



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL “JEPANG DAN INDONESIA DALAM PERSPEKTIF HUMANIORA”

**Jurusan Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Andalas**

Rabu, 7 November 2018

PROSIDING
SEMINAR NASIONAL JURUSAN SASTRA JEPANG

“Jepang dan Indonesia dalam Perspektif Humaniora”

07 November 2018
Universitas Andalas, Padang

Penerbit:
Jurusan Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas

PROSIDING
SEMINAR NASIONAL JURUSAN SASTRA JEPANG
“Jepang dan Indonesia dalam Perspektif Humaniora”

Kepanitiaan

Pelindung	: Dr. Hasanuddin, M.Si. (Dekan FIB Unand)
Pengarah	: Dr. Ferdinal, M.A. (Wakil Dekan I FIB Unand) Drs. Rumbardi, M.Sc.(Wakil Dekan II FIB Unand) Imelda Indah Lestari, S.S., M.Hum. (Wakil Dekan III FIB Unand)
Penanggung Jawab	: Lady Diana Yusri, S.S, M.Hum. (Ketua Prodi Sastra Jepang) Idrus, S.S., M.Hum. (Sekretaris Prodi Sastra Jepang)
Ketua Pelaksana	: Darni Enzimar Putri, S.S., M.Hum.
Bendahara	: Rachmidian Rahayu, M.Hum.
Kesekretariatan	: Rina Yuniastuti, S.S., M.Si. Dini Maulia, S.S., M.Hum.
Acara	: Rahtu Nila Sepni, M.Hum. Adrianis, S.S., M.A.
Perlengkapan	: Radhia Elita, S.S., M.A. Aulia Rahman, S.S., M.A.
Konsumsi	: Dr. Rima Devi, S.S., M.Si.
Tamu	: Lady Diana Yusri, S.S., M.Hum. Idrus, S.S., M.Hum.
Reviewer	: Dr. Rima Devi, S.S., M.Si : Dr. Muhammad Yusdi, M.Hum
Editor	: Darni Enzimar Putri., S.S., M.Hum Rina Yuniastuti, S.S., M.Si. Dini Maulia, S.S., M.Hum
Cover Designer	Robbi Bayu Susilo
Penertbit	: Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas Kampus Limau Manis Padang, Sumatera Barat Email: seminar.sajeunand@yahoo.com Telp. 0751- 71227

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Alhamdulillah rabbil'alamin. Segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga prosiding ini dapat terwujud. Prosiding ini merupakan dokumentasi dari artikel hasil penelitian yang telah dipresentasikan dan didiskusikan di dalam seminar nasional yang diadakan oleh Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas Padang, pada tanggal 7 November 2018. Tema yang diangkat pada seminar ini adalah “Jepang dan Indonesia dalam Perspektif Humaniora”.

Seminar Nasional ini merupakan agenda tahunan Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas yang ditujukan bagi peneliti, praktisi, dosen dan guru-guru yang memiliki ketertarikan dengan bahasa, sastra dan budaya. Pemakalah utama pada seminar ini adalah Prof. Dr. Phil. Gusti Asnan, Inu Isnaeni Sidiq, Ph.D, serta tenaga ahli dari *The Japan Foundation* yang diwakili oleh Sugishima Natsuko. Selain pemakalah utama, juga ada pemakalah-pemakalah lainnya yang berasal dari Sumatera Utara, Riau, Sumatera Barat, Jakarta, Jawa Timur dan Bali.

Prosiding ini dalam proses penyelesaiannya tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini perkenankan kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Andalas beserta segenap jajarannya yang telah memfasilitasi kegiatan ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas beserta segenap jajarannya yang telah memberikan *support* dalam kegiatan ini.
3. Ketua Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas, atas segala motivasinya.
4. Seluruh pemakalah utama dan pemakalah pendamping yang telah menyumbangkan artikel hasil penelitian dan pemikiran ilmiahnya.
5. Bapak/Ibu/mahasiswa seluruh panitia yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pemikirannya dalam kegiatan ini.
6. Bapak/Ibu peserta seminar yang telah meluangkan waktu untuk menghadiri seminar.

Semoga prosiding ini dapat bermanfaat bagi kita semua untuk kepentingan pengembangan ilmu, bahasa, sastra dan budaya, sehingga mampu mewujudkan atmosfer riset yang baik dan budaya riset yang kokoh, berkelanjutan dan berkualitas sesuai dengan perkembangan ilmu humaniora.

Kami menyadari bahwa prosiding seminar ini tidak luput dari kekurangan. Untuk itu kami menyampaikan permohonan maaf atas kekurangan ini. Segala saran dan kritik yang membangun kami harapkan demi perbaikan prosiding untuk yang akan datang. Akhir kata kami berharap prosiding ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak terkait.

Wassalamualaikum wr. wb.

Padang, November 2018
Ketua Pelaksana,

Darni Enzimar Putri, S.S., M.Hum

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Strategi Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Brawijaya untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Jepang di Universitas Shimane Jepang.....	1
<i>Agus Budi Cahyono</i>	
Metafora dalam Lirik Lagu Kalafina: Tinjauan Semantik.....	11
<i>Dinda Mutiara, Darni Enzimar Putri, Dini Maulia</i>	
<i>Nanshin-Ron</i> dan Keberadaan serta Aktivitas Orang Jepang di Indonesia Sebelum 1942.....	23
<i>Gusti Asnan</i>	
Kosakata Serapan sebagai Bentuk Kontak Bahasa di Jalan Protokol Luhak Nan Tigo Sumatra Barat.....	43
<i>Idrus, Lady Diana Yusri, dan Alex Darmawan</i>	
Eksistensi dan Fungsi <i>Rabab Piaman</i> di Era Milenial.....	60
<i>Laila Fitriah</i>	
Pergeseran Terjemahan Lirik Lagu <i>Theme Song Asian Games 2018</i> Versi Asli dengan Versi Jepang	68
<i>Nadia Fradita, Rahtu Nila Sepni</i>	
Neologisme dalam Perkembangan Bahasa Jepang dan Latar Belakang Fenomena Sosial Masyarakatnya	79
<i>Ni Nengah Suartini</i>	
Adakah Istilah “Biasa Saja” Bagi Masyarakat Jepang?.....	91
<i>Ni Putu Luhur Wedayanti</i>	
Tari Zapin Api sebagai Substansi Wisata di Pulau Rupat Provinsi Riau	99
<i>Nike Suryani</i>	
Ekranisasi Novel <i>Kimi No Suizou Wo Tabetai</i> Karya Sumino Yoru ke Film Karya Tsukikawa Shou	112
<i>R.Y. Hewiy Amandha, Armini Arbain, Rina Yuniastuti</i>	
Resepsi <i>Manga</i> sebagai Produk Budaya Populer (Studi Kasus terhadap Mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas).....	120
<i>Rachmidian Rahayu, Idrus, Imelda Indah Lestari, Rina Yuniastuti, Rima Devi</i>	

Analisis Ungkapan <i>Fuman Hyoumei</i> dalam Tindak Tutur Masyarakat Jepang untuk Komunikasi Lintas Budaya Bagi Pembelajar Bahasa	134
<i>Radhia Elita, Rina Yuniastuti, Riza Fitra Harfiyandi</i>	
Penggunaan Portofolio dalam Pembelajaran Bahasa Jepang	148
<i>Rani Arfianty, Adriana Hasibuan</i>	
<i>Kandoushi</i> pada <i>Danseigo</i> dalam Drama “<i>Shiritsu Bakarea Koukou</i>”: Tinjauan Sociolinguistik	162
<i>Ravika Sawitri, Rina Yuniastuti, Rahtu Nila Sepni</i>	
Keluarga <i>Single Parent</i> pada Masyarakat Jepang dalam Karya Ogawa Yoko ..	174
<i>Rima Devi, Rachmidian Rahayu, Darni Enzimar Putri</i>	
<i>Giongo</i> dan <i>Gitaigo</i> dalam Film “<i>Ansatsu Kyoushitsu</i>”: Tinjauan Semantik.....	187
<i>Tiara Safitri, Lady Diana Yusri, Darni Enzimar Putri</i>	
<i>Man'ga</i>, Komik, dan Literasi	197
<i>Tienn Immerry dan Herry Nur Hidayat</i>	
Evaluasi Pembelajaran <i>Tegami No Kakikata</i> di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta: Permasalahan dan Solusinya	210
<i>Yuniarsih</i>	
Idiom Bahasa Jepang yang Berkaitan dengan Perasaan	222
<i>Zulnaidi</i>	

STRATEGI MAHASISWA SASTRA JEPANG UNIVERSITAS BRAWIJAYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA JEPANG DI UNIVERSITAS SHIMANE JEPANG

Agus Budi Cahyono
Universitas Brawijaya

Abstrak

Ada beberapa mahasiswa Prodi Sastra Jepang Universitas Brawijaya yang berangkat ke Jepang untuk meningkatkan kemampuan *skill* mereka. Namun, hasil yang didapatkan tidak semua sesuai dengan harapan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melihat strategi belajar yang dilakukan mahasiswa yang belajar di Jepang. Menurut Oxford (1990), ada dua strategi belajar, yakni strategi langsung dan strategi tidak langsung. Strategi langsung meliputi memori, kognitif, dan kompensasi. Strategi tidak langsung meliputi metakognitif, afektif, dan strategi sosial. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah kualitatif studi kasus melalui wawancara. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa mahasiswa tersebut memakai strategi belajar bahasa Jepang berupa memori, kognitif, metakognitif, dan kompensasi. Mahasiswa ini juga memakai afektif dan strategi sosial dengan *arubaito* di Shimane.

Kata kunci: arubaito, strategi belajar, strategi langsung, strategi tidak langsung

I. PENDAHULUAN

Seseorang yang bepergian ke luar negeri dalam jangka yang lama, tentulah harus membekali diri sendiri dengan beberapa hal, salah satunya bahasa negara yang akan dituju. Hal ini dilakukan untuk memahami hambatanberbahasa, kebiasaan masyarakat setempat, komunikasi verbal atau nonverbal dan lain-lainnya. Ralph dalam Larry (2010:480) berpendapat, seharusnya tidak ada orang yang bepergian sebelum ia mengerti bahasa negara yang ditujunya. Apabila hal tersebut tidak dilakukan, akan membuat dirinya sendiri menjadi bayi besar, tidak memiliki harapan dan tampak konyol. Hal ini sering dialami oleh orang Indonesia yang bekerja sebagai *trainee* di Jepang. Ketika mereka di Jepang, mereka akan dipaksa bekerja di bidang 3K (*kitanai* (kotor), *kiken* (bahaya), dan *kitsui* (ketat)) yang sedikit sekali menggunakan kemampuan berbahasa Jepang dan sedikit sekali interaksi interpersonal dengan orang-orang Jepang.

Ketika berbicara kehidupan baru yang dijalani seseorang dalam kehidupan berbahasa yang baru, ada dua hal yang perlu diperhatikan, yaitu pemerolehan dan cara berbicara yang unik. Pemerolehan bahasa didapatkan melalui kontak dengan orang Jepang ataupun melalui media *online*. Cara berbicara yang unik bisa dipelajari lewat media komunikasi dan diterapkan dengan penduduk setempat. Apabila dua hal tersebut tidak dijalani dengan baik, seseorang akan mempunyai halangan yang besar dalam penyesuaian dan komunikasi yang efektif karena pemahaman yang kurang. Kontak budaya melalui bahasa tentunya akan dihadapkan pada variasi bahasa yang disebabkan variasi bahasa karena hubungan atas bawah, jenis kelamin, umur, dialek, dan lain-lain.

Setiap tahun, beberapa mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Universitas Brawijaya berangkat ke Jepang sebagai *nikkensei* (pembelajar bahasa dan budaya Jepang) selama satu tahun melalui beasiswa *Monbukagakusho* (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Sains, dan Teknologi). Mahasiswa tersebut tersebar ke beberapa universitas di Jepang. Walaupun mahasiswa-mahasiswa tersebut adalah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia, bisa dipastikan mereka akan menemui kendala atau hambatan bahasa selama tinggal dan belajar di Jepang.

Keberhasilan atau tidaknya belajar di Jepang oleh mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Universitas Brawijaya tentulah tidak dapat dipisahkan dengan pengajar (dosen), pembelajar (mahasiswa), media ajar, rencana pengajaran, cara pengajaran dan strategi belajar mahasiswa itu sendiri. Menurut mahasiswa yang telah berangkat ke Jepang untuk belajar, ada sedikit perbedaan strategi belajar ketika di Jepang dan di Indonesia.

Fakta yang didengar dari beberapa mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Universitas Brawijaya yang berangkat ke Jepang tersebut, mereka memanfaatkan secara maksimal kesempatan yang didapat untuk mengoptimalkan strategi belajar. Oleh karena itu, penulis tertarik mengungkap strategi belajar dalam empat kemampuan, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Tiap mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Universitas Brawijaya yang berangkat ke Jepang, tentulah mempunyai gaya belajar atau strategi belajar sendiri-sendiri. Generasi milenial tersebut menyukai *anime*, *game* untuk sarana

belajar, ataupun langsung berkomunikasi dengan orang Jepang di sekitarnya ketika *ryugaku* (belajar di luar negeri) di Jepang.

II. KAJIAN TEORI

Bagi seorang pengajar bahasa asing, khususnya bahasa Jepang di Indonesia, salah satu cara terbaik adalah mendorong peserta didik untuk *ryugaku* (studi ke luar negeri) dan menunjukkan kepada mereka strategi belajar yang baik dan benar. Jhonson (dalam Santoso, 2001:149-150) mengatakan bahwa pembelajar bahasa yang baik memiliki 5 (lima) ciri, yaitu:

1. Pembelajar yang baik adalah pembelajar yang aktif berpartisipasi. Mereka secara sadar berusaha menciptakan suasana agar mereka dapat menggunakan bahasa yang dipelajarinya.

Mahasiswa yang berkesempatan *ryugaku* seyogyanya menggunakan waktu sebanyak-banyaknya untuk berkomunikasi dengan orang Jepang, baik langsung maupun tidak langsung. Secara langsung, misalnya, berbicara dengan orang Jepang secara *face to face*, membaca ataupun menulis di media sosial.

2. Pembelajar bahasa yang baik menyadari bahwa bahasa adalah sistem. Mereka menunjukkan kemauan yang kuat untuk mempelajari tata bahasa bahasa asing yang dipelajarinya.

Ketika berbicara dengan orang Jepang atau menulis sesuatu di *social media*, pembelajar tersebut berharap umpan balik dari *partner* tulis ataupun lawan bicara.

3. Pembelajar yang baik juga memandang bahasa sebagai alat komunikasi. Karena itu, mereka juga berusaha untuk dapat melakukan komunikasi dengan orang lain dalam bahasa yang dipelajarinya pada situasi riil, termasuk juga dengan penutur asli. Dengan cara seperti ini, mereka akan memiliki pengalaman nyata bahwa bahasa yang dipelajarinya bisa digunakan dalam konteks sehari-hari. Cara seperti ini tidak secara langsung akan memperkuat proses internalisasi pengetahuan kebahasaan dalam diri mereka. Pembelajar seperti ini akan berusaha berbicara dengan *native speaker* bila ada kesempatan.

Pembelajar bahasa Jepang dari Program Studi Sastra Jepang yang telah berangkat ke Shimane Jepang, terlibat secara sadar dan aktif berkomunikasi dengan orang Jepang dengan cara kerja sampingan (*baito*) ataupun bertemu dengan mahasiswa dari negara lain sesama pembelajar bahasa Jepang.

4. Pembelajar bahasa yang baik secara konsisten memonitor perkembangan kemampuan berbahasanya dan mau mengoreksi serta memperbaiki kesalahan yang dibuatnya. Di dalam sebuah kelas misalnya, ketika pengajar bertanya pada rekan sekelas, pembelajar tersebut juga berusaha menjawab sendiri dalam hati dan membandingkan dengan jawaban yang diberikan rekannya.
5. Pembelajar yang baik menyadari bahwa mempelajari bahasa selalu domain afektif. Dengan demikian, faktor minat, motivasi bahkan menemukan gaya belajar yang tepat sesuai dengan karakternya merupakan aspek-aspek yang harus digeluti oleh pembelajar. Pembelajar bahasa Jepang, baik secara sadar maupun tidak sadar harus bersentuhan dengan media komunikasi, baik yang berupa audiovisual maupun tulis dan juga perlu menanamkan rencana ke depan untuk bekerja dengan menggunakan bahasa Jepang.

Banyak juga peneliti yang mengelompokkan strategi belajar menjadi empat jenis, yaitu kognitif, metakognitif, afektif, dan sosial. Strategi kognitif berhubungan dengan daya pikir pembelajar dalam mengolah bahan belajar mengajar. Strategi metakognitif berhubungan dengan taktik atau cara pembelajar untuk menghadapi dan mengelola bahan belajar mengajar. Strategi afektif berhubungan dengan sikap dan perasaan pembelajar dalam menghadapi proses belajar mengajar. Strategi sosial berhubungan dengan kerjasama pembelajar dengan sejawatnya dalam mencapai tujuan belajar mengajar (Naiman dalam Bambang).

Strategi kognitif dilakukan dengan mengulang pelajaran bahasa yang dipelajari, mencatat, menerjemahkan, mengelompokkan materi pelajaran, mencatat, dan lain-lain. Strategi metakognitif dilakukan dengan menyusun ringkasan yang sistematis, fokus pada pelajaran, manajemen diri, monitoring diri, evaluasi diri, dan lain-lain. Strategi afektif dilakukan dengan bertanya kepada

orang yang lebih mengerti daripada dirinya seperti pengajarnya, *native speaker*, dan lain-lain. Strategi sosial dijalankan dengan rekan sejawat pembelajar bahasa asing yang sama untuk memperoleh input, saran, dan lain-lain.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dipakai adalah penelitian kualitatif studi kasus. Yin (dalam Cresswell, 2015:135) menyatakan bahwa riset studi kasus mencakup studi tentang suatu kasus dalam kehidupan nyata, dalam konteks atau *setting* kontemporer. Cresswell (2015:135) berpendapat bahwa studi kasus adalah sebuah metodologi: satu jenis desain dalam penelitian kualitatif yang dapat berupa objek penelitian dan juga hasil dari penelitian tersebut. Penelitian studi kasus adalah pendekatan kualitatif yang penulisnya mengeksplorasi kehidupan nyata, sistem terbatas kontemporer (kasus) atau beragam sistem terbatas (berbagai kasus) melalui pengumpulan data yang terperinci (detail) dan mempunyai kedalaman yang melibatkan beragam sumber informasi dan melaporkan deskripsi kasus dan tema kasus. Satuan analisis dalam studi kasus dapat berupa kasus tunggal atau kasus majemuk.

Jenis studi kasus kualitatif dibedakan berdasarkan ukuran batasan dari kasus tersebut. Misalnya, apakah kasus tersebut melibatkan satu individu, beberapa individu, suatu kelompok, suatu program besar, atau suatu aktivitas. Studi kasus juga dapat dibedakan dalam hal tujuan dari analisis kasusnya. Ada tiga variasi dalam hal tujuan: studi instrumen tunggal, studi kasus majemuk, studi kasus intrinsik. Studi kasus instrumental tunggal, peneliti memfokuskan pada persoalan, kemudian memilih satu kasus terbatas untuk menggambarkan masalah ini. Dalam studi kasus kolektif, peneliti memilih beragam studi kasus untuk menggambarkan persoalan. Tipe studi kasus intrinsik berfokus pada kasus itu sendiri karena kasus tersebut menghadirkan situasi yang tidak biasa atau unik.

Pada tulisan kali ini, penulis hanya memakai satu individu sebagai subjek penelitian, yaitu mahasiswa tingkat V yang lulus beasiswa *Monbukagakusho* (*Ministry Of Education, Culture, Sports, Science and Technology*) selama satu tahun, dari tahun 2017 sampai 2018. Subjek penelitian ini pernah tinggal di

Jepang untuk belajar sebagai mahasiswa asing di Universitas Shimane. Varian tujuan yang dipakai adalah studi kasus intrinsik untuk pendalaman hasil penelitian.

Pada tahun 2017, Program Studi Sastra Jepang Universitas Brawijaya berhasil memberangkatkan 7 mahasiswa untuk belajar bahasa dan kebudayaan Jepang di berbagai universitas negeri di Jepang. Pada tahun tersebut, ada 2 orang mahasiswa tingkat III dan 5 orang tingkat IV. Satu dari mahasiswa tingkat III yang lulus tersebut berasal dari Provinsi Jawa Timur, tepatnya Kabupaten Magetan. Pada saat kuliah di Prodi Sastra Jepang Universitas Brawijaya, ia kurang bisa mengoptimalkan penggunaan bahasa Jepang karena lingkungan. Mahasiswa tersebut masuk ke Program Studi Sastra Jepang Universitas Brawijaya pada tahun 2013 karena ada ketertarikan terhadap budaya, terutama *pop culture*-nya.

Menurut Yin (2014:27-28), *research design* adalah kaitan logis antara data empiris dengan pertanyaan awal penelitian dan terutama konklusinya. Cara berpikir lain tentang *research design* adalah sebagai *blue print* (cetak biru) suatu penelitian, berkenaan dengan sekurang-kurangnya empat, yaitu pertanyaan apa yang harus diajukan, bagaimana datanya relevan, data yang harus dikumpulkan, dan bagaimana menganalisis hasil.

Research design yang dipakai dalam penelitian kali ini adalah kualitatif deskriptif dengan cara memanfaatkan secara optimal penafsiran dalam bentuk paparan atau deskripsi. Data dalam penelitian ini adalah hasil *interview* atau wawancara mahasiswa tingkat V Program Studi Sastra Jepang Universitas Brawijaya yang telah berangkat tahun 2017 dan pulang tahun 2018 dari Jepang. Kasus dalam penelitian kali ini adalah satu mahasiswa tingkat V yang lulus beasiswa untuk berangkat ke Jepang pada tahun 2017 sampai 2018. Diharapkan dengan *research design* ini, dapat diperoleh kesimpulan yang sah dan mempunyai kedalaman sehingga memberikan informasi yang berguna untuk membantu adik-adik kelasnya mengoptimalkan diri selama belajar di Jepang jika nanti bisa berangkat untuk *ryugaku* (studi di luar negeri).

Pengumpulan data dilakukan dengan cara *interview* atau wawancara hanya kepada satu mahasiswa tingkat V Program Studi Sastra Jepang yang lulus studi ke Jepang pada tahun 2017 dan pulang ke Indonesia tahun 2018. Wawancara

dilakukan di rumah kontrakan mahasiswa untuk memperoleh data yang sah dan mendalam. Di samping itu, juga untuk memperoleh data sekunder. Penulis juga melakukan *interview* kepada teman subjek penelitian supaya ada data tambahan untuk mengetahui apakah subjek benar-benar mengalami kemajuan selama studi di Jepang.

Ada tiga variasi tujuan penelitian studi kasus, yaitu studi kasus instrumental tunggal, studi kasus kolektif, dan studi kasus intrinsik. Dalam studi kasus instrumental tunggal (Stake dalam Creswell, 1995:139) memfokuskan pada isu. Untuk studi kasus kolektif, satu isu juga bisa dipilih, atau memilih beragam studi kasus untuk mengilustrasikan isu tersebut. Tipe terakhir adalah studi intrinsik yang memfokuskan pada kasusnya sendiri karena kasus tersebut menghadirkan situasi yang tidak biasa.

Analisis kasus tipe terakhir (studi intrinsik) dipilih dengan pemikiran bahwa mahasiswa yang *ryugaku* (studi di luar negeri) termasuk kasus yang layak untuk dijadikan data penelitian. Penelitian kali ini memfokuskan strategi belajar mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Universitas Brawijaya yang belajar di Universitas Shimane.

IV PEMBAHASAN

Seperti disebutkan di atas, subjek penelitian adalah mahasiswa tingkat V yang pada Oktober 2017 berangkat dan pulang ke Indonesia pada September 2018. Pada waktu wawancara menyangkut strategi belajar, penulis menanyakan tentang beberapa hal yang berkaitan dengan pembelajaran mata kuliah *chokai* (menyimak), *kaiwa* (berbicara), *dokkai* (membaca), dan *sakubun* (mengarang).

Ketika di universitas pun, subjek penelitian mendapatkan mata kuliah *chokai* (menyimak). Namun, terdapat perbedaan. Titik berat perkuliahan menyimak di Universitas Brawijaya pada soal-soal *Japanese Language Proficiency Test*, sedangkan pembelajaran menyimak di Universitas Shimane menitikberatkan materi untuk bahan diskusi. Dengan cara seperti itu, subjek penelitian langsung bisa mendengarkan acara-acara TV secara *live*, seperti berita, animasi, acara lagu, dan lain-lain. Lalu, ketika berada di stasiun, subjek sedikit kebingungan karena pengumuman dilakukan begitu cepat bagi orang yang baru

datang ke Jepang. Untuk memastikannya, perlu mengecek tulisan *kanji* yang ada di papan pengumuman stasiun. Untuk mencari alamat di Jepang, kebanyakan mengandalkan *google maps* karena di Jepang, antara *Kanji* dengan cara bacanya berbeda sehingga diperlukan waktu yang lama. Di tempat *baito*, mahasiswa tersebut sering menjumpai orang Jepang yang mengajak berbicara, namun kadang bicaranya tidak jelas. Untuk menghadapi hal seperti itu, meminta ulang berbicara yang lebih pelan dan memakai pilihan kata yang lebih mudah dipahami ialah solusinya. Pengetahuan-pengetahuan tentang Jepang ketika belajar di Indonesia sangat membantu seperti *hinan kunren* (menyelamatkan diri dari bencana). Ketika ada ajakan *hinan kunren* di tempat tinggal atau di kampus, langsung bisa mengikuti ajakan tersebut. Pengalaman berdiskusi ataupun pengalaman *baito* dengan orang Jepang sangat membantu pemahaman bahasa Jepang secara *faceto face* atau bisa memakai bahasa Jepang secara riil.

Mahasiswa sering memahami bacaan dengan *clue* yang ada. Contohnya ketika di stasiun, karena tidak bisa membaca semua *kanji* yang ada, cara terbaik ialah memahaminya lewat *kanji* yang sudah dimengerti. Di samping buku-buku pelajaran yang berbahasa Jepang di kampus, mahasiswa juga sering membaca *manga*, dan akhir-akhir ini sering membaca novel Jepang. Untuk memahami bacaan yang berbahasa Jepang, seperti novel, subjek penelitian kadang memasukkan pemahaman bahasa Jawa ke dalam otaknya. Hal ini dimungkinkan karena semenjak kecil dibesarkan dengan lingkungan bahasa Jawa daripada bahasa Indonesia. Di samping itu, pemahaman paragraf atau wacana, subjek penelitian sering menggunakan pengalaman-pengalaman sebelumnya dengan hanya melalui inti bacaan atau melalui kata kuncinya saja. Bacaan-bacaan yang dipilihpun hanya berdasarkan kesukaan. Bacaan yang sukar dimengerti di kelas, ada kemungkinan ditanyakan ke dosennya, namun kadang kala kedahuluan oleh mahasiswa dari negara lain.

Seperti kebanyakan generasi milenial sekarang, mahasiswa ini pun sangat sulit menuliskan idenya di dalam catatan. Namun, mahasiswa tersebut pernah membuat catatan kecil yang memuat kata-kata yang sulit memahaminya. Ketika diminta mengarang ia sudah jarang memasukkan unsur bahasa ibunya ke dalam tulisannya. Kata-kata yang sulit, dapat diperoleh artinya melalui penerjemahan

yang ada di *google translate*. Pembetulan karangan tetap dilakukan ketika ada koreksi dari dosen pengajar di Jepang. Dengan demikian, semakin lama tinggal dan studi di Jepang, kesalahan dalam menulis karangan semakin berkurang. Namun demikian, tulisan-tulisan Jepang hanya dituangkan dalam kalimat pendek dalam status *LINE* atau *social media* lain yang jarang sekali *update*-nya.

V. PENUTUP

Penelitian ini dilakukan untuk menunjukkan bahwa mahasiswa tingkat V yang pernah tinggal dan studi di Jepang mengalami kemajuan yang signifikan dengan ditandainya lulus JLPT level N-1 dan juga peningkatan penguasaan kosakata, huruf *kanji*, tata bahasa, menyimak, dan membaca yang luar biasa. Di samping itu, dalam mata kuliah *sakubun* (mengarang) juga mengalami peningkatan yang signifikan dengan ditandai berkurangnya kesalahan berupa pilihan diksi (kata) dan *bunpo* (tata bahasa) sehingga karangannya mudah dipahami.

Peningkatan yang signifikan kemampuan bahasa Jepang mahasiswa yang pernah *ryugaku* satu tahun itu tidak lepas dari penerapan strategi belajar bahasa asing, baik secara sadar maupun tidak sadar. Strategi kognitif dan metakognitif langsung yang diterapkan dalam mengelola bahan pelajaran dan informasi yang berbahasa Jepang sangat berperan dalam kelulusan JLPT N-1. Strategi afektif sosial berperan dalam kemampuan berkomunikasi tertulis ataupun lisan ketika berhadapan dengan orang Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Wasilah, Chaedar. 2015. *Pokoknya Studi Kasus Pendekatan Kualitatif*. Bandung: Kiblat Buku Utama
- Brown, Douglas. 2007. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Kedubes AS
- Cahyono, Agus Budi. 2017. *Strategi Mahasiswa Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang*. Proceeding. Bandung: UPI
- Cahyono, Agus Budi. 2017. *Strategi belajar Kelulusan Japanese Language Proficiency Test N1*. Jurnal Paramasastra. Surabaya: UNESA
- Cresswell W., John. 2015. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset (terjemahan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Oxford, R.L.1990. *Language Learning Strategies: What Every Teacher Should Know*. New York: Newbury House
- Pranowo.2015. *Teori Belajar Bahasa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Yin, Robert K. 2014. *Studi Kasus Desain dan Metode*. Depok: Rajawali Press.
- Santoso, Iman. Diakses dari: <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132238393/penelitian/Menjadi+Pembelajar+Bahasa+Asing+yang+Baik.pdf>.Diakses pada Oktober 2016.

METAFORA DALAM LIRIK LAGU KALAFINA: TINJAUAN SEMANTIK

Dinda Mutiara, Darni Enzimar Putri, Dini Maulia
Universitas Andalas

Abstrak

Metafora merupakan perbandingan antara dua hal atau suatu benda yang dibandingkan dengan benda lain yang memiliki sifat sama untuk menciptakan suatu kesan mental yang hidup, yang tidak dinyatakan dengan kata-kata, seperti pada perumpamaan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengklasifikasikan metafora yang terdapat dalam lirik lagu Kalafina berdasarkan pengklasifikasian citraan metafora yang dikemukakan oleh Ullmann.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Data penelitian dibatasi pada album Kalafina yang berjudul *THE BEST "BLUE"*. Data dikumpulkan menggunakan teknik Simak Bebas Libat Cakap dan dilanjutkan dengan teknik catat. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan metode padan referensial.

Temuan dari penelitian ini adalah jenis citraan metafora yang terdapat dalam lirik lagu Kalafina, yaitu metafora bercitra antropomorfik, metafora bercitra abstrak ke konkret, dan metafora bercitra sinestesia.

Kata kunci: citraan, lirik lagu Kalafina, metafora, semantik

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa selain memiliki fungsi interaksi, terdapat fungsi lain, yaitu sebagai alat untuk menyatakan ekspresi diri. Bahasa sebagai ekspresi diri ini dapat dilakukan dari tingkat yang paling sederhana sampai ke tingkat yang kompleks. Ekspresi sederhana, misalnya, untuk menyatakan *cinta* (Saya akan senantiasa setia kepadamu.), *kecewa* (Saya prihatin atas keputusan itu.), dan *sedih* (Saya turut berduka mendengar kabar buruk itu.) (Widjono, 2012:23). Adapun ekspresi yang kompleks, dapat berupa pernyataan kemampuan mengerjakan proyek besar, seperti menulis naskah perfilman, naskah drama, menulis syair, dan lain sebagainya.

Pengungkapan ekspresi diri secara sederhana dan kompleks ini disampaikan dengan berbagai cara. Dalam pengungkapannya, dapat dilakukan dengan dua cara yang biasanya digunakan oleh seseorang, yaitu secara verbal

(baik lewat tulisan atau kata-kata) maupun nonverbal (gestur tubuh, ekspresi wajah, sorot mata, anggukan kepala, dan lain sebagainya). Tidak sedikit seseorang kesulitan dalam mengungkapkan perasaannya, baik secara verbal maupun nonverbal (Pitfield dalam Moekijat, 1993:138). Namun, sebagian besar seseorang kesulitan dalam mengungkapkan langsung dan memilih mengungkapkan lewat tulisan atau kata-kata, atau lebih tepatnya secara verbal. Biasanya, menyatakan ekspresi diri secara verbal ini agar pesan dan perasaannya tersampaikan, kata-kata yang ditampilkan, dipikirkan secara mendalam agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penyampaian makna dan tidak terkesan monoton. Hal ini diperlukan pemilihan kata yang tepat dan gaya bahasa yang dapat menarik perhatian seseorang.

Gaya bahasa atau yang biasa disebut bahasa kiasan banyak ditampilkan berupa bahasa tulisan, terutama di dalam karya sastra, misalnya puisi, cerpen, novel, bahkan di dalam lirik lagu. Gaya bahasa yang sering digunakan dalam lirik lagu salah satunya ialah metafora.

Metafora adalah perubahan makna karena persamaan sifat antara dua objek (Keraf, 2010:98). Metafora juga dapat disebut ‘majas kiasan’. Kridalaksana menyatakan, majas kiasan adalah pemakaian kata atau ungkapan lain untuk objek atau konsep lain berdasarkan kias atau persamaan (Suhardi, 2015:151). Sato (1992) menyatakan bahwa metafora selalu menjadi majas yang paling menonjol yang menarik minat para filsuf dan penyair.

Gaya bahasa metafora juga ditemukan pada lirik lagu yang dibawakan oleh grup vokal Kalafina. Lagu-lagu Kalafina dipakai untuk mengisi *soundtrack-soundtrack anime*, beberapa diantaranya adalah *Kurohitsuji*, *Fate/stay night*, *Fate/Zero*, *Arslan Senki*, *Kara no Kyoukai*, dan lain sebagainya (<http://myanimelist.net/people/6975/Kalafina>). Selama debutnya, Kalafina telah merilis empat album utama, yaitu (1) *Single* (シングル) terdiri atas 21 album, (2) *Album* (アルバム) terdiri atas 6 album, (3) *Remix/Live Album* (リミックス/ライブアルバム) terdiri atas 3 album, dan (4) *Best Album* (ベストアルバム) terdiri atas 3 album.

Album *Best Album* adalah kumpulan dari semua album yang lagu-lagunya dipilih dari *soundtrack-soundtrack* yang dipakai dalam *anime* dan film yang

diminati banyak orang atau memiliki peringkat yang tinggi di dalam *chart* mingguan. Album ini terdiri atas tiga album, yaitu *THE BEST “Red”*, *THE BEST “Blue”*, dan *Kalafina All Time Best 2008-2018*. Album *THE BEST “Blue”* adalah album yang lebih diminati oleh penikmat musik dibandingkan dengan album *THE BEST “Red”* karena memiliki posisi ketiga dalam *chart Oricon Weekly Album* (<http://www.oricon.co.jp/prof/442690/products/1077686/1/>). Selain diminati oleh banyak orang, pada album ini terdapat beberapa lagu yang banyak menggunakan kiasan dan menjadi menarik perhatian penulis. Oleh karena itulah, dipilih album ini sebagai sumber data penelitian.

Dalam album *THE BEST “Blue”*, ditemukan beberapa penggunaan gaya bahasa metafora dalam lirik lagu Kalafina, salah satunya seperti yang terlihat pada contoh berikut.

- (1) 優しい歌
Yasashii uta
Lembut-lagu
Lagu yang lembut

(Lirik *To the Beginning*: 2013: bait 8)

Kalimat pada bait kedelapan dari lirik lagu *To the Beginning* ini merupakan contoh data yang akan dianalisis. Data dianalisis dengan mengelompokkan metafora berdasarkan citraannya. Citraan metafora dibedakan atas empat kelompok, yaitu metafora bercitra antropomorfik, metafora bercitra hewan, metafora bercitra abstrak ke konkret, dan metafora bercitra sinestesia atau pertukaran tanggapan/persepsi indera (Parera, 2004:119). Citraan yang terdapat pada contoh kalimat di atas ialah metafora bercitra sinestesia yang berarti pengalihan satu indera ke indera yang lain sehingga kalimat ini dapat didefinisikan sebagai metafora.

Penggunaan metafora dalam lirik lagu yang dinyanyikan oleh Kalafina pada umumnya banyak menggunakan citraan metafora. Sebagaimana yang telah disebutkan pada latar belakang, peneliti tertarik untuk meneliti klasifikasi citraan metafora dalam lirik lagu yang dinyanyikan oleh Kalafina.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang, terdapat rumusan masalah yang akan dibahas, yaitu bagaimana klasifikasi citraan metafora yang terdapat dalam lirik lagu Kalafina?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan agar dapat memiliki arahan pada hasil akhir. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui citraan metafora yang ditampilkan dalam lirik lagu Kalafina.

II. KERANGKA TEORI

2.1 Semantik

Semantik adalah telaah makna. Semantik menelaah lambang-lambang atau tanda-tanda yang menyatakan makna, hubungan makna yang satu dengan yang lain, dan pengaruhnya terhadap manusia dan masyarakat. Oleh karena itu, semantik mencakup kata-kata, perkembangan, dan perubahannya. Semantik menelaah hubungan tanda-tanda dengan objek-objek yang merupakan wadah penerapan tanda-tanda tersebut (Tarigan, 2009:3).

2.2 Makna Kias

Tiap bahasa mempunyai bentuk yang khas untuk mewakili maknanya sehingga dalam penerjemahan, makna yang sama mungkin harus diungkapkan dalam bahasa lain dengan bentuk yang sangat berbeda. Menerjemahkan bentuk suatu bahasa secara harfiah dapat mengubah makna, atau setidaknya mengakibatkan bentuk yang tidak wajar (Larson: 1988:10). Hal ini dapat disebut dengan makna kias. Makna kias dalam percakapan sehari-hari lebih banyak digunakan di dalam kehidupan manusia selalu dipenuhi dengan berbagai lambang, perumpamaan, dan perbandingan.

2.3 Metafora

Metafora adalah pemakaian kata-kata bukan arti yang sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan (Tarigan, 2009:113). Menurut Dale, metafora berarti membuat perbandingan antara dua hal atau benda untuk menciptakan suatu kesan mental yang hidup,

meskipun tidak dinyatakan secara implisit dengan penggunaan kata-kata *bak, seperti, laksana, ibarat, umpama, dan sebagai* seperti pada perumpamaan (Tarigan, 2009:113). Metafora disebut juga dengan ‘majas kiasan’. Menurut Kridalaksana, pengertian majas kiasan adalah pemakaian kata atau ungkapan lain untuk objek atau konsep lain berdasarkan kias atau persamaan (Suhardi, 2015:151). Adapun menurut Ilyas (dalam Suhardi, 2015:176), majas metafora adalah perbandingan yang membandingkan suatu benda dengan benda lain yang memiliki sifat sama. Setelah melihat bermacam pandangan metafora dari beberapa para ahli, dapat disimpulkan bahwa metafora adalah perbandingan antara dua hal atau benda yang membandingkan suatu benda lain yang memiliki sifat sama untuk menciptakan suatu kesan mental yang hidup, yang tidak dinyatakan dengan kata-kata *bak, seperti, laksana, ibarat, umpama, dan sebagai* seperti pada perumpamaan.

Jenis Citraan Metafora

Metafora tak terhitung banyaknya diekspresikan oleh manusia. Ullmann membagi empat kelompok utama yang terjadi dalam berbagai bahasa dan gaya bahasa, yaitu metafora bercitra antropomorfik, metafora bercitra hewan, metafora bercitra abstrak ke konkret, dan metafora bercitra sinestesia atau pertukaran tanggapan/persepsi indera (Ullmann, 2009:266-267).

a) Metafora Bercitra Antropomorfik

Metafora yang tergolong bercitra antropomorfik merupakan satu gejala semesta. Gombocz (dalam Ullmann, 2009:267) menyatakan bahwa dalam semua bahasa, sebagian besar merupakan ekspresi yang mengacu kepada benda-benda tidak bernyawa dibandingkan dengan cara pengalihan (*transfer*) dari tubuh dan anggota badan manusia, dari indera dan perasaan manusia. Dalam metafora ini, biasanya pemakai bahasa ingin membandingkan kemiripan pengalaman dengan yang terdapat pada dirinya atau tubuh mereka sendiri. Misalnya saja dalam Indonesia terdapat kata *punggung bukit, mulut sungai, jantung kota, bahu jalan*, dan masih banyak lagi ekspresi yang menggunakan *kaki dan tangan*.

b) Metafora Bercitra Hewan

Metafora jenis ini bergerak dalam dua arah utama (Ullmann, 2009:267-268). Sebagian diterapkan untuk binatang atau benda tak bernyawa. Kelompok lain dari imajinasi terhadap binatang ini ditransfer kepada manusia yang ada konotasi humor, ironis, peyoratif (melemahkan nilai) atau fantastik. Seseorang dapat diserupakan dengan berbagai binatang: *si babi*, *si kerbau*, *si jago* (ayam jantan), *si kucing*, dan sebagainya. Seseorang dapat disebut *pembeo*, *pengekor*, *pembebek*, karena watak atau perilakunya seperti binatang atau bagian dari tubuh binatang tersebut. Tindakan orang juga bisa diserupakan dengan tindakan binatang. Seperti istilah *membabi buta*, *nyengir kuda*, *kata-katanya yang menyengat*, dan lain sebagainya.

Benda-benda tidak bernyawa juga ada yang bisa bertingkah, dan tingkah ini dimetaforakan dengan sumber binatang, misalnya *truk itu menyeruduk mobil dari belakang*, *panas matahari yang menyengat*, *generasi muda telah menelurkan kreativitasnya*.

c) Metafora Bercitra Abstrak ke Konkret

Metafora tergolong bercitra abstrak ke konkret mengalihkan ungkapan-ungkapan yang abstrak ke ungkapan yang lebih konkret. Dalam banyak hal, ada pengalihan yang masih jelas, tetapi sebagian lagi masih memerlukan pertimbangan untuk pemenuhan metaforanya. Misalnya pada kata *sinar*, *cahaya*, atau *lampu* (termasuk *suluh*, *pelita*) yang konkret ditemukan banyak ungkapan metaforis yang abstrak. Kata ini dapat dijabarkan menjadi *sorot mata*, *sinar mata*, *sinar wajah*, hidupnya sedang *bersinar*, ajarannya *menyinari* dunia, otak *cemerlang*, *menyoroti* perilaku pemimpin, dunia *gemerlap*, *penyuluh* pertanian.

d) Metafora Bercitra Sinestesia

Metafora bercitra sinestesia merupakan tipe metafora berdasarkan pengalihan indera, pengalihan dari satu indera ke indera yang lain (Parera, 2004:120). Penggunaan metafora ini dalam ungkapan sehari-hari biasanya sering mendengar ungkapan “enak didengar” untuk musik walaupun makna enak selalu dikaitkan dengan indera rasa. “Sedap dipandang mata” merupakan pengalihan dari indera rasa ke indera lihat. Contoh lain juga dapat dilihat dari

kata suara yang *hangat*, warna yang *keras*, bau yang *manis*, pandangan yang *tajam*, bicaranya *manis* (Ullmann, 2009:269).

III. METODE PENELITIAN

3.1 Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti menggunakan metode simak atau “penyimak”, dilakukan dengan menyimak, yaitu menyimak penggunaan bahasa (Sudaryanto, 2015:203). Metode simak ini menggunakan teknik dasar dan teknik lanjutan. Untuk teknik dasar, peneliti menggunakan teknik sadap. Pada teknik sadap ini data didapatkan dengan menyadap lirik lagu yang terdapat dalam lagu-lagu Kalafina. Kegiatan menyadap ini dilakukan pertama-tama dengan berpartisipasi sambil menyimak (Sudaryanto, 2015:203).

Teknik lanjutan yang peneliti gunakan yaitu teknik SBLC (Simak Bebas Libat Cakap) dan teknik catat. Pada teknik SBLC, peneliti tidak dilibatkan langsung untuk ikut menentukan pembentukan dan pemunculan calon data, kecuali hanya sebagai pemerhati saja, yakni pemerhati terhadap calon data yang terbentuk dan muncul dari peristiwa kebahasaan yang berada luar dirinya (Sudaryanto, 2015:205). Pada teknik catat, pencatatan data dilakukan setelah selesainya proses perekaman data. Pada teknik ini, peneliti memperhatikan data yang berhubungan metafora dan mencatat hasil dari data yang dibutuhkan, yaitu metafora dalam lirik lagu Kalafina. Kemudian, dilanjutkan dengan pengklasifikasian data.

3.2 Tahap Analisis Data

Setelah data dikumpulkan, untuk tahap analisis, digunakan metode padan. Teknik yang digunakan pada metode padan yaitu teknik dasar dan teknik lanjutan. Teknik dasar yang digunakan adalah Teknik Pilah Unsur Penentu (PUP). Adapun alatnya adalah daya pilah ortografis dan daya pilah sebagai pembeda referen (Sudaryanto, 2015:26). Alat penentu dari daya pilah ortografis adalah bahasa tulis, yang nantinya digunakan untuk mengidentifikasi identitas kata metafora dan diklasifikasi ke dalam citraan. Kemudian teknik daya pilah sebagai pembeda referen, misalnya, dapat diketahui bahwa referen itu ada yang berupa benda, kerja, dan sifat. Oleh karena itu, kata yang sifatnya memang referensial itu juga dapat

dibagi menjadi kata benda atau nomina, kata kerja atau verba, kata sifat atau adjektiva. Demikian juga untuk membagi satuan lingual kalimat menjadi berbagai jenis, misalnya, perbedaan referen yang ditunjuk oleh kalimat itu harus diketahui pula lebih dahulu. Setelah mendapatkan pembeda referennya, dilakukan tahap teknik hubung banding.

Teknik hubung banding dalam hal ini adalah membandingkan antara semua unsur data yang ditentukan. Sebagaimana yang diketahui, bahwa membandingkan di sini berarti mencari semua kesamaan dan perbedaan yang ada diantara hal yang dibandingkan (Sudaryanto, 2015:31). Hal yang dibandingkan di sini adalah data yang telah dibedakan referennya.

3.3 Tahap Penyajian Analisis Data

Setelah data dianalisis, yang harus dilakukan adalah melakukan tahap penyajian data. Analisis data akan disampaikan secara formal dan informal. Penyampaian secara formal adalah penjelasan tentang kaidah terkesan ringkas-padat (Sudaryanto, 2015:261). Kaidah ini berupa tabel yang telah diklasifikasikan dan menyampaikan inti dari hasil analisis data, sedangkan penyampaian secara informal adalah penjelasan tentang kaidah akan terkesan rinci-terurai.

IV. PEMBAHASAN

1. Metafora Bercitra Antropomorfik

Data (1) 怯えてるこの世界を澄んだ水の中へ還したい
 Obieteru kono sekai o sundamizu no naka e kaeshitai
 Ketakutan–ini–dunia–PART–jernih–air–PART–dalam–PART–
 ingin mengembalikan
 **Aku ingin mengembalikan dunia yang menakutkan ini ke
 dalam air yang jernih**
 (Lirik *To the Beginning*: 2013: bait 6)

Berdasarkan teori yang dikemukakan Ullmann (2009), data (1) termasuk ke dalam **metafora bercitra antropomorfik**. Hal ini dapat dilihat dari frasa ‘air yang jernih’. Penulis lirik lagu memakai gejala alam semesta seperti *air* dengan kemiripan pengalaman yang terjadi pada dirinya. Dunia seolah-olah dapat masuk ke dalam air sehingga metafora pada frasa ini tergolong kepada metafora bercitra antropomorfik.

Data (2) 夢の行方を
Yume no yukue o
Mimpi–PART–jejak–PART
Jejak-jejak mimpi

(Lirik *Symphonia*: 2011: bait 6)

Berdasarkan teori yang dikemukakan Ullmann (2009), data (2) termasuk ke dalam **metafora bercitra antropomorfik**. Hal ini dapat dilihat dari kata ‘jejak’. Penulis lirik lagu memakai ekspresi yang menggunakan kaki, seolah-olah mimpi atau harapan tersebut dapat melangkah sehingga mimpi tersebut seperti meninggalkan jejak. Dengan demikian, metafora pada frasa ini tergolong kepada metafora bercitra antropomorfik.

2. Metafora Bercitra Abstrak ke Konkret

Data (3) 心なんてきつと何処にも無い
Kokoro nante kitto doko nimo nai
Hati–PART–pasti–mana–juga–tidak ada
Hatiku sudah tidak ada di mana pun

(Lirik *I have a Dream*: 2010: bait 5)

Berdasarkan teori yang dikemukakan Ullmann (2009), data (3) termasuk ke dalam **metafora bercitra abstrak ke konkret**. Penggalan kata *kokoro* 心 memiliki arti ‘hati’, yang dimaksudkan sebagai ‘sebuah perasaan’. Penggalan ini bersifat abstrak karena tidak dapat didefinisikan dengan jelas dan memiliki arti secara umum saja sehingga diperlukan pelengkap yang bersifat konkret agar kata yang abstrak tersebut menjadi jelas, yaitu pada frasa *doko nimo nai* (何処にも無い) yang memiliki arti ‘tidak ada di mana pun’, bersifat konkret. Frasa ‘tidak ada di mana pun’ dapat dikatakan sebagai ‘sesuatu yang hilang’, jika dikaitkan dengan perasaan manusia, frasa ini menunjukkan ‘sebuah perasaan yang hampa’. Dengan adanya penjelasan tersebut, *doko nimo nain* (何処にも無い) dapat dikatakan bersifat konkret. Kata *kokoro* (心) merupakan ungkapan abstrak yang dihubungkan dengan frasa *doko nimo nai* (何処にも無い) yang merupakan ungkapan yang lebih konkret sehingga metafora pada frasa ini tergolong kepada metafora bercitra abstrak ke konkret.

Data (4) 焼け焦げた願いが
Yakekogeta negai ga
Hangus terbakar–harapan–PART
Harapan yang hangus terbakar

(Lirik *Manten*: 2013: bait 9)

Berdasarkan teori yang dikemukakan Ullmann (2009), data (4) termasuk ke dalam **metafora bercitra abstrak ke konkret**. Penggalan kata *negai* (願い) memiliki arti ‘harapan’ yang dimaksudkan sebagai ‘sebuah keinginan’. Penggalan ini bersifat abstrak karena tidak dapat didefinisikan dengan jelas dan memiliki arti secara umum sajasehingga diperlukan pelengkap yang bersifat konkret agar kata yang abstrak tersebut menjadi jelas, yaitu pada kata *yakekogeta* (焼け焦げた) yang memiliki arti ‘hangus terbakar’, bersifat konkret. Kata ‘hangus terbakar’ dapat dikatakan sebagai ‘sesuatu yang hancur berkeping-keping’ atau ‘hilang’ karena dengan terjadinya hangus itulah, sesuatu yang dibakar tersebut akan menjadi hancur dan menjadi tidak ada lagi. Dengan adanya penjelasan tersebut, *yakekogeta* (焼け焦げた) dapat disebut bersifat konkret. Kata *negai* (願い) merupakan ungkapan abstrak yang dihubungkan dengan frasa *yakekogeta* (焼け焦げた) yang merupakan ungkapan yang lebih konkret sehingga metafora pada frasa ini tergolong kepada metafora bercitra abstrak ke konkret.

3. Metafora Bercitra Sinestesia

Data (5) 優しい歌
Yasashii uta
Lembut – lagu
Lagu yang lembut

(Lirik *To the Beginning*: 2013: bait 8)

Berdasarkan teori yang dikemukakan Ullmann (2009), data (5) termasuk ke dalam **metafora bercitra sinestesia**. Penggalan kata *yasashii* (優しい) yang memiliki arti ‘lembut’, merupakan ungkapan untuk indera peraba. “Lagu yang lembut” merupakan pengalihan dari indera peraba ke indera pendengaran. Dengan demikian, metafora pada frasa ini tergolong kepada metafora bercitra sinestesia.

Data (6) 冷たい瞳の
 Tsumetai hitomi no
 Dingin–anak mata–PART
 Tatapan mata yang dingin

(Lirik *Manten*: 2013: bait 4)

Berdasarkan teori yang dikemukakan Ullmann (2009), data (6) termasuk ke dalam **metafora bercitra sinestesia**. Penggalan kata *tsumetai* (冷たい) yang memiliki arti ‘dingin’, merupakan kata sifat yang dapat dirasakan dengan indera peraba. “Tatapan yang dingin” merupakan pengalihan dari indera peraba ke indera penglihatan. Dengan demikian, metafora pada frasa ini tergolong kepada metafora bercitra sinestesia.

V. PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dari keempat jenis citraan metafora Ullmann, hanya ada tiga jenis citraan metafora di dalam lirik lagu Kalafina, yaitu metafora bercitra antropomorfik, metafora bercitra abstrak ke konkret, dan metafora bercitra sinestesia.

Metafora yang tergolong bercitra antropomorfik merupakan metafora yang mengacu pada alam, biasanya dapat diidentifikasi dengan kata-kata seperti, air, lautan, cahaya, dan lain sebagainya. Kata tersebut dibandingkan dengan cara pengalihan dari anggota badan manusia, indera, dan perasaan manusia. Untuk metafora tergolong bercitra abstrak ke konkret, mengalihkan ungkapan-ungkapan yang abstrak ke ungkapan yang lebih konkret. Adapun metafora bercitra sinestesia merupakan metafora berdasarkan pengalihan indera, pengalihan dari satu indera ke indera yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Keraf, Gorys. 2010. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Larson, Mildred L. 1988. *Penerjemahan Berdasarkan Makna: Pedoman untuk Pemadanan Antarbahasa (Edisi Terjemahan Bahasa Indonesia)*. Summer Institute of Linguistics: University Press of America.
- Moekijat. 1993. *Teori Komunikasi*. Bandung: Penerbit Bandar Maju.
- Parera, J.D. 2004. *Teori Semantik (Edisi Kedua)*. Jakarta: Erlangga.

- Sato, Nobuo. 1992. *レトリック感覚：ことばは新しい視点をひらく*. Tokyo: Kodansha.
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press
- Suhardi. 2015. *Dasar-dasar Ilmu Semantik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Tarigan, Henry Guntur. 2009. *Pengajaran Semantik (edisi revisi)*. Bandung: Penerbit Angkasa
- Ullmann, Stephen. 2009. *Pengantar Semantik*. Diterjemahkan oleh: Sumarsono. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Widjono. 2012. *Bahasa Indonesia: Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi (edisi revisi 2012)*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia

Sumber website

- Oricon Ranking Source (<http://www.oricon.co.jp/prof/442690/products/1077686/1/>). Diakses pada 8 Desember 2017 pukul 09.32
- MyAnimeList (<http://myanimelist.net/people/6975/Kalafina>). Diakses pada 15 Januari 2018 pukul 22.51

Sumber lirik lagu

- Jpopasia. 2018. *I have a dream* (www.jpopasia.com/kalafina/lyrics/18950/red-moon/i-have-a-dream/). Diakses pada 3 Juli 2018 pukul 22.51
- Jpopasia. 2018. *Manten* (www.jpopasia.com/kalafina/lyrics/166912/consolation/manten-満天/). Diakses pada 3 Juli 2018 pukul 22.52
- Jpopasia. 2018. *To the beginning* (www.jpopasia.com/kalafina/lyrics/166913/consolation/to-the-beginning/). Diakses pada 3 Juli 2018 pukul 22.53
- Jpopasia. 2018. *Symphonia* (www.jpopasia.com/sachikoshiina/lyrics/163445/kalafina-5th-anniversary-live-selection-2009-2012/symphonia/). Diakses pada 18 Juni 2018

NANSHIN-RON DAN KEBERADAAN SERTA AKTIVITAS ORANG JEPANG DI INDONESIA SEBELUM 1942

Gusti Asnan
Universitas Andalas

Abstrak

Makalah ini mendiskusikan keberadaan dan aktivitas orang Jepang di Indonesia sebelum tahun 1942. Aspek-aspek yang diungkapkan dalam makalah ini ada faktor apa yang mendasari kedatangan mereka ke Indonesia, dari kelas sosial yang mana orang Jepang yang datang dan beraktivitas di Indonesia itu, di mana konsentrasi tinggal mereka, apa saja pekerjaan dan usaha mereka, bagaimana pandangan masyarakat Indonesia terhadap yang bermukim dan beraktivitas di Indonesia, serta apakah arti kehadiran dan aktivitas bagi proses masuknya bala tentara Jepang pada tahun 1942?

Dari kajian yang dilakukan, ditemukan bahwa orang Jepang telah bermukim di Indonesia beberapa tahun setelah Restorasi Meiji dicanangkan. Para pemukim awal umumnya perempuan dan kelas sosial bawah dan pekerjaan utama mereka adalah sebagai pelacur yang beroperasi di daerah perkebunan. Kelompok sosial berikutnya adalah para pengusaha yang membuka usaha perkebunan, perikanan, perdagangan, dan perkapalan. Di samping itu, juga banyak datang para ilmuwan dan pelancong. Mereka mendapat simpati dari orang Indonesia sehingga menarik minat sejumlah orang Indonesia untuk pergi sekolah ke Jepang pada tahun 1930-an, serta menarik minat orang Indonesia untuk bekerjasama dengan orang Jepang guna memudahkan masuknya bala tentara Dai Nippon ke Indonesia tahun 1942.

Kata kunci: karayuki-san, nashin-ron, Jepang, Indonesia

I. PENDAHULUAN

Sebagian besar orang Indonesia, khususnya kaum terpelajarinya, hanya mengetahui bahwa Jepang menduduki atau menjajah (memiliki pengaruh politik, sosial, ekonomi, dan budaya) di negeri ini selama \pm 3,5 tahun, yakni tahun 1942 hingga 1945. Pengetahuan itu didapat dari buku-buku pelajaran, khususnya buku-buku teks pelajaran sejarah, buku-buku yang dijadikan bacaan wajib mulai dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Pengetahuan yang sama juga dimiliki oleh masyarakat umum (awam). Hanya saja, pengetahuan masyarakat awam ini lebih didasarkan kepada pengalaman yang mereka alami sendiri atau dari sejarah lisan yang dituturkan para pelaku sejarah kepada mereka.

Sayangnya, dari sekian banyak buku sejarah atau penuturan lisan tentang Jepang di Indonesia, sangat sedikit yang mengungkapkan keberadaan dan aktivitas orang dari Negeri Matahari Terbit itu di kawasan ini sebelum tahun 1942. Buku-buku yang jumlahnya sedikit itu juga nyaris tidak bisa diakses, atau dibaca oleh anak bangsa di negeri ini karena umumnya dalam bahasa asing (terutama Belanda dan Inggris) dan berada di perpustakaan luar negeri. Kalaupun ada yang berbahasa Indonesia, jumlahnya lebih sedikit serta sulit didapat pembaca secara umum, atau para pelajar/mahasiswa secara khusus. Padahal, pengetahuan mengenai keberadaan dan aktivitas orang Jepang di Indonesia sebelum masuknya mereka ke negeri ini dirasa sangat penting karena akan memberi pemahaman yang lebih utuh tentang proses sejarah masuk dan berkuasanya bala tentara *Dai Nippon* itu di Indonesia. Apalagi dalam banyak buku teks sejarah untuk pelajar disebutkan bahwa orang Indonesia menyambut kedatangan dan masuknya bala tentara Jepang dengan suka cita. Mengapa mereka disambut dengan suka cita? Mengapa orang Indonesia langsung merasa dekat dan akrab dengan Jepang pada saat dia masuk? Jawaban pertanyaan-pertanyaan ini harus dikaitkan dengan adanya proses pengenalan Jepang terhadap orang Indonesia terlebih dahulu. Hal itu pasti berkaitan dan harus dikaitkan dengan keberadaan dan aktivitas mereka di Indonesia sebelum mereka masuk dan berkuasa secara resmi di negeri ini.

Sehubungan dengan itu, makalah ini mencoba mengungkapkan keberadaan dan aktivitas orang Jepang di Indonesia sebelum tahun 1942. Fokus utama kajian ini diawali dengan sebuah gerakan pergi ke selatan (*nanshin-ron*), yang merupakan salah satu gerakan ke luar negeri yang menjadi agenda politik Jepang pasca Restorasi Meiji. Sebagai bagian dan kelanjutan dari gerakan itu maka makalah ini juga akan mengungkapkan siapa-siapa (atau kelompok-kelompok sosial yang mana) yang datang ke Indonesia, di mana konsentrasi pemukiman mereka, aktivitas-aktivitas apa saja yang mereka lakukan, dan sebagainya.

Makalah ini mencoba mengisi kekurangan referensi tentang keberadaan dan aktivitas Jepang di Indonesia sebelum 1942, sebuah episode yang, sekali lagi, kurang mendapat perhatian sejarawan selama ini.

Bahan-bahan yang digunakan untuk penulisan makalah ini, terutama sekali terdiri atas sejumlah sumber sekunder berbahasa Belanda dan Inggris, serta beberapa sumber dalam bahasa Indonesia. Sumber-sumber tersebut didapat di berbagai lembaga yang ada di Jepang, Negeri Belanda, dan Indonesia.

Barat yang Membuka Isolasi Jepang

Sejak tahun 1620-an, Jepang telah mengurangi hubungannya dengan dunia luar. Tahun 1623, Jepang memerintahkan Inggris menutup kantor dagangnya di Hirado. Tahun 1624, tindakan yang sama ditujukan kepada Spanyol. Tahun 1636, Jepang melarang warganya pergi ke luar negeri dan melarang warganya yang di luar negeri kembali pulang. Tahun 1638, Jepang memerintahkan pedagang-pedagang Portugis meninggalkan negerinya.

Rentetan peristiwa di atas merupakan bagian dari proses pengisolasian diri (*sakoku*) yang dilakukan oleh *bakufu* (pemerintahan militer) Jepang. Pengusiran saudagar Portugis tahun 1638 adalah momen terpenting dari politik menutup diri dengan dunia luar oleh Jepang. Sejak saat itu, tepatnya sejak tahun 1641, Jepang mengisolasi diri dengan luar negeri dan tidak berhubungan lagi dengan orang luar. Satu-satunya bangsa Barat yang diizinkan datang dan beraktivitas di Jepang hanyalah bangsa Belanda, itupun diizinkan dalam skala terbatas.¹ Orang Belanda, atau lebih tepatnya kongsi dagang VOC hanya boleh beraktivitas di Deshima, sebuah pulau kecil di Teluk Nagasaki. Jumlah mereka dibatasi, hanya boleh 15 orang. Mereka juga harus membayar sewa pulau yang nilainya hingga parohan pertama abad ke-18 senantiasa meningkat terus. Aktivitas niaga yang mereka lakukan juga diawasi dan dikontrol dengan ketat, terutama sekali komoditas dagang yang mereka impor. Barang-barang yang berhubungan dengan agama Kristen, seperti salib, tasbih, kitab injil dilarang diperjualbelikan.

Pelarangan impor barang-barang yang berhubungan dengan agama Kristen ini memang berkaitan dengan pelaksanaan politik isolasi diri yang dilakukan oleh *bakufu*. *Bakufu* mencemaskan aktivitas para penganjil. Dalam waktu yang relatif pendek, mereka berhasil mengkristenkan sekitar 150.000 orang Jepang serta

¹ Bangsa lain yang diizinkan adalah China, dan jelas bangsa ini tidak dikategorikan sebagai bangsa Barat, dan telah menjadi mitra dagang Jepang sejak masa yang lama, jauh sebelum kedatangan bangsa Barat.

membangun sekitar 200 buah gereja. *Bakufu* juga mencurigai terjadinya loyalitas ganda orang Jepang kepada penguasa Jepang (*shogun*) dan kepada paus, bahkan *bakufu* mencemaskan bahwa kesetiaan orang Jepang Kristen akan lebih besar kepada paus daripada kepada *shogun*. Orang atau saudagar Belanda diizinkan tetap berniaga dalam skala terbatas karena dinilai tidak terlibat dalam penyebaran agama (Kristen), dan bahkan mereka ikut membantu *bakufu*, secara langsung atau tidak, memadamkan pemberontakan Shimabara (Sansom 1950: 120-40).²

Belanda yang mendapat izin berdagang di Jepang, walaupun ada sejumlah kebijaksanaan perdagangan yang memberatkan, memperoleh keuntungan yang cukup besar. Antara tahun 1641 hingga 1671 misalnya, datang dan bertolak rata-rata kapal Belanda ke Nagasaki sebanyak 7 buah dalam setahun. Adapun keuntungan yang diperoleh dari aktivitas perdagangan berkisar antara 300.000 hingga 1.850.000 gulden per tahun. VOC umumnya memperdagangkan tekstil (termasuk sutera dari Cina), kayu, rempah-rempah, gula, dan obat-obatan, sedangkan Jepang mengeksport emas, perak, tembaga, dan kedelai (Winter 2006: 16).

