



JURNAL

Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha

p-ISSN : 2613-9626 (cetak) dan e-ISSN : 2613-9618 (online)

Volume 9 Nomor 2

Juli 2023



Editor

Gede Satya Hermawan

Yeni

Irvina Restu Handayani

Kadek Eva Krishna Adnyani

I Wayan Sadyana

Desak Made Sri Mardani

Ni Nengah Suartini

Putu Dewi Merlyna Y.P

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

2023

DAFTAR ISI

Analisis Kesalahan Penulisan Huruf <i>Katakana</i> oleh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau.....	83-93
Analisis Akustik Bunyi Konsonan Hambat /d/ pada Pemelajar Bahasa Jepang Penutur Asli Bahasa Jawa.....	94-102
Ikigai pada Masyarakat Jepang.....	103-110
Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring dan Luring Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SMAN 6 Malang.....	111-120
Novel Grafik Mini Untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca dan Menulis Bahasa Jepang.....	121-132
Penggunaan Kartu Flashcard pada Pembelajaran Membaca dan Menulis Kanji di LPK.....	133-140
Analisis Kontrasif Kosakata Bahasa Jepang dan Bahasa Korea dalam Buku Pelajaran Minna no Nihongo 1 dengan Seoul Korean Language 1A (Student's Book).....	141-155
Aplikasi Peran Tematik pada Teknik Kemenangan Sumo Berbentuk <i>Fukugougo</i> Berpola N-V.....	156-165
Klausa Relatif Bahasa Jepang pada Buku <i>Manabou Nihongo Shochuukyuu</i>	166-173
Penerapan Kawaii Bunka pada Figur Vtuber MinatoAqua dalam Budaya Populer Jepang.....	174-182

ANALISIS KESALAHAN PENULISAN HURUF KATAKANA OLEH MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG FKIP UNIVERSITAS RIAU

A. Rahmawika.H¹, N. Rahayu², D. Budiani³

¹²³Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau, Pekanbaru
e-mail: asri.rahmawika.h5346@student.unri.ac.id, nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id,
dini.budiani@lecturer.unri.ac.id

Abstrak

Dalam pendidikan bahasa Jepang, penguasaan huruf katakana merupakan salah satu aspek dasar yang sangat penting, oleh karena itu pada kurikulum Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau, penguasaan mahasiswa akan huruf katakana menjadi salah satu capaian pembelajaran pada mata kuliah *Hyoki*. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa mempelajari huruf *katakana* dalam beberapa kali pertemuan. Namun, saat menulis huruf *katakana*, banyak siswa yang melakukan kesalahan. Pembelajaran yang dilakukan dalam waktu yang singkat tersebut dirasa tidak cukup untuk membuat pemelajar menguasai huruf *katakana* dengan baik. Kemudian kurangnya penggunaan huruf *katakana* pada buku teks bahasa Jepang menyebabkan mahasiswa tidak mendapat input yang cukup dan berujung pada banyaknya kesalahan penulisan huruf *katakana*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk kesalahan penulisan huruf *Katakana* oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2020 Universitas Riau. Berdasarkan hasil tes tertulis yang diberikan kepada 14 orang mahasiswa angkatan 2020, diketahui bahwa mahasiswa paling banyak melakukan kesalahan dalam menulis *chōon*. Kesalahan penulisan *chōon* mencakup pengeliminasian dan penggunaan *chōon* yang berlebihan

Kata kunci: penulisan, huruf *katakana*, *chōon*, analisis kesalahan

Abstract

In Japanese language education, ability to understand katakana is one of the important aspects, therefore in the curriculum of the Japanese Language Education Program in Universitas Riau, students' mastery of katakana is one of the learning outcomes in the Hyoki course. In this course, students study katakana in several meetings. However, when writing katakana, many students make mistakes. Lessons that are carried out in a short time are felt to be insufficient to make students master the katakana well. Furthermore, the lack of use of katakana letters in Japanese language textbooks causes students to get insufficient language inputs and leads to many errors in katakana writing. The purpose of this study was to describe the form of the writing errors in Katakana by students of Class of 2020 in Universitas Riau. Based on the results of the written test given to 14 students from class of 2020, it is known that students make the most mistakes when writing chōon. Errors in chōon include omitting and overusing chōon.

Keywords: writing, katakana, chōon, error analysis

1. Pendahuluan

Dalam mempelajari bahasa Jepang, penguasaan akan huruf adalah salah satu aspek dasar yang sangat penting. Menurut Sasanti [5] Bahasa Jepang dikenal sebagai bahasa yang kaya akan huruf, tetapi miskin dengan bunyi. Untuk menyampaikan bunyi yang jumlahnya terbatas, digunakan 4 macam huruf salah satunya adalah huruf *katakana*.

Huruf *katakana* memiliki jumlah yang sama dengan huruf *hiragana* yaitu berjumlah 46 suku kata. Sutedi [9] mengatakan bahwa jumlah huruf *Katakana* yang sekarang digunakan 46 huruf. Dari huruf tersebut, ada yang dikembangkan dengan menambahkan tanda tertentu sehingga dapat membentuk bunyi lainnya yang jumlahnya mencapai 56 bunyi. Huruf-huruf tersebut berbentuk suku kata, sehingga bunyi total bahasa Jepang kurang lebih 102 suku kata. *Katakana* terbentuk dari garis lurus (*chokusenteki*). Menurut Iwabuchi dalam Sudjianto & Dahidi, [6] *katakana* adalah huruf-huruf yang berbentuk seperti ア、イ、ウ、エ、オ、 dan

sebagainya. *Katakana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus (*chokusenteki*). Sedangkan *hiragana* terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*).

Salah satu fungsi huruf *katakana* yaitu digunakan ketika menuliskan kata-kata serapan dari bahasa Asing yang disebut *gairaigo*. Menurut Ishida dalam Sudjiyanto [7] *katakana* juga dapat dipakai untuk menuliskan kata-kata seperti nama tempat dan nama orang Asing. Selain itu, huruf *katakana* juga dapat dipakai untuk *onomatope* misalnya, *pinpon* (ピンポン) digunakan untuk suara bel, *kerokero* (ケロケロ) digunakan untuk suara kodok dan *zaaza* (ザアザア) digunakan untuk suara hujan. *Katakana* juga sering digunakan untuk membuat transkripsi nama perusahaan Jepang misalnya, Suzuki ditulis スズキ, dan Toyota ditulis トヨタ.

Saat menulis huruf *katakana* tidak sedikit pemelajar melakukan kesalahan. Kesalahan dalam penulisan *katakana* sering dianggap tidak penting, padahal sebenarnya bisa berakibat fatal, misalnya pada kata benda *chiizu* (チーズ) yang berarti keju jika ditulis *chesu* (チェス) maka artinya menjadi catur. Ini terjadi akibat salahnya pengucapan dari kata *cheez* menjadi *chess*. Contoh lain pada kata kota pekanbaru ditulis menjadi *pukanbaru* (プカンバル) jika ditulis Pekanbaru (ペカンバル) akan salah karena dalam penulisan *katakana* aksentuasi pengucapan *pe* lunak menjadi *pu* (プ).

Pada Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau, pembelajaran huruf *katakana* merupakan salah satu bagian dari mata kuliah *hyouki* yang dipelajari pada semester satu. Pada mata kuliah ini pemelajar Bahasa Jepang mempelajari huruf *katakana* dalam 4-5 kali pertemuan. Dalam beberapa kali pertemuan tersebut pengajar menjelaskan tentang aturan penulisan, cara baca, fungsi serta penggunaan huruf *katakana*. Waktu pembelajaran yang terbatas membuat mahasiswa memiliki waktu yang sedikit untuk melakukan kegiatan pengayaan sehingga penguasaan mahasiswa terhadap huruf *katakana* menjadi rendah. Ditambah lagi, dalam buku teks bahasa Jepang bagi pemelajar asing, kemunculan huruf *katakana* sangat terbatas sehingga input dalam huruf *katakana* menjadi sedikit dibandingkan dengan huruf *hiragana*.

Dari hasil pra-penelitian melalui wawancara yang dilakukan kepada beberapa orang mahasiswa Angkatan 2020 pendidikan bahasa Jepang, diketahui bahwa mahasiswa masih sulit membedakan bentuk huruf yang mirip dan penulisan sonata. Lalu dikarenakan pembelajaran huruf *katakana* dilaksanakan secara online mahasiswa merasa pembelajaran kurang efektif. Kemudian penggunaan huruf *katakana* jarang muncul di buku pelajaran, sehingga mahasiswa merasa tidak terlalu penting untuk mempelajari huruf *katakana*.

Menurut pendapat Tarigan [10] Analisis kesalahan adalah bagian komposisi yang menyimpang dari beberapa kaidah-kaidah yang baku. Sedangkan menurut Hastuti [4] analisis kesalahan adalah proses didasarkan pada analisis orang yang sedang belajar dengan suatu objek yang jelas. Objek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mahasiswa Angkatan 2020 pendidikan bahasa Jepang Universitas Riau. Untuk menganalisis kesalahan penulisan *katakana* yang baik maka digunakan teori dari Adimihardja [1] yaitu:

- 1) Kategori kesalahan untuk pelafalan panjang menggunakan simbol “—” (*Chōon*).
- 2) Kategori kesalahan dalam penulisan *sokuon*.
- 3) kesalahan ketidak-sesuaian bentuk huruf yang di bagi menjadi 2 yaitu kesalahan penulisan huruf yang mirip dan penulisan huruf *katakana* yang tidak berbentuk huruf.

Selain itu, Chandra [3] mengemukakan kategori kesalahan penulisan *katakana* yang berdasarkan kesalahan ketidak tepatan dalam penulisan huruf, yaitu:

- 1) Kesalahan memilih huruf ejaan asal bahasa asing dengan *katakana*.
- 2) Kesalahan memilih *yōon*.
- 3) Kesalahan memilih huruf yang berbentuk huruf lain.

Senada dengan Adimihardja [1], Husin, Tan & Aziz [5] juga menyatakan bahwa pemelajar bahasa Jepang masih banyak melakukan kesalahan penulisan huruf *katakana* terutama pada penulisan *chōon* dan *sokuon*. Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diasumsikan bahwa pemelajar bahasa Jepang sering melakukan kesalahan dalam penulisan

huruf katakana. Hal ini juga terjadi pada mahasiswa tahun 2020 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau. Namun, apakah kesalahan penulisan huruf katakana oleh mahasiswa tersebut memiliki kecenderungan yang sama dengan penelitian-penelitian terdahulu, masih belum ditemukan literatur mengenai hal tersebut. Untuk melihat kecenderungan tersebut, perlu dilakukan penelitian terhadap mahasiswa tersebut dengan judul *Analisis Kesalahan Penulisan Huruf Katakana oleh Mahasiswa Program studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau*. Dengan meneliti topik ini, diharapkan kesalahan berupa penulisan huruf *katakana* dapat diidentifikasi lebih jauh, sehingga dapat menjadi rujukan dalam mencari cara menanggulangnya sejak awal. Tujuan yang akan dicapai dalam penulisan ini untuk mendeskripsikan bentuk kesalahan penulisan huruf *katakana* oleh mahasiswa Angkatan 2020 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau.

2. Metode

Pada penelitian ini penulis menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Sutedi [9] mengatakan penelitian deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan untuk menjabarkan suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif karena mendeskripsikan kesalahan-kesalahan mahasiswa.

Dalam penelitian ini 14 orang mahasiswa tahun 2020 dijadikan sebagai subjek penelitian. 14 orang mahasiswa ini telah berpengalaman belajar bahasa Jepang di tingkat universitas selama 2 tahun. Di antara mereka bahkan ada yang telah mempelajari bahasa Jepang sejak tingkat sekolah menengah atas. Sutedi [8] mengatakan bahwa Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penulisan. Instrumen pada penelitian ini adalah tes. Menurut Arikunto [2] tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur. Penelitian ini menggunakan instrumen tes tertulis yang terdiri atas 10 soal isian. Mahasiswa diminta untuk menuliskan 10 kata yang terdiri atas kosa kata dalam bahasa Inggris (*cat, culture, road, sausage, automation, audition, melody, dan check*) yang juga merupakan kata serapan dalam bahasa Jepang. Selanjutnya dalam soal juga diberikan 2 nama orang asing (Vicky Prasetyo dan Prilly Latuconsina). Mahasiswa diminta menuliskan 8 buah kosakata dan 2 nama tersebut ke dalam huruf *katakana*. Jawaban 14 orang mahasiswa terhadap ujian tertulis tersebut merupakan data dalam penelitian ini. Data yang diperoleh selanjutnya diklasifikasi berdasarkan pendapat Adimihardja [1] dan Chandra [3] yang membagi kesalahan penulisan *katakana* menjadi 6 kategori, yaitu:

- a) Kesalahan *chōon*
- b) Kesalahan memilih ejaan bahasa asing
- c) Bentuk huruf yang mirip
- d) Kesalahan penulisan *sokuon*
- e) Kesalahan penulisan *yōon*
- f) Kesalahan penulisan huruf yang tidak berbentuk huruf

3. Hasil dan Pembahasan

Tes dalam penelitian ini terdiri dari 5 indikator yaitu indikator kesalahan penulisan *chōon*, kesalahan memilih ejaan asal Bahasa Asing dengan menggunakan huruf *katakana*, kesalahan penulisan bentuk huruf yang mirip, kesalahan penulisan *sokuon* dan kesalahan penulisan *yōon*. Jumlah soal sebanyak 10 butir yang berbentuk isian singkat. Mahasiswa diminta untuk menuliskan 10 kata Responden yang mengikuti penelitian sebanyak 14 mahasiswa dari 27 mahasiswa. Berikut akan dijabarkan satu-persatu.

Kesalahan Chōon

Penulisan *chōon* termasuk kesalahan yang sering dilakukan oleh responden. Pada hasil tes ditemukan beberapa responden melakukan kesalahan penulisan *chōon*. Dari kesalahan penulisan *chōon* tersebut terdapat 2 macam kesalahan, yaitu kesalahan pengeliminasian *chōon* dan penggunaan *chōon* yang berlebihan.

Tabel 1. Pengeliminasian *chōon*

Kata Asal	Kata Serapan	Beberapa Variasi Penulisan Kosakata Mahasiswa
<i>Road</i>	ロード	ロド
<i>Sausage</i>	ソーセージ	ソーセジ
<i>Automation</i>	オートメーション	オトマシオン オトメーション
<i>Melody</i>	メロディー	メロディ
<i>Prilly Latuconsina</i>	プリリーラトゥコンシナ	プリリラクンシ
<i>Vicky Prasetyo</i>	ヴィッキープラセテ イオ	ヴィキプラセディ プリリーラチュコンシナ フィッキプラーセテイオ ヴィキイプラセチヨ
<i>Culture</i>	カルチャー	カルチャ
<i>Pevita Pearce</i>	ペヴィタピアース	ペビタピアス ペヴィタピアス ペフィタペアス

Dari data tabel kesalahan penulisan 1 di atas, dapat dilihat bahwa responden banyak melakukan kesalahan dengan mengeliminasi tanda *chōon*. Misalnya pada kosakata *ロード* (*roodo*) responden menuliskan menjadi *ロド* (*rodo*), di sini responden melakukan kesalahan karena mengeliminasi tanda “ー” (*chōon*), responden tidak mengetahui bahwa dalam aturan penulisan huruf *katakana* kosakata yang memiliki huruf ‘oa’ akan berbunyi panjang.

Kemudian contoh lainnya pada kosakata *オートメーション* (*ootomeesyon*) responden menuliskan menjadi *オトメーション* (*otomeesyon*), di sini responden juga mengeliminasi tanda “ー” (*chōon*), responden tidak mengetahui ketentuan penulisan huruf *katakana* jika suku kata berbunyi -au akan berbunyi panjang.

Berdasarkan data tabel 1 responden banyak melakukan kesalahan pengeliminasian tanda “ー” (*chōon*) pada nama orang, contohnya pada nama *prilly* dan *vicky*. Responden mengeliminasi “ー” (*chōon*) karena responden tidak mengetahui pada kosa yang berbunyi -y akan berbunyi panjang. Contoh lain kesalahan pengeliminasian *chōon* pada nama *vicky*, responden menulis menjadi *ヴィキイ*, di sini responden melakukan kesalahan karena menggantian tanda “ー” (*chōon*) menjadi huruf *イ*. Kemudian pada nama *pearce* responden melakukan kesalahan mengeliminasi tanda “ー” (*chōon*). Kesalahan ini terjadi karena responden tidak mengetahui jika suku kata yang berbunyi -ea akan berbunyi panjang.

Tabel 2. Penggunaan *chōon* berlebih

Kata Asal	Kata Serapan	Beberapa Variasi Penulisan Kosakata Mahasiswa
<i>Check</i>	チェック	チェック二
<i>Audition</i>	オーディション	アウディ二チャオン
<i>Cat</i>	キャット	カート

Culture	カルチャー	クーチュラ カールトールー クーテウレ
Prilly Latuconsina	プリリーラトゥコン シナ プリリーラトゥコン シナ プリリーラトゥコン シナ	ピ ^ー リーラデュコンシナ プリリーラトゥコンシ ^ー ナ プリリラトコンシ ^ー ナ プリ ^ー リラチュコンシナ
Vicky Prasetyo	ヴィッキープラセテ イオ	フィッキプラ ^ー セティオ
Pevita Pearce	ペヴィタピアース	ペビタ ^ー ピアース

Berdasarkan tabel 4.2 data kesalahan penggunaan *chōon* yang berlebihan di atas, dapat terlihat bahwa masih banyak responden yang melakukan kesalahan untuk pelafalan panjang menggunakan tanda “ー” (*chōon*) pada soal. Misalnya pada kosakata チェック responden menuliskan menjadi チェク^ー di sini responden melakukan kesalahan karena pada kosakata チェック (*chekku*) responden menambah *chōon*. Contoh lainnya pada kosakata オーディション responden menuliskan menjadi アウディ^ーチャオン di sini responden melakukan kesalahan dengan menambahkan tanda *chōon* setelah huruf ディ

Kesalahan Ejaan Bahasa Asing

Dalam penggunaan Bahasa Asing penulisan huruf *katakana* berdasarkan apa yang didengar tidak dengan apa yang tertulis. Pada hasil tes ditemukan 8 buah soal responden melakukan kesalahan ejaan Bahasa Asing. Dari 8 buah soal tersebut dapat dibagi, responden melakukan kesalahan karena tidak mengetahui aturan penulisan huruf *katakana*, yaitu:

Suku Kata -ar- yang Berbunyi Panjang

- (1) Car = カ^ー → カル
- (2) カー → カール

Pada kosakata カー pelafalannya adalah ‘kaa’ responden menulis menjadi カル dimana pelafalan yang dilakukan oleh responden menjadi ‘kar’. Kemudian responden juga menulis menjadi カール, di sini responden sudah benar dalam menulis カー namun responden menambahkan dengan huruf ル di belakang karena salah dalam pelafalan bahasa Asing menjadi ‘kaar’.

Pada aturan penulisan huruf *katakana*, kosakata yang memiliki suku kata -ar- akan berbunyi panjang. Kesalahan penulisan pelafalan Bahasa Asing di karenakan adanya kesalahan cara pelafalan orang Indonesia dalam melafalkan Bahasa Asing baik secara pengucapan maupun tulisan. Pada umumnya responden melakukan kesalahan belum sepenuhnya memahami pelafalandaan penulisan huruf *katakana* atau lupa terhadap aturan penulisan huruf *katakana*.

Suku Kata -at- dan -ap- yang Berbunyi Konsonan Ganda

Kata-kata yang mengandung konsonan ganda diucapkan dengan menambahkan huruf vocal di belakang konsonan masing-masing kata. Dari data kesalahan di atas, responden melakukan kesalahan penulisan pada kosakata *cat* dari kata キャット (*kyatto*) menjadi カト (*kato*). Kemudian pada penulisan pada kosakata *cap* dari キャップ (*kyappu*) menjadi カプ (*kapu*).

Suku Kata -au- dan -ea- yang Berbunyi Panjang

Tabel 3. Suku kata -au dan -ea berbunyi panjang

Kata Asal	Kata Serapan	Beberapa Variasi Penulisan Kosakata Mahasiswa
<i>Audition</i>	オーディション	アウヂション アウディション アウディーチャオン アウディシン アウティソ
<i>Automation</i>	オートメーション オートメーション	オトマション アウトマション アウトマチオン アウトマシン

Pada data tabel 3 kesalahan bahasa Asing di atas, kata yang berbunyi panjang seperti kosakata *audition* オーディション (*oodishon*) ditulis menjadi アウディション (*audishon*). Pada kesalahan ini responden pada umumnya melakukan kesalahan pada kata オー yang di tulis responden menjadi アウ, di sini dapat di lihat bahwa responden melakukan kesalahan karena salah dalam pelafalan bahasa asing.

Tabel 4. Kesalahan ejaan bahasa asing lainnya

Kata Asal	Kata Serapan	Beberapa Variasi Penulisan Kosakata Mahasiswa
<i>Back</i>	バック	ベク
<i>Cat</i>	キャット	カート チェート ケット
<i>Cap</i>	キャップ	チャップ チャブ
<i>Culture</i>	カルチャー	クーチュラ カールトールー クルシュレ クーテウレ
<i>Pevita Pearce</i>	ペヴィタピアース	ペヴィタペアルケ ペフィタピールス ペフィタペアス ペビタペアルシー
	ペヴィタピアース	

Berdasarkan data kesalahan ejaan Bahasa Asing di atas, dapat terlihat responden melakukan kesalahan dalam ejaan bahasa Asing pada kosakata カー, オーディション, オートメーション, バック, キャット, キャップ, カルチャー dan ペヴィタピアース. Pada umumnya responden melakukan kesalahan karena salah dalam pelafalan kosakata.

Kemudian pada kosakata オートメーション pelafalannya adalah 'oa tuh may shuhn' sehingga terdengar menjadi 'ootomeesyon', responden menulis menjadi アウトマション dimana pelafalan yang dilakukan oleh responden adalah 'automasyon'. Contoh lainnya pada kosakata キャット pelafalannya adalah 'khat' responden menulis menjadi ケット dimana responden melakukan kesalahan karena pelafalannya menjadi 'ket'.

Kesalahan Penulisan huruf yang Mirip

Dalam huruf *katakana* banyak terdapat huruf yang memiliki bentuk menyerupai. Misalnya pada huruf チ dengan テ, ダ dengan グ, シ dengan ツ, ソ dengan コ, ス dengan ク dan lainnya. Dari hasil tes ditemukan pada 7 buah soal responden melakukan kesalahan penulisan huruf, yaitu:

Kesalahan Penulisan Huruf チ dengan テ

(1) *Check* = チェック → テェック

(2) Vicky Prasetyo = ヴィッキープラセティオ → ヴィキプラセチィオ

Pada kesalahan di atas terdapat responden yang salah dalam penulisan huruf チ ke huruf テ. Begitu juga sebaliknya, terdapat responden salah dalam penulisan huruf テ ke huruf チ. Seperti pada kosakata *Check* チェック pada huruf チ responden menulis menjadi huruf テ. Kemudian pada kosakata Prasetyo ラセティオ pada huruf テ responden menulis menjadi huruf チ.

Kesalahan Penulisan Huruf yang Mirip Lainnya

(1) *Road* = ロード → コード → huruf ロ dengan コ

(2) *Leader* = リーダー → リーグー → huruf ダ dengan グ

(3) *Sausage* = ソーセージ → シーセージ → huruf ソ dengan シ

(4) *Cat* = キャット → カシト → huruf ツ dengan シ

(5) Pevita Pearce = ペヴィタピアース → ペビタペラシク → huruf ス dengan ク

Berdasarkan data kosakata di atas, dapat terlihat bahwa responden salah dalam melakukan penulisan huruf チ, ロ, ダ, ス dan ソ. Huruf-huruf tersebut ditulis menjadi huruf lain yang memiliki kemiripan bentuk. Misalnya pada huruf ロ yang mirip dengan huruf コ, huruf ダ yang mirip dengan huruf グ, huruf ス yang mirip dengan huruf ク dan huruf ソ yang mirip dengan huruf シ.

Kesalahan Penulisan Sokuon

Pada hasil instrumen tes ditemukan 5 buah soal responden melakukan kesalahan penulisan *sokuon*. Dari 5 buah kesalahan tersebut terdapat 2 macam bagian yaitu kesalahan pengeliminasian *sokuon* dan kesalahan penulisan *sokuon* ツ menjadi シ dan ツ.

Pengeliminasian *sokuon*

Tabel 5. Pengeliminasian *sokuon*

Kata Asal	Kata Serapan	Beberapa Variasi Penulisan Kosakata Mahasiswa
<i>Check</i>	チェック	チェクー
<i>Cat</i>	キャット	キャト カト
<i>Cap</i>	キャップ	キャブ カブ
Vicky Prasetyo	ヴィッキープラセテ ィオ	ヴィキプラセディョ ヴィキプラセチィオ

Berdasarkan data kesalahan tabel 5 terdapat kesalahan penulisan *sokuon*. Kesalahan tersebut seperti penulisan kosakata *Check* チェック (*chekku*) ditulis menjadi チェクー (*chekuu*). Pada penulisan tersebut responden melakukan kesalahan dikarenakan tidak menuliskan *sokuon* pada kata konsonan ganda pada huruf 'ck'. Kemudian pada kesalahan pada kosakata *cat* キャット (*kyatto*) responden menuliskan menjadi キャト (*kyato*), responden melakukan kesalahan karena mengeliminasi *sokuon* pada huruf konsonan 't'.

Kesalahan Penulisan Sokuon ツ(Tsu) Menjadi シ (Shi) dan ツ (Tsu Besar)

- (1) Back = バック → バク dan バツク
(2) Cap = キャップ → キャプ, カシプ dan キャツプ

Berdasarkan data kesalahan di atas, dapat terlihat responden melakukan kesalahan *sokuon*. Misalnya pada kosakata バック responden menulis menjadi バツク, di sini responden melakukan kesalahan karena menulis *sokuon* dengan menggunakan ツ besar. Kemudian pada kosakata キャップ responden menulis menjadi キャプ, di sini responden melakukan kesalahan karena tidak menulis *sokuon*.

Kesalahan Penulisan Yōon

Tabel 6 Kesalahan penulisan yōon

Kata Asal	Kata Serapan	Beberapa Variasi Penulisan Kosakata Mahasiswa
<i>Audition</i>	オーディション	オーディーチャオン オーディシン
<i>Automation</i>	オートメーション	アウトマチオン

Berdasarkan data kesalahan di atas, dapat terlihat bahwa masih ada responden yang melakukan kesalahan dalam penulisan *yōon*. Misalnya pada kosakata オーディション responden menulis menjadi アウディシン, di sini responden melakukan kesalahan karena tidak menuliskan huruf ヨ setelah huruf シ. Kemudian pada kosakata オートメーション responden menulis menjadi アウトマチオン, di sini responden melakukan kesalahan karena menuliskan kata ション menjadi チオン.

Kesalahan Penulisan yang Tidak Berbentuk Huruf

Dari hasil instrument tes ditemukan 1 responden menulis huruf *katakana* yang tidak berbentuk huruf, yaitu pada huruf ラ responden menulis menjadi . Pada kesalahan ini responden melakukan kesalahan karena  menambahkan garis vertikal di atas huruf ラ.

Selain 6 kategori kesalahan yang telah disebutkan di atas, ditemukan juga kesalahan lain yang tidak termasuk dalam 6 kategori kesalahan tersebut. Kesalahan penulisan tersebut adalah; kesalahan penulisan sonata, *handakuten*, campur aduk huruf, huruf yang tertinggal, dan konsonan. Berikut akan dijabarkan satu-per satu.

Kesalahan Penulisan Sonata pada Bunyi デイ, トウ, ヴィ dan フィ

Tabel 7. Kesalahan penulisan sonata

Kata Asal	Kata Serapan	Beberapa Variasi Penulisan Kosakata Mahasiswa
Melody	メロディー	メロデー メロヂ
<i>Audition</i>	オーディション	アウヂション
Prilly Latuconsina	プリリーラ トウ コンシナ	プリリーラ トウ コンシーナ プリリーラ テウ コンシナ ピーリーラ チュ コンシナ プリリーラ ツ コンシナー
Pevita Pearce	ペヴィタピアース	ペフィタペアス ペビタペラシク
Vicky Prasetyo	ヴィッキープラセティオ	フィッキプラーセティオ

ヴィッキープラセティオ フィキプラセチヨ
 ヴィッキープラセテオ ヴィッキープラセテオ
 ヴィキプラセチィオ ヴィキプラセチィオ
 フィキプラセチヨ フィキプラセチヨ

Berdasarkan data kesalahan di atas, dapat terlihat bahwa responden masih banyak melakukan kesalahan dalam penulisan *sonata*. Misalnya pada kosakata *メロディ* responden menulis menjadi *メロディー*, di sini responden melakukan kesalahan karena menuliskan huruf *ディ* dengan membuat huruf *イ* besar.

Kemudian pada kosakata *オーディション* responden menulis menjadi *アウヂション*, di sini responden melakukan kesalahan karena menuliskan huruf *ディ* dengan huruf *ヂ*. Contoh lainnya pada kosakata *プリリーラトゥコンシナ* responden menulis menjadi *プリリーラテウコンシナ*, pada kosakata ini responden melakukan kesalahan karena pada huruf *トゥ* menjadi huruf *テウ*.

Kesalahan Penulisan Handakuten

Tabel 8. Kesalahan penulisan handakuten

Kata Asal	Kata Serapan	Beberapa Variasi Penulisan Kosakata Mahasiswa
Audition	オー <i>ディ</i> ション	オー <i>テ</i> ィション アウ <i>テ</i> ィソ
Vicky Prasetyo	ヴィッキープラセ <i>テ</i> ィオ	ヴィキプラセ <i>デ</i> ィヨ

Berdasarkan data kesalahan di atas, dapat terlihat beberapa responden melakukan kesalahan dalam penulisan *dakuten*. Misalnya pada kosakata *オーディション* responden menulis menjadi *オー*テ*ィション*, di sini responden melakukan kesalahan karena tidak menuliskan *tenten* pada huruf *テ*. Kemudian pada kosakata *フィッキープラセティオ* responden menulis menjadi *ヴィキプラセ*デ*ィヨ*, responden melakukan kesalahan karena menambahkan *tenten* pada huruf *テ*.

Kesalahan Penulisan Campur Aduk Huruf

Dari 15 soal yang penulis berikan kepada responden, terdapat 1 buah campur aduk penulisan huruf *katakana* dan hiragana. Pada kosakata *culture* = *カルチャー* responden menulis menjadi *カッレ*.

Kesalahan Penulisan Huruf yang Tertinggal

- (1) *Cat* = *キャット* → *キャツ*
- (2) *Culture* = *カルチャー* → *カッレ*
- (3) *Prilly Latuconsina* = *プリリーラトゥコンシナ* → *プリリラクンシナ* dan *ピーリーラチュコシナ*

Berdasarkan data kesalahan penulisan huruf yang tertinggal di atas, dapat terlihat bahwa beberapa responden melakukan kesalahan ketertinggalan penulisan huruf. Misalnya pada kosakata *キャット* responden menulis *キャツ*, di sini responden melakukan kesalahan karena tertinggal menuliskan huruf *ト*. Kemudian pada kosakata *カルチャー* responden menuliskan menjadi *カッレ*, di sini responden melakukan kesalahan karena tidak tahu

bagaimana pelafalan dari kosakata sehingga responden meninggalkan penulisan huruf dan melanjutkan dengan huruf yang diketahui.

Contoh lainnya pada kosakata プリリーラトゥコンシナ responden menulis menjadi プリリラクンシナ, di sini responden melakukan kesalahan karena tidak menulis huruf トウ setelah huruf ラ.

Kesalahan Penulisan Konsonan

Tabel 9. Kesalahan penulisan pada huruf konsonan

Kata Asal	Kata Serapan	Beberapa Variasi Kosakata Mahasiswa	Penulisan
Cap	キャップ	カポ	
Cat	キャット	ケティ	
Culture	カルチャー	クルシュレ クーテウレ	
Prilly Latuconsina	プリリーラトゥコンシナ	ピーリーラチュコシナ	
Pevita Pearce	ペヴィタピアース	ペヴィタピアース ペビタペアルシー	
Vicky Prasetyo	ヴィッキープラセティオ	ヴィキペラセチオ	

Berdasarkan data kesalahan di atas, dapat terlihat bahwa responden melakukan kesalahan huruf konsonan dalam penulisan huruf *katakana*. Misalnya pada kosakata キャップ responden menulis menjadi カポ, di sini responden melakukan kesalahan karena tidak mengetahui bahwa penulisan huruf konsonan ‘p’ dalam aturan penulisan *katakana* akan di tambah huruf ‘u’ maka akan berbunyi プ ‘pu’.

Kemudian pada kosakata ペヴィタピアース responden menulis menjadi ペヴィタピアース, di sini responden melakukan kesalahan karena menuliskan huruf konsonan ‘s’ dengan menambahkan huruf ‘e’ sehingga dibaca menjadi セ ‘se’. Contoh lainnya pada kosakata キャット responden menulis menjadi ケティ, di sini responden melakukan kesalahan karena tidak mengetahui bahwa huruf konsonan ‘t’ dan ‘d’ akan ditambahkan dengan huruf ‘o’ maka akan berbunyi menjadi ト ‘to’ dan ド ‘do’.

Dari sebelas kategori kesalahan yang peneliti temui di dalam tes, responden paling banyak melakukan kesalahan pada kesalahan penulisan *chōon*. Pada kesalahan penulisan *chōon* di temui 2 macam kesalahan *chōon* yaitu pengeliminasian *chōon* terdapat 18 kesalahan dan pada penggunaan *chōon* berlebih terdapat 12 kesalahan.

4. Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil jawaban mahasiswa pada tes tertulis, dapat disimpulkan bahwa masih banyak mahasiswa yang melakukan kesalahan penulisan huruf *katakana*. Mahasiswa melakukan kesalahan tidak hanya dalam kategori kesalahan dalam penulisan *chōon*, namun juga kesalahan dalam penulisan *sokuon*, *yōon*, penulisan ejaan bahasa asing, penulisan huruf yang mirip dan penulisan huruf yang tidak berbentuk huruf. Selain 6 kategori tersebut, juga ditemukan kesalahan penulisan huruf *katakana* lainnya, yaitu kesalahan penulisan *sonata*, kesalahan penulisan handakuten, kesalahan penulisan campur aduk huruf, kesalahan penulisan huruf yang tertinggal serta kesalahan penulisan pada huruf konsonan.

Saran

Dalam penelitian ini, diketahui terdapat banyak jenis kesalahan yang dilakukan oleh mahasiswa dalam penulisan huruf *katakana*. Perlu diteliti lebih lanjut apa yang membuat mahasiswa melakukan berbagai kesalahan ini sehingga kesalahan penulisan huruf *katakana* oleh pemelajar bahasa Jepang dapat diminimalisir. Dalam penelitian selanjutnya, direkomendasikan mengenai penelitian lanjutan dalam analisis kesalahan khususnya yang menyelidiki tentang penyebab terjadinya kesalahan.

Daftar Pustaka

- [1] Adimihardja, "Belajar *Katakana* Hiragana", Bandung: CV Pustaka Grafika, 2003, pp. 74.
- [2] Arikunto, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek", Jakarta: Rineka Cipta, 2012, pp. 67.
- [3] Chandra, "Pelajaran Bahasa Jepang", Jakarta: Evergreen Japanese Course, 2007, pp. 9-12.
- [4] Hastuti, "Sekitar Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia", Yogyakarta: Gema Widya, 2003, pp. 73.
- [5] Husin N, Tan Abdullah N, Aziz A, "An error analysis of hiragana and katakana writing systems in the learning of Japanese as third language at UiTM", *International Journal of Modern Languages and Applied Linguistics (IJMAL)*, vol. 4, no. 3, pp. 46-64, Sep, 2020.
- [6] Sasanti, 2015. "Filosofi Huruf Jepang dalam Pembelajaran Kanji"., Vol. II, pp. 53, Sep, 2015.
- [7] Sudjipto, "Pengantar Linguistik Bahasa Jepang", Bandung: Kesaint Blanc, 2004.
- [8] Sudjipto, "Pengantar Linguistik Bahasa Jepang", Jakarta: Kesaint Blanch, 2007, pp. 83.
- [9] Sutedi, "Penulisan Pendidikan Bahasa Jepang", Bandung: Humaniora Utama Press, 2009
- [10] Sutedi, "Penulisan Pendidikan Bahasa Jepang", Bandung: Humaniora Utama Press, 2011, pp. 7.
- [11] Tarigan, "Pengajaran Analisis Kesalahan Berbahasa" Bandung: Angkasa, 2011, pp. 126.

ANALISIS AKUSTIK BUNYI KONSONAN HAMBAT /d/ PADA PEMELAJAR BAHASA JEPANG PENUTUR ASLI BAHASA JAWA

N. Virdaus

Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Brawijaya, Kota Malang
e-mail: acirunkeda39@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pelafalan bunyi konsonan hambat /d/ pada partikel ~de 「で」 oleh pemelajar bahasa Jepang yang merupakan penutur asli bahasa Jawa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain penelitian studi kasus. Data yang digunakan yaitu 2 rekaman suara penutur asli bahasa Jepang dan 10 rekaman suara responden pada saat melafalkan sebuah kalimat yang memuat partikel ~de. Audio rekaman dianalisis menggunakan Praat sebagai aspek fonetik akustik untuk mengetahui segmentasi bunyi yang dihasilkan dari bunyi konsonan hambat /d/, kemudian dibandingkan dengan bunyi yang dihasilkan oleh penutur asli bahasa Jepang. Hasil analisis Praat menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang masih berkecenderungan membawa logat bahasa ibu. Hal ini dibuktikan melalui adanya perbedaan hasil segmentasi bunyi antara pelafalan penutur asli bahasa Jepang dan responden yang terlihat pada spektrogram. Pada hasil analisis Praat rekaman responden ditemukan adanya durasi *heisa* yang lebih panjang yaitu 77 ms, sedangkan durasi *heisa* pada pelafalan penutur asli bahasa Jepang 34 ms. Selain itu, rekaman responden menghasilkan intensitas getaran yang lebih pekat pada saat meletupkan bunyi /d/ sehingga menghasilkan bunyi konsonan hambat plosif /d^h/ yang dilafalkan lebih dalam dan tebal.

Kata kunci: fonologi bahasa jepang, konsonan hambat /d/, penutur asli bahasa jawa

Abstract

The purpose of this study is to determine the pronunciation of the stop consonant /d/ on particle ~de 「で」 by Japanese learners who are native Javanese speakers. This study uses a descriptive qualitative approach with a case study research design. The data used in this study are 2 voice recordings of a Japanese native speaker and 10 voice recordings of respondents when reciting a sentence containing particle ~de. Recorded audio was analyzed by using Praat as an acoustic phonetic aspect to determine the segmentation of sounds produced from stop consonant /d/, then comparing them with the sound produced by the Japanese native speaker. The Praat analysis' results show that most of the students are still attached to their mother tongue accent. This is evidenced by the difference in the sound segmentation results between the pronunciation of Japanese native speakers and respondents as seen in the spectrogram. In the Praat analysis of respondents' recordings, it is found that there is a longer heisa duration of 77 ms, while the heisa duration in Japanese native speaker pronunciation is 34 ms. In addition, the respondent produced a clearer vibration intensity when pronouncing the sound /d/ as indicated by plosive consonant /d^h/ which is pronounced deeper and thicker.

Keywords: *japanese phonology, stop consonant /d/, javanese native speaker*

1. Pendahuluan

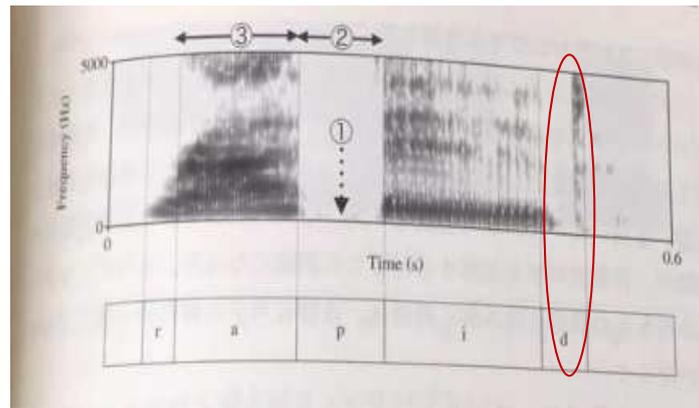
Konsonan hambat merupakan bunyi konsonan yang dibentuk dengan cara menghambat atau menghalangi sebagian atau secara penuh aliran udara pada alat ucap sehingga meningkatkan tekanan udara di jalur suara. Menurut Kaato dalam Sudjianto & Dahidi [12] bunyi konsonan sendiri terbentuk melalui arus udara pernapasan yang keluar dari pita suara yang mengalami rintangan, hambatan, halangan, atau gangguan seperti penutupan atau penyempitan. Di Indonesia, bahasa daerah yang memiliki banyak jenis bunyi konsonan hambat salah satunya adalah bahasa Jawa. Berdasarkan penelitian Gusdian [5], di dalam bahasa Jawa terdapat banyak jenis konsonan hambat, di antaranya bilabial, alveolar, alveo-palatal, velar, retlofleksi, dan glotal. Menurut Aniza [1], penutur bahasa Jawa lebih dalam dan tebal pada saat mengucapkan bunyi konsonan hambat bilabial /b/ dan konsonan hambat alveolar /d/ dibandingkan dengan penutur bahasa daerah lainnya di Indonesia. Hal ini disebabkan logat bahasa Jawa memiliki bunyi khas yang berbeda dari

bahasa lain sehingga bunyi yang dihasilkan disebut *medhok* [medho]. Penutur asli bahasa Jawa yang mempelajari bahasa kedua, baik bahasa Indonesia maupun bahasa asing, sering kali masih terbawa logat khas bahasa ibu, tidak terkecuali pada saat mempelajari bahasa Jepang.

Dalam bahasa Jepang konsonan hambat disebut *haretsuon* atau *heisaon* (破裂音/閉鎖音) yang berarti terdapat hambatan atau penahanan sejenak arus udara pada alat ucap tertentu. Menurut Putrayasa [10], pada bahasa Jepang hanya dapat ditemui tiga jenis bunyi hambat yaitu bilabial, alveolar, dan velar. Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, ketika melafalkan suatu kosakata sering kali pemelajar bahasa Jepang penutur asli bahasa Jawa masih kental membawa logat khas bahasa Jawa, baik dari segi aksen maupun dialek. Meskipun tidak mengubah makna, sebaiknya pemelajar bahasa asing tidak terpengaruh oleh bahasa ibu agar tidak menimbulkan interferensi pada saat pembelajaran. Seperti contoh pada saat melafalkan kalimat “*mainichi uchi de souji wo shimasu*” 「毎日家で掃除をします」, terdapat beberapa pemelajar bahasa Jepang masih kental membawa logat khas bahasa Jawa pada saat mengartikulasikan partikel *~de* 「で」 dengan bunyi /d/ yang diartikulasikan dengan dalam dan tebal .

Konsonan hambat alveolar /d/ terbentuk dengan lidah menyentuh punggung belakang gigi di atap mulut. Fonem [d] termasuk ke dalam kategori konsonan hambat letup atau plosif sebab terjadi karena adanya hambatan arus udara, kemudian hambatan tersebut dilepaskan secara tiba-tiba sehingga menghasilkan letupan. Tanda-tanda akustik bunyi plosif atau letup dapat ditemukan dengan cara melihat keseluruhan keadaan akustik antara bunyi plosif tersebut dengan bunyi yang mengikutinya. Gani & Arsyad [4] mengatakan bahwa akustik sendiri merupakan jenis fonetik yang menganggap bunyi bahasa sebagai peristiwa fisis atau fenomena alam, meliputi frekuensi getarannya, amplitudonya, dan intensitasnya. Dengan demikian, penelitian dapat digolongkan pada jenis kajian fonetik akustik sehingga memerlukan bantuan perangkat lunak *Praat* untuk menganalisis pelafalan penutur asli bahasa Jawa pada saat melafalkan bunyi konsonan hambat plosif alveolar /d/ atau konsonan hambat /d/.

Praat perangkat lunak yang diciptakan oleh Paul Boersma bersama David Weenink pada tahun 1991 dapat diunduh secara gratis di Mac OS, Windows, dan Linux. Perangkat ini lazim digunakan untuk kegiatan analisis akustik terutama untuk pengkajian di bidang fonetik. Saat pengguna membuka perangkat *Praat* akan muncul secara otomatis lembar kerja dengan berbagai fitur. Audio yang dapat digunakan pada perangkat lunak ini hanya berformat *Waveform Audio File Format* (WAV). Diambil dari buku Kawahara [7] terdapat contoh pada hasil analisis kata ‘*rapid*’ yang dapat terlihat hasil pada spektogram yaitu garis hitam tersusun rapat dan di bagian atas spektogram dapat diketahui berapa lama durasi pelafalan, perhatikan Gambar 1. Setiap bunyi [r] [a] [p] [i] [d] memiliki segmentasi bunyi yang berbeda-beda. Penelitian ini berfokus mengkaji segmentasi bunyi konsonan hambat /d/ yang dilafalkan oleh pemelajar bahasa Jepang sehingga penjelasan hanya dilakukan lebih mendalam pada bunyi konsonan hambat /d/ agar tidak terjadi perluasan pembahasan. Bunyi konsonan hambat /d/ dilafalkan dengan cara menghambat arus udara melalui lidah yang menyentuh langit-langit mulut, kemudian secara spontan dilepaskan sehingga menghasilkan letupan bunyi /d/. Hal ini dibuktikan dengan adanya *heisa* (閉鎖) atau penahanan arus udara dapat dilihat pada spektogram yang kosong berwarna putih tanda adanya hambatan, kemudian saat hambatan dilepaskan terbentuk garis vertikal berwarna hitam pekat penanda dikeluarkannya bunyi /d/.



Gambar 1. Praat konsonan hambat /d/

Kajian mengenai bunyi konsonan hambat /d/ dalam bahasa Jepang oleh penutur asli bahasa Jawa belum pernah dilakukan sebelumnya, namun penelitian terkait analisis akustik bunyi konsonan hambat dengan menggunakan perangkat lunak *Praat* telah beberapa kali dilakukan. Hernawati [6] mengkaji analisis akustik bunyi konsonan sibilant pada pemelajar bahasa Jepang yang berbahasa ibu Jawa. Responden dalam penelitian ini adalah 8 *native speaker* bahasa Jepang dan 16 mahasiswa pemelajar bahasa Jepang tingkat 2. Dari hasil analisis diketahui bahwa baik durasi, intensitas, maupun *Center of Gravity* menunjukkan bahwa kedua faktor (jenis konsonan dan posisi bunyi) secara statistik signifikan. Persebaran durasi bunyi sibilant baik oleh pemelajar bahasa Jepang maupun *native speaker* berada pada kisaran 68 ms hingga 144 ms, sedangkan nilai intensitas berada pada kisaran 50-60 dB.

Sukmawijaya et al., [14] telah mengkaji terkait analisis plosif alveolar tak bersuara /t/ pada bahasa Sunda, bahasa Indonesia, dan bahasa Inggris yang dilakukan pada penutur asli bahasa Sunda. Hasilnya menunjukkan VOT atau durasi rata-rata dari bunyi /t/ di segmen awal kata dalam bahasa Sunda dan Indonesia sama, yaitu 20 ms. Hal ini mengindikasikan bahwa mereka tidak mengaspirasikan bunyi /t/ dalam bahasa Sunda dan Indonesia. Selain itu, responden juga mentransfer cara mereka melafalkan bunyi /t/ dari dua bahasa mereka ke dalam bahasa Inggris sebagai bahasa asing mereka.

Asnita & Febriyanti [2] sebelumnya telah mengkaji mengenai analisis kemampuan pembelajar bahasa Jepang yang juga dianalisis menggunakan perangkat lunak *Praat*. Asnita dan Febriyanti mengkaji kemampuan mahasiswa Universitas Brawijaya dalam melafalkan bunyi konsonan nasal /n/ yang diikuti konsonan hambat plosif bilabial /p/. Hasil kajian menunjukkan pada pelafalan oleh *native speaker* ditemukan bunyi nasal yang dilafalkan berupa nasal labiodental /m/. Selain itu, ditemukan pula adanya penahanan arus udara atau *heisa* (閉鎖) akan tanpa getar selama beberapa waktu yang menyebabkan terjadinya plosif atau letupan bilabial saat melafalkan bunyi /p/ setelah bunyi nasal. Sedangkan pada pemelajar ditemukan adanya beberapa pelafalan yang telah sesuai dengan pelafalan *native speaker*, namun pada sebagian besar pelafalan ditemukan perbedaan berupa bunyi nasal yang dilafalkan berupa /n/ saja atau /m/ saja bahkan ada yang berbunyi /ŋ/, dan ada pula yang tidak menghasilkan letupan pada pelafalan bunyi bilabial /p/.

Berdasarkan penelitian di atas dan atas masalah yang telah disebutkan, cara mengartikulasikan suatu bunyi dalam bahasa Jepang oleh pemelajar bahasa Jepang penutur asli bahasa Jawa adalah subjek yang menarik untuk dikaji. Sehingga pada penelitian ini akan dikaji bagaimana pelafalan pemelajar bahasa Jepang yang berbahasa ibu bahasa Jawa yang merupakan pemelajar bahasa Jepang tingkat pemula dalam melafalkan bunyi konsonan hambat /d/. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan baru kepada pembaca, baik pengajar maupun pemelajar bahasa Jepang terkait cara melafalkan bunyi konsonan hambat /d/ khas *native speaker* bahasa Jepang dan ciri khas penutur asli Jawa dalam berbahasa Jepang.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain penelitian studi kasus. Penelitian kualitatif adalah suatu kegiatan ilmiah yang bertujuan untuk mengumpulkan data secara sistematis untuk menginterpretasikan data yang diperoleh kemudian menganalisisnya. Senada dengan itu, Sugiyono [13] menyatakan bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif bersifat induktif dimana data berdasarkan bukti-bukti faktual yang diperoleh di lapangan, kemudian dikonstruksi menjadi hipotesis untuk memperoleh data yang bermakna. Lebih lanjut Sudjana & Ibrahim [9] mendefinisikan penelitian deskriptif sebagai penelitian yang berusaha menggambarkan tanda, fenomena, dan peristiwa yang terjadi pada saat ini. Penelitian deskriptif juga lebih menitikberatkan pada pemecahan masalah faktual.

Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Lintas Minat SMA Negeri 1 Batu yang telah mempelajari bahasa Jepang dasar selama 4 semester atau jika dijumlah telah mendapat sekitar 128 JP. Pada penelitian ini, instrumen tes digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa melafalkan bunyi dalam bahasa Jepang. Bentuk tes yang dilakukan adalah membuat karangan sederhana bertemakan “*Souji o shimasu*”, kemudian siswa diminta membacanya dengan satu kali pelafalan secara spontan untuk direkam menjadi sebuah audio. Menurut Virdaus & Febriyanti [15] pengambilan data pelafalan yang dilakukan secara spontan dilakukan guna mendapatkan kealamian responden dalam melafalkan sebuah kalimat, sehingga yang diperoleh bukanlah konsistensi pelafalan. Selanjutnya, siswa mengumpulkan karangan beserta rekaman audionya pada *google form* yang dibagikan melalui *whatsapp group*.

Dalam penelitian ini, data diperoleh dengan menggunakan teknik observasi. Observasi dilakukan dengan menggunakan panca indera untuk memperoleh informasi yang diperlukan, seperti penglihatan, penciuman, dan pendengaran. Metode mendengarkan dan mengamati digunakan untuk menelaah hasil rekaman suara siswa yang dikumpulkan dengan fokus pada pengucapan partikel *~de*. Data yang digunakan adalah 10 rekaman suara siswa dan 2 rekaman suara penutur asli Bahasa Jepang sebagai pembanding. Siswa yang dipilih adalah penutur asli bahasa Jawa yang lahir dan menetap di Jawa Timur serta menggunakan bahasa Jawa sebagai bahasa sehari-hari.

Dalam menganalisis data, data yang direkam direduksi terlebih dahulu dengan cara memotong bunyi pada bagian partikel *~de* yang berada di tengah kalimat. Selanjutnya, data yang telah direduksi diubah ke dalam format WAV untuk dianalisis oleh perangkat lunak *Praat*. Menurut Febriyanti & Indrowaty [3], *Praat* dapat digunakan untuk menganalisis bunyi yang mengandung intonasi, panjang pendek pelafalan, serta untuk mengukur durasi yang dibutuhkan dalam melafalkan kosakata. Penggunaan *Praat* pada penelitian ini bertujuan untuk memperlihatkan bagaimana bunyi konsonan hambat /d/ dihasilkan oleh pemelajar bahasa Jepang penutur asli bahasa Jawa melalui segmentasi yang dihasilkan dari bunyi konsonan hambat /d/, kemudian akan dibandingkan dengan bunyi yang dihasilkan oleh penutur asli bahasa Jepang.

3. Hasil dan Pembahasan

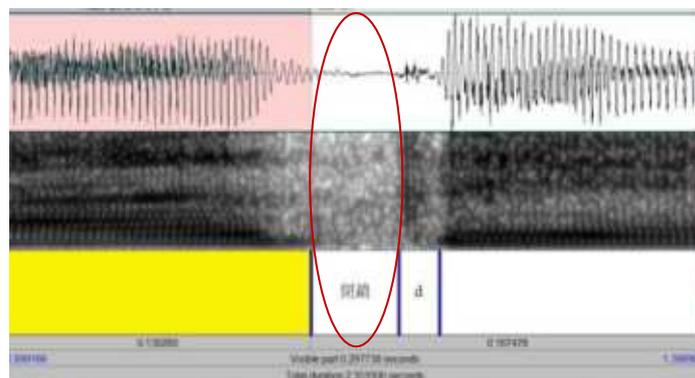
Berdasarkan hasil analisis akustik melalui *Praat*, konsonan hambat /d/ pada partikel *~de* yang dilafalkan oleh penutur asli bahasa Jepang ditemukan adanya penahanan arus udara atau *heisa* (閉鎖) dengan getaran, dan bunyi letup yang dihasilkan adalah konsonan hambat /d/. Setelah mengetahui hasil analisis pada rekaman 2 penutur asli bahasa Jepang, selanjutnya dilakukan analisis akustik pada rekaman 10 responden. Adapun hasil analisis yang diperoleh diperincikan ke dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil analisis *praat*

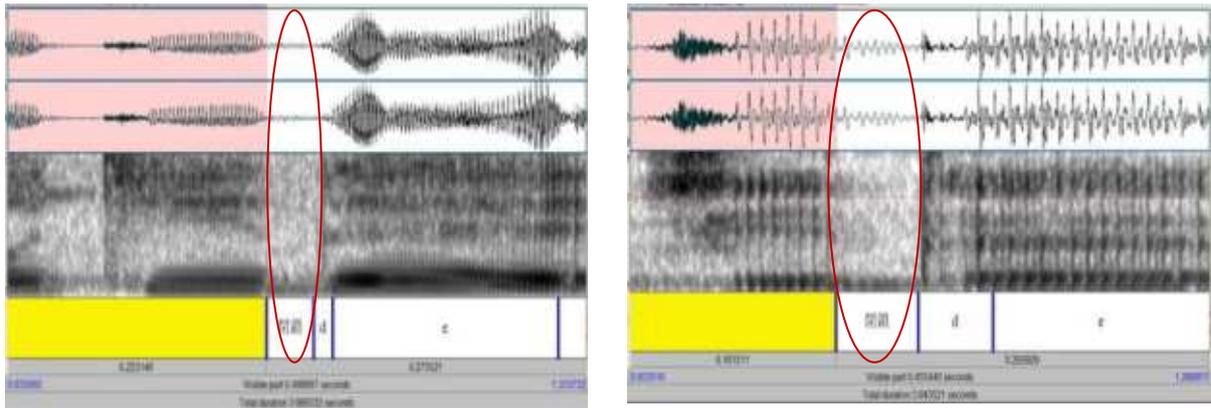
Data	<i>Heisa</i> (閉鎖)		Durasi <i>Heisa</i>	Plosif	
	Getar	Tidak getar		/d/	/d ^h /
*NS1	✓		34 ms	✓	
*NS2	✓		36 ms	✓	
R1	✓		35 ms	✓	
R2	✓		40 ms	✓	
R3	✓		33 ms	✓	
R4	✓		53 ms		✓
R5		✓	56 ms		✓
R6	✓		64 ms		✓
R7	✓		44 ms	✓	
R8		✓	116 ms		✓
R9	✓		74 ms		✓
R10		✓	104 ms		✓
Total	7	3		4	6

Dari Tabel 1 dapat diketahui bahwa pada seluruh hasil analisis *Praat* rekaman responden menunjukkan adanya penahanan arus udara atau *heisa* (閉鎖) saat melafalkan bunyi konsonan hambat /d/. Sebanyak 7 dari 10 responden menghasilkan *heisa* dengan getaran sebagaimana penutur asli bahasa Jepang, sedangkan 3 responden lainnya menghasilkan *heisa* tanpa getar. Lebih lanjut, sebanyak 6 dari 10 responden menghasilkan bunyi konsonan hambat /d^h/. Bunyi konsonan hambat /d^h/ dicirikan dengan keadaan pita suara yang mengendur. Menurut Ladefoged & Maddieson dalam Gusdian [5] pita suara yang kendur merupakan suatu keadaan di mana pita suara bergetar lebih kendur daripada getaran biasa, sehingga menghasilkan suara yang cenderung tebal.

Analisis *Praat* pada rekaman penutur asli Bahasa Jepang menunjukkan terjadinya penahanan arus udara ditandai dengan adanya spektrogram terlihat sebagai bagian yang kosong dengan warna yang tidak menghitam sebelum bunyi /d/, akan tetapi penahanan arus udara terjadi dengan tempo singkat, dibuktikan dengan durasi *heisa* yang hanya 34 ms. Seluruh responden penelitian ini pada hasil rekamannya menghasilkan *heisa* dengan durasi yang berbeda-beda. Durasi *heisa* oleh responden dengan tempo paling singkat yang mendekati penutur asli bahasa Jepang adalah 35 ms oleh R1, sedangkan *heisa* dengan tempo paling panjang yaitu 116 ms oleh R8.

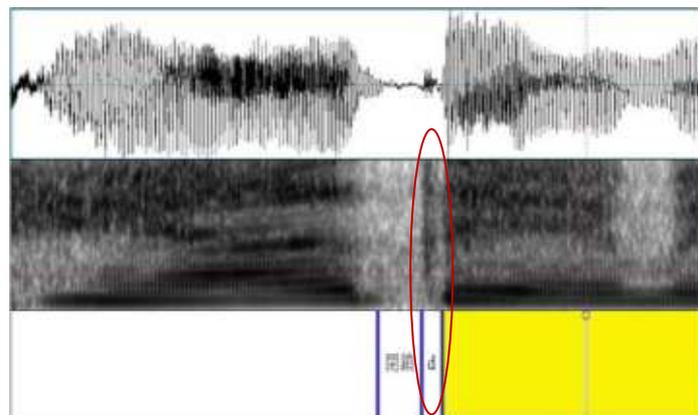


Gambar 2. Analisis *heisa* pada rekaman perwakilan penutur asli bahasa Jepang

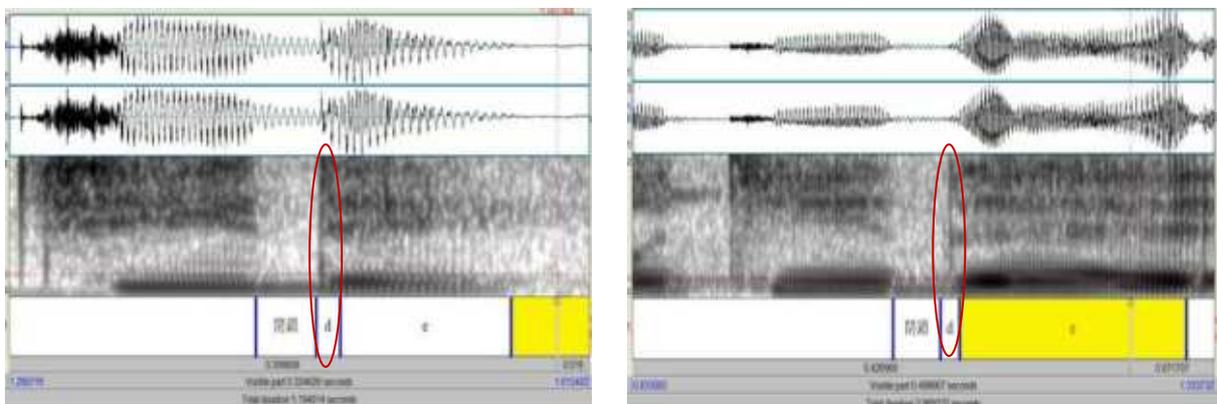


Gambar 3. Analisis *heisa* pada rekaman 2 perwakilan responden yang sesuai dengan penutur asli bahasa Jepang

Selanjutnya, dapat diketahui bunyi plosif /d/ yang dihasilkan oleh penutur asli bahasa Jepang pada saat melafalkan partikel ~de adalah bunyi konsonan hambat /d/. Hal ini dibuktikan dengan adanya letup konsonan hambat /d/ berupa garis vertikal hitam pekat pada awal bunyi /d/ dilafalkan. Letupan tersebut menjadi tanda bahwa bunyi /d/ termasuk dari konsonan alveolar yang dilafalkan dengan menggunakan ujung lidah dan bagian belakang gigi atau atap mulut sebagai artikulator. Berdasarkan analisis *Praat*, dapat diketahui 4 dari 10 responden menghasilkan segmentasi letupan bunyi yang sama dengan penutur asli bahasa Jepang yaitu bunyi plosif alveolar /d/. Responden yang melafalkan bunyi konsonan hambat /d/ menghasilkan durasi *heisa* dengan rata-rata 38 ms.



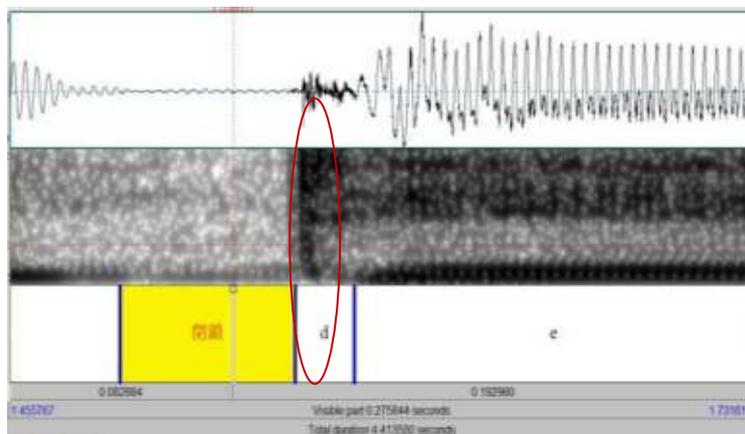
Gambar 4. Analisis letupan /d/ pada rekaman perwakilan penutur asli bahasa jepang



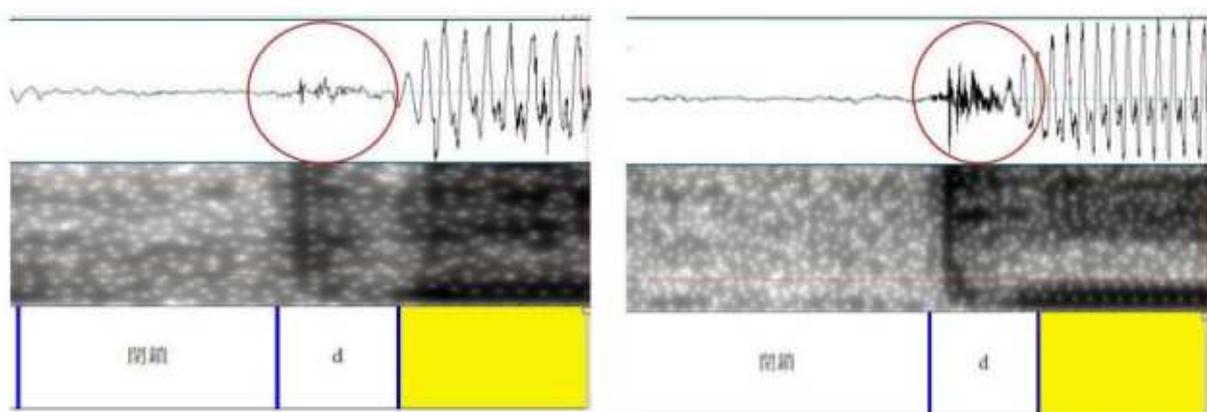
Gambar 5. Analisis Letupan /d/ pada Rekaman 2 Perwakilan Responden

Sebanyak 6 dari 10 responden menghasilkan bunyi /d/ dengan dalam dan tebal yaitu /d^h/ . Hal ini ditandai dengan adanya garis vertikal berwarna hitam pekat pada spektrogram yang hampir sama dengan segmentasi bunyi konsonan hambat /d/, namun dengan aliran udara yang lebih besar daripada biasanya, sehingga menghasilkan bunyi yang dalam dan tebal ketika diletupkan. Selain itu, hambatan yang terjadi menimbulkan kontraksi otot antara pita suara, sehingga aliran udara mendorong pita suara hingga bergetar, dan akhirnya getaran tersebut menghasilkan suara. Selaras dengan hal itu, Yusdian [16] mengemukakan bahwa pada pelafalan bahasa Jawa, dalam kluster bunyi seperti /p/, /b/, dan /g/, posisi awal suku kata cenderung diucapkan dengan aliran udara yang lebih besar daripada biasanya dan hampir tanpa menggetarkan pita suara, sehingga mendekati bunyi [p^h], [t^h], [d^h], [t^h], dan [k^h].

Berdasarkan analisis *Praat* yang telah dilakukan, dapat terlihat bunyi letup saat melafalkan bunyi /d^h/ menghasilkan intensitas getaran yang terlihat lebih pekat daripada saat bunyi /d/ diletupkan di mana getarannya cenderung konsisten dengan getaran *heisa*. Selain itu, responden yang melafalkan bunyi /d^h/ menghasilkan durasi *heisa* rata-rata 77 ms, berbeda dengan durasi penutur asli bahasa Jepang yang hanya 34 ms. Sehingga dapat dikatakan intensitas getaran pada saat meletupkan bunyi /d/ dan panjang durasi *heisa* tersebut itulah yang membedakan antara bunyi konsonan hambat /d/ dan bunyi /d^h/ ketika dianalisis menggunakan *Praat*.



Gambar 6. Analisis letupan /d^h/ pada rekaman perwakilan responden



Gambar 7. Perbedaan intensitas getaran /d/ (kiri) dan /d^h/ (kanan) pada analisis *praat*

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa lebih banyak responden yang pada hasil analisisnya tidak sesuai dengan hasil analisis pada pelafalan penutur asli bahasa Jepang. Dengan kata lain, siswa masih berkecenderungan untuk melafalkan bunyi bahasa Jepang dengan membawa logat bahasa ibu. Jika dibiarkan, hal ini tentu akan menjadi masalah interferensi fonologis karena terbawanya kebiasaan dalam bahasa ibu, mengingat

terbawanya kebiasaan dalam bahasa ibu merupakan salah satu faktor penyebab terjadinya interferensi fonologis menurut Weinrech dalam Nurfitriani & Putra [8] sehingga pada saat berbicara menggunakan bahasa kedua yang muncul adalah gaya atau kosakata bahasa ibu yang telah lebih dulu dikuasai. Fenomena tersebut selaras dengan hasil penelitian Gusdian [5], sejumlah penutur bahasa Jawa sering kali masih membawa beberapa aspek dari sistem bunyi bahasa asli mereka ke dalam bahasa kedua. Untuk mengurangi terjadinya interferensi terdapat beberapa hal yang dapat diimplementasikan oleh guru kepada pemelajar pemula yaitu menggunakan metode audiolingual yang memperdengarkan audio dalam bahasa Jepang, melakukan teknik *shadowing*, atau juga dapat dilakukan memberikan tugas dalam bentuk praktik berbicara dalam bahasa Jepang dasar. Kendati demikian, tidak sedikit pemelajar bahasa Jepang dalam penelitian yang mampu melafalkan partikel *~de* sebagaimana penutur asli bahasa Jepang. Menurut penjelasan Katoo dalam Putri et al. [11] terdapat kesamaan pada cara pelafalan bunyi /d/ antara bahasa Jepang dan bahasa Indonesia, keduanya dilafalkan menggunakan artikulator antara gusi dan langit-langit keras dengan lidah bagian depan yang disebut dengan *hagukion*.

4. Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis *Praat* yang telah dipaparkan, untuk menjawab masalah bagaimana pelafalan pemelajar bahasa Jepang tingkat pemula yang merupakan penutur asli bahasa Jawa dalam melafalkan bunyi konsonan hambat /d/ pada kalimat yang di dalamnya terdapat partikel *~de* yakni siswa masih berkecenderungan untuk meletupkan bunyi konsonan hambat /d/ dengan dalam dan tebal sehingga menghasilkan bunyi /d^h/. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan segmentasi bunyi antara pelafalan penutur asli bahasa Jepang dan responden yang terlihat pada spektogram; pada hasil analisis *Praat* rekaman responden yang melafalkan bunyi /d^h/ ditemukan adanya durasi *heisa* baik dengan getar maupun tanpa getar dengan durasi yang lebih panjang yaitu rata-rata 77 ms, sedangkan *durasi* *heisa* pada pelafalan penutur asli bahasa Jepang adalah 21 ms. Selain itu, pada hasil analisis rekaman responden yang meletupkan bunyi /d^h/ menghasilkan intensitas getaran yang lebih pekat daripada penutur asli bahasa Jepang maupun responden yang meletupkan bunyi /d/ saja.

Saran

Untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan instrumen tes yang tidak dibatasi hanya pada partikel *~de*, melainkan pada kosakata bahasa Jepang lainnya yang mengandung bunyi konsonan hambat /d/.

Daftar Pustaka

- [1] Aniza, "Interferensi Bahasa Jawa Terhadap Bahasa Indonesia di TK Darma Wanita 1 Sukorame, Gandusari Trenggalek," vol. 1, no.1, pp. 1-8, 2012.
- [2] Asnita and R. Febriyanti, "Kemampuan Pemelajar Bahasa Jepang dalam Melafalkan Bunyi Nasal /N/ yang Diikuti Bilabial /P/," *JLA (Jurnal Lingua Applicata)*, vol. 5, no. 1, 2021.
- [3] Febriyanti and Indrowaty, "Pelafalan Bunyi Panjang Bahasa Jepang Pada Mahasiswa, Pengajar, dan Penutur Asli Bahasa Jepang Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya," *Diglossia*, 2017.
- [4] Gani and Arsyad, "Kajian Teoritis Struktur Internal Bahasa," *'A Jamiy*, vol. 7, no. 1, pp. 6-11, 2018.
- [5] Gusdian, "Transfer Fonologis Konsonan Hambat dari Bahasa Jawa ke Bahasa Indonesia," *Jurnal Satwika*, vol. 2, no. 2, pp. 130, 2019.
- [6] Hernawati, "Analisis Persepsi terhadap Bunyi Frikatif Bahasa Jepang [s, z, ɕ, ʑ] pada Pemelajar Bahasa Jepang yang Berbahasa Ibu Bahasa Jawa," *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture*, vol. 1, no. 1, pp. 16-27, 2018.
- [7] Kawahara, "ビジュアル音声学," Jepang: Sanseido, 2018.
- [8] Nurfitriani and Putra, "Interferensi Fonologis Bahasa Jepang terhadap Bahasa Indonesia pada Pemelajar BIPA di PT Sakai Mulia Koken Indonesia," *Jurnal Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing*

- (BIPA), vol. 3, no. 1, pp. 42-51, 2021.
- [9] Sudjana and Ibrahim, "Penelitian dan Penelitian Pendidikan," Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2012.
- [10] Putrayasa, "Fonem Bahasa Indonesia Dan Bahasa Jepang : Kajian Komparatif Universitas Udayana Fakultas Ilmu Budaya Program Studi Sastra Indonesia 2016," 2016.
- [11] Putri, Fachrullah, and Machdalena, "Pola Perubahan Fonem Vokal Dan Konsonan Kata Serapan Dari Bahasa Jepang Ke Dalam Bahasa Indonesia," *Prosodi*, vol. 15, no. 2, 166-177, 2021.
- [12] Sudjianto, and A. Dahidi, A, "Pengantar Linguistik Bahasa Jepang," Jakarta: Keisant Blanc, 2012.
- [13] Sugiyono. "Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)," Bandung: Alfabeta, 2015.
- [14] Sukmawijaya, J., Mahdi, S and Yuliawati, "An Accoustic Analysis of Voiceless Alveolar Plosive /t/ in Sundanese, Indonesian, and English by Sundanese Speakers," *Metahumaniora*, vol. 10, no.1, 2020.
- [15] Virdaus and Febriyanti, "Analisis Pelafalan Bunyi Nasal /n/ 「ん」 yang Diikuti Konsonan Nasal Bilabial /m/ pada Pemelajar Bahasa Jepang Orang Indonesia", *Chi'e: Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, vol. 10, no. 1, 2020.
- [16] Fonologi Bahasa Jawa. Diakses di: Fonologi Bahasa Jawa (pinterin.net), 25 November 2022 [Online]. Available: www.pinterin.net.

IKIGAI PADA MASYARAKAT JEPANG

N. N. Aris¹, W. Nurita², N. W. Meidariani³

¹²³Program Studi Sastra Jepang, Universitas Mahasaraswati Fakultas Bahasa Asing, Denpasar
e-mail: ayubhagawanta@gmail.com, nuritabali@yahoo.com, meidariani@unmas.ac.id

Abstrak

Analisis penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan prinsip-prinsip *Ikigai* dalam masyarakat Jepang. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tiga buku dengan tema *Ikigai*, yang masing-masing buah karya dari Garcia dan Miralles (2018), Ken Mogi (2018), Elisa Irukawa (2019), dan beberapa sumber lain yang mendukung subjek penelitian. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teori pilihan rasional oleh James S. Coleman (1990) dan teori fungsionalisme struktural dengan skema AGIL oleh Talcott Parsons (1902-1979). Metode dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode *Library Research* atau studi pustaka dengan teknik membaca bahan pustaka sebagai fokus penelitian (Hamzah, 2019). Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dengan penyajian data informal yaitu penyajian hasil analisis data dengan menggunakan bahasa biasa yang disusun secara runtut sehingga menghasilkan penelitian yang lengkap dan mudah dipahami. Merujuk pada hasil penelitian, ada empat prinsip *Ikigai* yang diamalkan orang Jepang yaitu, 1. Gigih dalam hidup, 2. Memberi manfaat pada masyarakat, 3. Hidup sehat, dan 4. Hidup selaras.

Kata kunci: ikigai, jepang, masyarakat

Abstract

This research analysis aims to describe the principles of Ikigai in Japanese society. The data sources used in this research are three books with the theme of Ikigai, each of which is the work of Garcia and Miralles (2018), Ken Mogi (2018), Elisa Irukawa (2019), and several other sources that support the research subject. The data obtained were analyzed using rational choice theory by James S. Coleman (1990) and structural functionalism theory with the AGIL scheme by Talcott Parsons (1902-1979). Methods and data collection techniques in this study used the Library Research method or literature study with the technique of reading library materials as a research focus (Hamzah, 2019). This type of research is descriptive qualitative, with the presentation of informal data, namely the presentation of the results of data analysis using ordinary language which is arranged in a coherent manner so as to produce research that is complete and easy to understand. Referring to the findings of the research, there are four principles of Ikigai that are practice by the Japanese people, namely, 1. Persistence in life, 2. Giving benefits to society, 3. Healthy living, and 4. Living in harmony.

Keywords: *ikigai, japan, society*

1. Pendahuluan

Jepang merupakan negara kepulauan terisolasi yang telah mencapai identitas dan dekat dengan daratan Asia. Terletak 200 km dari Selat Tsushima Korea Selatan, bisa dibayangkan kendala utama kontak asing dalam sejarah awal Jepang. Ini bukan untuk mengatakan bahwa tidak pernah ada periode perubahan dramatis, tetapi bahwa tidak pernah ada penaklukan militer atas seluruh benua yang secara fundamental dapat mengubah arah peradaban Jepang. Jadi kesan menyebar bahwa Jepang hanya negara peminjam. Meskipun ini sebagian benar, budaya Jepang juga mencerminkan sifat asli yang kuat. Jepang bukanlah negara yang sangat kecil, seukuran Jerman dan 1,5 kali ukuran Inggris Raya [1]. Sebagai gambaran Jepang adalah bangsa yang unik, keunikannya itu berpadu dengan baik terhadap iklim dan budaya, yang pada mulanya Jepang menerima banyak pengaruh budaya dari Tiongkok, tapi dengan kearifan lokalnya Jepang dapat menjadikan unsur yang asing itu menjadi budayanya sendiri melalui proses modifikasi agar *compatible* dengan nilai luhur yang mereka anut, boleh dikatakan bangsa Jepang itu ahli dalam hal meracik. Adapun sistem kepercayaan yang dianut orang Jepang mempunyai beberapa nilai ajaran moral dan filosofi yang mempengaruhi karakternya. Shinto adalah agama rakyat asli Jepang. Seperti agama-agama tradisional pada umumnya, dewa-dewa Shinto tidak eksklusif dan lebih mudah beradaptasi atau terbuka terhadap segala bentuk manifestasi ketuhanan.

Praktik keagamaan, misalnya, dapat mengadopsi dari praktik keagamaan lain, dalam hal ini Buddhisme memiliki pengaruh besar terhadap agama Shinto. Agama Buddha diperkenalkan ke Jepang pada abad ke-6 kemudian dinaturalisasikan ke dalam budaya Jepang. Aliran Buddhisme Zen ini memiliki pengaruh besar pada perkembangan seni Jepang seperti ikebana, bonsai, upacara minum teh, dan origami [4]. Dari segi kepercayaan juga dapat dilihat orang Jepang menggunakan cara yang sama untuk mengasimilasikan budaya asing agar *compatible* juga dengan apa yang mereka miliki. Bersamaan dengan datangnya Konfusianisme yang dapat diterima dengan tangan terbuka. Sebelum Restorasi Meiji, Konfusianisme hanya dipelajari oleh elite samurai proporsi terkecil dari masyarakat Jepang, namun setelah restorasi Meiji, Konfusianisme dipelajari oleh semua lapisan masyarakat, sehingga orang Jepang tidak mempunyai anggapan agama sebagai sesuatu yang eksklusif. Ciri orientasi Jepang ini tidak sama dengan cara berpikir Barat tentang agama [4]. Dengan kata lain, Jepang menggunakan suatu sistem nilai dengan mempraktikkan filosofi-filosofi tersebut dan menjadikannya sebagai "*a way of life*".

Filosofi di atas telah mempengaruhi karakter orang Jepang. Bagi orang Jepang, matahari telah menjadi objek kepercayaan sejak zaman kuno sebagai simbol kehidupan dan energi. Banyak orang bangun pagi-pagi di Hari Tahun Baru. Pada tahun 1945 Jepang mengalami pesatnya proses industrialisasi dan urbanisasi, orang Jepang yang masih setia menekuni profesi petani hanya sekitar 50%. Bangun pagi sangat penting untuk pertanian yang sukses. Pertanian memiliki dampak besar, mungkin tidak mengejutkan mengingat betapa ketergantungan ekonomi Jepang pada beras. Namun, sebagian besar kerangka kerja konseptual yang terkait dengan pertanian bertahan hingga hari ini. Ada pepatah lama di Jepang yang berbunyi seperti ini: "Bangun pagi mendapatkan keberuntungan tiga mon". Pada periode Muromachi "*Mon*" adalah alat tukar yang lazim digunakan pada saat itu [10]. Bagaimanapun juga, Jepang tetaplah Jepang, baginya ritme dan ritual itu sangat penting untuk terus dapat mempertahankan nilai luhur, nilai luhur itu adalah *Ikigai*. *Ikigai* kadang-kadang digambarkan seperti, "*suatu alasan mengapa bangun di pagi hari*". Alasan yang membangun semangat seseorang untuk menyambut hari-hari baru dan memberikan gairah hidup itulah *Ikigai*. Periset dari Universitas Tohoku, Departemen Kedokteran, di Kota Sendai, posisi wilayah Jepang utara, melakukan penelitian tentang manfaat kesehatan dan tingkat kematian di Jepang. Penelitian ini berisi sejumlah objek, sehingga peneliti mampu menebak hubungan yang erat kaitannya secara data statistik antara beragam manfaat kesehatan dan kehidupan, hasil temuan ini kemudian menjadi atensi dari peneliti [10]. Studi data dari 50.000 orang sebagai peserta dilibatkan dalam keterkaitan hidup dengan *Ikigai*. Ditemukan bahwa mereka yang tidak memiliki tujuan hidup tidak menikah, menganggur, dalam kesehatan yang buruk atau mengalami stres emosional tingkat tinggi, dan menderita penyakit atau kelemahan fisik sedang atau berat [10]. Hasil yang sangat fantastis tentunya mengingat *Ikigai* hanyalah sebuah nilai atau filosofi yang dianut menunjukkan kesignifikannya.

Memang benar selain itu ada banyak faktor yang terlibat, termasuk genetika, pola makan, gaya hidup, dan perawatan kesehatan yang baik, dan sebagian besar faktor ini dapat dijelaskan. Banyak orang memiliki pola makan dan gaya hidup yang sehat. Namun, konsep *Ikigai*, atau tujuan, adalah pembeda penting dan unik dari budaya Jepang [8]. Bahkan dunia pun sepakat akan keunggulan dari *Ikigai* yang dimiliki oleh bangsa Jepang, sehingga Jepang dapat dikatakan bangsa yang berintegritas akan apa yang diyakini. Selain itu ada beberapa alasan pemilihan topik *Ikigai* dalam penelitian ini. *Ikigai* adalah perspektif Jepang yang bermanfaat bagi kehidupan. Hal ini terutama terkait dengan motivasi dan menemukan makna hidup yang menjadi alasan keberadaan. Daya tarik *Ikigai* adalah memberi ruang untuk tumbuh dan membawa kedamaian dalam hidup. Hidup ini adalah sebuah perjalanan, seperti halnya lari *Marathon* bukan lari *Sprint*. Ahli saraf dan psikiater berkebangsaan Austria dan sekaligus korban dari Holocaust, bernama lengkap Viktor Emil Frankl, M.D., Ph.D., yang lahir pada tahun 26 Maret 1905 dan meninggal pada tahun 2 September 1997. Merupakan bapak dari pendiri terapi makna atau yang sering disebut dengan logoterapi dan analisis keberadaan. Bukunya yang berjudul *Man's Search for Meaning* diterbitkan pertama kali pada tahun 1946 memuat kisah pengalaman dirinya sendiri yang sempat ditawan dalam kamp konsentrasi. Frankl mencoba menemukan makna dalam

setiap bentuk keberadaan, bahkan melalui suatu pengalaman pahit atau gelap, dan karenanya menjadi alasan untuk hidup. Melalui metode psikoterapi, Frankl menjadi tokoh utama terapi keberadaan atau pengalaman eksistensi [5]. Sebagai salah satu contoh dalam masa tugasnya, Psikoanalisis Amerika, yang telah bekerja dengan diplomat selama bertahun-tahun, bersikeras bahwa diplomat itu berdamai dengan ayahnya sehingga kebenciannya terhadap pemerintah dan pekerjaan, yang mewakili ayahnya, dapat dikurangi. Tetapi Frankl menunjukkan hanya dalam beberapa sesi bahwa diplomat itu frustrasi karena ingin mengejar karier yang berbeda. Dengan kesimpulan itu, diplomat mengakhiri sesi terapi [6]. Bagi Frankl selalu ada hal yang bisa diambil maknanya dari setiap masalah bahkan dari yang tergelap.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan sumber data berupa buku. Buku yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku yang bertemakan Ikigai, masing-masing buah karya dari Garcia dan Miralles (2018), Ken Mogi (2018), Elisa Irukawa (2019) ataupun sumber lain yang mendukung dengan pokok penelitian.

Metode dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan metode Studi Pustaka (Library Research) dengan teknik membaca bahan perpustakaan, yang menjadi fokus studi. Dengan cara memahami perspektif dengan lengkap, komprehensif dan holistik. Dalam konteks penelitian kepustakaan, data hasil kajian bahan pustaka dikaji, dianalisis berdasarkan pemikiran atau kerangka teoretis tertentu atau paradigma filosofis yang mendasarinya, dan pendekatan tertentu sesuai dengan tujuan penelitian yang hendak dicapai [3].

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Miles dan Huberman 1984 [3], ada tiga macam kegiatan dalam analisis data kualitatif, yaitu: Reduksi data, Dalam fase ini, peneliti memilih atau melakukan penyortiran terhadap data yang didapat, mereduksinya, serta memfasilitasi pengumpulan data yang mungkin relevan untuk menarik gambaran yang jelas tentang apa yang sedang dipelajari. Penyajian data atau data display, data dapat disajikan dalam bentuk penjelasan singkat dan sebagainya agar memudahkan pemahaman mengenai hal yang sedang berlangsung serta memungkinkan menyusun strategi pekerjaan lebih lanjut. Penarikan simpulan dan Verifikasi adalah memeriksa ulang atau me-review kembali kebenaran data yang diperoleh dari data yang telah disajikan kemudian menarik simpulan dari data yang telah diperoleh sehingga menjadi jelas. Setelahnya disesuaikan dengan rumusan masalah dan teori yang digunakan.

Metode penyajian hasil data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode informal. Penyajian data informal adalah penyajian hasil analisis data dengan menggunakan bahasa biasa [14]. Dalam penyajiannya dengan menggunakan kata-kata akan disusun secara padu agar menghasilkan penelitian yang utuh dan mudah untuk dipahami.

3. Hasil dan Pembahasan

Ikigai merupakan konsep orisinil Jepang ditulis sebagai 生(い)き甲斐(がい)、 menggabungkan 生(い)き, yang berarti “kehidupan”, dengan 甲斐(がい), yang berarti “menjadi berharga”. Dari asal kata tersebut dapat digabungkan menjadi “Hidup yang berharga”. Selain arti di atas ada juga yang mengatakan Ikigai adalah “alasan keberadaan” ataupun “tujuan hidup”. Pada dasarnya Ikigai memang berbeda antara manusia satu dengan yang lain, namun satu hal yang pasti adalah semua orang mencari makna. Ikigai tersembunyi jauh di dalam diri masing-masing orang dan memerlukan pencarian yang telaten [6].

Dalam hal ini orang Jepang menerapkan prinsip Ikigai tersebut untuk pemenuhan kualitas hidup melalui penerapan nilai yang dijabarkan ke dalam empat faktor yaitu, 1) Gigih dalam hidup adalah orang Jepang melakukan upaya extra dalam menjalani hidup dan daya tahan yang sudah diuji oleh waktu, nyatanya orang Jepang dapat beradaptasi dengan lingkungan hidup yang rentan terhadap bencana alam, maupun bencana buatan manusia, 2) Memberi manfaat pada masyarakat adalah bagi orang Jepang

bekerja merupakan suatu cara untuk mewujudkan suatu tujuan dan sebagai sarana untuk hidup, 3) Hidup sehat adalah orang Jepang sangat sadar akan pentingnya untuk menjaga kesehatan dan terus mengusahakannya melalui olah raga teratur dan memperhatikan makanan ataupun minuman yang masuk ke dalam tubuh, dan terakhir, 4) Hidup selaras adalah orang Jepang selalu mengusahakan dalam setiap tindakannya agar selaras dengan alam, lingkungan dan masyarakat. Di bawah ini merupakan penjabaran beberapa data berdasarkan hasil temuan penelitian sebagai berikut.

Gigih dalam Hidup

Seseorang yang menguasai *skill* manual tertentu atau seorang pengrajin, berusaha keras dan gigih dalam hidup telah digambarkan dengan sangat baik dalam film dokumenter *Jiro Dreams of Sushi*. Jiro telah membuat sushi setiap hari selama 80 tahun lebih. Setiap hari bersama putranya pergi ke pasar ikan Tsukiji yang tersohor untuk memilih ikan kualitas premium untuk dibawa kembali ke restoran. Membuat sushi adalah kehidupan bagi Jiro, dan tentu saja itu adalah pekerjaan yang melelahkan di bidang kuliner, tetapi Jiro menyukai prosesnya dan sangat menyukai kerajinannya. Sangat penting bagi pengrajin dengan keahlian untuk selalu menciptakan karya dengan sepenuh hati untuk mencerminkan sentuhan individualitas pengrajin [6].

Technology, Entertainment, dan Design adalah kepanjangan dari TED, merupakan organisasi media non profit yang mendistribusikan presentasi online secara gratis dengan moto yang sangat menginspirasi yaitu, "*Ideas Worth Spreading*". TED berdiri sejak tahun Februari 1984 dan menjadi *event* tahunan semenjak 1990. Awal mulanya TED hanya membahas teknologi dan desain sesuai asal-usulnya dari Silicon Valley. Hingga seiring berjalannya waktu TED memperluas bahasannya mencakup presentasi tentang berbagai topik akademik, budaya, dan ilmiah. Setiap tahun di Vancouver Convention Center di Vancouver, British Columbia, Kanada, tempat Konferensi utama TED diadakan. Selain itu TED juga diadakan di Amerika Utara, Eropa dan Asia dan menampilkan presentasi melalui *live streaming*. Sebelum tahun 2014, pertemuan diadakan di Long Beach. TED sering mendiskusikan berbagai isu dalam penelitian dan praktik ilmiah serta budaya melalui narasi. 18 menit adalah durasi waktu bagi pembicara untuk mempresentasikan ide dengan cara yang paling menarik dan inovatif [16].

Pertemuan TED 2012 Long Beach, California. Bertemakan ketahanan Jepang dalam menghadapi bencana, bertepatan dengan setahun setelah bencana gempa bumi dan Great Tsunami Jepang Timur, tahun 2011 lebih dari 15.000 orang dinyatakan tewas dalam bencana tersebut. Sebagai pembicara di TED adalah Ken Mogi (Mogi Kenichiro, lahir 20 Oktober 1962 di Tokyo) adalah seorang *scientist* Jepang dan peneliti senior di lab komputer Sony dan profesor tamu di Institut Teknologi Tokyo. Setelah lulus dari Universitas Tokyo pada tahun 1985 dengan gelar sains dan pada tahun 1987 dengan gelar sarjana hukum, Mogi memperoleh gelar doktor (Ph.D.) pada tahun 1992. Menurut bio blog pribadinya, misinya adalah untuk "menyelesaikan apa yang disebut ini masalah pikiran/mental" [11]. Beliau pada pertemuan TED 2012 Long Beach menceritakan pengalaman dramatisnya saat terjadi bencana di Jepang. Ketika gempa terjadi, beliau sedang menaiki kereta bawah tanah di Tokyo, getaran yang dirasakan sangat berbeda dari yang pernah terjadi sebelumnya, meskipun Jepang sering mengalami gempa. Tsunami tersebut menerjang area Tohoku yang disaksikan melalui layar smartphone miliknya. Membahas mengenai ketahanan orang Jepang dalam menghadapi bencana sesuai dengan pepatah umum di kalangan nelayan Jepang, adalah "ada neraka di bawah kapal ". Ketika alam mengamuk, manusia tidak dapat melakukan apa pun. Seperti yang diceritakan Ken Mogi dengan sepenuh hati dalam TED 2012 menggunakan adegan tsunami yang melanda kota Kamaishi, seorang nelayan mengibarkan bendera putih di atas kota yang hancur sebagai simbol keberanian dan harapan. Ken Mogi bercerita tentang semangat bangsa Jepang dan beliau juga mengungkapkan bahwa sebagai contoh, seorang nelayan yang selalu melaut meski mengetahui risiko yang dihadapinya dari kekuatan alam, nelayan itu tetap melaut untuk mencari nafkah dan menafkahi keluarganya. Orang Jepang adalah orang yang pragmatis dengan semangat yang sama, orang Jepang berdiri bahu-membahu dengan para korban

untuk mengatasi akibat dari bencana alam yang sangat menyakitkan ini. Orang Jepang memiliki imunitas yang tinggi untuk menjaga semangat dan ketahanannya agar tetap kuat. Hal ini membuat Jepang tetap bangkit dan menata hidup kembali di daerah yang terdampak bencana. Negara Jepang telah melewati banyak bencana alam dalam beberapa tahun terakhir. Bagi orang Jepang salah satu keuntungan memiliki *Ikigai* adalah kekuatan dan daya tahan, dua kualitas yang sangat penting saat terjadi tragedi. Menjadi tangguh dalam hidup itu penting, terutama karena dunia menjadi semakin tidak terduga dan bahkan kacau [6].

Flashback ke tahun 1972, Jepang dilanda bencana letusan gunung berapi sebagai penyebab utama kehancuran. Letusan dari Gunung Unzen menjadi pemicu Great Tsunami menewaskan hampir 15.000 jiwa. Gunung Fuji terakhir meletus tahun 1707 itu berlangsung dua minggu. Selama waktu itu, tercatat tidak ada korban jiwa, tetapi abu vulkanik letusan gunung Fuji menutupi daerah utara Tokyo (dulu disebut Edo), mengakibatkan kerusakan yang sangat luas pada lahan pertanian. Sebagai catatan bencana alam yang seperti itu, tidak bisa untuk dihindari. Bagi orang Jepang tentu saja dalam memorinya mencatat kekuatan alam yang brutal di beberapa titik hidup sebagai pengalaman yang pernah dialami. Di samping faktor bencana dari alam, faktor bencana buatan manusia juga pernah dialami oleh Jepang. Spesifiknya malam 9-10 Maret 1945, Ratusan bom curah dan pembakar mini berupa bom berisi bensin berat dari unit B-29 telah dijatuhkan di atas ketinggian udara, oleh sekutu menyebutnya sebagai "Operasi Rumah Ibadah". Kenangan ini sangat tragis, kurang lebih 22 tahun silam setelah Gempa Besar Kanto tahun 1923 pemicu kehancuran berat, menghancurkan daerah yang persis sama. Berada di jalan-jalan Tokyo sekarang yang super sibuk ini, tidak tampak terlihat kehancuran yang sebelumnya menimpa daerah yang sama. Tokyo sekarang damai dan makmur sama seperti ibu kota lainnya di dunia [10].

Energi apa yang sebenarnya dimiliki oleh orang Jepang hingga mampu untuk terus berusaha?. Ini bisa dikatakan melalui pengenalan nilai moral yang ditanamkan melalui usia kanak-kanak, Majalah itu adalah Weekly Shounen Jump milik perusahaan Shueisha yang berada di Tokyo. Majalah Weekly Shounen Jump merupakan majalah manga populer dengan angka penjualan yang sangat fantastis mencapai dua juta copy, majalah ini juga terus konsisten terbit setiap minggu dan mempunyai banyak penggemar. Tema yang dipilih oleh Weekly Shonen Jump Magazine, berupa tiga nilai moral, persahabatan, perjuangan dan kemenangan. Tema ini dipilih melalui hasil dari survei berupa angket yang di isi oleh anak-anak sekolah dasar kelas 4 dan 5. Ini berarti semenjak usia dini anak-anak tahu apa yang berarti, memahami hidup, memahami kerja keras, memahami bekerja sama telah ditanamkan lewat *manga*. Ini membantu anak-anak Jepang mengetahui tujuan hidupnya dan pemahaman akan nilai moral sejak dini [10].

Memberi Manfaat pada Masyarakat

Selama tubuh masih prima dan kesehatan masih baik orang Jepang akan terus melakukan hal yang disukai dan tidak pernah benar-benar pensiun. Dalam bahasa Indonesia pensiun memiliki arti berhenti bekerja karena sudah habis masa mengabdikan, dalam Bahasa Jepang arti pensiun yang seperti itu tidak ada. Bagi orang Jepang dengan bekerja dapat memberi manfaat dan yang pasti memiliki tujuan hidup dianggap sangatlah penting [6]. Kondisi kerja di Jepang faktanya memang tidak sempurna seperti negara barat sana, yang telah lama menganut keseimbangan antara hidup dan pekerjaan. Banyak orang Jepang lebih tertarik untuk terus berkarya alih-alih pensiun. Mengikuti arus kerja, membuat pekerjaan berkelanjutan menjadi menyenangkan. Animator dan pendiri Studio Ghibli Hayao Miyazaki di masa lalu pernah mengumumkan "akan pensiun", tetapi sejak itu kembali bekerja di film animasi. Semua orang percaya proyek ini adalah karya akhir sang animator sebelum pensiun. Sebaliknya, dari rumor yang beredar bahwa Hayao Miyazaki sedang mengerjakan proyek film animasi lainnya. melakukan pekerjaan yang sangat dicintai tampaknya membuat Miyazaki enggan untuk pensiun, dan Miyazaki memiliki hubungan yang tidak bisa dipisahkan dengan tempat kerjanya [10].

Image umum yang dimiliki oleh orang Jepang adalah pekerja keras, bertanggung jawab, memiliki disiplin dan memiliki dedikasi tinggi terhadap pekerjaan. Contohnya ketika ada masalah untuk dipecahkan, orang Jepang akan bersemangat untuk mencari solusi,

bekerja keras untuk itu dan sebagainya. Kata awal yang dipelajari saat memulai kursus dan belajar bahasa Jepang adalah *ganbaru*. Kata *ganbaru* ini dapat dilihat dari persiapan menanam padi di pegunungan Prefektur Nagano sampai mahasiswa yang melakukan pekerjaan *part time* pada akhir pekan di toko-toko kecil yang sering disebut *konbini*, orang Jepang tanpa henti terus bekerja melakukan pekerjaan yang sederhana sekalipun [6].

Hidup Sehat

Istilah dalam bahasa Jepang yang paling umum tentang tema untuk kesehatan adalah *'hara hachi bu'*, yang berarti 'sampai 80% dari kapasitas perut'. Pepatah lama ini menyarankan untuk tidak makan berlebihan atau sampai kenyang. Alhasil orang Jepang berhenti makan ketika sudah mencapai 80% dari makan yang ditetapkan. Makan berlebihan membuat tubuh menjadi lelah karena proses pencernaan yang lama dan mempercepat oksidasi sel. Memang tidak ada cara yang obyektif untuk mengetahui kapan perut 80% kenyang, cara yang dapat diterapkan seperti sesudah makan siang menghindari hidangan penutup dan kudapan, makan *snack* tambahan hanyalah kesenangan bersifat sementara, namun dengan tidak memakannya tubuh menjadi sehat lebih lama. Salah satu alasan mengapa orang Jepang cenderung menurunkan berat badan adalah karena tidak makan berlebih akan membuat kesehatan lebih mudah di masa depan. Cara makanan disajikan juga penting, menurut orang Jepang, dan biasanya disajikan di banyak piring kecil, orang cenderung makan lebih sedikit karena trik khusus, perasaan makan berlebihan dan kebutuhan untuk membiarkan berbagai makanan sambil mengurangi rasa lapar. Menu yang kaya akan nutrisi dan vitamin. Seperti makanan dalam penerbangan, makanan tersebut dalam jumlah kecil tetapi seimbang dan mengandung nutrisi yang dibutuhkan tubuh dengan cara yang seimbang. Cara mudah untuk masuk ke dalam konsep *Hara hachi bu* adalah dengan melewati makanan penutup atau makan lebih sedikit. Zazen Yojinki, sebuah buku abad ke-12 tentang Buddhisme Zen, merekomendasikan makan dua pertiga dari apa yang diinginkan. Makanan yang secukupnya adalah praktik umum di semua kuil Buddha di Timur. Mungkin lebih dari 900 tahun yang lalu, Buddhisme mengakui manfaat membatasi asupan kalori [6].

Primadona minuman sehat selama berabad-abad masih dipegang oleh teh hijau. Riset baru-baru ini menemukan banyak khasiat yang diperoleh dengan rutin meminum teh hijau. Teh hijau mempunyai korelasi dengan umur panjang bagi peminum rutin. Sesungguhnya teh hijau pada awalnya berasal dari China kemudian menyebar karena jalur perdagangan. Keistimewaan teh hijau adalah dikeringkan tanpa melalui proses fermentasi, oleh sebabnya bahan aktifnya tetap terjaga meskipun setelah digiling menjadi bubuk. Manfaat kesehatan yang ditawarkan teh hijau sangat signifikan. Minum teh hijau bagi orang Jepang sudah menjadi budaya yang mengakar dan dapat diminum kapan saja. Manfaat teh hijau mampu menurunkan kadar gula darah ataupun kadar kolesterol, memproteksi kulit dari sinar UV, memelihara kesehatan gigi, mencegah kanker, mengurangi penyerapan lemak berlebih dan sebagainya. Khasiat teh hijau terletak pada senyawa aktif yang disebut polifenol yaitu, sebuah zat aktif yang sangat kaya akan antioksidan yang dapat menangkal efek negatif dari radikal bebas penyebab penuaan dini. Dapat dikatakan kandungan polifenol pada teh hijau adalah agen *anti aging* yang baik bagi tubuh [6].

Orang Jepang mempunyai aktivitas pelatihan fisik yang sudah menjadi budaya, pelatihan fisik berupa Radio Taiso. Pelatihan fisik radio taiso ditujukan untuk semua orang tanpa memandang batasan usia. Senam radio ini dikembangkan tahun 1928 dengan tujuan menjaga kesehatan masyarakat, semenjak itu kegiatan peregangan ini telah menjadi rutinitas pagi, terkecuali pada Perang Dunia II mengalami jeda selama empat tahun. Radio Taiso diperkenalkan dari usia sekolah dasar kelas satu, latihannya berupa menggerakkan tubuh mengikuti irama musik. Saat musim panas datang yang merupakan hari liburan sekolah akan diisi dengan pertemuan latihan lokal. Anak-anak dibiasakan untuk menghadiri pertemuan dan sebagai imbalannya diberi perangkoleksi untuk memacu semangat. Saat perangkoleksi sudah banyak terkumpul sebagai imbalannya akan diberikan alat tulis atau permen setelah liburan usai. Praktek ini bertujuan untuk memberikan nilai pendidikan pada anak-anak karena dapat mendorong mereka untuk bangun pagi dan tidur lebih cepat di malam hari.

Apalagi di zaman sekarang di mana hiburan internet sangat mudah untuk diakses seperti video Youtube dan video game membuat anak-anak begadang sampai tengah malam. Hal-hal yang positif dari radio taizo anak-anak menjadi terbiasa untuk bangun pagi dan menerima semangat. Manfaat Radio Taizo sangat besar dengan sedikit kecerdasan [10].

Tidak hanya dilakukan di sekolah, Radio Taizo juga dilakukan di tempat kerja. Kegiatan ini dilakukan untuk mempersiapkan tubuh saat memulai aktivitas kerja. Hal yang paling mudah untuk ditemui setiap paginya sekitar pukul setengah tujuh setiap harinya saat NHK radio 1 menyiarkan musik Radio Taizo, akan ditemui banyak orang lanjut usia di taman dekat perumahan melakukan senam radio bersama. Media barat menganggap hal itu sebagai Jepang adalah bangsa yang bersifat kolektif. Saat diperhatikan senam yang dilakukan oleh para orang tua ini tidak sepenuhnya teratur, dengan pendekatan masing-masing, ada yang sinkronisasinya tidak pas dengan musik, ada yang hanya mengerakkan tangan dan kaki saja sambil berbicara, ada juga yang masuk di pertengahan musik, ada juga yang pergi sebelum musik usai, dan semua keganjilan ini dapat ditoleransi. Kegiatan Radio Taizo ini bisa dibilang suatu aktivitas yang menekankan pada kegiatan pagi yang unik sekaligus budaya khas Jepang [10].

Hidup Selaras

Pengendalian diri pada dasarnya merupakan ide utama *Ikigai* dan esensi terpenting dari itu adalah menjaga keharmonisan antar sesama manusia. Di masa sekarang di mana dunia mengalami kesenjangan baik secara sosial dan ekonomi telah memicu huru-hara secara luas. Jepang adalah negara yang masih memelihara nilai tradisional dengan pemakaian sumber daya yang sederhana di samping kejayaan ekonomi di masa lampau. Orang Jepang sebagian besar menganggap diri mereka sebagai kelas pekerja. Jepang saat ini mengalami kendala berupa resesi penduduk dan pertumbuhan ekonomi yang lambat dalam beberapa tahun terakhir. Ini memberikan efek langsung kesenjangan ekonomi pada masyarakat dan ini dapat digunakan sebagai alat ukur dengan fenomena yang jelas. Walaupun orang Jepang memiliki sedikit ketertarikan terhadap budaya selebritas yang sangat minim. Sifat pamer dari para pesohor Jepang tidaklah begitu tampak. Disisi lain membatasi hasrat individu dapat berkonsekuensi pada hal yang tidak diharapkan. Sekarang melihat perbandingan itu dengan budaya barat berupa kesuksesan usaha global yang dimiliki perusahaan global seperti Microsoft dan Tesla dan perusahaan-perusahaan serupa lainnya. Hanya baru-baru ini Jepang memperlihatkan sepak terjangnya, tapi ini masih sebagian kecil saja. Mungkin kesuksesan dan prestasi bangsa Jepang masih belum cukup untuk menempati peringkat di peringkat dunia sebagai pembaharu sejati [10].

Hal ini erat kaitannya dengan kebebasan dan kurangnya ekspresi pencapaian individu, dan pembatasan ini adalah nilai paling khas orang Jepang, diimbangi dengan perdamaian. Tanpa terbentuknya lingkungan yang stabil yang memenuhi standar kesehatan, apa yang ingin dicapai tentu tidak membawa hasil yang maksimal, karena merupakan modal dasar untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai atau keberlanjutan, tetapi dengan menjaga keharmonisan dengan alam, manusia, dan masyarakat pada umumnya. Harmoni dan kontinuitas mungkin merupakan filosofi paling penting dan unik dari pemikiran orang Jepang. Hubungan masyarakat Jepang dengan alam meresap di daerah perkotaan, menggabungkan alam ke dalam ruang yang sederhana, mewah dan nyaman. Potret publik *Fuji Yama* yang dipajang di pemandian umum (*sentō*) sangat populer dan penataan artistik setiap taman di Jepang, ditata secara rumit untuk setiap musim. Menjelajahi hutan dan mendaki gunung adalah hiburan yang sangat populer untuk mengungkapkan penghargaan dan cinta terhadap alam. Dapat dikatakan bahwa Jepang adalah negara yang melindungi alam. Keharmonisan ini tidak hanya berlaku pada bagaimana orang berinteraksi dengan alam, tetapi juga pada aktivitas individu yang lebih luas dalam konteks sosial, selalu dengan memperhatikan orang lain dan sifat sosial holistik dari perilaku serta menyadari dampaknya. Idealnya, itu harus selalu selaras. Kekuatan orang Jepang adalah tidak membuang waktu, tidak mencari kepuasan atau kebutuhan sementara, dan melanjutkan dengan tenang tetapi terus-menerus. Orang Jepang, di sisi lain, percaya bahwa apa yang dimulai dengan sungguh-sungguh akan bertahan lama [10].

4. Simpulan dan Saran

Prinsip *Ikigai* dalam masyarakat Jepang terbentuk melalui empat faktor utama, faktor pertama adalah masyarakat Jepang hidup ulet dan tekun dalam menjalani kehidupan. Ada pepatah di kalangan nelayan Jepang bahwa "di bawah kapal ada neraka". Ketika alam menjadi gila, tidak ada lagi yang bisa dilakukan. Dengan demikian, Jepang berdiri tegak di daerah yang dilanda gempa dan tsunami. Kedua, masyarakat Jepang memiliki dimensi sosial dan keinginan untuk terus memberi manfaat bagi masyarakat. Kondisi kerja di Jepang memang tidak sempurna di negara Barat, namun orang Jepang lebih memilih bekerja tanpa memikirkan usia pensiun. Faktor ketiga adalah mempraktikkan gaya hidup sehat. Orang Jepang selalu berhati-hati dengan apa yang mereka minum dan makan. Menghindari makanan yang tidak sehat dan aktivitas olahraga pagi seperti senam radio adalah pemandangan umum di Jepang. Faktor keempat, menurut budaya Jepang, *Ikigai* adalah tentang keharmonisan dengan lingkungan, manusia dan masyarakat pada umumnya dan tidak dapat eksis tanpa keharmonisan dan keberlanjutan tersebut. Hidup dalam keharmonisan dan kontinuitas mungkin merupakan semangat paling penting dan unik dari mentalitas orang Jepang.

Sebagai saran, nilai-nilai positif dalam pelaksanaan kehidupan ini dapat diamankan dengan baik, karena kesehatan merupakan hal utama yang tanpanya manusia tidak dapat berbuat apa-apa. Hal ini bisa dengan mudah dipraktikkan oleh siapa saja, lagi pula *Ikigai* bukan sekedar nilai yang dimonopoli oleh orang Jepang itu sendiri, setiap orang memiliki tujuan hidup masing-masing, tetapi karena orang Jepang sudah memiliki istilah *Ikigai* maka lebih terkenal. Gaya hidup sehat orang Jepang juga patut ditiru selain praktis, orang Jepang juga disiplin dalam melakukan sesuatu. Hal ini baik dalam beberapa hal, salah satunya memberikan nutrisi yang baik bagi tubuh dan kedua menyibukkan diri juga memberikan rasa kebahagiaan dan melatih otak untuk tetap aktif. Jadi, apa pun yang Anda minum, makan, harus diperhatikan kesehatannya dan hindari makan berlebihan agar bisa panjang umur, sehat, bahagia dan lain sebagainya.

Daftar Pustaka

- [1] A. Curtis, "A Short History of Japan from Samurai to Sony," Australia: Silkworm Books, 2002.
- [2] Djamarah, S. Bahri, "Psikologi Belajar," Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- [3] A. Hamzah, "Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research)," Jawa Timur: Literasi Nusantara.
- [4] Danandjaja, "Folklor Jepang Dilihat Dari Kacamata Indonesia," Jakarta: Grafiti Press, 1997.
- [5] F. Victor, Wikipedia, 11 April 2023. [Online]. Available: https://id.wikipedia.org/wiki/Victor_Frankl
- [6] G. Hector and M. Francesc, "IKIGAI, Rahasia Hidup Bahagia dan Panjang Umur Orang Jepang", Jakarta Selatan: Renebook, 2018.
- [7] I. Elisa, "The Secret of Ikigai, Rahasia Menemukan Kebahagiaan dan Umur Panjang Ala Orang Jepang," Yogyakarta: Araska Publisher, 2019.
- [8] L. E. Niimi, "A Little Book of Japanese Contentments", America: Chronicle Books LLC, 2018.
- [9] Mahsun, "Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi Metode, dan Tekniknya," Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- [10] M. Ken, "The Book of Ikigai, Untuk Hidup Seimbang, Lebih Bahagia, dan Panjang Umur," Jakarta Selatan: PT. Mizam Publika, 2018.
- [11] M. Ken, Wikipedia, 11 April 2023. [Online]. Available: https://en.wikipedia.org/wiki/Ken_Mogi
- [12] R. George, "Teori Sosiologi," Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [13] S. Tantoro and L. Tahmidaten, "Mata Pelajaran Sosiologi SMA (Modul Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan)," Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- [14] Sudaryanto, "Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana [Kebudayaan Secara Linguistik]," Yogyakarta: Muhammadiyah University Press, 1993.
- [15] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D," Bandung: Alfabeta, 2019.
- [16] Ted. Wikipedia. 11 April 2023. [Online]. Available: [https://id.wikipedia.org/wiki/TED_\(konferensi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/TED_(konferensi)).

ANALISIS EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING DAN LURING TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SMAN 6 MALANG

S. S. Sachputra¹, S. A. Indrowaty²

¹²Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Brawijaya, Kota Malang
e-mail: sofyansachputra@student.ub.ac.id, sriajuindrowaty@ub.ac.id

Abstrak

Virus COVID-19 menjadi masalah kesehatan dunia. Salah satu sekolah yang terdampak oleh Virus COVID-19 adalah SMAN 6 Malang. Dengan adanya pandemi COVID-19, terpaksa dilakukannya pembelajaran daring. Tetapi, dengan pandemi yang sudah reda, pemerintah telah mengizinkan pembelajaran luring. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui efektivitas pembelajaran daring dan luring terhadap hasil belajar kognitif siswa SMAN 6 Malang. Metode yang digunakan deskriptif kuantitatif. Instrumen yang digunakan yaitu angket. Data dalam penelitian ini menggunakan metode dokumentasi, yang dimana dokumentasi yang digunakan adalah nilai ulangan yang dimiliki siswa tahun ajaran 2020/2021 sebagai hasil belajar daring dan nilai ulangan siswa tahun ajaran 2021/2022 sebagai hasil belajar luring. Hasil dari penelitian ini adalah pembelajaran daring dan luring termasuk dalam kategori "Efektif" dengan persentase daring 71% dan luring 74%. Berdasarkan hasil analisis deskriptif hasil belajar siswa kelas 12 BSBU (Bahasa dan Budaya), kelas 12 BSBU memperoleh rata-rata nilai daring sebesar 80,14 dan rata-rata nilai luring sebesar 87,45. Selanjutnya, kelas 12 MIPA 1 memperoleh rata-rata nilai daring sebesar 83,03 dan rata-rata nilai luring sebesar 74,35.

Kata kunci: hasil belajar, pembelajaran daring, pembelajaran efektif, pembelajaran luring

Abstract

The COVID-19 virus is a virus that was discovered in China in 2019 in Wuhan City. COVID-19 has become a global health problem. One of the schools affected by the COVID-19 virus is SMAN 6 Malang. With the COVID-19 pandemic, online learning is forced. However, with the pandemic over, the government has allowed offline learning. The purpose of this study is to determine the effectiveness of online and offline learning and the difference in learning outcomes between online and offline learning of Japanese language classes of students of SMAN 6 Malang. The method used was descriptive quantitative. The result of this study is that online and offline learning is included in the "Effective" category with a percentage of 71% online and 74% offline. Based on the results of descriptive analysis of student learning outcomes of class 12 BSBU (Language and Culture), class 12 BSBU obtained an average online score of 80.14 and an average offline score of 87.45. Furthermore, class 12 MIPA 1 obtained an average online score of 83.03 and an average offline score of 74.35.

Keywords: effective learning, online learning, offline learning, learning outcomes

1. Pendahuluan

Virus COVID-19 ialah virus yang ditemukan di Cina, tepatnya tahun 2019 di Kota Wuhan. Virus COVID-19 telah menjadi masalah kesehatan dunia. WHO secara resmi menyatakan Virus COVID-19 sebagai pandemi pada tanggal 11 Maret 2020. Virus ini dengan cepat menular dan merebak hampir ke semua negara, tidak terkecuali termasuk Indonesia. Virus COVID-19 sendiri pada awal tahun 2020 baru masuk ke Indonesia. Dengan merebaknya virus COVID-19, secara tidak langsung berdampak ke beragam sektor masyarakat, mulai dari sektor ekonomi, industri, pariwisata dan juga yang tidak kalah terdampak adalah sektor pendidikan.

Satu dari banyak langkah yang dilakukan oleh pemerintah adalah menghentikan kegiatan massal. Untuk mencegah agar tidak terlalu luas penyebarannya, salah satu kegiatan massal yaitu kegiatan belajar mengajar terpaksa dihentikan. Hal ini membuat dilakukannya pembelajaran jarak jauh (daring) yang sebelum ini jarang/tidak pernah dilakukan. Pembelajaran daring dijalankan siswa di kediaman sendiri-sendiri secara daring mempergunakan platform belajar yang banyak tersedia.

Salah satu sekolah yang terdampak oleh Virus COVID-19 dan diberlakukan pembelajaran daring adalah SMAN 6 Malang. Dengan adanya pandemi COVID-19 yang tidak dimungkinkan dilakukannya pembelajaran secara tatap muka, dengan terpaksa dilakukannya

pembelajaran jarak jauh secara daring (dalam jaringan). Tetapi sekarang, dengan keadaan pandemi yang sudah reda, pemerintah telah mengizinkan pembelajaran kembali seperti dahulu yaitu pembelajaran tatap muka atau pembelajaran luring. Akibat dari adanya peralihan sistem pembelajaran tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian guna mengetahui efektivitas pembelajaran daring dan luring terhadap hasil belajar kognitif siswa SMAN 6 Malang.

Proses pembelajaran dilakukan oleh dua orang, yaitu pengajar dan yang diajar. Tugas pengajar ialah mengajar dan tugas siswa sebagai yang diajar ialah belajar. Belajar adalah proses komunikasi dua arah, dengan pendidik mengajar dan siswa belajar. Belajar pada hakekatnya adalah suatu proses transformasi yang terjadi pada perseorangan sebab dari hasil pengalaman komunikasi dengan sekitarnya [6].

Efektif ialah transformasi yang berpengaruh, bermanfaat dan bermakna. Pembelajaran efektif ditandai dengan cirinya yang secara aktif melibatkan siswa. Pembelajaran memfokuskan pada internalisasi, mengenai hal yang dilaksanakan sehingga terukir serta diimplementasikan peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya [2]. Dari pengertian belajar, pembelajaran serta efektif sebelumnya, hakikat pembelajaran efektif ialah mekanisme belajar mengajar tidak hanya fokus pada hasil, tapi dengan cara apa proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik [1].

Slavin (1994) membuat model pembelajaran efektif, ditinjau dari hasil Carroll [5], serta menganalisis unsur-unsur pembelajaran. Unsur-unsur tadi mencakup 4 inti, yaitu: Pertama, kualitas pembelajaran. Kualitas proses pembelajaran terkait dengan banyaknya informasi dan dukungan yang diberikan kepada siswa agar mereka dapat belajar dengan lebih mudah. Kedua, tingkat pembelajaran yang memadai. Sejauh mana pendidik percaya bahwa siswa siap menerima sesuatu hal yang baru. Ketiga, ganjaran. Ganjaran menyangkut hal mengenai guru yakin siswa terstimulus menyelesaikan tugas-tugas dan ingin memahami sesuatu yang telah diajarkan, setelah mendapatkan penguatan atau ganjaran yang dibagikan. Keempat, waktu. Dalam hal ini merujuk pada berapa banyak waktu yang dihabiskan siswa memahami materi yang telah diberikan.

Pembelajaran online/daring ialah sistem pembelajaran yang dilaksanakan dalam jaringan dan tidak perlu bertemu secara langsung diantara pendidik dan peserta didik. Luring ialah kependekan dari "luar jaringan" yang dipakai sebagai kata ganti offline. Maka dari itu, pengertian dari aktivitas luring adalah aktivitas yang dilakukan tanpa perlu adanya akses internet atau aktivitas tanpa internet.

Hasil belajar ialah hasil pembelajaran setelah seorang individu berinteraksi dengan sekitarnya. Nana Sudjana juga berpendapat, hasil belajar adalah kecakapan yang siswa peroleh setelah mengikuti aktivitas pembelajaran yang dibuat dan dilakukan oleh pendidik di sekolah atau tempat belajar tertentu.

Penelitian ini menggunakan beberapa penelitian terdahulu sebagai rujukan, diantaranya adalah penelitian oleh Nesi, Y. M. D et al. (2021)[4] dalam penelitiannya mengenai Keefektifan Pembelajaran Sebelum dan Selama Pandemi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Pengukuran. Berdasarkan data penelitian yang telah dilakukan, diketahui tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar kognitif peserta didik sebelum pandemi dan selama pandemi. Fokus dalam penelitian ini adalah guna menemukan informasi mengenai efektivitas pembelajaran selama dan sebelum pandemi terhadap hasil belajar siswa, sedangkan fokus penelitian ini ialah guna mengetahui efektivitas pembelajaran selama dan sesudah pandemi terhadap hasil belajar siswa SMAN 6 Malang.

Selanjutnya adalah penelitian dengan judul "Analisis Perbedaan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika Secara Daring dan Luring Siswa Kelas V SDN Tegal Alur 21 Petang" yang dilakukan oleh Mellynda dan Wati pada tahun 2022 [3]. Fokus penelitian adalah agar dapat menjawab pertanyaan dalam bentuk empiris terhadap perbedaan pembelajaran daring dengan pembelajaran luring pada mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang dilihat terhadap hasil belajar siswa, sedangkan fokus pada penelitian kali ini memiliki perbedaan yaitu untuk menganalisis angket dan hasil belajar siswa untuk mengetahui efektivitas pembelajaran selama dan sesudah pandemi.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu adanya perbedaan waktu penelitian dimana penelitian ini berfokus

pada waktu selama pandemi dan sesudah pandemi. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran setelah dilakukan pembelajaran daring dalam jangka waktu yang cukup lama.

2. Metode

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Dengan pemilihan metode ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas pembelajaran daring dan luring terhadap hasil belajar siswa SMAN 6 Malang. Populasi dalam penelitian ini peneliti memilih semua siswa yang tengah mempelajari bahasa Jepang sebagai populasi karena telah diketahui bahwa mereka telah memiliki pengalaman dalam pembelajaran menggunakan sistem pembelajaran daring dan pembelajaran luring. Teknik yang digunakan sebagai pemilihan sampel adalah memanfaatkan teknik purposive sampling. Purposive sampling ialah teknik pemilihan sampel sumber data dengan kriteria tertentu. Dalam penelitian ini, kriteria tertentu dengan memilih siswa kelas BSBU dan MIPA 1 angkatan tahun 2020 yang berjumlah 59 siswa adalah karena mereka telah memiliki pengalaman dalam mempelajari bahasa Jepang di SMAN 6 Malang dengan menggunakan sistem pembelajaran daring dan luring.

Instrumen yang digunakan yaitu angket. Teknik pengumpulan data adalah angket dan dokumentasi. Untuk mendapatkan data efektivitas pembelajaran daring dan luring, digunakan angket dengan prosedur pengambilan data sebagai berikut:

- Menentukan indikator angket terlebih dahulu.
- Membuat pernyataan sesuai dengan indikator angket.
- Mengkonsultasikan angket yang telah dibuat kepada para ahli yang dipilih.
- Memberikan angket yang telah dibuat kepada para responden.

Tabel 1. Indikator angket

No	Teori	Indikator yang dicari	Pernyataan
1.	Kualitas pembelajaran (Teori Slavin, Carrol 1994)	Sejauh mana kemampuan guru dalam menjelaskan materi	1. Materi yang diberikan oleh guru sudah tepat 2. Metode yang digunakan oleh guru bervariasi 3. Saya memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru 4. Pengetahuan dan keterampilan saya meningkat setelah pembelajaran online 5. Saya sering bertanya tentang materi yang belum saya mengerti 6. Nilai saya turun selama pembelajaran online
2.	Tingkat Pembelajaran yang memadai	Keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan/kesiapan siswa	7. Guru menjelaskan materi sebelum memberikan tugas

	(Teori Slavin, Carrol 1994)	menerima pembelajaran online	8. Guru hanya memberikan tugas tanpa menjelaskan materi 9. Saya mencatat penjelasan materi oleh guru
3.	Ganjaran atau insentif (Teori Slavin, Carrol 1994)	Pemberian motivasi oleh guru dan pemberian reward	10. Guru memberikan motivasi saat proses pembelajaran online berlangsung 11. Saya melihat tugas teman saya karena saya tidak paham dengan materi yang disampaikan 12. Guru memberikan reward berupa nilai tambah saat siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru
4.	Waktu (Teori Slavin, Carrol 1994)	Waktu untuk penyelesaian tugas	13. Proses pembelajaran online dilakukan sesuai jadwal 14. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi dan bertanya jika belum paham 15. Guru memberikan tugas dengan tenggat waktu yang cepat 16. Saya mampu menyelesaikan tugas sesuai dengan tenggat waktu

Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa SMAN 6 Malang, peneliti menggunakan metode dokumentasi. Dalam hal ini, hasil yang akan dipergunakan dalam penelitian ini adalah nilai ulangan yang dimiliki siswa tahun ajaran 2020/2021 sebagai hasil belajar daring dan ulangan siswa tahun ajaran 2021/2022 sebagai hasil belajar luring. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif dan statistik. Data yang didapat berupa angket dan hasil belajar siswa dianalisis untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dan perbedaan hasil belajar siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Efektivitas Pembelajaran Daring dan Luring Siswa SMAN 6 Malang

Setelah didapatkan data penelitian, dilakukan analisis deskriptif terhadap angket penelitian. Analisis deskriptif ini bertujuan guna mengetahui karakteristik responden terhadap butir-butir pernyataan dalam angket. Angket yang disebar kepada responden berjumlah 59, sedangkan angket yang tidak kembali sejumlah 13 (22%). Oleh sebab itu, angket yang dapat dianalisis sebanyak 46 (78%) dari angket yang dibagikan.

Tabel 2. Skor hasil angket pembelajaran daring

No	Kode	Nomor Item														Total Skor		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15	16
1	R 1	5	5	5	3	5	3	5	1	5	4	4	5	5	5	5	5	70
2	R 2	5	4	3	3	2	4	5	2	1	5	4	3	4	4	2	5	56
3	R 3	4	4	5	4	3	1	4	2	3	3	3	4	3	5	2	4	54
4	R 4	4	4	4	3	4	3	4	2	4	5	4	5	5	5	2	5	63
5	R 5	4	4	3	3	3	4	5	2	4	1	4	3	4	4	5	4	57
6	R 6	5	4	3	3	4	3	5	2	3	5	4	4	3	5	2	5	60
7	R 7	5	5	5	5	5	5	5	2	1	4	3	4	4	5	3	3	64
8	R 8	4	4	3	2	4	3	4	2	4	3	3	4	4	4	3	4	55
9	R 9	5	5	4	4	3	1	1	1	3	4	3	4	4	5	3	4	54
10	R 10	5	4	3	3	2	4	5	2	1	4	4	4	4	4	2	4	55
11	R 11	5	5	4	5	3	3	4	1	3	3	4	5	4	5	3	3	60
12	R 12	4	4	4	4	3	3	4	2	3	3	2	3	4	4	2	4	53
13	R 13	5	4	3	3	3	3	4	2	3	5	4	4	4	4	5	3	59
14	R 14	5	5	5	3	3	2	5	1	3	4	3	4	4	5	3	5	60
15	R 15	4	4	3	1	2	5	2	1	4	3	5	3	3	4	2	1	47
16	R 16	4	4	5	3	5	3	5	2	4	4	4	5	4	4	4	4	64
17	R 17	5	4	5	3	2	1	5	2	3	3	2	4	5	5	3	5	57
18	R 18	5	5	5	4	4	2	5	2	5	4	1	4	4	4	2	4	60
19	R 19	5	4	4	4	3	2	5	1	4	4	3	4	4	5	2	4	58
20	R 20	3	2	4	4	5	4	5	4	3	2	1	3	2	3	5	1	51
21	R 21	5	4	3	3	2	4	5	2	1	4	4	4	4	4	4	4	57
22	R 22	5	5	4	4	3	1	5	1	4	4	4	3	5	5	3	5	61
23	R 23	4	4	4	3	4	3	4	2	4	4	3	4	5	4	2	5	59
24	R 24	5	4	5	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	5	2	4	61
25	R 25	4	4	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	55
26	R 26	4	4	4	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	4	2	3	50
27	R 27	4	4	4	2	4	3	4	3	4	2	2	3	4	4	2	5	54
28	R 28	4	5	3	2	3	1	3	2	3	4	3	3	4	5	3	3	51
29	R 29	5	3	1	5	1	1	1	5	1	3	1	1	5	5	1	5	44
30	R 30	4	3	3	2	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	3	57
31	R 31	4	3	4	3	3	2	4	2	3	3	4	4	4	3	2	4	52
32	R 32	4	4	3	3	4	3	5	2	4	4	4	4	4	4	4	2	58
33	R 33	4	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	4	4	3	4	54
34	R 34	5	4	4	3	3	2	5	1	4	4	3	4	4	4	3	3	56
35	R 35	5	3	4	5	5	1	5	1	5	4	3	5	4	5	1	5	61
36	R 36	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	57
37	R 37	4	3	3	4	3	4	4	2	3	3	4	5	4	5	3	4	58
38	R 38	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	62
39	R 39	5	5	4	1	3	4	4	2	3	2	3	4	3	4	4	3	54
40	R 40	4	5	4	4	4	2	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	59
41	R 41	4	5	5	5	4	1	4	2	4	5	3	5	5	5	2	5	64
42	R 42	5	3	2	2	1	5	4	5	3	3	3	3	4	5	4	3	55
43	R 43	4	5	3	1	3	1	3	2	1	4	3	3	4	5	3	3	48
44	R 44	4	4	4	4	3	3	4	2	4	3	3	4	4	4	3	4	57
45	R 45	5	5	5	4	4	1	5	1	5	4	1	4	5	5	1	5	60
46	R 46	5	5	5	4	4	1	5	1	5	4	3	5	5	5	2	5	64
		Jumlah														2625		

Berdasarkan skor hasil angket pembelajaran daring di atas, digunakan rumus untuk menghitung persentase jawaban tiap butir item. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Frekuensi/jumlah jawaban responden

N = Jumlah responden

Kemudian hasil penghitungan rumus tersebut disajikan berikut ini:

Tabel 3. Persentase butir pernyataan angket daring

No	Butir Pernyataan	Jawaban Terbanyak	Jumlah	Persentase
1	Materi yang diberikan oleh guru sudah tepat	Setuju	23	50%
2	Metode yang digunakan oleh guru bervariasi	Setuju	25	54%
3	Saya memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Setuju	18	39%
4	Pengetahuan dan keterampilan saya meningkat setelah pembelajaran online	Biasa	19	41%
5	Saya sering bertanya tentang materi yang belum saya mengerti	Biasa	19	41%
6	Nilai saya turun selama pembelajaran online	Biasa	16	35%
7	Guru menjelaskan materi sebelum memberikan tugas	Setuju	21	46%
8	Guru hanya memberikan tugas tanpa menjelaskan materi	Tidak Setuju	27	59%
9	Saya mencatat penjelasan materi oleh guru	Biasa	18	39%
10	Guru memberikan motivasi saat proses pembelajaran online berlangsung	Setuju	22	48%
11	Saya melihat tugas teman saya karena saya tidak paham dengan materi yang disampaikan	Biasa	21	46%
12	Guru memberikan reward berupa nilai tambah saat siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru	Setuju	25	54%
13	Proses pembelajaran online dilakukan sesuai jadwal	Setuju	30	65%
14	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi dan bertanya jika belum paham	Setuju	23	50%
15	Guru memberikan tugas dengan tenggat waktu yang cepat	Tidak Setuju	16	35%
16	Saya mampu menyelesaikan tugas sesuai dengan tenggat waktu	Setuju	18	39%

Berdasarkan tabel hasil persentase butir pernyataan di atas, dilakukan analisis berdasarkan teori dan indikator angket yaitu:

1) Kualitas pembelajaran. Bersumber tabel di atas, persentase terbesar dalam indikator kualitas pembelajaran ialah butir nomor 2 yaitu metode yang digunakan oleh guru bervariasi dengan jawaban setuju sebanyak 25 siswa dengan persentase 54%. Dapat disimpulkan bahwa indikator tersebut termasuk dalam kategori cukup efektif.

2) Tingkat Pembelajaran yang memadai. Bersumber tabel di atas, persentase terbesar dalam indikator tingkat pembelajaran yang memadai ialah butir nomor 8 yaitu guru hanya memberikan tugas tanpa menjelaskan materi dengan jawaban tidak setuju sebanyak 27 siswa

dengan persentase 59%. Dapat disimpulkan bahwa indikator tersebut termasuk dalam kategori cukup efektif.

3) Ganjaran/insentif. Bersumber tabel di atas, persentase terbesar dalam indikator ganjaran/insentif ialah butir nomor 12 yaitu guru memberikan reward berupa nilai tambah saat siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan jawaban setuju sebanyak 25 siswa dengan persentase 54%. Dapat disimpulkan bahwa indikator tersebut termasuk dalam kategori cukup efektif.

4) Waktu. Bersumber tabel di atas, persentase terbesar dalam indikator waktu ialah butir nomor 13 yaitu proses pembelajaran online dilakukan sesuai jadwal dengan jawaban setuju sebanyak 30 siswa dengan persentase 65%. Dapat disimpulkan bahwa indikator tersebut termasuk dalam kategori efektif.

Dari hasil analisis tersebut, dapat dikatakan bahwa semua aspek teori termasuk dalam kategori cukup efektif dan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring yang dilakukan termasuk dalam kategori efektif sesuai dengan teori yang dipaparkan oleh Slavin, Carrol 1994.

Tabel 4. Persentase butir pernyataan angket luring

No	Butir Pernyataan	Jawaban Terbanyak	Jumlah	Persentase
1	Materi yang diberikan oleh guru sudah tepat	Sangat setuju	28	61%
2	Metode yang digunakan oleh guru bervariasi	Sangat setuju	23	50%
3	Saya memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Setuju	25	54%
4	Pengetahuan dan keterampilan saya meningkat setelah pembelajaran online	Setuju	20	43%
5	Saya sering bertanya tentang materi yang belum saya mengerti	Biasa	19	41%
6	Nilai saya turun selama pembelajaran online	Biasa	15	33%
7	Guru menjelaskan materi sebelum memberikan tugas	Setuju	23	50%
8	Guru hanya memberikan tugas tanpa menjelaskan materi	Tidak Setuju	17	37%
9	Saya mencatat penjelasan materi oleh guru	Biasa	18	39%
10	Guru memberikan motivasi saat proses pembelajaran online berlangsung	Setuju	22	48%
11	Saya melihat tugas teman saya karena saya tidak paham dengan materi yang disampaikan	Setuju	22	48%
12	Guru memberikan reward berupa nilai tambah saat siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru	Setuju	25	54%
13	Proses pembelajaran online dilakukan sesuai jadwal	Setuju	25	54%
14	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi dan bertanya jika belum paham	Setuju	24	52%
15	Guru memberikan tugas dengan tenggat waktu yang cepat	Tidak Setuju	16	35%
16	Saya mampu menyelesaikan tugas sesuai dengan tenggat waktu	Setuju	21	46%

Berdasarkan tabel hasil persentase butir pernyataan di atas, dilakukan analisis berdasarkan teori dan indikator angket yaitu:

1) Kualitas pembelajaran. Bersumber tabel di atas, persentase terbesar dalam indikator kualitas pembelajaran ialah butir nomor 1 yaitu materi yang diberikan oleh guru sudah tepat dengan jawaban sangat setuju sebanyak 28 siswa dengan persentase 61%. Dapat disimpulkan bahwa indikator tersebut termasuk dalam kategori efektif.

2) Tingkat Pembelajaran yang memadai. Bersumber tabel di atas, persentase terbesar dalam indikator tingkat pembelajaran yang memadai ialah butir nomor 7 yaitu guru menjelaskan materi sebelum memberikan tugas dengan jawaban setuju sebanyak 23 siswa dengan persentase 50%. Dapat disimpulkan bahwa indikator tersebut termasuk dalam kategori cukup efektif.

3) Ganjaran/insentif. Bersumber tabel di atas, persentase terbesar dalam indikator ganjaran/insentif ialah butir nomor 12 yaitu guru memberikan reward berupa nilai tambah saat siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan jawaban setuju sebanyak 25 siswa dengan persentase 54%. Dapat disimpulkan bahwa indikator tersebut termasuk dalam kategori cukup efektif.

4) Waktu. Bersumber tabel di atas, persentase terbesar dalam indikator waktu ialah butir nomor 13 yaitu proses pembelajaran offline dilakukan sesuai jadwal dengan jawaban setuju sebanyak 25 siswa dengan persentase 54%. Dapat disimpulkan bahwa indikator tersebut termasuk dalam kategori cukup efektif.

Dari hasil analisis tersebut, dapat dikatakan bahwa semua aspek teori termasuk dalam kategori cukup efektif dan efektif. Dari hasil analisis tersebut, dapat dikatakan bahwa semua aspek teori termasuk dalam kategori cukup efektif dan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring yang dilakukan termasuk dalam kategori efektif sesuai dengan teori yang dipaparkan oleh Slavin, Carrol 1994 [5].

Selanjutnya untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring dihitung dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriteriaum}} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor Kriteriaum = Skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden.

Skor Total = 2.625

Skor Kriteriaum = 5 x 16 x 46

= 3.680

$$P = \frac{2.625}{3.680} \times 100\%$$

P = 71,33%

= 71%

Kemudian, efektivitas pembelajaran luring diperoleh dengan rumus yang sama:

Skor Total = 2.713

Skor Kriteriaum = 5 x 16 x 46

= 3.680

$$P = \frac{2.713}{3.680} \times 100\%$$

P = 73,72%

= 74%

Hasil tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 5. Persentase efektivitas pembelajaran daring dan luring

No	Sistem	Persentase
1.	Pembelajaran daring	71%
2.	Pembelajaran luring	74%

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kedua sistem pembelajaran, baik pembelajaran daring maupun luring, termasuk dalam kategori efektif. Namun, pada pembelajaran luring didapatkan persentase yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran daring sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran luring lebih efektif daripada pembelajaran daring.

Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Daring dan Luring

Setelah didapatkan data penelitian dalam bentuk hasil belajar kognitif siswa kelas BSBU angkatan tahun 2020 peneliti melakukan uji deskriptif dengan mempergunakan SPSS 25.0. Penggunaan SPSS untuk uji deskriptif dipergunakan peneliti untuk melihat rata-rata hasil belajar kognitif. Didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Rata-rata nilai BSBU

	Deskriptif Statistik			
	N	Minimal	Maksimal	Rata-rata
Daring BSBU	22	70	89	80,14
Luring BSBU	22	36	100	87,45

Tabel di atas menampakkan data deskriptif nilai kognitif oleh 22 siswa BSBU pada waktu daring. Siswa BSBU angkatan tahun 2020 memperoleh rata-rata nilai kognitif pada waktu daring sebesar 80,14 dengan nilai minimal sebesar 70 dan nilai maksimal sebesar 89. Kemudian pada rata-rata nilai kognitif pada waktu luring sebesar 87,45 dengan nilai minimal sebesar 36 dan nilai maksimal sebesar 100.

Data menunjukkan adanya perbedaan di antara hasil belajar kognitif siswa selama pembelajaran daring dan luring. Rata-rata yang didapatkan selama pembelajaran daring lebih kecil dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan secara luring. Berbeda dengan hasil yang didapatkan penelitian pada penelitian sebelumnya (Nesi, Y. M. D et al. (2021) [4] yaitu bahwa dalam penelitian sebelumnya tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif siswa daring dan luring.

Kelas BSBU mendapatkan rata-rata nilai luring lebih besar daripada nilai daring, dikarenakan kelas BSBU lebih condong menggunakan Teori Humanistik yang dalam pembelajaran luring lebih banyak praktik dan peluang siswa untuk aktif lebih besar dibandingkan saat pembelajaran daring.

Tabel 7. Rata-rata nilai MIPA 1

	Deskriptif Statistik			
	N	Minimal	Maksimal	Rata-rata
Daring MIPA 1	34	70	91	83,03
Luring MIPA 1	34	0	100	74,35

Tabel di atas menampakkan data berikutnya yaitu data deskriptif nilai kognitif oleh 34 siswa MIPA 1 pada waktu daring. Siswa MIPA 1 angkatan tahun 2020 memperoleh rata-rata nilai kognitif pada waktu daring sebesar 83,03 dengan nilai minimal sebesar 70 dan nilai maksimal sebesar 91. Kemudian pada rata-rata nilai kognitif pada waktu luring sebesar 74,35 dengan nilai minimal sebesar 0 dan nilai maksimal sebesar 100.

Data menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan diantara hasil belajar kognitif siswa selama pembelajaran daring dan luring. Rata-rata yang didapatkan selama

pembelajaran daring lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan secara luring. Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya (Mellynda, Wati, 2022) [3] dimana dalam penelitian tersebut didapatkan hasil akhir yaitu nilai rata-rata yang didapatkan saat pembelajaran daring lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan secara luring.

Kelas MIPA cenderung mendapatkan rata-rata nilai daring lebih besar daripada nilai luring, dikarenakan kelas MIPA lebih condong menggunakan Teori Behavioristik dikarenakan dalam pembelajaran daring siswa dituntut untuk belajar secara mandiri dan memahami materi pelajaran secara mandiri.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil berupa 2 kesimpulan, yaitu: Pembelajaran daring dan luring yang dilaksanakan oleh siswa SMAN 6 Malang termasuk dalam kategori efektif dengan masing-masing persentase daring sebesar 71% dan luring sebesar 74%. Terdapat perbedaan hasil belajar yang diperoleh antara pembelajaran daring dan luring. Siswa kelas 12 BSBU memperoleh rata-rata nilai kognitif pada waktu daring sebesar 80,14 dan rata-rata nilai kognitif pada waktu luring sebesar 87,45. Kemudian siswa kelas 12 MIPA 1 memperoleh rata-rata nilai kognitif pada waktu daring sebesar 83,03 dan rata-rata nilai kognitif pada waktu luring sebesar 74,35.

Bagi peneliti lain yang mengambil penelitian dengan topik tentang efektivitas pembelajaran dengan hasil belajar bahasa Jepang, penulis menyarankan untuk meneliti efektivitas suatu metode pembelajaran yang lain dalam pembelajaran bahasa Jepang dan bagi peneliti lain yang ingin mengambil penelitian efektivitas suatu variabel terhadap hasil belajar, peneliti sebaiknya mencari variabel yang masih tersembunyi pada variabel lain, karena hasil belajar tidak terpaku ranah kognitif saja, misalnya pada ranah afektif dan psikomotorik.

Daftar Pustaka

- [1] Djiwandono and S.E. Wuryani, "Psikologi Pendidikan," Aceh: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2002, pp. 226-227.
- [2] E. Mulyasa, "Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan," Bandung: Rosda, 2010, pp. 149.
- [3] M.N. Fitria and W. Sukmawati, "Analisis Perbedaan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika Secara Daring dan Luring Siswa Kelas V SDN Tegal Alur 21 Petang," *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, vol. 8, no. 3, pp. 833-840, 2022.
- [4] Nesi, Y. M. D., Aditya, S., Harianto, Y. I., Parno, and Purwaningsih, "Analisis Keefektifan Pembelajaran Sebelum dan Selama Pandemi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Pengukuran," *Jurnal Riset Pendidikan Fisika*, vol. 6, no. 1, pp. 66-74, 2021.
- [5] R.E. Slavin, "Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik," Bandung: Nusa Media, 1994.
- [6] Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI, "Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian I," Bandung: IMTIMA, 2007, pp. 329.

NOVEL GRAFIK MINI UNTUK MENGEKSPANSI KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS BAHASA JEPANG

F. A. Rahmah¹, Z. Rohmah², Hamamah³

¹Jurusan Linguistik, Universitas Brawijaya, Kota Malang

²Jurusan Pendidikan Bahasa, Universitas Brawijaya, Kota Malang

e-mail: fahra_rahmah@student.ub.ac.id, zuliatiatirohmah@ub.ac.id, hamamah@ub.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan membaca pembelajaran pemula bahasa Jepang. Media novel grafik mini merupakan sebuah inovasi berbasis kecerdasan majemuk yang dikedepankan oleh Howard Gardner dan teori literasi multimodal. Pembelajar perlu media belajar yang dapat menstimulus otak agar dapat menangkap pelajaran dengan maksimal. Maka dari itu dibuatlah media pembelajaran dengan menggunakan novel grafik mini untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis bagi pemelajar pemula bahasa Jepang. Jenis penelitian kualitatif deskriptif dipilih untuk penelitian ini karena data yang disajikan berupa deskripsi dan penjabaran hasil. Media pembelajaran berupa novel grafik diujicobakan di dalam kelas yang berisi 4 orang dengan rentang usia 19-22 tahun. Data dikumpulkan dengan teknik observasi. Setelah melakukan observasi, maka data dianalisis dengan teori kecerdasan majemuk dan teori literasi multimodal. Setelah itu, hasil dijabarkan berdasarkan capaian kemampuan pemelajar. Ditemukan hasil bahwa seluruh pemelajar merasa terbantu dan lebih mudah dalam membaca dan menulis bahasa Jepang dengan menggunakan media novel grafik mini.

Kata kunci: novel grafik mini, literasi multimodal, membaca, menulis, bahasa Jepang

Abstract

This study aims to improve the reading ability of Japanese language beginners. Mini graphic novel media is an innovation based on multiple intelligences put forward by Howard Gardner and the theory of multimodal literacy. Learners need learning media that can stimulate the brain in order to capture the lesson to the fullest. Therefore, learning media using mini graphic novels was created to improve Japanese language beginners' reading and writing skills. This type of descriptive qualitative research was chosen for this research because the data presented is in the form of a description and elaboration of the results. Learning media in the form of graphic novels were tested in a class containing 4 people with an age range of 19-22 years. Data was collected by observation technique. After making observations, the data were analyzed using the theory of multiple intelligences and the theory of multimodal literacy. After that, the results are described based on the achievement of student abilities. The results found that all students felt helped and found it easier to read and write Japanese by using mini graphic novel media.

Keywords: mini graphic novel, multimodal literacy, reading, writing, japanese

1. Pendahuluan

Bahasa Jepang termasuk dalam bahasa asing yang banyak dipelajari selain bahasa Inggris. Peningkatan jumlah pemelajar bahasa Jepang dipengaruhi karena adanya budaya Jepang yang disebut dengan anime. Anime merupakan kartun yang berasal dari Jepang, biasanya disajikan dalam bentuk kartun animasi dan juga dalam bentuk komik Jepang atau yang disebut dengan manga [1]. Pemelajar dan pengajar bahasa Jepang sudah tidak asing lagi dengan yang namanya manga. Selain menjadi sumber hiburan, manga juga menjadi media belajar di dalam kelas. Ketika membaca manga, secara tidak langsung pembaca mempelajari banyak kosa kata baru dan hal tersebut membuat kemampuan bahasa Jepang menjadi meningkat [2]. Membaca manga menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi kaum muda karena mereka tidak menganggap kegiatan tersebut sebagai kegiatan belajar.

Manga merupakan istilah yang merujuk pada komik Jepang yang berisi panel, teks, dan gambar seperti halnya komik, akan tetapi sistem penulisannya dimulai dari kanan ke kiri karena manga mengikuti sistem penulisan Jepang [3]. Sedangkan novel grafik merupakan

novel visual yang terdiri dari beberapa panel yang memiliki makna bahwa media ini penggambarannya berupa cerita fiksi dan non-fiksi. Kata grafis memiliki makna penggunaan gambar berupa kartun. Berbeda dengan manga, novel grafik memuat materi pembelajaran yang lebih serius, seperti refleksi sosial atau kritik sosial [4]. Penggunaan media berupa novel grafik mini juga bisa disandingkan dengan penggunaan teknologi [5]. Hal ini merupakan hal yang harus dimuat dalam pengembangan bahan ajar bagi kaum muda.

Maka dari itu membawa pengalaman yang serupa ketika membaca manga ke dalam kelas bahasa merupakan hal yang bagus agar motivasi pemelajar dalam pembelajaran bahasa terus bisa dijaga dan ditingkatkan. Penggunaan novel grafik mini dalam pembelajaran bahasa Jepang tidak hanya memperhatikan keterbaruan bahan ajar, tetapi juga memperhatikan aspek multimodal literasi. Dalam bahan ajar di zaman sekarang, pengajar sudah harus memasukan aspek multimodal literasi yang di antaranya mengandung teks (meliputi pemilihan jenis huruf, warna huruf, dan ukuran huruf yang digunakan), gambar (pemilihan jenis gambar dan komposisi warna pada gambar), aural (lagu, musik, dan suara), tata letak (peletakkan teks dan gambar), bahkan tekstur dari novel grafik yang ditampilkan. Pada dasarnya pembelajaran bahasa yang digabungkan dengan literasi multimodal akan menghasilkan bahan ajar yang menggunakan berbagai rangsangan indra pemelajar, tidak hanya menampilkan teks seperti bahan ajar konvensional [6] [7].

Pembelajaran yang memasukkan unsur literasi multimodal akan mendukung semua gaya belajar yang dimiliki pemelajar. Baik pemelajar dengan gaya belajar dominan auditori, visual, maupun kinestetik. Untuk pemelajar yang gaya belajar dominan auditori akan sangat senang disuguhkan bahan ajar berupa lagu dan bahan ajar yang mengandung suara dan musik. Sedangkan pemelajar dengan gaya belajar dominan visual akan sangat senang jika bahan ajar yang digunakan memuat gambar-gambar dan teks yang beragam bentuk dan warna. Kemudian untuk pemelajar yang dominan gaya belajar kinestetik sangat senang dengan pembelajaran yang melibatkan gerak, seperti bermain game atau mengerjakan sesuatu yang melibatkan fisik [8] [9].

Tentu menggunakan literasi multimodal dalam pembelajaran bahasa sangat penting. Pada penelitian ini akan fokus pada pembelajaran bahasa Jepang untuk pembelajaran keterampilan membaca dan menulis bagi pemelajar dasar. Memang pada kedua keterampilan ini kebanyakan sulit dikuasai oleh pemelajar, terutama bagi pemelajar yang belum pernah mengenal huruf kanji, hiragana, dan katakana sebelumnya. Perlu waktu dan usaha lebih untuk mengajarkan kedua keterampilan ini kepada pemelajar [10].

Dengan begitu pencapaian pemelajar terhadap bahasa yang dipelajari juga akan maksimal, terutama dalam keterampilan membaca dan menulis bahasa Jepang dasar [11]. Pemelajar pemula baru mengenal huruf *hiragana*, maka dari itu banyak sekali tantangan yang harus mereka lewati, seperti kesulitan mengingat huruf, kesulitan merangkai kata dan kalimat, kesulitan menggunakan pola kalimat, hingga rasa percaya diri dan motivasi yang kurang ketika mempelajari bahasa Jepang. Maka dari itu, perlu adanya pengembangan strategi dan bahan ajar yang menggunakan novel grafik mini yang akan membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan menarik perhatian pembelajar serta meningkatkan motivasi belajar [12].

Beberapa penelitian terdahulu yang menulis tentang pemanfaatan novel grafik sebagai pembelajaran bahasa. Seperti yang diteliti oleh Lewis [12], bahwa anak-anak di Karibia tidak tertarik dengan kelas menulis bahasa Inggris, sehingga perlu adanya inovasi dalam strategi ajar berupa penggunaan novel grafik. Hasil menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak tersebut menjadi meningkat setelah diajar dengan menggunakan novel grafik. Kemudian dipertegas oleh penelitian selanjutnya juga menggunakan novel grafik untuk mengikuti perkembangan zaman. Siswa pada era sekarang ini sudah sangat lekat dengan yang namanya internet. Maka dari itu penggunaan novel grafik secara digital dapat merangkul pemelajar agar lebih dekat dan menyenangkan pembelajaran sosial [13]. Masih berkenaan dengan penggunaan novel grafik dalam pembelajaran, di dalam buku ini menjelaskan tentang peran grafik novel dalam membantu pemelajar bahasa Inggris untuk mencapai kemampuan membaca. Setelah membaca pemelajar akan diajak berdiskusi, sehingga bisa menilai parameter pemahaman bacaan mereka [14].

Dari penjabaran sebelumnya mengenai penelitian terdahulu terkait penggunaan media belajar menggunakan novel grafik. Akan tetapi penelitian terdahulu menggunakan novel grafik pada pembelajaran bahasa Inggris, belum ada yang menggunakan untuk pembelajaran bahasa Jepang. Untuk pembelajaran bahasa Jepang lebih populer menggunakan manga sebagai media belajar [15]. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan novel grafik mini sebagai media dan strategi mengajar kemampuan membaca dan menulis bahasa Jepang. Fungsi dari novel grafik mini pada pembelajaran tidak hanya disajikan untuk dibaca pemelajar. Melainkan pemelajar juga akan diajak untuk aktif dan terlibat langsung dalam pembuatan novel grafik mini.

Penelitian ini berupa kualitatif deskriptif, hasil dari pengumpulan data akan disajikan berupa jabaran kalimat. Selain itu juga, penelitian ini berfokus pada masalah peningkatan kemampuan membaca dan menulis dalam bahasa Jepang. Permasalahan dibahas secara fokus dan mendalam [16].

2. Metode

Jenis kualitatif deskriptif dipilih dalam penelitian ini. Hal tersebut disebabkan karena objek dan fenomena harus dideskripsikan, dituangkan dalam rangkaian naratif [17]. Pemelajar yang terlibat dalam penelitian adalah remaja berusia 19-22 tahun, terdiri dari dua orang perempuan dan dua orang laki-laki. Kemampuan pemelajar dalam menguasai bahasa Jepang beragam, ada yang cepat dan lambat dalam penguasaan bahasa Jepang. Kelas dilakukan secara daring melalui aplikasi Zoom. Indikator keberhasilan pembelajaran yaitu, (1) Pemelajar bisa menyebutkan nama makanan dan minuman dalam bahasa Jepang, (2) Pemelajar mampu menggunakan pola kalimat *amari* (あまり) dan *totemo* (とても). (3) Pemelajar bisa menyebutkan makanan dan minuman kesukaan mereka.

Ada beberapa aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran, total waktu yang digunakan selama 60 menit. Langkah pertama pengajar menyampaikan materi selama 10 menit, berkaitan dengan kosa kata makanan dan minuman dalam bahasa Jepang. Kedua, pengajar dan pemelajar membaca novel grafik mini selama 15 menit. Ketiga, yaitu sesi aktivitas membuat novel grafik mini, namun sebelum itu pengajar terlebih dahulu menjelaskan tata cara membuat novel grafik mini. Setelah semuanya mengerti, pemelajar membuat karya novel grafik mereka masing-masing dan kemudian mempresentasikannya, kegiatan ini berlangsung selama 25 menit. Terakhir, pengajar menyetel lagu melalui Youtube, pemelajar diminta untuk menyimak lagu, setelah itu pengajar akan meminta pemelajar untuk menyebutkan 5 makanan dan minuman yang mereka dengar dari lagu tersebut, kegiatan ini berlangsung selama sepuluh menit.

Buku referensi yang digunakan dalam membuat bahan ajar adalah buku Marugoto, pemahaman/*rikai* (りかい) untuk pemula A1. Pada penelitian ini peneliti memilih Bab 3 yang bertema makanan/*tabemono* (たべもの). Aplikasi pendukung yang digunakan dalam pembelajaran yaitu PowerPoint, CANVA, dan Youtube. PowerPoint digunakan untuk menyampaikan materi secara keseluruhan, setelah itu menggunakan CANVA sebagai media pendukung membuat novel grafik mini untuk aktivitas pemelajar, dan yang terakhir menggunakan Youtube sebagai pemutar lagu yang kemudian dilanjutkan dengan kuis menemani lagu terkait.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teknik observasi, karena melakukan pengamatan sikap dan proses belajar pemelajar selama kelas berlangsung. Observasi merupakan kegiatan mencatat suatu fenomena untuk tujuan ilmiah [18]. Setelah itu data yang telah terkumpul akan dianalisis menggunakan teori literasi multimodal dan teori kecerdasan majemuk yang dikedepankan oleh Howard Gardner. Terakhir, hasil dari penelitian dijabarkan dalam bentuk narasi.

3. Hasil dan Pembahasan

Novel Grafik Mini untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Bahasa Jepang Dasar

Penggunaan novel grafik mini merupakan pengalaman baru bagi pemelajar, bahkan bagi peneliti yang sekaligus berperan sebagai pengajar. Ada perasaan khawatir pada awal, takut pemelajar merasa kesulitan ketika mengaplikasikan mini grafik novel. Penambahan kata mini pada novel grafik yang digunakan karena untuk menyesuaikan dengan alokasi waktu yang digunakan saat pembelajaran. Jika harus membuat novel grafik mini yang memuat banyak panel, maka akan memerlukan banyak waktu dalam proses pembuatannya. Sedangkan tujuan utama dari pembelajaran ini bukan untuk penguasaan membuat mini novel grafik, tetapi penguasaan keterampilan membaca dan menulis bahasa Jepang melalui media mini novel grafik. Novel grafik mini yang merupakan media yang digunakan oleh pengajar pada pengajaran bahasa Jepang dasar berbasis multimodal disampaikan melalui PowerPoint dan dilaksanakan secara daring melalui aplikasi Zoom. Di bagian awal salindia, terdapat kosa kata terkait makanan dan minuman dalam bahasa Jepang. Kosa kata makanan dan minuman yang diajarkan adalah kosa kata yang sering dipakai sehari-hari, seperti うどん (*udon/mie*), さかな (*sakana/ikan*), コーヒー (*koohii/kopi*), くだもの (*kudamono/buah-buahan*), みず (*mizu/air*), やさい (*yasai/sayur-sayuran*), たまご (*tamago/telur*), パン (*pan/roti*), ごはん (*gohan/nasi*), にく (*niku/daging*), ぎゅうにゅう (*gyuunyuu/susu*) seperti yang tampak pada gambar 1.

Kosa kata di Gambar 1 ditampilkan satu persatu dalam satu salindia yang memuat gambar dan tulisan. Gambar yang disajikan berupa gambar realistis, bukan berupa gambar kartun. Pengajar menampilkan gambar, lalu bertanya kepada pemelajar “*Kore wa Nihongo de nan desuka?*” (Ini dalam bahasa Jepang disebut apa?). Kemudian pemelajar akan menebak sesuai pengetahuan mereka. Walaupun pemelajar merupakan pemula, ada beberapa yang bisa menebak kata dalam bahasa Jepang dengan benar. Bagian ini berlangsung selama 10 menit dan indikator pembelajaran yang ingin dicapai adalah pemelajar mengenal kosa kata yang berkaitan dengan makanan dan minuman yang dikonsumsi sehari-hari dalam bahasa Jepang.



Gambar 1. Salindia kosa kata makanan dan minuman sehari-hari dalam bahasa Jepang

Salindia selanjutnya yaitu pengajar menampilkan contoh novel grafik mini. Novel grafik mini yang dicontohkan terdiri dari empat panel yang menceritakan tentang makanan yang dikonsumsi pada saat sarapan, makan siang, makan malam, serta makanan atau minuman yang paling disukai dan yang tidak disukai. Indikator penilaian pada aktivitas ini diukur berdasarkan kemampuan pemelajar dalam menggunakan pola kalimat sebagai berikut:

1. “あさごはんは。。。と。。。をたべます”。

(*asagohan wa...to...wo tabemasu/pagi hari saya makan... dan...*)

2. "ひるごはんは。。。と。。。をたべます"
(*hirugohan wa...to...wo tabemasu*/siang hari saya makan...dan...)
3. "ばんごはんは。。。と。。。をたべます"
(*bangohan wa...to...wo tabemasu*/malam hari saya makan...dan...)
4. "わたしは。。。がとても好きです"
(*watashi wa...ga totemo suki desu*/saya sangat suka...)

"わたしは。。。があまり好きじゃないです"
(*watashi wa...ga amari suki jyanai desu*/saya tidak suka...)



Gambar 2. Contoh novel grafik mini untuk aktivitas pemelajar

Pada bagian ini pengajar mengajak pemelajar untuk membaca teks pada setiap panel dan bertanya kepada mereka mengenai konteks yang dibicarakan. Setelah itu pemelajar akan diminta membuat sendiri novel grafik mini. Pengajar akan menunjukkan satu persatu tahapan cara pembuatan, mulai dari membuat panel hingga memuat gambar dan teks pada panel. Kegiatan ini dilakukan dengan dukungan CANVA. Pemelajar bebas membuat karya mereka sesuai dengan imajinasi dan kreatifitas masing-masing.

Selama proses membuat novel grafik mini, pemelajar banyak melakukan diskusi, di mana mereka saling membantu satu sama lain, serta pemelajar yang lebih mahir membantu pemelajar lain yang mengalami kesulitan. Terlihat mereka sangat menikmati proses kegiatan ini karena ini pengalaman baru bagi mereka. Pada awalnya memang pemelajar agak bingung, namun setelah mencoba mereka mulai menikmati kegiatan ini.

Para pemelajar bersepakat tidak menggunakan gambar makanan dan minuman yang sama. Mereka saling bertanya satu sama lain untuk memastikan tidak ada makanan dan minuman yang sama persis dalam satu waktu, walalupun ada yang sama tetapi ada lauk atau makanan atau minuman tambahan yang membedakannya dengan yang lain. Misalnya pada saat sarapan, pemelajar 1 memilih roti dan susu untuk sarapan, pemelajar 2 memilih roti saja, pemelajar 3 memilih ayam goreng tepung dan kopi, pemelajar 4 memilih telur dan nasi. Untuk data keseluruhannya akan dijabarkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Pilihan makanan yang digunakan untuk mini grafik novel oleh pemelajar

Waktu	Pemelajar 1	Pemelajar 2	Pemelajar 3	Pemelajar 4
Sarapan	Roti dan susu	Roti	Telur dan nasi	Ayam goreng tepung dan kopi

Makan siang	Telur dan mie	Mie	Ikan dan nasi	-
Makan malam	Daging dan nasi	Ikan	Mie dan daging	Nasi dan sayur-sayuran
Makanan/minuman yang disukai	Nasi goreng	Nasi	Kopi	Roti
Makanan/minuman yang tidak disukai	Sayur-sayuran	Daging	Sayur-sayuran	Teh

Hasil karya novel grafik mini pemelajar:



Gambar 3. Novel grafik mini karya pemelajar 1

Pemelajar 1 memilih roti dan susu untuk panel sarapan, pada bagian ini pemelajar sudah bisa mengungkapkan dengan kalimat bahasa Jepang sebagai berikut “あさごはんはパンとみるくをたべます” (*asagohan wa pan to miruku wo tabemasu*/sarapan saya makan roti dan susu). Jika dalam konteks bahasa Jepang, konteks kalimat tersebut kurang tepat, karena pemelajar tidak mencantumkan kata kerja ‘のみます’ (*nomimasu*/minum) untuk objek susu. Pada kalimat tersebut, pemelajar melakukan kesalahan dengan menuliskan kata ‘みるく’ (*miruku*/susu) dengan huruf hiragana. Penulisan yang tepat untuk kata tersebut adalah ‘ミルク’ (*miruku*) menggunakan huruf katakana. Untuk panel makan siang, pemelajar 1 memilih telur dan mie. Penulisan kalimat sudah benar dan sesuai dengan pola kalimat bahasa Jepang, “ひるごはんはたまごたらめんをたべます” (*hirugohan wa tamago to ramen wo tabemasu*/ siang hari saya makan telur dan mie). Kemudian untuk panel makan malam, pemelajar 1 sudah bisa mengungkapkan kalimat dengan ba/ik dan sesuai dengan pola kalimat bahasa Jepang, “ばんごはんはにくとごはんをたべます” (*bangohan wa tamago to gohan wo tabemasu*/malam hari saya makan daging dan nasi). Kemudian untuk yang terakhir yaitu makanan kesukaan, pemelajar 1 memilih nasi goreng, “わたしはオムライスがとても好きです” (*watashi wa omuraisu ga totemo suki desu*/Saya suka makan nasi goreng). Penulisan kata ‘オムライス’ sudah tepat dituliskan menggunakan huruf katakana, bukan hiragana. Untuk makanan yang tidak disukai pemelajar 3 menuliskan “わたしはやさいがあまり好きじゃないです” (*watashi wa yasai ga amari suki jyanai desu*/saya tidak suka makan sayur).

Dari segi pemilihan warna, pemelajar pertama cenderung menggunakan warna yang beragam, yaitu biru untuk panel sarapan, kuning untuk panel makan siang, ungu untuk panel makan malam, hijau untuk kalimat pernyataan makanan yang disukai, dan warna meah untuk menuliskan kalimat pernyataan makanan yang tidak disukai. Selain itu, untuk gambar yang dipilih merupakan gambar realis atau foto nyata, bukan gambar kartun atau lukisan.



Gambar 4. Novel grafik mini karya pemelajar 2

Pemelajar 2 sedikit berbeda dengan pemelajar yang lain, makanan yang dimasukkan ke dalam panel hanya berjumlah satu. Pada panel sarapan, pemelajar 2 memilih roti sebagai sarapan dengan narasi “あさごはんはパンをたべます” (*asagohan wa pan wo tabemasu*/Sarapan saya makan roti). Pada panel makan siang, pemelajar memilih mie dan dituliskan dengan narasi “ひるごはんはうどんをたべます” (*hirugohan wa udon wo tabemasu*/siang hari saya makan mie). Kemudian untuk panel makan malam, pemelajar memilih ikan dan diungkapkan sebagai berikut, “ばんごはんはさかなをたべます” (*bangohan wa sakana wo tabemasu*/malam hari saya makan ikan). Untuk panel terakhir, pemelajar 2 mengungkapkan bahwa nasi adalah makanan kesukaan, “わたしはごはんが大好きです” (*watashi ha gohan ga suki desu*/saya sangat suka nasi). Sedangkan untuk makanan yang tidak disukai adalah daging, pemelajar mengungkapkan narasi sebagai berikut, “にくがあまり好きじゃないです” (*niku ga amari suki desu*/saya tidak suka daging).

Secara keseluruhan, pemelajar 2 sudah bisa mengungkapkan semua kalimat dengan baik dan benar. Selain itu, ada yang perbedaan yang sangat mencolok dari karya pemelajar 2 dengan karya pemelajar lainnya, pemelajar 2 membuat tampilan mini novel grafik yang berbeda dengan yang dicontohkan oleh pengajar, yaitu menggunakan jenis gambar kartun, sehingga tampilan mini nole grafik terlihat seperti mini novel grafik anak-anak.



Gambar 5. Novel grafik mini karya pemelajar 3

Jika diamati lebih seksama, selera makanan yang ditampilkan oleh pemelajar 3 merupakan selera dan pola makan yang sering dipilih oleh orang Indonesia, pemelajar 3 memasukkan karbo berupa nasi dan mie pada setiap menu makanan dalam sehari. Pada pagi hari pemelajar 3 memilih makan telur dan nasi, “あさごはんはたまごごはんをたべます” (*asagohan wa tamago to gohan wo tabemasu*/pagi hari saya makan telur dan nasi). Pada panel selanjutnya, pemelajar memasukkan gambar ikan dan nasi dengan narasi sebagai berikut, “ひるごはんはさかなとごはんをたべます” (*hirugohan wa sakana to gohan wo tabemasu*/siang hari saya makan ikan dan nasi). Untuk makan malam, pemelajar menuliskan mie dan daging, “ばんごはんはうどんとにくをたべます” (*bangohan wa udon to niku wo*

tabemasu/malam hari saya makan mie dan daging). Terakhir untuk minuman yang disukai pemelajar 3 memilih kopi, "わたしはコーヒーがとても好きです" (*watashi wa koohee ga totemo suki desu*/saya sangat suka kopi) dan pemelajar 3 memilih sayur sebagai makanan yang tidak disukai "わたしはやさいがあまり好きじゃないです" (*watashi wa yasai ga amari suki jyanai desu*/saya tidak suka sayur-sayuran).

Secara keseluruhan, pemelajar 3 sudah mampu membuat dengan baik kalimat mengungkapkan makanan yang dikonsumsi pada pagi hari, siang, hari, malam hari, serta makanan yang tidak disukai. Selain itu juga, pemelajar sudah bisa mengombinasikan warna-warna untuk tulisan yang digunakan pada kalimat.



Gambar 6. Novel grafik mini karya pemelajar 4

Penggunaan jenis tulisan serta ukuran huruf yang digunakan oleh pemelajar 4 cenderung lebih besar dan tebal daripada yang digunakan oleh pemelajar yang lainnya. Selain itu panel yang digunakan untuk menuliskan kalimat hanya dua, ini tidak masalah karena hanya berkaitan dengan selera dan kreativitas pemelajar.

Penilaian mengenai penguasaan bahasa Jepang, pemelajar 4 perlu banyak koreksi. Pemelajar tidak menyantumkan judul pada novel grafik mini. Selanjutnya, pada panel pertama yang terletak di atas, pemelajar 4 menuliskan kalimat untuk menyatakan makanan yang dimakan saat sarapan sebagai berikut, "あさごはんはからあげとコーヒーをたべます" (*asagohan wa kaarage to koohee wo tabemasu*/pagi hari saya makan ayam goreng tepung dan kopi). Kalimat tersebut kurang tepat karena dalam konteks bahasa Jepang harus mencantumkan kata kerja 'のみます' (*nomimasu*/minum) untuk objek kopi. Sayangnya pada pernyataan makan siang pemelajar tidak menuliskan apa yang dimakan untuk makan siang, padahal pengajar sudah memberikan intruksi untuk menuliskan makanan yang dimakan pada makan pagi, makan siang, makan malam, makanan kesukaan, serta makanan yang tidak disukai. Selain itu, pada bagian pernyataan makan malam, pemelajar menuliskan narasi sebagai berikut, "ばんごはんばごはんとやさいをたべます" (*bangohan ba gohan to yasai wo tabemasu*/malam hari saya makan nasi dan sayur). Secara pola kalimat pemelajar sudah benar mengungkapkan kalimat, akan tetapi ada kesalahan dalam penulisan huruf, seharusnya ditulis 'あさごはんは' (*asagohan ha*), tetapi pemelajar menuliskan 'あさごはんば' (*asagohan ba*). Untuk panel yang di bawah yang memuat pernyataan makanan yang disukai dan tidak disukai, pemelajar sudah mampu mengungkapkannya dengan benar secara penulisan dan pola kalimat. Untuk makanan yang disukai pemelajar 4 memilih roti, 'わたしはパンがとても好きです' (*watashi wa pan ga totemo suki desu*/saya suka makan roti) dan untuk minuman yang tidak disukai, pemelajar memilih teh dengan redaksi sebagai berikut, "わたしはこうちゃがあまり好きじゃないです" (*watashi wa koucha ga amari suki jyanai desu*/saya tidak terlalu suka teh).

Secara tampilan, mini grafik novel milik pembelajar 4 sudah bagus dengan gaya yang lebih sederhana dan pemelajar sudah mampu dan memahami dalam mengungkapkan kalimat tentang makanan yang dimakan. Akan tetapi pemelajar perlu melakukan tinjauan

ulang sebelum mengumpulkan tugasnya agar memastikan tidak ada yang tertinggal dan sesuai dengan intruksi pengajar.



Gambar 7. Lagu untuk aktivitas kuis pemelajar

Setelah semuanya selesai membuat novel grafik mini, pemelajar diminta untuk mempresentasikan hasil karya mereka. Terlihat berbagai macam kreatifitas pemelajar tertuang dalam novel grafik buatan mereka sendiri, dengan percaya diri dan bangga mereka menampilkan karyanya di depan teman-temannya yang lain. Pemelajar saling memberi semangat dan pujian satu sama lain terhadap hasil karya teman-temannya. Pada bagian ini pemelajar mampu membuat kalimat dengan pola kalimat yang sudah dicontohkan.

Pada akhir salindia memuat lagu dan kuis. Pengajar akan menampilkan lagu yang berjudul "*Funny Japanglish Song for Tokyo Olimpic! Tokyo Bon Odori 2020*" seperti yang tampak pada gambar 7. Pemelajar diajak untuk menyimak lagu, kemudian pada akhir sesi pengajar akan memberikikan kuis kepada pemelajar untuk menyebutkan lima makanan atau minuman yang disebutkan dalam lagu yang telah diputar sebelumnya. Pemelajar sangat antusias menjawab kuis ini, mereka berebut untuk bisa menyebutkan lima kata yang berkaitan dengan makanan atau minuman yang ada pada lagu.

Penggunaan novel grafik mini dalam pembelajaran bahasa sangat baik untuk menunjang pencapaian pemerolehan bahasa bagi pemelajar. Karena mengandung aspek-aspek literasi multimodal yang membantu merangsang berbagai indra pemelajar. Terutama moda gambar dan teks yang paling berpengaruh besar dalam penyampaian materi pembelajaran bahasa Jepang [9] [14] [17] [18].

Respon Pemelajar Terhadap Penggunaan Novel Grafik dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar

Pembelajaran yang dibawakan dengan model yang berbeda tentu akan mengundang rasa penasaran pemelajar. Membawakan novel grafik sebagai media pembelajaran bahasa Jepang adalah hal yang baru bagi mereka. Pada awal kelas, respon mereka bertanya-tanya mengenai novel grafik, mereka sangat tertarik untuk mengetahuinya. Setelah pengajar menyampaikan informasi mengenai novel grafik, pemelajar merasa tidak sabar untuk bisa mencobanya.

Pada saat sesi membaca, fokus dan ketertarikan pemelajar bisa ditarik dengan baik. Semuanya bersemangat untuk bisa terlibat membaca setiap kalimat yang dimuat di panel. Ada satu pemelajar yang kurang dalam pemahaman bahasa Jepang, mengaku walaupun agak kesulitan mengingat huruf hiragana, tetap terbantu dengan adanya gambar-gambar yang dimuat pada panel. Pemelajar ini memang membutuhkan waktu untuk bisa membaca kalimat yang tertera di satu panel, dia mencoba mengingat-ingat kosa kata yang sudah diajarkan pada salindia sebelumnya.

Sesi yang ditunggu-tunggu adalah saat pemelajar diminta membuat novel grafik mini mereka sendiri. Awalnya pemelajar agak kesulitan, tetapi pengajar terus mendampingi sampai pemelajar benar-benar paham dan bisa mengaplikasikan CANVA dengan baik. Ekspresi senang terpancar dari mimik wajah dan komentar-komentar yang mereka ucapkan. Ada banyak diskusi terjadi, seperti pemilihan makanan, agar kosa kata makanan dan minuman yang mereka pilih tidak sama satu sama lain.

“Loh, kamu pagi makan ikan juga ya, Kim? Yaudah deh aku ganti jadi ayam.”

“Aku juga ayam, nih. Jangan sama, dong. Kan gak seru nanti”

“Tapi kamu ayam apa? Aku maunya ayam goreng, soalnya itu aja yang sering aku makan tiap hari”

“Eh bahasa jepangnya ayam geprek apa, ya?”

*“Tolongin aku dong, Sa. Gak ngerti aku cara masukkin gambarnya ke dalam panel nih.”
Ini panelnya pilih yang mana, Sensei?”*

Mencari gambarnya dari mana, Sensei?

Sensei, kalau missal begini boleh kah?

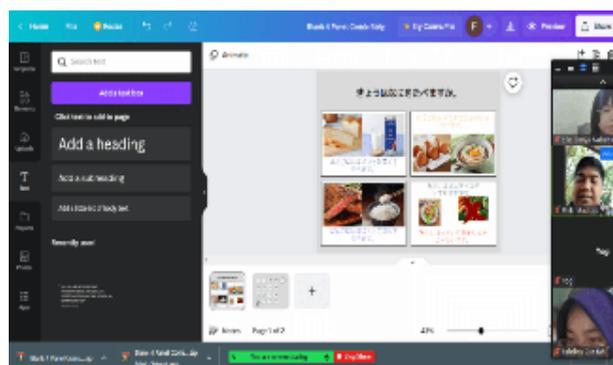
“Eh, bagus banget punya kamu.”

“Ah, enggak. Punyamu lho juga bagus”

“Eh, lihat punya kamu, dong!”

“Seru juga ya ternyata bikin-bikin kayak gini. Aku tadi membayangkan ini akan sulit, ternyata tidak.”

“Sensei, ini gimana cara bikin huruf hiragana di dalam panel?”



Gambar 7. Suasana Kelas Saat Membuat Novel Grafik Mini

Penjabaran di atas selaras dengan apa yang disampaikan oleh Tanya [12] bahwa novel grafik mampu meningkatkan motivasi belajar bahasa pada pemelajar. Selain itu, Betty [11] juga menuliskan hal yang serupa mengenai hubungan antara peningkatan motivasi belajar melalui media belajar berupa novel grafik novel.

4. Simpulan dan Saran

Setelah melakukan uji coba model pembelajaran menggunakan novel grafik pada pembelajaran bahasa Jepang dasar bagi pemelajar A1, ditemukan bahwa terbukti membuat pemelajar tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran menulis dan membaca bahasa Jepang di kelas. Ketertarikan Pemelajar mengetahui dan mengalami langsung membuat novel grafik mini membuat fokus mereka terjaga. Seluruh perhatian mereka terpusat pada pembelajaran, karena ada rasa penasaran dan model pembelajaran yang tidak biasa mereka lihat sebelumnya.

Penggunaan novel grafik mini mengandung beberapa poin literasi multimodal, seperti gambar, teks, dan penataan ruang. Hal ini membuat pemelajar tidak merasa seperti sedang belajar pada lingkungan formal, pemelajar menikmati waktu mereka saat belajar. Gambar yang disajikan terbukti mampu membantu pencapaian bahasa asing pemelajar. Walaupun ada pemelajar yang merasa sulit mengikuti kemampuan belajar teman-temannya yang lain, tetapi tetap bisa mengikuti pelajaran karena terbantu dengan gambar-gambar yang disajikan.

Untuk penelitian selanjutnya untuk merumuskan kembali durasi waktu pembelajaran agar bisa memuat materi yang lebih padat. Selain itu juga perlu adanya inovasi dan penyempurnaan dalam penyajian mini grafik novel.

Daftar Pustaka

- [1] A. Horbinski, "What You Watch Is What You Are? Early Anime and Manga Fandom in the United States," *Mechademia*, vol. 12, 2019.
- [2] H. Kim, "'I read webtoon every day!': young adult k-pop fans' language learning and literacies with korean webcomics," 2022.
- [3] A. Boutheina and K. Khawla, "People's Democratic Republic of Algeria Ministry of Higher Education and Scientific Research Larbi Ben M'hidi University_Oum El Bouagh," 2021.
- [4] H. Kwon, "Graphic Novels: Exploring Visual Culture and Multimodal Literacy in Preservice Art Teacher Education," *Art Educ.*, 2020.
- [5] R. Darmayanti, R. Sugianto, Baiduri, Choirudin, and Wawan, "Digital comic learning media based on character values on students' critical thinking in solving mathematical problems in terms of learning styles," *Al-Jabar*, vol. 13, 2022.
- [6] D. B. P. Setiyadi, "Pemanfaatan Teks Multimodal Sebagai Inovasi Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Masa Pandemi COVID-19," *Mardibasa J. Pembelajaran Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 01, 2021.
- [7] T. R. Rajendra, "Multimodality in Malaysian Schools: The Case for the Graphic Novel," *MOJES*, vol. 3, no. 2, 2015.
- [8] M. Ferrero, M. A. Vadillo, and S. P. Leon, "A valid evaluation of the theory of multiple intelligences is not yet possible: Problems of methodological quality for intervention studies," *Intelligence*, vol. 88, 2021.
- [9] Y. N. Fajriah, F. A. Hamied, and W. Gunawan, "Image-Text Relation Interpretation: Teachers' Visual-Verbal Competence in Teaching Texts," *Cakrawala Pendidik.*, vol. 40, 2021, doi: 10.21831.
- [10] J. J. Runtuwarouw, "Peningkatan Kemampuan Menulis Bahasa Jepang Melalui Model Pembelajaran Workshop," *Japanedu*, vol. 2, 2017.
- [11] B. Mcqueen, "Tooned In To Reading: Comic Books And Graphic Novels As Reading Motivation," 2022.
- [12] T. Manning-Lewis, "I hate writing: making a case for the creation of graphic novels in the Caribbean English classroom to develop students' creative writing skills," *Chang. English*, 2019.
- [13] S. C. Domyancich-Lee, L. R. Cleeland, and J. S. McCleary, "Teaching Note—Comics in the Classroom: Teaching With Graphic Novels," *J. Soc. Work Educ.*, 2021, doi: : 10.1080/10437797.2021.1942353.
- [14] R. J. Novak, *Teaching Graphic Novels In The Classroom*. New York: Routledge, 2021. doi: 10.4324/9781003238669.
- [15] G. Masuchika, "Japanese manga in translation and American graphic novels: A re_examination of the collections in 36 academic libraries ten years later," *J. Acad. Librariansh.*, 2020.
- [16] J. Gerring, "Qualitative Methods," *Annu. Rev. Polit. Sci.*, vol. 20, pp. 15–36, 2017.
- [17] A. Anggito and J. Setiawan, *Metodologi penelitian kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak, 2018.
- [18] H. Hasanah, "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)," *J. at-Taqaddum*, vol. 8, 2016.

- [19] J. C. Short and T. C. Reeves, "The Graphic Novel: A 'Cool' Format For Communicating to Generation Y," *Bus. Commun. Q.*, vol. 72, 2009.
- [20] A. Bacalja, "The Struggle with Cultural Consecration in English: Turning Towards Youth Literacies," *Chang. English*, vol. 28, 2020.

PENGUNAAN KARTU FLASHCARD PADA PEMBELAJARAN MEMBACA DAN MENULIS KANJI DI LPK

M. Amri¹, Muhammad², W. Kurniawati³, Y.B. Adhimas⁴

¹²³Universitas Negeri Surabaya, Surabaya

e-mail: miftachulamri@unesa.ac.id, muhammadmuhammad.21009@mhs.unesa.ac.id,
wismakurniawati@unesa.ac.id, yogiadhimas@unesa.ac.id

Abstrak

Bahasa Jepang memiliki sistem penulisan seperti *hiragana*, *katakana*, *kanji*, dan *romaji*. *Kanji* merupakan karakter logografik yang diadopsi dari bahasa Jepang. *Kanji* dalam *Joyokanjihyo*, ada sekitar lebih dari 2.000 karakter. Jumlah *kanji* yang banyak, menyebabkan pembelajar bahasa Jepang mengalami kesulitan dalam menguasainya. Oleh karena itu, pembelajar membutuhkan materi pembelajaran membaca dan menulis *kanji* yang praktis dan menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran kartu *kanji* dan *flashcard* dalam pelajaran membaca dan menulis *kanji* pada peserta didik di LPK. Kartu *kanji* & *flashcard* adalah media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Arikunto (2010:125) penelitian eksperimen bertujuan untuk menemukan pengaruh suatu tindakan bagi prestasi atau hasil belajar peserta didik dalam kondisi yang teratur. Desain rancangan penelitian dalam pengumpulan data ini adalah *True Experimental Design* berupa *pre-test* dan *post-test*. Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dan teknik pengumpulan datanya berupa Observasi, Tes dan Angket. Sampel penelitian ini berjumlah 62 peserta didik yang terdiri dari 32 peserta didik di kelas A sebagai kelas kontrol (menggunakan media kartu *kanji*) dan 30 peserta didik di kelas B sebagai kelas eksperimen (menggunakan media *flashcard*) dalam pembelajarannya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Hasil persentase observasi aktivitas pendidik sebesar 83,75% dan observasi aktivitas peserta didik sebesar 87,5% dalam pembelajaran keterampilan menggunakan media *flashcard*. (2) Uji t-signifikan pada analisis data *pre-test* dan *post-test* diperoleh hasil perhitungan menunjukkan t_o lebih besar dari pada t_a , dengan demikian penggunaan media *flashcard* mempunyai pengaruh yang signifikan dalam keterampilan membaca dan menulis *kanji*. (3) Hasil analisis data angket respon peserta didik yang terdiri dari 10 pernyataan hasilnya memuaskan. Hasil keseluruhan persentase masing-masing butir pernyataan berada pada rentang nilai 81%-100%. Merujuk pada skala likert menunjukkan adanya pengaruh positif dalam kategori "sangat baik". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu *flashcard* mempunyai pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran membaca dan menulis *kanji*, karena mudah dipahami oleh peserta didik.

Kata kunci: *kanji*, *flashcard*, pembelajaran membaca dan menulis *kanji*, LPK

Abstract

The Japanese language has writing systems such as *hiragana*, *katakana*, *kanji*, and *romaji*. *Kanji* are logographic characters adopted from Chinese. *Kanji* in *Joyokanjihyo*, there are about more than 2,000 characters. The large number of *kanji* causes Japanese language learners to have difficulty mastering it. Therefore, learners need learning materials to read and write *kanji* that are practical and interesting. The purpose of this study was to determine the use of *kanji* card and flashcard learning media in reading and writing *kanji* lessons in students at LPK. *Kanji* cards & flashcards are the learning media used in this study. The method used in this study is an experimental method with a quantitative approach. According to Arikunto (2010: 125) experimental research aims to find the influence of an action on the achievement or learning outcomes of students in regular conditions. The research design in collecting this data is True Experimental Design in the form of pre-test and post-test. The data sources used are primary data sources and data collection techniques in the form of Observations, Tests and Questionnaires. The sample of this study amounted to 62 students consisting of 32 students in class A as a control class (using *kanji* card media) and 30 students in class B as an experimental class (using flashcard media) in their learning. The results of this study showed that: (1) The results of the percentage of observation of educator activities amounted to 83.75% and observation of student activities amounted to 87.5% in learning skills using flashcard media. (2) T-significant tests in the analysis of pre-test and post-test data obtained calculation results show to be greater than t_a , thus the use of flashcard media has a significant influence on *kanji* reading and writing skills. (3) The results of the analysis of student response

questionnaire data consisting of 10 statements of satisfactory results. The overall percentage result of each statement item is in the range of 81%-100%. Referring to the Likert scale shows a positive influence in the "very good" category, thus it can be concluded that the use of flashcards has a significant influence on learning to read and write *kanji*, because it is easily understood by students.

Keywords: *kanji cards, flashcards, learning to read and write kanji, LPK*

1. Pendahuluan

Proses pembelajaran Bahasa Jepang tidak terlepas dari keterampilan dasar yang harus dikuasai, yaitu keterampilan menyimak (*kiku/聞く*) adalah pembelajaran Bahasa Jepang yang menitikberatkan pada pendengaran, keterampilan berbicara (*hanasu/話す*) adalah pembelajaran Bahasa Jepang yang menitikberatkan pada kemampuan pengucapan atau cara berbicara, kemudian keterampilan membaca (*yomu/読む*) adalah pembelajaran Bahasa Jepang yang menitikberatkan pada membaca, dan yang terakhir adalah keterampilan menulis (*kaku/書く*) adalah pembelajaran Bahasa Jepang yang menitikberatkan pada penulisan aksara dalam bahasa Jepang yang berupa aksara *hiragana*, *katakana* dan *kanji* dan juga *romaji*. Empat keterampilan tersebut saling berkesinambungan, sesuai dengan pendapat Tarigan [4] yang mengemukakan empat keterampilan berbahasa pada hakikatnya adalah sebuah kesatuan, saling berkaitan satu sama lain.

Pembelajaran Bahasa Jepang pada keterampilan menulis merupakan salah satu komponen yang sulit untuk dipelajari oleh peserta didik. Hal ini disebabkan adanya perbedaan pada keterampilan menulis dalam pembelajaran Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia. Penulisan Bahasa Indonesia menerapkan sistem penulisan yang dikenal dengan 26 huruf dan lebih mudah diingat, sedangkan dalam Bahasa Jepang pembelajar harus mengenal dan juga peserta didik harus mampu menguasai setiap goresan lalu menghafalkan wujud tulisan serta urutannya

Keterampilan membaca dan menulis karakter *kanji* diperlukan sebuah ketelitian. Adanya penambahan satu goresan pada sebuah *kanji* akan menjadikan karakter baru dengan arti yang berbeda. Hal ini sering terjadi terutama bagi pemula. Seperti yang disampaikan oleh Darmayanti dan Amri [3] dalam belajar berbahasa tidak luput dari kesalahan, perilaku ini diartikan sebagai suatu bentuk terhadap adanya penyimpangan berbahasa, akan tetapi apabila kesalahan yang dialami dapat diperbaikinya maka diperlukan pembelajaran secara berulang-ulang dengan mengingat letak kesalahan sebelumnya, agar dapat mengurangi kesalahan yang sama. Pernyataan itu dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran bahasa tiap individu pernah atau sering mengalami suatu kesalahan baik itu kesalahan disengaja maupun tidak. Pernyataan ini bisa muncul karena beberapa faktor lain seperti lupa, atau belum mengetahui dan belum memahami secara lebih spesifik. Kesalahan dalam sebuah pembelajaran merupakan sebuah kejadian yang alamiah dan sering terjadi.

Pembelajaran membaca dan menulis *kanji* Kelas Bahasa Jepang tingkat dasar masih bersifat konvensional dan belum menerapkan pembelajaran yang inovatif. Peserta didik diindikasikan belum berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*). Selain itu, pendidik belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal terutama penggunaan media gambar dalam pembelajaran Bahasa Jepang. Dalam penelitian ini, peneliti ingin menyampaikan salah satu alternatif tindakan dalam rangka penggunaan media untuk pembelajaran kemampuan membaca dan menulis *kanji* dengan media gambar bagi peserta didik kelas bahasa Jepang level dasar. Media pembelajaran yang dipakai dalam penelitian ini adalah media gambar *flashcard* dan kartu *kanji* yang merupakan salah satu strategi dalam proses pembelajaran membaca dan menulis *kanji* level dasar bagi peserta didik LPK. Penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran perlu dibahas mengingat sebagian besar peserta didik Kelas Bahasa Jepang tingkat dasar masih rendah kemampuannya dalam membaca dan menulis *kanji*.

Agar terciptanya proses pembelajaran Bahasa Jepang dalam kelas yang efektif, maka pendidik harus bisa membuat suasana dalam kelas menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Sudah tidak bisa dipungkiri lagi pada era saat ini merupakan masa

kehidupan generasi milenial yang tidak bisa lepas dari teknologi, oleh karena itu seorang pendidik harus bisa memanfaatkan keadaan ini secara maksimal dengan memberikan pembaharuan pada pola pembelajaran di kelas, khususnya pembelajaran bahasa Jepang. Hal tersebut ditegaskan oleh Khairunnisa [5], dalam proses pembelajaran pendidik berperan sebagai pengajar, pendidik berperan sebagai pendidik dan fasilitator, pendidik sebagai pemimpin, pendidik sebagai ahli mendidik, pendidik sebagai rekan seprofesi, pendidik sebagai inisiator, pendidik sebagai pemancar, pendidik sebagai penengah dan penilai yang baik. Dari pernyataan tersebut tidak dapat dipungkiri bahwa pendidik memiliki peran yang sangat banyak dalam proses belajar-mengajar, meskipun menyertakan peserta didik.

Seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada zaman sekarang, media *flashcard* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif bahan ajar untuk menyampaikan materi pembelajaran khususnya pelajaran membaca dan menulis kanji pada level dasar. Dengan bantuan berbagai media cetak salah satu di antaranya adalah media *flashcard*.

Pendidik dapat menggunakan bahan ajar ini secara menarik dan efektif sehingga dapat digunakan untuk menarik minat belajar peserta didik. Bahan ajar cetak seperti media *flashcard* diindikasikan masih jarang digunakan pada saat pembelajaran. Pembelajaran dengan bahan ajar di LPK tersebut menggunakan media *kanji* yang masih sangat sederhana dan bahan ajar media tersebut masih sangat konvensional secara tampilan, sehingga kurang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, imbasnya hasil belajar pun masih kurang dari yang diharapkan.

Guna mengatasi masalah-masalah tersebut peneliti mengadakan penelitian tentang penggunaan bahan ajar untuk pembelajaran membaca dan menulis kanji level dasar dengan media *flashcard* variatif di LPK. Berangkat dari masalah itu, maka tujuan penelitian ini secara khusus adalah mendeskripsikan efektivitas penerapan media pembelajaran *flashcard* dalam pembelajaran membaca dan menulis kanji pada level dasar di LPK, di samping hasil angket dan proses pembelajarannya.

Flashcard sering digunakan dalam berbagai macam konteks pembelajaran, mulai dari pendidikan anak-anak hingga pembelajaran bahasa asing. Mereka dapat digunakan secara individu atau dalam kelompok, dan sering kali digunakan sebagai teknik pengulangan yang efektif. *Flashcard* juga dapat dikustomisasi sesuai kebutuhan, dengan menambahkan gambar atau ilustrasi untuk memperkuat pemahaman.

Penggunaan *flashcard* dapat membantu meningkatkan pemahaman, mengingat informasi, dan mempercepat proses pembelajaran. Metode ini melibatkan penglihatan dan interaksi aktif, yang dapat membantu meningkatkan daya tangkap dan retensi informasi. *flashcard* juga fleksibel dan portabel, sehingga mudah dibawa dan digunakan di mana saja.

Dalam era digital, *flashcard* juga telah ada dalam bentuk aplikasi atau *platform online* yang memungkinkan pengguna untuk membuat, menyimpan, dan mengakses *flashcard* secara virtual melalui perangkat elektronik seperti ponsel atau komputer.

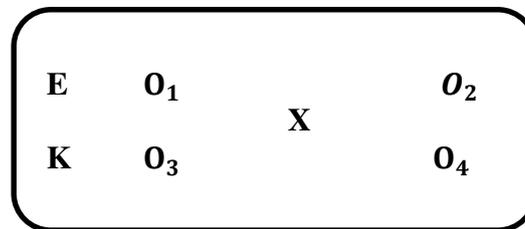
2. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan menggunakan desain penelitian dalam pengumpulan data ini adalah *True Experimental Design* berupa *pre-test* dan *post-test*. Media yang digunakan dalam penelitian terapan ini adalah media *flashcard* dengan materi pembelajaran membaca dan menulis kanji dasar. Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dan teknik pengumpulan data yang gunakan berupa observasi, tes dan angket. Sampel penelitian ini berjumlah 62 peserta didik yang terdiri dari 32 peserta didik di kelas A sebagai kelas kontrol (menggunakan media *kanji*) dan 30 peserta didik di kelas B sebagai kelas eksperimen (menggunakan media *flashcard*) dan dapat dalam bentuk PPT dalam pembelajarannya

Penelitian ini dilaksanakan di Lembaga Kursus Bahasa Jepang Japan Corner, Malang Jawa Timur. Subyek penelitian ini dipilih secara langsung oleh peneliti. Subjek dalam penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik Kursus Bahasa Jepang Japan Corner. Objek penelitiannya adalah penerapan pembelajaran media *flashcard* dalam pembelajaran membaca dan menulis kanji bahasa Jepang tingkat dasar. Adapun jenis persyaratan yang harus dipenuhi saat melakukan penelitian eksperimen adalah adanya kelompok lain yang

belum diketahui oleh kelompok eksperimen dan ikut serta dalam hal pengamatan. Perlakuan yang berbeda dari kedua kelompok, membantu peneliti selama proses perlakuan penelitian berlangsung. Sehingga peneliti dapat mengetahui hasil yang diperoleh pada masing-masing kelas.

Desain penelitian ini yaitu *True Experiment Design* berupa *pre-test* dan *post-test*. Rancangan desain penelitian pada kedua kelompok menurut Sugiyono [9].



Keterangan :

- K : Kelompok kelas kontrol
- E : Kelompok kelas eksperimen
- X : Perlakuan yang diberikan
- O₁ : *Pre-test* pada kelas eksperimen
- O₂ : *Post-test* pada kelas eksperimen
- O₃ : *Pre-test* pada kelas kontrol
- O₄ : *Post-test* pada kelas kontrol

Berikut merupakan perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol :

- 1) Pada kelas kontrol
 - a) Peserta didik kelas kontrol mengerjakan soal *pre-test* yang diberikan oleh pendidik sebelum dijelaskan materi tentang membaca dan menulis kanji yang ditandai dengan O₃.
 - b) Penyampaian materi pada kelas kontrol oleh pendidik tanpa menggunakan media *kartu kanji*
 - c) Peserta didik kelas kontrol mengerjakan soal *post-test* yang diberikan oleh pendidik sesudah dijelaskan materi tentang membaca dan menulis kanji yang ditandai dengan O₄.
- 2) Pada kelas eksperimen
 - a) Peserta didik kelas eksperimen mengerjakan soal *pre-test* yang diberikan oleh pendidik sebelum dijelaskan materi tentang membaca dan menulis kanji yang ditandai dengan O₁.
 - b) Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen oleh pendidik dengan menggunakan media *flashcard* dalam pembelajaran membaca dan menulis kanji yang ditandai dengan X.
 - c) Peserta didik kelas eksperimen mengerjakan *post-test* yang diberikan oleh pendidik setelah pemberian perlakuan dalam proses pembelajaran membaca dan menulis kanji yang ditandai dengan O₂.

3. Hasil dan Pembahasan

Hal yang dijabarkan pada hasil dan pembahasan ini meliputi 3 hal, ulasan pertama meliputi proses penggunaan media *flashcard*, kedua, efektifitas penggunaan *flashcard* dan respon Peserta didik dalam penggunaan *flashcard* dalam keterampilan membaca dan menulis kanji di LPK Lembaga Kursus Bahasa Jepang Japan Corner, Malang Jawa Timur. Pada hasil dan pembahasan ini, terdapat ulasan berdasarkan penelitian yang dilakukan di LPK tersebut. Berikut ini merupakan ulasan dari hasil penelitian dan pembahasan. Pada kesempatan ini yang dipaparkan hanya hasil di kelas eksperimen.

No.	Aspek yang diamati selama KBM	Kriteria Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Peserta didik tertarik dengan media pembelajaran bahasa Jepang yang diberikan oleh pendidik	√			
2.	Peserta didik mendengarkan pendidik ketika menyampaikan uraian kegiatan pembelajaran bahasa Jepang dengan seksama	√			
3.	Peserta didik memberikan respon secara positif dalam pembelajaran bahasa Jepang	√			
4.	Peserta didik berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jepang	√			
5.	Peserta didik dapat mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik dengan menggunakan media <i>flashcard</i>		√		
6.	Saat pembelajaran Peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik dengan baik dan benar		√		
7.	Peserta didik memiliki antusias yang cukup baik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media <i>flashcard</i> dalam keterampilan membaca dan menulis <i>kanji</i>	√			
8.	Peserta didik termotivasi dengan menggunakan media <i>flashcard</i> dalam keterampilan membaca dan menulis <i>kanji</i> dalam pembelajaran bahasa Jepang		√		
9.	Peserta didik dapat mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran bahasa Jepang dengan baik menggunakan media <i>flashcard</i> dalam keterampilan membaca dan menulis <i>kanji</i>	√			
10.	Peserta didik dapat mengambil kesimpulan di akhir pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan media <i>flashcard</i> dalam keterampilan membaca dan menulis <i>kanji</i>		√		
Jumlah		5	5		

Tabel 4.1 data dari hasil observasi aktivitas peserta didik di kelas B:

$$p = \frac{\text{jumlah skor yang di dapat}}{\text{skor ideal (kriteria) untuk seluruh item}} \times 100\%$$

$$p = \frac{(5 \times 4) + (5 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)}{20 + 15} \times 100\%$$

$$p = \frac{40}{35} \times 100\%$$

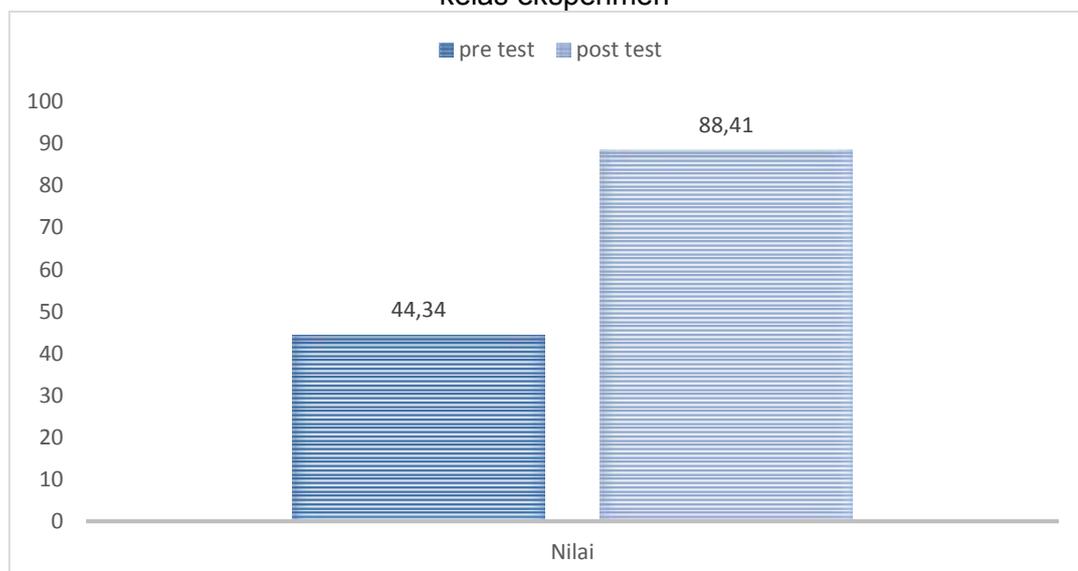
$$p = 87,5\%$$

Hasil perhitungan data pada lembar pengamatan peserta didik di kelas B diperoleh hasil perhitungan pada pertemuan pertama sebanyak 80% dan pada pertemuan kedua sebanyak 87,5%. Analisis data tersebut terdapat perbedaan yang signifikan di kedua pertemuan. Pernyataan ini timbul karena Peserta didik yang kurang antusias dan belum menguasai cara penggunaan media *flashcard* yang diberikan oleh pendidik selama pembelajaran. Peserta didik memerlukan waktu yang cukup untuk memahami cara penggunaan media tersebut. Dengan seiring pembelajaran dan pemberian pertanyaan yang berkaitan membaca dan menulis *kanji* pada pembelajaran sebelumnya. Peserta didik merasa lebih mudah menjawab pertanyaan tersebut dengan media *flashcard* selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut, membuat peserta didik tertarik, merasa senang dan antusias.

Berdasarkan skala skor hasil observasi nilai 80% artinya berjalan dengan baik (61%-80%) dan skala skor hasil observasi nilai 87,5% artinya berjalan dengan sangat baik baik (81%-100%). Dengan demikian penerapan media *flashcard* memiliki pengaruh sangat baik untuk melatih keterampilan membaca dan menulis *kanji* pada kelas eksperimen. Pengamatan dapat dilakukan secara runtut dan terstruktur, serta peserta didik bisa melakukan kegiatan pembelajaran selama 2 kali pertemuan.

Sedangkan untuk hasil efektivitas penggunaan *flashcard* dapat dilihat hasil berikut. Berdasarkan hasil nilai rata-rata peserta didik dalam menjawab lembar soal *pre-test* sebelum adanya penerapan media *flashcard* adalah 44,34% dan *post-test* setelah adanya penerapan media *flashcard* yang diberikan pada peserta didik kelas XI IPA 3 adalah 88,41%. Terdapat peningkatan hasil nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* yaitu sebanyak 44,07%. Dalam analisis data nilai *post-test* lebih tinggi dari pada nilai *pre-test* artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media *flashcard* yang diberikan oleh pendidik selama pembelajaran berlangsung. Media tersebut lebih efektif, praktis dan efisien digunakan untuk pembelajaran bahasa Jepang. Dikarenakan setiap individu dapat menggunakan media tersebut tanpa adanya batasan waktu. Strategi penerapan media *flashcard* memberikan bantuan terhadap peserta didik untuk memaksimalkan pembelajarannya yang berkaitan dengan keterampilan membaca dan menulis *kanji*.

Grafik 1. Perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik kelas eksperimen



Berdasarkan grafik tersebut dapat dijelaskan bahwa hasil nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada peserta didik kelas B (eksperimen) mengalami peningkatan yang signifikan dan dikategorikan pada tabel *skala likert* termasuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa respon peserta didik terhadap keterampilan menulis *kanji* melalui media *flashcard* menunjukkan perilaku yang positif yaitu

peserta didik merasakan hal yang menarik, antusias tinggi dan terdapat kesenangan selama berlangsungnya pembelajaran. Persentase yang diperoleh pada masing masing pernyataan lembar angket yaitu sebanyak 89,65%, 88,79%, 92,24%, 93,96%, 92,24%, 92,24%, 91,37%, 83,62%, 93,96%, 92,24%. Mayoritas peserta didik mengisi pernyataan “sangat setuju” atau pilihan nomor 4, terkait adanya pembelajaran membaca dan menulis *kanji* melalui media *flashcard*. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran melalui media *flashcard* benar-benar sesuai dengan penggunaannya. Peserta didik lebih antusias, terampil, tertarik dan mudah menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik. Peserta didik mendapatkan ilmu, pengalaman dan keterampilan sekaligus kesempatan untuk memperoleh informasi membaca dan menulis *kanji* dengan meningkatnya perolehan hasil belajar.

Dari hasil respon peserta didik diketahui bahwa peserta didik lebih antusias, merasa senang, tertarik dan mudah membaca dan menulis *kanji* dengan baik dan benar, dengan adanya media *flashcard*. Pelaksanaan ini juga dirasakan oleh peserta didik dengan adanya media *flashcard* yang diterapkan dalam keterampilan membaca dan menulis *kanji* dapat lebih mudah dengan mengetahui jumlah coretan *kanji*, hal ini menimbulkan minat peserta didik bahasa Jepang dalam keterampilan membaca dan menulis *kanji*.

4. Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan. Dapat diambil kesimpulan bahwa:

Proses pelaksanaan pembelajaran membaca dan menulis *kanji* yang diterapkan pada kelas B (eksperimen) melalui media *flashcard* berjalan dengan baik sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan. Peneliti melakukan peran sebagai pendidik memiliki keaktifan yang baik selama proses pembelajaran berlangsung, pernyataan tersebut dapat ditunjukkan melalui kenaikan hasil persentase aktivitas pendidik dan peserta didik.

Efektivitas pembelajaran membaca dan menulis *kanji* pada peserta didik kelas B (eksperimen) melalui media *flashcard* terbukti efektif dan mempunyai pengaruh yang signifikan. Pernyataan tersebut bisa dibuktikan melalui selisih rata-rata nilai sebelum dan sesudah tes dengan menunjukkan signifikan dalam hasil akhir kelas eksperimen. Adanya pembelajaran membaca dan menulis *kanji* melalui media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam membaca-menulis *kanji*.

Hasil angket respon peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan tanggapan sangat baik, terhadap penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran membaca-menulis *kanji* pada peserta didik kelas kelas B di LPK. Keterampilan peserta didik dalam penguasaan semua aspek menulis serta mengidentifikasi macam-macam huruf *kanji* mengalami peningkatan dengan baik. Terbukti dari hasil keseluruhan hasil respon peserta didik melalui angket, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pembelajaran membaca dan menulis *kanji* dengan media *flashcard* dapat diterima dengan baik oleh seluruh peserta didik kelas B (eksperimen).

Saran

Saran yang dapat disampaikan yaitu: 1) Media ini hendaknya digunakan dalam pembelajaran kanji karena menyenangkan dan dapat membantu peserta didik membaca dan menulis kanji, utamanya dalam menghafalkan cara penulisan urutan goresan *kanji*. 2) Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya, dan bisa dilanjutkan dengan penelitian pengembangan melalui pengembangan media *flashcard* interaktif dengan mengkolaborasikan dengan aplikasi yang lain.

5. Ucapan Terima kasih

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada rekan dosen dan mahasiswa S-1 dan S-2 di Prodi Jepang dan Mandarin Fakultas Bahasa dan Seni Unesa. Juga kepada

Alumni Unesa yang sekarang mengajar di Undiksha Yeni sensei, yang telah memberikan kesempatan penulis memperbaiki artikel ini.

Daftar Pustaka

- [1] A. Azhar, "Media Pembelajaran," Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- [2] A. Azhar, "Media Pembelajaran (edisi revisi)," Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.
- [3] Darmayanti, Y. Eka dan M. Amri, "Analisis Kesalahan Penulisan Kalimat Bahasa Jepang Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Puri Mojokerto Tahun Ajaran 2017/2018," 11 Juli 2023. [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/26383/2416>.
- [4] H. G. Tarigan, "Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa," Bandung: Angkasa, 2013.
- [5] Khairunnisa, "Peranan Guru dalam Pembelajaran. Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial," *Universitas Negeri Medan*, vol. 49, no. 4, pp. 413-416, 2017.
- [6] Purwandani, Indri and M. Amri, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Tamaire Terhadap Kemampuan Menyimak Secara Aktif Bab Watashi no Kazoku Siswa Kelas X MIPA 5 SMAN 1 Mojokerto Tahun Ajaran 2018/2019," 12 Juli 2023. [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/41709/35890>.
- [7] S. Arikunto, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik," Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- [8] Sugiyono, "Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)," Bandung: Alfabeta, 2015.
- [9] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif," Bandung: Alfabeta, 2018.
- [10] Zafrullah, Sulthoni dan Bambang Suprianto, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Flip Flop Menggunakan Lectora Inspire pada mata pelajaran Teknik Elektro Dasar di SMKN 2 Surabaya," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, vol. 5, no. 3, pp. 717-723, 2016.

ANALISIS KONTRASTIF KOSAKATA BAHASA JEPANG DAN BAHASA KOREA DALAM BUKU PELAJARAN MINNA NO NIHONGO 1 DENGAN SEOUL KOREAN LANGUAGE 1A (STUDENT'S BOOK)

L. Hidayati¹, L. Diner²

¹Bahasa dan Sastra Asing, Universitas Negeri Semarang, Semarang
e-mail: lilishidayati21@students.unnes.ac.id, lisjoost@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Analisis kontrastif adalah analisis bahasa yang membandingkan dua bahasa dan mengidentifikasi persamaan dan perbedaan yang kontras antara kedua bahasa. Bahasa Jepang dan bahasa Korea diduga berasal dari rumpun bahasa yang sama yang memiliki persamaan dalam kosakata dan sistem penulisan. Dahulu, kedua negara menggunakan *kanji* sebagai sistem penulisannya. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui bentuk persamaan dan perbedaan bahasa Jepang dan bahasa Korea. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif dengan berfokus pada kajian semantik (makna) dan kanjian fonologi (bunyi). Objek dalam penelitian ini adalah kosakata nama tempat dalam bahasa Jepang dan bahasa Korea. Menggunakan kosakata nama tempat dikarenakan terdapat cukup banyak kosakata dengan arti yang sama dalam kedua buku pelajaran Minna no Nihongo 1 dan Seoul Korean Language 1A (Student's Book). Hasil penelitian ini menunjukkan adanya beberapa bentuk perbedaan dan persamaan antara bahasa Jepang dan bahasa Korea dalam penulisan *kanji* kemudian dalam penulisan *bushu*. Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat penulisan *kanji* yang sama, kemudian *bushu* yang sama walau *kanji* berbeda dan terdapat pula perbedaan penulisan *bushu* walau memiliki makna yang sama.

Kata kunci: analisis kontrastif, kosakata, bahasa jepang, bahasa korea

Abstract

The purpose of this study is to find out the similarities and differences in Japanese and Korean. The research method used in this study is a qualitative research method focusing on semantic (meaning) and phonological (sound) studies. The object of this study is the vocabulary of place names in Japanese and Korean. Using the vocabulary of place names because there are quite a lot of words with the same meaning in both Minna no Nihongo 1 and Seoul Korean Language 1A (Student's Book) textbooks. The results of this study indicate that there are several forms of differences and similarities between Japanese and Korean in writing kanji and then in writing bushu. From the results of the study, it can be concluded that there are the same kanji written, then the same bushu even though the kanji are different and there are also differences in the writing of bushu even though it has the same meaning.

Keywords: contrastive analysis, vocabulary, japanese language, korean language

1. Pendahuluan

Bahasa merupakan salah satu kemampuan dasar manusia yang digunakan sebagai alat komunikasi antar manusia agar pesan dan maksud bisa tersampaikan dengan baik. bahasa adalah alat komunikasi yang terorganisasi dalam bentuk satuan seperti kata, kelompok kata, klausa dan kalimat yang diungkapkan baik lisan maupun tulisan [10]. Ilmu yang mempelajari mengenai bahasa adalah ilmu linguistik. Terdapat berbagai macam bahasa dan masing-masing bahasa mempunyai ciri khas dan pola yang berbeda yang membuat bahasa tersebut menjadi berbeda dari negara lain.

Seiring perkembangan zaman, bahasa semakin berkembang dan semakin banyak interaksi antar negara dalam berbagai macam bidang, seperti halnya politik, ekonomi, sosial, budaya, pendidikan dan lain sebagainya. Hal ini membuat semakin banyak yang ingin mempelajari bahasa asing [7]. Pelaksanaan pembelajaran bahasa asing di Indonesia sendiri sudah banyak dijumpai baik dalam lembaga formal maupun non-formal. Dalam Ridwan [6] disebutkan bahwa yang menjadi latar belakang pelaksanaan bahasa asing di Indonesia

dalam berbagai macam tingkatan pendidikan adalah (1) hampir seluruh ilmu pengetahuan dan teknologi dalam berbagai macam bidang ditulis dalam bahasa asing, (2) masyarakat modern saat ini telah menjadi masyarakat dunia yang tidak memiliki batasan jarak dan waktu karena adanya kemajuan dibidang teknologi dan transportasi.

Bahasa asing yang banyak dipelajari di Indonesia adalah bahasa Inggris kemudian ada pula bahasa Jepang yang menurut survey dari Japan Foundation tahun 2018 (*SURVEY REPORT ON JAPANESE - LANGUAGE EDUCATION ABROAD 2018*, 2018), Indonesia termasuk negara terbanyak di Asia Tenggara dengan jumlah pembelajar sebanyak 709,479. Sedangkan ada pula bahasa Korea seperti yang dilansir dalam situs sidata-ptn-ltmpt.ac.id pada tahun 2021, di Universitas Gajah Mada terdapat 1054 peminat, di Universitas Pendidikan Indonesia sebanyak 1029 dan di Universitas memiliki jumlah sebanyak 736 peminat.

Penelitian ini berfokus pada bahasa Jepang dan bahasa Korea yang memiliki kemiripan dalam pengucapan dan dalam penulisan yang dulunya menggunakan sistem penulisan karakter China yang dikenal dengan *kanji* (bahasa Jepang) dan *hanja* (bahasa Korea). Kemudian dalam penelitian ini akan dicari tahu bentuk persamaan dan perbedaan penulisan kosakata berdasarkan pengucapan dan makna dari kedua bahasa jika dilihat dalam penulisan *kanji/hanja*. Persamaan dan perbedaan dikaji menggunakan analisis kontrastif. Analisis kontrastif adalah model analisis bahasa yang membandingkan dua bahasa dan mengidentifikasi perbedaan kontras (mencolok) antara kedua bahasa yang dibandingkan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Setyaningrum [8] dengan judul “Analisis Kontrastif Karakter Hanzi dan Kanji pada Kata Kerja Bahasa Mandarin Dan Bahasa Jepang Dalam Surat Kabar Online”. Dalam penelitian tersebut, Setyaningrum dkk selaku peneliti membahas mengenai analisis kontrastif antara *hanzi* dan *kanji* pada kata kerja bahasa Mandarin dan bahasa Jepang. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang diteliti adalah keduanya sama-sama menggunakan metode analisis kontrastif untuk membandingkan kedua bahasa. Selain itu, dalam teknik pengambilan datanya menggunakan metode kepustakaan (*library research*). Dalam pandangan orang awam mengenai bahasa Mandarin ini mirip dengan bahasa Jepang, Korea, dan Vietnam. Hal tersebut dikarenakan bahasa Mandarin, Jepang dan Korea adalah bahasa serumpun yang dipengaruhi dengan budaya dan sejarah masa lalu.

Bahasa Korea dan Jepang menjadi kemungkinan memiliki persamaan dan perbedaan seperti kata benda dalam bahasa Jepang dan bahasa Korea yang ada di dalam buku pelajaran Minna no Nihongo 1 dan Seoul Korean Language 1A (Student's Book) dalam penulisan *kanji/hanja* sebagai objek penelitian kemudian membandingkan maknanya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh penulis dengan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa semester 2 prodi Pendidikan bahasa Jepang pada tahun 2020. Bahasa asing yang diminati yaitu bahasa Inggris, bahasa Perancis, bahasa Mandarin, bahasa Jepang dan bahasa Korea. Bahasa Korea menempati tempat yang pertama diminati oleh mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang sebesar 45%. Setelah itu bahasa Jepang, bahasa 30%, bahasa Inggris 15%, bahasa Mandarin 5% dan bahasa Perancis 5%. Dari 45% mahasiswa yang menjawab bahasa Korea yang paling diminati, 30% dari mahasiswa tersebut belajar bahasa Korea baik secara otodidak melalui drama, film atau youtube maupun kursus bahasa Korea. Dapat dikatakan mahasiswa bahasa Jepang juga mempelajari bahasa Korea. Selain itu, berdasarkan wawancara menurut pembelajar bahasa Jepang yang juga belajar bahasa Korea terdapat persamaan bahasa Jepang dan bahasa Korea baik dari aspek kosa kata, pengucapan maupun makna. Berikut ini merupakan contoh kosakata dalam bahasa Jepang dan bahasa Korea dan penjelasan mengenai makna dalam bahasa Indonesia:

Contoh 1:

Bahasa Jepang (B1) : *Toshokan* (図書館) = perpustakaan

Bahasa Korea (B2): *Doseogwan* (圖書館) = perpustakaan

☒ (*to, zu, haka(ru)*) dan 圖 (*do*):

- 図 (*to, zu, haka(ru)*) dan 圖 (*do*) memiliki arti yang sama. Walau berbeda karakter, *bushu/busu* keduanya sama, yaitu 口 (*kunigamae (B1); guk, wi (B2)*).
- 圖 (*do*) merupakan karakter asli yang kemudian disederhanakan menjadi 图 = *tú* (*simplified China*) dan 図 = *to* (bahasa Jepang) dengan arti yang sama.

書 (*sho, sho(suru), ka(ku)*) dan 書 (*seo*):

- Keduanya memiliki penulisan dan arti yang sama, dalam kedua bahasa juga sering digunakan pada kosakata yang berkaitan dengan karya sastra.

館 (*kan, tate, tachi*) dan 館 (*gwan*):

- Keduanya menunjukkan keterangan tempat. Jika arti kosakata dalam bahasa Jepang lebih menjelaskan mengenai bangunan seperti kastil atau bangunan besar, dalam bahasa Korea hanya disebutkan sebagai bangunan umum. (Sumber: *The Compact Nelson Japanese – English Character Dictionary, Digital Hanja Vocabulary e-hanja*)

Berdasarkan penjelasan di atas, antara kosakata *toshokan* dan *doseogwan*, terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan dan perbedaan tersebut adalah:

Persamaan:

- 1) 2 dari 3 karakter *toshokan* dan *doseogwan* sama.
- 2) 図 (B1: *to, zu, haka(ru)*) dan 圖 (B2: *do*) memiliki pengucapan yang hampir sama.
- 3) *Toshokan* dan *doseogwan* keduanya sama-sama memiliki pengucapan yang hampir serupa dengan bahasa China, yaitu *tùshūguǎn* (图书馆).

Perbedaan:

Karakter pada kata *toshokan* dan *doseogwan* hanya berbeda 図 (B1: *to, zu, haka(ru)*) dan 圖 (B2: *do*).

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu dilakukan penelitian analisis kontrasif kosa kata bahasa Jepang dan bahasa Korea. Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat baik bagi pembelajar bahasa Jepang maupun bahasa Korea.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan berfokus pada kajian semantik (makna) dan kajian fonologi (bunyi). Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan pengaturan yang ada dalam kehidupan nyata manusia atau sosial dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman mengenai masalah-masalah manusia atau sosial [2]. Sedangkan kajian semantik pada awalnya bagian dari ilmu semiotika yang termasuk juga didalamnya sintaksis dan pragmatik. Istilah semantik dalam bahasa Indonesia berarti makna [9]. Kajian fonologi adalah salah satu bagian dari ilmu linguistik yang mengkaji bunyi. Objek kajian fonologi adalah bunyi bahasa (*fon*) yang disebut dengan tata bunyi (fonetik) dan yang kedua mengkaji mengenai fonem (fonemik) [4].

Dalam penelitian ini juga menggunakan pendekatan teoritis yang berupa analisis kontrasif dan metodologis yang berupa deskriptif komparatif yang berfokus pada kosakata bahasa Jepang dan bahasa Korea dalam buku pelajaran *Minna no Nihongo 1* dan *Seoul Korean Language 1A (Student's Book)*.

Objek dalam penelitian ini adalah kosakata nama tempat dalam bahasa Jepang dan bahasa Korea. Menggunakan kosakata nama tempat dikarenakan terdapat cukup banyak kosakata dengan arti yang sama dalam kedua buku pelajaran *Minna no Nihongo 1* dan *Seoul Korean Language 1A (Student's Book)*. Sumber analisis data dalam penelitian ini adalah *The Compact Nelson Japanese – English Character Dictionary* dan aplikasi *Naver Dictionary*.

Dalam pengumpulan data, penelitian ini menggunakan instrumen dokumentasi. Instrumen dokumentasi dikembangkan untuk penelitian dengan pendekatan analisis dengan menggunakan buku-buku, majalah, dokumen, bahkan benda bersejarah sebagai subjek dalam penelitiannya [1]. Selain menggunakan instrumen dokumentasi, penelitian ini menggunakan teknik simak dan teknik catat.

Bogdan & Biklen [5] menyebutkan, *"the process of data analysis in qualitative research involves working with data, organising it, breaking it down, synthesising it, searching for patterns, discovering what is important and what is to be learned, and deciding what you will tell others"* (Proses analisis data dalam penelitian kualitatif melibatkan bekerja dengan data, mengorganisasikannya, memecahnya, mensintesisnya, mencari pola, menemukan apa yang penting dan apa yang harus dipelajari dan memutuskan apa yang akan dikatakan pada orang lain).

Teknik analisis dan penafsiran data dalam penelitian ini menggunakan metode formal dan metode informal. Metode informal dan formal menurut Sudaryanto [3] adalah perumusan dengan menggunakan kata-kata biasa, walaupun dengan termonologi yang teknis sifatnya. Sedangkan teknik formal adalah perumusan dengan yang umum dikenal sebagai tanda dan lambang menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Dalam penelitian ini, teknik formal menggunakan kartu data.

Tabel 1. Kartu data

Data	Sumber Data	Persamaan	Perbedaan
1	<p><i>Daigaku</i> だいがく (大学)</p> <p><i>Daehakkyo</i> 대학교 (大學校)</p>	<p>Hal: 6</p> <p>- 大 (B1: <i>dai, tai, ō(kii), ō(i)</i>) dan 大 (B2: <i>dae, tae</i>) memiliki cara baca yang hampir sama, <i>dai</i> dan <i>dae, tai</i> dan <i>tae</i>.</p> <p>- 学 (B1: <i>gaku, mana(bu), mana(bi)</i>) dan 學 (B2: <i>hak, gyo, hal</i>) memiliki karakter pembentuk yang sama, yaitu 子 (B1: <i>shi, su, ko</i>; B2: <i>ja</i>).</p>	<p>- Dalam kata <i>daigaku</i> hanya memiliki 2 karakter, sedangkan <i>daehakkyo</i> memiliki 3 dimana karakter ketiga yaitu 校 (<i>gyo</i>).</p>
Hasil Analisis		<p>1) 大 (<i>dai, tai, ō(kii), ō(i)</i>) jika digabungkan dalam kalimat bisa digunakan sebagai kata sifat (<i>keiyoushi</i>/ 形容詞). Contoh: 大か、小か? (<i>Dai ka, shou ka? / besar atau kecil?</i>). Dan sebagai keterangan (<i>fukushi</i>/副詞). Contoh: この年に友達と会えるチャンスが大いにあります (<i>Kono toshi ni tomodachi to aeru chansu ga ōi ni arimasu./ tahun ini ada banyak kesempatan bertemu teman</i>). Sedangkan 大 (<i>dae, tae</i>) hanya sebagai kata sifat (형용사/形容詞). Contoh: 대중소의 세 가지 형이 있다. (<i>Dae jung so eui se gaji hyeongi ittda / Ada 3 jenis ukuran: besar, sedang dan kecil</i>).</p> <p>2) 学 (<i>gaku, mana(bu), mana(bi)</i>) dan 學 (<i>hak, gyo, hal</i>) memiliki perbedaan bentuk, tetapi <i>bushu</i> keduanya sama dan jika dilihat dari arti keduanya, sama-sama memiliki arti "belajar". Karakter pembentuk 学 dan 學 adalah 子 yang berarti "anak". 學 (<i>hak, gyo, hal</i>) memiliki arti ketika anak-anak memegang buku mereka di tangan dan belajar meniru apa yang diajarkan.</p> <p>3) 校 (<i>gyo</i>) hanya terdapat dalam <i>daehakkyo</i> karena dalam bahasa Jepang hanya terdapat 2 karakter.</p>	

3. Hasil dan Pembahasan

Pembahasan Bentuk Persamaan dan Perbedaan Kosakata Bahasa Jepang dan Bahasa Korea

Bahasa Jepang dan bahasa Korea merupakan bahasa yang disebut-sebut merupakan golongan rumpun bahasa Altai. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh sejarawan, bahasa Jepang dan bahasa Korea berasal dari daratan China. Karena berasal dari asal yang sama, tidak dipungkiri jika kedua bahasa memiliki beberapa kemiripan dalam pengucapan maupun dalam penulisan. Bentuk pengucapan yang hampir sama kemungkinan dikarenakan terdapat kata pinjaman antara kedua bahasa ataupun kata pinjaman dari bahasa China.

Dalam bahasa Jepang dan bahasa Korea terdapat beberapa kosakata yang memiliki pengucapan yang terdengar sama. Dalam penulisan kanji atau hanja pun bahasa Jepang dan bahasa Korea memiliki persamaan karakter, ada pula karakter yang memiliki bentuk berbeda tetapi memiliki arti yang sama dengan bushu/busu atau karakter pembentuk kanji/hanja yang sama.

Dalam buku Minna no nihongo 1 dan Seoul Korean Language 1A (Student's Book) setelah diteliti ditemukan sebanyak 6 nama tempat yang memiliki pengucapan yang hampir sama. Di dalam kedua buku pelajaran, juga ditemukan sebanyak 11 kosakata bahasa Jepang dan bahasa Korea yang memiliki arti yang sama dalam bahasa Indonesia.

Bentuk Persamaan dan Perbedaan Kosakata dengan Pengucapan yang Hampir Sama Data 1 Daigaku dan Daehakkyo

Tabel 2. *Daigaku dan daehakkyo*

Data	Kosakata	Sumber Data	Kanji (漢字)	Hanja (漢字)
1	<i>Daigaku dan daehakkyo</i>	Minna no nihongo 1 (hal.6) Seoul Korean Language 1A (Hal.85)	大学 = 大+学 a. 大 (<i>dai, tai, ō(kii), ō(i)</i>) Bushu 大 = 大 (<i>dai</i>) b. 学 (<i>gaku, mana(bu), mana(bi)</i>) Bushu 学 = 子 (<i>ko</i>)	大學校 = 大+學+校 a. 大 (<i>dae, tae</i>) Busu 大 = 大 (<i>dae, tae</i>) b. 學 (<i>hak, gyo, hal</i>) Busu 學 = 子 (<i>ja</i>) c. 校 (<i>gyo</i>) Busu 校 = 木 (<i>mok</i>)

Kontrastif kosakata *daigaku* dan *daehakkyo* dapat dilihat pada tabel 2.:

Persamaan:

大 (B1: *dai, tai, ō(kii), ō(i)*) dan 大 (B2: *dae, tae*) memiliki cara baca yang hampir sama, *dai* dan *dae, tai* dan *tae*.

学 (B1: *gaku, mana(bu), mana(bi)*) dan 學 (B2: *hak, gyo, hal*) memiliki karakter pembentuk yang sama, yaitu 子 (B1: *shi, su, ko*; B2: *ja*).

Perbedaan:

Dalam kata *daigaku* hanya memiliki 2 karakter, sedangkan *daehakkyo* memiliki 3 dimana karakter ketiga yaitu 校 (*gyo*).

Kosakata dengan Pengucapan yang Hampir Sama

Tabel 3. *Daigaku* dan *daehakkyo*

Data	Kosakata	Arti	Kanji's Meaning	Hanja's Meaning
1	<i>Daigaku</i> dan <i>Daehakkyo</i>	Perguruan Tinggi / Universitas	大 <i>Large, grand, very, much</i>	大 <i>Big, vast, large, high</i>
			学 <i>Learning, study, science, erudition, knowledge</i>	學 <i>Learning, knowledge. School</i>
				校 <i>School. Military field officer</i>

Kontrastif makna kosakata *daigaku* dan *daehakkyo* berdasarkan *kanji/hanja* dapat dilihat pada tabel 3.

大 (dai, tai, ō(kii), ō(i)) dan 大 (dae, tae):

大 (dai, tai, ō(kii), ō(i)) jika dalam kalimat bisa digunakan sebagai kata sifat (keiyoushi/ 形容詞) dan keterangan (fukushi/ 副詞). Sedangkan 大 (dae, tae) hanya sebagai kata sifat (형용사/形容詞). Contoh: 1) 大 (dai, tai, ō(kii), ō(i)) sebagai kata sifat (keiyoushi/ 形容詞): 大か、小か? (Dai ka, shou ka? / besar atau kecil?). 大 (dai, tai, ō(kii), ō(i)) sebagai keterangan (fukushi/副詞): この年に友達と会えるチャンスが大いにあります. (Kono toshi ni tomodachi to aeru chansu ga ōi ni arimasu./ tahun ini ada banyak kesempatan bertemu teman). 2) 大 (dae, tae) hanya sebagai kata sifat (형용사/形容詞), contoh: 대중소의 세 가지 형이 있다. (Dae jung so eui se gaji hyeongi ittda / Ada 3 jenis ukuran: besar, sedang dan kecil).

学 (gaku, mana(bu), mana(bi)) dan 學 (hak, gyo, hal):

学 (gaku, mana(bu), mana(bi)) dan 學 (hak, gyo, hal) berarti “belajar”. 學 merupakan bentuk asli dari 学. Karakter pembentuk 学 dan 學 adalah 子 yang berarti “anak”. 學 memiliki arti ketika anak-anak memegang buku mereka di tangan dan belajar meniru apa yang diajarkan. (sumber: Digital Hanja Dictionary e-hanja)

校 (gyo):

校 (gyo) hanya terdapat dalam *daehakkyo* karena dalam bahasa Jepang hanya terdapat 2 karakter.

Tidak ditemukan perbedaan makna antara *kanji/hanja* “*daigaku*” dan “*daehakkyo*”.

Data 2 *Toshokan* dan *Doseogwan*

Tabel 4. *Toshokan* dan *doseogwan*

Data	Kosakata	Sumber Data	Kanji (漢字)	Hanja (漢字)
2	<i>Toshokan</i> dan <i>Doseogwan</i>	Minna no nihongo 1 (hal. 33) Seoul Korean Language 1A (Hal.92)	図書館 = 図+書+館	圖書館 = 圖+書 + 館
			a 図 (to, zu, haka(ru)) Bushu 図=□ (kunigamae)	a 圖 (do)
			b 書 (sho, sho(suru), ka(ku)) Bushu 書=日 (hirabi)	Busu 圖=□ (guk, wi)
			c 館 (kan, tate, tachi)	b 書 (seo) Busu 書=日 (wal)

Bushu 館=食 (shoku, shokuhen) c 館 (gwan)
Busu 館=食 (sik)

Kontrastif kosakata *toshokan* dan *doseogwan* dapat dilihat pada tabel 4.

Persamaan:

2 dari 3 karakter *toshokan* dan *doseogwan* sama.

㉠ (B1: to, zu, haka(ru)) dan 圖 (B2: do) memiliki pengucapan yang hampir sama.

Toshokan dan *doseogwan* keduanya sama-sama memiliki pengucapan yang hampir sama dengan bahasa China, yaitu *tùshūguǎn* (图书馆) .

Perbedaan:

Karakter pada kata *toshokan* dan *doseogwan* hanya berbeda ㉠ (B1: to, zu, haka(ru)) dan 圖 (B2: do).

Tabel 5. *Toshokan* dan *doseogwan*

Data	Kosakata	Arti	Kanji's Meaning	Hanja's Meaning
			㉠ <i>Plan. Drawing, figure, cut, chart, diagram, illustration, graph</i>	圖 <i>Diagram. Chart, map, picture</i>
2	<i>Toshokan dan Doseogwan</i>	Perpustakaan	書 <i>Handwriting, letter, note, book, write, compose, draw</i>	書 <i>Book, letter, document</i>
			館 <i>Mansion, large buliding, hall, small castle, government housing, fort</i>	館 <i>Public building</i>

Kontrastif makna kosakata *toshokan* dan *doseogwan* berdasarkan *kanji/hanja* dapat dilihat pada tabel 5.

㉠ (to, zu, haka(ru)) dan 圖 (do):

㉠ (to, zu, haka(ru)) dan 圖 (do) memiliki arti yang sama. Walau berbeda karakter, *bushu*/*busu* keduanya sama, yaitu ㉠ (kunigamae (B1); *guk, wi* (B2)).

圖 (do) merupakan karakter asli yang kemudian disederhanakan menjadi 图 = *tú* (simplified China) dan ㉠ = *to* (bahasa Jepang) dengan arti yang sama. (sumber: open mind infotainment)

圖 (do) artinya ‘gambar’ atau ‘hitung’ yang merupakan kombinasi dari ㉠ dan 鄙 (B1: *hi*; B2: *bi*) yang memiliki arti ‘wilayah perbatasan’. Karakter 圖 (do) berarti sebuah ‘peta’ dimana peta sangat penting untuk pembuatan rencana atau penanggulangan perang. Oleh sebab itu, selain ‘peta’, 圖 (do) juga memiliki arti ‘perencanaan’ dan ‘perhitungan’. (sumber: Digital Hanja Dictionary e-hanja)

書 (*sho, sho(suru), ka(ku)*) dan 書 (*seo*):

Keduanya memiliki penulisan dan arti yang sama, dalam kedua bahasa juga sering digunakan pada kosakata yang berkaitan dengan kepastakaan. Contoh: 書 (B1): membaca (*dokusho/読書*), buku (*shoseki/書籍*), melukis (*shoga/書画*). 書 (B2): pustakawan (*saseo/사서/司書*), kartu pos (*yeobseo/엽서/葉書*), buku (*sejeok/서적/書籍*).

館 (*kan, tate, tachi*) dan 館 (*gwan*):

Keduanya menunjukkan keterangan tempat.

Tidak ditemukan perbedaan makna antara kanji/hanja “toshokan” dan “doseogwan”.

Data 3 Gakkou dan Hakkyo

Tabel 6. Gakkou dan hakkyo

Data	Kosakata	Sumber Data	Kanji (漢字)	Hanja (漢字)
3	Gakkou dan hakkyo	Minna no nihongo 1 (hal. 111) Seoul Korean Language 1A (Hal.92)	学校 = 学+校 a 学 (gaku, mana(bu), mana(bi)) Bushu 学 = 子 (shi, su, ko) b 校 (kyō, kō) Bushu 校 = 木 (boku, moku, ki, ko)	學校 = 學+校 a 學 (hak, gyo, hal) Busu 學 = 子 (ja) b.校 (gyo) Busu 校 = 木 (mok)

Kontrastif kosakata *gakkou* dan *hakkyo* dapat dilihat pada tabel 6. Persamaan:

学 (B1: gaku, mana(bu), mana(bi)) dan 學 (B2: hak, gyo, hal) memiliki karakter pembentuk yang sama, yaitu 子 (B1: shi, su, ko; B2: ja).

校 (B1: kyō, kō; B2: gyo) memiliki karakter pembentuk dan pengucapan yang hampir sama, yaitu bushu/busu 木 (B1: boku, moku, ki, ko; B2: mok) dengan pengucapan kyō dan gyo.

Perbedaan:

Hakkyo menggunakan kanji/hanja 學 yang merupakan karakter asli dari 学 yang belum disederhanakan.

Tabel 7. Gakkou dan hakkyo

Data	Kosakata	Arti	Kanji's Meaning	Hanja's Meaning
3	Gakkou dan hakkyo	Sekolah	学 <i>Learning, study, science, erudition, knowledge</i> 校 <i>School, proof, comparison, correction, investigation</i>	學 <i>Learning, knowledge. School</i> 校 <i>School. Military field officer</i>

Kontrastif makna kosakata *gakkou* dan *hakkyo* berdasarkan kanji/hanja dapat dilihat pada tabel 7

学 (gaku, mana(bu), mana(bi)) dan 學 (hak, gyo, hal):

学 (gaku, mana(bu), mana(bi)) dan 學 (hak, gyo, hal) berarti “belajar”. 學 merupakan bentuk asli dari 学. Karakter pembentuk 学 dan 學 adalah 子 (ko) yang berarti “anak”. 學 memiliki arti ketika anak-anak memegang buku mereka di tangan dan belajar meniru apa yang diajarkan. (sumber: Digital Hanja Dictionary e-hanja)

校 (kyō, kō) dan 校 (gyo):

Baik dalam bahasa Jepang maupun dalam bahasa Korea, keduanya sama-sama memiliki arti dan bentuk penulisan karakter yang sama. Namun, berdasarkan sumber, selain memiliki arti “sekolah”, terdapat arti lain seperti dalam B1, “bukti”, “perbandingan”, “koreksi”, “investigasi”. Sedangkan dalam B2, “kantor lapangan militer”.

校 terdiri dari 交 dan 木 dimana 校 memiliki arti asli “instrumen menyiksa yang terbuat dari kayu” yang saat ini diartikan sebagai “sekolah”.

交 pada zaman dulu adalah kayu yang dikenakan di tangan dan kaki penjajah – pagar kayu yang dipasang di perkemahan – tempat perkemahan yang didirikan komandan – mewakili petugas. Dan juga, 交 (gyo) berkaitan dengan sopan santun – belajar. (sumber: Digital Hanja Dictionary e-hanja)

Pada zaman dahulu, pendidikan militer sangat diutamakan dan hukuman akan dilakukan untuk memperbaiki karakter. Saat ini, sekolah juga digunakan untuk membentuk karakter. Tidak ditemukan perbedaan makna di antara kanji/hanja “gakkou” dan “hakkyo”.

Data 4 Kaisha dan Hwesa

Tabel 8. Kaisha dan hwesa

Data	Kosakata	Sumber Data	Kanji (漢字)	Hanja (漢字)
4	Kaisha dan hwesa	Minna no nihongo 1 (hal.26) Seoul Korean Language 1A (Hal.45)	会社= 会+社 a. 会 (e, kai) Bushu 会=人 (hito) b. 社 (sha, yashiro) Bushu 社=示 (tsuchi, do, to)	會社 = 會+社 a 會 (hwe, gwe, kwae, gwal) Busu 會=日 (wal) b 社 (sa) Busu 社 =示 (si, gi, chi)

Kontrasrif kosakata *kaisha* dan *hwesa* dapat dilihat pada tabel 8

Persamaan:

Letak persamaan pengucapan pada kata *kaisha* dan *hwesa* pada –sha dan –sa.

社 (B1: sha, yashiro; B2: sa) memiliki cara baca yang sama –sha dan –sa. Bentuk kanji/hanja serupa dengan (karakter pembentuk) yang juga sama., yaitu 示 (B1: tsuchi, do, to; B2: si, gi, chi).

Perbedaan:

会(e, kai) dan 會 (hwe, gwe, kwae, gwal) memiliki bentuk berbeda, dengan karakter pembentuk yang juga berbeda. 会 memiliki karakter pembentuk 人 (hito), 會 memiliki karakter pembentuk 日 (wal).

Tabel 9. Kaisha dan hwesa

Data	Kosakata	Arti	Kanji's Meaning	Hanja's Meaning
4	Kaisha dan hwesa	Perusahaan	会 <i>Buddisht ceremony, understanding, meeting, assembly, party, association, club</i>	會 <i>To assemble, meet together. A meeting. An organization</i>
			社 <i>Shinto shrine. Association, firm, company, office</i>	社 <i>God of the soil and altars to him. Group of families. Company, society</i>

Kontrasrif makna kosakata *kaisha* dan *hwesa* berdasarkan kanji/hanja dapat dilihat pada tabel 9

会 (e, kai) dan 會 (hwe, gwe, kwae, gwal):

会 merupakan bentuk sederhana dari 會 dengan bentuk karakter dan bushu/busu berbeda tetapi memiliki arti yang sama, “pertemuan”.

Jika 會 (hwe, gwe, kwae, gwal) dengan bushu/busu 日 (wal) yang memiliki arti “katakan”, sedangkan 会 (e, kai) dengan bushu/busu 人 (hito) yang memiliki arti “manusia”.

社 (sha, yashiro) dan 社 (sa):

社 yang berarti ‘kuil’ dalam bahasa Jepang atau “dewa atas suatu tempat” sedangkan dalam bahasa Korea disebut sebagai altar atau tempat untuk menyembah dewa tanah (tojishin/土地神). Keduanya memiliki arti modern “perusahaan”. (sumber: Translation of Chinese Characters dan Digital Hanja Dictionary e-hanja)

会 (e, kai) dan 會 (hwe, gwe, kwae, gwal) walau memiliki bentuk karakter yang berbeda, tetapi dalam arti keduanya memiliki makna yang sama.

Data 5 *Kyoushitsu* dan *Gyosil*

Tabel 10. *Kyoushitsu* dan *gyosil*

Data	Kosakata	Sumber Data	Kanji (漢字)	Hanja (漢字)
5	<i>Kyoushitsu</i> dan <i>gyosil</i>	Minna no nihongo 1 (hal.24) Seoul Korean Language 1A (Hal.92)	教室 = 教+室 a. 教 (kyō, oshi(eru), oso(waru)) Bushu 教 = 攵 (bokunyō, bokuzukuri) b. 室 (shitsu, muro) Bushu 室 = 宀 (ben, men)	教室 = 教+室 a. 教(gyo) Bushu 教=攵 (bok) b. 室 (sil) Busu 室 = 宀 (myeon)

Kontrastif kosakata *kyoushitsu* dan *gyosil* dapat dilihat pada tabel 10.

Persamaan:

教 (kyou, oshi(eru), oso(waru)) dan 教 (gyo) memiliki pengucapan yang hampir sama, kyou dan gyo.

Shitsu dan sil memiliki penulisan yang sama, yaitu 室 (B1: shitsu, muro; B2: sil) dengan bushu/busu (karakter pembentuk) 宀 (B1: ben, men; B2: myeon).

Perbedaan:

Jika 教 (kyō) merupakan gabungan dari 孝 (kou)+攵 (hoku) sedangkan dalam gyo menggunakan 教 yang merupakan gabungan dari 交 (hyo) yang digabung dengan 子 (ja) kemudian diikuti 攵 (bok).

Tabel 10. *Kyoushitsu* dan *gyosil*

Data	Kosakata	Arti	Kanji's Meaning	Hanja's Meaning
5	<i>Kyoushitsu</i> dan <i>gyosil</i>	Ruang Kelas	教 Faith. Teach, inform 室 Room, apartment, chamber. Greenhouse	教 Teach 室 Room, home, chamber

Kontrastif makna kosakata *kyoushitsu* dan *gyosil* berdasarkan kanji/hanja dapat dilihat pada tabel 10.

教 (kyō, oshi(eru), oso(waru)) dan 教(gyo):

教 (kyō, oshi(eru), oso(waru)) dan 教 (gyo) keduanya memiliki arti ‘mengajar’ walau bentuk karakter yang sedikit berbeda.

教 (kyō, oshi(eru), oso(waru)) mempunyai bentuk asal 教 (gyo) dan karakter pembentuknya 攵(B1: boku; B2: bok) dengan arti “mengetuk”. 教 gabungan dari 孝 (kou/berbakti)+ 攵. Sedangkan 教 (gyo) adalah gabungan 爻 (hyo) yang digabung dengan 子 (B2: ja/anak) kemudian diikuti 攵 (B2: bok).

室 (shitsu, muro) dan 室 (sil):

室 dilihat berdasarkan arti, merupakan kata yang menggambarkan tempat dan sudah cukup menjelaskan sebagai ruangan yang digunakan untuk mengajar (ruang kelas).

Tidak terdapat perbedaan makna di antara kanji/hanja “kyoushitsu” dan “gyosil”.

Data 6 Byouin dan Byeongwon

Tabel 11. *Byouin dan byeongwon*

Data	Kosakata	Sumber Data	Kanji (漢字)	Hanja (漢字)
6	<i>Byouin dan byeongwon</i>	Minna no nihongo 1 (hal.37) Seoul Korean Language 1A (Hal.110)	病院= 病+院 a. 病 (byō, hei, ya(mu)) Bushu 病 = 疒 (yamaidare) b. 院 (in) Bushu 院 = 阝 (阜) (kozato)	病院= 病+院 a. 病 (byeong) Bushu 病 = 疒 (nyeok, yeok, sang) b. 院 (won) Bushu 院 = 阝 (阜) (bu)

Kontrastif kosakata *byouin* dan *byeongwon* dapat dilihat pada tabel 6.

Persamaan:

Byouin dan *byeongwon* memiliki karakter yang sama,

Perbedaan:

Tidak ditemukan perbedaan.

Tabel 11. *Byouin dan Byeongwon*

Data	Kosakata	Arti	Kanji's Meaning	Hanja's Meaning
6	<i>Byouin dan byeongwon</i>	Rumah Sakit	病 <i>Get sick, be sick, suffer from</i> 院 <i>Mansion, temple, palace, hospital, school, institution, congress</i>	病 <i>Illness, sickness, disease</i> 院 <i>Courtyard, yard, court. School</i>

Kontrastif makna kosakata *byouin* dan *byeongwon* berdasarkan kanji/hanja dapat dilihat pada tabel 11

病 (byō, hei, ya(mu)) dan 病 (byeong):

病 (B1) jika berada dalam sebuah kalimat, selain kata benda posisi 病 bisa sebagai kata kerja sama seperti 病 (B2), tetapi 病 (B2) sering digantikan dengan kata “apa/아파” yang artinya “sakit”.

院 (in) dan 院 (won):

院 (B1: byouin; B2: byeongwon) baik dalam B1 dan B2 merupakan karakter yang tidak hanya menjelaskan mengenai tempat saja, tetapi bisa jabatan atau status seseorang. Misalnya saja 院生 (insei/wonsaeng) yang memiliki arti “mahasiswa pascasarjana”. Atau 院長 (inchou/wonjang) yang memiliki arti “direktur”.

Tidak terdapat perbedaan makna di antara kanji/hanja “byouin” dan “byeongwon”.

*Bentuk Persamaan dan Perbedaan Kosakata yang Hanya Memiliki Arti yang Sama
Data 7 Shokudou dan Sikdang*

Tabel 12. *Shokudou dan sikdang*

Data	Kosakata	Sumber Data	Kanji (漢字)	Hanja (漢字)
7	<i>Shokudou dan sikdang</i>	Minna no nihongo 1 (hal.22) Seoul Korean Language 1A (Hal.92)	食堂= 食+堂 a 食 (shi, jiki, shoku, ta(beru)) Bushu 食 = 食 (shoku) b 堂 (dō) Bushu 堂 = 土 (tsuchi)	食堂 = 食+ 堂 a 食 (sik, sa, i) Busu 食 = 食 (sik) b 堂 (dang) Busu 堂 = 土 (to, du, cha)

Kontrasitif kosakata shokudou dan sikdang dapat dilihat pada tabel 12

Persamaan:

Shokudou maupun sikdang keduanya memiliki kanji/hanja yang sama.

堂 (B1: dō; B2: dang) keduanya hanya memiliki satu cara baca.

Perbedaan:

Tidak ditemukan perbedaan.

Tabel 13. *Shokudou dan sikdang*

Data	Kosakata	Arti	Kanji's Meaning	Hanja's Meaning
7	<i>Shokudou dan sikdang</i>	Kantin, rumah makan	食 <i>Food. Provisions, eating, meal, appetite</i> 堂 <i>Temple, shrine, hall, reception room, firm, state, chamber</i>	食 <i>Eat. Meal. Food</i> 堂 <i>Hall. Government office</i>

Kontrasitif makna kosakata shokudou dan sikdang berdasarkan kanji/hanja dapat dilihat pada tabel 13

食 (shi, jiki, shoku, ta(beru)) dan 食 (sik, sa, i)

Memiliki arti sama

堂 (dō) dan 堂 (dang)

Berdasarkan sumber, 堂 (B1: dou) lebih spesifik menyebutkan “kuil” dalam artinya. Berbeda dengan 堂 (B2: dang) yang tidak menyebutkan “kuil” tetapi rumah yang berada di tempat yang tinggi. Untuk arti secara umum, saat ini dikenal sebagai “aula”.

Tidak terdapat perbedaan makna di antara kanji/hanja “shokudou” dan “sikdang”.

Data 9 *Mise dan Gage /Jeom*

Tabel 14. *Mise dan gage /jeom*

Data	Kosakata	Sumber Data	Kanji (漢字)	Hanja (漢字)
8	<i>Mise dan gage/jeom</i>	Minna no nihongo 1 (hal.51) Seoul Korean Language 1A (Hal.110)	店 店 (ten, mise, tana) Bushu 店 = 广 (ma)	店 店 (jeom) Busu 店 = 广 (eom, gwang, am)

Kontrastif kosakata *mise* dan *gage/jeom* dapat dilihat pada tabel 14

Persamaan:

Berdasarkan karakternya, *mise* dan *jeom* memiliki bentuk karakter yang sama.

Perbedaan:

Mise bisa berdiri sendiri sebagai kata, sedangkan *jeom* tidak, harus ada kata lain yang mengikutinya, contohnya *sangeom*. Sedangkan *gage* sama seperti *mise* bisa berdiri sendiri, tetapi *gage* tidak bisa ditulis dalam kanji/hanja.

Data 9 *Heya dan Bang*

Tabel 15. *Heya dan bang*

Data	Kosakata	Sumber Data	Kanji (漢字)	Hanja (漢字)
9	<i>Heya dan bang</i>	Minna no nihongo 1 (hal.51) Seoul Korean Language 1A (Hal.83)	部屋= 部 + 屋 a 部 (bu, be) Bushu 部= 邑 (ōzato) b 屋 (oku, -ya) Bushu 屋 = 尸 (shikabane, kabane)	房 房 (bang) Busu 房= 戶 (ho)

Kontrastif kosakata kosakata *heya* dan *bang*:

Persamaan:

部 (B1: bu, be; B2: bu) memiliki cara baca yang sama.

屋 (B1: oku, -ya; B2: ok, ak) memiliki cara baca yang hampir sama, yaitu oku dan ok.

Perbedaan:

Dalam penulisan karakter berbeda. *Heya* terdiri dari 2 karakter 部 + 屋, sedangkan *bang* hanya satu karakter 房.

房 (B1: bou, fusa; B2: bang) terdapat dalam bahasa Jepang dan juga bahasa Korea tetapi memiliki cara baca yang berbeda.

Data 10 *Ginkou* dan *Eunhaeng*

Tabel 10 *Ginkou* dan *eunhaeng*

Data	Kosakata	Sumber Data	Kanji (漢字)	Hanja (漢字)
10	<i>Ginkou</i> dan <i>Eunhaeng</i>	Minna no nihongo 1 (hal.30) Seoul Korean Language 1A (Hal.110)	銀行 = 銀+ 行 a 銀 (gin, shirogane) Bushu 銀 = 金 (kane) b 行 (an, kō, i(ku), yu(ku)) Bushu 行 = 行 (yukigamae, gyōgamae)	銀行 = 銀+ 行 a 銀 (eun) Busu 銀 = 金 (geum, gim) b 行 (haeng, hang) Busu 行 = 行 (haeng, hang)

Kontrastif kosakata *ginkou* dan *eunhaeng* dapat dilihat pada tabel 10

Persamaan:

Ginkou dan *Eunhaeng* memiliki karakter kanji/hanja yang sama.

Perbedaan:

Tidak ditemukan perbedaan.

Berdasarkan pembahasan dari hasil analisis di atas, terdapat perbedaan penulisan dan perbedaan makna pada karakter kanji/hanja. Seperti pada *yuubinkyoku* (郵便局) dan *ucheguk* (郵便局) yang memiliki arti “kantor pos”. Kanji/hanja ke-2 memiliki perbedaan. Pada *yuubinkyoku* menggunakan 便 (ben, bin, tayo(ri), tayo(ru)) dan pada *ucheguk* menggunakan 遞 (che, dae). 便 (ben, bin, tayo(ri), tayo(ru)) dan 遞 (che, dae) memiliki perbedaan makna. Jika 便 (ben, bin, tayo(ri), tayo(ru)) memiliki arti “peluang” dan “surat”, sedangkan 遞 (che, dae) memiliki arti “serah terima” dan “mengantarkan”. Walau dalam arti keduanya berbeda, 便 (ben, bin, tayo(ri), tayo(ru)) dan 遞 (che, dae) masih menggambarkan fungsi dari kantor pos seperti yang diketahui.

Terdapat pula *mise* dan *jeom* yang memiliki karakter pembentuk 广 (madare). Setelah ditelusuri, karakter pembentuk 广 (madare) kedua bahasa memiliki perbedaan makna. Jika dalam bahasa Jepang memiliki arti “tebing”, dalam bahasa Korea memiliki arti “luas”. Kemudian *heya* dan *bang* yang memiliki arti sama dalam bahasa Indonesia tetapi memiliki karakter berbeda. Kata *heya* memiliki 2 karakter, sedangkan *bang* hanya memiliki 1 karakter. Dalam bahasa Korea, terdapat karakter 部 dan 屋 sama dengan bahasa Jepang, tetapi jika keduanya disatukan tidak memiliki cara baca seperti pada “*heya*” dalam bahasa Jepang.

Selain itu, hampir seluruh kosakata dan keseluruhan karakter memiliki penulisan, karakter pembentuk, cara baca atau pengucapan yang sama baik dari kosakata yang memiliki pengucapan yang hampir sama maupun kosakata yang hanya memiliki arti yang sama dalam bahasa Indonesia.

4. Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan hasil pembahasan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa kosakata bahasa Jepang dan Korea memiliki persamaan kosakata yang dilihat dari segi huruf, dalam penelitian ini ditemukan 9 kosakata bahasa Jepang yang memiliki persamaan penulisan kanji/kanja dan memiliki karakter pembentuk (*bushu*/*busu*) sama meskipun penulisan karakter berbeda. Sedangkan perbedaan yang ditemukan dalam penelitian ini, yaitu terdapat perbedaan karakter pembentuk walau memiliki makna yang sama.

Terdapat pula perbedaan makna bahasa Jepang dan bahasa Korea yang memiliki penulisan karakter kanji/hanja yang sama. Perbedaan itu terletak pada bushu/busu 广 (madare). Setelah ditelusuri, karakter pembentuk 广 (madare) memiliki perbedaan makna. Jika dalam bahasa Jepang memiliki arti “tebing”, dalam bahasa Korea memiliki arti “luas”. Kemudian heya dan bang yang memiliki arti sama dalam bahasa Indonesia tetapi memiliki karakter berbeda. Kata heya memiliki 2 karakter, sedangkan bang hanya memiliki 1 karakter. Dalam bahasa Korea, terdapat karakter 部 dan 屋 sama dengan bahasa Jepang, tetapi jika keduanya disatukan tidak memiliki cara baca seperti pada “heya” dalam bahasa Jepang.

Saran

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggali lebih mengenai kosakata bahasa Jepang dan bahasa Korea dikarenakan masih terdapat banyak hal yang belum dapat dijabarkan dalam penelitian ini. Kemudian, dalam penelitian selanjutnya diharapkan dapat mencari tahu lebih mengenai pengucapan kosakata bahasa Jepang dan bahasa Korea menurut pembelajar kedua bahasa. Kemudian, penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan sumber yang lebih luas sehingga hasil yang didapat bisa lebih maksimal dari penelitian ini.

Daftar Pustaka

- [1] Alhamid, “Resume: Instrumen Pengumpulan Data,” pp. 1-20, 2019.
- [2] Fadli, “Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif,” vol. 21, no. 1, pp. 33-54, 2021.
- [3] Faizah and Sukirno, “Analisis Sosiologi Sastra Novel Anak Rantau Karya Ahmad Fuadi dan Rencana Pelaksanaan Pembelajarannya dengan Metode Problem Solving di Kelas XII SMA,” vol. 6, no. 53, pp. 446-453, 2018.
- [4] Gani and B. Arsyad, “Kajian Teoritis Struktur Internal Bahasa (Fonologi, Morfologi, Sintaksis, dan Semantik),” vol. 7, no. 1, pp. 1020, 2018.
- [5] J. Lawrence, “The Use of Grounded Theory Technique as a Practical Tool for Qualitative Data Collection and Analysis Department of Applied Computing and Information Technology Department of Politics & International Relations,” vol. 11, no. 1, pp. 29-40, 2013.
- [6] Ridwan and R. Abidin, “Kebijakan Pendidikan Sekolah Dasar 3 Negara (Singapur, Jepang, Korea Selatan) dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Sekolah Dasar Indonesia,” *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Usia Dini*, vol. 7, no. 2, pp. 141-149., 2021.
- [7] Santoso, “Pembelajaran Bahasa Asing di Indonesia,” *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, vol. 14, no. 1, pp. 1-11, 2014.
- [8] Setyaningrum, “Analisis Kontrastif Karakter Hanzi Dan Kanji pada Kata Kerja Bahasa Mandarin dan Bahasa Jepang dalam Surat Kabar Online,” *Asas: Jurnal Sastra*, vol. 11, no. 1, pp. 162-167, 2022.
- [9] Suryaningrat, “Pengertian, Sejarah dan Ruang Lingkup Kajian Semantik (Ilmu Dalalah),” vol. 12, no. 1, pp. 105-125, 2013.
- [10] Wiratno and R. Santoso, “Bahasa, Fungsi Bahasa dan Konteks Sosial,” *Modul Pengantar Linguistik Umum*, pp. 1-19, 2014.

APLIKASI PERAN TEMATIK PADA TEKNIK KEMENANGAN SUMO BERBENTUK *FUKUGOUGO* BERPOLA N-V

O.W. Atmoko¹, T. Hariri²

¹²Jurusan Magister Linguistik, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta
e-mail: orysawidi89@mail.ugm.ac.id, hariri39@ugm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaplikasian peran tematik pada teknik kemenangan sumo yang berbentuk *fukugougo* berpola nomina-verba (N-V). Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, dengan data berupa teknik kemenangan sumo berbentuk *fukugougo* berpola N-V, dari Asosiasi Sumo Jepang, dengan teknik simak dan catat. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat empat peran nomina terhadap verbanya pada unsur kedua, yaitu sebagai objektif, instrumen, sumber, dan sasaran. Peran objektif ditandai penggunaan partikel kasus akusatif *-o*, peran instrumen ditandai partikel *-de*, peran sumber ditandai partikel *-kara*, dan peran tujuan ditandai partikel datif *-ni*. Penggunaan peran tematik dapat membantu pemahaman mengenai teknik kemenangan sumo, khususnya yang berbentuk *fukugougo* berpola N-V.

Kata kunci: peran tematik, teknik kemenangan sumo, *fukugougo*, N-V

Abstract

The study aimed to describe the application of thematic role in summo's winning technique. This reaserch is a qualitative descriptive study, the data consist of all summo's technique in the form of compound word N-V, from Japanese Summo Asosiation, with observation and note taking method. The result show that there are four role of noun, i.e. objectif, instrument, source, and target of its verb in second element. The role of objectif is marked by accusative particle *-o*, instrument is marked by particle *-de*, source is marked by particle *-kara*, and target is marked by datif particle *-ni*. By using of thematic role, can help understanding of summo's winning technique, especially in the form of compoud word N-V.

Keywords: thematic role, summo's winning technique, compound word, N-V

1. Pendahuluan

Menurut Kageyama dan Kishimoto [18], bahasa Jepang merupakan bahasa aglutinatif, menyebabkan proses morfologis seperti penggabungan morfem berperan sangat penting, salah satunya berbentuk *fukugougo* (kata majemuk). Berdasarkan kategori pembentuknya, *fukugougo* sangat bervariasi, seperti nomina-nomina (N-N) pada *hooa-eiga* 'film horor', adjektia-nomina (A-N) pada *naga-banasi* 'pembicaraan lama', verba-verba (V-V) pada *mochi-dashi* 'membawa keluar', dsb. Salah satu pola yang dianggap sering muncul adalah nomina-verba (N-V), baik unsur kedua yang berbentuk verba dasar atau nominalisasinya.

Menurut Tsujimura [14], struktur internal penting pada *fukugougo* adalah terkait aspek fonologi dan semantik. Terkait fonologi adalah munculnya fenomena *rendaku*, sedangkan secara semantik, salah satunya adalah terkait relasi predikat-argumen yang disebut *thematic role* 'peran tematik' atau *semantic role* 'peran semantik'. Pada dasarnya, peran tematik digunakan pada tataran klausa atau kalimat, seperti contoh berikut.

- (1) *Taro-ga ringo-o tabe-ta*
Taro-Nom apel-Acc makan-Past
'Taro makan apel'.

Pada contoh (1), `Taro` adalah pelaku atau agen yang melakukan tindakan verba `makan`, sedangkan `apel` menjadi objek langsung verba `makan`. Menurut Tsujimura [14], peran tematik juga dapat diaplikasikan pada *fukugougo*, khususnya berbentuk N- V, yaitu nomina di kiri serta verba atau nominalisasinya di kanan. Perhatikan contoh berikut.

(2) a. <i>sakana-tsuru</i> ikan- pemancingan `pemancingan ikan (<i>fishing</i>)`	<	<i>sakana-o tsur-u</i> ikan-Acc memancing-Non Past `memancing ikan`
b. <i>iso-zuri</i> pantai-pemancingan `pemancingan di laut`	<	<i>iso-detsur-u</i> pantai-di memancing-Non Past `memancing di laut`

Berdasarkan hasil rekonstruksi di atas, contoh *fukugougo* (2a,b) yaitu *sakana-tsuru* dan *iso-zuri*, sama-sama mempunyai unsur kedua berupa nomina deverbial yaitu *tsuru* dan *zuri*. Keduanya adalah nominalisasi dari verba dasar *tsuru* `memancing`, dengan cara penambahan afiks *-i* pada akar katanya menjadi *tsuri* (perubahan konsonan ts→z pada kata *zuri* terjadi karena proses *rendaku*). Pada contoh (2a), *sakana* `ikan` adalah penyerta verba yang berperan sebagai objek langsung atau objektif, sedangkan pada (2b), *iso* `pantai` berperan sebagai lokasi dilakukannya tindakan verba *tsuru* `memancing`.

Menurut Verhaar [7], hadirnya verba atau predikat dalam klausa dapat disertai nomina atau frase nomina sebagai penyertanya, sehingga mampu mendeskripsikan keadaan atau kejadian. Menurut Brinton & Brinton [9], predikat dan argumen adalah inti kalimat atau yang disebut proposisi. Menurut Koizumi, Kaswanti, dan Parera melalui Sutedi [1], peran tematik bahasa Jepang dapat dibagi menjadi sebelas jenis sebagai berikut.

- Agen, adalah pelaku atau pemrakarsa perbuatan dari tindakan. Contoh: **Ali** memukul Amir. (Ali adalah agen)
- Pengalam, adalah makhluk hidup yang mengalami peristiwa psikologis, sensasi, emosi, atau kognisi akibat tindakan.
Contoh : Ali membujuk **Amir** supaya pergi. (Amir adalah pengalaman)
- Instrumen, adalah alat yang digunakan pelaku untuk melangsungkan tindakan yang dicirikan dengan pemarkah *dengan*.
Contoh : Ali menggali lubang dengan **cangkul**. (Cangkul adalah instrumen)
- Benefaktif, adalah makhluk hidup yang memperoleh keuntungan dari tindakan.
Contoh : **Petani** mendapat hadiah seekor sapi. (Petani adalah benefaktif)
- Objektif, adalah peran yang tidak melakukan tindakan serta terkena tindakan.
Contoh : Ali memotong **mangga**. (Mangga adalah objektif)
- Sumber, adalah titik awal perpindahan yang dicirikan dengan pemarkah *dari*.
Contoh: Ali menerima buku dari **kepala sekolah**. (Kepala sekolah adalah sumber)
- Sasaran, adalah tempat atau objek yang menjadi tujuan tindakan yang dapat dicirikan dengan pemarkah *kepada* atau *pada*.
Contoh : Ali membicarakan hal itu pada **ibunya**. (Ibunya adalah sasaran)
- Lokatif, adalah lokasi, tempat atau ruang berlangsungnya tindakan yang dapat dicirikan dengan pemarkah *di*.
Contoh: Ali mengerjakan tugas di **perpustakaan**. (Perpustakaan adalah lokatif)

- i. Komitatif, adalah nomina yang menyertai dari suatu tindakan. Contoh : Amir dan **Ali** bertengkar. (Ali adalah komitatif)
- j. Waktu, adalah waktu terjadinya tindakan.
Contoh : Ayah berangkat **tadi pagi**. (Tadi pagi adalah waktu)
- k. Faktatif, adalah hasil suatu tindakan.
Contoh : Ibu menanak **nasi**. (Nasi adalah faktatif)

Menurut Momiyama [20], *fukugougo* adalah kata yang tersusun atas sejumlah unsur berupa morfem bebas. Misalnya adalah *ki-nobori* `pemanjatan-pohon (*tree climbing*)` yang tersusun dari dua unsur, yaitu *ki* `pohon (*tree*)` dan *nobori* `pemanjatan (*climbing*)`. Menurut Tsujimura [14], pada proses pembentukannya, *fukugougo* dapat mengalami *rendaku* atau *sequential voicing*, yaitu penyuaran bunyi salah satu unsur, saat digabung dengan unsur lain, seperti pada contoh berikut.

(3) *hon* + *tana* > *hondana*.
buku rak rak buku

Pada contoh (3), saat digabung dengan kata *hon*, konsonan tidak bersuara /t/ pada awal suku kata kedua, *tana* akan mengalami *rendaku* menjadi konsonan bersuara /d/ menjadi *dana*. Vance dan Irwin [19] menegaskan bahwa lingkungan terjadinya *rendaku*, secara tipikal terjadi pada unsur kedua *fukugougo*.

Sumo adalah olahraga tradisional Jepang yang populer sekaligus bersejarah. Menurut situs resmi Asosiasi Sumo Jepang, yaitu sumo.or.jp (diakses, 25 Oktober 2022), sebelum bertanding pesumo atau *rikishi* akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok *higashi* `timur` dan *nishi* `barat`. *Rikishi* yang akan bertanding memasuki arena atau *dohyou* melalui pintu timur dan barat. Pertandingan dipimpin seorang wasit atau *gyouji*, yang juga menentukan pemenang pertandingan. Setelah bertanding dan ada *rikishi* yang dinyatakan menang, akan muncul teknik yang digunakan *rikishi* untuk menang atau yang disebut *kimarite* pada papan pengumuman. *Kimarite* secara khusus disebut dengan *hachijunitte* yang berarti 82 teknik, dikarenakan seluruh teknik berjumlah 82 jenis.

Sebagian besar *kimarite* berbentuk *fukugougo*, salah satunya adalah berpola N-V. Misalnya teknik *atama-hineri* `pemutaran-kepala`, *ude-hineri* `pemutaran-lengan`, dsb. Selain itu ada juga yang berunsur majas, seperti *saba-ori* `penekukan-ikan saba`, *ami-uchi* `penebaran-jala`, dsb. Penelitian terkait *fukugougo* telah dilakukan. Di antaranya adalah terkait pembentukan *fukugougo* (Fukushima, 2005; Yumoto, 2010; Yuliana, dkk, 2016; Cahyo & Mael, 2017; Harisal, 2017; Rosliana, 2017; Rini, 2018; Anggawana, dkk, 2019; Pragasuri, dkk, 2020; Rini & Sinaga, 2022), terkait konstrastivitas kata majemuk (Arista, dkk, 2017), terkait makna *fukugougo* (Mulya, 2020; Rosliana & Lailatussoimah, 2018), serta peran tematik pada *fukugougo* berpola N-V dengan unsur kedua berbentuk verba transitif (Kageyama & Kishimoto, 2016). Penelitian ini bertujuan mengaplikasikan peran tematik pada *kimarite* yang berbentuk *fukugougo* berpola N-V.

2. Metode

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Data yang dikumpulkan berupa teknik kemenangan sumo (*kimarite*) berupa *fukugougo* berpola N-V dari Asosiasi Sumo Jepang, melalui website resminya yaitu sumo.or.jp (diakses 25 Oktober 2022), dengan teknik simak dan catat. Berdasarkan identifikasi, diketahui bahwa terdapat 34 data, yang seluruhnya menggunakan bentuk nomina deverbal pada unsur keduanya. Data kemudian dianalisis dengan cara diuraikan ke setiap unsur pembentuknya. Setelah itu, setiap unsur

dicari makna leksikalnya dengan kamus online weblio.jp (diakses 25 Oktober 2022), lalu dibandingkan dengan makna kontekstualnya yang berupa deskripsi teknik disertai ilustrasi gambar teknik dari sumo.or.jp. Setelah itu dilakukan rekonstruksi untuk dicari relasi peran tematiknya.

3. Hasil dan Pembahasan

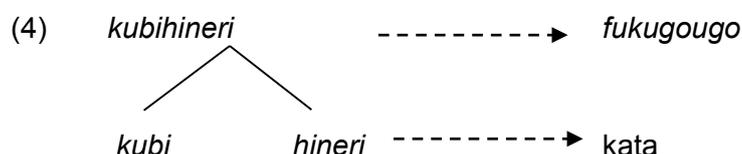
Berdasarkan analisis, diperoleh hasil bahwa terdapat empat peran nomina terhadap verba pada *kimarite* yang berbentuk *fukugougo* berpola N-V. Keempat peran tersebut adalah sebagai berikut.

Peran Objektif

Contoh peran objektif dapat dilihat pada teknik berikut.

Teknik *Kubihineri*

Teknik *kubihineri* terdiri dari dua unsur, yaitu *kubi* yang berkategori nomina dan *hineri* dari nominalisasi verba *hineru*.



Menurut weblio.jp, *kubi* berarti bagian tubuh vertebrata yang menghubungkan antara kepala dan badan, yang dapat diterjemahkan menjadi `leher`. *Hineru* adalah memegang kedua bagian suatu objek lalu memutarnya, yang dapat diterjemahkan menjadi `memutar`, sehingga nominalisasinya *hineri* adalah `pemutaran`.

Secara kontekstual, deskripsi teknik *kubihineri* adalah menang dengan cara salah satu tangan mendekap area leher lawan, sedangkan tangan lain memegang area lengan lawan, lalu merobohkan lawan dengan cara memutarnya ke kiri atau ke kanan (sumo.or.jp). Ilustrasi teknik *kubinage* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Ilustrasi teknik *kubihineri*

Secara kontekstual, *rikishi* merobohkan lawan dengan cara salah satu tangannya memutar leher lawan, menyebabkan tubuh lawan ikut berputar dan terjatuh. Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa pada teknik *kubihineri*, *kubi* `leher` merupakan objek langsung atau objektif dari tindakan *hineri*, yang berasal dari verba *hineru* `memutar`, ditandai partikel akusatif *-o*, dengan konstruksi sebagai berikut.

- (5) *kubi-o hineru*
leher-Acc memutar
`memutar leher`

Berikut adalah contoh *kimarite* lain yang menggunakan peran objektif.

Tabel 1. Peran objektif pada *kimarite* berbentuk *fukugougo* N-V

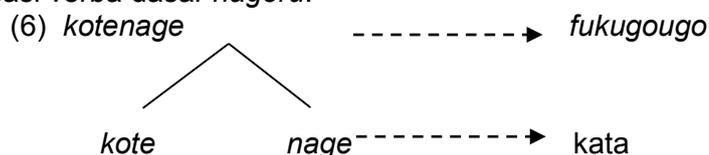
No	Kimariite	Unsur Pembentuk	Ringkasan Kimariite	Konstruksi Frasa
1	<i>Ashitari</i> 	<i>ashi + tori</i> <u>kaki</u> pemegangan	<i>Rikishi</i> memegang lalu mengangkat salah satu kaki lawan, menyebabkan lawan kehilangan keseimbangan, sehingga jatuh atau keluar <i>dohyou</i> .	<i>ashi-o toru</i> <u>kaki-Acc</u> memegang `memegang kaki`.
2	<i>Sokubiotoshi</i> 	<i>sokubi + otoshi</i> <u>leher</u> penjatuhan	<i>Rikishi</i> menekan dan mendorong area leher lawan dengan tangan dari arah atas, sehingga seluruh tubuh lawan ikut terjatuh ke arah bawah.	<i>sokubi-o otosu.</i> <u>leher-Acc</u> menjatuhkan `menjatuhkan leher`.
3	<i>Kubinage</i> 	<i>kubi + nage</i> <u>leher</u> pelemaran (<i>Sokubi</i> adalah sebutan berkonotasi negatif untuk leher orang lain)	Salah satu tangan <i>rikishi</i> mendekap leher lawan, lalu melemparnya, menyebabkan seluruh tubuh lawan ikut terlempar	<i>kubi-o nageru.</i> <u>leher-Acc</u> melempar `melempar leher`.
4	<i>Tokurinage tokuri + nage</i> 	<i>botoi sake</i> pelemaran (Penggunaan kata <u>tokuri</u> merupakan metafora, didasari persamaan bentuk tubuh lawan dengan botol <i>sake</i> . Secara tipikal, <u>keduanya</u> semakin menggelembung di bagian badannya.)	<i>Rikishi</i> memegang kepala atau leher lawan, lalu melempar tubuh lawan ke arah kiri atau ke kanan. Berdasarkan deskripsi teknik, penamaan teknik ini disebabkan karena leher atau kepala lawan dianggap seperti bagian leher <i>tokuri</i> `botol <i>sake</i> `.	<i>tokuri-o nageru.</i> <u>botoi sake-Acc</u> melempar `melempar botoi sake`

Peran Instrumen

Contoh peran instrumen dapat dilihat pada teknik berikut.

Teknik *Kotenage*

Teknik *kotenage* terdiri dari dua unsur, yaitu *kote* yang berkategori nomina dan *nage* dari nominalisasi verba dasar *nageru*.



Menurut weblio.jp, *kote* berarti bagian tubuh antara siku sampai pergelangan tangan, yang dapat diterjemahkan menjadi `lengan bawah`. *Nageru* adalah melempar objek ke udara, yang dapat diterjemahkan menjadi `melempar`, sehingga nominalisasinya *nage* adalah `pelemparan`.

Secara kontekstual, deskripsi teknik *kotenage* adalah menang dengan cara mendekap lengan lawan yang maju dari arah samping, lalu mendorongnya untuk melempar lawan (sumo.or.jp). Ilustrasi teknik *kotenage* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Ilustrasi teknik *kotenage*

Secara kontekstual, *rikishi* menggunakan lengan bawahnya untuk mendekap salah satu lengan lawan, lalu dengan bagian tangan tersebut mendorong, lalu melempar lawan ke arah depan. Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa pada teknik *kotenage*, *kote* `lengan bawah` menjadi instrumen dari tindakan *nage*, yang berasal dari verba *nageru* `melempar`, ditandai partikel *-de* `dengan` dengan konstruksi sebagai berikut.

- (7) *kote-de nageru*
lengan bawah-dengan melempar
`melempar dengan menggunakan lengan bawah`.

Berikut adalah contoh *kimarite* lain yang menggunakan peran instrumen.

Tabel 2. Peran instrumen pada *kimarite* berbentuk *fukugougo* N-V

No	Kimarite	Unsur Pembentuk	Ringkasan Kimarite	Konstruksi Frasa
1	<i>Kotehineri</i> 	<i>kote</i> + <i>hineri</i> lengan bawah pemutaran	<i>Rikishi</i> menggunakan lengan bawahnya untuk mendekap lengan lawan lalu memutarinya, sehingga tubuh lawan berputar dan terjatuh.	<i>kote-de hineri</i> lenganbawah-dengan memutar `memutar dengan menggunakan lengan bawah`.
2	<i>Koshinage</i> 	<i>koshi</i> + <i>nage</i> pinggang pelepasan	<i>Rikishi</i> menggunakan pinggangnya sebagai landasan untuk membantunya dalam upaya melempar lawan.	<i>koshi-de nageru</i> pinggang-dengan melempar `melempar dengan menggunakan pinggang`.
3	<i>Shitatenage</i> 	<i>shitate</i> + <i>nage</i> posisi tangan pelepasan ada di bawah (terhimpit) tangan lawan	<i>Rikishi</i> melempar lawan dengan tangan yang terhimpit tangan lawan saat memegang cawat (<i>mawashi</i>) lawan, sehingga secara tipikal tangannya di bawah tangan lawan (<i>shitate</i>).	<i>shitate-de nageru</i> . <i>shitate-dengan</i> melempar `melempar dengan cara shitate (posisi tangan di bawah terhimpit tangan lawan)`.

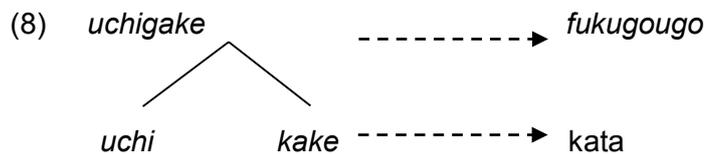
<p>4 <i>Shitatehineri</i></p> 	<p><i>shitate</i> + <i>hineri</i> posisi tangan pemutaran ada di bawah (terhimpit) tangan lawan</p>	<p><i>Rikishi</i> memutar jatuh tubuh lawan dengan tangan yang terhimpit tangan lawan saat memegang cawat (<i>mawashi</i>) lawan, sehingga tangannya secara tipikal berposisi di bawah tangan lawan (<i>shitate</i>).</p>	<p><i>shitate-de hineru.</i> <i>shitate-dengan</i> memutar `memutar` dengan cara <i>shitate</i> (posisi tangan di bawah/ terhimpit tangan lawan).</p>
---	---	---	---

Peran Sumber

Contoh peran sumber dapat dilihat pada teknik berikut.

Teknik *Uchigake*

Teknik *uchigake* terdiri dari dua unsur, yaitu *uchi* yang berkategori nomina dan *kake* dari nominalisasi verba dasar *kakeru*. Perubahan *kake* menjadi *gake* terjadi karena *rendaku* di awal kata, yaitu penyuaran fonem /k/ menjadi /g/ saat digabung dengan kata *uchi*.



Menurut weblio.jp, *uchi* berarti di dalam suatu area yang dibatasi dengan batas dalam jangkauan tertentu, yang dapat diterjemahkan menjadi `area dalam`. *Kakeru* adalah mengaitkan atau menggantungkan sesuatu, yang dapat diterjemahkan menjadi `mengaitkan`, sehingga nominalisasinya *kake* adalah `pengaitan`.

Secara kontekstual, deskripsi teknik *uchigake* adalah menang dengan cara mengait kaki kiri (kanan) lawan menggunakan kaki kanan (kiri) dari antara kedua kaki lawan, lalu menariknya, sehingga lawan kehilangan keseimbangan dan jatuh terlentang (sumo.or.jp). Ilustrasi teknik *uchigake* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Ilustrasi teknik *uchigake*

Secara kontekstual, *rikishi* mengaitkan salah satu kakinya ke kaki lawan dari antara kedua kaki lawan (dari area dalam), setelah itu menariknya, sehingga lawan jatuh terlentang. Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa pada teknik *uchigake*, *uchi* `area dalam` berperan sebagai sumber dilakukannya tindakan *kake*, yang berasal dari verba *kakeru* `mengaitkan`, ditandai partikel *-kara* `dari` dengan konstruksi sebagai berikut.

- (9) *uchi-kara kakeru*
area dalam-dari mengaitkan
`mengaitkan (kaki) dari area dalam`

Berikut adalah *kimarite* lain yang menggunakan peran sumber.

Tabel 3: Peran sumber pada *kimarite* berbentuk *Fukugougo* N-V

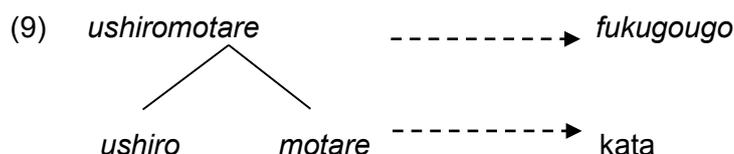
No	Kimariite	Unsur Pembentuk	Deskripsi Kimariite	Konstruksi Frasa
1	<i>Sotogake</i> 	<i>soto</i> + <i>gake</i> area luar pengaitan	<i>Rikishi mengaitkan salah satu kakinya ke kaki lawan dari sisi luar (tidak dari antara kedua kaki lawan), lalu menariknya, sehingga lawan jatuh terlentang.</i>	<i>soto-kara kakeru area luar-dari mengaitkan `mengaitkan (kaki) dari area luar`.</i>

Peran Sasaran

Peran sasaran dapat dilihat pada teknik berikut.

Teknik *Ushiromotare*

Teknik *ushiromotare* terdiri dari dua unsur yaitu *ushiro* yang berkategori nomina dan *motare* yang berasal dari nominalisasi verba *motareru*.



Menurut weblio.jp, *ushiro* berarti lawan kata sisi depan dari manusia atau suatu objek, yang dapat diterjemahkan menjadi `belakang`, sedangkan *motareru* adalah menyandarkan beban tubuh ke orang lain atau ke suatu objek, yang dapat diterjemahkan menjadi `menyandar`, sehingga nominalisasinya *motare* adalah `penyandaran`.

Secara kontekstual, deskripsi teknik *ushiromotare* adalah menang dengan cara membelakangi tubuh lawan, lalu dengan posisi bersandar ke tubuh lawan, merobohkan atau mengeluarkan lawan dari *dohyou* (sumo.or.jp, 2022). Ilustrasi teknik *ushiromotare* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Ilustrasi teknik *ushiromotare*

Secara kontekstual, *rikishi* menyandarkan tubuhnya ke arah belakang yaitu ke tubuh lawan, lalu mendorong ke belakang, menyebabkan lawan roboh atau keluar dari *dohyou*. Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa pada teknik *ushiromotare*, *ushiro* `belakang` merupakan sasaran dari tindakan *motare* yang berasal dari verba *motareru* `menyandar`, ditandai partikel datif *-ni*, dengan konstruksi sebagai berikut.

- (10) *ushiro-ni motareru.*
belakang-Dat menyandar
'menyandar ke belakang'

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis, dapat diketahui bahwa relasi peran tematik dapat diaplikasikan pada teknik kemenangan (*kimarite*) sumo yang berbentuk *fukugougo* berpola N-V. Unsur nomina pada unsur pertama mempunyai empat jenis peran, yaitu sebagai objektif, instrumen, sumber, dan sasaran dari verba pada unsur kedua. Penjabaran ke dalam peran tematik dengan disesuaikan dengan deskripsi teknik, dapat membantu pemahaman tentang *kimarite*, khususnya berupa *fukugougo* berpola N-V.

Daftar Pustaka

- [1] D. Sutedi, "Sintaksis Bahasa Jepang," in *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*, Indonesia: Humaniora, 2019, pp.119-121.
- [2] E.I.H.A.N.Rini, "Kata Majemuk Verba Bahasa Jepang" *Kiryoku*, vol. 2, no. 4, pp.182-187, 2018.
- [3] E.I.H.A.N.Rini and A.D.Sinaga, "Verba Majemuk ~*Nukeru* dalam Bahasa Jepang," *Izumi*, vol.11, no. 1, pp. 20-30, Jun 2022.
- [4] Harisal, "Proses Pemajemukan Kata Benda dalam Bahasa Jepang," *Lensa Budaya*, vol. 12, no.1, pp. 95-100, Apr 2017.
- [5] I.G.B.A. Mulya, "Analisis Makna Verba Majemuk *Owaru* dalam Bahasa Jepang," *JPBJ*, vol. 6, no. 3, pp. 287-293, Nov 2020.
- [6] I.W.R. Anggawana, N.N. Suartini, and K.E.K. Adnyani, 2019. "Analisis Pembentukan Kata dan Fungsi Fukugodoushi Verba ~Dasu pada Kalimat Bahasa Jepang," *JPBJ*, vol. 5, no. 1, pp. 55-65, Feb 2019.
- [7] J.W.M. Verhaar, "Sintaksis Klausa: Konsep-Konsep Dasar," in *Asas-Asas Linguistik Umum*, Indonesia: Gadjah Mada University Press, 2012, pp. 116-177.
- [8] K. Fukushima, "Lexical V-V Compound In Japanese : Lexicon vs Syntax," *Linguistic Society Of America* , vol.81, pp. 568-612, Sep 2005.
- [9] L. J. Brinton and D. M. Brinton, "Sentence Semantics," in *The Linguistic Structure Of Modern English*. Amsterdam, Netherland, John Benjamins Publishing Company, 2010, pp. 294-309.
- [10] L. Rosliana, "Kata Gabung Bahasa Jepang," *Kiryoku*, vol. 1, no. 3, pp. 9-14, Des 2017.
- [11] L. Rosliana and I. Lailatussoimah, "Makna Verba Majemuk Bahasa Jepang ~*Kaesu*," *Kiryoku*, vol. 2, no. 4, pp.174-181, Des 2018.
- [12] Muhadjir, "Peran Partisipan" in *Semantik Dan Pragmatik*, Indonesia : Pustaka Mandiri, 2014, pp. 181-203.
- [13] N.A.D. Pragasuri, N.I. Pradhana, and I.M. Budiana, "Pembentukan dan Makna Kata Majemuk dari Onomatope dan Bagian Tubuh Manusia dalam Bahasa Jepang di Media Sosial Twitter," *Sakura*, vol. 2, no. 1, pp. 24-34, Feb 2020.
- [14] Tsujimura, "Issues in Japanese Morphology," in *An Introduction to Japanese Linguistics*, UK : Wiley Blackwell & Sons Inc, 2014, pp. 175-221.
- [15] N.W.D. Arista, N.L.K.Y. Giri, and I.N.R.Artana, "Konstrastivitas Kata Majemuk Bahasa Jepang dan Bahasa Bali," *Jurnal Humanis*, vol.21, no. 1, Nov 2017.
- [16] R.A. Yuliana, L. Rosliana, and M.P. Ratna, "Proses Pembentukan Kata Majemuk dari Kanji 月 (*Tsuki; Getsu; Gatsu*)", *Jurnal Japanese Literature*, vol. 2, no. 1, pp. 1-11, 2016.
- [17] R.D. Cahyo and M.R. Mael, "Konsep Sosial Budaya Hubungan Manusia dalam Pembentukan Kata Majemuk Bahasa Jepang", *Paramasastra*, vol. 4, no. 2, pp. 210-222, Sep 2017.
- [18] T. Kageyama and H. Kishimoto, "Theoretical significance of Japanese Word Formation," in *Handbook Of Japanese Lexicon And Word Formation*, Berlin:Walter de Gruyter Inc, 2016, pp 2-5.
- [19] T. J. Vance and M. Irwin, "The Rendaku Alternations", in *Sequential Voicing in Japanese*, Amsterdam: John Benjamin Publishing, 2016, pp1-4.
- [20] Y. Momiyama, "Goseigo ni Okeru Imi no Bubun teki Goseisei," in *Ninchi Imiron no Shikumi*. Japan: Kenkyusha, 2002, pp. 53-58.

- [21] Weblio Jissho, 25 Oktober 2022. [Online]. Available : [Http://weblio.jp](http://weblio.jp).
[22] Y.Yumoto, "Variation In N-V Compound Verbs In Japanese," *Lingua*, vol.120, pp. 2388–2404, Mei 2010.

KLAUSA RELATIF BAHASA JEPANG PADA BUKU *MANABOU NIHONGO SHOCHUUKYUU*

S. Rahmalia¹, A. Hamidah², O. Najmudin³

¹²³Sastra Jepang, STBA JIA, Bekasi

e-mail: shabrinarahmalia07@gmail.com, aam.hmdh@gmail.com, oninn16@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui fungsi nomina inti yang dilekati klausa relatif dan mendeskripsikan jenis klausa relatif bahasa Jepang. Teori yang digunakan adalah teori lori (2012). Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kalimat yang terdapat dalam wacana pada buku *Manabou Nihongo Shochuukyuu*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan fungsi nomina inti yang dilekati klausa relatif dengan fungsi subjek dan fungsi objek. Berdasarkan jenisnya, ditemukan klausa relatif dengan jenis *uchi no kankei* dan klausa relatif dengan jenis *soto no kankei*. Dari klausa relatif jenis *uchi no kankei*, terdapat klausa restriktif dan klausa non restriktif. Jenis klausa relatif yang paling banyak ditemukan pada sumber data adalah jenis *uchi no kankei* dan klausa restriktif dengan fungsi subjek. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan klausa relatif dalam bahasa Jepang banyak digunakan untuk memberikan penjelasan yang lebih spesifik dari nomina inti yang masih umum khususnya klausa relatif yang melekat pada nomina inti yang berfungsi sebagai subjek.

Kata kunci: klausa, klausa relatif, sintaksis

Abstract

A relative clause is a clause that modifies or adds to the explanation of a noun in a sentence. Relative clauses in Japanese are called meishi shuushoku setsu. This study uses a syntax approach. The purpose of this study is to determine the function of core noun attached to relative clauses and to describe the types of relative clauses in Japanese. The data source used in this study are sentences contained in the discourse in the book Manabou Nihongo Shochuukyuu. The theory that the author uses is lori (2012). The method which the author uses is descriptive. Based on the data found, there were data that the core noun function attached to a relative clause with the subject function and the object function. Based on the type, relative clause data with the type of uchi no kankei and relative clause data with the type of soto no kankei were found. From the type of uchi no kankei, there are restrictive clauses and non-restrictive clauses. The most common types of relative clauses found in the data source are uchi no kankei and restrictive clauses with a subject function. This proves that the function of relative clauses in Japanese is used to provide a more specific explanation of common nouns, especially relative clauses attached to core nouns that function as subjects.

Keywords: clause, relative clause, syntax

1. Pendahuluan

Karakteristik bahasa yang ada di setiap negara adalah unik. Salah satu ciri khas yang spesifik misalnya dari pembentukan kalimat. Kalimat adalah satuan sintaksis yang disusun dari konstituen dasar, yang biasanya berupa klausa, dilengkapi dengan konjungsi bila diperlukan, serta disertai intonasi final [2]. Verhaar [9] menyatakan terdapat enam kemungkinan untuk susunan kalimat OV (Objek-Verba) dan VO (Verba-Objek). Untuk susunan OV terdapat SVO, VSO, dan VOS, sedangkan untuk susunan VO yaitu SOV, OSV, dan OVS.

Kalimat bahasa Jepang memiliki susunan kata SOV (Subjek-Objek-Verba). Dalam bahasa Jepang, verba selalu di letakkan di akhir kalimat. Struktur kalimat bahasa Jepang yang berpola SOV (Subjek-Objek-Verba) berbeda dalam bahasa Indonesia karena predikat atau verba diletakkan setelah subjek dan sebelum objek dengan pola SVO (Subjek-Verba-Objek).

Kalimat bahasa Jepang menurut lori [7] dibentuk oleh beberapa unsur sebagai berikut.

昨日、食堂で 太郎が きれいな女の子と カレーを 食べていた。
Kinou, shokudou de Tarou ga kireina onna no ko to kare-o tabeteita.
'Kemarin, Tarou makan kare bersama anak perempuan yang cantik di kantin.'

Kalimat di atas terbagi menjadi 6 bagian. Dari predikat (*jutsugo*) yaitu 「食べていた」 *tabeteita* 'makan', diperlukan subjek dan objek yang ditunjukkan oleh 「太郎が」 *Tarou ga* dan 「カレーを」 *kare o*. Komponen subjek dan objek yang melengkapi predikat tersebut disebut dengan *hissu hogo* 「必須保護」 atau komplemen utama. Sedangkan, 「昨日」「食堂で」「きれいな女の子と」 menjadi *fukuji hogo* 「副次保護」 atau komplemen sekunder. Selain itu, terdapat 1 komponen yang berbeda yaitu *kireina* 「きれいな」. Kata *kireina* tidak menjelaskan predikat *taberu* melainkan menjelaskan *onna no ko* 「女の子」.

Kata *kirei na* menjelaskan *onna no ko* yang berarti "perempuan yang cantik". Komponen yang menerangkan nomina seperti di atas dalam bahasa Jepang disebut *shuushoku meishi seibun* 「名詞修飾成分」. *Kirei na* merupakan kata sifat dan pada kalimat di atas berfungsi memodifikasi kata benda. Tidak hanya kata sifat yang dapat memodifikasi kata benda, verba juga dapat memodifikasi atau menerangkan kata benda seperti contoh menurut Iori [7] sebagai berikut.

指にルビーの指輪をはめている女の子
Yubi ni rubi-no yubiwa o hameteiru onna no ko
'Anak perempuan yang memakai cincin rubi di jarinya.'

Kata yang digaris bawahi yaitu 「指にルビーの指輪をはめている」 merupakan klausa yang menerangkan nomina *onna no ko* 「女の子」. Dalam bahasa Jepang, nomina yang diterangkan oleh klausa seperti ini disebut dengan *meishi shuushoku setsu* 「名詞修飾節」 atau *rentai shuushoku setsu* 「連体修飾節」, sedangkan dalam bahasa Indonesia disebut dengan klausa relatif. Klausa relatif adalah klausa yang memodifikasi atau menambah penjelasan sebuah nomina dalam kalimat. Pembentukan klausa relatif bahasa Indonesia dan bahasa Jepang memiliki urutan berbeda sehingga menjadi salah satu faktor kesulitan pemelajar bahasa Jepang.

Klausa relatif bahasa Jepang terletak di sebelah kiri nomina yang diterangkannya, sedangkan klausa relatif bahasa Indonesia sebaliknya, berada di sebelah kanan. Selain itu klausa relatif bahasa Indonesia ditandai dengan kata 'yang', sedangkan klausa relatif bahasa Jepang tidak ditandai apa pun.

Penelitian mengenai klausa relatif bahasa Jepang telah banyak dilakukan. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Fadhillah [4] meneliti klausa relatif dalam teks bahasa Jepang tingkat menengah yang terdapat pada buku *Nihon Shakai Saiko* dan *New Approach Japanese Intermediate Course*. Penelitian Fadhillah bertujuan meneliti fungsi nomina yang dilekati klausa relatif dan pemarkah relatif yang digunakan. Berikut contoh klausa relatif menurut Fadhillah [4]:

(1) 少しでも安くなるならエレベーターなんてなくてもいいと考える人が多いでしょう。
Sukoshi demo yasuku naru nara erebeetaa nante nakutemo ii to kangaeru hito ga ooi no desho.
'Mungkin banyak orang yang berpikir bahwa tidak masalah walaupun tidak ada lift asal sedikit lebih murah.'

Pada contoh (1) *sukoshi demo yasuku naru nara erebeetaa nante nakutemo ii to kangaeru* 'berpikir bahwa tidak masalah walaupun tidak ada lift asal sedikit lebih murah' membatasi frasa nomina (FN) inti *hito* 'orang' yang berfungsi sebagai subjek. FN seperti kata *hito* merupakan nomina biasa dan menurut Teramura dalam Fadhillah [4] dapat berfungsi sebagai Subjek dalam kalimat jika ditandai partikel *ga*. Selain itu penanda relatif dalam bahasa Jepang dibagi menjadi tiga jenis, yakni (1) penanda relatif zero yang

merupakan penanda relatif yang wajib tidak hadir, (2) penanda relatif *to iu* merupakan penanda relatif wajib sebagai penanda hubungan klausa relatif dengan frasa nomina inti, (3) penanda relatif *to iu* yang bersifat opsional. Pada data ini, klausa relatif tidak menggunakan penanda relatif apa pun atau disebut dengan penanda relatif *zero*.

Mengenai jenis klausa relatif, Iori [8] mengklasifikasikan klausa relatif menjadi 2 jenis yaitu *uchi no kankei* dan *soto no kankei*. Jenis *uchi no kankei* terbagi menjadi klausa relatif restriktif dan klausa relatif non restriktif. Pada jenis *soto no kankei*, terdapat penanda relatif yang menggunakan *toiu*. Berikut salah satu contoh klausa relatif jenis *uchi no kankei* yang merupakan klausa restriktif menurut Iori [8]:

(2) 大橋さんがいつも行く図書館は県立図書館です。

Ohashi san ga itsumo iku toshokan wa kenritsu toshokan desu.

‘Perpustakaan yang sering Ohashi kunjungi, adalah perpustakaan prefektur.’

Pada contoh kalimat (2), nomina inti yang dimodifikasi adalah *toshokan* yang memiliki arti perpustakaan. Kata *toshokan* ‘perpustakaan’, jika tidak dimodifikasi oleh klausa relatif, referen yang dimaksud akan kurang dapat dipahami karena *toshokan* ‘perpustakaan’ sifatnya masih terlalu umum. Oleh karena itu, klausa relatif *ohashi san ga itsumo iku* ‘yang Ohashi sering kunjungi’ berfungsi menambahkan informasi untuk *toshokan* agar referen yang dimaksud lebih jelas dan mudah dipahami.

Berdasarkan dua contoh analisis klausa relatif tersebut, data penelitian ini fokus pada klausa relatif yang tidak memiliki penanda relatif, selain itu penelitian ini menggunakan teori Iori [8] untuk mengklasifikasikan jenis klausa relatif sedangkan pada penelitian Fadhillah [4] meneliti fungsi nomina dan penanda relatif tanpa mengklasifikasikan jenis klausa relatif.

Sumber data yang digunakan pada penelitian terdahulu berupa buku pelajaran. Pada penelitian ini juga menggunakan buku pelajaran, namun diambil dari sumber buku yang berbeda yaitu buku ajar *Minna no Nihongo Shochuukyuu*. Penggunaan klausa relatif pada kalimat kompleks banyak ditemukan pada wacana membaca level menengah seperti buku ini. Perbedaan konstruksi antara klausa relatif bahasa Indonesia dan bahasa Jepang membuat pemelajar bahasa Jepang sulit menentukan klausa relatif karena perbedaan konstruksi dan tidak adanya penanda dalam bahasa Jepang.

Berdasarkan contoh analisis dan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk meneliti fungsi nomina inti yang dilekati klausa relatif bahasa Jepang dan jenis klausa relatif dalam bahasa Jepang yang terdapat dalam buku ajar *Manabou Nihongo Shochuukyuu* menggunakan teori Iori [8].

2. Metode

Metode Penelitian

Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap, tahap pengumpulan data, analisis data, dan hasil analisis data. Sumber data yang digunakan adalah wacana pada buku *Manabou Nihongo Shochuukyuu*, sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan sintaksis.

Teknik Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data, penulis menggunakan metode simak. Pada tahap ini, penulis menyimak wacana *dokkai* bahasa Jepang yang terdapat dalam buku ajar *Manabou Nihongo Shochuukyuu*. Kemudian penulis mencatat data berupa kalimat yang mengandung klausa relatif. Teknik catat ini adalah teknik lanjutan yang dilakukan ketika menerapkan metode simak.

Teknik Analisis Data

Pada tahap ini, penulis menganalisis sumber data yang berbentuk kalimat dengan melihat fungsi klausa relatif dalam kalimat tersebut dan jenis klausa relatif yang mengacu kepada landasan teori.

Teknik Hasil Analisis Data

Data dalam penelitian ini ditulis dengan huruf Jepang dan huruf Latin, sedangkan data yang berkaitan dengan analisis ditulis dengan huruf Latin. Sedangkan bentuk informal adalah berupa paparan deskriptif yaitu kata-kata yang menjelaskan hasil dari analisis data.

Objek Penelitian dan Sumber Data

Objek utama dalam penelitian ini adalah kalimat. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kalimat yang terdapat dalam wacana *dokkai* buku ajar *Manabou Nihongo Shochuukyuu* berjumlah 20 data.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang diteliti yaitu fungsi nomina inti yang dilekati klausa relatif dan bentuk klausa relatif. Berikut analisis dari data yang didapatkan pada sumber objek penelitian.

Data 1

この本を買う人は、若い女性だけではないそうです

Kono hon o kau hito wa, wakai josei dake dewanai sou desu

'Orang yang membeli buku ini, katanya tidak hanya perempuan muda.'

(Hal. 60)

Pada data 1 kata yang digaris bawahi merupakan klausa relatif. Klausa relatif pada data 1 yaitu *kono hon o kau* 'membeli buku ini' membatasi nomina inti yang ditunjukkan oleh *hito* 'orang'. Jika dipisah, maka data 1 terdiri atas klausa relatif dan klausa utama sebagai berikut :

Klausa relatif :

1a. この本を買う

Kono hon o kau

'membeli buku ini'

Klausa utama :

1b. 人は、若い女性だけではないそうです

Hito wa, wakai josei dake dewanai sou desu

'Orang, katanya tidak hanya perempuan muda.'

Klausa relatif 1a kehilangan satu konstituen untuk menjadikannya sebuah kalimat. Konstituen tersebut adalah subjek karena verba *kau* 'membeli' tidak hanya memerlukan objek yaitu *hon* 'buku', namun juga subjek (pelaku). Pada klausa utama 1b, nomina *hito* 'orang' berfungsi sebagai subjek dengan ditandai partikel *wa*. Oleh karena itu, klausa relatif 1a membatasi nomina inti yang berfungsi sebagai subjek.

Klausa relatif pada data 1 termasuk jenis *uchi no kankei* yaitu klausa relatif yang memiliki keterkaitan secara gramatikal. Nomina inti *hito* pada klausa relatif memiliki predikat yang ditandai dengan *kau* dan saling berkomplemen. Hal ini dibuktikan jika klausa relatif diubah menjadi kalimat *hito wa kono o kau*, maka memiliki keterkaitan secara gramatikal dengan klausa relatif yang dibentuk pada 1a. Selain itu, klausa relatif data 1 termasuk ke dalam klausa relatif restriktif (*genteiteki*). Nomina inti yang dimodifikasi adalah *hito* yang memiliki arti 'orang'. Kata *hito* 'orang', jika tidak dimodifikasi oleh klausa relatif, referen yang dimaksud akan kurang dapat dipahami karena yang dimaksud *hito* 'orang' belum

teridentifikasi dengan jelas. Oleh karena itu, klausa relatif '*kono hon o kau*' berfungsi menambahkan informasi untuk *hito* agar referen yang dimaksud lebih jelas.

Data 2

先週、シンガポールに住んでいる祖父が病気になって入院してしまいました

Senshuu, singapo-ru ni sundeiru sofū ga byouin ni natte nyuuin shite shimaimashita

Minggu lalu, kakek yang tinggal di Singapura, sakit dan masuk rumah sakit.

(Hal. 116)

Pada data 2 kata yang digaris bawah merupakan klausa relatif. Klausa relatif pada data 2 yaitu *singapo-ru ni sundeiru* 'yang tinggal di Singapura' membatasi nomina inti yang ditunjukkan oleh *sofū* 'kakek'. Jika dipisah, maka data 2 terdiri atas klausa relatif dan klausa utama sebagai berikut :

Klausa relatif :

2a. シンガポールに住んでいる

Singapo-ru ni sundeiru

'tinggal di Singapura.'

Klausa utama :

2b. 先週祖父が病気になって入院してし

まいました

Senshuu, sofū ga byouki ni natte nyuuin shite

shimaimashita

'Minggu lalu, kakek sakit dan masuk rumah sakit.'

Klausa relatif 2a kehilangan satu konstituen untuk menjadikannya sebuah kalimat. Klausa 2a terdiri atas predikat dan keterangan tempat. Verba *sundeiru* 'tinggal' tidak hanya butuh keterangan tempat tetapi juga memerlukan subjek yaitu *sofū* 'kakek'. Pada klausa utama 2b, nomina inti *sofū* 'kakek' berfungsi sebagai subjek dengan ditandai partikel *wa*. Oleh karena itu, klausa relatif 2a membatasi nomina inti yang berfungsi sebagai subjek.

Klausa relatif pada data 2 termasuk jenis *uchi no kankei* yaitu klausa relatif yang memiliki keterkaitan secara gramatikal. Nomina inti *sofū* pada klausa relatif memiliki predikat yang ditandai dengan *sundeiru* dan saling berkomplemen. Hal ini dibuktikan jika klausa relatif diubah menjadi kalimat *sofū ga singapo-ru ni sundeiru*, maka memiliki keterkaitan secara gramatikal dengan klausa relatif yang dibentuk pada 2a. Selain itu, klausa relatif data 2 termasuk ke dalam klausa relatif non restriktif (*higenteiteki*). Nomina inti yang dimodifikasi adalah *sofū* yang memiliki arti 'kakek'. Kata *sofū* 'kakek' sudah memberikan informasi yang jelas untuk menunjukkan bahwa kakek dari pembicara masuk rumah sakit. Referen yang dimaksud tidak umum dan sudah spesifik menunjuk kakek pembicara. Oleh karena itu, klausa relatif 2a yaitu *Singapo-ru ni sundeiru* 'tinggal di singapura' hanya memberikan informasi tambahan mengenai *sofū* 'kakek'.

Data 3

一週間に一日も使わない人がいることもわかりました。

Isshuukan ni ichi nichi mo tsukawanai hito ga iru koto mo wakarimashita

'Diketahui ada orang yang tidak menggunakan (internet) sehari dalam 1 minggu.'

(Hal. 148)

Pada data 3, kata yang digaris bawah merupakan klausa relatif. Klausa relatif pada data 3 yaitu *Isshuukan ni ichi nichi mo tsukawanai* 'orang yang tidak menggunakan (internet) sehari dalam 17 minggu' membatasi nomina inti yang ditunjukkan oleh *hito* 'orang'. Jika dipisah, maka data 3 terdiri atas klausa relatif dan klausa utama sebagai berikut :

Klausa relatif :

3a. 一週間に一日も使わない。

Isshuukan ni ichi nichi mo tsukawanai

‘tidak menggunakan (internet) sehari-hari dalam 1 minggu.’

Klausa utama :

3b. 人がいることもわかりました

hito ga iru koto mo wakarimashita

‘Diketahui ada orang.’

Nomina inti *hito* ‘orang’ pada klausa utama 3b berfungsi sebagai subjek dengan ditandai partikel *wa*. Oleh karena itu, klausa relatif data 3a membatasi nomina inti *hito* yang berfungsi sebagai subjek.

Klausa relatif pada data 3a termasuk jenis *uchi no kankei* yaitu klausa relatif yang memiliki keterkaitan secara gramatikal. Nomina inti *hito* pada klausa relatif memiliki keterkaitan dengan predikat *tsukawanai* dan saling berkomplemen. Hal ini dibuktikan jika klausa relatif diubah menjadi klausa *hito ga ichini isshuukan ni ichi nichi mo tsukawanai*, maka memiliki makna yang sama dan keterkaitan secara gramatikal dengan klausa relatif yang dibentuk pada 3a. Selain itu, klausa relatif data 3a termasuk ke dalam klausa relatif restriktif (*genteiteki*). Nomina inti yang dimodifikasi adalah *hito* ‘orang’. Kata *hito*, jika tidak dimodifikasi oleh klausa relatif, referen yang dimaksud kurang dapat dipahami karena yang dimaksud orang masih terlalu umum dan belum teridentifikasi dengan jelas. Oleh karena itu, klausa relatif *Isshuukan ni ichi nichi mo tsukawanai* berfungsi menambahkan informasi untuk *hito* agar referen yang dimaksud lebih jelas.

Data 4

日本人がビールを飲む理由は、日本酒よりアルコールが少なく、値段も安いので、たくさん飲めるからだと思います。

Nihonjin ga biiru o yomu riyuu wa, nihonshu yori aruko-ru ga sukunakute, nedan mo yasui node, takusan nomeru kara da to omoimasu

‘Alasan orang Jepang minum bir adalah, karena alkohol yang lebih sedikit daripada sake Jepang dan harganya yang juga murah, karena itu banyak yang bisa meminum bir.’

(Hal. 76)

Pada data 4, kata yang digaris bawahi merupakan klausa relatif. Klausa relatif pada data 4 yaitu *Nihonjin ga biiru o yomu* ‘Orang Jepang minum bir’ membatasi nomina inti yang ditunjukkan oleh *riyuu* ‘alasan’. Nomina inti *riyuu* ‘alasan’ berfungsi sebagai subjek dengan ditandai partikel *wa*. Oleh karena itu, klausa relatif data 4 membatasi nomina inti yang berfungsi sebagai subjek.

Jika dipisah, maka data 4 terdiri atas klausa relatif dan klausa utama sebagai berikut

:

Klausa relatif :

4a. 日本人がビールを飲む

Nihonjin ga biiru o yomu

‘Orang Jepang minum bir’

Klausa utama :

4b. 理由は、日本酒よりアルコールが少なく

て、値段も安いので、たくさん 飲めるから

だと思います。

riyuu wa, nihonshu yori aruko-ru ga sukunakute, nedan mo yasui node, takusan nomeru kara da to omoimasu

‘Alasan adalah, karena alkohol yang lebih sedikit daripada sake Jepang dan harganya yang juga murah, karena itu banyak yang bisa meminum bir.’

Klausa relatif pada data 4a termasuk jenis *soto no kankei* yaitu klausa relatif yang tidak memiliki keterkaitan secara gramatikal. Klausa relatif 4a tidak berkomplemen dengan nomina inti *riyuu* karena klausa relatif data ini menunjukkan isi dari nomina inti yang dimodifikasi yaitu menjelaskan isi dari *riyuu* 'alasan'.

Data 5

この前鈴木選手に聞いた話を思い出しながら,...

Konomae Suzuki senshu ni kiita hanashi o omoidashinagara..

'Sambil teringat cerita yang saya dengar dari atlet Suzuki beberapa hari lalu.'

(Hal. 164)

Pada data 5, kata yang digaris bawah merupakan klausa relatif. Klausa relatif pada data 5 yaitu *Konomae Suzuki senshu ni kiita* 'yang saya dengar dari atlet Suzuki beberapa hari lalu' membatasi nomina inti yang ditunjukkan oleh *hanashi* 'cerita'. Nomina inti *hanashi* 'cerita' berfungsi sebagai objek dengan ditandai partikel kasus *o*. Oleh karena itu, klausa relatif data 5 membatasi nomina inti yang berfungsi sebagai objek.

Jika dipisah, maka data 5 terdiri atas klausa relatif dan klausa utama sebagai berikut :

Klausa relatif :

5a. この前鈴木選手に聞いた

Konomae Suzuki senshu ni kiita

'saya dengar dari atlet Suzuki beberapa hari lalu.'

Klausa utama :

5b. 話を思い出しながら,...

hanashi o omoidashinagara..

'Sambil teringat cerita..'

Klausa relatif pada data 5a termasuk jenis *soto no kankei* yaitu klausa relatif yang tidak memiliki keterkaitan secara gramatikal. Klausa relatif 5a tidak berkomplemen dengan nomina inti *hanashi* karena klausa relatif data ini menunjukkan isi dari nomina inti yang dimodifikasi yaitu menjelaskan isi dari *hanashi* 'cerita'.

4. Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan Berdasarkan data yang telah dianalisis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Klausa relatif dapat melekat pada nomina inti yang berfungsi sebagai subjek, objek, atau keterangan. Pada kalimat yang terdapat dalam wacana buku *manabou nihongo shochuukyuu* ditemukan fungsi nomina inti sebagai subjek dan objek. Klausa relatif yang paling banyak ditemukan melekat pada fungsi nomina inti sebagai subjek. Nomina yang umum seperti kata *hito* 'orang' membutuhkan keterangan tambahan yang dilekati oleh klausa relatif.

Jenis klausa relatif bahasa Jepang terbagi menjadi klausa relatif yang memiliki keterkaitan gramatikal (*uchi no kankei*) dan yang tidak memiliki keterkaitan gramatikal (*soto no kankei*). Jenis *uchi no kankei* terbagi menjadi klausa restriktif (*genteiteki*) dan klausa non restriktif (*higenteiteki*). Jenis klausa relatif bahasa Jepang yang paling banyak ditemukan dalam wacana *manabou shochuukyuu* adalah jenis *uchi no kankei* dan klausa restriktif. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan klausa relatif dalam bahasa Jepang banyak digunakan untuk memberikan informasi yang lebih spesifik dari nomina inti yang dimodifikasi khususnya nomina inti yang berfungsi sebagai subjek. Subjek membutuhkan klausa relatif agar informasi menjadi jelas dan dipahami pembaca.

Saran

Penelitian mengenai klausa relatif dibutuhkan bagi pemelajar dan pembelajar dalam memahami kalimat kompleks bahasa Jepang. Penelitian ini hanya menggunakan sumber data yang berupa wacana tulis dalam buku ajar *Manabou Nihongo Shochuukyuu*. Sumber data yang berasal dari berita atau wacana lisan dapat diteliti lebih lanjut. Selain itu, klausa relatif jenis *soto no kankei* yang menggunakan penanda relatif *toiu* juga dapat diteliti lebih lanjut karena dalam penelitian ini belum dibahas.

Daftar Pustaka

- [1] A. Chaer, "Linguistik Umum," Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- [2] A. Chaer, "Sintaksis Bahasa Indonesia," Jakarta: Rineka Cipta, 2009, pp. 44.
- [3] D. Sutedi, "Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang," Bandung: Humaniora, 2011.
- [4] Fadhilah, "Telaah Klausa Relatif dalam Teks Bahasa Jepang Menengah," Jakarta: Universitas Nasional, 2020.
- [5] F. Djadjasudarma, "Metode Linguistik Umum," Bandung: Refika Aditama, 2010.
- [6] F. Ekaristiano, "Klausa Relatif Bahasa Indonesia : Sebuah Pendekatan Tipologi Sintaksis," *Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra*, Jakarta, 2019.
- [7] I. Isao, "Atarashii Nihongogaku Nyumon," Tokyo: Surii E Nettowaaku, 2012, pp. 40.
- [8] I. Isao, "Nihongo Bunpou Handobakku," Tokyo: Surii E Nettowaak, 2000, pp. 186.
- [9] J.W.M. Verhaar, "Asas-asas Linguistik Umum," Yogyakarta: Gadjah Mada, 1999, pp. 270.
- [10] Mahsun, "Metode Penelitian Bahasa: Tahapan, Strategi, Metode dan Tekniknya," Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- [11] N.L.T. Dewi, "Klausa Relatif Bahasa Jepang," Denpasar: Universitas Udayana, 2012.
- [12] Y. Nitta, "Gendai Nihongo Bunpo 1," Tokyo: Kuroshio Shuppan, 2003.
- [13] Ramlan, "Ilmu Bahasa Sintaksis," Yogyakarta: CV Karyo, 1996.

PENERAPAN KAWAII BUNKA PADA FIGUR VTUBER MINATO AQUA DALAM BUDAYA POPULER JEPANG

Yuniarsih¹, N.A.A. Putri²

¹Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta
e-mail: kawaiyuni2014@gmail.com, anindhitanokoto@gmail.com

Abstrak

Jepang merupakan negara yang memiliki berbagai macam budaya salah satunya adalah budaya modernnya yang dikenal dengan "Japanese Pop Culture" yang kemudian melahirkan budaya kawaii atau kawaii bunka. Kawaii bunka merupakan budaya estetika Jepang yang lahir seiring berkembangnya budaya populer di Jepang. Kawaii bunka dapat ditemukan pada produk budaya populer seperti anime, manga, musik pop, fashion dan karakter di Jepang. Dalam budaya populer Jepang masyarakat global dapat merasakan berbagai fenomena terbaru. Salah satunya fenomena VTuber. Kemudian pada penelitian ini penerapan kawaii bunka pada fenomena VTuber akan dibahas. Penelitian menggunakan metode deskriptif, penulis mendeskripsikan kebenaran bahwa fenomena VTuber merupakan bagian dari kawaii bunka. Kemudian penulis melakukan studi kasus terhadap salah satu VTuber terpopuler dari Jepang yaitu Minato Aqua. Hal tersebut ditujukan untuk menjabarkan contoh penerapan unsur kawaii bunka pada figur VTuber. Penelitian ini dilakukan sebagai bentuk kontribusi terhadap perkembangan ilmu kebudayaan terutama kebudayaan populer Jepang. Ditemukan bahwa VTuber merupakan bagian dari kawaii bunka. Unsur kawaii bunka pada sosok figur VTuber Minato Aqua dapat ditemukan dalam aspek fisik meliputi penampilan dan aspek non fisik meliputi suara, ekspresi wajah, dan kepribadian.

Kata kunci: kawaii bunka, vtuber, virtual youtuber, minato aqua, budaya populer jepang

Abstract

Japan is a country that has a variety of cultures, one of which is its modern culture known as "Japanese Pop Culture" which then gave birth to kawaii culture or kawaii bunka. Kawaii bunka is a Japanese aesthetic culture that was born with the development of popular culture in Japan. Kawaii bunka can be found in popular culture products such as anime, manga, pop music, fashion and characters in Japan. In Japanese popular culture, the global community can experience the latest phenomena. One of them is the VTuber phenomenon. In this study, the application of kawaii bunka to the VTuber phenomenon will be discussed. Using a descriptive method, the author describes the truth that the VTuber phenomenon is part of kawaii bunka. Then the author conducted a case study of one of the most popular VTuber from Japan, Minato Aqua. It is intended to describe examples of the application of kawaii bunka elements in VTuber figures. This study was conducted as a form of contribution to the development of cultural science, especially Japanese popular culture. It was found that VTuber is a part of kawaii bunka. The kawaii bunka element in the figure of VTuber Minato Aqua can be found in physical aspects including appearance and non-physical aspects including voice, facial expressions, and personality.

Keywords: kawaii bunka, vtuber, virtual youtuber, minato aqua, japanese pop culture

1. Pendahuluan

Jepang merupakan salah satu negara yang sukses dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Terkait kemajuan teknologi yang ada di Jepang, negara tersebut juga mampu menciptakan budaya baru yang lahir dari kemajuan teknologi itu sendiri. Salah satunya adalah budaya *anime* yang sampai saat ini sangat mendunia. Jepang juga merupakan negara yang memiliki berbagai macam ragam budaya baik budaya tradisional yang diwariskan turun-temurun maupun budaya modern yang lahir akibat pengaruh dari budaya asing. Budaya modern ini secara umum dikenal sebagai "Japanese Pop Culture" atau budaya populer Jepang. Budaya populer Jepang dikenal melalui anime, manga, cosplay, game dan lain-lain. Dari beberapa negara dan budaya populernya masing-masing dapat diketahui bahwa tiap negara memiliki identitas dan

estetikanya sendiri. Estetika yang berbeda inilah yang kemudian menjadikan ciri khas budaya populernya lebih mudah dikenal oleh masyarakat dunia lainnya.

Dalam budaya populer Jepang terdapat subkultur yang salah satunya melahirkan budaya *kawaii* yang disebut "*kawaii bunka*". Secara harfiah *kawaii bunka* berarti budaya imut. *Kawaii bunka* merupakan estetika yang diterapkan dalam budaya populer Jepang, *Kawaii bunka* dapat terlihat pada produk budaya populer Jepang antara lain pada *manga*, *anime*, *music pop*, *fashion* dan karakter dari Jepang. *Kawaii bunka* juga sangat mudah ditemukan di Jepang. Konsep *kawaii* ini banyak digunakan pada industri manufaktur maupun jasa. Salah satu contohnya dapat dilihat dari Jepang yang memiliki maskot berkarakter hewan yang menampilkan kesan dan unsur *kawaii* yang menjadi ciri khas di berbagai daerah di Jepang yang disebut "*Yuru-Chara*". Contoh lain dari *kawaii bunka* juga dapat dilihat dari karakter Hello Kitty yang merupakan karakter khas *kawaii* yang diciptakan di Jepang pada tahun 1974 yang masih diminati oleh kebanyakan orang dari berbagai generasi.

Konsep *kawaii* telah menarik perhatian bahkan di luar Jepang dan telah menjadi estetika budaya populer Jepang yang mengakar kuat di Jepang. *Kawaii bunka* juga termasuk kedalam budaya feminis atau budaya *shoujo* di Jepang. Selain menjadi budaya estetika yang terbentuk di Jepang, *kawaii bunka* juga merupakan bagian dari diplomasi negara Jepang dalam memajukan negaranya di kancah internasional setelah kekalahan Jepang pada Perang Dunia ke-II. Saat itu Jepang berusaha untuk membangkitkan sentiment dan gerakan "anti- Jepang" di Asia Tenggara. Pemerintah Jepang didesak untuk mengambil tindakan untuk melunakkan suasana "anti-Jepang" dan menekankan pentingnya mempromosikan pemahaman internasional tentang Jepang melalui pertukaran budaya. Pada tahun 2009 hingga maret 2010, Kementrian Luar Negeri Jepang menunjuk tiga perempuan muda yang aktif di bidang *fashion* sebagai "*kawaii ambassador*" untuk mempromosikan pemahaman dan penyebaran budaya populer Jepang ke seluruh dunia, dengan demikian "*kawaii bunka*" secara resmi diakui dan digunakan sebagai alat kebijakan hingga ke luar negeri.

Budaya populer Jepang juga tidak luput dari dampak negatif bagi penikmatnya yang biasa disebut dengan istilah "*Wibu* dan *Otaku*" antara lain seperti munculnya sikap hedonisme dan fanatisme yang berlebihan sehingga melupakan jati diri [2]. Namun, budaya populer Jepang dengan *kawaii bunka* telah menjadi landasan bagi pertumbuhan yang mengesankan dalam konsumsi budaya Jepang dan produk-produknya. Hal ini dikatakan sebagai sesuatu yang "mewarnai dunia" dengan warna pink dan gaya imut [5]. Millo dan Nittono juga mengatakan bahwa estetika *kawaii* menghasilkan rasa ikatan emosional yang erat, menarik dan menginspirasi. Seperti di Israel contohnya, banyak perusahaan disana yang mengunggulkan estetika *kawaii* untuk mendapatkan popularitas dengan memproduksi desain, ikon, dan maskot *kyara* yang menonjolkan ciri khas *kawaii* [5].

Berbicara tentang budaya populer Jepang yang sangat mendunia dengan konsep *kawaii*, salah satunya adalah budaya *Pop Idol*. *Pop Idol* di Jepang memiliki sebutan "*Aidoru*" 「アイドル」. *Aidoru* sendiri merupakan figur yang bekerja dengan menari, bernyanyi dan berakting di teater atau panggung, dan juga muncul di acara televisi, majalah, iklan dan berbagai media lainnya. *Aidoru* memiliki sifat khusus yaitu "*kawaii*" atau "imut". Hal ini sejalan dengan Craig dalam bukunya yang menjelaskan karakteristik mendasar *Idol* yaitu "*cuteness*" atau "*cute style*", yang di dalamnya termasuk berbagai aspek seperti kecantikan, nyanyian, tarian, tulisan tangan yang halus, ekspresi lisan, akting, serta cara berbicara yang manis, berhati lembut dan menawan hati.

Melihat budaya populer Jepang baru-baru ini, masyarakat global dapat merasakan fenomena VTuber atau "*Virtual YouTuber*". Fenomena ini berakar dari fenomena-fenomena budaya populer Jepang sejenis. Dari berbagai fenomena budaya populer Jepang yang ada, terdapat fenomena budaya yang paling mirip dengan VTuber yaitu fenomena *Virtual Idol* [3]. Fenomena *Virtual Idol* dimulai pada tahun 1996 ketika agensi *Idol HoriPro*, berusaha mengatasi masalah yang melekat pada *Idol* manusia sungguhan yang dapat menua atau terlibat dalam skandal, Kemudian menugaskan perusahaan grafis komputer bernama

Visual Science Laboratory untuk menciptakan *Virtual Idol* pertama di dunia yaitu Kyoko Date.

Perkembangan budaya *Virtual Idol* juga ditandai dengan munculnya fenomena *Vocaloid* atau "*Vocal Android*" yang salah satunya bernama Hatsune Miku sebagai *Vocaloid* yang paling populer. *Vocaloid* adalah figur yang diciptakan perangkat lunak *voicesynthesis*, dibuat pada tahun 2004, dirancang untuk menciptakan perkiraan digital penyanyi sungguhan menggunakan bank suara yang dibuat dari suara penyanyi sungguhan. *Vocaloid* telah menjadi bentuk lain dari *Virtual Idol*, dimana *Vocaloid* dapat tampil di atas panggung dalam bentuk hologram, menari dengan koreografi yang diprogram dan menyanyikan lagu-lagu mereka yang paling populer diiringi oleh band pendukung secara langsung.

Dari fenomena-fenomena di atas kemudian muncul fenomena *Virtual YouTuber* atau VTuber. Fenomena VTuber merupakan tren yang berkembang pesat di media hiburan baru-baru ini, perkembangan pesat tersebut ditandai dengan keberadaan VTuber hingga lebih dari 16.000 di seluruh dunia (thesciencesurvey.com). Indonesia juga menjadi salah satu negara yang mengikuti perkembangan dari fenomena tersebut. Pada awalnya VTuber hanya berasal dari Jepang disajikan menggunakan Bahasa Jepang dan hanya disukai oleh masyarakat Jepang saja. Namun, dengan semakin naiknya popularitas VTuber di dunia kini VTuber hadir dari berbagai negara dan berbagai Bahasa. Popularitas VTuber di Indonesia juga ditandai dengan agensi besar VTuber Jepang yakni Hololive dan Nijisanji yang membuka cabang VTuber di Indonesia. Peminat dari VTuber di Indonesia antara lain kaum remaja yang merupakan peminat budaya populer Jepang seperti *anime* [1]. Jumlah peminat budaya populer Jepang di Indonesia sangat banyak, berdasarkan demografi *anime* pada tahun 2022 negara Indonesia merupakan negara urutan ke-12 dari 50 negara yang menyukai *anime* di dunia.

Istilah VTuber mengacu pada pembuat konten (*content creator*) yang menggunakan teknologi *motion-capture* untuk merekam dan memetakan gerakan mereka sendiri ke ilustrasi 2D atau 3D yang ekspresif atau model *computer generated* untuk menciptakan ilusi karakter *Virtual* seperti aslinya yang bergerak seperti orang sungguhan. Pergerakan avatar ini bersamaan dengan suara orang yang telah dimanipulasi. VTuber dapat ditemukan dalam video yang diunggah ke layanan berbagi video yaitu *YouTube*. Desain figur dari VTuber sangatlah beragam dan menarik perhatian. Fenomena VTuber lahir di tengah hangatnya fenomena *YouTuber* pada tahun 2016. Perbedaan yang mendasar dari *YouTuber* pada umumnya dengan istilah VTuber yaitu VTuber tidak tampil sebagai manusia sungguhan melainkan sebagai karakter berbentuk avatar hasil animasi 2D dan 3D [9]. Jika dibandingkan dengan menonton *YouTuber* orang sungguhan, fenomena ini kerap kali menjadi perhatian, penonton VTuber menganggap menonton konten VTuber seperti *streaming* memiliki rasa kedekatan dan ketertarikan tersendiri. Hal ini dirasakan seperti ikatan unik terhadap sebuah avatar seperti pada fandom di domain *anime*. Namun, berbeda dengan menonton *anime*, dengan menonton VTuber penonton merasa dapat berinteraksi dengan karakter *anime* favoritnya, merasa sebagai teman yang menikmati hal berkaitan dengan kehidupan sehari-hari karakter tersebut. Kemudian orang dibalik topeng avatar VTuber tersebut disebut "*nakanohito*". *Nakanohito* ini yang kemudian menutupi identitasnya, namun tetap dapat berinteraksi secara leluasa dengan audiensnya. *Streaming* VTuber juga dikatakan lebih *kawaii* dibandingkan dengan orang sungguhan [6]. Namun, hal tersebut juga dapat dilihat sebagai sisi negatif dari VTuber sendiri. Dimana Jepang merupakan negara yang memiliki krisis identitas. Salah satu alasan terjadi krisis identitas tersebut adalah adanya fakta bahwa mereka menganggap menjadi manusia berarti harus menjadi baik hati dan tidak memiliki masalah dan kontradiksi dalam hubungan timbal balik sesama manusia. Dengan demikian masyarakat Jepang cenderung menutup diri.

Terdapat penelitian terdahulu tentang fenomena *Virtual Idol* dalam kebudayaan populer Jepang dilihat dari *kawaii bunka* pernah dibahas. Dalam penelitiannya, Rahmawati melakukan analisa studi kasus terhadap tokoh *Vocaloid* Hatsune Miku. Penelitian tersebut menganalisis Hatsune Miku sebagai *Virtual Idol Vocaloid* yang dianggap sebagai ikon dari gaya *kawaii*. Unsur *kawaii* pada figur tersebut dapat dilihat dari berbagai sisi, diantaranya

warna, bentuk dasar figur, dan gaya rambut yang termasuk kedalam gaya *kawaii* pada sebagian besar remaja di Jepang. Dari penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa fenomena *Vocaloid* merupakan bagian dari *kawaii bunka*. Kemudian pada makalah kali ini, penulis ingin membahas hal yang berkaitan dengan fenomena terbaru yaitu fenomena VTuber yang juga dianggap memiliki gaya *kawaii* [10].

Dari sekian banyak VTuber terdapat salah satu VTuber terpopuler di dunia yang merupakan VTuber asli Jepang yaitu Minato Aqua. Minato Aqua (湊あくあ) atau yang akrab dipanggil Aqua merupakan *Virtual YouTuber* wanita Jepang yang berasal dari agency Hololive, memulai debutnya sebagai bagian dari generasi kedua VTuber bersama Murasaki Shion, Nakiri Ayame, Yuzuki Choco, dan Oozora Subaru. Aqua debut pertama kali di *YouTube* dengan nama channel Aqua Ch. 湊あくあ pada tanggal 08 Agustus 2018. Pada tanggal 30 Mei 2020 Aqua mencapai 500.000 *subscribers* pertamanya di *YouTube*, dan kini pada tahun 2022 Aqua sudah mencapai 1,7 juta *subscribers*. Hal ini menjadikan Aqua menjadi salah satu VTuber Jepang yang memiliki *subscribers* terbanyak di dunia. Dalam *channelnya* VTuber Aqua menyajikan beberapa konten seperti konten bernyanyi, *original song music video*, dan *streaming*. Selain memiliki jumlah *subscribers* yang banyak VTuber Minato Aqua dianggap memiliki gaya *kawaii*. Rambut *twintail* merupakan gaya rambut yang *kawaii*. Sejalan dengan hal tersebut pada observasi yang dilakukan penulis, Minato Aqua merupakan salah satu VTuber yang diciptakan dengan rambut *twintail*. Maka dari itu penulis ingin membahas tentang Minato Aqua sebagai perwakilan yang merepresentasikan konsep *kawaii* dari fenomena VTuber. Terkait hal yang telah dijabarkan di atas penulis akan mendeskripsikan fenomena VTuber sebagai bagian dari *kawaii bunka* dalam budaya populer Jepang. Kemudian penulis akan menjabarkan apa saja unsur *kawaii* yang terdapat pada figur VTuber dengan melakukan studi kasus terhadap salah satu VTuber terpopuler yaitu Minato Aqua. Dengan demikian, penulis ingin menyajikan informasi mengenai "Penerapan *kawaii bunka* pada figur VTuber Minato Aqua dalam budaya populer Jepang".

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan simak dengan teknik catat karena penelitian ini menggunakan objek video VTuber sebagai wadah untuk mencari data yang berkaitan dengan penelitian. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli sampai Desember 2022. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui berbagai macam studi dan pengamatan dari berbagai jurnal dan juga mencari data yang relevan dari berbagai bahan atau media pustaka yang ada.

3. Hasil dan Pembahasan

Kawaii Bunka pada Fenomena yang Mendasari Lahirnya VTuber

VTuber lahir dari fenomena sejenis yang terlebih dahulu muncul dalam budaya populer Jepang yakni *Pop Idol*, *Virtual Idol*, dan *Vocaloid*. Dari berbagai fenomena pendahulunya terdapat kesamaan yang ada dengan fenomena VTuber yakni unsur *kawaii* yang diterapkan. Fenomena VTuber memiliki banyak kesamaan terutama dengan fenomena *Vocaloid* yang lahir berkembang dari konsep fenomena-fenomena pendahulunya. Kesamaan tersebut antara lain dilihat dari sisi penggemarnya yakni Otaku dan juga visual karakternya sebagai *kawaii kyara*. Konsep *kawaii* tersebut kemudian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Konsep *kawaii* pada fenomena yang mendasari lahirnya vtuber

Fenomena Sebelum VTuber	Konsep <i>Kawaii</i>
<i>Pop Idol</i>	Memiliki karakteristik mendasar yaitu " <i>cuteness</i> " dan " <i>cute style</i> ". Contoh: AKB48.
<i>Virtual Idol</i>	<i>Virtual Idol</i> diciptakan dengan selera fans yang menginginkan <i>Idol kawaii</i> yang akan tetap menjadi gadis muda selamanya. Contoh: Kyoko Date.

<i>Vocaloid</i>	<i>Vocaloid</i> erat dengann target audiens <i>Otaku</i> yang menyukai <i>moe</i> . Hal ini dikarenakan pada dasarnya <i>Vocaloid</i> merupakan bagian dari sistem bergaya <i>anime</i> ikonik yang dikenal sebagai " <i>kawaii kyara</i> ". Contoh: Hatsune Miku.
-----------------	--

Fenomena VTuber sebagai Kawaii Bunka dalam Budaya Populer Jepang

Setelah membahas tentang fenomena-fenomena sejenis yang mendasari lahirnya fenomena VTuber kemudian akan dibahas lebih lanjut mengenai fenomena VTuber sebagai *kawaii bunka* dalam budaya populer Jepang sebagai berikut:

VTuber sebagai Kyara

Sama seperti *anime* dan *manga*, VTuber diciptakan sebagai *kawaii kyara* di Jepang. Secara umum *manga* dan *anime* merupakan *kawaii bunka* yang sangat populer dalam budaya populer Jepang. Dalam budaya populer Jepang, *kyara* cenderung mengadopsi estetika *kawaii*[8].

Konsep Kawaii yang menjadi Estetika VTuber

Terdapat estetika VTuber dengan konsep *kawaii*, antara lain sebagai berikut:

a. Moe dan Kawaii

Karakter VTuber juga dapat disebut sebagai *moe kyara*, hal ini dikarenakan VTuber dirancang untuk menarik penggemar *Otaku*.

b. Kawaii Body

Kawaii body atau dapat disebut juga *kawaii move* pada VTuber disimulasikan sedemikian rupa dengan gerakan manusia sungguhan untuk menciptakan pergerakan yang *kawaii* pada figur VTuber. Seperti contohnya dalam konten menari dan bernyanyi, VTuber tersebut terlihat bergerak dengan *kawaii move* yang telah disimulasikan.

Secara garis besar dapat diketahui bahwa konsep *kawaii* diterapkan pada fenomena VTuber serta menjadi bagian dari *kawaii bunka* itu sendiri dalam budaya populer Jepang.

Unsur Kawaii pada Figur VTuber Minato Aqua

Unsur *kawaii bunka* figur VTuber Minato Aqua dilihat berdasarkan ciri-ciri fisik (penampilan), ciri-ciri non fisik (suara, ekspresi wajah dan kepribadian).

Unsur Kawaii pada VTuber Minato Aqua Berdasarkan Ciri-Ciri Fisik (Penampilan)

Tabel 2. Unsur *Kawaii* pada vtuber minato aqua berdasarkan ciri-ciri fisik (penampilan)

Ciri-ciri Fisik	Unsur <i>Kawaii</i>	Keterangan
Penampilan Raut Wajah 	Bentuk wajah yang <i>kawaii</i>	Aqua memiliki wajah dengan kontur lingkaran, ukuran mata yang besar, bentuk bulu mata yang menyamping. Bentuk hidung yang sederhana, dan bentuk mulut yang melengkung digambarkan dengan sangat sederhana, hal ini menunjukkan penggambaran karakter dengan wajah yang <i>kawaii</i> [12].
	Mata yang besar seperti <i>anime</i>	Mata yang besar adalah salah satu elemen <i>anime</i> dan <i>manga</i> yang paling populer. Selain itu mata bundar yang besar membuat karakter terlihat polos dan muda. Hal ini dimaksudkan untuk menjadi imut dan menawan [4].
	Mata berwarna Pink yang <i>kawaii</i>	Warna pink merupakan warna yang dianggap <i>kawaii</i> . Warna pink juga merupakan warna yang identik dengan feminitas dan populer pada anak perempuan [4].
	<i>Blush On</i> di pipi menunjukkan <i>kawaii makeup</i>	<i>Blush on</i> adalah salah satu kunci paling penting dalam menciptakan makeup <i>kawaii</i> di Jepang (beautynesia.id). Itulah sebabnya dalam membuat karakter <i>anime</i> yang terlihat <i>kawaii</i> penggambarannya pun dilengkapi dengan <i>blush on</i> di pipi.
Penampilan Rambut 	Rambut berwarna ungu dan biru muda yang <i>kawaii</i>	Rambut berwarna ungu merupakan rambut dengan warna yang <i>kawaii</i> . begitu juga dengan warna biru muda. Semakin tinggi kecerahan sebuah warna akan semakin <i>kawaii</i> .
	Rambut dikuncir twintail dengan poni rata depan serta terdapat "ahoge" (rambut bodoh yang mencuat)	Gaya rambut dengan poni, dan rambut belakang yang dikuncir <i>twintail</i> , serta <i>ahoge</i> merupakan elemen gaya rambut yang dirasa paling <i>kawaii</i> [12].
	Ujung rambut berbentuk spiral	Ujung rambut Aqua yang berbentuk spiral juga merupakan unsur <i>kawaii</i> ,

		sebab sesuatu yang <i>kawaii</i> memiliki bentuk yang bulat.
<p>Penampilan Kostum</p> 	<p>Busana <i>maid Sailor Fuku</i>.</p>	<p>Seragam <i>maid</i> adalah ikon yang sangat populer pada <i>kawaii bunka</i> dalam budaya populer Jepang. Selain itu, konsep seragam pelaut atau yang di Jepang kerap dikenal sebagai “<i>Sailor Fuku</i>” merupakan busana yang populer di kalangan gadis muda yang dianggap <i>kawaii</i></p>
	<p>Hiasan renda, pita, dan rok yang mengembang menunjukkan <i>Lolita fashion</i></p>	<p><i>Lolita fashion</i> umumnya mencerminkan gadis kecil yang manis, cantik, lucu dan ceria. Pada genre <i>Lolita fashion</i> kostum yang digunakan Aqua disebut <i>maid Lolita</i>. Rok yang digunakan Aqua terlihat sangat mengembang, Busana <i>Lolita</i> digambarkan sebagai sesuatu yang <i>fuwa-fuwa</i> (mengembang), serta mengekspresikan sesuatu yang <i>fluffy</i> (lembut) dan <i>bouncy</i> (memantul).</p>

Unsur Kawaii pada VTuber Minato Aqua Berdasarkan Ciri-Ciri Non Fisik (Suara, EkspresiWajah, dan Kepribadian)

Tabel 3. Unsur *kawaii* pada vtuber minato aqua berdasarkan ciri-ciri non fisik (suara, ekspresi wajah, dan kepribadian)

Ciri-ciri Non Fisik	Unsur <i>Kawaii</i>	Keterangan
\Suara	Terdengar seperti suara anak kecil dengan <i>pitch</i> yang tinggi	Ditemukan bahwa suara jenis “ <i>moe</i> ” lebih tinggi (dalam hal nada) dan lebih keras dari suara manusia sungguhan. Suara jenis “ <i>moe</i> ” merupakan suara yang <i>kawaii</i> . Kemudian gaya berbicara Aqua yang kekanakan merujuk pada tren <i>burikko</i> (berpura-pura menjadi anak kecil) serta gaya berbicara <i>kawaii</i> pada <i>kawaii bunka</i> .

Eksp	Ekspresi wajah digambarkan dengan bentuk dan garis yang melengkung	Ketebalan dan sentuhan garis berhubungan langsung dengan ekspresi karakter. Ekspresi karakter yang <i>kawaii</i> seringkali digambarkan dengan garis berbentuk lengkung [12]. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa garis lengkung lebih imut dari garis lurus [7].
Kepribadian	kepribadian bodoh dan kikuk serta kekanakan-kanakan	Kepribadian bodoh dan kikuk, konyol dan bergantung merupakan kepribadian yang dianggap <i>kawaii</i> . Bentuk dan sifat dasar <i>kawaii</i> adalah dunia kanak-kanak, yang menggemaskan.

4. Simpulan dan Saran

Fenomena VTuber merupakan bagian dari *kawaii bunka* dalam budaya populer Jepang. VTuber diciptakan dengan mengadopsi konsep sejenis dari fenomena-fenomena pendahulunya, meliputi penciptaan VTuber sebagai *kawaii kyara* seperti *anime* dan *manga*. Kemudian terdapat estetika *kawaii* yang ada pada VTuber meliputi “*moe*” dan “*kawaii*” serta *kawaii body* diciptakan untuk menarik penggemar *Otaku*. Hal tersebut yang menjadikan VTuber dapat dikatakan sebagai bagian dari *kawaii bunka* dalam budaya populer Jepang.

Berkaitan dengan hal sebelumnya, setelah mengetahui VTuber merupakan bagian dari *kawaii bunka*, ditemukan unsur-unsur *kawaii* yang ada pada figur Minato Aqua berdasarkan ciri-ciri fisik (penampilan), non fisik (suara, ekspresi wajah, dan kepribadian), sebagai berikut: Berdasarkan ciri-ciri fisiknya (penampilan), unsur *kawaii* dapat ditentukan pada penampilan Aqua secara keseluruhan. Seperti gaya rambut yang dikuncir *twintail* dengan warna *kawaii* dan seperti kekanakan-kanakan, bentuk muka yang *kawaii* diadopsi dari bentuk *kyara* seperti *anime* dengan mata besar dan bulat, dengan riasan yang *kawaii*, kostum seragam *maid* pelaut yang termasuk *Lolita fashion* dengan rok pendek yang mengembang serta hiasan renda dan pita yang dikenakan, masing-masing mengandung unsur *kawaii* yang ada dalam *kawaii bunka*.

Berdasarkan ciri-ciri non fisiknya (Suara, ekspresi wajah, dan kepribadian), Aqua memiliki suara dengan *pitch* yang tinggi dengan jenis suara “*moe*”. Suara dengan *pitch* yang tinggi sering ditemukan pada *anime* dengan karakter yang imut dan kekanakan. Ekspresi wajah figur Minato Aqua digambarkan dengan garis lengkung yang membuat setiap ekspresi yang ditampilkan saat sedang berbicara, tersenyum, kaget, dan gembira terlihat sangat *kawaii*. Kemudian Aqua memiliki pribadi yang kekanakan merepresentasikan makna *kawaii*. Dengan demikian pada aspek non fisik pada figur Aqua dapat ditemukan unsur *kawaii* seperti berbicar *kawaii* dan tingkah laku *kawaii* dalam *kawaii bunka*.

Dari artikel ini, sebaiknya dapat dilakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam terutama pada topik fenomena *Virtual YouTuber* dan *kawaii bunka*. Misalnya dikaitkan dengan penelitian pendidikan. Hal ini dikarenakan fenomena VTuber dan *kawaii bunka* yang semakin berkembang.

Daftar Pustaka

- [1] Adzania, A. Arianingsih, "Dampak Menonton VTuber Terhadap Penggemar Budaya Populer Jepang di Bandung," 2022.
- [2] B. Bellyanto, "J-pop Ssebagai Budaya Populer Jepang Dan Dampaknya di Indonesia," 2020.
- [3] F. Davey, "The 'Virtual YouTuber' Phenomenon in Japan," 2019. [online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/353659490>.
- [4] H. N. Fajri, and P. W. Hapsari, "Feminisme Dalam Subgenre Mahou Shoujo dan Feminitas Serta Kawaii Bunka Pada Tokoh Utama Anime Bishoujo Senshi Sailor Moon," 2020.
- [5] H. Nittono and S. L., Milo, "From a Word to a Commercial Power-A Brief Introduction to the Kawaii Aesthetic in Contemporary Japan 1," 2019.
- [6] J. Li, Z. Lua and C. Shen, "More kawaii than a real-person live streamer: Understanding how the otaku community engages with and perceives virtual youtubers," Conference on Human Factors in Computing System Proceedings, 2021. [online]. Available: <https://doi.org/10.1145/3411764.3445660>.
- [7] M. Ohkura and T. Aoto, "Systematic Measurement and Evaluations for Kawaii Products.", In Springer Series on Cultural Computing, pp. 15–47, 2019. [online]. Available: https://doi.org/10.1007/978-981-13-7964-2_2.
- [8] M. Pellitteri, "Kawaii Aesthetics from Japan to Europe: Theory of the Japanese 'Cute' and Transcultural Adoption of Its Styles," in Italian and French Comics Production and Commodified Culture Goods. Arts, 7(3), 24, 2018. [online]. Available: <https://doi.org/10.3390/arts7030024>.
- [9] Puspitaningrum and A. Prasetio, (2019). "Fenomena 'Virtual Youtuber' Kizuna Ai di Kalangan Penggemar Budaya Populer Jepang di Indonesia.". Jurnal Komunikasi, 12(2), 2019. [online]. Available: <https://doi.org/10.29313/mediator.v12i2.4758>.
- [10] Rahmawati, "Fenomena Virtual Idol Dalam Kebudayaan Populer Jepang Dilihat Dari Kawaii Bunka Studi Kasus: Hatsune Miku," Media Dan Bahasa Sstra,1(10), 2015.
- [11] Roseboro, "The Vocaloid Phenomenon: A Glimpse into the Future of Songwriting, Community-Created," In Content, Art, and Humanity, 2019. [online]. Available: <https://scholarship.depauw.edu/studentresearch/124>.
- [12] Yingchao, "Analyzing and Creating 'Kawaii Characters' in Contemporary Manga 現代マンガにおける「かわいいキャラクター」の分析と創作.", Kyoto Seika University Graduate School. 2021.

