

E-ISSN: 2613-9618

P-ISSN: 2613-9626

Vol 11 No 1

Februari, 2025

# JURNAL PENDIDIKAN BAHASA JEPANG UNDIKSHA (JPBJ UNDIKSHA)



TIM PENGELOLA JURNAL PENDIDIKAN BAHASA JEPANG (JPBJ)  
PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA TAHUN 2024

PENGARAH :

Drs. I Gede Nurjaya, M.Pd.

PENANGGUNG JAWAB :

1.Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd., M.Pd.

2.Dr. I Putu Mas Dewantara, S.Pd., M.Pd.

3.Dr. Drs. I Nyoman Sila, M.Hum.

KETUA EDITOR :

Gede Satya Hermawan, S.S., M.Si. (Undiksha, Singaraja)

TIM EDITOR :

1.Ni Nengah Suartini, S.S., M.A., Ph.D. (Undiksha, Singaraja)

2.Dr. Kadek Eva Krishna Adnyani, S.S., M.Si. (Undiksha, Singaraja)

3.Dr. Putu Dewi Merlyna Yuda Pramesti, S.S., M.Hum. (Undiksha, Singaraja)

4.Dr. Kadek Wirahyuni, S.Pd., M.Pd. (Undiksha, Singaraja)

5.I Wayan Sadyana, S.S., M.Si. (Undiksha, Singaraja)

6.I Kadek Antartika, S.S., M.Hum. (Undiksha, Singaraja)

7.Desak Made Sri Mardani, S.S., M.Pd. (Undiksha, Singaraja)

8.Yeni, S.Pd., M.Pd. (Undiksha, Singaraja)

9.Irvina Restu Handayani, S.Pd., M.Pd. (Undiksha, Singaraja)

TIM REVIEWER :

1.Dr. Jourike Jeane Runtuwarouw, S.Pd., M.Pd. (Universitas Negeri Manado)

2.Dr. Ni Putu Era Marsakawati, S.Pd., M.Pd. (Universitas Pendidikan Ganesha)

3.Harisal, S.S., M.Hum. (Politeknik Negeri Bali)

4.Yanuar Lutfi Rohman, S.Pd., M.Pd. (Universitas Negeri Semarang)

5.Eva Jeniar Noverisa, S.Pd., M.Pd. (Universitas Negeri Jakarta)

6.Annalisa Sonaria Hasibuan, S.Pd., M.Pd. (Politeknik Negeri Medan)

7.Ni Luh Gede Meilantari, S.S., M.Hum. (Universitas Mahasaraswati)

8.Dian Bayu Firmansyah, S.Pd., M.Pd. (Universitas Jenderal Soedirman)

9.Eko Kurniawan, S.Pd., M.Pd. (Universitas Jenderal Soedirman)

10. Rike Febriyanti, M.A. (Universitas Brawijaya)

## DAFTAR ISI

FENOMENA SOSIAL MAHASISWA JURUSAN SENI DI UNIVERSITAS SENI TOKYO PADA ANIME BLUE PERIOD.....	1-6
ANALISIS PENYEBAB KASUS BUNUH DIRI DI JEPANG DAN UPAYA PEMERINTAH DALAM MENGATASINYA.....	7-16
MENELUSURI JEJAK YASUKE: ANALISIS PERBANDINGAN CATATAN SEJARAH DAN ADAPTASI ANIME YASUKE (2021).....	17-23
KESALAHAN PENULISAN HURUF KATAKANA シ(SHI ) DAN ツ(TSU) PADA MAHASISWA SEMESTER 3 PENDIDIKAN BAHASA JEPANG FKIP UHAMKA.....	24-36
PELANGGARAN PRINSIP KESANTUNAN PADA TINDAK TUTUR ILOKUSI KARAKTER <i>TSUNDERE</i> MIKOSHIBA DALAM ANIME <i>GEKKAN SHOUJO NOZAKI-KUN</i> .....	37-45
DILEMA EKSISTENSI TOKOH RIN DALAM ANIME <i>USAGI DROP</i> MENURUT TEORI KEPRIBADIAN MARXIAN ERICH FROMM.....	46-52
PERKEMBANGAN KONSUMSI ROKOK DI JEPANG PADA PERIODE <i>AZUCHI-MOMOYAMA</i> HINGGA MASA KINI.....	53-60
PEMBACAAN HEURISTIK DAN HERMEUNETIK UNTUK MENGGALI LAGU <i>PRETENDER</i> KARYA HIGE DANDISM (KAJIAN SRMIOTIKA RIFFATERRE).....	61-70
PENGUNAAN <i>GAME VISUAL NOVEL</i> DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHSA JEPANG TINGKAT DASAR.....	71-80
ANALISIS BUTIR SOAL ULANGAN AKHIR SEMESTER BAHASA JEPANG KELAS XI DI SMA NEGERI 1 SEMARANG.....	81-90

# FENOMENA SOSIAL MAHASISWA JURUSAN SENI DI UNIVERSITAS SENI TOKYO PADA ANIME BLUE PERIOD

## SOCIAL PHENOMENON OF ART STUDENTS AT TOKYO UNIVERSITY OF THE ARTS IN ANIME BLUE PERIOD

I.A. Gilbran<sup>1</sup>, R. Arfianty<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Sastra Jepang, Universitas Sumatera Utara, Medan  
e-mail: rani.arfianty@usu.ac.id

### Abstract

*This study explains the basics of sociology by detailing the views of figures such as Comte, Durkheim, and Weber. The anime "Blue Period" reflects the reality of art students, especially in the struggle to enter Tokyo University of the Arts. This study uses a qualitative descriptive method approach. The results of the data analysis show that "Blue Period" is accurate in depicting the fierce competition to enter a prestigious art university. This anime reflects the reality of art students, including the sadness, struggles, and complex emotions they face in achieving their dreams. The title Blue Period itself is inspired by the work of Pablo Picasso, which reflects the melancholy feelings that are relevant to the struggles of art students. This study provides an in-depth understanding of sociology and details its relevance to the reality of art students' lives through the lens of the anime.*

**Keywords:** sociology, blue period, Tokyo University, anime

### Abstrak

Studi ini menjelaskan dasar-dasar sosiologi dengan merinci pandangan tokoh seperti Comte, Durkheim, dan Weber. Anime "Blue Period" yang mencerminkan kenyataan mahasiswa seni, terutama dalam perjuangan masuk ke Universitas Seni Tokyo. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode deskriptif kualitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa "Blue Period" akurat dalam menggambarkan persaingan ketat untuk masuk ke universitas seni prestisius. Anime ini mencerminkan realitas mahasiswa seni, termasuk kesedihan, perjuangan, dan emosi kompleks yang dihadapi mereka dalam mencapai mimpi. Judul *Blue Period* sendiri terinspirasi dari karya Pablo Picasso, yang mencerminkan perasaan melankolis yang relevan dengan perjuangan para mahasiswa seni. Penelitian ini memberikan pemahaman mendalam tentang sosiologi dan merinci keterkaitannya dengan realitas kehidupan mahasiswa seni melalui lensa anime tersebut.

**Kata kunci:** sosiologi, blue period, Universitas Tokyo, anime

Received:04-01-2024; Revised: 22-02-2025; Accepted: 23-02-2025; Published: 28-02-2025

## 1. Pendahuluan

Pada awal tahap perkembangannya, sosiologi lebih banyak menganalisis masalah dalam konteks masyarakat modern dunia barat. Thompson (1985)[1] seorang sosiolog yang banyak membahas teori-teori klasik, termasuk pemikiran Émile Durkheim, menyoroti beberapa aspek kunci dari sosiologi. Thompson menekankan bahwa bagi Durkheim, fakta sosial adalah cara berpikir, bertindak, dan merasakan yang bersumber dari masyarakat dan memiliki kekuatan memaksa terhadap individu. Thompson (1985) [1], menyebutkan sosiologi adalah ilmu yang mempelajari fakta-fakta sosial yaitu fakta-fakta atau kenyataan yang berisikan cara bertindak, cara berpikir dan cara merasakan sesuatu. Contohnya, norma, hukum, adat istiadat.

Auguste Comte dalam Fletcher, R. dan Barnes, H. E (2023)[2] , menyebutkan sosiologi adalah suatu disiplin ilmu yang bersifat positif yaitu mempelajari gejala-gejala dalam masyarakat yang didasarkan pada pemikiran yang bersifat rasional dan ilmiah. Adapun Rao,

S. S., & Singh, S. (2018)[3] yang menjelaskan kontribusi pemikiran Max Weber dalam pendidikan sosiologi menyebutkan sosiologi adalah Ilmu yang mempelajari tentang tindakan social atau perilaku-perilaku manusia, Weber jelas menyatakan bahwa yang membedakan kelas terdidik adalah pendidikannya dan keinginannya untuk mencari kekuasaan melalui pendidikan. Seorang peneliti sosiologi Indonesia, Soerjono Soekanto (2013)[4] menjelaskan sosiologi adalah ilmu yang kategoris, murni, abstrak, berusaha mencari pengertian-pengertian umum, rasional, empiris, serta bersifat umum.

Cerita anime Blue Period menggambarkan hal-hal yang sering terjadi di dalam masyarakat terutama di kalangan anak muda yang sedang mempersiapkan diri menghadapi kehidupan, dimulai pada masa perkuliahan.

Berdasarkan dari hasil video wawancara alumnus dan dari cerita anime blue period bahwasannya Tōkyō Geijutsu Daigaku(東京 藝術 大学) atau disebut dengan sebutan Geidai (芸 大) merupakan salah satu dari 3 universitas seni paling terkenal dan bergengsi di Jepang(Tōkyō Geijutsu Daigaku, . Terletak di Taman Ueno, universitas ini juga memiliki fasilitas di Toride, Ibaraki, Yokohama, Kanagawa, dan Kitasenju dan Adachi, Tokyo. Universitas telah melatih seniman terkenal di bidang lukisan, patung, kerajinan tangan, antar media, suara, komposisi musik, instrumen tradisional, kurasi seni, dan seni global. Universitas ini dibentuk pada tahun 1949 oleh penggabungan Sekolah Seni Rupa Tokyo (東京 美術 学校, Tōkyō Bijutsu Gakkō) dan Sekolah Musik Tokyo (東京 音 楽 学校, Tōkyō Ongaku Gakkō), keduanya didirikan pada tahun 1887. Awalnya hanya untuk pria, tapi universitas sudah mulai menerima wanita pada tahun 1946. Sekolah pascasarjana dibuka pada tahun 1963, dan mulai menawarkan gelar doktor pada tahun 1977. Gelar doktor dalam praktik seni rupa yang dimulai pada tahun 1980-an adalah salah satu program paling awal yang dilakukan secara global. Setelah Korporasi Universitas Nasional dibentuk pada tanggal 1 April 2004, sekolah tersebut kemudian dikenal sebagai Kokuritsu Daigaku Hōjin Tōkyō Geijutsu Daigaku (国立 大学 法人 東京 藝術 大学). Pada tanggal 1 April 2008, universitas mengubah nama dari "Tokyo Universitas Seni Rupa dan Musik Nasional "menjadi" Universitas Seni Tokyo".

Berdasarkan fakta-fakta dari anime Blue Period dan hasil wawancara dari video alumnus Geidai bahwasannya rasio persaingan yang ada di universitas Tokyo ini adalah 200 banding 1 dan setiap tahunnya hanya 5 anak sma yang baru saja lulus yang hanya diterima hal tersebut membuat orang-orang gapyer 3-4 tahun sudah biasa. Jurusan ini juga tergolong jurusan mahal akan tetapi merupakan universitas yang paling murah dibandingkan universitas seni lainnya sebesar 500.000 yen per tahun. Jika tidak dapat lulus di Tōkyō Geijutsu Daigaku biasanya orang-orang akan mengambil Universitas Tama dan Universitas Ushabi. Ketiga Universitas inilah yang sangat populer dan direkomendasikan



Gambar. 1  
01.18 – 01.36



Gambar. 2  
00.30 – 00.43

(Adanya Persamaan antara anime dan video wawancara)  
(Available: <https://youtu.be/Sk0kaD8DXQI?si=LNUO7dCBwSPtx6Wi.>)



## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menganalisis fenomena sosial yang digambarkan dalam anime *Blue Period* untuk memahami perasaan, perilaku, dan interaksi sosial mahasiswa. Melalui pendekatan analisis konten dianalisis tema-tema yang muncul dalam cerita, seperti kegagalan, ketakutan, dan perjuangan mengejar mimpi.

Berikutnya, melalui studi kasus analisis juga difokuskan pada representasi kehidupan mahasiswa seni sebagai refleksi realitas sosial tertentu secara seksama dan berasal dari video youtube yang memperlihatkan seorang mahasiswi dari Universitas Tokyo (Tōkyō Geijutsu Daigaku(東京藝術大学)) sedang diwawancarai dan ditanyai pendapatnya tentang bagaimana usahanya untuk dapat lulus dari tes masuk Universitas Tokyo (Tōkyō Geijutsu Daigaku(東京藝術大学)) dan bagaimana pendapatnya tentang anime “Blue Period” apakah sesuai dengan yang apa ia alami atau tidak. Tahapan analisis mencakup:

1. Pengumpulan sumber primer (Anime Blue Period).
2. Analisis literatur sekunder (Video Wawancara, artikel ilmiah, laporan).
3. Merangkum konsep atau fakta yang relevan dengan tujuan analisis.



Gambar. 3  
00.04



Gambar. 4  
00.08 – 00.18

(Video wawancara salah seorang Alumnus Geidai dan tanggapannya tentang benar tidaknya tentang anime Blue Period)

## 3. Hasil dan Pembahasan

### *Deskripsi Tentang anime Blue Period*

Dilansir dari Ultimazg Kisah “Blue Period” dimulai dengan Yaguchi Yatora sebagai siswa SMA tahun kedua yang apatis terhadap seni. Muncul sebagai siswa nakal tetapi memiliki nilai akademik yang bagus, Yaguchi sempat memandangi lukisan dan seni sebagai sesuatu yang tidak memiliki nilai. Yaguchi juga merasa bahwa seni hanya dapat dilakukan oleh mereka yang berbakat.

Di narasi awal, Yaguchi bahkan mempertanyakan mengapa lukisan milik Pablo Picasso sang pelukis terkenal asal Spanyol dianggap indah. Ia merasa tidak dapat memahami pujian dan penilaian bagus yang diberikan orang-orang pada sang maestro kondang. Sampai suatu hari, kelasnya diminta untuk menggambarkan pemandangan favorit mereka. Karena ketidakpeduliannya, Yaguchi dengan setengah hati mengerjakan tugasnya. Namun, perasaan acuhnya berubah ketika ia harus kembali ke ruang kelas seni untuk mengambil rokok dan menemukan lukisan seorang kakak kelasnya. Terinspirasi oleh lukisan tersebut, Yaguchi semakin terjerumus ke dunia seni dan bertekad untuk mendaftar ke Universitas Seni Tokyo. Di sanalah cerita Yaguchi Yatora yang sepanjang hidupnya tidak pernah memiliki tujuan, berubah drastis ke arah yang tak pernah ia bayangkan.



Gambar 3 (Episode 1)  
00.39 -.00.52

Dalam Komiknya anime ini dibagi menjadi dua babak dalam pengisahannya. Yang pertama ada “Pre-Geidai Arc”, yakni ketika Yaguchi merupakan seorang siswa SMA yang bersusah payah mengejar Universitas Seni Tokyo untuk mengambil jurusan seni. Sementara kisahnya setelah berhasil memasuki kampus impiannya, disebut “Post-Geidai Arc”. Dalam “Pre-Geidai Arc”, bagian ini akan banyak bercerita mengenai perjuangan Yaguchi dalam menghadapi masalah dengan orang tua dan lingkungannya yang meragukan prospek kerjanya di bidang seni. Diceritakan pula keraguan tokoh utama dengan kemampuannya sendiri dan munculnya tokoh-tokoh di sekeliling Yaguchi dengan masalahnya masing-masing.

Tidak terlalu berbeda dari kisah sebelumnya, “Post-Geidai Arc” juga membahas masalah Yaguchi dan orang-orang di sekelilingnya. Namun, cerita di bagian ini berlatarkan di universitas. Persaingan dan kemampuan orang-orang di sekitar Yaguchi lebih mumpuni membuat komik “Blue Period” masuk lebih dalam ke emosi dan tekanan yang dirasakan mahasiswa jurusan seni. Setiap tekanan dan perasaan yang dirasakan tokoh utama digambarkan realistis dengan pemecahan yang sesuai dengan realita. Anime ini juga tidak menunjukkan tokoh utama yang naif dan selalu bernasib baik, Yaguchi Yatora sering kali digambarkan memiliki perasaan negatif dan dihindari nasib malang dalam kisahnya sendiri.

Anime ini memiliki genre slice of life, drama dan coming of age dengan cerita yang dikemas apik dan realistis. Judul “Blue Period” juga terinspirasi oleh istilah The Blue Period. The Blue Period merupakan istilah yang digunakan untuk mendefinisikan karya Picasso antara periode tahun 1901 dan 1904, dilansir pablocicasso.org. Di periode tahun tersebut, Picasso melukis lukisan monokromatik dalam nuansa biru dan biru-hijau, yang dikatakan menggambarkan kesedihan dan melankolis. Hal tersebut sangat sesuai apa yang dialami para mahasiswa-mahasiswa dan para calon mahasiswa-mahasiswa Geidai yang sangat mengekspresikan perasaan dan emosi mereka dalam situasi dimana mereka melukis, situasi sosial mereka, dan situasi dimana mereka harus menghadapi kenyataan pahit yang mereka alami

#### *Kesulitan dalam memasuki Geidai*

Sulitnya ujian masuk Geidai sangat dijelaskan dan digambarkan dalam anime blue period yang dimana Yatora sebagai orang yang berusaha keras untuk memasuki Geidai yang harus menghadapi beberapa kesulitan seperti Ekonomi keluarga, sebagai seorang pemula dalam dunia seni, persaingan yang ketat dengan orang-orang berbakat lainnya dan hal-hal yang menjadi syarat tak tertulis dari Geidai yang hanya diketahui oleh orang-orang tertentu dan orang-orang yang sudah sering gagal dalam ujian masuk Geidai. Hal-hal tersebut dapat kita lihat dalam scene dimana yatora harus menghadapi kenyataan tentang betapa kurangnya pengalamannya dalam dunia seni dan dalam menghadapi ibunya untuk

meyakinkan ibunya untuk memperbolehkan kannya memilih Geidai sebagai Universitas yang ingin ditujunya.



Gambar. 6

(Tingkat Persentase tentang persaingan yang ada, kurangnya kuota mahasiswa yang diterima dan banyaknya persentase mahasiswa yang bersaing)



Gambar. 7

Selain itu juga tidak lupa pula persaingan dengan para pesaing ujian lainnya yang dimana terdapat orang-orang yang sudah gagal beberapa kali namun Kembali dengan pengalaman yang sudah mereka dapatkan, pesaing dengan bakat yang luar biasa, dan juga kuota yang Geidai sendiri sediakan setiap tahunnya. Hal-hal yang jarang diketahui oleh orang-orang awam/yang masih pemula dalam dunia seni terutama dalam mengambil ujian Geidai salah satunya adalah orang-orang yang berhasil mendapatkan urutan pertama dalam Kejuaraan kontes terbuka dalam kursus yang sering diambil oleh orang-orang yang ingin mengikuti ujian masuk Geidai dikatakan tidak akan dapat lulus ujian masuk Geidai dan hal ini terbukti yang dialami oleh karakter dari anime blue period yang bernama Kuwana Maki yang mendapat urutan pertama di ujian Kejuaraan kursus tersebut.



Gambar. 8



Gambar. 9

(Episode 4 09.24 – 09.37)

(Dalam anime dikatakan “siapapun yang mendapat peringkat 1 dalam kejuaraan kontes kursus akan gagal masuk Geidai, dan para pesaing yang gagal dalam ujian masuk sebelumnya namun tetap mencoba lagi”)

### *Kesulitan dan Perjuangan*

Hal-hal sulit sekaligus Perjuangan yang dialami oleh orang-orang yang berusaha untuk masuk dalam Tōkyō Geijutsu Daigaku(東京 藝術 大学) dapat kita lihat dari Karakter Yatora sekaligus dari Hasil wawancara dari salah seorang alumnus Tōkyō Geijutsu Daigaku(東京 藝術 大学) yang dimana dijelaskan bahwa besarnya biaya yang diperlukan untuk masuk sekolah ataupun jurusan seni di perkuliahan, tidak terjaminnya masa depan jika hanya mengandalkan seni, dan juga mempelajari hal-hal yang sangat baru diketahui sehingga diharuskan untuk menguasai hal-hal tersebut seperti Teknik dan teori dalam seni



agar tidak tertinggal dari yang lain dikarenakan ketatnya ujiannya masuk Tōkyō Geijutsu Daigaku(東京 藝術 大学) yang dimana harga per semesternya lebih murah dari kampus lain dan ketatnya dalam meraih beasiswa tidak lupa juga kuota mahasiswa yang disediakan dari kampus tersebut.

#### 4. Simpulan dan Saran

Anime ini mencerminkan realitas mahasiswa seni, termasuk kesedihan, perjuangan, dan emosi kompleks yang dihadapi mereka dalam mencapai mimpi. Judul *Blue Period* sendiri terinspirasi dari karya Pablo Picasso, yang mencerminkan perasaan melankolis yang relevan dengan perjuangan para mahasiswa seni. Melalui karakter Yatora dan wawancara alumni Geidai, perjuangan untuk sukses di bidang seni diilustrasikan secara mendalam, menyoroti pentingnya kerja keras, tekad, dan penguasaan teknik serta teori seni dalam menghadapi persaingan ketat.

Masuk ke Geidai sangat sulit karena persaingan yang ketat, faktor ekonomi, kurangnya pengalaman seni, dan keberadaan syarat tak tertulis yang hanya diketahui oleh mereka yang sudah berpengalaman. Persaingan dengan peserta berbakat dan terbatasnya kuota penerimaan mahasiswa membuat ujian masuk ini menjadi tantangan besar, sebagaimana dialami Yatora dan karakter lain seperti Kuwana Maki.

Dalam dua babak, "Pre-Geidai Arc" dan "Post-Geidai Arc," anime ini memetakan perjalanan mahasiswa sebelum dan sesudah memasuki universitas seni. Kisah ini bukan hanya tentang seni, melainkan juga tekanan, emosi, dan perjuangan yang dialami mahasiswa. Perspektif sosiologis terpancar dalam penekanan pada aspek-aspek sosial seperti ekonomi keluarga, persaingan ketat, dan tantangan yang dihadapi mahasiswa dalam menghadapi ujian masuk yang sulit. Dengan keberagaman latar belakang karakter, "Blue Period" mencerminkan realitas kompleks masyarakat, menjadikannya karya yang merangkum esensi sosiologi dalam kehidupan mahasiswa seni.

#### Daftar Pustaka

- [1] P. K. Thompson, *Sosiologi dan Pemikiran Klasik: Pendekatan dan Teori*, 1st ed. Jakarta: Pustaka Sosiologi, 1985.
- [2] R. Fletcher and H. E. Barnes, *Sosiologi Positif: Pemahaman Sosial dan Rasional*, 2nd ed. Jakarta: Penerbit Ilmu, 2023.
- [3] S. S. Rao and S. Singh, *Kontribusi Pemikiran Max Weber dalam Pendidikan Sosiologi*, 1st ed. New Delhi: Pustaka Pendidikan, 2018.
- [4] S. Soekanto, *Sosiologi: Suatu Pengantar*, 7th ed. Jakarta: Rajawali Press, 2013. T. Hori, *Blue Period*, Tokyo: Kodansha, 2021. [Online]. Available: <https://www.kodansha.com>. [Accessed: Nov. 24, 2024].
- [5] Tōkyō Geijutsu Daigaku, "Tokyo University of the Arts," [Online]. Available: <https://www.geidai.ac.jp/en/>. [Accessed: Nov. 24, 2024].

I.A. Gibran, R. Arfianty, "Fenomena Sosial Mahasiswa Jurusan Seni di Universitas Seni Tokyo pada Anime Blue Period," <i>Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang (JPBJ)</i> , vol. 11, no. 1, pp. 1-6, Feb. 2025.
--

# ANALISIS PENYEBAB KASUS BUNUH DIRI DI JEPANG DAN UPAYA PEMERINTAH DALAM MENGATASINYA

## ANALYSIS OF THE CAUSES OF SUICIDE CASES IN JAPAN AND GOVERNMENT EFFORTS TO OVERCOME

H.N. Naila<sup>1</sup>, A. Astri<sup>2</sup>, N.A. Wulan<sup>3</sup>, K.B.B. Zahra<sup>4</sup>, V.L. Dewanty<sup>5</sup>, H. Siti<sup>6</sup>

<sup>123456</sup>Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung  
e-mail: nailahanifa28@upi.edu, astriaulia@upi.edu, wulandsf@upi.edu, zahrakamila@upi.edu, luvianadewanty@upi.edu, sitihamidah@upi.edu

### Abstract

*The increasing number of suicide cases in Japan has attracted the attention of the world public, including Indonesia. This article discusses the causes, impacts, and efforts of the Japanese government in dealing with various suicide cases that have occurred in their country. This study uses the Systematic Literature Review method to identify components that influence the increase in suicide cases in Japan, as well as to evaluate how effective the government policies implemented are. The Literature Review data collection process uses Prisma Flowchart. Articles that are sources of information are obtained from various platforms such as Sinta, Garuda, Google Scholar, and campus journals. A careful search was carried out by referring to research topics that focus on the phenomenon of suicide in Japan and various efforts that have been implemented by the government to overcome this problem. The results of this study indicate that Japanese people face complex social pressures, especially due to high individualism and lack of social support. This study provides a knowledge base to assist further analysis and help the government take better action to reduce suicide cases in Japan.*

**Keywords:** causes, impacts, government efforts, suicide, Japan

### Abstrak

Maraknya kasus bunuh diri di Jepang sempat menyita perhatian publik dunia, termasuk Indonesia. Artikel ini membahas tentang penyebab, dampak, dan upaya pemerintah Jepang dalam menangani berbagai kasus bunuh diri yang terjadi di negaranya. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* untuk mengidentifikasi komponen yang mempengaruhi peningkatan kasus bunuh diri di Jepang, serta mengevaluasi seberapa efektif kebijakan pemerintah yang diterapkan. Proses pengumpulan data *Literature Review* menggunakan *Prisma Flowchart*. Artikel-artikel yang menjadi sumber informasi diperoleh dari berbagai platform seperti Sinta, Garuda, Google Scholar, dan jurnal kampus. Pencarian secara cermat dilakukan dengan merujuk pada topik penelitian yang memfokuskan pada fenomena bunuh diri di Jepang serta berbagai upaya yang telah diimplementasikan oleh pemerintah untuk mengatasi masalah ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa orang Jepang menghadapi tekanan sosial yang rumit, terutama karena individualisme yang tinggi dan kurangnya dukungan sosial. Penelitian ini memberikan dasar pengetahuan untuk membantu analisis lebih lanjut dan membantu pemerintah mengambil tindakan yang lebih baik untuk mengurangi kasus bunuh diri di Jepang.

**Kata kunci:** penyebab, dampak, upaya pemerintah, bunuh diri, Jepang

Received: 15-01-2024; Revised: 10-02-2025; Accepted: 11-02-2025; Published: 28-02-2025

### 1. Pendahuluan

Secara etimologis, bunuh diri berasal dari bahasa Latin *Suicidium*, yang merupakan gabungan dari dua kata, yakni "Su" yang berarti "sendiri" dan "Cidium" yang berarti "pembunuhan". Dengan demikian, secara harfiah, kata *Suicidium* dapat diterjemahkan sebagai tindakan pembunuhan diri [10].

Bunuh diri adalah perbuatan yang dilakukan secara sengaja untuk mengambil jiwa diri sendiri [9]. Maramis (1994) [7] memberikan definisi bahwa bunuh diri adalah tindakan yang dilakukan seseorang untuk mengakhiri hidupnya sendiri dalam waktu singkat. Bunuh diri [14] adalah niat seseorang untuk melakukan tindakan yang dapat mengancam nyawanya sendiri atau membunuh dirinya sendiri. Bunuh diri dapat didefinisikan sebagai bentuk regresi yang menginginkan kembali ke kondisi yang nyaman atau sebagai tindakan melarikan diri dari bahaya dunia nyata [5]. Fenomena bunuh diri menjadi isu serius di seluruh dunia, termasuk di negara Jepang, yang dianggap memiliki tingkat bunuh diri tertinggi. Banyak pihak, termasuk pemerintah dan akademisi, memperhatikan dan mencoba memahami fenomena ini guna mengambil tindakan pencegahan.

Di Jepang, bunuh diri dikenal sebagai *Jisatsu* (自殺), sebuah fenomena yang telah lama ada dalam kebudayaan Jepang. Istilah lain yang umum digunakan di Indonesia adalah "hara-kiri" (腹切), sedangkan di Jepang, ini disebut sebagai "seppuku" (切腹). *Seppuku* adalah ritual bunuh diri yang dilakukan oleh kesatria atau samurai. Ritual ini dianggap sebagai cara kematian yang terhormat, menunjukkan nilai kesatria daripada merendahkan diri. *Seppuku* melibatkan pemotongan perut sendiri, yang disebut *hara* (腹), dan "*kiri*" yang berarti "memotong". Kesatria dapat memilih *seppuku* sebagai cara untuk menebus kehormatan jika merasa gagal dalam tugas atau malu karena kinerja mereka yang tidak memuaskan. Proses ini dianggap sebagai cara terhormat bagi kesatria untuk mengakui dan memperbaiki kesalahan yang dianggap serius [12].

Pada awalnya, para samurai melakukan *seppuku* atau *harakiri* sebagai tindakan moral setelah kalah dalam pertempuran. Namun, makna *harakiri*, yang sebelumnya terkait dengan loyalitas dan kode etik, telah berubah menjadi *jisatsu* (自殺) di Jepang. *Jisatsu* adalah kombinasi dari dua karakter kanji, "*Ji*" (自) yang berasal dari kata *jibun* (自分) yang berarti diri sendiri, dan "*Satsu*" (殺) yang merupakan on-yomi dari kata *korosu* (殺す) yang berarti membunuh. Dalam arti sederhana, *jisatsu* (自殺) berarti upaya untuk membunuh diri sendiri [12].

Memahami dan menyelidiki kasus bunuh diri di Jepang dianggap penting karena memiliki konsekuensi kemanusiaan dan dampak sosial, ekonomi, dan kesehatan yang luas. Tingginya tingkat bunuh diri dapat merugikan produksi ekonomi, struktur keluarga, dan kesejahteraan masyarakat secara umum. Setiap kasus bunuh diri juga mencerminkan penderitaan individu dan keluarganya, mendorong perlunya upaya untuk mengurangi jumlah kasus bunuh diri [4]. Pemerintah Jepang telah mengimplementasikan program pencegahan dan peningkatan kesadaran masyarakat sebagai upaya mengurangi angka bunuh diri. Sebuah studi Trahutami (2017) [15] membahas tren dan unsur-unsur bunuh diri di Jepang. Meskipun ada kesamaan dengan penelitian sebelumnya, perbedaan utama terletak pada pembicaraan tentang bunuh diri secara keseluruhan dan faktor-faktor pendorong bunuh diri di Jepang. Upaya ini bertujuan untuk lebih memahami dan mengatasi masalah bunuh diri di tingkat masyarakat.

Dari penjelasan bunuh diri di atas, dapat disimpulkan bahwa perbuatan bunuh diri adalah segala tindakan yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan untuk mengakhiri hidup diri sendiri dalam waktu yang singkat. Adapun pengertian "upaya" merujuk pada tindakan atau langkah-langkah yang diambil untuk mencapai suatu tujuan atau hasil tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) tahun 2002, upaya didefinisikan sebagai usaha atau ikhtiar yang dilakukan untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar, dan sebagainya. Sedangkan istilah "kebijakan" berasal dari kata bahasa Inggris "Policy," namun dalam konteks ini, kebijakan dibedakan dengan makna "Wisdom" yang mengacu pada kebijaksanaan atau kearifan. Dalam konteks perumusan kebijakan, "Wisdom" didefinisikan sebagai pemikiran atau pertimbangan mendalam yang menjadi dasar bagi perumusan kebijakan. Kebijakan (policy) sendiri diartikan sebagai seperangkat keputusan yang diambil oleh pelaku politik untuk memilih tujuan dan cara mencapai tujuan tersebut [9].

Studi kasus bunuh diri di Jepang memberikan sorotan yang mendalam terhadap konsekuensi kemanusiaan dan dampaknya yang meluas, baik secara sosial, ekonomi, maupun kesehatan. Tingkat bunuh diri yang tinggi tidak hanya membawa dampak pada individu yang terlibat, tetapi juga dapat merugikan produksi ekonomi, menggoyahkan struktur keluarga, dan menimbulkan tantangan serius terhadap kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan. Pemerintah Jepang, menyadari urgensi masalah ini, telah aktif terlibat dalam upaya pencegahan dan peningkatan kesadaran masyarakat sebagai respons terhadap tingginya angka bunuh diri [15-17].

Salah satu kontribusi signifikan dalam pemahaman kasus bunuh diri di Jepang adalah studi yang dilakukan oleh Trahutami (2017) [15]. Melalui penelitian ini, tren dan unsur-unsur yang melatarbelakangi peristiwa bunuh diri di Jepang dibahas secara rinci, dengan fokus khusus pada faktor-faktor pendorong bunuh diri. Penelitian ini membuka pintu untuk lebih memahami konteks budaya dan sosial yang menjadi latar belakang terjadinya tindakan bunuh diri, dan ini merupakan langkah krusial dalam merancang strategi pencegahan yang lebih efektif. Dengan demikian, upaya pemerintah dan penelitian ilmiah bersama-sama menciptakan landasan untuk mengatasi permasalahan bunuh diri di Jepang secara holistik dan berkelanjutan.

Penelitian kasus bunuh diri di Jepang memiliki urgensi yang sangat besar dalam upaya memahami dan mengatasi masalah kompleks ini. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diidentifikasi faktor-faktor penyebab yang mendasari tindakan tragis ini, merinci ciri-ciri individu yang rentan, serta mengeksplorasi peran yang dimainkan oleh faktor budaya dan sosial dalam meningkatkan risiko bunuh diri. Faktor penyebab bunuh diri sangat kompleks dan multifaktorial, melibatkan berbagai aspek seperti tekanan psikologis, gangguan mental, dan faktor lingkungan [15-17].

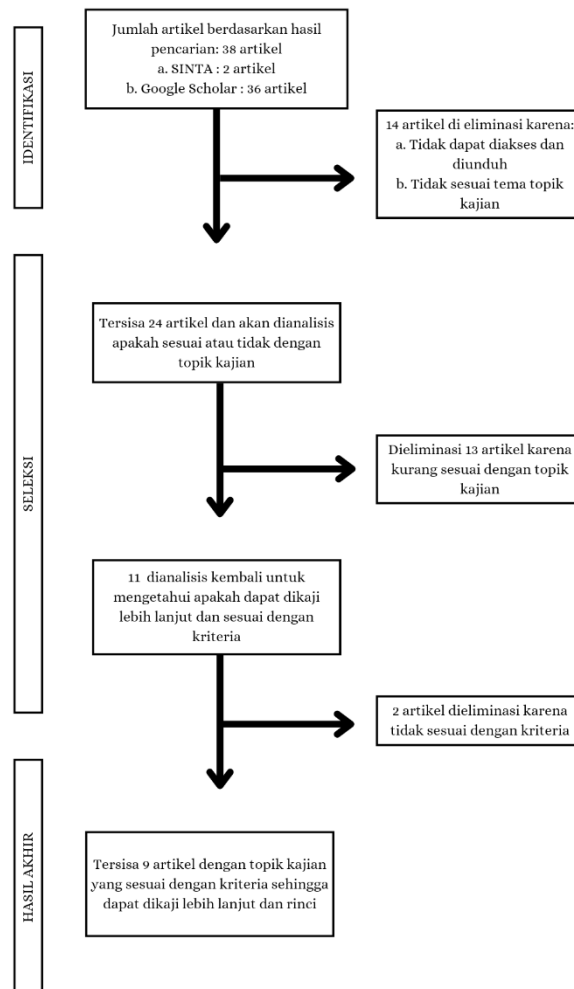
Artikel ini membahas faktor-faktor penyebab bunuh diri di Jepang dalam lima tahun terakhir dan mengevaluasi efektivitas kebijakan pemerintah. Tujuannya adalah meningkatkan pemahaman tentang kasus bunuh diri, menemukan penyebabnya, menilai efeknya, dan memberikan saran kebijakan untuk mengurangi jumlah kasus bunuh diri. Manfaat penelitian ini termasuk membangun pemahaman teoritis, memberikan bukti empiris, dan memberikan rekomendasi untuk mendukung intervensi dan perawatan yang lebih baik. Hasilnya diharapkan dapat memotivasi pemerintah dan pemangku kepentingan untuk bertindak lebih aktif dalam mengatasi masalah bunuh diri, meningkatkan kesadaran, dan mengurangi diskriminasi. Dengan mengidentifikasi dan memahami faktor-faktor penyebab bunuh diri yang telah dikemukakan pada berbagai studi terdahulu [2-4, 6, 10, 15-17], penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang penyebab bunuh diri di Jepang. Selain itu, penelitian ini juga akan menyoroti ciri-ciri individu yang rentan terhadap tindakan bunuh diri. Pengidentifikasian karakteristik khusus ini dapat membantu dalam pengembangan strategi pencegahan yang lebih terfokus dan responsif terhadap kebutuhan kelompok yang berisiko tinggi. Dengan demikian, penelitian kasus bunuh diri ini tidak hanya memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap fenomena ini tetapi juga dapat memberikan dasar yang kuat untuk mengembangkan strategi pencegahan yang efektif. Semakin komprehensif penelitian ini, semakin besar peluang untuk membentuk kebijakan dan program intervensi yang dapat mengurangi angka bunuh diri di Jepang.

## 2. Metode

Dalam menganalisis penyebab, dampak, dan upaya pemerintah dalam mengatasi masalah bunuh diri di Jepang, penggunaan basis data literatur dan hasil penelitian menjadi suatu pendekatan yang esensial. Pengumpulan data ini dapat dilakukan melalui metode *Systematic Literature Review*, sebuah pendekatan review artikel yang dirancang untuk menggali bukti efikasi klinis terhadap suatu masalah tertentu. Dalam konteks ini, review artikel ini tidak hanya bertujuan untuk merinci penyebab bunuh diri, tetapi juga untuk menyelidiki dampaknya dan menganalisis upaya konkret yang telah diimplementasikan oleh pemerintah Jepang.

Data yang dikumpulkan melalui *Systematic Literature Review* dapat dianalisis dan diorganisir berdasarkan sejumlah kriteria, seperti topik pembahasan, penulis, judul artikel, tahun terbitan, dan relasinya dengan artikel lain. Dengan demikian, pemahaman mendalam tentang kerangka waktu dan tren terkait masalah bunuh diri di Jepang dapat dihasilkan.

Selain itu, metode ini memungkinkan untuk mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan yang masih ada dalam literatur, memberikan dasar bagi penelitian lebih lanjut, serta menentukan apakah fokus utama literatur lebih bersifat deskriptif, analitis, atau bersifat intervensi pencegahan bunuh diri.



Gambar 1. Prisma Flowchart

Dalam proses pengumpulan data, teknik yang digunakan melibatkan penerapan *Prisma Flowchart*. *Prisma Flowchart* adalah salah satu teknik *Systematic Literature Review* yang terdiri atas tiga langkah yaitu identifikasi, seleksi, dan hasil akhir [19-20]. Bagan proses *Systematic Literature Review* melalui *Prisma Flowchart* dapat dilihat pada gambar 1 berikut.

Artikel-artikel yang menjadi sumber informasi diperoleh dari berbagai platform seperti Sinta, Garuda, Google Scholar, dan jurnal kampus. Pencarian secara cermat dilakukan dengan merujuk pada topik penelitian yang memfokuskan pada fenomena bunuh diri di Jepang serta berbagai upaya yang telah diimplementasikan oleh pemerintah untuk mengatasi masalah ini.



Langkah pencarian data ini sejalan dengan tujuan untuk mendapatkan artikel ilmiah yang dapat memberikan jawaban mendalam terhadap pertanyaan dasar dari topik penelitian secara umum. Pencarian data ini lebih spesifik, mengarah pada aspek pelaksanaan tren kasus bunuh diri di Jepang dalam lima tahun terakhir, serta menelusuri berbagai upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah untuk mengatasi isu tersebut.

Pentingnya pemilihan kata kunci dalam pencarian menjadi kunci dalam memastikan relevansi artikel yang dihasilkan. Oleh karena itu, kata kunci seperti "Penyebab," "Upaya Pemerintah," "Bunuh Diri," "Jepang," dan sejenisnya digunakan untuk memastikan artikel-artikel yang ditemukan secara kualitatif sesuai dengan fokus penelitian.

Artikel-artikel yang berhasil dikumpulkan melalui proses ini kemudian diseleksi berdasarkan sejumlah kriteria, termasuk kesesuaian tema, judul, kelengkapan pembahasan, dan isi. Seleksi ini dilakukan untuk memastikan bahwa hanya artikel-artikel yang memenuhi standar kualitas dan relevansi yang dapat digunakan dalam analisis penelitian. Artikel yang tidak memenuhi kriteria tersebut diabaikan agar hasil penelitian tetap berkualitas dan bermutu tinggi. Dengan demikian, teknik pengumpulan data ini menggabungkan ketelitian dalam pencarian dengan selektivitas dalam pemilihan artikel, memastikan bahwa data yang dihimpun merupakan sumber informasi yang berkualitas dan berdaya guna.

Untuk menganalisis penyebab, dampak, dan upaya pemerintah untuk mengatasi masalah bunuh diri di Jepang, basis data literatur dan penelitian dapat digunakan. Data ini dikumpulkan melalui metode tersebut. *Systematic Literature Review* dapat digunakan untuk mengidentifikasi faktor penyebab bunuh diri, di mana hasil penelitian sebelumnya dikumpulkan ke dalam basis data literatur dan penelitian. Fokusnya adalah pada pemahaman kontribusi gangguan mental, tekanan sosial, dan faktor ekonomi terhadap tindakan bunuh diri.

Langkah kedua yang dapat dilakukan adalah evaluasi kebijakan pemerintah, di mana basis data digunakan untuk memberikan wawasan tentang program pencegahan bunuh diri yang ada di Jepang. Selain itu, efektivitas program tersebut dievaluasi berdasarkan temuan dari hasil penelitian sebelumnya.

Terakhir, analisis keberhasilan dan tantangan program pemerintah. Dalam menggunakan basis data, penelitian ini mempertimbangkan dengan cermat sejauh mana program pemerintah berhasil dan mengidentifikasi tantangan yang dihadapi. Pendekatan ini memberikan wawasan menyeluruh tentang upaya pencegahan bunuh diri di Jepang dan menyediakan dasar untuk perbaikan kebijakan di masa depan.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

#### *Faktor Penyebab Meningkatnya Kasus Bunuh Diri di Jepang*

Dalam penelitian oleh M. Guo dan Zhu (2019) [8], faktor penyebab bunuh diri dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup aspek-aspek seperti faktor biologis, gangguan mental, karakteristik kepribadian, faktor kognitif, dan perilaku. Riwayat bunuh diri dalam keluarga, gangguan mental seperti depresi, karakteristik kepribadian yang kurang mendukung, tingkat kekakuan kognitif, dan intensitas keinginan bunuh diri merupakan elemen-elemen kunci yang ditemukan pada faktor internal ini. Sementara itu, faktor eksternal mencakup pengalaman hidup yang negatif, faktor keluarga seperti gaya pengasuhan dan stabilitas keluarga, pengaruh sosial dan lingkungan, serta faktor kebudayaan. Pengalaman hidup yang negatif, seperti yang dijelaskan oleh teori stres, diidentifikasi sebagai faktor utama yang dapat menyebabkan keinginan untuk bunuh diri. Faktor keluarga seperti pelecehan atau pengabaian, dampak sosial dan lingkungan, serta pandangan kebudayaan terhadap bunuh diri semuanya dapat mempengaruhi dan memberikan kontribusi terhadap ideasi bunuh diri. Penelitian ini memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai faktor-faktor penyebab bunuh diri, baik yang bersumber dari internal individu maupun faktor eksternal yang melibatkan pengaruh lingkungan dan budaya. Informasi ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan strategi pencegahan yang lebih efektif dan berfokus pada penanganan risiko bunuh diri.

Dalam konteks bunuh diri di Jepang, kasus *ijime* atau pelecehan menjadi salah satu faktor yang signifikan. Terutama, korban *ijime*, terutama anak-anak, sering mengekspresikan keinginan untuk melakukan tindakan tragis seperti bunuh diri. Tindakan ini sering kali terwujud melalui cara yang dramatis, seperti menggantung diri atau melompat dari atap apartemen, memberikan gambaran kesedihan yang dalam di masyarakat Jepang. Masa SMP di Jepang diidentifikasi sebagai periode kritis di mana siswa menghadapi tekanan sosial dan akademis yang signifikan, dan korban *ijime* yang mungkin merasa kesepian dan terasing seringkali menemukan jalur keluar melalui bunuh diri. Selain itu, seringkali mereka meninggalkan pesan terakhir, atau "*suicide notes*," yang mengisahkan tentang penderitaan emosional yang mereka alami [3].

Departemen Penelitian Statista (2023) mencatat angka yang mengkhawatirkan, dengan lebih dari 7.600 orang meninggal akibat bunuh diri di Jepang dalam setahun terakhir. Meskipun secara historis terdapat korelasi kuat antara tingkat bunuh diri yang tinggi dan kondisi ekonomi individu, alasan utama di balik tindakan ini di Jepang justru lebih berkaitan dengan masalah kesehatan, kekhawatiran eksistensial, dan masalah yang langsung terkait dengan pekerjaan. Ini menyoroti kompleksitas dan multifaktorialitas permasalahan bunuh diri di Jepang, yang mencakup aspek-aspek lebih luas dari kondisi sosial dan psikologis.

Penting untuk mencatat bahwa kelelahan menjadi masalah mendasar yang dihadapi karyawan di Jepang, terutama dalam sepuluh tahun terakhir. Kelelahan ini tidak hanya menjadi penyebab terjadinya tindakan melukai diri, tetapi juga dikaitkan dengan peningkatan tingkat bunuh diri di kalangan pekerja kantor dan karyawan. Tekanan yang meningkat untuk mempertahankan pekerjaan, seringkali dengan mempekerjakan lebih banyak jam lembur dan memberikan lebih sedikit cuti sakit serta liburan, telah menjadi faktor yang signifikan. Masyarakat Jepang juga dihadapkan pada fenomena *karoshi* atau "kematian karena kelelahan" di tempat kerja, yang mencerminkan tekanan fisik dan mental yang signifikan [6, 10, 15, 17].

Istilah *karojisatsu*, yang berarti "bunuh diri karena kelelahan," digunakan di Jepang untuk merujuk pada kasus bunuh diri yang disebabkan oleh stres pekerjaan atau kelelahan. Ini mencerminkan dampak yang signifikan dari tekanan dan tuntutan kerja yang tinggi di masyarakat Jepang. Untuk mengatasi tingginya tingkat bunuh diri terkait pekerjaan, perlu adanya perubahan dalam budaya kerja dan pendekatan yang lebih holistik terhadap kesejahteraan mental karyawan. Perlu dilakukan langkah-langkah yang signifikan untuk mengurangi tekanan di tempat kerja, mempromosikan keseimbangan hidup, dan meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya kesehatan mental di lingkungan kerja [15, 17].

Stigma terkait kesulitan mengakui rasa kesepian menjadi faktor yang meningkatkan kasus bunuh diri di Jepang. Budaya introver dan cenderung "sendiri" menyebabkan hubungan antar individu berkurang, menciptakan lingkungan di mana kesepian sering diabaikan. Tekanan untuk menyimpan perasaan kesendirian dapat berbahaya, memicu pemikiran untuk mengakhiri hidup sebagai cara mengatasi kesepian. Pandemi COVID-19 memperburuk situasi dengan aturan *social distancing*, merugikan kesehatan mental orang Jepang. Orang tua, sebagai penanggung jawab keluarga, lebih rentan terhadap pemikiran bunuh diri akibat isolasi fisik dan emosional yang diakibatkan oleh pandemi, menyebabkan kesulitan mencari dukungan social [16-18].

Melalui Statista Research Department (2023) dalam artikel berjudul "Total number of suicides committed in Japan from 2013 to 2022" yang dipublikasikan pada situs statista.com, diketahui bahwa data jumlah kasus bunuh diri di Jepang dalam lima tahun terakhir adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Jumlah Kasus Bunuh Diri di Jepang Tahun 2018-2023

Tahun	Jumlah Kasus Bunuh Diri Secara Umum
2018	20,840

2019	20,169
2020	21,081
2021	21,007
2022	21,881

---

Data tersebut menunjukkan peningkatan kasus bunuh diri di Jepang dalam lima tahun terakhir. COVID-19 adalah salah satu dari banyak penyebab peningkatan kasus bunuh diri di Jepang.

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mengidentifikasi bunuh diri sebagai signifikan dalam masalah kesehatan masyarakat, dan studi menunjukkan bahwa penyakit menular, termasuk COVID-19, dapat berdampak pada kesehatan mental. Meskipun tingkat bunuh diri di banyak negara tidak banyak berubah selama pandemi COVID-19, Jepang mencatat peningkatan, terutama pada wanita selama gelombang kedua pandemi. Analisis menunjukkan bahwa dampak COVID-19 pada wanita lebih tinggi karena mereka menghadapi risiko kekerasan dalam rumah tangga dan terkena dampak sektor-sektor yang didominasi oleh pekerja perempuan, seperti ritel, pariwisata, dan pelayanan.

Pandemi COVID-19 memberikan dampak negatif yang signifikan pada kesejahteraan perempuan di Jepang. Perubahan demografis menuju masyarakat solo, ketidakpastian keuangan karena pekerjaan tidak tetap, dan tanggung jawab tambahan di rumah selama penutupan sekolah menyebabkan beban lebih besar pada perempuan. Peningkatan jumlah wanita yang tinggal sendiri, terutama yang bekerja dari rumah, berpotensi meningkatkan risiko kesehatan mental. Terdapat juga peningkatan tingkat bunuh diri di kalangan wanita, yang diyakini terkait dengan tekanan psikologis, kehilangan pekerjaan, dan dampak pandemi secara keseluruhan. Baik pria maupun wanita mungkin telah mengalami dampak negatif dari perang melawan COVID-19.

Kesehatan mental ibu Jepang memburuk selama penutupan sekolah akibat COVID-19, sementara ayah tidak. Selain itu, depresi telah dikaitkan dengan peran sebagai perawat keluarga, dan menjadi wanita meningkatkan risiko perilaku bunuh diri selama pandemi.

Di tengah pandemi COVID-19, faktor risiko depresi, kecemasan, dan masalah kesehatan fisik lebih tinggi secara tidak proporsional pada wanita Jepang dibandingkan dengan pria. Selain itu, sejak dimulainya pandemi COVID-19, terjadi peningkatan tingkat bunuh diri di kalangan wanita, sebuah fenomena yang juga diamati secara internasional. Mengingat bahwa periode peningkatan tingkat bunuh diri selama pandemi COVID-19 merupakan yang terpanjang dibandingkan dengan bencana alam besar lainnya, diperlukan penerapan langkah-langkah optimal pencegahan bunuh diri di Jepang [4].

#### *Upaya-Upaya dan Kebijakan Pemerintah Jepang dalam Mencegah Kasus Bunuh Diri*

Jepang mengambil berbagai tindakan untuk menemukan penyebab dan mengurangi jumlah kasus bunuh diri. Tetsushi Sakamoto ditunjuk sebagai menteri oleh Perdana Menteri Jepang Yoshihide Suga untuk menangani kesepian warga. Sejumlah orang mengusulkan bahwa salah satu alasan warga Jepang untuk bunuh diri adalah kesepian.

Pemerintah Jepang terus berusaha mengambil tindakan pencegahan yang komprehensif untuk mengatasi masalah tingkat bunuh diri yang tinggi. Pembentukan kelompok-kelompok yang fokus mendukung kebijakan pencegahan bunuh diri merupakan langkah penting yang diambil. Dengan adanya kelompok-kelompok ini, pemerintah berharap dapat memberikan dukungan sosial dan emosional kepada orang-orang yang merasa kesepian atau terpinggirkan.

Jepang juga membangun jaringan penolong bunuh diri, yang terdiri dari sukarelawan dan para medis yang telah dilatih untuk menemukan tanda-tanda depresi dan memberikan bantuan yang tepat. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan masyarakat untuk mengidentifikasi dan menangani kondisi mental yang rentan terhadap pemikiran bunuh diri. Selain itu, pemerintah Jepang telah melakukan langkah besar dengan menetapkan undang-undang untuk mencegah bunuh diri. Diharapkan langkah hukum ini akan memberikan landasan hukum yang kuat untuk melibatkan masyarakat dalam upaya pencegahan yang lebih besar.

Dengan demikian, pemerintah juga melakukan tindakan proaktif dengan menciptakan posisi khusus yang disebut sebagai Menteri Kesepian. Tugas Menteri Kesepian adalah untuk mengatasi perasaan kesepian yang sering dialami masyarakat. Dengan menjadikannya, pemerintah berkomitmen untuk mengatasi penyebab utama perasaan kesepian yang menyebabkan pikiran dan tindakan bunuh diri [10].

Langkah lain adalah kembali mengajarkan kesehatan mental kepada siswa sekolah menengah atas. Pada tahun 1982, pelajaran ini dihapus dari kurikulum di Jepang. Mulai tahun 2022, buku pelajaran SMA Jepang akan membahas pencegahan dan pemulihan gangguan kejiwaan. Pelajar akan mempelajari tentang penyakit jiwa, termasuk mengidentifikasi individu yang rentan terhadap gangguan kejiwaan [2, 4, 6, 10]. Selain siswa, pendidikan kesehatan mental juga diajarkan kepada pendidik dan karyawan sekolah. Sekolah akan memiliki lebih banyak kesempatan untuk membantu siswa yang membutuhkan konsultasi dengan menyebarkan informasi ini.

Koki Ozora, mahasiswa Keio University, juga berinisiatif untuk menangani masalah itu. Ozora tidak berbicara tentang bunuh diri, tetapi dia berbicara tentang kesepian, yang merupakan salah satu alasan bunuh diri. Kesempatan untuk berbicara secara bebas tanpa malu dapat membantu Ozora keluar dari kesepian. Akibatnya, ia menciptakan forum perbincangan dunia maya yang disebut Anata no Ibasho, yang berarti "Tempat untukmu". Pengguna forum ini tetap anonim saat mengungkapkan pikiran mereka. Sukarelawan membantu dengan menjadi pendengar. Sukarelawan ini terdiri dari individu yang berpengalaman, sementara yang lain adalah orang biasa yang ingin mendengarkan keluh kesah siswa dan pemuda melalui forum tersebut. Sepanjang 2020, pelantar buatan Ozora melayani 42.000 konsultasi (AFP) [21].

Selain itu, pemerintah bekerja sama dengan salah satu lembaga Nippon Foundation untuk meningkatkan perhatian pada kasus bunuh diri. Tujuan dari Proyek Pencegahan Bunuh Diri Nippon Foundation adalah untuk membuat masyarakat di mana setiap orang yang memiliki keinginan untuk hidup memiliki kemampuan untuk melakukannya, bahkan ketika mereka menghadapi kesulitan atau merasa terpojok. Tiga komponen terdiri dari proyek ini: (1) Membangun "model implementasi" dengan pemerintah daerah untuk mencegah bunuh diri; (2) Membantu remaja mencegah bunuh diri; dan (3) melakukan survei dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bunuh diri [16-18].

#### **4. Simpulan dan Saran**

##### *Simpulan*

Bunuh diri di Jepang, khususnya Seppuku oleh kesatria atau samurai, dianggap sebagai metode kematian terhormat untuk menebus kesalahan. Kasus bunuh diri meningkat dengan faktor internal (gangguan mental) dan eksternal (tekanan ekonomi, stres di tempat kerja). Pemerintah Jepang merespons dengan langkah-langkah seperti menunjuk Menteri Khusus untuk kesepian, mengintegrasikan pendidikan kesehatan mental ke kurikulum SMA, dan kolaborasi dengan lembaga swadaya masyarakat. Upaya pencegahan mencakup fokus pada perbaikan kondisi kerja dan dukungan kesehatan mental. Keseluruhan, pemerintah berusaha mengurangi angka bunuh diri melalui edukasi dan kerjasama dengan lembaga swadaya masyarakat.

### Saran

Berdasarkan temuan dari penelitian yang telah diuraikan, peneliti dapat memberikan beberapa saran dan masukan sebagai berikut:

- a. Bunuh diri yang tinggi di Jepang menimbulkan beban besar pada kesehatan masyarakat. Gangguan mental, terutama depresi, menjadi fokus penting dalam perhatian kesehatan mental publik.
- b. Dalam konteks dunia kerja, tekanan kerja yang tinggi seperti kasus "karoshi" menandai perlunya perhatian kesehatan mental bagi karyawan. Kebijakan perusahaan yang mendukung keseimbangan kehidupan kerja dapat mencegah kelelahan.
- c. Peran internet dan media sosial dalam penyebaran informasi tentang bunuh diri menekankan pentingnya regulasi dan kesadaran sosial. Budaya memiliki peran dalam pandangan tentang bunuh diri, menekankan perlunya pendekatan budaya dalam pencegahan.
- d. Penting untuk mempertimbangkan aspek gender dalam upaya pencegahan, mengingat dampak pandemi COVID-19 yang berbeda pada pria dan wanita. Wanita memerlukan perhatian khusus terhadap tekanan dan tantangan yang mereka hadapi.

### Daftar Pustaka

- [1] A. Inayah. "Fenomena Bunuh Diri Pada Saat Pandemi Corona. Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang"
- [2] A. K. Anas. "Upaya Pemerintah Jepang untuk Mengurangi Jumlah Bunuh Diri di Jepang pada Tahun 2012-2018". Universitas Pembangunan Nasional "Veteran", Yogyakarta, 2022.
- [3] A. N. Nasution. Fenomena Kasus Bunuh Diri Akibat Ijime pada Anak SMP di Jepang. Universitas Riau, Pekanbaru, 2020.
- [4] JAMA Netw Open, "Reasons for Suicide During the COVID-19 Pandemic in Japan", 2022 [online] <https://jamanetwork.com/journals/jamanetworkopen/fullarticle/2788496>
- [5] K. Kartono, "Hygiene Mental", Bandung : Mandar Maju, 2000
- [6] K. Kikuchi, T. Anzai, T. Takahashi. "The Unusual Increase in Suicides Among Women in Japan During the COVID-19 Pandemic: A Time-series Analysis Until October 2021". Tokyo Medical and Dental University, Tokyo, 2023
- [7] A. A. Maramis, "Catatan Ilmu Kedokteran Jiwa", Surabaya : Airlangga University Press, 1994
- [8] M. Guo & S. T. Zhu "Research on Social Media User Suicide Influencing Factors, Active Recognition and Intervention. Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)", 11354 LNCS 372-379, 2019
- [9] M. Solly Lubis, "Kebijakan Publik" Bandung : Mandar Maju, 2007
- [10] N. Z. Fasya. Peningkatan Bunuh Diri Pada Wanita di Beberapa Kota Besar Jepang Tahun 2020-2021. (Tesis). Universitas Darma Persada, 2021
- [11] R. Rifayanti, Pulunggono, G, P., Azyza, Z, F, et al. "Penerapan Konseling dan Penentuan Keinginan Bunuh Diri Melalui Alat Proyeksi (Suicide Desire Projective) Bagi Individu Yang Teridentifikasi Depresi" Vol.6 No.1, 2017
- [12] R. S. Adiningtyas. "Fenomena Jisatsu di Jepang pada Masa Sebelum dan Sesudah Perang Dunia II; Sebagai Tinjauan Dampak Perubahan Struktur Keluarga", 2008.
- [13] R. Sianturi, A. Zulaeha. "Peningkatan Bunuh Diri Pada Masa Pandemi Covid-19 Dapat Disebabkan Oleh Depresi". *Jurnal Ilmiah Keperawatan Altruistik (JIKA)*, vol.5 No.1, April, 2022
- [14] S. A. Reber & S. E. Reber, "Kamus Psikologi", Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2010
- [15] S.W. I. Trahutami. "Kasus Bunuh Diri pada Masyarakat Jepang: Penyebab dan Tren Dewasa Ini". *Kiryoku*, 1(1), 12-17. Universitas Diponegoro, Malang, 2017
- [16] T. Hasegawa, R. Matsumoto, Y. Yamoto, et al. "Analysing Effects of Financial Support for Regional Suicide Prevention Programmes on Methods of Suicide Completion in Japan Between 2009 and 2018 Using Governmental Statistical Data". *BMJ Open*, 2021.
- [17] T. Nakano, T. Hasegawa, M. Okada. "Analysing the Impacts of Financial Support for Regional Suicide Prevention Programmes on Suicide Mortality Caused by Major Suicide Motives in Japan Using Statistical Government Data". *Int. Environ. Res. Public Health* 2021, 18, 3414, 2021. <https://doi.org/10.3390/ijerph18073414>
- [18] Tokyo Mental Health, "Suicide Data And Trends In Japan", 2022 [Online]. Available: <https://www.tokyomentalhealth.com/suicide-data-and-trends-in-japan/>



- [19] D. Pati and Lorusso, L.N., 2018. How to write a systematic review of the literature. *HERD: Health Environments Research & Design Journal*, 11(1), pp.15-30.
- [20] L.A. Kahale, Elkhoury, R., El Mikati, I., Pardo-Hernandez, H., Khamis, A.M., Schünemann, H.J., Haddaway, N.R. and Akl, E.A., 2022. Tailored PRISMA 2020 flow diagrams for living systematic reviews: a methodological survey and a proposal. *F1000Research*, 10, p.192.
- [21] R. Newman, 2024. Building a Whole-Society Approach to Suicide Prevention: Learning from Japan.

H.N. Naila, A. Astri, N.A. Wulan, K.B.B. Zahra, V.L. Dewanty, H. Siti, "Analisis Penyebab Kasus Bunuh Diri di Jepang dan Upaya Pemerintah dalam Mengatasinya," *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang (JPBJ)*, vol. 11, no. 1, pp. 7-16, Feb. 2025.

## MENELUSURI JEJAK YASUKE: ANALISIS PERBANDINGAN CATATAN SEJARAH DAN ADAPTASI ANIME YASUKE (2021)

### TRACING YASUKE'S FOOTSTEPS: A COMPARATIVE ANALYSIS OF HISTORICAL RECORDS AND ANIME ADAPTATION YASUKE (2021)

R. Arfianty<sup>1</sup>, C. Sitanggang<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Sastra Jepang, Universitas Sumatera Utara, Medan  
e-mail: rani.arfianty@usu.ac.id, christo09092003@gmail.com

#### Abstract

*This study examines the representation of Yasuke, a man of African descent who became a samurai under the rule of Oda Nobunaga in the anime Yasuke (2021), produced by Netflix and Studio MAPPA. Although the anime incorporates elements of fantasy and various narrative modifications, the historical core about Yasuke's existence is documented in several sources, including Shinchōkōki and modern scholarly works (Lockley & Girard, 2019; Fuaddah, 2022; Rundjan, 2015). This research employs a descriptive qualitative method, with a historical approach comparing empirical data (age, background, and involvement in the Honnō-ji Incident) to the anime's depiction. The findings indicate that, while there are similarities in the fundamental characterization, such as Yasuke's physical traits and his relationship with Nobunaga, many additional elements, including robots, magic, and the modified account of Yasuke's first meeting with Nobunaga, are fictional. Other notable differences emerge in the portrayal of Yasuke's origins, the setting of his encounter with Nobunaga, and scenes following the Honnō-ji Incident. From a cultural standpoint, such adaptations can introduce Yasuke's figure to a wide audience, although viewers seeking historical accuracy should consult period documents (such as Shinchōkōki) and modern studies. Hence, this study underscores the importance of distinguishing between historical facts and creative liberties within popular culture adaptations, so as to avoid misconceptions about Yasuke's figure and Japanese history during Nobunaga's era.*

**Keywords:** historical notes, adaptation, anime

#### Abstrak

Penelitian ini mengkaji representasi Yasuke, seorang pria keturunan Afrika yang menjadi samurai di bawah pemerintahan Oda Nobunaga dalam anime Yasuke (2021) yang diproduksi oleh Netflix dan Studio MAPPA. Meskipun animenya memasukkan unsur fantasi dan berbagai modifikasi narasi, inti sejarah keberadaan Yasuke didokumentasikan dalam beberapa sumber, termasuk Shinchōkōki dan karya ilmiah modern (Lockley & Girard, 2019; Fuaddah, 2022; Rundjan, 2015). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan pendekatan sejarah yang membandingkan data empiris (usia, latar belakang, dan keterlibatan dalam Insiden Honnō-ji) dengan penggambaran animenya. Temuan menunjukkan bahwa, meskipun ada kesamaan dalam karakterisasi mendasar, seperti ciri fisik Yasuke dan hubungannya dengan Nobunaga, banyak elemen tambahan, termasuk robot, sihir, dan kisah modifikasi pertemuan pertama Yasuke dengan Nobunaga, bersifat fiksi. Perbedaan penting lainnya muncul dalam penggambaran asal usul Yasuke, latar pertemuannya dengan Nobunaga, dan adegan setelah Insiden Honnō-ji. Dari sudut pandang budaya, adaptasi semacam itu dapat memperkenalkan sosok Yasuke kepada khalayak luas, meskipun pemirsa yang mencari keakuratan sejarah harus membaca dokumen-dokumen kuno (seperti Shinchōkōki) dan studi modern. Oleh karena itu, penelitian ini menggarisbawahi pentingnya membedakan antara fakta sejarah dan kebebasan kreatif dalam adaptasi budaya populer, untuk menghindari kesalahpahaman tentang sosok Yasuke dan sejarah Jepang pada era Nobunaga.

**Kata kunci:** catatan sejarah, adaptasi, anime

Received:23-12-2023; Revised: 18-02-2025; Accepted: 19-02-2025; Published: 28-02-2025

## 1. Pendahuluan

Sekitar 500 tahun lalu, seorang laki-laki berdarah Afrika tiba di Jepang dan menjadi orang asing pertama yang menyandang gelar samurai, yakni Yasuke (Mohamud, 2019)[8]. Kisah Yasuke menjadi istimewa karena ia berada di bawah pemerintahan Oda Nobunaga dan bukan berdarah Jepang. Menurut Fuaddah (2022)[3], Yasuke dibawa ke Jepang pada tahun 1579 oleh kelompok misionaris Yesuit, sebuah ordo dalam Gereja Katolik Roma yang dikenal dengan kedisiplinannya. Keberadaan Yasuke juga tercatat dalam kronik sezaman bernama *Shinchōkōki*, yang disusun oleh Ōta Gyūichi, mantan prajurit Oda Nobunaga. Di dalamnya digambarkan bagaimana Yasuke saat itu berusia 26–27 tahun, berkulit hitam legam, berbadan kekar, mampu berbicara bahasa Jepang secara terbatas, dan memiliki tinggi sekitar 188 cm—suatu hal yang sangat mencolok bagi masyarakat Jepang kala itu (Rundjan, 2015)[10].

Penelitian terdahulu yang membahas Yasuke kerap berfokus pada asal-usulnya, dan beberapa sejarawan berspekulasi bahwa ia berasal dari Mozambique, Ethiopia, atau Nigeria (Lockley & Girard, 2019)[6]. Ada pula kajian yang menyoroti posisinya sebagai samurai asing di bawah pemerintahan Oda Nobunaga (Fuaddah, 2022)[3] dan pengaruhnya terhadap pandangan masyarakat Jepang mengenai sosok non-Jepang di era feodal (Rundjan, 2015)[10]. Namun, aspek representasi Yasuke dalam budaya populer belum banyak mendapat sorotan mendalam dari sudut pandang perbandingan antara catatan sejarah dan adaptasi modern—terutama dalam medium anime.

Meskipun tokoh Yasuke ini populer, dan diangkat dalam berbagai medium (buku, karya sastra, permainan video, serta film), masih terbatasnya penelitian yang secara khusus menganalisis akurasi historis ketika Yasuke diadaptasi ke dalam bentuk anime. Anime *Yasuke* (2021) yang diproduksi oleh Netflix dan Studio MAPPA menampilkan berbagai elemen fiksi dan penambahan cerita yang diduga tidak sepenuhnya selaras dengan sumber-sumber sejarah yang ada. Padahal, adaptasi semacam ini berpotensi membentuk *public perception* mengenai siapa dan bagaimana sosok Yasuke sesungguhnya.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengkaji tingkat keakuratan anime *Yasuke* (2021) dengan membandingkannya pada data bibliografis serta catatan sejarah yang tersedia.
2. Menganalisis perbedaan serta persamaan penting antara representasi anime dan versi historis Yasuke.

Untuk mengungkapkan bagaimana unsur-unsur historis dipertahankan, dihilangkan, atau diromantisasi, digunakan teori adaptasi untuk menyoroti proses kreatif, perubahan naratif, serta transformasi estetika yang terjadi ketika sumber historis diangkat ke ranah budaya populer. Sebagaimana disebutkan oleh Hutcheon, L. (2012)[4], konsep adaptasi bukan sekadar salinan teks/kejadian asli, melainkan proses transformasi kreatif. Juga, menggunakan pendekatan historis untuk memastikan data historis yang akurat sebelum membandingkannya dengan versi anime.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kekosongan dalam kajian mengenai Yasuke, khususnya dari sudut pandang adaptasi budaya populer dan akurasi historis. Selain itu, hasil penelitian juga dapat menjadi acuan bagi kajian interdisipliner yang menghubungkan sejarah, studi budaya, dan media populer dalam menyoroti bagaimana figur historis diinterpretasi ulang dalam konteks modern.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Metode Analisis Deskriptif Kualitatif adalah menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan (Winartha: 2006)[5]. Melalui pendekatan historis, penelitian berfokus pada penelusuran sumber-sumber primer dan sekunder untuk memahami konteks, latar, dan fakta historis sosok Yasuke. Dalam konteks ini, data dapat berupa catatan kontemporer hingga tulisan sejarawan modern.

Adapun Langkah penelitian adalah menyimak seluruh episode *Yasuke* (2021). Mencatat plot, dialog, karakter pendukung, latar, serta adegan yang terkait langsung dengan

informasi historis. Berikutnya, menganalisis struktur cerita anime dibandingkan dengan catatan sejarah. Lalu, mengidentifikasi penambahan karakter, plot, atau unsur fiksi di dalam anime. Hal ini untuk memastikan data historis yang akurat sebelum membandingkannya dengan versi anime, serta menyingkap narasi asli tentang Yasuke, bagaimana ia diceritakan pada zamannya, dan apa saja yang masih menjadi perdebatan di kalangan sejarawan.

Langkah berikutnya, membandingkan data historis dengan data anime. Kemudian, menginterpretasi hasil perbandingan untuk menjawab seberapa jauh anime *Yasuke* mengadaptasi atau menyimpangi catatan sejarah.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah analisis perbandingan kisah karakter Yasuke dalam Anime *Yasuke* dengan catatan asli sejarahnya berdasarkan pemaparan historis dari Lockley, T., & Girard, G (2019)[6] yang menjelaskan spekulasi asal-usul Yasuke (Mozambique, Ethiopia, atau Nigeria) dan juga menyoroti kemungkinan bahwa Yasuke pernah dijadikan budak sebelum berstatus bebas, lalu tiba di Jepang. Berikutnya, penjelasan dari Fuaddah (2022)[3], yang memberikan penekanan peran Yesuit dalam membawa Yasuke ke Jepang. Juga, Rundjan (2015)[10], yang menguraikan data bahwa Yasuke, saat bertemu Nobunaga, diperkirakan berusia 26–27 tahun, memiliki tinggi sekitar 188 cm, dan mampu berbahasa Jepang dasar.

#### *Insiden Honnou-Ji dan gugurnya daimyo Oda Nobunaga*



Gambar 1. Insiden Honnou-ji

Gambar 1 diambil dari episode 1 pada waktu 6 menit lewat 55 detik, menggambarkan adegan bagaimana situasi insiden Honnou-ji yaitu insiden terjadinya pembunuhan *daimyo* (pemimpin) pada saat itu, yaitu Oda Nobunaga di kuil Honnou-ji di Kyoto. Keadaan kuil juga digambarkan sesuai dengan catatan sejarahnya yang sedang terbakar dan Oda Nobunaga di dalam kuil tersebut juga sedang terluka parah dan memutuskan melakukan *seppuku* dikarenakan dirinya yang pada saat itu sudah terluka parah dan kalah dalam jumlah juga kurangnya persiapan dalam menanggapi pemberontakan yang dilakukan oleh Akechi Mitsuhide.

Namun, dalam episode ini terdapat hal yang berbeda dengan catatan sejarah yang ada yaitu dimana pada saat terbakarnya kuil Honnou-ji, Yasuke memang ada ikut serta tapi Yasuke tidak membantu Oda Nobunaga dalam melakukan *seppuku*. Adapun dalam catatan sejarahnya, Oda Nobunaga melakukan hal tersebut sendiri tapi ada juga yang mengatakan bahwasannya Yasuke pada saat itu memang tidak membantu tuannya melakukan *seppuku* tetapi, dia mengambil kepala tuannya agar tidak jatuh ke tangan para pemberontak sehingga Akechi mitsuhide tidak dapat naik menjadi *daimyo* dan menerima penolakan. Pada episode ini juga diceritakan bahwasannya Mori Ranmaru selamat dan sudah lari ke tempat lain, namun, dalam catatan sejarahnya, Mori Ranmaru pengawal setianya Oda Nobunaga juga turut gugur dalam insiden tersebut.

### *Pertemuan pertama kalinya Yasuke dan Oda Nobunaga*



Gambar 2. Pertemuan dengan Oda Nobunaga

Data 2 diambil dari episode 1 pada waktu 18 menit, yang menceritakan bahwasannya Yasuke dan Oda Nobunaga berjumpa pada tahun 1579 di pelabuhan Nanban. Namun, dalam catatan sejarah dicatat tahun Yasuke datang pertama kali ke Jepang pada tahun 1579, akan tetapi tidak ada disebut bahwasannya mereka jumpa di pelabuhan Nanbaka.

Dalam adegan ini juga digambarkan bahwasannya Yasuke merupakan seorang pelayan dari seorang pedagang yang sedang melakukan perdagangan transaksi dengan pihak daimyo Oda Nobunaga dan Ketika transaksi tersebut terjadi Yasuke sedang terlibat perkelahian dengan seorang samurai dan karena perkelahian tersebut yang membuat Oda Nobunaga tertarik kepadanya. Di sisi lain, dalam catatan sejarah yang ada, Yasuke pertama kali dibawa ke Jepang oleh Pastor Alessandro Valignano seorang Pastor dari kaum ordo Yesuit dan tujuannya ke Jepang pada saat itu bukanlah untuk melakukan perdagangan melainkan melakukan penyebaran agama Katolik di Jepang. Juga, dikatakan bahwasannya Yasuke dan Oda Nobunaga pertama kali berjumpa bukanlah pada tahun 1579 di pelabuhan Nanbaka.

Namun, mereka sebenarnya pertama kali berjumpa di kastil daimyo Oda Nobunaga pada tahun 1582 yang dimana pada waktu itu Pastor Alessandro Valignano sedang meminta izin kepada Oda Nobunaga untuk dapat melewati wilayahnya dengan tujuan untuk menyebarkan agama Katolik. Pada saat inilah Yasuke menjadi pusat perhatiannya Oda Nobunaga yang terpesona dengan tubuh Yasuke yang besar dan kulitnya berwarna hitam. Lalu, Yasuke juga bukanlah menjadi pelayan pedagang, tetapi, hal ini belum dapat dipastikan dikarenakan ada disebutkan bahwasannya Yasuke datang sebagai pengawal kaum Yesuit dan ada juga yang mengatakan bahwasannya dia dibawa sebagai seorang budak.

### *Oda Nobunaga yang memerintahkan para pelayannya untuk membersihkan badan Yasuke*



Gambar 3. Perintah Oda Nabunaga untuk membersihkan badan Yasuke



Gambar 3 diambil dari episode 1 pada waktu 20 menit lewat 3 detik, digambarkan situasi dimana Oda Nobunaga memerintahkan para pelayannya untuk membasuh dan menggosok badan Yasuke hingga bersih. Kejadian ini disebutkan ada dalam catatan sejarah yang menceritakan keadaan pada saat itu dimana mayoritas orang Jepang pada saat itu belum pernah berjumpa dengan orang Afrika sehingga berpikir bahwasannya kulitnya yang hitam dianggap kotoran yang melekat. Namun, pada saat itu juga Oda Nobunaga mengetahui bahwasannya Yasuke lahir dengan warna kulit yang berbeda dengan mereka.

*Yasuke yang dijadikan sebagai samurai oleh Oda Nobunaga*



Gambar 4. Yasuke menjadi Samurai

Pada salah satu episode digambarkan situasi dimana Yasuke ditolak oleh banyak orang untuk menjadi seorang samurai dikarenakan dia merupakan orang asing dan berbeda dengan mereka. Namun, hal tersebut ditentang oleh Oda Nobunaga. Akan tetapi, dalam catatan penulisan Thomas Lockey dikatakan bahwasannya Yasuke digemari oleh orang dikarenakan dirinya yang unik dan berbeda juga dikarenakan dirinya yang mahir dalam berbahasa Jepang.

*Yasuke ikut serta dalam membantu Oda Nobunaga dalam menyatukan Jepang*



Gambar 5. Yasuke membantu Oda Nobunaga dalam menyatukan Jepang

Gambar 5 menggambarkan Yasuke yang turut dalam peperangan membantu Oda Nabunaga dalam menyatukan Jepang. Yasuke yang disukai oleh Oda Nobunaga pada saat itu langsung diangkat sebagai Samurai dan tentu saja sebagai samurainya milik Oda Nobunaga maka Yasuke juga mesti ikut tuannya dalam berperang. Pada saat itu Oda

Nobunaga memiliki ambisi untuk menyatukan Jepang. Penggambaran karakter Yasuke yang bertarung berdampingan dengan tuannya sesuai dengan catatan sejarah yang di mana Yasuke mengikuti Oda Nobunaga dalam menaklukkan berbagai wilayah untuk menyatukan Jepang dan bahkan ada beberapa catatan yang mengatakan bahwasannya Yasuke menjadi salah satu panglima utama milik Oda Nobunaga.

*Yasuke setelah insiden Honnou-ji*



Gambar 6. Yasuke setelah insiden Honnou-Ji

Dalam kisah anime Yasuke, diceritakan kisah Yasuke yang menjadi seorang nelayan setelah insiden Honnou-ji. Namun, dalam catatan sejarah dikatakan bahwasannya setelah insiden Honnou-ji, Yasuke Kembali ikut dalam pertempuran melawan Akechi Mitsuhide dibawah pimpinan anak Oda Nobunaga yaitu Oda Nobutada. Tetapi, dikarenakan jumlah mereka yang kalah banyak dengan pasukan Akechi Mitsuhide sehingga pada tanggal 21 Juni 1582 Oda Nobutada melakukan seppuku. Setelahnya siceritakan bahwasannya Akechi Mitsuhide mengirimkan Yasuke Kembali kepada kaum ordo Yesuit.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Anime Yasuke (2021) memiliki inti historis yang diambil dari fakta bahwa Yasuke adalah samurai berdarah Afrika yang pernah berada di bawah kepemimpinan Oda Nobunaga. Tingkat keakuratannya terbatas pada latar dan penokohan dasar (sosok Yasuke, fisik, koneksi dengan Nobunaga), sementara banyak elemen tambahan (robot, sihir, konflik supernatural) yang merupakan fiksi belaka. Persamaan dapat ditemukan pada gambaran Yasuke sebagai samurai asing, ciri fisik mencolok, dan relasinya dengan Nobunaga. Penggambaran kisah Yasuke dalam anime Yasuke diketahui memiliki perbedaan-perbedaan dengan kisah asli yang diceritakan dalam bibliografi sejarahnya sendiri. Gambaran karakter Yasuke dan latar belakang yang diceritakan berbeda dan juga latar belakang penggambaran suasana yang sangat berbeda yaitu penggunaan teknologi yang canggih dimana mereka menggunakan robot untuk berperang dan juga sihir. Di dalam anime nya juga diceritakan bahwasannya pemimpin Jepang setelah Oda Nobunaga adalah seorang nenek *youkai* yang dapat menggunakan sihir sedangkan dalam catatan sejarah tokoh yang menggantikan Oda Nobunaga adalah Toyotami Hideyoshi.

Perbedaan tampak jelas pada unsur fantasi, plot pasca-Nobunaga, detail asal-usul Yasuke, dan karakter tambahan yang tidak tercatat dalam sejarah. Penggambaran sejarah Yasuke dan Oda Nobunaga pada versi animasinya meskipun didapati perbedaan namun tidak menjadikannya sebagai pengaburan sejarah. Kisah bibliografi Yasuke dan Oda Nobunaga dikemas dengan bentuk menarik dan menantang untuk menarik minat masyarakat luas dalam menonton dan memahami sejarah Jepang dengan lebih baik lagi.

Implikasinya, bagi penonton yang ingin mempelajari sosok Yasuke secara akurat, mesti merujuk catatan historis (seperti *Shinchōkōki* dan kajian modern) dan menyadari bahwa anime menggunakan pendekatan kreatif demi kepentingan narasi populer.

### Daftar Pustaka

- [1] B. Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi*, Yogyakarta, Indonesia: Gajah Mada University Press, 2015.
- [2] M. J. Fleaming, "Lionsgate taps Highlander creator Gregory Widen to script film on first Black Samurai," *Deadline*, Mar. 23, 2017. [Online]. Available: <https://deadline.com/2017/03/lionsgate-taps-highlander-creator-gregory-widen-to-script-film-on-first-black-samurai-1202049635/>. [Accessed: Jan. 7, 2025].
- [3] M. N. Fuaddah, "Dianggap binatang buas inilah kisah Yasuke si samurai Jepang berkulit hitam asal Afrika yang ukuran tubuhnya membuat Oda Nobunaga takjub," *Intisari*, Mar. 3, 2022. [Online]. Available: <https://intisari.grid.id/read/033168607/?page=all>. [Accessed: Jan. 7, 2025].
- [4] L. Hutcheon, *A Theory of Adaptation*, 2nd ed., London, U.K.: Routledge, 2012. [Online]. Available: <https://doi.org/10.4324/9780203095010>.
- [5] I. M. Winartha, *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Yogyakarta, Indonesia: Gaha Ilmu, 2006.
- [6] T. Lockley and G. Girard, *African Samurai: The True Story of Yasuke, a Legendary Black Warrior in Feudal Japan*, Hanover Square Press, 2019.
- [7] Netflix & Studio MAPPA, *Yasuke* [Serial Anime], 2021.
- [8] N. Mohamud, "Yasuke: The legendary African samurai," *BBC News*, 2019.
- [9] G. Ōta, J. Elisonas, and J. Lamers, *The Chronicle of Lord Nobunaga*, 10.1163/ej.9789004201620.i-510, 2011.
- [10] R. Rundjan, "Yasuke si Samurai Hitam," *Historia.id*, Feb. 27, 2015. [Online]. Available: <https://historia.id/militer/articles/yasuke-si-samurai-hitam-P1qgP>. [Accessed: Jan. 7, 2025].
- [11] S. Tanhati, "Yasuke, budak Afrika yang jadi samurai penting di kekaisaran Jepang," *National Geographic*, 2013.

R. Arfianty, C. Sitanggang, "Menelusuri Jejak Yasuke: Analisis Perbandingan Catatan Sejarah dan Adaptasi Anime Yasuke (2021)," *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang (JPBJ)*, vol. 11, no. 1, pp. 17-23, Feb. 2025.

## KESALAHAN PENULISAN HURUF KATAKANA シ (SHI) DAN ツ (TSU) PADA MAHASISWA SEMESTER 3 PENDIDIKAN BAHASA JEPANG FKIP UHAMKA

### WRITING ERRORS IN KATAKANA LETTERS シ (SHI) AND ツ (TSU) IN 3RD SEMESTER STUDENTS OF JAPANESE LANGUAGE EDUCATION, FKIP UHAMKA

M. Apriliani<sup>1</sup>, F. Anaresa<sup>2</sup>, D.W. Hidayati<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta  
e-mail: aprilianimutii@gmail.com, futrianaresakvl22@gmail.com,  
Deasy\_wh@uhamka.ac.id

#### Abstract

*In Japanese language education, the mastery of katakana letters is one of the basic aspects that is very important, therefore in the curriculum of the Japanese Language Education Study Program at the Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka University Jakarta, this study aims to describe the errors in writing Katakana letters by Japanese Language Education students Class of 2022 FKIP UHAMKA. This study uses theories about how to learn a language and how to write Japanese letters correctly, especially the stroke order when writing letters. With a focus on stroke order, the approach used is descriptive qualitative. Data in the form of written test results from 7 students were obtained through tests and observations of letter writing. The analysis was done by identifying, classifying, and describing errors. The results showed that the most dominant error occurred in stroke order, especially in complex letters. The reason is the limited learning time and the lack of use of Katakana letters in teaching materials. This study concludes that it is necessary to increase the intensity of learning and continuous writing practice to improve students' mastery of Katakana letters.*

**Keywords:** *writing, katakana, error analysis*

#### 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 Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka Jakarta, Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kesalahan penulisan huruf Katakana oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2022 FKIP UHAMKA. Penelitian ini menggunakan teori tentang cara belajar bahasa dan cara menulis huruf Jepang dengan benar, terutama urutan goresan saat menulis huruf. Dengan fokus pada urutan stroke (stroke order) pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Data berupa hasil tes tertulis dari 7 mahasiswa diperoleh melalui tes dan observasi penulisan huruf. Analisis yang dilakukan dengan mengidentifikasi, mengelompokkan, dan mendeskripsikan kesalahan. Hasil yang ditunjukkan bahwa kesalahan paling dominan terjadi pada urutan stroke, terutama pada huruf yang kompleks. Penyebabnya adalah waktu pembelajaran yang terbatas dan minimnya penggunaan huruf Katakana dalam bahan ajar. Penelitian ini menyimpulkan perlunya peningkatan intensitas pembelajaran dan latihan penulisan yang berkelanjutan untuk memperbaiki penguasaan huruf Katakana mahasiswa.

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

Received:23-01-2024; Revised: 10-02-2025; Accepted: 11-02-2025; Published: 28-02-2025

## 1. Pendahuluan

Bahasa Jepang (日本語; Nihongo) merupakan bahasa resmi penduduk Jepang dengan jumlah penutur 127 juta jiwa. Bahasa Jepang dibagi atas dua bagian yaitu bahasa tulis dan bahasa lisan. Bahasa tulis dalam bahasa Jepang terbagi menjadi beberapa tulisan bahasa Jepang yang diambil dari tulisan bahasa China (漢字; kanji), yang pertama kali digunakan pada abad keempat Masehi. Orang Jepang sebelumnya tidak memiliki sistem penulisan sendiri. Penulisan huruf dalam bahasa Jepang dibagi atas 3 jenis, yaitu Aksara Kanji (漢字) yang berasal dari China, Aksara Hiragana (ひらがな), dan Aksara Katakana (カタカナ)[1].

Alat ucap manusia menghasilkan bahasa, yang diwakili oleh bunyi dan digunakan untuk berkomunikasi antara anggota masyarakat. Bahasa dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan baik secara lisan maupun tulisan. Ini berlaku untuk semua bahasa kecuali bahasa Jepang. Pembelajaran bahasa terkait langsung dengan menulis huruf. menyatakan bahwa bahasa Jepang terdiri dari tiga huruf utama: Hiragana (平仮名), katakana (片仮名), dan kanji (漢字)[2]. Menurut Soepardjo (2012:52)[11], huruf Jepang terbagi menjadi dua kelompok besar: fonogram (hyoon moji) dan ideogram (hyooi moji). Fonogram terdiri dari huruf latin dan kana, sedangkan ideogram terdiri dari kanji. Selain itu, Kata (Sudjipto dan Dahidi, 2004:55) menyatakan bahwa huruf kanji dan hiragana ada dalam bahasa Jepang dewasa.

Menurut Winingsih (2010)[5], mengatakan katakana adalah karakter yang digunakan untuk menulis kata serapan dari bahasa asing atau untuk menegaskan kata dalam kalimat. Karakter dasar hiragana dan katakana berjumlah 46 karakter. Soepardjo (2012:73)[11] menyatakan bahwa huruf katakana—juga dikenal sebagai ryakutaigana—digunakan sejak zaman Heian (794–1192). Pada awalnya, ilmuwan dan pemuka agama Budha menggunakan huruf katakana untuk membaca buku-buku China dan buku-buku tentang agama Budha. Mereka menggunakan katakana untuk membuat catatan pada bait dan kolom luar huruf yang penulisannya rumit. Katakana terdiri dari garis atau coretan lurus (chokusenteki), dengan bentuk seperti Q-S-T-U-V, dan sebagainya, Sudjipto dan Dahidi (2004:80)[5].

Menurut Ishida dalam Sudjipto[6] huruf Katakana dalam bahasa Jepang memiliki beberapa fungsi, antara lain:

- 1) Menulis kata serapan dari bahasa asing: Katakana digunakan untuk menulis kata-kata serapan dari bahasa asing, seperti "コーヒー" (koohii) untuk "kopi" dan "サービス" (saabisu) untuk "layan".
- 2) Menulis nama orang asing dan negara yang tidak memakai kanji: Katakana digunakan untuk menulis nama orang asing dan nama negara yang tidak memiliki karakter Kanji, seperti "アンナ" (Anna) dan "オーストラリア" (Oosutoraria) untuk "Australia".
- 3) Menulis onomatope: Katakana juga digunakan untuk menulis kata-kata onomatope yang menirukan suara atau ekspresi, seperti "ゴロゴロ" (goro goro) untuk suara guruh dan "キラキラ" (kira-kira) untuk kilauan.

Dengan demikian, huruf Katakana memiliki peran penting dalam menulis kata-kata asing, nama orang dan tempat asing, serta kata-kata onomatope dalam bahasa Jepang.

Dalam penulisan, katakana sering dianggap tidak penting, tetapi sebenarnya dapat berakibat fatal. Misalnya, kata benda chizu, yang berarti keju, jika ditulis chesu, yang berarti catur, artinya menjadi catur. Ini disebabkan oleh salah pengucapan kata cheez menjadi chess. Contoh lain dari kata kota Pekanbaru adalah pukanbaru (プ,カ,ン,バ,ル). Jika ditulis menjadi ベ,カ,ン,バ,ル, itu akan salah karena aksentuasi pengucapan pe lunak dalam penulisan katakana menjadi pu (プ). Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang melakukan kesalahan penulisan huruf katakana. Selain kesalahan dalam penulisan chōon, siswa melakukan kesalahan dalam penulisan sokuon, yōon, ejaan bahasa asing, penulisan huruf yang mirip dan tidak berbentuk. Studi ini menemukan bahwa siswa membuat banyak jenis kesalahan saat menulis huruf katakana. Untuk mengurangi jumlah kesalahan penulisan huruf katakana yang dibuat oleh siswa yang belajar bahasa Jepang, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang penyebab siswa melakukan kesalahan ini. Penelitian lebih lanjut tentang analisis kesalahan, terutama yang menyelidiki faktor-faktor yang menyebabkan kesalahan.

Kesalahan dalam penulisan huruf hiragana maupun katakana sering dianggap mudah padahal sebenarnya bisa berakibat fatal. Hal ini disebabkan tulisan dengan urutan yang salah akan menghasilkan bentuk yang berbeda sehingga akan sulit terbaca. Di sisi lain, mempelajari huruf Jepang bagi beberapa orang sangatlah sulit apalagi jumlah masing-masing huruf hiragana dan katakana yang cukup banyak yakni 46. Oleh karena itu perlu adanya suatu cara yang mudah dan praktis untuk mempelajari huruf-huruf tersebut[7].

Penelitian ini membahas kesalahan umum dalam penulisan huruf Katakana シ (shi) dan ツ (tsu) pada mahasiswa semester 3 Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA. Permasalahan utama yang diangkat adalah kesulitan membedakan bentuk dan arah goresan kedua huruf tersebut, yang dapat mempengaruhi keterbacaan dan pemahaman bahasa Jepang. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat kesalahan serta pola kesalahan yang sering muncul dalam penulisan kedua huruf tersebut. Penelitian ini penting karena dapat membantu memahami kesulitan mahasiswa dalam menulis Katakana dan memberikan wawasan bagi dosen dalam mengembangkan strategi pengajaran yang lebih efektif. Dengan mengidentifikasi pola kesalahan, diharapkan mahasiswa dapat lebih memahami perbedaan シ dan ツ serta mengurangi kesalahan dalam penggunaannya. Kebaruannya terletak pada fokus spesifik terhadap analisis kesalahan mahasiswa tingkat menengah dalam menulis huruf シ dan ツ. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi metode pembelajaran bahasa Jepang yang lebih efektif, khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis huruf Katakana dengan benar. 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 pembelajar bahasa Jepang dapat diminimalisir. Dalam penelitian selanjutnya, direkomendasikan mengenai penelitian lanjutan dalam analisis kesalahan khususnya yang menyelidiki tentang penyebab terjadinya kesalahan tersebut.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menggambarkan dan menganalisis hasil penelitian, dengan menggunakan human instrument. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Oleh karena itu penelitian kualitatif tidak menekankan pada generalisasi, melainkan menekankan pada makna (Alhumaid, 2020) [8]. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada analisis kesalahan dalam penulisan huruf Katakana シ dan ツ yang dilakukan oleh mahasiswa, yang dianalisis secara mendalam dan terperinci. (Nazir 2017:63)[9] mengemukakan bahwa metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.

Data dalam penelitian ini berupa hasil tes latihan menulis huruf Katakana シ dan ツ yang dikerjakan oleh mahasiswa semester 3 tahun 2023 dari Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA. Sumber data utama adalah 14 mahasiswa yang telah belajar bahasa Jepang selama satu tahun di universitas, beberapa di antaranya memiliki pengalaman belajar bahasa Jepang sejak sekolah menengah atas. Sejalan dengan pendapat Moleong (2019)[10], sumber data penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena tertentu melalui deskripsi yang sistematis. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi kesalahan yang terjadi, tetapi juga mencoba memahami faktor penyebab kesalahan tersebut. Data mengenai bentuk huruf Katakana yang benar diambil dari buku ajar Nihongo Kira-Kira 1 dan Nihongo Kira-Kira 2, yang menjadi acuan dalam menilai ketepatan penulisan mahasiswa.

Jenis tes terbagi menjadi 2 yaitu tes tertulis dan tes lisan. Tes tertulis, umumnya digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif peserta tes, seperti pengetahuan, pemahaman, dan penerapan konsep-konsep yang telah dipelajari (Bloom et al., 1964). Sedangkan tes lisan, umumnya digunakan untuk mengevaluasi kemampuan peserta dalam mengekspresikan pemahaman mereka secara verbal (Joughin, 2010)[11].

Pengumpulan data dilakukan melalui metode tes dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2020)[12], tes merupakan salah satu metode dalam penelitian pendidikan yang digunakan untuk mengukur kemampuan atau kesalahan dalam suatu aspek tertentu. Dalam penelitian ini, mahasiswa diminta menyelesaikan latihan menulis huruf Katakana シ dan ツ sesuai dengan standar yang telah ditentukan. Hasil tes tersebut kemudian dikumpulkan oleh peneliti dan dianalisis untuk melihat sejauh mana mahasiswa dapat membedakan kedua huruf tersebut dengan benar.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif berdasarkan model Miles dan Huberman (2014)[13], yang mencakup tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dalam tahap reduksi data, peneliti melakukan seleksi awal terhadap tulisan mahasiswa menggunakan teknik “purposive sampling”, yaitu memilih data berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian[14]. Setelah itu, data dianalisis untuk mengidentifikasi pola kesalahan yang paling sering muncul dalam penulisan huruf Katakana シ dan ツ. Tahap terakhir adalah penyajian data dalam bentuk deskripsi yang menggambarkan kesalahan yang terjadi serta faktor penyebabnya, sehingga dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai kesulitan mahasiswa dalam menulis kedua huruf tersebut.

Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penulisan[6]. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, tes digunakan untuk mengukur kesalahan apa saja yang dilakukan oleh mahasiswa. Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur[6].

Menurut Gulo[15], Instrumen penelitian adalah pedoman tertulis tentang wawancara, atau pengamatan, atau daftar pertanyaan, yang dipersiapkan untuk mendapatkan informasi. Instrumen itu disebut pedoman pengamatan atau pedoman wawancara atau kuesioner atau pedoman dokumenter, sesuai dengan metode yang dipergunakan.

Tes dilakukan dengan menggunakan *one shoot mode*, yaitu melaksanakan tes dengan serempak dalam satu waktu. Data yang diambil adalah data yang berupa kesalahan yang bersifat error. Selanjutnya diadakan wawancara kepada sampel untuk mengetahui faktor penyebab dari kesalahan bersifat error tersebut.

Penelitian ini menggunakan instrumen tes tertulis yang terdiri atas 2 tabel perbandingan antara huruf シ dan ツ. Mahasiswa diminta untuk menuliskan huruf katakana シ dan ツ, selanjutnya jawaban 14 orang mahasiswa terhadap tes tertulis tersebut merupakan data dalam penelitian ini. Data yang diperoleh selanjutnya diklasifikasi berdasarkan urutan penulisan huruf シ dan ツ, kesesuaian bentuk huruf, serta ketepatan pembedaan antara huruf katakana シ dan ツ.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Tes dalam penelitian ini terdiri dari 2 indikator yaitu indikator kesalahan urutan *stroke or dare* huruf *katakana*, dan kesalahan bentuk huruf *katakana*. Jumlah soal sebanyak 6 butir yang berbentuk kalimat lengkap bahasa Jepang. Mahasiswa diminta untuk menuliskan kembali 6 kalimat tersebut. Responden yang mengikuti penelitian sebanyak 7 mahasiswa dari 14 mahasiswa. Berikut akan dijabarkan satu-persatu. Kesalahan urutan *stroke or dare* huruf katakana.

Urutan penulisan termasuk kesalahan yang sering dilakukan oleh responden. Pada hasil tes ditemukan beberapa responden melakukan kesalahan urutan penulisan atau coretan huruf katakana.



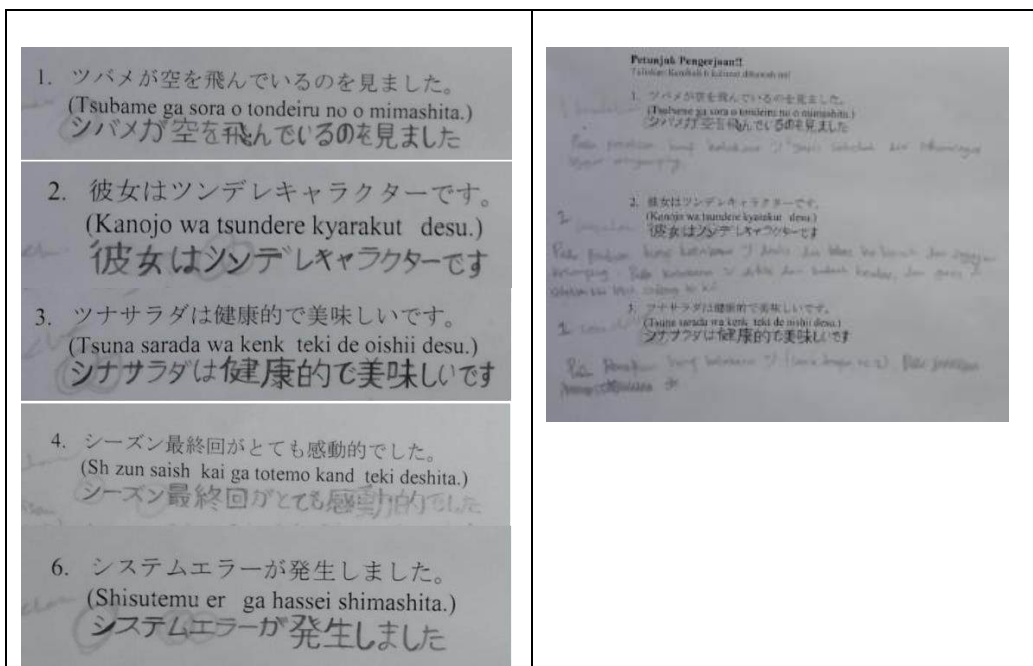
Data Mentah	Data Olahan
<p><b>Petunjuk Pengerjaan!!</b>                      Tuliskan Kembali 6 kalimat dibawah ini!</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>ツバメが空を飛んでいるのを見ました。                      (Tsubame ga sora o tondeiru no o mimashita.)                      ツバメが空を飛んでいるのを見ました。</li> <li>彼女はツンデレキャラクターです。                      (Kanojo wa tsundere kyaraku! desu.)                      彼女は ツンデレキャラクターです。</li> <li>ツナサラダは健康的で美味しいです。                      (Tsunasarada wa kenk teki de oishii desu.)                      ツナサラダは けんこう てきで 美味しいです。</li> <li>シーズン最終回がとても感動的でした。                      (Shi zun saish kai ga totemo kand teki deshita.)                      シーズン最終回がとても かんどう でした。</li> <li>シナモンの香りが漂っています。                      (Shinamon no kaori ga tadayotteimasu.)                      シナモンの 香りが ただよっています。</li> <li>システムエラーが発生しました。                      (Shisutemu er ga hassei shimashita.)                      システムエラーが はっさいしました。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>ツバメが空を飛んでいるのを見ました。                      (Tsubame ga sora o tondeiru no o mimashita.)                      ツバメが空を飛んでいるのを見ました。</li> <li>彼女はツンデレキャラクターです。                      (Kanojo wa tsundere kyaraku! desu.)                      彼女は ツンデレキャラクターです。</li> <li>ツナサラダは健康的で美味しいです。                      (Tsunasarada wa kenk teki de oishii desu.)                      ツナサラダは けんこう てきで 美味しいです。</li> <li>シーズン最終回がとても感動的でした。                      (Shi zun saish kai ga totemo kand teki deshita.)                      シーズン最終回がとても かんどう でした。</li> <li>シナモンの香りが漂っています。                      (Shinamon no kaori ga tadayotteimasu.)                      シナモンの 香りが ただよっています。</li> <li>システムエラーが発生しました。                      (Shisutemu er ga hassei shimashita.)                      システムエラーが はっさいしました。</li> </ol>

Gambar 1. Analisis Kesalahan Penulisan Responden 1

Jumlah kesalahan yang terdapat pada 6 kalimat sebanyak 13 kesalahan. Dikalimat pertama responden memiliki kesalahan sebanyak 2 kesalahan dimana pada huruf katakana ツ garis harus lebih panjang keatas dan bawah, pada penulisan huruf katakana ✕ garis yang tembus ditengah tidak boleh begitu panjang. Pada penulisan kalimat kedua terdapat satu kesalahan yaitu pada penulisan huruf katakana ン urutan penulisan stroke order adalah ditulis dari bawah kemudian garisnya ditarik keatas dan sedikit miring ke arah kiri. Pada kalimat ketiga terdapat dua kesalahan dimana pada huruf katakana ツ untuk garis ( " ) seharusnya ditulis dari bawah ke atas dan pada garis panjang disebelah kanan dimulai dari atas dan kemudian garisnya ditarik kebawah, kemudian pada huruf katakana だ harus ditulis sedikit melengkung dari kanan ke kiri. Untuk kalimat keempat terdapat dua

Jumlah kesalahan yang terdapat pada 6 kalimat sebanyak 13 kesalahan. Dikalimat pertama responden memiliki kesalahan sebanyak 2 kesalahan dimana pada huruf katakana ツ garis harus lebih panjang keatas dan bawah, pada penulisan huruf katakana ✕ garis yang tembus ditengah tidak boleh begitu panjang. Pada penulisan kalimat kedua terdapat satu kesalahan yaitu pada penulisan huruf katakana ン urutan penulisan stroke order adalah ditulis dari bawah kemudian garisnya ditarik keatas dan sedikit miring ke arah kiri. Pada kalimat ketiga terdapat dua kesalahan dimana pada huruf katakana ツ untuk garis ( " ) seharusnya ditulis dari bawah ke atas dan pada garis panjang disebelah kanan dimulai dari atas dan kemudian garisnya ditarik kebawah, kemudian pada huruf katakana だ harus ditulis sedikit

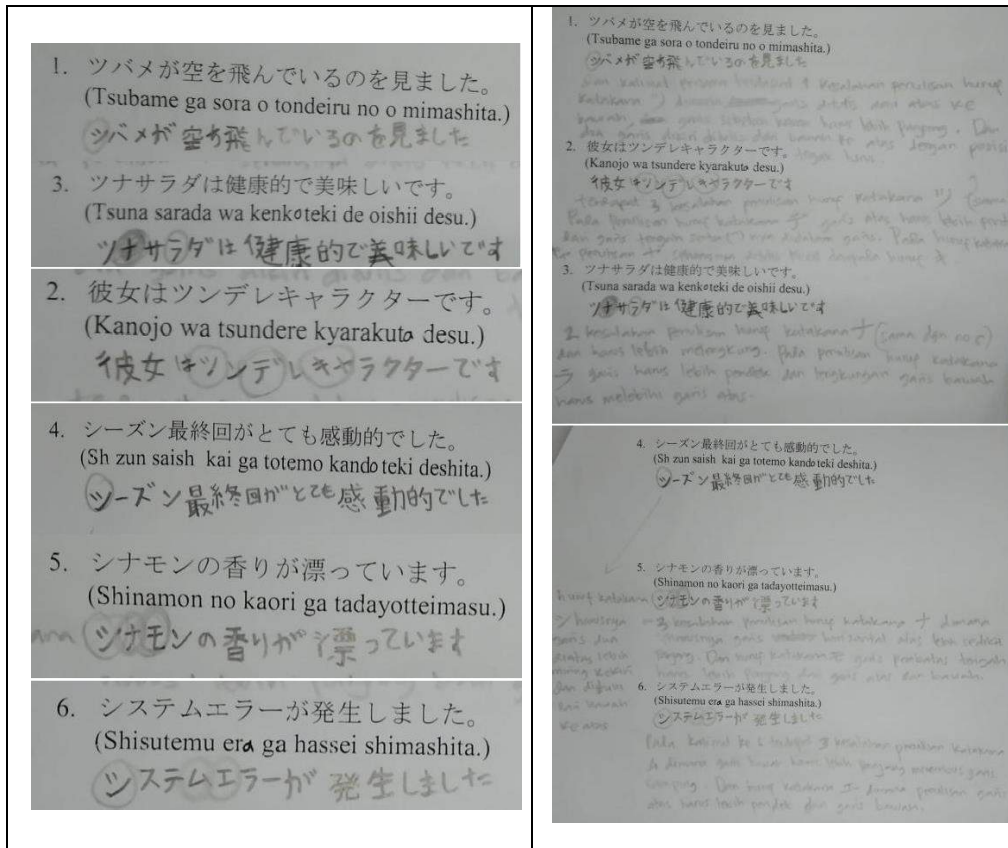
melengkung dari kanan ke kiri. Untuk kalimat keempat terdapat dua Jumlah kesalahan yang terdapat pada 6 kalimat sebanyak 13 kesalahan. Dikalimat pertama responden memiliki kesalahan sebanyak 2 kesalahan dimana pada huruf katakana ツ garis harus lebih panjang keatas dan bawah, pada penulisan huruf katakana ヌ garis yang tembus ditengah tidak boleh begitu panjang. Pada penulisan kalimat kedua terdapat satu kesalahan yaitu pada penulisan huruf katakana ン urutan penulisan stroke order adalah ditulis dari bawah kemudian garisnya ditarik keatas dan sedikit miring ke arah kiri. Pada kalimat ketiga terdapat dua kesalahan dimana pada huruf katakana ツ untuk garis ( ` ) seharusnya ditulis dari bawah ke atas dan pada garis panjang disebelah kanan dimulai dari atas dan kemudian garisnya ditarik kebawah, kemudian pada huruf katakana ダ harus ditulis sedikit melengkung dari kanan ke kiri. Untuk kalimat keempat terdapat dua kesalahan, terdapat pada huruf katakana ツ dimana kesalahannya sama seperti pada kalimat nomor 2 dan garis ( ` ) yang seharusnya ditulis lebih cenderung ke kiri serta garis antara atas dan bawahnya harus sejajar, pada penulisan huruf katakana ン urutan penulisan stroke order garis harus ditulis dari bawah ke atas, kiri ke kanan, namun tidak boleh lebih panjang kebawah pada garis sebelah kanan. Terdapat tiga kesalahan pada kalimat kelima yaitu pada huruf katakana シ yang seharusnya urutan stroke order dimulai dari garis bawah kemudian ke atas, pada huruf ナ untuk garis vertikal harus lebih sedikit panjang ke atas, kemudian pada huruf katakana ㇿ garis bagian atas tidak boleh lebih panjang dari garis bagian tengah sekalipun itu sejajar. Terdapat 3 kesalahan pada kalimat nomor enam pada huruf シ dimana seharusnya ditulis dari bawah dan ke atas semua garis dan garis pada bagian sebelah kanan harus lebih panjang ke kanan atas, pada huruf katakana ㇿ seharusnya garis bawah ditulis melebihi garis kiri atas, serta pada huruf katakana ㇿ garis atas harus lebih pendek dari garis bagian bawah.



Gambar 2. Analisis Kesalahan Penulisan Responden 2

Dari 6 kalimat yang terdapat pada instrumen terdapat 10 kesalahan. Kesalahan pertama terdapat pada kalimat nomor satu yakni pada penulisan huruf katakana ツ dimana garis pada bagian sebelah kiri sejajar dan menyamping. Pada kalimat kedua terdapat dua kesalahan yaitu pada penulisan huruf katakana ツ dan ン, pada huruf ツ harus ditulis dari atas ke bawah dan harus sejajar kesamping, kemudian pada penulisan huruf katakana ン harus ditulis dari bawah ke atas dan garis di sebelah kiri lebih condong ke kiri, sedangkan

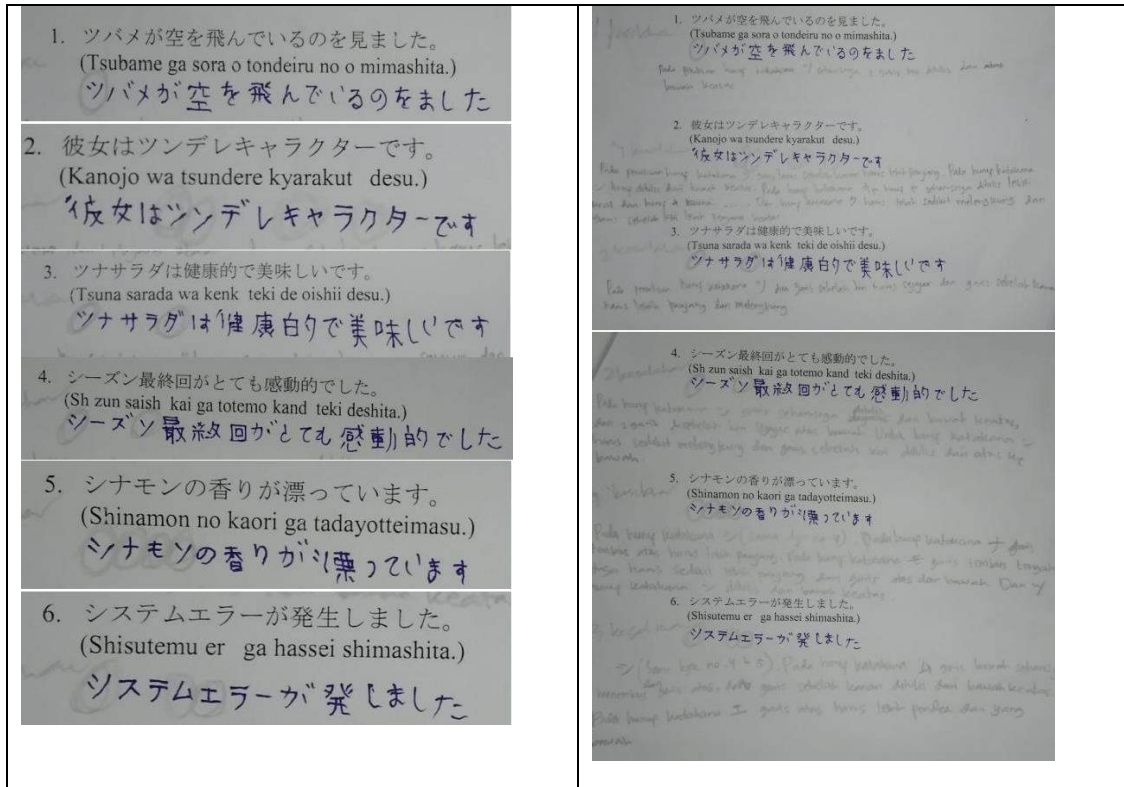
responden menuliskan huruf tersebut caranya terbalik atau tertukar urutan stroke ordernya antara huruf ツ dan シ. Kalimat ketiga terdapat satu kesalahan yaitu pada penulisan huruf katakana ツ. Terdapat dua kesalahan penulisan huruf katakana dalam kalimat ke empat yakni pada huruf シ dan シ.



Gambar 3. Analisis Kesalahan Penulisan Responden 3

Terdapat kesalahan sebanyak 13 dari 6 kalimat yang tertera. Dari 6 kalimat yang terdapat pada instrumen terdapat 10 kesalahan, dalam kalimat pertama terdapat satu kesalahan yaitu dalam penulisan huruf katakana ツ dimana garisnya harus ditulis dari atas ke bawah untuk garis sebelah kanan harus lebih panjang dan dua garis yang berada disebelah kiri harus ditulis dari bawah ke atas dengan posisi yang tegak lurus. Terdapat 3 kesalahan pada kalimat nomor dua yaitu penulisan huruf katakana ツ sama seperti pada kalimat pertama dimana penulisan garis harus ditulis dari atas ke bawah serta garis sebelah kanan harus lebih panjang, pada penulisan huruf katakana デ garis bagian atas harus lebih pendek dari garis bagian tengah serta tanda ( ") harus berada didalam garis, kemudian kesalahan berikutnya terdapat pada huruf katakana キヤ dimana penulisan huruf ヤ seharusnya ditulis lebih kecil dari huruf キ. Dua kesalahan berikutnya terdapat pada kalimat ketiga yakni pada huruf katakana ナ dimana seharusnya garis horizontal bagian atas lebih sedikit panjang dan melengkung, pada penulisan huruf katakana ラ garis atas harus lebih pendek dan lengkungan garis bagian bawah harus melebihi garis atas. Pada kalimat ke empat terdapat kesalahan pada huruf katakana シ seharusnya garis dua yang berada diatas seperti tanda petik harus lebih miring ke arah kiri dan urutan stroke ordernya ditulis dari bawah ke atas. Tiga kesalahan juga terdapat pada kalimat ke lima yaitu huruf katakana シ seharusnya garis dua yang berada diatas seperti tanda petik harus lebih miring ke arah kiri dan urutan stroke ordernya ditulis dari bawah ke atas, pada penulisan huruf katakana ナ dimana seharusnya garis horizontal bagian atas lebih sedikit panjang, pada penulisan huruf katakana ム garis pembatas yang berada ditengah harus lebih panjang daripada garis yang berada atas dan bawah. Pada kalimat ke enam terdapat dua kesalahan pada huruf シ, ム, dan エ. Pada huruf

katakana シ seharusnya garis dua yang berada diatas seperti tanda petik harus lebih miring ke arah kiri dan urutan stroke ordernya ditulis dari bawah ke atas, untuk penulisa huruf katakana ム dimana garis bagian bawah harus lebih panjang dan menembus garis bagian samping, terakhir kesalahan terdapat pada penulisan huruf katakana 工 dimana penulisan garis atas harus lebih pendek daripada garis bagian bawah.

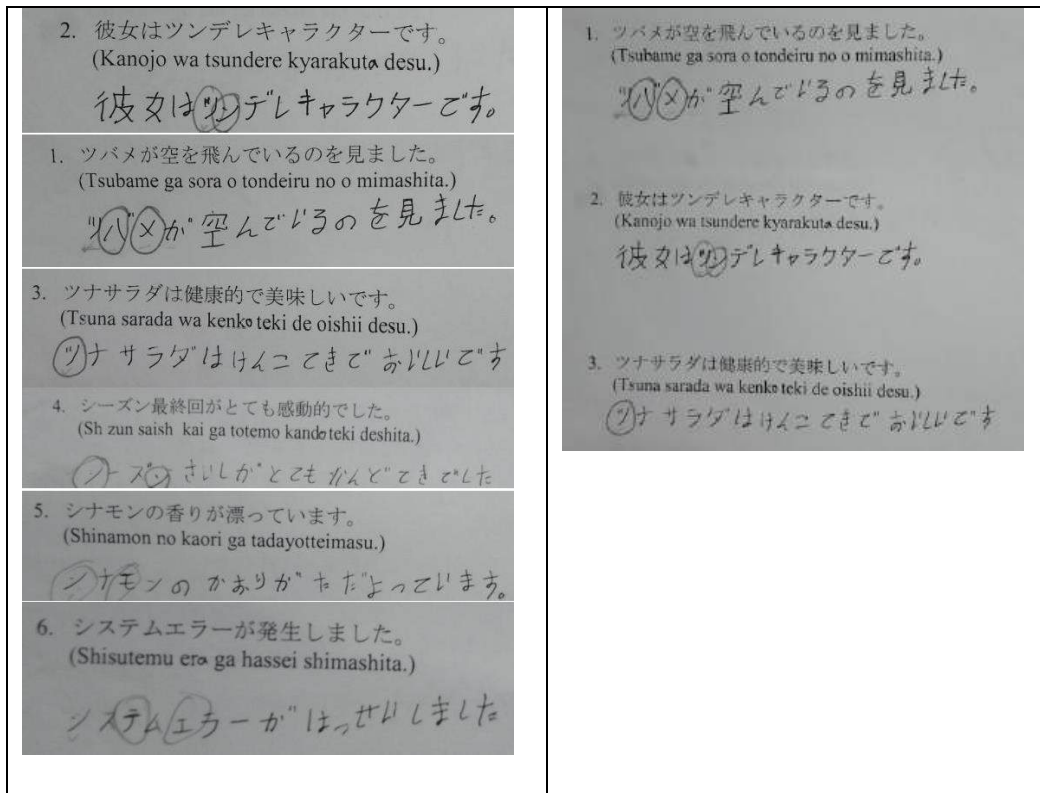


Gambar 4. Analisis Kesalahan Penulisan Responden 4

Kesalahan yang terdapat pada hasil responden sebanyak 16 kesalahan. Pada kalimat pertama terdapat satu kesalahan penulisan huruf katakana ツ dimana seharusnya dua garis bagian kiri urutan penulisannya harus dari bawah ke atas. Pada kalimat ke dua terdapat 4 kesalahan penulisan huruf katakana pada huruf ツ garis lurus sebelah kanan harus lebih panjang, pada huruf katakana シ urutan penulisannya harus dari bawah ke atas, pada huruf katakana キヤ untuk huruf ヤ seharusnya ditulis lebih kecil, dan untuk huruf katakana ク harus lebih sedikit melengkung dan untuk garis sebelah kiri lebih panjang ke arah atas. Pada kalimat ke tiga terdapat satu kesalahan penulisan huruf katakana yaitu pada huruf katakana ツ dua garis yang berada di bagian kiri harus sejajar dan untuk garis sebelah kanan harus lebih panjang dan melengkung. Untuk kalimat ke empat terdapat dua kesalahan, penulisan huruf katakana シ urutan penulisan garis seharusnya ditulis dari bawah ke atas dan dua garis sebelah kiri sejajar antara atas dan bawah, pada huruf katakana シ harus sedikit melengkung dan garis sebelah kiri ditulis dari atas ke bawah. Pada kalimat ke lima terdapat empat kesalahan penulisan huruf katakana, pada huruf シ urutan penulisan garis seharusnya ditulis dari bawah ke atas dan dua garis sebelah kiri sejajar antara atas dan bawah, pada huruf ナ garis yang tembus pada bagian atas harus lebih panjang, pada huruf 工 garis tembus pada bagian tengah juga harus sedikit lebih panjang daripada garis yang berada di atas dan bawah, dan untuk penulisan huruf katakana シ urutan penulisannya harus dari bawah ke atas. Pada kalimat ke enam terdapat tiga kesalahan, pada huruf シ urutan penulisan garis seharusnya ditulis dari bawah ke atas dan dua garis sebelah kiri sejajar antara atas dan bawah, pada huruf katakana ム garis bagian bawah seharusnya menembus dari garis

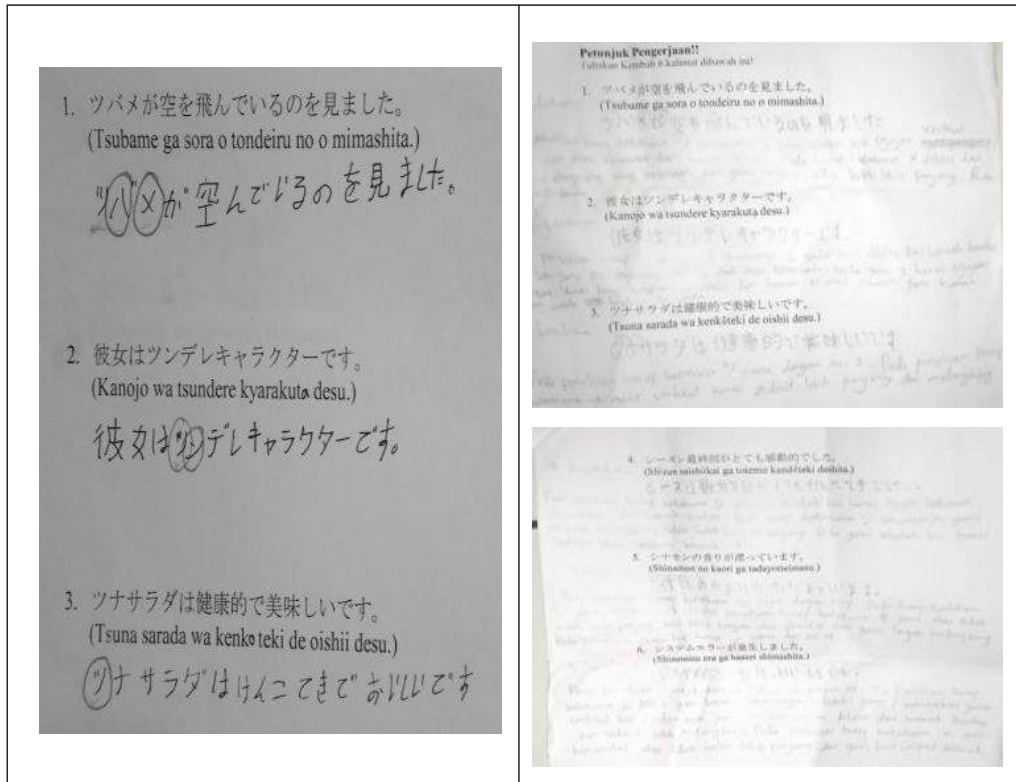


bagian atas, untuk penulisan huruf katakana 工 garis bagian atas harus lebih pendek daripada garis yang berada di bawah



Gambar 5. Analisis Kesalahan Penulisan Responden 5

Terdapat 9 kesalahan dari 6 kalimat yang tertera pada instrumen penelitian. Dari enam kalimat yang disiapkan pada instrumen penelitian untuk responden terdapat 9 kesalahan dalam segi penulisan huruf katakana. Dalam kalimat pertama terdapat total kesalahan yakni dua kesalahan penulisan huruf katakana yaitu penarikan garis pada huruf katakana バ yang kurang tepat dimana seharusnya penarikan garis harus dari bagian kanan ke kiri dan untuk jarak antar garis harus sedikit renggang dan pada penulisan huruf katakana ヌ penarikan garis yang seharusnya pendek pada bagian kanan dan pada bagian kiri harus panjang. Pada kalimat ke dua terdapat dua kesalahan penulisan huruf katakana ツ dan ン, pada penulisan huruf katakana tersebut untuk penarikan garis ツ harus dari atas ke bawah sedangkan untuk huruf katakana ン penarikan garisnya harus dari bawah ke atas. Lalu dalam kalimat ke tiga terdapat satu kesalahan penulisan huruf katakana ツ yang dimana garis panjangnya itu tidak melengkung. Pada kalimat ke empat juga terdapat satu kesalahan yakni pada huruf katakana ズ untuk garisnya tidak boleh terlalu panjang. Pada kalimat ke lima terdapat satu kesalahan penulisan juga yaitu pada penulisan huruf katakana ㇿ yang dimana untuk penulisan dua garis tengah harus sama lurus. Terakhir terdapat kesalahan penulisan pada kalimat ke enam yakni satu kesalahan penulisan huruf katakana ㇾ yang dimana penulisannya yang jauh berbeda dengan penulisan katakana ㇾ seharusnya.

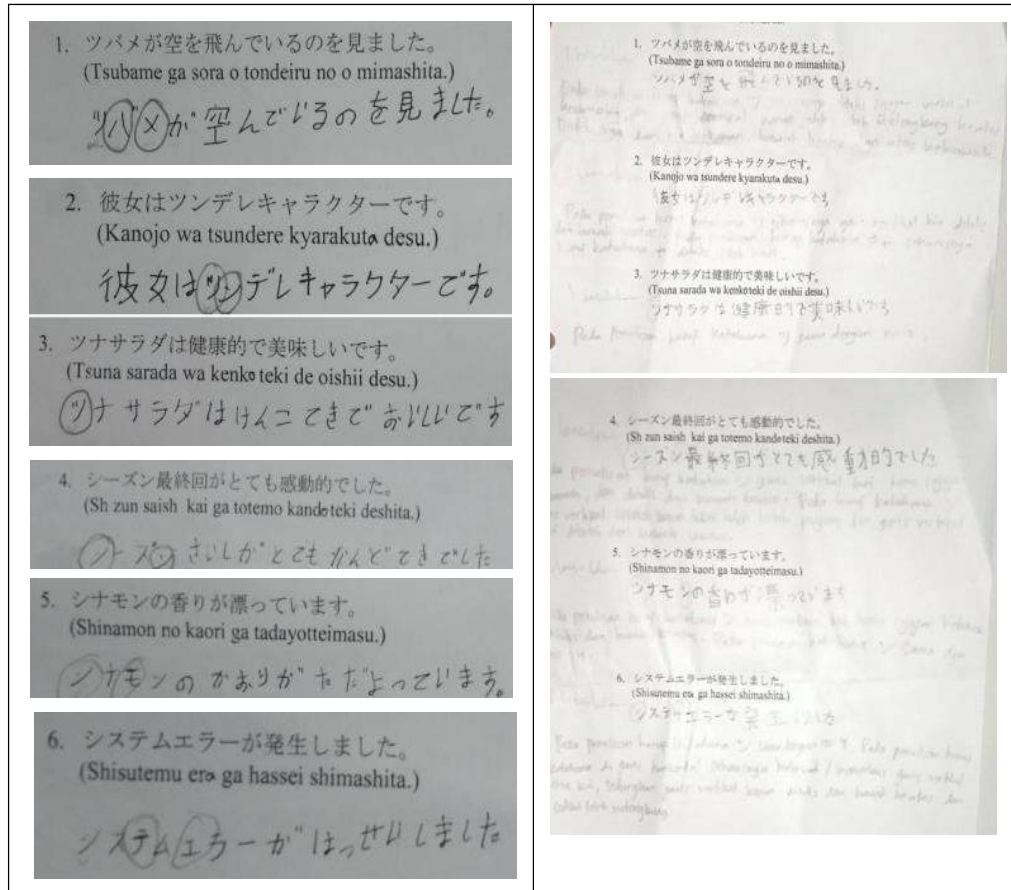


Gambar 6. Analisis Kesalahan Penulisan Responden 6

Terdapat dua kesalahan pada kalimat pertama dimana pada penulisan huruf katakana ツ yang seharusnya dua garis sebelah kiri sejajar secara vertikal dan ditulis dari atas ke bawah dan pada huruf ㄨ garis melengkung yang harus ditulis dari atas ke bawah dan garis tembus tidak boleh lebih panjang. Pada kalimat kedua penulisan huruf katakana ツ seharusnya dua garis pada bagian kiri ditulis dari bawah ke atas dan satu garis melengkung ditulis dari atas ke bawah serta dari dua yg berada diatas penulissannya harus sejajar secara vertikal, untuk huruf katakana ン harus ditulis dari bawah ke atas namun garis bagian kanan tidak boleh terlalu panjang. 2 kesalahan berikutnya terdapat pada kalimat ketiga yakni pada penulisan huruf katakana ツ seharusnya dua garis pada bagian kiri ditulis dari bawah ke atas dan satu garis melengkung ditulis dari atas ke bawah serta dari dua yg berada diatas penulissannya harus sejajar secara vertikal, untuk huruf katakana ン harus ditulis dari bawah ke atas namun garis bagian kanan tidak boleh terlalu panjang, pada penulisan huruf katakana ナ garis vertikal harus sedikit lebih panjang dan melengkung.

Pada kalimat ke empat juga terdapat 2 kesalahan penulisan huruf katakana yakni huruf シ dan ン, pada huruf シ garis 2 yg terdapat pada bagian sebelah kiri harus sejajar ke arah bawah dan ditulis dari bawah ke atas, pada huruf katakana ン seharusnya garis vertikal yang melengkung tidak boleh terlalu panjang serta sebelah kiri harus sedikit lebih condong ke arah kiri. Kesalahan berikutnya terdapat pada kalimat ke lima dimana terdapat 4 kesalahan utama yaitu pada penulisan huruf katakana シ garis 2 yg terdapat pada bagian sebelah kiri harus sejajar ke arah bawah dan ditulis dari bawah ke atas, ナ garis vertikal harus sedikit lebih panjang dan melengkung, pada huruf ㄨ garis atas tidak boleh lebih panjang daripada garis yang berada di tengah dan penulisan harus dimulai dari garis tengah yang bentuknya melengkung, pada penulisan huruf katakana ン seharusnya garis vertikal yang melengkung tidak boleh terlalu panjang serta sebelah kiri harus sedikit lebih condong ke arah kiri. 3 kesalahan terakhir terdapat pada kalimat ke enam yaitu pada huruf シ,

ㇿ, dan 工, pada huruf シ garis 2 yg terdapat pada bagian sebelah kiri harus sejajar ke arah bawah dan ditulis dari bawah ke atas, pada penulisan huruf katakana ㇿ garis bawah seharusnya melebihi garis yang miring atau menembus garis vertikal yang berada disebelah kiri sedangkan garis vertikal yang berada di sebelah kanan ditulis dari bawah ke atas dan sedikit melengkung, kemudian pada penulisan huruf katakana 工 garis horizontal yang berada di atas tidak boleh lebih panjang dari garis horizontal yang berada di bawah. Jadi analisa kesalahan pada responden atas nama Ziyen Zeta Ziena maka terdapat 15 kesalahan penulisan huruf katakana pada 6 kalimat yang diberikan oleh peneliti.



Gambar 7. Analisis Kesalahan Penulisan Responden 7

Satu kesalahan pertama terdapat pada kalimat pertama yaitu pada penulisan huruf katakana ツ seharusnya ditulis sejajar vertikal kesamping dan garis bagian kanan sedikit lebih melengkung keatas, untuk urutan penulisannya harus dari ke kanan, bawah ke atas, dan atas ke bawah. Pada kalimat ke dua terdapat dua kesalahan pada penulisan huruf katakana ツ seharusnya garis vertikal yang berada di bagian kiri urutan penulisannya harus dari bawah ke atas, pada penulisan huruf katakana キヤ seharusnya huruf katakana ヤ ditulis lebih kecil. Satu kesalahan juga terdapat pada kalimat ke tiga dimana penulisan huruf katakana ツ yang seharusnya garis vertikal berada di bagian kiri urutan penulisannya harus dari bawah ke atas. Pada kalimat ke empat terdapat dua kesalahan penulisan huruf katakana シ untuk garis vertikal bagian kiri harus sejajar kebawah dan untuk urutan penulisannya harus dari bawah ke atas, kemudian pada



huruf katakana ッ garis vertikal pada bagian kanan tidak boleh terlalu panjang dan garis vertikal bagian kiri ditulis dari bawah ke atas. Pada kalimat ke lima juga terdapat dua kesalahan penulisan huruf katakana yaitu pada huruf katakana シ garis vertikal bagian kiri harus sejajar kebawah dan urutan penulisannya dari bawah ke atas, kemudian pada penulisan huruf katakana ッ garis vertikal pada bagian kanan tidak boleh terlalu panjang dan garis vertikal bagian kiri ditulis dari bawah ke atas. Dua kesalahan terakhir terdapat pada kalimat ke enam dimana, pada penulisan huruf katakana シ untuk garis vertikal bagian kiri harus sejajar kebawah dan untuk urutan penulisannya harus dari bawah ke atas, pada penulisan huruf katakana △ garis horizontal seharusnya melawati atau menembus garis vertikal yang berada di bagian atas sebelah kiri sedangkan garis vertikal yang berada di bagian kanan itu ditulis dari bawah ke atas dan sedikit lebih melengkung. Untuk total kesalahan penulisan huruf katakana pada responden atas nama Keiko Alisa Waduud terdapat 10 kesalahan yang telah dianalisis oleh peneliti.

#### 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 *stroke order* huruf katakana ツ dan シ, namun juga kesalahan dalam penulisan *stroke order* huruf *katakana* yang lain, 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 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] A. P. Josuari and M. Amri, "Analisis Makna Gairaigo Pada Lagu Jepang Karya Kanaria," *J. Hikari*, vol. 6, pp. 96–108, 2022.
- [2] A. Rahmawika, H. N. Rahayu, and D. Budiani, "Analisis Kesalahan Penulisan Huruf Katakana Oleh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau," *JPBJ*, vol. 9, no. 2, 2023.
- [3] A. Z. El Hasbi, N. Huda, and D. Hermina, "Teknik Pengolahan Tes Pada Bidang Pendidikan (Tes Tertulis, Tes Lisan, Tes Perbuatan)," *Al Furqan J. Agama, Sosial, dan Budaya*, vol. 3, no. 3, pp. 1428–1449, 2024.
- [4] Ahmad and Muslimah, "Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif," *Proceedings*, vol. 1, no. 1, pp. 173–186, 2021.
- [5] C. A. R. Setia and D. W. Hidayati, "Analisis Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Fisip Uhamka," *Intel. J. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 23–31, 2022, doi: 10.33366/ilg.v5i1.3111.
- [6] D. Sutedi and M. I. Moha, "Ragam Penelitian Kualitatif," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2015.

- [7] E. Budiyati and E. Rihyanti, "Aplikasi Pengenalan Dasar Huruf Hiragana Dan Katakana Menggunakan Android Smartphone," *Semin. Nas. Ilmu Terap.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10, 2020.
- [8] M. Anggelina, U. Rosyidah, and A. Setyawati, "Analisis Kemampuan Siswa Menyelesaikan Soal Matematika Berbentuk Cerita Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Pekalongan," *J. Ilm. Mat. Realis.*, vol. 4, no. 1, pp. 89–95, 2023.
- [9] M. B. F. Aria Wibowo and Y. Masrokhah, "Analisis Ungkapan Goroawase pada MBS アンサー公式チャンネル," *Chie J. Japanese Learn. Teach.*, vol. 9, no. 2, pp. 96–104, 2021, doi: 10.15294/chie.v9i2.48305.
- [10] M. R. Akbar and A. Arianingsih, "Tanggapan Responden Terhadap Media Pembelajaran Kanji Learning!," *MAHADAYA J. Bahasa, Sastra, dan Budaya*, vol. 1, no. 1, pp. 121–128, 2021, doi: 10.34010/mhd.v1i1.4850.
- [11] N. Lutfi Susanti and D. Soepardjo, "Verba Majemuk Leksikal Tematik dalam Bahasa Jepang dan Pemaknaannya," vol. 4, pp. 2351–2356, 2023.
- [12] S. Nafisah and I. Budiarmo, "Pembentukan Kata pada Istilah Khas di Instagram dengan Unsur Bahasa Inggris," *DEIKSIS*, vol. 12, no. 01, p. 75, Jan. 2020, doi: 10.30998/deiksis.v12i01.4466.
- [13] S. Z. Setiawati, "あかさたなはいきしうくすつえけせてねへおこそとちにひぬふのほ," 2009.
- [14] S. R. Ummah, "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析 Title," *Sustain.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–14, 2019. [Online]. Available: <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0A>  
[https://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](https://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI).
- [15] V. A. Pramandhani, "Makna Ragam Bahasa Jepang Danseigo dalam Komik Doraemon Volume 3," 2021.

M. Apriliani, F. Anaresa, D.W. Hidayati, "Kesalahan Penulisan Huruf Katakana シ(shi) dan ツ(tsu) pada Mahasiswa Semester 3 Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA," *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang (JPBJ)*, vol. 11, no. 1, pp. 24-36, Feb. 2025.

# PELANGGARAN PRINSIP KESANTUNAN PADA TINDAK TUTUR ILOKUSI KARAKTER *TSUNDERE* MIKOSHIBA DALAM ANIME *GEKKAN SHOUJO NOZAKI-KUN*

## THE VIOLATION OF THE PRINCIPLE OF POLITENESS IN THE ILLOCUTIONARY SPEECH ACTS OF THE *TSUNDERE* CHARACTER MIKHOSIBA IN THE ANIME *GEKKAN SHOUJO NOZAKI-KUN*

D. Salsabilla<sup>1</sup>, R.F. Hakim<sup>2</sup>, M.A. Hamdi<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta

e-mail: dewi.salsabilla@outlook.com, rufadhillah1@gmail.com, hamdi.safir@gmail.com

### Abstract

*Forms of speech that violate the principles of civility can be found in everyday life and in literary works, one of which is anime which is a typical Japanese animated cartoon. This research aimed to find out the speech that violates the principles of civility in illocutionary speech spoken by Mikoshiba, a tsundere character. This research used descriptive qualitative method with data collection technique in the form of listening technique by using advanced technique in the form of note-taking technique, and the analysis technique is contextual analysis method. Violation of the principle of politeness of illocutionary speech spoken by Mikoshiba, a tsundere character, was found as much as 23 datas, dominated by the maxim of modesty, but no illocutionary speech was found that violated the maxim of sympathy. There are 16 meanings in Mikoshiba's illocutionary speech that violate the principle of courtesy, namely the meaning of prohibiting, refusing, inviting, ordering, complaining, ordering, regretting, insulting, underestimating, stating, promising, boasting, praising, denying, suggesting, and accepting.*

**Keywords:** *illocutionary, principle of civility, violation, tsundere*

### Abstrak

Bentuk-bentuk tuturan pelanggaran prinsip sopan santun dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam karya sastra, salah satunya *anime* yang merupakan kartun animasi khas Jepang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tuturan yang melanggar prinsip kesantunan dalam tuturan ilokusi yang dituturkan oleh karakter *tsundere*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa teknik simak dengan menggunakan teknik lanjutan berupa teknik catat, dan teknik analisisnya berupa metode analisis kontekstual. Pelanggaran prinsip kesantunan tuturan ilokusi yang dituturkan oleh karakter *tsundere* ditemukan sebanyak 23 data dengan didominasi oleh maksim kerendahan hati, namun tidak ditemukan tuturan ilokusi yang melanggar prinsip kesantunan maksim kesimpatian. Ditemukan 16 makna dalam tuturan ilokusi tokoh Mikoshiba yang melanggar prinsip kesantunan, yaitu makna melarang, menolak, mengajak, memerintahkan, mengeluh, memesan, menyesal, menghina, meremehkan, menyatakan, menjanjikan, membanggakan, memuji, membantah, menyarankan, dan menerima.

**Kata kunci:** ilokusi, maksim kesantunan, pelanggaran, *tsundere*

Received:29-01-2024; Revised: 25-01-2025; Accepted: 26-01-2025; Published: 28-02-2025

### 1. Pendahuluan

Tindak tutur adalah tindakan yang terjadi lewat tuturan (Yule) [7]. Sementara menurut Tarigan, tindak tutur atau tindak ujar adalah telaah mengenai bagaimana cara kita melakukan sesuatu melalui penggunaan kalimat-kalimat [15]. Tindak tutur terbagi ke dalam tiga jenis, yaitu tindak lokusi, tindak ilokusi, dan tindak perlokusi [2]. Tindak tutur lokusi merupakan jenis tindak tutur yang berperan dalam menyatakan atau menginformasikan sesuatu dengan

merujuk pada makna kata dan makna kalimat yang terkandung dalam tuturan tersebut. Tindak tutur ilokusi adalah tindak tutur yang selain memberikan informasi, juga dapat digunakan untuk melakukan sesuatu dan memiliki makna yang tersirat. Sedangkan tindak tutur perlokusi adalah jenis tindak tutur di mana tuturan penutur dimaksudkan untuk memberikan pengaruh atau efek terhadap pendengar, dan pemaknaannya bergantung pada bagaimana tuturan tersebut memengaruhi lawan tutur.

Menurut Leech [6] dalam berkomunikasi, penutur dan mitra tutur perlu mengindahkan prinsip kesantunan agar komunikasi tetap berjalan dengan harmonis. Sikap kesantunan seseorang bisa dilihat tidak hanya dari perilakunya, tetapi juga dari tuturannya. ]. Menurut Asa, dalam bahasa Jepang, seseorang menentukan kesantunannya berdasarkan hubungannya dengan lawan tutur [5]. Tuturan yang merugikan lawan bicara akan dianggap tidak mematuhi prinsip kesantunan. Leech [6] menyatakan prinsip kesantunan memiliki sejumlah maksim, yakni maksim kebijaksanaan (*tact maxim*), maksim kemurahan (*generosity maxim*), maksim penerimaan (*approbation maxim*), maksim kerendahan hati (*modesty maxim*), maksim kecocokan (*agreement maxim*), dan maksim kesimpatian (*sympathy maxim*). Pranowo menjelaskan bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan sebuah tuturan itu menjadi tidak santun. Penyebab ketidaksantunan itu antara lain, (1) mengkritik langsung dengan kata-kata yang kasar, (2) adanya dorongan rasa emosi penutur, (3) penutur protektif terhadap pendapatnya, (4) penutur sengaja menuduh lawan tutur, dan (5) penutur sengaja memojokkan lawan tutur [13].

Komunikasi yang baik terjadi jika penutur dan mitra tutur saling mengerti maksud yang dibicarakan dan informasi yang disampaikan penutur diterima dan dipahami dengan baik (Tiani) [12]. Sementara itu, dalam berkomunikasi, terkadang seseorang tidak menyampaikan tuturannya secara langsung, tetapi disampaikan secara implisit. Maksud atau tujuan dari tuturan yang diucapkan penutur kepada lawan tutur kerap kali tidak tersampaikan dengan baik dikarenakan tidak disampaikan secara langsung. Hal ini dapat menyebabkan kesalahpahaman antara penutur dan lawan tutur.

Bentuk-bentuk tuturan pelanggaran prinsip kesantunan dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam karya sastra, salah satunya *anime*. *Anime* mengacu pada film animasi dan televisi Jepang [11]. Dalam *anime*, terdapat beberapa klasifikasi jenis karakter yang digunakan untuk menunjukkan ciri dari karakter tersebut. Menurut Laida [15] jenis-jenis karakter dalam anime adalah *tsundere*, *yandere*, *kuudere*, dan *dandere*. Menurut Junichi [9], *tsundere* berasal dari kata *tsun tsun* (ツンツン) yang berarti merasa marah dan *dere dere* (デレデレ) yang diartikan menjadi penuh kasih sayang atau sedang dimabuk cinta. Konsep ini semakin berkembang dan tidak hanya karakter yang sedang jatuh cinta saja yang bisa disebut sebagai *tsundere*. Dalam bertutur, karakter *tsundere* terkadang menuturkan tuturan yang berbeda dengan yang karakter tersebut inginkan sebenarnya (Halibanon dan Safariyah) [4].

Tipe karakter *tsundere* juga terkadang tetap mengujarkan tuturan yang melanggar prinsip kesantunan meski sedang menunjukkan sisi lembutnya. Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk menganalisis lebih jauh tuturan ilokusi yang juga melanggar prinsip kesantunan pada *anime Gekkan Shoujo Nozaki-kun*, dikarenakan prinsip kesantunan sangatlah penting dalam berbicara untuk mencegah terjadinya ketersinggungan atau penghinaan terhadap lawan tutur, serta menghindari kesalahpahaman antara penutur dan lawan tutur dalam berkomunikasi.

Penelitian yang berkaitan dengan pelanggaran prinsip sopan santun tindak tutur ekspresif pernah dilakukan oleh Ayu Ratna Puspitasari (2019) mahasiswa jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang. Penelitian tersebut berjudul "Pelanggaran Prinsip Sopan Santun Tindak Tutur Ekspresif dalam Anime Hanasaku Iroha". Penelitian tersebut bertujuan mendeskripsikan realisasi tuturan ekspresif dan mendeskripsikan pelanggaran prinsip sopan santun dalam *anime Hanasaku Iroha*. Fokus penelitian ini adalah tuturan karakter yang ada pada anime Hanasaku Iroha yang menyimpang dari prinsip kesopanan. Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah, penelitian tersebut mendeskripsikan realisasi tuturan ekspresif dalam *anime Hanasaku Iroha*,

sementara penelitian ini mendeskripsikan tentang mendeskripsikan realisasi tuturan ilokusi dalam *anime Gekkan Shoujo Nozaki-kun*.

Penelitian kedua yang relevan lainnya dilakukan oleh Dinni Nur Solehah (2020) mahasiswa jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang dengan judul *Ironi Dalam Tindak Tutur Ilokusi dan Pelanggaran Prinsip Kerja Sama Pada Drama Rich Man Poor Woman*. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui jenis ilokusi tindak tutur yang mengandung ironi dan mengetahui jenis pelanggaran kerja sama yang mengandung ironi pada drama *Rich Man Poor Woman*. Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah, penelitian tersebut mendeskripsikan tuturan ilokusi tindak tutur yang mengandung ironi pada drama *Rich Man Poor Woman*, sementara penelitian ini mendeskripsikan tentang tuturan ilokusi tindak tutur yang mengandung pelanggaran sopan santun pada *anime Gekkan Shoujo Nozaki-kun*.

## 2. Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang digunakan untuk menjabarkan data tuturan ilokusi tokoh Mikoshiba yang juga melanggar prinsip kesantunan. Pendekatan kualitatif menurut Sugiyono [10] adalah pendekatan kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam dalam konteks tertentu dan lebih menekankan pada data deskriptif yang berbentuk kata-kata, gambar, dan dokumentasi, bukan data numerik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik simak dengan menggunakan teknik lanjutan berupa teknik catat. Menurut Sudaryanto (dalam Risti, dkk., 2021) [1] teknik simak dilakukan dengan cara menyimak penggunaan bahasa, sedangkan teknik catat dilakukan dengan melakukan pencatatan pada kartu data yang segera dilanjutkan dengan klasifikasi. Langkah pertama yang dilakukan adalah dengan menyimak pembicaraan antar-tokoh pada *anime Gekkan Shoujo Nozaki-kun* yang melibatkan karakter *tsundere* yaitu Mikoshiba, kemudian mencatat dan menerjemahkannya. Langkah kedua adalah dengan menyeleksi data yang telah terkumpul kemudian mengidentifikasi data yang merupakan data tindak tutur ilokusi dan memiliki pelanggaran maksim kesantunan di dalamnya. Setelah itu, data akan diberi nomor dan kata atau kalimat yang menunjukkan pelanggaran maksim kesantunan akan ditandai dengan bentuk *italic*. Selanjutnya, peneliti menghubungkan konteks dengan tuturan-tuturan yang ada untuk melakukan analisis data. Dalam penelitian ini digunakan metode analisis kontekstual untuk menganalisis data.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Ditemukan 23 data tuturan ilokusi karakter *tsundere* yang melanggar prinsip kesantunan. Berikut merupakan tabel dari pelanggaran prinsip kesantunan pada tuturan ilokusi karakter *tsundere* dalam *anime Gekkan Shoujo Nozaki-kun*:

Tabel 1. Rincian data pelanggaran prinsip kesantunan pada tuturan ilokusi karakter *tsundere* dalam *anime Gekkan Shoujo Nozaki-kun*

No	Prinsip kesantunan yang dilanggar	Jenis tuturan ilokusi	Makna	Jumlah data
1	Maksim kebijaksanaan	Direktif	Melarang	2 data
		Deklaratif	Menolak	1 data
2	Maksim penerimaan	Direktif	Melarang	1 data
			Mengajak	1 data

		Memerintah	2 data	
		Asertif	Mengeluh	1 data
		Direktif	Memesan	1 data
3	Maksim kemurahan		Menyesal	1 data
		Ekspresif	Menghina	1 data
			Meremehkan	2 data
		Asertif	Menyatakan	1 data
		Komisif	Menjanjikan	2 data
4	Maksim kerendahan hati	Deklaratif	Menerima	1 data
		Ekspresif	Membanggakan	1 data
			Memuji	1 data
			Membantah	1 data
5	Maksim kecocokan	Asertif	Mengeluh	1 data
		Direktif	Menyarankan	2 data
	Jumlah			23 data

### Maksim kebijaksanaan

Leech [6] menyatakan maksim kebijaksanaan menuntut agar para peserta tuturan berpegang pada prinsip untuk selalu mengurangi kerugian orang lain atau meningkatkan keuntungan mereka sebanyak mungkin. Berikut adalah data pelanggaran prinsip kesantunan maksim kebijaksanaan yang dituturkan oleh karakter *tsundere* dalam *anime Gekkan Shoujo Nozaki-kun*.

#### 1) Data tuturan 1

Konteks: Sakura menghampiri Mikoshiba yang tengah berjalan di lorong sekolah dengan tujuan untuk meminta Mikoshiba menjadi model untuk digambar di klub seninya.

Sakura: みこりん！ねえ、美術部の先輩がみこりにモデルをやってほしいって、どう Mikorin! Nee, bijutsu-bu no senpai ga Mikorin ni moderu wo yatte hoshitte, dou 'Mikorin! Senior di klub seni berharap Mikorin bisa menjadi model. Apa kamu bisa?'

Mikoshiba: *ぜってえ嫌だよ*  
*Zette iya da yo*  
'Aku (dengan pasti) tak mau'

Data tuturan 1 merupakan data yang diambil dalam *anime Gekkan Shoujo Nozaki-kun* Episode 7 menit ke-12:37-12:50. Dalam data 1 terdapat tindak tutur ilokusi deklaratif dengan makna menolak pada tuturan 「ぜってえ嫌だよ」 yang memiliki arti 'Aku (dengan pasti) tak mau' yang dituturkan oleh Mikoshiba kepada Sakura. Jika dilihat dari maksim kesantunan yang dinyatakan oleh Leech [6], Mikoshiba melanggar prinsip kesantunan maksim kebijaksanaan. Dalam maksim kebijaksanaan, penutur diharuskan untuk meminimalkan kerugian bagi orang lain. Dalam tuturan tersebut, Mikoshiba tidak meminimalkan kerugian bagi Sakura dan klub seninya dikarenakan Mikoshiba menolak permintaan Sakura dan klub seninya untuk menjadi model mereka untuk digambar.

Pada data ini terdapat faktor penyebab ketidaksantunan sesuai dengan pendapat Pranowo (dalam Hamida, dkk) [13], yaitu penutur protektif terhadap pendapatnya. Faktor penyebab ketidaksantunan dalam tuturan tersebut terdapat pada tuturan 「ぜってえ嫌だよ」 yang memiliki arti 'Aku (dengan pasti) tak mau', di mana Mikoshiba tidak ingin terlibat dengan kegiatan klub seni Sakura dan menyatakan pendapatnya dengan menolak ajakan Sakura.

#### *Maksim penerimaan*

Leech [6] menyatakan bahwa maksim penerimaan terpenuhi ketika penutur menyampaikan sesuatu yang menguntungkan bagi lawan tutur, bahkan jika hal tersebut dapat menyiratkan kerugian bagi penutur. Berbeda dengan maksim kebijaksanaan, maksim penerimaan melibatkan pengorbanan oleh penutur demi membantu lawan tutur, menunjukkan adanya komitmen untuk memberikan manfaat kepada pihak lain meskipun dengan pengorbanan dari pihak penutur. Berikut adalah data pelanggaran prinsip kesantunan maksim penerimaan yang dituturkan oleh karakter tsundere dalam *anime Gekkan Shoujo Nozaki-kun*.

#### 2) Data tuturan 2

Konteks: Tuturan terjadi di apartemen Nozaki saat Nozaki, Mikoshiba, dan Sakura akan mulai melakukan pembuatan manga. Karena Sakura dan Mikoshiba baru saja bertemu untuk yang kedua kalinya, Sakura memperkenalkan dirinya kembali. Mikoshiba yang merupakan senior Sakura dalam pembuatan manga merasa bahwa Sakura akan tidak memahami banyak hal karena Sakura merupakan asisten barunya Nozaki.

Sakura: あの…改めましてベタ手伝ってます佐倉です。よろしく願います。

*Ano...Aratamemashite beta tetsudattemasu Sakura desu. Yoroshiku onegaishimasu*

'Sekali lagi, perkenalkan (aku) Sakura, yang mengerjakan bagian beta. Mohon bantuannya'

Mikoshiba: 先に一つ言っておくぞ。わからねえことがあっても、俺には聞くな。そういう面倒くさいことは嫌いなんだ

*Saki ni hitotsu itte okuzo. Wakaraneee koto ga attemo, ore ni wa kikuna. Sou iu mendoukusai koto wa kirai nanda*

'Kuberitahu satu hal, kalau ada hal yang kamu tidak pahami, jangan tanyakan padaku. Aku tidak suka hal merepotkan seperti itu'

Data tuturan 2 merupakan data yang diambil dalam *anime Gekkan Shoujo Nozaki-kun* Episode 2 menit ke-03:13-03:30. Dalam data 2 terdapat tindak tutur ilokusi direktif dengan makna melarang pada tuturan 「わからねえことがあっても、俺には聞くな。そういう面倒くさいことは嫌いなんだ」 yang memiliki arti 'kalau ada hal yang kamu tidak pahami, jangan tanyakan padaku' yang dituturkan oleh Mikoshiba kepada Sakura. Jika dilihat dari maksim kesantunan yang dinyatakan oleh Leech [6], Mikoshiba melanggar prinsip kesantunan maksim penerimaan. Dalam maksim penerimaan, penutur diharuskan untuk meminimalkan keuntungan bagi diri sendiri. Dalam tuturan tersebut, Mikoshiba tidak meminimalkan keuntungan bagi dirinya sendiri dikarenakan Mikoshiba melarang Sakura untuk bertanya padanya tentang hal yang tidak Sakura pahami dikarenakan itu membuat Mikoshiba merasa repot dan ia tidak menyukai hal tersebut.



Pada data ini terdapat faktor penyebab ketidaksantunan sesuai dengan pendapat Pranowo (dalam Hamida, dkk) [8], yaitu dorongan rasa emosi penutur. Faktor penyebab ketidaksantunan dalam tuturan tersebut terdapat pada tuturan 「そういう 面倒くさいことは嫌いなんだ」 yang memiliki arti 'Aku tidak suka hal merepotkan seperti itu', di mana Mikoshiba merasa pertanyaan Sakura akan membuatnya repot dan ia tidak menyukai hal tersebut.

#### *Maksim kemurahan*

Leech [6] menyatakan bahwa maksim kemurahan menekankan perlunya para peserta tuturan untuk memaksimalkan rasa hormat terhadap orang lain dan meminimalkan rasa tidak hormat kepada mereka. Maksim ini bertujuan agar para peserta tuturan tidak terlibat dalam perilaku saling menghina, mencaci, atau merendahkan pihak lain. Peserta tutur yang sering mengejek peserta tutur lain di dalam kegiatan bertutur akan dikatakan sebagai orang yang tidak sopan. Berikut adalah data pelanggaran prinsip kesantunan maksim kemurahan yang dituturkan oleh karakter *tsundere* dalam *anime Gekkan Shoujo Nozaki-kun*.

#### 3) Data tuturan 3

Konteks: Nozaki mendapat tugas dari editor *manga*-nya untuk mendalami karakter agar *manga*-nya dapat terasa lebih natural. Nozaki pun memutuskan untuk mencoba menjadi Mamiko, tokoh wanita utama dalam *manga 'Koi Shiyou'* buatannya. Nozaki membuat beberapa bekal dan membagikannya kepada teman-temannya untuk mengetahui apa yang dirasakan Mamiko saat makanan buatannya dimakan oleh orang lain. Pada awalnya, Nozaki merasa kecewa karena respons teman-temannya tidak seperti yang ia bayangkan. Lalu bekal terakhir pun diberikan kepada Mikoshiba.

Nozaki: お弁当を作りすぎちゃった、食べて

*Obentou wo tsukuri sugichatta, tabete*

'Karena aku tak sengaja masak terlalu banyak, makanlah'

Mikoshiba: 男の手作り弁当なんて食えたもんじゃねえぞ。しかも何だよこれデコ弁かよ？怖えよ。。。

*Otoko no tedzukuri bentou nante kueta mon janee zo. Shikamo nanda yo kore deko-ben ka yo? Kowaeyo...*

'Bagaimana mungkin bekal yang dibuat pria bisa dimakan? Apa-apaan ini? Bekal mewah? Sangat menakutkan'

Data tuturan 3 merupakan data yang diambil dalam *anime Gekkan Shoujo Nozaki-kun* Episode 5 menit ke-17:42-18:16. Dalam data 3 terdapat tindak tutur ilokusi ekspresif dengan makna menghina pada tuturan 「男の手作り弁当なんて食えたもんじゃねえぞ。しかも何だよこれデコ弁かよ？怖えよ」 yang memiliki arti 'Apa-apaan ini? Bekal mewah? Sangat menakutkan' yang dituturkan oleh Mikoshiba kepada Nozaki. Jika dilihat dari maksim kesantunan yang dinyatakan oleh Leech [4], Mikoshiba melanggar prinsip kesantunan maksim kemurahan. Dalam maksim kemurahan, penutur diharuskan untuk meminimalkan rasa tidak hormat pada orang lain. Dalam tuturan tersebut, Mikoshiba tidak meminimalkan rasa hormat pada Nozaki dikarenakan Mikoshiba menghina bekal yang dibuat Nozaki dengan menuturkan bahwa ia tidak bisa memakan bekal yang dibuat oleh pria, apalagi jika bekal tersebut adalah bekal mewah karena hal tersebut menakutkan untuknya.

Pada data ini terdapat faktor penyebab ketidaksantunan sesuai dengan pendapat Pranowo (dalam Hamida, dkk., 2023) [7], yaitu mengkritik langsung dengan kata-kata yang kasar, dan dorongan rasa emosi penutur. Faktor penyebab ketidaksantunan dalam tuturan tersebut terdapat pada tuturan 「男の手作り弁当なんて食えたもんじゃねえぞ。しかも何だよこれデコ弁かよ？怖えよ」 yang memiliki arti 'Bagaimana mungkin bekal yang dibuat pria bisa dimakan? Apa-apaan ini? Bekal mewah? Sangat menakutkan', di mana Mikoshiba menyatakan bahwa bekal mewah adalah hal yang menakutkan, dan Mikoshiba merasa bahwa bekal yang dibuat oleh pria tidak bisa dimakan.

#### *Maksim kerendahan hati*

Leech [6] menyatakan bahwa maksim kerendahan hati mengharuskan peserta tutur dapat bersikap rendah hati dengan memaksimalkan ketidakhormatan pada diri sendiri, dan

meminimalkan rasa hormat pada diri sendiri. Peserta tutur yang sering mengejek peserta tutur lain di dalam kegiatan bertutur akan dikatakan sebagai orang yang tidak sopan. Berikut adalah data pelanggaran prinsip kesantunan maksim kerendahan hati yang dituturkan oleh karakter *tsundere* dalam *anime Gekkan Shoujo Nozaki-kun*.

#### 4) Data tuturan 4

Konteks: Setelah mengerjakan pembuatan manga, Nozaki, Sakura, dan Mikoshiba menonton suatu acara televisi. Acara yang mereka tonton adalah acara dimana bintang tamu diminta untuk menggambar sesuai dengan kata kunci yang disebutkan. Sakura pun mengajak Nozaki dan Mikoshiba untuk melakukan hal yang serupa. Mereka pun menggambar dengan kata kunci anjing, karakter, dan bangunan. Nozaki dan Sakura menggambar dengan baik, namun Mikoshiba yang tidak ahli menggambar anjing, karakter, dan bangunan menggambar dengan kurang baik. Mikoshiba pun menunjukkan keahliannya dalam menggambar bunga.

Mikoshiba: *花と小物と効果なら任せておけよ。キャラの魅力を最大に盛り上げる。それが俺の仕事だからな*

*Hana to komono to kouka nara makasete oke yo. Kyara no miryoku wo saidai ni moriageru. Sore ga ore no shigoto dakara na*

‘Serahkan bunga, benda kecil, dan efeknya padaku saja. akan kutonjolkan pesona sebuah karakter, karena itu adalah pekerjaanku’

Data tuturan 4 merupakan data yang diambil dalam *anime Gekkan Shoujo Nozaki-kun* Episode 2 menit ke-07:07-07:22. Dalam data 4 terdapat tindak tutur ilokusi ekspresif dengan makna membanggakan pada tuturan 「花と小物と効果なら任せておけよ。キャラの魅力を最大に盛り上げる」 yang memiliki arti ‘Serahkan bunga, benda kecil, dan efeknya padaku saja, akan kutonjolkan pesona sebuah karakter’ yang dituturkan oleh Mikoshiba kepada Sakura. Jika dilihat dari maksim kesantunan yang dinyatakan oleh Leech [4], Mikoshiba melanggar prinsip kesantunan maksim kerendahan hati. Dalam maksim kerendahan hati, penutur diharuskan untuk meminimalkan penghormatan kepada diri sendiri. Dalam tuturan tersebut, Mikoshiba tidak meminimalkan penghormatan kepada diri sendiri dikarenakan Mikoshiba secara tidak langsung memuji dan membanggakan dirinya sendiri dengan mengatakan untuk bahwa menggambar bunga, benda kecil, dan efek merupakan bidang yang ia kuasai. Menurut Kamada (dalam Haruka) [6], membanggakan atau 自慢する adalah ketika seseorang berharap untuk dipuji dengan cara menyombongkan diri atau sesuatu yang berhubungan dengan dirinya kepada orang lain.

Pada data ini terdapat faktor penyebab ketidaksantunan sesuai dengan pendapat Pranowo (dalam Hamida, dkk) [8], yaitu adanya rasa emosi penutur. Faktor penyebab ketidaksantunan dalam tuturan tersebut terdapat pada tuturan 「花と小物と効果なら任せておけよ。キャラの魅力を最大に盛り上げる」 yang memiliki arti ‘Serahkan bunga, benda kecil, dan efeknya padaku saja, akan kutonjolkan pesona sebuah karakter’, di mana Mikoshiba merasa bangga akan bidang keahliannya dan menunjukkannya di depan Sakura.

#### *Maksim kecocokan*

Leech (dalam Wijana, 1996) [2] menyatakan bahwa maksim kecocokan menuntut para peserta tutur untuk saling mencapai kesepakatan antara penutur dan lawan tutur dalam kegiatan bertutur. Prinsip kecocokan dapat dirumuskan dengan meminimalkan ketidaksepakatan antara diri sendiri dan orang lain, atau memaksimalkan kesepakatan antara diri sendiri dan orang lain. Berikut adalah data pelanggaran prinsip kesantunan maksim kecocokan yang dituturkan oleh karakter *tsundere* dalam *anime Gekkan Shoujo Nozaki-kun*.

#### 5) Data tuturan 5

Konteks: Kashima sedang membaca manga milik seniornya, Hori. Manga tersebut merupakan manga buatan Nozaki yang berjudul ‘Koi Shiyou’. Saat sedang membaca manga tersebut, Mikoshiba yang merupakan teman sekelas Kashima menghampirinya dan memberi tahu Kashima bahwa dirinya juga membaca manga tersebut. Kashima pun meminta Mikoshiba untuk menjelaskan jalan cerita dari manga tersebut dan mengapa manga tersebut sangat terkenal, lalu Mikoshiba pun menjelaskannya.

Kashima: ちょろいねヒーロー  
*Choroi na hiiroo*

‘Karakter utama pria yang sangat lemah’

Mikoshiba: ちっげーよ！普通は主人公のマミコに感情移入して読むもんだろうが！

*Chigge yo! Futsuu wa shujinkou no Mamiko ni kanjou inyuu shite yomu mon darouga!*

‘Bukan! Biasanya harus dilihat dari karakter utama wanita, Mamiko’

Data tuturan 5 merupakan data yang diambil dalam *anime Gekkan Shoujo Nozaki-kun* Episode 8 menit ke-04:45-04:51. Dalam data 5 terdapat tindak tutur ilokusi asertif dengan makna membantah pada tuturan 「ちっげーよ！普通は主人公のマミコに感情移入して読むもんだろうが」 yang memiliki arti ‘Bukan! Biasanya harus dilihat dari karakter utama wanita, Mamiko’ yang dituturkan oleh Mikoshiba kepada Kashima. Jika dilihat dari maksim kesantunan yang dinyatakan oleh Leech [4], Mikoshiba melanggar prinsip kesantunan maksim kecocokan. Dalam maksim kecocokan, penutur diharuskan untuk memaksimalkan kecocokan di antara penutur dan lawan tutur. Dalam tuturan tersebut, Mikoshiba tidak memaksimalkan kecocokan di antara dirinya dan Kashima dikarenakan Mikoshiba dan Kashima memiliki pendapat yang berbeda. Kashima menyatakan dalam tuturan 「ちょろいねヒーロー」 yang memiliki arti ‘Karakter utama pria yang sangat lemah’ bahwa karakter utama pria dalam *manga ‘Koi Shiyou’* merupakan karakter yang lemah, sementara Mikoshiba tidak setuju dan menyampaikan pendapatnya bahwa Kashima salah dalam membaca *manga ‘Koi Shiyou’* jika lebih berfokus kepada karakter laki-laki dikarenakan biasanya pembaca akan lebih berfokus kepada karakter utama wanita.

Pada data ini terdapat faktor penyebab ketidaksantunan sesuai dengan pendapat Pranowo (dalam Hamida, dkk) [8], yaitu mengkritik langsung. Faktor penyebab ketidaksantunan dalam tuturan tersebut terdapat pada tuturan 「ちっげーよ！普通は主人公のマミコに感情移入して読むもんだろうが」 yang memiliki arti ‘Bukan! Biasanya harus dilihat dari karakter utama wanita, Mamiko’ . Dalam tuturan tersebut Mikoshiba mengkritik cara membaca yang dilakukan oleh Kashima dan menyatakan bahwa Kashima salah.

#### 4. Simpulan dan Saran

Jumlah data pelanggaran prinsip kesantunan maksim kerendahan hati ditemukan paling banyak dibandingkan dengan jumlah data pelanggaran prinsip kesantunan maksim lainnya yakni sejumlah 6 data. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menemukan kecenderungan karakter *tsundere* untuk menuturkan tuturan yang tinggi hati dan bisa meninggikan status dirinya sendiri.

Meskipun demikian, peneliti tidak menemukan pelanggaran prinsip kesantunan maksim kesimpatian. Hal ini sesuai dengan konsep yang menyatakan bahwa karakter *tsundere* cenderung bersikap kasar, namun tetap menyimpan sisi kepribadian yang lembut dengan diasumsikan bahwa kelembutan ini dapat tercermin melalui rasa simpati yang masih dimiliki oleh karakter tersebut. Dengan kata lain tidak semua pelanggaran secara keseluruhan dilakukan oleh karakter *tsundere*, meskipun akan memungkinkan dengan data lain yang lebih lengkap akan ditemukan semua pelanggaran prinsip kesantunan dalam satu karakter.

Ditemukan 16 makna dalam tuturan ilokusi tokoh Mikoshiba yang melanggar prinsip kesantunan, yaitu makna melarang, menolak, mengajak, memerintahkan, mengeluh, memesan, menyesal, menghina, meremehkan, menyatakan, menjanjikan, membanggakan, memuji, membantah, menyarankan, dan menerima. Tuturan ilokusi dengan makna melarang, memerintahkan, meremehkan, menjanjikan, dan menyarankan ditemukan paling banyak. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menemukan kecenderungan ini membentuk citra *tsundere* Mikoshiba, di mana dia menunjukkan sikap tegas dan keras dalam berbicara, namun juga memperlihatkan kepedulian atau kelembutan melalui pemberian saran.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan baik bagi pemelajar maupun pengajar dalam bidang linguistik khususnya ilmu pragmatik yang

membahas tindak tutur ilokusi dan prinsip-prinsip kesantunan berbahasa, serta dapat memberikan pengetahuan mengenai pendidikan karakter melalui maksim-maksim prinsip kesantunan yang dianalisa.

### Daftar Pustaka

- [1] A. Risti, D. Ayu, Y. Anindita, L. Rahmadhani, "Analisis Struktur dan Makna Modalitas Perkiraan ~SOUDA, ~YOUUDA," *Jurnal Taiyou*, vol. 2, no. 1, pp. 91, Jul. 2021.
- [2] D. P. Wijana, "Prinsip Kesopanan" in *Dasar-dasar Pragmatik*, 1st ed., Yogyakarta, ID: Penerbit ANDI Yogyakarta, 1996, pp. 55-61.
- [3] D. P. Wijana, "Tindak Tutur" in *Dasar-dasar Pragmatik*, 1st ed., Yogyakarta, ID: Penerbit ANDI Yogyakarta, 1996, pp. 17.
- [4] D. S. Halibanon and E. N. Safariyah, "Analisis Tutaran Karakter Tsundere (Pendekatan Pragmatik)," *Jurnal Sastra Studi Ilmiah Sastra*, vol. 9, no. 2, pp. 31, Dec. 2019.
- [5] F. Asa, "Shakai-teki Yōin ni Yoru 'Kikite Keigo' no Tsukaiwake Ichi Hanashite to Kikite to no Kankei o Chūshin ni Ichi," *Kyōiku-gaku no Kenkyū to Jissen*, no. 1, pp. 49, Mar. 2002.
- [6] G. Leech, "Chapter 6 - A Survey of the Interpersonal Rhetoric" in *Principles of Pragmatics*, 1st ed., New York, USA: Longman, 1983, pp. 131-138.
- [7] G. Yule, "Speech Acts and Events" in *Pragmatics*, 1st ed., Oxford, ENG: Oxford University Press, 1996, pp. 47.
- [8] J. Junichi, "Tsundere Attributes and Linguistic Expressions—Role Language Approach and Case Study," *Symposium "Role, Character, Language"*, pp. 1, Mar. 2008.
- [9] L. Laida, "Feminist Approaches to Manga Between the 1970s and 2000s," Helsinki: University of Helsinki, Mar. 2017, pp. 11.
- [10] N. Haruka, "Jiman no Gengo Hyougen no Goyouronteki Bunseki," *Kokubungaku*, no. 107, pp. 85, Mar. 2023.
- [11] R. Denison, "Introduction," in *Anime: A Critical Introduction*, 1st ed., London, ID: Bloomsbury Publishing, 2015, pp. 1.
- [12] R. Tiani, "Kajian Perilaku Pragmatik Terhadap Tindak Tutur Santri Terhadap Kyai di Pondok Pesantren di Wilayah Kota Semarang," *Humanika*, vol. 23, no. 2, pp. 32, Dec. 2016.
- [13] S. S. N. Hamida, R. Y. S. Budiawan, and H. R. Utami, "Pelanggaran Prinsip Kesantunan Berbahasa dalam Tutaran Pemain Film Pendek Tilik Tahun 2018," *Lingua*, vol. 19, no. 1, pp. 46–47, Jan. 2023.
- [14] Sugiyono, "Penelitian Kualitatif," in *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 21st ed., Bandung, ID: Alfabeta, 2015, pp. 49.
- [15] T. Tarigan, "Pragmatik," in *Pengajaran Pragmatik*, 1st ed., Bandung, ID: Angkasa, 1986, pp. 33.

D. Salsabilla, R.F. Hakim, M.A. Hamdi, "Pelanggaran Prinsip Kesantunan pada Tindak Tutur Ilokusi Karakter *Tsundere* Mikoshiba dalam *Anime Gekkan Shoujo Nozaki-kun*," *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang (JPBJ)*, vol. 11, no. 1, pp. 37-45, Feb. 2025.

## DILEMA EKSTISTENSI TOKOH RIN DALAM ANIME *USAGI DROP* MENURUT TEORI KEPRIBADIAN MARXIAN ERICH FROMM

### THE EXISTENTIAL DILEMMA OF RIN IN THE ANIME *USAGI DROP* ACCORDING TO ERICH FROMM'S MARXIAN PERSONALITY THEORY

T. Meizora<sup>1</sup>, N.V. Radoti<sup>2</sup>, Wulandari<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Jurusan Bahasa Asing, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja  
e-mail: tiara.meizora@undiksha.ac.id, nathania@undiksha.ac.id, wulandari.2@undiksha.ac.id

#### Abstract

*This study aims to analyze and describe the existential dilemma experienced by the character Rin in the anime Usagi Drop. This study uses the study of Erich Fromm's existential dilemma theory. The technique used in collecting data was note-taking and the data obtained was analyzed using a qualitative descriptive method. The results of the research show the existential dilemma experienced by Rin's character who lives a new life after losing his father. The existential dilemma experienced by Rin's character is; 1) humans as animals and as humans who are shown by Rin's awareness of her physical needs but also have the nature of attention and affection for Daikichi characters, 2) life and death which are shown by Rin's fear of death but at the same time she is also aware of the coming of death someday, 3) imperfection and perfection in the form of awareness of the strengths and weaknesses that she has, 4) solitude and togetherness shown by Rin's independent attitude in living life but at the same time she also needs Daikichi's help.*

**Keywords:** *Usagi Drop anime, existential dilemma, Erich Fromm*

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan dilema eksistensi yang dialami oleh tokoh Rin dalam anime *Usagi Drop*. Penelitian ini menggunakan kajian teori dilema eksistensi Erich Fromm. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah simak catat dan data yang didapat dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan dilema eksistensi yang dialami oleh tokoh Rin yang menjalani kehidupan baru setelah kehilangan ayahnya. Dilema eksistensi yang dialami oleh tokoh Rin berupa; 1) manusia sebagai binatang dan sebagai manusia yang ditunjukkan dengan kesadaran Rin akan kebutuhan fisiknya tetapi juga memiliki sifat perhatian dan kasih sayang kepada tokoh Daikichi, 2) hidup dan mati yang ditunjukkan dengan rasa takut Rin akan kematian tetapi disaat yang sama ia juga menyadari datangnya kematian tersebut suatu saat nanti, 3) ketidaksempurnaan dan kesempurnaan yang berupa kesadaran akan kelebihan dan kekurangan yang dia miliki, 4) kesendirian dan kebersamaan ditunjukkan dengan sikap mandiri Rin dalam menjalani hidup tetapi disaat yang sama ia juga membutuhkan bantuan Daikichi.

**Kata kunci:** *anime Usagi Drop, dilema eksistensi, Erich Fromm*

Received:27-12-2022; Revised: 22-02-2025; Accepted: 23-02-2025; Published: 28-02-2025

#### 1. Pendahuluan

Jepang terkenal dengan karya berupa anime dan komik yang banyak diminati di berbagai negara. Menurut Kaharap (2021) dalam Sonora [2], anime yang pertama kali diciptakan oleh Jepang pada tahun 1907 berbentuk gambar bergerak dengan durasi 3 detik, dan pada tahun 1917 dengan durasi 5 menit. Kemudian pada tahun 1927 Jepang dan Amerika berhasil menciptakan film animasi bersuara pertama. Anime yang diciptakan Jepang berjudul Noburo Ofuji telah dilengkapi dengan suara dan lagu. Setelah itu anime Jepang telah banyak sekali berkembang sehingga menjadi salah satu karya yang sangat diminati saat ini.

Perkembangan anime tidak hanya dari segi kualitas visual dan proses pembuatan, tetapi juga dari segi cerita. Beberapa anime berasal dari cerita yang telah ada di dalam komik atau novel dan dijadikan animasi untuk menjadi lebih menarik. Ada juga cerita anime yang dibuat secara langsung dan dianimasikan. Genre dari animepun bermacam-macam seperti fantasi, drama, romance, action, dan lain-lain. Beberapa berasal dari imajinasi pengarang cerita dan beberapa berasal dari pengalaman yang pernah dialami oleh seseorang. Oleh karena itu tidak sedikit dari cerita anime yang mengandung bagian yang sangat sesuai dengan kejadian yang terjadi di kehidupan sehari-hari.

Perkembangan dari segi cerita juga termasuk kepada perkembangan dalam penokohan anime. Tokoh di dalam anime umumnya memiliki watak, kepribadian, dan bahkan latar belakang. Terlebih lagi hal-hal yang dialami oleh tokoh di dalam anime umumnya juga dialami oleh kebanyakan orang di kehidupan sehari-hari, sehingga mereka tampak hidup dan menjalani kehidupan layaknya manusia. Oleh karena itu tokoh anime juga dapat dijadikan sebagai objek dalam melakukan penelitian kepribadian, guna menambah wawasan terkait kepribadian baik pada tokoh anime maupun pada individu.

*Usagi Drop* merupakan anime yang menceritakan kisah seorang pria berusia 30 tahun bernama Daikichi yang kehilangan kakeknya. Namun di hari pemakaman kakeknya Daikichi menemukan seorang anak kecil yang berusia sekitar 5 tahun yang bernama Rin yang ternyata adalah anak dari kakeknya. Karena tidak diketahui keberadaan ibu dari Rin, Daikichi kemudian menjaga Rin dan membawanya untuk tinggal bersama. Rin yang masih berusia 5 tahun baru saja kehilangan ayahnya dan sama sekali tidak tahu apa-apa tentang ibunya. Sebelum Daikichi membawa Rin ke rumahnya, ia sempat akan dikirimkan ke panti asuhan karena tidak ada yang mau menjaganya. Pada akhirnya Rin dijaga oleh Daikichi, di sekolahkan dan seluruh hidupnya dibiayai oleh Daikichi.

Dari *Usagi Drop* dapat dilihat bahwa tokoh Rin yang masih berusia sekitar 5 tahun telah kehilangan ikatan dengan ayahnya dan merasa sendirian karena tidak memiliki siapa-siapa selain Daikichi. Rin mengalami banyak hal yang membingungkan dan pada akhirnya ia banyak kebingungan terhadap hal-hal tentang dirinya dan lingkungan sekitarnya. Seperti yang telah disampaikan oleh Erich Fromm (dalam Alwisol, 2018: 129-131) [1], bahwa hakekat manusia bersifat dualistik, yaitu adanya pertentangan antara dua hal yang sangat bertolak belakang. Pertentangan ini sangat berbeda dengan konflik yang dimaksud pada teori psikoanalisis Sigmund Freud. Menurut teori Sigmund Freud (2016: 32-61) pertentangan terjadi karena adanya ketidaksesuaian antara 3 sistem di dalam diri manusia yang disebut dengan *Id*, *Ego*, dan *Superego*. Dengan kata lain Sigmund menyatakan bahwa pertentangan terjadi akibat dari dalam diri individu. Sementara pertentangan yang mengakibatkan dilema eksistensi yang terjadi pada tokoh Rin juga diakibatkan oleh lingkungan sosialnya. Oleh karena itu penulis menggunakan teori Erich Fromm dalam menganalisis dilema eksistensi yang dialami oleh tokoh Rin dalam anime *Usagi Drop*.

Penelitian sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh Rosita Nur Sholihah dan Titik Indrati dengan judul penelitian Kepribadian Tokoh Utama dalam Novel "Mata dan Manusia Laut" Karya Okky Madasari (Kajian Psikologi Kepribadian Marxian Erich Fromm). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kepribadian Marxian dan mekanisme pelarian yang dialami dan dilakukan oleh tokoh Matara dalam novel "Mata dan Manusia Laut" menurut teori Erich Fromm dari tokoh Matara. Karena objek penelitian mengalami berbagai konflik terkait hidup dan mati, kesendirian, dan peristiwa otoritarianisme peneliti menggunakan teori kepribadian marxian untuk menganalisis kepribadian. Meskipun begitu di dalam penelitian ini terdapat hasil analisis dari dilema eksistensi tokoh karya sastra yang meliputi manusia sebagai binatang dan sebagai manusia, hidup dan mati, ketidaksempurnaan dan kesempurnaan, serta kesendirian dan kebersamaan. Hasil analisis dari dilema eksistensi juga ditemukan dalam penelitian yang berjudul Kepribadian Marxian Tokoh Utama dalam Novel Sunyi di Dada Sumirah Karya Artie Ahmad (Kajian Psikologi Kepribadian Marxian Erich Fromm) oleh l'anatus Sholihah. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian terkait dilema eksistensi terhadap tokoh dalam karya sastra telah pernah dilakukan.

## 2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiono (2020: 18-36)[9] metode penelitian kualitatif digunakan untuk menemukan dan memahami makna di balik data. Makna yang dimaksud merupakan nilai yang terdapat di balik data. Metode penelitian kualitatif juga digunakan untuk memahami perasaan individu, sehingga menurut penulis metode ini cocok digunakan untuk penelitian ini yang berfokus pada dilema eksistensi yang dialami oleh tokoh.

Subjek dari penelitian yang penulis lakukan adalah anime yang berjudul *Usagi Drop*. *Usagi Drop* merupakan anime yang menceritakan tentang keseharian tokoh Daikichi dalam menjaga dan membesarkan anak dari kakeknya yang bernama Rin. Rin yang masih kecil kehilangan ayahnya dan juga ditinggal oleh ibunya, sehingga ia memiliki kepribadian yang mandiri namun juga bergantung kepada Daikichi.

Objek dari penelitian ini adalah dilema eksistensi yang dialami oleh tokoh Rin. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik simak dan cata. Data penelitian berupa dialog dan gambar cuplikan yang berhubungan dengan dilema eksistensi yang dialami oleh tokoh Rin dalam anime *Usagi Drop*.

Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik pengumpulan data dokumen. Menurut Sugiono dokumen merupakan catatan dari peristiwa yang telah berlalu yang dapat berupa tulisan, gambar, atau karya dari seseorang. Setelah dikumpulkan data akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data interactive model oleh Miles dan Huberman. Analisis data terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan atau verifikasi. Reduksi data merupakan proses memilah data, membuang bagian yang tidak berkaitan dengan penelitian, dan menggolongkan data yang telah dikumpulkan sehingga dapat menemukan sebuah kesimpulan. Proses berikutnya adalah penyajian data, yaitu proses menyajikan data yang telah direduksi sehingga peneliti dapat menganalisis data. Setelah data disajikan peneliti dapat menarik kesimpulan atau melakukan analisis ulang dan meninjau ulang data yang telah diperoleh.

Setelah melakukan reduksi data, penulis menggolongkan data berdasarkan 4 dualistik dalam diri manusia yang memunculkan dilema eksistensi. Dari data yang telah dikumpulkan dan diseleksi melalui reduksi data, penulis menemukan 6 data yang menunjukkan 4 dualistik tersebut. Keenam data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk uraian singkat hingga penulis dapat menarik kesimpulan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Erich Fromm (dalam Alwisol 2018: 129-131)[1] menyampaikan bahwa terdapat 4 dualistik dalam diri manusia yang memunculkan dilema eksistensi manusia, yaitu sebagai berikut:

*Manusia sebagai binatang dan sebagai manusia*

Manusia sebagai binatang memiliki banyak kebutuhan fisik yang harus dipenuhi seperti makan, minum, dan seksual. Sementara sebagai manusia lebih memiliki kesadaran diri, berfikir, dan berimajinasi. Dilema eksistensi manusia sebagai binatang ditunjukkan oleh tokoh Rin pada saat ia menunjukkan rasa lelah dan laparnya kepada Daikichi.



Gambar 1. Rin pada saat ia menunjukkan rasa lelah dan laparnya kepada Daikichi.

「大吉、疲れた。」 (*Daikichi, aku lelah....*)



「お腹付いた。」 (*Aku lapar....*)

Pada data di atas Daikichi dan Rin baru saja pulang berbelanja untuk kebutuhan sehari-hari Rin. Rin yang baru saja tinggal bersama Daikichi memiliki banyak kebutuhan sehari-hari yang harus dilengkapi seperti tempat tidur, pakaian, dan lain-lain. Pada data di atas Rin menyadari kebutuhan dirinya untuk makan dan istirahat. Namun Rin juga menunjukkan perhatian dan kasih sayangnya kepada tokoh Daikichi seperti pada data berikut:



Gambar 2. Rin menunjukkan perhatian dan kasih sayangnya kepada tokoh Daikichi

「手、繋がないと危ないだよ。」 (*Bahaya jika tidak berpegangan tangan*)

Data di atas menunjukkan perhatiannya kepada Daikichi bahwa akan berbahaya jika tidak berpegangan tangan saat jalan-jalan. Oleh karena itu Rin memegang tangan Daikichi agar Daikichi tidak terkena bahaya. Data ini menunjukkan sikap perhatian Rin kepada tokoh Daikichi.



Gambar 3. Sikap perhatian Rin kepada tokoh Daikichi

「ごめんね。前のとき抱っこしてあげれば良かったね。」

(*Maaf. Seharusnya waktu itu aku memelukmu.*)

「今度、大吉が泣いたら私が抱っこしてあげるから。」

(*Lain kali ketika Daikichi menangis, aku akan memelukmu*)

Data di atas menunjukkan kasih sayang dan perhatian Rin kepada Daikichi. Rin berjanji akan memeluk Daikichi ketika Daikichi menangis.

Dari data-data di atas ditunjukkan bahwa Rin mengalami salah satu dari dua pertentangan dalam dilema eksistensi yaitu manusia sebagai binatang dan sebagai manusia. Rin menunjukkan kepada Daikichi kebutuhan fisiknya berupa makan dan beristirahat, tetapi Rin juga menunjukkan perhatian dan kasih sayangnya kepada Daikichi.

#### *Hidup dan mati*

Dilema eksistensi ini berupa kesadaran akan kematian tetapi berusaha mengingkarinya dan meyakinkan bahwa adanya kehidupan setelah kematian.



Gambar 4. Rasa takut Rin akan kematian Daikichi

「大吉、私より先に死んじゃうの？」

*(Daikichi, apa kamu akan mati lebih dulu dari aku?)*

Data di atas menunjukkan rasa takut Rin akan kematian Daikichi. Rin yang telah kehilangan ayahnya takut untuk menerima kematian lagi dan mengungkapkannya kepada Daikichi. Hal ini menunjukkan kesadaran Rin akan kematian. Meskipun Rin tidak menunjukkan penyangkalannya terhadap kematian, tetapi Rin masih takut dan tidak menginginkan kematian tersebut. Hal ini ditunjukkan melalui monolog Daikichi yang memahami perasaan Rin:

「祖父さんが死んだ悲しさ、俺が死んだらどうしようて不安、自分の死の恐れ、一つ一つが整理できないままぐちゃぐちゃになってんだな。」

*(Kesedihannya atas kematian kakek, rasa cemasnya akan kematianku, dan rasa takut akan kematiannya sendiri, ia tidak bisa mengatasi itu semua dan menjadi kacau.)*

Data di atas menunjukkan rasa takut Rin akan kematian tetapi ia sendiri juga sadar dengan kematian yang akan datang. Hal ini membuat Rin mengalami dilema eksistensi hidup dan mati.

#### *Ketidaksempurnaan dan kesempurnaan*

Dilema eksistensi ini berupa kesadaran akan kesempurnaan dan ketidaksempurnaan yang dimiliki. Dalam anime *Usagi Drop* tokoh Rin menyadari kelebihan yang tidak dimiliki oleh orang lain seperti menggambar dan bermain lompat tali.



Gambar 5. Rin menyadari kelebihan yang tidak dimiliki oleh orang lain

「りん、そうや今日縄跳び大会じゃなかったけ」

*(Rin, hari ini lomba lompat tali bukan?)*

「うん。失敗した。」

*(Ya. Aku gagal.)*

「何回？」

*(Berapa lompatan?)*

「十五回。」

*(Lima belas lompatan.)*

「後ろ飛びは？」

*(Kalau lompat ke belakang?)*

「二百三回。」

*(Dua ratus tiga lompatan.)*

Data di atas menunjukkan kekurangan Rin dalam melakukan olah raga lompat tali. Rin merasa sedih karena ia tidak dapat melakukan banyak lompatan ketika lompat tali biasa. Tetapi ia juga senang dengan kelebihannya dalam melakukan lompat tali ke belakang yang berhasil melakukan 203 kali lompatan ke belakang. Hal ini menunjukkan dilema eksistensi ketidaksempurnaan dan kesempurnaan tokoh Rin.

#### *Kesendirian dan kebersamaan*

Alwisol menyampaikan bahwa pada dasarnya manusia merupakan makhluk yang mandiri namun juga tetap membutuhkan keberadaan orang lain dalam hidupnya. Di dalam anime *Usagi Drop* tokoh Rin digambarkan sangat mandiri. Rin selalu bangun pagi, memasukkan kain kotor ke mesin cucui, menyiram tanaman, dan menyiapkan sarapan untuk ia dan Daikichi.



Gambar 6. Rin digambarkan sangat mandiri

「りんちゃん、ご飯作ってるの？」

*(Rin-chan, kamu sedang bikin sarapan?)*

「うん。大吉もおはよう！今日は早起きだね。」

*(Ya. Pagi, Daikichi! Hari ini kamu bangun cepat ya.)*

「ちょっとだいちゃん！りんちゃんにご飯を作らせてるの？」

*(Dai-chan! Kamu menyuruh Rin membuat sarapan?)*

「バカにすんな！めしはいつも二人で作ってんの！火を使うときは俺が一」

*(Mana mungkin! Kami selalu bersama membuat sarapan! Saat menggunakan kompor aku yang-)*

「仲良くして！」

*(Jangan berantem!)*

Data di atas menunjukkan keterkejutan sepupu Daikichi yang bernama Haruko ketika melihat Rin bangun pagi dan membuat sarapan. Haruko mengira Daikichi menyuruh Rin yang masih anak-anak untuk membuat sarapan. Tetapi Daikichi menyangkal bahwa mereka selalu membuat bersama dan mengatakan bahwa ketika memasak bagiannya adalah melakukan hal-hal yang memerlukan kompor. Data ini menunjukkan kemandirian tokoh Rin tetapi disaat yang sama Rin juga membutuhkan bantuan Daikichi dalam kehidupannya.

#### **4. Simpulan dan Saran**

Dari hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan, tokoh Rin dalam anime *Usagi Drop* telah menunjukkan dilema eksistensi. Meskipun pertentangan antara ketidaksempurnaan dan kesempurnaan tidak terlalu terlihat pada tokoh Rin, akan tetapi pertentangan manusia sebagai binatang dan sebagai manusia, hidup dan mati, kesendirian dan kebersamaan ditunjukkan dengan jelas oleh tokoh Rin. Kehidupan baru Rin bersama dengan Daikichi setelah ayahnya meninggal membuat Rin mengalami berbagai konflik sehingga ia mengalami pertentangan-pertentangan pada aspek-aspek menurut teori Erich Fromm sehingga ia mengalami dilema eksistensi.

### Daftar Pustaka

- [1] Alwisol, *Psikologi Kepribadian*, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018.
- [2] C. P. Kaharap, "Sejarah Anime: Sejak 1907 Hingga Mewabah ke Indonesia," *Sonora*, [Online]. Available: <https://www.sonora.id/read/422942106/sejarah-anime-sejak-1907-hingga-mewabah-ke-indonesia>. [Accessed: Jan. 24, 2025].
- [3] E. Fromm, *Lari dari Kebebasan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1997.
- [4] F. Noviana, "Representasi Hero's Journey Pada Tokoh Chihiro dalam Anime Spirited Away Karya Miyazaki Hayao," *Izumi*, vol. 8, no. 1, pp. 52-64, 2019.
- [5] I. Sholihah and H. Subandiyah, "Kepribadian Marxian Tokoh Utama dalam Novel Sunyi Di Dada Sumirah Karya Artie Ahmad (Kajian Psikologi Kepribadian Marxian Erich Fromm)," *Bapala*, vol. 9, no. 6, pp. 98-112.
- [6] K. Bertens, *Psikoanalisis Sigmund Freud*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2016.
- [7] K. Kamdani, *Sejarah Anime: Sejak 1907 Hingga Mewabah ke Indonesia*, Yogyakarta: Sonora, 2021.
- [8] R. N. Sholihah and T. Indarti, "Kepribadian Marxian Tokoh Utama dalam Novel Mata Dan Manusia Laut Karya Okky Madasari (Kajian Psikologi Kepribadian Marxian Erich Fromm)," *Bapala*, vol. 8, no. 6, pp. 43-56, 2021.
- [9] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2020.
- [10] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2022.

T. Meizora, N.V. Radoti, Wulandari, "Dilema Eksistensi Tokoh Rin dalam Anime *Usagi Drop* Menurut Teori Kepribadian Marxian Erich Fromm," *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang (JPBJ)*, vol. 11, no. 1, pp. 46-52, Feb. 2025.

## PERKEMBANGAN KONSUMSI ROKOK DI JEPANG PADA PERIODE AZUCHI-MOMOYAMA HINGGA MASA KINI

### THE DEVELOPMENT OF CIGARETTE CONSUMPTION IN JAPAN FROM THE AZUCHI-MOMOYAMA PERIOD TO THE PRESENT DAY

A.P. Ryan<sup>1</sup>, S.F.A. Nur<sup>2</sup>, M. P. Viana<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Pusat  
e-mail: ryanmaru27@gmail.com, nursaadahfitri@unj.ac.id, vianaprasetyo@unj.ac.id

#### Abstract

*This study aims to describe the culture of smoking in Japan and the development of its consumption in Japanese society from the Azuchi-Momoyama period to the present. This research is based on descriptive research with a qualitative research approach. This data collection technique is based on Arikunto's documentation method or literature study where all sources of information and data are obtained from documents, journals, articles, websites, and so on. Then the analysis technique used is qualitative data analysis [1] referred to the theory by Miles. In the study, it can be seen that conventional cigarettes such as cigarettes are preferred in Japan. How to consume cigarettes or tobacco products in Japan is generally smoked in the form of cigarettes, or chewed. Then, the amount of cigarette consumption in Japan is gradually and significantly decreasing from year to year. It can be concluded, observing the development of cigarette consumption in Japan is very interesting and as an additional insight into Japanese history and culture, as well as knowing the conditions and rules that apply to smoking in Japan.*

**Keywords:** consumption, cigarettes, Japan

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan budaya merokok yang ada di Jepang serta perkembangan konsumsinya di masyarakat Jepang pada periode *Azuchi-Momoyama* hingga masa kini. Penelitian ini dibuat berdasarkan penelitian deskriptif dengan pendekatan penelitian kualitatif. Teknik pengambilan data ini berdasarkan metode dokumentasi oleh Arikunto atau studi kepustakaan yang mana seluruh sumber informasi dan data didapat dari dokumen, jurnal, artikel, situs, dan sebagainya[1]. Kemudian Teknik analisis yang digunakan ialah analisis data kualitatif dirujuk dari teori oleh Miles. Pada penelitian dapat diketahui rokok konvensional seperti *sigaret* lebih banyak disukai di Jepang. Cara mengkonsumsi rokok atau produk tembakau di Jepang umumnya dihisap dalam bentuk rokok, atau dikunyah. Kemudian, jumlah konsumsi rokok di Jepang secara berangsur-angsur dan signifikan menurun dari tahun ke tahun. Dapat disimpulkan, mengamati perkembangan konsumsi rokok di Jepang sangat lah menarik dan sebagai wawasan tambahan seputar sejarah dan kebudayaan Jepang, serta mengetahui kondisi dan aturan yang berlaku seputar merokok di Jepang.

**Kata kunci:** konsumsi, rokok, Jepang

Received:30-01-2024; Revised: 11-02-2025; Accepted: 12-02-2025; Published: 28-02-2025

#### 1. Pendahuluan

Kata rokok atau kegiatan merokok sudah tidak asing lagi di kalangan masyarakat manapun. Rokok menjadi salah satu hal yang menarik untuk di bahas. Berbagai pandangan mengenai rokok sebagai suatu komoditas yang tentunya menguntungkan pihak tertentu. Rokok dipandang sebagai suatu hasil kebudayaan dan bukti perkembangan zaman, tetapi terdapat pula pandangan yang cenderung negatif terhadap rokok terutama dari sisi kesehatan. Secara global terdapat 1.3 milyar perokok di dunia. Dari seluruh orang di dunia 22.3% merupakan perokok aktif berdasarkan data pada 2020, dan terbagi menjadi 36.7% perokok laki-laki dan 7.8% perokok perempuan. Menurut The Tobacco Control Atlas ASEAN

Region 4th Edition menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara dengan jumlah perokok terbanyak di Association of Southeast Asian Nations (ASEAN) dengan persentase perokok usia antara 25-64 tahun dimana sebanyak 66% perokok pria dan 6,7% perokok wanita (SEATCA)[10].

Sangat banyak keterlibatan rokok di Indonesia, bahkan Indonesia menempati posisi yang cukup tinggi yang mengkonsumsi rokok di seluruh dunia[1]. Namun, pada pembahasan di penelitian ini penulis tidak membahas lebih lanjut mengenai perkembangan konsumsi rokok di Indonesia melainkan akan membahas mengenai perkembangan konsumsi rokok di Jepang. Jepang yang merupakan negara maju dengan berbagai teknologinya yang sangat canggih dan sangat memperhatikan serta mengedepankan kesehatan dalam kehidupannya sekalipun tidak luput dari keterlibatan tembakau atau rokok dalam sejarah perkembangan negaranya. Jepang diketahui sebagai salah satu negara dengan cukup banyak perokok aktif, oleh karena itu pada penelitian ini penulis ingin membahas lebih lanjut mengenai bagaimana perkembangan rokok di Jepang, bagaimana tingkat konsumsi rokok masyarakat Jepang, adakah pengaruh rokok terhadap kehidupan sosial budaya di Jepang, adakah gerakan anti rokok maupun kiat atau penanganan untuk mendukung seseorang yang ingin berhenti merokok.

Banyak sekali jurnal dan artikel yang sudah menjelaskan mengenai rokok di dunia maupun di Indonesia. Salah satu contohnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Sisca Shamannia pada tahun 2019 dengan judul "*Citra Perempuan Pada Produk Rokok Pada Era Tahun 1930-1950 Di Indonesia*"[6]. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan ialah penelitian oleh sisca bertujuan untuk mengetahui hubungan perempuan sebagai citra pada iklan produk rokok dan mengaitkannya dengan situasi sosial budaya dan politik yang ada pada era tahun 1930-1950, sedangkan pada penelitian oleh penulis bertujuan mengetahui perkembangan konsumsi rokok di pada periode Azuchi-Momoyama hingga masa kini di Jepang. Meski terdapat banyak sekali artikel maupun karya ilmiah yang membahas kebudayaan hingga makanan atau minuman tradisional Jepang, tetapi untuk karya ilmiah yang mempelajari rokok di Jepang masih terbilang sedikit. Oleh karenanya, penulis berusaha menelusuri lebih dalam mengenai perkembangan konsumsi rokok di Jepang. Selain menambah wawasan baru mengenai rokok itu sendiri, tentunya kita dapat mempelajari budaya dan aturan merokok yang berlaku dan ada di Jepang. Sehingga penulis menilai bahwa penting untuk diteliti dan akan sangat menarik bila dapat membahas lebih lanjut mengenai rokok di Jepang.

## 2. Metode

Pada penelitian ini penulis menentukan untuk melakukan penelitian deskriptif dan pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Untuk mengumpulkan dan menyajikan data yang telah diperoleh penulis menggunakan metode dokumentasi dari berbagai dokumen yang telah dilihat dan ditelusuri. Kemudian, pengambilan data dilakukan dengan teknik pengambilan data bersifat dokumentasi atau studi kepustakaan yang mana seluruh sumber informasi dan data didapat dari dokumen, jurnal, artikel, situs, yang mana dapat diakses secara daring. Dimulai dengan mencari informasi mengenai sejarah masuknya rokok di Jepang pada periode *Azuchi-momoyama*, mencari perubahan dalam bentuk produk, cara konsumsi, dan jumlah konsumsi rokok di Jepang, serta berbagai upaya atau aturan yang berusaha menekan penggunaan rokok pada masa kini. Penelitian relevan yang terdahulu juga merupakan penelitian resmi dan valid baik sumber informasi maupun publikasinya.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti dapat diketahui bahwa terdapat banyak perubahan bentuk produk tembakau atau rokok yang di konsumsi di Jepang dari periode *Azuchi-momoyama* hingga masa kini. Selain itu juga kita dapat mengetahui cara pengkonsumsian rokok di Jepang yaitu dihisap dan dikunyah, serta jumlah konsumsinya yang semakin menurun dari tahun ke tahun dan faktor penyebab penurunan konsumsi rokok di Jepang.

Tabel 1. Perkembangan konsumsi rokok di Jepang pada periode *Azuchi-momoyama*

	Periode <i>Azuchi-Momoyama</i> (1568 M – 1600M)	Periode <i>Edo</i> (1603 M – 1989M)	Periode <i>Heisei</i> (1989 M – Sekarang)
Produk Rokok	•Tembakau dalam pipa ( <i>pipe</i> )	• <i>Kiseru</i> • <i>Onshino tabako</i>	•Tembakau • <i>Sigaret/Tabako</i> • <i>HTP/HTB</i> • <i>E-Cigarettes</i>
Cara Konsumsi	•Dihisap	•Dihisap	•Dihisap •Dikunyah
Jumlah Konsumsi	•-	•83.7 % Pria (1965) •15.7% Wanita (1965)	•25% Pria (2022) •>10% Wanita (2022)

a. Periode *Azuchi-momoyama*

Rokok atau sigaret di Jepang adalah hal yang sangat lumrah yang mana dengan sangat mudah ditemukan di berbagai sudut negara Jepang. Meskipun asal usul masuknya rokok di Jepang kurang jelas, namun dari berbagai sumber diketahui bahwa rokok atau tabako (tobacco) pertama kali diperkenalkan dan dibawa ke Jepang oleh orang eropa lebih tepatnya pedagang dari portugis pada sekitaran tahun 1500 (Zaman *Azuchi-Momoyama*), Periode di mana banyak peperangan dan penyatuan wilayah terjadi di seluruh Jepang dan merupakan akhir dari era Sengoku. Ada pula yang menyatakan bahwa rokok masuk ke Jepang pada awal periode *Edo* bersamaan dengan maraknya perdagangan senjata dan berbagai barang impor dari spanyol dan portugis serta berbagai negara dari eropa yang lain. Pada zaman ini, rokok yang digunakan di Jepang masih berupa tembakau yang dikeringkan dan dipadatkan kedalam pipa dan dibakar. Istilah tabako (tobacco) yang saat ini kerap digunakan di Jepang sendiri lebih mengacu pada rokok konvensional yaitu rokok tembakau yang digulung kertas (sigaret). Penggunaan kata tabako untuk penyebutan rokok tembakau lebih umum di Jepang dibanding istilah asli bahasa Jepangnya yakni kami-maki tabako.

Pada periode atau era ini perkembangan rokok atau tembakau di Jepang belum banyak perubahan dari perkembangan rokok di belahan dunia lain. Bila dibandingkan dengan negara lain di Asia, lebih tepatnya China, maka masuknya rokok di Jepang lebih dulu dibandingkan di China. Pada periode ini tembakau dan rokok memasuki jepang melalui jalur perdagangan. Tidak banyak perbedaan dengan perkembangan rokok di negara lain dan cara konsumsinya juga belum ada variasi pada era ini, bahkan di kebanyakan negara Eropa sekalipun belum ada pembaruan dalam cara pengkonsumsiannya.

Minimnya data dan informasi berkaitan dengan rokok yang lengkap pada periode ini membuat sulitnya mengetahui jumlah konsumsi rokok di masa ini sehingga tidak dapat diketahui secara pasti berapa rasio atau perbandingan perokok baik pria maupun wanita di periode *Azuchi-Momoyama* ini.

b. Periode *Edo* Hingga *Showa*

Setelah mulai populer pada abad ke 16 (Zaman *Edo*), berbagai aktivitas jual beli dan pendistribusian produk rokok dilakukan, bahkan sampai Jepang memulai pertanian tembakaunya sendiri untuk memenuhi kuota yang dibutuhkan untuk pembuatan rokok yang bertempat di daerah Tohoku. Dengan kepopulerannya, rokok menjadi salah satu komoditas yang diminati berbagai kalangan orang di Jepang sehingga pada tahun 1949 pemerintah Jepang melihat sebuah peluang dan mulai memonopoli pemasaran rokok sebelum akhirnya dikelola oleh Japan Tobacco pada tahun 1985.

Setelah berbagai upaya pemerintah mencekal pemakaian rokok, namun pada tahun 1925 pemerintah Jepang pada saat itu melegalkan pengkultivasi dan pemakaian rokok untuk kalangan masyarakat umum. Sebelum terciptanya berbagai regulasi maupun aturan yang melarang rokok di Jepang seperti saat ini, pada tahun 1950an dan 1980an di Jepang

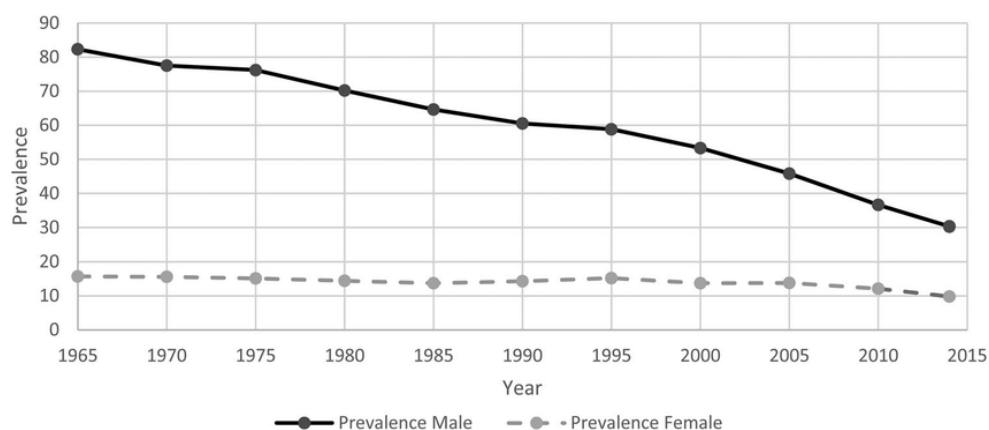
terdapat budaya merokok yang sangat digandrungi masyarakat Jepang yang bahkan sangat didukung oleh pemerintahan Jepang pada masa itu.

Sebelum rokok tembakau yang digulung dengan kertas masuk, para masyarakat Jepang menggunakan rokok berbentuk pipa panjang yang disebut *kiseru*[6]. *Kiseru* atau *kiseru* pipe adalah salah satu produk yang tercipta karena minat masyarakat terhadap rokok yang cukup tinggi. Merupakan sebuah alat atau rokok tradisional yang berasal dari daerah Kyoto yang kemudian menyebar keseluruh penjuru Jepang. *Kiseru* memiliki bentuk yang sangat unik dan sangat menarik, sehingga tidak salah bahwa alat ini dapat menjadi pendukung untuk menikmati rokok namun juga sebagai pemuas akan budaya estetika karena bentuknya yang mewah yang mana dapat membuat penggunaanya terlihat sangat bermartabat. *Kiseru* sendiri berasal dari Bahasa kamboja yakni kshier. *Kiseru* kerap digunakan sebelum periode meiji dimana rokok konvensional digulung kertas atau kami maki tabako mulai beredar di Jepang.

Dengan kepopulerannya, *kiseru* bahkan menjadi pelengkap kehidupan berbudaya dalam masyarakat Jepang untuk menghiasi kimono mereka sebagai aksesoris, yang mana *kiseru* ini ditaruh atau diselipkan di obi. Biasanya *kiseru* dimasukkan ke dalam tabung yang menjadi wadahnya, dan ditaruh di pinggang bersamaan dengan kantung atau wadah kecil yang berisi kizami tabako atau tembakau serut. Tidak hanya sebagai aksesoris saja, perkembangan *kiseru* dalam budaya tradisional Jepang semakin menarik dengan adanya tabako bon. Kebiasaan atau habit merokok menggunakan *kiseru* menciptakan budaya merokok yang biasa dilakukan saat minum teh maupun menerima tamu dalam budaya Jepang.

Budaya merokok sangat melekat bukan hanya untuk kepuasan semata namun juga menunjukkan status seseorang secara sosial di Jepang. Selain budaya rokok dengan *kiseru* seperti pada pembahasan di atas, pada periode Meiji terdapat produk rokok spesial yang dikhususkan untuk kekaisaran Jepang. *Onshino tabako* (恩賜のたばこ) merupakan rokok istimewa yang diberikan kepada kaisar Jepang[8]. Pada tahun 1877, permaisuri dari kaisar meiji yaitu ratu shouken, menghadiahkan *onshino tabako* kepada para prajurit yang terluka dan telah berjuang pada peristiwa pemberontakan satsuma berdasarkan catatan sejarah resmi. *Onshino tabako* diperkhususkan hanya untuk kaisar dan anggota keluarganya, sedangkan untuk petinggi dan bangsawan kerajaan lainnya memiliki rokok spesial tersendiri.

Rokok atau lebih tepatnya tabako pada zaman setelah periode edo juga menjadi salah satu barang yang dijadikan rasion atau perbekalan pada saat perang dunia ke 2 dimana setiap harinya diberikan 3 buah rokok tiap orang yang berlanjut sampai pada tahun 1960an . Diketahui jumlah konsumsi di rentang periode ini paling tinggi ialah 83.7 % perokok pria, dan 15.7% perokok wanita di tahun 1965. (Ross MacKenzie)[1]



Gambar 1. Grafik konsumsi rokok di Jepang

Di masa atau periode ini dapat kita ketahui bahwa jumlah konsumsi rokok di Jepang yang paling tinggi ialah pada tahun 1960an dengan puncaknya di 1965 dengan jumlah kisaran konsumsi rokoknya mencapai 80%. Kemudian juga dapat kita ketahui bahwa pada



zaman ini, rokok yang menjadi barang populer di berbagai tingkat atau lapisan masyarakat telah berkembang dan menjadi budaya unik yang bahkan dapat ambil andil dalam perubahan gaya busana terlebih dalam kategori aksesoris, dan juga budaya saat menjamu tamu atau budaya minum the di Jepang. Meski di zaman ini rokok di Jepang juga mengalami inovasi berupa perubahan dari sekedar tembakau di pipa ke rokok dengan dibalut kertas tetapi itu masih terbatas di lapisan masyarakat kalangan atas dan bukan untuk umum. Sedangkan di belahan dunia yang lain, seperti kebanyakan negara di Eropa, selain menikmati rokok dengan menggunakan pipa mereka juga sudah mulai membuat mesin rokok yang dibalut dengan kertas atau disebut juga sigaret dan tentunya dapat dibeli dan dikonsumsi masyarakat secara umum.

### c. Periode Heisei Hingga Masa Kini

Merokok seperti yang kita tahu adalah sebuah kegiatan yang sering dilakukan berbagai orang di seluruh dunia meskipun dapat dikatakan merokok adalah kegiatan yang merugikan tidak hanya diri sendiri namun juga orang lain. Namun tidak dapat dipungkiri, bahkan sampai sekarang merokok sangat diminati dan disukai banyak orang bahkan di Jepang. Walaupun tidak seperti dulu dimana merokok sangat bebas baik tempat, waktu dan tidak banyak larangannya. Dewasa ini karena sudah banyak riset dan juga edukasi yang mengajarkan mengenai seberapa bahaya rokok berpengaruh pada kehidupan terutama bagi kesehatan, banyak sekali regulasi dan peraturan yang dibuat bertujuan untuk mengurangi dan membatasi penggunaan rokok.

Salah satu alasan banyak perokok di Jepang adalah karena sangat mudahnya kita untuk menemui kios yang menjual rokok di berbagai tempat entah itu di mini market, convenience store, warung rokok, atau bahkan vending machine penjual rokok. Selain itu meski pajaknya cukup mahal, harga rokok di Jepang sendiri terbilang cukup murah sehingga banyak sekali orang dapat dengan mudah membeli rokok tanpa berpikir panjang.

Selain rokok konvensional seperti sigaret, juga terdapat produk alternatif yang mulai menggantikan eksistensi dari rokok tembakau konvensional, sebut saja HTP dan rokok elektrik. Setelah masuk ke Jepang pada awal tahun 2014 produk HTP membawa tren baru dalam budaya merokok di Jepang. Bersamaan dengan meningkatnya penggunaan dari produk HTP maka berkuranglah minat masyarakat terhadap rokok tembakau konvensional yang membuat penjualan rokok tembakau menurun dan menjadikan HTP salah satu produk tembakau terbesar di Jepang saat ini. Sedangkan rokok elektrik kurang diminati di Jepang, terlebih rokok elektrik yang memiliki kandungan nikotin di Jepang merupakan barang yang illegal untuk dijual bebas karna termasuk ke dalam kategori obat dan hanya diperbolehkan untuk pembelian dan penggunaan pribadi.

Selain mengonsumsi tembakau atau rokok dengan cara dihisap, ternyata orang Jepang juga mengonsumsi tembakau dengan cara dikunyah. Dilansir dari artikel pada laman Jepang bahwa pada saat dahulu atlet baseball Jepang mengunyah tanaman tembakau untuk melembabkan mulut mereka, dikarenakan kondisi lapangan yang berdebu mengunyah tembakau dapat melembabkan mulut mereka dan mempermudah pernapasan. Lama kelamaan, karena bekas kunyahan tembakau bisa mengotori bagian lapangan yang disemen, dan karena mengunyah tembakau dapat memberi contoh tidak baik bagi anak-anak, sehingga kegiatan ini tidak lagi kita jumpai pada atlet olahraga baseball.

Dewasa ini konsumsi rokok di Jepang sudah sangat menurun. Menurut Global State of Tobacco Harm Reduction [9], secara rata-rata kegiatan merokok di Jepang telah menurun dari 32% pada tahun 2000 menjadi 21% pada tahun 2015. Pada tahun 2022, konsumsi rokok semakin menurun hingga pria merokok menjadi 25% di tahun 2022, sedangkan kurang dari 10% wanita yang merokok. Salah satu faktor penurunan dari merokok adalah karna banyaknya aturan yang melarang merokok di berbagai tempat dan tentunya kesadaran lebih pada masyarakat Jepang terhadap kesehatannya.

Tentunya penurunan konsumsi rokok di Jepang ini memiliki banyak faktor yang mempengaruhinya. Terlebih di periode Heisei ini, penurunan angka konsumsi rokok di Jepang sangat dipengaruhi oleh berbagai program yang dilakukan pemerintah Jepang, regulasi dan atau aturan yang mengatur etika merokok di Jepang, berbagai gerakan anti

merokok yang dikampanyekan oleh pemerintah dan banyak aktivis di Jepang, serta banyaknya terapi penanganan berhenti merokok yang disediakan.

Beberapa faktor penurunan konsumsi rokok berdasarkan yang telah disebutkan :

#### *Etika Merokok dan Gerakan Anti Merokok di Jepang*

Terdapat banyak peraturan di Jepang baik dalam segi hukum, sosial maupun budaya, dan bukanlah hal yang dapat dianggap remeh terutama peraturan yang mengatur rokok. Sebagai salah satu negara perokok, Jepang memiliki aturan usia minimal untuk merokok yaitu 20 tahun ke atas dimana seseorang sudah bisa dikatakan dewasa secara hukum. Oleh karena itu, untuk dapat membeli rokok di convenience store maupun di tempat lainnya di Jepang memerlukan verifikasi data berupa passport atau sim sebagai validasi bahwa umur kita mencukupi untuk dapat membeli rokok, selain di toko kita juga dapat membeli di vending machine namun lagi-lagi kita diharuskan untuk memverifikasi diri kita, dalam hal ini untuk menggunakan vending machine kita memerlukan kartu taspo.

Kartu taspo ini dikeluarkan oleh Japan Tobacco Federation dan mulai berlaku sejak 2008. Untuk membeli rokok yang terdapat di vending machine pembeli memerlukan kartu ini yang terdapat IC atau chip khusus yang telah dimasukkan informasi berkaitan untuk memverifikasi bahwa pembeli berada di usia yang secara hukum diperbolehkan untuk membeli rokok. Pada kartu ini tertera secara jelas nama, nomor keanggotaan, serta pas foto sehingga dapat diketahui kepemilikan dari kartu ini. Selain itu juga terdapat pernyataan yang menyatakan untuk tidak meminjamkan, menyewakan, kartu ini untuk mencegah penyalahgunaan terutama pada kalangan di bawah umur. Meski dapat membeli rokok selama 24/7 melalui vending machine tetapi turis tidak dapat membeli rokok melalui vending machine ini dikarenakan pembuatan kartu taspo ini hanya diperuntukkan kepada masyarakat yang tinggal di Jepang. Pada pembuatan atau pembelian kartu ini tidak dipungut biaya dan tidak terdapat langganan atau pembayaran setelahnya, kecuali terdapat biaya untuk pencetakan ulang kartu yang hilang dan sebagainya dengan tarif 1000 yen[8].

Kesadaran masyarakat Jepang untuk menolak rokok atau mulai melarang rokok mulai sering dikampanyekan sedini mungkin dimulai dari anak – anak, baik dengan menempelkan selebaran gambar berisi informasi seputar rokok yang tentunya dikemas dengan cerita menarik.

Kemudian terdapat juga aturan berbasis etika yang mengatur dimana saja seseorang dapat merokok di Jepang. Pada tahun 2018 Jepang menerapkan aturan ketat yang melarang semua restoran keluarga dan berbagai kota di Jepang membatasi tempat orang dapat merokok secara bebas. Di bawah umur 20 tahun dilarang memasuki ruangan yang disediakan untuk merokok, kemudian orang yang merokok di luar tempat yang ditentukan akan terkena denda sebesar 300.000 yen, dan denda 500.000 yen bagi petugas atau pemilik tempat yang tidak memasang tanda larangan merokok di tempat yang ditentukan. Pada tahun 2020 Jepang menjadi penyelenggara Tokyo Summer Olympic and Paralympic, sehingga pemerintah Jepang kembali memperketat aturan mengenai rokok di area publik.

Dengan banyaknya perokok di Jepang, pemerintah membuat berbagai smoking area atau smoking lounge di berbagai fasilitas publik. Selain itu berdasar peraturan yang diterapkan sejak April 2020 yang melarang merokok secara indoor di restoran, hotel, perkantoran semakin terbatas ruang merokok di Jepang. Meskipun begitu merokok di cigar bars, rumah pribadi, dan hotel yang menyediakan ruang merokok masih diperbolehkan. Area merokok juga terbagi menjadi area merokok untuk merokok dan dilarang makan minum, lalu ada area merokok khusus HTP untuk merokok dan diperbolehkan makan serta minum. Untuk aturan merokok indoor atau dalam ruangan yang lain seperti di dalam bus, kereta dan pesawat sangat dilarang, kecuali shinkansen atau kereta jarak jauh yang biasanya menyediakan ruang untuk merokok[9].

Merokok sambil berjalan di kebanyakan daerah di Jepang juga dilarang, namun itu tergantung tempat yang dikunjungi. Beberapa tempat memang memperbolehkan merokok di jalan, namun tentu kita harus bertanggung jawab dengan kebersihan dengan tidak sembarangan membuang abu rokok maupun puntungnya sembarangan. Sebisa mungkin

merokok hanya di tempat yang telah disediakan agar lebih nyaman dan tidak perlu membawa asbak portable sendiri.

#### *Terapi Pengganti Nikotin (Nicotine Replacement Therapy)*

Banyak upaya dilakukan untuk mengurangi atau bahkan menghilangkan kebiasaan merokok. Bagi para perokok aktif, terlebih yang sudah bertahun-tahun berkuat dan terbiasa dengan merokok, akan sangat sulit membiasakan kembali untuk tidak merokok. Para perokok yang ingin berhenti merokok selalu saja terhalang oleh faktor internal dan eksternal untuk berhenti merokok. Seperti, keinginan untuk merokok yang belum hilang, kebiasaan merokok saat makan dan minum atau ketika melakukan pekerjaan tertentu membuat kita merasa aneh bila tidak merokok, atau karena gangguan eksternal seperti menghadiri suatu acara atau perkumpulan yang dimana dihadiri para perokok juga dan disediakan rokok.

Selain terdapat beberapa rumah sakit atau klinik yang menangani bimbingan jangka panjang untuk berhenti merokok, juga terdapat berbagai pengganti rokok sebagai terapi yang banyak dipakai di Jepang. Beberapa terapi atau program penanganan tersedia adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Terapi Pengganti Nikotin

1. Heat Not Burn
2. Non Smoking Candy, Nicotine Gum, Nicotine Patches
3. Varenicline
4. CureApp

#### 4. Simpulan dan Saran

##### *Simpulan*

Perkembangan rokok tentunya masih terus berlanjut seiring dengan berkembangnya zaman. Teknologi yang makin canggih memunculkan berbagai inovasi baru mengikuti minat pasar tembakau terlebih produk rokok. Berbagai macam produk tembakau dirilis dan diperjualbelikan kepada masyarakat umum. Berawal dari produk tembakau sederhana yang dipadatkan ke wadah sedotan atau pipa, kemudian berubah menggunakan kertas khusus dan dibakar untuk menghasilkan asap rokok. Tidak hanya berhenti di situ, berbagai inovasi baru seperti *onshino tabako*, *heated tobacco product (htp)/heat not burn (hnb)*, dan rokok elektrik (*e-cigarettes*)[2] mulai digemari sebagai alternatif lain untuk menikmati rokok. Berbicara mengenai cara menikmati rokok atau tembakau, terdapat lebih dari satu cara mengkonsumsinya. Bila biasanya rokok itu dibakar untuk dinikmati asapnya, ternyata tidak sedikit wilayah atau bangsa yang menyukai untuk mengkonsumsi tembakau dengan cara dihirup menikmati aromanya, serta dikunyah untuk mendapatkan aroma dan rasa tembakau yang unik dan khas.

Seperti yang telah dijelaskan di pembahasan, perkembangan rokok di Jepang telah banyak melalui perubahan mengikuti zamannya. Tiap zaman perkembangannya memiliki produk tembakau atau rokok yang diminati bahkan menjadi suatu budaya baru yang melengkapi sejarah Jepang. Berbagai cara mengkonsumsi rokok di Jepang sangat menarik untuk dikulik. Bahkan dari pembahasan dapat kita simpulkan bahwa, terdapat penurunan yang signifikan dalam jumlah konsumsi rokok di Jepang dari tahun ke tahun.

Bentuk atau produk rokok yang dikonsumsi mengalami perubahan dari masa ke masa, berawal dari tembakau yang dipadatkan ke dalam *pipe*, kemudian mengalami perubahan yang dipengaruhi oleh budaya khas Jepang yang unik dan estetik, yakni berupa *Kiseru* dan *Onshino tabako*, dan selanjutnya muncul *sigaret*, *HTP/HNB*, dan *E-Cigarettes*. Cara pengkonsumsiannya dengan cara dihisap dan dikunyah. Jumlah konsumsi rokok pun dapat dipastikan berdasarkan data yang ada semakin menurun. Tentunya berbagai program pemerintah yang menekan pemakaian rokok telah cukup berhasil diterapkan, banyak produk penanganan atau pembantu berhenti merokok seperti permen, *gum*, *patches*, bahkan dalam

bentuk obat pil seperti *varecline*. Kesadaran masyarakat Jepang untuk berhenti merokok patut untuk ditiru demi menjalani kehidupan bebas rokok dan tentunya mencegah terkena penyakit yang sering muncul karena menghirup asap rokok.

#### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

a. Untuk pembelajar bahasa Jepang, akan lebih baik memahami juga budaya dan kebiasaan orang Jepang, termasuk kebiasaannya dalam mengkonsumsi rokok atau tembakau. Selain itu mengambil praktik baik dari masyarakat Jepang mengenai penanganan bahaya rokok.

b. Penulisan penelitian tentang rokok atau tembakau di Jepang, dapat menjadi tema yang menarik. Pembahasan dari sudut pandang lainnya dapat dikembangkan menjadi topik penelitian yang berbeda oleh penulis lainnya.

#### Daftar Pustaka

- [1] A. G. Permata, "Persepsi Dan Sikap Perokok Terhadap Inovasi Kemasan, Warna Dan Gambar Peringatan Kesehatan : Studi Eksplorasi Desain Kemasan", Juni, 2012.
- [2] Heated Tobacco Products, Cigarettes, And E-Cigarettes: What's The Difference? PMI Science, 2018. [Online] Available: <https://www.pmiscience.com/en/smoke-free/harm-reduction/difference-between-heated-tobacco-ths-iqos-cigarettes-vap/>
- [3] Kiseru Pipe, Kyoto Museum Of Traditional Crafts. [Online]. Available: <https://artsandculture.google.com/story/EQXB-U7lkMqkLQ>
- [4] M. Ross, E. Jappe, P. Ade, "Japan Tobacco International: To 'be the most successful and respected tobacco company in the world'", Januari, 2017.
- [5] Onshino Tabako, Wikiwand, 2023. [Online] Available: [https://www.wikiwand.com/en/Onshino\\_Tabako](https://www.wikiwand.com/en/Onshino_Tabako)
- [6] S. Sisca, "Citra Perempuan Pada Produk Rokok Pada Era Tahun 1930-1950 Di Indonesia", Oktober, 2021.
- [7] Smoking In Japan, Global State of Tobacco Harm Reduction (GSTHR), 2022. [Online]. Available: <https://gsthr.org/countries/profile/jpn/>
- [8] Smoking Rules And Etiquette In Japan, Japan Travel by Navitime, 2022. [Online]. Available: <https://japantravel.navitime.com/en/area/jp/guide/NTJhowto0128-en/>
- [9] Smoking, Japan-Guide, 2023. [Online]. Available: <https://www.japan-guide.com/e/e2228.html>
- [10] The Tobacco Control Atlas, ASEAN Region 4th Edition, SEATCA, 2018. [Online]. Available: <https://seatca.org/dmdocuments/SEATCA%20Tobacco%20Control%20Atlas%20ASEAN%20Region%204th%20Ed%20Sept%202018.pdf>

A.P. Ryan, S.F.A. Nur, M.P. Viana, "Perkembangan Konsumsi Rokok di Jepang pada Periode *Azuchi-Momoyama* hingga Masa Kini," Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang (JPBJ), vol. 11, no. 1, pp. 53-60, Feb. 2025.

# PEMBACAAN HEURISTIK DAN HERMENEUTIK UNTUK MENGGALI MAKNA LAGU *PRETENDER* KARYA HIGE DANDISM (KAJIAN SEMIOTIKA RIFFATERRE)

## HEURISTIC AND HERMENEUTIC READING TO EXPLORE THE MEANING OF THE SONG *PRETENDER* BY HIGE DANDISM (RIFFATERRE'S SEMIOTIC STUDY)

E.S. Damayanti<sup>1</sup>, Mintarsih<sup>2</sup>, Y.B. Sopaheluwakan<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia  
e-mail: erikasd.project@gmail.com, mintarsih@unesa.ac.id, yovinzabethvine@unesa.ac.id

### Abstract

*The song titled Pretender is written with Japanese lyrics. The translation of song lyrics can give rise to multiple interpretations and different interpretations. With the implied meaning of "pretending" in songs, this study aims to analyze and describe the meaning of songs through heuristic and hermeneutic readings. The theory used refers to the semiotics of Michael Riffaterre's model. In this study, the methods used are a qualitative-descriptive, non-interactive, note-taking, and literature study approach. Based on the results and discussions, heuristic and hermeneutic readings can explore the meaning of the Pretender song by HIGE DANdism, in the form of fear and inferiority of the I character in the song that causes despair that leads to a surrender attitude. The meaning of pretending in a song is in accordance with its literal meaning, namely pretending to show or present something that is inversely proportional to what is felt, or hiding the true feeling.*

**Keywords:** *heuristics, hermeneutics, Riffaterre semiotics, song, pretender*

### Abstrak

Lagu berjudul *Pretender* ditulis dengan lirik berbahasa Jepang. Penerjemahan lirik lagu dapat menimbulkan multitafsir dan interpretasi yang berbeda. Dengan makna tersirat "berpura-pura" dalam lagu, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan makna lagu melalui pembacaan heuristik dan hermeneutik. Teori yang digunakan mengacu pada semiotika model Michael Riffaterre. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah pendekatan penelitian kualitatif-deskriptif, non-interaktif, simak catat, dan studi pustaka. Berdasarkan hasil dan pembahasan, pembacaan heuristik dan hermeneutik dapat menggali makna lagu *Pretender* oleh HIGE DANdism, berupa rasa takut dan rendah diri tokoh Aku dalam lagu yang menimbulkan keputusan yang berujung sikap menyerah. Makna berpura-pura dalam lagu sesuai dengan arti harfiahnya, yakni berpura-pura menunjukkan atau mengemukakan sesuatu yang berbanding terbalik dengan yang dirasakan, atau menyembunyikan rasa yang sebenarnya.

**Kata kunci:** heuristik, hermeneutik, semiotika Riffaterre, lagu, pretender

Received:06-02-2024; Revised: 28-01-2025; Accepted: 29-01-2025; Published: 28-02-2025

## 1. Pendahuluan

Bahasa adalah sarana berkomunikasi dan berinteraksi. Terdapat pengungkapan ekspresi, gagasan, dan perasaan oleh penutur bahasa terhadap lawan pendengarnya. Ilmu yang meneliti tentang bahasa adalah linguistik atau ilmu bahasa. Salah satu cabang dalam makro-linguistik interdisipliner yaitu semiotika, yang merupakan ilmu tentang tanda. Fungsi semiotika adalah menggali makna melalui penanda dan petanda. Semiotika sering digunakan untuk membedah makna pada karya sastra. Karya sastra itu sendiri merupakan ekspresi dari pikiran, gagasan, dan perasaan melalui penggunaan bahasa.

Pradopo (1998:77) [13] mengungkapkan bahwa bahasa adalah bahan sastra (karya sastra). Karya sastra dalam masa modern ini berwujud macam-macam media, contohnya adalah puisi, sajak, cerita pendek, prosa, novel, naskah drama, dan sebagainya. Karya sastra, meminjam istilah Damono (2023:12) [15], dapat mengalami alih wahana atau perpindahan media. Misalnya musikalisasi puisi (puisi menjadi musik), ekranisasi (novel dijadikan film), novelisasi (dari naskah film ke bentuk novel), dan lain sebagainya.

Salah satu media mengungkapkan ekspresi adalah musik. Nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan adalah pengertian dari kata 'musik' berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang diterbitkan laman Kemendikbud. Sementara lagu berupa nyanyian adalah nada yang terdapat syair atau kata-kata yang disuarakan. Dalam lagu, selain memperhitungkan keindahan nada atau irama, musisi maupun penulis lagu juga memperhatikan estetika lirik lagu. Moeliono (2007: 628) [6] menyatakan lirik lagu termasuk karya sastra (puisi) yang berisikan curahan hati, sebagai susunan sebuah nyanyian. Untuk menciptakan sebuah lirik, seorang penulis lirik lagu harus pandai dalam mengolah kata dan kalimat.

Dalam pencarian makna sebuah lagu melalui liriknya, maka digunakanlah Semiotika model Michael Riffaterre berdasarkan buku berjudul "*Semiotics of Poetry*" yang diterbitkan tahun 1978. Dalam Ratih (2017:5) [14], semiotika Michael Riffaterre adalah metode pemaknaan khusus dengan memproduksi makna pada karya sastra sebagai sistem tanda. Semiotika model Michael Riffaterre digunakan dalam menelaah sajak (puisi) dengan fokus analisis pada pemberian makna sebuah karya sastra (sajak). Maka, semiotika Michael Riffaterre inilah yang tepat untuk diaplikasikan pada sebuah lirik lagu yang dimaknai sebagai sajak atau puisi untuk dicari maknanya.

Pada penelitian ini, sajak atau puisi yang dianalisis berupa lirik lagu sebagai perwujudan satu-kesatuan bahasa pilihan dari pengarang untuk mengungkapkan ekspresi jiwa dan pikirannya. Dengan demikian, subjek dalam penelitian ini adalah lagu berjudul *Pretender* yang ditulis oleh vokalis utama sekaligus pianis dari band HIGE DANdism bernama Satoshi Fujihara. HIGE DANdism merupakan band asal Jepang dibawah naungan label rekaman Pony Canyon. Lagu ini dirilis tanggal 15 Mei 2019. Lagu *Pretender* oleh HIGE DANdism ini sangat populer. Dibuktikan pada periode awal setelah perilisannya tahun 2019, lagu ini sukses secara komersial, dan bertandang selama tujuh minggu di nomor satu di Billboard Japan Hot 100 dan tiga puluh empat minggu di nomor satu di chart streaming, memecahkan rekor yang dipegang oleh "Marigold" milik Aimyon. Bahkan, lagu *Pretender* ini mampu membawa band HIGE DANdism meraih penghargaan sertifikasi Platinum RIAJ (Recording Industry Association of Japan). Selain itu, lagu *Pretender* menjadi original soundtrack (OST) dari film "The Confidence Man JP: The Movie" [4].

Syair atau lirik dari lagu *Pretender* diungkapkan dengan bahasa Jepang, akan tetapi judul dalam bahasa Inggris, yaitu "*pretender*" yang artinya "berpura-pura". Walaupun kata *pretender* menjadi *theme song* pada album ini, tetapi makna *pretender* "pura-pura" tidak secara eksplisit ditampilkan dalam lirik-lirik lagunya, sehingga kata *pretender* memunculkan rasa penasaran untuk lebih dalam diteliti dan dianalisis. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan makna lagu *Pretender* oleh HIGE DANdism melalui pembacaan heuristik dan hermeneutik. Lagu ini dianalisis menggunakan teori semiotika Michael Riffaterre. Pemaknaan lagu dilakukan dengan menerjemahkan lirik secara keseluruhan terlebih dulu, selanjutnya dibaca berdasarkan pembacaan heuristik dan hermeneutik agar didapat makna berpura-pura dalam lagu *Pretender* tersebut.

Dalam pencarian makna dari lagu *Pretender* karya HIGE DANdism, sebelumnya belum ada penelitian yang menelisik lagu terkait. Pembahasan lagu *Pretender* ini ditemui dalam video youtube pada bagian Chorus lagu secara informal berdasarkan terjemahan bahasa Jepang ke bahasa Indonesia [2]. Interpretasi lagu ini telah dilakukan dalam berbagai blog dengan sudut pandang yang berbeda-beda, sehingga melahirkan multitafsir [1], [3]. Dengan adanya multitafsir terhadap lagu tersebut memunculkan kebutuhan untuk diteliti lebih dalam supaya tersajikan makna yang konkret melalui analisis ilmiah. Melalui pembacaan heuristik dan hermeneutik dalam teori semiotika Michael Riffaterre, penelitian dimaksudkan untuk dapat menggali lebih dalam lagi makna *pretender* dalam lagu ini.

Penelitian sebelumnya dengan objek kajian semiotika Michael Riffaterre ditemui pada penelitian oleh Damayanti, Erika Selphie & Mintarsih (2024) yang menunjukkan kajian Semiotika Riffaterre dalam lagu Pretender karya HIGE DANdism berupa ketidaklangsungan ekspresif mencakup penggantian arti, penyimpangan arti, dan penciptaan arti [7]. Noviana, F., & Saifudin, A. (2020) yang menunjukkan kesimpulan bahwa meskipun lagu *Shabondama* merupakan lagu anak-anak, namun terdapat pesan yang miris tentang kehidupan, yaitu ketidakberdayaan atas terjadinya suatu hal [9]; Mandala, A.K.U.D.A., Dewi, P.T.K., & Dwipayanti, N.K. (2021) menyimpulkan makna dalam lagu *Sakura* karya Naotaro Moriyama berupa perpisahan, impian, dan keinginan untuk berjumpa lagi [5]; Meilantari, N.L.G., & Sagala, B.M.H. (2022) menyimpulkan makna terdalam, yakni suatu kesedihan atas seseorang yang tidak lagi bersama orang yang dicintai dan mirisnya, tidak mampu melupakan hingga kapan pun [9]; Sari, P.D.P., Meidariani, N.W., & Meilantari, N.L.G. (2022) menunjukkan bahwa pengkajian puisi menggunakan semiotika Riffaterre menghasilkan makna keinginan penulis puisi *Ame ni mo Makezu*, yaitu Miyazawa Kenji untuk dapat menebar kebajikan selama masa hidupnya dan menjadi orang yang bermanfaat [11]; Tyas, I.W., Meidariani, N.W., & Meilantari, N.L.G. (2022) menghasilkan kesimpulan bahwa tokoh Aku dalam lagu *Yesterday* terlalu egois hingga menimbulkan rasa terlalu mencintai sosok gadis hingga tokoh Aku tidak bisa berpikir secara rasional, atau menjadi terobsesi [10].

## 2. Metode

Pendekatan kualitatif-deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Subjek penelitian berupa karya sastra berbentuk lirik lagu (puisi) dari lagu berjudul *Pretender* oleh band Jepang, HIGE DANdism. Metode deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil penelitian dalam bentuk kata-kata maupun kalimat. Sumber data dibatasi pada lagu *Pretender* oleh band HIGE DANdism.

Penelitian kualitatif menghasilkan kesimpulan yang mengutamakan makna spesifik dibandingkan kesimpulan yang bersifat generalisasi. Penelitian kualitatif-deskriptif berupaya mendeskripsikan, menjelaskan, dan memberikan tanggapan yang lebih menyeluruh terhadap permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini. Selain itu, penelitian ini menggunakan metode kualitatif non-interaktif yaitu berdasarkan analisis dokumen.

Teknik pengambilan data yang digunakan adalah metode simak-catat, non-interaktif, dan studi pustaka. Metode simak-catat dilakukan dengan cara mendengarkan lagu secara rinci sehingga dapat ditemukan nuansa lirik yang pas dengan nadanya. Kemudian, lirik ditulis dan dianalisis dengan teknik mencatat, memberi tanda pada bagian tertentu sesuai fokus masalah.

Teknik analisis data berupa analisis deskriptif, yaitu mendengarkan, mencatat, menerjemahkan, dan menguraikan. Studi kepustakaan sebagai metode pengumpulan data melalui pembacaan dan kajian tinjauan berbagai literatur seperti buku, catatan, dan laporan yang relevan dengan permasalahan. Penelitian ini juga menggunakan sumber data sekunder seperti internet, platform video, dan situs web.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah lirik lagu *Pretender* beserta terjemahannya dalam bahasa Indonesia.  
[Verse 1]

君とのラブストーリー

Kisah cinta denganmu

それは予想通り

Sesuai dengan dugaanku

いざ生まれればひとり芝居だ

Sejak awal mulai seakan bermain sendiri

ずっとそばにいたって

Meskipun aku terus berada di sampingmu

結局ただの観客だ

Tapi peranku cuma jadi penonton

感情のないアイムソーリー

Aku minta maaf karena tidak ada perasaan

それはいつも通り

Selalu berjalan seperti itu

慣れてしまえば悪くはないけど

Meskipun terbiasa, tidak buruk juga

君とのロマンスは人生柄

Kisah cinta denganmu membentuk pola pikir hidupku

続きはしないことを知った

Aku tahu kalau ini tidak akan berlanjut/kita tidak akan lebih dari ini

[Pre-Chorus 1]

もっと違う設定で

Seandainya setting/latarnya berbeda

もっと違う関係で

Seandainya hubungan ini berbeda

出会える世界線選べたらよかった

Seandainya bisa memilih pertemuan di garis takdir lain

もっと違う性格で

Seandainya karakter kita berbeda

もっと違う価値観で

Seandainya sudut pandang kita berbeda

愛を伝えられたらいいな

Seandainya perasaan cinta itu bisa tersampaikan

そう願っても無駄だから

Meskipun aku memohon, tapi sia-sia

[Chorus 1]

グッバイ

Selamat tinggal

君の運命のヒトは僕じゃない

Aku bukanlah orang yang ditakdirkan untukmu

辛いけど否めないでも離れ難いのさ

Sakit/berat sih, tapi tak bisa dipungkiri. Tapi menjauh darimu juga sulit

その髪に触れただけで痛いやいやでも

Bahkan menyentuh rambutmu saja terasa menyesakkan

甘くないやいや

Tapi juga manis

グッバイ

Selamat tinggal

それじゃ僕にとって君は何？

Makna dirimu bagiku itu apa?

答えは分からない

Aku tak tahu jawabannya

分かりたくもないのさ

Dan tidak mau tahu jawabannya

たったひとつ確かなことがあるとするのなら

Tapi satu hal yang pasti,

「君は綺麗だ」

“Kamu cantik”

[Verse 2]

誰かが偉そうに

Orang yang sok-sokan

語る恋愛の論理



Berbicara perihal teori cinta

何ひとつとしてピンとこなくて

Tapi tidak ada yang masuk akal

飛行機の窓から見下ろした知らない街の夜景みたいだ

Seperti melihat pemandangan kota tak dikenal di malam hari lewat jendela pesawat

[Pre-Chorus 2]

もっと違う設定で

Seandainya setting/latarnya berbeda

もっと違う関係で

Seandainya hubungan ini berbeda

出会える世界線選べたらよかった

Seandainya bisa memilih pertemuan di garis takdir lain

いたって純な心で

Pasti sekarang aku bisa menjalankan kisah cinta yang normal seperti pada umumnya

叶った恋を抱きしめて

Menjalankan kisah cinta yang kudambakan

「好きだ」とか無責任に言えたらいいな

Dimana aku bisa mengatakan “aku suka kamu” tanpa konsekuensi

そう願っても虚しいのさ

Tapi meskipun aku memohon, tetap sia-sia

[Chorus 2]

グッバイ

Selamat tinggal

繋いだ手の向こうにエンドライン

Walau berpegangan tangan dan berhubungan, aku tahu bahwa kita pasti berpisah

引き伸ばすたびに疼きだす未来には

Karena terbayangkan masa depanku yang sakit setiap aku berada di hubungan ini

君はいないその事実 Cry...

Tapi tanpa adanya dirimu, aku menangis

そりゃ苦しいよな

Dan sangat tersiksa

[Bridge] = Interlude (Instrumental)...

[Chorus 3] = Kembali ke [Chorus 1]

[Outro]

(それもこれもロマンスの定めなら)

Nasib kisah cinta ini

悪くないよな

Tidak jelek/buruk

(永遠も約束もないけれど)

Walaupun tidak ada janji dan tidak abadi, tetapi

「とても綺麗だ」

“Kamu sangat cantik”

Berikut adalah hasil analisis penggalian makna melalui pembacaan heuristik dan hermeneutik dari semiotika model Michael Riffaterre.

Pembacaan heuristik, menurut Riffaterre (dalam Ratih, 2017: 6) [14] merupakan interpretasi tahap pertama. Proses pembacaan heuristik bergerak dari awal ke akhir teks, atau dari atas ke bawah mengikuti rangkaian sintagmatik. Pembacaan tahap pertama ini akan menghasilkan serangkaian arti yang bersifat heterogen.

Pembacaan heuristik adalah pembacaan menurut sistem bahasa atau tata bahasa secara normatif (Pradopo, 1998: 80) [13]. Normatif dalam pengertian ini berdasarkan tata bahasa morfologi, semantik, dan sintaksis. Lebih lanjut Pradopo menjelaskan bahwa karya

sastra, lebih-lebih puisi, ditulis secara sugestif yang bersifat implisit. Sehingga pembacaan heuristik, pada praktiknya berupa memparafrasekan berupa narasi dari isi puisi, yang dalam penelitian ini berupa lirik lagu supaya lebih mudah dipahami.

Sedangkan pembacaan hermeneutik atau pembacaan retroaktif adalah pembacaan dengan penafsiran. Pembacaan ini didasarkan pada konvensi sastra. Pada tahap ini, dipaparkan makna karya sastra berdasarkan interpretasi yang pertama. Dalam pembacaan hermeneutik ini, terdapat analisis ketidaklangsungan makna agar ditemukan arti sesungguhnya. Mengingat, puisi adalah bahasa kias, atau maksud yang disampaikan menggunakan maksud yang lain. Dengan demikian, pada pembacaan hermeneutik, sudah harus bergerak lebih jauh dari pembacaan heuristik yang pertama untuk diperoleh kesatuan makna.

Berikut adalah pembacaan heuristik berupa parafrase baris-baris lirik lagu *Pretender* HIGE DANdism menjadi bentuk paragraf:

Kisah cinta denganmu sesuai dengan dugaanku. Sejak awal, adalah permainan seorang diri (monolog). Meskipun terus berada di sampingmu tapi peranku cuma jadi penonton. Aku minta maaf karena tidak ada perasaan dan hubungan ini selalu berjalan seperti itu. Karena terbiasa, maka terasa tidak buruk juga. Kisah cinta denganmu membentuk pola pikirku. Aku bisa memprediksi kalau kita tidak akan lebih dari ini.

Ada orang yang sok-sokan berbicara perihal teori cinta. Tapi tidak ada yang masuk akal karena mereka melihatnya dari sudut pandang luar dan tidak mengalaminya sendiri.

Seandainya suasana dan hubungan ini berbeda, seandainya aku bisa memilih pertemuan denganmu di garis takdir lain, dan seandainya perasaan cinta itu bisa tersampaikan dengan karakter dan sudut pandangku yang berbeda, pasti sekarang aku bisa merasakan kisah cinta yang normal seperti pada umumnya. Kisah cinta yang kudambakan, dimana aku bisa mengekspresikan perasaan cinta tanpa takut konsekuensinya. Tapi meskipun aku memohon, tetap sia-sia.

Selamat tinggal. Orang yang ditakdirkan untukmu bukanlah aku. Sakit dan berat sih, tapi tak bisa dipungkiri. Tapi menjauh darimu juga sulit. Bahkan menyentuh rambutmu saja terasa menyedihkan walau juga menyenangkan. Selamat tinggal. Makna dirimu bagiku itu apa? Aku tak tahu jawabannya dan tidak mau tahu jawabannya. Tapi satu hal yang pasti, bahwa kamu itu cantik.

Selamat tinggal. Walau kita berpegangan tangan dan berhubungan, aku tahu bahwa ujung-ujungnya kita pasti berpisah. Sebab terbayangkan masa depanku yang sakit setiap aku berada dalam hubungan ini. Tapi tanpa adanya dirimu, aku menangis dan sangat tersiksa.

Nasib kisah cintaku ini tidak jelek atau buruk. Walaupun tidak ada janji dan hubungan ini tidak abadi, tetapi kamu sangat cantik.

Pada pembacaan Hermeneutik, terdapat analisis ketidaklangsungan ekspresi untuk menyusuri makna tersirat dari lirik lagu. Hal ini karena Michael Riffaterre dalam Ratih (2017: 5) mendefinisikan bahwa puisi merupakan aktivitas bahasa yang berbeda dengan pemakaian bahasa pada umumnya [14]. Puisi senantiasa berbicara mengenai sesuatu secara tidak langsung dengan menyembunyikannya ke dalam suatu tanda. Pradopo (1998: 77) juga menyebutkan bahwa puisi merupakan ekspresi tak langsung yang dinyatakan melalui suatu hal dengan arti yang lain [13].

Ketidaklangsungan ekspresi dalam puisi disebabkan oleh 3 hal, yaitu penggantian arti (*displacing of meaning*), penyimpangan arti (*distorting of meaning*), dan penciptaan arti (*creating of meaning*) (Ratih, 2017: 5) [14]. Ketiga hal tersebut dijabarkan pada pembahasan berikut.

#### *Penggantian Arti (Displacing of Meaning)*

Riffaterre dalam Pradopo (1998: 78) [13] mengungkapkan bahwa penggantian arti (*displacing of meaning*) disebabkan oleh metafora dan metonimi, yaitu bahasa kiasan, seperti majas simile (perbandingan), personifikasi, metafora, sinekdoke, dan metonimi. Fadila (2016:3) mencontohkan bentuk majas simile dalam bahasa Jepang ditandai dengan

ungkapan perbandingan berbunyi *mitai* (みたい), *no you* (のよう), *youda* (ようだ), *atakamo* (あたかも), *marude* (まるで), *gotoshi* (ごとし), dan *rashii* (らしい). Dalam bahasa Indonesia, kata-kata tersebut bermakna laksana, bagaikan, seolah-olah, seperti, dan sama [7]. Dari lirik lagu Pretender oleh HIGE DANDISM, ditemukan majas simile pada baris berikut.

飛行機の窓から見下ろした知らない街の夜景みたいだ  
*Hikouki no mado kara mioroshita shiranai machi no yakei mitai da*  
(Seperti melihat pemandangan kota tak dikenal di malam hari lewat jendela pesawat)

Pada baris tersebut digambarkan dengan “melihat kota tak dikenal” kemudian dari jarak yang jauh pula, yakni “dari jendela pesawat (yang sedang terbang di angkasa)” sehingga menghasilkan makna bahwa situasi ini adalah sudut pandang luar, dari jarak jauh, tidak dekat, bahkan tidak merasakan langsung berada di kota itu sendiri. Sehingga menghasilkan makna “sok tahu” yang hanya mengumpamakan karena tidak mengalami sendiri.

Dari lirik lagu Pretender oleh HIGE DANDISM, ditemukan adanya metafora atau bahasa kias untuk menyatakan sesuatu yang lain. Perumpamaan tersebut terlihat pada baris berikut.

君の運命のヒトは僕じゃない  
*Kimi no unmei no hito wa boku janai*  
(Aku bukanlah orang yang ditakdirkan untukmu)

Baris tersebut terdapat frasa *unmei no hito* 「運命の人」 yang merupakan metafora. Penerjemahan kata *unmei* adalah “takdir”, sedangkan *hito* adalah “orang”. Secara harfiah, artinya adalah “orang yang ditakdirkan” atau dengan kata lain adalah “jodoh”.

Selanjutnya juga ada baris yang menyatakan metafora, yakni sebagai berikut.

その髪に触れただけで痛いやいやでも  
*Sono kami ni fureta dake de itaiyaiya demo*  
(Bahkan menyentuh rambutmu saja terasa menyesak)

Rambut adalah anggota tubuh yang menghiasi kepala serupa simbol mahkota pada perempuan. Di sini, tokoh Aku menggambarkan perasaannya yang sakit, sesak hanya dengan menyentuh rambut tokoh Kamu. Ungkapan ini untuk menggambarkan perasaan sedih tokoh Aku yang bisa membelai rambut tokoh Kamu, perumpamaan bahwa mereka bisa dekat dan tokoh Aku bisa berada di samping tokoh Kamu, tapi tidak bisa memiliki.

#### *Penyimpangan Arti (Distorting of Meaning)*

Penyimpangan arti berupa perusakan makna. Pradopo (1998: 79) menyebutkan bahwa penyimpangan arti (*distorting of meaning*) disebabkan oleh ambiguitas, kontradiksi (kebalikan atau pertentangan), dan nonsense [13].

Ambiguitas ditandai dengan makna yang dapat ditafsirkan lebih dari satu berdasarkan kata-kata, frasa, kalimat, atau wacana yang taksa atau ambigu sehingga menimbulkan kerancuan. Keambiguan ditemukan dalam lirik lagu Pretender oleh HIGE DANDISM pada baris berikut.

感情のないアイムソーリー  
*Kanjou no nai Aimu soorii*  
(Aku minta maaf karena tidak ada perasaan)

「好きだ」とか無責任に言えたらいいな  
*“Sukida” toka musekinin ni ietara ii na*  
(Dimana aku bisa mengatakan “aku suka kamu” tanpa konsekuensi)

Pertama pada baris *Kanjou no nai Aimu soorii* yang artinya merujuk pada “Aku minta maaf karena (berpura-pura) tidak ada perasaan”. Diidentifikasi dari perasaan tokoh Aku yang suka pada tokoh Kamu, tetapi hubungannya stagnan, diam di tempat, tetapi tokoh Aku seakan baik-baik saja padahal tidak seperti itu. Hal ini diperkuat pada baris kedua yang berbunyi *Sukida toka musekinin ni ietara ii na* artinya tokoh Aku yang berharap memiliki kisah cinta sesuai harapannya, dapat mengekspresikan perasaannya tanpa ada yang ditutupi, tanpa takut pada respon balik dari tokoh Kamu, ataupun hubungan berubah menjadi asing, seperti yang dimaksud frasa “tanpa konsekuensi”.

#### *Penciptaan Arti (Creating of Meaning)*

Penciptaan arti (*creating of meaning*) dapat disebabkan oleh pengorganisasian ruang teks, karena enjambemen atau perloncatan baris, sajak, tipografi, dan homologue (Pradopo, 1998: 79) [13]. Dari lirik lagu Pretender oleh HIGE DANdism, ditemukan adanya homologue berupa persejajaran bentuk atau persejajaran baris sehingga menimbulkan makna yang sama, yakni pada baris-baris berikut.

もっと違う設定で  
*Motto chigau settei de*  
(Seandainya setting/latarnya berbeda)  
もっと違う関係で  
*Motto chigau kankei de*  
(Seandainya hubungan ini berbeda)  
もっと違う性格で  
*Motto chigau seikaku de*  
(Seandainya karakter kita berbeda)  
もっと違う価値観で  
*Motto chigau kachikan de*  
(Seandainya sudut pandang kita berbeda)

Kata *motto* secara harfiah artinya *lebih* dan *chigau* artinya *berbeda*. Namun, melihat konteks dalam liriknya, *motto chigau* tidak diartikan dengan perbedaan yang lebih, tetapi menimbulkan makna “seandainya”. Hal ini karena tokoh Aku mengharapkan perbedaan pada setting hidupnya seperti pada latar suasana, perbedaan hubungan, perbedaan karakter, dan perbedaan sudut pandang. Oleh karena itu, makna yang tepat adalah “seandainya” serupa angan-angan tokoh Aku pada keadaan yang lebih baik ataupun lebih bagus dari kenyataan saat ini.

Homologue kedua dari lirik lagu Pretender oleh HIGE DANdism yaitu persejajaran bentuk atau persejajaran baris sehingga menimbulkan makna yang sama, yakni pada baris-baris berikut.

そう願っても無駄だから  
*Sou negattemo muda dakara*  
(Meskipun aku memohon, tapi sia-sia)  
そう願っても虚しいのさ  
*Sou negattemo munashii nosa*  
(Tapi meskipun aku memohon, tetap sia-sia)

Persamaan pada kedua baris tersebut terletak dalam penciptaan makna “kesia-siaan” melalui penggunaan frasa yang berbeda yaitu *muda dakara* dan *munashii no sa*. Penggunaan kata *muda* yang berarti “ketidakbergunaan” dan *munashii* yang artinya “kosong, sia-sia” memunculkan makna putus asa, diperkuat dengan frasa *sou negattemo* dalam kedua bait tersebut.

Penyingkapan makna tersirat melalui ketidaklangsungan ekspresi memudahkan analisis dalam pembacaan hermeneutik. Maka dari itu, secara hermeneutik, lagu Pretender menceritakan tentang tokoh Aku yang memiliki kendala di dalam dirinya sendiri berupa ketakutan. Ketakutan itu diciptakan oleh prediksi tokoh Aku bahwa hubungannya dengan tokoh Kamu tidak akan berlanjut, atau tidak akan lebih dari ini. Terbayang bagi tokoh Aku bahwa dirinya bukanlah takdir ataupun jodoh untuk tokoh Kamu. Oleh karena itu, tokoh Aku memiliki pengandaian berupa hubungan, suasana, karakter, sudut pandang, bahkan takdir yang berbeda supaya mereka dapat bersatu.

Tokoh Aku kemudian memilih berada di jarak aman dengan berpura-pura memendam perasaannya, atau cinta dalam diam. Hubungan yang terjalin, entah hanya pertemanan biasa pun berjalan stagnan, tidak intens, tapi bersama-sama. Karena rasa takut, putus asa, dan rendah diri dari tokoh Aku, maka ia memilih menyerah dengan memutuskan untuk meninggalkan hubungan ini terlebih dahulu. Walaupun yang dirasakan tokoh Aku pun pelik: antara sakit mempertahankan, atau sulit melepaskan.

Dalam lagu, Tokoh Aku hanya menyebutkan bahwa tokoh Kamu cantik, tapi tidak berusaha mengenali apa nilai dan makna tokoh Kamu bagi tokoh Aku, dan tidak berusaha memahaminya. Dari sudut pandang ini, tokoh Aku terlihat egois karena hanya menyukai tokoh "Kamu" yang sesuai dengan benaknya. Maka dari itu, tokoh Aku menyebutkan bahwa dari awal seakan bermain seorang diri, karena berupa monolog atau percakapan antara diri tokoh Aku dengan pikirannya sendiri.

Tapi, dari kisah cinta tokoh Aku dengan tokoh Kamu dalam lagu Pretender ini, tokoh Aku belajar bahwa hubungan yang terjalin tidaklah berkesan buruk, dan pada akhirnya tokoh Aku belajar menerima.

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan, pembacaan heuristik dan hermeneutik dapat menggali makna lagu Pretender oleh HIGE DANdism. Lagu berjudul *Pretender* yang berarti *berpura-pura* ini bercerita tentang prediksi tokoh Aku yang tidak cocok dengan tokoh Kamu, sehingga tokoh Aku menyimpulkan bahwa mereka tidak akan memiliki hubungan lebih dari ini. Hubungan mereka tidak akan berlanjut. Karena pemikiran dan pergulatan batin antara tokoh Aku dengan dirinya sendiri, pada akhirnya memunculkan rasa takut dan rendah diri yang menimbulkan keputusan tokoh Aku terhadap kisah asmaranya. Tokoh Aku memilih mundur atau menyerah dan meninggalkan hubungan terlebih dahulu. Maka dari itu, makna berpura-pura dalam lagu "Pretender" oleh HIGE DANdism sesuai dengan arti harfiahnya, dimana berpura-pura menunjukkan atau mengemukakan sesuatu yang berbanding terbalik dengan yang dirasakan, atau menyembunyikan rasa yang sebenarnya.

Saran untuk penelitian berikutnya adalah pergunakanlah variasi lain dari model Semiotika Riffaterre untuk menganalisis lagu Pretender, seperti melalui Matriks, Model, Varian, dan Hipogram dari lagu terkait.

#### Daftar Pustaka

- [1] "【楽曲解説】 Official 髭男 dism 「Pretender」の歌詞の意味・解釈は？／髭男の新曲は甘く切ないラブストーリー," *Hogaku Rush*, 2019. [Online]. Available: <https://hogaku-rush.hatenablog.com/entry/2019/04/21/234620>.
- [2] "Belajar Dari LAGU ~ Official 髭男 dism~"Pretender," *YouTube*, 2020. [Online]. Available: <https://youtu.be/6D7EBfi0UWQ?si=HHEWxGoP2zcUp4q7u>.
- [3] "Pretender 【Official 髭男 dism】 歌詞の意味を考察! 結ばれない運命の先の決意とは?," *Framu Media*, 2021. [Online]. Available: [https://media.framu.world/columns/lyrics\\_consideration/pretender/](https://media.framu.world/columns/lyrics_consideration/pretender/).
- [4] "Pretender (Official Hige Dandism song)," *Wikipedia*, 2023. [Online]. Available: [https://en.wikipedia.org/wiki/Pretender\\_\(Official\\_Hige\\_Dandism\\_song\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Pretender_(Official_Hige_Dandism_song)).
- [5] A. K. U. D. Mandala, P. T. K. Dewi, and N. K. Dwipayanti, "Analisis Semiotika Riffaterre dalam Lagu Sakura Karya Naotaro Moriyama," *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, vol. 7, no. 2, pp. 139–145, 2021.
- [6] A. M. Moeliono, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2007.

- [7] E. S. Damayanti and M. Mintarsih, "Ketidaklangsungan Ekspresif dalam Lagu Pretender Karya HIGE DANDism: Kajian Semiotika Riffaterre," *Jurnal Mezurashii*, vol. 6, no. 1, pp. 55–66, 2024.
- [8] F. Fadila, "Skripsi 'Penggunaan Simile dalam Novel Kitchen Karya Banana Yoshimoto'," Universitas Negeri Surabaya, 2016.
- [9] F. Noviana and A. Saifudin, "Pemaknaan Lirik Lagu Shabondama Karya Ujo Noguchi Berdasarkan Analisis Semiotika Michael Riffaterre," *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture*, vol. 2, no. 2, pp. 143–160, 2020.
- [10] I. W. Tyas, N. W. Meidariani, and N. L. G. Meilantari, "Makna Syair Lagu Yesterday Karya Official HIGE DANDism: Kajian Semiotika," *Jurnal Janaru Saja*, vol. 11, no. 2, pp. 85–96, 2022.
- [11] N. L. G. Meilantari and B. M. H. Sagala, "Yonezu Kenshi dan Lemon: Kajian Semiotika Riffaterre," in *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, dan Budaya (SEBAYA) ke-2*, Denpasar, Universitas Mahasaraswati, 2022, pp. 50–56.
- [12] P. D. P. Sari, N. W. Meidariani, and N. L. G. Meilantari, "Semiotika Riffaterre dalam Puisi Ame ni mo Makezu," *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, vol. 8, no. 3, pp. 248–256, 2022.
- [13] R. D. Pradopo, "Semiotika: Teori, Metode, dan Penerapannya dalam Pemaknaan Sastra," *Jurnal Humaniora*, vol. 11, no. 1, pp. 76–84, 1998.
- [14] R. Ratih, *Teori dan Aplikasi Semiotik Michael Riffaterre*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- [15] S. D. Damono, *Alih Wahana*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2023.

E.S. Damayanti, Mintarsih, Y.B. Sopaheluwakan, "Pembacaan Heuristik dan Hermeunetik untuk Menggali Lagu *Pretender* Karya Hige Dandism (Kajian Srmiotika Riffaterre)," *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang (JPBJ)*, vol. 11, no. 1, pp. 61-70, Feb. 2025.

# PENGUNAAN *GAME VISUAL NOVEL* DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR

## THE USE OF *VISUAL NOVEL GAME* IN BASIC JAPANESE LISTENING LEARNING

G.I. Marhamah<sup>1</sup>, N. Sutjiati<sup>2</sup>, V.L. Dewanty<sup>3</sup>, D. Kusri<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung  
e-mail: imghina@upi.edu, sutjiatineneng@upi.edu, luvianadewanty@upi.edu

### Abstract

*Listening comprehension is one of the skills learned in Japanese language. Learners encounter challenges in Japanese listening comprehension, such as difficulties in understanding spoken language and in grasping narrative contexts. This study aims to investigate the effectiveness of using visual novel game as a learning media for learners in basic Japanese listening comprehension. The experimental method in this research is used to examine the utilization of visual novel game as a learning media. The use of this media obtained positive feedback from learners, as interesting illustrations help learners understand narrative contexts, while visuals and audio enhance learners' focus and reduce weariness. There was an evident improvement in learners' listening comprehension skills, as reflected in the increase of average scores in the posttest compared to the pretest. The findings of this study are expected to provide insights for optimizing Japanese listening comprehension learning through the utilization of visual novel game media.*

**Keywords:** *learning media, visual novel game, Japanese listening comprehension*

### Abstrak

Menyimak merupakan salah satu keahlian yang dipelajari dalam Bahasa Jepang. Terdapat kendala yang dirasakan oleh pemelajar dalam pembelajaran menyimak Bahasa Jepang, seperti masalah dalam memahami simakan, dan masalah dalam menangkap konteks narasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media ajar *game visual novel* terhadap pemelajar Bahasa Jepang dalam kemampuan menyimak Bahasa Jepang tingkat dasar. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang bertujuan untuk menguji penggunaan media *game visual novel* dalam pembelajaran menyimak Bahasa Jepang tingkat dasar. Penggunaan media ini mendapatkan tanggapan positif dari pemelajar karena ilustrasi yang menarik membantu memahami konteks narasi, sementara visual dan audio yang mendukung membantu meningkatkan fokus dan mengurangi rasa jenuh. Terdapat peningkatan kemampuan menyimak pemelajar yang tercermin dari peningkatan nilai rata-rata pada *posttest* dibandingkan dengan *pretest*. Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan untuk metode alternatif pembelajaran dengan optimalisasi media pembelajaran bahasa Jepang menggunakan media *game visual novel*.

**Kata kunci:** media pembelajaran, *game visual novel*, menyimak bahasa Jepang

Received:30-04-2024; Revised: 22-02-2025; Accepted: 23-02-2025; Published: 28-02-2025

### 1. Pendahuluan

Hermawan [12] menjelaskan bahwa berbeda dengan mendengar, menyimak merupakan keterampilan kompleks yang menuntut individual untuk mendengarkan dan memperhatikan informasi baik verbal maupun nonverbal. Menyimak merupakan sebuah proses untuk mendapatkan berbagai informasi dan fakta yang didasarkan oleh penilaian dan penetapan dari reaksi seseorang. Keterampilan ini membutuhkan konsentrasi, ketajaman perhatian, sikap mental yang aktif, dan juga kecerdasan individu dalam menyerap dan mengimplementasikan setiap pikiran. Beberapa hal yang menjadi kendala dalam



pembelajaran menyimak Bahasa Jepang diantaranya adalah minimnya kesempatan menyimak bahasa Jepang baik dari penutur asli maupun media, sulitnya menyimak apa yang diucapkan penutur dalam kaset bagi pemelajar tingkat dasar, fasilitas, sarana, dan prasarana pengajaran bahasa Jepang yang masih minim, dan guru bahasa Jepang jarang menggunakan pendekatan *audiolingual* dalam mengajar bahasa Jepang [10, 15]. Selain itu, dalam proses pembelajaran bahasa asing, kurangnya variasi dari metode pembelajaran dapat menimbulkan rasa jenuh dalam diri pemelajar, oleh karena itu metode yang variatif dibutuhkan agar dapat memotivasi pemelajar untuk terus belajar karena metode yang variatif tersebut akan mengurangi kejenuhan dan rasa bosan pemelajar ketika proses kegiatan pembelajaran berlangsung [11].

Dalam pembelajaran bahasa asing khususnya pembelajaran menyimak, kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan membuat proses pembelajaran terasa monoton dan membosankan, sehingga timbul rasa jenuh dalam diri pemelajar [11, 28]. Djamarah dan Zain [22] mengemukakan bahwa media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan fakta yang tak terbantahkan dan tanpa bantuan media, bahan pelajaran yang kompleks akan sulit dipahami oleh pemelajar. Menurut Sadiman, Rahardjo, Haryono, dan Rahardjito [6], media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk membuat komunikasi antara guru dan siswa lebih efektif dalam proses pendidikan. Media dalam proses belajar mengajar dapat berupa apa pun yang membantu dalam proses pembelajaran. Salah satu variasi metode belajar yang dapat digunakan untuk menghindari rasa jenuh tersebut adalah media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, contohnya adalah dengan penggunaan *game* sebagai media belajar [8].

Media *game* dapat digunakan sebagai media belajar untuk mempelajari bahasa asing. Keberadaan *video game* bisa menjadi salah satu metode yang menarik untuk melatih kemampuan berbahasa secara berkesinambungan karena tampilannya yang lebih menarik dibandingkan buku cetak dan juga dapat diakses di luar kelas [29]. Jika digunakan dengan benar, *video game* dapat meningkatkan motivasi, memuaskan kebutuhan psikologi, dan juga meningkatkan kemampuan sosial pemainnya [29]. Video game dapat digunakan sebagai media untuk mendampingi penyajian materi yang biasa dilakukan dalam kelas [1]. Menurut Salfina, Musril, Okra, Riri, dan Derta [20], selain dapat menarik minat pemelajar, media *game* dapat membantu pemelajar dalam proses pemahaman dan pembelajaran bahasa Jepang. Salah satu permainan atau *game* berbasis digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah *game visual novel*.

*Game visual novel* menggabungkan desain grafis dengan naratif interaktif, di mana gaya visual dan desain karakter menjadi kunci utama dalam menyampaikan cerita. Keseluruhan pengalaman permainan dipengaruhi oleh gaya visual yang dipilih, karena kesan awal visual tersebut dapat memengaruhi minat pemain untuk terus bermain [3]. Penelitian Lai & Chen [14] menyebutkan bahwa *visual novel* adalah genre *game* interaktif yang berasal dari Jepang, mirip dengan game petualangan berbasis teks di mana pemain berpartisipasi dalam cerita dengan membuat pilihan di dalam *game* tersebut, namun berbeda dengan *game* petualangan berbasis teks, *visual novel* menyertakan visual statis seperti gambar dengan gaya anime, animasi, suara, dan dialog interaktif yang menawarkan berbagai plot dan akhir cerita yang bervariasi berdasarkan pilihan-pilihan yang dibuat oleh pemain. Salah satu keunggulan dari *game visual novel* adalah selain dari aspek visual, juga dari aspek audio yang digunakan dapat digunakan sebagai media pembelajaran menyimak. Menurut Prasetyo dan Kuswardani [18], *visual novel* muncul pertama kali di era 1980an, dengan munculnya *game visual novel* pertama di tahun 1983 yang berjudul "Portopia Serial Murder Case". *Game* yang didesain oleh Yuji Horii dan dipublikasikan oleh Enix ini menjadi visual novel pertama yang dirilis dalam komputer NEC PC-6001 pada bulan Juni 1983.

Proses penelitian ini tidak terlepas dari beberapa penelitian terkait penggunaan media *game visual novel* dalam pembelajaran bahasa. Kurniawan dan Windari [19] mengemukakan bahwa *game visual novel* "The Adventure of Kabayan" menjadi media pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan dengan alur cerita yang dapat meningkatkan minat pemelajar Bahasa Inggris. Selain itu, tokoh dan cerita yang diambil dari cerita budaya lokal dapat melestarikan budaya bangsa. Penelitian Ramadyanta, Sanjaya, dan Widodo [4] disimpulkan

bahwa *game visual novel* yang dibuat berjalan dengan interaktif dan setiap dialog dapat dijawab oleh pemain untuk menentukan alur cerita. Selain itu, *Game visual novel* ini dapat menjadi alternatif bagi pemelajar untuk belajar mengekspresikan pengucapan Bahasa Inggris dengan lebih menyenangkan, karena dikemas dalam cerita novel yang menarik. Ningrum dan Bethvine [21] mengemukakan bahwa media *game visual novel* yang memiliki gambar dapat membantu para siswa dalam memahami dongeng Jepang *Momotarou* dan menurut hasil dari angket yang disebar kepada responden, respon dari para siswa terhadap *game visual novel* untuk mengenalkan dongeng Jepang *Momotarou* sangat positif. Saffanah [2] mengungkapkan bahwa berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, terdapat kenaikan skor yang signifikan yang diperoleh oleh kelas eksperimen dan mereka dapat mengenali komponen-komponen dalam kanji N4 yang telah diajarkan di dalam permainan dibandingkan dengan sebelum *pre-test* dilakukan. Selain itu, mahasiswa yang menggunakan aplikasi *visual novel* 'Go! Go! Faito! Yume ga Kanau Made' menanggapi bahwa aplikasi tersebut dapat membantu memahami *kanji* dengan lebih baik lagi. Penelitian Haristiani, Herniwati, dan Azhar [16] mengemukakan bahwa menurut hasil dari kuisioner yang disebar kepada responden, sebanyak 97.5% responden setuju bahwa media *visual novel* mudah digunakan untuk pembelajaran komprehensi membaca, dan sebanyak 95% responden setuju bahwa menggunakan media *visual novel* dapat meningkatkan motivasi dalam belajar. Penggunaan cerita tradisional Jepang *Momotarou*, *Urashimatarou* dan *Kaguyahime*, dan juga fitur-fitur seperti terjemahan Bahasa Indonesia untuk kosa kata sulit, menghasilkan respon yang positif dari responden. Dari penelitian A. Putri, Aida, R. Putri, Arrahmah, Kusrini, dan Dewanty [5], disimpulkan bahwa penggunaan *game visual novel* A3! Mempengaruhi peningkatan kompetensi bahasa Jepang dan motivasi belajar pemelajar bahasa Jepang. Tampilan visual *game* A3! Yang memikat, didampingi oleh cerita, dialog, dan konten yang menarik, membuat pemainnya termotivasi dalam mempelajari kontennya yang berbahasa Jepang.

Ditinjau dari seluruh penelitian yang membahas *game visual novel* dan bagaimana *game visual novel* membantu dan memotivasi pemelajar dalam belajar bahasa, media *game visual novel* dalam pembelajaran menyimak Bahasa Jepang tingkat dasar masih jarang digunakan. Maka dari itu, penelitian ini akan berkonsentrasi pada penggunaan *game visual novel* dalam pembelajaran menyimak bahasa Jepang tingkat dasar. Dari hasil angket sebelum penggunaan media untuk mengetahui masalah pembelajaran, permasalahan yang paling umum dialami oleh responden di kelas eksperimen dalam pembelajaran menyimak Bahasa Jepang adalah kesulitan menangkap isi narasi dan narasi yang terlalu cepat. Selain itu, responden juga mengeluhkan kemiripan pengucapan kosa kata dan kurangnya pemahaman konteks wacana. Beberapa juga merasa kurang tertarik dengan media latihan menyimak yang digunakan, merasa cepat bosan, dan menginginkan lebih banyak variasi dalam media latihan menyimak. Berdasarkan permasalahan yang didapatkan dari hasil angket pendahuluan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman pemelajar bahasa Jepang sebelum dan setelah menggunakan *game visual novel* sebagai media ajar menyimak bahasa Jepang tingkat dasar.

## 2. Metode

Penelitian ini dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan metode kuasi eksperimen yang melibatkan evaluasi awal (*pretest*) terhadap kelas eksperimen, kemudian dilakukan pemberian perlakuan khusus, dan terakhir evaluasi kembali (*posttest*) setelah perlakuan khusus dilakukan. Kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing terdiri atas 28 orang mahasiswa bahasa Jepang tingkat dasar yang berada di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Bahasa Indonesia dalam kelas *Shokyuu Choukai 2* yang memenuhi kriteria penelitian, yaitu pemelajar menyimak Bahasa Jepang tingkat dasar dan memiliki kesulitan dalam pembelajaran menyimak Bahasa Jepang. Kelas eksperimen dan kontrol ditentukan dengan melihat rata-rata nilai dan kemampuan menyimak mahasiswa pada masing-masing kelas. Treatment dilakukan di kelas eksperimen selama 6 minggu sebanyak 6 pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan selama 6 pertemuan di kelas *Shokyuu Choukai 2* (menyimak Bahasa Jepang

tingkat dasar 2) Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia. *Pretest* dan pengisian angket permulaan dilaksanakan pada pertemuan pertama, pertemuan kedua sampai pertemuan kelima digunakannya media *game visual novel* dalam pembelajaran, dan pada pertemuan keenam dilaksanakan *posttest* dan pengisian angket tanggapan setelah pemelajar menggunakan media *game visual novel*. Materi yang digunakan sesuai dengan materi di dalam buku teks ‘毎日聞き取り [Mainichi Kikitori] dan RPS mata kuliah *Shokyuu Choukai 2*, yaitu materi pertama diambil dari bab 20 yang membahas pola kalimat ‘～なければなりません [~nakereba narimasen]’; Materi di pertemuan kedua diambil dari bab 21 yang membahas pola kalimat ‘～したことがあります [~shitakoto ga arimasu]’; Materi ketiga diambil dari bab 22 dan 27 membahas ‘丁寧形 [teineikei]’ dan membahas tema ‘勝ったのは誰だ [katta no wa dareda]’; Dan terakhir materi keempat diambil dari bab 38 yang membahas pola kalimat ‘くれる、もらう、あげる [kureru, morau, ageru]’.

Beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini termasuk soal *pretest* dan serta angket tanggapan yang dievaluasi oleh dosen prodi pendidikan bahasa Jepang yang memiliki kepakaran di bidang menyimak bahasa Jepang selaku ahli materi untuk menilai materi dalam *pretest* dan *posttest* serta pertanyaan dalam angket tanggapan pemelajar. Soal *pretest* dan serta angket tanggapan dinilai baik dan layak untuk diberikan pada kelas eksperimen. Selain itu, ada juga lembar validasi media yang dinilai oleh dosen prodi pendidikan bahasa Jepang dengan kepakaran media pembelajaran bahasa Jepang selaku ahli media untuk menilai aspek visual dan audio dari *game visual novel* yang digunakan dalam pembelajaran menyimak Bahasa Jepang. Ahli media menilai bahwa *game visual novel* layak dan dapat dijadikan media pembelajaran menyimak di kelas eksperimen. Instrumen lain termasuk angket permulaan dan *pretest* yang diberikan sebelum penggunaan media untuk mengetahui kesulitan pemelajar, serta *posttest* dan angket tanggapan yang diberikan setelah penggunaan media untuk mengevaluasi respons pemelajar setelah menggunakan *game visual novel* dalam pembelajaran menyimak bahasa Jepang.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### *Media game visual novel*

Media *game visual novel* termasuk ke dalam media audio dan visual, karena dalam *game visual novel* terdapat audio dan visual yang dapat menunjang pembelajaran. Cavallaro [7] mengungkapkan bahwa “*visual novel*” memiliki arti *game* yang sangat partisipatif, secara konsisten memanfaatkan produktivitas pemain itu sendiri untuk menghasilkan struktur naratif dari *game* itu sendiri. Menurut Lebowitz dan Klug [13], *visual novel* merupakan salah satu jenis *game* yang memiliki kemiripan dengan membaca buku. Cerita dalam *visual novel* diceritakan melalui teks dan umumnya ditulis dalam sudut pandang orang pertama. Namun, berbeda dengan buku elektronik, *visual novel* memiliki latar belakang ilustrasi yang berubah menyesuaikan dengan lokasi karakter yang sedang berbicara. Selain teks dan visual, *visual novel* juga ditunjang dengan audio seperti efek suara, musik, dan dalam beberapa *game* terdapat akting suara yang disajikan untuk mendukung visual dari *game*.

Cerita dalam *game visual novel* yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari materi yang tersedia dalam buku teks yang digunakan dalam perkuliahan. Materi yang diadaptasi menjadi cerita di *game visual novel* ini diambil dari buku teks menyimak untuk Bahasa Jepang level dasar ‘毎日聞き取り [Mainichi Kikitori]’ yang digunakan dalam perkuliahan menyimak Bahasa Jepang tingkat dasar satu dan dua di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia. Materi-materi yang selanjutnya diubah menjadi alur cerita untuk *game* telah disesuaikan dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) di semester genap tahun 2024. Konsep dari *game* ini adalah ‘さやかちゃんとりょうへいくんと一緒に勉強する [Sayaka-chan to Ryouhei-kun to

*benkyousuru*] atau 'belajar bersama Sayaka-chan dan Ryouhei-kun', pemain akan diperdengarkan percakapan sehari-hari yang dijalani oleh dua karakter utama, karakter laki-laki bernama Ryouhei-kun dan karakter perempuan bernama Sayaka-chan. Ryouhei-kun dan Sayaka-chan akan memberikan pilihan-pilihan dan pertanyaan-pertanyaan kepada pemain dengan menggunakan audio percakapan dalam Bahasa Jepang, sehingga pemain harus fokus dan menangkap konteks percakapan dan narasi yang dibawakan oleh Ryouhei-kun dan Sayaka-chan.

Setelah pemain menekan tombol 'ゲームスタート [*game start*]', kedua karakter utama akan memulai percakapan dalam Bahasa Jepang, membawakan materi menyimak yang disajikan dalam bentuk cerita yang runtut sesuai dengan materi yang akan dipelajari pemain. Selain audio yang disajikan sepenuhnya berbahasa Jepang, teks yang ditampilkan dalam *game visual novel* menggunakan *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*, mendorong para pemain agar terbiasa membaca tulisan Bahasa Jepang dan juga memotivasi pemain untuk menyimak narasi dalam Bahasa Jepang agar dapat menangkap konteks percakapan dengan baik.



Gambar 1. Ryouhei-kun dan Sayaka-chan pada tampilan awal mulai *game*



Gambar 2. Narasi dalam Bahasa Jepang



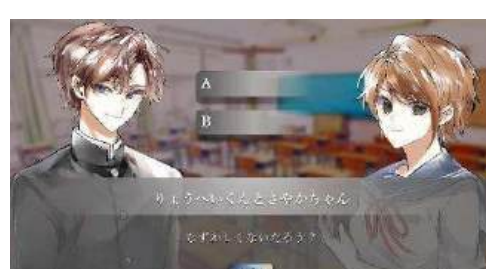
Gambar 3. Materi yang akan dibahas disorot dalam kalimat



Gambar 4. Penjelasan materi diiringi oleh *subtitle* Bahasa Indonesia



Gambar 5. Soal kuis diperdengarkan melalui audio



Gambar 6. Pilihan soal kuis

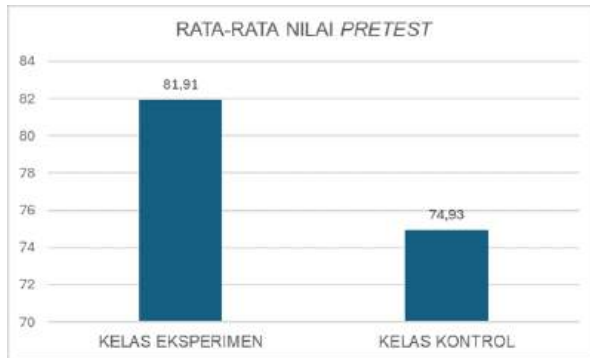
Kalimat yang bercetak tebal menandakan materi yang akan dibahas pada bagian ini. Audio berbahasa Jepang digunakan di bagian ini disertai dengan *subtitle* berbahasa Indonesia untuk membantu pemain memahami narasi. Setelah menyimak narasi yang disampaikan, pemain akan diberikan kuis yang berfokus pada kemampuan menyimak. Aspek visual dan audio pada bagian kuis jauh lebih ditonjolkan dibandingkan dengan teks

bantuan. Setelah mendengarkan audio, pemain lalu menjawab kuis dengan memilih pilihan yang disediakan. Seluruh pilihan dalam bagian ini disajikan dalam audio dan tanpa bantuan teks apapun. Teks Bahasa Jepang yang ditampilkan dalam bagian ini hanya berisi kata-kata untuk menyemangati pemain dalam mengerjakan kuis, sehingga pemain lebih didorong untuk fokus dalam menyimak narasi dibandingkan membaca teks.

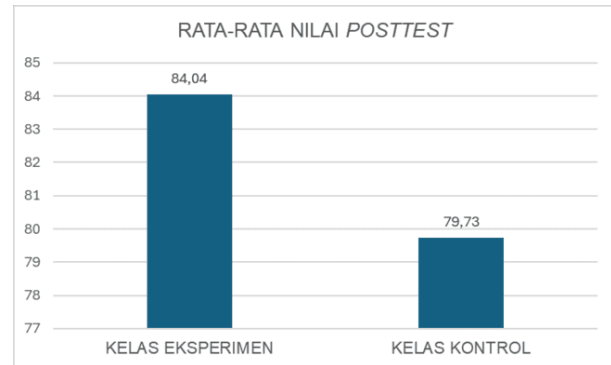
#### *Respon pemelajar terhadap penggunaan media game visual novel*

Angket permulaan dan *pretest* disebarkan kepada pemelajar sebelum penggunaan media dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan menyimak pemelajar dan untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang pemelajar alami ketika mempelajari keterampilan menyimak bahasa Jepang. Sebelum memulai penelitian ini, angket mengenai pembelajaran menyimak bahasa Jepang dasar telah dibagikan kepada semua mahasiswa semester 2 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia selaku pemelajar bahasa Jepang dasar. Dari hasil angket tersebut, permasalahan yang paling umum dialami mahasiswa dalam pembelajaran menyimak bahasa Jepang adalah kesulitan menangkap isi narasi (25.6%) dan narasi yang dirasa terlalu cepat (25.6%). Selain itu, sebagian besar responden juga mengeluhkan kemiripan pengucapan kosa kata (21.8%) dan kurangnya pemahaman konteks wacana (15.4%). Beberapa juga merasa kurang tertarik dengan media latihan menyimak yang digunakan (6.4%), merasa cepat bosan (3.8%), dan menginginkan lebih banyak variasi dalam media latihan menyimak (1.3%).

Soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdiri dari 15 soal pilihan ganda. Soal-soal tersebut diambil dari materi-materi yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu buku “*Mainichi Kikitori 50 Nichi Jo*” dan juga digunakan dalam *game visual novel*, dengan soal nomor 1 sampai nomor 5 diambil dari bab 20 「銀行へ行かなければなりません」 [*ginkou he ikanakereba narimasen*], soal nomor 6 sampai 9 diambil dari bab 21 「スキーをしたことがありますか」 [*sukii wo shitakoto ga arimasuka*], nomor 10 sampai 12 diambil dari bab 22 「どこかへ行った？」 [*dokoka he itta?*] dan bab 27 「勝ったのは誰だ」 [*katta no wa dareda*], dan soal 13 sampai 15 diambil dari bab 38 「貸してやらないよ」 [*kashite yaranai yo*]. Selanjutnya, untuk mengetahui respon pemelajar terhadap penggunaan media *game visual novel* dalam pembelajaran menyimak Bahasa Jepang tingkat dasar, *posttest* dan angket tanggapan pemelajar bahasa Jepang tingkat dasar diberikan setelah penggunaan media yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan pemelajar setelah menggunakan media *game visual novel* dalam pembelajaran menyimak bahasa Jepang. Gambar 7 dan 8 di bawah ini adalah grafik yang menampilkan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Gambar 7. Hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol



Gambar 8. Hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Untuk mengetahui klasifikasi nilai yang didapatkan, apakah pencapaian tersebut baik atau tidak, maka diperlukanlah standar penilaian. Standar penilaian yang ditampilkan dalam tabel 1 menggunakan predikat dalam petunjuk penilaian peserta kelas yang dikeluarkan oleh Sistem Informasi Manajemen Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (SIM PKB)[17].

Tabel 1. Standar penilaian

Nilai	Keterangan
91 - 100	Amat Baik
81 - 90	Baik
71 - 80	Cukup
61 - 70	Kurang
<60	Sangat Kurang

Merujuk pada standar penilaian pada tabel 1, hasil *pretest* menunjukkan bahwa 8% atau 2 orang pelajar di kelas eksperimen meraih nilai 'Sangat Kurang' dan 24% atau 6 orang mendapat nilai 'Amat Baik', sementara setelah penggunaan media, tidak ada yang mendapat nilai 'Sangat Kurang' dan 32% atau 8 orang meraih nilai 'Amat Baik'. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 84 'Baik', sedangkan kelas kontrol adalah 79 'Cukup'. Peningkatan nilai yang dicapai oleh kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen. Hal ini dikarenakan kelas eksperimen telah meraih nilai yang lebih tinggi pada saat *pretest* sehingga ruang untuk peningkatan nilai di kelas eksperimen lebih terbatas. Selain itu, terdapat perubahan dari jumlah pelajar yang mendapatkan nilai "Sangat Kurang" menjadi tidak ada sama sekali.

Analisis penggunaan media game visual novel didasarkan pada tanggapan pelajar dalam kelas eksperimen untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam pembelajaran menyimak Bahasa Jepang tingkat dasar. Respon yang diberikan responden terhadap penggunaan media *game visual novel* dalam pembelajaran menyimak Bahasa Jepang tingkat dasar sangat positif. Respon tersebut dapat dilihat dalam tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Hasil respon angket tanggapan

PERNYATAAN	RESPON
Pembelajaran menyimak lebih menarik setelah menggunakan media	Sangat Setuju (68%) Setuju (24%)

<i>game visual novel</i> .	Kurang Setuju	(8%)
Visual yang disajikan di dalam <i>game</i> dapat membantu saya memahami konteks wacana.	Sangat Setuju	(44%)
	Setuju	(52%)
	Kurang Setuju	(4%)
Audio dan visual yang disajikan membuat saya lebih termotivasi dalam pembelajaran menyimak.	Sangat Setuju	(44%)
	Setuju	(52%)
	Tidak Setuju	(4%)
Pembelajaran menyimak dengan media <i>game visual novel</i> membantu saya dalam memahami materi yang sedang dipelajari.	Sangat Setuju	(44%)
	Setuju	(56%)

Menurut tanggapan pemelajar pada angket, penggunaan media *game visual novel* dinilai sangat positif. Semua responden setuju bahwa pembelajaran menyimak dengan media *game visual novel* membantu memahami materi, sementara 92% setuju bahwa *game visual novel* membuat pembelajaran lebih menarik. Selain itu, 96% responden setuju bahwa aspek audiovisual dalam *game visual novel* membantu pemahaman konteks wacana dan meningkatkan motivasi dalam pembelajaran menyimak. Motivasi dalam proses pembelajaran adalah faktor internal yang penting dan diperlukan untuk menumbuhkan minat terhadap pelajaran, dengan metode pembelajaran yang tepat akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran [9]. Penggunaan *game visual novel* sebagai media dalam pembelajaran menyimak dapat membantu dalam meningkatkan motivasi pemelajar selama proses pembelajaran berlangsung.

#### 4. Simpulan dan Saran

Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran bahasa asing, termasuk Bahasa Jepang, dapat membuat pemelajar merasa jenuh. Oleh karena itu, perlu menggunakan metode yang beragam, contohnya media interaktif seperti *game*, untuk meningkatkan motivasi dan mengurangi kejenuhan selama pembelajaran. Penggunaan media *game visual novel* selama pembelajaran menyimak Bahasa Jepang tingkat dasar mendapatkan respon yang positif dari pemelajar. Penggunaan media yang unik dan baru dalam pembelajaran menyimak dapat menarik minat pemelajar dan juga meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran menyimak. Dari hasil jawaban angket yang diisi oleh responden, penggunaan media *game visual novel* yang menggunakan ilustrasi yang menarik dapat membantu pemelajar dalam menangkap konteks narasi, dan juga visualisasi materi yang diberikan selaras dengan audio simakan membantu pemelajar dalam menghilangkan rasa jenuh ketika menyimak. Selain itu, terdapat peningkatan kemampuan menyimak pemelajar yang terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata yang dicapai oleh pemelajar pada saat *posttest* dibandingkan dengan *pretest*.

Selaras dengan beberapa studi mengenai penggunaan media *game visual novel* dalam pembelajaran Bahasa Jepang sebelumnya, dalam pembelajaran Bahasa Jepang, media pembelajaran berupa *game visual novel* dapat digunakan sebagai media *audiovisual* yang dapat meningkatkan motivasi pemelajar dalam pembelajaran Bahasa Jepang dan meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang bagi pemelajar. Selain itu, alur cerita yang menarik dan juga visual yang disajikan dalam media *game visual novel* dapat meningkatkan minat pemelajar. Dengan menggunakan media yang unik, akan meningkatkan motivasi pemelajar dalam mempelajari bahasa asing.

Meskipun kenaikan skor pada kelas eksperimen lebih kecil, media pembelajaran yang digunakan tetap dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu memberikan kontribusi positif terhadap minat belajar pemelajar yang dapat mempengaruhi pemahaman



pemelajar. Media ini membantu pemelajar memahami materi yang dipelajari dengan lebih baik, meskipun ruang untuk peningkatan skor terbatas.

Media *game visual novel* untuk pembelajaran menyimak Bahasa Jepang dapat lebih dikembangkan lagi, terutama dari segi aplikasi *game* yang digunakan dan juga aspek ramah-pengguna agar pemain dapat mengakses *game* dengan lebih mudah, di mana saja dan kapan saja. Selain itu, alur cerita dan visual yang disajikan di dalam *game* dapat dikembangkan agar lebih selaras dan tepat dengan audio simakan yang akan digunakan. Selanjutnya, media *game visual novel* dapat dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran menyimak Bahasa Jepang tingkat menengah, menengah-atas, dan tingkat atas.

## Daftar Pustaka

- [1] A. Alamri, "Should Video Games Be Included in the Learning Process?", *International Journal of Education*, vo. 8, no. 1, pp. 23-33, Feb. 2016.
- [2] A. D. Saffanah, "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Berbasis Visual Novel Berjudul "Go! Go! Faito! Yume Ga Kanau Made!" Dalam Pembelajaran Kanji untuk Nihongo Nouryoku Shiken N4.", B.S. thesis, Dept. Pend. Bhs. Jepang, UPI., Bandung, Indonesia, 2020.
- [3] A. K. Nuridiyani, A. F. Dianta, H. Sa'dyah, and I. A. Riyadi, "Implementasi Agile Scrum Pembuatan Game Visual Novel Cerita Asal Usul Kota Surabaya", *JTIM*, vol 4, no. 4, pp. 330-341, 2023.
- [4] A. N. Ramadyanta, A. Sanjaya, and D. W. Widodo, "Aplikasi Game Visual Novel Sebagai Alternatif Belajar Bahasa Inggris Menggunakan Media Aplikasi Ren'py", *SEMNAS INOTEK*, vol. 5, no. 1, pp. 111-118, Aug. 2021.
- [5] A. Putri, N. Z. Aida, R. A. Putri, T. S. Arrahmah, D. Kusriani, and V. L. Dewanty, "A3! Visual Novel Game as an Audio-Visual Media that Motivates Japanese Language Learning", in *ICOLLITE.*, Bandung, Indonesia, Jan 2021, Paper 595.
- [6] A. S. Sadiman, R. Rahardjo, A. Haryono, and Rahardjito, "Media Pendidikan". PT. RajaGrafindo Persada: Jakarta, 2006.
- [7] D. Cavallaro, "Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games". McFarland & Company, Inc.: Jefferson, 2010."
- [8] D. Mustopa, I. S. Wekke, and R. Hasyim, "Penerapan Joyfull Learning dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Tinjauan Psikolinguistik)", *Lisan: Jurnal Bahasa dan Linguistik*, vol. 8, no. 2, pp. 110-118, Apr. 2019.
- [9] D. Suryadi, R. Rosiah, "Motivasi Belajar Bahasa Jepang Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta", *Journal of Japanese Language Education & Linguistics*, vol. 2, no. 1, pp. 168-181, Apr. 2018.
- [10] D. Sutedi, "Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang". UPI Press: Bandung, 2011.
- [11] Darmayanti, "Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Metode Pengajaran Variatif Pada Siswa Madrasah Aliyahnegeri Kota Baubau", *SWARNA*, vol. 1, no. 3, pp. 256-263, Nov. 2022.
- [12] H. Hermawan, "MENYIMAK Keterampilan Berkomunikasi yang Terabaikan". Graha Ilmu: Yogyakarta, 2012.
- [13] J. Lebowitz and C. Klug, "Interactive Storytelling for Video Games: A Player-centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories". Focal Press: Oxford, 2011.
- [14] K. W. K. Lai and H. J. H. Chen, "A Comparative Study on the Effects of a VR and PC Visual Novel Game on Vocabulary Learning", *Computer Assisted Language Learning*, vol. 36, no. 3, pp. 312-345, Jun. 2021.
- [15] L. M. Rasiban, N. Sutjiati, and R. Renariah, "Strategi Note-Taking Untuk Meningkatkan Pemahaman dalam Kemampuan Menyimak Bahasa Jepang", *Janaru Saja*, vol. 11, no. 1, pp. 9-22, May 2022.
- [16] N. Haristiani, Herniwati, and A. M. J. Azhar, "Visual Novel Media in Enhancing Intermediate Japanese Reading Comprehension" in *CONAPLIN And ICOLLITE.*, Bandung, Indonesia, Jan 2017, Paper 1.
- [17] Penilaian Peserta Kelas, Sistem informasi Manajemen Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan, 2020. [Online]. Available: <https://bantuan.simpkb.id/books/simpkb-ppk-gi-pb/ch1-kelola-kls-diklat-guru-sasaran/1-3-penilaian-peserta.html>
- [18] R. A. Prasetyo and R. Kuswardani, "Developing Students' Reading Ability Using Visual Novel for High School Students", *J-ReaLL*, vol.2, no. 2, pp. 132-139, July, 2021.

- [19] R. Kurniawan and G. N. Windari, "Perancangan Game Visual Novel "The Adventure Of Kabayan" Sebagai Media Belajar Bahasa Inggris Untuk Toefl", *JMII*, Mar. 2019.
- [20] R. Salfina, H. A. Musril, R. Okra, and S. Derta, "Perancangan Game Edukasi untuk Mata Pelajaran Bahasa Jepang kelas X Menggunakan Aplikasi Educandy di SMKN 4 Payakumbuh", *JISED*, vol. 1, no.1, pp. 11-7, Aug. 2023.
- [21] S. A. Ningrum and Y. Bethvine, "Pengembangan Media Game Visual Novel Untuk Mengenalkan Dongeng Jepang Momotarou 「桃太郎」", *Hikari*, vol. 3, no. 1, June 2019.
- [22] S. Djamarah and A. Zain, "Strategi Belajar-Mengajar". PT. Rineka Cipta: Jakarta, 2006.
- [23] S. Hardiansyah, ""Identifikasi Kesulitan Mempelajari Bahasa Jepang Pada Siswa Sma Islam Sudirman Ambarawa"", *Chi'e*, vol.1 no. 1, pp. 4-6, Aug, 2012"
- [24] Subandi, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Mahasiswabahasa Jepang Melalui Pendekatan Lesson Study Dengan Menggunakan Materi Ajar Apresiasi", *Pramasastra*, vol. 1, no. 1, pp. 92-108, Sept, 2013
- [25] Sudjianto and A. Dahidi, "Pengantar Linguistik Bahasa Jepang". Kesaint Blanc: Bekasi, 2019.
- [26] Sudjianto, "Metodologi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Jepang". Kesaint Blanc: Bekasi, 2010.
- [27] Survey Report on Japanese-Language Education Abroad 2021, The Japanese Foundation, Mar. 2023. [Online]. Available: <https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/2021/2021.html>
- [28] V. L. Dewanty, N. Haristiani, L. Sadewo, and A. Q. Tasman, "The Use of Technology and Media in Japanese Language Learning: A Bibliometric Analysis", *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, vol. 38, no. 1, pp. 135-155, Jan. 2024.
- [29] Y. Udjaja, P. A. Suri, R. S. Gunawan, and F. Hartanto. "Game-based Learning Increase Japanese Language Learning through Video Game", *IJACSA*, vol. 13, no. 2, pp. 577-582, 2022.

G.I. Marhamah, N. Sutjiati, V.L. