

Online Learning During Pandemic Period: a Challenge, Hope, and Solution

Nise Samudra Sasanti

*Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: nisesamudra@unesa.ac.id



Abstract

Emerging of Corona Virus Disease (COVID-19) by the end of 2019 changes the learning system into online learning. All parties are not yet ready to change using different teaching methods and online applications. All institutes, either governmental or private institutes, are demanded to quickly carry out innovations to keep the learning going. On that score, the educators are demanded to start creating changes by prioritizing variety in teaching, by shifting to use internet network. One of the changes is by arranging more interesting and various teaching media to be easily accepted and learned by students at home without using an internet connection. It is done so that it will not add more burden to the students' parents. This research aims to determine the challenges, hopes, and solutions of online learning during the pandemic period. The method used for this research is an analytic descriptive qualitative method using research instruments in the form of questionnaires shared by using WhatsApp group and emails. The total respondents are 39 students of the Japanese Language Education Program of UNESA which engaged in online learnings. The result of the research showed that there are some challenges faced by respondents, they are; a) online learning burdens them; b) internet connection is the biggest obstacle; and, c) they have not yet mastered information technology (IT). Nevertheless, the respondents hope that a) the learning keeps on going; b). There will be an internet quota as assistance; and, c) the pandemic stops soon. Meanwhile, the solutions they hope for are; a) internet quota assistance; b) empowerment of the educators and also the students.

Keywords:

Learning; Online; Challenge; Hope; Solution

Article Info:

*First received:
28 July 2021*

*Available online:
30 November 2021*

PENDAHULUAN

Wabah covid-19 yang muncul telah berdampak ke dalam berbagai sendi perekonomian tak terkecuali dunia pendidikan. Adanya wabah yang mudah menular serta mengkhawatirkan membuat pemerintah cepat mengambil sikap antisipasi menyusun dan mendirikan satgas untuk memantau di setiap daerah agar wabah tidak mudah meluas. Yang dilakukan pemerintah tidak hanya pada masyarakat umum, tetapi menasar juga pada lingkup-lingkup yang lebih sempit seperti lembaga pendidikan. Kebijakan yang diambil pemerintah sejauh ini adalah meliburkan semua sekolah, kantor, serta melarang melakukan kegiatan yang sama dengan sebelum ada wabah. Hal ini didukung oleh Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19), ditandatangani oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan

Nadiem Makarim pada tanggal 24 Maret 2020 (Anugrahana, 2020). Kebijakan yang diambil adalah mewajibkan bagi pendidik, peserta didik, tenaga kependidikan serta keluarganya menjalankan kegiatannya di rumah saja. Oleh sebab itu, semua lembaga pendidikan mau tidak mau, siap tidak siap diharapkan mengubah strategi mengajarnya. Pembelajaran yang awalnya bertatap muka harus diubah dengan pembelajaran tatap mata, yang kemudian dikenal dengan pembelajaran dalam jaringan atau daring. Berkaitan dengan perubahan sistem pembelajaran tersebut membawa dampak pada peserta didik karena peserta didik harus berhadapan dengan hal-hal baru yang tentu memunculkan tantangan, harapan serta jalan keluar atau solusi. Berdasarkan hal di atas, penelitian ini ingin mengetahui tantangan, harapan, dan solusi peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar di masa pandemi.

KERANGKA TEORITIS

Wabah Covid-19

Wabah COVID-19 pertama kali dideteksi di Kota Wuhan, Hubei, Tiongkok pada tanggal 1 Desember 2019 dan ditetapkan sebagai pandemi oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada tanggal 11 Maret 2020. Wabah COVID-19 adalah peristiwa menyebarnya penyakit koronavirus 2019 (Coronavirus Disease 2019 atau disingkat COVID-19) di seluruh dunia untuk semua negara.

Virus SARS-CoV-2 diduga menyebar di antara orang-orang terutama melalui percikan pernapasan (*droplet*) yang dihasilkan selama batuk. Percikan ini juga dapat dihasilkan dari bersin dan pernapasan normal. Selain itu, virus dapat menyebar akibat menyentuh permukaan benda yang terkontaminasi dan kemudian menyentuh wajah seseorang (Wikipedia.org). Terkait dampak penyebaran virus Covid-19 pada dunia pendidikan menuntut para pendidik dan peserta didik untuk mampu dengan cepat beradaptasi dengan perubahan yang ada. Sistem pembelajaran yang semula berbasis pada tatap muka secara langsung di kelas, harus digantikan dengan sistem pembelajaran yang terintegrasi melalui jaringan internet secara virtual (*online learning*) (Sulia, 2020).

Berdasarkan hasil keputusan Menteri Pendidikan melalui Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan *Corona Virus Disease* bahwa kegiatan pembelajaran baik di sekolah maupun perguruan tinggi diliburkan dan dilaksanakan di rumah masing-masing secara online (Kemdikbud, 2020). Upaya untuk mencegah penyebaran virus corona termasuk pembatasan perjalanan, karantina, pemberlakuan jam malam, penundaan dan pembatalan acara, serta penutupan fasilitas, bahkan sampai sekarang pembatasan tetap dijalankan karena penularannya semakin melonjak seiring adanya libur lebaran dan hari besar lainnya.

Pengertian Pembelajaran daring

Menurut Saifuddin (Sulia, 2020) Istilah daring merupakan akronim dari “dalam jaringan”, yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sistem daring yang memanfaatkan internet. Menurut Bilfaqih & Qomarudin dalam (Kamayanthi, 2020)

pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Thorme dalam (Kuntarto, 2017) menyatakan, pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, streaming video, pesan suara, *email*, telepon konferensi, teks online animasi, dan *video streaming online*. Sementara itu Rosenberg dalam (Alimuddin. Tawany Rahamma, 2015) menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

Pembelajaran daring sudah diperkenalkan di Indonesia khususnya dalam dunia pendidikan sejak tahun 2014 yang dikenal dengan nama SPADA yaitu Sistem Pembelajaran Daring Indonesia, dengan maksud meningkatkan kemampuan pendidikan tinggi untuk memenuhi tantangan dunia pendidikan yang semakin maju (Surahman, 2020). Pembelajaran daring yang sudah diperkenalkan itu tidak serta merta menjadi familiar bagi perguruan tinggi karena tercatat baru beberapa PT yang menyelenggarakannya. Ketika pandemi masuk barulah SPADA mulai banyak digunakan karena pemerintah memberikan aturan dengan mengadakan SFH (*School From Home*) bagi semua Sekolah, dari jenjang PAUD hingga PT serta WFH (*Work From Home*) bagi kantor dan sektor swasta.

Adanya SFH dan WFH mewajibkan lembaga pendidikan menjalankan pembelajaran jarak jauh. Hal inilah yang membuat pendidik siap tidak siap harus mencari solusi agar pembelajaran tetap berjalan dengan baik. Hal itu menyebabkan timbulnya beberapa tantangan, harapan juga solusi. Seperti yang dinyatakan oleh Ali Sadikin dalam (Surahman, 2020) bahwa kelemahan pembelajaran daring, yakni mahasiswa tidak terawasi dengan baik selama proses pembelajaran, lemahnya sinyal internet, dan mahalnya biaya kuota internet.

Menurut Hanum dalam (Anugrahana, 2020) pembelajaran daring atau *e-learning* adalah salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. *E-learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Perkuliahan *online* atau yang biasa

disebut daring merupakan salah satu bentuk pemanfaatan internet yang dapat meningkatkan peran mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Manfaat Pembelajaran Daring (*e-Learning*)

Bilfaqih dan Qomarudin dalam (Kamayanthi, 2020) menjelaskan beberapa manfaat dari pembelajaran daring sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran;
- 2) Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan;
- 3) Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

Ciri-ciri Pembelajaran Daring

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) nomor 109 tahun 2013, ciri-ciri dari pembelajaran daring adalah

- 1) Pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi;
- 2) Proses pembelajaran dilakukan secara elektronik (*e-learning*), dimana memanfaatkan paket informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja;
- 3) Sumber belajar adalah bahan ajar dan berbagai informasi dikembangkan dan dikemas dalam bentuk yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi serta digunakan dalam proses pembelajaran;
- 4) Pendidikan jarak jauh memiliki karakteristik bersifat terbuka, belajar, mandiri, belajar

tuntas, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, menggunakan teknologi pendidikan lainnya, dan berbentuk pembelajaran terpadu perguruan tinggi;

- 5) Pendidikan jarak jauh bersifat terbuka yang artinya pembelajaran yang diselenggarakan secara fleksibel dalam hal penyampaian, pemilihan dan program studi, waktu penyelesaian program, jalur dan jenis pendidikan tanpa batas usia, tahun ijazah, latar belakang 18 bidang studi, masa registrasi, tempat dan cara belajar, serta masa evaluasi hasil belajar (Kamayanthi, 2020).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Moleong dalam (Willy, 2020) bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Selanjutnya, menurut Nazir dalam (Willy, 2020) metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Metode yang digunakan adalah dengan menyebar angket di WhatsApp grup juga *email*.

Angket yang disebar berupa angket tertutup dan terbuka karena mereka atau responden harus memberikan alasan ketika memilih jawabannya. Responden adalah mahasiswa semester pertama angkatan 2020-2021 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Unesa terdampak pandemik yang sedang mengikuti perkuliahan. Responden belum pernah mengikuti pembelajaran jarak jauh atau daring. Pengumpulan data dengan menyusun dan penyebaran angket pertanyaan-pertanyaan terkait dengan kegiatan pembelajaran daring. Data berupa hasil jawaban dari angket yang disebar. Daftar pertanyaan terdapat di tabel 1 berupa pernyataan yang diajukan ke responden berjumlah 39 mahasiswa.

Tabel 1. Daftar pernyataan yang diajukan ke responden

Obyek	Pernyataan
Mahasiswa	1. Perkuliahan secara daring memberatkan
	2. Sinyal internet masih menjadi kendala terbesar,
	3. Belum menguasai IT dengan baik
	4. Kesulitan mengikuti perkuliahan daring
	5. Terkendala Pemadaman listrik
	6. Bantuan kuota
	7. Pembelajaran tetap berlangsung,
	8. Pandemi segera berakhir

Langkah selanjutnya adalah membuat tabulasi data yang merujuk pada hasil angket yang telah disebar sebelumnya, kemudian didapatkan jawabannya. Berikutnya, dilakukan analisis metode kualitatif deskriptif untuk mendapatkan gambaran kegiatan pembelajaran secara daring.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah diolah dengan tabulasi data terdapat pada tabel 2 berupa pernyataan dan respon angket yang telah diajukan ke responden melalui WhatsApp grup dan *email*.

Tabel 2. Daftar Pernyataan dan Respon Pernyataan

No	Pernyataan	Respon
1	Perkuliahan secara daring memberatkan	53,84% responden menyatakan sangat setuju, kemudian 38,45% menyatakan setuju, dan tidak setuju sebanyak 7,70%
2	Sinyal internet masih menjadi kendala terbesar	66,66% responden menyatakan sangat setuju, 28,20% menyatakan setuju, 2% menyatakan tidak setuju
3	Belum menguasai IT dengan baik	69% responden menyatakan sangat setuju, 19% menyatakan setuju, 7% menyatakan tidak setuju, 4% menyatakan sangat tidak setuju
4	Kesulitan mengikuti perkuliahan daring	66,66% responden menyatakan sangat setuju, 33,33% menyatakan tidak setuju
5	Terkendala Pemadaman listrik	64,10% responden menyatakan sangat setuju, 10,25% menyatakan setuju, sedangkan 25,65% menyatakan tidak setuju
6	Bantuan kuota	76,90% menyatakan sangat setuju, menyatakan setuju 23,0%
7	Pembelajaran tetap berlangsung,	69% responden menyatakan sangat setuju, 31% menyatakan setuju
8	Pandemi segera berakhir	89,74% responden menyatakan sangat setuju, 7,67% menyatakan setuju, sedangkan 2,56% menyatakan sangat tidak setuju

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran daring di masa pandemi Prodi Pendidikan Jepang FBS-Unesa mempunyai beberapa tantangan, harapan, dan juga mengharapkan sebuah solusi.

Tantangan Peserta Didik Selama Daring

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa kata tantangan adalah hal atau obyek yang menggugah tekad untuk meningkatkan kemampuan mengatasi masalah atau rangsangan atau untuk bekerja lebih giat (Sugiyono, 2017) beberapa tantangan yang dihadapi diantaranya pernyataan nomor satu. Pernyataan perkuliahan secara daring memberatkan, 53,84% menyatakan sangat setuju alasannya kuliah daring lebih menitik beratkan pada tugas daripada interaksi antara dosen dengan mahasiswanya, juga tugas-tugas yg tiada henti, 38,45% yang menjawab setuju beralasan bahwa mereka merasa keberatan dari segi sinyal yang sangat mengganggu serta tingginya pemakaian kuota sedangkan 8% yang menyatakan tidak setuju beralasan bahwa mata terasa sakit karena menatap layar laptop terlalu lama.

Pada pernyataan 2, sinyal internet masih menjadi kendala terbesar responden yang menyatakan sangat setuju ada 72% alasannya sinyal tidak bisa dipastikan baik buruknya cuaca, apalagi kalau hujan untuk mahasiswa yang ada di luar daerah Surabaya. Sinyal yang kurang memadai sangat menghambat kegiatan pembelajaran, yang menyatakan setuju 28,20% dengan alasan sinyal terkadang tiba-tiba hilang sehingga memutuskan koneksi dan tidak bisa mendengar suara dosen, karena cuaca, hujan, sinyal sering hilang, kurang bagus, dan jaringan tidak stabil. Sebanyak 2% tidak setuju beralasan karena kendala terbesarnya adalah uang untuk membeli kuota internet.

Pernyataan 3 adalah belum menguasai IT dengan baik dengan 69% yang menjawab sangat setuju yang memiliki alasan masih gaptek, laptop terlalu jadul sehingga tidak bisa membuka aplikasi, laptop sering ngehang, dan baru menguasai beberapa aplikasi saja. Kemudian yang menyatakan setuju 19%, memberikan alasan bahwa sudah menguasai IT meskipun masih setengah-setengah. Ada pula yang menjawab tidak setuju 7% dengan jawaban sudah bisa mengoperasikan IT dengan bantuan internet, cukup menguasai, sedangkan yang

menjawab sangat tidak setuju sebanyak 4% dan beralasan sudah menguasai IT sejak SMA dan sudah bisa mengoperasikan berbagai aplikasi.

Pernyataan ke 4 adalah kesulitan mengikuti perkuliahan daring 66,66% responden menyatakan sangat setuju, dengan alasan jaringan tidak stabil, jaringan sering kesusahan, jaringan timbul tenggelam, koneksi internet yang buruk mengganggu proses pembelajaran, dan netral sinyal bukanlah kendala karena jaringannya selalu stabil bagi yang tinggal di kota. Selain itu, sebanyak 33,33% menyatakan tidak setuju dengan alasan tidak merasa kesulitan dalam jaringan saat mengikuti perkuliahan.

Pernyataan ke 5 terkendala pemadaman listrik sering terjadi 64,10% responden menyatakan sangat setuju karena listrik mati secara mendadak dan tidak dapat di prediksi dan diantisipasi. Jadi, mau tidak mau bisa saja pembelajaran harus terputus di tengah jalan karena pemadaman. Disebabkan oleh seringnya padam, akibatnya mereka harus mengungsi ke rumah teman yang memiliki jaringan *Wi-Fi*. Selanjutnya, 35,9% menyatakan tidak setuju dengan alasan sangat jarang ada pemadaman listrik, hanya terjadi sekali mati lampu, kadang kala listrik padam tiba-tiba yang disebabkan oleh korsleting.

Harapan Peserta Didik Selama Daring

Menurut Kamus besar Bahasa Indonesia kata harapan adalah sesuatu yang (dapat) diharapkan keinginan supaya menjadi kenyataan. Dalam mengikuti perkuliahan khususnya perkuliahan daring mahasiswa juga mempunyai harapan, seperti yang dinyatakan oleh tim penyusun KBBi harapan itu diharapkan supaya menjadi nyata untuk memfasilitasi jalannya perkuliahan. Oleh sebab itu, berikut adalah pernyataan harapan ditujukan bagi responden yaitu mahasiswa yang mengikuti perkuliahan daring di masa pandemi.

Pernyataan ke 6 berharap ada bantuan kuota, dengan perolehan sangat setuju sebanyak 77% berharap sekali bantuan kuota cair secara merata dan tepat waktu, dengan alasan membantu dalam mengikuti perkuliahan secara daring, untuk mengakses semua medsos dan semua aplikasi terkecuali game, dan tidak sanggup membeli kuota untuk mengikuti pembelajaran secara daring setiap hari.

Sebanyak 23% menyatakan setuju karena mengurangi biaya membeli kuota dan untuk berjaga-jaga jika *Wi-Fi* rumah mati. Selain itu, menurut mereka kuota semakin mahal, terkadang ada tugas kuliah yang mengharuskan menonton Youtube, mengunggah karya di Instagram, belajar kebahasaan dari aplikasi online, dan lain sebagainya.

Dalam pernyataan ke 7, pandemi segera berakhir, sebanyak 89,74% responden menyatakan sangat setuju, dengan alasan agar semua dapat kembali seperti semula, menjadi mahasiswa sesungguhnya karena virus sangat membuat orang susah. Selain itu, ingin sekali berkuliah dengan normal, kenal dengan teman-teman secara *offline*, tidak hanya melalui layar hp/laptop dan kuliah daring kurang efektif. Sebanyak 7,67% menyatakan setuju dengan alasan merasa kesusahan dalam menggunakan barang elektronik. Ada pula yang menyatakan sangat tidak setuju jika pandemic berakhir yaitu 2,56% dengan alasan senang berada terus di dalam rumah, tidak perlu bertemu dengan banyak orang, senang menggunakan masker karena identitas tertutupi, sangat tidak senang jika disentuh oleh orang lain (terutama saat bercanda dan saat berjabat tangan), dan merasa bahwa pandemi tidak akan pernah berakhir karena masyarakat sekitar mereka juga kurang disiplin dalam menerapkan protokol kesehatan.

Pernyataan ke 8 pembelajaran tetap berlangsung, pada pernyataan ini ada 69% responden yang menyatakan sangat setuju. Alasannya, hal ini sudah menjadi kewajiban dalam berkuliah karena sudah membayar, sudah resmi menjadi mahasiswa, senang karena pertama kali jadi mahasiswa, dan supaya tidak tertinggal pengetahuannya. Sebanyak 31% menyatakan setuju dengan alasan diawasi orang tua dan menganggap keren mengikuti perkuliahan dalam jaringan.

Solusi yang Diharapkan Peserta Didik Selama Daring

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata solusi adalah penyelesaian masalah, pemecahan masalah dan sebagainya serta jalan keluar. Di tengah-tengah pembelajaran daring yang diharapkan oleh mahasiswa atau responden yaitu adanya solusi agar pembelajaran tetap berjalan meskipun terdapat kekurangan di sana-sini ditengah-tengah berlangsungnya pandemi yang belum juga

mereda, bahkan akhir-akhir ini semakin melonjak. Solusi kontinuitas seperti bantuan kuota yang diwacanakan selama ini. Dikatakan wacana karena ternyata di lapangan masih banyak mahasiswa yang belum menerima bantuan kuota. Memang, sudah ada yang menerima, tetapi nampaknya belum merata.

Oleh sebab itu, bantuan kuota sangat diharapkan sebagai solusi melancarkan perkuliahan. Angket terbuka yang disebar pada responden tentang solusi apa yang diharapkan dari pembelajaran daring ini sebagian besar mahasiswa atau responden menjawab dengan berharap sekali bantuan kuota yang diberikan secara merata kepada semua mahasiswa, karena selama ini ternyata tidak semua mahasiswa mendapatkan kuota, artinya ada yang tidak menerima bantuan tersebut. Mahasiswa berharap program tersebut dapat cair secara merata dan tepat waktu sehingga dapat membantu dalam mengikuti perkuliahan secara daring. Bantuan kuota diperlukan bukan hanya untuk mengikuti perkuliahan, tetapi juga digunakan untuk mengakses semua medsos dan semua aplikasi terkecuali *game* untuk memenuhi tugas-tugas dosen pengampu mata kuliah masing-masing.

Selain itu pemberdayaan baik pendidik maupun peserta didik sangat diharapkan yaitu dengan mengadakan pelatihan guna menambah wawasan guru berkaitan dengan PBM terutama di masa pandemi. Kemudian penggunaan aplikasi yang membantu peserta didik belajar dengan meminimalkan jaringan internet. Agar beban mereka tidak semakin besar di tengah pandemi seperti sekarang.