Banyaknya keuntungan yang diperoleh VOC membuat iri sejumlah negara Barat yang lain. Karena itu, mereka senantiasa mencoba membuka isolasi Jepang dan merayu *shogun* untuk mengizinkan mereka berdagang sebagaimana yang diberikan kepada VOC. Rusia adalah negara yang relatif awal dan gigih merayu agar diizinkan berdagang di Jepang. Negara itu telah memulai upayanya sejak parohan pertama abad ke-18 dan mengirim banyak armada dagang ke Jepang hingga awal abad ke-19. Negara berikutnya yang juga mulai aktif mendekati Jepang adalah Amerika Serikat. Negara Paman Sam tersebut mulai mengirim kapal dagangnya ke Jepang tahun 1791 dan tetap mengirimnya hingga pertengahan abad ke-19. Negara Barat lainnya yang juga mencoba mempengaruhi Jepang adalah Inggris.³

² Pemberontakan Shimabara terjadi tahun 1637-38. Pemberontakan ini terjadi karena pemerintahan (Keshogunan Tokugawa) menaikkan pajak bekal-kali lipat dari sebelumnya serta adanya penindasan terhadap orang Kristen. Pemberontakan itu sendiri melibatkan petani, orang Kristen dan ronin serta terjadi di Semenanjung Shimabara.

³ Bahan yang digunakan untuk pembahasan mengenai interaksi negara Barat dengan Jepang dan yang diberikan bangsa Barat kepada Jepang diambil dari Gusti Asnan (2011).

Shogun khususnya dan *bakufu* pada umumnya menolak permintaan tersebut. Tidak hanya menolak, *bakufu* bahkan memperlakukan dengan tidak bersahabat, menolak memberi bekal (air atau makanan), mengasari hingga menawan awak setiap kapal asing yang terdampar ke wilayahnya.

Jepang menolak kunjungan kapal dagang Amerika Serikat, yakni kapal *Lady Washington* dan kapal *Gracetahun* 1891. Jepang memperlakukan dengan kasar anak kapal penangkap ikan paus Amerika yang terdampar di pantai mereka. Jepang menolak memberi makan dan air kepada kapal perang Inggris *Phaeton* tahun 1808. Jepang menolak rencana Amerika Serikat yang akan mengirim Commodore James Biddle dan dua kapal perang negara Paman Sam tersebut ke Jepang tahun 1845 untuk meminta agar kapal-kapal dagang mereka diizinkan berniaga di Jepang.

Penolakan dan sikap kasar dari *bakufu* tersebut akhirnya menjadi dasar bagi sejumlah negara Barat untuk main kasar pula terhadap Jepang. Hampir semua negara Barat yang aktif di laut saat itu mulai melawan Jepang dan kejadian itu sesungguhnya telah sejak dekade pertama abad ke-19. Rusia adalah negara Barat pertama yang mulai “menggertak” Jepang dan itu terjadi tahun 1804. Tahun itu, setelah diancam akan ditembaki, Jepang mengizinkan kapal perang Rusia yang bernama *Nadiezda*, yang memiliki persenjataan yang canggih masuk dan berlabuh di Nagasaki. Tahun 1806, puluhan mariner dibawah pimpin Chvostov dan Davidov menyerang (menembaki) pelabuhan dan perkampungan nelayan di Sakalin dan Kuril.

Tahun 1808, sebagai reaksi atas penolakan penguasa pelabuhan Nagasaki memberi bahan makanan dan air, kapten kapal perang Inggris yang bernama *H.M.S. Phaeton* mengancam akan menembaki pelabuhan Nagasaki. Pembesar Nagasaki yang menyadari negerinya lemah dan tidak mempunyai persenjataan, akhirnya memenuhi permintaan tersebut. Tahun 1813, Rusia mengirim kapal perangnya yang bernama *Diana*. Kapal perang canggih itu dikirim untuk membebaskan pelautnya yang ditawan Jepang karena dituduh memasuki perairan Jepang (Kepulauan Kuril Selatan). Yakin tidak sanggup menghadapi ancaman penyerangan oleh Rusia, Jepang terpaksa membebaskan tawanan tersebut. Tahun 1845, kapal Inggris yang bernama *H.M.S. Semarang* juga pernah masuk ke

pelabuhan Nagasaki tanpa izin penguasa pelabuhan, bahkan menggertak penguasa pelabuhan tersebut agar diberi bahan makanan dan air. Tahun 1849, Amerika Serikat juga menggertak Jepang akan menembaki pelabuhan Nagasaki dengan meriam di kapal perangnya yang bernama *Preble*. Ancaman itu dilontarkan karena Jepang menawan 15 pelaut Amerika Serikat. Setelah diancam, Jepang membebaskan para pelaut yang ditawan tersebut.

Peristiwa terpenting yang dapat dikatakan sebagai puncak ancaman Barat terhadap Jepang dan sekaligus sebagai pemicu diakhirinya politik isolasi Jepang adalah kehadiran empat buah kapal perang Amerika Serikat di bawah komando Commodore Matthew Perry. Tidak hanya membawa kapal hitam atau *kurobuno* menerobos masuk Teluk Yokohama pada 3 Juli 1853 dan tidak mengacuhkan perintah berhenti atau larangan tidak boleh masuk ke perairan pedalaman yang dikemukakan petugas pantai Jepang, Perry juga membawa surat Presiden Fillmore yang ditujukan kepada *shogun* yang isinya meminta Jepang untuk membuka pelabuhannya bagi kapal Amerika Serikat khususnya dan kapal-kapal Barat pada umumnya. Walaupun *shogun* mengulur-ulur waktu untuk memberi jawaban terhadap tuntutan tersebut, akhirnya setelah Perry datang lagi dengan kapal yang lebih banyak (setelah dia pergi ke Cina), *shogun* menyetujui tuntutan tersebut. Melalui Perjanjian Kanagawa yang ditandatangani pada 31 Maret 1854, Jepang mengizinkan kapal-kapal Amerika Serikat dan kapal-kapal negara lainnya memasuki pelabuhan-pelabuhan Nagasaki, Shimoda, dan Hakodate. Kapal-kapal asing diizinkan singgah untuk mengambil batubara, bahan makanan, dan memperbaiki kapal. Pelaut yang mendapat kecelakaan akan dilindungi dan aktivitas perdagangan diizinkan walaupun dalam skala yang terbatas. Pada masa awal itu, Amerika Serikat diizinkan menempatkan konsulnya di Shimoda.

Izin yang diberikan kepada Amerika Serikat juga diiringi dengan pemberian izin kepada Inggris (Oktober 1854), Rusia (Februari 1855), serta izin untuk Perancis, Portugis, Spanyol, Norwegia, Swedia, Denmark, dan sejumlah negara Eropa lainnya. Menurut Buss, izin ini diberikan setelah negara-negara Eropa itu (yang jumlah sebanyak 17) mengirim kapal-kapal perang mereka memasuki perairan Jepang (untuk menggertak *shogun*).

Jepang tidak berdaya menghadapi ancaman atau gertakan negara-negara Barat. Kelemahan utama Jepang adalah kekurangan atau ketiadaan persenjataan dan ketiadaan armada perang yang canggih. Kelemahan tersebut sesungguhnya telah disadari oleh beberapa pemikir dan ahli strategi Jepang sejak waktu yang lama, sejak akhir abad ke-18, pada saat kapal-kapal Rusia dan Amerika Serikat mulai aktif memasuki perairan Jepang. Sayangnya, pihak *bakufu* menafikan suara-suara dari kalangan cerdik-cendekia tersebut. Bahkan, penguasa memenjarakan mereka. Salah satu contohnya adalah Hayashi Shihei yang dipenjara oleh Matsudaira Sadanobu, seorang *daimyo* saat itu. Namun, setelah kedatangan *the black ship* dibawah komando Perry, *shogun* mengakui kelemahan pertahanan laut dan angkatan laut Jepang. Karena itu, sejak saat itu, pembuatan dan kepemilikan kapal (niaga dan perang) menjadi sebuah prioritas oleh pemerintah Jepang.

Dalam rangka menjalankan kebijakan tersebut, ada sejumlah langkah yang ditempuh. Pertama, *shogun* membatalkan “Maklumat 1638” mengenai pelarangan pemilikan, pembuatan, dan pembelian kapal (asing) dalam ukuran lebih dari 500 *koku* (1 *koku* setara dengan 278,3 liter). Kedua, Jepang (*shogun* dan para *daimyo*) mulai membeli kapal-kapal asing. Ketika pemerintahan *shogun* berakhir, Jepang telah memiliki 138 buah kapal yang dibeli dari Barat dan 21 buah kapal yang diproduksi di dalam negeri. Menariknya lagi, kapal yang diproduksi di dalam negeri juga ada yang berupa kapal uap, kapal yang dianggap tercanggih pada masa itu. Setelah Restorasi Meiji, pembuatan kapal tetap menjadi prioritas oleh Jepang sehingga era modern Jepang juga ditandai dengan kepemilikan kapal yang banyak dan hebat (canggih) yang mengarungi penjuru dunia dan dengan kapal-kapal itu pulalah Jepang bergerak ke dan mendatangi dunia luar.

Gerakan Ke Luar Negeri dan *Nanshin-Ron*

Kelemahan persenjataan dan pertahanan Jepang menjadi salah satu amunisi penting bagi kalangan penentang kekuasaan *shogun*. Kelemahan itu dijadikan salah satu dasar tuntutan dari para penentang agar *shogun* mengembalikan kekuasaan kepada kaisar. Tuntutan itu diawali dengan munculnya aliansi dari sejumlah *han*, seperti Satsumo dan Choshu yang menginginkan agar kekuasaan kaisar dipulihkan kembali. Menghadapi tuntutan tersebut, Shogun Yoshinobu, dan Shogun Tokugawa ke-15 menyerahkan kekuasaan kepada Kaisar

Meiji pada 9 November 1867 dan sepuluh hari kemudian dia mengundurkan diri dari kepala negara. Walaupun ada sejumlah perlawanan dari pendukung *shogun*,⁴ namun kekuatan pendukung kaisar lebih kuat. Karena itu, gerakan perubahan yang kemudian dikenal dengan Restorasi Meiji berhasil diluncurkan.

Kata *meiji* berarti “yang berpikiran cerah”. Dengan demikian, gerakan *meiji* (*meiji ishin*) bermakna gerakan pencerahan. Karena gerakan ini diawali oleh pencerahan yang datang dari Barat maka Barat menjadi model dalam gerakan pencerahan itu. Barat dijadikan model dalam pembangunan politik, ekonomi, dan sosial. Sistem politik yang akan diterapkan, seperti pembentukan sebuah parlemen nasional dan lembaga legislatif di tingkat daerah, pembangunan pemerintahan yang demokratis jelas meniru apa yang dipraktikkan di Barat. Pembangunan ekonomi yang berorientasi pasar dan pembangunan sosial (pendidikan) juga diambilkan dari apa yang dipraktikkan di Barat. Karena itu, pergi ke luar negeri (Barat) untuk mempelajari semua itu menjadi salah satu aktivitas yang dilakukan oleh para petinggi negeri. Ada banyak utusan dan perjalanan yang dilakukan dan tidak hanya satu, tetapi banyak negara yang dikunjungi.⁵ Hasil perjalanan tersebut terlihat dari sejumlah keberhasilan yang diraih Jepang dalam pembangunan dan pengadaan infrastruktur jaringan telepon, industri perkapalan, kereta api, lembaga perbankan, pembenahan ketentaraan, dan pembangunan berbagai jenis pabrik (Gusti Asnan 2011: 44).

Dalam rangka meningkatkan taraf pendidikan, dikirimlah anak-anak muda Jepang ke luar negeri (Barat). Mereka disekolahkan ke Amerika Serikat dan negara-negara di Eropa. Upaya itu dilakukan dengan sungguh-sungguh. Ada puluhan atau ratusan anak muda Jepang yang dikirim ke luar negeri. Pemerintah juga mendukung upaya itu dengan serius. Hal ini bisa dibuktikan dengan negara

⁴ Seperti Perang Boshin tahun 1868 dan pertempuran Hakodate (1869), sebuah pertempuran yang terjadi antara pendukung *shogun* yang mendirikan Republik Ezo dengan pendukung kaisar di Hokaido).

⁵ Salah satu perjalanan ke luar negeri (keliling dunia) yang terkenal dan dilakukan pada tahun-tahun pertama Restorasi Meiji dipimpin Iwakura Tomoni yang didampingi oleh 50 petinggi negeri serta sebanyak itu pula mahasiswa (pelajar). Perjalanan tersebut berlangsung selama 205 hari dan mengunjungi 12 negara. Rute perjalanan keliling dunia itu adalah Yokohama - San Francisco (melintasi AS via Chicago - Washington - Boston) - Liverpool - London - Paris - Amsterdam - Berlin - St. Petersburg - Stockholm - Kopenhagen - Wina - Roma - Genewa - Marseille - Roma - Kairo (Terusan Suez) - Aden - Colombo - Singapura - Hongkong - Shanghai - Yokohama (Jansen 2000: 356 dan Peta hal. 357).

pernah menyediakan anggaran sebesar 32 % dari belanja negara untuk membiayai para pelajar tersebut di luar negeri (Jansen 2000:356). Setelah tamat, mereka kembali ke Jepang dan ikut-serta membangun negerinya dalam berbagai lapangan kehidupan. Peran kaum terpelajar ini sangat besar terhadap Jepang pada akhir abad ke-19 hingga awal abad ke-20.

Pergi ke luar negeri tidak saja dilakukan oleh petinggi negeri dan kaum terpelajar saja, tetapi juga dilakukan oleh warga kebanyakan. Warga kebanyakan yang dimaksud adalah penduduk yang secara ekonomi kurang beruntung (miskin). Mereka dikirim ke luar negeri untuk bekerja. Ada dua tujuan dari program ini, pertama, pemecahan masalah keuangan (dengan bekerja di luar negeri diharapkan mereka mendapat uang/gaji) dan kedua, mengurangi penduduk miskin di dalam negeri.

Berbeda dengan pengiriman para petinggi negeri dan para siswa yang dikirim ke Amerika Serikat atau Eropa, pekerja miskin ini dikirim ke benua Asia bagian utara (*hokushin-ron*) dan selatan (*nanshin-ron*). Berbeda juga dengan para petinggi negeri dan kaum muda terpelajar yang pergi ke dunia Barat dengan berbagai fasilitas (kemudahan) yang disediakan negara, gerakan pergi ke Utara dan Selatan ini dilaksanakan dengan cara-cara yang kurang manusiawi (bahkan dengan keterpaksaan dan tipu daya). Umumnya, warga yang pergi itu terdiri atas kaum perempuan muda. Umumnya mereka berasal dari Semenanjung Shimabara (Prefektur Nagasaki), sebuah kawasan yang umumnya berupa perkampungan nelayan dan pertanian miskin. Karena daerah itu berlokasi didekat pelabuhan Nagasaki maka dengan mudahnya mereka bisa bertolak ke kawasan di utara (Korea dan Cina) atau selatan (Asia Tenggara). Di samping itu, banyak juga dari mereka yang berasal dari kawasan barat Pulau Honshu dan Shikoku (Shimizu Hiroshi dan Hirakawa Hitoshi 1999:28).

Para perempuan muda korban penipuan para *zegen* (pengerah tenaga kerja) itu kemudian dipekerjakan sebagai pelacur (*karayuki-san*). Secara harfiah, *karayuki-san* berarti orang-orang (wanita) yang pergi bekerja ke Cina dan memang pada hari-hari pertama perangnya mereka ke luar negeri, umumnya lokasi praktik mereka adalah Cina, khususnya di Shanghai dan Hongkong (Meta Sekar Puji Astuti 2008:1). Pada perkembangan selanjutnya, mereka juga ditemukan di

kota-kota lain di Cina, Korea, Siberia, Manchuria, dan berbagai daerah lain di selatan, termasuk Indonesia. Di samping *karayuki-san* yang terdiri atas kaum perempuan, gerakan *hokusin-ron* dan *nanshin-ron* ini juga disertai kepergian kaum lelaki yang juga dari masyarakat yang kurang mampu. Mereka umumnya bekerja sebagai pedagang kecil (keliling), menjual berbagai barang kebutuhan *karayuki-san*, germo, dan ada juga yang bertani.



Peta 1. Jepang dan Kawasan Selatan

Pada hari-hari pertama kedatangan orang Jepang di daerah selatan ini, Singapura dan Pulau Penang adalah dua kota bandar yang menjadi tujuan utama mereka. Kedua kota itu sekaligus menjadi pusat konsentrasi orang Jepang di Asia Tenggara. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya jumlah mereka di sana. Tahun 1880-an dan 1890-an jumlahnya sebanyak 700-an orang (Singapura) dan 130 orang (Pulau Penang). Awal abad ke-20 jumlahnya 1.000 orang (Singapura) dan 379 orang (Pulau Penang) (Shimizu Hiroshi dan Hirakawa Hitoshi 1999: 27, 36; Andaya 1974:134; Liang 2002: 2-3; Warren 1999:85-86).

Dari kedua kota itu mereka masuk ke Indonesia, Sumatera Timur diperkirakan adalah daerah pertama di Indonesia yang mereka datangi. Jejak

pertama kehadiran mereka di kawasan itu terlacak tahun 1875.⁶ Saat itu, diketahui ada sebanyak 15 orang Jepang di sana. Sekitar dua dekade setelah itu, orang Jepang telah ditemukan di hampir semua kota besar (pulau) di Indonesia dan jumlah mereka sudah cukup besar, sebanyak 463 orang. Berikut data tentang jumlah dan sebaran keberadaan mereka.

Daerah	Lk	Pr	Daerah	Lk	Pr
Batavia	12	34	Palembang	4	5
Priangan	--	1	Sumatera Timur	30	179
Semarang	1	2	Aceh	3	29
Surabaya	3	-	Riau	--	30
Probolinggo	3	1	Kalimantan Barat	2	10
Yogyakarta	1	4	Kalimantan Tenggara	7	4
Sumatera Barat	11	64	Sulawesi	7	28
Bengkulu	3	3	Menado	--	2
Jumlah				87	376

Tabel 1: Jumlah dan Sebaran Orang Jepang di Indonesia tahun 1896
Sumber: Pieter Post, *Japanese Bedrijvigheid in Indonesia*... ..1991: Bijlage F

. Di samping jumlah yang semakin banyak serta tempat tinggal yang semakin menyebar, pekerjaan mereka juga semakin beragam. Tabel berikut memperlihatkan jenis pekerjaan berdasarkan lokasi tempat tinggal mereka.

Pelacur	219	Batavia	29
		Sumatera Barat	45
		Sumatera Timur	79
		Aceh	19
		Sulawesi	22
Pekerja rumah tangga	98	Sumatera Timur	79
		Aceh	6
Pelayan	28	Batavia	10
		Sumatera Timur	9
Tukang/Pekerja Kerajinan*	42	Batavia	3
		Sumatera Timur	9
		Kalimantan Tenggara	7
		Sulawesi	6

Tabel 2. Jenis pekerjaan berdasarkan lokasi tempat tinggal
Sumber: Pieter Post, *Japanese Bedrijvigheid in Indonesia*... ..1991: Bijlage F.

⁶ Ada sejumlah alasan yang membuat banyaknya orang Jepang di Sumatera Timur. Pertama, daerah itu secara geografis, dekat dengan Pulau Penang dan Singapura. Kedua, ada banyak kapal/perahu yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana transportasi dari Pulau Penang dan Singapura ke Sumatera Timur. Ketiga, Sumatera Timur saat itu adalah daerah yang baru bangkit dalam lapangan ekonomi sehingga menarik banyak pendatang untuk mengadu untuk di sana.

* Termasuk kedalam kelompok ini 6 pedagang kecil, 4 saudagar, 4 juru masak, 3 pemilik toko, 1 fotografer, 4 petani, 1 tukang jahit, 4 orang sebagai teknisi listrik yang bekerja pada Sultan Kutai

Dari data di atas, dapat dilihat bahwa pelacur merupakan profesi yang terbanyak yang dilakoni orang Jepang pada tahun-tahun terakhir abad ke-19. Daerah operasinya yang paling banyak ialah Sumatera Timur (79 orang), kemudian menyusul Sumatera Barat (45 orang), Batavia (29 orang), Sulawesi Selatan (22 orang), dan Aceh (29 orang). Jumlah ini tetap berlanjut hingga tahun 1920-an. Namun, yang menarik adalah adanya perubahan daerah konsentrasi operasi mereka. Pada akhir abad ke-19, di samping daerah perkebunan (Sumatera Timur), daerah operasi mereka adalah daerah (kota) pusat aktivitas militer, politik, dan ekonomi (perkebunan) sehingga tahun 1920-an, di samping daerah perkebunan (Sumatera Timur), daerah praktik mereka adalah daerah pertambangan dan perikanan (Kalimantan, Sulawesi, dan Maluku).

Komposisi orang Jepang yang datang ke Indonesia mulai berubah sejak dasawarsa kedua abad ke-20. Sejak saat itu, mulai berdatangan para lelaki dari kalangan atas, orang kaya atau para pengusaha (*zaibatsu*). Aktivitas dan usaha mereka juga berbeda dari perdagangan periode awal. Mereka membuka berbagai perusahaan, seperti perdagangan besar (ekspor-impor), perkebunan, perikanan, budidaya mutiara, dan jasa transportasi (perusahaan perkapalan/pelayaran). Kedatangan para *zaibatsu* ini terjadi tidak lama setelah pemerintah Hindia Belanda mengizinkan pembukaan Konsulat Jenderal Jepang di Batavia tahun 1909 dan di Surabaya dan Medan tahun 1919. Kedatangan para *zaibatsu* ini juga berkaitan dengan dinaikkannya status orang Jepang dari kelompok kelas dua (*Vreemde Oosterlingen*/Warga Timur Asing) menjadi warga kelas satu, setara dengan orang Eropa (*gelijkgesteld*) oleh pemerintah Hindia Belanda.⁷

Aktivitas perdagangan banyak dilakukan oleh para *zaibatsu* di kota-kota besar, umumnya di Pulau Jawa. Perkebunan, di samping dibuka di Pulau Jawa, juga ditemukan di pulau-pulau besar lainnya (Sumatera, Kalimantan, dan

⁷ Politik pemerintah kolonial membagi warga Hindia Belanda menjadi tiga kelompok sosial, pertama orang Belanda dan Eropa (serta Indo) sebagai orang/bangsa kelas satu, kedua Warga Timur Asing (China, Arab dan Jepang) sebagai orang/bangsa kelas dua, dan ketiga, *Inlanders* (pribumi) sebagai warga kelas tiga). Melalui *gelijkgesteld*, yang diputuskan tahun 1899 pemerintah Hindia Belanda menaikkan status orang Jepang menjadi setara dengan orang Eropa.

Sulawesi). Perikanan banyak dilakukan di perairan Jawa, Riau, Pantai Barat Sumatera, dan Sulawesi. Budidaya kerang (mutiara) terutama dilakukan di perairan Maluku dan jasa transportasi, terutama dalam pelayanan antara Indonesia dengan Jepang dan pelayanan antar kota di Nusantara (Post 1991:217ff; Gusti Asnan 2011).

Pada tahun 1925, tercatat 43 perusahaan Jepang yang mengelola 63 perkebunan di Pulau Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Maluku. Tahun 1935, jumlah meningkat menjadi 84 perusahaan yang mengelola 168 perkebunan di pulau-pulau yang disebut di atas.

Hingga tahun 1927, tercatat sebanyak 22 perusahaan Jepang yang bergerak dalam kegiatan perdagangan (ekspor-impor) yang dalam kepustakaan Belanda disebut sebagai rumah dagang (*handelhuizen*). Seperti yang disebut di atas, umumnya perusahaan ini beroperasi di kota-kota besar di Pulau Jawa (Batavia, Semarang, dan Surabaya). Walaupun demikian, ada juga di Makasar, Manado, dan Medan. Di samping itu, ada ratusan toko Jepang di seantero Indonesia. “Toko Jepang” adalah sebuah fenomena baru dalam sejarah kehadiran dan aktivitas niaga Jepang di Nusantara. “Toko Jepang” menghadirkan suasana berbelanja yang menyenangkan bagi kaum bumiputera karena “Toko Jepang” melayani pembeli (penduduk bumiputera dengan baik/ramah) dan itu sangat berbeda dari toko Belanda/Eropa yang diskriminatif terhadap penduduk bumiputera. Toko Jepang, yang jumlah sangat banyak itu, juga menjadi simpul pengikat orang Jepang di Indonesia. Hal ini terbukti pada saat berdirinya Asosiasi Masyarakat Jepang (*Nihonjikai* atau *De Japanese Vereniging*) tahun 1913 di Batavia yang sebagian besar anggotanya adalah pemilik atau pengelola toko. Perkumpulan yang sama juga didirikan di beberapa kota besar lainnya di Indonesia. Tidak hanya di kota-kota besar, asosiasi orang Jepang ini juga didirikan di daerah-daerah yang relatif kecil seperti di Dobo, di Kepulauan Aru (Maluku). Tujuan utama pendirian asosiasi ini adalah untuk saling melepas rindu, silaturahmi, saling memperbincangkan urusan toko dan usaha dagang mereka, serta melaksanakan berbagai acara kesenian dan budaya.

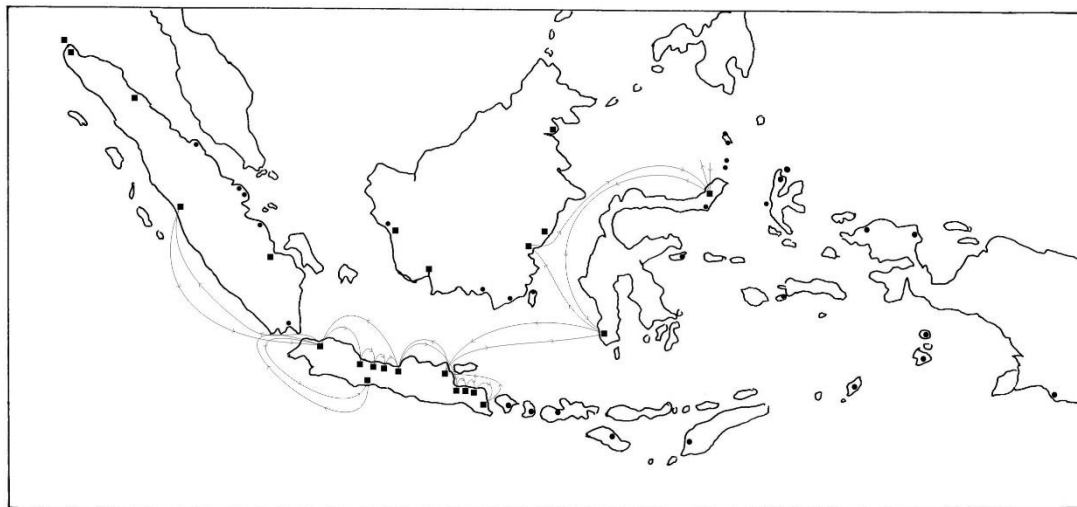
Di samping perkumpulan yang didirikan oleh para perantau Jepang yang bersifat lokal Indonesia, pada saat itu juga ada perkumpulan yang merupakan

cabang dari asosisasi yang ada di Jepang. Salah satu diantaranya adalah *Nanyo Kyokai* yang memiliki kantor pusat di Tokyo dan memiliki kantor cabangnya di Batavia. Berbeda juga dengan perkumpulan yang didirikan oleh orang-orang biasa atau pemilik toko, *Nanyo Kyokai* memiliki tujuan untuk lebih memahami atau memperdalam pemahaman mengenai kawasan Selatan bagi orang Jepang (yang telah bermukim di negeri ini) (“Japanners in den Maleische Archipel” 1927:226).

Nashin-ron terjadi pada era kapal laut, maksudnya pada saat kapal laut menjadi sarana transportasi utama dalam pergerakan orang dan barang di dunia ini. Gerakan itu juga terjadi pada saat industri perkapalan Jepang tengah tumbuh dengan pesat dan memasuki awal abad ke-20, kawasan Asia Tenggara umumnya dan Indonesia khususnya menjadi salah satu daerah yang menjadi sasaran ekspansi pelayanan perusahaan perkapalan Jepang. Ada dua jenis perusahaan perkapalan Jepang yang beroperasi di Indonesia pada awal abad ke-20: pertama, perusahaan yang melakukan pelayanan tetap (reguler) atau *shasen*; dan kedua, pelayanan tidak tetap (irreguler) atau *shagaisen*.

Ada tiga perusahaan perkapalan Jepang yang termasuk kedalam kelompok *shasen*, yakni *Nanyo Yusen Kaisha*, *Osaka Shosen Kaisha*, dan *Nippon Yushen Kaisha*. Adapun perusahaan yang termasuk kedalam kelompok *shagaisen* ada sepuluh buah, yakni *Taiyo Kaiun Kabushiki Kaisha*, *Kawasaki Kisen Kaisha*, *Mitsui Busan Kabushiki Kaisha*, *Katsuda Kisen Kaisha*, *Kokusai Kisen Kabushiki Kaisha*, *Toyo Kisen Kabushiki Kaisha*, *Yamashita Kisen Kabushiki Kaisha*, *Tatsuuma Kisen Kabushiki Kaisha*, *Nippon Kisen Kabushiki Kaisha*, dan *Ishihara Sanyo Kaiun Kaisha*. Di samping itu, ada puluhan perusahaan perkapalan lain (yang namanya tidak tercatat dalam lebih dari satu sumber) juga termasuk ke dalam kelompok irreguler ini, namun kunjungan mereka sangat tidak tetap dan jumlah kunjungan mereka sangat terbatas.

Setidaknya, tercatat 75 perusahaan perkapalan Jepang yang pernah beroperasi di Indonesia. Mereka mengunjungi hampir semua pelosok Indonesia. Namun yang perlu dicatat, perusahaan-perusahaan perkapalan itu mengunjungi hampir semua kota-kota besar/terpenting di Indoensia. Peta 2 menampilkan kota-kota yang dikunjungi oleh perusahaan perkapalan Jepang dan rute perjalanan salah satu perusahaan perkapalan Jepang (*Nanyo Yusen Kaisha*).



Peta 2. Kota-kota yang Dikunjungi Perusahaan Perkapalan Jepang dan Rue Pelayaran Nanyo Yusen Kaisha Tahun 1930-an

Di samping kapal-kapal dagang (membawa orang dan barang), sejak dekade kedua abad ke-20 juga berdatangan ke Indonesia kapal-kapal penangkap ikan Jepang. Jumlahnya ada ratusan setiap tahun. Daerah operasi mereka yang paling banyak adalah kawasan Laut Cina Selatan dan perairan Maluku. Di Sumatera, daerah yang paling banyak didatangi oleh kapal-kapal nelayan ini adalah Tembilahan, di aliran Sungai Indragiri (Sungai Kuantan).

Warga Jepang lainnya yang juga datang ke Indonesia adalah kaum terpelajar dan turis.⁸ Kedatangan kaum cendekia Jepang bukan untuk menuntut ilmu, tetapi untuk mempelajari berbagai aspek sosial, budaya, ekonomi, dan politik, serta lingkungan alam Indonesia. Kedatangan wisatawan Jepang tentu saja untuk menikmati pesona alam Nusantara. Dibandingkan dengan kelompok masyarakat kebanyakan dan *zaibatsu*, jumlah cendekiawan dan wisatawan yang datang relatif sedikit. Namun, walaupun sedikit, pengaruh mereka cukup besar, apalagi bila dilihat dari perspektif politis. Kaum cendekiawan khususnya, mampu mengetahui banyak potensi sosial, budaya, ekonomi, dan politik Indonesia, dan sampai taraf tertentu mampu menghadirkan pandangan tersendiri dari orang

⁸ Untuk meningkatkan kunjungan wisatawan Jepang ke Indonesia, pemerintah Jepang melalui Department of Railways menenbitkan buku dengan judul *An Official Guide to Eastern Asia Vol. V East Indies* (1920).

Indonesia terhadap Jepang, baik pada masa sebelum perang atau pada saat-saat Jepang akan dan baru masuk ke Indonesia tahun 1942.

II. PENUTUP

Dimesi Politik Keberadaan Orang Jepang di Indonesia Sebelum Perang

Jawaban atas pertanyaan mengapa orang Indonesia menyambut bala tentara Dai Nippon dengan senang dan suka cita tahun 1942 sering dikaitkan dengan propaganda Jepang yang dilancarkan Jepang di Indonesia khususnya dan di Asia Timur pada umumnya. Propaganda yang dilancarkan sebelum mereka masuk itu antara lain berbunyi “Jepang Pemimpin Asia, Jepang Pelindung Asia, dan Jepang Cahaya Asia”. Di Indonesia, propaganda yang dikenal dengan Gerakan 3A ini ditambahi pula dengan ungkapan “Jepang Saudara Tua Bangsa Indonesia”.

Jawaban itu tidak salah. Memang ada propaganda tersebut. Tidak hanya itu, ada satuan-satuan khusus yang dikirim Jepang beberapa waktu sebelum invasi mereka tahun 1942 ke Indonesia. Satuan-satuan khusus tersebut memang ditugaskan untuk melatih (dan memengaruhi) sejumlah pemuda Indonesia agar bersimpati kepada Jepang dan selanjutnya memengaruhi orang daerahnya agar juga bersimpati kepada Jepang. Salah satu satuan khusus yang disiapkan itu adalah F-Kikan. “F” adalah akronim dari *Fujiwara*, seorang perwira intelijen Jepang yang mengorganisir Fujiwara-kikan (F-Kikan) di Tokyo pada September 1941. Setidaknya, F-Kikan ini telah merekrut 10 orang Sumatera (lima di antaranya orang Sumatera Barat) untuk membantu Jepang masuk ke Sumatera umumnya dan Sumatera Barat khususnya. Kesepuluh orang ini disiapkan (dilatih) di Malaysia.⁹

Namun, sejarah membuktikan, propaganda itu tidak hanya dilakukan beberapa waktu sebelum masuknya Jepang saja. Upaya itu telah dilakukan jauh hari sebelumnya. *Encyclopedie van Nederlandsch Indie* menyebut bahwa sejumlah penulis (sejarawan) atau ilmuwan Jepang yang memasuki Indonesia

⁹ Ada sejumlah satuan seperti ini yang disiapkan Jepang (intelijen Jepang) sebelum mereka masuk ke Indonesia. Anggota-anggota satuan tersebut dapat menjalankan misi mereka dengan sukses. Dan itu ditengarai sebagai salah satu kunci sukses disambutnya mereka dengan suka cita oleh orang Indonesia.

sejak awal abad ke-20 telah memulai propaganda itu. Namun berbeda dengan cara para intel tentara, cendekiawan ini mendekati orang atau tokoh Indonesia melalui cara yang berbeda. Salah satu cara yang mereka lakukan adalah merekonstruksi sejarah Indonesia (beberapa daerah di Indonesia) dengan mengaitkan sejarah mereka dengan Jepang. Rekonstruksi sejarah yang dilakukan adalah menghadirkan mitos tentang adanya hubungan darah/kekerabatan antara beberapa suku bangsa di Indonesia dengan Jepang. Suku-suku bangsa yang dimaksud antara lain Manado, Bugis, dan Melayu Riau, Johor dan Serdang (termasuk Minangkabau). Dalam mitos yang diciptakan itu, dikatakanlah bahwa nenek moyang suku-suku bangsa tersebut berkerabat dengan orang Jepang ("Japanners in den Maleische Archipel" dalam *Encyclopedie van Nederlandsch Indie* 1927: 219).¹⁰

Encyclopedie van Nederlandsch Indie adalah salah satu literatur Belanda sebelum perang yang dengan tegas menyebut keterlibatan kaum intelektual Jepang dalam memengaruhi pikiran orang Indonesia sehingga mereka memiliki respek yang besar pada Jepang. Walaupun demikian, sejumlah sumber lain yang juga menyinggung tentang aktivitas kaum cendekiawan Jepang ini dalam memengaruhi orang Indonesia sehingga mereka mengagumi Jepang. Tidak itu saja, sumber-sumber tersebut juga mengatakan bahwa para pelacur, saudagar keliling, pemilik toko, pengusaha ekspor-impor, pengusaha pertambangan, perikanan, agen-agen kapal, dan para pelancong Jepang yang datang ke negeri ini punya andil dalam memengaruhi orang Indonesia untuk bersimpati kepada Jepang. Sumber-sumber tersebut juga menyebut bahwa semua unsur orang Jepang yang disebut di atas punya andil dalam upaya Jepang mengetahui kelemahan pemerintahan Hindia Belanda, pengetahuan yang akan digunakan untuk mengambil keuntungan ekonomi dan politik.¹¹

Suara-suara atau pendapat-pendapat yang mencurigai aktivitas hampir semua orang Jepang di Indonesia memang lantang terdengar sejak awal tahun 1930-an. Kecurigaan ini semakin kuat ketika diketahui, bahwa tahun 1933 Jepang

¹⁰ Untuk kasus Minangkabau dikatakan bahwa salah seorang dari saudara nenek moyang mereka (Datuk Maharaja Diraja) adalah Maraja Dipang, dan Maharaja Dipang ini adalah leluhurnya orang Jepang.

¹¹ Pendapat ini dikemukakan pada awal tahun 1930-an sehingga tujuannya belum dinyatakan untuk menginvasi Hindia Belanda.

menginvasi Cina. Suara-suara itu memang diperkuat pula oleh kalangan Cina di Indonesia, terutama lewat surat kabar dan majalah yang mereka miliki.

Kecurigaan itu memang sangat beralasan. Para pelacur Jepang umumnya melayani para petinggi (sipil dan militer) Belanda. Pada saat main seks tersebut, diperkirakan ada banyak rahasia pemerintahan (negara) yang bocor. Para saudagar keliling atau pemilik toko atau pengusaha Jepang secara umum dengan bebas keluar masuk perkampungan, berinteraksi dengan masyarakat. Dalam kegiatan seperti itu, dipercayai banyak informasi sosial, budaya, ekonomi, dan politik yang mereka bisa dapatkan. Para ilmuwan dan wisatawan yang bebas “berkeliaran” juga memiliki akses yang besar untuk mengetahui berbagai aspek lingkungan, sosial, ekonomi, politik, dan budaya Indonesia. Bahkan, di Makasar, dari tangan seorang “wisatawan” Jepang pernah didapat peta yang rinci mengenai kawasan perairan Indonesia bagian timur. Pembuatan peta yang dilakukan oleh ilmuwan dan wisatawan ini tidak hanya diketahui satu kali, tetapi berkali-kali.

Aspek lain kehadiran orang Jepang di Indonesia yang ditengarai mengandung unsur politis adalah kemampuan mereka merekrut orang Indonesia. Merekrut dalam artian memengaruhi orang Indonesia untuk pergi sekolah ke Jepang atau pergi ke Jepang. Untuk kasus yang pertama, ada sejumlah pemuda Indonesia yang pergi ke Jepang untuk melanjutkan pendidikannya. Mereka umumnya pergi pada tahun 1930-an dan itu berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Dari Sumatera Barat sendiri, Kenichi Goto, sebagaimana dikutip oleh Taufik Resmaili, menyebut bahwa pada tahun 1933 telah tercatat dua nama pelajar yang berangkat ke Jepang, yaitu Mahdjudin Gaus dan Madjid Usman (Taufik Resmaili, 2007:19).¹² Orang (pemerintah) Jepang mampu memengaruhi sejumlah tokoh agama Indonesia untuk pergi ke Jepang (Benda 1980:133ff). Jauh hari sebelumnya, mereka mampu memengaruhi sehingga sejumlah raja dari tanah Melayu pergi ke Jepang, seperti Maharaja Abu Bakar, penguasa Johor, Sultan Serdang dan Raja Hitam, Yam Tuan Muda Riau.

¹² Belum ada informasi yang akurat mengenai jumlah pemuda Minangkabau yang menuntut ilmu ke Jepang saat itu. Memang ada informasi dari Kenichi Goto dan Gusti Asnan (2011), tetapi dari sejumlah data yang terserak dalam sejumlah sumber lain, masih ditemukan informasi tentang pemuda Minangkabau yang pergi dan menuntut ilmu ke Jepang dan nampaknya belum dikemukakan oleh penulis sebelumnya. Lihat misalnya Parada Harahap (1934).

Dari gambaran dan penjelasan di atas, bisa dikatakan bahwa kehadiran orang Jepang di Indonesia sebelum tahun 1942 tidak saja bermakna penting bagi perkembangan ekonomi Jepang pasca-Restorasi Meiji, tetapi juga penting bagi usaha Jepang untuk menginvasi Indonesia tahun 1942.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Andaya, Barbara Watson. "From Rum to Tokyo: The Search for Anticolonial Allies by the Rulers of Riau, 1899-1914", dalam *Indonesia*, 24, 1977, hal. 123-156.
- Asnan, Gusti. 2011. *Penetrasi Lewat Laut: Kapal-kapal Jepang di Indoensia Sebelum 1942*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- An Official Guide to Eastern Asia: Vol. V East Indies*. Tokyo: Department of Railways. 1920.
- Benda, Harry J. 1980. *Bulan Sabit dan Matahari Terbit: Islam Indonesia pada Masa Pendudukan Jepang*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Hosaka, Hikotara. "Japan en de Suidzee", *Indische Gids*, 40, No. 1, 1918, hal. 112-21.
- "Japanners in den Maleischen Archipel" dalam *Encyclopaedie van Nederlandsch Indie* (5de Deel), 1927, hal. 219-26.
- Kanahele, George Sanford. 1967. "The Japanese Occupation of Indonesia: Prelude to Independence", *Ph D. Dissertation*, Cornell University,
- Lekkerkerker, C. "Immigratie in Nederlandsch-Indie in het Bijzonder van Japanners", *Indische Gids*, I, 1930, hal. 430-9.
- Meta, Sekar Puji Astuti. 2008. *Apakah Mereka Mata-Mata? Orang-orang Jepang di Indonesia (186-1942)*. Yogyakarta: Ombak.
- Parada, Harahap. 1934. *Menoedjoe Matahari Terbit (Perjalanan ke Djepang) November 1933-Januari 1934*. Batavia: N.V. Elect. Drukkerij & Uitg. Mij,
- Post, Peter. 1991. *Japanese Bedrijvigheid in Indonesia, 1868-1942*. Centrale Huisdrukkerij Vrije Univ, Amsterdam.
- Reischauer, Edwin O. 1964. *Japan, Past and Present*. Tokyo: C.E. Tuttle.
- Sansom, G.B. , 1950. *The Western World and Japan*. London: The Crescent Press.
- Shimizu, Hiroshi. "Dutch-Japanese Competition in the Shipping Trade on the Java-Japan Route in the Inter-War Period" dalam *Tonan Ajia Kenkyu* Vol. 26 (1988), Bgn. 1 (June), hal. 3-23.
- Warren, James Francis. 1993. *Ah Ku and Karayuki-San: Prostitution in Singapore, 1870-1940*. Singapore: Oxford Univ. Press.
- Winter, Michiel de. 2006. "VOC in Japan: Betrekkingen tussen Hollanders en Japanners in de Edo-periode, tusshen 1602-1795", *Paper* (Tidak diterbitkan)

KOSAKATA SERAPAN SEBAGAI BENTUK KONTAK BAHASA DI JALAN PROTOKOL LUHAK NAN TIGO SUMATERA BARAT

Idrus, Lady Diana Yusri, Alex Darmawan
Universitas Andalas

Abstrak

Pada penelitian ini, dibahas kosakata serapan di sepanjang jalan protokol kabupaten/kota Sumatera Barat. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang membahas dan memaparkan bentuk, asal-usul, perubahan serta alasan yang melatarbelakangi terbentuknya kosakata serapan yang terdapat di sepanjang jalan protokol kabupaten/kota Sumatera Barat. Tujuan penelitian untuk mengetahui apa saja kosakata serapan yang terdapat di jalan protokol kabupaten/kota Sumatera Barat, berasal dari kosakata apa dan bahasa apa kosakata serapan tersebut serta mendeskripsikan alasan penyerapan kosakata tersebut.

Data penelitian ini adalah kosakata serapan yang terdapat di sepanjang jalan protokol 3 kabupaten/kota Sumatera Barat yang meliputi Kab. Tanah Datar, Kota Bukittinggi, dan Kota Payakumbuh. Teori yang dipakai adalah teori kontak bahasa yang dikemukakan Thomason (2001), teori perubahan bahasa yang dikemukakan Beard (2004), serta aturan penulisan kata serapan yang dikeluarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif karena data penelitian ini adalah fenomena bahasa yang ada di tengah masyarakat. Analisis pada penelitian ini terdiri atas beberapa tahap. Tahap pertama, penentuan kosakata serapan. Tahap kedua, penentuan asal-usul kosakata serapan.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa bahasa Indonesia yang digunakan masyarakat Minang di Sumatera Barat mendapat pengaruh dari bahasa asing dengan ditemukannya kosakata serapan dari berbagai bahasa lain sebagai bukti adanya kontak bahasa dan akulturasi budaya. Adapun sumber bahasa asing kosakata yang terdapat di sepanjang jalan protokol 3 kabupaten/kota Sumatera Barat adalah bahasa Perancis, bahasa Sanskerta, bahasa Latin, bahasa Arab, bahasa Jepang, bahasa Cina, dan bahasa Inggris.

Kata kunci: kontak bahasa, kosakata serapan, Luhak Nan Tigo, Sumatera Barat

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Bahasa telah mengalami kontak atau interaksi dengan bahasa lain selama ribuan tahun yang lalu, bahkan mungkin sejak manusia itu ada (Thomason, 2001:6). Perkembangan teknologi informasi semakin membuat kontak bahasa semakin tidak dapat dihindari. Pengguna bahasa Indonesia dapat mengalami kontak bahasa dengan bahasa Inggris di rumahnya melalui televisi atau internet.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Thomason (2001:2) bahwa kontak bahasa dapat terjadi meskipun pengguna dua bahasa atau lebih tidak berada di tempat yang sama.

Adanya kontak suatu bahasa dengan bahasa lain menimbulkan perubahan pada bahasa tersebut. Ini sesuai dengan apa yang dikemukakan Aitchison (2001:3) bahwa semua yang ada dalam alam semesta ini dalam tahap berubah. Bahasa pun termasuk pada sesuatu yang ada di alam semesta yang selalu berubah (Keller, 2005:2 dan Machida, 2009:63). Perubahan itu salah satunya akibat adanya pengaruh bahasa lain yang berlangsung dalam waktu yang lama. Misalnya, bahasa Indonesia yang digunakan saat ini, tentunya tidak sama dengan bahasa Indonesia yang digunakan 50 tahun yang lalu.

Kontak bahasa sebenarnya tidak terjadi dalam diri penutur secara individual, namun dalam situasi konteks sosial, baik dalam situasi belajar bahasa kedua, proses pemerolehan bahasanya maupun ketika mempraktikkan bahasa tersebut. Weinreich (1979) berpendapat bahwa kontak bahasa dapat terjadi karena adanya penggunaan dua bahasa atau lebih sehingga terjadi persentuhan antara bahasa-bahasa yang mengakibatkan adanya kemungkinan pergantian pemakaian bahasa-bahasa yang digunakan penutur dalam konteks sosialnya, sedangkan Suwito (1983) berpendapat bahwa kontak bahasa adalah suatu peristiwa yang terdapat penggunaan dua bahasa atau lebih serta terjadi persentuhan bahasa-bahasa yang digunakan oleh si penutur yang diakibatkan oleh adanya konteks sosial. Chaer dan Agustina (2010:84) berpendapat bahwa peristiwa kebahasaan yang mungkin terjadi sebagai akibat adanya kontak bahasa adalah peristiwa-peristiwa *bilingualism*, *diglosia*, alih kode, campur kode, interferensi, integrasi, konvergensi, dan pergeseran bahasa.

Salah satu bentuk kontak bahasa yang menyebabkan perubahan bahasa adalah kata serapan. Beard (2004:90) mengemukakan bahwa kata serapan (*loan word*) merupakan kosakata baru dari suatu bahasa yang berasal dari bahasa lain. Bahasa Indonesia merupakan salah satu bahasa yang kosakata barunya banyak berasal dari bahasa lain. Misalnya, kata 'komputer' yang berasal dari kata '*computer*' dari bahasa Inggris. Contoh lainnya ialah kata 'antena' yang berasal dari kata '*antenne*' yang berasal dari bahasa Belanda. Kosakata baru dalam bahasa

Indonesia yang diserap dari bahasa lain, tidak diterima begitu saja. Ada perubahan dan penyesuaian yang dilakukan terhadap kata asal sehingga menjadi kata baru dalam bahasa Indonesia. Pada contoh di atas, terdapat perubahan satuan terkecil bahasa yang disebut fonem, yaitu perubahan fonem /c/ menjadi fonem /k/ pada kata *computer*, sedangkan pada contoh kata '*antene*' terdapat penghilangan fonem /n/.

Kosakata serapan pada contoh di atas merupakan istilah baru dalam bahasa Indonesia. Pembentukan istilah merupakan salah satu upaya pengembangan dan pemodernan bahasa dan kegiatan peristilahan merupakan bagian pengembangan bahasa (dalam Ferguson 1968, Garvi 1973, Neustupny 1983, Moeliono 1985). Haugen (1983:373) menjelaskan bahwa bahasa modern mampu memenuhi kebutuhan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap kosakata baru. Pemodernan bahasa berkaitan dengan pengembangan bahasa yang bertujuan untuk memutakhirkan bahasa sehingga dapat dipakai sebagai alat komunikasi dalam pelbagai bidang kehidupan masyarakat modern (dalam Moeliono 1989:157 dan Alwi 2003:13).

Adapun sumber data penelitian ini adalah kosakata serapan yang terdapat di sepanjang jalan protokol kabupaten/kota di Sumatera Barat. Alasan pemilihan jalan protokol sebagai lokasi pengumpulan data karena jalan-jalan itu merupakan jalan yang sering diakses berkaitan dengan budaya merantau masyarakat Minang yang mendiami Sumatera Barat. Budaya merantau ini menyebabkan mobilitas masyarakat Minang tinggi, baik mobilitas di dalam Provinsi Sumatera Barat maupun mobilitas dari dan ke provinsi lain karena merantau itu ada merantau yang jauh dan ada merantau yang dekat (Kato 2005:13-15). Adapun daerah yang dijadikan lokasi penelitian yaitu sepanjang jalan protokol 3 kabupaten/kota Sumatera Barat yang meliputi Kabupaten Tanah Datar, Kota Bukittinggi, dan Kota Payakumbuh. Alasan pemilihan kabupaten/kota tersebut karena kabupaten/kota utama di Sumatera Barat yang memiliki sejarah panjang yang dengan jalan utama di masing-masing yang sering dilalui oleh penduduk setempat atau penduduk dari daerah lain dalam beraktivitas sehari-hari. Tiga daerah ini merupakan daerah tradisional Luhak Nan Tigo. Keberadaan orang-orang yang mobilitasnya tinggi yang melalui sepanjang jalan tersebut pastinya

berpengaruh terhadap penggunaan kata-kata yang digunakan, di antaranya pada iklan, spanduk, nama took, dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, permasalahan dalam penelitian ini adalah asal-usul kosakata serapan yang terdapat di sepanjang jalan protokol Luhak nan Tigo yang meliputi Luhak Tanah Datar, Luhak Lima Puluh Kota, dan Luhak Agam. Di Luhak Tanah Datar, dibatasi hanya pada kosakata serapan di sepanjang JalanJendral Sudirman, Jalan Soekarno Hatta, dan Jalan Hamka. Di Luhak Lima Puluh Kota, dibatasi hanya pada Jalan Tan Malaka, Jalan Jendral Sudirman, Jalan Diponegoro, Jalan Khatib Sulaiman, dan Jalan M. Yamin. Di Luhak Agam, dibatasi hanya pada kosakata serapan di sepanjang Jalan St. Syahrir, Jalan Sudirman, Jalan Prof Dr. Hamka, Jalan Raya Bukittinggi-Payakumbuh. Adapun rincian pertanyaan penelitian adalah:

- a) Apa saja kosakata serapan yang ada dalam bahasa Indonesia yang terdapat di sepanjang jalan protokol Luhak nan Tigo Sumatera Barat?
- b) Dari mana asal kosakata serapan yang ada dalam bahasa Indonesiayang terdapat di sepanjang jalan protokol Luhak nan Tigo Sumatera Barat?
- c) Apa perubahan fonetis dan fonemis kosakata serapan dari bahasa sumber ke bahasa Indonesia yang terdapat di sepanjang jalan protokol Luhak nan Tigo Sumatera Barat?

Mengacu pada permasalahan di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Untuk menemukan kosakata serapan yang ada dalam bahasa Indonesia yang terdapat di sepanjang jalan protokol Luhak nan Tigo Sumatera Barat.
- 2) Untuk menjelaskan asal kosakata serapan yang ada dalam bahasa Indonesia yang terdapat di sepanjang jalan protokol Luhak nan Tigo Sumatera Barat?
- 3) Untuk mendeskripsikan perubahan fonetis dan fonemis kosakata serapan dari bahasa sumber ke bahasa Indonesia yang ada dalam bahasa Indonesia yang terdapat di sepanjang jalan protokol Luhak nan Tigo Sumatera Barat?
- 4) Untuk mendeskripsikan perubahan makna kosakata serapan dari bahasa sumber ke bahasa Indonesia yang ada dalam bahasa Indonesia yang terdapat di sepanjang jalan protokol Luhak nan Tigo Sumatera Barat?

- 5) Untuk mendeskripsikan latar belakang penyerapan kosakata serapan yang ada dalam bahasa Indonesia yang terdapat di sepanjang jalan protokol Luhak nan Tigo Sumatera Barat?

Penelitian ini penting karena selama ini belum ada yang meneliti kosakata serapan bahasa Indonesia di Sumatera Barat. Keberadaan penelitian ini mengisi kekosongan penelitian bahasa Indonesia berkaitan dengan asal-usul kosakata bahasa Indonesia atau pembentukan kosakata bahasa Indonesia. Dilihat dari aspek teoritis dan praktis, manfaat dari penelitian ini dalam aspek teoritis dapat digunakan untuk pengembangan ilmu linguistik yang berkaitan dengan perubahan fonetis dan fonemis bidang fonologi serta pembentukan kata di bidang morfologi. Sementara itu, manfaat praktisnya memberikan kontribusi dalam hal perencanaan bahasa Indonesia ke depannya dalam bidang sociolinguistik, baik menyangkut status maupun pemerolehan bahasa. Selain itu, dengan mengetahui adanya keberagaman bahasa yang membangun bahasa Indonesia, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan.

Jadi, dari penelitian ini akan diketahui budaya-budaya (bahasa-bahasa) yang pernah mengadakan kontak dengan budaya Indonesia. Selanjutnya, dengan mengetahui keberagaman budaya yang memengaruhi budaya Indonesia itu, dapat dipikirkan langkah-langkah untuk dapat merevitalisasi nilai-nilai budaya lokal serta membangun pemahaman baru atas berbagai persoalan yang tengah terjadi di masyarakat yang beragam dalam menjaga persatuan, kedamaian, dan ketenteraman dalam masyarakat. Hal ini sesuai dengan rencana strategis penelitian induk Universitas Andalas yang bertujuan membangun karakter bangsa Indonesia dengan merevitalisasi kearifan lokal yang beraneka ragam yang tumbuh dan berkembang di dalam masyarakat. Multikulturalisme yang ada dalam masyarakat tidak menyebabkan konflik, tetapi meningkatkan toleransi dan menjadi karakter dan identitas sosial yang kuat bagi masyarakat.

II. LANDASAN TEORI

Pada penelitian ini, beberapa teori yang digunakan adalah teori yang berkaitan dengan merantau sebagai mobilitas masyarakat Minang, teori kontak

bahasa yang dikemukakan oleh Thomason, teori perubahan bahasa yang dikemukakan oleh Beard, dan aturan penulisan unsur serapan bahasa Indonesia.

2.1 Merantau

Mobilitas yang tinggi masyarakat Minang di Sumatera Barat disebabkan oleh adanya budaya merantau. Kato (2005:4) menjelaskan, merantau adalah gabungan kata yang terdiri atas prefik *me-* dan kata dasar rantau. Merantau dalam hubungannya dengan masyarakat Minang dipahami sebagai kegiatan meninggalkan kampung halaman untuk mencari kekayaan, ilmu pengetahuan, dan kemasyhuran. Merantau yang menjadi budaya masyarakat Minang ini diklasifikasikan atas 3, yaitu:

a) Merantau untuk pemekaran nagari

Merantau untuk pemekaran nagari merupakan mobilitas geografis untuk membuka perkampungan baru. Biasanya, alasan paling utama ialah kurangnya tanah untuk digarap dan jumlah penduduk yang semakin meningkat. Pekerjaan di tempat yang baru pun masih ada hubungannya dengan pertanian. Merantau jenis ini terjadi dari masa legenda sampai abad ke-19.

b) Merantau keliling

Merantau keliling dilakukan oleh laki-laki, baik yang sudah menikah maupun yang masih bujangan. Selain karena terbatasnya lahan pertanian, merantau jenis ini dipengaruhi oleh adanya kesempatan-kesempatan di tempat lain dan juga hasrat pribadi. Jenis merantau ini mengarah ke kota-kota yang jaraknya tidak terlalu jauh. Jenis pekerjaan yang dicari tidak berkaitan dengan pertanian, tetapi menjadi saudagar, pegawai kantor, guru, dan pengrajin, dan lain-lain.

c) Merantau *Cino*

Merantau *Cino* berkaitan dengan perpindahan keluarga inti sebagai suatu kelompok. Seorang suami sesudah pindah, dapat menyuruh istri dan anak-anaknya untuk menyusul kemudian. Seorang bujangan yang merantau, dapat pulang dan menikah di kampung untuk kemudian membawa istrinya pindah ke tempat perantauannya. Merantau *Cino* ini menuju tempat-tempat yang jauh dan ke kota-kota besar seperti Jakarta.

2.2 Kontak Bahasa

Tidak ada yang tahu kapan kontak bahasa pertama kali terjadi. Thomason (2001:8) mengatakan bahwa kontak bahasa terjadi di mana-mana. Sampai saat ini, tidak ada yang dapat membuktikan keberadaan bahasa yang benar-benar terisolir yang tidak mengalami kontak dengan bahasa manapun. Kontak bahasa, secara historis terjadi sebagian besar dalam kondisi ketimpangan sosial akibat perang, penaklukan, kolonialisme, perbudakan, dan migrasi paksa dan sebaliknya (Thomason 2001:15). Kontak bahasa juga dapat disebabkan oleh kegiatan urbanisasi dan perdagangan. Hal tersebut disebabkan oleh kondisi kesetaraan yang relatif (Sorensen 1967, Sankoff 1980). Selain itu, menurut Thomason (2001:19), pendidikan juga dapat menyebabkan terjadinya kontak bahasa. Pada abad pertengahan sampai tahun 1600-an, bahasa Latin merupakan bahasa internasional yang dipelajari oleh banyak anak sebagai bahasa pertama.

Secara historis, banyak penaklukan atau penjajahan bangsa, baik negara yang dijajah maupun negara yang menjajah telah merasakan efek linguistik yang mengakibatkan perubahan sosial meskipun sangat lambat. Hal ini secara tidak sadar telah menimbulkan kontak bahasa, yang telah terjadi selama puluhan tahun, generasi, atau bahkan berabad-abad.

Di era modern, bahasa Inggris menjadi bahasa komunikasi di dunia. Orang-orang dari berbagai negara mempelajari bahasa Inggris kalau ingin mempelajari berbagai disiplin ilmu atau ketika ingin menonton film Amerika, ketika menerbangkan pesawat yang bertujuan ke luar negeri, bahkan untuk keperluan bisnis dengan orang asingpun, bahasa Inggris juga digunakan. Dalam dunia maya yang menggunakan internet sebagai media komunikasi, bahasa Inggris merupakan bahasa perantaranya. Tidak jarang orang-orang yang menggunakan bahasa Inggris untuk keperluan-keperluan di atas tidak pernah berkesempatan berbicara dengan penutur jati bahasa Inggris.

Berikut ini adalah mekanisme terjadinya kontak bahasa menurut Thomason (2001:31):

1) *Code-switching*

Code switching adalah penggunaan material dari dua bahasa atau lebih oleh seorang pengguna bahasa dalam percakapan yang sama.

2) *Code alternation*

Code alternation mirip dengan *code switching*, yaitu penggunaan dua bahasa atau lebih oleh seorang pengguna bahasa, tetapi tidak terjadi pada percakapan dan pengguna bahasa yang sama.

3) *Passive familiarity*

Passive familiarity terjadi ketika pengguna bahasa membutuhkan suatu fitur bahasa tertentu yang dipahaminya, tetapi sama sekali tidak menggunakannya secara aktif.

4) *Negotiation*

Negotiation terjadi ketika penggunabahasa mengganti bahasanya secara *approximate*, apa yang dipercayainya sebagai polabahasa atau dialek lain.

5) *Second-language acquisition strategies*

Dalam mempertahankan perbedaan dan pola lainnya dari pembelajar, penutur jati dalam mengkonstruksi grammar bahasa sasaran sesuai dengan versinya sendiri dengan memasukkan struktur bahasa L1 ke bahasa sasaran.

6) *Bilingual first-language acquisition*

Anak-anak yang mempelajari dua bahasa pertamanya tidak pernah menciptakan kalimat pada salah satu bahasa pertamanya yang urutan kata-katanya sama sekali asing dalam bahasa itu.

7) *Deliberatedecision*

The idea that speakers can change a whole language simply by deciding to do so is not novel. But in general, deliberate decisions have been taken to be relevant only for trivial changes ± mainly for the adoption of loanwords, as far as contact-induced change is concerned.

Teori mekanisme kontak bahasa yang dikemukakan oleh Thomason ini digunakan untuk mengetahui bagaimana alasan penyerapan suatu kosakata. Hasil analisis menggunakan teori ini berupa penjelasan latar belakang penyerapan kosakata tersebut.

2.3 Perubahan Bahasa

Beard (2004:88-4) mengemukakan ada 6 aspek perubahan bahasa, yaitu:

1. Perubahan leksikal

2. Pada tataran kata atau leksikal memungkinkan untuk terjadinya sejumlah aspek perubahan bahasa.

3. *Pengejaan*

Alfabet yang jumlahnya terbatas pada suatu bahasa dapat menciptakan bunyi lebih banyak dari jumlah alfabetnya melalui penggabungan alfabet-alfabet tsb.

4. *Punctuation*

Punctuation melibatkan seperangkat tanda yang menyusun teksnya dan memperjelas makna, dengan cara memisahkan atau mengaitkan

5. *Grammar*

Tata Bahasa sudah banyak diteliti dari sejak zaman dulu. Penelitian tata bahasa telah menyebabkan bahasa Inggris menjadi bahasa yang mudah dipelajari oleh penutur nonjati bahasa Inggris.

6. *Meaning and etymology*

Perubahan pada makna dapat dilihat dari makna denotatif dan makna konotatif suatu kata. Perubahan makna kata dapat dilacak melalui etimologi kata tersebut.

7. *Pronunciation*

Pada penelitian ini, aspek perubahan bahasa yang menjadi fokus penelitian adalah perubahan leksikal. Analisis yang dilakukan meliputi kosakata serapan apa berasal dari kata apa dan bahasa apa serta perubahan apa yang terjadi jika dibandingkan dengan kata asalnya.

2.4 Penulisan Unsur Serapan

Aturan penulisan unsur serapan dalam bahasa Indonesia tertuang dalam Permendikbud No. 50 tentang Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia. Dalam Permendikbud ini dipaparkan secara rinci cara penulisan kosakata kata asing yang penulisan dan pengucapannya disesuaikan dengan kaidah bahasa Indonesia. Dalam hal ini, penyerapan diusahakan agar ejaannya diubah seperlunya sehingga bentuk Indonesianya masih dapat dibandingkan dengan bentuk asalnya.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini peneliti lakukan pada tahun 2014. Peneliti membahas perubahan makna yang terjadi akibat kontak bahasa yang menghasilkan kosakata baru sebagai kata serapan pada bahasa Jepang. Penelitian itu diseminarkan pada Seminar Internasional Leksikologi dan

Leksikografi yang diselenggarakan di Universitas Indonesia tahun 2014. Hasil penelitian yang mendapatkan masukan dan komentar dari peserta seminar dijadikan makalah yang dipublikasikan dalam jurnal *Kotoba* (2015) dengan hasil penelitian bahwa *Gairaigo* sebagai salah satu jenis kata dalam bahasa Jepang merupakan bentuk fenomena perubahan bahasa pada bahasa Jepang. *Gairaigo* merupakan kosakata serapan dari bahasa asing yang ditulis menggunakan *katakana*. Penggunaan *gairaigo* ini sudah sangat umum di Jepang sehingga terkadang menggantikan kosakata asli dalam bahasa Jepang. Kemudian, diteliti *gairaigo* yang terdapat pada judul-judul berita di surat kabar *online* berbahasa Jepang, yaitu *Asahi Shinbun*, *Mainichi Shinbun*, dan *Yomiuri Shinbun*. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana perubahan makna yang terjadi antara kata awal (kata asing) dan kata baru dalam bahasa Jepang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *gairaigo* bahasa Jepang ada yang mengalami perubahan makna *extension* (perluasan), *narrowing* (penyempitan), *shift* (pergantian atau pergeseran), *amelioration* (ameliorasi), *pejoration* (peyorasi). Ada juga *gairaigo* yang maknanya persis sama dengan makna asal katanya.

Kemudian, pada penelitian kali ini, yang dikaji adalah perubahan bentuk kosakata serapan tersebut yang meliputi aspek fonologi dan fonetik. Ini jelas berbeda dengan penelitian yang pernah peneliti lakukan.

