merupakan kata ganti dari nomina dia yang dalam hal ini mengacu pada Issunboushi. Konstituen dia merupakan nomina kedua tunggal. Pronomina ini berstatus intratekstual dan anaforis. Maksudnya adalah nomina yang berstatus digantikan berada di dalam kalimat yang sama dengan pronominya. Kebersamaan referen pronomina dengan anteseden dalam satu kalimat ini disebut dengan intratekstual. Selanjutnya disebut anaforis karena anteseden atau nomina yang digantikan berada di awal kalimat atau berada sebelum pronominya.

Hal ini berlaku sama dengan pronomina 青年 *seinen* ‘pemuda’ yang digunakan oleh *WJt*. Pronominanya pun bersifat intratekstual anaforis. Perbedaannya hanya pada wujud pronomina yang digunakan oleh masing-masing *website*. Apabila *WEg* menggunakan diksi 若者 *wakamono* ‘pemuda’, maka *WJt* menggunakan diksi atau pilihan kata 青年 *seinen* ‘pemuda’. Dilihat dari pilihan kata tersebut, kata 若者 *wakamono* ‘pemuda’ lebih lazim digunakan pada tulisan formal maupun informal. Sementara itu, diksi *seinen* lebih memunculkan rasa bahasa fiksi atau sastra.

3. SIMPULAN

Pada cerita Issunboushi yang terdapat di laman *WEg* dan *WJt*, terdapat perbedaan variasi pronomina. Dari perbedaan tersebut, terlihat proses penceritaan dan penguatan yang berbeda pula. Melalui pronomina yang dimunculkan terlihat bahwa masing-masing cerita menggunakan pronomina tersebut untuk memberikan penguatan terhadap cerita tersebut. Dengan adanya pronomina yang berfungsi sebagai kata ganti nomina yang berada di dalam maupun di dalam kalimat tersebut, maka acuan atau maksud cerita lebih kuat dan jelas. Pada *WEg*, pronomina yang muncul adalah; 殿様 *tonosama* ‘tuan besar’, けらいたち *keraitachi* ‘penjaga’ dan 若者 *wakamono* ‘pemuda’. Pronomina 殿様 *tonosama* ‘tuan besar’ dan けらいたち *keraitachi* ‘penjaga’ termasuk pada pronomina intra tekstual yang

bersifat kata foris, sementara itu pronomina 若者 *wakamono* 'pemuda' juga termasuk pronominal intra tekstual dengan sifat anaforis.

Pada *WJt* juga terdapat pronomina yang berfungsi untuk memberikan acuan pada nomina yang terdapat dalam kalimat. Pronomina yang dimaksud adalah; 2人 *futari* 'dua orang', 主人 *shujin* 'majikan' dan 青年 *seinen* 'pemuda'. Pronomina 2人 *futari* 'dua orang' merupakan satu-satunya pronominal ekstra tekstual dalam cerita ini. Pronominal lainnya adalah pronominal intra tekstual yang bersifat kataforis, kecuali pronominal 青年 *seinen* 'pemuda' bersifat anaforis.

Pada masing-masing cerita terdapat bagian yang sama, namun ada yang menggunakan pronomina, ada yang tidak. Pronomina yang tidak digunakan tersebut digantikan dengan bentuk tuturan langsung. Sementara itu, ada pula pronomina yang tidak muncul sama sekali. Hal ini disebabkan oleh *WJt* penceritaannya tidak sedetail penceritaan pada *WEg*.

Pronomina persona yang muncul bersamaan pada kedua *website* tersebut memperlihatkan pilihan kata yang berbeda yang menentukan gaya cerita masing-masing cerita.

4. DAFTAR PUSTAKA

Alwasilah, A. Chaer. 1993. *Linguistik Suatu Pengantar*. Bandung: Angkasa.

Chaer, Abdul. 1994. *Linguistik Umum*. Jakarta: PT Rineka cipta.

Mahsun, 2005. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Muslich, Masnur. 2009. *Tata Bentuk Bahasa Indonesia Kajian ke Arah Tata Bahasa Deskriptif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nadra, 2010. *Bahasa dan Teknik Penulisan Karya Ilmiah dan Surat Resmi*. Padang: Andalas University Press.

Ramlan, M. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana Press.

Sudaryanto, 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press

Sudjianto, Dahidi Ahmad. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Sutedi, dedi. 2003. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.

KAJIAN SEMANTIK KATA 怖い kowai 怖い

Reny Rahmalina
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Padang

Abstrak

Salah satu cara manusia bereaksi atas pengalaman mental dan perasaannya ialah dengan mengkonsepsikan hal tersebut kedalam kata-kata emosi (*emotion words*). Jika ditelusuri dengan menggunakan kamus, makna kata emosi yang dijumpai ialah kata yang berupa padanannya. Agar kata emosi dapat digunakan dengan benar, haruslah diketahui secara detail makna leksikal dari masing-masing katanya. Untuk mengetahui makna kata kowai 怖い digunakan metode penelitian kualitatif, yakni dengan dua cara, pertama, menentukan komponen makna kata kowai 怖い dengan menggunakan berbagai kamus bahasa Jepang. Kedua, mengumpulkan kalimat-kalimat yang mengandung kata kowai 怖い kemudian dianalisis konteks kalimatnya. Kalimat-kalimat ini berasal dari surat kabar, majalah, maupun portal berita bahasa Jepang yang dapat diakses secara online. Setelah dilakukan analisis, kajian semantik kata kowai 怖い, berdasarkan komponen maknanya (Mesquita, Frijda, Scherer (2002), yakni: 1. Antesedan emosi: [KEKHAWATIRAN AKAN MEMBAHAYAKAN DIRI SENDIRI], [TAKJUB PADA SUATU HAL], [BERJATI-HATI MELAKUKAN SESUATU], [BERHADAPAN DENGAN SESUATU], [KETIDAKSIAPAN DIRI], 2. Pengalaman subjektif: [TIDAK TENANG/GELISAH], [TIDAK NYAMAN], [MERASA KHAWATIR], [BINGUNG DALAM BERSIKAP], 3. Penilaian: [ANTESEDEN NEGATIF], [ANTESEDEN POSITIF], [EMOSI NEGATIF], [EMOSI TIDAK MENYENANGKAN], [TERKAIT KESOPANAN], [TIDAK MENYEBABKAN HILANGNYA HARGA DIRI], [ANTESEDEN BERASAL DARI DIRI SENDIRI], [BERSIFAT SUBJEKTIF], 4. Ekspresi emosi: [MATA BERKACA-KACA], [MENUTUP MATA], [WAJAH PUCAT], [TUBUH GEMETAR], [BERBALIK BADAN], [MENUNDUKKAN KEPALA], [MENYEMBUNYIKAN WAJAH].

Kata Kunci: Kajian semantik, makna, kata emosi, kowai 怖い.

1. PENDAHULUAN

Dalam hal berkomunikasi, banyak cara yang dapat dilakukan untuk menyampaikan pikiran, pendapat, maupun ide. Penyampaian emosi merupakan salah satu cara yang terkandung dalam komunikasi. Pada ilmu linguistik, kata-kata yang menyatakan emosi dipandang sebagai suatu cara manusia merefleksikan dunia dalam kesadarannya, yang menunjukkan pengalaman-pengalaman mental, perasaan, maupun kekacauan (Shumeiko, 2011). Salah satu cara manusia bereaksi atas pengalaman-pengalaman mental dan perasaannya yaitu dengan cara menggunakan hal-hal tersebut ke dalam kosakata emosi (*emotion words/affective words*).

Berdasarkan kamus ungkapan yang mengatakan emosi atau 感情表現辞典 ‘*Kanjou Hyougen Jiten*’ (中村明著、東京堂山版、1993) terdapat sepuluh buah jenis kategori emosi, jika diteliti satu persatu kategori emosi tersebut, maka akan didapat makna kata yang hanya berupa padanan kata. Kategori emosi tersebut, ialah:

Tabel 1. Kategori Emosi

感情カテゴリー	喜(よろこび)	例: 喜ぶ、わくわく、晴れやか
	怒(いかり)	例: 怒る、腹立たしい、憤る
	哀(かなしみ)	例: 悲しい、傷付く、嘆く
	怖(こわい)	例: 気味悪い、怖い、悲鳴
	恥(はじ)	例: 恥ずかしい、照られる、こそばゆい
	好(すき)	例: 友情、慕う、愛する
	厭(いや)	例: 厭がる、むかつく、不快
	昂(たかぶり)	例: 焦る、気が急ぐ、やきもき
	安(やすらぎ)	例: ほっと、安心、気楽
	驚(おどろき)	例: 驚き、ショック、悪いも寄らず

Berdasarkan tabel diatas kata kowai 怖い怖い merupakan salah satu kata yang tergolong pada kata emosi. Kata-kata yang tergolong pada kategori emosi kowai 怖い seperti kata 気味悪い kimiwarui、怖い kowai 怖い怖い、悲鳴 himei. Kata-kata tersebut memiliki arti yang berbeda dan penggunaan yang berbeda pula. Pada penelitian ini, hanya dibahas bagaimana makna semantik dari kata kowai 怖い怖い.

Dalam studi linguistik, penelitian tentang komunikasi verbal emosi dilakukan melalui dua cara, yaitu: 1) analisis semantis, terutama tentang leksikon emosi, dan 2) praktik komunikasi emosi dalam konteks sosial (Lutz dan White, 1986: 423). Arah studi yang disebutkan di atas, menuntun pada asumsi bahwa makna kosakata emosi secara lengkap tidak bisa didapat hanya dengan melihat kamus. Kegiatan tersebut masih perlu dilengkapi dengan pemahaman kontekstual tentang kapan dan bagaimana kosakata emosi tersebut dipakai oleh

penutur aslinya. Pada kamus, makna kosakata emosi dianggap belum memadai untuk bisa memberikan pemahaman bagi penggunaannya tentang makna kata emosi tertentu. Pemaknaan di dalam kamus diberikan secara singkat (terkadang cenderung berputar-putar dan hanya berupa padanan kata) tanpa dilengkapi konteks pemakaiannya.

Fenomena permasalahan kontekstual seperti di atas juga terjadi pada bahasa Jepang, seperti terlihat dalam beberapa konteks kalimat berikut.

- (1) 考えてみると、相手が自分のことを好きかどうかを確認するというは、普通なら怖いことであるはずです。

Kangaetemiruto, aite ga jibun no koto o suki ka dou ka kakunin suru to iu wa, futsuu nara kowai 怖い koto de aru hazu desu.

Kalau coba kita pikirkan, jika kita pastikan apakah pasangan menyukai kita atau tidak, biasanya pasti merasa *takut*.

- (2) 「不義理が怖くて本当の友人ができるか！」そんな開きなおりが必要ではないかと思うのです。

[fugiri ga kowakute hontou no yuujin ga dekiruka!] sonna hiraki naori ga hitsuyou de wa nai ka to omounodesu.

Karena *takut* gagal, apakah teman yang sebenarnya? Saya rasa tidak penting untuk bertanya lagi seperti itu.

(Asahi Shinbun, 07 Mei 2013)

Pada kalimat (1) dan (2), kowai 怖い dimaknai dengan ‘*takut*’. Hal ini perlu penelaahan lebih lanjut apakah benar maknayang terkandung pada kalimat tersebut ialah takut atau makna lainnya seperti cemas, khawatir, atau makna lainnya.

Bagi pembelajar yang mempelajari bahasa asing (bahasa Jepang), makna leksikal yang terkandung pada kata emosi sulit dipahami karna maknanya berputar-putar pada padanan katanya saja. Oleh karena itu perlu adanya telaah medan makna pada kata-kata yang tergolong medan emosi. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan agar pembelajar dapat mengetahui langkah-langkah dalam menentukan makna dari kata emosi khususnya kata kowai 怖い. Adapun manfaat dari penelitian ini ialah, manfaat teoritis dari penelitian ini ialah memberikan alternatif model penelitian semantik leksikal kosakata emosi, yakni melalui pendekatan konseptual dan kontekstual. Pendekatan konseptual dilakukan dengan mengkolaborasikan teori komponen emosi (psikologi) dan teori semantik leksikal (linguistik). Di sisi lain, pendekatan kontekstual yang berupa analisis konteks pemakaian kata kowai 怖い

menjadikan penelitian ini tidak hanya berbicara tentang konsep tetapi juga praktik pemakaian kata yang menyatakan arti ‘takut’ dalam kegiatan berbahasa saat ini.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Creswell (2010: 4-5), metode ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan memaknai segala sesuatu yang dianggap berasal dari masalah-masalah sosial atau kemanusiaan. Fenomena emosi atau perasaan hati adalah bagian dari pengalaman hidup manusia. Adanya pengalaman yang berbeda-beda oleh masing-masing kelompok budaya (masyarakat) menyebabkan pemaknaan emosi juga bisa berlainan. Sesuai tujuan penelitian, yaitu menemukan makna kata kowai 怖い dalam bahasa Jepang, maka penulis memilih metode kualitatif sebagai metode yang dinilai sesuai. Dengan metode tersebut, data-data penelitian, baik berupa unit leksikal maupun susunan kalimat-kalimat, dapat digali lebih dalam untuk mendapat pemaknaan kata yang menyatakan kowai 怖い.

Pada penelitian ini, beberapa kamus akan dipakai sebagai sumber data. Adapun kamus yang digunakan ialah: *Gendai Keiyoushi Youhou Jiten* (1991), *Tsukaikata no Wakaru Ruigo Reikai Jiten* (2003), *Gakken Shougaku Kokugo Jiten* (1990), *Ruigo Daijiten* (2002), *Nihongo Daijiten* (1995), *Koutagu Ishawaei Jiten* (1976), dan *Ruigigo Jiten* (1972).