SIMPULAN

Berdasarkan angket yang disebar terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya disimpulkan bahwa 100% mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang menjalankan pembelajaran daring di semester ganjil tahun akademik 2020/2021. Mayoritas mahasiswa yaitu 78% menyatakan menghadapi tantangan terkait kuota agar pembelajaran secara daring dapat berjalan maka mereka berharap mendapatkan bantuan kuota. Hal ini lebih banyak disebabkan karena keterbatasan mahasiswa untuk menyediakan kuota internet secara terus menerus, pemahaman materi

kurang maksimal, dan interaksi yang terbatas. Dari tantangan yang ada maka timbullah harapan bantuan secara merata. Jika bantuan cairnya merata, tantangan yang dihadapi mahasiswa akan terselesaikan. Selain tantangan dan harapan yang dihadapi mahasiswa maka

sebuah solusi juga diharapkan agar bantuan kuota segera terwujud nyata. Kemudian diharapkan adanya pemberdayaan bagi pengajar atau dosen maupun mahasiswa, dengan mengadakan pelatihan guna menambah wawasan guru berkaitan dengan PBM terutama di masa pandemi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin., T. D. M. 2015. Intensitas Penggunaan E-learning dalam menunjang Pembelajaran Mahasiswa Program Sarjana di Universitas Hasanuddin. <http://95461-ID-intensitas-penggunaan-e-learningdalam-m>, diakses 10 Februari 2020.
- Anugrahana, A. 2020. “Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10 No. 3, September 2020.
- “Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring.” 2016. *KBBI*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/Beranda/TentangKami>.
- Kamayanthi, D. Y. 2020. *Analisis Pembelajaran Menggunakan Edmodo pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas XII DPIB di SMKN 1 Majalengka Tahun Ajaran 2020-2021*. . FKIP UNPAS.
- Kemdikbud RI. 2020. *Edaran Tentang Pencegahan Wabah COVID-19 di Lingkungan Satuan Pendidikan Seluruh Indonesia*. Merdeka.com Kamis 12 Maret 2020 09:43.
- Kementerian Dalam Negeri. 2020. *Pedoman Umum Menghadapi Pandemi COVID-19 Bagi Pemerintah Daerah*. 1–206.
- <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Kuntarto, E. 2017. Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Indonesian Language Education and Literature* 3 (1), 99-100.
- Permendikbud. 2013. Nomor 109. *Ciri-ciri Pembelajaran Daring*.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: AlfaBeta.
- Sulia, N. 2020. *Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19*. Universitas Baturaja: Ogan Komering Ulu.
- Surahman, E. D. 2020. “Tantangan Pembelajaran Daring di Indonesia”, . *Journal of Islamic Education Management*, Vol.5 No.2, Oktober 2020, Pascasarjana IAIN Palopo, Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Willy, S. D. 2020. “Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Kegiatan Pembelajaran Online di STMIK Komputama Majenang”. *Jurnal Teknologi dan Bisnis. Teknik Informatika STMIK Komputama Majenang*.

Analisis Pelanggaran Maksim Sopan Santun Dan Tindak Tutur Direktif Dalam Anime *Himouto Umaru Chan*

Ninik Elika, Diah Soelistyowati*

Program Studi Bahasa Jepang, Universitas Dian Nuswantoro, Indonesia
e-mail: dyah.soelistyowati@dsn.dinus.ac.id



Abstract

The topic of this research is about directive speech act and the violations of politeness maxim in one of the famous anime. The speech act in this anime shows us about daily life activity. Both speakers and hearers can break people's politeness in communication and make someone's to do something. The aim of this research is to describe directive speech act and the violations of politeness maxim in anime entitled *Himouto Umaru Chan*. This research used descriptive qualitative method. For the speech act theory, the researcher used the theory proposed by Searle and Namatame and also politeness principal theory proposed by Geoffrey Leech. The data were taken from the speaker named *Himouto Umaru Chan* that used directive speech act and also shows the violations of politeness maxim in her speech. In collecting the data, the researcher employ listening and note-taking technique. It can be concluded that the most occurrence data of directive speech act is *meirei* and the violations of tact maxim is when *Umaru chan* make some orders to her brother for her personal needs.

Keywords:

Directive speech acts; Principles of politeness; Maxim; Anime

Article Info:

First received:
9 October 2021

Available online:
30 November 2021

PENDAHULUAN

Manusia menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Selama komunikasi berlangsung setidaknya terdapat penutur yang bertindak untuk mengirim pesan dan mitra tutur sebagai orang yang menerima pesan yang dituju. Pragmatik adalah kajian yang mempelajari makna yang dapat dipengaruhi oleh konteks (Leech, 1993). Konteks yang dimaksud adalah segala latar belakang pengetahuan yang dimiliki bersama oleh penutur dan mitra tutur serta yang menyertai dan mewardahi sebuah tindak tutur (Koizumi, 2001). Peneliti memilih anime yang berjudul *Himouto Umaru Chan* karena anime tersebut menceritakan kehidupan *Umaru* yang merupakan seorang "hikikomori" atau pengurung diri, yang tinggal bersama kakaknya (*oniichan*) yang memiliki 2(dua) kepribadian yang sangat berbeda. Ketika di sekolah (luar) *Umaru* dikenal dengan sosok yang baik hati, pintar, cantik. Sebaliknya ketika di rumah ia menjadi sosok pengurung, main game, menggantungkan semua keperluannya terhadap kakaknya. Tutaran *Umaru* ketika menyuruh kakaknya untuk memenuhi semua keperluan pribadinya yang melatarbelakangi adanya tuturan tindak

tutur direktif dan tuturan yang termasuk dalam pelanggaran maksim sopan santun dalam ceritanya.

TINJAUAN PUSTAKA

Teori tindak tutur pertama kali dikenalkan oleh *J.L. Austin* yang kemudian dikembangkan oleh muridnya *J.R. Searle* (1969) dalam bukunya *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*. Tindak tutur ialah suatu kajian pragmatik yang beragam yang berupa suara tertentu, morfem, kata, frasa, dan kalimat sampai wacana sebagai satuan bahasa dalam linguistik. Artinya, selama bunyi itu dimaksudkan untuk makna tertentu, dapat dikatakan sebagai tindak tutur. (Saifudin, 2019). *Austin* menggolongkan tindak tutur menjadi 3 (tiga) yaitu tindak lokusi, tindak ilokusi, dan tindak perlokusi. Tindak ilokusi dibagi oleh Searle menjadi 5 (lima) yaitu asertif, direktif, komisif, ekspresif dan deklaratif. Tindak tutur direktif adalah bentuk tuturan yang dimaksudkan untuk mempengaruhi mitra tutur melakukan tindakan yang dikehendakinya.

Namatame (1996) mengklarifikasikan

tindak tutur direktif dalam bahasa Jepang menjadi 5 (lima) yaitu *meirei*, *irai*, *kinshi*, *teian*, dan *kyoka*. Tindak tutur direktif *meirei* yang memiliki makna perintah, tuturannya dapat ditandai dengan bentuk *~e/~ro/~yo, ~ou/~you/~saseru/~seru, ~nasai, ~kudasai, ~naika, ~tamae, ~goran, ~youni, ~mashou, ~V ru youni, ~V nai youni, ~V ru beshi*. Tindak tutur direktif *irai* bermakna sebuah permintaan dapat ditandai dengan bentuk *~te kure, ~naide kure, te kuretamae, ~te kudasaru, ~te moraeru ~te morau, ~te moraemasenka, ~te itadakenaideshouka, ~te itadakeru, ~te itadakitai, ~te hoshii, ~onegau, dan ~choudai*. Tindak tutur direktif *kinshi* memiliki makna larangan dapat ditandai dengan bentuk *~V ru na, ~nai, ~te wa ikenai, ~te wa naranai, ~te wa dame, ~naikoto, ~bekarazu, ~naide houshii, ~naide kudasai, ~naide itadakitai, dan ~naiyouni shimashou*. Tindak tutur direktif *kyoka* bermakna izin dapat ditandai dengan bentuk *~te mo ii, ~te mo yoroshii, ~te mo kamawanai, ~sasemashou, dan kalimat berpredikat yurusu dan kyokasuru*. Tindak tutur direktif *teian* dengan makna saran/anjuran dapat ditandai dengan bentuk *~ta houga ii, ~Vru houga ii, ~tara houga ii, ~to ii, ~te goran, ~kotoda, ~ba ii, dan ~tara ii*. Penutur ketika mempengaruhi mitra tutur untuk melakukan suatu tindakan setidaknya mematuhi suatu kaidah berbahasa yang disebut dengan prinsip sopan santun. *Leech* menggolongkan prinsip sopan santun menjadi 6 (enam) maksim yaitu (1) maksim kearifan, maksim ini menyebutkan bahwa penutur harus membuat kerugian orang lain sekecil mungkin dan keuntungan orang lain sebesar mungkin; (2) maksim kedermawanan, ketaatan dalam maksim ini, penutur harus membuat keuntungan diri sendiri sekecil mungkin dan kerugian diri sendiri sebesar mungkin; (3) maksim pujian, maksim ini mengharuskan penutur dituntut untuk mengecam orang lain sesedikit mungkin dan memuji orang lain sebanyak mungkin; (4) maksim kerendahan hati, penekanan dalam maksim ini adalah untuk memuji diri sendiri sesedikit mungkin dan mengecam diri sendiri sebanyak mungkin; (5) maksim kesepakatan, penekanan dalam maksim ini, penutur harus berusaha agar kesepakatan antara diri sendiri dengan orang lain menjadi sesedikit mungkin dan kesepakatan dengan orang lain terjadi sebanyak mungkin; (6) maksim simpati,

penutur harus mengurangi rasa antipati dan meningkatkan rasa simpati antara diri sendiri dengan orang lain. Penutur ketika mempengaruhi mitra tutur untuk melakukan tindakan berpotensi untuk melanggar kaidah maksim sopan santun. Sebuah tuturan banyak ditemukan dalam karya sastra, anime adalah salah satunya. Tuturan dalam anime menggambarkan kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan paradigma kualitatif metode deskriptif. Sumber data dari penelitian diperoleh dari anime yang berjudul *Himouto Umaru Chan*. Anime ini terdapat 12 episode dengan durasi selama 24 menit setiap episodnya merupakan film anime bergenre *comedy, school, slice of life* yang diwujudkan dari seri manga Jepang karya *Sankaku Head* dan di produksi oleh *TOHO animation* yang telah ditransliterasikan ke dalam bahasa Indonesia (subtitle). Data berupa tuturan yang berupa tindak tutur direktif serta tuturan yang termasuk dalam pelanggaran maksim sopan santun dalam anime tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini disajikan hasil analisis data dari penelitian yang telah dilaksanakan.

1) Tindak Tutur Direktif Meirei dengan Pelanggaran Maksim Kearifan

Data (1)

お兄ちゃん(1.1):

「とにかくダメだ、明日で我慢しろ！」

Oniichan: "tonikaku dame da, ashita de gaman shiro!"

Kakak: 'pokoknya nggak, bersabarlah sampai besok!'

うまる(1.2):

「今見たい、今日すぐ見たい。

お兄ちゃん買ってきて、早く買ってきて！」

Umaru:

"ima mitai, kyou sugu mitai. oniichan katte kite, hayaku katte kite!"

Umaru :

'aku mau melihatnya sekarang, pokoknya

sekarang. Cepat lah kakak belikan. Aku mau dibelikan sekarang juga!

(Himoutou Umaru Chan Episode 1 menit
04:30-04:45)

Konteks :

Tuturan tersebut terjadi antara *Umaru* dengan kakaknya saat sedang makan malam bersama. *Umaru* meminta kakaknya untuk membelikan komik *Jun-Piece* yang baru saja terbit, namun kakaknya menolak karena waktu sudah malam serta baru saja pulang bekerja. Ketika kakaknya menyarankan untuk membeli komiknya besok saat berangkat ke sekolah, *Umaru* langsung menolaknya karena ketika ia beli komik sendiri kepribadian *Umaru* yang suka membaca komik diketahui teman-temannya. *Umaru* telah membuat kepribadian baru di sekolah bahwa *Umaru* tidak diizinkan membaca komik di rumah. Setelah mendengar itu, kakaknya pun tetap menolak lalu *Umaru* nangis guling-guling sambil merengek-rengok meminta dibelikan komik sekarang juga. *Umaru* tak berhenti menangis, karena itulah kakaknya terpaksa pergi ke toserba untuk membelikan komik *Jun-Piece*.

Analisis :

Tuturan *Umaru* pada data (1.2) merupakan salah satu bentuk tindak tutur direktif *meirei* (perintah) bentuk *~te kudasai*. Tuturan direktif *meirei* yang bermakna perintah terdapat pada tuturan *katte kite*. Tuturan berasal dari verba *kau* yang berarti membeli (Matsuura, 1994:452). Kata *katte kite* yang berarti 'belikan!' berasal dari kata *katte kuru* yang berarti 'membeli' (mempunyai konotasi makna membeli dan segera kembali) mendapat konjugasi kata kerja direktif bentuk *~te kudasai* menjadi *katte kite kudasai* yang disematkan kata *kudasai* nya menjadi *katte kite* yang berarti 'belikan'. Berdasarkan penjelasan tersebut tuturan data (1.2) mengandung unsur perintah (*meirei*). Tuturan tersebut diucapkan oleh *Umaru* yang bermaksud menyuruh kakaknya untuk membelikan komik *Jun-Piece* kepadanya. Tuturan pada data (1.2) juga mengandung pelanggaran maksim kearifan. Data (1.2) merupakan tuturan dengan pelanggaran maksim kearifan karena penutur membuat keuntungan diri sebesar mungkin dan merugikan mitra tutur. Penutur membuat keuntungan diri sebesar mungkin dibuktikan

dengan *Umaru* menyuruh kakaknya untuk membelikan komik *Jun-Piece* yang baru saja terbit pada malam tersebut, sedangkan dirinya tidak melakukan sesuatu yang dapat menghalanginya untuk pergi membeli komik yang diinginkan. Tuturan pada data (1.2) merugikan mitra tutur (kakak) dibuktikan dengan *Umaru chan* merengek, menangis dan guling-guling dikasur tanpa henti sambil bertutur agar kakaknya membelikan komik *Jun-Piece* pada malam itu juga padahal kakaknya baru saja pulang bekerja serta membuat makan malam. Ketika melihat *Umaru* menangis merengek dan guling-guling di kasur seperti anak kecil tak layak dilakukan oleh gadis kelas satu SMA di depan kakaknya, kakaknya pun dengan terpaksa pergi ke toserba dan membelikan komik *Jun-Piece* kepada *Umaru*.

Data (2)

お兄ちゃん(2.1):

「いいか、今日特別だけど明日少し我慢することを覚えな—」

Oniichan :

“*ii ka, kyou tokubetsu da kedo, ashita sukoshi gaman suru koto wo oboena-*”

Kakak :

‘dengar ya, cukup hari ini saja. Besok kamu harus mengingat- ingat supaya bisa sedikit bersabar’ (kata-katanya terputus karena *Umaru* langsung menjawab).

うまる(2.2):

「ごめんお兄ちゃん、今いいところからちょっと静かにして」

Umaru:

“*gomen oniichan, ima ii tokoro kara chotto shizukani shite*”

Umaru:

‘maaf kak, aku sekarang sedang baca di bagian yang bagus jadi bisa kah kamu sedikit diam?’

.....

うまる(2.3):

「っていうか、お前がコンビニへ行くな
ら、ポテイトチップスの一つでもを買っ

てきてよ」

Umaru:

“*tte iu ka, omae ga kombini e iku nara, poteito chippuzu no hitotsu demo wo katte kite yo*”

Umaru:

‘lagian, harusnya kalau kamu ke toserba tadi, sekalian.’

(Himoutou Umaru Chan Episode 1 menit
05:580-06:14)

Konteks :

Tuturan tersebut terjadi *Umaru* dengan kakaknya ketika pulang dari toserba membelikan komik *Jun-Piece* yang dimintanya sampai menangis, merengek dan guling-guling. Sesampainya di rumah, kakaknya langsung memberikan komik *Jun-Piece* kepada *Umaru* yang langsung membacanya. Kakaknya mengingatkan *Umaru* untuk lebih bersabar kedepannya. Belum selesai kakaknya menasihati dirinya, *Umaru* sudah langsung memotong nasihat kakaknya. Raut wajah kakak yang kesal terhadap sikap *Umaru* terlihat jelas, ditambah lagi *Umaru* menyuruh kakaknya untuk sekalian membelikan potato chips untuknya.

Analisis :

Tuturan *Umaru* pada data (2.2) merupakan contoh tindak tutur direktif *meirei* (perintah) bentuk *~te kudasai*. Data (2.2) tuturan direktif bermakna perintah terdapat dalam tuturan *shizukani shite*. Tuturan tersebut berasal dari verba *shizuka ni suru* yang berarti ‘diam’ (Matsuura, 1994:948) kemudian mendapat konjugasi kata kerja bentuk *~te kudasai* sehingga menjadi tuturan *shizukani shite kudasai* yang berarti ‘diamlah’. Tuturan pada data (2.2) kata *kudasai* nya disematkan sehingga menjadi *shizuka ni shite* yang tidak menghilangkan makna arti serta unsur perintah pada tuturan tersebut. Berdasarkan konjugasi kata kerja tersebut terdapat makna perintah yang digunakan untuk meminta seseorang melakukan sesuatu yang diperintahkan atau diinstruksikan. Data (2.2) dituturkan *Umaru* untuk menyuruh kakaknya diam karena dia sedang membaca komik di bagian yang bagus. Data (2.2) juga termasuk dalam pelanggaran maksim kearifan dikarenakan petutur tidak mematuhi kaidah maksim kearifan dengan membuat

keuntungan mitra tutur sebanyak mungkin, sebaliknya penutur merugikan mitra tutur. Penutur merugikan mitra tutur dibuktikan dengan dalam tuturan data (2.2) oleh *Umaru* untuk menjawab dan memotong nasihat kakaknya tentang peringatan dibuktikan pada data (2.1) untuk sedikit bersabar tentang sesuatu, belum selesai kakaknya berbicara sudah langsung di potong oleh *Umaru*.

Pelanggaran maksim kearifan juga diperkuat dengan bukti bahwa ketika *Umaru* menyuruh untuk kakaknya untuk diam karena ia sedang baca komik dibagian yang menarik. Tuturan tersebut tak layak diujarkan oleh orang yang sedang dinasehati, karena kesalahannya. Data (2.3) tuturan direktif bermakna perintah terdapat pada tuturan *kaeshite*. Tuturan berasal dari verba *kaesu* yang berarti ‘mengembalikan’ (Matsuura, 1994:393) mendapat konjugasi kata kerja direktif *meirei* bentuk *~te kudasai* menjadi *kaeshite kudasai* yang disematkan kata *kudasai* nya menjadi *katte kite* yang berarti ‘kembalikan’. Berdasarkan konjugasi kata kerja tersebut terdapat unsur perintah yaitu untuk mengembalikan komik *Jun-Piece*. Tuturan pada data (2.3) dimaksudkan oleh *Umaru* agar kakaknya mengembalikan komik yang telah direbut oleh kakaknya karena *Umaru* menyuruh kembali kakaknya ketika pergi ke toserba untuk membelikan potato chips untuknya. Data (2.3) juga termasuk dalam pelanggaran maksim kearifan dikarenakan penutur membuat kerugian pada mitra tutur dengan menyuruh kakaknya untuk membelikan potato chips setelah kakaknya membelikan komik *Jun-Piece* yang ia mau dengan memaksa kakaknya. Kakak *Umaru* ialah pihak yang dirugikan berkali-kali dalam tuturan tersebut.

2) Tindak Tutur Direktif Irai Dengan Pelanggaran Maksim Kearifan

Data (3)

お兄ちゃん (3.1): 「ジャンピー？」

Oniichan : *Janpii-?*

Kakak : ‘*Jun-Piece?*’

うまる(3.2):

「お願いお兄ちゃん、コンビニで買って来て！」

Umaru:

“onegai oniichan, kombini de katte kite”

Umaru :

‘kumohon kak, pergilah ke toserba dan beli kan komik itu’

(Himouto Umaru Chan episode 1 menit
03:33-03:54)

Konteks :

Tuturan tersebut terjadi antara *Umaru* dan kakaknya ketika makan malam bersama di hari Selasa. *Umaru* bercakap-cakap dengan kakaknya. Menu makan malam pada hari Selasa yang biasa kakaknya sajikan ialah roti. Makan malam yang disajikan malam itu ialah nasi goreng, *Umaru* menanyakan kepada kakaknya mengapa pada hari Selasa menu makan malamnya ialah nasi goreng bukan roti. Ketika *Umaru* teringat hari ini hari senin, ia langsung berteriak dengan suara yang sangat lantang sampai membuat kakaknya terkejut. *Umaru* menjelaskan bahwa Komik *Jun-Piece* yang sering ia baca berakhir disaat yang mendebarkan pada pekan kemarin, komik kelanjutannya terbit malam ini. *Umaru* memohon kepada kakaknya untuk membelikannya.

Analisis :

Tuturan pada data (3.2) merupakan salah satu tindak tutur direktif *irai* bermakna permohonan yang berbentuk *~onegai*. Tuturan direktif *irai* pada data (3.2) terdapat pada tuturan *onegai* yang berarti ‘permohonan’ (Matsuura, 1994:706). Data (3.2) dimaksudkan *Umaru* memohon kepada kakaknya untuk membelikan komik *Jun-Piece* yang baru saja terbit. Tuturan pada data (3.2) juga termasuk ke dalam pelanggaran maksim kearifan, karena petutur tidak mematuhi kaidah maksim kearifan dengan merugikan mitra tutur. Petutur merugikan mitra tutur dibuktikan dengan *Umaru* yang secara vertikal dengan status sosial sebagai adik memohon sesuatu terhadap kakaknya dimana *Umaru* juga tidak melakukan sesuatu yang dapat menghalangi ia untuk membeli komik sendiri, tetapi tetap meminta kakaknya untuk membelikan komik tersebut. *Umaru* juga bukan anak kecil lagi yang keperluannya dibantu oleh orang lain. *Oniichan* sebagai kakaknya ialah pihak yang dirugikan.

3) Tindak Tutur Direktif Teian Dengan Pelanggaran Maksim Kearifan

Data (4)

きりえ(4.1) :

「うるせええ！別になんでもないって！」

Kirie: “uruseee!, betsu ni nan demo nai tte!”

Kirie: ‘berisik! sebenarnya tak ada apa-apa kok!’