Ada juga Nasution (2004) yang melakukan penelitian tentang kata serapan. Penelitian kata serapan yang dilakukannya melihat perubahan makna leksikal yang terjadi pada kata serapan bahasa Arab ke bahasa Indonesia. Nasution mengemukakan bahwa perubahan yang terjadi pada saat kata dari bahasa lain tidak hanya terdapat pada aspek fonologi dan fonetiknya saja, bahkan terjadi perubahan pada tataran makna. Bentuk perubahan makna setelah kosakata bahasa Arab diserap ke bahasa Indonesia adalah meluas, menyempit, berubah sama sekali, membaik, dan memburuk.

Penelitian yang dilakukan oleh Nasution ini mempunyai persamaan dengan yang peneliti lakukan, yaitu pengamatan tentang perubahan bunyi dari bahasa sumber ke bahasa Indonesia. Perbedaannya, peneliti mengkaji sampai ke alasan penyerapan kata, sementara Nasution tidak melakukannya. Selain itu, data

yang digunakan oleh Nasution ialah kosakata serapan yang berasal dari bahasa Arab, sedang data pada penelitian ini ialah kosakata di berbagai media di sepanjang jalan protokol di *Luhak nan Tigo* Sumatera Barat.

Lebih lanjut, Syafar (2012) dalam tesisnya “Kata Serapan Bahasa Inggris dalam Bahasa Indonesia: Kajian Morfologi dan Semantik” meneliti kata serapan dalam bahasa Indonesia yang berasal dari bahasa Inggris. Data dalam penelitian diperoleh dari surat kabar, terutama bidang ekonomi, politik, dan budaya. Syafar menggunakan teori Haugen (1972), yakni (a) proses pemasukan dan (b) proses penyulihan. Analisis morfologis dibagi menjadi tiga golongan utama, yaitu kata simpleks, kata kompleks, dan majemuk. Kata dasar meliputi nomina, verba, dan adjektiva. Kata kompleks telah mengalami proses morfologis berupa afiksasi. Afiksasi pada bahasa Inggris terdiri atas bentukan nomina dan bentukan adjektiva, sedangkan afiksasi bahasa Indonesia meliputi bentukan nomina dan verba dengan afiksasi. Kata majemuk serapan dari bahasa Inggris berupa adjektiva dan nomina.

Syafar juga membahas perubahan makna kata serapan bahasa Inggris dalam bahasa Indonesia. Wujud perubahan makna yang ditemukan adalah perubahan makna total, perubahan makna menyempit, perubahan makna total, perubahan makna amelioratif dan perubahan makna peyoratif. Terdapat beberapa alasan penyerapan bahasa Inggris dalam bahasa Indonesia, yaitu alasan (a) kehematan, kemudahan dan kesingkatan, (b) gengsi, (c) memenuhi kebutuhan register tertentu, (d) nuansa makna, dan (e) memenuhi kebutuhan eufemisme.

Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan Syafar ialah datanya yang benar-benar masih mentah, yang berasal dari penggunaan bahasa Indonesia alami oleh masyarakat pengguna bahasa di Sumatera Barat. Kajiannya pun lebih rinci, dimulai dari kajian fonetik dan fonologi. Sementara Syafar, tidak melakukan kajian fonetik dan fonologi dari data yang bahasa sumbernya sudah ditetapkan bahasa Inggris.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian yang dilaksanakan dengan metode kualitatif. Creswell (2003:74) mengatakan bahwa penelitian kualitatif paling tepat digunakan dalam memahami serta mengeksplorasi suatu konsep atau fenomena.

Tujuan penelitian kualitatif untuk menemukan asal-usul kata dari data yang dianalisis sehingga dapat menjelaskan fakta secara mendalam dan jelas. Penelitian kualitatif dipilih karena digunakan untuk memaparkan atau memberi gambaran asal-usul kata, perubahan kata, dan faktor yang melatarbelakangi terjadinya penyerapan kata tersebut. Kekualitatifan penelitian ini berkaitan dengan data penelitian yang tidak berupa angka-angka, tetapi berupa kata atau frasa.

Teknik yang digunakan dalam penyediaan data penelitian adalah teknik simak. Sudaryanto (1993:133) menyebut teknik simak dengan penyimakan karena pengambilan data dilakukan dengan menyimak penggunaan data yang ada. Teknik simak ini juga berlaku untuk data tertulis. Peneliti memperhatikan setiap kata serapan yang terdapat dalam sumber data, yakni papan nama, spanduk, brosur, pamflet, dan poster yang terdapat di sepanjang jalan protokol yang terdapat tiga kabupaten/kota Sumatera Barat yang meliputi Kab. Tanah Datar, Kota Bukittinggi, dan Kota Payakumbuh Sumatera Barat.

Analisis data dilakukan dengan teknik padan translasional dan artikulatoris. Teknik padan yang dilakukan mengacu pada pengertian yang dikemukakan Sudaryanto (1993:13), yaitu teknik dengan alat penentunya berada di luar, terlepas dan tidak menjadi bagian dari bahasa yang bersangkutan. Dengan demikian, teknik pada translasional adalah teknik yang alat penentunya di luar bahasa yang bersangkutan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan pengumpulan data kosakata serapan di jalan protokol Luhak nan Tigo, data diklasifikasikan berdasarkan asal bahasa kata tersebut, yaitu bahasa Arab, bahasa Belanda, bahasa Inggris, bahasa Jepang, bahasa Latin, bahasa Perancis, bahasa Sanskerta, dan bahasa Yunani. Data tersebut dicari kata asalnya pada bahasa-bahasa tersebut dan dianalisis perubahannya sehingga menjadi kosakata serapan dalam bahasa Indonesia.

4.1 Analisis Kosakata Serapan

4.1.1 Kosakata Serapan dari Bahasa Arab

umrah	umroh
haji	hajj

kopi	qahwa
masjid	masjidun
sakinah	assakinah
muslim	muslim

Kata ‘haji’ berasal dari kata ‘hajj’. Pada penyerapan kata hajj menjadi haji terdapat satu bentuk perubahan, yaitu perubahan /j/ dan penambahan /i/.

4.1.2 Kosakata Serapan dari Bahasa Belanda

buku	boek
korupsi	corruptie
pompa	pumpe

Kata ‘korupsi’ berasal dari kata ‘corruptie’. Pada penyerapan kata korupsi terdapat 4 perubahan, yaitu pertama, konsonan palatal afrikatif tak bersuara /c/ menjadi konsonan velar stop tak bersuara /k/. Kedua, bunyi vokal belakang tengah /ɔ/ tidak ada dalam bahasa Indonesia sehingga berubah menjadi vokal belakang atas /o/. Ketiga, satu bunyi rangkap konsonan palatal liquids /r/ luruh karena bahasa Indonesia bukanlah bahasa ton (nada) yang panjang pendek bunyi tidak membedakan arti. Keempat, akhiran /tie/ mengalami penyesuaian menjadi /si/.

4.1.3 Kosakata Serapan dari Bahasa Inggris

digital	digital
prima	prima
resep	recipe
bank	bank
elektronik	electron
internet	internet
internasional	international
program	programme
printer	prenten
donat	doughnut

Kata ‘digital’ dipungut dari bahasa Inggris ‘digital’ yang ejaannya sama, hanya mengalami perubahan lafal. Pertama, perubahan vokal. Vokal depan tinggi bawah /ɪ/ berubah menjadi vokal depan tinggi atas → /i/, vokal tengah /ə/ menjadi vokal depan tinggi atas /i/, dan vokal tengah /ə/ berubah menjadi vokal belakang bawah /a/. Bunyi konsonan alveolar stop bersuara /d/ melesap sehingga tidak ada lagi pada kata ‘digital’ bahasa Indonesia, dan konsonan palatal afrikatif bersuara /ʒ/ berubah menjadi velar stop bersuara /g/.

4.1.4 Kosakata Serapan dari Bahasa Jepang

kumon	kumon
toyota	toyota
mitsubishi	mitsubishi
suzuki	suzuki
daihatsu	daihatsu
honda	honda

Kata ‘toyota’ diserap dari bahasa Jepang ‘toyota’. Tidak ada penyesuaian atau perubahan dalam penyerapan kosakata ini.

4.1.5 Kosakata Serapan dari Bahasa Latin

video	vide
proyektor	project
agen	agent
audio	audio
super	super
kode	codex
transfer	transfere
aluminium	alumen
motor	motor

Kata super diserap dari bahasa Latin super [sûpêr] yang ejaannya sama, tetapi ada perubahan dalam pelafalannya. Vokal belakang /u/ dan /e/ yang

dalam bahasa Latin dilafalkan sangat pendek, dalam bahasa Indonesia dilafalkan secara biasa.

4.1.6 Kosakata Serapan dari Bahasa Perancis

parfum	perfume
salon	salawn
grosir	gross i er
restoran	restaurant
hotel	hotel

Kata ‘parfum’ dipungut dari bahasa Perancis ‘parfume’ [p3:rfju:m]. Ada beberapan perubahan yang terjadi dalam penyerapan kata ini. Pertama, vokal tengah /3/ berubah menjadi vokal depan /a/. Kedua, vokal depan /e/ menghilang /. Pada pelafalan juga terjadi perubahan, yaitu bunyi panjang pada vokal tengah /3/ hilang. Terakhir, bunyi palatal aproksiman /j/ juga menghilang.

4.1.7 Kosakata Serapan dari Bahasa Sanskerta

graham	graha
surya	surya

Kata ‘surya’ dipungut dari bahasa Sanskerta ‘surya’[sUrya]. Tidak perubahan pada penyerapan kosakata ini. Penyesuaian terjadi pada pelafalan vokal belakang tengah /u/ menjadi vokal belakang /u/

4.1.8 Kosakata Serapan dari Bahasa Yunani

planet	planítay
teknik	tekhnikos

Kata ‘planet’ berasal dari bahasa Yunani ‘planitis’ [planítis]. Vokal depan /i/ berubah menjadi vokal depan /e/. Sementara itu, akhiran /is/ yang ada di akhir kata hilang.

4.2 Temuan Penelitian

Berdasarkan data, ditemukan keunikan dari penyerapan kosakata serapan dari berbagai bahasa. Pertama, kosakata yang diserap dari bahasa Arab umumnya

adalah kosakata yang berkaitan dengan ibadah agama Islam. Hal ini tentu tidak dapat dimungkiri karena mayoritas masyarakat Indonesia beragama Islam. Lalu, kosakata serapan yang berasal dari bahasa Perancis umumnya berkaitan dengan dunia kecantikan. Hal ini disebabkan majunya dunia mode dan *fashion* Perancis. Kosakata dari bahasa Jepang berkaitan dengan dengan nama-nama produk otomotif. Majunya industri otomotif Jepang menyebabkan nama-nama produk otomotif Jepang dikenal dengan baik oleh masyarakat Indonesia. Kosakata yang diserap dari bahasa Latin umumnya yang berkaitan dengan dunia pendidikan dan keilmuan. Ini disebabkan banyaknya istilah akademik dan keilmuan dalam bahasa Latin. Sementara itu, kosakata dari bahasa Inggris merupakan kosakata yang populer saat ini di tengah masyarakat.

V. SIMPULAN

Kosakata serapan terbentuk karena adanya kontak satu bahasa dengan bahasa lain. Kosakata serapan yang terdapat di jalan protokol Luhak nan Tigo Sumatera Barat sebagai akibat adanya kontak bahasa bahasa Indonesia dengan bahasa Arab, bahasa Belanda, bahasa Inggris, bahasa Jepang, bahasa Latin, bahasa Perancis, bahasa Sanskerta, dan bahasa Yunani. Ada keunikan dalam setiap kontak bahasa, misalnya kontak bahasa Indonesia dengan bahasa Arab menyebabkan kosakata serapan yang berkaitan dengan agama Islam, kontak bahasa dengan bahasa Belanda menyebabkan kosakata serapan dalam bidang hukum, kontak bahasa dengan bahasa Inggris menyebabkan kosakata serapan dalam bidang budaya populer, kontak bahasa dengan bahasa Jepang menyebabkan kosakata serapan dalam bidang teknologi, terutama transformasi, kontak bahasa dengan bahasa Latin menyebabkan kosakata serapan di bidang pendidikan dan keilmuan, kontak bahasa dengan bahasa Perancis menyebabkan kosakata serapan di bidang *fashion* dan kecantikan, kontak bahasa dengan bahasa Sanskerta menyebabkan kosakata serapan di bidang sastra dan kontak bahasa dengan bahasa Yunani menyebabkan kosakata serapan di bidang keilmuan dan astronomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aitchison, J. 2004. *Language Change: Progress or Decay?* Cambridge: Cambridge University Press.
- Beard, A. 2004. *Language Change*. London: Routledge.
- Chaer, A., & Agustina, L. 2004. *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. 2003. *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methode Approaches*. London: Sage Publication.
- Ferguson, A. C. 1968. Language Development. In Fishmann, *Language Problem in Developing Nation*. New York: Wiley.
- Haugen, E. 1983. The Implementation of Corpus Planning: Theory and Practice. In J. Cobarrubias, & J. Fishman, *Advances in Language Planning* (pp. 269-289). Mouton: Hague.
- Idrus. 2015. Gairaigo pada Headlines Surat Kabar Online Bahasa Jepang. *Jurnal Kotoba*, 53-62.
- Kato, T. 2005. *Adat Minangkabau dan Merantau dalam Perspektif Sejarah*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Keller, R. 1994. *On Language Change: The Invisible Hand in Language*. New York: Routledge.
- Machida, K. 2009. *Gengogaku Ga Suki Ni Naru Hon*. Tokyo: Kenkyusha.
- Moeliono, A. 1985. *Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*. Jakarta: Djambatan.
- Neustupny, J. 1974. *Basic Types of Treatment of Language Problems*. Mouton: Hague.
- Sankoff, G. 1980. *The Social Life of Language*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Sapir, E. 1921. *Language: An Introduction to the Study of Speak*. Bibliographic Record.
- Sorensen, A. 1967. Multilingualism in the North West Amazone. *American Anthropologist*, 670-684.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana Press.
- Sugono, A. H. 2003. *Politik Bahasa*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Suwito. 1983. *Pengantar Awal Linguistik*. Solo: Hanari Offset.
- Syafar, D. N. 2012. *Kata Serapan Bahasa Inggris dalam Bahasa Indonesia: Kajian Morfologi dan Semantik*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Thomason, S. G. 2001. *Language Contact*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Weinreich, U. 1979. *Language in Contacts*. Paris: Mouton Publishers.

EKSISTENSI DAN FUNGSI *RABAB PIAMAN* DI ERA MILENIAL

Laila Fitriah
Universitas Islam Riau

Abstrak

Rabab Piaman merupakan salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional Minangkabau di daerah Pariaman. *Rabab Piaman* adalah salah satu bentuk peninggalan budaya leluhur yang masih bertahan sampai sekarang. *Rabab Piaman* semula berfungsi sebagai media dakwah dalam penyebaran agama Islam di Pariaman. Seiring dengan perkembangan zaman, fungsi *Rabab Piaman* berubah menjadi pertunjukan hiburan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap sejarah, keberlangsungan, dan perubahan fungsi seni pertunjukan *Rabab Piaman*, serta faktor penyebabnya. Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan pendekatan etnomusikologi dan dibantu dengan ilmu lainnya seperti antropologi musik serta sejarah.

Untuk menganalisis penyebab terjadinya perubahan, digunakan teori perubahan dari Alvin Boskoff yang menyatakan bahwa perubahan terjadi karena adanya faktor internal yang disebabkan oleh masyarakat pendukungnya dan seniman *Rabab Piaman*, sedangkan faktor eksternal berupa efek globalisasi dengan masuknya musik modern. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perubahan fungsi *Rabab Piaman* tampak pada konteks pertunjukannya dan penambahan lagu-lagu pada *kaba* (cerita) yang dibawakan dalam pertunjukan *Rabab Piaman*.

Kata kunci: eksistensi, era milenial, Rabab Piaman, fungsi,

I. PENDAHULUAN

Seni pertunjukan *Rabab* adalah salah satu kesenian musik tradisional yang turun temurun di kalangan masyarakat Minangkabau. Seni pertunjukan ini menggunakan alat musik dawai yang disebut dengan *rabab*. *Rabab* hadir di Minangkabau bersamaan dengan masuknya agama Islam ke Sumatera Barat. Islam masuk ke Minangkabau untuk pertama kalinya melalui Pesisir Barat (Pariaman) dan alat musik *rabab* pertama kali berkembang juga di daerah Pariaman. Menurut Erizal, kesenian *Rabab* pada mulanya merupakan kebudayaan

milik pedagang Islam berkebangsaan Arab dari Timur Tengah (Persia), akhirnya menjadi kebudayaan orang Minangkabau.¹

Masyarakat Minangkabau memiliki empat jenis seni pertunjukan *Rabab*, yaitu *Rabab Darek*, *Rabab Piaman*, *Rabab Pasisia*, dan *Rabab Badoi*.² *Rabab Piaman* adalah salah satu seni pertunjukan tradisional Minangkabau yang pernah “booming” pada era 80-an. Jenis kesenian tradisional ini pernah berperan sebagai hiburan utama oleh masyarakat pendukungnya.

Dalam seni pertunjukan *Rabab*, terdapat seni bercerita yang disebut *kaba* (cerita) yang disampaikan oleh pemain *Rabab*. Setiap penampilan *kaba*, pada hakikatnya merupakan penampilan baru. Sebuah *kaba* pada *rabab* yang digelar tidak persis sama dengan pertunjukan terdahulu karena sastra lisan yang diciptakan secara improvisasi pada saat pertunjukan.³

Seni pertunjukan *Rabab Piaman* pada era tahun 1950-an sampai tahun 1980-an sangat populer di Minangkabau. Sesudah tahun 1990-an, perkembangan *Rabab Piaman* mengalami kemunduran yang cukup drastis karena munculnya musik modern seperti *Orgen Tunggal*. Saat ini, masyarakat Pariaman lebih memilih musik *Orgen Tunggal* sebagai sarana hiburan karena lebih praktis serta dapat membawa suasana yang lebih meriah dan semarak sesuai dengan selera mereka. Berkembangnya *Orgen Tunggal*, mulai memengaruhi perkembangan dan eksistensi *Rabab Piaman* dalam masyarakat pendukungnya.

II. TEORI

Pendekatan utama dalam penelitian ini ialah etnomusikologi. Etnomusikologi adalah sebuah studi musik tradisional yang dipelajari secara lisan atau turun-temurun dan tidak melalui tulisan.⁴ Biasanya, musik tradisi diajarkan turun temurun dari nenek moyang terdahulunya dan berkembang hingga saat ini. Pertunjukan *Rabab Piaman* dapat digolongkan dalam ilmu etnomusikologi karena

¹ Erizal, “Instrumen Musik *Chordophone* Minangkabau” (Padang Panjang, Sekolah Tinggi Seni Indonesia, 2000), 21.

² Hajizar, “Seni Pertunjukan *Rabab* Minangkabau: *Rabab Pariaman*, *Rabab Darek*, *Rabab Pasisia*, dan *Rabab Badoi*” (Surakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1995), 1.

³ Syamsuddin, “Rebab Pesisir Selatan, Malin Kundang” (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 1993), 2.

⁴ R. Supanggah, *Etnomusikologi* (Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya, MPS, 1995), 3.

seniman *Rabab Piaman* mengetahui dan mempelajari teknik permainan *Rabab* hanya secara lisan.

Perubahan fungsi yang terjadi pada *Rabab Piaman* dari masa lalu hingga sekarang, dilihat dengan menggunakan teori perubahan dari Alvin Boskoff, yaitu adanya perubahan eksternal dan perubahan internal. Perubahan eksternal memandang bahwa inti terjadinya perubahan budaya disebabkan oleh adanya kontak antarbudaya yang berbeda, sedangkan perubahan internal disebabkan oleh adanya dorongan perubahan dari pemain *Rabab* itu sendiri.⁵

Teori perubahan dari Barnett juga dapat membantu dalam pembahasan penelitian ini. Pada dasarnya, teori ini menyatakan bahwa perubahan juga disebut inovasi, yaitu perubahan yang terjadi sebagai ide baru dan disajikan kepada masyarakat yang kemudian diterima oleh masyarakatnya.⁶ Dalam hal ini, masyarakat menerima perubahan dari pertunjukan *Rabab Piaman* di luar segi bentuk organologinya.

III. METODE PENELITIAN

Dalam buku *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukandan Seni Rupa*, Soedarsono membagi seni pertunjukan ke dalam dua kelompok utama, yaitu fungsi primer dan sekunder dari seni pertunjukan. Teori ini juga dapat menunjang permasalahan yang terjadi dalam penelitian, yaitu fungsi primer dari seni pertunjukan. Ada 3 fungsi, yaitu: (1) sebagai sarana ritual. Penikmatnya adalah kekuatan-kekuatan yang tak kasat mata; (2) sebagai sarana hiburan pribadi. Penikmatnya adalah pribadi-pribadi yang melibatkan diri dalam pertunjukan; dan (3) sebagai presentasi estetis yang pertunjukannya harus dipresentasikan atau disajikan kepada penonton.⁷ Poin yang ketiga dapat ditemukan dalam penyajian *Rabab Piaman*. Hal ini juga berhubungan dengan teori dari Alan P. Merriam yang menjelaskan 10 fungsi musik, yaitu: (1) pengungkapan emosional; (2) pemuas rasa keindahan; (3) hiburan; (4) sarana komunikasi; (5) persembahan simbolis; (6)

⁵ Alvin Boskoff, *Recent Theories of Social Change*, dalam Werner J. Cahnmandan Alvin Boskoff, ed. *Sociology and History* (London: The Free Press of Glencoe, 1964), 143-147.

⁶ Barnett, *Change and Continuity*, dalam John E. Kaemar, *Music in Human Life "Anthropological Perspectives on Music"* (Amerika: University of Texas Press, 1993), 173.

⁷ R.M. Soedarsono, *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa* (Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2001), 170.

respon fisik; (7) penguat norma-norma sosial; (8) pengukuhan institusional dan upacara agama; (9) sarana kelangsungan dan stabilitas kebudayaan, dan (10) perekat masyarakat.⁸

Studi penelitian ini bersifat kualitatif dengan pengamatan secara menyeluruh dan mendalam terhadap suatu objek kajian yang dalam hal ini adalah penelitian tentang seni pertunjukan *Rabab Piaman* yang ada di Sikayan, Kabupaten Padang Pariaman Sumatera Barat. Tahapan dalam metode penelitian meliputi pengumpulan data dan analisis data.

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan baik dari sumber pustaka maupun video rekaman pada saat pementasan. Sumber pustaka didapat dari buku-buku, laporan penelitian, dan dokumen. Sumber-sumber pustaka tersebut dijadikan sebagai data tertulis, sedangkan data video rekaman dapat membantu pada saat analisis data pertunjukan.

Pengumpulan data tidak cukup hanya dengan studi pustaka, untuk memperoleh data yang berupa sumber lisan, perlu dilengkapi wawancara. Wawancara dilakukan untuk melengkapi bahan tertulis guna menjangkau informasi. Sebelum dilakukan wawancara, penentuan informan merupakan kunci penting dalam sebuah penelitian. Wawancara dilakukan dengan seniman *Rabab Piaman*, Dinas Pariwisata Kabupaten Padang Pariaman, penonton, dan pakar budaya setempat.

Data-data yang sudah terkumpul tersebut dikelompokkan ke dalam *file-file* khusus dan disimpan pada komputer. Untuk menghindari terjadinya kerusakan pada saat analisis, semua data dibuat dua *copy*. Pembagian *file-file* berdasarkan jenis data yang ditemukan, diantaranya bentuk pertunjukan serta informasi dari informan. Dengan demikian, diharapkan lebih memudahkan saat melaksanakan analisis data hingga merumuskan kesimpulan.

Setelah data terkumpul secara lengkap, langkah selanjutnya ialah menganalisis seluruh data. Data yang dikumpulkan dipilah-pilah, kemudian dianalisis dengan pendekatan multidisiplin. Data yang ditulis telah dikerangkakan secara keseluruhan. Tujuannya, pembahasan dari topik yang ditunjukkan dapat

⁸ Alan P. Merriam, *The Anthropology of Music* (Evanston: Northwestern University Press, 1987), 219-226.

disinkronisasikan dan untuk mempertanggungjawabkan terhadap segala sesuatu sebagai bukti ilmiah dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Rabab Piaman adalah salah satu kesenian rakyat yang tumbuh, hidup, dan berkembang di Kabupaten Padang Pariaman. Kesenian ini muncul bersamaan dengan penyebaran agama Islam di Minangkabau. Sejak kemunculannya hingga sekarang, kesenian ini mengalami sedikit perubahan. Perubahan dalam seni merupakan hal yang biasa terjadi. Artinya, kesenian tersebut berbeda dengan sebelumnya. Perubahan itu sifatnya dapat merupakan pengembangan, pengurangan, atau penambahan dengan materi yang baru. Hal ini dilakukan agar sesuai dengan kehidupan yang ada di masyarakat pada zamannya.

Keberlangsungan suatu bentuk seni pertunjukan sangat bergantung pada beberapa aspek pendukung kesenian tersebut, baik dipandang dari segi tekstual maupun kontekstualnya. Demikian pula yang terjadi pada pertunjukan *Rabab Piaman* yang ada di Korong Sikayan. Sebagai salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional yang cukup tua umurnya, *Rabab Piaman* masih dapat bertahan hidup hingga saat ini walaupun sudah diambang kepunahan.

Dari segi tekstualnya, dalam penyajian, pertunjukan *Rabab Piaman* terdapat tiga buah lagu utama, yaitu: (1) *lagu Sikudarang*, (2) *lagu Kurembang Kaba*, (3) *lagu Rantau Panjang*. Dalam *bakaba* atau *barabab*, lagu dalam dendang yang disajikan tetap seperti awal *Rabab Piaman* hadir dalam pertunjukannya. Saat ini, terjadi sedikit perkembangan dengan menambahkan *dendang* baru dalam penyajian *Rabab Piaman*.

Perubahan yang jelas tampak pada pertunjukan *Rabab Piaman* yaitu dari segi kontekstualnya. Menurut tradisinya, *Rabab Piaman* disajikan oleh satu orang *tukang rabab* yang langsung menjadi penyanyi, baik lagu-lagu yang memiliki teks *kaba* atau lagu-lagu yang terdiri atas teks pantun-pantun saja. Dewasa ini, terjadi pengembangan dalam seni pertunjukan *Rabab Piaman*, yaitu selalu disajikan oleh dua orang seniman *Rabab Piaman*. Keduanya berperan sebagai *tukang rabab* sekaligus penyanyi, tetapi instrumen *rabab* dimainkan secara bergantian.



**Gambar 1. Mayor dan Monen memainkan *Rabab Piaman* pada pesta pernikahan
(Foto: Laila Fitriah, 2014)**

Pertunjukan *Rabab Piaman* biasanya berlangsung semalam suntuk, dimulai sesudah salat Isya dan berakhir menjelang Subuh, tetapi bisa juga berlangsung bermalam-malam. Saat ini, waktunya sudah disesuaikan dengan permintaan tuan rumah yang mengundang *Rabab Piaman* untuk memeriahkan pesta.

Edi Sedyawati mengatakan perubahan terjadi karena adanya dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terjadi karena para pendukung kebudayaan daerah itu sendiri telah mengalami perubahan, baik perubahan cara hidup maupun pergantian generasi. Faktor eksternal diakibatkan karena adanya pengaruh dan budaya luar secara disengaja maupun tidak.⁹

Di era globalisasi ini, eksistensi atau keberadaan kesenian rakyat berada pada titik yang rendah dan mengalami berbagai tantangan dan tekanan-tekanan baik dari pengaruh luar maupun dari dalam. Era globalisasi saat ini dipenuhi dengan ilmu pengetahuan dan teknologi di segala bidang, termasuk seni pertunjukan dengan beragam jenis dan tawaran-tawaran yang muncul pada masyarakat dalam berbagai macam kesempatan.

Tekanan dari pengaruh luar terhadap kesenian rakyat ini dapat dilihat dari pengaruh berbagai karya-karya kesenian populer dan karya-karya kesenian yang lebih modern (budaya pop). Kesenian-kesenian populer tersebut lebih mempunyai keleluasan dan kemudahan-kemudahan dalam berbagai komunikasi, baik secara

⁹ Edi Sedyawati, *Pertumbuhan Seni Pertunjukan* (Jakarta: Sinar Harapan, 1981), 40.

alamiah maupun teknologi sehingga hal ini memberikan pengaruh terhadap masyarakat.

Hal ini dapat pula terjadi pada kebudayaan Minangkabau, khususnya pada seni pertunjukan *Rabab Piaman*. Tentu saja harus ada sikap yang harus diambil masyarakat dalam rangka pewarisan budaya terhadap generasi muda di tengah-tengah globalisasi. Perubahan sosial masyarakat Pariaman dapat terjadi karena individu-individu masyarakat telah memerlukan penyesuaian perilaku dan tindakan dengan lingkungan hidupnya, yaitu fisik, alam, dan sosial yang baru.

Peranan sebagai *bungo alek* (bunga helat) yang pernah dirajai oleh musik tradisi *Rabab Piaman*, sekarang telah berubah. Masyarakat pendukungnya lebih merasa terhibur dengan adanya kehadiran organ tunggal, *saluang* dangdut, dan pop Minang yang dapat memenuhi selera musikal masyarakat sebagai seni hiburan. Kesenian ini merupakan bentuk pertunjukan seni populer yang dominan sehingga dapat membuat *alek* yang sedang berlangsung semakin meriah.

Dengan demikian, posisi *Rabab Piaman* sebagai musik tradisi mulai terancam karena masyarakat pendukungnya lebih memilih musik modern yang dianggap lebih bisa memenuhi selera hiburan. Untuk dapat bertahan dalam persaingan ini, *tukang Rabab Piaman* harus lebih kreatif dalam mengemas isi *kaba* dan *dendang* (lagu-lagu) yang ada dalam penampilannya.

Perubahan internal yang terlihat dari *Rabab Piaman* tidak begitu banyak, baik dari konsep musikal, instrument, maupun cara penyajian yang diberikan oleh *tukang Rabab Piaman*. Perubahan yang diakibatkan oleh perkembangan dari dalam dapat terjadi karena adanya penemuan baru dari unsur kebudayaan, baik yang berupa alat baru, suatu ide baru yang diciptakan oleh seorang individu maupun rangkaian dari beberapa individu dalam masyarakat yang bersangkutan. Hal ini dapat terjadi untuk menunjang eksistensi kesenian *Rabab Piaman* dalam masyarakat pendukungnya.

V. PENUTUP

Berdasarkan temuan di lapangan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa dalam pertunjukan *Rabab Piaman* terjadi perubahan fungsi. *Rabab Piaman* yang semula berfungsi sebagai media dakwah dalam penyebaran agama Islam,

berubah menjadi pertunjukan hiburan. Terjadinya perubahan dalam seni pertunjukan *Rabab Piaman* disebabkan dari faktor eksternal dan internal. Adanya faktor eksternal yaitu faktor dari globalisasi berupa maraknya kesenian populer. Kondisi sosial dan selera seni masyarakat pendukungnya mulai berubah dan berkembang seiring dengan terbentuknya suasana baru oleh pengaruh globalisasi yang berdampak buruk terhadap kesenian *Rabab Piaman* yang masih bertahan dengan tampilannya.

Faktor kedua, yaitu faktor internal meliputi seniman dan teks *Rabab Piaman* berupa dandang, *kaba* yang dibawakan, instrumentasi, dan penyajiannya. Diperlukan kreativitas dari *tukang rabab* dalam menciptakan *kaba* baru yang lebih menarik agar bisa diterima oleh generasi muda pada saat ini. Penting adanya sentuhan kreativitas pada segi musikal seni tradisional supaya dapat mempertahankan eksistensi sekaligus untuk memenuhi tuntutan selera masyarakat pendukungnya yang telah beranjak kepada sistem kehidupan modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Boskoff, Alvin. 1964. *Recent Theories of Social Change*. London: The Free Press of Glencoe.
- Erizal. 2000. "Instrument Musik Chordophone Minangkabau". Padang Panjang: Sekolah Tinggi Seni Indonesia.
- Hajizar. 1995. "Seni Pertunjukan *Rabab* Minangkabau: *Rabab Pariaman, Rabab Darek, Rabab Pasisia, dan Rabab Badoi*". Surakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Kaemar, John E. 1993. *Music in Human Life "Anthropological Perspectives on Music"* Amerika: University of Texas Press.
- Merriam, Alan P. 1987. *The Anthropology of Music*. Evanston: Northwestern University Press.
- Sedyawati, Edi. 1981. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Soedarsono, R.M. 2001. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Supanggah, R. 1995. *Ethnomusikologi*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Udin, Syamsuddin. 1993. "*Rebab Pesisir Selatan, Malin Kundang*". Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

PERGESERAN TERJEMAHAN LIRIK LAGU *THEME SONG ASIAN GAMES 2018* VERSI ASLI DENGAN VERSI JEPANG

Nadia Fradita, Rahtu Nila Sepni
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pergeseran terjemahan kelas kata nomina yang terdapat pada lirik lagu *theme song Asian Games 2018* versi bahasa Jepang. Data penelitian ini adalah lirik lagu “Meraih Bintang” yang dinyanyikan oleh Via Vallen sebagai teks sumber dan lirik lagu “*Hoshi wo Tsukame*” yang dinyanyikan oleh Hiroaki Kato. Untuk mengumpulkan data, digunakan metode simak dan teknik sadap. Teknik lanjutan yang digunakan adalah teknik simak bebas libat cakap. Analisis data menggunakan metode padan translasional. Sementara itu, penyajian hasil analisis data menggunakan metode formal dan informal.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa pergeseran terjemahan kelas kata nomina yang terdapat pada teks sasaran adalah kelas kata nomina menjadinomina diterjemahkan sesuai dengan terjemahan leksikalnya dan nomina tidak diterjemahkan.

Kata kunci: lirik lagu, meraih bintang, hoshi o tsukame, pergeseran, terjemahan,

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perhelatan *Asian Games 2018* yang diselenggarakan di Indonesia meninggalkan banyak kesan bagi negara peserta dan juga Indonesia sendiri sebagai tuan rumah perhelatan olah raga terbesar di Asia tersebut. Acara pembukaan *Asian Games* yang sangat meriah mendapatkan apresiasi positif dari masyarakat Indonesia sendiri serta dari masyarakat Internasional. Acara pembukaan *Asian Games* tersebut diisi dengan rangkaian pertunjukan seni dan budaya. Mulai dari taraiian, drama musikal, dan nyanyian sebagai suguhan bagi seluruh masyarakat yang menonton langsung ataupun tidak. Salah satu nyanyian yang dipertunjukkan pada acara pembukaan tersebut adalah lagu “Meraih Bintang” yang diciptakan oleh Parlin Burman Siburian atau yang lebih dikenal dengan nama Pay Slank. Lagu ini dibawakan oleh penyayi dangdut nasional Maulidia Octavia dan lebih akrab disebut Via Vallen.

Lagu “Meraih Bintang” tercatat telah disaksikan oleh hampir 100 juta penonton (<https://www.youtube.com>; 31 Oktober:14.09). Angka yang dapat disebut sebagai capaian yang baik untuk sebuah hasil karya seni. Selain itu, lagu ini yang juga menjadi *theme song* pada pertandingan *Asian Games* ini telah dinyanyikan dalam setidaknya enam versi bahasa hingga saat ini (<https://asiangames.antaranews.com>). Enam versi bahasa tersebut adalah bahasa India, Inggris, Thailand, Korea, Mandarin serta Jepang. Lagu yang bergenre pop dangdut ini merupakan lagu yang memiliki ritme cepat dan mengusung musik yang menggambarkan semangat tinggi. Hal tersebut juga tergambar dari lirik lagu itu sendiri.

Lagu sebagai sesuatu yang bersifat universal, mampu memberikan pemaknaan yang sama bagi para pendengarnya meski pendengarnya tidak memahami bahasa atau lirik dari lagu tersebut. Dewasa ini, lagu merupakan produk yang tidak mengenal kasta. Siapa saja dapat dengan bebas mendengar dan menikmatinya. Apalagi dengan perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini, hasil produk berupa lagu dapat dinikmati segera sesaat setelah lagu itu di-*launching* atau diperkenalkan kepada publik. Hal itulah yang berlaku pada lagu *theme song* Via Vallen ini. Setelah mendapat jumlah penonton *youtube* yang cukup signifikan dan versi lagu yang telah menjadi 6 versi bahasa, terdapat pula aransemen musik yang digubah dengan memasukkan unsur khas dari negara yang mengubah lagu tersebut. Dari gubahan itu, tentu saja terdapat musik yang ditukar sehingga ciri khas dari musik aslinya tidak terdengar. Indonesia yang dikenal dengan musik dangdutnya tidak terdengar lagi ciri khas tersebut pada gubahan musik versi negara lain. Pertanyaannya kemudian adalah bagaimana halnya dengan lirik yang tidak sekadar membawa makna, namun juga berfungsi menyampaikan pesan kepada para pendengarnya. Seberapa jauh perubahan atau pergeseran yang terjadi pada lirik lagu tersebut?

Untuk mengetahui seberapa banyak pergeseran yang terjadi pada hasil terjemahan, dapat dilihat dari kemungkinan pergeseran dalam terjemahan seperti; pergeseran dalam tataran bentuk, pergeseran kategori kata, dan pergeseran pada tataran semantik (Simatupang, 2000). Pada penelitian kali ini, difokuskan pada pergeseran di tataran kategori kata. Kridalaksana (2007) menyatakan bahwa kelas

kata dalam bahasa Indonesia terdiri atas 14 kelas kata, salah satunya kelas kata nomina. Secara sederhana, nomina dapat diartikan sebagai kelas kata yang menunjukkan benda. Pada penelitian ini, yang dijadikan fokus objek penelitian adalah pergeseran penerjemahan kelas kata nomina dari lagu “Meraih Bintang” ke lagu “*Hoshi wo Tsukame*”.

1.2 Rumusan Masalah

Banyak hal yang dapat diteliti berkaitan dengan penerjemahan. Oleh karena itu, perlu dilakukan perumusan atau pengerucutan objek penelitian agar permasalahan yang diteliti tidak melebar pada hal yang tidak diinginkan. Penelitian ini membahas tentang pergeseran terjemahan lirik lagu “Meraih Bintang” ke lirik lagu “*Hoshi wo Tsukame*”.

II. LANDASAN TEORI

Untuk memecahkan masalah yang terdapat dalam suatu penelitian, diperlukan teori-teori yang dapat membantu peneliti menjawab permasalahan tersebut. Pada penelitian kali ini, teori yang digunakan adalah sebagai berikut.

2.1 Nomina

Nomina merupakan kategori yang secara sintaktis, (1) tidak mempunyai potensi untuk bergabung dengan partikel *tidak*, (2) mempunyai potensi untuk didahului oleh partikel *dari* (Kridalaksana, 2007:68).

Bentuk-bentuk nomina dapat terdiri atas:

1. Nomina dasar, seperti: batu, kertas, radio, udara, ketela, barat, kemarin, dan lain lain.
2. Nomina turunan yang terbagi atas: i. nomina berafiks, ii. nomina reduplikasi, iii. nomina hasil gabungan proses, iv. nomina berasal dari pelbagai kelas karena proses (deverbalisasi, deadjektivalisasi, denumeralisasi, deadverbialisasi, dan penggabungan).
3. Nomina paduan leksem.
4. Nomina paduan leksem gabungan.

Kridalaksana (2007:69) menyatakan bahwa subkategorisasi terhadap nomina dapat terbagi atas:

1. Nomina bernyawa dan tak bernyawa
 - a. Nomina bernyawa dapat dibagi atas: nomina persona (insan) dan flora fauna.
 - b. Nomina tak bernyawa terbagi atas: nama lembaga, waktu, nama bahasa, ukuran dan takaran, dan tiruan bunyi.
2. Nomina terbilang dan nomina tak terbilang.
3. Nomina kolektif dan bukan kolektif.

2.2 Pergeseran Terjemahan

Simatupang (2000:88) menyatakan bahwa dalam sebuah penerjemahan, dapat terjadi pergeseran-pergeseran bentuk kata. Pergeseran tersebut dapat terjadi pada tataran sebagai berikut:

1. Pergeseran pada tataran bentuk
 - a. Pergeseran dalam tataran morfem
 - b. Pergeseran pada tataran sintaksis:
 1. pergeseran dari kata ke frasa,
 2. pergeseran dari frasa ke klausa,
 3. pergeseran dari frasa ke kalimat,
 4. pergeseran dari klausa ke kalimat,
 5. pergeseran dari kalimat ke wacana.
2. Pergeseran kategori kata
 1. Pergeseran dari nomina ke adjektiva
 2. Pergeseran dari nomina ke verba
3. Pergeseran pada tataran semantik
 1. Pergeseran dari makna generik ke makna spesifik dan sebaliknya
 2. Pergeseran makna karena perbedaan sudut pandang budaya.

Untuk menjawab rumusan masalah, pergeseran yang dilihat difokuskan pada pergeseran nominanya saja. Untuk melihat pergeseran tersebut, digunakan teori dari Simatupang (2000) sebagaimana telah diuraikan di atas.

III. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, berisi tinjauan pustaka tentang penelitian ini. Tinjauan pustaka berisi penelitian sebelumnya yang bertujuan untuk mengetahui apakah sudah ada penelitian yang meneliti objek formal maupun objek material yang sama dengan penulis. Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu yang memberikan ide dan masukan pada penelitian ini.

Penelitian Sepni (2015), “Analisis Kesalahan-Kesalahan Terjemahan Mesin Penerjemah Google Translate”, yang dipublikasikan secara oral pada Seminar Nasional Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas. Pada penelitiannya tersebut, ia mendeskripsikan kesalahan penerjemahan yang dihasilkan oleh mesin penerjemah *google translate*. Dengan teks cerita pendek *kaguya hime* sebagai sumber data, ditemukan bahwa terdapat kesalahan penerjemahan pada segi morfologis, sintaksis, dan semantis. Penelitian Sepni memberikan ide bahwa dalam melakukan penelitian terhadap terjemahan dapat dilihat dari segi kesalahan pada tataran morfologis, sintaksis, dan semantis. Perbedaan dengan penelitian Sepni adalah objek kajian yang dilakukan. Pada penelitian ini, objek kajiannya berupa kelas kata nomina saja. Selain itu, sumber data juga berbeda serta sudut pandang penelitian antara menganalisis kesalahan terjemahan dengan melihat pergeseran yang terjadi juga merupakan perbedaan dalam penelitian ini.

Berikut, Widiarti (2003) “Penerjemahan Metafora Jepang ke dalam Bahasa Indonesia”. Pada tulisan Widiarti, ditemukan bahwa sebagian besar penerjemahan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia berbentuk tipe perbandingan tidak penuh. Dalam penerjemahan secara keseluruhan, tercapai kesepadanan dinamis dalam penerjemahan. Penelitian Widiarti tidak menyoal pergeseran penerjemahan yang terjadi dari bahasa sumber ke bahasa sasaran, namun menganalisis bagaimana penerjemahan bahasa metafora yang terdapat pada bahasa sumber ke bahasa sasaran. Dengan demikian, selain sumber, objek penelitian pun berbeda. Meskipun demikian, penelitian Widiarti memberikan ide mengenai cara melihat penelitian penerjemahan.

IV. PEMBAHASAN

4.1 Bahasa Sumber dan Bahasa Sasaran

Objek penelitian ini adalah terjemahan lirik lagu. Oleh karena itu, diperlukan teks bahasa sumber sebagai objek utama yang dijadikan acuan untuk melihat pergeseran yang terdapat pada teks sasaran. Berikut dituliskan lirik teks sumber dan lirik teks sasaran. Penulisan kedua teks sengaja disandingkan guna memudahkan melihat perbandingan per bait lirik teks sumber dan lirik teks sasaran.

<p>MERAIH BINTANG VIA VALLEN</p> <p>Setiap saat setiap waktu Keringat basahi tubuh Ini saat yang kutunggu Hari ini ku buktikan</p> <p>Ku yakin aku kan menang Hari ini kan dikenang Semua doa kupanjatkan Sejarah kupersembahkan</p> <p>Terus fokus satu titik, hanya itu titik itu Tetap fokus kita kejar lampau batas Terus fokus satu titik, Hanya itu titik itu Tetap fokus kita kejar dan raih bintang</p> <p>Yo yo ayo... yo ayo Yo yo ayo... yo ayo Yo yo ayo... yo ayo Yo yo.. ooo...ooo Yo yo ayo... yo ayo Yo yo ayo... yo ayo Yo yo ayo.. kita datang kita raih kita menang</p> <p>Kalau menang berprestasi Kalau kalah jangan frustrasi Kalah menang solidaritas Kita galang sportivitas</p>	<p>星を掴め Hiroaki Kato</p> <p>めぐ 1分 1秒 巡る 一分 一秒 なが お あせ 流れ落ちる 汗 いま とき 今こそ その時 さあ み 見せつけろ</p> <p>しょうり だけ を しん 勝利 だけ を 信じ きおく や つ 記憶に 焼き付けろ いの の すべての 祈りを 載せて きざ れ きし 刻むのさ 歴史を</p> <p>いま とき いっしゅん しゅんかん さあ今 この時この一瞬 この瞬間 げんかい こ いってんとつば 限界を 超えろ 一点突破 いま とき いっしゅん しゅんかん さあ今 この時この一瞬 この瞬間 お つづ つか ほし 追い続けろそして掴め星を</p> <p>Yo yo ayo... yo ayo Yo yo ayo... yo ayo Yo yo ayo... yo ayo Yo yo.. ooo...ooo Yo yo ayo... yo ayo Yo yo ayo... yo ayo Yo yo ayo.. kita datang kita raih kita menang</p> <p>しょうり めいせい しょうさん 勝利 名声 称賛 はいぼく きょうじゅ しょうじん 敗北 享受 精進 て たが けんさん 手を つなげ 互いに 研鑽 す ぽ つ な もと スポーツの名の下に unite</p>
---	--

Kalau menang berprestasi Kalau kalah jangan frustrasi Kalah menang solidaritas Kita galang sportivitas Terus fokus satu titik, hanya itu titik itu Tetap fokus kita kejar dan raih bintang Yo yo ayo... yo ayo Yo yo ayo... yo ayo Yo yo ayo... yo ayo Yo yo.. ooo...ooo Yo yo ayo... yo ayo Yo yo ayo... yo ayo Yo yo ayo.. kita datang kita raih kita menang Terus fokus satu titik, hanya itu titik itu Tetap fokus kita kejar Terus fokus satu titik, Hanya itu titik itu Tetap fokus kita kejar dan raih bintang	しょうり めいせい しょうさん 勝利 名声 称赞 はいぼく きょうじゅ しょうじん 敗北 享受 精進 て たが けんさん 手を つなげ 互いに 研鑽 すぶ な もと スプー の名の下に unite いま とき いっしゅん しゅんかん さあ今 この時この一瞬 この瞬間 お つづ つか ほし 追いつけろそして掴め星を Yo yo ayo... yo ayo Yo yo ayo... yo ayo Yo yo ayo... yo ayo Yo yo.. ooo...ooo Yo yo ayo... yo ayo Yo yo ayo... yo ayo Yo yo ayo.. kita datang kita raih kita menang しょうり めいせい しょうさん 勝利 名声 称赞 はいぼく きょうじゅ しょうじん 敗北 享受 精進 て たが けんさん 手を つなげ 互いに 研鑽 すぶ つ な もと スポーツの名の下に unite しょうり めいせい しょうさん 勝利 名声 称赞 はいぼく きょうじゅ しょうじん 敗北 享受 精進 て たが けんさん 手を つなげ 互いに 研鑽 すぶ つ な もと スポーツの名の下に unite
---	---

Tabel 1: lirik meraih bintang dan hoshi wo tsukame

Sumber lirik meraih bintang: <https://m.youtube.com/watch?v=ymz11EiUcoc>

Sumber lirik hoshi wo tsukame: <https://m.youtube.com/watch?v=jHbX7C0upio>

4.2 Analisis dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Jepang

Bait	Teks Indonesia/ Bahasa Sumber	Teks Jepang / Bahasa Sasaran
1a	Keringat basahi tubuh	なが お あせ 流れ落ちる汗
1b	Keringat basahi tubuh	なが お あせ 流れ落ちる汗
2	Semua doa kupanjatkan	すべてのいのちの祈りを載せて
2	Sejarah kupersembahkan	きざ れきし 刻むのさ歴史を
3	Tetap fokus kita kejar dan raih	お つづ つか ほし 追いつけろそして掴め星を
3	Terus fokus satu titik , hanya itu	いま とき いっしゅん さあ今この時この一瞬この

Tabel di atas telah memperlihatkan teks lirik lagu asal dan lirik lagu dalam bahasa Jepang. Di bawah ini data dari bahasa sumber diterjemahkan menjadi apa ke bahasa sasaran. Di dalam tabel tidak menggunakan nomor, tetapi sesuai bait dari data di atas.

4.3 Urutan Analisis Klasifikasi Data

Data 1

BSu:

Keringat basahi **tubuh**

(bait pertama baris kedua)

Bsa:

なが お あせ
流れ落ちる汗

(bait pertama baris kedua)

Pada bahasa sumber, terdapat nomina *keringat*. Kata ini termasuk pada kategori nomina karena secara sintaksis berpotensi didahului oleh partikel dari. Misalnya, “dari keringat”. Frasa ini berterima secara sintaksis. Oleh karena itu, dapat dikatakan sebagai kata dengan kategori nomina. Bentuk nomina *keringat* merupakan nomina dasar, yakni nomina yang tidak dilekati afiks atau imbuhan.

Nomina *keringat* dalam bahasa Jepang adalah *ase* (Kashiko, hlm.13). Pada bahasa sasaran, kata tersebut diterjemahkan sesuai dengan terjemahan kamus atau sesuai dengan terjemahan leksikalnya. Berarti pada data 1a, terjemahan nominanya tidak mengalami pergeseran.

Selanjutnya pada kalimat yang sama, terdapat juga nomina *tubuh*. Sama halnya dengan data (1a) di atas, nomina *tubuh* juga merupakan nomina dasar, tak bernyawa, dan nomina terbilang.

Tubuh menurut Kamus Lengkap Jepang-Indonesia (Kashiko; 2004:195) adalah *karada*, *shintai*. Akan tetapi, pada bahasa sasaran kata ini tidak diterjemahkan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pada data (1b) terjadi pergeseran penerjemahan nomina dari bentuk aslinya, yakni nomina *tubuh* menjadi tidak diterjemahkan.

Data 2.

BSu

Semua **doa** kupanjatkan

(bait kedua baris ketiga)

Bsa

すべての ^{いの}祈りを ^の載せて

(bait kedua baris ketiga)

Data ke-2 nomina *doa*. Nomina *doa* dalam bahasa Jepang adalah *inori* (Kamus:Kashiko, hlm. 149). Oleh karena itu, dapat dikatakan sebagai kata dengan kategori nomina. Bentuk nomina *doa* merupakan nomina dasar dan nomina tak terbilang.

Kata ini termasuk pada kategori nomina karena secara sintaksis berpotensi didahului oleh partikel “dari”. Misalnya, “dari doa”. Frasa ini berterima secara sintaksis. Namun, pada bahasa sasaran, kata tersebut diterjemahkansesuai dengan terjemahan kamus atau sesuai dengan terjemahan leksikalnya. Oleh karena itu, pada data 2 terjemahan nominanya tidak mengalami pergeseran.

Data 3.

BSu

Sejarah kupersembahkan

(bait kedua baris keempat)

Bsa

^{きざ}刻むのさ ^{れきし}歴史を

(bait kedua baris keempat)

Pada data 3 terdapat nomina *sejarah*. Nomina sejarah dikategorikan sebagai nomina karena secara sintaksis berpotensi didahului oleh partikel “dari”. Misalnya, “dari sejarah”. Frasa ini berterima secara sintaksis. Nomina *Sejarah* dalam bahasa Jepang adalah *rekishi* (Kamus:Kashiko, hlm.334).

Dalam bahasa sasaran, kata tersebut diterjemahkan sesuai dengan terjemahan kamus atau sesuai dengan terjemahan leksikalnya. Oleh karena itu, dapat dikatakan sebagai kata dengan kategori nomina. Bentuk nomina *sejarah* merupakan nomina dasar dan nomina tak bernyawa. Oleh karena itu, pada data 3, terjemahan nominanya tidak mengalami pergeseran.

Data 4.

BSu

Tetap fokus kita kejar dan raih **bintang**

(bait ketiga baris keempat)

Bsa

お つづ つか ほし
追い続けろそして掴め星を

(bait ketiga baris keempat)

Selanjutnya pada data 4, bahasa sumber terdapat pada nomina *bintang*. Pada bahasa sasaran kata tersebut diterjemahkan sesuai dengan terjemahan kamus atau sesuai dengan terjemahan leksikalnya. Kata *bintang* dalam bahasa Jepang adalah *hoshi* (Kamus: Kashiko, hlm.136).

Kata ini secara sintaksis berpotensi didahului partikel “dari”. Contohnya “dari bintang”, frasa ini berterima secara sintaksis. Oleh karena itu, bisa dikategorikan sebagai nomina. Bentuk nomina *bintang* merupakan nomina dasar, tak bernyawa, dan nomina terbilang. Jadi, pada data 4, terjemahan nominanya tidak mengalami pergeseran.

Data 5.

BSu

Tetap focus satu **titik**, hanya itu titik itu

(bait ketiga baris pertama)

Bsa

いま このときこの一瞬 この瞬間

(bait ketiga baris pertama)

Data terakhir, yaitu data 5 terjadi pergeseran penerjemahan nomina dari bentuk aslinya, yakni nomina *titik* menjadi tidak diterjemahkan. Pasalnya, dalam bahasa Jepang *titik* berarti *ten* (Kamus: Kashiko, hlm.459). Jelas pada bahasa sasaran kata ini tidak diterjemahkan.

Kata ini dikategorikan nomina karena secara sintaksis berpotensi didahului partikel “dari”. Misalnya “dari titik”. Frasa ini berterima secara sintaksis. Oleh karena itu, dapat dikatakan sebagai kata dengan kategori nomina. Bentuk nomina *titik* merupakan nomina dasar, tak bernyawa, dan nomina terbilang.

V. PENUTUP

Berdasarkan analisis di atas, dapat diketahui bahwa pergeseran nomina yang terjadi pada lirik lagu meraih bintang ialah nomina diterjemahkan sesuai dengan terjemahan leksikalnya, dan nomina tidak diterjemahkan. Nomina yang diterjemahkan sesuai dengan terjemahan leksikalnya dapat dilihat pada data 1a, 2,

3, dan 4. Sementara itu, ada 2 data yang mengalami pergeseran, yaitu dari kata bentuk nomina menjadi tidak diterjemahkan, yaitu data 1b dan data 5.

DAFTAR PUSTAKA

- Baker, Mona. 2011. *In other Words a Coursebook on Translation*. London and Newyork: Routledge.
- Chaer, Abdul. 1994. *Linguistik Umum*. Jakarta: PT Rineka cipta.
- Kridalaksana, Harimurti. 2007. *Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sepni, Rahtu Nila. “Analisis Kesalahan Terjemahan Mesin Google Translate”. 2018. Researchgate.net. diakses tanggal 3 November 2018.
- Widiarti, Rini. 2003. “Penerjemahan Metafora Jepang ke dalam Bahasa Indonesia”. Tesis: Universitas Indonesia.
- Kashiko, Tim. 2004. *Kamus Lengkap Jepang-Indonesia*. Cetakan Ke Lima. Surabaya: Kashiko.

Sumber dari internet

- Youtube. (2018, Juli 7). Lirik Lagu Via Vallen – Meraih Bintang [Berkas Video]. Diperoleh dari <https://m.youtube.com/watch?v=ymz11EiUcoc>
- Youtube. (2018, Agustus 17). Meraih Bintang Japanese Version “Hoshi wo Tsukame”–Hiroaki Kato [Berkas Video]. Diperoleh dari <https://m.youtube.com/watch?v=jHbX7C0upio>
- <https://www.youtube.com>; 31 Oktober: 14.09
- <https://asiangames.antaranews.com>

NEOLOGISME DALAM PERKEMBANGAN BAHASA JEPANG DAN LATAR BELAKANG FENOMENA SOSIAL MASYARAKATNYA

Ni Nengah Suartini
Universitas Pendidikan Ganesha

Abstrak

Neologisme adalah kata baru atau bisa juga merupakan kata lama yang memiliki makna baru yang sudah diterima di masyarakat. Kata baru atau makna baru tersebut muncul karena adanya suatu perubahan berupa penemuan baru atau fenomena yang terjadi di masyarakat, diperkenalkan dan digunakan oleh akademisi atau media informasi, baik cetak maupun elektronik.

Masyarakat Jepang merupakan masyarakat yang dinamis dan ini berdampak pada perkembangan bahasa Jepang. Perubahan masyarakat Jepang memunculkan neologisme dalam bahasa Jepang. Bagi pembelajar bahasa Jepang, tentunya neologisme sangat penting, tetapi sulit untuk dipahami karena keterbatasan informasi yang dimuat dalam materi pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengklasifikasikan pembentukan neologisme dalam bahasa Jepang yang bersumber dari fenomena sosial yang ada di masyarakat Jepang dalam kurun waktu satu dasawarsa ini. Neologisme bisa berupa kata baru dan kata lama yang mempunyai makna baru. Penelitian ini membatasi sumber data pada neologisme yang berasal dari fenomena sosial masyarakat Jepang yang berhubungan dengan bidang ilmu Sosiologi Keluarga.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam pembentukannya, neologisme tersebut ada yang berupa kata serapan yang mengalami penyesuaian secara utuh, penyingkatan kata dari dua suku kata menjadi satu kata dan perpaduan dengan kosakata bahasa Jepang yang telah ada sebelumnya. Melalui pemahaman terhadap neologisme dalam bahasa Jepang, diharapkan pembelajar bahasa Jepang dapat meningkatkan pengetahuannya tentang perkembangan bahasa Jepang yang merupakan refleksi dari dinamika masyarakat pengguna bahasa tersebut.

Kata kunci: fenomena sosial, neologisme, sosiologi keluarga

I. PENDAHULUAN

Neologisme berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*neos*” dan “*logos*”. “*Neos*” berarti baru dan “*logos*” berarti bahasa/kata. Dengan demikian, neologisme dapat diartikan sebagai kata yang baru. Neologisme tidak selalu berupa kata yang baru, bisa juga berupa kata yang telah ada sebelumnya, tetapi memiliki makna yang baru atau kata yang telah ada sebelumnya dipadukan dengan kata yang lain sehingga membentuk makna yang baru.

Banyak hal yang melatarbelakangi terbentuknya neologisme. Misalnya, berupa penemuan baru di bidang teknologi, dapat juga berupa fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Neologisme menunjukkan dinamisnya masyarakat pengguna bahasa. Selain itu, pesatnya perkembangan informasi, komunikasi, dan teknologi juga ikut memberikan kontribusi terhadap semakin dikenalnya neologisme di kalangan masyarakat luas. Hal ini dapat dilihat dari peran media informasi, baik cetak maupun elektronik dalam mempopulerkan neologisme di kalangan masyarakat pengguna bahasa tersebut.

Munculnya neologisme merupakan salah satu tantangan bagi pembelajar bahasa asing. Begitu juga dengan pembelajar bahasa Jepang. Jepang dikenal sebagai masyarakat yang dinamis. Dinamika masyarakat Jepang tersebut memunculkan berbagai istilah baru yang belum tentu segera tertulis di kamus. Hal ini merupakan suatu tantangan bagi pembelajar bahasa Jepang untuk memahami pesatnya perkembangan neologisme dalam bahasa Jepang. Apalagi, penelitian tentang neologisme dalam bahasa Jepang masih sangat kurang sehingga hal ini membuat pembelajar bahasa Jepang kesulitan dalam memahami bahasa Jepang secara konten, khususnya istilah yang menggambarkan fenomena dalam dinamika kehidupan masyarakat Jepang.

Neologisme merupakan salah satu tema yang menarik untuk diteliti dalam perkembangan bahasa. Salah satunya adalah dikenalnya bermacam istilah yang berhubungan dengan perkembangan dan penemuan di bidang teknologi, informasi, dan komunikasi. Misalnya, penelitian tentang istilah baru dalam bahasa Cina yang berhubungan dengan internet (TAO Yingnian, 2017). Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan peran media sosial dalam kehidupan masyarakat sehari-hari yang berperan penting terhadap munculnya berbagai istilah baru dalam konotasi sosial dan budaya yang berbasis web. Penelitian tentang neologisme lebih banyak terfokus pada teknologi dan informasi. Neologisme yang dilatarbelakangi fenomena sosial masih kurang, sementara Jepang merupakan masyarakat yang dinamis, ditandai dengan munculnya berbagai fenomena sosial.

Dalam mempelajari bahasa Jepang, pengetahuan tentang masyarakat pengguna bahasa juga sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman terhadap neologisme. Secara tidak langsung, dengan memahami neologisme juga

akan meningkatkan pengetahuan kita tentang dinamika masyarakat pengguna bahasa dan sekaligus memperdalam pemahaman terhadap bahasa Jepang secara kontekstual.

II. KERANGKA TEORI

Berdasarkan pada konsep pembentukan neologisme, jenis neologisme terdiri atas kata lama yang membentuk makna baru, kata yang terbentuk dari kata yang telah ada sebelumnya, singkatan, kata yang terbentuk dengan menambahkan imbuhan yang menghasilkan kelas kata dan makna yang berbeda, kolokasi, eponim, akronim, dan pseudo-neologisme (Newmark, 1988:140). Berdasarkan keberterimaannya, neologisme dibagi menjadi *unstable*, *diffused*, dan *stable*. *Unstable*, bila neologisme tersebut merupakan kata yang sangat baru dan belum begitu dikenal secara luas. *Diffused*, bila neologisme tersebut telah dikenal, tetapi belum diterima dalam masyarakat luas. *Stable*, bila neologisme tersebut telah diterima dalam masyarakat luas. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberterimaan neologisme dalam masyarakat pengguna bahasa melalui sebuah proses dan tidak semua neologisme diterima di masyarakat.

Keberterimaan suatu neologisme dipengaruhi oleh signifikansi suatu fenomena atau penemuan yang ada di masyarakat sehingga dikenal oleh masyarakat luas. Selain itu, kekerapan penggunaannya oleh media informasi, baik media cetak maupun media elektronik, dalam hal ini jurnalis mempunyai peran penting untuk mempopulerkan neologisme tersebut. Semakin sering jurnalis menggunakan neologisme tersebut, masyarakat tidak lagi merasa asing dan ikut menggunakannya. Faktor waktu juga menentukan keberterimaan neologisme, yaitu keberterimaan penggunaan neologisme tersebut di media cetak dan elektronik serta masyarakat luas.

III. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, neologisme lebih difokuskan pada bidang sosiologi keluarga, khususnya yang berhubungan dengan proses jalannya kehidupan (*life course*) orang Jepang sebagai bagian dalam dinamika masyarakat Jepang. Dalam kurun waktu dua dasawarsa ini, masyarakat Jepang mengalami perubahan yang

dinamis. Hal ini memunculkan neologisme yang merupakan cerminan dari fenomena masyarakat Jepang. Ada banyak neologisme yang muncul dari fenomena yang terjadi di masyarakat, salah satunya adalah yang berhubungan dengan *life course*.

Data neologisme yang berhubungan dengan *life course* orang Jepang dikumpulkan dari berbagai literatur bidang sosiologi keluarga dan siaran TV (NHK) yang membahas tentang fenomena masyarakat dalam hubungannya dengan masalah keluarga. Lebih fokus lagi pada pernikahan karena dilatarbelakangi oleh adanya masalah semakin berkurangnya jumlah kelahiran (*shoushika* 少子化). Jumlah kelahiran yang berkurang secara tidak langsung disebabkan karena adanya masalah yang berhubungan dengan kesulitan orang Jepang untuk menikah. Sumber data diambil dari literatur sosiologi keluarga karena menunjukkan bahwa neologisme tersebut telah diterima sebagai istilah yang bersifat akademis. Adapun data yang bersumber dari program TV (NHK) menunjukkan kebaruan sebuah fenomena, tetapi berpotensi dibahas sebagai masalah sosial oleh para akademisi.

Data yang terkumpul tersebut kemudian diklasifikasikan berdasarkan pembentukannya. Kemudian, makna neologisme tersebut dijelaskan berdasarkan fenomena sosial yang melatarbelakangi munculnya istilah baru tersebut. Dengan mengetahui pembentukan dan makna neologisme tersebut, pemahaman tentang arti neologisme sebagai kosakata yang baru dan juga pemahaman tentang dinamika masyarakat Jepang dapat ditingkatkan.

IV. PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang terkumpul, neologisme yang berlatar belakang fenomena sosial masyarakat Jepang, khususnya yang berhubungan dengan *life course* yang terfokus pada masalah pernikahan adalah sebagai berikut. *Konkatsu* (婚活), *renkatsu* (恋活), *dairikonkatsu* (代理婚活), *machikon* (街コン), *oyakon* (親コン), *shumikon* (趣味コン), *ryokon* (料コン), *arafokuraishisu* (アラフォークライシス), *daburukea* (ダブルケア), *parasaitoshinguru* (パラサイトシングル), *DV*, *domeotoko* (ドメ男), dan *ikumen* (イクメン).

Dari data yang telah terkumpul, berikut akan dikategorikan berdasarkan jenis pembentukannya.

1. Singkatan yang terbentuk dari huruf latin (ローマ字)
DV (*Domestic Violence*)
2. Akronim
 - a) Akronim yang terbentuk dari huruf *Kanji*
konkatsu (婚活), *renkatsu* (恋活), *dairikonkatsu* (代理婚活)
 - b) Akronim yang terbentuk dari perpaduan bahasa Jepang dan kata serapan
machikon (街コン), *oyakon* (親コン), *shumikon* (趣味コン),
ryokon (リョウコン), *ikumen* (イクメン)
3. Kata lama yang membentuk makna baru
arafokuraishisu (アラフォークライシス), *parasaitoshinguru* (パラサイトシングル)

Berdasarkan fenomena sosial yang melatarbelakangi, neologisme tersebut dibagi menjadi 2, yaitu neologisme yang berhubungan dengan pernikahan dan hubungan orang tua dan anak. Berikut dijelaskan makna dan latar belakang fenomena sosial yang menandai munculnya masing-masing neologisme tersebut.

1. Neologisme yang berhubungan dengan pernikahan

a). *Konkatsu* (婚活)

Konkatsu (婚活) merupakan singkatan dari *kekkon katsudou* (結婚活動). Istilah ini muncul berasal dari istilah *shuukatsu* (就活), yaitu *shuushoku katsudou* (就職活動) yang berarti aktivitas yang dilakukan untuk mencari pekerjaan. Biasanya, dilakukan oleh mahasiswa semester akhir. *Shuushoku katsudou* dilatarbelakangi sulitnya mencari pekerjaan sehingga harus gigih mencari dan mengumpulkan informasi untuk mendapat pekerjaan. Situasi ini memiliki kesamaan dengan kesulitan bagi orang Jepang untuk mendapatkan pasangan (menikah) sehingga memunculkan istilah *kekkon katsudou* (結婚活動) yang disingkat menjadi *konkatsu* (婚活). *Konkatsu* (婚活) meliputi berbagai kegiatan persiapan yang dilakukan agar bisa menikah. Orang yang ingin menikah

harus gigih mencari informasi, aktif mengikuti berbagai kesempatan yang dirancang untuk mempertemukan laki-laki dan perempuan, membekali diri dengan berbagai keterampilan seperti keterampilan berkomunikasi, dll.

b). *Renkatsu* (恋活)

Renkatsu (恋活) merupakan singkatan dari *ren'aikatsudou* (恋愛活動), yang merupakan bagian dari *konkatsu* (婚活). *Renkatsu* (恋活) bermakna usaha yang dilakukan untuk bisa mendapatkan pacar, sebagai salah satu tahapan sebelum menentukan pernikahan. Sebuah proses untuk lebih mengenal lawan jenis dalam konteks berpacaran.

c). *Machikon* (街コン)

Istilah *machikon* (街コン) merupakan singkatan yang terbentuk dari *machi* (街) dan *goukon* (合コン). *Machi* (街) berarti pusat kota yang penuh keramaian, pusat perbelanjaan dan aktivitas ekonomi. *Goukon* (合コン) berarti bertemunya laki-laki dan perempuan untuk saling mengenal. *Machikon* (街コン) merupakan istilah yang mengacu pada aktivitas perjodohan yang dilakukan di tengah kota dengan menggelar acara makan dan minum bersama. *Machikon* (街コン) juga memberikan kontribusi secara ekonomi untuk meningkatkan pendapatan daerah.

d). *Shumikon* (趣味コン)

Shumikon (趣味コン) merupakan singkatan yang terdiri atas *shumi* (趣味) dan *goukon* (合コン). Artinya, suatu kegiatan *goukon* (合コン) yang berdasarkan pada kesamaan hobi. *Shumikon* (趣味コン) dilatarbelakangi sulitnya orang Jepang untuk memulai komunikasi dengan lawan jenis karena tidak tahu topik apa yang menarik untuk dibicarakan. Istilah ini mulai dipakai dengan semakin banyaknya muncul model-model perjodohan yang memberikan kemudahan untuk melahirkan pasangan-pasangan baru yang akan menikah. Dengan memiliki hobi yang sama, diharapkan komunikasi antara kedua calon pasangan bisa lebih mudah akrab dan bisa berlanjut ke jenjang

pernikahan. *Shumikon* (趣味コン) membuat para calon pasangan lebih percaya diri untuk berkomunikasi karena kesamaan hobi mempermudah mereka untuk menentukan topik pembicaraan sehingga komunikasi calon pasangan bisa lebih lancar dan lebih mudah akrab.

e). *Ryoukon* (リョウコン)

Ryoukon (リョウコン) merupakan singkatan dari *ryouri* (料理) dan *goukon* (合コン). *Ryoukon* (リョウコン) merupakan bagian dari aktivitas *shumikon* (趣味コン) yang dilakukan melalui kegiatan masak-memasak. Peserta yang ikut *shumikon* (趣味コン) akan diberikan kegiatan memasak sambil berbincang-bincang agar bisa berkomunikasi lebih mudah dan tidak kebingungan mencari topik pembicaraan. *Ryoukon* (リョウコン) juga merupakan bagian dari *konkatsu* (婚活). *Ryoukon* (リョウコン) ini dikatakan memiliki nilai lebih karena memberi kesempatan pada perempuan untuk bertemu dengan laki-laki yang suka memasak dan bisa diandalkan membantu pekerjaan perempuan di dapur. Perlu diketahui, tidak sedikit perempuan Jepang berharap bisa mendapatkan pasangan yang bisa bekerja sama mengurus rumah tangga, salah satunya memasak.

f). *Dairikonkatsu* (代理婚活)

Dairikonkatsu (代理婚活) merupakan singkatan dari *dairi kekkonkatsudou* (代理結婚活動), yaitu *kekkon katsudou* (結婚活動) yang diwakilkan, terutama oleh orang tua. Jadi, yang melakukan *kekkon katsudou* (結婚活動) atau *konkatsu* (婚活) adalah para orang tua yang berusaha mencari jodoh untuk anaknya. Hal ini dilatarbelakangi kekhawatiran orang tua mereka terhadap anaknya dan keengganan anaknya untuk berusaha mencari jodoh. Keengganan anaknya ikut *konkatsu* (婚活) disebabkan kesibukan jadwal kerja, tidak percaya diri, dll. Hal ini membuat orang tua menjadi khawatir anaknya tidak bisa menemukan pasangan hidupnya sejalan dengan bertambahnya usia. Akhirnya, orang tualah yang lebih aktif mencari jodoh anaknya.

melalui *dairikonkatsu* (代理婚活). *Dairikonkatsu* (代理婚活) lebih banyak dilakukan oleh para ibu dengan membawa foto anaknya dan data diri serta informasi penting lainnya tentang anak mereka. Tidak sedikit para ibu ini merahasiakan *dairikonkatsu* (代理婚活) dari anaknya karena mereka menolak untuk dijodohkan. Kemudian, bila para ibu sudah menemukan orang yang cocok untuk pasangan anaknya, mereka harus membuat strategi untuk mempertemukan anaknya tanpa ada kesan bahwa anaknya tersebut dijodohkan.

g). *Oyakon* (親コン)

Oyakon (親コン) terbentuk dari *oya* (親) dan *goukon* (合コン). Sesuai dengan kata yang membentuk istilah tersebut, *oyakon* (親コン) adalah kegiatan yang dilakukan oleh para orang tua untuk mencari anak-anak jodoh. *Oyakon* (親コン) merupakan istilah lain dari *dairikonkatsu* (代理婚活). *Dairikonkatsu* (代理婚活) atau *oyakon* (親コン) muncul karena hilangnya peran *nakoudo* (仲人), yaitu orang yang menjadi perantara pasangan dalam *omiaiai* (お見合い) atau perjodohan. Akan tetapi, sekarang istilah *nakoudo* (仲人) sudah semakin jarang digunakan karena pernikahan melalui perjodohan sudah tidak diminati lagi, bahkan generasi sekarang menolak untuk dijodohkan. Hal ini menyebabkan para orang tua yang melakukan *oyakon* (親コン) maupun *dairikonkatsu* (代理婚活) harus merahasiakan aktivitasnya dari anaknya. *Oyakon* (親コン) maupun *dairikonkatsu* (代理婚活) merupakan neologisme yang muncul dari fenomena kekhawatiran para orang tua terhadap anaknya yang telah mencapai usia tertentu, tetapi belum menikah.

h). DV

Istilah DV merupakan singkatan dari *Domestic Violence* (ドメスティックバイオレンス). Sebenarnya, DV memiliki padanannya dalam bahasa Jepang, yaitu *kateinaibouryoku* (家庭内暴力). Dalam bahasa Indonesia lebih dikenal sebagai kekerasan dalam rumah tangga. Istilah “DV” lebih

sering dipakai menggantikan istilah bahasa Jepang *kateinaibouryoku* (家庭内暴力) karena memiliki kesan lebih halus dan tidak vulgar. Selain itu, istilah DV menjadi lebih dikenal daripada *kateinaibouryoku* (家庭内暴力) karena lebih banyak media dan akademisi menggunakan istilah ini.

i). *Soushokukei danshi* (草食系男子)

Soushokukei danshi (草食系男子) berasal dari kata *soushokukei* (草食) yang berarti pemakan tumbuh-tumbuhan atau herbivora dan *danshi* (男子) yang berarti laki-laki. Istilah *soushokukei* (草食系) dipakai karena hewan pemakan tumbuh-tumbuhan cenderung bersikap pasif bila dibandingkan dengan karnivora atau *nikushokukei* (肉食系). *Soushokukei danshi* (草食系男子) merupakan istilah yang mengacu pada laki-laki yang sangat pasif dalam urusan percintaan, kurang agresif untuk menyatakan perasaannya, baik dalam tutur maupun tindakan kepada orang yang disukai. Hal ini merupakan salah satu penyebab yang membuat laki-laki Jepang sulit untuk menikah.

j). *Zesshokukei danshi* (絶食系男子)

Istilah *Zesshoku danshi* (絶食系男子) berasal dari kata *Zesshoku* (絶食) yang berarti “sama sekali tidak makan”, dalam hal ini bisa dimaknai sebagai “ketidaktertarikan” dan *danshi* (男子) yang berarti laki-laki. *Zesshoku danshi* (絶食系男子) merupakan istilah yang ditujukan pada laki-laki yang sama sekali tidak memiliki ketertarikan dalam urusan percintaan. Tidak tertarik untuk mengenal lawan jenis dan menganggap berpacaran sebagai suatu hubungan laki-laki dan perempuan yang sangat merepotkan dan melelahkan. Mereka lebih menikmati kesendirian karena bisa merasakan kebebasan untuk mengatur waktu, keuangan, menikmati kegemaran, dll.

2. Hubungan orang tua dan anak

a.) *Parasaito shinguru* (パラサイトシングル)

Parasaito shinguru (パラサイトシングル) berasal dari kata parasit dan *single*. Parasit karena mereka masih tinggal dan

‘menggantungkan diri’ kepada orang tua dan *single* karena mereka menganggap menikah belum tentu menjamin kehidupannya seperti saat ini sehingga lebih memilih tidak menikah untuk mempertahankan zona nyamannya. *Parasaito shinguru* (パラサイトシングル) merupakan istilah yang mengacu pada anak yang sudah cukup dewasa untuk mandiri, tetapi lebih memilih tinggal bersama dan menggantungkan kehidupannya pada orang tua.

b) *Arafokuraishisu* (アラフォークライシス)

Arafokuraishisu (アラフォークライシス) berasal dari *arafo* (アラフォー), yaitu “around forty” (usia sekitar 40-an tahun) dan *kuraishisu* (クライシス), yaitu “crisis” (krisis). *Arafokuraishisu* (アラフォークライシス) mengacu pada istilah yang ditujukan pada masalah yang dihadapi oleh perempuan yang berusia 40-an tahun. Misalnya, dari sisi ekonomi (pendapatan yang menurun), dari sisi sosial (bagi yang belum menikah, kesulitan untuk menemukan pasangan), bagi yang menikah terhimpit dalam masalah mengasuh anak (*ikuji* 育児), dan merawat orang tua (*kaigo* 介護) atau dikenal dengan *daburukea* (ダブルケア). Istilah *Daburukea* (ダブルケア) dipakai karena mereka harus merawat anak (*kodomo o kea suru* 子どものケア) dan orang tua (*oya o kea suru* 親をケアする). Kondisi mereka ini juga sering diistilahkan sebagai *sandwich generation*. Hal ini disebabkan karena *bankonbansan* (晩婚晩産), yaitu usia telat menikah yang berdampak pada terlambatnya usia lahiran sehingga dalam waktu bersamaan mereka harus mengasuh anak yang masih balita dan merawat orang tua yang sudah lanjut usia. *Arafokuraishisu* (アラフォークライシス) juga disebut dengan “7040 問題 (ナナマルヨンマルモンダイ)”, yaitu masalah yang dihadapi oleh yang lahir tahun 70-an yang berusia 40-an tahun. Angka “70” menandakan tahun kelahiran dan “40” menandakan jumlah usia. Istilah “7040 問題 (ナナマルヨンマルモンダイ)”, khususnya bagi perempuan karena

mengasuh anak dan merawat orang tua secara pandangan umum merupakan peran perempuan di keluarga.

c) *Ikumen* (イクメン)

Ikumen (イクメン) terdiri atas kata *ikuji* (育児) yang berarti mengurus anak, dari bahasa Inggris *men* (メン) yang berarti laki-laki. *Ikumen* (イクメン) merupakan istilah yang mengacu pada laki-laki yang ikut berpartisipasi dalam mengurus anak. Dengan semakin banyaknya suami istri yang bekerja (*fuufu tomobataraki* 夫婦共働き), peran laki-laki untuk bekerja sama mengurus anak semakin penting. Sebagai bentuk dukungan pemerintah, laki-laki juga bisa mengambil cuti saat istrinya melahirkan yang dikenal dengan *ikuji kyuuka* (育児休暇) yang membantu meringankan beban istrinya dan menghindari *ikuji sutoresu* (育児ストレス), yaitu stres yang ditimbulkan karena kelelahan mengurus anak.

Berdasarkan pemaparan tentang latar belakang fenomena sosial tersebut, dapat disimpulkan bahwa masalah *shoushika* (少子化), yaitu turunnya angka kelahiran memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap perkembangan neologisme dalam bahasa Jepang. Khususnya masalah yang berkaitan dengan kehidupan keluarga. Satu istilah yang muncul juga berkontribusi terhadap berkembangnya istilah baru lainnya yang saling berkaitan.

V. PENUTUP

Bahasa selalu berkembang seiring dengan perkembangan dan dinamika masyarakat pengguna bahasa tersebut. Hal ini ditandai dengan semakin banyaknya muncul istilah, kosakata baru, yang dikenal dengan neologisme. Secara tidak langsung, neologisme juga menggambarkan kondisi masyarakat pengguna bahasa. Masyarakat Jepang sangat dinamis, tercermin dari semakin bertambah dan beragamnya kosakata baru yang bermunculan. Melalui penelitian ini, dapat disimpulkan dari pembentukannya, neologisme lebih banyak berbentuk akronim. Adapun dari latar belakang sosial, neologisme tersebut lebih banyak terbentuk dari masalah yang berhubungan dengan pernikahan. Hal ini menunjukkan fenomena kesulitan orang Jepang untuk menikah bermuara pada

semakin seriusnya fenomena *shoushika* (少子化), penurunan angka kelahiran yang berdampak pada masa depan Jepang.

Dinamika kondisi masyarakat Jepang mempunyai peran penting dalam memberikan kontribusi terhadap perkembangan bahasa. Hal ini terbukti dengan terbentuknya neologisme yang dilatarbelakangi fenomena masyarakat Jepang. Neologisme sangat penting bagi pembelajar bahasa Jepang karena tidak hanya menambah perbendaharaan kosakata terhadap istilah baru dalam bahasa Jepang, tetapi juga menambah wawasan tentang dinamika kondisi masyarakat Jepang, secara tidak langsung juga menambah pemahaman terhadap bahasa Jepang secara kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

- 千葉モトコ. 2011. 『家族とジェンダーの社会学』法律文化社・京都.
- 速水健朗. 2008. 『自分探しが止まらない』ソフトバンク新書・東京.
- 岩上真珠・鈴木岩由弓・森健二・渡辺秀樹 (2010) 『いま、この日本の家族——絆のゆくえ——』弘文堂・東京.
- 牟田和恵. 2010. 『家族を超える社会学』新曜社・東京.
- Newmark, P. 1988. *A Textbook of Translation*, Prentice, London.
- TAO Yingnian, “An Investigation Into Chinese Internet Neologisms”, *Canadian Social Science*, Vol.13, No.12, 2017. Pp.65-70.
- 山田昌弘. 2010. 『「婚活」現象の社会学』東洋経済・東京.
- 山田昌弘・開内文乃 (2012) 『絶食系男子となでしこ姫』東洋経済・東京.
- 山田昌弘. 2000. 『パラサイトシングル時代』ちくま新書・東京.
- www.nhk.or.jp. 2017. 「アラフォークライシス」『Close up Gendai (クローズアップ現代)』
- <https://www.nhk.or.jp/gendai/articles/4079/> diunduh pada tanggal 10 Mei 2018.

ADAKAH ISTILAH “BIASA SAJA” BAGI MASYARAKAT JEPANG?

Ni Putu Luhur Wedayanti
Universitas Udayana

Abstrak

Masyarakat Jepang dikenal sebagai masyarakat yang mampu berkembang sejalan dengan kemajuan teknologi maupun pelestarian budaya tradisionalnya dengan kesempurnaan yang mendetail. Hal tersebut membuat Jepang kerap menjadi negara acuan untuk belajar ataupun bahan pelajaran mengenai negara yang bangga akan kualitas produk negerinya. Meskipun banyak sumber yang menjelaskan mengenai *Japanese Way*; *Japanese Sprit*, ataupun *Japanese Best Characters*, tulisan ini mengulas tiga karakter masyarakat Jepang yang mengantarkan negara Jepang menjadi negara dengan kualitas yang unggul, yaitu adanya budaya *ganbaru*, *kaizen*, dan *monozukuri*. Ketiga hal tersebut dijelaskan untuk mendapatkan korelasi karakter pembentuk aspek-aspek yang patut dipelajari dari negara Jepang.

Kata kunci : ganbaru, kaizen, monozukuri

I. PENDAHULUAN

Masyarakat luar kerap memandang negara Jepang sebagai negara yang hebat, bukan hanya karena teknologinya yang maju melainkan juga dari keindahan budaya tradisionalnya yang lestari dan berkembang sejalan dengan perkembangan teknologinya. Hampir segala hal dibuat dengan sempurna secara global, sekaligus mendetail dan indah dari segi teknik pembuatannya. Tidak hanya bangunan bersejarahnya yang tetap kokoh setelah ratusan tahun, seni budaya nonfisiknya juga mengundang decak kagum dan membuat berpikir bagaimana bisa hasil kesenian (ataupun bangunan bersejarah) seperti ini dikuasai masyarakat Jepang jauh sejak ratusan tahun yang lalu, saat teknologi mesin-mesin yang meringankan pekerjaan belum diciptakan seperti dewasa ini? Bahkan, Jepang juga terkenal dengan kemampuan mengakulturasi budaya asing menjadi ‘sangat Jepang’ dan malah akhirnya lebih seperti menjadi milik Jepang. Misalnya, menu makanan India, yaitu kare, yang masuk ke Jepang. Rasa serta bentuk makanannya disesuaikan dengan lidah masyarakat Jepang sehingga kalau menikmati *kare raisu*, membuat orang lupa bahwa menu tersebut asalnya dari India.

Selain itu, bunga sakura juga dikenal sebagai salah satu ikon negara Jepang, bahkan Jepang disebut sebagai Negara Sakura. Padahal jika ditelusuri, bunga sakura bukanlah bunga yang hanya tumbuh dan mekar di negara Jepang, melainkan juga di daerah lain dengan suhu yang pas dengan bunga tersebut. Menurut seorang botanis, Somego Masataka (dalam Atsushi, 2007), salah satu bunga sakura yang ada di Jepang sekarang merupakan hasil pengembangan bunga sakura yang berasal dari Nepal dan Bhutan, yaitu dari genus *Prunus cerasoides*, *P. carmesina*, dan *P. Ruffy*. Dikatakan bahwa bunga sakura biasanya mekar pada April di musim semi di Jepang, tetapi pada dasarnya salah satu nenek moyang bunga sakura, yaitu *Prunus Cerasoides* biasanya mekar pada Oktober dalam jangka waktu yang lebih lama (lebih dari satu bulan) dengan ketinggian tempat antara 1300-2000 mdpl.

Negara Jepang memang memaknai bunga sakura dengan sangat mendalam. Bagi mereka, bunga sakura tidak hanya indah saat mekar, tetapi banyak juga masyarakat Jepang yang memuja bunga sakura saat gugur. Bagi masyarakat Jepang, bunga sakura yang harus gugur saat sedang mekar indah (bunga sakura kira-kira hanya mekar sekitar dua minggu, kemudian langsung gugur), membangkitkan banyak inspirasi karya sastra. Hal ini terbukti dengan menulis kata kunci 'sakura' pada mesin pencari *google*, dalam waktu tiga detik, lebih dari seratus ribu entri akan keluar. Hal ini membuktikan bagaimana masyarakat Jepang memuja bunga sakura, bahkan konon katanya, di pesawat tempur pasukan *kamikaze* pada perang dunia kedua, tergambar simbol bunga sakura. Gambar sakura tersebut untuk menjelaskan kebanggaan para pilot yang gugur dengan usianya yang masih muda, seperti bunga sakura yang gugur meski sedang mekar-mekarnya (Ohnuki, 2010).

Makalah kali ini membahas mengenai karakter-karakter masyarakat Jepang yang membuat negara tersebut mampu bangkit secara signifikan dalam periode yang singkat di masa-masa kelamnya setelah perang Pasifik, ataupun untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan keheranan mengenai alasan bagaimana bisa masyarakat Jepang begitu bangga dengan kualitas karakter nasionalnya.

II. PEMBAHASAN

Mengulas karakter ataupun budaya masyarakat Jepang dari sudut pandang kesediaan referensi, kajian mengenai Japanologi sangat kaya dari segi jumlah maupun kualitas kajiannya. Jepang sebagai negara, telah dikaji dari berbagai sudut pandang, hanya saja, tetap sulit untuk membahas dan memahami karakter masyarakat Jepang. Hal tersebut karena kontradiksi yang terlihat dalam kehidupan sehari-hari mereka yang sangat dinamis dan memuja kemajuan teknologi. Kemudian, dalam sekejap menikmati keheningan dan kesederhanaan dalam budaya tradisionalnya. Hal ini membuat sudah sewajarnya untuk dapat memahami sedikit dari yang terlihat mengenai karakter suatu masyarakat, memerlukan pengamatan yang serius dan berdasar pada referensi terpercaya dan bukan menilai hanya dari sekali atau beberapa kali kunjungan singkat. Hasil produksi manufaktur Jepang memang terkenal dengan kualitasnya sehingga kerap merek dagang produk *made in Japan* dengan bangga menjual produknya sebagai *product made by Japanese*. Jepang, sebagai negara seperti negara lain pada umumnya, tidak terlepas dari gejolak yang terjadi di dalam maupun di luar negaranya. Akan tetapi, ada tiga karakter dasar orang Jepang yang membuat mereka begitu persisten menghasilkan sesuatu yang berkualitas tinggi yang layak untuk ditiru.

A. Karakter *Ganbaru*

Istilah mengenai *ganbaru* bukan lagi kata baru bagi mereka pembelajar bahasa Jepang maupun penyuka budaya Jepang. Kata *ganbaru* dengan variasinya, yaitu *ganbatte* ‘berusahalah’; *ganbarou* ‘ayo berusaha’ sangat sering diucapkan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang dewasa ini. Kata ini bahkan sering juga digunakan seperti salam perpisahan di penghujung hari antara sesama rekan untuk berusaha lagi pada keesokan harinya, seperti *ungkapan otsukare sama deshita, ashita mo ganbaro* ‘terima kasih atas kerja keras Anda hari ini, mari kita berusaha lagi besok’, sebagai pengganti kata *sayounara mata ashita* ‘selamat tinggal, sampai jumpa besok’. Kata ini juga biasanya digunakan untuk saling menyemangati ketika ada pertandingan bagi atlet, dalam pertandingan olahraga sering kita temui spanduk besar bertuliskan *ganbare, nippon* ‘ayo berjuang, Jepang’. Meskipun kata ini dianggap telah mengalami pendangkalan makna karena terlalu sering dan mudahnya diucapkan, akan tetapi sejatinya kata

ganbaru memiliki makna yang sangat mendalam dan mampu mengobarkan semangat orang Jepang.

Secara tekstual, kata ini kerap diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi ‘bekerja keras; berusaha’. Akan tetapi, makna kata *ganbaru* ini bagi orang Jepang sangat kontekstual. Bagi para murid yang akan mengikuti ujian masuk sekolah, para orang tua sering memberikan semangat dengan mengatakan *ganbatte!* Begitu juga bagi para pencari kerja, ataupun pegawai perusahaan jika akan memulai suatu proyek, mereka kerap disemangati dengan kata *ganbatte* oleh atasan atau koleganya. Jawaban untuk kata penyemangat *ganbatte* atau *ganbare!* adalah *ganbarimasu* atau *ganbattemasu* yang berarti ‘iya, saya berusaha’. Luasnya konteks penggunaan kata *ganbaru* membuatnya sulit untuk diterjemahkan secara tepat tanpa harus kehilangan rasa atau nuansa makna asli dari kata tersebut.

Secara historis, kata *ganbaru* ini berarti, (1) bekerja dengan keras dan sabar; (2) untuk teguh dalam pendiriannya; (3) untuk bekerja di satu tempat seterusnya (Davies dan Ikeno, 2002). Disebutkan selanjutnya mengenai kontroversi asal kata dari *ganbaru*, ada yang menyebutkan bahwa *ganbaru* berasal dari kata *gan* dan *baru* yang berarti ‘membelalakkan mata, membuka mata lebar-lebar untuk memperhatikan sesuatu. Pendapat lain menyebutkan bahwa kata *ganbaru* ini merupakan derivasi dari *ga-o-haru* yang berarti ‘untuk memiliki tekad sendiri’. Meskipun maknanya tidak selalu positif, tetapi sejak tahun 1930-an, makna *ganbaru* mengalami ameliorasi dan digunakan untuk memberikan semangat atau menyulut motivasi dari kelompoknya.

Pada zaman dulu, kata *ganbaru* ini digunakan dengan serius ketika orang Jepang memantapkan hati untuk melakukan sesuatu dan akan bertekad untuk melakukan yang terbaik untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Kata ini bukan hanya berarti bersemangat, bertekad, melakukan segala sesuatu dengan sungguh-sungguh, atau ketika menyemangati orang lain menjadi ‘ayo, lakukan yang terbaik!’. Kata *ganbaru* mencakup makna bahwa seseorang itu harus melakukan sesuatu segenap hatinya, mengerahkan seluruh kemampuannya dan bertekad sungguh-sungguh memberikan hasil yang sempurna. Demikian juga ketika memberikan semangat dengan mengatakan *ganbatte* atau *ganbare*, kata

penyemangat itu bukan hanya sebagai pemberi semangat dalam makna hanya menyemangati, melainkan juga harapan dan tuntutan agar yang disemangati mengerahkan segala kemampuannya untuk mencapai targetnya.

Masyarakat Jepang dikatakan memiliki keteguhan tekad untuk berusaha dikatakan karena tiga sebab, yaitu budaya bercocok tanam (bersawah), situasi iklim, dan adanya kesempatan yang sama bagi semua masyarakat Jepang untuk meningkatkan kelas sosialnya di masyarakat (ibid, 2002). Iklim di Jepang yang memiliki waktu singkat untuk bercocok tanam, melatih orang Jepang untuk memanfaatkan waktu tersebut sekuat tenaga sehingga mereka akan terhindar dari kelaparan pada musim yang tidak memungkinkan untuk bercocok tanam. Iklim yang ekstrem dan kecenderungan Jepang sebagai negara rawan bencana membuat masyarakat Jepang tidak mudah berleha-leha dan melatih mereka untuk senantiasa waspada. Kemudian, setelah era restorasi Meiji, masyarakat Jepang merasakan kesetaraan dan kesempatan untuk memperbaiki nasib mereka jika mereka berusaha dalam hidupnya. Hal ini membuat banyak kalangan ekonomi menengah ke bawah berusaha keras bekerja untuk dapat memperbaiki nasib keluarganya, hal ini juga menjadi pengasah karakter *ganbaru* bagi masyarakat Jepang.

B. Budaya Kaizen

Kata *kaizen* bukan hal asing bagi mereka yang menekuni manajemen, terutama mengatur hal menjadi lebih efisien dan menimbulkan kerugian yang minim. Ilmu manajemen mempelajari cara dan aspek yang dapat mendukung peningkatan kualitas produk. Istilah *kaizen* pertama kali dikenalkan oleh Imai (1986) sebagai budaya kerja yang mengutamakan perbaikan secara serius dan kontinu. Sebagian besar orang berpikir bahwa *kaizen* merupakan budaya korporasi yang ada dan berkembang di dunia organisasi kerja. Akan tetapi, perlu diperhatikan bahwa masyarakat Jepang memiliki sifat ini secara holistik dan natural dalam diri mereka. Budaya *kaizen*, yaitu komitmen untuk selalu melakukan perbaikan, selalu melakukan evaluasi untuk menciptakan hasil yang lebih baik di masa depan. Komitmen ini bukan hanya dimiliki para karyawan, tetapi disiplin diri ini juga ada di dalam diri ibu rumah tangga, pedagang, para mahasiswa magang ataupun yang lainnya, digunakan untuk menyelesaikan masalah sesuai kapasitas mereka.

Secara etimologis, kata *kaizen* berasal dari dua kata, yaitu *kai* yang berarti perubahan, sedangkan *zen* berarti baik sehingga istilah *kaizen* dapat dimaknai sebagai perubahan menuju perbaikan. Konsep *kaizen* ini bukan perbaikan secara dramatis, melainkan perbaikan secara sedikit demi sedikit tetapi konsisten dan tepat. Pada dasarnya, *kaizen* mengutamakan perbaikan pada proses karena proses yang baik dapat membawa hasil yang baik. Siklus PDCA (*plan-do-check-act*) ini kerap kita temui dilakukan sebagai inisiatif mandiri oleh orang Jepang, misalnya oleh pengajar yang ingin meningkatkan *output* proses pengajarannya, ataupun staf pegawai yang ingin mengevaluasi cara bekerjanya agar tidak menemui kesulitan yang sama dan dapat lebih produktif ke depannya.

Komitmen yang sangat mementingkan evaluasi ini perlu untuk ditiru, mengenai bagaimana mereka selalu mencari cara tepat melakukan evaluasi yang membawa hasil perbaikan. Untuk dapat melakukan evaluasi yang benar, pelaksanaannya dilakukan sesuai dengan perencanaan yang matang sehingga saat evaluasi berdasarkan data pelaksanaan riil dan akurat. Usaha ini membuat waktu yang diinvestasikan menjadi berharga dan efisien. Di dunia organisasi, komitmen *kaizen* ini dapat dijalankan secara berkesinambungan karena memang karakter masyarakat Jepang yang menganggap perusahaan tempatnya bekerja sebagai rumah kedua dan para koleganya sebagai keluarga yang mereka hormati dan lindungi keberlangsungan hidupnya selayaknya keluarga mereka sesungguhnya.

Rasa memiliki yang tinggi terhadap organisasi usaha ini juga karena memang masyarakat Jepang adalah masyarakat pekerja. Orang Jepang secara umum dikatakan merasa wajar untuk menghabiskan sebagian besar waktu mereka untuk bekerja karena sebagian dari mereka memang beranggapan bahwa tujuan hidup mereka adalah bekerja. Di dunia korporasi, memiliki pekerja dengan loyalitas tinggi dan komitmen untuk memperbaiki kinerja sebagai kewajiban yang dilakukan dengan inisiatif individu membuat wajar melihat kemajuan ekonomi ataupun kemajuan bidang lainnya di negara Jepang.

C. Karakter *Monozukuri*

Kata *monozukuri* ini berasal dari kata *mono* yang berarti ‘hal atau sesuatu’ dan *zukuri* atau *tsukuri*, yaitu ‘membuat’. Melihat kedua asal kata tersebut, *monozukuri* akhirnya dapat dimaknai sebagai ‘membuat sesuatu atau barang’.

Hanya saja, bagi masyarakat Jepang *monozukuri* tidak dapat diterjemahkan secara sederhana sebagai hanya membuat sesuatu, menghasilkan sesuatu semata. *Monozukuri* adalah proses yang diawali tekad kuat dan obsesi untuk dapat menghasilkan sesuatu yang sempurna dan monumental. Saito, et al (2011) menyatakan bahwa *monozukuri* bukanlah sebuah *skill*, melainkan sebuah filosofi yang mendasari kegigihan orang Jepang dalam membuat sesuatu yang membutuhkan tidak hanya keterampilan, tetapi juga pengalaman. Ditambahkan juga bahwa *monozukuri* ini didasari oleh *kufu* sebagai komponen yang sangat penting. *Kufu* tidak juga hanya kerja keras, tetapi lebih pada kemampuan seseorang untuk gigih berusaha keluar dari masalah setelah mencoba segala penyelesaian sampai menemui batas kemampuan orang tersebut.

Jepang dahulu dikenal dengan spirit mereka yang sangat gigih dalam belajar untuk dapat membuat sesuatu yang mendekati sempurna. Kegigihan ini dikatakan sebagai kualitas individu yang sangat istimewa sehingga sejak zaman awal restorasi Meiji pun, para orang asing yang tinggal di Jepang, yang menjadi corong informasi mengenai Jepang ke dunia luar, banyak menulis catatan mengenai bagaimana masyarakat Jepang sangat antusias mempelajari hal baru dan menemukan cara lebih baik untuk menjadikannya pas dengan karakter Jepang (Hiraoka, 2009).

Dewasa ini, istilah *Cool Japan* yang dipropagandakan sebagai *imej* Jepang lebih banyak menampilkan budaya populer seperti manga, anime, drama ataupun yang lainnya. Semua hasil budaya kultur pop kontemporer tersebut juga didasari filosofi *monozukuri* dalam proses pembuatannya (ibid). Filosofi yang hidup sebagai spirit masyarakat Jepang saat bekerja, menjadi sesuatu yang masuk akal ketika mereka berusaha menciptakan sesuatu segenap hati dan tenaga hingga mendekati sempurna.

III. SIMPULAN

Pemaparan di atas merupakan kajian humaniora bagaimana negara Jepang bisa mencapai statusnya sebagai negara yang maju di Asia saat ini. Karakter mereka untuk selalu berusaha tanpa istirahat (*ganbaru*), kebiasaan untuk selalu melakukan evaluasi yang akurat dan berorientasi pada perbaikan demi masa depan

(*kaizen*), serta kegigihan untuk menciptakan sesuatu yang mendekati sempurna (*monozukuri*) menjadi nasional yang mempercepat roda kemajuan negara tersebut. Dengan memiliki ketiga dasar karakter tersebut, di samping karakter baik lainnya, bagaimana Jepang dilihat dari luar melalui hasil produk manufaktur maupun budayanya menjadi sesuatu yang bukan hal mustahil melainkan wajar untuk dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Atsushi, A. 2007. Perceptions of Ambiguous Reality-Life, Death and Beauty in sakura. *Japanese Religions*, 32(1/2), 39.
- Davies, R. J., & Ikeno, O. 2002. The Japanese Mind. *Amerika Serikat: Tuttle Publishing*.
- Fujimoto, T. 2004. Japan's *monozukuri* philosophy. *Nihon Keizai Shimbunsha*.
- Hiraoka, M. 2009. Traditional images of Japan as a *monozukuri* country, with special reference to education in Japan and Cool Japan abroad. In *Professional Communication Conference, 2009. IPCC 2009. IEEE International* (pp. 1-6). IEEE.
- Kaizen*, I. M. 1986. The Key to Japan's Competitive Success. *MacGraw-Hill, New York*.
- Macpherson, W. 2008. How the Japanese Interpret *Kaizen*: An Exploration of Japanese Spirit.
- Ohnuki-Tierney, E. 2010. *Kamikaze, cherry blossoms, and nationalisms: The militarization of aesthetics in Japanese history*. University of Chicago Press.
- Saito, K., Salazar, A. J., Kreafler, K. G., & Grulke, E. A. 2011. Hitozukuri and *Monozukuri*: Centuries' Old Eastern Philosophy to Seek Harmony with Nature. *Interdisciplinary information sciences*, 17(1), 1-9.

TARI ZAPIN API SEBAGAI SUBSTANSI WISATA DI PULAU RUPAT PROVINSI RIAU

Nike Suryani
Universitas Islam Riau

Abstrak

Tari Zapin Api merupakan tarian yang menggunakan api, para penari menari di atas api. Tari Zapin Api adalah aset budaya yang dimiliki oleh masyarakat Rupert Utara, Bengkalis, Riau sebagai daya tarik wisata budaya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan daya tarik Tari Zapin Api sebagai aset wisata budaya di Rupert Utara, Bengkalis, Riau.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi. Subjeknya adalah penari Zapin Api, pegawai dinas pariwisata, dan tokoh seniman Zapin Api. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam, observasi partisipan, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini memilih penelitian, mengumpulkan data penelitian, membuat catatan penelitian, analisis penulisan dan hasil penelitian. Hasil penelitian ini ditampilkan dalam bentuk deskriptif berupa data tertulis.

Tari Zapin Api memiliki elemen-elemen unik dan magis dari segi gerakan, musik, dan waktu pertunjukan. Melalui penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Tari Zapin Api sebagai daya tarik budaya yang potensial. Tarian tersebut memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai aset wisata budaya Melayu di Rupert Utara, Bengkalis, Riau.

Kata kunci: aset, budaya pariwisata, Tari Zapin Api,

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata adalah perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan atau kelompok sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan dalam dimensi sosial, budaya, alam, dan ilmu (Khodyat,1983).

Pariwisata budaya dapat dilihat sebagai peluang bagi wisatawan untuk mengalami, memahami, dan menghargai karakter dari destinasi, kekayaan, dan keberagaman budaya lokasi tujuan. Pariwisata budaya memberikan kesempatan kontak pribadi secara langsung dengan masyarakat lokal dan kepada individu yang memiliki pengetahuan khusus tentang suatu objek budaya. Tujuannya untuk memahami makna suatu budaya karena dibandingkan dengan sekadar

mendeskripsikan atau melihat daftar fakta yang ada mengenai budaya, mengalami langsung atau menyaksikan langsung perhelatan budaya, tentu lebih membuat seseorang memahami budaya yang dituju.

Provinsi Riau merupakan salah satu provinsi yang kaya akan budaya Melayu di Indonesia. Riau sejak dahulu sudah menjadi daerah lalu lintas perdagangan negara-negara tetangga sehingga Riau melahirkan sosok dan warna budaya yang beragam. Kabupaten Bengkalis merupakan salah satu kabupaten yang ada di Provinsi Riau. Kabupaten ini terdiri atas 8 kecamatan dengan 4 kecamatan di Pulau Sumatera, 2 kecamatan di Pulau Bengkalis, dan 2 kecamatan di Pulau Rupat. Dalam hal ini, Kabupaten Bengkalis merupakan pusat kebudayaan Melayu yang memiliki kesenian Tari Zapin Api.

Tari Zapin Api merupakan kekuatan budaya dan tradisi yang ada di Pulau Rupat Utara. Tradisi dapat diartikan dalam banyak hal. Tradisi berasal dari kata *traditum*, yaitu segala sesuatu yang diteruskan atau dicapai dari masa lalu ke masa kini (Edward Shils, 2005:14).

Tari Zapin Api mulai dimainkan sekitar tahun 1950-an. Tarian ini merupakan tarian tradisi asli Rupat. Tari tradisional Zapin Api dijadikan sebagai daya tarik wisata budaya daerah tujuan wisata atau sebagai ikon destinasi budaya di daerah Teluk Rhu. Zapin ini merupakan kekuatan yang sangat besar, bahkan dapat dikatakan sebagai pendukung utama bagi Kabupaten Bengkalis sebagai pusat kebudayaan yang meningkatkan daya tarik kunjungan wisatawan untuk wisata budaya Melayu di Provinsi Riau. Selain itu, Zapin Api memiliki cara penyajian yang berbeda dengan zapin lainnya di Riau.

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, Tari Zapin Api memiliki potensi dijadikan sebagai aset wisata budaya. Untuk itu, penulis tertarik melakukan penelitian lebih lanjut yang bertujuan untuk mengetahui Tari Zapin Api sebagai subnansi wisata di Rupat, Bengkalis, Riau.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis ingin melihat dan mendeskripsikan bagaimanakah atau seperti apakah sajian Tari Zapin Api sebagai subnansi budaya di Rupat, Bengkalis, Riau?

1.3 Tinjauan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sajian Tari Zapin Api di Rupat, Bengkalis, Riau.

II. KERANGKA TEORI

2.1 Pariwisata

Menurut Khodyat (1983:4), pariwisata adalah perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan atau kelompok sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan dalam dimensi sosial, budaya, alam, dan ilmu.

2.2 Seni Pertunjukan Indonesia dan Pariwisata

Era industri kepariwisataan secara tidak langsung membawa situasi dan kondisi yang positif bagi seni pertunjukan tradisional. Berbicara industri pariwisata, dalam hal ini seni pariwisata, perlu kiranya mencermati dan mempertimbangkan bagaimana mengemas seni wisata. Menurut Soedarsono (1992/1993:254), menentukan bentuk atau format dalam mengemas seni pertunjukan tradisional menjadi seni wisata mempunyai lima ciri, yaitu: (1) tiruan dari aslinya, (2) lebih singkat dari aslinya, (3) penuh variasi, (4) ditinggalkan nilai magis dan sakralnya, (5) murah untuk ukuran nilai uang pariwisataawan

Manifestasi kebudayaan itulah yang disajikan kepada wisatawan untuk dinikmati sebagai sajian atraksi budaya. Hal tersebut merangsang masyarakat setempat untuk memelihara kebudayaan setempat tanpa mengurangi keaslian dan khas mereka untuk disajikan kepada wisatawan.

2.3 Tari Tradisional

Tari tradisional adalah tari yang secara koreografi telah mengalami proses penggarapan yang sudah baku. Tarian tradisional telah mengalami pewarisan yang cukup lama. Jenis tarian ini bertumpu pada pola-pola tradisi atau kebiasaan yang sudah ada dari nenek moyang (Fuji Astuti, 2016:60).

Penyajian adalah penampilan pertunjukan dari awal hingga akhir. Penyajian juga dapat diartikan sebagai tontonan sesuai dengan tampilan atau penampilannya dari satu penyajian (Murgiyanto, 1993:22). Tari Zapin Api termasuk seni tradisional. Bentuk penyajiannya diikuti beberapa aturan tertentu

yang harus dilaksanakan. Penentuan tersebut sudah menjadi keharusan yang mesti dipatuhi.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode etnografi. Menurut Creswell (2012:462), metode etnografi adalah prosedur penelitian kualitatif untuk menggambarkan, menganalisis, menafsirkan unsur-unsur dari sebuah kelompok budaya seperti pola perilaku, kepercayaan, dan bahasa yang berkembang dari waktu ke waktu. Fokus penelitian ini adalah budaya. Budaya sendiri menurut Lecompte, dkk. (dalam Creswell, 2012:462) adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan perilaku manusia dan keyakinan.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis memilih tempat penelitian di daerah Rupat Utara, Bengkalis. Lokasi ini dipilih karena hanya daerah ini yang memiliki Tari Zapin Api sebagai subnansi wisata sehingga membuat peneliti tertarik untuk meneliti tari ini. Penelitian dilaksanakan pada Juni sampai Oktober.

3.3 Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, sumber informasi ialah informan kunci dan informan tambahan. Informan kunci dalam penelitian ini ialah *Bhidu* (pawang) dari Tari Zapin Api, dan Kepala Dinas Pariwisata Rupat. Adapun informan tambahan, yaitu orang-orang yang berperan membantu dalam memberikan informasi tambahan tentang situasi dan kondisi penelitian ini.

3.4 Tahap Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Sebelum diadakan penelitian lapangan, terlebih dahulu dilakukan studi pustaka untuk mengetahui informasi berupa tulisan yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti.

b. Wawancara

Peneliti menggunakan teknik wawancara mendalam dengan mewawancarai informan yang informatif dan bisa memberikan penjelasan yang dibutuhkan.

c. Pencatatan/ Pendokumentasian

Pengumpulan data di lapangan yang berkaitan dengan pencatatan data dan perekaman, digunakan alat bantu seperti kamera, dan buku catatan. Dokumentasi sangat diperlukan untuk memberikan gambaran yang jelas terhadap data yang sudah diperoleh. Untuk itu, peneliti melampirkan beberapa foto sebagai bukti hasil penelitian.

3.5 Tahap Pengolahan Data

Analisis data dilakukan dengan berpedoman pada prinsip keterkaitan antara kepustakaan dengan data yang diperoleh, kemudian menentukan kerangka ilmiah dari objek penelitian. Data mentah yang telah dikumpulkan tidak akan ada gunanya jika tidak dianalisis. Analisis data merupakan bagian yang amat penting dalam metode ilmiah karena dengan analisis data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian (Moh. Nasir, 2005:346).

Data yang didapat dari hasil wawancara ditulis sesuai dengan jawaban yang diberikan informan untuk dianalisis. Langkah akhir, menyajikan hasil penelitian dalam bentuk laporan tertulis.

3.6 Metode Analisis data

Tahap-tahap kegiatan analisis data kualitatif mengikuti Miles dan Huberman (1992) sebagai berikut:

- a) **Reduksi data (*data reduction*)**, merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan lapangan. Langkah-langkah yang dilakukan adalah menajamkan analisis, menggolongkan atau pengkategorisasian ke dalam tiap permasalahan melalui uraian singkat, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasikan data sehingga kesimpulan final dapat ditarik dan di verifikasi.
- b) **Penyajian data (*data display*)**, merupakan analisis merancang deretan dan kolom atau tabel untuk data kualitatif dan menentukan jenis serta bentuk data yang dimasukkan ke dalam tabel. Penyajian data diarahkan agar data hasil reduksi terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan sehingga makin

mudah dipahami. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian naratif, bagan, hubungan antarkategori, diagram alur (*flow chart*), dan lainnya.

- c) **Verifikasi (*conclusion drawing*)**, adalah proses penampilan intisari dari sajian yang telah terorganisasi tersebut dalam bentuk pernyataan kalimat atau informasi singkat dan jelas.

IV. PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Wilayah Penelitian

Kabupaten Bengkalis merupakan salah satu kabupaten yang ada di Provinsi Riau, terdiri atas 8 kecamatan, 4 kecamatan di Pulau Sumatera, 2 kecamatan di Pulau Bengkalis, dan 2 kecamatan di Pulau Rupat. Kecamatan Rupat Utara merupakan salah satu wilayah administrasi daerah Kabupaten Bengkalis Provinsi Riau. Kecamatan Rupat Utara terbentuk berdasarkan Peraturan Daerah (PERDA) nomor: 1 tahun 2001 tanggal 13 Oktober 2003, pemekaran dari Kecamatan Rupat. Kecamatan Rupat Utara terdiri atas 8 (delapan) desa sebagai wilayah administrasinya yakni:

1. Desa Tanjung Medang,
2. Desa Taluk Rhu,
3. Desa Tanjung Punak,
4. Desa Titi Akar,
5. Desa Kadur,
6. Desa Hutan Ayu (Desa Pemekaran),
7. Desa Suka Damai (Desa Pemekaran),
8. Desa Putri Sembilan (Desa Pemekaran).

Berdasarkan Pasal 7 Ayat 2 Perda Kabupaten Bengkalis No: 1 tahun 2003, ibu kota Kecamatan Rupat Utara ditetapkan di Desa Tanjung Medang. Penetapan ini berdasarkan beberapa pertimbangan, salah satunya Desa Tanjung Medang merupakan desa yang relatif lebih maju dibandingkan desa-desa yang lain, fasilitas sosial ekonomi yang ada lebih lengkap dan aksesibilitasnya cukup besar.

Dilihat dari sejarah perkembangan pusat pemukiman di kawasan ini, Desa Tanjung Medang merupakan pusat pemukiman tertua dan pertama yang dibangun oleh keluarga kerajaan Melayu dari Siak Sri Indrapura serta Bengkalis dan Dumai.

Awal perkembangannya dimulai dari lokasi dermaga pelabuhan sungai dan pasar yang masih ada saat ini. Penetapan Desa Tanjung Medang sebagai ibu kota kecamatan karena mampu memberikan pelayanan sosial ekonomi kepada semua desa-desa dalam wilayahnya serta mampu berperan mendorong perkembangan wilayah Kecamatan Rupert Utara.

Daerah Rupert Utara mempunyai potensi di bidang pariwisata, perikanan, pertanian, dan perkebunan. Berada di daerah pantai, Rupert Utara mempunyai daya tarik pariwisata berupa pantai. Pantai yang sering dikunjungi yaitu Pantai Tanjung Punak, Pantai Tanjung Lapin, dan Pantai Tanjung Rhu. Pantai Rupert Utara menyimpan pesona alam dan budaya.

Daerah ini merupakan sebuah pulau yang terletak di wilayah bagian utara, tepatnya di darat laut dari Bengkalis. Pulau ini berbatas langsung dengan Selat Malaka yang berjarak sekitar 25 mil menuju Port Dickson Melaka. Pulau Rupert juga berbatasan dengan Kota Dumai, Kabupaten Rokan Hilir, dan bagian timur berbatasan langsung dengan Selat Malaka (kecamatanrupatutara.com/sejarah).

4.2 Sejarah dan Perkembangan Tari Zapin Api di Rupert Utara

Tari Zapin Api merupakan salah satu kesenian tari tradisional dari desa Teluk Rhu, Kecamatan Rupert Utara, Kabupaten Bengkalis, Provinsi Riau. Tarian Zapin Api hadir di tengah masyarakat sebagai tradisi yang terus dilestarikan secara turun temurun. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan M. Hapis (Khalifah Zapin Api) (27 November 2017), sejarah Tari Zapin Api berawal dari sebuah tarian bernama Tari Api. Tari ini berawal ketika Pulau Rupert diduduki oleh Bangsa Melayu pelarian dari Melaka. Pada saat itu, banyak peristiwa dan bencana alam yang terjadi di Pulau Rupert melalui empat unsur alam, yaitu api, air, tanah, dan angin. Pada saat itu, ada empat orang pawang besar, yaitu pawang api, pawang angin, pawang tanah, dan pawang air. Mereka berempat setuju untuk menjaga Pulau Rupert dan melakukan perundingan dengan jin yang menguasai empat unsur alam tersebut.

Pada saat pertama kali perundingan dilakukan, jin api tidak mau melakukan perundingan dengan pawang api. Jin api akan datang apabila dia disambut dengan sebuah tarian. Pawang api lalu meminta masyarakat yang hadir pada waktu itu untuk berdiri dan membuka baju, melakukan gerakan bebas

dengan menepukkan tangan untuk menyambut kehadiran jin api. Setelah itu, terjadilah perundingan antara pawang api dengan jin api untuk menghindari bencana-bencana di Pulau Rupert.

Awalnya, Tari Api ini dilakukan dengan tari biasa dan tidak dilakukan dengan api. Seiring waktu berjalan, jin api meminta pawang api agar penyambutan jin api dilakukan dengan menggunakan api. Jin api menyampaikan beberapa syarat dan mantra yang harus diamalkan oleh masyarakat yang ingin menari api kepada pawang api.

Setelah pertengahan abad 15, pengaruh Islam masuk ke Pulau Rupert melalui Bangsa Aceh berketurunan Arab. Tari Api diubah bentuknya menjadi sebuah tarian yang menggunakan musik yang berunsurkan Zapin dengan alasan dalam Zapin Api banyak menggunakan salawat nabi, sejarah nabi, dan kebesaran Ilahi. Kemudian, para penari tidak dibolehkan lagi menggunakan mantra-mantra dari jin api. Para penari diberikan amalan yang tidak bertolak belakang dengan syariat Islam, seperti puasa, zikir, dan salat. Apabila penari Zapin Api melanggar anjuran ini, dia tidak akan bisa menari di atas api.

Menurut Koentjaraningrat (2009:110-111), penyebaran unsur-unsur kebudayaan dapat juga terjadi tanpa ada perpindahan kelompok-kelompok manusia atau bangsa-bangsa dari suatu tempat ke tempat lain, tetapi juga dengan adanya individu-individu tertentu yang membawa unsur-unsur kebudayaan itu hingga jauh sekali. Mereka itu terutama pedagang dan pelaut. Pada zaman penyebaran agama-agama besar, para pendeta agama Budha, Nasrani, dan kaum muslimin mendifusikan berbagai unsur dari kebudayaan-kebudayaan dari mana mereka berasal. Hal inilah yang memengaruhi Tari Zapin Api bernuansa Islam di Rupert Utara.

Tari Zapin Api mulai dikenal oleh masyarakat sekitar tahun 1950. Berdasarkan hasil wawancara dengan M. Hapis, pada tahun 1980-1990-an, Tari Zapin Api ini sempat tidak pernah dimainkan karena tidak adanya generasi penerus. Akan tetapi, setelah mendapatkan mimpi, M. Hapis merasa ada panggilan untuk dirinya agar meneruskan sanggar atau kelompok Tari Zapin Api yang telah dibina oleh orang tuanya.

Menurut Musrial Mustafa (wawancara, 27 November 2017), Tari Zapin Api mulai hadir kembali pada tahun 2006, tetapi baru mulai eksis dan aktif kembali pada tahun 2008. Tari Zapin Api dimainkan atau diperkenalkan kembali oleh Abdul Jafar, ayah dari M. Hapis yang menjadi *Bhidu* atau khalifah Tari Zapin Api saat ini. Tari Zapin Api mulai dikenal oleh banyak orang, baik masyarakat setempat maupun tamu yang datang dari luar Pulau Rupat.

4.3 Tahap Persiapan dan Pelaksanaan Tari Zapin Api

Dalam melakukan sebuah pertunjukan, ada beberapa hal dan ketentuan yang harus diikuti oleh para pemain, baik dari si penari maupun pemain musik yang mengiringi tarian tersebut. Berikut tahap persiapan dan pelaksanaan Tari Zapin Api.

1. Menyiapkan lokasi Tari Zapin Api.
2. Menyiapkan alat musik utama (gambus) yang telah dimandikan untuk dimainkan oleh *bhidu* atau khalifah.
3. Menyiapkan alat musik pendukung yang juga telah dimandikan.
4. Khalifah tidur bersama alat musik utama (gambus) sehari sebelum pementasan dilakukan.
5. Pemain Tari Zapin Api melakukan puasa Senin Kamis satu minggu menjelang pertunjukan.
6. Semua pelaku atau pemain Tari Zapin Api berwudu sebelum melakukan pertunjukan.
7. Para pelaku Zapin Api melakukan ritual berwudu dengan asap kemenyan.
8. Petugas penjaga api atau pawang menghidupkan api pada sabut kelapa kering yang sudah disiapkan.
9. Penari dan pawang mulai masuk ke arena pertunjukan.
10. Musik Zapin mulai dimainkan oleh *bhidu* atau khalifah pertanda pertunjukan akan segera dimulai.
11. Pementasan Tari Zapin Api.
12. Musik semakin dipercepat.
13. Petugas penjaga api atau pawang menjaga para penari untuk tidak masuk ke apisebelum api membesar. Pawang juga mengumpulkan bara

api yang berserakan supaya jangan sampai keluar dari arena permainan dan mengenai penonton.

14. Api membara dengan menggunakan sabut kelapa kering

Syarat-syarat menjadi penari Tari Zapin Api:

- a. Khalifah memilih para pemuda atau orang tua, terutama pria.
- b. Telah balig.
- c. Memiliki sifat jujur dan memiliki keyakinan kepada Allah SWT.
- d. Menghafal beberapa ayat suci Alquran dan mampu berzikir serta mengetahui irama-irama lagu yang dibawakan pemain musik.
- e. Penjaga api harus suci dengan berwudu, salat dua rakaat, dan berzikir serta sebelumnya telah berpuasa
- f. Umumnya yang menjadi penari Zapin Api merupakan sanak keluarga dari Khalifah Zapin Api.

4.4 Gerak Tari Zapin Api

Menurut Soedarsono (2003:199), gerak tidak hanya terdapat pada denyutan-denyutan di seluruh tubuh manusia yang hidup, tetapi di dalam gerak juga terdapat ekspresi dari segala pengetahuan emosional manusia. Gerak adalah pengalaman fisik yang paling elementer dari kehidupan manusia. Gerakan-gerakan pada Tari Zapin Api lebih memusatkan pada gerakan tangan dan kaki, gerakannya hanya bersifat sederhana.

Gerak tari merupakan unsur utama dari tari. Gerak tari selalu melibatkan unsur anggota badan manusia. Gerak tari adalah sebuah proses perpindahan satu sikap tubuh ke sikap tubuh lainnya. Adanya proses tersebut, membuat gerak dapat dipahami sebagai kenyataan visual (Hidayat, 2005:72). Ragam gerak dari Tari Zapin masih mengambil dari ragam gerak Tari Api, yaitu tepuk tangan. Gerakan yang dilakukan oleh penari lebih terlihat secara spontanitas dan sederhana, tidak menggunakan teknik dalam bergerak, tetapi masih mengikuti irama dari gendang *bebano* dan gambus. Pada saat melakukan gerakan, si penari sudah merasa tidak di alam nyata. Mereka bergerak keluar masuk ke dalam api, si penari beranggapan api merupakan perumpamaan sebagai seorang perempuan cantik.

4.5 Musik Tari Zapin Api

Menurut Hadi (2003:51), tari dalam sajiannya tidak pernah terlepas dari musik pengiring karena antara tari dan musik erat berhubungan. Musik sebagai pengiring tari dapat dipahami, pertama, sebagai iringan ritmis gerak tarinya; kedua, sebagai ilustrasi pendukung suasana tarinya; dan ketiga, dapat terjadi kombinasi keduanya secara harmonis.

Dalam bukunya, Danesi (2004:244-245) mengatakan musik sering digunakan untuk mengiringi aktivitas lain. Secara universal, musik dihubungkan dengan tarian. Musik merupakan komponen utama dalam banyak jenis kebaktian religius, ritual sekuler, dan teater. Dalam beberapa masyarakat, musik juga merupakan aktivitas yang dilakukan semata-mata demi musik itu sendiri.

Masuknya agama Islam ke Indonesia memberi pengaruh unik terhadap seni pertunjukan Indonesia, khususnya seni musik. Pengaruh Islam ditemukan pada musik yang dimainkan dalam pertunjukan Tari Zapin Api. Musik pembuka dan penutup Zapin Api berirama zapin dengan lagu yang agak cepat sebagai pembuka. Biasanya, lagu yang dibawakan lagu “Siti Fatimah, lagu “Syekh Abdul Kadir Al-Jaelani”, dan lagu lainnya. Setelah para penari mulai masuk ke api, lagu yang dipakai adalah lagu seperti zapin tradisi lainnya. Untuk musik penutup, dimainkan musik zapin yang lambat agar penari juga melemah sehingga Khalifah Zapin Api dapat menyadarkan para penari.

Musik dalam Tari Zapin Api sangat erat hubungannya dengan tari karena sama-sama berasal dari dorongan atau naluri ritmis manusia (Murgiyanto, 1983: 43). Iringan atau musik dapat dibentuk menjadi dua, yaitu musik internal dan musik eksternal. Musik internal ialah musik yang ditimbulkan dari dalam diri penari, sedangkan musik eksternal adalah musik yang ditimbulkan dari luar diri penari.

Musik yang digunakan dalam Tari Zapin Api adalah musik eksternal dengan menggunakan alat musik pengiring tari. Alat musik yang digunakan dalam Tari Zapin Api adalah alat musik gambus, gendang *bebano*, dan lagu-lagu zapin. Musik sangat berpengaruh penting terhadap tarian sebagai pengatur dalam sebuah pertunjukan. Sebelum memainkan alat musik, ada beberapa syarat-syarat tertentu,

yaitu memandikan alat musik terlebih dahulu dengan *aia limau*, kemudian untuk alat musik gambus, diasapi dengan kemenyan.

4.6 Kemasan Seni Wisata Budaya

Tari Zapin Api merupakan tarian tradisi yang ada di Rupert. Tarian Ini memiliki syarat-syarat tertentu dalam penyajiannya. Tari Zapin Api ini dijadikan sebagai destinasi wisata budaya dan sudah beberapa kali ditampilkan di sebuah festival.

Pertunjukan Tari Zapin Api bisa dikemas sesuai permintaan tempat akan ditampilkannya tanpa menghilangkan keaslian dari tarian ini, seperti:

Lebih Singkat (Durasi Pertunjukan)

Tari Zapin Api biasanya memiliki durasi penampilan yang sangat panjang. Akan tetapi, bila dijadikan sebuah penampilan yang tidak membosankan, tari zapin yang berkembang di Pulau Rupert sudah dikemas dengan baik dan mempertimbangkan durasi sesuai permintaan. Durasinya 30 menit.

Murah untuk Mata Uang Wisatawan

Sejauh ini, penampilan Tari Zapin Api belum bersifat komersial. Adapun penampilan-penampilan yang diminta untuk dipentaskan merupakan biaya dari pemerintah.

V. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan Tari Zapin Api memiliki potensi wisata budaya. Tarian ini memiliki keunikan, seperti mempunyai ketentuan tertentu sebelum atau sedang berlangsungnya pertunjukan. Salah satu keunikannya dapat dilihat dari segi gerakan dan musik. Segi kemasan wisata Tari Zapin ini sudah dikemas secara baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Danesi, Marcel. 2010. Pesan, Tanda, dan Makna: *Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Edraswara, Suwardi. 2006. *Metodologi Penelitian Kebudayaan*. Yogyakarta: Gadjah Mada Universitas Press.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2012. *Koreografi Kelompok*. Yogyakarta : Cipta Media.

- Koentjaraningrat. 2009. *Sejarah Antropologi I*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Merriam, Alan P. 1987. *The Anthropology of Music*. Evanston: Northwestern University Press.
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UIP.
- Mohd. Anis & Md Nor. 2000. *Zapin Melayu Nusantara*.
- Murgianto, S. 1983. *Koreografi Pengetahuan Dasar Komposisi Tari*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nasir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Poerwadarminta W.J.S. 1976. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai pustaka.
- R. Brandon James. 2003. *Jejak-jejak Seni Pertunjukan Di Asia Tenggara*. Bandung: P4ST UPI.
- Soedarsono, R.M. 1976. *Mengenal Tari-tarian Rakyat di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Akademi Seni Tari Indonesia.
- _____. 2002. *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- _____. 2001. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Susetyo, Bagus. 2007 *Pengkajian Seni Pertunjukan*. Semarang: Sendratasik FBS UNNES.
- Sedyawati, Edi. 2006. *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

EKRANISASI NOVEL *KIMI NO SUIZOU WO TABETAI* KARYA SUMINO YORU KE FILM KARYA TSUKIKAWA SHOU

R.Y. Hewiy Amandha, Armini Arbain, Rina Yuniastuti
Jurusan Sastra Jepang
Universitas Andalas

Abstrak

Ekranisasi merupakan pelayarputihan atau pemindahan/pengangkatan sebuah novel ke dalam film. Ekranisasi mengakibatkan adanya pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi. Tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan ekranisasi yang terjadi pada novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* menggunakan teori ekranisasi oleh Eneste. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif yang disajikan secara deskriptif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa ekranisasi pada novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* menyebabkan terjadinya perubahan antara lain, pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi yang difokuskan pada unsur penokohan dan latar waktu. Perubahan ini menyebabkan cerita yang disampaikan menjadi runtut dan mudah dipahami.

Kata Kunci: ekranisasi, film, Kimi no Suizou wo Tabetai, novel

I. PENDAHULUAN

Istilah ekranisasi oleh Eneste diartikan sebagai pelayarputihan atau pemindahan/pengangkatan sebuah novel ke film (Eneste, 1991: 60). Meski istilah ekranisasi masih belum terlalu populer, namun praktiknya telah banyak terjadi pada novel-novel di seluruh dunia. Sebuah novel yang diangkat ke film cenderung merupakan novel yang populer di kalangan masyarakat. Meski demikian, tidak sedikit penonton yang sebelumnya telah membaca novel asli merasa kecewa dengan film yang diangkat dari novel tersebut. Fenomena inilah yang kemudian membuat penelitian mengenai ekranisasi dilakukan.

Salah satu novel Jepang yang baru-baru ini mendapatkan adaptasi film adalah novel berjudul *Kimi no Suizou wo Tabetai*. Novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* merupakan sebuah novel karya Sumino Yoru yang diterbitkan di Jepang pada tahun 2015. Sejak terbit pertama kali hingga Mei 2017, novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* telah terjual lebih dari 1.2 juta eksemplar. Selain itu, novel ini telah memperoleh beberapa penghargaan, di antaranya peringkat 2 *Bookstore Grandprize* 2016, peringkat 1 *Best Seller* (fiksi *tankoubon*) 2016 oleh NIPPAN,

peringkat 1 di Tsutaya Books 2016 paruh pertama, peringkat 1 di DA VINCI *Book of The Year* 2015, dan peringkat 1 di *Reading meter* sebagai buku yang paling ingin dibaca (kimisui.jp).

Novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* kemudian mendapatkan adaptasi ke bentuk komik dengan judul yang sama pada Agustus 2016 hingga Mei 2017. Komik *Kimi no Suizou wo Tabetai* digambar oleh Kiriha Izumi dengan total 2 volume yang terbagi atas 10 bab (myanimelist.net). Pada tahun 2017, novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* diangkat ke layar lebar. Diproduseri oleh Tsukikawa Shou, film *Kimi no Suizou wo Tabetai* memperoleh penghasilan hingga US\$31.312.271 (www.the-numbers.com). Setelah kesuksesan novel, *manga*, serta filmnya, novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* juga diadaptasi menjadi bentuk animasi dan ditayangkan di Jepang pada September 2018.

Proses ekranisasi memungkinkan untuk menjelaskan perbedaan yang terjadi pada novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* ke bentuk film. Perubahan tersebut dapat berupa pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi. Perubahan-perubahan yang terjadi akibat proses ekranisasi dianalisis menggunakan pendekatan struktural dengan melihat unsur intrinsik yang membangun novel *Kimi no Suizou wo Tabetai*. Namun, pada penelitian kali ini hanya akan dibahas ekranisasi yang memengaruhi latar waktu dan penokohan pada novel *Kimi no Suizou wo Tabetai*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimanakah latar waktu dan penokohan yang terdapat dalam novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* karya Sumino Yoru, dan bagaimana ekranisasi yang terjadi pada latar waktu dan penokohan pada novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* karya Sumino Yoru ke film karya Tsukikawa Shou. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah yang telah dijabarkan.

II. KERANGKA TEORI

Eneste mengungkapkan bahwa ekranisasi merupakan pelayarputihan atau pemindahan/pengangkatan sebuah novel ke dalam film (1991:60). Ekranisasi juga dikatakan sebagai proses perubahan. Perubahan yang paling mendasar dalam

proses ekranisasi terjadi pada alat-alat yang dipakai. Sebuah novel menggunakan kata-kata sebagai alat utama dalam penyampaian cerita, menggambarkan tokoh, alur, latar dan lain sebagainya. Membaca novel membuat pembaca melihat melalui kekuatan kata-kata sehingga imaji yang muncul hanya terbatas dalam pikiran pembaca. Sedangkan dalam sebuah film, alat yang digunakan adalah audio visual, yaitu penyampaian cerita disuguhkan dalam bentuk gambar-gambar bergerak dan berkelanjutan yang langsung disuguhkan kepada penonton. Menurut Eneste, proses ekranisasi mau tidak mau akan menimbulkan pelbagai macam perubahan, antara lain berupa pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi (Eneste, 1991:61-67).

Pengurangan/pemotongan dalam ekranisasi dapat diartikan sebagai pengurangan unsur cerita dalam karya sastra, seperti penokohan, alur, latar, bahkan tema. Proses penambahan dilakukan dengan menambahkan unsur-unsur tertentu yang semula tidak ada di karya aslinya. Dengan kata lain, penambahan merupakan hasil karya sutradara dan penulis skenario. Proses ekranisasi juga dapat menimbulkan variasi-variasi tertentu dalam film yang diangkat dari sebuah novel. Variasi-variasi tertentu diciptakan oleh sutradara dan penulis skenario agar film tersebut tidak terkesan seadanya novelnya.

Perubahan-perubahan yang terjadi akibat proses ekranisasi akan dianalisis menggunakan pendekatan struktural dengan melihat unsur intrinsik yang membangun novel *Kimi no Suizou wo Tabetai*. Namun pada penelitian kali ini, unsur intrinsik dibatasi pada latar waktu dan penokohan.

Latar atau *setting* adalah tempat, saat, dan keadaan sosial yang menjadi wadah tempat tokoh melakukan dan dikenai suatu kejadian (Nurgiyantoro, 2012: 75). Sejalan dengan hal itu, Aminuddin menyatakan bahwa *setting* adalah latar peristiwa dalam karya fiksi, baik itu berupa tempat, waktu maupun peristiwa (Aminuddin, 2014:67). Unsur latar dapat dibedakan atas tiga unsur pokok, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Ketiga unsur tersebut masing-masing menawarkan permasalahan yang berbeda, namun ketiganya juga saling berkaitan dan saling memengaruhi satu dengan yang lain (Nurgiyantoro, 2012:227-233). Latar waktu, yaitu latar yang merujuk pada waktu atau “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Latar waktu

biasanya dihubungkan dengan waktu faktual, waktu yang ada kaitannya atau dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah.

Istilah penokohan dianggap memiliki makna yang lebih luas dibandingkan tokoh atau perwatakan. Penokohan sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca (Nurgiyantoro, 2012:165-166). Tokoh dibedakan atas dua, yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama merupakan tokoh yang penting dan sering ditampilkan dalam cerita. Penceritaan tokoh utama sangat diutamakan sehingga cenderung mendominasi sebagian besar cerita dan yang memengaruhi perkembangan plot. Sedangkan tokoh tambahan hanya dimunculkan sekali atau beberapa kali dalam cerita dan hanya dimunculkan jika ada keterkaitan dengan tokoh utama, secara langsung maupun tidak langsung (Nurgiyantoro, 2012: 176-177).

III. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif memanfaatkan cara-cara penafsiran dengan menyajikan data secara deskriptif. Metode penelitian kualitatif mempertahankan hakikat nilai-nilai. Dalam ilmu sastra, sumber datanya adalah karya, naskah, kata-kata, kalimat, dan wacana (Ratna, 2004:46-47).

Data penelitian ini terdiri atas dua kategori, yaitu data primer yang berupa novel dan film “*Kimi no Suizou wo Tabetai*” dan data sekunder yang berupa data pendukung objek dan teori penelitian yang didapat melalui buku-buku dan referensi yang berkaitan dengan tema penelitian. Adapun teknik yang digunakan adalah teknik studi kepustakaan. Studi kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan (Nazir, 1988:111). Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teori ekranisasi dibantu dengan pendekatan struktural. Pendekatan struktural digunakan untuk melihat unsur intrinsik yang membangun karya novel *Kimi no Suizou wo Tabetai*. Selanjutnya, melalui unsur

intrinsik yang telah dijabarkan akan dilihat hasil ekranisasi yang terjadi antara novel dengan film “Kimi no Suizou wo Tabetai”.

IV. PEMBAHASAN

Ekranisasi pada novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* menyebabkan terjadinya perubahan-perubahan pada unsur intrinsiknya. Unsur yang memberikan pengaruh paling signifikan dalam cerita adalah latar waktu dan penokohan.

4.1 Ekranisasi yang terjadi pada Latar Waktu

Ekranisasi pada novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* menyebabkan bertambahnya latar waktu pada film tersebut. Latar waktu yang terjadi pada novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* adalah tahun 2000-an. Pada saat itu, Haruki masih duduk di bangku SMA, kematian Sakura juga terjadi saat Haruki masih duduk di bangku SMA. Sedangkan pada film “Kimi no Suizou wo Tabetai” latar waktu tidak hanya terjadi saat Haruki duduk di bangku SMA, namun juga saat Haruki telah tumbuh dewasa. Dalam film “Kimi no Suizou wo Tabetai” latar waktu diperjelas, yaitu ketika Haruki masih duduk di bangku SMA, waktu yang ditunjukkan adalah tahun 2005. Latar waktu selanjutnya adalah 12 tahun di masa yang akan datang. Latar waktu ini merupakan bagian yang ditambahkan oleh sutradara.

Film “Kimi no Suizou wo Tabetai” dikatakan mengalami penambahan latar waktu sebab dalam novelnya, latar waktu hanya terbatas pada saat Haruki masih duduk di bangku SMA. Namun di dalam film, latar waktu tidak hanya ditunjukkan saat Haruki duduk di bangku SMA, namun juga terdapat latar waktu 12 tahun yang akan datang (12 tahun setelah masa SMA Haruki).

Sutradara film “Kimi no Suizou wo Tabetai”, Tsukikawa Shou mengatakan bahwa perubahan yang terjadi pada film “Kimi no Suizou wo Tabetai” dimulai dengan pemikiran bahwa novel dan film tidak dapat dibuat persis sama. Maka ketika memikirkan bagaimana agar dalam waktu 2 jam daya tarik film dapat dimunculkan, Tsukikawa Shou memutuskan untuk memperluas bagian setelah kematian Sakura. Meskipun seseorang telah meninggal, kehidupan seseorang yang berharga akan tetap hidup dalam diri orang yang tinggal. Jadi, dengan mengembangkan cerita dari sudut pandang orang yang merasa kehilangan,

penonton dapat melihat seberapa jauh kehadiran Sakura memengaruhi Haruki di masa yang akan datang. Dengan begitu, cerita tidak hanya berakhir hanya dengan bersedih (trendnews.yahoo.co.jp).

Tsukikawa Shou mengatakan bahwa alur utama ketika Haruki mengingat kembali kebersamaannya bersama Sakura di masa lalu merupakan bagian penting dari film “*Kimi no Suizou wo Tabetai*”. Dengan dimunculkannya kilas-balik mengenai kehidupan Haruki dan Sakura di masa lalu, penonton dapat mengetahui bahwa meskipun pada akhirnya Sakura meninggal, waktu yang dihabiskan Haruki bersama Sakura tidak menjadi sia-sia karena Sakura banyak memengaruhi kehidupan mereka di masa yang akan datang. Misalnya, ketika Haruki memutuskan untuk menjadi guru karena menurut pendapat Sakura, Haruki pandai dalam mengajar. Hal inilah yang kemudian dapat menjadi keunikan dan daya tarik film “*Kimi no Suizou wo Tabetai*” (english.yonhapnews.co.kr/).

4.2 Ekranisasi yang terjadi pada Penokohan

Ekranisasi yang terjadi pada novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* menyebabkan terjadinya perubahan pada penokohan. Pada novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* terdapat dua tokoh utama, yaitu Haruki dan Sakura, dan tujuh tokoh tambahan, yaitu Ibu Haruki, Ayah Haruki, Kepala Pustakawan, Kyouko, Pemuda Teman Sekelas Pemberi Permen Karet, Takahiro, dan Ibu sakura.

Penambahan latar waktu yang terjadi akibat proses ekranisasi novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* juga menyebabkan perubahan pada penokohan. Terdapat dua tokoh yang mendapat pengaruh besar dari proses ekranisasi, yaitu tokoh Haruki dan Kyouko. Haruki merupakan seorang siswa SMA yang pendiam dan kurang bersosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya. Namun setelah berteman dengan Sakura (seorang gadis ceria yang menderita penyakit pankreas), Haruki mulai berubah dan perlahan mulai membuka dirinya untuk berteman. Tokoh kedua yang terpengaruh proses ekranisasi adalah Kyouko. Kyouko merupakan tokoh tambahan dalam novel *Kimi no Suizou wo Tabetai*. Kyouko adalah sahabat baik Sakura yang juga merupakan teman sekelas Haruki. Kyouko sangat menyayangi dan perhatian pada Sakura. Bahkan rasa sayang dan perhatian Kyouko terkesan berlebihan. Hal inilah yang memicu rasa curiga Kyouko pada Haruki yang tiba-tiba dekat dengan Sakura. Di balik sikapnya itu, Kyouko juga

memiliki sifat yang sabar, terbukti saat Kyouko dengan sabar menunggu Haruki yang selalu terlihat ragu-ragu untuk berteman dengannya

Ekranisasi yang terjadi pada novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* menyebabkan penambahan waktu 12 tahun di masa yang akan datang. Maka hal ini juga memberikan pengaruh pada penokohan. Di novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* tokoh Haruki dan Kyouko hanya digambarkan sebagai siswa SMA. Namun di film, selain sebagai siswa SMA, tokoh Haruki dan Kyouko juga digambarkan telah tumbuh dewasa. Tokoh Haruki dewasa digambarkan telah menjadi seorang guru, sedangkan tokoh Kyouko digambarkan sebagai wanita dewasa pemilik toko bunga dan akan segera menikah. Adanya penambahan penggambaran pada tokoh Haruki dan Kyouko berkaitan dengan bertambahnya latar waktu 12 tahun di masa yang akan datang pada film “Kimi no Suizou wo Tabetai”.

V. PENUTUP

Setelah dilakukan analisis dengan teori ekranisasi dan analisis struktural, diperoleh kesimpulan bahwa ekranisasi pada novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* menyebabkan perubahan, yaitu berupa penambahan pada latar waktu dan penokohan. Pada novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* latar waktu hanya menunjukkan masa SMA Haruki, namun ketika difilmkan, sutradara menambahkan latar waktu 12 tahun di masa yang akan datang. Penambahan pada latar waktu ini juga memengaruhi penokohan. Tokoh Haruki dan Kyouko pada film “Kimi no Suizou wo Tabetai” tidak hanya digambarkan sebagai siswa SMA, tetapi juga digambarkan telah tumbuh dewasa. Penambahan yang dilakukan oleh sutradara terhadap latar waktu dilakukan agar dapat memberikan keunikan tersendiri bagi filmnya.

Dengan adanya analisis ekranisasi, dapat menjelaskan serta memberikan pemahaman pada penonton bahwa sebuah novel yang mendapat adaptasi ke bentuk film tidak serta-merta akan mengikuti novelnya secara utuh. Sebab novel dan film adalah dua hal yang berbeda. Novel merupakan buah pikir penulis, sedangkan film merupakan karya baru yang dihasilkan oleh sutradara, meskipun film tersebut didasari oleh sebuah novel.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Aminuddin. 2014. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Eneste, Pamusuk. 1991. *Novel dan Film*. Flores-NTT: Nusa Indah.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2004. *Teori, Metode dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sumino, Yoru. 2015. *Kimi no Suizou wo Tabetai*. Jepang: Futabasha.

Internet

- english.yonhapnews.co.kr/news/2017/10/15/0200000000AEN20171015002700315.html
- kimisui.jp/sp/novel.html
- myanimelist.net/manga/104538/Kimi_no_Suizou_wo_Tabetai
- trendnews.yahoo.co.jp/archives/512540/
- [www.the-numbers.com/movie/Kimi-no-Suizo-wo-Tabetai-\(Japan\)](http://www.the-numbers.com/movie/Kimi-no-Suizo-wo-Tabetai-(Japan))

Film

- Tsukikawa, Shou (Produser). 2017. “Kimi no Suizou wo Tabetai”. TOHO. Jepang. 115 menit.

RESEPSI MANGA SEBAGAI PRODUK BUDAYA POPULER (STUDI KASUS TERHADAP MAHASISWA JURUSAN SASTRA JEPANG UNIVERSITAS ANDALAS)

Rachmidian Rahayu, Idrus, Imelda Indah Lestari,
Rina Yuniastuti, Rima Devi
Universitas Andalas

Abstrak

Manga merupakan sebutan untuk komik dalam bahasa Jepang. *Manga* termasuk ke dalam budaya populer atau disebut juga dengan budaya massa karena banyaknya masyarakat yang menggemari *manga*. Kepopuleran *manga* ini tidak hanya di Jepang, tetapi merambah juga hingga ke luar Jepang termasuk Indonesia. *Manga* sebagai produk budaya populer menjadi kebutuhan primer sehingga mengkonsumsinya secara terus-menerus. Konsumsi produk budaya seperti *manga* ini dapat memunculkan teks-teks budaya (*cultural*) pada penggemarnya. Pemaknaan terhadap teks-teks budaya tersebut berbeda antara satu dengan yang lain sehingga memunculkan perilaku yang berbeda pula.

Oleh sebab itu, penelitian ini menggunakan perspektif kajian budaya (*cultural studies*) untuk mengetahui budaya konsumsi *manga* dan pengaruh *manga* terhadap perilaku konsumennya. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa kuesioner, observasi, dan wawancara. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *manga* sebagai produk budaya populer banyak dikonsumsi oleh responden dan dikonsumsi melalui beragam cara seperti membeli, meminjam, menyewa, dari internet, dan membaca di toko buku. Kemudian, pengaruh perilaku responden akibat mengkonsumsi *manga* yaitu pengaruh bahasa, mengoleksi *action figure*, *merchandise*, perlengkapan *cosplay*, pengaruh *style* berpakaian, dan berpengaruh terhadap keinginan mereka untuk menjadi *mangaka*.

Kata kunci: budaya populer Jepang, kajian budaya, kuantitatif dan kualitatif *manga*, resepsi sastra

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini, budaya populer Jepang semakin banyak masuk ke Indonesia. Meskipun kemudian disaingi budaya populer Korea, budaya populer Jepang tetap mendapat tempat oleh penggemarnya di Indonesia. Salah satu produk budaya populer Jepang yang digemari di Indonesia adalah *manga*. *Manga* merupakan sebutan untuk komik yang berasal dari Jepang. Thang (2018:91) memaparkan

bahwa *manga* mulai masuk ke Indonesia pada awal 1990-an. Dibandingkan dengan komik asal negara lain termasuk Indonesia, menurut Ahmadin (2015) berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Litbang Kompas pada 7-9 Oktober 2015, komik Jepang (*manga*) menduduki tempat teratas. *Manga* disukai sebanyak 24,6 % oleh laki-laki dan 20,4 % oleh perempuan, dengan 521 responden yang berusia minimal 17 tahun. Sementara itu, urutan kedua diduduki oleh komik Indonesia yang disukai oleh laki-laki sebanyak 10,8 % dan perempuan 12,9 %.

Berdasarkan hasil survei oleh Litbang Kompas tersebut, *manga* sebagai produk budaya populer Jepang turut memberikan pengaruh besar terhadap pilihan masyarakat untuk belajar bahasa dan budaya Jepang. Tidak sedikit mahasiswa Jurusan Sastra Jepang memilih jurusan tersebut karena menyukai *manga*. Tidak sedikit juga penelitian yang membuktikan ketertarikan masyarakat Indonesia memilih belajar bahasa dan budaya Jepang karena menyukai budaya populer Jepang, salah satunya *manga*. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Wahidati dkk. (2018) yang memaparkan bahwa ketertarikan pada budaya Jepang dan pada budaya populer Jepang memengaruhi keputusan pembelajar bahasa Jepang untuk belajar bahasa Jepang di perguruan tinggi.

Selain itu, di Jepang sendiri *manga* sudah menjadi suatu ilmu yang dipelajari di tingkat universitas, seperti di Yokohama Design College, Tokyo Polytechnic University, Osaka University of Arts, Kyoto Seika University dan yang lainnya. Sementara di Indonesia, budaya populer Jepang termasuk di dalamnya *manga*, sudah terdapat dalam kurikulum beberapa Jurusan Sastra Jepang di Indonesia, termasuk kurikulum Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas tahun 2018.

Oleh sebab itu, tidak mengherankan *manga* dikonsumsi secara *massive* di seluruh dunia sehingga memengaruhi perilaku masyarakat yang mengonsumsi *manga*. Pengaruh *manga* dapat terlihat pada fenomena sosial yang berkaitan dengan *manga*. Seperti banyaknya *manga* yang diterbitkan, penciptaan *action figure* salah satu karakter *manga* dan *anime* (sebutan untuk animasi yang berasal dari Jepang) yang merupakan adaptasi dari *manga* dan lain sebagainya. Fenomena ini memunculkan budaya massa, yaitu budaya mengonsumsi produk budaya oleh

banyak orang. Selain itu, fenomena ini juga memunculkan perilaku baru bagi penggemarnya, seperti lahirnya *otaku* (istilah untuk menyebutkan orang-orang yang menyukai sesuatu secara berlebihan) dan *cosplayer* (seseorang atau sekelompok orang yang memakai kostum seperti karakter dalam *manga* atau *anime*).

Konsumsi budaya populer Jepang seperti *manga* dan *anime* juga mewabah di Indonesia. Banyaknya Festival Kebudayaan Jepang (*Bunkasai*), komunitas Jejepangan, instansi atau lembaga yang menyelenggarakan pembelajaran bahasa Jepang merupakan wujud dari masyarakat Indonesia yang mengkonsumsi budaya Jepang termasuk budaya populer. Di Padang pun, setiap tahunnya diselenggarakan beberapa *Bunkasai* oleh sekolah maupun universitas. Ketika diselenggarakan *Bunkasai* di Padang, akan banyak terlihat orang-orang datang dengan memakai kostum (*cosplayer*) seperti karakter dalam *manga* dan *anime* yang mereka gemari. Selain itu, sudah terbentuk juga komunitas Jejepangan, di antaranya Akamaru J-Community, Tsubasa J-Community, dan yang lainnya.

Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan dalam rangka mengetahui sejauh mana masyarakat pembaca (responden) mengkonsumsi *manga* dan sejauh mana konsumsi *manga* tersebut memengaruhi perilaku responden. Dengan demikian, resepsi sastra digunakan untuk mempelajari bagaimana pembaca memberi makna terhadap karya sastra yang dibacanya sehingga dapat memberikan reaksi atau tanggapan terhadapnya, baik tanggapan pasif maupun tanggapan aktif (Junus dalam Siswanto, 2008:93). Tanggapan atau respon pembaca ini yang menciptakan makna terhadap teks sastra yang mereka baca. Penelitian sastra pun tidak lagi fokus terhadap teks sastra, tetapi beralih kepada pembaca. Sebagaimana yang disampaikan oleh Damono (2013), membaca karya sastra akan melahirkan penafsiran-penafsiran dari pembacanya sehingga *manga* yang merupakan salah satu produk budaya populer akan memunculkan makna (penafsiran) teks-teks pada pembacanya.

Teks dalam hal ini bukanlah produk berupa tulisan, tetapi dapat berupa produk budaya yang dimaknai oleh masyarakat yang mengkonsumsi produk budaya tersebut (Barker, 2004). Dalam hal ini adalah masyarakat pembaca *manga*.

Dengan demikian, perspektif kajian budaya (*cultural studies*) digunakan untuk memahami makna teks-teks produk budaya dan produk lainnya yang terkait dengan produk budaya tersebut.

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Sastra Jepang di Padang, khususnya Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas. Responden mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas dipilih karena lima (5) tahun terakhir, mahasiswa yang memilih penelitian bidang sastra sebagai skripsi banyak yang mengambil *manga* sebagai objek material. Dengan demikian, dapat diartikan, *manga* telah dikonsumsi oleh mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas bukan cuma sebagai hiburan, tetapi juga dijadikan objek penelitian ilmiah.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas, permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana konsumsi *manga* oleh mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas?
2. Bagaimana perilaku mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas yang mengonsumsi *manga* sebagai produk budaya populer?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan sejauh mana konsumsi *manga* oleh mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas.
2. Mendeskripsikan perilaku mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas yang mengonsumsi *manga* sebagai produk budaya populer.

II. KERANGKA TEORI

2.1. Kajian Budaya dan *Manga* sebagai Produk Budaya Populer

Budaya dalam kajian budaya dipahami sebagai teks dan praktik hidup sehari-hari. Kajian budaya dilihat sebagai situs penting bagi produksi dan reproduksi hubungan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Sebuah teks (budaya) hanya bisa bermakna sesuatu dalam konteks pengalaman dan situasi khalayaknya. Teks tidak mendefinisikan bagaimana teks-teks itu digunakan atau fungsi-fungsi

apa yang bisa dijalankan. Teks-teks bisa mempunyai kegunaan yang berbeda bagi orang yang berbeda dalam konteks yang berbeda. Bagaimana sebuah teks yang spesifik digunakan, bagaimana teks itu diinterpretasikan, bagaimana ia berfungsi bagi khalayaknya, semua ini terkait erat lewat pengumpulan mewujudkan tempat yang lebih baik bagi dirinya (Storey: 1993).

Budaya yang dimaksud di sini adalah budaya populer. Storey (1993) memaparkan bahwa budaya populer adalah sesuatu yang disukai banyak orang dan dibuat untuk memikat hati penggemarnya. Dalam bahasa Jepang, budaya populer disebut *taishuu bunka*. *Taishuu bunka* terdiri atas kata *taishuu* yang berarti massa dan *bunka* yang berarti budaya. Jadi, *taishuu bunka* dapat berarti sebagai budaya massa, yaitu budaya yang disukai/digemari oleh banyak orang, tidak hanya orang Jepang, tetapi juga oleh orang-orang dari negara lain. Budaya massa tidak dapat dilepaskan dari konsep budaya populer karena produk dari budaya populer juga diproduksi secara massa.

Dalam kajian budaya, penggemar menempati posisi penting. Kajian budaya menentang definisi yang menganggap penggemar sebagai suatu yang negatif, sebagai orang yang kesepian, potensial menyimpang, orang yang terasing. Penggemar bukan hanya sebagai pembaca yang antusias, penggemar mengisi ruang kosong dalam teks-teks budaya populer (Storey, 1993) sehingga dalam kajian budaya, resepsi dari penggemar pun menjadi hal penting untuk dibahas.

Dalam penelitian ini, penggemar yang dituju adalah masyarakat yang mengonsumsi *manga* sebagai produk budaya populer yang berasal dari Jepang. *Manga* dikatakan sebagai produk budaya populer karena memenuhi sifat-sifat yang dipaparkan Heryanto. Heryanto (2015) mengatakan budaya populer memiliki sifat yang mudah diakses dan langsung menarik perhatian bagi orang banyak. Ketika diproduksi untuk dijual karya dan praktik itu relatif murah dan menarik perhatian banyak orang dari segala ras, tempat tinggal, usia, dan gender. Dengan ciri-ciri umum yang dimiliki *manga*, antara lain menggunakan gaya sederhana dengan ciri khas mata besar, mulut kecil, dan hidung mungil (*deform*) atau bentuk realistis dengan gambar latar belakang serealistik mungkin, biasanya digambar dalam *monochrome*, mengutamakan pada kekuatan cerita, serta

menonjolkan aspek dramatis dan konyol (Soeherman, 2007) menjadikan *manga* memiliki sifat sebagai produk budaya populer.

Manga pun tidak hanya digemari masyarakat Jepang saja, tetapi telah mewabah ke seluruh dunia bahkan Indonesia. Oleh sebab itulah, *manga* merupakan produk budaya populer karena dikonsumsi dan diproduksi secara massa. *Manga* diciptakan untuk dinikmati oleh banyak orang bukan hanya sebagai hiburan, melainkan juga telah menjadi kebutuhan, bahkan kebutuhan primer (*pseudo-primary needs*).

2.2. Resepsi Sastra

Kajian budaya menempati penggemar (pembaca) pada posisi penting. Oleh sebab itu, penelitian ini menggunakan resepsi sastra sebagai pendekatan untuk mengetahui tanggapan pembaca. Resepsi sastra diartikan sebagai penerimaan atau penyambutan pembaca. Dalam arti luas, resepsi didefinisikan sebagai pengolahan teks, cara-cara pemberian makna terhadap karya sehingga dapat memberikan respon terhadapnya (Ratna, 2013:165).

Pembaca adalah mediator, tanpa pembaca karya sastra seolah-olah tidak memiliki arti. Tanpa peran serta audiens seperti: pendengar, penikmat, penonton, pemirsa, penerjemah, dan para pengguna lainnya, khususnya pembaca itu sendiri maka keseluruhan aspek-aspek kultural seolah-olah kehilangan maknanya (Ratna, 2010: 203).

Dengan demikian, pembaca memegang peranan penting dalam menginterpretasikan teks. Penerimaan, penyambutan, tanggapan reaksi, dan sikap pembaca yang dikaji dalam resepsi ditambah dengan penilaian yang didasari atas latar belakang historis pembaca.

Teori Jausz, khususnya yang disebut sebagai horison harapan, memiliki implikasi yang signifikan dalam rangka memperkuat peranan karya sastra terhadap studi kultural. Seperti diketahui, selama ini karya sastra dicurigai sebagai semata-mata menyajikan kualitas imajinatif kreatif sehingga dianggap sebagai memiliki kelemahan untuk menyajikan fakta-fakta kultural (Ratna, 2010: 209). Horison harapan adalah kerangka pemahaman pembaca terhadap suatu karya atas dasar pembacaan terdahulu.

Hubungan antara pembaca dengan teks bersifat relatif. Teks selalu menyajikan ketidakpastian, sementara pembaca mesti aktif dan kreatif menentukan keragaman makna teks (Iser dalam Teeuw, 1984: 249). Pembaca pun harus membuat konkretisasi sendiri berdasarkan pengalamannya atas teks. Konkretisasi itu berada pada ketegangan antara struktur karya sastra dengan norma dominan pada masa tertentu karena dominasi norma pada kurun tertentu sering kali juga mampu mengubah penilaian terhadap teks (Endraswara, 2003).

Dengan demikian, pemaknaan teks yang sama akan memunculkan makna berbeda bagi setiap pembaca. Keberagaman makna ini kontekstual karena tergantung bagaimana pengalaman pembaca atau responden berpengaruh dalam memaknai praktik-praktik budaya.

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah metode kombinasi kuantitatif dan kualitatif. Metode Kuantitatif dilakukan dengan menyebarkan kuesioner untuk menjangkau responden pembaca *manga* sehingga menghasilkan data yang bersifat numerik. Sementara itu, metode kualitatif dilakukan berdasarkan pendapat Bogdan dan Taylor (dalam Endraswara, 2006) yang menyatakan bahwa perspektif kualitatif untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penekanan kajian diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh). Metode kualitatif dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara.

Penelitian ini menggunakan pendekatan multidisiplin, yaitu perspektif kajian budaya dan resepsi sastra. Kajian budaya digunakan untuk melihat fenomena sosial yang terjadi pada masyarakat (responden) mengenai konsumsi *manga* dan pengaruh mengkonsumsi *manga* sebagai produk budaya populer. Sementara itu, resepsi sastra digunakan untuk menitikberatkan fokus penelitian kepada penikmat (pembaca) produk budaya.

3.1. Teknik Pengambilan Sampel

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas yang berjumlah 240 orang dengan rentang usia 18-23 tahun.

Kemudian teknik *sampling non random sampling* berupa *purposive sampling* dilakukan untuk menentukan pengambilan sampel dengan menyebarkan kuesioner kepada 240 orang mahasiswa tersebut. Teknik *purposive sampling* ini dilakukan untuk menetapkan ciri-ciri khusus responden penelitian, yaitu mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas yang membaca *manga*. Dengan demikian, tujuan dalam penelitian ini pun dapat dicapai.

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Data pada penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara, yaitu penyebaran kuesioner, observasi, dan wawancara. Melalui kuesioner akan didapat hasil berupa numerik. Kuesioner yang disebarkan terdiri atas dua jenis, yaitu semi-terbuka dan terbuka. Pada kuesioner semi-terbuka tersedia pilihan jawaban sehingga responden cukup memilih salah satu jawaban, sedangkan pada kuesioner terbuka, responden dapat bebas menjawab pertanyaan sesuai dengan pendapat mereka.

Selain itu, peneliti juga melakukan pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Teknik wawancara akan dilakukan terhadap jawaban responden yang memerlukan penjelasan lebih detail. Wawancara dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini dan dokumentasi kegiatan-kegiatan responden.

3.3. Teknik Pengolahan Data

Data primer berupa kuesioner, diolah terlebih dahulu. Dari hasil tanggapan responden, dipilih responden yang membaca *manga*. Setelah mendapatkan responden pembaca *manga*, maka terhadap kuesioner responden pembaca *manga* saja yang diolah selanjutnya. Selanjutnya, berdasarkan hasil olahan data kuesioner, peneliti melakukan observasi terhadap responden yang terpilih, untuk dilakukan penjangkaran kembali. Penjangkaran ini untuk memilih responden yang diwawancarai. Teknik wawancara dilakukan dengan FGD (*Focus Group Discussion*) tanpa menggunakan transkrip, tetapi berdasarkan kuesioner.

Kemudian, data sekunder dipilah sesuai dengan fokus penelitian. Setelah semua data terkumpul, analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan mengklasifikasi jawaban responden, lalu dilakukan interpretasi untuk menjawab pertanyaan penelitian dalam rumusan masalah penelitian.

IV. PEMBAHASAN

Kuesioner penelitian telah disebarkan kepada semua mahasiswa yang berjumlah 240 orang. Dari semua kuesioner yang disebarkan, telah diterima sebanyak 198 kuesioner. Dari 198 kuesioner tersebut, 157 mahasiswa yang membaca *manga* dan 41 responden tidak membaca *manga*. Jika dipersentasekan maka hasilnya adalah sekitar 26% membaca *manga*, sekitar 73% tidak membaca *manga*. Hasil dari mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Unand yang tidak membaca *manga* mengejutkan. Alasan mahasiswa tidak membaca *manga* di antaranya adalah lebih menyukai bacaan serius seperti novel atau cerpen, tidak menyukai *manga* karena tidak sesuai dengan nilai-nilai moral bangsa, dan tidak gemar membaca. Dengan demikian, pertanyaan kuesioner berikutnya berdasarkan mahasiswa yang membaca *manga* yaitu berjumlah 157 orang.

4.1. Konsumsi *Manga* sebagai Produk Budaya Populer oleh Mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas

Manga dikatakan sebagai produk budaya populer karena dikonsumsi massa dan terus-menerus diproduksi untuk kebutuhan pembacanya. Tingkat konsumsi *manga* bagi mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Unand bermacam-macam. Di antaranya ada yang membaca *manga* sebagai kebutuhan primer dengan meluangkan waktunya untuk membaca *manga*, membaca *manga* pada waktu senggang, dan hanya membaca *manga* sesekali saja.

Mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Unand juga sudah ada yang mengenal *manga* lebih dari 10 tahun. Artinya, *manga* sebagai produk budaya populer dibuktikan oleh Mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Unand karena tidak hanya dikenal ketika mempelajari bahasa dan budaya Jepang saja. Akan tetapi, sudah diketahui jauh sebelumnya. Hal ini dikarenakan setelah masuknya *manga* tahun 1990-an ke Indonesia, *anime* juga turut masuk sebagai produk budaya Jepang ke

Indonesia. Dari *anime* tersebut kemudian mereka menyatakan mulai mengenal *manga* dan turut mengkonsumsinya. Selain *anime*, responden juga mengetahui *manga* dari internet, teman, majalah, keluarga, dan toko buku.

Toko buku sangat berperan dalam mempopulerkan *manga*. Dari observasi yang peneliti lakukan di lapangan, yaitu toko buku yang ada di Kota Padang, di antara komik-komik yang diperjualbelikan, *manga* mendominasi rak-rak buku di pojok komik. Lebih dari 60% komik adalah *manga*. *Manga-manga* tersebut merupakan *manga* terjemahan yang didominasi diproduksi oleh M&C, yaitu unit komik dan majalah dari Gramedia, dan PT Elex Media Komputindo yang juga merupakan grup Gramedia.

Dikarenakan menggemari *manga*, para responden juga mengunjungi toko-toko buku tidak sekadar mengetahui terbitan *manga* terbaru, atau membelinya, tetapi juga mencuri kesempatan untuk membaca *manga* di toko buku tersebut sehingga responden tidak perlu mengeluarkan uang lebih untuk dapat membaca *manga*.

Selain itu, perkembangan teknologi yang semakin canggih, penggemar *manga* mengubah perilaku mereka yang tadinya membaca *manga* cetak menjadi membaca *manga* digital melalui internet. Mereka pun membaca *manga* digital secara *online* atau *offline* dengan mengunduhnya terlebih dahulu di laptop atau gawai mereka. Selain lebih murah, membaca *manga* digital lebih praktis karena bisa di mana pun dan kapan pun tanpa menambah beban dibandingkan membawa *manga* cetak. *Website* yang dikunjungi responden untuk dapat membaca *manga* secara gratis di antaranya *bacamanga.com*, *indowebster.com*, dan *mangastream.com*. Di *website* ini mereka membaca *manga* atau mengunduhnya tanpa bayar atau gratis.

Jenis *manga* yang dikonsumsi oleh responden didominasi oleh *shoujo* (*manga* untuk pembaca perempuan) dan *shounen* (*manga* untuk pembaca remaja laki-laki). Hanya sedikit responden yang membaca *manga josei* (*manga* untuk pembaca dewasa perempuan) dan *seinen* (*manga* untuk pembaca dewasa laki-laki) dengan alasan tidak sesuai dengan usia mereka.

Dengan diklasifikasikannya *manga* berdasarkan pembaca, membuat responden tertarik dan lebih gampang untuk memilah membaca *manga* sesuai dengan selera masing-masing. Penyebab lain ketertarikan mahasiswa terhadap *manga* adalah alur cerita yang menarik dan imajinatif, karakter dalam *manga* yang menurut mereka lucu, unik, dan kreatif, dan *fashion* dari karakter *manga*.

Manga yang dibaca responden tidak hanya *manga* terbitan terbaru, tetapi responden juga membaca *manga* lama yang sudah terbit dari tahun 1990-an, seperti *Conan* dan *Doraemon* yang telah ada *anime*-nya. *Manga* yang paling banyak dibaca oleh mahasiswa adalah *Naruto* yang menduduki tempat teratas, disusul oleh *One Piece*, dan *Conan*. Judul-judul lain seperti *Nanatsu no Taizai*, *HiMiko!*, *Kimi ni Todoke*, dan masih banyak yang lainnya.

4.2. Pengaruh Mengkonsumsi *Manga* bagi Mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas

Membaca *manga* telah menjadi kegemaran tersendiri bagi banyak orang. Bagi responden, membaca *manga* turut berpengaruh terhadap perubahan perilaku mereka. Seperti yang disampaikan pada subbab sebelumnya mengenai banyaknya cara untuk membaca *manga*, membuat responden kreatif untuk mencari cara yang praktis dan lebih murah untuk dapat memenuhi kebutuhan mereka mengonsumsi *manga*.

Selain itu, dengan gemarnya responden membaca *manga*, berpengaruh terhadap penggunaan media internet bagi mereka. Internet tidak hanya digunakan untuk mencari informasi seperti informasi terkait tugas kuliah atau menonton, tetapi juga untuk membaca *manga*. Mahasiswa selalu menanti-nanti terbitan-terbitan terbaru dari *manga* yang mereka baca.

Ketertarikan mahasiswa terhadap *manga* berpengaruh terhadap kehidupan mereka sehari-hari. Seperti, membaca *manga* membuat mereka mengetahui banyak tentang Jepang, budaya tradisional dan modern. Hal baru dan menarik yang mereka temui dalam *manga*, membuat mereka mencari informasi melalui internet atau bertanya kepada teman. Kegiatan ini berpengaruh positif karena dapat menambah pengetahuan mereka dan mereka pun yang sudah menyukai

Jepang semakin tertarik dengan Jepang, serta semakin memiliki keinginan kuat dapat mengunjungi Jepang.

Selain itu, mereka yang awalnya membaca *manga* terjemahan, tertarik juga untuk membaca *manga* dalam bahasa aslinya, yaitu bahasa Jepang. Setelah mereka membaca *manga* dalam bahasa Jepang, turut berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan bahasa Jepang. Membaca *manga* dalam bahasa Jepang juga berpengaruh terhadap bahasa yang digunakan sehari-hari dalam lingkungan sesama mahasiswa. Akan tetapi, bahasa yang mereka gunakan sering kali bahasa negatif di dalam *manga* yang mengeluh, mengumpat, atau mengejek. Walaupun mereka mengatakannya dengan sesama teman saja, tetapi terkadang juga bahasa tersebut terbawa di dalam kelas di suasana formal ketika perkuliahan berlangsung.

Mengkonsumsi *manga* tidak hanya sekadar membacanya saja, tetapi juga menuntut mengeluarkan uang lebih banyak untuk memiliki produk-produk terkait *manga*. Hal ini sejalan jika dilihat dari perspektif kajian budaya, bahwa produk budaya populer akan ‘memaksa’ penikmat atau penggemarnya untuk mengeluarkan uang lebih banyak. Seperti membeli *merchandise* terkait karakter dalam *manga* yang mereka gemari, yaitu poster, baju, gelang, topi, dan gantungan kunci, mengoleksi *action figure*, menyewa bahkan memiliki pakaian *cosplay* dan peralatannya.

Pakaian *cosplay* dimiliki oleh mahasiswa yang membaca *manga* untuk mengikuti kontes *cosplay* atau sekadar dipakai ketika menghadiri acara berkaitan dengan Jepang seperti *Bunkasai*. Mereka berfoto dengan *cosplayer* yang lain lalu saling bercerita mengenai pakaian yang mereka kenakan. Bahkan terdapat juga *fashion style* sehari-hari mereka yang terpengaruh karena membaca *manga*. Seperti mengenakan *outer* layaknya *outer* untuk musim dingin, sepatu *boots*, dan bawahan rok atau celana. Bahkan gaya rambut pun terkadang mengikuti salah satu karakter dalam *manga*.

Setelah membaca *manga*, mahasiswa menjadi tertarik untuk mencoba membuat karakter *manga*. Mahasiswa yang hobi membuat karakter *manga* ada yang ingin menjadi *mangaka* (pembuat komik) dan ada juga yang sering mengikuti kompetisi membuat karakter *manga* atau *anime*. Bahkan salah seorang

mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Unand telah menjadi pembuat komik dengan menerbitkan komiknya di *Webtoon* (merupakan aplikasi komik *online* dari Korea yang dapat dibaca melalui internet atau diunduh di *playstore*).

V. PENUTUP

Berdasarkan keseluruhan hasil dari data penelitian, mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas mengkonsumsi *manga* sebagai kebutuhan primer dengan meluangkan waktu untuk membaca *manga*, membaca *manga* pada waktu senggang, dan hanya membaca *manga* sesekali saja. *Manga* dikenal tidak hanya ketika mulai mempelajari bahasa dan budaya Jepang saja, tetapi jauh sebelumnya, yaitu lebih dari 10 tahun. Mahasiswa juga melakukan berbagai upaya untuk dapat memenuhi kebutuhannya membaca *manga*, seperti membaca di toko buku, membeli, meminjam, membaca melalui internet baik *online* maupun *offline*. Alasan mereka membaca *manga* karena alur cerita yang menarik dan imajinatif, karakter dalam *manga* yang menurut mereka lucu, unik, dan kreatif, dan *fashion* dari karakter *manga*.

Bagi mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Andalas, mengkonsumsi *manga* tidak hanya sekadar membacanya sebagai hiburan semata, tetapi turut berpengaruh terhadap perubahan perilaku mereka. Seperti melakukan berbagai upaya untuk dapat membaca *manga*, berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan bahasa Jepang, berpengaruh terhadap pemakaian bahasa sehari-hari, membuat mereka mengeluarkan uang lebih banyak untuk membeli produk-produk terkait *manga*, mampu untuk membuat karakter *manga*, dan memiliki keinginan untuk menjadi *mangaka* (pembuat komik).

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadin, Labib. 2017. Mari Menengok Pasar Komik Lokal (Kritik dan Redesain). https://www.kompasiana.com/labibahmadin/mari-menengok-pasar-komik-lokal-kritik-redesain_56376265bb22bd1c0ab8c38f diunduh 28 Mei 2018
- Barker, Chris. 2008. *cultural Studies; Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.

- Damono, S. 2013. *Sosiologi Sastra; Sebuah Pengantar Ringkas*. Editum. Jakarta.
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama
- _____. 2006. *Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan; Ideologi, Epistemologi, dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Heryanto, Ariel. 2015. *Identitas dan Kenikmatan; Politik Budaya Layar Indonesia*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Sastra dan Cultural Studies; Representasi Fiksi dan Fakta*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 2013. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Siswanto, Wahyudi. 2008. *Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Grasindo.
- Soeherman, Bonnie. 2007. *Mastering Manga, Manhwa, dan Manhua Character*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Storey, John. 1993. *An Introduction Guide to Cultural Theory and Popular Culture*. Great Britain: Harvester Wheatsheaf.
- Teeuw. A. 1984. *Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Thang, Leng Leng. 2018. "Developing Japanese Studies with a Southeast Asian Perspective", dalam *Rethinking Japanese Studies: Eurocentrism and the Asia-Pacific Region*. London and Newyork: Routledge.
- Wahidati, Lufi, dkk. 2018. Pengaruh Konsumsi *Manga* dan *Anime* terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/izumi/article/view/17979> diunduh 28 Mei 2018

ANALISIS UNGKAPAN *FUMAN HYOUMEI* DALAM TINDAK TUTUR MASYARAKAT JEPANG UNTUK KOMUNIKASI LINTAS BUDAYA BAGI PEMBELAJAR BAHASA

Radhia Elita, Rina Yuniastuti, Riza Fitra Harfiyandi
Universitas Andalas

Abstrak

Mengungkapkan rasa tidak puas atau mengeluhkan ketidakpuasan kepada orang lain tentunya mempunyai efek psikologis terhadap mitra tutur yang berbeda jauh ketika dibandingkan dengan mengungkapkan rasa terima kasih. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis akan mengkaji tentang strategi mengungkapkan rasa tidak senang (*fuman hyougen*) terhadap mitra tutur yang biasa digunakan masyarakat Jepang. Penelitian menggunakan desain penelitian kualitatif-deskriptif. Data diperoleh dari film/drama Jepang. Dari penelitian secara garis besar, ditemukan dua strategi untuk menyampaikan *fuman hyoumei*, yaitu *daiichininsho jishou byousha* dan *dainininshou jisho byousha*.

Kata kunci : daiichininsho jishou byousha, dainininshou jisho byousha, fuman hyoumei

I. PENDAHULUAN

Belajar bahasa asing tentunya tidak lepas dari tujuan untuk mendapatkan keterampilan berbicara dalam bahasa asing yang dipelajari tersebut. Keterampilan berbicara adalah suatu keterampilan untuk mengkomunikasikan ide, pikiran, dan gagasan secara lisan. Alwasilah (1992) mengatakan bahwa dalam pengajaran bahasa Jepang maupun bahasa asing lainnya tidak berorientasi linguistik semata, melainkan memperkenalkan pula aspek budaya bahasa sasaran (*the target language*).

Budaya dalam berbahasa Jepang tidak lepas dari unsur kesantunan tenggang rasa yang dalam bahasa Jepang dikenal dengan istilah *hairyo*, dan untuk ungkapannya disebut *hairyo hyougen*. Tentang bagaimana ungkapan *hairyo hyougen* dapat dilihat dalam kutipan berikut.

対人的コミュニケーションにおいて、相手との対人関係をなるべく良好に保つことに配慮して用いられる言語表現

Taijinteki komyunike-shon ni oite, aite to no taijin kankei o narubeku ryoukou nitamotsu koto ni hairyo shite mochiirareru gengo hyougen.

‘Perilaku verbal yang mengandung tenggang rasa untuk menjaga hubungan baik dengan mitra tutur dalam komunikasi interpersonal’

Lalu, seperti apakah hubungan baik yang dimaksud di sini?. Menurut Ponfei (2004), yang dimaksud dengan menjaga hubungan baik itu dapat dilihat dari kutipan berikut ini :

「相手に好ましい印象を与える」とは、相手を心地よい気分させるように、相手の心地よさの状態を保つことができるように、自分が相手に誤解されないように、自分が相手にとって喜ばしい存在であるようにと、積極的に相手に快・喜の感情をもたらすこと、などを意図するものである。

“Aite ni konomashi inshou o ataeru” to wa, aite o kokochi yoi kibun ni saseru you ni, aite no kokochi yosa no joutai o tamotsu koto ga dekiru you ni, jibun ga aite ni gokai sarenai you ni, jibun ga aite ni totte yorokobashi sonzai de aru you ni to, sekkyoku tekini aiteni kai, yorokobi no kanjo o motarasu koto, nado o ito suru mono de aru.

‘Yang dimaksud memberikan kesan baik kepada lawan bicara adalah, membuat enak perasaan, suasana hati lawan bicara dan menjaga agar lawan bicara jangan sampai salah paham, berusaha dengan baik mendatangkan perasaan gembira, nyaman kepada mitra tutur agar bagi lawan bicara kita adalah sosok yang menyenangkan dan lain- lain.’

Ungkapan yang disebut *hairyo hyougen* seperti yang digambarkan di atas, merupakan hal penting dalam bertindak tutur. Karena budaya masyarakat Jepang dalam bertindak tutur dengan memperhatikan unsur “*hairyo* (tenggang rasa)” ini sangat dijaga oleh masyarakat Jepang.

Salah satu dari bentuk tuturan dalam aktivitas berbahasa adalah bentuk tuturan tidak senang/mengeluh kepada lawan tutur yang dalam bahasa Jepang disebut *Fuman hyounei* (FH). Mengeluh tentunya berbeda dengan berterima kasih yang tidak akan membebani lawan tutur secara psikologis. Karena itu, perlu menguasai strategi dalam menyampaikan keluhan agar kesantunan berbahasa tetap terjaga.

Penguasaan karakteristik tuturan tenggang rasa masyarakat Jepang tersebut oleh pembelajar bahasa Jepang, khususnya dalam lingkungan civitas akademika Prodi Bahasa dan Sastra Jepang FIB Universitas Andalas masih kurang dan terkadang menimbulkan komunikasi yang memaksakan budaya bertutur bahasa Ibu. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain, (1) masih kurangnya material atau literatur yang menunjang untuk memahami karakteristik tuturan masyarakat Jepang tersebut. (2) Kesempatan untuk berbicara dengan *native speaker* sangat kecil sehingga tidak terbiasa mendengar langsung bahasa Jepang yang lazim digunakan. Melihat dari permasalahan tersebutlah penelitian ini dilakukan.

II. KERANGKA TEORI

Terdapat sekurangnya dua perspektif teori yang dipilih sebagai ‘state of the art’ dalam implementasi kegiatan penelitian ini, yakni teori pragmatik, khususnya bagian pragmatik Jepang yang disebut ungkapan *Hairyō Hyōgen* (ungkapan tenggang rasa).

A. Ungkapan Hairyō Hyōgen (Ungkapan Tenggang Rasa)

Tentang tingkat kesantunan dalam bahasa Jepang dalam Yamaoka (2012:139) dapat dilihat seperti berikut ini.

- (1) このじゃがいも の 皮 を むいてください。
Kono jagaimo no kawa o muite kudasai.
‘Tolong kupas kulit kentang ini!’
- (2) このじゃがいも の 皮 を むいてほしい の ですが。
Kono jagaimo no kawa o muite hoshii desu.
‘Saya mau Anda mengupaskan kulit kentang ini’
- (3) このじゃがいも の 皮 を むいていただけませんか。
Kono jagaimo no kawa o muite itadakemaska?
‘Maukah Anda mengupaskan kulit kentang ini?’
- (4) お面倒 で 恐縮 ですが、このじゃがいも の 皮 を むいて いただけ ない でしょう か。
Omendo de kyoshuku desuga, koko jagaimo no kawa o muiteitadakenai deshouka.
‘Maaf, merepotkan, bersediakan Anda mengupaskankan kulit kentang ini’

- (5) まことに失礼ですが、もしお時間が許せば、このじゃがいもの皮をむいていただけると大変ありがたいのですが。

Makoto ni shitsurei desuga, moshi ojikan ga yuruseba, kono jagaimo no kawa o muite itadakeru to taihen arigatai no desuga.

‘Saya betul-betul minta maaf, seandainya Anda ada waktu, saya sangat berterima kasih kalau Anda mau mengupas kulit kentang ini.’

Urutan dari nomor (1) - (5) menunjukkan tingkat *hairyo*/tenggang rasanya semakin tinggi, tetapi bukan berarti bahwa tingkat kerugian mitra tutur berkurang. Hanya saja, rasa dirugikannya berkurang karena pemilihan cara penyampaiannya. Pemilihan cara penyampaian seperti inilah yang dimaksud *hairyo hyougen*. *Hairyo hyougen* adalah salah satu teknik pengungkapan yang tidak merupakan suatu sistematis pilihan kata atau bentuk kalimat yang telah ditetapkan, tetapi lebih kepada pilihan cara pengungkapan berdasarkan pada rasionalitas penutur untuk menjaga hubungan baik dalam interaksi sosial.

Menurut Ponfei (2004), berkomunikasi akan tercipta bila ada dua faktor penting dalam ungkapan yang digunakan, yaitu: *aite no kokoro ga kizutsukanai* (相手の心が傷つかない) ‘tidak melukai perasaan mitra tutur dan *aite ni konomashii inshou o ataeru* (相手に好ましい印象を与える) ‘memberikan kesan yang baik kepada mitra tutur’.

Tidak melukai perasaan mitra tutur maksudnya ialah seperti kutipan berikut ini :

「相手の心が傷つかない」とは、話者の意図を伝達する場合には、より一層思いやりを込めて、相手に不愉快な思いを与えないように、気を悪くするような印象を与えないように、相手に誤解されないように、礼節失わないように、などと意図するものである。相手の尊厳、名誉、自尊心、面子、利益、感情、立場をなるべく守るように、損なわないように、などの心配りも含める。

“Aite no kokoro ga kizu tsukanai” to wa, washa no ito o dentatsu suru baai ni wa, yori issou omoi yari o komete, aite ni fuyukaina omoi o ataenai you ni, ki o waruku suru you na inshou o ataenai you ni, aite ni gokai sarenai you ni, reishetsu ushinawai you ni, nado to ito suru mono de aru. aite no songen, meiyo, jisonshin, mentsu, rieki, tachiba wo narubeku mamoru you ni, sokonawanai you ni, nado no kokorokubari mo fukumeru.

‘Yang dimaksud ”tidak melukai perasaan lawan bicara” adalah, ketika menyampaikan suatu maksud hendaklah dengan penuh perasaan untuk

menghindari pikiran tidak enak, kesan yang tidak baik, salah persepsi, kesan tidak bertatakrama dll. Termasuk juga bertenggang rasa atau menjaga martabat, kehormatan, harga diri, muka, kepentingan, emosi, posisi lawan bicara.’

Sedangkan yang dimaksud dengan “*aite ni konomashii inshou o ataeru*” ‘memberikan kesan yg baik kepada mitra tutur’ adalah seperti berikut ini :

「相手に好ましい印象を与える」とは、相手を心地よい気分させるように、相手の心地よさの状態を保つことができるように、自分が相手に誤解されないように、自分が相手にとって喜ばしい存在であるようにと、積極的に相手に快・喜の感情をもたらすこと、などを意図するものである。

“*Aite ni konomashi inshou o ataeru*” *to wa, aite o kokochi yoi kibun ni saseru you ni, aite no kokochi yosa no joutai o tamotsu koto ga dekiru you ni, jibun ga aite ni gokai sarenai you ni, jibun ga aite ni totte yorokobashi sonzai de aru you ni to, sekkyoku tekini aiteni kai, yorokobi no kanjo o motarasu koto, nado o ito suru mono de aru.*

‘Yang dimaksud memberikan kesan baik kepada lawan bicara adalah membuat enak perasaan, suasana hati lawan bicara dan menjaga agar lawan bicara jangan sampai salah paham, berusaha dengan baik mendatangkan perasaan gembira, nyaman kepada mitra tutur agar bagi lawan bicara kita adalah sosok yang menyenangkan dan lain-lain.’

B. Ungkapan *Fuman Hyoumei*

Mengenai ungkapan *fuman hyoumei* ‘tuturan tidak puas/mengeluh, Yamaoka, Makihara, dan Ono (2010) mengatakan,

《感謝表明》 語用論的条件：話者Sが聴者Hより利益を受けている。

《不満表明》 語用論的条件：話者Sが聴者Hより不利益を受けている。

聴者Hによる不利益付与行為はもはや中止あるいは改善することができない。

これをもとに、《感情表明》の定義を「相手が自分に与えた利益に対する肯定的評価を相手に伝える発話機能」とし、《不満表明》の定義を、「相手が自分にもたらした不利益に対する否定的評価を相手に伝える発話機能」とする。

Dari kutipan di atas, dikatakan bahwa,

- dilihat dari sudut pandang pragmatik, *kansha hyoumei* (pernyataan terima kasih) itu, yakni Pembicara (S) mendapatkan keuntungan dari pendengar (H).
- *Fuman hyoumei* (pernyataan tidak puas) itu dimana pembicara (S) menerima kerugian dari pendengar (H)

Berdasarkan hal tersebut, Makihara mendefenisikan *kansha hyoumei* adalah penilaian positif terhadap lawan bicara untuk keuntungan yang diterima, sedangkan *fuman hyoumei* adalah penilaian negatif terhadap kerugian yang diterima dari pihak lain.

Ada beberapa strategi ungkapan *fuman hyoumei* dari penelitian Makihara, yang dibagi atas dua garis besar dan masing-masing mempunyai jenis strategi, yaitu;

1. 基本的《不満表》(Keluhan)

Ada 5 strategi pada kelompok ini, berikut beberapa contoh.

(1) 遅かったね。

‘Kamu telat.’

(2) もっと早く来と思っていたよ。

‘Saya pikir kamu datang lebih cepat.’

2. 《不満表現》が人間関係を損なう危険性を緩和するための配慮表現 (mengeluh dengan menggunakan ungkapan *hairyo hyougen* untuk menghaluskan ucapan keluhan yang bermuatan merusak hubungan dengan lawan bicara).

Hal ini karena keluhan akan ketidakpuasan pada lawan bicara, punya risiko bisa merusak hubungan antarsesama, jadi digunakan ungkapan tenggang rasa untuk menghaluskan ucapan dan menekan risiko yang mungkin terjadi.

Pada kelompok ini, ada 11 strategi yang digunakan untuk menekan risiko tersinggung perasaan lawan bicara.

Contoh ungkapan keluhan.

(3) 待ち合わせは1時だったよね？

Matchiawase wa ichi ji dattayo ne?

‘Janjinya jam 1 kan ya’.

(4) 少し待ちました。

Sukoshi machimashita

‘Saya sedikit menunggu’.

(5) 道路が渋滞したんでしょう？

Douro ga juutai shitan deshou?

‘Jalannya macet kan?’

(6) いつもは僕が遅れるんだけど、今日は珍しいね。

Itsumo wa boku ga okurerundakedo, kyou wa mezurashii ne.

‘Biasanya saya yang suka telat, hari ini beda ya.’

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Jadi, metode yang digunakan adalah deskriptif. Nida (1963:1) mengatakan analisis deskriptif 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.*

Analisis deskriptif dilakukan berlandaskan empat dasar. Pertama, analisis deskriptif harus berlandaskan pada apa yang dituturkan. Dalam hal ini, apa yang dituturkan tertulis pada sumber yang diteliti. Kedua, bentuk adalah hal utama, sedangkan fungsi adalah bagian kedua. Ketiga, tidak ada sebuah bahasa yang tidak dapat dijelaskan prinsipnya tanpa mengacu pada referensi lain. Keempat, bahasa terus berada pada proses perubahan.

Dari pendapat Nida di atas, dapat dipahami bahwa sebuah analisis deskriptif itu, datanya harus sesuai dengan sumber yang diteliti, kemudian yang dikaji adalah bentuk dan fungsi dari hal yang diteliti. Pada umumnya, prinsip suatu bahasa itu adalah universal, jadi peneliti harus mempunyai referensi terlebih dahulu dari bahasa lain. Sehubungan dengan bahasa selalu mengalami perubahan, diperlukan suatu batasan yang jelas dalam penelitian.

Penelitian ini menggunakan data dari drama Jepang berjudul “Suki na Hito ga Iru Koto”. Bentuk-bentuk *fuman hyoumei* yang terdapat dalam penelitian ini berupa tuturan dan perilaku yang ditimbulkan dari tuturan tersebut, jadi dianalisis secara non-statistik.

IV. PEMBAHASAN

Berikut adalah data-data yang menunjukkan tindak tutur *fuman hyoumei* yang diperoleh dari drama Jepang berjudul “Suki na Hito ga Iru Koto”. Dari data-

data yang dipaparkan, dapat dilihat bagaimana strategi menyampaikan rasa tidak senang atau *fuman hyoumei* dalam masyarakat Jepang. Secara garis besar, pengelompokan *fuman hyoumei* ini dilihat dari pendeskripsian ada dua yaitu :

1. *Daiichininsho no jishou byousha* (第一人称の事象描写) ‘menyampaikan rasa tidak senang/keluhan dengan mendeskripsikan keadaannya dari diri sendiri’.
2. *Dainininsho no jishou byousha* (第二人称の事象描写) ‘menyampaikan rasa tidak senang/keluhan dengan mendeskripsikan keadaannya dari diri mitra tutur’.

Dari dua kelompok besar strategi ini, masing-masing dibagi lagi menjadi beberapa strategi, tetapi pada penelitian kali ini baru didapat data-data yang strateginya masuk pada kelompok dua, yaitu *dainininsho no jishou byousha* (第二人称の事象描写) ‘menyampaikan rasa tidak senang/keluhan dengan mendeskripsikan keadaannya dari diri mitra tutur’.

A. *Dainininsho no jishou byousha* (第二人称の事象描写) ‘menyampaikan rasa tidak senang/keluhan dengan mendeskripsikan keadaannya dari diri mitra tutur’.

Data 1.

Strategi yang ditemukan:

Kitai sareteita nozomashii kekka wo hanjitsu kasou toshite kokuchi suru (期待されていた望ましい結果を反実仮想として告知する) ‘dengan menyebutkan apa yang sebenarnya diharapkan, diinginkan dari mitra tutur, tetapi tidak terjadi’

カナタ : はい撮れましたよ。

Kanata : *hai toremashita yo*

Kanata : ‘Aku sudah mengambil fotomu’

サクライ : はっ。ちょっと待って！この状況で撮るっておかしくないですか？

Sakurai : *ha. Chotto matte! Kono jokyouda torutte okashikunai desuka?*

Sakurai : ‘Hei, tunggu. Bukankah aneh mengambil fotoku dengan keadaan seperti ini?’

カナタ : この状況？

Kanata : *kono jokyou?*

Kanata : ‘Keadaan ini?’

サクライ : 私転んでびしょびしょで砂まみれなんですよ。

Sakurai : *Watashi korende, bishobisho de sunamamirenandesu yo*

Sakurai : ‘Aku terjatuh, basah, dan tertutup pasir.’

(Sukina Hito ga Iru Koto, episode 1, 00:15:22)

Percakapan pada data 1 di atas terjadi ketika Sakurai meminta tolong untuk mengambil gambarnya di tepi pantai. Namun, Kanata sedikit keberatan untuk menolong Sakurai, tetapi Sakurai tetap memaksa. Ketika Sakurai berfoto dengan berpose melompat, tiba-tiba kaki Sakurai menginjak bola dan terjatuh. Kemudian Kanata mengambil foto Sakurai dengan keadaan terjatuh. Melihat hal tersebut, membuat Sakurai merasa tidak puas terhadap perlakuan Kanata.

Dilihat dari apa yang sebenarnya diinginkan di balik kalimat yang disampaikan penutur (*nozomashii koto wo tomawari ni shitekisuru* ‘menunjukkan apa yang diinginkan dengan cara melingkar/tidak langsung), strategi mengeluh yang digunakan pada *fuman hyoumei* pada data 1 adalah *kitai sareteita nozomashii kekka wo hanjitsu kasou toshite kokuchi suru* (期待されていた望ましい結果を反実仮想として告知する) ‘dengan menyebutkan apa yang sebenarnya diharapkan, diinginkan dari mitra tutur, tetapi tidak terjadi’, dapat dilihat dari kalimat : はっ。ちょっと待って！この状況で撮るっておかしいですか？(Hei, tunggu. Bukankah aneh mengambil fotoku dengan keadaan seperti ini?). Pada ungkapan ini ada makna bahwa yang diharapkan sakurai bukan foto dengan posisi seperti yang sudah dipotret Kanata.

Dilihat dari makna lokusi yang ada, bentuk strategi yang digunakan adalah, *furieki wo motarashita aite no kouji wo shiteki suru* (不利益をもたらした相手の行為を指摘する) ‘Menunjukkan apa tindakan mitra tutur yang telah membawa kerugian/membuat tidak suka/ komplek’, yaitu, *okashikunai desuka?* (おかしくないですか) ‘bukankah aneh....’

Data 2.

Strategi yang ditemukan:

1. *Kitaisareteita nozomashii kekka wo hanjitsu kasou toshite kokuchi suru* (期待されていた望ましい結果を反実仮想として告知する) ‘dengan menyebutkan apa yang sebenarnya diharapkan, diinginkan dari mitra tutur tetapi tidak terjadi’
2. *Furieki wo motarashita aite no kouji wo shiteki suru* (不利益をもたらした相手の行為を指摘する) ‘Menunjukkan apa tindakan mitra tutur yang telah membawa kerugian/ membuat tidak suka/ komplek.’

サクライ : 私転んでびしょびしょで砂まみれなんですよ。
Sakurai : *watashi korende, bishobisho de sunamamirenandesu yo*
Sakurai : ‘aku terjatuh, basah, dan tertutup pasir.’

カナタ : だから？
Kanata : *dakara?*
Kanata : ‘Jadi?’

サクライ : 困ってる人がいたら普通助けますよね？
sakurai : *komatteru hito ga itara futsuu tasukemasu yo ne?*
sakurai : ‘Jika ada orang yang kesusahan biasanya kamu akan menolongnya kan?’

(Sukina Hito ga Iru Koto, episode 1, 00:15:22)

Percakapan pada data 1 di atas terjadi ketika sakurai meminta tolong untuk mengambilkan gambarnya di tepi pantai. Ketika Sakurai berfoto dengan berpose melompat, tiba-tiba kaki Sakurai menginjak bola dan terjatuh. Kanata bukannya mau menolong, tetapi mau pergi begitu saja. Hal ini membuat Sakurai tidak suka.

Dilihat dari apa yang sebenarnya diinginkan di balik kalimat yang disampaikan penutur (*nozomashii koto wo tomawari ni shitekisuru* ‘menunjukkan apa yang diinginkan dengan cara melingkar/tidak langsung), strategi mengeluh yang digunakan pada *fuman hyoumei* pada data 1 adalah *kitai sareteita nozomashii kekka wo hanjitsu kasou toshite kokuchi suru* (期待されていた望ましい結果を反実仮想として告知する) ‘dengan menyebutkan apa yang sebenarnya diharapkan, diinginkan dari mitra tutur, tetapi tidak terjadi’, dapat dilihat dari kalimat : *komatteru hito ga itara futsuu tasukemasu yo ne?* (困ってる人がいた

ら普通助けますよね?) ‘Jika ada orang yang kesusahan biasanya ditolong ‘kan, ya?. Pada ungkapan ini ada makna bahwa sakurai berharap ditolong oleh Kanata, tetapi Kanata mau berlalu begitu saja.

Dilihat dari makna lokusi yang ada, bentuk strategi yang digunakan adalah, *furieki wo motarashita aite no kouji wo shiteki suru* (不利益をもたらした相手の行為を指摘する) ‘Menunjukkan apa tindakan mitra tutur yang telah membawa kerugian/ membuat tidak suka/ komplenn’ yaitu, *futsuu tasukemasu yo ne?* (普通助けますよね?) ‘biasanya ditolong kan ya?.

Data 3

Strategi yang ditemukan:

1. *Furieki wo motarashita aite no kouji wo shiteki suru* (不利益をもたらした相手の行為を指摘する) ‘Menunjukkan apa tindakan mitra tutur yang telah membawa kerugian atau rasa tidak senang tsb.
2. *Furieki o motarashita aite no kouji ni taishite chuukoku o suru* (不利益をもたらした相手の行為に対して忠告をする) ‘Menasihati lawan bicara atas tindakannya yg telah mendatangkan kerugian’.

カナタ : どういうことだ?ちゃんと説明しろ。

Kanata : *dou iu koto da? Chanto setsumei shiro.*

Kanata : ‘Apa apa? Tolong jelaskan.’

トウマ : めんどくさくなっちゃってさ。

Touma : *mendokusaku nacchatte sa*

Touma : ‘Tiba-tiba rasanya menjadi menyebalkan.’

カナタ : はっ?

Kanata : *ha?*

Kanata : ‘Apa?’

トウマ : 何か飽きちゃったんだよね。ていうことで料理やめるわ。

Touma : *nanka akichattanda yo ne. te iu koto de ryouri yameru wa*

Touma : ‘Aku merasa muak. Aku menyerah dalam hal memasak.’

(Sukina Hito ga Iru Koto, episode 6, 00:36:00)

Percakapan pada data 3 di atas terjadi antara Kanata yang merupakan kakak laki-laki dari Touma. Kanata menerima telepon dari sekolah Touma yang

memberitahukan bahwa Touma akan dikeluarkan dari sekolah memasak karena sering bolos. Mendengar hal tersebut, Kanata kecewa dan ingin mendengarkan alasan Touma. Namun, Touma merasa tidak puas atau mengeluh kepada Kanata.

Dilihat dari kalimat *dou iu koto da?* (どういうことだ?), strateginya termasuk pada *furieki wo motarashita aite no kouji wo shiteki suru* (不利益をもたらした相手の行為を指摘する) ‘Menunjukkan apa tindakan mitra tutur yang telah membawa kerugian atau rasa tidak senang tersebut.

Kalau dilihat dari kalimat *Chanto setsumei shiro* (ちゃんと説明しろ), strategi yang digunakan adalah 不利益をもたらした相手の行為に対して忠告をする。Menasihati lawan bicara atas tindakannya yang telah mendatangkan kerugian atau rasa tidak suka.

Data 4 :

Strategi yang ditemukan:

Furieki niyotte hikiokosareta fuman no kanjou o hyoumeisuru (不利益によって引き起こされた不満の感情を表明する)。

Menunjukkan perasaan yang dirasakan akibat kerugian yang ditimbulkan.

チアキ : そうやってふてくされても何も変わらないぞ。

Chiaki : *sou yatte futekusaretemo nani mo kawannai zo*

Chiaki : ‘Situasinya tidak akan berubah kalau kamu seperti ini.’

トウマ : そうやって説教されんのがやだから家出たんだけど、あ
～やだやだ口うるさい兄貴が2人もいて。

Touma : *sou yatte sekkyou sarennoga ya dakara ie detandakedo, a yada
yada kuchi urusai aniki ga futari mo ite*

Touma : ‘Kamu terus saja mengoceh, jadi aku keluar dari rumah, ah, aku
punya dua kakak yang berisik’

(Sukina Hito ga Iru Koto, episode 7, 00:23:49)

Percakapan pada data 4 di atas terjadi antara Chiaki dan Touma. Chiaki adalah kakak laki-laki dari Touma. Tuturan Touma mengungkapkan rasa tidak puas atau ungkapan mengeluh karena sikap Chiaki yang lebih menyayangi Kanata dibandingkan dirinya. Dari kalimat *a yada yada kuchi urusai aniki ga futari mo*

ite (あ～やだやだ口うるさい兄貴が2人もいて) ‘ah aku punya dua kakak yang berisik’, strategi yang digunakan adalah *furieki ni yotte hikiokosareta fuman no kanjou wo hyoumei suru* (不利益によって引き起こされた不満の感情を表明する) ‘Menunjukkan perasaan yang dirasakan akibat kerugian yang ditimbulkan.

V. PENUTUP

Dari beberapa data yang sudah dianalisis, terlihat ada beberapa strategi yang digunakan yaitu :

1. *Kitai sareteita nozomashii kekka wo hanjitsu kasou toshite kokuchi suru* (期待されていた望ましい結果を反実仮想として告知する) ‘dengan menyebutkan apa yang sebenarnya diharapkan, diinginkan dari mitra tutur, tetapi tidak terjadi’
2. *Furieki wo motarashita aite no kouji wo shiteki suru* (不利益をもたらした相手の行為を指摘する) ‘Menunjukkan apa tindakan mitra tutur yang telah membawa kerugian/ membuat tidak suka/ komplek
3. *Furieki wo motarashita aite no kouinni taishite chukoku wo suru* (不利益をもたらした相手の行為に対して忠告をする) ‘Menasihati lawan bicara atas tindakannya yg telah mendatangkan kerugian’.
4. *Furieki niyotte hikiokosareta fuman no kanjou o hyoumeisuru.* (不利益によって引き起こされた不満の感情を表明する) ‘Menunjukkan perasaan yang dirasakan akibat kerugian yang ditimbulkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Djadjasudarma, T. Fatimah. 2010. *Metode Linguistik: Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: Refika Aditama.
- Elita, Radhia. 2013. “Strategi Menyampaikan Keinginan dalam Bahasa Jepang: Kajian Hairyo Hyougen.” *Scientific Journal of Linguistic Society of Indonesia*. Padang . Arbitrer MLI Unand
- Iori, Isao dkk. 2001. *Shokyu o Oshieru Hito No Tame No Nihongo Bunpou Handobukku*. Tokyo: Kabushiki Suriiee Nettowaaku

- Iori, Isao dkk. 2002. *Chuu Jou Kyu o Oshieru Hito No Tame No Nihongo Bunpou Handobukku*. Tokyo : Kabushiki Suriie Nettowaaku
- Jamashii .1998. *Nihongo bunkei jiten*. Tokyo: Kuroshio Shuppan
- Kindaichi, Haruhiko . 1992. *Nihongo, shinpan (shita)*. Iwanami Shoten
- Mahsun. 2005. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Masaki Yamaoka dkk. 2010. *Komyunikeeshon to Hairyo Hyougen*. Tokyo: Meiji Shoin
- Masato, Takiura 2008. *Poraitonesu Nyuumon*. Tokyo: Kenkyuusha
- Masuoka, Takashi dan Takubo, Yukinori. 2010. *Kiso Nihongo Bunpou–Kaiteipan-*.Tokyou : Kuroshio Shuuppan
- Michiyo Moriya. 2003. *Nihongo no Hiaryo Hyougen – Bunpou kouzou kara no apuroochi-* . Japan. Soka University
- Nihongo Kijutsu Bunpou Kenkyuukai (Yoshio, Nitta). 2009. *Gendai Nihongo Bunpou 7*. Tokyo: Kuroshio Shuppan
- Nishino, Youko. 1993. “*Kaiwa Bunseki ni Tsuite – Disuko-su Ma-ka- o Chuushin toshite-*”. *Nihongogaku*, Vol. 12, No. 5. Meiji Shoin.
- Ponfei. (2005). *Nihongo no “hairyo hyougen” ni kansuru kenkyuu –nihongo to no hikaku kenkyuu ni okeru shomondai -*”. Tokyo: Izumi shoin
- Richard, Jack C. 1982. *On Conversation*. Terjemahan oleh Ismari. Seameo regional Language Center
- Sutedi, Dedi. 2008. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Tanaka, Toshiko. 1993. *Nihon no Bunpou*. Japan: Kindaibungeisha
- Teramura, Hideo. 1991. *Nihongo no sintakusu to imi II*. Tokyo: Kuroshio Shuppan
- Tsutomu, Makihara. 2012. *Gumma Daigaku Kokusai Kyouiku Kenkyu Sentaa Ronshuu dai 11Go 1-14-Nihongo no Hairyo Hyougen ni Kakawaru Bunpou Kategori-* . Gumma Daigaku Japan

PENGUNAAN PORTOFOLIO DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG¹

Rani Arfianty, Adriana Hasibuan
Universitas Sumatera Utara

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada bagaimana perkembangan, kemajuan pembelajaran bahasa Jepang pelajar Indonesia melalui teknik Portofolio. Juga, menjelaskan bagaimana tingkat penguasaan bahasa Jepang pelajar setelah menggunakan teknik penilaian Portofolio. Hasil karangan yang dihasilkan pelajar dalam jangka waktu penggunaan teknik Portofolio digunakan sebagai data penelitian. Metode tindakan kelas juga, metode kualitatif dan kuantitatif, digunakan dengan tujuan mengidentifikasi perkembangan, kemajuan pembelajaran bahasa Jepang pelajar.

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pelajar dalam pembelajaran bahasa Jepang. Hal ini ditunjukkan dengan menurunnya jumlah bilangan kesalahan tiap kategori yang dilakukan pelajar dari Tes pertama (T-1) ke Tes kedua (T-2). Kategori kesalahan adalah kesalahan memilih kata yang tepat, kesalahan memilih partikel, campur kode, kesalahan penulisan huruf/kata, kesalahan menggunakan tatabahasa bahasa Jepang yang tepat dan kecenderungan melakukan pemindahan bahasa (*language transfer*) ketika membentuk kalimat bahasa Jepang. Pelajar cenderung menerjemahkan kosakata dalam bahasa Indonesia dengan mencari padanan kata yang dianggap sesuai dalam bahasa Jepang dan menggunakannya dalam kalimat bahasa Jepang.

Kurangnya penguasaan terhadap kosakata bahasa Jepang menyebabkan pelajar melakukan campur kode dengan menggunakan kosakata bahasa Indonesia ataupun bahasa Inggris ke dalam kalimat bahasa Jepang. Kurangnya latihan menggunakan kalimat-kalimat bahasa Jepang juga menjadi penyebab terjadinya kesalahan dalam penggunaan bahasa Jepang. Namun, penggunaan teknik penilaian Portofolio dalam pembelajaran bahasa Jepang telah membantu meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang pelajar. Sistem Portofolio telah membantu pelajar untuk mengetahui poin-poin kelemahan mereka dalam pembelajaran bahasa Jepang. Akhirnya, melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bagi pengajar bahasa Jepang di Indonesia, khususnya untuk penambahbaikan teknik pengajaran, pengembangan kreativitas bahan ajar dalam pengajaran bahasa Jepang.

Kata kunci : kesalahan penggunaan bahasa Jepang, pembelajaran bahasa Jepang, pemindahan bahasa, penilaian portofolio,

¹Penelitian ini dibiayai oleh Dana Non-PNB USU, TALENTA USU 2018 Nomor: 41/UN5.2.3.1/PPM/RP.TALENTA USU/2018

I. PENDAHULUAN

Peneliti pemerolehan bahasa kedua, Gass dan Selinker (2008), menyebutkan pemerolehan bahasa kedua adalah penelitian yang mendiskripsikan bagaimana cara pelajar mempelajari, membangun tata cara, dan sistem bahasa baru melalui pengetahuan mereka yang terbatas terhadap bahasa kedua tersebut.

Berikutnya, beberapa peneliti pada pemerolehan bahasa kedua, (Ellis, 1997; Gregg, 1989), juga memfokuskan penelitiannya kepada penyelidikan mengenai perkembangan kompetensi pelajar secara keseluruhan. Penelitian terhadap proses pembelajaran bahasa kedua pelajar dilakukan untuk mencari informasi tentang bagaimana bahasa kedua tersebut diaplikasikan oleh pelajar.

Penelitian lebih lanjut mengenai pembelajaran bahasa kedua ini menemukan adanya kasus-kasus kesalahan dalam mengaplikasikan bahasa kedua tersebut oleh pelajar (Gass dan Selinker, 2008; Odlin 1989). Adanya persamaan dan perbedaan di dalam sistem bahasa ibu dan bahasa kedua diduga menjadi salah satu penyebab wujudnya kesalahan penggunaan bahasa kedua.

Penelitian ini merupakan lanjutan dari penelitian yang dilakukan sebelumnya, yaitu mengenai pembelajaran kata hubung bahasa Jepang di kalangan pelajar Indonesia (Arfianty: 2015) yang menyebutkan pelajar cenderung berpikir kata hubung bahasa Jepang sama dengan kata hubung di dalam bahasa Indonesia, dikarenakan adanya kesamaan arti ketika kata hubung tersebut diterjemahkan ke dalam bahasa ibu. Sedangkan pada penelitian mengenai kesalahan penggunaan dan penerjemahan kalimat pasif bahasa Jepang (Arfianty dan Hasibuan: 2017), didapati bahwa pelajar Indonesia cenderung berpikir kalimat pasif bahasa Jepang sama dengan kalimat pasif awalan *-di* di dalam bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa kesalahan-kesalahan dalam penggunaan bahasa Jepang ini terjadi disebabkan pelajar cenderung menerjemahkan kata atau kalimat bahasa Jepang dengan mencari padanan kata yang dianggap sesuai ataupun mirip di dalam bahasa Indonesia dan mengabaikan tata aturan penggunaannya yang tepat. Berikut adalah contoh kesalahan penggunaan bahasa Jepang yang diambil dari Arfianty dan Hasibuan (2017) dan Arfianty (2015):

- (1). Diari saya diambil oleh kawan.
Watashi -no nikki -o tomodachi- o tomarasemasu. (?)
 Saya-partikel-diari-partikel-kawan-partikel-suruh tinggal
 (Arfianty & Hasibuan; 2018:7-8)
- (2). Setelah banyak minum Sake, kepala sakit.
Takusan osake -o nondekara, atama- ga itaidesu. (?)
 Banyak-Sake-partikel-minum, kepala-partikel-sakit
 (Arfianty; 2015:119)

Contoh kalimat (1) di atas menunjukkan kalimat terjemahan dalam bahasa Jepang yang dihasilkan oleh pelajar ketika diminta untuk menerjemahkan kalimat pasif bahasa Indonesia, ‘diari saya diambil oleh kawan’ menjadi *Watashi no nikki o tomodachi o tomarasemasu*. Kalimat terjemahan pelajar ini, selain gagal untuk membentuk kalimat pasif bahasa Jepang, juga terdapat kesalahan dalam pemilihan partikel dan perubahan bentuk kata kerja pasif bahasa Jepang. Sedangkan contoh kalimat (2) menunjukkan contoh kesalahan penggunaan kata hubung bahasa Jepang yang dilakukan oleh pelajar ketika diminta untuk melengkapi kalimat dengan kata hubung ‘-tekara’ (setelah). Kalimat yang dihasilkan oleh pelajar ‘*atama ga itai*’ (kepala sakit) menunjukkan hasil sebagai akibat dari ‘minum banyak Sake’. Kalimat ini benar dan lazim digunakan di dalam bahasa Indonesia, tetapi tidak sesuai untuk aturan penggunaan ‘-tekara’ yang tepat.

Berdasarkan temuan penelitian-penelitian tersebut, pelajar bahasa Jepang diketahui menghadapi banyak kesulitan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Pengembangan teknik pengajaran bahasa Jepang yang tepat, pembuatan bahan ajar yang inovatif untuk memperbaiki kompetensi pengajaran perlu dilakukan. Penanganan masalah pembelajaran ini juga memerlukan perhatian khusus dan optimal untuk mengidentifikasi jenis-jenis kesulitan, memonitoring proses dan hasil pembelajaran pelajar. Akhirnya, sejauh mana kompetensi kemampuan berbahasa Jepang pelajar berkembang dan sejauh mana kesulitan-kesulitan yang dihadapi pelajar dapat tertangani akan diketahui. Menurut Sanjaya (2008), seorang pengajar perlu mengikuti perkembangan dan kemampuan pelajar dalam menguasai kompetensi pembelajaran hingga metode dan proses pengajaran dapat diperbaiki dan dikembangkan secara berterusan.

Idealnya, perkembangan dan kemajuan pelajar dalam pembelajaran bahasa kedua memerlukan evaluasi sebagai umpan balik dalam proses penambahbaikan teknik pengajaran bahasa. Salah satu jenis evaluasi yang memantau perkembangan pembelajaran pelajar secara terus menerus yang dapat dilakukan adalah penilaian portofolio. Melalui penilaian portofolio, proses dan hasil pembelajaran dan kemampuan pelajar dapat diamati secara utuh dari waktu ke waktu.

Penelitian ini membicarakan perkembangan dan kemajuan mengenai proses dan hasil pembelajaran bahasa Jepang di kalangan pelajar bahasa Jepang dengan menggunakan penilaian portofolio. Menurut Yusuf (2015), penilaian portofolio jauh lebih kompleks dibandingkan dengan tes evaluasi belajar konvensional lainnya. Penilaian portofolio mengumpulkan hasil-hasil karya dan sampel pelajar pada batas waktu-waktu tertentu dalam masa kegiatan materi pembelajaran diberikan. Karya-karya pelajar ini dapat berupa gambaran kemajuan akademik pelajar, keterampilan maupun sikap pelajar. Penilaian portofolio berupa laporan tertulis yang menggambarkan proses dan hasil pembelajaran pelajar. Penilaian portofolio tidak hanya sekadar melaksanakan tes evaluasi untuk mengetahui keberhasilan belajar pelajar sebagaimana dirumuskan di dalam kurikulum.

Untuk itu, penelitian dengan menggunakan penilaian portofolio dianggap perlu untuk memonitoring dan mendefinisikan perkembangan dan penguasaan pelajar mengenai pembelajaran bahasa Jepang secara terus menerus dan utuh.

II. KERANGKA TEORI

Beberapa penelitian pada pemerolehan bahasa kedua memunculkan persepsi bahwa kebanyakan pelajar yang mempelajari bahasa kedua mengadopsi sistem pemerolehan yang sama dengan ketika ia mempelajari bahasa ibu mereka. Hal ini senada dengan pernyataan Corder (1967) yang menyebutkan setidaknya ada beberapa sistem dari bahasa ibu yang diadopsi oleh pelajar ketika mempelajari bahasa kedua. Keberadaan pernyataan Corder (1976) ini disanggah oleh beberapa peneliti pemerolehan bahasa kedua lainnya, seperti Tarone dan Liu (1995) yang

menyebutkan bahwa informasi yang berkaitan konteks situasi pemakaian bahasa asing memengaruhi pembelajaran bahasa kedua pelajar. Sedangkan Ellis (2015) mengemukakan penelitian mengenai pemerolehan bahasa kedua ini diibaratkan bagai parasit yang konsepnya terus menyebar dan berkembang dari model bahasa lingiustik hingga ke berbagai bidang ilmu seperti psikologis dan sosial.

Penelitian tentang evaluasi pembelajaran yang meneliti tentang kajian teori evaluasi pembelajaran dilakukan oleh Nuriyah (2016). Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa sebagai pengajar, hendaknya guru menjadi evaluator yang baik. Hal ini bertujuan agar apakah tujuan yang dirumuskan telah tercapai atau tidak. Juga, melalui penilaian seorang guru dapat mengetahui penguasaan siswa terhadap pelajaran, serta ketepatan keefektifan metode pengajaran.

Hebert (2001) di dalam bukunya menyebutkan, penggunaan Portofolio dalam pembelajaran telah lama digunakan, bahkan masih digunakan hingga sekarang di sekolah dasar do Illinois. Sistem sekolah ini menggunakan portofolio dan mendorong siswa untuk mengumpulkan seluruh hasil karya dan pekerjaan rumah mereka selama pendidikan 6 tahun hingga para siswa dapat melihat bukti hasil kerja dan studi mereka. Sistem ini banyak memberikan pengajaran pada pemerhati pendidikan.

Penelitian lain yang berkaitan dengan penilaian portofolio ini juga dilakukan oleh Rukmini dan Saputri (2017) kepada siswa sekolah menengah atas di Indonesia untuk mengukur tingkat kemampuan bahasa Inggris siswa tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru pada sekolah menengah tersebut mengalami kesulitan untuk mengimplementasikan penilaian portofolio yang asli dan dalam pemberian skor. Hal ini disebabkan sulitnya memastikan siswa untuk melengkapi portofolionya. Akan tetapi, walaupun demikian para guru telah membuat beberapa improvisasi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul.

III. METODE PENELITIAN

Data penelitian dianalisis menggunakan metode campuran, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Hasil pengumpulan data dari soal ujian yang disediakan, dianalisis

menggunakan metode kuantitatif yang diadaptasi dari Brown, J. D dan Rodgers, T.S (2002). Tracy (2012) mengemukakan metode kualitatif adalah satu metode penelitian yang bertujuan untuk menguji dan membuat isyarat catatan kecil untuk menentukan sikap dan konteksnya dapat diterima serta membina pengetahuan yang lebih besar mengenai budaya.

Responden untuk penelitian ini adalah pelajar dari mahasiswa Prodi Sastra Jepang, FIB, USU yang duduk di semester 4. Hal ini dilakukan karena pelajar telah belajar bahasa Jepang selama 2 tahun dan diperkirakan sudah dapat membuat karangan sederhana di dalam bahasa Jepang.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes menulis karangan yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu Tes Pertama (T-1) dan Tes Kedua (T-2). Responden diminta untuk membuat tulisan berupa karangan di dalam bahasa Jepang pada T-1 maupun T-2 dengan tema sama yang telah ditentukan.

Kemudian, interviu dan diskusi terhadap responden dilakukan secara acak setelah hasil karangan responden telah diperiksa dan dianalisis untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi oleh pelajar dalam menggunakan bahasa Jepang, juga memotivasi mereka untuk melakukan perbaikan-perbaikan dalam pembelajaran bahasa Jepang berikutnya.

Tema karangan yang dipilih adalah dengan judul “*Moshi ichi okuen takarakuji o atatta baai*” (Seandainya saya mendapatkan hadiah undian 1 juta Yen). Tema untuk T-1 dan T-2 sama. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan penggunaan bahasa Jepang, yaitu perbedaan jumlah kesalahan penggunaan bahasa Jepang dari T-1 ke T-2 pada masing-masing responden setelah dilakukan pemantauan dan pemanggilan terhadap responden mengenai hasil dari karangan mereka pada T-1.

IV. PEMBAHASAN

Untuk mencapai objektif penelitian, pengambilan data penelitian dilakukan sebanyak dua kali dalam bentuk T-1 dan T-2. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui hal-hal berikut.

4.1 Pembelajaran Bahasa Jepang Sebelum dan Sesudah Menggunakan Portofolio

Hasil analisis data dari T-1 dan T-2, dapat diketahui tingkat kemampuan dan penguasaan bahasa Jepang serta kesulitan yang dihadapi mahasiswa, seperti tabel berikut:

Tabel 1: Kategori Kesalahan dalam Menggunakan Bahasa Jepang

No	Inisial Nama Pelajar	Bentuk kesulitan yang dihadapi Pelajar											
		Pemilihan Kata		Pemilihan Partikel		Campur Kode		Penulisan Huruf/ Kata		Pola Kalimat		Language Transfer	
		T1	T2	T1	T2	T1	T2	T1	T2	T1	T2	T1	T2
1	AND	10	7	21	16	8	5	6	2	7	4	13	10
2	MTU	9	6	14	12	6	3	5	3	5	3	8	6
3	JHS	14	8	22	19	8	6	9	4	10	7	11	9
4	RZM	7	3	5	3	2	1	1	0	2	1	5	3
5	MWD	8	4	10	6	4	3	5	2	2	1	7	5
6	MZD	8	5	8	6	5	3	4	1	3	1	7	6
7	SLB	10	7	7	5	6	4	6	2	5	3	11	9
8	MIQ	16	12	20	17	10	7	8	5	11	8	13	10
9	AGB	8	5	13	10	9	6	6	2	7	4	10	8
10	SHA	12	7	9	6	7	5	8	3	9	6	10	7
11	JSS	6	4	7	5	3	2	0	0	1	0	5	3
12	DFB	7	4	8	5	1	0	1	0	2	1	5	4
13	KRN	9	4	10	6	4	2	0	0	4	2	9	8
14	RTL	17	11	12	9	9	6	9	6	11	9	18	15
15	JSC	7	4	5	4	2	1	0	0	1	1	4	2
16	RWD	7	5	5	3	2	1	1	0	2	1	7	6
17	BRZ	14	10	11	8	6	5	5	3	9	7	13	11
18	STR	13	11	18	14	10	8	8	3	10	7	14	9
19	MRZ	13	9	10	7	8	5	9	4	10	8	14	12
20	STV	7	4	8	5	6	3	2	0	3	1	7	5

21	MPA	7	5	10	7	3	1	1	1	4	1	9	7
22	NDA	8	5	10	6	3	2	2	0	4	2	8	6
23	ERV	12	10	12	9	8	4	8	3	10	8	16	11
24	MRF	10	6	8	5	8	5	9	4	7	4	8	6
25	HDZ	8	5	8	5	6	2	8	3	9	6	10	8
26	MRQ	8	5	10	7	5	3	4	1	5	3	7	5
27	LWC	9	6	8	5	10	6	7	3	9	7	10	7
28	STC	13	10	7	5	9	7	6	5	9	6	13	11
Jumah		275	182	296	215	164	105	138	60	169	112	272	211

Tabel 1 di atas menunjukkan besaran jumlah bilangan kesalahan pelajar dalam kategori pemilihan kata, pemilihan partikel, campur kode, pengubahan bentuk kata, penulisan huruf/kata, pola kalimat, dan pemindahan bahasa (*language transfer*) ketika diminta untuk membuat satu karangan dengan tema yang sudah ditentukan. Jumlah bilangan pada T-1 menunjukkan jumlah bilangan kekeliruan penggunaan bahasa Jepang pada Tes pertama. Sedangkan T-2 menunjukkan jumlah bilangan kekeliruan penggunaan bahasa Jepang pada Tes kedua.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data pada Tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan jumlah bilangan di setiap hasil tes dari masing-masing pelajar pada T-1 dan T-2. Bila melihat jumlah total dari keseluruhan angka pada T-1 dan T-2, terlihat adanya penurunan jumlah bilangan kekeliruan penggunaan bahasa Jepang yang dilakukan oleh siswa. Jumlah bilangan kekeliruan dalam pemilihan kata pada T-1 adalah sebesar 275 dan telah mengalami penurunan pada T-2 menjadi 182. Penurunan jumlah bilangan kekeliruan pada *language transfer* juga hampir sama dengan jumlah bilangan kekeliruan pada pemilihan kata, yaitu 272 pada T-1 dan 211 pada T-2. Sedangkan jumlah bilangan kekeliruan pada pemilihan partikel yang tadinya berjumlah 296 pada T-1, berubah menjadi 215 pada T-2. Berikutnya, jumlah bilangan pada T-1 di bagian campur kode, jumlah angka yang awalnya 164 mengalami penurunan jumlah bilangan yang cukup besar menjadi 105 pada T-2. Demikian juga halnya

pada bagian penulisan huruf/kata, penurunan jumlah bilangan mencapai hingga separuh bagian, yaitu sebanyak 138 pada T-1 berubah menjadi 60 pada T-2. Hal ini juga terjadi pada bagian pola kalimat dengan penurunan jumlah bilangan kekeliruan hampir mencapai 50%, yaitu dari jumlah bilangan 169 pada T-1 menjadi 112 pada T-2.

Penurunan jumlah kesalahan dari setiap kategori bentuk kesalahan penggunaan bahasa Jepang pada tabel di atas menunjukkan adanya perubahan peningkatan kemampuan bahasa Jepang pelajar menjadi lebih baik dari sebelum sistem Portofolio digunakan. Meskipun jumlah penurunan kesalahan pada setiap kategori tidaklah besar, tetapi hal ini memberikan kesan bahwa penggunaan teknik Portofolio memberikan efek yang baik bagi proses pembelajaran bahasa Jepang pelajar.

4.2 Bentuk-Bentuk Kesalahan yang Dilakukan oleh Pelajar

Dari analisis data yang telah dilakukan, dapat dikenal pasti bentuk-bentuk kesalahan yang terjadi ketika pelajar menggunakan bahasa Jepang dalam karangan berbahasa Jepang adalah: kesalahan dalam pemilihan kata, kesalahan dalam pemilihan partikel, campur kode, kesalahan dalam kata/huruf, kesalahan dalam pemilihan kata dan pemindahan bahasa (*language transfer*).

Berikut ialah di antara kalimat-kalimat kekeliruan yang dihasilkan oleh pelajar ketika diminta untuk menyelesaikan karangan dalam bahasa Jepang dengan tema yang telah ditentukan.

1. *Watashi wa hitori ko desukara, itsumo ryoushin o ureshii ni naritadesu.*
2. *Nani ka iroiro na mono ga hoshii, ryoushin ni kaitadesu.*
3. *Watashi wa kutsu o kau no ga suki desu. Kutsu o tachiagaru mise o eigyoushimasu.*
4. *Watashi wa chichi ni kuruma o kau no o agemasu.*
5. *Soshite, ichiban hoshii wa watashi wa ryoushin o shiawase ni shitai desu.*

Pada subbab berikut akan dipaparkan lebih lanjut analisis dari beberapa kalimat keliru yang dihasilkan oleh pelajar.

4.2.1 Kalimat dengan kekeliruan pemilihan kata, pemilihan partikel, dan pemindahan bahasa.

Berikut adalah contoh kalimat yang dibuat oleh pelajar, menunjukkan adanya kesalahan dalam pemilihan kata, pemilihan artikel, dan kesalahan pemindahan bahasa.

Contoh:

- (1). *Watashi wa kazoku ni gaikoku e sanposhitai.*

Saya-partikel-keluarga-partikel-luar negeri-partikel-ingin jalan-jalan

Kalimat (1) di atas merupakan kalimat yang dibuat oleh siswa yang menggambarkan subjek bermaksud untuk mengajak keluarganya wisata jalan-jalan ke luar negeri. Akan tetapi, bila dilihat secara gramatikal, kalimat yang dibuat oleh siswa ini terdapat beberapa kekeliruan, yaitu kesalahan dalam pemilihan partikel '*ni*' dan kesalahan dalam pemilihan kata '*sanposhitai*' (*want to take a walk*). Untuk menghasilkan kalimat yang tepat secara gramatikal bahasa Jepang, partikel '*ni*' semestinya diganti '*o*' yang menunjukkan objek. Berikutnya, kata '*sanposhitai*' diganti dengan frasa '*ryokou ni tsurete ikitai*' (ingin mengajak pergi untuk berwisata).

Berdasarkan penerjemahan perkataan '*sanposhitai*' secara harfiah ke dalam bahasa Indonesia ialah 'jalan-jalan', menyebabkan siswa menggunakan kata '*sanposhitai*' sebagai ungkapan 'ingin wisata jalan-jalan'. Sedangkan kata '*sanposhitai*' di dalam bahasa Jepang menunjukkan makna berjalan-jalan mengitari satu lokasi saja seperti taman. Adanya kemiripan arti dari kata '*sanposhitai*' yang bila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi 'ingin jalan-jalan' membuat siswa berpikir bahwa '*sanposhitai*' sama dengan perkataan 'ingin jalan-jalan' secara umum di dalam bahasa Indonesia. Hal ini mengakibatkan kalimat yang dihasilkan oleh pelajar pada kalimat (1) digolongkan kepada kalimat yang tidak sesuai dengan aturan penggunaan tatabahasa bahasa Jepang yang tepat. Diduga, pelajar melakukan pemindahan bahasa dari bahasa ibu ke bahasa Jepang hingga kesalahan terjadi. Oleh karena itu, kalimat yang dihasilkan oleh siswa semestinya:

(1.a) *Watashi wa kazoku o gaikoku e ryokou ni tsurete ikitai desu.*

Saya-partikel-keluarga-partikel-luar negeri-partikel-wisata-partikel-mengajak.

4.2.2 Kalimat dengan kekeliruan penulisan kata/huruf, campur kode, dan kekeliruan pada pola kalimat.

Contoh:

(2). *Watashi to kazoku ishouni nozomi ni Makkah o doujini ni ikimasu.*

Saya-partikel-keluarga-?-keinginan-partikel-?-partikel-dalam waktu bersamaan-partikel-pergi

Bila dilihat dari aturan tata bahasa Jepang, kalimat (2) yang dihasilkan oleh pelajar di atas tidak tepat. Terdapat beberapa poin kesalahan di dalam kalimat tersebut, yaitu: kesalahan dalam pemilihan kata (*nozomi*: keinginan; *doujini*: dalam waktu bersamaan), kesalahan pemilihan partikel (*to* dan *ni*), kesalahan penulisan huruf/kata (*ishouni*), campur kode (Makkah), dan kesalahan pola kalimat. Akan tetapi, bila mengamati makna kata per kata dari kalimat (2), dapat diketahui bahwa hal yang ingin disampaikan oleh pelajar ialah ‘Saya ingin pergi ke Makkah bersama dengan keluarga’. Pelajar cenderung untuk mencari padanan kata per kata dalam bahasa Indonesia yang sesuai dan dianggap tepat dengan kata-kata yang ada di dalam bahasa Jepang. Hal ini menyebabkan kalimat yang dihasilkan oleh pelajar tidak sesuai dengan peraturan tata bahasa bahasa Jepang. Kalimat (2) di atas semestinya:

(2.a) *Watashi wa kazoku to isshouni Mekkaa e ikitai desu.*

Saya-partikel-keluarga-partikel-bersama-Makkah-partikel-ingin pergi.

V. PENUTUP

Penilaian pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan teknik Portofolio telah dijalankan pada penelitian ini. Hasil analisis data penelitian memperlihatkan perbedaan dalam jumlah total dari keseluruhan jumlah bilangan dari hasil tes pertama (T-1) dan tes kedua (T-2). Jumlah bilangan kesalahan penggunaan bahasa Jepang pada T-2 lebih sedikit dibandingkan jumlah kesalahan pada T-1 di setiap kategori kesalahan penggunaan bahasa Jepang.

Kesalahan penggunaan bahasa Jepang yang dilakukan oleh responden dikategorikan kepada kesalahan dalam pemilihan kata, kesalahan dalam pemilihan

partikel, kecenderungan melakukan campur kode, kesalahan dalam penulisan huruf/kata, kesalahan dalam penggunaan pola kalimat bahasa Jepang yang tepat dan kecenderungan melakukan pemindahan bahasa (*language transfer*).

Jumlah bilangan kesalahan pada kategori pemilihan kata, pemilihan partikel, dan pemindahan bahasa terlihat lebih tinggi dibandingkan pada kategori kesalahan lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa responden cenderung mengalami kesulitan dan melakukan kesalahan untuk menggunakan bahasa Jepang yang tepat pada kategori ini ketika membuat satu karangan di dalam bahasa Jepang. Responden cenderung melakukan terjemahan langsung masing-masing perkataan dari bahasa Indonesia ke bahasa Jepang dengan mencari padanan kata yang dianggap sesuai ataupun menyerupai dari bahasa ibu (Indonesia) ke dalam bahasa Jepang.

Berikutnya, cukup tingginya jumlah kesalahan pada kategori campur kode, memperlihatkan responden juga cenderung menggunakan kosakata dalam bahasa Inggris ataupun kosakata dalam bahasa Indonesia secara langsung di dalam kalimat bahasa Jepang ketika mereka tidak mengetahui kosakata yang dimaksud di dalam bahasa Jepang. Hal ini menunjukkan kurangnya pengetahuan siswa mengenai kosakata di dalam bahasa Jepang yang menyebabkan terjadinya campur kode di dalam penulisan kalimat bahasa Jepang.

Walaupun demikian, dari keseluruhan hasil data penelitian, dapat terlihat adanya penurunan jumlah bilangan kesalahan yang dilakukan oleh setiap responden pada setiap kategori kesalahan dalam penulisan karangan bahasa Jepang. Penerapan sistem penilaian secara portofolio dalam upaya meningkatkan kemampuan responden untuk mengaplikasikan bahasa Jepang menunjukkan adanya hasil yang cukup baik. Melalui penilaian portofolio, bentuk-bentuk kesulitan dan kelemahan yang dihadapi responden dalam mempelajari bahasa Jepang dapat diidentifikasi. Berikutnya, pengajar dapat mencari cara untuk memikirkan metode pengajaran yang efektif dan kreatif untuk mengurangi kesalahan penggunaan bahasa Jepang di kalangan pembelajar bahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arfianty, Rani. 2015. *Analisis Pembelajaran Kata Hubung Bahasa Jepaun di Kalangan Pelajar Indonesia dan malaysia* - Dissertation (M.Phil.) - Institut PascaSiswazah. Universiti Malaya. Kuala Lumpur.
- Arfianty, R., & Hasibuan, A. 2017. "Composition in the Japanese Error analysis of Sentence Essay." *International Journal of Multidisciplinary Research and Development*.5(1), 6-10.
- Brown, J. D, & Rodgers, T. S. 2002 *Doing Second Language Research*. New York: Oxford University Press.
- Corder P. S. 1981. *Error Analysis and Interlanguage*. Oxford University Press.
- Dulay, H.C., Burt, M. & Krashen, S.1982. *Language Two*. New York: Oxford University Press.
- Easley S. D, Mitchell K. 2003. *Portfolios Matter*. Canada: Pembroke Publishers.
- Ellis Rod. 2015. *Understanding Second Language Acquisition*. UK: Oxford University Press.
- Gass, S. M, & Selinker, L. 2008. *Second Language Acquisition, An Introductory Course*. New York: Routledge.
- Gregg, K.R. 1989. Second Language Acquisition Theory: The Case for a generative perspective. In Gass, S. M, & Schachter, J (Eds.), *Linguistic Perspectives on Second Language Acquisition* (pp. 15-40). New York: Cambridge.
- Hebert Elizabeth. 2001. *The Power of Portfolios What Children can Teach Us about Learning and Assessment*. San Fransisco: Jossey-Bass
- Ortega Lourdes. 2013. *Understanding Second Language Acquisition*. New York: Routledge.
- Rusli M, Hermawan M & Supuwiningsih 2017. *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sari Y. N. E. 2015. *Buku Mata Ajar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiarto Eko 2015. *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Suaka Media.
- Setyadi, A. B. 2006. *Metode Penelitian Untuk Pengajaran Bahasa Asing*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tarone, E., & G. Liu. 1995. Situational Context, variation and second-language acquisition theory. In G. Cook and B. Seidlhofer (eds) *Input and Interaction in Language Acquisition* (pp. 107-124). Oxford: Oxford University Press.

Tracy S. J. 2013. *Qualitative Research Methods*. UK: Willey Blackwell.

Yusuf A. M. 2015. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Pilar Penyedia Informasi dan Kegiatan Mutu Pendidikan*. Jakarta: Kencana

KANDOUSHI PADA DANSEIGO DALAM DRAMA “SHIRITSU BAKAREA KOUKOU”: TINJAUAN SOSIOLINGUISTIK

Ravika Sawitri, Rina Yuniastuti, Rahtu Nila Sepni
Universitas Andalas

Abstrak

Danseigo merupakan ragam bahasa yang digunakan oleh pria. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan *kandoushi* pada *danseigo* dalam drama “Shiritsu Bakarea Koukou”. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Teori yang digunakan yaitu teori *kandoushi* oleh Terada, pemarkah *danseigo* oleh Sudjianto dan Rustanti, serta teori SPEAKING oleh Hymes. Berdasarkan hasil analisis data, *kandoushi* pada *danseigo* yang ditemukan, yaitu *kandoushi kandou* berupa *kuso*, *kandoushi yobikake* berupa *oi*, *yai*, *kora*, dan *kandoushi outou* berupa *ou*, *iya*, *un*, dan *hou*. Pada data, *kandoushi* sebagai pemarkah *danseigo* digunakan oleh pria dengan tingkatan umur dan latar belakang sosial yang berbeda di lingkungan sosial sekolah. *Kandoushi* yang ditemukan dalam data tidak hanya digunakan kepada lawan tutur pria, tetapi juga digunakan kepada lawan tutur wanita.

Kata kunci: danseigo, kandoushi, Shiritsu Bakarea Koukou, sosiolinguistik.

I. PENDAHULUAN

Salah satu keberagaman bahasa Jepang dapat dilihat pada bahasa yang digunakan sesuai jenis kelamin penuturnya, yaitu bahasa pria atau dikenal dengan istilah *danseigo*, dan bahasa wanita atau dikenal dengan istilah *joseigo*. Perbedaan penggunaan bahasa yang digunakan sesuai jenis kelamin ini membuat kedua gaya bahasa ini menjadi ciri khas tersendiri dalam bahasa Jepang. Kedua gaya bahasa ini juga memiliki keunikannya masing-masing. Menurut Sanada (dalam Jannah, 2016:2):

男女の間で使用する言葉に相違が見られることは、日本語の一つの特徴であると思われる。

Danjo no aida de shiyō suru kotoba ni soui ga mirareru koto wa, nihongo no hitotsu no tokuchō de aru to omowareteiru.

‘Perbedaan-perbedaan yang dapat dilihat dalam penggunaan bahasa yang digunakan antara pria dan wanita merupakan salah satu karakteristik dari bahasa Jepang’.

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2007:204), *danseigo* adalah bahasa yang kuat sekali kecenderungannya dipakai oleh penutur pria. Kata-kata yang termasuk *danseigo* di dalam bahasa Jepang antara lain *ore*, *oyaji*, *ofukuro*, sementara itu partikel-partikel yang biasa dipakai pada bagian akhir kalimat (*shuujoshi*) seperti partikel *zo*, *ze*, dan sebagainya. Penggunaan *danseigo* juga dapat dilihat dari interjeksi atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *kandoushi* yang digunakan penuturnya. Sudjianto mengatakan *kandoushi* berfungsi untuk mengungkapkan suatu perasaan, panggilan, jawaban, atau persalaman (2010:110).

Sudjianto dan Dahidi mengatakan bahwa bahasa pria dan bahasa wanita ini hanya ada dalam ragam lisan percakapan sehari-hari, sedangkan dalam situasi formal, seperti rapat, seminar, simposium atau acara resmi lainnya, bahasa ini jarang digunakan (2007:203). Penggunaan *danseigo* yang hanya dapat dilihat pada situasi percakapan sehari-hari dan dalam situasi informal merupakan salah satu alasan mengapa *danseigo* ini sulit dipahami oleh pembelajar bahasa Jepang. Selain itu, di Jepang sendiri gaya bahasa ini hanya digunakan oleh pria kepada lawan tutur tertentu dan dalam situasi informal, bahkan terkadang digunakan oleh wanita untuk menunjukkan kemaskulinannya. Penggunaan *danseigo* yang hanya dapat dilihat pada situasi informal membuat *danseigo* berkaitan erat dengan anak muda karena di dalam kehidupan sehari-hari, anak muda lebih sering menggunakan bahasa yang informal ketika berbicara. Oleh sebab itu, peneliti memilih drama Jepang berjudul “Shiritsu Bakarea Koukou” sebagai sumber penelitian dikarenakan drama ini memiliki latar belakang cerita di sekolah dan memiliki cerita yang berpusat pada tokoh siswa. Drama ini memiliki dua belas episode yang ditayangkan pada tahun 2012, dan disutradarai oleh Takashi Bota, Kentaro Moriya, dan Masahiko Kiki. Pada drama ini menunjukkan bagaimana penggunaan *danseigo* oleh tokoh pria kepada sesama pria maupun kepada wanita dengan usia dan latar belakang sosial yang berbeda-beda. Berdasarkan latar belakang di atas, makalah ini akan membahas penggunaan *kandoushi* pada *danseigo* dalam drama “Shiritsu Bakarea Koukou”.

II. KERANGKA TEORI

1. Sociolinguistik

Sosiolinguistik berasal dari istilah sosio dan linguistik. Sosio berarti sosial, yaitu hal yang berhubungan dengan masyarakat, dan linguistik berarti ilmu yang mengkaji bahasa. Kridalaksana mengatakan sosiolinguistik adalah ilmu yang mempelajari ciri-ciri dan berbagai varietas budaya, serta hubungan di antara para bangsawan dengan ciri fungsi variasi bahasa itu di dalam suatu masyarakat bahasa (dalam Pateda, 1990:2). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sosiolinguistik adalah ilmu yang mempelajari hubungan bahasa dengan kondisi sosial atau masyarakat penuturnya.

2. Ragam Bahasa

Berdasarkan jenis kelamin penuturnya, ragam bahasa Jepang secara umum dibagi menjadi dua, yaitu ragam bahasa pria (*danseigo*) dan ragam bahasa wanita (*joseigo*). Menurut Jorden, keberadaan gaya bahasa yang secara tegas membedakan jenis kelamin tersebut merupakan karakteristik bahasa Jepang (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2007:204). Sudjianto (2007:62) mengatakan, berbeda dengan ragam bahasa pria yang merefleksikan maskulinitas penuturnya sebagai insan yang tegas, kuat, penuh percaya diri, penuh kepastian, berani, cepat dalam mengambil keputusan, dan sebagainya, ragam bahasa wanita merefleksikan femininitas penuturnya sebagai insan yang lemah lembut, ramah, penuh kasih sayang, sopan, halus budi bahasanya, penyabar, manja, dan sebagainya.

3. Ragam Bahasa Pria (*Danseigo*)

Ragam bahasa pria dalam bahasa Jepang disebut '*danseigo*' 男性語. Diambil dari kata '*dansei*' 男性 yang berarti 'pria' atau 'laki-laki' dan kata '*go*' 語 yang berarti 'bahasa'. Sudjianto dan Dahidi mengatakan *danseigo* adalah bahasa yang kuat sekali kecenderungannya dipakai oleh penutur pria yang tegas, langsung, kasar dan sering kali seperti atasan kepada bawahan (2007:204).

4. *Kandoushi* sebagai Pemarkah *Danseigo*

Terada (dalam Sudjianto, 2010:111-118) menggolongkan *kandoushi* menjadi empat golongan yaitu:

- a) *Kandou* (impresi) adalah *kandoushi* yang mengungkapkan impresi atau emosi seperti rasa senang, marah, sedih, terkejut, takut, khawatir, kecewa, dan sebagainya. *Kandoushi* yang termasuk golongan ini adalah *ma* (まあ), *oo* (おお), *e* (え), *ee* (ええ), *yaa* (やあ), *sora* (そら), dan sebagainya.
- b) *Yobikake* (panggilan) adalah *kandoushi* yang menyatakan panggilan, ajakan, imbauan, atau diucapkan sebagai peringatan terhadap orang lain. *Kandoushi* yang termasuk *yobikake* adalah *oi* (おい), *saa* (さあ), *moshi-moshi* (もしもし), *yai* (やい), dan sebagainya.
- c) *Outou* (jawaban) adalah *kandoushi* untuk menyatakan jawaban, tanggapan atau reaksi terhadap pendapat atau tuturan orang lain. *Kandoushi* yang termasuk *outou* adalah *ou* (おう), *ee* (ええ), *iya* (いや), dan sebagainya.
- d) *Aisatsugo* (ungkapan persalaman) merupakan kalimat berupa klausa atau bukan, bentuknya tetap, yang dipakai dalam pertemuan antara pembicara, memulai percakapan, meminta diri, dan sebagainya. *Kandoushi* yang termasuk *aisatsugo* antara lain *konnichiwa* (こんにちは), *ohayou* (おはよう), *sayounara* (さようなら), dan sebagainya.

Selain empat golongan *kandoushi* secara umum di atas, terdapat beberapa *kandoushi* yang menurut Sudjianto (2010:114-117) sering digunakan oleh pria, diantaranya sebagai berikut.

- a) *Oi* (おい)

Sudjianto menyatakan *kandoushi oi* digunakan untuk mengungkapkan suatu panggilan terhadap orang lain yang sederajat atau lebih rendah baik usia maupun kedudukannya dari pembicara, diartikan sebagai ‘hei’, ‘hai’, ‘halo’, atau ‘wahai’ pada bahasa Indonesia (2010:114).

- b) *Yai* (やい)

Menurut Sudjianto *kandoushi yai* atau *yaai* digunakan untuk mengungkapkan suatu panggilan terhadap orang yang sederajat atau lebih rendah baik usia maupun kedudukannya dari pada pembicara, dalam bahasa Indonesia dapat diartikan ‘hai’, ‘hei’, atau ‘halo’ (2010:115).

c) *Ou* (おう)

Sudjianto menyatakan bahwa *kandoushi ou* sering diucapkan oleh pria untuk mengungkapkan suatu pengertian atau persetujuan. Kata yang lebih hormat dari *ou* yaitu kata *hai*, yang dalam bahasa Indonesia berarti ‘ya’ (2010:116).

d) *Iya* (いゝや)

Menurut Sudjianto *kandoushi iya* digunakan untuk mengungkapkan ketidaksetujuan atau penolakan, bentuk hormatnya yaitu *iie*, dalam bahasa Indonesia berarti ‘bukan’, ‘tidak’, atau ‘salah’ (2010:116).

e) *Un* (うん)

Kandoushi un menurut Sudjianto digunakan untuk mengungkapkan suatu persetujuan, pengakuan, atau pengertian, dalam bahasa Indonesia berarti ‘ya’, ‘baik’, atau ‘oh ya’. Interjeksi *un* sering dipakai oleh laki-laki (2010:117).

Lebih lanjut mengenai penggunaan *kandoushi* yang digunakan dalam *danseigo*, Rustanti (2017) menjelaskan *kandoushi* yang paling banyak digunakan dalam *danseigo* sebagai berikut :

a) *Oi/Ooi* (おい/おおい)

Menurut Matsumura (dalam Rustanti, 2017:45) *kandoushi oi* adalah:

男性が親しい間柄の者や目下の者に対して呼びかける時に用いる語。
Dansei ga shitashii aidagara no mono ya mokka no mono ni taishite yobikakeru toki ni mochiiru go.

‘Bahasa yang digunakan oleh laki-laki pada saat memanggil terhadap lawan tutur yang memiliki hubungan dekat atau lebih rendah’.

b) *Ou* (おう)

Menurut Kindaichi (dalam Rustanti, 2017:45) *kandoushi ou* adalah suara yang keluar ketika teringat sesuatu, terkejut atau suatu jawaban terhadap orang yang lebih tinggi.

c) *Hou* (ほう)

Menurut Matsumura (dalam Rustanti, 2017:46) *kandoushi hou* adalah:

感心したり驚いたりした時などに発する語。
Kanshin shitari odoitarishita toki nado ni hassuru go.

‘Kata yang keluar pada saat terkejut atau kagum’.

Menurut Sugawara, *kandoushi hou* merupakan kata seru yang mengekspresikan pengendalian diri atas suatu keterkejutan, biasanya digunakan oleh pria dewasa atau yang lebih tua (dalam Rustanti, 2017:46).

d) *Kuso* (くそ)

Menurut Koizumi (dalam Rustanti, 2017:46), laki-laki menggunakan kata-kata yang ‘kuat’ untuk mencaci maki atau menghina seperti *kuso* atau *chikushou*. Kindaichi mengatakan *kuso* merupakan kata-kata yang diucapkan ketika mencaci maki (dalam Rustanti, 2017:46).

e) *Kora* (こら)

Menurut Matsumura (dalam Rustanti, 2017:46) *kandoushi kora* adalah:
呼び止めたり、とがめたりする時、相手におかって発する語。
Yobitometari, togametarisuru toki, aite ni okatte hassuru go.
‘Kata yang keluar pada saat memanggil untuk memberhentikan atau menyalahkan lawan tutur’.

5. Teori SPEAKING

Menurut Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2010:48-49) suatu peristiwa tutur harus memenuhi delapan komponen yang disingkat menjadi SPEAKING, yaitu *setting and scene, participant, ends, act sequence, key, instrumentalities, norm*, dan *genre*.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Pada pengumpulan data digunakan metode simak dengan teknik dasar sadap, kemudian dilanjutkan dengan teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat. Sementara itu, analisis data menggunakan metode agih dengan teknik baca markah dan hasil analisis data disajikan dalam bentuk informal.

IV. PEMBAHASAN

Terdapat tiga golongan *kandoushi* sebagai pemarkah *danseigoyang* ditemukan dalam drama “Shiritsu Bakarea Koukou”, yaitu *kandou*, *yobikake*, dan

outou. Data yang ditemukan berbentuk percakapan dan diuraikan menggunakan teori SPEAKING oleh Hymes.

Keterangan :

S: *Setting and Scene*, P: *Participant*, E: *Ends*, A: *Act Sequence*, K: *Key*, I: *Instrumentalities*, N: *Norm*, G: *Genre*, LK: Laki-laki, PR: Perempuan.

1. *Kandou* (Impresi)

Data	Bentuk	S	P	E	A	K	I	N	G
1	くそ	Tangga sekolah (siang hari)	Siswa LK dengan siswa PR	Menunjukkan kekesalan	Mencaci maki	Marah	Lisan dan tidak formal	Sesuai aturan	Monolog
2	くそ	Halaman sekolah (pagi hari)	Siswa LK dengan siswa LK	Menunjukkan kekesalan	Mencaci maki	Marah	Lisan dan tidak formal	Tidak sesuai aturan	Dialog

Tabel 1. *Kandoushi* bentuk *Kandou* sebagai Pemarkah *Danseigo* dalam Drama “*Shiritsu Bakarea Koukou*”

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa *kandoushi* pada *danseigo* bentuk *kandou* atau impresi yang terdapat dalam drama “*Shiritsu Bakarea Koukou*” yaitu *kandoushi kuso* (くそ). Variasi penggunaan *kandoushi kuso* terlihat pada *participants* yang terlibat dalam percakapan. Pada data (1), *kandoushi kuso* digunakan oleh siswa laki-laki dengan lawan tutur siswa perempuan, sedangkan pada data (2), *kandoushikuso* digunakan oleh siswa laki-laki kepada lawan tutur yang juga siswa laki-laki. Berdasarkan norma atau aturan dalam berinteraksi, *kandoushi kuso* pada data (1) sesuai dengan aturan dalam berinteraksi, sedangkan data (2) tidak sesuai dengan aturan dalam berinteraksi. Selain itu, *kandoushi kuso* pada data (1) ditujukan untuk diri sendiri berupa monolog, sedangkan data (2) ditujukan kepada lawan tutur dalam bentuk dialog.

2. *Yobikake* (Panggilan)

Data	Bentuk	S	P	E	A	K	I	N	G
3	おい	Ruang guru (siang hari)	Siswa LK dengan guru LK	Meminta penjelasan	Panggilan	Marah	Lisan dan tidak formal	Tidak sesuai aturan	Dialog
4	おい	Ruang kelas (sore hari)	Siswa LK dengan siswa LK	Memanggil	Panggilan	Cemas	Lisan dan tidak formal	Sesuai aturan	Dialog
5	おい	Ruang guru (pagi hari)	Siswa LK dengan siswa PR	Menghentikan ucapan lawan tutur	Panggilan	Marah	Lisan dan tidak formal	Sesuai aturan	Dialog

6	やい	Lorong sekolah (siang hari)	Siswa LK dengan siswa LK	Memanggil	Panggilan	Senang	Lisan dan tidak formal	Sesuai aturan	Dialog
7	こら	Di depan sekolah lain (pagi hari)	Siswa LK dengan siswa LK	Menghentikan ucapan lawan tutur	Panggilan	Marah	Lisan dan tidak formal	Sesuai aturan	Dialog

Tabel 2. *Kandoushi* bentuk *Yobikake* sebagai Pemarkah *Danseigo* dalam Drama “Shiritsu Bakarea Koukou”

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa *kandoushi* pada *danseigo* bentuk *yobikake* atau panggilan yang terdapat dalam drama “Shiritsu Bakarea Koukou” terdiri atas *kandoushi* ‘oi’おい, ‘yai’やい, dan ‘kora’こら. Variasi penggunaan *kandoushi oi* terdapat pada *participants* yang terlibat dalam percakapan. *Kandoushi oi* pada data (3) dituturkan oleh siswa laki-laki kepada guru laki-laki, pada data (4) *kandoushi oi* dituturkan oleh siswa laki-laki kepada siswa laki-laki, sedangkan dalam data (5) dituturkan oleh siswa laki-laki kepada siswa perempuan. Dilihat dari tujuannya tuturan pada data (3) memiliki tujuan untuk meminta penjelasan lawan tutur, tuturan pada data (4) bertujuan untuk memanggil, sedangkan pada data (5) tuturan bertujuan untuk menghentikan ucapan lawan tutur. *Key* atau nada yang digunakan saat bertutur juga memiliki variasi yang berbeda. Pada data (3) dan (5), nada yang digunakan adalah nada marah, sedangkan pada data (4), nada yang digunakan adalah nada cemas. Berdasarkan norma dalam berinteraksi atau *norm*, *kandoushi oi* pada data (3) tidak sesuai dengan aturan dalam berinteraksi. Selain itu, *kandoushi oi* pada data (3) ini melawan aturan penggunaannya karena seharusnya digunakan oleh penutur yang umur atau status sosialnya sama atau lebih tinggi dibandingkan dengan lawan tuturnya, malah digunakan sebaliknya.

Kandoushi yai yang ditemukan dalam sumber data pada data (6) digunakan oleh siswa laki-laki kepada siswa laki-laki dan bertujuan untuk memanggil lawan tutur. *Key* atau nada yang digunakan saat bertutur adalah nada senang dalam bentuk dialog dan sesuai dengan aturan dalam berinteraksi. *Kandoushi kora* yang ditemukan dalam sumber data pada data (7) digunakan oleh siswa laki-laki kepada siswa laki-laki, yang tuturannya bertujuan untuk

menghentikan ucapan lawan tutur. *Key* tuturan disampaikan dengan nada marah dalam bentuk dialog dan norma yang digunakan sesuai dengan aturan berinteraksi.

3. *Outou* (Jawaban)

Data	Bentuk	S	P	E	A	K	I	N	G
8	おう	Gudang (sore hari)	LK dewasa dengan siswa LK	Menjawab	Persetujuan	Mengejek	Lisan dan tidak formal	Sesuai aturan	Dialog
9	おう	Jalan kecil (siang hari)	Siswa LK dengan siswa LK	Menyetujui	Persetujuan	Serius	Lisan dan tidak formal	Sesuai aturan	Dialog
10	おう	Sebuah ruangan (siang hari)	Siswa LK dengan siswa PR	Menyetujui	Persetujuan	Santai	Lisan dan tidak formal	Sesuai aturan	Dialog
11	いや	Ruang guru (siang hari)	Siswa LK dengan siswa LK	Menyangkal	Penolakan	Cemas	Lisan dan tidak formal	Sesuai aturan	Dialog
12	いや	<i>Game center</i> (sore hari)	Siswa LK dengan siswa LK	Menjawab	Penolakan	Bingung	Lisan dan tidak formal	Sesuai aturan	Dialog
13	いや	Di depan salah satu gedung sekolah (pagi hari)	Guru LK dengan siswa PR	Menolak	Penolakan	Tegas	Lisan dan tidak formal	Sesuai aturan	Dialog
14	うん	<i>Batting center</i> (sore hari)	Siswa LK dengan siswa LK	Menjawab	Persetujuan	Santai	Lisan dan tidak formal	Sesuai aturan	Dialog
15	ほう	Depan gerbang (pagi hari)	LK dewasa dengan siswa PR	Menunjukkan kekaguman	Kekaguman	Senang	Lisan dan tidak formal	Sesuai aturan	Dialog
16	ほう	Di depan toilet (siang hari)	Siswa LK dengan siswa LK	Menunjukkan kekaguman	Kekaguman	Terkejut	Lisan dan tidak formal	Sesuai aturan	Dialog

Tabel 3. *Kandoushi* bentuk *Outou* sebagai Pemarkah *Danseigo* dalam Drama “*Shiritsu Bakarea Koukou*”

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa *kandoushi* pada *danseigo* bentuk *outou* atau jawaban yang terdapat dalam drama “*Shiritsu Bakarea Koukou*” terdiri atas *kandoushi* ‘ou’ おう, ‘iya’ いや, ‘un’ うん, dan ‘hou’ ほう. Variasi penggunaan *kandoushi* ou dapat dilihat dari *participants* dalam percakapan. Pada data (8), *kandoushi* ou dituturkan oleh laki-laki dewasa kepada siswa laki-laki, pada data (9), dituturkan oleh siswa laki-laki kepada siswa laki-laki, sedangkan pada data (10), dituturkan oleh siswa laki-laki kepada siswa perempuan. Berdasarkan tujuan tuturan, data (8) bertujuan untuk menjawab pertanyaan lawan

tutur, sedangkan data (9) dan (10) memiliki tujuan untuk menyetujui lawan tutur. Dilihat dari nada yang digunakan, data (8) menggunakan nada mengejek, data (9) menggunakan nada yang serius, dan data (10) menggunakan nada santai.

Variasi penggunaan *kandoushi iya* juga terlihat pada *participants* yang terlibat dalam percakapan. Pada data (11) dan (12), *kandoushi iya* digunakan oleh siswa laki-laki kepada siswa laki-laki, sedangkan pada data (13), digunakan oleh guru laki-laki kepada siswa perempuan. Selain *participants* yang terlibat, variasi tujuan percakapan juga berbeda-beda. Tuturan data (11) bertujuan untuk menyangkal, data (12) bertujuan untuk menjawab lawan tutur, sedangkan data (13) memiliki tujuan untuk menolak. Dilihat dari nada yang digunakan, pada data (11) tuturan menggunakan nada cemas, pada data (12) tuturan menggunakan nada bingung, sedangkan pada data (13) nada yang digunakan adalah nada tegas.

Kandoushi un pada data (14) yang ditemukan dalam sumber data digunakan oleh siswa laki-laki kepada siswa laki-laki dan bertujuan untuk menjawab pertanyaan lawan tutur. Nada yang digunakan saat bertutur adalah nada santai, tuturan sesuai dengan aturan berinteraksi dan disampaikan dalam bentuk dialog.

Variasi penggunaan *kandoushi hou* dapat dilihat pada *participants* yang terlibat dalam percakapan. *Kandoushi hou* pada data (15) digunakan oleh laki-laki dewasa kepada perempuan, sedangkan pada data (16) digunakan oleh siswa laki-laki kepada siswa laki-laki. Ditinjau dari nada yang digunakan, tuturan pada data (15) disampaikan dengan nada senang, sedangkan tuturan pada data (16) disampaikan dengan nada terkejut. Selain itu, penggunaan *kandoushi hou* pada data (16) tidak sesuai dengan pendapat Sugawara (dalam Rustanti, 2017:46) yang mengatakan bahwa *kandoushi hou* biasanya digunakan oleh pria dewasa atau yang lebih tua, sedangkan pada data (16) *kandoushi hou* ini digunakan oleh seorang siswa.

V. PENUTUP

Berdasarkan analisis data, *kandoushi* sebagai pemarkah *danseigo* digunakan oleh pria dengan tingkatan umur yang berbeda dan latar belakang

sosial yang berbeda pula. *Kandoushi* yang ditemukan dalam data tidak hanya digunakan kepada lawan tutur pria melainkan juga digunakan kepada lawan tutur wanita. Berdasarkan analisis data, juga ditemukan perbedaan penggunaan *kandoushi* pada *danseigo* dengan teori yang digunakan, yaitu pada *kandoushi oi* dan *kandoushi hou*. Perbedaan penggunaan *kandoushi* pada *danseigo* dengan teori yang digunakan tersebut disebabkan oleh penutur yang sedang dalam keadaan emosi dan latar belakang sosial siswa yang pembawaannya seperti *yanki*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aggraeni, Dini. 2013. "Analisis Deskriptif *Danseigo* dalam Drama Televisi *Asuko March*" (Skripsi). Bandung: Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ayuningtyas, Lintang Sekar. 2017. "Penggunaan Ragam Bahasa Pria Oleh Tokoh Wanita dalam *Anime Kaichou wa Maid Sama*" (Skripsi). Semarang: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
- Azuma, Shoji. 2009. *Shakaigengogaku Nyuumon*. Tokyo: Kenkyuusha.
- Bota, Takashi, Kentaro Moriya, dan Masahiko Kiki. 2012. *Shiritsu Bakarea Koukou*. Jepang: NTV.
- Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. 2010. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jannah, Farikhatul. 2016. "Analisis Penggunaan *Danseigo* dan *Joseigo* dalam Novel *Sekai Kara Neko ga Kieta Nara*" (Skripsi). Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Kridalaksana, Harimurti. 1993. *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Mahsun. 2005. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Moeliono, A.M. 1989. *Kembara Bahasa*. Jakarta : Gramedia.
- Natsuko, Tsujimura. 1997. *An Introduction To Japanese Linguistics*. Oxford: Blackwell Publishers.
- Pateda, Mansoer. 1990. *Sosiolinguistik*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Putri, Fransiska Nimas Jayanti dan Teguh Santoso. 2016. *Bahasa Jepang: Ragam Bahasa Pria dan Wanita (Nihongo no Danseigo to Joseigo)*. Yogyakarta: Morfalingua.
- Rustanti, Nita. 2017. *Ragam Bahasa Pria Dalam Kandoushi: Kajian Sosiolinguistik*. Bandung: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Ilmu-ilmu Linguistik, Sosial, dan Humaniora. Textura Vol. IV, No.2:43-55.

- Shigeko, Okamoto dan Janet S. Shibamoto Smith. 2004. *Japanese Language, Gender, and Ideology: Cultural Models and Real People*. New York: Oxford University Press.
- Subroto, Edi. 2007. *Pengantar Metode Penelitian Linguistik Struktural*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Sudjianto. 2007. *Bahasa Jepang dalam Konteks Sosial dan kebudayaannya*. Jakarta : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sudjianto. 2010. *Gramatika Bahasa Jepang Modern Seri A*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- _____. 2007. *Gramatika Bahasa Jepang Modern Seri B*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sutedi, Dedi. 2003. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: HUP.

KELUARGA *SINGLE PARENT* PADA MASYARAKAT JEPANG DALAM KARYA OGAWA YOKO

Rima Devi, Rachmidian Rahayu, Darni Enzimar Putri
Universitas Andalas

Abstrak

Penelitian mengenai keluarga dan permasalahannya sudah lazim dilakukan dengan menggunakan berbagai objek termasuk karya sastra. Begitu pula penelitian mengenai keluarga *single parent*. Namun, belum ditemukan hasil penelitian mengenai keluarga *single parent* yang objeknya adalah karya sastra. Sementara pada saat ini, jumlah keluarga *single parent* terus meningkat setiap tahunnya, seperti di Jepang. Fenomena keluarga di Jepang, termasuk keluarga *single parent* sudah dijadikan tema novel yang ditulis oleh novelis perempuan Jepang, Ogawa Yoko.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan objek novel yang ditulis oleh Ogawa Yoko berjudul *Kohaku No Matataki*. Pendekatan sosiologi sastra digunakan untuk penelitian ini. Sedangkan metodenya adalah metode *coding*, yaitu memberi *tag* pada objek mengenai setiap hal yang berkaitan dengan keluarga, anggota keluarga, dan interaksi diantara mereka. Data yang terkumpul kemudian dikategorikan lalu dianalisis sehingga dapat diketahui bagaimana gambaran keluarga *single parent* dan permasalahannya yang tergambar di dalam novel *Kohaku No Matataki*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada keluarga *single parent* yang kepala keluarganya adalah seorang ibu, terdapat kekurangan finansial, ketidakstabilan emosi pada ibu, dan kehilangan rasa aman dari dunia luar sehingga cenderung menutup diri. Sementara anak-anak yang hanya patuh pada perintah ibu yang monoton pada satu titik, mengalami pemberontakan dari dalam diri mereka sehingga mereka lari meninggalkan ibu.

Kata kunci: keluarga single parent, keluarga Jepang, Ogawa Yoko, Kohaku No Matataki

I. PENDAHULUAN

Ogawa Yoko (1962-sekarang) adalah pengarang perempuan Jepang yang aktif melahirkan karya sastra. Hingga saat ini, tercatat lebih dari 30 novel yang dihasilkan, belum terhitung cerpen, esai, dan kumpulan wawancara dengan kritikus sastra Jepang. Karya-karya Ogawa Yoko umumnya menceritakan tentang

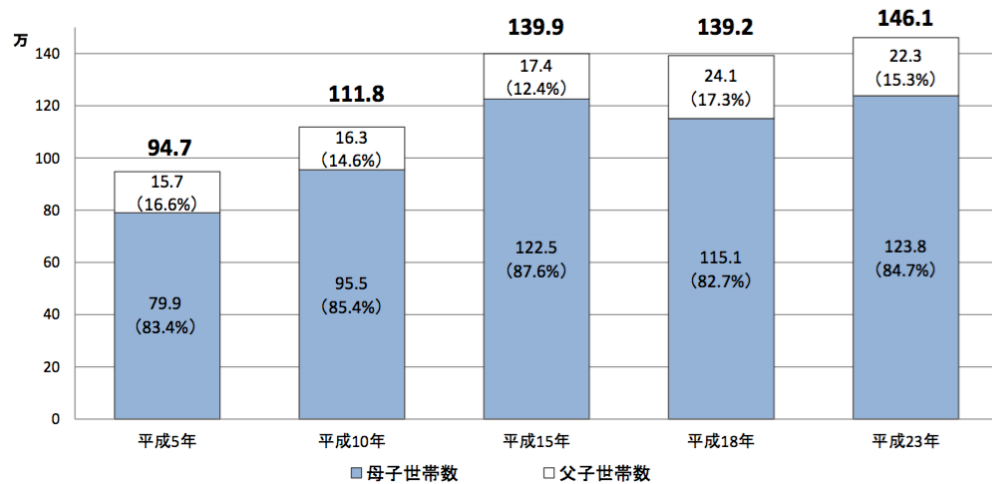
keseharian para tokoh yang diciptakannya. Walau demikian, apa sebenarnya yang dituangkan oleh Ogawa dalam karya sastra adalah permasalahan yang terjadi dalam masyarakatnya. Ogawa sering menyaksikan berita di televisi, koran, dan lain sebagainya dan merasakan ada persoalan-persoalan yang muncul dalam masyarakat tidak bisa dijelaskan dengan kata-kata. Ogawa mengatakan bahwa persoalan yang kompleks yang terjadi dalam masyarakat hanya dapat dijelaskan bila diuraikan dalam satu cerita seperti novel. (Ogawa & Ono, 2015).

Pernyataan Ogawa Yoko mengenai novel sebagai sarana untuk menyampaikan apa yang sesungguhnya terjadi di dalam masyarakat bukan hanya pernyataan belaka. Dari penelitian Devi (2017), diketahui bahwa Ogawa menangkap perubahan keluarga yang terjadi di dalam masyarakatnya dan menuangkan di dalam novel *Kifujin A No Sosei*, *Hakase No Aishita Sushiki* dan *Mina No Koshin*. Bukan sekadar menceritakan persoalan keluarga di dalam novelnya, Ogawa juga memberikan solusi bagaimana sebaiknya struktur keluarga yang dibentuk pada masyarakat Jepang yang sudah tercerabut dari bentuk keluarga tradisional. Devi menemukan bahwa Ogawa menawarkan bentuk keluarga interdependen kepada masyarakatnya.

Ogawa tidak hanya menggambarkan keluarga interdependen saja di dalam karyanya, dia juga menceritakan bagaimana kehidupan keluarga *single parent*. Beberapa karyanya yang menyinggung persoalan keluarga *single parent* adalah pada novel *Hoteru Airisu* (1996), *Hakase No Aishita Suushiki* (2003), dan *Kohaku No Matataki* (2015). Pada novel *Kohaku No Matataki* secara jelas pada wawancaranya pada majalah *Gunzo* (2015), Ogawa menyatakan bahwa awalnya berniat menulis cerita tentang seorang seniman, tetapi entah mengapa tokoh cerita yang diciptakannya mengarahkan Ogawa Yoko untuk menceritakan persoalan keluarga sehingga novel tersebut bisa disebut bertemakan keluarga.

Persoalan keluarga *single parent*, khususnya di Jepang sudah menjadi perhatian khusus pemerintahnya. Hal ini dipicu oleh semakin bertambahnya jumlah keluarga *single parent* setiap tahun. Dari data yang dikeluarkan oleh Kementrian Kependudukan dan Kesejahteraan Jepang pada tahun 2017, terlihat penambahan yang cukup signifikan.

Berikut grafik penambahan jumlah keluarga *single parent* di Jepang berdasarkan data Kementrian Kependudukan dan Kesejahteraan di Jepang pada tahun 2017.



Dari gambar di atas, terlihat pada tahun lima *heisei* atau tahun 1993, jumlah keluarga *single parent* baik *single mother* (warna biru) ataupun *single father* (warna putih) adalah 947 ribu keluarga. Jumlah tersebut terus bertambah pada tahun 2003 menjadi 1.390.000 keluarga dan pada tahun 2011 menjadi 1.461.000 keluarga.

Persoalan keluarga sendiri dalam masyarakat Jepang adalah persoalan yang sampai sekarang belum berhasil diselesaikan oleh pemerintah Jepang. Padahal sejak zaman Tokugawa (1603-1868) sampai berakhirnya perang dunia kedua, Jepang sudah menganut sistem kekeluargaan yang *ajeg* yang disebut dengan sistem *ie*. Setiap anggota keluarga dalam sistem *ie* ini terlindungi, terjaga, dan terjamin kesejahteraannya. Pemimpin *ie* atau pemimpin keluarga adalah seorang kepala keluarga yang memiliki otoritas penuh atas anggota keluarga serta aset yang dimiliki keluarga. Dalam sistem *ie*, juga diatur bagaimana pewarisan hak dan tanggung jawab kepala keluarga kepada pewarisnya.

Dihapuskannya sistem kekeluargaan tradisional Jepang dari UUD Meiji pada tahun 1947, membuat anggota keluarga di Jepang mulai tercerabut dan bercerai-berai sehingga bentuk keluarga yang semula keluarga besar berubah

menjadi berbagai bentuk. Sugimoto Yoshio (1997) membagi tipe keluarga Jepang ke dalam empat kategori, yaitu kategori A, adalah tipe keluarga yang masih kuat menjalankan sistem *ie* dan pasangan yang telah menikah tinggal di rumah orang tua laki-laki, kategori B adalah tipe keluarga yang tinggal dua generasi dewasa dalam satu rumah yang sama, tetapi dalam menjalankan kesehariannya mereka seperti keluarga batih dikarenakan tingginya biaya hidup terutama di kota besar seperti Tokyo sehingga mereka hanya dipisahkan oleh dinding pembatas dan mereka tetap masih bisa saling membantu, kategori C adalah tipe keluarga batih yang meyakini hubungan garis seketurunan walaupun mereka berdomisili jauh dari keluarga asal karena alasan pekerjaan dan lainnya, mereka masih menghadiri acara tradisional yang diselenggarakan keluarga besarnya, seperti pesta pernikahan tradisional, acara pemakaman, festival daerah, pemujaan arwah leluhur, dan lain sebagainya, dan kategori D adalah tipe keluarga batih modern yang menjalankan ideologi keluarga modern.

Perubahan sistem kekeluargaan di Jepang pada awalnya cenderung berubah menjadi keluarga inti atau keluarga batih. Pada keluarga batih di Jepang suami dan istri mempunyai hak yang sama di dalam rumah tangga dan anak-anak mempunyai kebebasan untuk berpendapat. Kesamaan hak di dalam keluarga membuat istri juga mempunyai hak untuk bekerja, menentukan apakah akan mengandung dan melahirkan anak atau tidak. Anak-anak yang belum menikah tetapi sudah mempunyai penghasilan sendiri juga berhak menentukan apakah akan tetap tinggal serumah dengan orang tuanya atau hidup sendiri, terpisah dari orang tua.

Kebebasan yang dimiliki oleh masing-masing anggota keluarga di Jepang membuat setiap anggotanya bebas menentukan hidup mereka sehingga tak jarang ditemui orang yang tidak menikah seumur hidup, pasangan yang bercerai karena berbagai alasan dan orang tua tunggal yang merawat dan membesarkan anaknya seorang diri tanpa istri bagi laki-laki dan tanpa suami bagi perempuan. Kebebasan setiap individu di Jepang dalam menentukan pilihan hidup mereka membawa pengaruh kepada susunan anggota keluarga di Jepang. Jumlah anggota keluarga menjadi bervariasi, yaitu keluarga yang anggotanya terdiri dari suami, istri, dan

anak-anak yang belum menikah, suami dan istri saja, ayah dengan anak saja, ibu dengan anak saja, dan satu keluarga terdiri atas satu orang saja. (Rebick, 2006).

Berbagai penelitian mengenai keluarga *single parent* telah dilakukan oleh sosiolog Jepang dalam rangka membantu memecahkan persoalan negara dalam menyejahterakan rakyatnya. Namun tidak semua persoalan dalam keluarga terkuak ke permukaan terkait dengan privasi individu. Sebagaimana diketahui, pada masyarakat Jepang sangat dijaga privasi masing-masing individu. Mereka diberi kebebasan untuk menentukan sikap tanpa paksaan apapun. Sehingga dari hasil penelitian bersifat langsung terjun dan mewawancarai keluarga *single parent* belum tentu ditemukan kesimpulan yang mendalam mengenai bagaimana sebenarnya kehidupan mereka dan persoalan-persoalan apa saja yang dihadapisebagai keluarga yang tidak utuh.

Sementara melalui karya sastra akan dapat dibaca bagaimana sebenarnya kehidupan keluarga *single parent* dan persoalan apa yang mereka hadapi. Walaupun karya sastra hanya bersifat rekaan, namun pengarang tidak serta merta dapat mengarang tanpa mengetahui bagaimana keadaan yang sebenarnya di dalam masyarakatnya. Sebagaimana disampaikan oleh Ogawa Yoko bahwa banyak persoalan di dalam masyarakat yang tidak bisa dibahasakannya. Untuk menjelaskan kepada orang lain, Ogawa merasa perlu menuliskannya dalam bentuk cerita sehingga masalah yang kompleks dapat dipahami melalui novel yang ditulisnya.

Penelitian mengenai keluarga termasuk keluarga *single parent* di Jepang sudah banyak dilakukan oleh para peneliti bidang sosial seperti Sugimoto, Ochiai, Rebick & Takenaka, dan lainnya. Ketiga peneliti ini melihat masyarakat Jepang dan perubahannya dari perspektif sosiologi. Penelitian mengenai keluarga *single parent* ditinjau baik dari karya sastra maupun karya sastra Jepang belum ditemukan.

Penelitian mengenai keluarga Jepang sudah penulis lakukan pada tahun 2010 dengan objek karya Ogawa Yoko berupa novel berjudul *Hakase No Aishita Sushiki*. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan sosiologi sastra dan menggunakan teori praktik sosial yang dikemukakan oleh Bourdieu. Hasil

dari penelitian tersebut diketahui bahwa gambaran keluarga yang muncul dalam karya tersebut adalah keluarga alternatif. Hasil penelitian ini telah ditulis dalam bentuk artikel singkat dan dipublikasikan di *Journal of Japanese Studies* Vol. 01 No. 01 June 2012 dengan judul “Keluarga Alternatif dalam Masyarakat Jepang Abad Milenium pada Novel Hakase no Aishita Suushiki Karya Ogawa Yoko”.

Penelitian selanjutnya masih mengenai keluarga Jepang yang tergambar dalam tiga karya Ogawa Yoko. Pendekatan yang digunakan juga pendekatan sosiologi sastra dengan teori praktik sosial. Pada penelitian ini, penulis menambahkan konsep sistem *ie*, yaitu konsep yang menjelaskan mengenai sistem kekeluargaan tradisional Jepang. Hasil penelitian didapatkan pada tahun 2015 dan diketahui bahwa Ogawa Yoko menangkap perubahan bentuk keluarga dan persoalan yang terjadi di dalam masyarakatnya. Ogawa Yoko menawarkan bentuk keluarga interdependen sebagai solusi dari permasalahan keluarga di Jepang. Hasil penelitian ini telah dipublikasikan dalam bentuk buku pada tahun 2017 dengan judul *Keluarga Interdependen dalam Karya Ogawa Yoko*.

Berdasarkan pemaparan di atas, permasalahan pada penelitian ini difokuskan kepada gambaran keluarga *single parent* pada karya sastra yang ditulis oleh Ogawa Yoko dan persoalan apa saja yang terdapat di dalam keluarga *single parent*. Karya sastra yang dijadikan sumber data adalah novel berjudul *Kohaku No Matataki*. Pemilihan novel ini didasarkan pada kisah yang dipaparkan oleh Ogawa Yoko dalam novel, yaitu mengenai kehidupan keluarga *single parent* yang beranggotakan ibu dan tiga orang anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan teori sosiologi sastra. Sebagaimana dikatakan oleh Wellek dan Warren (1993) bahwa karya sastra adalah cerminan dari masyarakat sehingga melalui karya sastra kita dapat mengetahui bagaimana gambaran masyarakat dan bagaimana masyarakat tersebut dimungkinkan. Wellek dan Warren mengklasifikasikan sosiologi sastra ke dalam tiga kelompok besar, yaitu pertama adalah sosiologi pengarang, profesi pengarang, dan institusi sastra. Kedua, isi karya sastra, tujuan serta hal-hal lain yang tersirat dalam karya sastra itu sendiri dan yang berkaitan dengan masalah sosial. Ketiga, permasalahan pembaca dan dampak sosial karya sastra. Pada penelitian ini

pendekatan yang digunakan adalah sosiologi sastra pada kelompok kedua, yaitu sosiologi karya.

Mengenai konsep yang digunakan pada penelitian ini adalah konsep keluarga terutama keluarga Jepang yang dikemukakan oleh Yoshio Sugimoto (1997), Ochiai Emiko (1997), dan Rebick & Takenaka (2006). Ketiga ahli ini membahas keluarga Jepang dan bagaimana perubahan keluarga yang terdapat di dalam masyarakat. Selain konsep ketiga pakar ini, digunakan juga konsep yang berkaitan dengan keluarga *single parent*, yaitu keluarga yang anggotanya hanya terdiri atas ayah atau ibu dan anak-anak yang belum menikah atau anak-anak yang masih di bawah umur yang perlu pengawasan dan belum mandiri secara finansial.

Pada penelitian ini, digunakan metode kajian kepustakaan dan meneliti teks-teks dari novel sebagai sumber data utama atau data primer dan teks-teks dari sumber lain yang terkait sebagai data penunjang. Langkah yang dilakukan dalam penelitian adalah pertama, membaca objek penelitian, kemudian memberi *tag* pada bagian yang berkaitan dengan keluarga, anggota keluarga, dan interaksi antaranggota keluarga. Kedua, mengelompokkan data-data tersebut untuk kemudian membuat kategorinya. Selanjutnya, hasil dari pengelompokan ini dianalisis atau di-*coding*, sebagaimana analisis data kualitatif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1994) sehingga didapatkan satu kesimpulan.

IV. PEMBAHASAN

Ogawa Yoko dalam novel *Kohaku No Matataki* (琥珀のまたたき) *Kedipan Kohaku* menceritakan tentang seorang perempuan yang menjalin hubungan dengan laki-laki yang sudah menikah. Walaupun tokoh perempuan ini yang disebut dengan tokoh Mama (selanjutnya disebut Mama) mengetahui bahwa tokoh Papa (selanjutnya disebut Papa) adalah lelaki yang tidak mungkin menikah dengannya karena Papa sudah mempunyai istri, Mama rela melahirkan empat orang anak dari hasil hubungannya dengan Papa. Mama juga menerima saja ketika Papa memutuskan hubungan mereka ketika Papa terkena stroke. Papa kemudian memberikan hadiah kepada Mama berupa vila di atas bukit sebagai tanda pemutusan hubungan mereka sebelum Papa meninggal dunia.

Awalnya, Mama tidak menerima pemberian tersebut, namun setelah anak bungsunya meninggal dunia, Mama kemudian membawa tiga anaknya tinggal di vila dan mengurung mereka di dalamnya agar dapat terhindar dari kutukan anjing liar seperti yang dialami oleh adik mereka. Seorang diri Mama membesarkan ketiga anaknya dengan membuat berbagai peraturan seperti tidak boleh keluar rumah, berbicara dengan suara pelan, dan melakukan pekerjaan rumah yang disuruh oleh Mama. Untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka, Mama bekerja di tempat pemandian air panas yang berjarak satu jam perjalanan dengan bus dari vila mereka.

Ringkasan novel di atas didapatkan ketika membaca dan mengumpulkan data. Setelah terkumpul data terkait keluarga, anggota keluarga, dan interaksi antaranggota keluarga, kemudian dilakukan pengelompokkan data dan pengkategorian. Berdasarkan data tersebut, ditentukan tiga kategori, yaitu tokoh Mama sebagai individu, hubungan antara orang tua dan anak-anak, dan hubungan sesama anak. Ketiga kategori tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. Tokoh Mama sebagai Individu

Tokoh yang muncul sebagai orang tua adalah seorang perempuan paruh baya yang dipanggil dengan sebutan Mama oleh anak-anaknya. Untuk selanjutnya tokoh ini akan disebut dengan Mama. Pada usia belia, Mama mengikuti pemilihan model majalah dan direktur perusahaan tersebut menetapkan Mama sebagai pemenangnya. Mama kemudian menjadi model di perusahaan tersebut dan menjalin hubungan dengan direkturnya yang disebut tokoh Papa. Untuk selanjutnya, tokoh ini disebut dengan Papa.

Papa yang sudah beristri, tetapi belum dikaruniai seorang anakpun kemudian menjalin hubungan dengan Mama. Mama yang naif menerima saja walaupun menyadari bahwa tidak mungkin menikah dengan pria yang sudah beristri. Hubungan mereka berlanjut sampai Mama melahirkan anak ke-empat dari Papa.

Papa yang terserang penyakit stroke memutuskan hubungannya dengan Mama dan sebagai pengganti atas pemutusan hubungan tersebut, Papa memberikan sebuah vila kepada Mama. Awalnya Mama tidak menerima

pemberian tersebut, namun setelah kematian anak bungsunya, Mama kemudian membawa tiga anaknya pindah ke vila pemberian Papa. Mama sangat khawatir atas keselamatan anak-anaknya karena menganggap kematian anak bungsunya akibat kutukan anjing liar. Mama tak ingin tiga anak lainnya akan terkena kutukan yang sama.

Mama menjadi orang tua yang sangat posesif. Mama tidak mengizinkan ketiga anaknya keluar rumah. Bahkan, Mama tidak mengizinkan anak-anaknya untuk bersekolah. Mama mengurus keperluan anaknya sendiri tanpa meminta bantuan kepada pihak luar. Mama sendiri yang mengajarkan anak-anaknya materi pelajaran di sekolah. Mama sendiri yang menjahit pakaian anak-anak, memotong rambut mereka, bahkan ketika sakitpun Mama sendiri yang merawat tanpa membawa ke dokter. Anak-anak tidak mengetahui bagaimana keadaan di luar rumah karena Mama tidak melengkapi rumah dengan televisi ataupun berlangganan koran. Anak-anak juga tidak mengetahui berapa usia mereka karena Mama tidak merayakan ulang tahun bagi anak-anaknya. Sikap Mama yang tidak menyekolahkan anak-anak, melakukan sendiri apapun keperluan dan kebutuhan anak-anak merupakan salah satu cara untuk berhemat. Hal ini disebabkan karena penghasilan Mama setiap bulan dari pekerjaannya tidak mencukupi untuk memenuhi semua kebutuhan mereka.

Sebagai kepala keluarga *single parent*, untuk melepaskan diri dari stres, Mama juga menginginkan waktu untuk diri sendiri. Ketika lelah bekerja seharian, Mama melepaskan lelah di ruang baca sampai larut malam dengan membolak-balik majalah. Selain itu, sekali dalam dua atau tiga bulan Mama berdandan dengan rapi dan pergi ke tempat pertunjukan sandiwara. Karena tidak mampu membeli tiket masuk ruang pertunjukan, Mama hanya duduk di taman dekat gedung pertunjukan sambil mendengarkan secara samar pertunjukan yang sedang berlangsung.

Mama terlihat seperti perempuan yang kuat dan tegar membesarkan ketiga anaknya seorang diri. Akan tetapi, sebenarnya secara batiniah, Mama adalah seorang yang sangat rapuh dan lemah. Mama yang telah mengurung anak-anaknya di vila selama lebih dari 6 tahun dengan mudah melakukan bunuh diri

ketika mendapati rumah dalam keadaan kosong dan mengetahui bahwa anak-anaknya sudah kabur meninggalkan rumah.

Berdasarkan pemaparan di atas, diketahui bahwa penyebab Mama menjadi *single parent* adalah karena melahirkan anak-anak dari pria yang tidak bisa dinikahinya. Pada masyarakat Jepang, terdapat aturan bahwa seorang pria hanya boleh memiliki satu orang istri yang sah. Namun tidak ada larangan untuk menjalin hubungan dengan wanita lain. Bahkan, pada masyarakat Jepang tradisional dianggap biasa bila seorang kepala keluarga mempunyai perempuan simpanan dan mereka menyebutnya sebagai selir. Anak-anak yang dilahirkan dari hubungan tersebut tidak berhak menyandang nama keluarga ayahnya kecuali bila diangkat sebagai anak oleh keluarga ayah kandungnya. Mengenai status empat orang anak yang lahir dari hubungan Mama dan Papa ini, mereka tidak diangkat secara resmi sebagai bagian dari keluarga ayahnya sehingga ketika ayahnya meninggal dunia, mereka dianggap sebagai orang lain dan tidak punya hubungan sama sekali dengan keluarga ayahnya.

Mama sebagai *single parent* melakukan dua tugas berat dalam kesehariannya, yaitu sebagai pencari nafkah dan sebagai pengasuh ketiga anak-anaknya. Dua tugas ini bukanlah hal yang mudah bagi seorang perempuan karena dalam waktu bersamaan keduanya harus dapat dilakukan. Sehingga tidak mengherankan ketika Mama bertindak mengurung anak-anaknya di rumah ketika pergi bekerja. Sebenarnya bisa saja Mama menggaji orang lain untuk mengurus anak-anaknya selama dia bekerja ataupun Mama menyuruh anak-anaknya pergi ke sekolah. Namun, Mama tidak melakukan kedua hal ini karena minimnya penghasilan. Mama tidak mampu memenuhi kebutuhan dasar rumah tangganya. Oleh karenanya, Mama berusaha untuk hidup hemat dengan melakukan sendiri semua urusan di dalam rumah tangganya seperti menjahitkan baju anak-anak, mencukur rambutnya dan mengajarkan materi di sekolah. Bahkan ketika anaknya terserang penyakit, Mama tidak membawanya ke dokter, tetapi merawatnya sendiri hingga sembuh.

Penghasilan yang minim dan tidak mencukupi untuk menutupi kebutuhan dasar merupakan fenomena yang lazim terlihat pada keluarga *single parent*, khususnya *single mother*. Bahkan, mereka cenderung berada di bawah garis

kemiskinan sehingga tidak mengherankan banyak ditemui kasus di Jepang bahwa ibu yang menjadi *single parent* kemudian bunuh diri. Hal ini juga terjadi pada tokoh Mama yang bunuh diri di saat sudah tidak mampu lagi menghadapi kehidupan sebagai *single mother*, terlebih ketika anak-anaknya lari meninggalkan rumah.

2. Hubungan Antara Orang Tua dan Anak

Mama mengganti ketiga nama anaknya agar dapat melupakan masa lalu. Anak sulung diberi nama Opal, anak kedua diberi nama Kohaku dan anak ketiga diberi nama Meso. Mama bersikap sangat tegas dan keras kepada ketiga anak-anaknya dan menetapkan aturan-aturan seperti tidak boleh keluar rumah, berbicara dengan suara pelan, dan harus menurut dengan semua yang dikatakan Mama. Pada awal pindah ke vila sebagai rumah baru mereka, Opal dan kedua adiknya sangat senang dan mematuhi semua perkataan Mama. Mereka bertiga dapat melakukan berbagai macam permainan yang dapat membuat mereka gembira sehingga Mama dapat bekerja di tempat pemandian air panas dengan tenang.

Pemaparan di atas memperlihatkan bahwa Mama berhasil mengarahkan anak-anaknya sehingga hubungan yang terjalin di antara mereka terlihat harmonis. Mama sepertinya berhasil mengkondisikan anak-anaknya untuk tetap rukun di dalam rumah selama dia bekerja di luar rumah. Anak-anak juga terlihat patuh dan menuruti semua perintah Mama.

3. Hubungan Sesama Anak

Mematuhi apa yang dikatakan oleh orang tua merupakan satu hal yang wajar bila dilakukan oleh anak-anak. Apalagi bila mereka dapat secara bebas melakukan kesenangan atau hobi masing-masing. Opal dan kedua adiknya dapat saling memahami kesukaan masing-masing sehingga mereka dapat menjalani keseharian di vila dengan rukun. Namun demikian, seberapa pun perhatian yang didapatkan dari ibu, anak-anak tetap membutuhkan sosok ayah di dalam keseharian mereka.

Anak-anak yang terkurung dalam waktu yang lama, seiring dengan pertumbuhan mereka, timbul pula rasa keingintahuan yang besar terhadap kehidupan di luar rumah. Sehingga anak-anak ini di depan Mama bersikap sangat patuh, namun di belakang Mama melakukan hal yang menjadi larangan tersebut. Akibatnya, anak-anak tersebut berinteraksi dengan orang lain dan melarikan diri dari rumah.

V. PENUTUP

Setelah menganalisis novel *Kohaku No Matataki*, diketahui struktur keluarga *single parent*, yaitu keluarga yang beranggotakan ibu atau ayah dan anak-anak. Ibu sebagai kepala keluarga terlihat sebagai seorang yang kuat dan tegar, tetapi secara psikis adalah seorang perempuan yang lemah. Penghasilan keluarga yang sangat minim membuat Ibu berusaha keras untuk menghemat pengeluaran rumah tangganya. Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga *single parent* yang anggotanya terdiri atas ibu dan anak-anak terlihat bahwa anak-anak tersebut merindukan sosok ayah dan membutuhkan peranan ayah dalam keseharian mereka. Anak-anakpun seiring dengan pertumbuhan dan perkembangannya mereka dapat memahami kondisi di sekelilingnya sehingga diketahui bahwa mereka cenderung untuk memberontak dengan mengelabui ibu mereka yang terlalu bersikap posesif dan berlebihan.

Dari penelitian ini juga diketahui bahwa keluarga *single parent*, khususnya *single mother* mengalami kekurangan finansial, munculnya ketidakstabilan emosi pada ibu, dan ibu kehilangan rasa aman dari dunia luar sehingga cenderung menutup diri. Sementara anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga *single parent* ini sekilas terlihat patuh, namun di dalam dirinya timbul pemberontakan sehingga mereka dengan mudah lari meninggalkan ibu mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Devi, Rima. (2012). Keluarga Alternatif dalam Masyarakat Jepang Abad Milenium pada Novel *Hakase no Aishita Suushiki* Karya Ogawa Yoko. *Journal of Japanese Studies* Vol. 01 No. 01 June 2012. Center for Japanese Studies Universitas Indonesia.

- Devi, Rima. (2014). Keluarga Jepang Kontemporer dalam Tiga Novel Karya Ogawa Yoko. *Lingua Cultura Jurnal Bahasa dan Budaya* Vol. 8 No. 2 November 2014. Universitas Bina Nusantara.
- Devi, Rima. (2015). Keluarga Jepang dalam Novel *Kifujin A No Sosei, Hakase No Aishita Suushiki*, dan *Miina No Koushin* Karya Ogawa Yoko. Depok: Program Studi Ilmu Susastra Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. (Disertasi).
- Devi, Rima (2017). Keluarga Interdependen dalam Karya Ogawa Yoko. Padang: Erka
- Goode, William. (2007). *Sosiologi Keluarga*. (7thed.). (Dra. Lailahanoum Hasyim, Penerjemah.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Miles & Huberman. (1994). *Qualitative Data Analysis*. (2nded.). California: Sage Publications.
- Ochiai, Emiko. (1997). *The Japanese Family System in Transition*. Japan: LTCB International Library Foundation.
- Ogawa, Yoko. (2015). *Kohaku No Matataki*. Tokyo: Kodansha.
- Ogawa & Ono. (2015 October). Kohaku No Matataki Kanko Kinen Taisho (Mugon) O Egaku Bungaku. *Gunzo* 70 (10), p.172-185.
- Rebick, Marcus & Takenaka, Ayumi. (ed.). (2006). *The Changing Japanese Family*. London and New York: Routledge
- Sugimoto, Yoshio. (1997). *An Introduction to Japanese Society*. Hongkong: Cambridge University Press.
- Wellek, Rene, & Warren, Austin. (1993). *Teori Kesusastraan*. (3thed.) (Melani Budianta, Penerjemah.). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

***GIONGO* DAN *GITAIGO* DALAM FILM *ANSATSU KYOUSHITSU*: TINJAUAN SEMANTIK**

Tiara Safitri, Lady Diana Yusri, Darni Enzimar Putri
Universitas Andalas

Abstrak

Giongo merupakan kata tiruan bunyi yang berasal dari makhluk hidup atau benda mati serta berasal dari alam. Sedangkan *gitaigo* adalah kata-kata yang mengungkapkan aktivitas atau keadaan. *Giongo* dan *gitaigo* ini sering ditemui dalam komik, majalah, surat kabar, karya-karya sastra, percakapan sehari-hari, anime, dan dalam sebuah film, salah satunya dalam film *Ansatsu Kyoushitsu*. Tujuan dari penelitian ini adalah memaknai *giongo* dan *gitaigo* yang terdapat dalam film *Ansatsu Kyoushitsu*.

Penelitian ini berupa penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini menggunakan metode simak dengan teknik sadap dan dilanjutkan dengan teknik simak bebas libat cakap (SBLC) dan teknik catat. Selanjutnya data dianalisis menggunakan metode padan dengan teknik pilah unsur penentu (PUP) sebagai teknik dasarnya dan teknik hubung banding yang merupakan teknik lanjutannya.

Hasil dari analisis penelitian ini ditemukan 1 makna kata *giongo*, yaitu 1) menembak dan 3 makna kata *gitaigo*, yaitu 1) kelembaban yang tinggi, 2) lambat atau pelan-pelan, 3) sesuatu yang bersifat lengket.

Kata kunci: Film Ansatsu Kyoushitsu, giongo, gitaigo, makna

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Setiap bahasa mempunyai kata-kata yang berasal dari peniruan bunyi. Baik itu tiruan bunyi yang berasal dari manusia, binatang maupun dari benda mati atau alam sekitar. Dalam bahasa Jepang, kata yang menggambarkan tiruan bunyi secara umum disebut dengan *giongo* dan *gitaigo*. *Giongo* biasa juga disebut sebagai *giseigo*. *Giongo* atau *giseigo* adalah kata-kata yang menyatakan suara makhluk hidup atau bunyi yang keluar dari benda mati (Sudjianto, 2007:115).

Giongo biasanya menggambarkan bunyi-bunyi yang berasal dari makhluk hidup seperti binatang atau bunyi yang keluar dari benda mati serta berasal dari alam. Sedangkan *gitaigo* adalah kata-kata yang mengungkapkan aktivitas, keadaan dan sebagainya (Sudjianto, 2007:116).

Satoru (1994:3) juga mengatakan bahwa kata dalam bahasa Jepang yang menyatakan bunyi atau suara, seperti *zaazaa* dalam *ame ga zaazaa furu* atau *wanwan* dalam *inu ga wanwan hoeru*, dikenal sebagai *giongo* atau *giseigo*. Kata yang menyatakan keadaan atau aktivitas dari manusia dan benda, seperti *kirakira* dalam *hoshi ga kirakira hikaru* atau *furafura* dalam *furafura aruku* dikenal sebagai *gitaigo*.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *gitaigo* ini berbeda dengan *giongo*. Apabila *giongo* merupakan kata untuk menirukan sebuah bunyi atau suara, sementara *gitaigo* merupakan kata untuk mengungkapkan sesuatu yang tidak mengeluarkan bunyi atau suara, melainkan menggambarkan sebuah emosi atau perasaan serta keadaan atau aktivitas.

Penggunaan *giongo* dan *gitaigo* ini dapat ditemukan dalam bahasa percakapan anak-anak maupun bahasa percakapan orang dewasa. Pada bahasa tulis, kosa kata ini dapat ditemukan di dalam komik, majalah, surat kabar, dan karya-karya sastra. Adapun untuk penggunaan bahasa lisan, dapat ditemukan dalam percakapan sehari-hari, *anime* dan dalam sebuah film.

Sebuah film dapat menjadi representasi kehidupan nyata. Ketika mendengarkan percakapan sebuah film, sama halnya dengan mendengarkan percakapan sehari-hari. Serta dalam sebuah film memudahkan peneliti untuk menganalisis data dilihat dari ekspresi wajah penutur saat *giongo* dan *gitaigo* diucapkan. Salah satu film yang terdapat *giongo* dan *gitaigo* di dalamnya ialah film “Ansatsu Kyouushitsu”. Film “Ansatsu Kyouushitsu” merupakan adaptasi dari manga karya Yusei Matsui. Film ini memiliki alur cerita yang unik, yaitu para murid berlomba-lomba untuk membunuh guru mereka sendiri karena guru tersebut merupakan makhluk hasil percobaan yang berwujud seperti gurita yang ingin menghancurkan bumi. Walaupun begitu, guru yang dipanggil Koro *sensei* tersebut juga sangat baik dalam menjelaskan materi pelajaran kepada murid-muridnya. Karena keunikan film tersebut, peneliti menjadikan film “Ansatsu Kyouushitsu” sebagai sumber data. Selain itu, dalam film tersebut juga terdapat data yang dibutuhkan oleh peneliti untuk diteliti.

Peneliti menggunakan film sebagai sumber data karena ingin menganalisis penggunaan *giongo* dan *gitaigo* dalam bahasa percakapan sehari-hari. Selain itu, dalam penggunaannya, baik *giongo* maupun *gitaigo* memiliki makna yang luas. Artinya, makna *giongo* dan *gitaigo* yang dijelaskan di dalam kamus dapat bermakna serta diterapkan secara berbeda dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut *giongo* dan *gitaigo* yang terdapat dalam film “Ansatsu Kyoushitsu”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang, peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti, yaitu apa makna *giongo* dan *gitaigo* yang terdapat dalam film “Ansatsu Kyoushitsu”?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui makna *giongo* dan *gitaigo* yang terdapat dalam film *Ansatsu Kyoushitsu*

II. KERANGKA TEORI

2.1. Semantik

Secara singkat dan populer semantik adalah telaah mengenai makna. Semantik menelaah lambang-lambang atau tanda-tanda yang menyatakan makna, hubungan makna yang satu dengan yang lain, dan pengaruhnya terhadap manusia dan masyarakat. Semantik dapat diartikan sebagai cabang ilmu bahasa yang mengkaji tentang makna kata dan perubahannya. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan makna yang terjadi sewaktu kata tersebut ditempatkan di dalam kalimat (Suhardi, 2015:16).

Semantik atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *imiron*. *Imiron* merupakan salah satu cabang linguistik yang mengkaji tentang makna (Sutedi, 2011:127). Kata semantik dalam bahasa Indonesia (Inggris: *semantic*) berasal dari bahasa Yunani *sema* (kata benda yang berarti tanda atau lambang). Kata kerjanya adalah *semaino* yang berarti “menandai” atau “melambangkan”. Kata semantik

kemudian disepakati sebagai istilah yang digunakan untuk bidang linguistik yang mempelajari hubungan antara tanda-tanda linguistik dengan hal-hal yang ditandainya. Kata semantik diartikan sebagai ilmu tentang makna atau tentang arti (Chaer, 2009:2).

Ilmu yang mengkaji tentang makna dalam bahasa Jepang disebut *imiron* (意味論). Objek kajian semantik antara lain makna kata (*go no imi*), relasi makna (*go no imi kankei*) antarsatu kata dengan kata yang lainnya, makna frase dalam suatu idiom (*ku no imi*), dan makna kalimat (*bun no imi*) (Sutedi, 2003:103).

2.2. Makna Kata

Makna kata merupakan makna yang baru menjadi jelas jika kata itu sudah berada di dalam konteks kalimatnya atau konteks situasinya. Misalnya, kita belum tahu makna kata *jatuh* sebelum kata itu berada di dalam konteksnya (Chaer, 2012). Pada penelitian ini peneliti menganalisis makna *giongo* dan *gitaigo* tersebut dengan makna kata. Karena makna *giongo* dan *gitaigo* baru menjadi jelas jika kata itu sudah berada di dalam konteks kalimatnya atau konteks situasinya. *Giongo* atau *gitaigo* yang terdapat dalam film *Ansatsu Kyoushitsu* akan mempunyai makna yang sesuai dengan konteks situasinya. Misal, kata *jimejime* (ジメジメ) mempunyai makna leksikal yang berarti ‘lembab’. Namun makna kata *jimejime* tersebut akan menjadi berbeda disesuaikan dengan konteks kalimatnya atau konteks situasinya.

III. METODE PENELITIAN

Metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud; cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang ditentukan (Djajasudarma, 2010:1). Pada penelitian yang berjudul “Analisis *Giongo* dan *Gitaigo* dalam Film “*Ansatsu Kyoushitsu*”: Tinjauan Semantik” merupakan penelitian yang menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa data tertulis atau lisan di masyarakat bahasa (Djajasudarma, 2010:11). Pada penelitian ini menjelaskan makna *giongo* dan *gitaigo* yang

ditemukan dalam film “Ansatsu Kyoushitsu”. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

3.1. Tahap Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah awal untuk memulai suatu penelitian. Dengan adanya data maka suatu penelitian dapat dijalankan. Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode simak. Metode simak atau penyimakan dilakukan dengan menyimak, yaitu menyimak penggunaan bahasa (Sudaryanto, 2015:203). Teknik yang digunakan untuk membantu metode dalam pengumpulan data adalah teknik dasar dan teknik lanjutan. Teknik dasar yang peneliti gunakan yaitu teknik sadap. Teknik sadap merupakan pelaksanaan metode simak dengan menyadap penggunaan bahasa seseorang atau beberapa orang (Sudaryanto, 2015:203).

Teknik lanjutan yang peneliti gunakan yaitu teknik simak bebas libat cakap (SBLC) dan teknik catat. Teknik SBLC merupakan imbalan dari teknik dasar. Pada Teknik SBLC merupakan kegiatan menyadap yang dilakukan dengan tidak berpartisipasi ketika menyimak (Sudaryanto, 2015:203). Peneliti menyimak penggunaan bahasa dalam film “Ansatsu Kyoushitsu” untuk memperoleh data yang berhubungan dengan *giongo* dan *gitaigo*. Selain teknik SBLC, peneliti juga menggunakan teknik catat dalam penelitian ini. Teknik catat dilakukan langsung ketika teknik pertama atau kedua selesai digunakan dan dengan menggunakan alat tulis tertentu (Sudaryanto, 2015:203).

Setelah menyadap penggunaan bahasa dalam film “Ansatsu Kyoushitsu”, peneliti kemudian mencatat hasil penyimakan sesuai dengan data yang peneliti butuhkan, yaitu *giongo* dan *gitaigo* dalam film *Ansatsu Kyoushitsu* tersebut.

3.2. Tahap Analisis Data

Langkah selanjutnya setelah data dikumpulkan adalah tahap analisis data. Peneliti menganalisis data dengan menggunakan metode padan. Metode padan merupakan metode yang alat penentunya di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa (*language*) yang bersangkutan (Sudaryanto, 2015:15). Teknik-

teknik yang digunakan pada metode padan terbagi dua, yaitu teknik dasar dan teknik lanjutan.

Teknik dasar yang peneliti gunakan adalah teknik pilah unsur penentu (PUP). Adapun alatnya adalah daya pilah ortografis dan daya pilah referensial. Alat penentu dari daya pilah ortografis adalah bahasa tulis, yang nantinya digunakan untuk menentukan *giongo* dan *gitaigo*. Kemudian teknik daya pilah sebagai referen, misalnya, dapat diketahui bahwa referen itu ada yang berupa kata benda, kerja, dan sifat. Oleh karena itu, kata yang sifatnya memang referensial itu juga dapat dibagi menjadi kata benda atau nomina, kata kerja atau verba, kata sifat atau adjektiva (Sudaryanto, 2015:27).

Untuk menganalisis data, digunakan bantuan kamus Matsura dan Chandra, untuk mencari arti kata dasar terbentuknya *giongo* dan *gitaigo*. Selanjutnya untuk referensi makna, digunakan buku *Satoru Giongo Gitaigo A text for Enriching Your Power of Expressing in Japanese* dan buku *Fukushi Bahasa Jepang* oleh Mulya.

Teknik lanjutan dari metode padan adalah teknik hubung banding. Dalam praktik penelitian yang sesungguhnya, hubungan banding itu membandingkan antara semua unsur data yang ditentukan. Sebagaimana yang diketahui bahwa membandingkan di sini berarti mencari kesamaan dan perbedaan yang ada di antara hal yang dibandingkan (Sudaryanto, 2015:31).

Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis data yaitu, (1) mencatat setiap kalimat yang menggunakan *giongo* dan *gitaigo*, (2) menganalisis makna *giongo* dan *gitaigo* tersebut dengan makna kata, (3) membuat kesimpulan secara singkat.

3.3. Tahap Penyajian Analisis Data

Setelah data dianalisis, tahap selanjutnya adalah tahap penyajian analisis data. Analisis data akan disampaikan secara formal. Penyampaian secara formal adalah penjelasan tentang kaidah akan terkesan ringkas-padat (Sudaryanto, 2015:261). Hasil analisis data dijelaskan secara singkat mengenai klasifikasi *giongo* dan *gitaigo*.

IV. PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan film “Ansatsu Kyoushitsu” sebagai sumber data. Berdasarkan data tersebut, dapat ditemukan beberapa *giongo* dan *gitagio* beserta maknanya, yaitu sebagai berikut.

Data (1) *jimejime* (ジメジメ)

かるま : 最近グリラ豪雨多いな。
Karuma : *Saikin gerira gouu ooina.*
Karuma : ‘Akhir-akhir ini sering hujan deras ya.’
女 : なーんかジメジメするしね。
Onna : *Naanka jimejime surushine.*
PR : ‘Sepertinya lembab sekali ya.’

(AK 00:59:58-01:00:03)

Berdasarkan data di atas (1), menggunakan kata *jimejime* ジメジメ dalam kalimatnya. Kata *jimejime* (ジメジメ) memiliki makna kata dasar yang berarti ‘lembab’ (KM, 1994:363). Kata *jimejime* (ジメジメ) memiliki makna perasaan tidak senang karena kelembaban yang tinggi (Satoru, 1994:100). Hal ini serupa dengan pendapat Mulya (2013:169) yang memaknai kata *jimejime* (ジメジメ) sebagai kondisi yang tidak menyenangkan karena kelembabannya yang banyak.

Kalimat (1) di atas menggambarkan tokoh Karuma yang mengeluhkan hujan yang sering turun dengan deras. Tokoh PR kemudian merespon perkataan Karuma sambil mengungkapkan keadaan yang terjadi saat itu, yaitu *jimejime surushine* (ジメジメするしね) yang dapat dimaknai ‘lembab sekali ya.’ Jadi, dapat disimpulkan, kata *jimejime* (ジメジメ) merupakan *gitaigo* yang menggambarkan keadaan yang mempunyai kelembaban tinggi. Berdasarkan analisis konteks percakapan di atas kata *jimejime* (ジメジメ) menunjukkan keadaan lembab karena hujan deras yang turun secara terus-menerus.

Data (2) *banban* (バンバン)

女 : あのさ授業中にバンバンやられちゃ目杓なんだよね。
Onna : *Anosa jugyouchuu ni banban yararecha mewakunandayone.*
wanita : ‘Dengar ya. Kau mengganggu kelas setiap kali kau mulai menembak.’

(AK 00:29:49-00:29:53)

Berdasarkan data (2) di atas, menggunakan kata *banban* バンバン dalam kalimatnya. Konteks kalimat di atas, yaitu ketika tokoh wanita mengeluhkan tokoh Ritsu yang selalu menembak selama kelas berlangsung yang membuat murid kelas 3-E, terutama tokoh wanita terganggu. Berdasarkan konteks kalimat di atas, kita dapat memaknai kata *banban* バンバン sebagai suatu kondisi yang menirukan bunyi suara tembakan sehingga kata *banban* バンバン merupakan *giongo* yang dapat dimaknai ‘menembak.’

Data (3) *jiwajiwa* (じわじわ)

かるま : まずは心からジワジワ殺してやるよ
Karuma : *Mazu wa kokoro kara jiwajiwa koroshite yaruyo.*
Karuma : ‘Pertama-tama aku akan membunuhmu perlahan-lahan mulai dari jiwamu.’

(AK 00:18:52-00:18:55)

Kata *jiwajiwa* (じわじわ) memiliki arti kata dasar yang berarti ‘perlahan-lahan, sedikit demi sedikit’ (KM, 1994:371). Kata *jiwajiwa* (じわじわ) merupakan kata yang mempunyai dua makna. Pertama, menunjukkan sesuatu hal yang berjalan sedikit demi sedikit (Mulya, 2013:135). Kedua, menunjukkan kondisi yang tidak menyenangkan karena kelembabannya yang banyak.

Dalam film ini digambarkan situasi tokoh Karuma ingin membunuh secara perlahan *sensei*-nya. Hal ini diperkuat oleh kata *kokoro kara* (心から) yang berarti ‘dari jiwa’ yang menunjukkan dimulainya suatu perbuatan dari sesuatu. Berdasarkan konteks kalimat tersebut kata *jiwajiwa* (じわじわ) merupakan *gitaigo* yang dapat dimaknai sebagai kata yang menunjukkan sesuatu hal yang berjalan sedikit demi sedikit atau perlahan.

Data (4) *nebaneba* (ネバネバ)

先生 : マッハに助ければ君の肉体はその衝撃には耐えられないか
 と言ってゆっくり助ければ君はその間に私を撃つことができる。そこで先生ちょっとネバネバしてみました。

Sensei : *Mahha ni tasukereba kimi no nikutai wa sono shougeki ni wa taerarenai kato itte yukkuri tasukereba kimi wa sono aidani watashi o utsukoto ga dekiru. Sokode sensei chotto nebaneba shitemimashita.*

Guru : ‘Kalau aku menyelamatkanmu dengan kecepatan *Mach*, tubuhmu

tidak akan mampu menahannya dan jika aku menyelamatkanmu dengan perlahan-lahan, aku dapat tertembak olehmu. Jadi aku mencoba menggunakan pelekat.’

(AK 00:24:09-00:24:21)

Berdasarkan data (4) di atas, menggunakan kata *nebaneba* ネバネバ dalam kalimatnya. Kata *nebaneba* (ネバネバ) memiliki makna yang menunjukkan keadaan lengket oleh benda yang mudah lengket (Satoru, 1994:98). Hal ini serupa dengan pendapat Mulya (2013:146) tentang makna *nebaneba* (ネバネバ) yang berarti menunjukkan kondisi mudah lengket atau melekat karena memiliki sifat lengket.

Konteks kalimat pada data (6) tersebut ialah ketika tokoh *sensei* yang hendak menyelamatkan Karuma yang terjatuh dari sebuah tebing. *Sensei* berhati-hati ketika menyelamatkan Karuma, ia tidak ingin Karuma terluka jika ia menggunakan kecepatan *mach* dan tidak ingin tertembak oleh Karuma jika ia menyelamatkannya dengan pelan-pelan. Sehingga *sensei* memutuskan untuk menyelamatkan Karuma dengan jaring perekat yang ia buat dari tentakelnya. Hal ini diperkuat oleh gerakan Koro *sensei* dalam film “Ansatsu Kyoushitsu” yang membuat perekat dari tentakelnya. Berdasarkan analisis konteks di atas kata *nebaneba* (ネバネバ) merupakan *gitaigo* yang dapat diartikan sebagai sesuatu yang bersifat lengket.

V. PENUTUP

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa, terdapat empat makna *giongo* dan *gitaigo* yang ditemukan dalam film “Ansatsu Kyoushitsu” terdiri atas satu kata yang termasuk ke dalam kategori *giongo*, yaitu 1) menembak dan terdapat tiga kata yang termasuk ke dalam kategori *gitaigo* 1) kelembaban yang tinggi, 2) lambat atau pelan-pelan, dan 3) sesuatu yang bersifat lengket.

DAFTAR PUSTAKA

Chaer, Abdul. 2009. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta:PT Rineka Cipta.

- Chaer, Abdul .2012. *Linguistik Umum*. Jakarta:PT Rineka Cipta.
- Djajasudarma, Fatimah. 2010. *Metode Linguistik Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: Reflika Aditama.
- Matsura, Kenji. 1994. *Kamus Bahasa Jepang-Indonesia*. Kyoto: Sangyo University Press.
- Mulya, Komara. 2013. *Fukushi Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Satoru, Akutsu. 1994. *ぎおんごぎたいご A text For Enriching Your Power of Expressing in Japanese*. Japan.
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Anggota APPTI.
- Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Bekasi Timur: Kesaint Blanc.
- Suhardi. 2015. *Dasar-dasar Ilmu Semantik*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Sutedi, Dedi. 2004. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.

Film

- Ishihara, Takashi dkk. 2015. *Ansatsu Kyoushitsu*. TOHO. Jepang. 110 menit.

MAN'GA, KOMIK, DAN LITERASI

Tienn Immerry
Universitas Bung Hatta
Herry Nur Hidayat
Universitas Andalas

Abstrak

Man'ga atau juga dikenal dengan komik Jepang adalah salah satu produk J-Pop yang hingga sekarang masih menjadi fenomena yang layak diperbincangkan. Melalui bentuknya yang “ringan”, *man'ga* bisa memuat berbagai macam segi kehidupan di dalamnya. Bahkan, hingga kini *manga* dijadikan sebagai salah satu rujukan *trend* dunia.

Di sisi lain, *man'ga* dapat dijadikan sebagai media literasi yang bisa menjangkau hampir semua khalayak pembaca. Melalui bentuk visualnya yang dominan, *man'ga* dapat dengan mudah diterima oleh pembaca anak. Dengan pertimbangan pembaca anak lebih menyukai bacaan visual, modifikasi dan transformasi cerita klasik dan tradisional menjadi bentuk komik dapat diupayakan sebagai media literasi yang masih kurang. Di samping itu, usaha transformasi tersebut juga dapat turut mengembangkan industri kreatif.

Kata kunci: komik, literasi, manga, transformasi

I. PENDAHULUAN

Membaca adalah sebuah kemampuan yang dibangun melalui kebiasaan. Pepatah lama menyebutkan “buku adalah jendela dunia”. Aktivitas membaca adalah kemampuan berbahasa yang tidak hanya bertujuan mengetahui isi bahan bacaan. Membaca juga sebuah proses pemahaman yang kemudian bisa menumbuhkan ide dan gagasan baru. Hal ini karena membaca adalah sebuah kegiatan yang dapat mengembangkan cara berpikir berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki.

Pada umumnya, kebiasaan membaca akan membawa seseorang pada kebiasaan menulis. Gagasan yang tumbuh dan berkembang oleh karena aktivitas membaca dapat dituangkan kembali melalui kegiatan menulis. Sayuti (dalam Pujiono, 2012) menyatakan aktivitas menulis apapun, jodohnya adalah membaca. Keduanya saling berkaitan erat karena menulis itu membutuhkan wawasan dan

pengetahuan yang memadai. Oleh karena itu, menulis merupakan kerja intelektual yang harus dikembangkan.

Atas dasar itulah pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengembangkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Gerakan ini melibatkan semua unsur dan pemangku kepentingan dalam bidang pendidikan. Secara umum, gerakan ini bertujuan untuk menumbuhkembangkan budi pekerti peserta didik melalui pembudayaan ekosistem literasi sekolah yang diwujudkan dalam Gerakan Literasi Sekolah agar mereka menjadi pembelajar sepanjang hayat (Wiedarti et al. 2016). Sementara itu, pengertian Literasi Sekolah dalam konteks GLS adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan/ atau berbicara (Faizah et al., 2016).

Melalui GLS, sekolah diharapkan menjadi tempat yang menyenangkan dan ramah anak di mana semuaarganya menunjukkan empati, kepedulian, semangat ingin tahu dan cinta pengetahuan, cakap berkomunikasi dan dapat berkontribusi kepada lingkungan sosialnya (Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Hal tersebut menuntut tersedianya sarana dan media pendukung gerakan ini dalam bentuk yang sesuai dengan tahapan perkembangan siswa berdasarkan karakteristiknya.

Di sisi lain, ketersediaan bahan bacaan untuk siswa sekolah (terutama tingkat dasar dan menengah) masih sangat kurang. Hal ini tentu bertolak belakang dengan prinsip GLS ini yaitu literasi yang sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik berdasarkan karakteristiknya dan dilaksanakan secara berimbang menggunakan berbagai ragam teks dan memperhatikan kebutuhan peserta didik.

Bahan bacaan literasi berbasis pengetahuan tradisi masih sangat kurang. Di samping itu, penciptaan karya sastra bahan bacaan literasi masih saja “menjauhkan diri” dari pembaca utama, yaitu anak-anak. Bahan bacaan literasi yang ada saat ini masih berbentuk tekstual yang tentunya kurang diminati pembaca anak. Hal ini tentu menghambat tahap pembiasaan dalam GLS yang menuntut tersedianya buku-buku nonpelajaran (novel, kumpulan cerpen, buku ilmiah populer, majalah, komik, dsb.), sudut baca kelas untuk tempat koleksi

bahan bacaan, dan poster-poster tentang motivasi pentingnya membaca (Retnaningdyah et al., 2016).

Hal tersebut di atas sangat berpengaruh pada keberhasilan GLS ini. Bahan bacaan adalah sarana pengembangan penalaran. Oleh karenanya, diperlukan bentuk bahan bacaan yang sesuai dengan khalayak pembacanya. Ketersediaan dan kemudahan memperoleh bahan bacaan tentunya akan memengaruhi minat baca seseorang.

Lebih lanjut, kegiatan membaca tidak dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran kreativitas pengarang dan penulisan. Kegiatan literasi tidak hanya mencakup kegiatan yang berhubungan dengan teks bacaan. Dengan kata lain, media audio visual juga bisa digunakan sebagai bahan pengayaan dalam kegiatan tersebut. Kreativitas juga menjadi hal yang penting dalam gerakan literasi ini. Mengolah kembali dan mengembangkan hasil bacaan menjadi karya baru bisa menjadi salah satu ukuran keberhasilan gerakan ini.

Di sisi lain, pengertian literasi secara umum saat ini telah sedikit bergeser. Literasi saat ini lebih dipahami sebagai sebuah konsep yang ditentukan oleh konteks budaya. Oleh karenanya, pembaca (siswa) memerlukan cara baru untuk dapat memahami, menganalisis, dan pada akhirnya mampu membentuk variasi teks bacaan (Seglem dan Witte, 2009). Mengolah kembali untuk menghadirkan bentuk baru sebuah karya sastra, terutama sastra tradisional, bisa menjadi salah satu alternatif “mendekatkan” karya sastra tradisional kepada generasi muda sesuai dunianya. Cerita klasik dan tradisional bisa diolah kembali menjadi bentuk baru yang lebih menarik bagi pembaca anak-anak.

II. PEMBAHASAN

Komik Sebagai Media Literasi

Komik adalah salah satu bentuk karya seni tertua di dunia. Mc Cloud (1993) menyebutkan, manuskrip komik tertua yang ditemukan diperkirakan dibuat pada tahun 1049 SM. Komik tersebut ditemukan di Kolombia oleh Cortez pada tahun 1519 dan isinya bercerita tentang kehebatan seorang tokoh politik masa itu. McCloud menyimpulkan komik adalah gambar yang terpisah tetapi berkelanjutan

yang memiliki tujuan sekadar memberi informasi atau untuk menimbulkan respon estetik terhadap penikmatnya.

Menurut Stewing (dalam Santoso, 2008), buku bergambar adalah sebuah buku yang menjajarkan cerita dengan gambar. Kedua elemen ini bekerjasama untuk menghasilkan cerita dengan ilustrasi gambar. Biasanya, buku-buku bergambar dimaksudkan untuk mendorong ke arah apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Selain ceritanya secara verbal harus menarik, buku harus mengandung gambar sehingga memengaruhi minat siswa untuk membaca cerita.

Bonnef (dalam Soedarso, 2015) menyebutkan bahwa komik merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita, yang dituangkan dalam bentuk dan tanda. Komik juga termasuk dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar.

Jika memperhatikan pengertian-pengertian di atas, komik di Indonesia muncul berabad yang lalu. Candi Borobudur dengan relief yang “bercerita” tentu dapat dikatakan sebagai komik. Demikian pula candi Prambanan dengan relief yang berisi penggalan cerita Ramayana. Rahmanadji (2012) berpendapat bahwa sejarah komik Indonesia dapat ditelusuri sampai ke masa prasejarah. Bukti pertama terdapat pada monumen-monumen keagamaan yang terbuat dari batu (candi). Kemudian, lebih dekat dengan masa kini, ada wayang beber dan wayang kulit yang menampilkan tipe penceritaan dengan sarana gambar yang dapat dianggap sebagai cikal bakal komik di Indonesia.

Dapat dikatakan bahwa perjalanan perkembangan komik di Indonesia memiliki sejarah yang panjang. Menurut Gierlang (2015), pada zaman kolonial Belanda pada tahun 1930 telah muncul komik karya Kho Wang Gie. Tokoh rekaannya, Put On, mampu menarik perhatian publik dengan karakternya yang unik.

Dekade 1970-1980-an, bisa disebut sebagai era keemasan komik Indonesia. Hal ini ditandai dengan banyak munculnya komik yang hingga saat ini masih dikenal. *Si Buta dari Gua Hantu*, *Jaka Tuak*, *Panji Tengkorak*, *Gundala Putra*

Petir, Mahabarata, dan Ramayana, adalah beberapa komik yang sangat dinanti kemunculannya pada saat itu.

Namun pada dekade berikutnya, dunia komik Indonesia mengalami masa suram. Komik lokal tersingkir oleh komik luar negeri yang lebih menguasai pasar komik di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dengan banyak ditemukannya komik komik Jepang yang lebih dikenal dengan *mang'a*. Bisa dikatakan bahwa era 1990-2000, komik di Indonesia didominasi oleh komik Jepang tersebut.

Di Indonesia, *man'ga* mulai banyak dikenal setelah tayangan anime marak di televisi. Perkenalan dengan anime tersebut, akhirnya membawa ketertarikan pada *man'ga*. Di samping itu, kemajuan teknologi informasi turut mengembangkan pengaruh *man'gadi* Indonesia. Tumbuh dan berkembangnya J-Pop menjadi salah satu unsur penting dalam perkembangan *man'ga* di Indonesia. Hingga saat ini, tidak sulit menemukan *man'ga* di toko buku.

Meskipun demikian, keberadaan komik lokal tidak benar-benar mati. Pada kurun waktu itu, komik di Indonesia didominasi oleh komik strip yang diterbitkan di surat kabar. Mengangkat peristiwa-peristiwa dan kritik sosial, komik strip ini tetap mendapat perhatian pembaca. Siapa yang tidak kenal *Panji Koming, Doyok*, maupun *Ali Oncom*?

Di sisi lain, hal ini patut disayangkan karena berakibat pada pemahaman generasi muda terhadap pengetahuan nilai-nilai lokal. Pembaca muda lebih mengenal tokoh-tokoh rekaan yang berasal dari Jepang dibandingkan tokoh-tokoh nasional baik tokoh pahlawan maupun tokoh fiksi. Hal inilah yang perlu mendapat perhatian dalam proses pembelajaran, khususnya tentang pengetahuan nilai-nilai tradisional.

Tidak bisa dimungkiri, kehidupan manusia didominasi oleh gambar visual. Manusia akan lebih mudah memahami sesuatu melalui gambar jika dibanding pendengaran. Dalam hal ini, media pembelajaran bagi siswa sekolah menggunakan buku bergambar diharapkan dapat meningkatkan daya pemahaman siswa terhadap materi. Piaget (dalam Santoso, 2008) menyatakan bahwa anak yang masih berada pada tahap operasional kongkrit (7-10 tahun) memiliki cara berpikir yang masih didasarkan pada bantuan benda-benda atau peristiwa-

peristiwa yang langsung dilihat dan dialaminya. Sehubungan dengan hal itu, buku bergambar akan dapat membantu siswa untuk mengkonkretkan pembelajaran apresiasi cerita.

Di samping itu, sebagai salah satu bentuk karya sastra komik mengangkat muatan cerita yang dapat disesuaikan dengan khalayak pembacanya. Dalam hal ini, komik dapat dibuat dengan materi cerita yang sesuai dengan alam dan harapan anak-anak (siswa). Cerita kepahlawanan dan petualangan adalah contoh muatan yang menarik perhatian pembaca anak. Sebagai media pembelajaran, komik bisa juga dibuat dengan memuat nilai-nilai pendidikan yang sesuai dengan perkembangan anak. Dengan kata lain, komik juga memiliki fungsi edukatif.

Seto Mulyadi (dalam Soedarso, 2015) mengatakan bahwa bacaan komik dapat membantu memvisualisasikan imajinasi anak yang belum bisa membaca. Visualisasi anak diperlukan karena imajinasi mereka masih sangat terbatas. Seto Mulyadi juga menambahkan orang tua sebaiknya mengenalkan buku teks, termasuk buku cerita ketika anak-anak sudah pada usia lancar membaca.

Uraian di atas menunjukkan perlunya mendekatkan bahan bacaan pada bentuk yang diminati khalayak pembaca. Oleh karena pertimbangan sebagai media literasi berbasis pengetahuan tradisional, materi atau muatan yang hendak disampaikan harus juga disesuaikan dengan pelaku pembelajaran. Muatan pendidikan dan pengajaran yang terkandung dalam karya sastra tradisional perlu ditransformasikan menjadi bentuk yang lebih menarik bagi anak.

Karya komik menjadi salah satu pilihan yang sangat memungkinkan untuk pertimbangan tersebut. Belajar dari apa yang telah dilakukan oleh bangsa Jepang terhadap *mang'a*, cerita-cerita rakyat bisa dialihmediakan menjadi bentuk komik. Media literasi berbentuk cerita bergambar diharapkan akan lebih diminati dan lebih mudah dipahami isi dan muatan yang terkandung di dalamnya. Alih media cerita rakyat menjadi komik juga bisa disebut sebagai revitalisasi karya tradisional yang kini mulai “jauh” dari pemiliknya. Tentunya, misi mengenalkan kembali ragam cerita rakyat yang dimiliki menjadi sangat penting untuk melestarikan dan mengembangkannya.

Di samping itu, gerakan literasi bukan hanya gerakan membaca. Gerakan literasi juga menuntut kemampuan daya kreativitas pembaca terhadap bahan bacaan dapat memanfaatkan hasil alih media ini untuk menghasilkan karya-karya baru. Tentunya, karya baru tersebut tetap mengangkat muatan pengetahuan tradisional oleh karena sumber bacaan yang dikandungnya.

Seorang pembaca, secara individual akan menyusun makna bahan bacaan sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya. Hal inilah yang diharapkan kemudian menumbuhkan daya kritis pembaca terhadap bahan bacaan oleh karena “pertarungan” makna yang diperoleh dengan yang disusun oleh pengarang. Dalam konteks pembacaan karya sastra, pembaca adalah agen aktif dan kreatif terhadap pengembangan karya sastra secara umum (Gillenwater, 2009). Uraian ini menunjukkan bahwa semakin mudah pembaca memahami sebuah bahan bacaan, akan semakin mudah pula memancing daya kreatifnya.

Mengenal dan mengetahui ragam cerita rakyat akan menjadi modal utama bagi anak untuk mengembangkan daya aktif dan kreatifnya. Melalui pendekatan literasi visual (bahan bacaan komik), pembaca dituntut untuk mengeksplorasi pertentangan keinginan (imajinasi) dan tampilan yang muncul dalam gambar. Di samping itu, pembaca akan lebih memahami hubungan dan interaksi antara budaya populer dengan karya tradisi yang dibacanya (Bitz, 2004).

Melalui komik sebagai bahan bacaan, pembaca akan memperlihatkan perbedaan minat membaca anak-anak terutama jika dibandingkan dengan teks yang hanya berisi tulisan. Sering dijumpai anak membaca tanpa memahami muatan yang dibacanya. McVicker (2007) menyatakan bahwa melalui komik yang cenderung lucu, bersifat visual, dan teks tulisan yang terbatas dapat menumbuhkan minat baca anak menuju teks bacaan yang lebih kompleks. Lebih lanjut, bahan bacaan berbentuk komik dapat mendorong pembaca menjadi lebih kreatif. Hal ini didukung Hidayat, Wasana, dan Meigalia (2015) yang menyatakan bahwa komik juga bisa dianggap sebagai salah satu bentuk bahan ajar yang paling mudah diterima oleh anak didik. Anak didik akan lebih mudah menerima dan memahami materi dan muatan-muatan yang terdapat dalam komik. Tidak sedikit komik yang mengandung muatan positif yang pada akhirnya tertanam pada anak

didik. Tidak mengherankan apabila anak didik akan lebih memilih membaca komik daripada buku teks. Bahkan, beberapa buku teks pengantar bidang ilmu telah ditransformasi menjadi bentuk komik. Di samping itu, Schwarz (2002) juga menyatakan bahwa membaca cerita bergambar menuntut kemampuan kognitif yang lebih kompleks dibanding membaca bahan bacaan teks tulis biasa.

Pengenalan dan pengembangan narasi kebangsaan adalah salah satu tujuan gerakan literasi. Secara umum, narasi kebangsaan berkaitan erat dengan identitas dan ciri khas sebuah bangsa yang juga berhubungan langsung dengan karakter, perilaku, sikap, dan mental. Tidak sedikit dari unsur-unsur tersebut yang dikandung dalam karya sastra tradisional, terutama cerita rakyat. Hal inilah yang lebih banyak dikenal sebagai muatan lokal.

Pada awal perkembangannya, komik Indonesia diketahui telah mengangkat muatan-muatan tradisional di dalamnya. *Lahirnja Gatotkatja*, *Raden Palasara*, *Pendekar Sorik Marapi*, serta serial *Mahabarata* dan *Ramayana* adalah sedikit contoh dari komik Indonesia yang mengangkat budaya tradisional. Pembaca komik generasi tahun 1970-1980 pasti dengan mudah menyebut dan menjelaskan muatan budaya tradisional yang terkandung dalam komik masa itu.

Hal tersebut sangat berbeda jika dibandingkan dengan pembaca komik masa kini. Pembaca komik masa kini lebih mengenal budaya asing daripada budaya lokal. Tokoh, mitos, legenda, bahkan nama makanan tradisional asal Jepang dalam komik *Naruto*, *Doraemon*, atau *One Piece* sekarang ini lebih dikenal oleh anak-anak.

Namun demikian, usaha untuk mengangkat muatan tradisi lokal dalam komik tidak benar-benar hilang. Ariesta (2013) menyatakan bahwa memasuki abad XXI, para seniman muda komik Indonesia yang peduli mulai memasukkan nilai-nilai budaya lokal dalam komik mereka, dengan mengadaptasi gaya *man'ga* yang diminati oleh para remaja. Salah satu komikus yang mengusung nilai-nilai budaya lokal adalah Is Yuniarto lewat komiknya yang berjudul *Garudayana* dengan latar kisah Ramayana. Eksplorasi nilai budaya yang disuguhkan oleh Is Yuniarto lebih luas dari komik-komik wayang terdahulu. Is Yuniarto lebih berani mencampur dan menampilkan produk budaya Nusantara di dalam komiknya,

seperti rumah adat tiap daerah di Indonesia, kendaraan, hingga tokoh-tokoh yang ada dalam cerita rakyat.

Namun demikian, komik lokal tetap hidup dan berkembang mengikuti perkembangan teknologi informasi. Sejak tahun 2000-an, banyak muncul komunitas yang mencoba menyemarakkan kembali komik Indonesia. Sejak tahun 2010, komik Indonesia banyak muncul di internet. Melalui blog dan sosial media, komikus Indonesia menunjukkan eksistensinya. Meskipun menunjukkan gaya *man'ga*, hal ini menunjukkan geliat kehidupan komik Indonesia (Tamimy 2017).

Pengaruh gaya *man'ga* tersebut secara tidak langsung menunjukkan bahwa komik adalah hasil karya budaya yang memiliki kekuatan untuk membentuk budaya sebuah kelompok lain. Seno Gumira Ajidarma (dalam Ariesta, 2013) menyebut komik sebagai salah satu situs perjuangan ideologi. Maksudnya adalah di dalam komik tersebut bisa menjadi media dalam menyerang pembaca dengan ideologi-ideologi tertentu, sehingga hal itu berulang terus-menerus, hingga ideologi tersebut akan tertanam pada diri pembaca yang akan mempengaruhi pola pikir dan perilaku.

Oleh karenanya, muatan budaya yang diangkat dalam komik diharapkan dapat menanamkan pengetahuan dan pemahaman pembaca (terutama anak) akan pengetahuan tradisi lokal. Pengetahuan yang diperoleh secara terus menerus dan berkelanjutan tersebut akhirnya diharapkan dapat turut membentuk karakter dan perilaku sebagai ciri khas bangsa.

Beberapa contoh komik yang dihasilkan oleh komikus Indonesia yang mengangkat muatan lokal misalnya *Garudayana* yang telah diuraikan di atas, *Bima Satria Garuda* yang diangkat dari serial televisi, serta *Nusantaranger* yang menampilkan mitos yang ada di wilayah nusantara (Akhmad, 2015). Di samping itu, sebuah komunitas komikus Bumi Langit mereproduksi komik-komik lama dan diterbitkan secara *daring* melalui media sosial *facebook*. Komik-komik tersebut adalah *Si Buta dari Gua Hantu*, *Aquanus*, *[R]Evolusi*, *Sri Asih*, *Nusantara*, masih banyak lagi. Komik-komik tersebut mencoba mengenalkan kembali pengetahuan tradisi lokal yang dikemas ulang menjadi lebih berterima sesuai perkembangan teknologi informasi.

Kajian akademik yang membicarakan bentuk transformasi karya sastra tradisional menjadi komik juga telah banyak dilakukan. Ariesta (2013) melakukan kajian terhadap potensi budaya lokal sebagai bahan berkarya komik. Menurutnya, dengan mengangkat budaya lokal komik dapat digunakan sebagai sarana mengenalkan budaya Indonesia yang sangat beragam. Hal serupa dilakukan oleh Dhien (2006) yang melakukan perancangan cerita komik Hyang. Tujuan utama kajiannya adalah mengenalkan kembali kesenian wayang bagi generasi muda.

Revitalisasi karya sastra klasik dengan melakukan transformasi media menjadi komik juga dilakukan terhadap manuskrip. Hasil suntingan manuskrip tersebut dialihmediakan menjadi komik berjudul *Hikayat Raja Kerang* (Sundusiah, Yulianeta, dan Halimah, 2009; Yulianeta, Halimah, dan Sundusiah, 2009; Yulianeta, Sundusiah, dan Halimah, 2014). Pada tahap selanjutnya, *Hikayat Raja Kerang* ditransformasi menjadi film animasi (Yulianeta, Sundusiah, dan Halimah, 2017).

Transformasi karya sastra tradisional juga dilakukan terhadap kaba. Dalam hal ini, cerita kaba *Sabai Nan Aluih* dialihmediakan menjadi komik. Di samping maksud mendekatkan karya sastra tradisi pada pembaca anak, alih media ini juga wujud usaha pengembangan media pembelajaran (Hidayat, Wasana, dan Kadrianto, 2012; Wasana, Hidayat, dan Meigalia, 2013). Usaha alih media ini menghasilkan buku komik *Sabai Nan Aluih* (Parmato, Orianty, dan Novita, 2015). Di samping kaba, cerita rakyat Minangkabau juga dialihmediakan menjadi bahan bacaan literasi (Wasana dan Hidayat, 2018).

Sebagai bahan bacaan, hasil usaha alih media tersebut diharapkan dapat menumbuhkan daya kreatif pembacanya. Hasil pembacaan tersebut akan menumbuhkan daya kritis pembaca untuk kemudian menghasilkan karya baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimilikinya.

III. PENUTUP

Selain bertujuan mendekatkan dan mengenalkan kembali (revitalisasi) karya tradisi, alih media menjadi komik juga bisa dimanfaatkan sebagai media

pembelajaran dan bahan bacaan GLS. Pengetahuan akan tradisi lokal, secara tidak langsung akan membangun narasi kebangsaan yang kuat.

Usaha alih media tersebut diharapkan dapat menarik minat generasi muda terhadap muatan lokal sebagai bagian dari dirinya. Sebagai sebuah bangsa yang memiliki keragaman budaya tradisi, pengenalan terhadap budaya lokal adalah salah satu ciri keberhasilan pengembangan narasi kebangsaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, Reza. 2015. "11 Komik Indonesia yang Seharusnya Sudah Pernah Kamu Baca." <https://www.hipwee.com/feature/11-komik-indonesia-yang-seharusnya-sudah-pernah-kamu-baca/> (Oktober 30, 2018).
- Ariesta, Alvyanda. 2013. "Kebudayaan Lokal sebagai Potensi dalam Berkarya Komik." *Bercadik Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni* 1(1).
- Bitz, Michael. 2004. "The Comic Book Project : Forging alternative pathways to literacy." *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 47(7): 574.
- Dhien, Kurnia. 2006. *Perancangan Komik Hyang dalam Menumbuhkan Apresiasi Generasi Muda kepada Kesenian Wayang*. Surakarta.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. "Buku Saku Gerakan Literasi Sekolah."
- Faizah, Dewi Utama et al. 2016. *Panduan Gerakan Literasi Sekolah SD*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Gierlang. 2015. "Menelusuri Perkembangan Komik Indonesia Masa ke Masa." *Indonesia Kreatif*. <http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/iknews/menelusuri-perkembangan-komik-indonesia-masa-ke-masa/> (Oktober 4, 2018).
- Gillenwater, Cary. 2009. "Lost literacy: How graphic novels can recover visual literacy in the literacy classroom." *Afterimage* 37(2): 33–36.
- Hidayat, Herry Nur, Wasana, dan Kadrianto. 2012. *ALIH MEDIA KABA : Alternatif Revitalisasi Sastra Minangkabau*. Padang.
- Hidayat, Herry Nur, Wasana, dan Eka Meigalia. 2015. "Komik Kaba: Bahan Pengayaan Pembelajaran Muatan Lokal Minangkabau." In *Seminar dan Rapat Tahunan BKS PTN Wilayah Barat Bidang Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, Jakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, 165. https://www.researchgate.net/publication/328575760_Komik_Kaba_Bahan_Pengayaan_Pembelajaran_Muatan_Lokal_Minangkabau.

- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperPerennial.
- McVicker, Claudia J. 2007. "Comic Strips as a Text Structure for Learning to Read." *The Reading Teacher* 61(1): 85–88. <http://doi.wiley.com/10.1598/RT.61.1.9>.
- Parmato, Yastri Julian, Like Suci Orianty, dan Dwi Novita. 2015. *Sabai Nan Aluih: Komik Kaba Minangkabau*. ed. Herry Nur Hidayat, Wasana, Eka Meigalia, dan Pramono. Padang: SURI - FIB Unand.
- Pujiono, Setiawan. 2012. "Berpikir Kritis dalam Literasi Membaca dan Menulis untuk Memperkuat Jati Diri Bangsa." *Pengembangan Kebahasaan dan Kesusastraan melalui Nilai-Nilai Kearifan Lokal untuk Penguatan Jati Diri Bangsa*: 778–83.
- Rahmanadji, Didiek. 2012. *AWAL EKSISTENSI KOMIK INDONESIA SEBAGAI PRODUK BUDAYA NASIONAL*. 1. <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikelF79F984D53BF7BC7A2D27DA1CFB68F87.pdf> (Oktober 4, 2018).
- Retnaningdyah, Pratiwi et al. 2016. *Panduan Gerakan Literasi Sekolah SMP*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Santoso, Hari. 2008. *Membangun Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Penyediaan Buku Bergambar*. Malang. [http://library.um.ac.id/images/stories/pustakawan/pdfhasan/Membangun minat baca anak usia dini melalui penyediaan buku bergambar.pdf](http://library.um.ac.id/images/stories/pustakawan/pdfhasan/Membangun_minat_baca_anak_usia_dini_melalui_penyediaan_buku_bergambar.pdf).
- Schwarz, Gretchen E. 2002. "Graphic novels for multiple literacies." *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 46(3): 262.
- Seglem, Robyn, dan Shelbie Witte. 2009. "You Gotta See It to Believe It: Teaching Visual Literacy in the English Classroom." *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 53(3): 216–26.
- Soedarso, Nick. 2015. "Komik: Karya Sastra Bergambar." *Humaniora* 6(4): 496–506.
- Sundusiah, Suci, Yulianeta, dan Halimah. 2009. "TRANSFORMASI SASTRA KLASIK MENJADI KOMIK SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN SASTRA ANAK." In *Konferensi Kesusastraan Internasional XX Himpunan Sarjana Kesusastraan Indonesia*, Bandung.
- Tamimy, Muhamad Fadhol. 2017. "Sejarah Perkembangan Manga di Indonesia Dari Waktu ke Waktu." *Kakkoi News*. <https://kakkoiinews.com/sejarah-perkembangan-manga-di-indonesia/> (Oktober 4, 2018).

- Wasana, dan Herry Nur Hidayat. 2018. *Transformasi Folklore Minangkabau Menjadi Bahan Bacaan Literasi dan Pengembangan Karakter Kebangsaan*. Padang.
- Wasana, Herry Nur Hidayat, dan Eka Meigalia. 2013. *KOMIK KABA: ALTERNATIF REVITALISASI SASTRA MINANGKABAU*. Padang.
- Wiedarti, Pangesti et al. 2016. *Desain induk gerakan literasi sekolah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. pendidikan.jogjakota.go.id/download/get_download/169.
- Yulianeta, Halimah, dan Suci Sundusiah. 2009. *Transformasi Hikayat Raja Kerang ke Dalam Komik Sastra Sebagai Bahan Ajar Pembelajaran Sastra Anak di Sekolah Dasar*. Bandung. <http://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=888354>.
- Yulianeta, Suci Sundusiah, dan Halimah. 2014. "Transformasi Hikayat Raja Kerang ke dalam Komik Sastra sebagai Bahan Ajar Anak di Sekolah Dasar." In *Naskah dan Relevansinya dalam Kehidupan Masa Kini*, Padang: PSIKM.
- . 2017. "Revitalisasi Naskah Klasik Hikayat Raja Kerang ke dalam Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Sastra di Era Digital." 8(April): 26–33.

EVALUASI PEMBELAJARAN *TEGAMI NO KAKIKATA* DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA: PERMASALAHAN DAN SOLUSINYA

Yuniarsih
Universitas Negeri Jakarta

Abstrak

Evaluasi terhadap pembelajaran harus dilakukan secara rutin untuk melihat kekurangan dan kelebihan dari hal yang telah dilakukan sehingga pembelajaran di semester selanjutnya lebih baik.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif, dan teknik pengumpulan data melalui pengamatan, tes, dan wawancara. Selain itu, sumber data diambil dari daftar hadir dosen yang di dalamnya terdapat keterangan materi yang diajarkan pada saat itu.

Berdasarkan hasil tes kepada 17 orang mahasiswa semester genap angkatan 2017/2018 yang mengambil mata kuliah *Tegami no Kakikata* diketahui bahwa kesalahan yang dilakukan mahasiswa dipengaruhi oleh kurangnya kemampuan bahasa Jepang, interferensi bahasa Indonesia, dan kurangnya pemahaman budaya *uchi soto*. Dari catatan pengajar, diketahui bahwa kurangnya sarana untuk latihan langsung menulis *e-mail* yang sebenarnya dengan orang Jepang dan kurangnya diberi kesempatan untuk saling mengevaluasi *e-mail* buatan teman sejawat. Dari hasil wawancara, diketahui bahwa kurang *feedback* dari dosen.

Dengan demikian, perlunya revisi silabus untuk semester selanjutnya, yang di dalamnya harus ada penjelasan mengenai budaya *uchi soto*, penjelasan tentang kesalahan yang sering dilakukan oleh mahasiswa, baik akibat interferensi bahasa Indonesia atau bukan akibat interferensi. Dalam hal teknik mengajar, mahasiswa menganalisis *e-mail* yang ditulisnya dan mengevaluasi dengan *peer assessment* bersama teman sejawat. Selain itu, untuk memahirkan korespondensi dalam menulis *e-mail* berbahasa Jepang, mahasiswa diberi tugas langsung mengirimkan *e-mail* kepada teman orang Jepang yang sudah ditentukan supaya antara pengajar dan orang Jepang penerima *e-mail* dapat mengontrol proses kemajuan pembelajaran dan dapat memberikan *feedback*.

Kata kunci: budaya uchi soto, e-mail, interferensi bahasa Indonesia, keterampilan menulis, peer assessment

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran *Tegami no Kakikata* merupakan mata kuliah pilihan dalam kurikulum Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta (UNJ)

yang ditawarkan di semester 5. Berdasarkan deskripsi mata kuliah yang terdapat dalam BPA 2018, mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang mempelajari cara menulis surat dalam bahasa Jepang yang mencakup karakteristik bahasa tulisan, tata cara menulis dalam berbagai jenis tulisan (memo, surat atau *e-mail*) berdasarkan tujuan, tingkat sosial, usia, dan tingkat keakraban dengan mitra bicaranya. Namun pada praktiknya, mata kuliah *Tegami no Kakikata* di semester genap tahun ajaran 2017/2018 ini merupakan mata kuliah yang mempelajari cara menulis *e-mail/surel* dengan benar baik pribadi maupun resmi dan bisnis.

Evaluasi pembelajaran *Tegami no Kakikata* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNJ melalui analisis silabus tiap mata kuliah merupakan kebutuhan yang mendesak agar pokok bahasan tidak tumpang tindih dan terintegrasi. Selain itu, evaluasi pembelajaran memang harus dilakukan secara kontinyu untuk mengetahui permasalahan selama proses pembelajaran berlangsung, kemudian mencari solusi agar pembelajaran berikutnya dapat berjalan secara efektif dan efisien. Tulisan ini merupakan hasil penelitian awal dari evaluasi pembelajaran *Tegami no Kakikata* terhadap hasil belajar dan proses pembelajarannya.

Hasil penelitian awal tentang hasil belajar diketahui dari 1) kesalahan yang dilakukan mahasiswa dalam penulisan *e-mail*, 2) tingkat kemampuan mahasiswa dalam penerapan budaya *uchi soto*, dan hasil proses pembelajaran diketahui dari analisis silabus dan metode pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran *Tegami no Kakikata* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNJ, dan dapat dijadikan referensi bagi pembelajaran bahasa Jepang di perguruan tinggi lainnya.

II. KERANGKA TEORI

2.1 Evaluasi Pembelajaran

Menurut Arikunto (1999:25), evaluasi adalah kegiatan pengumpulan data untuk mengukur sejauh mana tujuan sudah tercapai. Evaluasi pembelajaran yang dimaksud di sini adalah kegiatan mengumpulkan data melalui pengamatan, tes, dan wawancara untuk melihat kesesuaian pembelajaran dengan silabus yang telah

direncanakan sehingga mengetahui hal-hal apa saja yang harus diperhatikan untuk pembelajaran selanjutnya, serta mengetahui permasalahan apa yang dihadapi untuk dicarikan solusinya.

2.2 Model Pembelajaran

Model Pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran *Tegami no Kakikata* adalah model pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*) dan model pembelajaran kooperatif. Model ini digunakan pada saat mahasiswa belajar menemukan sendiri kosa kata dan ungkapan yang biasa digunakan pada saat menulis *e-mail* dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam struktur sebuah *e-mail*. Menurut Rusman (2010:191), tujuh prinsip pembelajaran kontekstual yang dikembangkan oleh guru, yaitu: 1) konstruktivisme (*Contructivism*), 2) menemukan (*Inquiry*), 3) bertanya (*Questioning*), 4) masyarakat belajar (*Learning Community*), 5) permodelan (*Modelling*), 6) refleksi (*Reflection*), dan 7) penilaian sebenarnya (*Authentic Assesment*).

Prinsip pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam pembelajaran *Tegami no Kakikata* adalah *peerteaching*. Hal ini sejalan dengan pemikiran Rusman (1999:203) yang mengatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif, proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya. Pembelajaran oleh rekan sebaya (*peerteaching*) lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru. Pada saat *peerteaching* ini, pengajar adalah sebagai fasilitator, mengontrol proses pembelajaran, melakukan *feedback* atas hasil presentasi mahasiswa.

2.3 Analisis Kesalahan Menurut Ishikawa

Berikut akan dijelaskan klasifikasi kesalahan menurut Ishikawa (2000). Kesalahan diklasifikasikan menjadi enam jenis, yaitu:

a. *Datsuraku* (脱落: *omission*)

Omission, merupakan kesalahan berupa penghilangan hal yang seharusnya digunakan, misalnya :

{机の上に映画のチケットφ (→が) 2枚置いてある}
{*tsukue no ue ni eiga no chiketto φ (→ga) 2 mai oitearu*}
((→φ) berarti tidak perlu)

b. *Fuka* (付加: *addition*)

Addition adalah kebalikan dari *Omission*, yaitu kesalahan dengan menambahkan hal yang seharusnya tidak digunakan, misalnya:

{兄弟は8人が、(→ ϕ) いて、シアトルやシカゴに住んでいる}
{*kyoudai wa 8 nin ga, (→ ϕ) ite, shiatoru yashikago ni sundeiru*}

c. *Gokeishiki* (誤形式: *misformation*)

Misformation adalah kesalahan pembentukan kata sambung dan perubahan kata kerja, misalnya:

{会いて (→会って) ください}
{*aiite (→atte) kudasai*}

d. *Kondou* (混同: *alternating form*)

Alternating form adalah kesalahan yang disebabkan tertukarnya seperti transitif-intransitif, bentuk *teiru* (ている) dan *tearu* (てある), atau partikel *wa* (は) dan *ga* (が).

e. *Ichi* (位置: *misordering*), misalnya:

f. {ぜひ (→ ϕ) これだけはあなたに ϕ (→ぜひ) 見せてあげたい} ,
{ *zehi (→ ϕ) kore dake wa anata ni ϕ (→zehi) misete agetai*}

g. *Sonota* (その他: lain-lain).

2.4 E-mail Bisnis Berdasarkan *Uchi* dan *Soto*

Dalam menulis *e-mail* bisnis berbahasa Jepang, dipengaruhi kuat oleh budaya Jepang, yaitu *uchi* dan *soto* yang akan berpengaruh dalam pemilihan kata dan ungkapan yang akan diungkapkan dalam surat. Pada saat menulis *e-mail* kepada orang atau perusahaan yang dianggap *soto*, maka harus menggunakan *keigo* dan ungkapan khusus lainnya seperti contoh dalam *e-mail* berikut.

エスカレーション (Email untuk uchi)

エスカレーション (Email untuk soto)

件名：リーダー研修の担当者について	件名：就職〇〇フェア 08 担当の件
<p><u>本様</u> (1)</p> <p><u>おつかれさまです。</u> (2)</p> <p><u>いただいたメールの「リーダー研修」についてですが、担当者が田中さんなので、そちらに転送しておきました。</u> (3)</p> <p><u>追って田中さんからご連絡があるかと思えます。</u> (4)</p> <p><u>以上、よろしくお願いします。</u> (5)</p> <p><u>松山</u> (6)</p>	<p><u>遠藤様</u> (C C：企画部佐々木) (1)</p> <p><u>いつも大変お世話になっております。</u> (2)</p> <p><u>弊社主催予定の「就職〇〇フェア 08」について、ご関心をお持ちいただきありがとうございます。</u> (3)</p> <p><u>今回、企画部の佐々木が窓口になっておりますので、お問い合わせいただいたメールを転送しておきました。</u> (4)</p> <p><u>追って佐々木より直接連絡させていただきますので、どうぞよろしくお願いいたします。</u> (5)</p> <p><u>取り急ぎご連絡まで。</u> (6)</p> <p><u>株式会社 A B 人材 吉田</u> (7)</p>

(sumber: Okumura & Kamabuchi 2016:135)

(sumber: Okumura & Kamabuchi, 2016:135)

Berdasarkan *e-mail* di atas, diketahui bahwa ada persamaan dan perbedaan dalam *e-mail* bisnis berbahasa Jepang. Persamaannya adalah *e-mail* untuk *uchi* dan *soto* menggunakan bentuk sopan dan memiliki tujuan yang jelas, sedangkan perbedaannya adalah *e-mail* untuk *uchi* tidak perlu mengungkapkan dengan kalimat yang panjang, baik di salam pembuka, isi surat, maupun salam penutup. Selain itu, tidak perlu terlalu sopan seperti surat untuk *soto*, serta terdapat ungkapan khusus dalam *e-mail* untuk *uchi* dan *soto*.

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Sebuah penelitian deskriptif yang menggambarkan pembelajaran *Tegami no Kakikata* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta semester genap tahun ajaran 2017/2018.

Alat pengumpulan data untuk melihat hasil belajar mahasiswa digunakan tes, dalam hal ini tes UAS semester genap tahun ajaran 2017/2018. Selain itu, pengamatan pengajar dalam menjalankan proses, juga daftar hadir dosen yang di dalamnya terdapat catatan materi/pokok bahasan yang diajarkan. Serta wawancara dengan penanggung jawab kelas *Tegami no Kakikata*.

Mahasiswa yang dijadikan sampel adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah pilihan *Tegami no Kakikata* sebanyak 17 orang. Sumber data diambil dari *e-mail* yang dibuat oleh 17 orang mahasiswa tersebut. Dalam tulisan ini, hanya *e-mail* bagian pertama yang dianalisis, yaitu email untuk kelompok *uchi*.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pembelajaran *Tegami no Kakikata* pada Semester Genap Tahun Ajaran 2017/2018

Kegiatan perkuliahan *Tegami no Kakikata* semester genap tahun ajaran 2017/2018 ini terdiri atas 16 kali pertemuan dalam satu semester dan di dalamnya sudah termasuk UTS pada pertemuan ke-8 dan UAS pada pertemuan ke-16. Pertemuan sampai dengan sebelum UTS adalah membahas *e-mail* kehidupan sehari-hari (*e-mail* pribadi) mengenai *jikoshoukai meeru*, *orei meeru*, *apo otoru meeru*, dan *owabi o suru meeru*. Secara rinci dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tatap Muka	Pokok Bahasan
1	Penjelasan Aturan perkuliahan, penjelasan silabus dan <i>Jikoshoukai meeru</i>
2	<i>Orei no meeru</i>
3	<i>Orei no meeru</i>
4	<i>apo o toru meeru</i>
5	<i>apo o toru meeru</i>
6	<i>owabi o suru</i>
7	<i>Fukushuu</i>
8	UTS
9	<i>Feedback UTS: Keigo (Sonkeigo dan Kenjyogo)</i>
10	Kuiz <i>Keigo</i>
11	Ungkapan untuk surat bisnis
12	Pembahasan struktur surat bisnis, pembagian tugas presentasi.
13	Presentasi <i>e-mail</i> buatan mahasiswa.
14	Presentasi <i>e-mail</i> buatan mahasiswa.
15	Presentasi <i>e-mail</i> buatan mahasiswa.
16	UAS

Tabel 1. Pokok Bahasan Pembelajaran *Tegami no Kakikata* pada Semester Genap Tahun ajaran 2017/2018

Pembelajaran sebelum UTS kecenderungan menggunakan model pembelajaran kontekstual, terutama pada setiap pokok bahasan mahasiswa membandingkan model *e-mail*, kemudian menemukan sendiri karakteristik *e-mail* berbahasa Jepang, fokus pada kata dan ungkapan yang digunakan, dan struktur. Pembelajaran *e-mail* bisnis berbahasa Jepang dilaksanakan setelah UTS sampai sebelum UAS kecenderungan menggunakan model pembelajaran kooperatif, dalam hal ini *peerteaching*, yakni setiap mahasiswa sudah diberitahukan terlebih dahulu bagian yang harus dikerjakan yang nantinya harus dipresentasikan kepada teman sejawat. Setelah mendapat masukan dari teman, lalu mendapat *feedback* dari dosen (termasuk budaya *uchi soto*).

Berdasarkan catatan dari hasil pengamatan pengajar, diketahui bahwa konten penulisan *e-mail* tidak natural terutama pada *jikoshoukai meeru*, yaitu mahasiswa diberikan tugas untuk menulis *e-mail* dengan situasi bahwa A telah datang ke rumah B yang direkomendasikan oleh temannya untuk suatu keperluan. Sehubungan A tidak ada di tempat maka B mengirim *e-mail* untuk memperkenalkan diri dan menyatakan keperluannya.

Contoh Tidak Baik	Contoh yang Cukup Baik
<p>ママトさん</p> <p>おはようございます、お元気ですか。最近 天気が曇っていますね。うまくいけば、そ の日はもっと明るくなるでしょう。 実は今日あなたの家に2回来ましたが、 あなたは家にいません。ですから、毎年こ こで日常的な活動が行われていることをお 知らせしたいと思います。あなたが参加で きることを願っています。</p>	<p>エキさん、こんにちは。</p> <p>ジャカルタ国際大学の日本語学校のナ ディラです。 私はエキさんのことプリから教えてく れました。自由祭りのことがエキさん に相談したいと思います。 先はもうエキさんの家に来ましたが エキさんはいませんでした。 エキさん、家に戻る時私に連絡してく れてもいいですか。</p> <p>したに私の電話番号を書きます。 ありがとうございます。</p>

Contoh E-mail Mahasiswa

Hasil wawancara dengan mahasiswa penanggung jawab mata kuliah *Tegami no Kakikata*, diketahui bahwa kurangnya *feedback* setelah mahasiswa mengumpulkan tugas sehingga ada kemungkinan mahasiswa melakukan

kesalahan yang sama. Kemudian, sebelum melakukan presentasi, mahasiswa sebaiknya diberikan kesempatan untuk melakukan saling koreksi bersama teman sejawat (*peer assessment*) sehingga yang dipresentasikan adalah hasil akhir, tinggal dapat *feedback* dari dosen saja.

4.2 Analisis Kesalahan Mahasiswa dalam Menulis *E-mail* Bisnis Bahasa Jepang

Kesalahan yang dilakukan mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta semester genap tahun ajaran 2017/2018.

Kategori	Jumlah Kesalahan	Jumlah Kesalahan dalam Prosentase
<i>Datsuraku</i>	8	6,78%
<i>Fuka</i>	22	18,64%
<i>Gokeishiki</i>	23	119,49%
<i>Kondo</i>	1	0,85%
<i>Ichi</i>	4	3,39%
<i>Sonota</i>	60	50,85%
Jumlah Total	118	100%

Tabel 2. Kesalahan Mahasiswa dalam *E-mail* Bisnis Berbahasa Jepang

Contoh kesalahan mahasiswa yang dipengaruhi oleh interferensi bahasa Indonesia, terlihat dalam *owabi no musubi* (salam penutup dalam *e-mail* permohonan maaf).

- (1) 間違いことがございますので、お詫び申し上げます。
Machigaikoto ga gozaimasu node, owabi moushiagemasu

Dalam bahasa Indonesia, diterjemahkan ‘Kami menghaturkan permohonan maaf atas kesalahan ini.’ Interferensi gramatikal bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang terlihat dalam kata *gozaimasu*, yang seharusnya *gozaimashita*. Kalimat (1) di atas menjadi:

- (1)’ 間違いことがございましたので、お詫び申し上げます。
Machigai koto ga gozaimashita node, owabi moushiagemasu

Dalam bahasa Indonesia juga kata ‘telah melakukan kesalahan’ bisa mengalami pelesapan. Untuk menunjukkan hal yang telah dilakukan tidak mengubah bentuk kata kerja berbeda dengan bahasa Jepang untuk menunjukkan ‘telah’ diungkapkan dengan bentuk *-ta*. Kesalahan seperti ini termasuk ke dalam kategori *gokeishiki*.

(2) *Eigyō buchō nohayashi sama e* (営業部長の林様へ)

Pengetahuan yang sudah melekat pada pemikiran mahasiswa tentang tata bahasa yang menjelaskan bahwa kata benda menghadapi kata benda maka menggunakan partikel *no*, maka ada kecenderungan mahasiswa melakukan kesalahan seperti pada contoh (2), pada email bagian *atesaki* seharusnya tidak menggunakan partikel *no*, melainkan diganti dengan menggunakan spasi. Lagi pula, dalam hal ini adalah email bisnis maka tidak perlu menggunakan partikel *e* setelah nama penerima. Kesalahan seperti ini termasuk kategori *fuka*. Oleh karena itu, *atesaki* seharusnya ditulis dengan (2)' *eigyō buchō sama* (営業部長林様).

(3) いつもお世話になっております。

Itsumo o sewa ni natte orimasu

Kalimat (3) benar secara gramatikal, akan tetapi tidak biasa digunakan pada saat *e-mail* untuk orang di perusahaan sendiri (*uchi*). Dalam *e-mail* bisnis berbahasa Jepang yang ditujukan untuk perusahaan lain (*soto*), sering digunakan persalaman *itsumo o sewa ni natteorimasu*. Sedangkan ungkapan salam *otsukaresama desu* (お疲れさまです) digunakan dalam *email* yang ditujukan untuk perusahaan sendiri (*uchi*). Selain itu, ada beberapa mahasiswa banyak melakukan kesalahan menulis salam dengan *otsukaresama deshita* (お疲れ様でした). Ungkapan *otsukaresamadeshita* sangat melekat dalam pengetahuan mahasiswa karena sering digunakan di akhir kegiatan.

Kesalahan pada kalimat (2) (3) dipengaruhi dengan pemahaman budaya *uchi soto*. Pengabaian budaya *uchi soto* yang dilakukan mahasiswa mengakibatkan kesalahan dalam penggunaan salam *osewa ni natteorimasu* dan *otsukaresama desu*. Jika dikaitkan dengan teori Ishikawa, termasuk kategori kesalahan *sonota*.

4.3 Tingkat Kemampuan Mahasiswa dalam Penerapan Budaya *Uchi Soto*

Atesaki pada *e-mail* untuk *uchi* seperti pada tabel di bawah, diketahui bahwa seharusnya ditulis *eigyōbuchō hayashisama* (営業部長林様) (tulis bagian posisi/jabatan tanpa partikel *no*, lalu tulis namanya), atau *Hayashi buchō* 林部長 kepada orang yang bekerja di satu bidang bisa ditulis singkat seperti itu. Secara rinci, jawaban mahasiswa bagian *atesaki* dapat dilihat dalam tabel berikut.

No	<i>Atesaki</i>	Jumlah	Jumlah (Persentase)
1	<i>Eigyoubuchou no Hayashi</i> (営業部長の林)	1	5,9%
2	<i>Hayashi san</i> (林さん)	1	5,9%
3	<i>Jiishikabushiki kaisha eigyou buchou no Hayashi sama</i> (自石かぶしきかいしゃ営業部長の林様)	1	5,9%
4	<i>eigyoubu no Hayashi sama</i> (営業部の林様)	3	17,6%
5	<i>eigyoubu Hayashi sama</i> (営業部 林様)	1	5,9%
6	<i>Hayashi sama</i> (林様)	1	5,9%
7	<i>eigyou buchou no Hayashi sama e</i> (営業部長の林様へ)	2	11,7%
8	<i>eigyou buchou no Hayashi sama</i> (営業部長の林様)	5	29,4%
9	<i>eigyoubuchou Hayashi sama</i> (営業部長 林様)	1	5,9%
10	<i>Hayashi buchou</i> (林部長)	1	5,9%
	Jumlah	17	100%

Tabel 3. *Atesaki* pada *E-mail* Bisnis Mahasiswa

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa yang paling banyak (29,4%) menjawab adalah 営業部長の林様, hanya 2 orang dari 17 orang yang bisa menjawab dengan memperhatikan budaya *uchi soto* dengan benar. Dengan demikian, hanya 10,18% yang mampu menulis secara benar sehingga dapat dikatakan tingkat kemampuan mahasiswa masih rendah untuk menulis *atesaki* yang berkaitan dengan budaya *uchi soto*. Bahkan, ada 1 orang mahasiswa yang menulis nama 林 tanpa kata *san /sama*. Hal ini sangatlah tidak sopan dalam *e-mail* berbahasa Jepang, sama halnya dengan *e-mail* dalam bahasa Indonesia sebelum nama selalu diikuti dengan Saudara/Bapak/Ibu.

Dalam hal ucapan sebagai salam pembuka pada *e-mail* (bagian *aisatsu* sebelum *maeoki owabi*), mahasiswa tidak memperhatikan budaya *uchi soto*, atau pengetahuan tentang *jouge kankei* (hubungan atasan bawahan) lebih melekat pada pengetahuan mahasiswa. Diketahui tingkat kemampuan salam pembuka pada *e-mail* untuk *uchi* bisa dikatakan rendah.

No	<i>Aisatsu/Persalaman</i>	Jumlah	Jumlah (Persentase)
1	<i>konnichiwa. Itumo osewani nari, arigatou gogozaimasu</i> (こんにちは。いつもお世話になり、ありがとうございます)	1	5,88%
2	<i>itumo osewani natte orimasu</i> (いつも お世話になっております)	6	35,29%
3	<i>otsukaresama desu</i> (お疲れ様です)	2	11,77%
4	<i>otsukaresama desu</i> (お疲れ様でした)	5	29,41%

5	<i>otsukaresama desu</i> (おはようございます)	1	5,88%
6	<i>konnichiwa</i> (こんにちは)	2	11,77%
	Jumlah	17	100%

Tabel 4. Aisatsu pada e-mail Bisnis Mahasiswa

V. PENUTUP

Dari hasil evaluasi hasil belajar dan proses pembelajaran *Tegami no Kakikata* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNJ semester genap tahun ajaran 2017/2018, diketahui bahwa kesalahan yang dilakukan mahasiswa dalam menulis *e-mail* bisnis berbahasa Jepang dipengaruhi oleh kurangnya kemampuan bahasa Jepang, interferensi bahasa Indonesia, kurangnya pemahaman budaya *uchi soto*. Dari catatan pengajar, diketahui bahwa kurangnya sarana untuk latihan langsung menulis *e-mail* yang sebenarnya dengan orang Jepang dan tidak diberi kesempatan untuk saling mengevaluasi *e-mail* buatan teman sejawat.

Dengan demikian, perlunya revisi silabus untuk semester selanjutnya, yang di dalamnya harus ada penjelasan mengenai budaya *uchi soto*, penjelasan tentang kesalahan yang sering dilakukan oleh mahasiswa, baik akibat interferensi bahasa Indonesia atau bukan akibat interferensi. Dalam hal teknik mengajar, mahasiswa menganalisis *e-mail* yang ditulisnya dan mengevaluasi dengan *peer assessment* bersama teman sejawat. Selain itu, untuk memahirkan korespondensi dalam menulis *e-mail* berbahasa Jepang maka mahasiswa diberi tugas langsung mengirimkan *e-mail*-nya kepada teman orang Jepang yang sudah ditentukan supaya secara konten lebih natural dan antara pengajar dan orang Jepang penerima *e-mail* dapat mengetahui perkembangan proses kemajuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akiko Yana, Rie Ooki, Yuka Komatsu. (2005). *Nihongo E Meeru no Kakikata: Writing E-mails in Japanese*. Japan: The Japan Times.
- Ichikawa, Yasuko. (2000). *Nihongo Goyou Reibun Shoujiten*. Tokyo: Bojinsha
- Kaneko Hiroyuki. (2012). *Shokyuu ga Owattara Hajimeyou Nihongo Keigo Toreninggu*, Japan: Kabushiki Kaisha Asuku Shuppan.
- Nagara, Susumu .1989. Buntai. Tokyo: Aratake Shuppan.
- Suharsimi Arikunto. (1999). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta:Bumi Aksara.

Rusman. (2013). Model-model Pembelajaran: *Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Rajawali Pers.

Okumura Maki, Kamabuchi Yuko. (2008). *Shigoto no Nihongo: Meeru no kakikata*. Japan: ALC press.

Seiichi Makino. (1996). Uchi to Soto no Gengobunkagaku: Bunpou o Bunka de Kiru. Japan: Aruku.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

[email.chotto.net/example/in-office/wabi.html](mailto:example@chotto.net/in-office/wabi.html) diakses Agustus 2018.

[email.chotto.net/example/out-office/wabi.html](mailto:example@chotto.net/out-office/wabi.html) diakses Agustus 2018.

[email.chotto.net/example/in-office/thanks.html](mailto:example@chotto.net/in-office/thanks.html) diakses Agustus 2018.

<http://buz-mail.com/owabi/>

IDIOM BAHASA JEPANG YANG BERKAITAN DENGAN PERASAAN

Zulnaidi
Universitas Sumatera Utara

Abstrak

Bahasa merupakan sarana berkomunikasi yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Untuk dapat menyampaikan makna kepada lawan bicara, kita dapat menyampaikannya secara langsung. Akan tetapi, terkadang kita tidak dapat menyampaikannya secara langsung karena beberapa alasan. Oleh karena itu, dalam bahasa Indonesia terdapat idiom dan dalam bahasa Jepang terdapat *kanyouku* untuk menyampaikan maksud secara kiasan. Namun, pembelajar terkadang masih sering menemui adanya kesulitan dalam penggunaan idiom atau *kanyouku* karena kurangnya pemahaman makna idiom tersebut.

Salah satu hal yang menarik sebagai pembelajar bahasa Jepang ialah mengetahui adanya suatu bentuk makna yang berupa idiom-idiom yang menggunakan nama bagian tubuh sebagai pembentuknya. Idiom atau *kanyouku* (慣用句) itu sendiri adalah gabungan dua kata atau lebih, biasanya mewakili satu makna secara keseluruhan, yang digunakan sebagai suatu kesesuaian dengan satu kata. Oleh karena itu, makna dan fungsi gramatikal dari setiap kata mengandung suatu pengertian dari kata lain.

Kebiasaan suatu masyarakat merupakan salah satu faktor terbentuknya perbedaan bahasa dalam setiap bangsa. Perbedaan tersebut menjadikan setiap bangsa menjadi unik dan salah satu keunikan tersebut dapat dilihat dalam pengekspresian perasaan. Untuk menjaga perasaan lawan bicara, orang Jepang membutuhkan suatu cara pengekspresian yang tepat agar hubungan dalam bersosialisasi tetap terjaga. Oleh karena itu, seringkali orang Jepang menggunakan idiom yang mengimplementasikan perasaan sebagai sarana untuk memperhalus kata-kata agar dapat melindungi perasaan lawan bicara.

Kata Kunci : bahasa Jepang, idiom, kanyouku, perasaan

I. PENDAHULUAN

Menurut Sutedi (2003:2), bahasa adalah alat untuk menyampaikan suatu ide, pikiran, hasrat, dan keinginan kepada orang lain. Segala yang ada di sekitar manusia, seperti peristiwa-peristiwa, binatang, tumbuh-tumbuhan, dan sebagainya mendapat tanggapan dalam pikiran manusia. Lalu, tanggapan itu disusun dan diungkapkan kembali dalam bentuk komunikasi.

Kentjono (1996:3) menyatakan dalam bukunya yang berjudul *Dasar-dasar Linguistik Umum* bahwa idiom bersifat konvensional, yaitu bahasa hanya menerima dan memakai bahasa yang sudah terbentuk, dan terbentuknya suatu bahasa dipengaruhi segala aspek kehidupan dan alam sekitar masyarakat yang memakainya. Kebiasaan suatu masyarakat merupakan salah satu faktor terbentuknya perbedaan bahasa dalam setiap bangsa.

Untuk tetap menjaga perasaan lawan bicaranya, orang Jepang membutuhkan suatu cara pengekspresian yang tepat agar terjaga hubungan bersosialisasi dengan sesamanya. Oleh karena itu, seringkali mereka menggunakan idiom yang mengimplementasikan perasaan sebagai sarana untuk memperhalus kata-kata agar dapat melindungi perasaan lawan bicaranya.

Menurut Chaedar dalam Prayogi (2010:15), idiom adalah grup kata-kata yang mempunyai makna tersendiri yang berbeda makna tiap kata di setiap grup itu. Selain itu, ahli linguistik Jepang, Matsumura (2001:221) dalam *Kokugo Jiten* menyatakan bahwa idiom adalah dua kata atau lebih yang digabungkan dan tidak bisa diartikan per kata.

Idiom dalam bahasa Jepang, terdiri atas berbagai macam unsur, yakni unsur anggota tubuh, unsur alam, unsur hewan, unsur warna, dan lain-lain. Idiom yang banyak dijumpai dalam masyarakat Jepang adalah idiom tentang anggota tubuh.

Untuk mengungkapkan perasaan marah, orang Jepang menggunakan idiom *Hara ga tatsu* (腹が立つ), ‘perut berdiri’. Jika dilihat secara leksikal *hara ga tatsu* (腹が立つ) berarti ‘perut berdiri’. Alasan mengapa orang Jepang menggunakan ‘perut berdiri’ dalam pengekspresiannya, hal ini dijelaskan oleh Jack Stewar dalam Putri (2017:62) bahwa *hara* 腹 ‘perut’ mempunyai suatu kata kesamaan dengan kata *hari* (張り) yang berarti ‘tegangan’. Perut adalah tempat nyawa bersimpuh, makin vital tindakannya makin besar tegangannya. *Hara* (腹) merupakan pusat fisik dan tubuh dari tubuh, dari sinilah mereka melihat perut sebagai sasaran untuk melakukan dan menyatakan kehendak, pemikiran,

kemurahan hati, keberanian, semangat, kemarahan, tindak permusuhan, dan lain-lain.

Perasaan adalah suatu keadaan dalam diri individu sebagai suatu akibat dari yang dialaminya atau yang dipersepsinya. Orang Jepang sangat memiliki perasaan sehingga dari perasaan tersebut timbul kesadaran untuk menghargai lawan bicaranya pada saat berkomunikasi. Dari perasaannya itulah, orang selalu memilih kata yang tepat agar tidak menyinggung lawan bicaranya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan di atas, rumusan masalahnya adalah bagaimana makna idiomatik idiom bahasa Jepang anggota tubuh yang berkaitan dengan perasaan. Penelitian mengenai analisis idiom bahasa Jepang yang berkaitan dengan perasaan ini adalah untuk mendeskripsikan makna idiomatik idiom bahasa Jepang anggota tubuh yang berhubungan dengan perasaan.

II. KERANGKA TEORI

Miyagi Yukata (1984:238), seorang ahli Jepang menyatakan bahwa idiom adalah :

慣用句は 単語の二つ以上の連結体であって、その結びつきが比較的 比較的こく、全体で決まった意味を持つ言葉だという 程度のところが、一般的な 共通理解 になっているだろう。

Kanyoku wa tango no futatsu ijo no renketsutai de atte, sono ketsubi tsuki ga hikakutekikoku, zentai de kimatta imi o motsu kotoba da to iu teido no tokoro ga, ippantekina kiyotsurikai ni natte iru darou.

‘Idiom adalah gabungan dua buah kata atau lebih, yang mempunyai perpaduan kata-kata yang relatif sulit dan secara keseluruhan menjadi kata yang memiliki arti yang tetap sehingga menjadi suatu pengertian yang umum’.

Dalam penulisan ini, penulis menggunakan pendekatan semantik, yaitu teori idiomatik. Menurut Abdul Chaer (214:296), idiom adalah satuan-satuan bahasa (bisa berupa kata, frasa, maupun kalimat) yang maknanya tidak dapat “diramalkan” dari unsur-unsurnya baik secara leksikal maupun secara gramatikal.

Arti dari satu idiom tidak ditentukan oleh arti kata yang membentuk idiom. Idiom telah memperoleh arti yang dikhususkan untuknya. Arti idiom harus diteliti

dengan bentuk dan fungsi. Dengan demikian, idiom dapat diaplikasikan dalam fungsi yang benar ketika seseorang berkomunikasi.

Semantik merupakan salah satu cabang linguistik yang mengkaji tentang makna. Salah satu objek kajian semantik yaitu makna idiom. Makna yang dimaksud adalah unsur bahasa, baik dalam wujud morfem, kata, atau kalimat.

III. METODE PENELITIAN

Metode adalah suatu kerangka kerja untuk melakukan tindakan atau sesuatu kerangka berpikir untuk menyusun gagasan yang beraturan, terarah, dan yang terkonteks yang berkaitan dengan maksud dan tujuan. Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode deskriptif, yaitu menjabarkan, menggambarkan suatu fenomena dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah mengenai hubungan antarmakna idiom.

Data yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah tulisan. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan data dari buku yang berhubungan dengan idiom bahasa Jepang.

IV. PEMBAHASAN

4.1 Makna Idiomatik Idiom Bahasa Jepang yang Berkaitan dengan Perasaan

4.1.1. Perasaan Psikis atau Kejiwaan

a. 腹が立つ

Hara ga tatsu : perut berdiri

Makna idiomatik : ‘marah’; ‘kesal’

Penggunaan dalam bahasa Jepang:

このごろ毎晩夜中にいたずら電話がかかってくるんだ。本当に腹が立つよ。

Konogoro maiban yonaka ni itazura denwa ga kakatte kurunda. Hontoo ni hara ga tatsu yo.

Artinya: ‘Akhir-akhir ini setiap malam ada telepon iseng, benar-benar mengesalkan lho.’

Analisis:

Kanyoukuhara ga tatsu (腹が立つ) bermakna harfiah “perut berdiri”, sedangkan secara idiomatik memiliki makna marah, kesal. Hubungan yang

terdapat antarmakna harfiah dan idiomatik *hara ga tatsu* (腹が立つ) saling berkaitan, yaitu posisi badan manusia ketika marah biasanya berdiri tegak, dan jika dirasakan dengan saksama, perut terasa seperti terangkat ketika emosi muncul, dan perut yang terangkat itu diibaratkan dengan berdiri. Alasan mengapa masyarakat Jepang menggunakan *hara ga tatsu* (腹が立つ) untuk menyatakan marah dikarenakan bahwa *hara* (腹) ‘perut’ mempunyai suatu akar kesamaan dengan kata *hari* (張り) yang berarti ‘tegangan’. Perut adalah tempat nyawa bersimpuh, makin vital tidakannya, makin besar tegangannya. *Hara* 腹 (perut) merupakan pusat fisik dari tubuh, dari sinilah mereka melihat perut sebagai sasaran untuk melakukan dan menyatakan kehendak, pemikiran, kemurahan hati, keberanian, semangat, kemarahan, tindak permusuhan dan lain-lain. Perut dianggap sebagai pusat untuk mempertahankan harga diri dan kehormatan. Berdasarkan anggapan tersebut, penulis berpendapat bahwa pusat jiwa manusia menurut masyarakat Jepang adalah perut. Hal itu yang mendasari saat melakukan bunuh diri secara terhormat bagian yang ditusuk adalah perut.

b. 顔を曇らせる

Kao o kumoraseru : mengaburkan muka

Makna idiomatik : ‘murung’; ‘bermuka sedih’

Penggunaan dalam bahasa Jepang:

退院の日が決まらず、夫は顔を曇らせる。

Taiin no hi ga kimarazu, otto wa kao o kumorasete

Artinya: ‘Hari pelepasan tidak pasti, dan suamiku sedih.’

Analisis:

Kanyouku kao o kumoraseru (顔を曇らせる) memiliki makna leksikal ‘mengaburkan muka’, sedangkan secara idiomatiknya memiliki makna ‘raut wajah muram karena kesedihan atau kekhawatiran’. Muka dapat digunakan untuk mengekspresikan perasaan yang sedang terjadi. ‘Mengaburkan muka’ dalam hal ini bukan berarti muka yang terlihat tidak jelas, melainkan menggambarkan wajah yang datar tanpa ekspresi dan biasanya tidak menangis.

c. 腰を抜かす

Koshi o nukasu: meninggalkan pinggang

Makna idiomatik : ‘terkejut’; karena sangat kagetnya, sampai lemas tak bertenaga

Penggunaan dalam bahasa Jepang:

夜静かなところを一人で歩いていたら、突然女の笑い声が聞こえて、腰を抜かしてしまった。

Yoru shizukana tokoro o hitori de aruiteitara, totsuzen onna no waraigoe ga kikoete, koshi o nukashite shimatta.

Artinya: ‘Malam hari saat berjalan sendirian di tempat sepi, tiba-tiba terdengar suara tawa wanita, tubuh seketika menjadi lemas.’

Analisis:

Kanyoukukoshi o nukasu (腰を抜かす) memiliki makna harfiah ‘meninggalkan pinggang’, sedangkan secara idiomatik memiliki makna ‘terkejut, karena sangat kagetnya, sampai lemas tak bertenaga’. *Kanyouku* ini dapat digunakan untuk mengungkapkan perasaan seseorang ketika mengalami keterkejutan karena sesuatu yang dilihat atau didengarnya di luar dugaan dan menimbulkan rasa takut. Meninggalkan pinggang disini adalah dimaksudkan ketika seseorang merasa kaget atau terkejut seluruh tubuhnya menjadi lemas dan seolah-olah tidak memiliki pinggang yang dapat menopang tubuh untuk berdiri. Oleh karena itu, kebanyakan orang apabila terkejut mereka langsung jatuh ke lantai bahkan pingsan.

d. 胸騒ぎがする

Munasawagi ga suru : dada terasa kacau

Makna idiomatik : ‘cemas’; ‘menjadi tidak tenang atau khawatir akan terjadi hal yang buruk.’

Penggunaan dalam bahasa Jepang:

胸騒ぎがすると思ったら、兄が事故にあったと電話があった。

Munasawagi ga suru to omottara, ani ga jiko ni atta to denwa ga atta.

Artinya: “Saya merasa tidak tenang, begitu ada telepon tentang kakak yang mengalami kecelakaan.”

Analisis:

Kanyoukumunasawagi ga suru (胸騒ぎがする) memiliki makna harfiah “dada terasa kacau”, sedangkan secara idiomatik diartikan ‘cemas’. menjadi tidak tenang atau khawatir akan terjadi hal yang buruk’. Maksud dada terasa kacau

disini adalah banyak sesuatu hal yang dipikirkan atau hal yang dikhawatirkan sehingga membuat dada sesak karena pemikiran-pemikiran tersebut. Kekhawatiran biasanya disertai dengan rasa tidak nyaman dan kecemasan. Sikap ini menyebabkan seseorang menjadi terganggu, memusatkan pikiran pada kejadian negatif yang mungkin terjadi, serta dilanda ketakutan yang tidak masuk akal dan tidak berdasar.

e. 頭を冷やす

Atama o hiyasu : mendinginkan kepala

Makna idiomatik : ‘tenang’

Penggunaan dalam bahasa Jepang

分かれるなんていわず、頭を冷やしてよく考えなさい。

Wakareru nante iwazu, atama o hiyasu yoku kangaenasai

Artinya: “Jangan mengucapkan selamat tinggal, tolong pikirkan dengan baik dan dengan kepala dingin.”

Analisis:

Kanyouku atama o hiyasu (頭を冷やす) memiliki makna harfiah ‘mendinginkan kepala’, sedangkan secara idiomatik dapat diartikan dengan ‘tenang’. Idiom ini digunakan pada saat seseorang tidak gelisah lagi saat menghadapi masalah. Jika seseorang dalam keadaan tenang, maka akan dapat berpikir dengan jernih dalam melakukan aktivitas lainnya. Dukungan ketenangan hati dan pikiran memberikan bantuan banyak dalam hal pengambilan keputusan.

4.1.2 Perasaan Kepribadian

a. 鼻が高い

Hana ga takai : hidungnya tinggi

Makna idiomatik : ‘hebat’; ‘sombong, bangga yang berlebihan’

Penggunaan dalam bahasa Jepang

弟の成績がクラスで一番だったので、勉強を
教えてやった私も鼻が高い

*Ootoo no seiseki ga kurasu de ichiban ni natta node, benkyoo o oshiete
yatta watashi mo hana ga takai*

Artinya: “Prestasi belajar adik di kelas menjadi juara satu, saya pun sebagai orang yang mengajarnya merasa bangga.

Analisis:

Kanyoukuhana ga takai (鼻が高い) bermakna leksikal “hidungnya tinggi”, sedangkan secara idiomatik memiliki makna ‘sombong, bangga yang berlebihan’. Bagi orang Jepang *hana* (hidung) adalah simbol bagi dirinya sendiri. Ketika orang Jepang memperkenalkan diri sendiri dengan cara ujung jari telunjuk tangan kanan mengarah menunjuk ke hidung sendiri, yang menunjukkan ‘inilah aku’. Makna jadi meluas dari ‘hidung’ sebagai anggota tubuh meluas menjadi ‘diri sendiri’. Gambaran orang yang merasa bangga pada waktu membanggakan sesuatu kepada orang lain, wajahnya akan melihat ke atas, jadi posisi hidungnya tinggi karena ikut naik. Dalam kaitannya dengan budaya Jepang yang terdapat dalam kebiasaan *ojigi*, hal tersebut sangat tidak sopan. *Ojigi* adalah cara menghormati dengan membungkukkan kepala. Kesalahan yang sering terjadi sebagai orang asing yang baru mengenal budaya Jepang adalah saat melakukan *ojigi* wajah tidak ikut ditundukkan, melainkan memandang lawan bicara. Hal ini akan berakibat kurang baik karena ada kesan ingin menganggap dirinya lebih tinggi atau hebat di hadapan orang lain. Karena posisi hidung menjadi lebih tinggi dari biasanya, melalui perubahan keadaan tersebut sehingga menimbulkan kesan membanggakan diri atau merasa hebat.

b. 血も涙もない

Chi mo namida mo nai : baik air mata maupun darah tidak ada
Makna idiomatik: ‘tidak manusiawi’; ‘tidak berperasaan’; ‘berhati dingin’

Penggunaan dalam bahasa Jepang

病気になったとたん解雇され、退職金ももらえないなんて、
そんな血も涙もない仕打ちをされるとは思わなかった。

Byooki ni natta totan kaiko sare, taishokukin mo moraenai nante, sonna chi mo namida mo nai shiuchi o saseru to wa omo wanakatta

Artinya: “Begitu sakit, diberhentikan dan tidak memperoleh uang PHK, saya sama sekali tidak berpikir dipekerjakan secara tidak manusiawi.”

Analisis:

Kanyoukuchi mo namida mo nai (血も涙もない) memiliki makna harfiah “baik airmata maupun darah tidak ada”, sedangkan secara idiomatik memiliki

makna ‘tidak berperasaan’. Tidak berperasaan dalam idiom ini maksudnya adalah orang yang tidak memiliki belas kasihan terhadap orang lain. Jika melihat makna secara harfiah, ‘baik air mata maupun darah tidak ada’ artinya seseorang yang membutuhkan bantuan, memohon sambil menangis, tetapi tidak dipedulikan, bahkan sampai bercucuran darah sekali pun tidak akan dibantu. Idiom ini juga dapat diartikan orang yang tindakan semena-mena terhadap orang tanpa rasa belas kasihan.

c. 顔から火が出る

Kao kara hi ga deru : dari muka keluar api

Makna idiomatik: ‘merasa sangat malu’

Penggunaan dalam bahasa Jepang

バスの中で、隣に座っているに「かばんに値段がついて
いますよ」と言われて、顔から火が出るほど恥ずかしかった。

Basu no naka de, tonari ni suwatteiru hito ni “kaban ni nedan ga tsuiteimasu yo” to iwarete, kao kara hi ga deru hodo hazukashikatta.

Artinya: “Saya merasa sangat malu karena saat berada di dalam bus diberitahu oleh orang yang duduk di sebelah saya, “di tas Anda masih tertempel harganya lho!””

Analisis:

Kanyoukukao kara hi ga deru (顔から火が出る) memiliki makna harfiah ‘muncul api dari wajah’ dan memiliki makna idiomatik ‘muka menjadi merah padam karena mendapatkan hal yang sangat memalukan’. Kata api muncul dari wajahnya hanyalah sebuah perumpamaan. Api sendiri biasanya identik dengan warna kemerah-merahan. Jadi, muncul api dari wajah berarti muncul warna kemerah-merahan dari wajahnya. Sama halnya pada saat kita mendapatkan hal yang memalukan, muka kita akan menjadi merah padam dengan sendirinya.

d. 頭が下がる

Atama ga sagaru : menundukkan kepala

Makna idiomatik : ‘perasaan kagum atau hormat karena tindakan/ perilaku orang yang luar biasa.’

Penggunaan dalam bahasa Jepang

あの画家は交通事故で腕の失っても、口で絵を描きつ図柄。その努力には顔が下がる思いだ。

Ano gaka wa kootsuujiko de ude no ushinatte mo, kuchi de e o kakitsuzuketa. Sono doryoku ni wa atama ga sagaru omoi da.

Artinya: “Pelukis itu karena kecelakaan kehilangan lengannya, meskipun demikian, dia tetap melanjutkan melukis dengan menggunakan mulutnya. Atas kerja kerasnya itu, saya merasa kagum.”

Analisis:

Kanyouku atama ga sagaru (頭が下がる) memiliki makna harfiah “kepala menunduk”, sedangkan secara idiomatik diartikan ‘perasaan kagum atau hormat karena tindakan/perilaku orang lain yang luar biasa’. Untuk menyatakan kekaguman ataupun perasaan hormat kepada orang lain, orang Jepang memang terkenal dengan kebiasaan menundukkan kepala (*ojigi*). *Ojigi* biasa dilakukan saat memperkenalkan diri, ketika meminta maaf dan sebagai bentuk penghormatan.

V. PENUTUP

Idiom atau *kanyouku* (慣用句) adalah gabungan dua kata atau lebih, biasanya mewakili satu makna secara keseluruhan, yang digunakan sebagai suatu kesesuaian dengan satu kata. Oleh karena itu, makna dan fungsi gramatikal dari setiap kata mengandung suatu pengertian dari kata lain. Idiom dalam bahasa Jepang, terdiri atas berbagai macam unsur, yakni unsur anggota tubuh, unsur alam, unsur hewan, unsur warna, dan lain-lain. Idiom yang banyak dijumpai dalam masyarakat Jepang adalah idiom tentang anggota tubuh.

Untuk mengungkapkan perasaan marah, orang Jepang menggunakan idiom *Hara ga tatsu* (腹が立つ), ‘Perut berdiri’. Jika dilihat secara leksikal *hara ga tatsu* (腹が立つ) berarti ‘perut berdiri’. Alasan orang Jepang menggunakan ‘perut berdiri’ dalam pengepresiannya, dijelaskan oleh Jack Stewar dalam Putri (2017:62) yang mengatakan bahwa *hara* (腹) ‘perut’ mempunyai suatu kata kesamaan dengan kata *hari* (張り) yang berarti ‘tegangan’. Perut adalah tempat nyawa bersimpuh, makin vital tindakannya makin besar tegangannya. *Hara* (腹) merupakan pusat fisik dan tubuh dari tubuh, dari sinilah mereka melihat perut sebagai sasaran untuk melakukan dan menyatakan kehendak, pemikiran, kemurahan hati, keberanian, semangat, kemarahan, tindak permusuhan, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul. 2014. *Linguistik Umum*. Jakarta: rineka Cipta
- Ghafur, Abdul. 2013. *Idiom Bahasa Jepang yang Berasal dari Kata Kucing*. Medan: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sumatera Utara.
- Hajime, Utaguchi. 2014. *Kanyouku Koji Kotowaza Jiten*. Japan: Seibido Shuppan.
- Kentjono, Djoko. 1996. *Dasar- dasar Linguistik Umum*. Depok: Fakultas Sastra Universitas Indonesia.
- Miyaji, Yutaka. 1984. *Kanyouku No Imi To Yoohoo*. Tokyo: Meijishoin.
- Sutedi, Dedi. 2003. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press
- Wahyuningtyas, Hani dkk. 2015. *Idiom Bahasa Jepang Yang Berkaitan Dengan Anggota Tubuh*. Jakarta: Mitra Wacana Media



Prosiding Seminar Nasional Jurusan Sastra Jepang
“Jepang dan Indonesia dalam Perspektif Humaniora”

Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Andalas
Kampus Limau Manis, Padang Sumatera Barat
Email : seminar.sajeunand@yahoo.com
Telp : 0752-71227

ISBN 978-623-90160-0-5