Penelidikan kamus-kamus dilakukan untuk mendapatkan unit data berupa satuan-satuan leksikal bermakna kowai 怖い maupun satuan-satuan leksikal yang berkaitan dengan kowai 怖い. Penjaringan data berupa satuan-satuan leksikal kowai 怖い dalam bahasa Jepang dijaring dari Tesaurus Bahasa Jepang, yaitu *Ruigo Daijiten 11* (2003). Kosakata terjaring selanjutnya dicek kembali pada Kamus Besar Bahasa Jepang *Nihongo Daijiten* (1995). Alasan pemilihan Tesaurus adalah untuk melihat keterkaitan makna antara satu kata dengan kata lainnya dalam ranah yang sama, sedangkan *Nihongo Daijiten* (1995) dipilih karena kamus tersebut merupakan sumber leksikon terbesar sekaligus terpercaya untuk kosakata bahasa Jepang.

Selain beberapa kamus tersebut, digunakan juga kamus lain untuk membantu melengkapi definisi teoritis kowai 怖い bahasa Jepang yang diteliti, seperti: Kamus Bahasa Jepang-Indonesia, *Ruigo Tsukai-wake Jiten 13* (Kamus Pola Pemakaian Kata-kata Bersinonim), dan *Tsukaikata no Wakaru Ruigo Reikai Jiten 14* (Kamus Pemahaman Pemakaian Kata-kata Bersinonim).

Unit data kedua yaitu berupa kalimat-kalimat yang memuat satuan leksikal makna kata yang menyatakan kowai 怖い didalamnya. Data kalimat dipakai untuk melihat konteks-konteks seperti apa sajakah yang memakai kata yang menyatakan kowai 怖い didalamnya. Jenis data kedua ini diambil dari beberapa tulisan dalam surat kabar, majalah, maupun portal berita, yang kesemuanya dipublikasikan secara digital (*online*).

Untuk mendapatkan kedua unit data tersebut dipakai teknik catat. Teknik catat dipilih sebagai teknik pengumpulan data karena peneliti berhadapan dengan penggunaan bahasa secara tertulis sebagai objek datanya (Mahsun, 2005: 92-93). Data yang didapat akan dicatat dalam kartu data untuk kemudian dianalisis. Setelah dicatat, dilakukan pemilahan data. Setelah itu dilakukan analisis data.

Metode analisis data yang akan dipakai dalam penelitian ini dikelompokkan ke dalam enam tahap. *Pertama*, menentukan komponen-komponen makna yang dimiliki oleh kata kowai 怖い. Komponen makna di sini adalah unit-unit makna yang menggambarkan komponen-komponen emosi, yaitu anteseden, penilaian, pengalaman subyektif, dan ekspresi emosi. Setelah komponen-komponen makna kata kowai 怖い ditemukan, komponen-komponen tersebut dikelompokkan berdasarkan dimensi semantis yang juga sama dengan pengelompokan berdasar jenis komponen emosi. Komponen-komponen makna dapat diambil dari definisi satuan leksikal yang tertulis sebagai lema dalam kamus maupun dari literatur yang relevan. (kamus pendukung dan literatur tentang kata yang menyatakan arti 'takut' pada masyarakat Indonesia dan Jepang). Sebagai ilustrasi, kata *takut* memiliki komponen makna [BERBUATSALAH], [KEGAGALAN], serta [MELAKUKAN TINDAKAN YANG TIDAK SESUAI ETIKET/KEBIASAAN] yang mengisi dimensi semantis Anteseden Emosi; komponen [DIAM], [MENUNDUK], [MENUTUP WAJAH DENGAN TANGAN] mengisi dimensi semantis Ekspresi Emosi. Sebuah komponen makna, misalnya [SIKAP], dapat juga diuraikan ke dalam komponen-komponen makna, seperti: [DIAM] atau [PERGI/MENGHINDAR].

Kedua, mengumpulkan kalimat-kalimat yang mengandung kata kowai 怖い kemudian dilakukan analisis konteks kalimat yang bertujuan untuk mencari dalam konteks seperti apa sajakah kata yang menyatakan kowai 怖い dipakai oleh penutur bahasanya. Selain itu, analisis kalimat juga dapat berfungsi untuk menemukan komponen-komponen makna lainnya yang mungkin dapat ditemukan, misalnya komponen [ANTESEDEN BERASAL DARI DIRI/EGO]. Langkah pertama dan kedua tersebut dilakukan untuk setiap satuan leksikal kata kowai 怖い dalam bahasa Jepang. Ditambahkan lagi, penulis akan mewawancarai beberapa informan untuk mengkonfirmasi data (unit leksikal maupun kalimat) sekaligus mendapatkan informasi

lebih jauh mengenai pengalaman kata kowai 怖い yang dirasakan orang Jepang. Ketiga, komponen-komponen yang berhasil ditentukan dicatat dan disusun kembali dalam sebuah tabel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini dilakukan analisis komponen makna terhadap kata kowai 怖い dalam bahasa Jepang. Ada empat komponen emosi yang dilihat melalui analisis komponen makna ini, yaitu: 1) anteseden emosi, 2) penilaian, 3) pengalaman emosional yang bersifat subjektif, 4) kesiapan aksi (kecenderungan perilaku dan tindakan dalam menanggapi emosi, meliputi sikap dan tingkah laku. Keempat komponen emosi tersebut berperan sebagai teropong untuk melihat pengalaman emosi kata kowai 怖い pada penutur bahasa Jepang

Untuk komponen-komponen makna, seperti: [ANTESEDEN POSITIF], [ANTESEDEN NEGATIF], [EMOSI POSITIF], dan [EMOSI NEGATIF], penilaian ‘positif’ atau ‘negatif’ tersebut dimunculkan jika anteseden atau emosinya dinilai dari sisi moral maupun moralitas. Adapun untuk anteseden, seperti: [ANTESEDEN MENYENANGKAN], [ANTESEDEN TIDAK MENYENANGKAN], [EMOSI MENYENANGKAN], dan [EMOSI TIDAK MENYENANGKAN], nilai ‘menyenangkan’ atau ‘tidak menyenangkan’ tersebut adalah penilaian pada umumnya dan tidak dikaitkan dengan moral ataupun moralitas.

Dalam sub bab ini akan dilakukan analisis komponen makna terhadap kata kowai 怖い dalam bahasa Jepang. Penentuan komponen makna pada kata kowai 怖い dalam bahasa Jepang ini berangkat dari definisi teoritis dari kata kowai 怖い dalam beberapa kamus dan kajian teoritis mengenai makna kata kowai 怖い. Untuk tambahan, hanya terletak pada difungsikannya informan (penutur jati bahasa Jepang) sebagai pemberi informasi tambahan mengenai pengalaman mereka dalam merasakan makna kata kowai 怖い.

1. Analisis Komponen Makna Kata Kowai 怖い dalam Bahasa Jepang

Dalam beberapa rujukan kamus yang digunakan peneliti dapat disimpulkan bahwa kowai 怖い berarti: (1) perasaan yang dimiliki secara subjektif pada diri seseorang, (2) perasaan ingin menghindari suatu hal karena merasa terancam dan bahaya, (3) perasaan yang muncul karena akan merugikan diri, dan (4) perasaan terkejut mendengar sesuatu. Untuk lebih jelasnya, mari kita lihat komponen-komponen apa saja yang menyusun kata kowai 怖い dalam bahasa Jepang.

a. Anteseden Emosi

Mengacu pada pengertian kata kowai 怖い yang terdapat dalam beberapa kamus, kata ini memiliki beberapa makna sekaligus yang akan menjadi anteseden kata kowai 怖い, makna yang pertama, kata kowai 怖い dapat muncul ketika subjek (pelaku emosi) merasa takjub terhadap sesuatu. Anteseden kedua ialah perasaan kowai 怖い akan muncul pada diri seseorang pada saat timbul kekhawatiran akan sesuatu yang membahayakan dirinya. Anteseden ketiga ialah perasaan kowai 怖い muncul karena subjek berhati-hati pada saat melakukan suatu hal. Anteseden keempat yakni ketika subjek berhati-hati melakukan sesuatu. Anteseden terakhir ialah ketidaksiapan diri untuk melakukan suatu hal. Untuk membuktikan anteseden yang telah disebutkan, kita dapat memperhatikan konteks kalimat berikut:

- (1) 毎日午前4時30分に起き、10キロをジョギングする。「年取るほど走れる距離が長くなっている。トレーニングさえすれば年齢は関係ない。夏場は熱中症が怖いから昼間は走らん」。約1時間の練、全員がトレーニングする。元気の秘訣(ひけつ)を聞いてみたら「練習後のビールやね!」と一斉に同じ答えが返ってきた。

Mainichi gozen 4-ji 30-bu ni oki, 10-kiro o jogingu suru. 'Toshitoru hodo hashireru kyori ga nagaku natte iru. Torēningu sae sureba nenrei wa kankeinai. Natsuba wa netsu-chū-shō ga kowai 怖い 怖い kara hiruma wa hashiran'. Yaku 1-jikan no renshū, zen'in ga Torēningu suru. Genki no hiketsu (hiketsu) o kiite mitara 'renshū-go no bīrya ne!' To isseini onaji kotae ga kaettekita.

Setiap pagi bangun jam 4.30 lalu jogging 10 km. “Semakin tua maka jarak lari menjadi semakin panjang. Kalau saja melakukan latihan maka usia tidak akan berpengaruh. Ketika musim panas, karena takut dengan sengatan panas maka saya tidak berlari di siang hari”. Semua orang berlatih rata-rata 1 jam. Ketika saya bertanya tentang rahasia energinya, muncul kembali jawaban yang sama yaitu “beer setelah latihan!” (YO-150913)

- (2) 夏休みになると海や山など屋外で過ごすことが多いフランス。ブルゴーニュの田舎で、友人らとテラスでアペリティフを飲んですっかりリラックスしていた時のこと。どこからともなくハチが飛んできた。私と友人はハチを怖い。

Natsuyasumi ni naru to umi ya yama nado okugai de sugosu koto ga ōi Furansu. Burugōnyu no inaka de, yūjin-ra to terasu de aperitifu o nonde su~tsu kari rirakkusu shite ita toki no koto. Doko karatomo naku hachi ga tonde kita.watashi to yūjin wa Hachi okowai 怖い、怖い.

Begitu masuk musim panas orang Prancis banyak yang menghabiskan waktu di luar ruangan seperti laut dan gunung. Di desa Burgundi, benar-benar waktu yang digunakan untuk bersantai dengan menikmati minuman beralkohol bersama teman-teman. Entah darimana datanglah lebah. Saya dan teman takut lebah. (YO-210813)

Konteks (1) menggambarkan bahwa subjek merasa khawatir terhadap kesehatan kulit dan tubuhnya yang diakibatkan oleh sinar matahari yang sangat menyengat oleh karena itu subjek menggunakan kata kowai 怖い dalam ucapannya. Untuk mengurangi kekhawatiran subjek terhadap sengatan sinar matahari tersebut, subjek memutuskan untuk tidak latihan lari di siang hari terutama di musim panas. Kekhawatiran pelaku pada sesuatu juga digambarkan pada konteks (2) yakni pelaku dan teman-temannya merasakan kowai 怖い ketika lebah menyerang mereka dengan tiba-tiba pada saat mereka bersantai. Lebah merupakan sejenis hewan yang cukup berbahaya jika mereka menyerang manusia. Jika terkena sengatannya, akan membuat tubuh membengkak dan apabila tidak segera ditangani akan menghantarkan nyawa korbannya.

Berdasarkan beberapa pembuktian konteks di atas, yakni konteks (1) dan (2) didapatkan komponen makna kata kowai 怖い yakni [KEKHAWATIRAN AKAN MEMBAHAYAKAN DIRI]. Selanjutnya akan dipaparkan beberapa konteks untuk mengungkap anteseden dari kata kowai 怖い, ialah:

(3) 隅田川に近づくといきなりスカイツリーが見えてきます。観光の中心地からすこし離れたこのビューポイントは知る人ぞ知る絶景スポットなのです。言問橋を渡った後は、ひたすらスカイツリーを目指します。だんだんと迫ってくるスカイツリーは怖いくらい。これが634メートルかあ.....

Sumidagawa ni chikadzuku to ikinari sukaitsurī ga miete kimasu. Kankō no chūshinchi kara sukoshi hanare tako no byūpointo wa shiruhitozoshiru zekkei supottona nodesu. Kototo-bashi o watatta nochi wa, hitasura sukaitsurī o mezashimasu. Dandan to sematte kuru sukaitsurī wa kowai 怖い kurai. Kore ga 634 mētoru kā...

Begitu mendekati sungai Sumida maka akan terlihat *Sky Tree*. *Point view* yang agak jauh dari pusat pariwisata ini merupakan *spot* pemandangan yang orang-orang tahu. Setelah menyeberangi jembatan Kototoi, saya menuju *Skytree*. *Skytree* semakin menjulang menakutkan. Ini kira-kira 634 m eter ya... (YO-050913)

- (4) 宮崎県高千穂町、岩戸川にかかる高千穂鉄橋。補修作業用のカートにガタゴトと揺られ、かつて日本で最も高いと言われた。川面から105メートルの最高点に立つ。怖い、けれど気持ちよい。

Miyazaki-ken Takachiho-chō, Iwato-gawa ni kakaru Takachiho tekkyō. Hoshū sagyō-yō no kato ni gatagoto to yura re, katsute Nihon de mottomo takai to iwa reta. Kawamo kara 105 mētoru no saikō-ten ni tatsu. Kowai 怖い\怖い, keredo kimochiyoi.

Jembatan besi Takachiho yang diperlukan untuk ke sungai Iwato di Miyazaki-ken Takachiho-cho. Katanya di Jepang Berdiri pada titik tertinggi 105 m dari permukaan laut. Menakutkan, tapi menyenangkan. (YO-050913)

- (5) 彼の反応はというと・・・、
数頭のイルカが華麗にジャンプを決める度、
泣き叫ぶ！！
.....
「大きい黒いのがいっぱい飛んだり沈んだり、
怖いんですけどー！ひくんですけどー！」
と、いった感じでしょうか(*_*)

Kare no han'nō wa to iu to, Sū-tō no iruka ga karei ni janpu o kimeru tabi, Nakisakebu!! . `Ōkī kuroi no ga ippai ton dari shizun dari, Kowai 怖い 怖い ndesukedo~! Hiku ndesukedo~!

Reaksinya dan berkata...

Setelah beberapa ikan lumba-lumba memutuskan untuk melompat dengan indah

Berteriak-teriak!

.....

"Hitam besar terbang naik dan turun,
Tapi aku takut-! Tapi aku bermain-!]
Apakah rasanya seperti itu (* _ *) (SW-310713)

Pada konteks (3), subjek sedang menginformasikan bahwa terdapat sebuah bangunan yang dinamakan *Sky Tree*. Bangunan ini merupakan bangunan tertinggi di Jepang. Kata kawai 怖い digunakan subjek pada ungkapannya karena subjek merasa bangunan tersebut tergolong pada bangunan yang sangat tinggi, subjek merasa terkesan dan takjub terhadap tinggi bangunan tersebut. Konteks (4), subjek menggunakan kata kawai 怖い pada suatu anteseden yang menggambarkan takjub pada tinggi bangunan yang mencapai 105 meter dari permukaan sungai. Bangunan tersebut ialah sebuah jembatan besi untuk menuju ke sungai Iwato. Meskipun subjek merasa ngeri terhadap tingginya jembatan ini, namun subjek merasa takjub dan senang terhadap bangunan tersebut. Sama halnya dengan konteks (5), subjek merasa takjub melihat lumba-lumba yang saling berkejaran melompat dan kembali berenang. Suka cita ini subjek rasakan sehingga menimbulkan perasaan senang, takjub, dan terkesan pada makhluk mamalia ini. Dari ketiga konteks yang telah dijelaskan, maka didapat sebuah komponen makna [TAKJUB PADA SUATU HAL]. Selanjutnya akan diulas mengenai komponen makna [BERHATI-HATI MELAKUKAN SESUATU] yang akan tergambar melalui konteks di bawah ini:

(6) おはようございます！今日は夏日になりそうですね…。夏ももうすぐ！！

先週、MAQUIA VIPブロガーの皆さんをお招きしてすっきりVフェイスをご紹介させて頂きました。

正しい、効果的な使い方さえ手にいれたら、怖いもの無し!!!??

*Ohayōgozaimasu! Kyō wa kajitsu ni nari-sōdesu ne.... Natsu mo mōsugu! !
Senshū, MAQUIA vu-ippu burogā no minasan o omaneki shite sukkiri V feisuO go
shōkai sa sete itadakimashita. Todashī, kōkatekina tsukaikata sae te ni iretara, kawai 怖い
怖い mono-nashi!!!??*

Selamat pagi! Hari ini sepertinya akan menjadi hari yang panas ya... musim panas juga sebentar lagi!! Minggu lalu, saya diizinkan untuk mengundang semua pengguna blogger MAQUIA VIP dan memperkenalkan *V face* yang menyegarkan. Benar, kalau menggunakannya secara efektif maka tidak ada hal yang menakutkan!!!?? (SW-040613)

- (7) 人民元やブラジルリアル、インドルピーなど新興国通貨に投資するときは、「値動きの急変に気をつけて、資金管理に余裕を持たせた取引を」とアドバイスがされることが多い。新興国通貨は為替市場での取引が非常に少なく、値動きが乱高下するリスクが高いためだ。値動き急変リスク以上に怖いのが、取扱休止リスクといえる。

Jinmingen ya burajirurearu, indorupī nado shinkyōkoku tsūka ni tōshi suru toki wa, neugoki no kyūhen ni kiwotsukete, shikin kanri ni yoyū o mota seta torihiki o' to adobaisu ga sa reru koto ga ōi. Neugoki kyūhen risuku ijō nikowai 怖い no ga, toriatsukai kyūshi risuku to ieru.

Ketika menginvestasikan mata uang negara-negara yang baru berkembang seperti Yuan China, Real Brazil dan Rupee India banyak disarankan untuk berhati-hati terhadap mendadaknya perubahan nilai mata uang dan menentukan batasan dalam bisnis pengelolaan dana. Karena perdagangan mata uang negara yang baru berkembang di pasar valuta asing masih sangat sedikit dan resiko ketidakstabilan perubahan harganya tinggi. Dikatakan bahwa selain resiko mendadaknya perubahan harga, yang menakutkan adalah resiko *pause handling*. (YO-070813)

Konteks (6) subjek yang berprofesi sebagai *sales marketing* dari produk kecantikan *V face* memperkenalkan produk ini pada semua anggota *Maquia VIP* untuk menggunakan produk ini terutama pada saat musim panas. Subjek menggunakan kata kowai 怖い pada perkataannya memiliki arti bahwa penggunaan produk ini akan menghasilkan hal yang maksimal pada kecantikan jika digunakan dengan efektif, teratur, hati-hati dan sesuai petunjuk, agar tidak terjadi hal-hal yang merugikan pengguna produk ini. Senada dengankonteks sebelumnya, konteks (7) menunjukkan bahwa subjek mengingatkan untuk harus berhati-hati melakukan sesuatu yakni hati-hati terhadap pergerakan harga yang terjadi pada saat berinvestasi dalam mata uang yang berasal dari negara-negara berkembang.

Berikut ini akan dipaparkan beberapa konteks yang akan menggambarkan komponen makna [BERHADAPAN PADA SESUATU]. Untuk membuktikan hal tersebut, mari perhatikan konteks di bawah ini:

- (8) 最近はあまり見なくなりましたが、私が小学校ぐらいの時、夏休みになると決まってテレビで怪談映画を放送していました。「なんで夏にやるの？ 涼しくなんかならないよ？ ただ怖いだけじゃない！」と言うと...

Saikin wa amari minaku narimashitaga, watashi ga shōgakkō gurai no toki, natsuyasumi ni naru to kimatte terebide kaidan eiga o hōsō shite imashita. `Nande natsu ni yaru no? Suzushiku nanka naranai yo? Tada kowai 怖いdake janai!' To iu to.

Akhir-akhir ini saya jarang melihatnya, tapi kira-kira ketika SD begitu libur musim panas pasti disiarkan film hantu di TV . “Kenapa pada musim panas ya? Tidak akan menjadi sejuk bukan? Namun bukankah hanya menyeramkan!”
(YO-130813)

- (9) Konteks: peledakan terhadap puing-puing bangunan pasca bencana tsunami.

遠巻きに見物していた男性(56)は「近くには民家もあるので、怖い」と話していた。県企業局荒瀬ダム撤去室の山内桂王課長補佐は「想定より爆発の規模が大きかった。騒音や振動のデータなどの結果も見た上で、(今後へ向けて)発破方法を検証する」と話していた。

Tōmaki ni kenbutsu shite ita dansai (56) wa `chikaku ni wa minka mo aru node, kowai 怖い怖い' to hanashite ita. Ken kigyō-kyoku Arase damu tekkyo-shitsu no Yamauchi keiō kachō hosa wa `sōtei yori bakuhatsu no kibo ga ōkikatta. Sōon ya shindō no dēta nado no kekka mo mita ue de, (kongo e mukete) happa hōhō o kenshō suru' to Hanashite ita.

"karena ada juga rumah pribadi di dekatnya dan menakutkan," kata pria 56 tahun yang telah jalan-jalan di sekitarnya dari kejauhan. "Ini setelah melihat hasil data dan getaran tersebut. skala ledakan. Kebisingan itu lebih besar dari yang diperkirakan, untuk memvalidasi metode peledakan (menuju masa depan)," Deputy Direktur, Wang Katsura Yamauchi Provinsi perusahaan Biro Arase bercerita. (YO-120913)

Konteks (8) menggambarkan, bahwa subjek menggunakan kata kowai 怖い pada saat subjek berhadapan dengan sesuatu dalam hal ini berhadapan dengan film horor, dengan kondisi masih bersekolah di SD dan menonton film pada saat musim panas. Subjek mengingat hal tersebut dan merasakan perasaan takut. Hal ini dikarenakan umur subjek yang

masih belum dewasa sehingga daya imajinasi kanak-kanaknya kuat dan hal tersebut mempengaruhi perasaan kowai 怖い pada subjek. Pada konteks (9) subjek merasakan perasaan kowai 怖い pada saat subjek berhadapan pada sesuatu yakni ketika berjalan di sekitar kediaman pribadi tidak berpenghuni, rumah tersebut merupakan rumah yang menjadi sasaran amukan ombak tsunami.

Ketidaksiapan diri yang dialami oleh subjek juga meruapan bagian dari anteseden perasaan kowai 怖い怖い. Anteseden demikian dapat terlihat dalam konteks berikut ini.

(10) 「孤独であることの醍醐味」

“孤独な人”が好きです。

孤独って、厳冬みたいに凍えて空腹で心もとない感じだし。

世間から見れば、可哀想とか、滑稽なようにも見られがち。

だから、怖いし、できれば避けたいと多くの人と思う。

けれど、本当はとても尊くて面白いものなのだと思う。

Kodokudearu koto no daigomi' "Kodokuna hito" ga sukidesu. Kodoku tte, gentō mitai ni kogoete kūfuku de kokoromonai kanjidashi. Seken kara mireba, kawaisō toka, kokkeina yō ni mo mi rare-gachi. Dakara, kowai 怖い怖い shi, dekireba saketai to ōku no hito ga omou. Keredo, hontōwa totemo tattokute omoshiroi monona noda to omou.

“pesona menjadi kesepian ”

Saya suka "orang yang kesepian".

apa kesepian, dan kemudian itu adalah perasaan tidak aman lapar di musim dingin seperti.

Dari perspektif dunia, cenderung dilihat seperti miskin, serta lucu.

Begitu menakutkan, banyak orang ingin menghindari jika mungkin.

Tapi, saya pikir hal ini menarik dan benar-benar sangat berharga. (SW-160513)

Konteks (10), menggambarkan bahwa subjek merasa banyak sekali orang-orang di dunia menghindari hal seperti kemiskinan dan kesepian dikarenakan ketidaksiapan orang-orang tersebut untuk menempuh situasi tersebut. Namun subjek berpikir lain, jika kemiskinan dan kesepian melandanya, ia akan bersyukur dan menjadikan situasi tersebut hal yang berharga karna akan ada pembelajaran di balik itu semua. Konteks (10) menjelaskan salah satu anteseden dari kata kowai 怖い iala [KETIDAKSIAPAN DIRI].

Berdasarkan uraian di atas, kowai 怖い memiliki komponen-komponen makna, yakni: [KEKHAWATIRAN AKAN MEMBAHAYAKAN DIRI], [TAKJUB PADA SUATU HAL], [BERHATI-HATI MELAKUKAN SESUATU], [BERHADAPAN DENGAN SESUATU], dan [KETIDAKSIAPAN DIRI].

b. Pengalaman Subjektif

Pengalaman subjektif pada kata kowai 怖い terlihat pada beberapa referensi yang terdapat pada bab kajian teori. Kata kowai 怖い yang disebabkan oleh anteseden-anteseden, seperti: takjub pada suatu hal, kekhawatiran akan membahayakan diri, berhadapan dengan sesuatu, tidak nyaman dengan situasi/lingkungan sekitar, ketidaksiapan diri, berhati-hati pada saat melakukan sesuatu. Mengacu pada anteseden tersebut, terlihat bahwa pengalaman subjektif seseorang yang merasakan kowai 怖い juga dapat ditentukan dari sifat antesedennya. Anteseden negatif cenderung memicu perasaan negatif pula, seperti tidak tenang, tidak nyaman, merasa khawatir; sedangkan anteseden bersifat netral atau positif tidak menimbulkan perasaan hina atau rendah. Dengan demikian, dimensi semantis pengalaman subjektif kowai 怖い beranggotakan komponen makna: [TIDAK NYAMAN], [MERASA KHAWATIR], dan [TIDAK BEBAS DALAM BERSIKAP].

c. Penilaian

Anteseden kowai 怖い, seperti: takjub pada suatu hal, kekhawatiran akan membahayakan diri, perasaan pada saat berhadapan dengan sesuatu, tidak nyaman dengan situasi/lingkungan sekitar yang tidak menyenangkan, ketidaksiapan diri subjek berhadapan atau menjalani sesuatu, berhati-hati pada saat melakukan sesuatu dan berpotensi menyebabkan seseorang merasa tidak nyaman, tidak tenang, cenderung bingung dalam bersikap, serta menimbulkan perasaan khawatir. Sebagai contoh, seseorang yang sedang berada di daerah rawan bencana seperti tsunami akan merasa cemas, tidak tenang dan gelisah pada diri setiap masyarakat (subjek). Dengan kata lain, anteseden yang tidak menyenangkan (cenderung bersifat negatif) juga akan memicu perasaan takut yang bernilai negatif, dan ini sangat dihindari oleh setiap subjek.

Di sisi lain, anteseden seperti perasaan takjub dan terkejut pada saat melihat atau mendengar sesuatu yang tidak biasa/lazim, dianggap sebagai sesuatu yang wajar dan umum serta tidak berpotensi menimbulkan perasaan rendah diri atau hina. Kata kowai 怖い yang muncul pada situasi-situasi tersebut justru dinilai positif. Penilaian positif pada kowai 怖い tersebut karena kowai 怖い dianggap sebagai bentuk kesopanan ekspresi diri dan respon

positif dari situasi yang berada dihadapan subjek. Misalnya, ketika seseorang diberitahu mengenai sebuah gedung pencakar langit yang mampu memecahkan rekor dunia akan diresmikan. Untuk mengekspresikan hal tersebut, masyarakat Jepang menggunakan kata kowai 怖い dalam ungkapannya. Masyarakat Jepang dikenal dengan masyarakat yang sangat menghargai tuturan lawan bicara mereka, sehingga untuk mengekspresikan perasaan kagum dan takjub, mereka menggunakan kata-kata yang dapat mewakili perasaan mereka tersebut, salah satunya ialah kata kowai 怖い 怖い.

Selanjutnya, kata kowai 怖い juga bersifat subjektif. Artinya, anteseden yang sama belum tentu memicu emosi kowai 怖い pada orang-orang yang berlainan. Berdasarkan uraian tentang komponen penilaian pada kata kowai 怖い di atas, dapat disimpulkan bahwa anteseden kata kowai 怖い menjangkau situasi-situasi yang tidak menyenangkan sampai situasi yang menyenangkan ataupun bersifat netral. Dengan kata lain, kata kowai 怖い dapat mencakup konteks anteseden yang positif maupun negatif dan berdasarkan anteseden itu pula kata kowai 怖い bernilai positif maupun negatif. Selain itu, perasaan kowai 怖い muncul dari dalam diri subjek sebagai perasaan subjektif yang tidak semua subjek memilikinya. Jadi, komponen-komponen makna kowai 怖い dalam dimensi penilaian adalah: [ANTESEDEN NEGATIF], [ANTESEDEN POSITIF], [EMOSI NEGATIF], [EMOSI TIDAK MENYENANGKAN], [TERKAIT KESOPANAN], [TIDAK MENYEBABKAN HILANGNYA HARGA DIRI], [ANTESEDEN BERASAL DARI DIRI SENDIRI], [BERSIFAT SUBJEKTIF], [TIDAK BERKAITAN DENGAN MORALITAS]

d. Ekspresi Emosi

Menurut penjelasan informan tentang pengalaman mereka merasakan kowai 怖い, biasanya emosi ini diekspresikan dengan sikap yang mengarah pada usaha menghindari situasi yang dapat memunculkan emosi kowai 怖い. Sikap tersebut dapat diwujudkan dalam tingkah laku, misalnya segera pergi dari tempat terjadinya situasi penyebab kowai 怖い. Dari beberapa contoh konteks di atas, dimungkinkan subjek akan berusaha untuk tidak merasa kowai 怖い dengan cara-cara sendiri. Selain itu, jika subjek berhadapan dengan sesuatu yang dapat membahayakan dirinya, ia akan berusaha menghindar dari ancaman tersebut, misalnya: alih-alih pergi meninggalkan situasi tersebut atau menghindar dari situasi yang mengancam. Pada kondisi lain, jika subjek merasa tidak nyaman apabila berhadapan dengan orang yang dapat menimbulkan emosi kowai 怖い. Subjek akan melakukan upaya apapun untuk

memperbaiki keadaan/situasi demi menghindari perasaan kowai 怖い. Selain itu, berdasarkan konteks di atas, subjek memunculkan *emoticon* (* _ *) dan (* _ *;) berarti bahwa subjek merasa senang dan terharu serta merasa kurang senang terhadap kondisi yang subjek hadapi.

Berdasarkan analisis tersebut, komponen makna kowai 怖い yang dapat dimasukkan dalam dimensi semantis ekspresi emosi yang terdiri dari segi sikap yakni: [INGIN MENGHINDAR/PERGI], [UPAYA MEMINIMALISIR ANTESEDEN EMOSI], [UPAYA MEMPERBAIKI KONDISI] dan segi tingkah laku yakni: [MENUTUP MATA], [WAJAH PUCAT], [TUBUH GEMETAR], [BERBALIK BADAN], [MENUNDUKKAN KEPALA], [MENYEMBUNYIKAN WAJAH], [MATA BERKACA-KACA].

Komponen makna kata kowai 怖い dalam bahasa Jepang

Dimensi Semantis	Kata Kowai 怖い dalam Bahasa Jepang
Anteseden Emosi	<ul style="list-style-type: none"> • [KEKHAWATIRAN AKAN MEMBAHAYAKAN DIRI], • [TAKJUB PADA SUATU HAL], • [BERHATI-HATI MELAKUKAN SESUATU], • [BERHADAPAN DENGAN SESUATU], • [KETIDAKSIAPAN DIRI]
Pengalaman Subjektif	<ul style="list-style-type: none"> • [TIDAK TENANG/GELISAH], • [TIDAK NYAMAN], • [MERASA KHAWATIR], • [BINGUNG DALAM BERSIKAP].
Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> • [ANTESEDEN NEGATIF], • [ANTESEDEN POSITIF], • [EMOSI NEGATIF], • [EMOSI TIDAK MENYENANGKAN], • [TERKAIT KESOPANAN], • [TIDAK MENYEBABKAN HILANGNYA HARGA DIRI], • [ANTESEDEN BERASAL DARI DIRI SENDIRI],

	<ul style="list-style-type: none"> • [BERSIFAT SUBJEKTIF]
	<p>[SUMBER ANTESEDEN]</p> <ul style="list-style-type: none"> • [AKU/EGO]
Ekspresi Emosi	<p>[SIKAP]</p> <ul style="list-style-type: none"> • [INGIN MENGHINDAR/PERGI], • [UPAYA MEMINIMALISIR ANTESEDEN EMOSI], • [UPAYA MEMPERBAIKI KONDISI]
	<p>[TINGKAH LAKU]</p> <ul style="list-style-type: none"> • [MATA BERKACA-KACA]. • [MENUTUP MATA], • [WAJAH PUCAT], • [TUBUH GEMETAR], • [BERBALIK BADAN], • [MENUNDUKKAN KEPALA], • [MENYEMBUNYIKAN WAJAH]

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang diperoleh selama penelitian dapat diambil kesimpulan secara umum bahwa kajian semantik kata kowai 怖い adalah ‘perasaan tidak tenang, gelisah, dan cemas sebab adanya suatu kondisi yang dapat membahayakan dan merugikan diri’. Adapun beberapa saran yang kiranya bermanfaat bagi semua pihak, diantaranya: menggunakan analisis semantik dapat digunakan sebagai tambahan variasi pembelajaran untuk lebih memahami bahasa asing; hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman setidaknya dapat dijadikan sebagai studi pendahuluan; dan dapat menindaklanjuti hasil penelitian ini dengan mengkaji lebih jauh lagi kata-kata yang berhubungan dengan emosi dengan melibatkan variabel lainnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

Creswell, John W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* (cet. 1 Terjemahan). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Lutz, Catherine., White, Geoffrey M. (1986). “The Anthropology of Emotions” dalam *Annual Review of Anthropology* (Volume 15, hal. 405-436).

Mesquita, Batja., Nico H. Frijda, Klaus R. Scherer. (2002). “Culture and Emotion” dalam *Handbook of Cross-cultural Psychology: Basic Process and human development*. Berry, John W., Segall, Marshall H., Kagitcibasi, Cigdem (eds.). Boston: Allyn and Bacon.

Shumeiko, O. (2011). “Semantics of Lexical Unit that Denote Negative Emotions in Modern American English” dalam *The Advance Science Journal*. diunduh dari <http://advancedscience.org/2011/1/2011-01-01-007.pdf>

感情表現辞典(中村明著、東京堂山版、(1993)

**PEMAHAMAN LINTAS BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN KAIWA
(STUDI KASUS TERHADAP MAHASISWA SASTRA JEPANG FAKULTAS ILMU
BUDAYA UNIVERSITAS ANDALAS)**

Rina Yuniastuti, Idrus, Rahtu Nila Sepni
Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas

Abstrak

Kaiwa (percakapan) adalah salah satu mata kuliah kemahiran bahasa Jepang yang menuntut kompetensi pembelajarnya dalam memahami tindak tutur berkomunikasi dalam bahasa Jepang. Penelitian ini mengenai pemahaman lintas budaya dalam pembelajaran Kaiwa oleh pembelajar bahasa Jepang. Fokus penelitian ini adalah pemahaman lintas budaya (cross cultural understanding) mahasiswa Sastra Jepang Universitas Andalas dalam menguasai aizuchi beserta bentuk dan fungsi – fungsinya. Aizuchi berfungsi sebagai sistem mengecek respon, yang jika diperlihatkan maka si penutur dapat menyesuaikan diri dalam menyampaikan pesan atau tuturan berikutnya. Pemakaian aizuchi di dalam percakapan akan memberi kesan bahwa pendengar benar-benar memperhatikan tuturan pembicara walaupun pendengar tidak mengerti dengan topik pembicaraan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan dalam perspektif pemahaman lintas budaya (Cross Cultural Understanding) dengan data yang dikumpulkan 50 orang responden dalam mata kuliah Kaiwa IV. Data tidak hanya berupa penguasaan aizuchi oleh responden tetapi juga kuesioner berupa pertanyaan close-ended yang diberikan sebagai data penunjang.

Aizuchi yang merupakan respon dari lawan tutur terhadap topik yang dibicarakan oleh penutur memiliki bermacam fungsi. Fungsi-fungsi yang dikandung oleh tuturan-tuturan aizuchi tersebut dapat membuat komunikasi menjadi semakin hidup dan lancar.

Kata kunci: *aizuchi, sosiopragmatik, bentuk, fungsi, pemahaman lintas budaya*

1. PENDAHULUAN

Adanya perdagangan bebas, alih teknologi, maupun banyaknya perusahaan Jepang di Indonesia, maupun karena faktor yang lainnya, menyebabkan jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia semakin meningkat. Menurut pikiran-rakyat.com, berdasarkan data Japan Fondation per tahun 2012, jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia mencapai 872.441 orang, menempati urutan kedua dunia setelah China yaitu 1.046.490 orang. Jumlah pembelajar yang sedemikian banyaknya, sayang sekali jika tidak diiringi dengan sistem pembelajaran yang baik, dan hasil yang maksimal. Oleh sebab itu, dibutuhkan *Cross Cultural Understanding* (Pemahaman Lintas Budaya) dalam pembelajaran bahasa asing. Hal ini disebabkan karena bahasa dan kebudayaan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan.

Fungsi terpenting dari bahasa adalah alat komunikasi dan interaksi. Alwasilah (1993:89) berpendapat bahwa komunikasi mencakup makna mengerti dan berbicara, mendengar dan membalas tindak. Komunikasi dengan ujaran wujudnya dapat berupa kalimat

pernyataan, kalimat bertanya, kalimat tanda tidak setuju, kalimat tanda setuju, atau menyatakan perasaan atau sikap terhadap sesuatu. Dalam berkomunikasi, tidak dapat terlepas dari adat-istiadat atau tata cara yang berlaku di dalam masyarakat tersebut. Oleh karena itu, kita harus dapat menggunakan bahasa sesuai dengan situasi dan tempat di mana komunikasi itu dilakukan, agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh lawan bicara.

Hubungan timbal-balik dalam berkomunikasi tentunya tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu contohnya pada masyarakat Jepang adalah *aizuchi* (あいづち). Penutur bahasa Jepang selalu membiarkan kalimatnya belum lengkap supaya pendengar dapat melengkapinya. Seperti diungkapkan Mizutani dan Mizutani (1987:27), “melengkapi kalimat seseorang terkesan seperti orang yang menolak partisipasi orang lain”. Menurut Horiguchi (1997:42), *aizuchi* memiliki arti sebagai berikut,

「あいづちは、話し手が発話権を行使している間に聞き手から送られた。じょうほうを共有したことを伝える表現」。

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

Dari masing-masing pengertian tersebut maka kata *aizuchi* dapat diartikan sebagai reaksi, respon atau tanggapan terhadap pembicaraan orang lain.

Penguasaan *aizuchi* sebagai budaya respon dalam masyarakat penutur bahasa Jepang menjadi keharusan bagi mahasiswa Sastra Jepang Universitas Andalas. Hal ini disebabkan karena pembelajar bahasa asing penting untuk memiliki pengetahuan budaya bahasa yang dipelajarinya. Oleh sebab itu, dengan memahami *aizuchi* sebagai budaya respon bagi masyarakat penutur bahasa Jepang diharapkan meningkatkan pemahaman lintas budaya (*Cross Cultural Understanding*) bagi pembelajar bahasa Jepang. Dengan penguasaan *aizuchi* yang baik dari pembelajar akan menunjang terciptanya komunikasi yang baik dan menciptakan kondisi yang kondusif untuk terciptanya hubungan manusia yang harmonis.

2. KONSEP Bahasa dan Kebudayaan

Bahasa dan kebudayaan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Brown dalam Supardo (1988) menjelaskan bahwa kebudayaan merupakan bagian yang integral pada interaksi antara bahasa dan pikiran. Supardo menambahkan bahwa bahasa sebagai pendukung kebudayaan sebenarnya juga merupakan produk kebudayaan. Hal ini karena struktur, kosakata dan unsur bahasa yang lain terjadi sebagai akibat daya kreasi manusia. Sementara

itu, Silzer (1992) menjelaskan bahwa bahasa merupakan suatu aspek yang sangat penting dari kebudayaan dan kebudayaan merupakan ladang perkembangan bahasa.

Selain hubungan bahasa dan budaya terdapat juga hubungan bahasa dan masyarakat. Trudgill (1997:1) mengemukakan bahwa bahasa tidak hanya merupakan alat penyampai informasi saja melainkan juga merupakan alat yang penting untuk menjalin berbagai macam hubungan dengan orang lain serta untuk menjaga hubungan tersebut. Kemajemukan suatu masyarakat dapat menyebabkan keberagaman bahasa dilihat dari faktor usia, jenis kelamin, status sosial, lingkungan sosial dan sebagainya.

Sementara itu, menurut Ohoiwutun (2002:79) pengaruh timbal-balik antara bahasa dan kebudayaan dapat dilihat dalam proses belajar bahasa kedua atau asing. Pola-pola komunikasi yang dipengaruhi oleh kebudayaan jelas dapat ditelusuri melalui pengamatan terhadap kecenderungan-kecenderungan berbahasa. Salah satu corak budaya Jepang adalah *aizuchi* yang sebisa mungkin diberikan pada saat terjadi percakapan sebagai bentuk hubungan timbal-balik yang terjadi diantara penutur dan lawan tutur. *Aizuchi* merupakan bentuk respon dari lawan tutur dan membuat pembicaraan dapat berlangsung dengan nyaman.

Pragmatik

Perkembangan pragmatik menurut Leech (1983) dilandasi oleh makin sadarnya para linguis akan pentingnya pemahaman terhadap pragmatik dalam mengungkap hakikat bahasa, yakni bagaimana bahasa itu digunakan dalam komunikasi. Leech mengartikan pragmatik sebagai studi mengenai makna dalam hubungannya dengan situasi-situasi tuturan.

Sementara itu, Yule (1996) menyatakan manfaat studi pragmatik sebagai berikut,

“the advantage of studying language via pragmatics is that one can talk about people’s intended meanings, their assumptions, their purpose or goals, and the kinds of actions (for example, request) that they are performing when they speak”

Manfaat mempelajari bahasa melalui studi pragmatik adalah kita dapat mengerti makna yang dimaksudkan oleh seseorang, asumsi-asumsi mereka, tujuan mereka, dan jenis-jenis tindakan (seperti, permintaan) yang dilakukan saat mereka berbicara.

Dari uraian di atas mengenai pragmatik dapat ditarik kesimpulan bahwa pragmatik mengkaji bagaimana konteks mempengaruhi peserta tutur dalam menafsirkan kalimat atau menelaah makna dalam kaitannya dengan situasi ujaran.

Penggunaan *aizuchi* dalam percakapan dapat dikaji dari sosiopragmatik karena yang diteliti adalah penggunaan bahasa di dalam sebuah masyarakat budaya di dalam situasi tertentu. Sosiopragmatik digunakan untuk meneliti struktur bahasa secara eksternal, yaitu

faktor sosial budaya sebagai penentu ungkapan *aizuchi* tersebut dituturkan. Trosborg (1995:37) menjelaskan bahwa sosiopragmatik mengacu pada analisis pola interaksi di dalam situasi tertentu atau sistem sosial tertentu.

Aizuchi

Secara umum bentuk *aizuchi* terbagi atas perilaku verbal dan perilaku nonverbal. Bentuk perilaku verbal meliputi,

- a. Bentuk frase khas *aizuchi* meliputi, *hai* ‘ya’, *ee* ‘ya’, *un* ‘ya’, *aa* ‘ah, *haa* ‘oh’, *fun* ‘oh’, *naruhodo* ‘saya mengerti’, *honto* ‘benarkah?’, *soo* ‘begitu’, *soo desuka* ‘begitukah?’. Masing-masing orang mempunyai ungkapan khas *aizuchi* mereka sendiri. Bentuk *aizuchi* ini juga ada yang diulang seperti *hai hai* , *un un* atau menggabungkan dua bentuk yang berbeda seperti *aa soo*, *fun naruhodo* (Horiguchi 1988).
- b. Pengulangan, pendengar mengulang tuturan pembicara sebelumnya. Pengulangan dapat berupa pengulangan penuh atau pengulangan sebagian (Mizutani 1982, Szatrowsky 1986b, Horiguchi 1988). pendengar mengulang kata atau frase yang ia anggap menarik dari pembicaraan sebelumnya. Dalam bahasa Jepang pengulangan frase secara keseluruhan dinamakan dengan *oomugaeshi*.
- c. Kalimat pelengkap, saat pembicara tidak dapat menyelesaikan atau sengaja meninggalkan pembicaraannya, pendengar dapat melengkapinya dengan memberikan kata atau frase (Mizutani 1982, Horiguchi 1988)
- d. Prediksi, pendengar dapat menduga dan melanjutkan apa yang akan diucapkan oleh pembicara. Prediksi yang dilakukan oleh pendengar dapat saja salah (Horiguchi 1988).
- e. Permintaan klarifikasi, pendengar dapat meminta klarifikasi jika informasi yang ia terima dirasa belum jelas (Horiguchi 1988).
- f. Tawa, tawa bisa dikategorikan sebagai bentuk perilaku memberi respon (Szatrowsky 1986b). Mizutani (1988a) mengategorikan tawa sebagai bentuk verbal akan tetapi Maynard (1989) mengklasifikasikan tawa sebagai bentuk nonverbal.

Pengelempokan fungsi *aizuchi* bagi masing-masing ahli berbeda-beda. Seperti oleh Horiguchi (1988) yang mengelempokkan fungsi *aizuchi* menjadi lima yaitu, mendengarkan pembicaraan seperti *ee* ‘oo’, mengerti akan topik yang dibicarakan seperti *wakarimashita* ‘saya mengerti’, menyatakan persetujuan seperti *soumoimasu* ‘saya pikir juga begitu’,

menyatakan keberatan seperti *soudesuka*? ‘benarkah?’ dan menyatakan ungkapan perasaan seperti terkejut, sedih dan senang. Sebaliknya, Maynard (1993) membagi fungsi *aizuchi* menjadi enam yaitu, sinyal meneruskan seperti *hai* ‘ya’, memahami seperti *naruhodone* ‘saya mengerti’, sinyal mendukung pembicara seperti *yarimashitane* ‘berhasil ya’, menyatakan persetujuan seperti *soudesune* ‘ya begitu’, ungkapan perasaan seperti *sugoidesune* ‘hebat ya’ dan koreksi akan pembicaraan seperti *soudesuka* ‘benarkah?’.

Dari referensi di atas dapat disimpulkan bahwa *aizuchi* bisa muncul dalam berbagai bentuk dan fungsi. Selain itu juga dijelaskan bahwa penggunaan *aizuchi* dipengaruhi oleh faktor sosial.

Pemahaman Lintas Budaya

Menurut Hexelschneider (2002:20), memahami budaya asing melalui pemahaman lintas budaya bukan berarti untuk membiasakan diri hidup dengan budaya itu, melainkan untuk lebih mengenal dan memahami budaya sendiri. Sementara itu, Quasthoff (2003: 88) menyatakan, dengan pemahaman lintas budaya mahasiswa mampu menunjukkan budaya asing dan budayanya sendiri, sehingga pada dirinya tertanam sikap evaluatif dan toleran terhadap budaya asing. Dapat disimpulkan bahwa pemahaman lintas budaya adalah cara pandang mahasiswa yang evaluatif dan toleran terhadap budaya asing atau pemahaman mahasiswa tentang budaya asing yang berlandaskan pemahaman budayanya sendiri. Pemahaman lintas budaya seharusnya muncul ketika pembelajar bahasa mampu memunculkan sensitivitas budaya. Berkaitan dengan hal ini, Bennet dan Allen (2003) menyatakan bahwa pemahaman lintas budaya adalah kemampuan untuk bergerak dari sikap “etnosentrik” menuju sikap menghargai budaya lain, hingga akhirnya menimbulkan kemampuan untuk dapat berperilaku secara tepat dalam sebuah budaya atau budaya-budaya yang berbeda.

3. METODE

Terkait dengan fokus penelitian, dilakukan langkah-langkah penelitian yang terkait dengan kajian analisis percakapan, pragmatik, dan pemahaman lintas bahasa (*Cross Cultural Understanding*). *Aizuchi* yang digunakan oleh pembelajar bahasa Jepang menjadi fokus dalam penelitian ini. Responden yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah *Kaiwa IV*. Responden tersebut merupakan mahasiswa semester empat atau mahasiswa tahun kedua yang menempuh pendidikan di Sastra Jepang Universitas Andalas. Penggunaan mahasiswa semester empat mengingat yang bersangkutan telah

mendapatkan sejumlah materi – materi yang berhubungan dengan keterampilan komunikasi dalam bahasa Jepang. Dengan pemahaman awal tersebut maka mahasiswa Sastra Jepang seharusnya juga memahami tentang kemampuan respon atau *aizuchi* dalam percakapan bahasa Jepang. Jumlah keseluruhan responden yang ikut serta dalam penelitian ini adalah 50 orang.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mendapatkan gambaran mengenai kemampuan pembelajar bahasa Jepang dalam hal penguasaan *aizuchi* sebagai reflektor budaya respon. Dengan metode ini, gambaran umum mengenai kompetensi bahasa Jepang mahasiswa Sastra Jepang Unand juga dapat dilihat dalam konteks percakapan sehari-hari setelah mereka memperoleh pengetahuan mengenai bahasa Jepang selama beberapa waktu.

Analisis percakapan digunakan untuk mendapatkan gambaran mengenai kemunculan *aizuchi* dalam tuturan responden ketika mereka bercakap-cakap dalam bahasa Jepang. Metode ini juga digunakan untuk mengetahui alur percakapan dan kelancaran atau hambatan yang dialami oleh responden percakapan.

Untuk mengetahui penguasaan penggunaan *aizuchi* dalam percakapan bahasa Jepang oleh responden secara lebih mendalam, dilakukan kuesioner untuk mendapatkan data penunjang. Kuesioner yang diberikan berupa pertanyaan *close-ended*. Hal ini bertujuan agar pertanyaan lebih terfokus kepada tujuan penelitian yaitu mengetahui penguasaan responden terhadap penggunaan *aizuchi* sebagai reflektor budaya respon dalam masyarakat penutur bahasa Jepang.

4. HASIL PEMBAHASAN

Indikator pemahaman lintas budaya dalam penelitian ini adalah pengetahuan mahasiswa tentang perbedaan perilaku berkomunikasi antara Jepang dan Indonesia serta pemahaman mahasiswa tentang *aizuchi*. Responden berjumlah 50 orang yang merupakan mahasiswa semester empat atau mahasiswa tahun kedua di Sastra Jepang Unand yang mengambil mata kuliah *Kaiwa IV*. Responden diminta mengisi angket yang telah dipersiapkan dan wawancara dilakukan kepada perwakilan responden. Adapun hasil analisis data adalah sebagai berikut.

Pengetahuan Mahasiswa Tentang Perbedaan Perilaku Berkomunikasi antara Jepang dan Indonesia

Perbedaan perilaku dalam berkomunikasi antara Jepang dan Indonesia berdasarkan pandangan responden dapat diketahui melalui wawancara dan pembagian angket. Total pengisi angket berjumlah 50 orang responden mahasiswa. Adapun hasil angket, dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Pengetahuan Mahasiswa Tentang Perbedaan Perilaku Berkomunikasi antara Jepang dan Indonesia

No	Pertanyaan	Tahu			Tidak Tahu
		Materi Kuliah	Media Massa	Lainnya	
	Tahukah Anda tentang istilah <i>uchi</i> dan <i>soto</i> dalam masyarakat Jepang?	4 2	5	0	3
	Tahukah Anda tentang istilah <i>aizuchi</i> ?	2 8	2	8	12
	Tahukah Anda bagaimana respon yang dilakukan orang Jepang saat mendengarkan orang lain bicara?	1 5	3 0	1	4
	Tahukah Anda perbedaan <i>soudesuka</i> dan <i>soudesune</i> ?	1 0	1 6	4	20
	Tahukah anda perbedaan ungkapan <i>hai</i> sebagai jawaban dan <i>hai</i> sebagai <i>aizuchi</i> ?	1 1	8	2	29
	Tahukah Anda <i>gesture</i> yang harus dihindari saat berkomunikasi dengan orang Jepang?	1 7	9	5	19
	Tahukah Anda saat yang tepat untuk menggunakan <i>aizuchi</i> ?	1 0	1 1	2	27

Dari hasil kuesioner yang disebarkan dengan mengajukan 7 pertanyaan tentang pengetahuan mahasiswa mengenai perbedaan perilaku berkomunikasi antara Jepang dan Indonesia, diperoleh hasil yang cukup memuaskan. Rata-rata koresponden sudah mengetahui tentang perbedaan perilaku berkomunikasi ini. Hal yang menarik adalah pengetahuan ini diperoleh tidak hanya dalam perkuliahan tetapi juga dari media massa. Di dalam wawancara didapat informasi bahwa film, drama dan anime adalah media yang memegang pengaruh

yang besar dalam pemerolehan informasi ini. Sementara itu, koresponden yang tidak mengetahui perbedaan perilaku berkomunikasi antara Jepang dan Indonesia sebagian besar ingin mendapatkan pengetahuan tersebut melalui perkuliahan.

Berdasarkan tabel 1, untuk pertanyaan pertama mengenai pengetahuan tentang konsep *uchi* dan *soto* diperoleh informasi bahwa dari 50 responden, 47 orang sudah mengetahui tentang konsep ini dan sisanya tidak tahu. Pemerolehan informasi paling banyak didapat di dalam perkuliahan. Untuk pertanyaan kedua mengenai pengetahuan tentang istilah *aizuchi*, 38 responden sudah mengetahui dan 12 orang tidak tahu. Pada kasus ini, ketidaktahuan disebabkan oleh belum familiarnya istilah ini bagi responden walaupun sudah sering digunakan dalam praktek percakapan. Untuk pertanyaan ketiga mengenai respon yang dilakukan orang Jepang saat mendengarkan orang lain berbicara, 46 responden menjawab sudah tahu dan 4 orang tidak tahu. Sebagian besar responden yang mengetahui respon ini memperoleh informasi dari media massa seperti drama, film dan anime. Pertanyaan keempat mengenai perbedaan *aizuchi soudesuka* dan *soudesune* dalam percakapan diperoleh informasi bahwa hampir sebagian responden tidak mengetahui perbedaan penggunaan *aizuchi* ini. Sementara itu, responden yang mengetahui perbedaan ini memperoleh informasi paling banyak dari media masa. Responden terbiasa mendengar penggunaan *aizuchi* di dalam drama dan film Jepang sehingga memudahkan mereka mengidentifikasi penggunaan *aizuchi* tersebut dalam percakapan. Pada pertanyaan kelima mengenai pengetahuan perbedaan ungkapan *hai* sebagai jawaban dan *hai* sebagai *aizuchi*, diperoleh hasil 21 responden mengetahui dan 29 responden tidak tahu. Ketidaktahuan responden disebabkan pengetahuan mereka yang terbatas mengenai ungkapan *hai* yang hanya berfungsi sebagai jawaban positif dari lawan tutur saja. Mengenai pertanyaan keenam tentang *gesture* yang harus dihindari saat berkomunikasi dengan orang Jepang, 31 responden sudah mengetahui dan 19 orang tidak tahu. Responden yang mengetahui *gesture* ini sebagian besar mendapat informasi diperkuliahan. Pertanyaan ketujuh mengenai saat yang tepat untuk menggunakan *aizuchi*, dijawab oleh 23 responden dengan mengetahui dan 27 lainnya tidak tahu. Sebagian besar responden yang mengetahui memperoleh informasi dari media massa, sedangkan banyaknya responden yang menjawab tidak tahu disebabkan karena masih ragu mengenai saat penggunaan *aizuchi* yang tepat dalam percakapan.

Pemahaman Mahasiswa tentang Aizuchi

Pemahaman responden mahasiswa tentang *aizuchi* dapat diketahui melalui wawancara dan pembagian angket. Total pertanyaan yang ada di dalam angket yaitu 5 pertanyaan. Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui manfaat yang diperoleh mahasiswa setelah

mempelajari *aizuchi* sebagai budaya respon dalam masyarakat penutur bahasa Jepang. Adapun hasil angket, dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Pemahaman Mahasiswa Tentang *Aizuchi*

Jawaban Responden	Jumlah Jawaban	Persentase
Pemahaman <i>aizuchi</i> menumbuhkan kesadaran adanya banyak sudut pandang lain di dunia	7	14%
Pemahaman <i>aizuchi</i> dapat menanamkan sikap evaluatif dan toleran terhadap budaya asing	9	18%
Pemahaman <i>aizuchi</i> memperkaya khazanah karakter pembelajar	22	44%
Pemahaman <i>aizuchi</i> sebagai budaya respon bagi masyarakat penutur bahasa Jepang dapat meningkatkan pemahaman lintas budaya (<i>Cross Cultural Understanding</i>)	7	14%
Tidak tahu, belum memahami <i>aizuchi</i> dengan baik	5	10%
Jumlah	50	100%

Berdasarkan tabel 2, didapat informasi yaitu sebanyak 7 orang responden mahasiswa (14% dari total responden) berpandangan bahwa pemahaman *aizuchi* dapat menumbuhkan kesadaran adanya banyak sudut pandang lain di dunia. Dengan pemahaman *aizuchi*, mahasiswa menyadari bahwa setiap bahasa memiliki karakteristik dan perlakuan yang khas dalam berkomunikasi. Sementara itu, sebanyak 9 orang responden (18%) berpandangan bahwa pemahaman *aizuchi* dapat menanamkan sifat evaluatif dan toleran terhadap budaya asing. Dengan memahami *aizuchi* sebagai produk budaya Jepang yang tidak bisa dilepaskan dari pemakaian bahasanya, mahasiswa memiliki kepekaan, toleransi dan empati untuk menerimanya sebagai satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan. Pengetahuan ini juga memberikan pemahaman kepada mahasiswa untuk tidak memaksakan sudut pandangnya dalam berkomunikasi. Selanjutnya, sebanyak 22 orang responden (44%) berpandangan pemahaman *aizuchi* dapat memperkaya khazanah karakter responden. Dengan pemahaman *aizuchi*, mahasiswa memperoleh pengetahuan tentang pentingnya budaya respon bagi masyarakat Jepang. Pemahaman ini memperkaya karakter mahasiswa melalui proses imitasi positif yang dilakukan. Hal ini tidak hanya berdampak pada terduplikasinya karakter Jepang kepada mahasiswa tetapi juga menyadarkan mahasiswa untuk mempertahankan karakter

bangsa di tengah perkembangan global yang sudah mulai menggerus simpati dan empati mereka. Kemudian, sebanyak 7 orang responden berpandangan bahwa pemahaman *aizuchi* dapat meningkatkan pemahaman lintas budaya. Menurut mereka, memahami *aizuchi* merupakan salah satu cara untuk dapat memahami budaya masyarakat Jepang. Terakhir, sebanyak 5 orang responden (10%) belum merasakan manfaat memahami *aizuchi* disebabkan karena mereka belum memahami bentuk dan fungsi *aizuchi* sehingga tidak terbiasa dengan penggunaannya dalam percakapan.

5. PENUTUP

Penggunaan *aizuchi* dalam masyarakat penutur bahasa Jepang bersifat kontekstual. Untuk itu dibutuhkan pemahaman lintas bahasa (*Cross Cultural Understanding*). Dengan menggunakan sudut pandang sosiopragmatik, bentuk dan fungsi *aizuchi* dalam tuturan percakapan dapat dipahami. Pada tataran akademik, toleransi dapat diberikan pada pembelajar bahasa Jepang dalam hal kekeliruan memberikan *aizuchi*. Namun, jika mereka sudah berada di lingkungan formal penutur Jepang hal ini menjadi mutlak. Oleh sebab itu, menjadi keharusan bagi pembelajar bahasa Jepang untuk mengetahui *aizuchi* sebagai budaya respon masyarakat penutur aslinya.

Hasil penelitian menunjukkan pemahaman lintas budaya mahasiswa Sastra Jepang Unand dalam penggunaan *aizuchi* sudah cukup walaupun belum bisa dikatakan baik. Mahasiswa mengetahui adanya perbedaan perilaku berkomunikasi antara Jepang dan Indonesia terutama dalam penggunaan *aizuchi* dalam percakapan. Akan tetapi, penguasaan penggunaan terbatas kepada bentuk *aizuchi*, sementara untuk saat penggunaan dan penguasaan fungsinya belum cukup. Di samping penggunaan *aizuchi* yang jarang dipraktikkan dalam kelas dan tidak teraplikasikan dalam komunikasi sehari-hari, latar belakang individual baik kompetensi bahasa ibu dan kontaminasi budaya asal menjadi penyebab sulitnya penguasaan *aizuchi* sebagai budaya respon oleh pembelajar bahasa Jepang.

6. DAFTAR PUSTAKA

Alwasilah, A. Chaedar. 1993. *Linguistik Suatu Pengantar*. Bandung: Angkasa
Horiguchi, Sumiko. 1988. 「コミュニケーションにおける聞き手の言語 行動」『
本語教育』64号, 13-26

___ Sumiko. 1997. *日本語教育と会話分析*. Tokyo: Kuroshioshuppan.

Leech, Geoffrey N. 1983. *Principle of Pragmatics*. London: Longman.

Maynard, Senko K. 1989. *Japanese Conversation: Self-contextualization through Structure and Interactional Management*. Norwood, NJ: Ablex Publishing.

___, Senko K. 1993.『会話分析』. Kuroshioshuppan

Mizutani, O dan Mizutani N. 1987. *How to be Polite in Japanese*. Tokyo: Japan Times.

___ . 1988a. *Aizuchi-ron*. Nihongogaku 17:4-11.

___ . 1988b. *How to Use Japanese*. Tokyo: The Japan Foundation.

Ohoiwatun, Paul. 2002. *Sosiolinguistik*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Silzer, Peter J. 1992. *Bahasa sebagai Sarana Mengungkap Perasaan dalam Transformasi Budaya seperti Tercermin dalam Perkembangan Bahasa- Bahasa di Indonesia*. Fakultas Sastra Universitas Indonesia. Depok.

Supardo, Susilo. 1988. *Bahasa Indonesia dalam Konteks*. Proyek PLPTK Dirjen Dikti Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.

Szatrowski, Polly. 1986a. *Danwa no Bunseki to Kyoojuhoo (I)*. Nihongogaku 5: 27-41.

___ . 1986b. *Danwa no Bunseki to Kyoojuhoo (II)*. Nihongogaku 5: 99-108.

Trosborg, Anna. 1995. *Interlanguage Pragmatics: Request, Complains, and Apologies*. New York. Berlin: Mounton de Gruyler.

Trudgill, Peter dan Tsuchida Shigeru. 1997. *Gengo to Shakai*. Tokyo: Iwanami Shinsho.

Yule, George. 1996. *Pragmatics*. Oxford: Oxford University Press.

Situs:

www.pikiran-rakyat.com/indonesia-peringkat-kedua-dunia-pembelajar-bahasa-jepang-terbanyak

TINGKAT PERBANDINGAN MENGUASAI BAHASA JEPANG DASAR DENGAN MODEL PEMBELAJARAN SCL DAN TCL DI UNAND (PENGALAMAN EMPIRIS)

ADRIANIS, M.A

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas Padang

Abstrak

Pembelajaran merupakan suatu proses yang sangat menentukan dalam proses belajar mengajar. Proses pembelajaran akan mempengaruhi terhadap hasil belajar. Misalnya dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di Universitas Andalas Padang, dimana sekarang menerapkan sistem Student Centered Learning (SCL) dan dahulunya sistem TCL. Proses pembelajaran Student Centered Learning (SCL) dan TCL yang penulis tuliskan pada makalah ini merupakan pengalaman empiris dari penulis.

Model pembelajaran yang penulis tulis merupakan pengalaman pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar. Pelajaran bahasa Jepang tingkat dasar misal pada tata bahasa dasar (Nihongo Kiso I, Nihongo kiso II, Nihongo Kiso III). Sistem pembelajaran yang dilaksanakan adalah sistem small group discussion, Cooperative Learning (CL) Mahasiswa dibagi berkelompok.

Hasil dari proses model pembelajaran secara Student Centered Learning (SCL) dan TCL yang diperoleh sangat berbeda dan menunjukkan tingkat perbandingan yang sangat berbeda sekali.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, SCL, TCL, Bahasa Jepang

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang sangat menentukan dalam proses belajar mengajar. Sistem pembelajaran hendaknya dirancang sebelum proses pembelajaran dimulai. Hal ini disebabkan proses model belajar mengajar sangat mempengaruhi terhadap hasil belajar. Sistem belajar di perguruan tinggi selalu diadakan dengan bermacam variasi, inovasi, demi tercapainya pembelajaran yang baik menuju hasil yang lebih baik. Sistem pembelajaran di universitas yang dahulunya dilakukan dengan sistem TCL (*Teacher Centered Learning*), tetapi sekarang dilakukan dengan sistem *Student Centered Learning* (SCL). Perubahan sistem model pembelajaran dari TCL (*Teacher Centered Learning*) ke sistem model *Student Centered Learning* (SCL) memerlukan banyak persiapan, baik terhadap pengajar maupun terhadap penunjang sistem pembelajaran, begitu juga dengan mahasiswa. Perubahan sistem pembelajaran ini disebabkan oleh beberapa hal. Salah satu penyebabnya adalah globalisasi terutama dalam dunia kerja.

Perubahan sistem model pembelajaran dari TCL (*Teacher Centered Learning*) ke *Student Centered Learning* (SCL) oleh Universitas merupakan terobosan yang sangat bagus dilaksanakan. Model pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL) ini akan membuat

mahasiswa bisa berkolaborasi, bisa mengembangkan ide, kreatif, dan mempunyai mental yang kuat. Tetapi tidak semua mata kuliah di universitas tersebut bisa dilakukan dengan sistem *Student Centered Learning* (SCL). Hal ini dapat kita lihat pada mata kuliah bahasa Jepang dasar, misalnya pada mata kuliah tata bahasa (Nihongo Kiso I dan Nihongo Kiso II). Hal ini disebabkan mata kuliah dasar ini merupakan awal dari para pembelajar bahasa Jepang untuk bisa memahami pola-pola dasar dari bahasa Jepang, sehingga hal ini perlu penjelasan dari dosen/ pengajar bahasa Jepang, tetapi ada juga mata kuliah yang bisa dilaksanakan dengan secara *Student Centered Learning* (SCL), misalnya dalam mata kuliah kawai (percakapan). Hal ini sudah penulis lakukan terhadap mahasiswa bahasa Jepang di universitas Andalas Padang.

2. PEMBAHASAN

Model pembelajaran sangat menentukan terhadap hasil pembelajaran yang diajarkan, karena pembelajaran itu merupakan proses kreatifitas antara dosen dan mahasiswa dalam mengembangkan kreatifitas berfikir yang menunjang kemampuan berpikir dari mahasiswa tersebut. Selain dari model pembelajaran juga tergantung dari mata kuliah yang akan diajarkan. Model pembelajaran di perguruan tinggi ada yang dilaksanakan dahulunya pada umumnya dengan model TCL (*Teacher Centered Learning*), dan kemudian seiring dengan perkembangan zaman berubah menjadi *Student Centered Learning* (SCL) tergantung dari dosen pengampu mata kuliah tersebut serta juga tergantung dari mata kuliah tersebut. Adapun yang dimaksud dengan TCL (*Teacher Centered Learning*) dan SCL itu dapat kita lihat di bawah ini.

TCL (*Teacher Centered Learning*) yaitu sistem pembelajaran yang berpusat pada dosen (pengajar). Dosen berperan sebagai pusat dalam pencapaian hasil pembelajaran dan seakan-akan menjadi satu-satunya sumber ilmu. Model pembelajaran seperti ini memberikan informasi satu arah. Sistem pembelajaran sangat ditentukan bagaimana dosen memberikan materi dalam mengajar dengan baik sehingga mahasiswa cepat memahami materi, karena yang terjadi dalam hanyalah mentransfer pengetahuan.

Model TCL (*Teacher Centered Learning*), pada umumnya membuat mahasiswa pasif. Hal ini disebabkan karena mahasiswa hanya mendengarkan materi perkuliahan sehingga kreativitas mereka kurang berkembang atau bahkan cenderung tidak kreatif. Model pembelajaran dengan TCL (*Teacher Centered Learning*), dimana dosen lebih banyak melakukan kegiatan belajar-mengajar dengan bentuk ceramah (*lecturing*), sedangkan

mahasiswa pada saat kuliah atau mendengarkan ceramah hanya sebatas memahami sambil membuat catatan, bila hal itu mereka rasa penting/ diperlukannya.

Sistem pembelajaran dengan model *TCL (Teacher Centered Learning)* bagi dosen-dosen juga dilakukan modifikasi, misalnya mengkombinasikan *lecturing* dengan tanya jawab dan pemberian tugas namun hasil yang didapat kadang kala masih dianggap belum optimal, tetapi ada juga yang bisa menghasilkan lebih baik. Hasil dari *TCL (Teacher Centered Learning)* ini sangat tergantung dari materi, cara dosen memberikan materi, dan daya tangkap dari mahasiswa.

Sistem pembelajaran jika dosen yang aktif dengan mahasiswa pasif, pada umumnya mempunyai efektivitas pembelajaran rendah. Hal ini mungkin disebabkan oleh dua hal yakni dosen sering hanya mengejar target waktu untuk menghabiskan materi pembelajaran dan pada saat-saat mendekati ujian, di mana aktivitas mahasiswa “berburu” catatan maupun literatur kuliah, serta aktivitas belajar mereka mengalami kenaikan yang sangat signifikan. Selain itu sistem pembelajaran *TCL (Teacher Centered Learning)* disebabkan oleh dosen kurang mengembangkan bahan kuliah dan cenderung seadanya (monoton). Hal ini sangat kelihatan pada mahasiswa yang cenderung pasif dan hanya sebagai penerima transfer ilmu. Sistem *TCL (Teacher Centered Learning)* tidak selalu menghasilkan yang kurang baik, tetapi ada juga yang lebih baik hal ini tergantung dari dosen dan mahasiswa. Jika dosennya pandai mengarahkan mahasiswa serta materi yang disampaikan secara menarik dengan berbagai model, serta mahasiswa juga mempunyai kreativitas yang tinggi dalam bertanya.

Pengertian *Student Centered Learning (SCL)*

Sistem pembelajaran *Student Centered Learning (SCL)* adalah sistem pembelajaran yang berpusat pada Mahasiswa. Sistem *Student Centered Learning (SCL)* ini menuntut mahasiswa untuk aktif dalam belajar. Sistem *Student Centered Learning (SCL)* ini dimana mahasiswa dituntut untuk mandiri dalam belajar, karena dosen kedudukannya sebagai fasilitator. Proses belajar mengajar dalam *Student Centered Learning (SCL)* ini, mahasiswa diberikan materi lalu mahasiswa mengerjakan tugas tsb secara berkelompok, dipresentasikan dalam kelas, mendiskusikannya dengan kelompok lain, tanya jawab, lalu dosen hanya sebagai fasilitator dalam kelas tersebut. Dengan aktifnya mahasiswa, maka kreativitas mahasiswa akan kelihatan. Kondisi tersebut akan mendorong dosen untuk selalu mengembangkan dan menyesuaikan materi kuliahnya dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Melalui IPTEK mahasiswa bisa memperoleh berbagai macam pengajaran, sehingga dosen bukan lagi sebagai sumber belajar utama.

Model pembelajaran *Student Centered Learning (SCL)* yang dilaksanakan akan

mendorong mahasiswa untuk melakukan berbagai motivasi dalam diri mereka, berupaya keras dalam mencapai kompetensi yang diinginkan. Sistem *Student Centered Learning* (SCL) ini dilakukan dengan cara membentuk *small group* lalu mengadakan diskusi. Melalui metode ini, mahasiswa akan berani mengemukakan pendapat, belajar bagaimana memecahkan masalah yang dihadapi dan tidak takut dalam mengemukakan pendapat. Harapan dan tujuan diterapkan sistem pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL) adalah supaya mahasiswa bisa aktif dan kreatif, dapat menyelesaikan tugas akhir dengan cepat. Pelaksanaan model *Student Centered Learning* (SCL) tujuan akhirnya adalah supaya mahasiswa setelah lulus diharapkan mampu berkompetisi di dunia kerja (Hadi,2007).

Macam-macam metode *Student Centered Learning* (SCL) yang biasa dilakukan di perguruan tinggi adalah :

- a. Small Group Discussion
 - b. Role-Play & Simulation
 - c. Case Study
 - d. Discovery Learning (DL)
 - e. Self -Directed Learning (SDL)
 - f. Cooperative Learning (CL)
 - g. Collaborative Learning (CbL)
 - h. Contextual Instruction (CI)
 - i. Project Based Learning (PjBL)
 - j. Problem Based Learning and Inquiry (PBL)
- Model pembelajaran *contextual instruction* : Metoda *Student Centered Learning* (SCL) ini mirip dengan metoda ceramah dalam pembelajaran TCL namun informasi yang diberikan dosen dalam pembelajaran harus berpusat pada pengalaman aktual mahasiswa sehingga mahasiswa tidak pasif.
 - Model pembelajaran *small group discussion, cooperative learning, project base learning* atau *simulation* : Metoda-metoda *Student Centered Learning* (SCL) ini memerlukan presentasi mahasiswa di depan kelas sehingga mahasiswa harus aktif dalam proses pembelajaran.
 - Model pembelajaran *discovery learning* atau *collaborative learning* . Metoda-metoda *Student Centered Learning* (SCL) ini dilakukan oleh mahasiswa di luar kelas dengan data

dan petunjuk dari dosen sehingga mahasiswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini cocok untuk pembelajaran tatap muka dan online.

- Model pembelajaran *self directed learning*, dan *problem base learning*: Metoda-metoda *Student Centered Learning (SCL)* ini dilakukan secara mandiri oleh mahasiswa di luar kelas dengan fasilitas dari dosen sehingga mahasiswa sangat aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan peran dosen hanya sedikit saja. Model pembelajaran ini cocok untuk pembelajaran tatap muka dan online.
- *Cooperative Learning (CL)* adalah metode belajar berkelompok yang dirancang oleh dosen untuk memecahkan suatu masalah/kasus atau mengerjakan suatu tugas. Kelompok ini terdiri atas beberapa orang mahasiswa, yang memiliki kemampuan akademik yang beragam.
- *Collaborative Learning (CbL)* adalah metode belajar yang menitikberatkan pada kerjasama antar mahasiswa yang didasarkan pada konsensus yang dibangun sendiri oleh anggota kelompok. Masalah/tugas/kasus memang berasal dari dosen dan bersifat *open ended*, tetapi pembentukan kelompok yang didasarkan pada minat, prosedur kerja kelompok, penentuan waktu dan tempat diskusi/kerja kelompok, sampai dengan bagaimana hasil diskusi/kerja kelompok ingin dinilai oleh dosen, semuanya ditentukan melalui konsensus bersama antar anggota kelompok
- PjBL adalah metode belajar yang sistematis, yang melibatkan mahasiswa dalam belajar pengetahuan dan keterampilan melalui proses pencairan / penggalian (*inquiry*) yang panjang dan terstruktur terhadap pertanyaan yang otentik dan kompleks serta tugas dan produk yang dirancang dengan sangat hati-hati
- PBL/I adalah belajar dengan memanfaatkan masalah dan mahasiswa harus melakukan pencairan / penggalian informasi (*inquiry*) untuk dapat memecahkan masalah tersebut

Berdasarkan dari dua metode pengajaran yang ada di universitas, penulis juga sudah melakukan kedua metode tersebut. Metode TCL dan SCL kedua-duanya dapat dilaksanakan tergantung dari mata kuliah yang akan dilaksanakan. Metode pengajaran TCL lebih cocok dilaksanakan pada mata kuliah bahasa Jepang dasar dan metode SCL bisa dilaksanakan pada mata kuliah bahasa Jepang tingkat menengah. Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan terhadap mahasiswa tahun satu dan tahun dua pada mata kuliah Nihongo Kiso I dan Nihongo Kiso II serta Nihongo Kiso III untuk beberapa pertemuan. Penelitian yang dilakukan dengan

memberikan angket pad mahasiswa tahun I dan tahun II. Hal ini dapat kita lihat pada tabel di bawah ini.

o	M	Jml Mhs	T	S	h
.K	Th I	CL	CL	asil	
N	47				T
K I				CL	
	Nilai A	2	5		
		5			
	Nilai B	1	1		
		5	2		
	Nilai C	4	2		
			0		
	Nilai D	3	1		
			0		
N	45				T
K II				CL	
	Nilai A	2	7		
		0			
	Nilai B	2	1		
		3	3		
	Nilai C	2	2		
			0		
	Nilai D	1	5		
N	56				T
K III				CL	
	Nilai A	2	1		
		5	7		
	Nilai B	2	2		
		7	0		
	Nilai C	3	1		
			5		
	Nilai D	1	4		
K	54				T

	aiwa III				CL & SCL
		Nilai A	2	2	
			5	3	
		Nilai B	2	2	
			1	2	
		Nilai C	6	8	
		Nilai D	2	1	

Berdasarkan hasil uji coba pada mahasiswa untuk beberapa pertemuan dengan hasil yang diperoleh pada data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa mata kuliah yang dasar dalam bahasa Jepang misalnya tata bahasa (Nihongo Kiso I, II dan III) sebaiknya dilaksanakan dengan TCL (*Teacher Centered Learning*), sedangkan mata kuliah Kaiwa bisa dilaksanakan secara (*Student Centered Learning*) SCL dari awal asalkan mata kuliah tata bahasa dilaksanakan terlebih dahulu. Sistem (*Student Centered Learning*) SCL yang penulis cobakan adalah sistem *small group discussion, Cooperative Learning (CL)*

3. KESIMPULAN

Sistem belajar mengajar di perguruan tinggi dapat dilaksanakan dengan metode TCL (*Teacher Centered Learning*) dan (*Student Centered Learning*) SCL. Metode yang digunakan tergantung dari mata kuliah yang akan diajarkan. Sistem belajar mengajar di perguruan tinggi sekarang lebih dianjurkan dengan metode SCL, tetapi tidak semua sistem (*Student Centered Learning*) SCL tersebut cocok dengan mata kuliah. Hal ini dapat kita lihat pada mata kuliah bahasa Jepang dasar. Misalnya mata kuliah Nihongo Kiso I, Nihongo Kiso II, Nihongo Kiso III, tidak cocok menggunakan metode (*Student Centered Learning*) SCL. Mata kuliah tersebut akan lebih baik hasilnya apabila dilaksanakan dengan metode TCL (*Teacher Centered Learning*).

4. DAFTAR PUSTAKA

- Ella, Yulaelawati (2004) Kurikulum dan Pembelajaran, Filosofi, Teori dan Aplikasi. Bandung: Prakarya Pustaka.
- Harsono. 2004. *Pengantar Problem-Based Learning*. Yogyakarta : Medika Fakultas Kedokteran Universitas Gadjah Mada
- Imambror. 2009. <http://imambror.wordpress.com/>. 24 Agustus 2010
- Sumiarto, Bambang. 2009. *Teacher Centered Learning and Student Centered Learning*. Presentasi Kuliah Tanggal 24 Agustus 2010. Fakultas Kedokteran Hewan UGM

Zulharman.2007.[http://zulharman79.wordpress.com/2007/07/15/problem-based-learning-pbl-24 Agustus 2010](http://zulharman79.wordpress.com/2007/07/15/problem-based-learning-pbl-24%20Agustus%202010)

INTERFERENSI GRAMATIKAL BAHASA INDONESIA DALAM KOMUNIKASI BAHASA JEPANG³

Adriana Hasibuan, S.S, M.Hum⁴ dan Rani Arfianty, S.S. M.Phill
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sumatera Utara
Email ; [adrianahasibuan00@gmail.Com](mailto:adrianahasibuan00@gmail.com)
Email ; rani.arfianty@usu.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk-bentuk interferensi yang digunakan mahasiswa Bahasa Jepang di wilayah Sumatera ketika berkomunikasi dengan penutur asli bahasa Jepang. Penelitian ini melibatkan 42 mahasiswa bahasa Jepang semester 6 dan 8 pada Program Studi Sastra Jepang Universitas Sumatera Utara dan Universitas Andalas Padang. Mahasiswa dibagi atas 7 kelompok, satu kelompok terdiri dari 6 mahasiswa bahasa Jepang dan 1 orang penutur asli orang Jepang diminta bercakap-cakap dengan topik yang sudah ditentukan. Percakapan dianalisis berdasarkan definisi interferensi Lado dalam Agustina (1995) dan gangguan dari bahasa ibu dan kesalahan memahami gramatikal bahasa kedua oleh Yoshikawa (1997). Hasil analisis menunjukkan 78% bentuk interferensi sintaksis dan 22 % bentuk interferensi morfologi dalam komunikasi mahasiswa bahasa Jepang di wilayah Sumatera. Mahasiswa menggunakan bentuk-bentuk penyimpangan ini disebabkan mereka tidak memiliki cukup pengetahuan linguistik untuk mengkomunikasikan ide-ide mereka.

1. PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Sebagai sebuah bahasa, bahasa Jepang (BJ) merupakan bahasa asing di Indonesia dan sudah pasti berbeda dengan bahasa Indonesia. Melalui pembelajaran BJ, mahasiswa Indonesia mempunyai peluang mempelajari budaya dan teknologi Jepang, sehingga memungkinkan masyarakat Indonesia dapat bekerja ke Jepang atau di perusahaan Jepang yang ada di Indonesia.

Setiap bahasa mempunyai sistem bahasa yang berbeda. Perbedaan ini akan menimbulkan masalah kepada pembelajarannya. Disamping menghasilkan bentuk-bentuk yang tepat dalam bahasa kedua (B2), mahasiswa BJ sebagai B2 ini juga menghasilkan bentuk-bentuk yang menyimpang ketika menggunakan BJ. Bentuk yang menyimpang

³ Penelitian ini didanai oleh dana NON PNBPU USU Tahun Anggaran 2018-09-14

⁴ Penulis 1

tersebut ialah bentuk yang berbeda dengan norma-norma B1 dan dikatakan bahwa keadaan ini berlaku akibat perbedaan wujud antara dua bahasa yang dipelajari.

Fenomena penyimpangan dalam mempelajari B2 disebut sebagai gangguan atau interferensi. Weirich (1970:1) menyatakan bahwa interferensi yang merupakan bentuk penyimpangan dalam penggunaan bahasa dari norma-norma yang ada sebagai akibat kontak bahasa atau mengenal lebih dari satu bahasa dalam kalangan penuturnya. Selanjutnya Corder (1973:132) berpendapat bahwa pada hakekatnya belajar B2 bukanlah proses memperoleh bahasa yang baru, melainkan merupakan penambahan belajar sejumlah alternatif baru bagi subset aturan-aturan bahasa yang sudah diketahui, digunakan untuk memahami dan menghasilkan ujaran-ujaran. Apabila unsur bahasa pertama atau bahasa ibu (B1) sama dengan B2, akan memudahkan pembelajar mempelajari B2. Hal inilah dikenal dengan transfer positif atau kemudahan, sedangkan bila unsur B1 berbeda dengan unsur B2, maka akan menimbulkan transfer negatif atau interferensi.

Walaupun penyimpangan dianggap fenomena yang negatif, namun begitu fenomena ini juga dapat dianggap sebagai sebuah strategi dikalangan mahasiswa yang belajar B2. Sebagai contoh, pemindahan unsur B1 kepada B2 sewaktu pembelajaran B2 yang dianggap penyimpangan boleh dipandang positif sebagai strategi mahasiswa ketika menyampaikan ide mereka dalam berkomunikasi. Menurut Corder (1973:132-133) interferensi ini bukan diakibatkan pemindahan negatif, tetapi berlaku akibat peminjaman, maksudnya apabila mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengkomunikasikan ide mereka karena kekurangan sumber-sumber bahasa B2 yang diperlukan, maka mereka akan kembali kepada B1 untuk menutupi kekurangan itu.

Krashen dalam Corder (1975:86) menjelaskan bahwa pembelajar dapat menggunakan bahasa ibu mereka untuk memprakarsai ucapan-ucapan kalau mereka tidak mempunyai cukup pengetahuan yang diperlukan untuk bahasa sasaran. Dalam hal ini beliau berpendapat bahwa mahasiswa dapat menggunakan B1 untuk mengatasi keterbatasan pengetahuan linguistik B2 mereka. B1 selalu turut campur dalam pembelajaran B2, sehingga mahasiswa B2 memakai bahasa Jepang dan bahasa Indonesia secara bergantian.

Menguasai bahasa bermakna mempunyai kompetensi untuk berkomunikasi dengan bahasa yang dipelajari secara spontan dan lisan. Berkomunikasi sebagai aktivitas simbolik melalui penggunaan simbol-simbol dan pesan-pesan yang digunakan. Simbol bisa diartikan sebagai representasi konseptual yang arbitrer. Bahasa lisan yang baik adalah bahasa yang bisa difahami oleh lawan bicara. Menurut Kasper dalam Moore (2000:115), kompetensi bahasa adalah pengetahuan seseorang tentang tataran linguistik suatu bahasa. Tetapi, Tarone

(1988:59) menegaskan dalam kajiannya bahwa hanya sedikit pembelajar B2 (bahasa asing) akhirnya dapat menguasai B2 dengan sempurna seperti penutur asli (PA) B2 tersebut. Mayoritas mahasiswa berada pada satu titik di tahap bahasa antara (interlanguage), yaitu pada peringkat peralihan dari B1 kepada B2. Mahasiswa BJ membuat satu sistem tersendiri dan berusaha untuk berkomunikasi dalam BJ.

Interlanguage senantiasa berubah-ubah sewaktu pemerolehan B2. Pada tahap interlanguage, mahasiswa selalu membuat kesalahan karena belum menguasai B2nya dengan sempurna dan masih dipengaruhi B1nya. Karena mahasiswa tidak mampu memahami sistem linguistik pada peringkat fonologi, morfologi, sintaksis (gramatikal) dan leksikal menyebabkan kegagalan suatu komunikasi, namun agar tujuan komunikasi dapat tercapai, mahasiswa berupaya menggunakan berbagai strategi komunikasi. Menurut Tarone (1983:56) mendefinisikan strategi komunikasi merupakan usaha antara dua interlocutor untuk menyepakati satu makna dalam satu situasi tertentu. Menurut Tarone ; *'a mutual attempt of two interlocutors to agree on meaning in structures where requisite meaning structures do not seem to be shared'*.

Ketika berbahasa Jepang, mahasiswa BJ menggunakan bahasa Jepang dan bahasa Indonesia secara bergantian. Bahasa Indonesia turut campur dalam pemerolehan Bahasa Jepang. Situasi penggunaan bahasa secara bergantian disebut bilingualism (kedwibahasaan), sehingga menyebabkan kontak bahasa. Weinreich (1970:121) menyebutkan *'the practice of alternately using two languages'*.

1.2. Rumusan Masalah

Perbedaan struktur (gramatikal) bahasa Indonesia dan bahasa Jepang menyebabkan mahasiswa di wilayah Sumatera melakukan kesalahan gramatikal BJ akibat pengaruh gramatikal BI ketika berkomunikasi dengan penutur asli bahasa Jepang (PABJ). Tulisan ini adalah satu bagian dari penelitian penulis tentang strategi komunikasi dari sudut linguistik dan budaya di kalangan mahasiswa bahasa Jepang Indonesia.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tulisan ini akan dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut ;

1. Bentuk interferensi gramatikal apakah dalam komunikasi BJ?
2. Bagaimanakah mahasiswa BJ merealisasikan bentuk-bentuk gramatikal BI ke dalam komunikasi BJ ?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk interferensi gramatikal dan realisasi bentuk interferensi gramatikal yang dilakukan mahasiswa BJ di wilayah Sumatera ketika berkomunikasi dengan PABJ.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Lado dalam Agustina (1995:159) menyebutkan interferensi (gangguan) adalah kesulitan yang timbul dalam proses penguasaan B2 dalam hal bunyi, kata, atau konstruksi sebagai akibat perbedaan kebiasaan dengan B1. Interferensi adalah hambatan akibat pemakaian B1 (bahasa Indonesia) dalam penggunaan B2 (bahasa Jepang). Diantara hambatan utama bagi pembelajar BJ adalah gangguan dari B1 dan dari bahasa asing lain yang telah dipelajari sebelumnya, ataupun kesalahan dalam memahami gramatikal BJ itu sendiri (Yoshikawa:1997). Selanjutnya Ichikawa (2005) dalam Arfianty (2017) menyatakan kesalahan-kesalahan yang dilakukan pelajar BJ ketika membentuk kalimat pasif adalah ;1) pelajar sulit membentuk verba pasif BJ dengan tepat, 2) pelajar sulit untuk menentukan objek pelaku dan subjek yang dikenai perbuatan, 3) pelajar sulit untuk menentukan partikel yang tepat bagi objek pelaku dan subjek yang dikenai perbuatan.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang diadaptasi daripada Brown, JD dan Rodgers, TS (2002). Metode kuantitatif ini dilakukan untuk menganalisis interferensi gramatikal BI dalam komunikasi BJ dari segi kuantitas dan menyediakan statistik deskriptif untuk analisis kualitatif. Responden penelitian ini adalah 42 mahasiswa Prodi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya USU dan mahasiswa Prodi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya UNAND yang berada di semester 6 dan 8. Responden dibagi atas 7 kelompok, satu kelompok terdiri dari 6 orang mahasiswa BJ dan 1 orang PABJ. 7 orang PABJ adalah mahasiswa dan nihon go partner (partner guru) BJ di SMA yang ditugaskan The Japan Foundation di Medan dan Padang. Komunikasi BJ yang dilakukan mahasiswa dianalisis dengan mengaplikasikan bentuk interferensi oleh Lado dalam Agustina (1995) dan gangguan dari bahasa ibu serta kesalahan dalam memahami BJ itu sendiri oleh Yoshikawa (1997).

4. HASIL PENELITIAN

Dari data rekaman video dalam interaksi 42 mahasiswa BJ yang terbagi dalam 7 kelompok percakapan dianalisis untuk mengetahui bentuk-bentuk interferensi gramatikal BI yang dilakukan mahasiswa BJ ketika berkomunikasi dengan PABJ. Instrumen yang

digunakan adalah percakapan terstruktur yaitu tentang identitas diri, keluarga, hobi, kota-kota besar di Jepang dan percakapan bebas antara sesama mahasiswa dan PABJ. Hasil analisis dalam komunikasi BJ yang dilakukan mahasiswa ditemukan 72 % bentuk interferensi sintaksis dan 28 % bentuk interferensi morfologi.



1. ‘すみません、こんにちは みなさん、ちょっと1グループは ほっかいどうをそうだんしてください。
2. わたしのたんじょうびは 25日1月です。
3. ほっかいどうは いちばんしまうえです。
4. はなラフェンダー。
5. 先生日本語。
6. きゅうしゅ人は にくとやさいは どちらがおおいたべますか。
7. 食べ物東京とちがいます。
8. でも、たくさんあります、山、海、川、自然。きゅうしゅに。。。。
9. ラーメンきゅうしゅ、ラーメン東京は どうおもいますか
10. 中国にちかい海、にほんは。。。。
11. たくさんなおみせが たくさんあつて。。。
12. Medan, Padang, Bukit Tinggi,Lampung, います NP は。。。
13. はちじはん、seharusnya しちじはん, pukul setengah delapan.

14. 私おきます六時おきます。

15. バスに のります いきます

4.2. Interferensi Morfologis

Interferensi pada tingkat morfologis dari BI dalam komunikasi BJ adalah pada penggunaan unsur-unsur pembentuk kata. Pola morfologis BI dalam komunikasi BJ diantaranya sebagai berikut ;

1. Verba Bentuk Keadaan

Bentuk verba *—ています* pada gramatikal BJ menunjukkan makna 'sedang', namun ada beberapa verba bentuk *—ています* tidak bermakna 'sedang' tetapi menunjukkan makna 'sudah'. Bentuk lain pada gramatikal BJ yang bermakna 'sudah' adalah *—ました/—た*, sehingga terjadilah interferensi BJ dalam komunikasi BJ.

Contoh ; 1. *けっこんしました。*

2. *しにました。*

2. Reduplikasi BI dalam Komunikasi BJ

Salah satu bentuk reduplikasi BI adalah reduplikasi utuh, tetapi dalam BJ terjadi perubahan bunyi pada bentuk reduplikasi.

Contoh : 1. *しましま* 'pulau pulau'

2. *くにくに* 'negara negara'

3. *ひとひと* 'orang orang'

5. SIMPULAN

Kesalahan yang dilakukan mahasiswa BJ di wilayah Sumatera pada penggunaan gramatikal BJ dalam komunikasi BJ menunjukkan adanya penyimpangan atau kesalahan bahasa yang cukup tinggi sesuai pendapat Lado dalam Agustina (1995) dan Yoshikawa (1997). Mahasiswa membuat kesalahan pada tataran morfologis dan tataran sintaksis. Karena perbedaan antara morfologis BI dan BJ, pola konstruksi frasa dan konstruksi kalimat, penggunaan partikel BJ, sehingga mahasiswa menggunakan bentuk-bentuk BJ yang menyimpang. Interferensi BI terhadap performansi BJ dalam komunikasi BJ secara silih berganti pada seluruh komponen gramatikal. Penyimpangan ini terjadi karena mahasiswa BJ tidak memiliki pengetahuan linguistik yang cukup atau belum menguasai sepenuhnya kaidah

BJ untuk mengkomunikasikan ide-ide mereka dalam komunikasi BJ dengan PABJ. Namun walaupun bentuk-bentuk BJ yang digunakan mahasiswa dalam komunikasi BJ terjadi penyimpangan, mahasiswa BJ mampu mengkomunikasikan ide mereka dan mampu melancarkan komunikasi BJ dengan PABJ.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Brown, JD & Rodgers, T.S. 2002. Doing Second Language Research. New York: Oxford University Press
- Corder, S.Pit. 1973. Introducing Applied Linguistics. Penguin Books Ltd. USA
- 1988 Strategies Of Communication. New York. Longman Group Limited..
- Hasibuan, Adriana. 2018. Strategi Komunikasi Dari Sudut Linguistik dan Budaya di Kalangan Mahasiswa Bahasa Jepang Indonesia. Penelitian TALENTA. USU.
- Ichikawa, Yasuko. 2005. shokyuu Nihon Go Bunpou to Oshiekata No Pointo- Point Of Basic Japanese Grammar and Teaching Japan. Surii ee Network
- Lado, Robert. 1977. Language Teaching. New Delhi. Macgraw Hill. 4th Impression Paul,
- MOORE. 2000. Communication Strategies In Second Language Use And Acquisition. Electronic Journal. Hokkaido Tokai University
- Rani, Arfianti. 2017. Kesalahan Pembentukan Kalimat Pasif Bahasa Jepang di Kalangan Pelajar Bahasa Jepang. Makalah. Padang. Universitas Andalas
- Tarone, Elaine. 1983. Some Thoughts On The Notion Of Communication Strategy. TESOL. Quarterly
- 1988. Variation In Interlanguage. Great Britain. London
- Yoshikawa, Taketoki. 1997. Nihon Go Goyou Bunseki; Japanese Error Analysis. Japan. Meiji Shoin.
- Weinreich, Uriel. 1970. Language In Contact. The Hague Mouton.