ボンバー(4.2) : 「チャク。あなたはもうちょっと素直になるよ！今度置いとくなっとな！、俺に作ってくれたんだろ？」照れずに直接渡せよね。。。うんーまあ、でももうちゅい砂糖入れたほうがいいよ」

Bombaa: “chaku, anata wa mou chotto sunao ni naru yo!、kondooitoku natten na!, ore ni tsukutte kuretan darou, terezuni chokusetsu de watase yo ne, unnn demo mou chui satou ireta hou ga ii yo”

Bomber: ‘heh kau seharusnya lebih jujur denganku, jangan asal ditinggal tanpa bilang apa-apa ya!! Kau membuat ini untukku kan ? Jangan malu-malu harusnya kau kasih kan langsung lah ! Ehh te tapi... harusnya kau lebih tambah kan gula sedikit lagi’.

(Himoutou Umaru Chan eps 9 menit 02:34-
04:43)

Konteks :

Tuturan tersebut terjadi antara *Kirie* dengan kakaknya *Bomber* ketika Hari Valentine. *Kirie* membuat cookies untuk *Komaru*, *Umaru* dan *oniichan* (kakak *Umaru*). *Bomber* melihat *Kirie* yang kelihatan sibuk di dapur kemudian menghampiri *Kirie*, kemudian menyakan apa yang sedang dikerjakan oleh *Kirie* karena jarang sekali *Kirie* melakukan kegiatan. *Kirie* pun dikenal sebagai orang yang tidak mempunyai teman dan jarang berkomunikasi terhadap orang luar. *Bomber* kaget melihat tindakan adiknya tersebut. *Kirie* melanjutkan langkahnya membuat cookies tanpa menghiraukan *Bomber*. Cookies pertama gosong, lalu *Kirie* membuat lagi dengan sempurna. Saat ingin mengemas cookies, *Kirie* mengambil wrap ke kamar. Sesampainya di dapur cookies nya sudah di habiskan oleh kakaknya *Bomber*.

Analisis :

Data (4.2) tuturan *Bomber* termasuk dalam tindak tutur direktif *teian* bentuk *~ta hou ga ii*. Tindak tutur direktif *teian* bermakna saran atau rekomendasi terdapat pada tuturan *ireta hou ga ii*. Tuturan tersebut berasal dari verba *ireru* yang berarti ‘memasukkan’ (Matsuura, 1994:340) kemudian mendapat konjugasi kata kerja bentuk *~ta hou ga ii* sehingga menjadi tuturan *ireta hou ga ii* yang berarti ‘lebih baik masukkan’. Berdasarkan konjugasi kata kerja tersebut terdapat makna saran atau rekomendasi. Tuturan pada data (4.2) diujarkan *Bomber* yang dimaksudkan memberikan saran kepada *Kirie* agar memasukkan gula sedikit lagi. Data (4.2) juga termasuk dalam pelanggaran maksim kearifan, dikarenakan petutur tidak mematuhi kaidah maksim kearifan dengan merugikan mitra tutur dan membuat diri sendiri beruntung. Petutur merugikan mitra tutur dapat dibuktikan dengan *Bomber* memakan *cookies* yang baru saja keluar dari oven tanpa izin dari *Kirie* setelah berkali-kali mengejeknya.

4) Tindak Tutur Direktif Meirei Dan Pelanggaran Maksim Pujian

Data (5)

ボンバー(5.1) :

「じゃ、駅前にできたゲーセー行こうぜ！俺のゲームクレーネを見せせやるよ！」

Bombaa: “*ja, eki mae ni dekita geesee ikou ze ! ore no geemu kureen wo mise se yaru yo !*”

Bomber: ‘eh kalau gitu, ayo kita pergi ke game center yang baru jadi di depan stasiun. Aku akan tunjukkan teknikku saat main game crane.’

かなう(5.2) :

「あなたは帰って20点に目出すを勉強しなさいよ」

Kanau: “*anata wa kaette ni juu ten ni medasu wo benkyou shinasai yo!*”

Kanau: ‘kamu itu pulanglah lalu belajar, biar dapat nilai 20!’

(Himoutou Umaru Chan Episode 10 menit
18:11-19:33)

Konteks :

10 tahun yang lalu saat *Doma Taihei* (kakak *Umaru*), *Bomber* (kakak *Kirie*) dan *Kanau* pulang dari sekolah bersama. Mereka bertiga adalah sahabat yang akrab. *Taihei* dikenal sebagai murid yang pandai, sedangkan *Bomber* dikenal sebagai murid yang tidak pandai. Sesuai hasil ujian matematika dibagikan mereka bertiga berniat untuk jalan-jalan menikmati usainya ujian sekolah mereka. *Bomber* berkata sambil menunjukkan hasil ujian matematikanya poin 15. *Bomber* terkagum pada *Taihei* yang mendapat nilai 100 lagi. Ketika *Kanau* mendengar itu ia mengejek *Bomber* bahwa kapasitas otaknya hanya sampai 15 poin saja. *Bomber* pun marah, kemudian *Kanau* mengalihkan pembicaraan mengenai tujuan kemana mereka bertiga akan pergi. *Bomber* mengajak untuk pergi ke *game center* yang baru saja jadi di dekat stasiun. *Taihei* menyetujuinya namun *Kanau* kembali mengecam *Bomber* dengan menyuruh ia pulang agar belajar supaya menapat nilai 20. Mereka bertiga pun akhirnya pergi ke *game center* bersama.

Analisis :

Data pada (5.2) merupakan contoh tindak tutur direktif *meirei* berbentuk *~nasai*. Tindak tutur direktif *meirei* ditunjukkan dengan tuturan *benkyou shinasai*. Tuturan tersebut berasal dari verba *benkyou suru* yang berarti ‘belajar’ (Matsuura, 1994:64) kemudian mendapat konjugasi kata kerja bentuk *~nasai* sehingga menjadi tuturan *benkyou shinasai* yang berarti ‘belajarlah’. Berdasarkan konjugasi kata kerja tersebut terdapat makna perintah dalam tuturan (5.2) yang digunakan untuk mempengaruhi mitra tutur agar melakukan tindakan yang diinginkan petutur yaitu perintah untuk belajar. Data (5.2) dimaksudkan *Kanau* agar *Bomber* pulang saja kemudian belajar agar mendapat nilai 20. Data (5.2) juga termasuk dalam tuturan dengan pelanggaran maksim pujian, dikarenakan penutur tidak mematuhi kaidah maksim pujian ditunjukkan dengan petutur mengecam mitra tutur. Pengecaman terhadap mitra tutur dibuktikan dengan *Kanau* mengecam *Bomber* untuk pulang saja kemudian belajar agar dapat poin 20 daripada iku pergi bermain di *game center* memiliki makna sarkasme atau sindiran kepadanya.

Kanau menimpali menyuruh *Bomber* untuk pulang dan belajar saja agar bisa mendapat poin 20 kedepannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis diketahui tindak tutur direktif *meirei* bermakna perintah dengan pelanggaran maksim kearifan ditemukan paling dominan dalam penelitian ini dibandingkan dengan tindak tutur direktif jenis lain serta pelanggaran maksim jenis lainnya. Tutaran *Umaru* yang terdapat di anime *Himouto Umaru Chan* banyak menggunakan tindak tutur direktif *meirei* dan pelanggaran maksim kearifan. Menurut konteks cerita *Umaru* sebagai *hikikomori* tidak menyukai kegiatan luar ruangan. *Umaru* menggantungkan segala yang diperlukan dan yang diinginkan dirinya kepada kakaknya dengan menyuruh kakaknya untuk melakukan sesuatu untuk dirinya, yang menjadikan tuturan *Umaru* banyak mengandung unsur atau makna perintah (direktif *meirei*). Ketika dilihat secara vertikal berdasarkan status sosialnya *Umaru* sebagai adik tak selayaknya menggantungkan keperluan pribadi kepada kakaknya sehingga banyak ditemukan tuturan yang mengandung pelanggaran maksim sopan santun. Peristiwa ujaran yang mengandung perintah (direktif *meirei*) tuturan yang melanggar maksim kearifan banyak ditemukan, karena perintah tersebut merugikan mitra tutur.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiati, D., 2017. *Prinsip Sopan Santun dalam Iklan Tokyo Gas*. <http://eprints.undip.ac.id/55468/>, diakses tanggal 5 Mei 2021.
- Cahyani, S. W. D. 2015. *Analisis Tindak Tutur Ilokusi dalam Bahasa Jepang*. Diakses tanggal 6 Mei 2021.
- Chamalah, E., & Turahmat. 2016. Tindak tutur ekspresif pada bak truk sebagai alternatif materi ajar pragmatik. *Jurnal Bahastra*, 35 (2), 27-40.
- <http://dx.doi.org/10.26555/bahastra.v35i2.4859>.
- Citra, L. W., Firmansyah, D. B., Hamidah, I. 2020. The Speech Act of Complaining in Japanese Anime. *Jurnal Japanedu*, Volume 5, No. 2, Desember 2020, pp. 82-95. DOI: <https://doi.org/10.17509/japanedu.v5i2.28373>.
- Firmansyah, Rizki. 2018. *Tindak Tutur Direktif dalam Anime "Kurohitsuji : Book of Circus"*. http://enprints.undip.ac.id/61411/1/Skripsi_Full.pdf, diakses tanggal 5 Mei 2021.
- Franziska, L. W. 2012. *Analisis Pelanggaran Prinsip Sopan Santun dalam Komik Crayon Shinchan Volume 2 Karya Yoshito Usui*. *Japanology* Vol. 1, No.1, September, pp. 55-65.
- Himouto Umaru. 2017. <https://kusonime.com/himouto-umaru-chan-bd-dan-ova-sp-12-batch-subtitle-indonesia/>, diakses tanggal 17 Juli 2017.
- Leech, G. 1993. *Prinsip-prinsip Pragmatik*. Jakarta: Universitas Indonesia
- Matsuura, K. 1994. *Kamus Jepang-Indonesia*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka.
- Muslihah. 2017. *Tindak Tutur Direktif pada Drama Miss Pilot Kajian Sosiopragmatik*. <http://eprints.undip.ac.id/52661/>. Diakses tanggal 6 Mei 2021
- Namatame. 1996. *Nihongo Kyoushi no Tame no Gendai Nihongo Hyougen Buntan*. Tokyo: Japan.
- Saifudin, A. 2019. *Teori Tindak Tutur dalam Studi Linguistik Pragmatik*. *LITE*, Volume 15, No. 1, Maret 2019, pp. 1-16. doi: <https://doi.org/10.33633/lite.v15i1.2382>
- Searle, J.R. 1971. *Speech Acts : An Essay in the Philosophy of Language (Oxford Readings in Philosophy)*. London: Oxford University Press.

Non-Verbal Communication on Imperative Speech in Japanese and Indonesian

Marina Indahningrum*, Djodjok Soepardjo, Roni

*Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
e-mail: marinkoindah@gmail.com



Abstract

Communication between humans is called interpersonal communication. Communication is built by repeating encoding where the speaker conveys the message to the recipient and decoding where the receiver reads it. The delivery of messages is broadly divided into verbal communication and nonverbal communication. Japan is a country that uses nonverbal communication more than Indonesia. Nonverbal communication helps speakers to emphasize pragmatic meaning explicitly and also to apply some assumptions in the mind of the interlocutor. Therefore, this research was conducted by researchers to describe forms of nonverbal communication in Japanese and Indonesian imperative speech; describe the similarities and differences in non-verbal communication forms of imperative speech in Japanese and Indonesian. This study uses a descriptive method to describe and synchronize the differences and similarities of nonverbal communication between the two countries. The results obtained are that verbal communication is found to strengthen imperative sentences, as follows in dynamic nonverbal communication, such as in imperative expressions in Japanese, Japanese people use more gestures or expressions of body movements through the head, namely nodding, then imperative sentences as well. use more facial expressions with a smile. In contrast to Indonesian, the imperative sentences used are supported by non-verbal communication, namely dynamic nonverbal communication using limb gestures on the palms of the hands. This, apart from the differences, there are similarities in verbal communication used to suppress verbal communication in Japanese and Indonesian, that is, every communication is always accompanied by slight movements of the limbs. Furthermore, statistical nonverbal communication in Japanese is a cultural characteristic found in clothing.

Keywords:

Verbal communication; Imperative sentences; Dynamic non-verbal communication; Static non-verbal communication

Article Info:

*First received:
25 July 2021*

*Available online:
30 December 2021*

PENDAHULUAN

Memerintah bukanlah hal yang mudah dilakukan. Tindak tutur meminta mengandung daya ilokusioner. Bentuk-bentuk tuturan yang berbeda banyak ditemukan dalam tuturan memerintah yang diproduksi oleh masyarakat Jepang ketika menggunakan bahasa Jepang. Sebagian besar dari penyampaian tuturan imperatif dibantu oleh komunikasi non verbal untuk menekankan maksud dari tuturan tersebut. Hasil penelitian (Suzuki, 2013: 6) mengatakan bahwa saat berkomunikasi verbal lisan, secara visual didominasi komunikasi nonverbal 90%.

Dalam komunikasi sehari-hari komunikasi nonverbal dapat mempengaruhi penegasan maksud komunikasi. Maksud komunikasi dalam merujuk pada makna pragmatis dari

penutur atau mitra tutur. Makna pragmatik muncul melalui suatu percakapan antara penutur dan mitra tutur. Komunikasi nonverbal membantu penutur untuk menekankan makna pragmatik secara eksplisit dan juga untuk menerapkan beberapa asumsi di dalam pikiran lawan bicara (Kaluska, 2013:218). Dalam berkomunikasi masyarakat Jepang memiliki perbedaan yang menyebabkan tuturannya tidak mematuhi kesantunan dalam berbahasa Indonesia.

Perbedaan penyampaian komunikasi nonverbal tersebut menjadi penyebab utama yang menyebabkan kegagalan dan kesalahan pahaman dalam komunikasi. Salah satunya pada kalimat imperatif, kalimat imperatif sering digunakan dalam berbagai kesempatan untuk komunikasi, terutama dalam kehidupan sehari-hari. Kalimat tersebut dipakai oleh guru saat

memberi arahan, perintah, dan larangan kepada lawan tutur. Beberapa perbedaan komunikasi nonverbal tersebut mengakibatkan tuturan imperatif bahasa Jepang dilabeli oleh penutur Indonesia sebagai tidak sesuai, bahkan tidak santun digunakan dalam sebuah tindak tutur. Tidak dapat dipungkiri bahwa bentuk-bentuk komunikasi nonverbal yang berbeda tersebut karena perbedaan etnis atau budaya yang ada diantara kedua negara. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk meneliti tentang komunikasi nonverbal pada tuturan imperatif bahasa Jepang dan bahasa Indonesia. Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, bentuk komunikasi nonverbal pada tuturan imperatif dalam bahasa Jepang yang dihasilkan oleh penutur asli Jepang. kedua, Bagaimana bentuk komunikasi nonverbal pada tuturan imperatif dalam bahasa Indonesia yang dihasilkan oleh penutur asli bahasa Indonesia. Ketiga, Bagaimana persamaan dan perbedaan komunikasi nonverbal antara bahasa Jepang dan bahasa Indonesia.

Kajian mengenai tuturan imperatif dalam bahasa Indonesia, Rahardi (1999) menyatakan bahwa permintaan termasuk ke dalam salah satu wujud pragmatik imperatif. Wujud-wujud pragmatik imperatif yang lain adalah perintah, suruhan, permohonan, desakan, bujukan, himbauan, persilaan, ajakan, izin, mengizinkan, larangan, harapan, umpatan, pemberian ucapan selamat, anjuran, dan ngelulu. Selain itu ada penelitian yang lain yakni kalimat imperatif pernah diteliti oleh Ellinda Triariska (2015) Analisis Kalimat Imperatif dalam Bahasa Gayo, Novita Ramadhani. Ogawa (1995) melalui peran bahasa nonverbal mengklasifikasikan keintiman dengan metode analisis perbandingan untuk permintaan maaf. Sedangkan dalam penelitian kali ini, peneliti ingin membahas tentang komunikasi nonverbal yang membantu menekan maksud dari tuturan imperatif melalui kajian etnografi pragmatik. Selain itu Joon (2012) melalui peran bahasa nonverbal menyingkronkan ucapan terima kasih dan salam antara mahasiswa universitas Jepang dan Korea. Meskipun begitu dalam pembelajaran bahasa Indonesia komunikasi nonverbal juga digunakan oleh Dosen untuk membantu penekanan komunikasi verbal Saputra (2020) dan mempermudah proses pengajaran dalam kelas. Penelitian kali ini membahas tentang bagaimana komunikasi nonverbal dapat

membantu seseorang untuk menekankan makna eksplisir dari tuturan imperatif yang disampaikan kepada lawan tutur.

Pada penelitian ini penutur dan mitra tutur berasal dari budaya yang berbeda, tidak hanya komunikasi verbal saja tetapi juga perlu adanya pengetahuan dan pemahaman terhadap komunikasi nonverbal. Begitu juga dengan komunikasi yang terjadi antara orang Indonesia dengan orang Jepang. Pentingnya mengetahui perbedaan komunikasi nonverbal antara lain dalam kebiasaan mengucap salam, penimpalan dalam berbicara, pandangan mata, cara menyentuh lawan bicara, maupun kebiasaan yang berhubungan dengan masalah komunikasi. Perbedaan-perbedaan tersebut perlu diteliti, diketahui dan dipahami demi kelancaran dalam komunikasi, karena kalau tidak bisa terjadi kesalahpahaman yang fatal, yang bisa berakibat buruk dalam perkembangan kerjasama perusahaan yang juga merupakan penjabaran kerjasama antar Negara.

TINJAUAN PUSTAKA

Etnografi komunikasi adalah disiplin ilmu yang digunakan untuk mengkaji pola pemakaian bahasa pada budaya tertentu yang berhubungan dengan perilaku tutur, pilihan yang dilakukan penutur, topic dan setting pembicaraan dalam komunikasi. Hymes (1962) mengemukakan bahwa etnografi komunikasi adalah kajian linguistik yang menekankan dimana konteks itu terjadi. Artinya, etnografi komunikasi merupakan kajian yang berfokus pada bahasa dalam perilaku komunikatif masyarakat yaitu bagaimana cara-cara bahasa dalam komunikasi dipergunakan dalam konteks tertentu, selain itu etnografi komunikasi juga merupakan proses seseorang atau kelompok dalam berkomunikasi dilingkungannya dengan konteks tertentu.

Hymes (1974:53-62) mengklasifikasikan peristiwa ujar dan tinak ujar. Faktor yang melatarbelakangi sebuah komunikasi dikelompokkan menjadi 8 bagian, yang diakronimkan SPEAKING. Setting merupakan tempat dari keadaan terjadinya komunikasi. Participant yang dimaksud adalah narasumber, mitra tutur serta pendengar dalam konteks terjadinya komunikasi. End merupakan tujuan pembicaraan yaitu merupakan keinginan yang akan dicapai penutur dalam komunikasi misalnya tindakan nego oleh penutur untuk

mendapatkan kesepakatan dalam perjanjian. Act bentuk dari ujaran atau urutan tindakan, berkenaan tuturan tuturan sendiri berupa langsung dan tak langsung. Key merupakan kunci yang digunakan saat komunikasi terjadi. Suasana pada konteks tertentu berpengaruh pada ekspresi wajah ketika komunikasi terjadi. Ekspresi wajah dapat menggambarkan kekecewaan, kegembiraan, kemarahan dan lain sebagainya. Instrument merupakan alat untuk komunikasi, alat ini berguna sebagai cara mendapatkan output pada tuturan. Norm disebut juga dalam peraturan yang harus disepakati bersama, misalnya berupa kesopanan atau aturan komunikasi. Genre yang dimaksud adalah cara yang dinaksn untuk menyampaikan komunikasi. Seiring dengan pendapat (Muriel, 2003: 2) bahwa etnografi memfokuskan karakter interaksi pada suatu kelompok yang mempunyai pola tersendiri. Pendekatan etnografi komunikasi bertujuan menggali dan menetapkan berbagai cara dalam komunikasi. Kajian ini menjadi bagian dari cara hidup yang berbeda dan menganalisa pola komunikasi sebagai pengetahuan budaya dan perilaku.

Komunikasi merupakan pertukaran informasi dilakukan oleh individu atau lebih yang disampaikan secara verbal. Namun, penyampaian informasi verbal didukung dengan kamunikasi nonverbal. Komunikasi menjadi bagian penting manusia untuk mengekspresikan pikiran, pengetahuan, perasaan, keterampilan dan gagasan (Bunglowala, 2015: 371) . Dalam proses komunikasi penutur tidak hanya mengirim sebuah sinyal-sinyal tanpa mengandung pesan melainkan proses komunikasi yang terjadi dilandasi pada adanya sistem signifikansi (Eco, 2016:8). Sistem signifikansi yang dimaksud adalah kombinasi antara sinyal dengan kode-kode tertentu. Komunikasi perlu memiliki sebuah tujuan yang tidak hanya stimulus tetapi merangsang adanya respon sehingga komunikasi dua individu berjalan dengan baik.

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi manusia yang melibatkan hubungan saling mempengaruhi yang bertujuan untuk mengelola sebuah hubungan (Beebe, 2009:5). Komunikasi tersebut menganggap tidak hanya komunikasi bertukar informasi dan gagasan, tetapi komunikas lebih-lebih menjadi media untuk semakin meningkatkan hubungan kekerabatan. Komunikasi non verbal sendiri

terdiri dari dua jenis yaitu pertama Komunikasi nonverbal dinamis merupakan komunikasi nonverbal bergerak yang menyampaikan pesan dan bermakna (sign language). Wang (2009) mengklasifikasikan komunikasi nonverbal yang berakar dari Ruesch dan Kees (1961) menjadi tujuh, yaitu (1) body behavior atau sikap tubuh; (2) general appearance and dress atau asesoris umum dan pakaian; (3) body movement atau gerak tubuh; (4) posture atau postur; (5) space and distance atau jarak dan spasioal; (6) silence atau kesunyian; dan (7) sign and symbols atau tanda dan simbol. Gerakan dan posisi tubuh secara khusus mencakup (1) gestur; gerakan anggota badan, tangan, kepala, telapak, dan kaki, (2) ekspresi wajah seperti senyuman, (3) kontak mata; kedipan, arah, tatapan (Knapp, 2013:13).

Kedua, komunikasi nonverbal Statis merupakan komunikasi nonverbal tidak bergerak, tidak menyertai tuturan verbal. Komunikasi nonverbal statis adalah symbol tertentu dalma konteks kultural tertentu. Beberapa bentuk komunikasi nonverbal statis adalah sebagai berikut. (1) Postur Fisik, (2) Daya Tarik wajah (3) pakaian dan aksesoris. Konteks situasi mengacu pada gagasan kondisi secara umum dimana bahasa pengucapan itu terjadi. Peran "konteks situasi" untuk menentukan makna dalam penggunaan bahasa. Konteks mencakup konteks situasi mengenai faktor linguistik dan konteks situasi mengenai faktor-faktor nonlinguistik. Rahardi (2009: 21) menegaskan bahwa konteks yang dimaksud dapat mencakup dua macam hal, yaitu konteks yang bersifat sosial dan konteks yang bersifat sosial. Konteks tersebut meliputi: (1) Konteks situasi bukan hanya latar belakang untuk kata-kata pada saat tertentu, melainkan mencakup etnis budaya Jawa yang berkaitan. Konteks situasi mencakup faktor linguistik dan faktor nonlinguistik.

Faktor linguistik yaitu konteks atau ko-teks merupakan kalimat yang biasanya mendahului dan mengikuti kalimat atau elemen bahasa lainnya, sedangkan faktor nonlinguistik yaitu konteks yang mengacu pada beberapa cara selain penggunaan kata-kata yaitu kontak mata, gerakan anggota badan seperti ekspresi wajah, gerakan mata, gerakan kepala, gerakan tangan, gerakan badan, atau kombinasi yang satu dengan yang lain; (2) Konteks sosial dan budaya adalah hal-hal yang timbul sebagai akibat dari

munculnya interaksi antar anggota masyarakat dalam budaya tertentu; dan (3) Konteks sosial adalah hal-hal yang menjadi faktor penentunya adalah kedudukan (rank) dari anggota masyarakat dalam institusi-institusi sosial yang ada di dalam masyarakat sosial dan budaya tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa munculnya konteks sosial adalah adanya kekuasaan.

Pesan-pesan nonverbal merupakan kompetensi komunikasi yang diungkapkan secara langsung dan mengonstruksi makna pragmatik. Kompetensi komunikasi yang berkaitan dengan komunikasi nonverbal berkaitan dengan kompetensi encoding dan kompetensi decoding (Puccinelli, 2008). Encoding adalah kegiatan yang berkaitan dengan pemilihan lambang-lambang yang akan digunakan dalam kegiatan berkomunikasi oleh penutur sedangkan decoding adalah kegiatan dalam berkomunikasi yang dilaksanakan oleh mitra tutur (Eriyanti, 2017:79). Dengan demikian, jenis-jenis kompetensi di atas merujuk pada kegiatan tuturan antara penutur dan mitra tutur.

Penutur menggunakan kompetensi untuk menyampaikan pesan komunikasi dan makna pragmatik sesuai dengan pikirannya. Mitra tutur menggunakan kompetensi untuk memahami dengan baik pesan komunikasi dan makna pragmatik dari penutur. Baik bahasa Jepang maupun bahasa Indonesia mempunyai jenis kalimat imperatif masing-masing dari penggunaan fungsi yang digunakan sama. Sebagai bahasa sumber dan bahasa target, selain itu dalam penyampaian membutuhkan komunikasi nonverbal sebagai penjelas maksud dari kalimat imperatif tersebut. Adapun beberapa fungsi kalimat imperatif, sebagai berikut.

Fungsi Perintah

Dalam bahasa Indonesia fungsi imperatif perintah ditandai dengan partikel *-lah*. Sedangkan dalam bahasa Jepang menurut Nitta (1991 : 230) bentuk fungsi perintah 動詞+なさい, 動詞~ろ dan 動詞~て. Fungsi imperatif perintah berkisar antara imperatif yang sangat halus sampai dengan imperatif yang sangat kasar. Hasil tindakan yang menguntungkan untuk penutur maka akan menjadi beban untuk lawan tutur (Roni, 2005: 80). Dalam fungsi ini,

pilihan lawan tutur untuk tidak melakukan perintah dari penutur sangat kecil.

- (1) しばらく静かにやすみなさい。
 - a 'Sementara istirahatlah dengan tenang.' (Nitta, 1991:230)
 - b Dik, *tolong* tenang sebentar! (wulandari, 2017:15)

Konteks tindak tutur (1a) dituturkan oleh kepala manajer disebuah restoran pada saat jam istirahat kepada salah satu pelayan. Kepala manajer tersebut melihat kondisi restoran yang sangat ramai, tetapi salah satu pelayannya terlihat sangat kelelahan. Kemudian Kepala Manajer tersebut mengucapkan tuturan tersebut dengan menggunakan perintah yang lebih sopan. Bentuk perintah ini terkesan tegas, dan memaksa. Sedangkan 1b dituturkan oleh seorang kakak dirumah yang mendengar adiknya menangis dengan suara kencang. Tuturan diatas diucapkan dengan intonasi tinggi, sehingga membuat lawan tutur merasa sangat terbebani untuk melakukan tindakan yang diinginkan oleh penutur

Fungsi Permintaan

Fungsi imperatif permintaan adalah kalimat imperatif dengan kadar suruhan yang sangat halus. Biasanya disertai dengan sikap penutur lebih rendah dibandingkan dengan penutur pada waktu menuturkan imperatif perintah. Dalam Bahasa Indonesia fungsi permintaan ditantandai dengan ungkapan *tolong*, *mohon*, dan beberapa ungkapan lainnya seperti *sudilah kiranya*, *dapatkah seandainya*, *diminta dengan hormat*, dan *dimohon dengan sangat*. Sedangkan dalam bahasa Jepang menurut Nitta 動詞~ください, お+動詞+ください. Fungsi ini memiliki manfaat bagi penutur, yakni ada kemungkinan lawan tutur terbebani, sehingga lawan tutur memiliki pilihan untuk tidak melakukan. Sejalan dengan itu pada fungsi permintaan hasil tindakan penutur menguntungkan untuk lawan tutur. (Roni, 2005 : 80). Sehingga bentuk imperatif langsung yang digunakan adalah imperatif bentuk sopan.

- (2) いいから、話してください。
 - a "karena baik, tolong bicaralah" (Nitta, 1991:230)
 - b Tolong beritahu saya besok jika ada kuliah (Roni, 2005 : 80)

Konteks tindak tutur 2a dituturkan guru kepada seorang murid ketika berada di dalam

kelas, dia ingin menasehati Kentaro teman sekelasnya untuk tidak berbuat kenakalan di sekolah. Konteks tindak tutur 2b dituturkan seorang ibu yang meminta anaknya untuk mengambilkan tasnya. Permintaan ini terkesan halus dan sopan, sehingga permintaan yang diucapkan memiliki kesan tidak memaksa.

Fungsi Permohonan

Fungsi permohonan sebenarnya hampir sama dengan fungsi permintaan, tetapi fungsi permohonan ini terkesan halus dibandingkan dengan fungsi permohonan. Karena biasanya penutur berkedudukan lebih rendah dibandingkan dengan lawan tutur. (Roni, 2005: 84). Fungsi ini memberikan pilihan lawan tutur untuk melakukan sesuatu tindakan sangat kecil. Dalam bahasa Indonesia, imperatif langsung ini ditandai dengan kata *mohon*. Sedangkan dalam bahasa Jepang ditunjukkan dengan bentuk imperatif langsung 動詞～てください.

- (3) 館長にお話してください
 a “silahkan berbicara dengan direktur”
 b Bu irawati, silahkan duduk disini!

Konteks tuturan 3a diucapkan oleh pegawai resepsionis kepada tamu direktur. Tuturan merupakan tindak tutur imperatif langsung yang memiliki bentuk お + 動詞 + ください merupakan bentuk permohonan, yang terkesan lebih halus dan sopan, sehingga permohonan yang diucapkan memiliki kesan tidak memaksa lawan tutur.

Fungsi Larangan

Fungsi imperatif larangan adalah perintah kepada lawan tutur agar tidak melakukan suatu tindakan. Dalam bahasa Indonesia bentuk fungsi imperatif larangan ditandai dengan pemakaian kata *jangan*. Sedangkan dalam bahasa Jepang menurut Nitta (1991 : 233) 動詞 動詞～ないてください, 動詞～ないでくれ dan ～な.

- (4) 行かないでください
 a “tolong jangan pergi” (Fanani, 2011:48)
 b この電話を使うな。 Jangan angkat telepon ini. (shindu, 2021: 2)
 c Jangan merokok! (wulandari, 2017: 16)

Tuturan 4a menunjukkan bentuk imperatif langsung fungsi larangan, dilihat dari 行かないでください Bentuk imperatif langsung dengan tanda 動詞～ないでください yang berarti “tolong jangan”. Bentuk imperatif langsung ini terkesan lebih sopan dan formal dibandingkan dengan 動詞～な yang terkesan non formal dan santai. Biasanya digunakan pada atasan dan bawahan, orang tua kepada anaknya, atau orang yang baru dikenal.

Fungsi Ajakan

Fungsi imperatif ajakan adalah perintah yang akhirnya dilaksanakan lawan tutur bersama penutur. Fungsi imperatif ajakan lawan tutur harus mengerjakan tindakan yang disampaikan oleh penutur. (Roni 2005: 86) Dengan demikian, penutur mendapat keuntungan yang besar sedangkan lawan tutur mendapatkan beban untuk melakukan tuturan penutur. Dalam bahasa Indonesia, bentuk imperatif ajakan ini ditandai dengan *ayo, biar, coba, mari, harap, hendaknya dan hendaklah*. Sedangkan dalam bahasa Jepang menurut Nitta (1991:261) bentuk imperatif ajakan yaitu 動詞～ましょう, 動詞～ないか/動詞～ませんか dan 動詞～おう/よう selain itu menurut pendapat Fanani bentuk imperatif langsung ajakan yakni 動詞～おう/よう.

- (5) 皆さん、元気よく走りましょう
 a “semuanya, ayo kita berjalan dengan riang”
 Ayo kita kobarkan semangat juang!
 b (wulandari, 2017: 18)
 食べろ
 c “ayo makan” (svhan, 2016)

Konteks tuturan 5a dituturkan oleh seorang guru yang sedang bertamasya dengan murid-muridnya. Selanjutnya tuturan 5b dituturkan oleh pemimpin pasukan dimedan perang untuk mengajak para pasukannya untuk lebih semangat berjuang. Tuturan 5c dituturkan oleh seorang ayah kepada anaknya mengajak makan dengan cepat.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kotransitif yang meliputi pengumpulan data, analisis data, dan perbandingan hasil analisis data atau dengan

sebutan lain yaitu analisis kontransitif, yaitu metode sinkronis pada analisis bahasa untuk menunjukkan perbedaan dan persamaan antara bahasa atau dialek guna mencari irinsip yang dapat dijabarkan dalam masalah praktis. (Kridalaksana, 1982: 11)

Metode deskriptif yaitu metode yang memiliki tujuan untuk membuat gambaran dengan mendeskripsikan, secara sistematis, factual, dan akurat mengenai data-data, sifat-sifat, serta hubungan antar fenomena yang diteliti (Djajasudarma, 1993:8). Metode deskriptif mampu mendeskripsi data secara alamiah. Peneliti metode deskriptif dilakukan berdasarkan fakta atau fenomena secara empiris yang ada pada peuturnya.

Perbandingan antara dua bahasa dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu perbandingan historis dan perbandingan deskriptif. Penelitian ini dilakukan dengan cara yang kedua. Perbandingan deskriptif pada dasarnya mengamati kemiripan atau perbdaan unsur kebahasaan terteu pada dua bahasa yang berkerabat atau tidak berkerabat.

Analisis dilakukan secara terpisah dimana bahasa Jepang dan bahasa Indonesia diamati dari sudut pandang pendekatan masing-masing bahasa lalu dibandingkan menjadi ciri khas masing-masing bahasa. Selanjutnya metode analisis kontrastif digunakan untuk membandingkan perbandingan antara bahasa Jepang dan bahasa Indonesia yang menghasilkan sejumlah fakta berupa persamaan dan perbedaan antara komunikasi verbal yang memperkuat komunikasi verbal bahasa Jepang dan bahasa Indonesia.

Data merupakan bahan penelitian, bahan yang dimaksud merupakan bahan jadi. Dari bahan itulah diharapkan objek penelitian dapat dijelaskan, karena didalam bahan tersebut terdapat objek penelitian yang dimaksud (Sudaryanto, 1981:22). Sumber data tertulis bahasa Jepang adalah drama Jepang Hanbun Aoi. Hal ini akan dilakukan dengan pertimbangan bahwa, pertama; drama tersebut dapat memberikan informasi bentuk komunikasi non verbal yang jumlahnya memadai, kedua; drama yang ditentukan sebagai sumber data itu tentu saja memuat berbagai bentuk komunikasi nonverbal bahasa Jepang sebagai inti dari penelitian ini.

Data dalam penelitian ini adalah berupa bentuk komunikasi nonverbal yang sudah ada baik dalam bahasa Jepang maupun bahasa Indonesia. Data yang diperoleh dengan metode

simak akan dilanjutkan dengan metode teknik catat. Penulis menyimak beberapa episode drama bahasa Jepang dan sinetron Indonesia. Teknik lanjutannya adalah teknik catat, penulis mencatat semua data yang diperoleh dalam kartu data. Data bahasa Jepang brupa drama Hanbun Aoi dengan 20 episode, dengan cara pemerolehan data yang telah dicatat dalam kartu data kemudian dianalisis berdasarkan teori-teori yang relevan. Selanjutnya data dianalisis dengan metode deskriptif kontransitif, kemudian dijabarkan, dibandingkan antara komunikasi nonverbal bahasa Jepang dan bahasa Indonesi untuk menenmukan prinsip mendasar dari persamaan dan perbedaan dalam penggunaannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini ini disajikan temuan hasil kajian, baik hasil penelitian bentuk komunikasi nonverbal dalam tuturan imperatif. Setelah penyajian, artikel ini kemudian mengulas dalam bentuk pembahasan secara bertutru-turut sebagai berikut.

Wujud Komunikasi Nonverbal

Wujud komunikasi nonverbal ada dua yaitu komunikasi nonverbal dinamis dan komunikasi nonverbal statis. Wujud bahasa nonverbal dibagi menjadi tiga bagian utama yaitu gestur, ekspresi wajah, kontak mata. Sedangkan bahasa nonverbal statis yaitu postur fisik dan aksesoris. Pertama, peneliti akan menganilis data dari drama Jepang yang berjudul *Hanbun Aoi* dengan pengambilan data dari beberapa episode acak.

Wujud Komunikasi Non-verbal Dinamis

Pemakaian komunikasi nonverbal selalu dikaitkan dengan konteks pemakaian bahasa lisan dalam kehidupan bermasyarakat. Misalnya, ketika seseorang bertutur "*apabila menurutmu itu baik, silahkan lakukan!*" (konteks: penutur sambil memalingkan wajah). Komunikasi nonverbal yang digunakan oleh penutur itu adalah "memalingkan wajah", mitra tutur menangkap makna pragmatik penutur tidaksetuju dengan maksud lawan tutur.

1. Gestur pada Tuturan Imperatif bahasa Jepang

a. Getsur pada bagian kepala

Gestur merupakan wujud komunikasi nonverbal yang melihtakan gerakan pada kepala, tangan dan anggota tubuh. Beragam gesture pada bagian kepala muncul ketika penutur dan mitra tutur saling berkomunikasi.

Data 1



1. Wujud : anggukan penutur
2. Tuturan : 人の話聞いてよ!
“dengarkan orang berbicara!” (HA03, 08:05-08:11)
3. Keterangan : Penutur mengganggu ketika memerintah kepada lawan tutur. Gerakan anggukan terkesan lebih komunikatif, artinya perintah tuturan imperatif secara verbal mendapatkan penekanan pada kata tuturan imperatif perintah bentuk 「～て」. Penutur diuntungkan lawan tutur terbebani harus melakukan keinginan penutur
1. Kompetensi : kompetensi *encoding* , yaitu pemilihan gesture anggukan sebagai wujud komunikasi nonverbal yang mengiri komunikasi tuturan imperatif secara verbal.
2. Konteks : Konteks linguistik yang ada pada tuturan tersebut adalah interaksi sehari-hari antara ayah dan anak, penutur berusaha memberikan perintah dengan penekanan agar disimak dengan baik oleh lawan tutur.

Data 2



1. Wujud : anggukan penutur
2. Tuturan : やめろ!ここは病院...!
“ayo hentikan! Disini rumah sakit!”
(HA03, 09:01-09:07)

3. Keterangan : Penutur mengganggu ketika memerintah kepada lawan tutur. Gerakan anggukan terkesan lebih komunikatif, artinya perintah tuturan imperatif secara verbal mendapatkan penekanan pada bentuk tuturan imperatif fungsi ajakan 「～ろ」.

Kondisi lawan tutur tutur terbebani dengan permintaan penutur yang harus dilakukan

4. Kompetensi : kompetensi *encoding* , yaitu pemilihan gesture anggukan sebagai wujud komunikasi nonverbal yang mengiringi komunikasi tuturan imperatif secara verbal.
5. Konteks : Konteks linguistik yang ada pada tuturan tersebut adalah interaksi sehari-hari antara ayah dan keluarganya, penutur berusaha memberikan perintah dengan penekanan komunikasi nonverbal agar disimak dengan baik oleh lawan tutur.

Data 3



1. Wujud : anggukan penutur
2. Tuturan : 津 : 今のは ないしょにしてくれ!

“Rahasiakan sekarang!”

鈴女：了解致した。

“saya mengerti”

(HA04, 13:32-13:35)

3. Keterangan : Penutur membalikkan kepala dan mengangguk ketika memerintah kepada lawan tutur. Gerakan anggukan terkesan lebih komunikatif, artinya perintah tuturan imperatif secara verbal mendapatkan penekanan pada bentuk kalimat imperatif fungsi perintah 「～してくれ」. Kondisi penutur diuntungkan karena lawan tutur tutur terbebani harus melakukan perintah tersebut.
4. Kompetensi : kompetensi *encoding*
5. Konteks : Konteks linguistik yang ada pada tuturan tersebut adalah interaksi sehari-hari antara sesama teman, penutur dan lawan tutur lebih menggunakan bahasa nonformal karena mereka berteman dekat, penutur berusaha memberikan perintah dengan penekanan komunikasi nonverbal agar disimak dengan baik oleh lawan tutur. Oleh karena itu mendapatkan respon dari lawan tutur seperti anggukan

Data 4



1. Wujud : anggukan penutur
2. Tuturan :

先生 : まず担任の先生におっしゃって
下さい。後ろの方の席では聞こえ
にくいしどこから音がしているの

か判別するのが....

“Pertama-tama, tolong beritahu wali kelas Anda. Sulit untuk mendengar di kursi belakang, dan itu adalah untuk menentukan dari mana suara itu berasal....!”

(HA10, 05:19-05:26)

3. Keterangan : Penutur mengangguk ketika menjelaskan dan meminta tolong kepada lawan tutur. Gerakan anggukan terkesan lebih komunikatif, artinya perintah tuturan imperatif secara verbal mendapatkan penekanan pada bentuk kalimat imperatif fungsi permohonan 「お+動詞+ください」. Lawan tutur diuntungkan karena tidak harus melakukan perintah yang disampaikan oleh penutur
4. Kompetensi : kompetensi *encoding*
5. Konteks : Konteks linguistik yang ada pada tuturan tersebut adalah interaksi formal antara dokter dan wali pasien, penutur dan lawan tutur menggunakan bahasa formal karena mereka tidak saling mengenal, penutur berusaha memberikan perintah dengan penekanan komunikasi nonverbal agar disimak dengan baik oleh lawan tutur.

Pada beberapa data diatas gestur mengangguk adalah gesture kepala yang naik turun sebagai bentuk persetujuan atau pemahaman ketika menyimak sesuatu (givens, 2015: 68). Tetapi gesture anggukan yang disampaikan penutur melalui tuturan imperatif memiliki peran lain. Anggukan tidak hanya diartikan sebagai bentuk memahami atau menyetujui suatu hal, namun kebiasaan mengangguk sangat erat terkait dengan interaksi penutur dan lawan tutur yang berlatar belakang budaya Jepang. Kebiasaan tersebut menjadi sebuah ungkapan kultural yang unik. (Burgoon, 2010: 32) Ungkapan unik termasuk sebagai gerakan yang ikonik, yakni gerakan yang berfokus kepada tuturan tertentu, seperti anggukan (McNeill, 2000). Sehingga pemahaman suatu kultural untuk memahami sebuah penggunaan kebiasaan komunikasi nonverbal dan mencoba untuk menggunakannya dalam komunikasi dengan pemahaman kultur itu sendiri (matsumoto, 2013:98). Dengan demikian Gestur anggukan dalam komunikasi nonverbal seseorang mengangguk tidak untuk menyetujui melainkan juga bentuk unik dari

penutur dan lawan tutur berdasarkan latar belakang kebudayaannya. Gestur mengangguk dalam masyarakat Jepang tidak dapat dipaai pada satu sudut pandang sebagai bentuk persetujuan atau pemahaman. Gestur mengangguk menjadi sebuah cerminan budaya Jepang.

b. Getsur pada bagian Tubuh pada Bahasa Jepang

Gestur bagian tubuh ditunjukkan dalam komunikasi nonverbal dalam gerakan tangan, lengan, siku, kaki, pundak, perut, dan gesture tubuh lainnya. Bentuk bahasa dalam tuturan imperatif ditunjukkan oleh gesture tangan dalam beberapa situasi seperti saat memberikan penghargaan menunjukkan gestur ibu jari, dengan menggerakkan telunjuk ketika memerintah seseorang untuk melakukan sesuatu. Peneliti menemukan dalam drama bahasa Jepang sebagai berikut.

Data 5



1. Wujud : telapak tangan
2. Keterangan : gerakan telapak tangan penutur mendorong lawan tutur dilakukan untuk memerintah lawan tutur dengan keras untuk keluar dari ruangan tersebut. Gerakan anggukan terkesan lebih komunikatif, artinya tuturan imperatif fungsi perintah tersebut secara verbal dalam bentuk kalimat 「〜れ」 mendapatkan penekanan kontak mata juga yang menyertai tuturan verbal imperatif . Penutur mendapatkan keuntungan sedangkan lawan tutur terbebani karena lawan tutur harus melakukan keinginan penutur
3. Tuturan :

鈴女 : 悪役レスラーがい

たのです。帰れ！

帰れ！

“Ada pegulat jahat! pulanglah! Pulanglah”

(HA4, 01:49-01:52)

4. Kompetensi : kompetensi *encoding*
5. Konteks : Konteks linguistik yang ada pada tuturan tersebut adalah interaksi non formal antara sesama teman, penutur dan lawan tutur menggunakan bahasa formal karena mereka tidak saling mengenal, penutur berusaha memberikan perintah dengan keras serta menggunakan penekanan komunikasi nonverbal agar disimak dengan baik oleh lawan tutur.

Gestur tangan pada data diatas meunjukkan penutur menggerakkan telapak tangannya untuk mendorong memberikan perlawanan kepada lawan tuturnya yang memilai perkelahian dengan tuturan imperatif memerintahkan pulang. Gestur tersebut muncul tepat bersamaan dengan kata “pulanglah! Pulanglah”, sehingga gestur mempertegas tuturan verbal tersebut. Peran Ilustrator berjenis kinetograf yaitu menampilkan tindakan bahasa melalui anggota tubuh (Burgoon 2016: 127). Penutur mengungkapkan pesan komunikasi (*encoding*) verbal melalui tuturan imperatif perintas dengan komunikasi nonverbal yang menunjukkan kesan negatif dalam perkelahian tersebut. Dengan demikian, gestur telapak tangan yang dicipakan disebut sebagai gestur yang mengilustrasikan tuturan penutur. Ilustrai tuturan verbal imperatif perintah dipertegas dengan komunikasi nonverbal.

2. Ekspresi Wajah

Bentuk komunikasi nonverbal ekspresi wajah adalah wujud komunikasi nonverbal yang menampilkan emosi penutur dan lawan tutur dalam interaksi komunikasi. Emosi yang ada dalam suatu interaksi memberikan dampak kepada penutur dan lawan tutur untuk mengungkapkan situasi yang dimiliki. Ekspresi wajah dapat diamati melalui gerak birbir ketika bertutur kata atau menyimak tuturan, seperti pada data berikut.

Data 6



1. Wujud : ekspresi tersenyum
2. Keterangan : Ekspresi senyuman yang terjadi ketika seorang penutur yaitu siswa meminta tolong kepada ibu guru dengan bentuk kalimat imperatif fungsi meminta (～てください) . Penutur merasa perkataannya humoris, tuturan perintahnya disampaikan dengan humor. Penutur memberikan keuntungan kepada lawan tutur karena permintaan tersebut terkesan sopan dan lawan tutur tidak harus melakukan permintaan tersebut.

3. Tuturan :

龍之介 : 先生 カラスの相手はいいんで、

授業進めて下さい！ あっ違った

ネズミの相手！ あっそれも違う

スズメか！

“bu guru, pasangan gagak itu baik, jadi. Tolong lanjutkan pelajarannya. Oh

bukan, pasangan tikus, oh itu juga

bukan, apa suzume?”

(HA4, 01:26-01:39)

4. Kompetensi : kompetensi *encoding*, yaitu pemilihan ekspresi senyuman yang menyertai pesan tuturan verbal.

5. Konteks : konteks situasional, yakni interaksi komunikasi didalam kelas, penutur memberikan gurauan ditengah pembelajaran. Konteks situasional merujuk pada situasi humor yang diciptakan penutur melalui ekspresi senyumannya. Gerakan bibir yang digunakan oleh Ryunosuke sebagai seorang murid.

Data diatas menunjukkan seseorang penutur tersenyum saat memberikan perintah kepada lawan tutur. Penutur merasa bahwa tuturan yang disampaikan mengandung humor yang akan berdampak pada situasi interaksi komunikasi yang humoris. Ekspresi senyuman tersebut yakni syntactic display. Ekspresi yang menyertai tuturan verbal dan menjadi penanda penda tuturan bverbal penutur (Burgoon, 2016). Dengan demikian ekspresi wajah menjadi

penanda tuturan imperatif dengan fungsi permintaan menjadi penanda dan penegas terhadap tuturan verbalnya. Hal tersebut dibuktikan dengan ekspresi senyuman terjadi tepat setelah tuturan imperatif yang disampaikan selesai diucapkan. Dengan demikian ekspresi senyuman yang diungkapkan penutur merupakan ilustrasi tuturna yang mengilustrasikan tuturan imperatif permintaan dengan ekspresi sehingga maksud penutur sampai kepada lawan tutur. Penutur mengkofing tuturan imperatifnya disertai dengan ekspresi tersenyum merupakan tindakan bahasa yang menciptakan situasi interaksi pembelajaran dikelas menjadi humoris.

Wujud Komunikasi Nonverbal Statis

Bahasa nonverbal statis merupakan bentuk komunikasi nonverbal yang melekat pada fisik baik penutur maupun lawan tutur. Dalam latar belakang budaya seperti budaya Jepang, bahasa nonverbal statis mendapatkan perhatian. Kebiasaan orang Jepang melihat seseorang berdasarkan tampilan fisik seorang ayah yang menggunakan Hakama (baju Tradisional Jepang). Ketika seseorang menggunakan Hakama mencerminkan wibawa yang tinggi, karena Hakama merupakan salah satu baju tradisional Jepang yang digunakan para samurai legendaris. Pengklasifikasian bentuk komunikasi nonverbal statis, meliputi postur, bentuk hidung, bentuk mata, dan aksesoris.

1. Pakaian

Seseorang menggunakan pakaian dalam situasi yang formal atau santai terutama ketika dalam situasi formal didalam kelas seorang guru mengajar dikelas menggunakan pakaian formal, menampilkan hal yang rapi. Sudut pandang masyarakat Jepang adalah menilai seorang secara visual dalam memakai pakaian, seperti berikut ini.

Data 7



1. Wujud : Pakaian Formal
2. Keterangan : Pakaian formal merupakan pakaian yang cocok digunakan untuk bertatap muka dengan siswa lain. Pakaian formal termasuk dalam istilah *clothing consciousness* merujuk pada kecermatan dalam pemilihan pakaian yang tepat
3. Konteks : interaksi pembelajaran di dalam kelas. Konteks situasional, penutur sedang berdiri dengan sikap santai saat berbicara dengan lawan tutur.

Data 8



1. Wujud : Pakaian Tradisiolnal
2. Keterangan : Pakaian Tradisional merupakan pakaian yang cocok digunakan untuk berkomunikasi dilingkungan keluarga yang masih melestarikan budaya. Pakaian tradisional termasuk pada istilah *clothing consciousness* merujuk pada kecermatan dalam pemilihan pakaian yang tepat.
3. Konteks : interaksi komunikasi di dalam keluarga tepatnya di meja makan. Konteks

situasional, penutur sedang duduk dan berbicara santai dengan lawan tutur.

Pakaian merupakan wujud bahasa nonverbal statis yang lebih menggambarkan seseorang baik laki-laki maupun perempuan yang terdapat dalam interaksi komunikasi. Pada data ke 8 adalah kedua siswi tersebut menggunakan seragam terutama ketika berada dilingkungan situasi formal yaitu sekolah, namun bentuk seragam mereka berbeda sesuai dengan identitas sekolah masing-masing hal tersebut bertujuan untuk menampilkan karakteristik salah satu bagian yang dinilai masyarakat Jepang. Sedangkan pada data ke 9 adalah seorang kake menggunakan Hakama (baju tradisional Jepang) ditengah meja makan bersama keluarga besar, penggunaan Hakama ini dinilai dengan menunjukkan wibawa yang tinggi karena hakama dulu digunakan oleh para samurai legendaris, Hal tersebut bertujuan untuk menampilkan karakteristik salah satu bagian yang dinilai oleh budaya Jepang.

Bentuk Komunikasi nonverbal dinamis dalam Bahasa Indonesia

Komunikasi nonverbal dinamis juga ditemukan dalam interaksi komunikasi bahasa Indonesia yang diambil dari sinteron *Ikatan Cinta*, pengambil data diambil secara random dari berbagai episode. Kemudian akan ditampilkan melalui wujud komunikasi bahasa nonverbal sebagai berikut ini.

1. Gesture

a. Gerakan Kepala



Data 9

1. Wujud : anggukan penutur
2. Tuturan : “**tolong nurut sama suami!**
Tunggu sampai kandungan kamu
lebih kuat baru boleh bekerja”
(IC294, 52:53-52:60)
3. Keterangan : Penutur mengangguk ketika memerintah kepada lawan tutur. Gerakan anggukan terkesan lebih komunikatif, artinya perintah tuturan imperatif secara verbal mendapatkan penekanan pada bentuk tuturan imperatif fungsi perintah *tolong*. Fungsi perintah ini menguntungkan penutur karena lawan tutur harus melakukan keinginan penutur
4. Kompetensi : kompetensi *encoding* , yaitu pemilihan gesture anggukan sebagai wujud komunikasi nonverbal yang mengiringi komunikasi tuturan imperatif secara verbal.
5. Konteks : Konteks linguistik yang ada pada tuturan tersebut adalah interaksi sehari-hari antara suami dan istri, penutur berusaha memberikan perintah dengan penekanan komunikasi nonverbal agar disimak dengan baik oleh lawan tutur.

Pada tuturan imperatif diatas digunakan anggukan yang menunjukkan arti untuk digunakan memberikan interaksi tidak menyetujui lawan tutur untuk melakukan sesuatu, sehingga penutur memberikan penekanan untuk melembutkan tuturan perintah yang disampaikan kepada lawan tutur.

b. Gestur gerakan tangan

Data 10



1. Wujud : telapak tangan
2. Tuturan : “belajar yah, **jangan** main!” (IC323, 05:40-05:42)
3. Keterangan : gerakan telapak tangan penutur menepuk pundak lawan tutur untuk

memberikan larangan kepada lawan tutur dengan lembut ketika berpamitan akan dari rumah. Gerakan telapak tangan terkesan lebih komunikatif, artinya berfungsi larangan tersebut disertai juga dengan tuturan imperative fungsi larangan, lawan tutur merasa terbebani dengan larangan penutur sehingga harus melakukan keinginan penutur

4. Kompetensi : kompetensi *encoding*, yaitu penyampaian pesan tuturan verbal dengan gerakan telapak tangan
5. Konteks : Konteks linguistik yang ada pada tuturan tersebut adalah interaksi informal antara ibu dan anak, penutur dan lawan tutur menggunakan bahasa informal karena mereka memiliki hubungan dekat, penutur berusaha memberikan larangan dengan penekanan komunikasi nonverbal agar disimak dengan baik oleh lawan tutur.

Data 11



1. Wujud : telapak tangan
2. Keterangan : gerakan telapak tangan penutur menepuk pundak lawan tutur untuk memberikan larangan kepada lawan tutur dengan lembut.
3. Tuturan : “**jangan** menyalahkan diri sendiri, saya yakin elsa baik-baik saja!” (IC310, 29:57-29:60)
4. Kompetensi : kompetensi *encoding*, yaitu penyampaian pesan tuturan verbal dengan gerakan telapak tangan. Tuturan tersebut merupakan tuturan imperative berfungsi larangan, penutur mendapat keuntungan sedangkan lawan tutur mendapatkan beban untuk melakukan sesuatu yang diinginkan
5. Konteks : Konteks situasional sebagai seorang suami yang berusaha menenangkan emosi istri, penutur berusaha memberikan larangan dengan penekanan komunikasi

nonverbal agar disimak dengan baik oleh lawan tutur.

Data 12



1. Wujud : telapak tangan
2. Tuturan : “**Ayo** rena ikut papa, papa punya kejutan buat rena!”
(IC294, 04:55-05:05)
3. Keterangan : gerakan telapak tangan penutur menggandeng lawan tutur untuk mengajak lawan tutur pergi kesuatu tempat. Tuturan imperative yang digunakan berfungsi mengajak dimana penutur diuntungkan dengan memberikan beban kepada lawan tutur untuk melakukan keinginannya
4. Kompetensi : kompetensi *encoding*, yaitu penyampaian pesan tuturan verbal dengan gerakan telapak tangan
5. Konteks : Konteks linguistik yang ada penutur dan lawan tutur menggunakan bahasa informal karena mereka memiliki hubungan dekat sebagai ayah dan anak, penutur berusaha memberikan ajakan dengan penekanan komunikasi nonverbal agar disimak dengan baik oleh lawan tutur.

Pada beberapa tuturan diatas terdapat komunikasi nonverbal gestur gerakan tangan yang menunjukkan penekanan maksud dari tuturan imperatid yang disampaikan. Dimana tuturan tersebut muncul tepat bersamaan dengan tuturan imperatif, dengan peran ilustrator berjenis kinetograf, selanjutnya dengan encoding verbal melalui tuturan imperatif dengan komunikasi nonverbal yang ditunjukkan dengan kesan positif. Penelitian ini merupakan sebagian kecil dari bentuk komunikasi nonverbal pada kalimat imperatif, untuk selanjutnya semoga diharapkan dapat dikembangkan oleh peneliti yang lain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian untuk rumusan masalah yang pertama, dapat diketahui bahwa bentuk komunikasi nonverbal yang ditemukan pada komunikasi nonverbal pada tuturan imperatif bahasa Jepang yaitu, komunikasi nonverbal dinamis yakni gestur gerakan kepala dalam bentuk tuturan imperatif fungsi perintah, permintaan, permohonan dan ajakan dan gestur gerakan tangan pada tuturan imperatif fungsi perintah, selanjutnya ada komunikasi nonverbal statis yaitu pakaian. Sedangkan komunikasi nonverbal pada tuturan imperatif dalam bahasa Indonesia ditemukan dalam sinetron Ikatan Cinta yaitu, kalimat imperatif dengan fungsi perintah, meminta, dan ajakan.

Terdapat persamaan dan perbedaan yang menjadi ciri khas secara kultur dari komunikasi nonverbal oleh masyarakat Jepang, dan masyarakat Indonesia. Berikut persamaannya, yaitu setiap terjadinya tuturan imperatif dengan komunikasi noverbal yang dilakukan pandangan menatap lawan tutur. Sedangkan perbedaannya, komunikasi nonverbal pada tuturan imperatif bahasa Jepang lebih banyak menggunakan gestur tuturan mengganggu dibandingkan dengan komunikasi nonverbal pada tuturan imperatif bahasa Indonesia; selanjutnya komunikasi nonverbal pada tuturan imperatif bahasa Indonesia lebih banyak menggunakan gestur tuturan gerakan tubuh menggunakan telapak tangan.

Terdapat perbedaan yang menjadi ciri khas secara kultural untuk pada komunikasi nonverbal statis dalam bahasa Jepang pada pakaian, karena jenis pakaian tradisional sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, selanjutnya untuk seragam sekolah siswa juga menjadi salah satu karakteristik untuk memunculkan kultural atau etnis dari negara Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Budyatna. 2011. *Teori Komunikasi Antar Pribadi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Bunglowala, A., & Bunglowala, A. 2015. *Non verbal Communication: An Integral Part of Teaching Learning Process*. International Journal of Research in Advent Technology (E-ISSN: 2321-9637). ICATEST 2015, 1-5.

- Burgoon, J. K., Laura K. G., & Floyd, K. 2016. *Nonverbal Communication*. New York: Routledge.
- Chomsky, N. 2006. *Language and Mind Third Edition*. UK: Cambridge University Press.
- Creswell, J. W. 2013. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed Edisi Ketiga*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Eco, U. 2016. *Teori Semiotika Signifikansi Komunikasi, Teori Kode, serta Teori Produksi - Tanda*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Goddard, C. (Eds) .2011. *Ethnopragmatics Understanding Discourse in Cultural Context*. Berlin: Mouton De Gruyter.
- Givens, D. B. 2015. "Measuring Gestures". (2015) Alexandra Kostic & Derek Chadee (eds), *The Social Psychology of Nonverbal Communication*. New York: Palgrave Macmillan
- Hymes, D. H. 1972. *On Communication Competence*. J. B. Pride and J. Holmes (Eds) *Sociolinguistic. Selected Readings*. Harmondsworth: Penguin, pp. 269-293.
- Kaluska, A. 2013. "the role of non-verbal communication in second language learner and native speaker discourse" (online) tersedia <http://hdl.handle.net/11089/15153>.
- Knapp, M. L., Hall, J. A. & Horgan, T. G. 2013. *Nonverbal Communication in Human Interaction*. USA: Wadsworth
- Liliweri, A. 2009. *Makna Budaya dalam Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: LkiS
- Mahsun. 2007. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya edisi Revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Matsumoto, D., Frank, M. G., & Hwang, H. S. (Eds). 2013. *Nonverbal Communication Science and Applications*. USA: SAGE.
- Nitta, Y. 1991. *Nihongo no Modality to Ninshou*. Jepang : Hitsuji Shobo
- Pranowo. 2012. *Berbahasa secara Santun*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Puccinelli, N. M. 2008. "Nonverball Communicative Competence". *Handbook of Communication Competence*. Nerlin: Mouton de Gruyter
- Rahardi, R. K., Setyaningsih, Y., & Dewi, R. P. 2016. *Pragmatik Fenomena Ketidaksantunan Berbahasa*. Jakarta: Erlangga.
- Kunjana R. R. 2018. *Pragmatik Kefatisan Berbahasa sebagai Fenomena Pragmatik Baru dalam Perspektif Sosikultural dan Situasional*. Jakarta: Erlangga
- Roni 2005. *Jenis Makna Dasar Pragmatik Imperatif dalam Bahasa Indonesia*. Verba, Vol 7, No.1, 2005 : 74-90
- Saputra .2020. *Penggunaan Bahasa Nonverbal dalam Interaksi Pembelajaran antara Dosen dan Mahasiswa FKIP, Universitas Sanata Darma: Kajian Etnopragmatik*. Yogyakarta: Universitas Sanata Darma
- Searle, J. R. 1969. *Speech Acts An Essay in The Philosophy of Language*. New York: Cambridge University Press.
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta:
- Sugiyono. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Spradley, P. J. 2007. *Metode Etnografi*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Yanti, N. 2020. *Pemakaian Bahasa Verbal dan Nonverbal Sebagai Manifestasi Kesantunan Masyarakat Sunda di Kabupaten Ciamis : Kajian Etnopragmatik*. Yogyakarta: Universitas Sanata Darma.
- Zeki, C. P. 2009. *The Importance of Non-verbal Communication in Classroom Management*. *Procedia Social and Behavioral Sciences Elsevier*. 1, 2009, 1443-1449.
- Joon, L. J. 2012. *Ningen Kankei Ni Yoru Ishiki To Gengo Koudou No Chigai.-Nikkan Daigakusei no Kansha to Aisatsu-teido no bamen ni taisuru kōdō ochushin ni*. *Gengokagaku ronshuu dai 16-go*,1-12.

The English Influence on Japanese, Indonesian, and Malang Slang Words: a Study of *Wakamono Kotoba, Bahasa Gaul, and Slang Malang*

Suraida Nurul Oktavia*, Vera Yulianti

*Program Studi Bahasa dan Kebudayaan, Universitas Al-Azhar Indonesia, Jakarta, Indonesia
e-mail: viawiratmaja1@gmail.com



Abstract

In the characteristics of the morphological formation of Japanese slang words (*Wakamono Kotoba*), Indonesian slang words (*Bahasa Gaul*), and Malang slang words (*Slang Malang*), there is a phenomenon of English influence. The purpose of this study is to examine the morphological characteristics of the English influence on Japanese slang words (*Wakamono Kotoba*), Indonesian slang words (*Bahasa Gaul*), and Malang slang words (*Slang Malang*). The data was collected from Twitter accounts which the users are native Japanese language, native Indonesian language, and native Malang language. The analysis was based on the classification of word-formation categories Akihiko Yonekawa (Yonekawa, 1998). The result of the study shows that the English influence on Japanese slang words is in the category of English borrowing and the combination of Japanese and English. Meanwhile, the English influence on Indonesian slang words and Malang slang words is only in the form of English borrowing.

Keywords:

Morphology; Wakamono kotoba; Bahasa gaul; Slang malang

Article Info:

First received:
12 August 2021

Available online:
30 Month 2021

PENDAHULUAN

Tiap bahasa sangat beragam dan memiliki variasinya masing-masing. Chaer dan Agustina membedakan ragam bahasa berdasarkan pada latar belakang seperti segi sosial penuturnya dan penggunaan bahasa tersebut. Variasi bahasa pada segi sosial penuturnya menyangkut pada siapa yang menggunakan bahasa tersebut dan juga semua latar belakang pribadi para penuturnya seperti dari segi kedudukan sosial, jenis kelamin, pendidikan, status ekonomi, ataupun usia daripada si penutur. Sedangkan pada segi penggunaannya dilihat dari bahasa tersebut dipergunakan untuk apa, pada bidang apa, dan bagaimana situasi keformalannya. (Chaer and Agustina 2004).

Variasi bahasa yang sering menjadi tema penelitian dalam linguistik adalah ragam bahasa anak muda. Menurut Wijana, sangat terlihat jelas perbedaan antara bahasa anak muda dan bahasa kelompok sosial lain jika ditinjau dari segi kebahasaannya seperti pada bidang morfologi, fonologi, sintaksis, dan lain-lain. (Wijana 2010).

Ragam bahasa anak muda diciptakan, digunakan, dan juga disebarluaskan umumnya oleh para generasi muda. Karena kreativitas para generasi muda di Jepang, Indonesia, maupun daerah-daerah di Indonesia, ragam bahasa anak muda ini melahirkan banyak kosakata-kosakata baru dengan cara membuat kata-kata baru atau memodifikasi kata yang sudah ada yang sifatnya sangat temporal atau berubah-ubah dari waktu ke waktu. Kosakata-kosakata pada ragam bahasa anak muda ini terbentuk dari berbagai macam proses morfologis seperti proses afiksasi, duplikasi, abreviasi, dan lain-lain (Kridalaksana 1996).

Ragam bahasa anak muda Jepang disebut sebagai *wakamono kotoba* (若者言葉) [Dictionary Goo, 2021]. Tak hanya di Jepang, Indonesia juga memiliki ragam bahasa anak muda yang biasa kita kenal sebagai Bahasa Gaul (Kridalaksana 2011). Sedangkan di beberapa daerah di Indonesia, juga terdapat Bahasa slang daerah.

Salah satu yang paling terkenal adalah *Boso Malangan* atau biasa disebut *Slang Malang*

(Prayogi 2013). Sama halnya dengan *wakamono kotoba* dan Bahasa Gaul, *Slang Malang* ini banyak dikenal dan digunakan oleh anak-anak muda di kota Malang. Bahasa ini sudah menjadi identitas anak-anak muda di kota Malang karena bahasanya yang berbeda, unik, beragam, dan praktis. Boso Malangan ini umum dijadikan sebagai bahasa identitas dan bahasa komersial pada nama produk dan usaha di Malang sejak tahun 90-an. Hingga saat ini kosakata-kosakata *Slang Malang* ini masih terus berkembang dan mengalami penambahan kosakata-kosakata baru (Yannuar 2019). Menurut Widodo, pada bukunya yang berjudul *Malang Tempoe Doeloe*, *Slang Malang* ini dahulunya diciptakan oleh kelompok Gerilya Rakyat Kota (GRK) yang berjuang di sekitar area Malang pada masa penjajahan. Bahasa ini digunakan oleh tentara Republik Indonesia untuk berkomunikasi dengan sesamanya agar tidak diketahui oleh para penjajah (Widodo 2006). Menurut Tom G Hoogervorst, selain bersifat rahasia, bahasa para anak muda biasanya digunakan untuk upaya pendekatan antar sesamanya dan untuk menyebutkan kata-kata tabu yang berkenaan dengan seksual, narkoba, kejahatan, dan sebagainya [Hoogervorst G, 2014].

Pada proses pembentukan dalam ragam bahasa anak muda ini pun, *Wakamono Kotoba* memiliki karakteristiknya sendiri seperti memendekkan unsur kata atau kalimat, membalikkan urutan-urutan unsur-unsur kata, membuat verba dengan menambah silabel 'ru', dan 'tte', dan mengungkapkan sesuatu dengan mengambil karakteristik manusia (Tanaka and Tanaka 1997). Ragam bahasa anak muda di Indonesia adalah ragam bahasa tidak resmi yang muncul pada akhir tahun 1980-an (Kridalaksana 2011). Ragam Bahasa Gaul ini memiliki ciri khas yaitu cenderung memendekkan/menyingkat kata yang agak panjang, namun Bahasa Gaul yang berkembang belakangan ini sering tidak dapat terdeteksi proses morfologisnya karena cenderung tidak beraturan dan tidak mengikuti kaidah-kaidah linguistik (Mastuti 2008).

Berikut beberapa contoh karakteristik *wakamono kotoba*, Bahasa Gaul, dan *Slang Malang*:

- a) **Zuttomo** (ズッ友)
(Alisyahbana 2020)

Kata ini termasuk pada contoh karakteristik proses morfologis pada *wakamono kotoba* yaitu proses penggabungan kata. *Zuttomo* berasal dari frasa 'zutto' dan 'tomo' yang memiliki arti 'teman selamanya'. Kata ini mengalami proses morfologis yang mana dua kata dari frasa ini yaitu kata *zutto* mengalami pelesapan pada silabel akhir dan menyisakan silabel awal yaitu 'zut', sedangkan pada kata kedua mengalami pelesapan di dua silabel pada kata terakhir dan menyisakan silabel awal yaitu "tomo", lalu dua kata ini digabungkan menjadi satu frasa yaitu "zuttomo".

- b) Karena perjuangan harus ada pengorbanannya **gan!** #harus #Strong terus:).

(Swandy 2017)

Gan berasal dari kata 'juragan' yang pada kalimat ini bisa diartikan sebagai sebuah panggilan keakraban kepada orang lain di sosial media atau forum online. Kata 'gan' ini mengalami proses morfologis yaitu melepas dua silabel awal pada kata tersebut dan menyisakan silabel akhir yaitu "gan".

- c) Rek, numpak **libom** ae, enak!
Terjemahan: 'Teman-teman, lebih enak naik mobil saja!'

(Prayogi 2013)

Libom berasal dari kata 'mobil' yang telah mengalami proses morfologis pembalikan fonem. Kata mobil mengalami proses pembalikan total karena pada kata ini semua fonem dibalik seperti membacanya dari belakang. Proses ini adalah salah satu ciri khas dari *Slang Malang* yaitu membolak-balikkan fonem pada tiap-tiap kata.

Akihiko Yonekawa (Yonekawa 1998) mengungkapkan bahwa terdapat 13 proses pembentukan *Wakamono Kotoba*. Dari tiga belas proses pembentukan tersebut, terdapat dua proses yang mendapat pengaruh dari bahasa Inggris. Dua kategori proses tersebut adalah 'Peminjaman bahasa Asing' dan 'Gabungan Bahasa Lokal dan Bahasa Inggris'.

Pada kategori 'Peminjaman Bahasa Asing' pengaruh berbagai Bahasa asing masuk dan diserap sepenuhnya menjadi kosakata Bahasa setempat. Pada *Wakamono Kotoba*, Bahasa Inggris, bahasa Prancis, dan bahasa Jerman termasuk ke dalam bahasa yang cukup sering digunakan untuk membentuk *Wakamono Kotoba*.

Berikut adalah salah satu contoh dari proses tersebut:

d. *Wanchan* (ワンチャン)

(Alisyahbana 2020)

Pada data (d) kata *wanchan* ini adalah kata serapan dari bahasa Inggris yaitu *one chance* yang memiliki arti yaitu satu kesempatan. Sedangkan pada kategori kedua, yaitu gabungan bahasa lokal dan Bahasa Inggris, bahasa anak muda terbentuk dengan menggabungkan keduanya menjadi kata baru yang digunakan anak muda. Berikut adalah contoh kategori ini pada *wakamono kotoba*:

e. *toaruzi* (タオル地) → *towel cloth*

(Alisyahbana 2020)

Pada data (e), kata *toaruzi* merupakan gabungan dari bahasa Jepang dari kata *zi* dan bahasa Inggris pada kata *toaru* yang memiliki arti yaitu kain handuk. Pada proses ini, pembentukan katanya ditulis dengan menggabungkan antara bahasa Jepang (huruf-huruf Jepang) dan bahasa Inggris (romaji).

Dari contoh ragam *wakamono kotoba*, Bahasa Gaul, dan *Slang Malang* di atas, terlihat bahwa terdapat berbagai variasi proses morfologis dari ketiga bahasa tersebut. Adapun variasi proses morfologis yang banyak ditemui pada penggunaan Bahasa di media sosial adalah proses morfologis Bahasa anak muda yang dipengaruhi Bahasa Inggris. Pengaruh Bahasa Inggris ini juga ditemui pada Bahasa Slang Indonesia, *Wakamono Kotoba*, dan *Slang Malang* (Hoogervorst 2014; Stanlaw 2014; Wijana 2012).

Umumnya pengaruh Bahasa Inggris dalam bahasa anak muda di berbagai negara dan wilayah, lebih banyak dikaji dari pendekatan semantik (Matsumoto et al. 2011; Rezeki and Sagala 2019; Slotta 2016). Dapat dipertimbangkan yang dapat menjadi alasan kecenderungan ini adalah karena karakteristik bahasa anak muda sendiri yang sulit dimengerti sehingga multitafsir dan menarik untuk dikaji dari kajian semantik.

Namun, sebenarnya kajian secara morfologis tentang pengaruh bahasa Inggris terhadap suatu bahasa berpotensi memberikan kontribusi untuk dunia konten kreatif. Penguasaan kajian morfologi akan memberikan ide-ide dalam penamaan produk baru yang banyak dipakai

anak muda dengan menggunakan variasi pengaruh bahasa Inggris sehingga promosi produk tersebut akan lebih bersifat mendunia.

Oleh karena itu dalam penelitian ini telah diteliti pengaruh bahasa Inggris terhadap *wakamono kotoba*, bahasa slang Indonesia, dan boso Malang dari segi pembentukan morfologis. Selain diharapkan bermanfaat bagi penamaan produk-produk Jepang, Indonesia, dan lokal Malang, juga diharapkan pemelajar bahasa asing dapat menguasai bahasa Indonesia dan bahasa daerah dengan baik seperti halnya penguasaan bahasa asing (bahasa Jepang).

METODE PENELITIAN

Data yang diperoleh adalah data yang diambil dari media sosial *twitter* bergenre anak muda dengan ketertarikan pada dunia entertainment (penyuka musik, Kpop, Jpop, film, dan lain-lain). Para pemilik akunnya juga termasuk penutur jati bahasa Jepang, bahasa Indonesia dan boso Malang. Penelitian ini berfokus pada data yang menunjukkan proses morfologis karakteristik *wakamono kotoba*, Bahasa Gaul, dan *Slang Malang*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini disajikan temuan penelitian dan hasil analisis data dari masing-masing temuan penelitian.

Peminjaman Bahasa Asing

(1) アルバイト



「何をしていたかというと陸送のアルバイト w
倉敷から京都まで無事終了」

Nani o shi teta ka to iu to rikusō no arubaito w

Kurashiki kara Kyōto made buji shūryō

(Twitter @NTFSerror, link :<https://bit.ly/3vwNWcO>)

Terjemahan:

Apa yang saya lakukan adalah bekerja paruh waktu dengan transportasi darat. Dan selesai dengan selamat dari Kurashiki ke Kyoto.

Situasi :

Pada data (1) diketahui pemilik akun Twitter '@NTFSerror' adalah seorang laki-laki. Tidak diketahui usia pasti dari pemilik akun ini namun penulis memperkirakan usianya adalah sekitar 22-25 tahun. Dalam cuitannya pada akun @NTFSerror, pemilik akun ini menggunakan kata *arubaito* untuk memberitahukan bahwa ia sedang bekerja paruh waktu di bagian transportasi darat lengkap dengan foto mobil yang tertera pada cuitannya.

Analisis :

Pada data (1) ini, kata アルバイト (*arubaito*) merupakan kata serapan yang berasal dari bahasa Jerman yaitu kata *arbeit*. Menurut kamus [Dict.com, 2021], kata *arbeit* memiliki arti kerja, gawai, atau pekerjaan. Kata *arubaito* ini tercatat sejarah muncul pada awal jaman Meiji dan masih tetap populer di kalangan anak muda hingga sekarang. Berikut adalah proses morfologis dari kata アルバイト (*arubaito*):

Pada proses morfologi dari kata アルバイト (*arubaito*) ini, kata *arubaito* masuk ke dalam kategori peminjaman bahasa asing karena kata tersebut diserap dari bahasa Jerman yang memiliki arti yaitu bekerja. Sampai saat inipun kata *arubaito* masih sangat sering dipakai anak muda Jepang yang melakukan part-time. Tak jarang kata ini juga disingkat menjadi *baito* atau *baito suru*.

(2) ドンマイ



「よくある事だよ、ドンマイ！笑」

Yoku aru kotoda yo ne, **Don Mai!** Emi

(Twitter @takeeee507, link :<https://bit.ly/2SkNRul>)

Terjemahan:

Itu hal yang biasa terjadi kok, jangan terlalu dipikirkan!

Situasi :

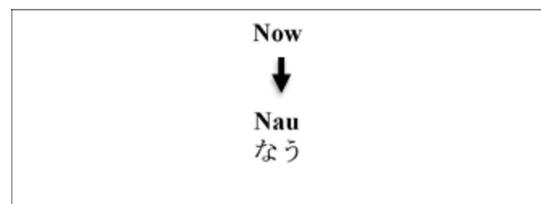
Pada data (2) diketahui pemilik akun Twitter '@takeeee507' adalah seorang laki-laki. Tidak diketahui usia pasti dari pemilik akun ini namun penulis memperkirakan usianya adalah sekitar 21-25 tahun. Dalam cuitannya pada akun '@takeeee507', pemilik akun ini menggunakan kata *donmai* untuk mengutip cuitan dari akun jualan yang sedang meminta maaf atas kekurangannya dalam melayani pembeli.

Analisis :

Pada data (2) ini, kata ドンマイ (*donmai*) merupakan kata serapan yang berasal dari bahasa Inggris. Berikut adalah proses morfologis dari kata ドンマイ (*donmai*):

Pada proses morfologi dari kata ドンマイ (*donmai*) ini, kata *donmai* masuk ke dalam kategori peminjaman bahasa asing karena kata tersebut diserap dari bahasa Inggris yang memiliki makna tidak papa, tidak penting atau tak usah dipikirkan.

(3) なう



「彼女なうに使って欲しいです☺」

Kanojo nau ni tsukatte hoshii desu.

(Twitter: @ai_uehara_ex, link: <https://bit.ly/3g9h44V>)

Terjemahan:

Aku ingin dia menggunakannya sekarang.

Situasi :

Pada data (3) diketahui pemilik akun Twitter '@ai_uehara_ex' adalah seorang perempuan. Tidak diketahui pasti usia dari pemilik akun ini namun penulis memperkirakan usianya adalah sekitar 21-25 tahun. Dalam cuitannya pada akun '@ai_uehara_ex, pemilik akun ini menggunakan kata *nau* untuk menjelaskan bahwa dia menginginkan seorang perempuan untuk menggunakan sesuatu itu saat ini juga atau sekarang.

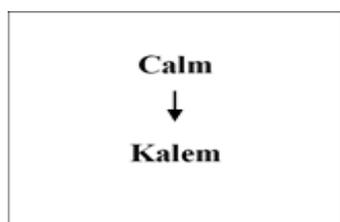
Analisis :

Pada data (3) ini, kata *なう (nau)* merupakan kata serapan yang berasal dari bahasa Inggris yaitu kata 'now'. Kata 'now' sendiri menurut kamus [Merriam Webster, 2021] memiliki arti yaitu 'saat ini' atau 'sekarang'. Berikut adalah proses morfologis dari kata *なう (nau)*:

Pada proses morfologi dari kata *なう (nau)* ini, kata *nau* masuk ke dalam kategori **peminjaman bahasa asing** karena kata tersebut diserap dari bahasa Inggris yang memiliki makna sekarang atau saat ini.

Menurut Akihiko Yonekawa (Yonekawa 1998), kategori peminjaman bahasa asing ini memiliki ciri-ciri yaitu proses pembentukan katanya menyerap dari bahasa-bahasa asing seperti bahasa Inggris, bahasa Prancis, bahasa China, bahasa Jerman, dan lain-lain. Proses pembentukannya pun hanya melalui tahap penyerapan dari bahasa asing lalu dibahasakan atau dibunyikan ke dalam bahasa Jepang dengan menggunakan aksara Jepang. Dan pada data di atas yaitu data (1) アルバイト (*arubaito*), data (2) ドンマイ (*donmai*), dan data (3) *なう (nau)* telah mengalami proses peminjaman bahasa asing yang kata dasarnya dipinjam dari bahasa Jerman dan bahasa Inggris.

(4) Kalem



[Kalem bro, doi cuma mancing, umpan nya jangan lu makan mulu kaya yang udah-udah tar alkohol lagi dah]

(Twitter @gue_andhika, link :<https://bit.ly/3eh70WM>)

Terjemahan baku:

Kalem bro, dia cuman mancing, umpannya jangan kamu makan terus seperti yang sudah-sudah, nanti alkohol lagi deh.

Situasi :

Pada data (4) ini diketahui pemilik akun '@gue_andhika' adalah seorang laki-laki dengan perkiraan usia sekitar umur 20-25 tahun berdasarkan pada cuitan-cuitannya. Dalam cuitan pada akun '@gue_andhika', pemilik akun menggunakan kata **kalem** untuk mengomentari postingan dari seseorang.

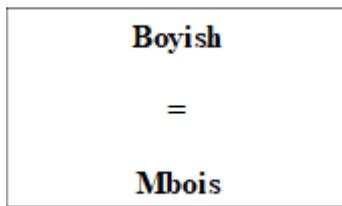
Analisis :

Dalam data (4) **kalem**, kata **kalem** merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yaitu kata **calm**. Karena diserap dari kata **calm**, arti dari kata kalem pun juga sama dengan **calm** yaitu tenang. Dalam konteks pada data (4), kata kalem ini merujuk kepada pemilik akun yang menyuruh orang yang sedang ada di dalam percakapan dengannya untuk bersikap tenang. Berikut adalah proses morfologis kata **kalem**:

Pada proses morfologis dari data (4) **kalem** ini, kata **kalem** masuk ke dalam kategori **peminjaman bahasa asing** karena kata **kalem** diserap dari bahasa Inggris. Untuk proses morfologisnya, kata **calm** akan menyesuaikan langsung dengan ejaan bahasa Indonesia yaitu silabel/CA/ dibaca /KA/, fonem konsonan /L/ diberi tambahan vokal /E/ menjadi silabel /LE/ dan diakhiri dengan konsonan /M/.

Menurut Akihiko Yonekawa (Yonekawa 1998), kategori **peminjaman bahasa asing** ini memiliki ciri-ciri yaitu proses pembentukan katanya dilakukan dengan menyerap kata dari bahasa asing lalu dilafalkannya sesuai dengan abjad Indonesia. Dan pada data di atas yaitu data (4) **kalem** telah mengalami proses **peminjaman bahasa asing** dengan mengambil atau menyerap kata-katanya dari bahasa Inggris.

(5) Mbois



[Asal kon ero rek, foto ktpku paling **mbois** sak jagat raya.]

(Twitter @deadspideeeyy, link :<https://bit.ly/3ukCzEx>)

Terjemahan:

“Asal kalian tahu rek, foto ktpku paling mbois sejagat raya.”

Situasi :

Pada data (5) ini diketahui pemiliknya adalah seorang laki-laki dengan perkiraan usia sekitar umur 20-25 tahun berdasarkan pada cuitan-cuitannya. Dalam cuitan pada akun @deadspideeeyy, pemilik akun menggunakan kata **mbois** memberitahukan kepada semua orang bahwa foto ktpnya adalah yang terbaik.

Analisis :

Dalam data (5) ini, kata **mbois** berasal dari kata pada bahasa Inggris yaitu **boyish** yang artinya adalah kelaki-lakian. Secara harfiah, makna **mbois** bentuk penampilan atau cara berpakaian seseorang yang sangat keren. Namun saat ini, seiring berjalannya waktu, kata **mbois** ini mengalami perluasan makna. Di beberapa konteks kalimat, kata ini bisa berarti sebagai keren, bagus, baik, atau cocok. Dan berikut adalah proses morfologis dari data **mbois**:

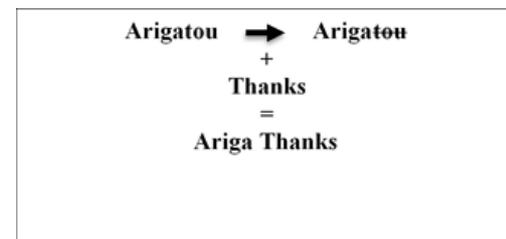
Pada proses morfologisnya, kata **mbois** ini masuk ke dalam kategori peminjaman bahasa asing karena **mbois** sendiri diserap dari bahasa Inggris yaitu dari kata **boyish**. Setelah kata diserap dari kata **boyish** lalu disesuaikan dengan pelafalan pada boso Malangan sehingga kata **boyish** bisa berbunyi seperti boso Jowo Malangan.

Menurut Akihiko Yonekawa (Yonekawa 1998), kategori **peminjaman bahasa asing** memiliki ciri-ciri yaitu proses pembentukan

katanya dilakukan dengan menyerap kata dari bahasa asing lalu dilafalkannya sesuai dengan abjad Indonesia. Dan pada data di atas yaitu data (5) **mbois** telah mengalami proses **peminjaman bahasa asing** dengan mengambil atau menyerap kata-katanya dari bahasa Inggris dan pelafalannya pun mengikuti pelafalan orang Jawa.

Gabungan bahasa Jepang dan Bahasa Inggris

(6) ありがとう thanks



「#みこなま

皆さまおつみこ～

GTA で逃げ切る企画初めてリアタイできたー！

めっちゃ草だった歌の途中で悲鳴くるのマジですこエリート 35P(or35P オルタ)の行動にはいつも笑わせてもらってます、ありがとう Thanks ござい much」

#Mikonama

minasama otsu miko ~ GTA de nigeikiru kikaku hajimete Ria Tai de kita ~! Metcha kusadatta uta no tochū de himei kuru no majidesu ko erito 35 P (or 35 P oruta) no kōdōni wa itsumo warawa sete morattemasu, ari ga Thanks gozai much

(Twitter @iIh1nT9XZcJeb3X, link :<https://bit.ly/3ehbJry>)

Terjemahan:

#Miko Nama

Semuanya Otsumiko ~

Rencana untuk melarikan diri dengan GTA Saya bisa mengikat ulang untuk pertama kalinya! Saya benar-benar tahu apa yang harus saya lakukan. Benar-benar berteriak di tengah

lagu. Saya selalu menertawakan aksi elite 35P (atau alternator 35P), terima kasih banyak.

Situasi :

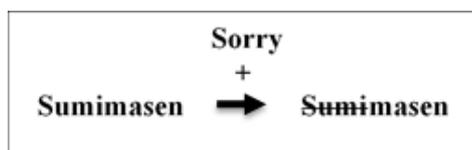
Pada data (6) diketahui pemilik akun Twitter '@iIh1nT9XZcjeb3X' adalah seorang laki-laki seperti yang tertera pada akunnya. Tidak diketahui usia pasti dari pemilik akun ini namun penulis memperkirakan usianya adalah sekitar 20-25 tahun. Dalam cuitannya pada akun '@iIh1nT9XZcjeb3X', pemilik akun ini menggunakan kata *arigathanks* untuk mengucapkan terima kasih pada orang-orang yang telah menyimak pengalaman pribadi yang dia posting pada akun Twiternya.

Analisis :

Pada data (6) ini, kata *ありが* **thanks** (*arigathanks*) merupakan gabungan dari bahasa Jepang dan bahasa Inggris yang sangat populer di kalangan remaja-remaja di Jepang. Kata ini merupakan gabungan dari kata *ありがとう* (*arigatou*) yang menurut kamus [Dictionary Goo, 2021] berarti ungkapan terima kasih dan kata *thanks* yang memiliki arti ucapan terima kasih juga. Berikut adalah proses morfologis dari kata *ありが* **thanks**:

Pada proses morfologi dari kata *ありが* **thanks** ini, proses awalnya adalah dengan melepasakan morfem keempat, dan kelima yaitu morfem "to" dan "u". Lalu setelah mengalami pelepasan, morfem yang dikekalkan yaitu morfem "a", "ri", dan "ga" digabungkan dengan kata *thanks* yang akhirnya membentuk kata *arigathanks* yang memiliki arti sebagai ucapan terima kasih.

(7) *sorry* *ません*



「船長。。ごめんな **Sorry** *ません*ねー :^)

Sencou, gomenna sorrymansen nee

(Twitter

@BiscottiLoud, link: <https://bit.ly/33cl4uf>)

Terjemahan:

Kapten, saya sangat sangat meminta maaf ya.

Situasi :

Pada data (7) diketahui pemilik akun Twitter '@BiscottiLoud' adalah seorang laki-laki. Tidak diketahui usia pasti dari pemilik akun ini namun penulis memperkirakan usianya adalah sekitar 20-25 tahun. Dalam cuitannya pada akun @BiscottiLoud, pemilik akun ini menggunakan kata *sorrymasen* untuk meminta maaf kepada kaptennya.

Analisis :

Pada data (7) ini, kata *sorry* *ません* (*sorrymasen*) merupakan gabungan dari bahasa Inggris dan bahasa Jepang yang sangat populer di kalangan remaja-remaja di Jepang. Kata ini merupakan gabungan dari kata *sorry* yang berarti ungkapan maaf dan kata *sumimasen* yang pada kamus [Dictionary Goo, 2021] memiliki arti 'maaf' atau 'permisi'. Berikut adalah proses morfologis dari kata *sorry* *ません* (*sorrymasen*):

Awal dari proses morfologi dari data (7) *sorry* *ません* (*sorrymasen*) ini adalah dengan melepasakan silabel pertama dan kedua yaitu silabel "su" dan "mi". Setelah mengalami pelepasan, silabel yang dikekalkan yaitu silabel "ma" dan "sen" digabungkan dengan kata *sorry* yang akhirnya membentuk kata *sorrymasen* yang memiliki makna yang sama yaitu sebagai ucapan permintaan maaf.

Menurut Akihiko Yonekawa (Yonekawa 1998), kategori gabungan bahasa Jepang dan bahasa Inggris memiliki ciri-ciri yaitu pembentukan katanya menggabungkan antara bahasa Jepang (aksara Jepang) dengan bahasa Inggris (romaji). Sedangkan data yang masuk ke dalam ciri-ciri teori Akihiko Yonekawa antara lain adalah data (6) *ありが* **thanks** yang merupakan gabungan dari dua kata dengan bahasa yang berbeda yang terlebih dahulu mengalami pelepasan pada silabel-silabel akhir pada dua kata tersebut lalu silabel yang dikekalkan kemudian digabungkan menjadi satu kata. Lalu pada data (7) *Sorry* *ません* juga merupakan gabungan dari dua kata dengan bahasa yang berbeda yang terlebih dahulu mengalami pelepasan pada silabel awal pada kata kedua (*sumimasen*) lalu setelah itu baru digabungkan menjadi satu kata.

Oleh karena itu, maka dapat disimpulkan bahwa kategori pada *Wakamono Kotoba* yang mengalami penggabungan antara bahasa Jepang dan bahasa Inggris memiliki ciri-ciri yaitu menggabungkan bahasa Jepang dengan bahasa Inggris yang memiliki makna yang sama. Lalu ciri-ciri selanjutnya adalah kata mengalami pelesapan terlebih dahulu baik pelesapan pada morfem awal atau morfem akhir pada tiap-tiap kata sebelum mengalami proses penggabungan kata.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari karakteristik pengaruh bahasa Inggris pada tiga bahasa ini adalah pada proses pembentukan kata pada *wakamono kotoba* terjadi pada dua karakteristik yaitu pada peminjaman bahasa Inggris dan kategori campuran bahasa Jepang dan bahasa Inggris, sedangkan pada *bahasa gaul* dan *slang malang* hanya terjadi proses yaitu peminjaman bahasa Asing yaitu bahasa Inggris.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Universitas Al Azhar Indonesia atas dukungan dana untuk presentasi hasil penelitian ini pada seminar *3rd International Conference on Japanese Studies, Language, and Education 2021*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alisyahbana, M. F. 2020. Analisis Pembentukan Wakamono Kotoba Dalam Media Sosial Twitter. *Hikari*, 4 (2), 2020. [Tersedia: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/36190/32172>].
- Chaer, A., & Agustina, L. 2004. *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hoogervorst, T. G. 2014. Youth Culture and Urban Pride: The Sociolinguistics of East Javanese Slang. *Wacana*, 15 (1), pp. 104–31.
- Kridalaksana, H. 1996. *Pembentukan Kata Dalam Bahasa Indonesia*. (Edisi Kedua). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kridalaksana, H. 2011. *Kamus Linguistik* (Edisi Keempat). Jakarta: Gramedia Pustaka

Utama.

- Mastuti, I. 2008. *Bahasa Baku vs. Bahasa Gaul*. Jakarta: Hi-Fest Pub.
- Matsumoto, K., Konishi, Y., Hidemichi, S., Fuji, R. 2011. Analysis of Wakamono Kotoba Emotion Corpus and Its Application in Emotion Estimation. *International Journal of Advanced Intelligence* 3 (1), pp. 1–24.
- Prayogi, I. 2013. Proses Pembentukan Slang Malang. *Sasindo* 1 (1), .
- Rezeki, T. I., Sagala, R. W. 2019. Semantics Analysis of Slang (SAOS) in Social Media of Millennial Generation. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra* 3 (1), pp. 36–46.
- Slotta, J. 2016. Slang and the Semantic Sense of Identity. *UT Faculty/Researcher Works*.
- Stanlaw, J. 2014. Some Trends in Japanese Slang. In *Global English Slang*, Routledge, pp. 172–182.
- Swandy, E. 2017. Bahasa Gaul Remaja Dalam Media Sosial Facebook. *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)* 1 (4).
- Tanaka, H., Sachiko, T. 1997. Shakai Gengogaku e No Shootai. *Society-Culture-Communication, Mineruba Shoboo, Kyoto*.
- Widodo, D. I. 2006. *Malang Tempo Doeloe*. Djilid Doea. Malang: Bayumedia Publishing.
- Wijana, I. D. P. 2012. The Use of English in Indonesian Adolescent'S Slang. *Humaniora* 24 (3), pp. 315–327.
- Yannuar, N. 2019. Bòsò Walikan Malangan: Structure and Development of a Javanese Reversed. *Wacana*, 21 (1), pp. 168-175.
- Yonekawa, A. 1998. *Wakamonogo-o-Kagakusuru*. Tokyo: Meiji Shoin.

Nilai Budaya dalam Novel *Taira no Masakado* karya Eiji Yoshikawa (Kajian Antropologi Sastra)



Nauval Herlangga*, Tia Ristiawati, Viana Meilani

*Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
e-mail: nauvalherlangga@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to describe the cultural values which are contained in *Taira no Masakado* novel. The author used descriptive analysis methods to analyse data. This research used literature study method, observe technique, and noting technique to collect data. Miles and Huberman descriptive analysis model was used to analyse data, which is an interactive analysis model. There are five aspects of cultural value orientation within society that was analysed using theory by Clyde Kluckhohn. Those values are, the aspect of human-life reality cultural value, which consists of the value of piety and religiousness. The aspect of human-nature reality cultural value, which consists of the natural resource usage and unity value. The aspect of interhuman cultural value, which consists of the responsibility, helping other, love, and friendship value. The aspect of human-work cultural value which consists of the patient, perseverance, hard work, and loyalty value. And The aspect of human-time cultural value, consists of the time usage value.

Keywords:

Cultural value; Taira no Masakado; Heian period; Literature anthropology

Article Info:

First received:
19 July 2021

Available online:
30 Month 2021

PENDAHULUAN

Suatu karya sastra dalam bentuk novel memiliki nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Salah satunya adalah nilai budaya. Nilai budaya dalam masyarakat Jepang sebagai negara maju. Jepang sebagai negara maju, masyarakat Jepang masih menjaga dan memelihara secara utuh nilai-nilai budaya yang diwariskan oleh para leluhurnya dari dulu hingga saat ini. Nilai budaya tersebut juga tidak hanya dapat dirasakan dalam masyarakat secara langsung namun juga dapat dipahami dan dipelajari melalui karya sastra. Sastra sebagai salah satu gambaran kecil akan lingkungan pengarang, tentu saja memiliki nilai budaya yang ingin disampaikan. Nilai budaya pada novel dapat dikaji dengan kajian antropologi sastra. Pada kajian antropologi sastra, ditekankan pada analisis karya sastra yang didasarkan pada aspek kebudayaan yang terkandung pada karya sastra itu sendiri. Peneliti mengambil novel karya Eiji Yoshikawa yang berjudul *Taira no Masakado* yang kental akan

kebudayaan Jepang pada zaman Heian dan terdapat nilai-nilai kebudayaan yang dapat dianalisis.

Pengambilan novel dengan latar belakang zaman Heian didasari atas berkembangpesatnya budaya-budaya Jepang pada saat itu. Pada zaman Heian ini juga, budaya-budaya yang saat ini masih dilakukan dan dijaga oleh masyarakat Jepang modern lahir. Artinya masyarakat Jepang pada era Heian berkontribusi cukup besar dalam hal kebudayaan. Era Heian merupakan masa keemasan kekaisaran yang berlangsung dari tahun 794 hingga 1185. Dalam periode tersebut terdapat kemajuan pesat dalam berbagai hal terutama mengenai kepercayaan, karya sastra, arsitektur yang juga mendapatkan pengaruh dari Tiongkok. *Taira no Masakado* merupakan Novel yang menceritakan seorang tokoh bernama *Taira no Masakado*. Dalam perjalanan hidup *Taira no Masakado* terlihat sangat jelas dipaparkan oleh Eiji Yoshikawa di dalam novel mengenai kebudayaan yang dilakukan dan mitos yang masih dipercaya,

kasta masyarakat, kepercayaan yang dianut, hukum, adat istiadat, maupun karya sastra yang dihasilkan oleh orang-orang pada masa itu. Selain apa yang terdapat pada novel, pada realitanya Taira no Masakado merupakan figur penting dalam sejarah Heian. Dengan diabadikannya bagian kepala Taira no Masakado yang meninggal pada tahun 940 dengan bagian kepala terpisah dari bagian badannya di sekitar lokasi Kuil Kanda, Chiyoda, Tokyo, Jepang, mitos dan rumor tentang Taira no Masakado pun seolah tidak habis dimakan oleh waktu. Novel *Taira no Masakado* tetap merupakan prosa fiksi yang dituturkan oleh Eiji Yoshikawa dengan gaya penulisannya sendiri. Pengambilan novel *Taira no Masakado* didasarkan pada pembuat karya novel tersebut yang merupakan penulis novel dengan genre sejarah Jepang yang sangat terkenal bukan hanya di Jepang namun juga mancanegara, dalam *Encyclopedia Britannica* disebutkan bahwa empat bukunya diterjemahkan dan diterbitkan dalam bahasa Inggris. *Taira no Masakado* karya Eiji Yoshikawa merupakan salah satu dari 80 seri volume karyanya yang diterbitkan oleh Kodansha. Setelah 80 seri volume diterbitkan, Eiji Yoshikawa juga dianugerahi penghargaan *Cultural Order of Merit* pada tahun 1960 (penghargaan tertinggi untuk sastrawan di Jepang), *Order of the Sacred Treasure* dan *Mainichi Art Award* tepat sebelum kematiannya karena kanker pada tahun 1962. Penghargaan itu dianugerahi setelah 80 volume series novelnya selesai dan hingga saat ini masih di publikasikan oleh Kodansha dalam *Yoshikawa Eiji Rekishi Jidai Bunko*. Di dalamnya termasuk novel *Taira no Masakado*.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan sebelumnya, maka ada lima rumusan masalah mengenai nilai kebudayaan pada aspek universal dalam orientasi nilai budaya yang terkandung dalam novel *Taira no Masakado* karya Eiji Yoshikawa yang akan dikaji dengan menggunakan teori Clyde Kluckhohn dalam penelitian ini.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan nilai budaya pada aspek orientasi nilai budaya pada teori Clyde Kluckhohn.

KERANGKA TEORI

Menurut Clyde Kluckhohn (dalam Marzali 2006:238) sebuah nilai adalah sebuah konsepsi,

eksplisit atau implisit, yang khas milik seseorang individu atau suatu kelompok, tentang yang seharusnya diinginkan yang mempengaruhi pilihan yang tersedia dari bentuk-bentuk, cara-cara dan tujuan-tujuan tindakan. Sedangkan budaya, mengutip pengertian menurut KBBI, merupakan pikiran, akal budi, adat istiadat atau sesuatu mengenai kebudayaan yang sudah berkembang. Kebudayaan itu sendiri merupakan hasil kegiatan dan penciptaan akal budi manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat. Adapun nilai kebudayaan menurut Koentjaraningrat (1987: 85) merupakan konsepsi-konsepsi yang terdiri dari alam pikiran sebagian besar warga masyarakat mengenai hal-hal yang mereka anggap mulia yang kemudian dijadikan orientasi dan rujukan dalam bertindak dalam masyarakat. Nilai budaya menurut teori Djamaris (dalam A. Sunardjo dkk. 2000:7) mencakup lima hal pokok yaitu:

1. Nilai kebudayaan antara manusia dan Tuhan
2. Nilai kebudayaan antara manusia dan alam
3. Nilai kebudayaan antara manusia dan masyarakat
4. Nilai kebudayaan manusia dan manusia sesamanya atau orang lain.
5. Nilai kebudayaan manusia dan dirinya sendiri

Nilai kebudayaan yang dipaparkan oleh Djamaris hampir senada dengan apa yang dikatakan oleh Kluckhohn (dalam Setiadi, dkk., 2017: 32) mengenai aspek universal dalam orientasi nilai budaya dalam masyarakat seperti berikut.

1. Hakikat hidup manusia (MH)
2. Hakikat alam manusia (MA)
3. Hakikat hubungan antarmanusia (MM)
4. Hakikat karya manusia (MK)
5. Hakikat waktu manusia (MW)

Nolan Weil dalam bukunya yang berjudul "*Speaking of Culture*" (2017:114) menjelaskan tentang orientasi nilai budaya apa saja yang ada dalam masyarakat pada teori Clyde Kluckhohn. Pada orientasi pertama adalah *Human-Nature* yaitu nilai budaya dalam masyarakat yang berorientasi pada hal yang berkaitan dengan sifat

baik dan buruk manusia yang ada dalam masyarakat. Lebih rinci mengenai *Human-Nature* dijelaskan oleh Florence Kluckhohn (dalam Zaharna 2000:1):

“There are several ways to try to discern a culture's view of human nature. Religious doctrines and texts, such as the Bible, Torah, or Koran, provide a wealth of insights. Religious tenants are another source for peering into a culture's view of man.”

Berdasarkan hal tersebut, orientasi *Human-Nature* juga dapat diartikan sebagai orientasi nilai budaya yang membahas mengenai hakikat hidup atau intisari kehidupan seseorang dalam hal baik atau buruk. Pandangan baik dan buruk didapatkan dari sumber kitab suci atau kepercayaan masyarakat yang kemudian menjadi norma dan standar masyarakat mengenai hal yang baik dan buruk. Orientasi nilai budaya ini kemudian menyangkut dengan hubungannya dengan manusia dan kepercayaan terhadap tuhan, yang kemudian Setiadi, dkk. (2017: 32) mengartikannya menjadi “Hakikat Hidup Manusia” disingkat MH. Bahwasanya, Orientasi yang kedua disebut *Man-Nature*. Menurut F. Kluckhohn (dalam Weil 2017:114) *Man-Nature* merupakan orientasi nilai budaya mengenai bagaimana manusia memperlakukan alam seperti menempatkan diri di bawah alam, dominan terhadap alam atau hidup berharmoni dengan alam. Kemudian Setiadi, dkk. (2017: 32) mengartikannya menjadi “Hakikat Alam Manusia” disingkat MA. Orientasi ketiga disebut dengan *Social Relation*. Dalam hal ini, nilai budaya berorientasi pada hubungan antara individu dengan individu dalam masyarakat. Setiadi, dkk. (2017: 32) mengartikannya dengan “Hakikat Hubungan Antarmanusia” disingkat MM. Orientasi keempat adalah *Activity*. Pada orientasi ini nilai budaya berorientasi pada *inner development* atau pengembangan dalam diri individu. Menurut F. Kluckhohn (dalam Zaharna 2000:1):

Kluckhohn called the fourth value orientation, "valued personality types." "Being" orientation refers to self defined by relationships. The "being-in-becoming" orientation is self defined by relationship but with an element of self-development. The "being-in-becoming" orientation can be seen as a midpoint between the "being" which focuses primarily on relationship and place

and "activity" which focuses primarily on doing and the products of activity.

Produk dari aktivitas yang dimaksud oleh F. Kluckhohn adalah produk pengembangan diri seorang individu. Setiadi, dkk. (2017: 32) kemudian mentranslasikannya dengan “Hakikat Karya Manusia” disingkat MK. Orientasi kelima adalah *Time*. Orientasi ini berkaitan dengan nilai budaya manusia yang berkaitan dengan waktu. Menurut Weil (2017:114) mengatakan beberapa masyarakat berakar di masa lalu, percaya bahwa orang harus belajar dari sejarah dan berusaha melestarikan tradisi masa lalu. Masyarakat lain lebih menghargai waktu saat ini, percaya bahwa orang harus hidup sepenuhnya di masa kini. Setiadi, dkk. (2017: 32) menerjemahkan *Time Orientation* dengan “Hakikat Waktu Manusia” disingkat MW.

Nilai budaya pasti berbeda-beda pada dasarnya, tetapi kesekian banyak kebudayaan di dunia ini memiliki orientasi-orientasi yang hampir sejalan terhadap yang lainnya. Menurut Muslihah (2019:175) Nilai budaya hakikat hidup manusia (MH) mencakup aspek mempercayai bahwa Tuhan Maha Pencipta, penyerahan diri, keyakinan terhadap roh-roh halus, dan menyerah kepada takdir. Nilai budaya hakikat hidup manusia adalah nilai-nilai budaya antara manusia dan Tuhan. Termasuk di dalamnya nilai religius, suka berdoa, manusia menjalankan perintah dan menjauhkan diri dari larangan Tuhan yang disembahnya (takwa). Nilai budaya hakikat karya manusia (MK) mencakup ketabahan dan kesabaran, kesetiaan dan kepatuhan, kejujuran, kerja keras, tanggung jawab, kewaspadaan dan kehati-hatian. Nilai budaya (MK) adalah nilai budaya antara manusia dengan dirinya sendiri. Nilai budaya hakikat antarmanusia (MM) mencakup aspek menjalin persahabatan, musyawarah dan mufakat, mempertahankan sistem kekerabatan, suka menolong, membalas budi, toleransi, cinta kasih, sopan santun, harga diri, suka memaafkan, mau berkorban, suka bergotong royong, dan menepati janji. Nilai ini juga yang kemudian menjadi nilai antara manusia dan manusia lain dalam interaksi peran individu bermasyarakat. Kemudian, nilai budaya hubungan manusia dengan ruang dan waktu (MW) mencakup aspek suka merantau atau mengembara dan memanfaatkan waktu. Sedangkan nilai budaya hubungan manusia dengan alam (MA) mencakup penyatuan dengan alam dan

memanfaatkan alam. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori yang dipaparkan oleh Clyde Kluckhohn.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan terutama pada disiplin ilmu kesusastraan dan literasi penelitian sastra, khususnya pada karya sastra Jepang. Selain itu dapat menjadi wawasan dan gambaran mengenai sejarah nilai-nilai budaya kehidupan masyarakat Jepang yang berkembang dalam sudut pandang antropologi dan sastra.

METODE PENELITIAN

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik studi pustaka, teknik simak, dan teknik catat. Pada teknik studi pustaka, peneliti membaca novel *Taira no Masakado* karya Eiji Yoshikawa secara keseluruhan, mencari data-data pendukung, membaca literasi/dokumen, artikel berita, makalah penelitian, jurnal, yang berhubungan dengan nilai-nilai budaya pada novel *Taira no Masakado* karya Eiji Yoshikawa dalam bentuk fisik maupun dari internet. Pada teknik simak, peneliti menyimak dengan cermat dan teliti teks pada novel *Taira no Masakado* agar mendapatkan data yang diinginkan. Pada teknik catat, setelah peneliti mendapatkan data dari hasil menyimak maka data akan dicatat sesuai dengan data yang dibutuhkan dalam penelitian.

Teknik Analisis Data

Untuk menyajikan data pada penelitian ini agar lebih mudah dipahami, peneliti menggunakan model Miles dan Huberman yaitu *Analysis Interactive* sebagai langkah untuk menganalisis data. Model *analysis interactive* membagi langkah analisis menjadi empat yaitu:

1. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Pada tahap ini pengumpulan data dari berbagai dokumen, baik sumber data primer maupun sumber data sekunder (data pendukung) berdasarkan kategorisasi sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang selanjutnya dikembangkan penajaman data.

2. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Menurut Miles dan Huberman (2007:16), reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan,

membuang data yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga simpulan akhir dapat ditarik dan diverifikasi. Produk dari reduksi data berupa ringkasan catatan lapangan dari hasil reduksi data yang dilakukan terus menerus selama penelitian belum diakhiri (Mantja dalam Harsono 2008:169). Pada tahapan analisis, digunakan metode deskriptif analisis. Metode deskriptif analisis ini berkaitan dengan pengumpulan data yang telah direduksi untuk memberikan deskripsi atau penegasan terhadap suatu konsep atau gejala, serta menjawab pertanyaan sehubungan dengan suatu objek penelitian.

3. *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data akan disajikan dalam bentuk narasi deskriptif biasa, bukan dalam bentuk angka maupun statistik.

4. *Conclutions* (Penarikan kesimpulan)

Penarikan kesimpulan dapat dilakukan setelah data disajikan. Kesimpulan bisa bersifat sementara. Kesimpulan sementara tersebut akan terus berubah sejalan dengan ditemukannya data-data baru dan munculnya pemahaman baru. Dalam merumuskan kesimpulan akhir perlu diadakan pelengkapan data-data kualitatif dan pengembangan “intersubjektivitas” dengan berdiskusi dengan orang lain. Hal ini dilakukan sebagai upaya menghindari subjektivitas dalam pengambilan kesimpulan akhir penelitian.

HASIL PENELITIAN

Eiji Yoshikawa merepresentasikan nilai-nilai budaya melalui paparan novel baik secara eksplisit maupun implisit melalui kejadian, tokoh, maupun situasi yang digambarkan dalam narasi deskriptif yang berpusat pada tokoh Taira no Masakado. Hal itu dijelaskan oleh peneliti dalam lima aspek orientasi nilai menurut teori yang dikemukakan oleh Clyde Kluckhohn. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan pada novel *Taira no Masakado* karya Eiji Yoshikawa, nilai yang didapat akan dibagi berdasarkan aspek orientasi Kluckhohn sebagai berikut:

Nilai Budaya Hakikat Hidup Manusia

Pada aspek hakikat hidup manusia, nilai budaya yang ditemukan adalah ketakwaan dan suka berdoa. Nilai ketakwaan direpresentasikan dengan pemujaan masyarakat Jepang pada era

Heian yang bersujud ketika bunyi lonceng Buddha dibunyikan, pembangunan kuil Buddha di seluruh penjuru Jepang, ritual purifikasi *Mizugori* sebagai bentuk penyucian diri, dan pelaksanaan *Matsuri* sebagai ucapan terima kasih pada *Kami*. Sedangkan nilai budaya suka berdoa direpresentasikan dengan diadakannya upacara *Harae* selama tiga puluh hari. *Harae* bisa dilakukan hanya dengan memanjatkan doa purifikasi dan mengayunkan tongkat purifikasi kepada individu atau objek yang ingin disucikan. Namun pelaksanaan *Harae* pada novel dilakukan selama tiga puluh hari dalam beberapa peristiwa. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Jepang pada era Heian melakukan pemujaan bukan hanya sebagai keharusan tetapi juga sebagai kesukaan. Hal ini juga direpresentasikan dengan *norito*, *shinsen*, dan *naorai* pada upacara perdamaian dan pelaksanaan *matsuri* perayaan kemenangan *Masakado*.

Nilai Budaya Hakikat Alam Manusia

Pada aspek nilai budaya hakikat alam manusia, peneliti menemukan nilai-nilai seperti pemanfaatan sumber daya alam dan nilai penyatuan. Nilai pemanfaatan sumber daya alam direpresentasikan dengan penggunaan ekstraksi *Safflower* pada pakaian sebagai pembagian strata sosial dalam masyarakat Jepang pada era Heian, pemanfaatan lahan untuk kebutuhan primer masyarakat, pemanfaatan ulat sutra dan pemanfaatan laut dalam pembuatan garam. Sedangkan nilai budaya penyatuan, direpresentasikan dengan Kojiro yang datang ke *Peternakan Oyu*, ia selalu mengingat apa yang dikatakan ayahnya bahwa peternakan tersebut akan diwariskan kepada Kojiro menenggelamkan dirinya pada ingatan masa lalu ketika ayahnya masih hidup sambil memandangi awan berarak. Menjadikan satu antara dirinya dengan lingkungan peternakan *Oyu* beserta kenangan Kojiro dengan ayahnya. Nilai penyatuan dengan alam juga direpresentasikan dengan kebiasaan masyarakat Jepang pada era Heian membuat puisi di bawah pohon *Yanagi* dan *Sakura* dan kebiasaan Kojiro yang berenang pada malam hari di *Sungai Kamo*. Melepas penat dari kesehariannya menjadi prajurit penjaga di kediaman *Tadahira* dengan bermain air di *Sungai Kamo*. Hal tersebut menunjukkan adanya penyatuan Kojiro dengan alam. Kojiro memanfaatkan penyatuan ini untuk menemukan sendiri kebahagiaannya. Ketika ia bermain dengan air, *Eiji Yoshikawa* menggambarkan kebahagiaan Kojiro yang sulit untuk diungkapkan dengan menggunakan kata-kata.

Nilai Budaya Hakikat Hubungan Antar Manusia

Pada aspek nilai budaya hakikat hubungan antarmanusia, nilai-nilai yang peneliti temukan adalah nilai tanggung jawab, tolong menolong, cinta kasih dan menjalin persahabatan.

Nilai tanggung jawab direpresentasikan dengan narasi dan sikap Kojiro terhadap adik-adiknya yang ia tinggalkan di kampung halamannya. Ia merasa bertanggung atas keluarganya pasca ayahnya meninggal. Setelah ayahnya meninggal, Kojiro lah yang menjadi kepala keluarga bagi adik-adiknya sekaligus kepala *Wisma Toyoda*. Sebagai kepala *Wisma Toyoda*, Kojiro juga bertanggung jawab atas para pelayan dan penduduk sekitar *Wisma Toyoda* yang mengabdikan pada keluarganya. Kemarahan dan sumpah Kojiro atas hak lahan ayahnya juga merupakan salah satu bentuk tanggung jawabnya sebagai kepala keluarga di *Wisma Toyoda*. Nilai tolong menolong direpresentasikan dengan *Ezohagi* memperingatkan Kojiro mengenai rencana jahat pamannya, meskipun *Ezohagi* tahu dengan membocorkan rencana paman Kojiro akan menghilangkan nyawanya di kemudian hari. Representasi nilai tolong menolong juga digambarkan saat Kojiro yang sudah diperingati *Ezohagi* memilih untuk tetap pergi. Kojiro yang akan masuk ke dalam rencana pamannya kemudian di tolong oleh *Kageyuki*. Representasi nilai tolong menolong juga digambarkan saat Kojiro menolong *Putri Ajsai* yang diculik dan saat *Putri Tamamushi* dan *Nishimaru* menolong *Masakado* yang terjebak di tebing terjal karena kehilangan kesadaran setelah habis dipukuli pelayan pamannya. Nilai cinta kasih direpresentasikan dengan Kojiro yang sangat mencintai *Ezohagi*, gadis *Ainu*. Terlepas dari kasta yang berbeda Kojiro sangat mencintai *Ezohagi*. Bahkan ketika *Ezohagi* meninggal bertahun-tahun setelahnya, Kojiro masih mengingat *Ezohagi* sebagai cinta pertamanya. Nilai cinta kasih tidak hanya direpresentasikan dengan antar individu, namun juga cinta kasih antara individu dengan kelompok. Nilai cinta kasih tersebut adalah cinta kasih penduduk *Wisma Toyoda* pada Kojiro. Hal itu direpresentasikan dengan antusiasme warga sekitar *Wisma Toyoda* yang datang berbondong-bondong menyambut kepulangan Kojiro dari ibu kota. Kasih sayang dan cinta dari abdi maupun mantan abdi begitu besar pada keluarga *Taira no Yoshimochi* dan anak-anaknya. Penduduk sekitar juga mempersembahkan berbagai macam makanan ke kediaman Kojiro, memilih

merayakan kepulangan Kojiro ke Wisma Toyoda dengan meliburkan diri pada hari itu.

Nilai menjalin persahabatan direpresentasikan dengan persahabatan Kojiro dengan Fujito, Sumitomo dan kawan-kawannya. Persahabatan mereka terjalin dengan sangat baik dan berasal dari berbagai latar belakang. Representasi nilai menjalin persahabatan juga tergambar ketika Sumitomo kembali ke ibu kota hanya untuk menemui Kojiro dan saat Sumitomo memberikan informasi kepada Kojiro bahwa Fujito diserang oleh Sadamori mengatakan bahwa bagaimana pun Fujito diinterogasi, ia tidak akan memberitahu hubungannya dengan Kojiro, terutama masalah Putri Ajsai. Hal ini menunjukkan tali persahabatan Kojiro, Fujito dan Sumitomo.

Nilai Budaya Hakikat Karya Manusia

Pada aspek nilai budaya hakikat karya manusia, nilai-nilai yang peneliti temukan adalah nilai kesabaran, ketabahan, kerja keras, dan kesetiaan. Nilai kesabaran dan ketabahan direpresentasikan dengan sikap Kojiro dalam menghadapi para pamannya. Kojiro diminta pamannya untuk pergi ke ibu kota dengan hanya diberikan sedikit bekal dan tanpa kuda. Perjalanan dari Shimosa hingga ke ibu kota cukup jauh, namun Kojiro tetap pergi ke ibu kota dengan sabar dan tabah dengan berjalan kaki. Sesampainya di ibu kota kesabaran Kojiro juga tergambar ketika ia masih memendam cita-citanya di ibu kota. Alih-alih mempelajari ibu kota, Kojiro dikirim pamannya sebagai pelayan di kediaman Tadahira. Kojiro yang belum mengetahui kejahatan pamannya saat itu, tetap bersikap penyabar dan pandai menahan diri. Di malam hari atau di sela waktu menunggu majikannya, Kojiro rajin belajar dengan membaca buku. Setelah kedatangan Hidesato dan Sadamori ke kediaman Tadahira, Kojiro mengetahui watak asli pamannya, Kojiro yang saat itu belum memiliki kekuatan, menahan diri, bersabar menunggu hingga waktu yang tepat datang untuk menemui adiknya dan mengambil kembali harta warisan yang ditinggalkan ayah Kojiro. Nilai kesabar juga direpresentasikan ketika Kojiro berinteraksidengan adik-adiknya setelah berpisah lama. Adik-adiknya yang masih lugu perlu belajar banyak dari Kojiro yang baru pulang dari ibu kota. Kojiro sebagai kakak tertua mengajarkan adiknya dengan penuh kesabaran dan pengertian. Nilai kerja keras direpresentasikan dengan perjuangan Kojiro pergi dari Shimosa hingga ke ibu kota dengan berjalan kaki dalam waktu kurang lebih lima

puluh hari. Setelah tinggal lama sebagai pelayan Tadahira dan mengetahui kejahatan pamannya. Kojiro menyadari bahwa kekuatan dibutuhkan untuk melawan pamannya. Lingkungan yang sangat ketat membuat Kojiro begitu berambisi. Karena untuk melakukan apapun, pangkat dan kedudukan sangat penting pada masa itu. Ambisi Kojiro kemudian ia ubah menjadi perjuangan, bekerja keras, agar ia mendapatkan pangkat dan kedudukan agar ia bebas untuk keluar masuk dari Pangkalan Prajurit Takiguchi dan mampu melawan pamannya. Secara eksplisit Eiji Yoshikawa menceritakan bahwa Kojiro adalah orang yang bekerja keras. Apapun yang dilakukannya, ia selalu berusaha mengungguli prajurit lain.

Nilai Budaya Hakikat Waktu Manusia

Pada aspek nilai budaya hakikat waktu manusia, nilai yang peneliti temukan adalah nilai pemanfaatan waktu. Nilai pemanfaatan waktu direpresentasikan oleh tokoh Tadahira yang mengisi waktu luang dengan keahliannya yang dibanggakannya yaitu memainkan alat musik seperti harpa dan seruling bersama keponakannya. Selain itu nilai pemanfaatan waktu juga digambarkan oleh tokoh Sadamori yang mengisi waktu luangnya dengan mempelajari kaligrafi dengan ahli kaligrafi Ono no Michikage.

KESIMPULAN

Secara singkat nilai-nilai yang ditemukan meliputi nilai budaya pada hakikat hidup manusia yang terdiri dari nilai ketakwaan dan suka berdoa, nilai budaya pada hakikat alam manusia yang terdiri dari nilai pemanfaatan sumber daya alam dan nilai penyatuan, nilai budaya pada hakikat antarmanusia yang terdiri dari nilai tanggung jawab, tolong menolong, cinta kasih, dan menjalin persahabatan, nilai budaya pada hakikat karya manusia yang terdiri dari nilai kesabaran, ketabahan, kerja keras dan kesetiaan, dan nilai budaya pada hakikat waktu manusia yang terdiri dari nilai pemanfaatan waktu. Nilai di atas merupakan nilai budaya yang melekat dengan masyarakat Jepang. Nilai tersebut berhasil masyarakat Jepang pertahankan sebagai keaslian identitas bangsanya. Semua nilai yang ditemukan berpusat pada ajaran-ajaran Shinto yang sudah mendarah daging dalam lingkungan masyarakat Jepang, baik dalam menjaga hubungannya dengan Kami, menjaga hubungan dengan alam, hidup berdampingan dengan makhluk lain termasuk sesama manusia,

dan juga mengenai menjaga dan memanfaatkan waktu selama hidup di dunia.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, S. D. Eksistensi Agama Shinto dalam Pelaksanaan Matsuri di Jepang". *Jurnal Lingua Cultura* Vol.1, No.2, November 2007. pp. 132- 141.
- Aisyah, N. L. 2010. *Panduan Apresiasi Prosa-Fiksi dan Pembelajarannya*. Bandung: Rumpit Merah.
- Aminuddin. 2000. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Ayuningtyas, D. Nilai Budaya Pada Novel Gugur Bunga Kedaton Karya Wahyu H.R: Kajian Antropologi Sastra dan Implementasinya dalam Pembelajaran Sastra di SMA. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Endraswara, S. 2013. *Metodologi Penelitian Antropologi Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Ersen, M. 1979. *Kesusastraan*. Bandung: Angkasa.
- Faruk. 2012. *Metode Penelitian Sastra: Sebuah Penjelajahan Awal*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hanifah, N. Mengkaji Pola Perdagangan Jalur Sutra di Era Globalisasi. *At-Tahtdzib: Jurnal Studi Islam dan Muamalah*, Vol 4. No.2, 2016.
- Lawanda, I. I. 2004. *Matsuri: Upacara Sosial Masyarakat Jepang*. Jakarta: Widya Weratama Besar Jepang.
- Luxemburg, J. V. 1992. *Pengantar Ilmu Sastra*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Marzali, A. 2006. Pergeseran Orientasi Nilai Kultural dan Keagamaan di Indonesia. *Antropologi Indonesia* Vol. 30, No. 3, 2006.
- Mein, C., & Erica, G. 2014. *Building Tōdai-ji. Teaching East Asia Online Curriculum Project*. 2014.
- Muslihah, N. N. Kajian Nilai Budaya dalam Mite Silampari sebagai Alternatif Materi dalam Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba) 2019*. Hlm. 174-186 <https://semcon.unib.ac.id/index.php/semiba/>
- Nakamura, H. 1994. *Nihonjin no Shiihouhou*. Tokyo: Shunjusha.
- Naofusa, H. 2009. *The History of Shrines Encyclopedia of Shinto*. Tokyo: Kokugakuin University.
- Nikmah, A. S., Sulistiati., Mahmud, A. 2000. *Struktur Karya dan Nilai Budaya dalam Hikayat Pak Belalang dan Lebai Malang, Hikayat Abunawas, dan Hikayat Mashyud Hak*. Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional.
- Nurgiyantoro, B. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Ono, S. 1962. *Shinto: The Kami Way*. Tokyo: Tuttle Publishing Company.
- Ratna, N. K. 2001. *Antropologi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rosidi, A. 1980. *Mengenal Jepang*. Jakarta: Pusat Kebudayaan Jepang Jakarta.
- Royyatul, H. 2013. *Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Novel Sepatu Dahlan Karya Khrisna Pabichara*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Shimura, I. 2008. *Koujien*. Tokyo: Ishinami Kabushiki Kaisha.
- Sudarsih, S. 2021. Hakikat Nilai dalam Sistem Pendidikan Keluarga di Jepang. *Jurnal Kiryoku*, Vol 5, No 1, pp. 152-158. Doi: <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v5i1.152-158>.
- Suliyati, T. 2013. Bushido Pada Masyarakat Jepang: Masa Lalu dan Masa Kini. *Jurnal IZUMI*, Vol. 1, No. 1, Januari.
- Sumardjo, J., & Saini. 1997. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wicaksono, A. 2014. *Pengkajian Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Yoseph, Y. T. 1997. *Pengantar Teori Sastra*. Bogor: Nusa Indah
- Yin. 2009. *Case Study Research: Design and Method*. California: Sage Publication.

PUSTAKA LAMAN

- Japanese Wiki Corpus. National Institute of Information and Communications Technology. 2020. <https://japanese-wikicorpus.github.io/> Laman Daring. Diakses pada: 25 November 2020, 21.44 WIB.
- Japanese Wiki Corpus. National Institute of Information and Communications Technology. 2020. [www.japanese-wikicorpus.org/history/Nengu%20\(Land%20Tax](http://www.japanese-wikicorpus.org/history/Nengu%20(Land%20Tax)). Laman Daring. Diakses pada: 31 Mei 2021, 03.36 WIB.

- Keranjangkecil.jp. 2019. www.eonet.ne.jp . Artikel Daring. Diakses pada: 9 Juli 2021, 16.47 WIB.
- Masamoto, Y. 2020. www.kotobank.jp/ . Laman Daring. Diakses pada: 20 November 2020, 17.57 WIB.
- Miura, Y. 2017. www.inekko.jp/hibinotayori/2017-052500.html . Artikel Daring. Diakses pada: 4 Desember 2020, 16.43 WIB.
- Nirala, S., & Yoshikawa, E. 2014. Japanese Novelist in Encyclopedia Britanica. www.britannica.com/. Artikel Daring. Diakses pada: 8 Januari 2018, 15.40 WIB.
- The Dainippon Silk Foundation. 2007. http://www.silk.or.jp/kaiko/kaiko_yousan.html. Laman Daring. Diakses pada: 16 Desember 2020, 23.37 WIB.
- The Editors of Encyclopaedia Britannica. Suiko: Empress of Japan. 2020. www.britannica.com . Artikel Daring. Diakses pada: 18 November 2020, 17.43 WIB.
- Shouyou, T. G. 2018. <https://dictionary.goo.ne.jp/>, Laman Daring. Diakses pada: 15 Mei 2018, 18.42 WIB.
- History of Costume in Japan. 2020. <https://costume.iz2.or.jp/period/heian.html> Laman Daring. Diakses pada: 4 Desember 2020, 18.32 WIB.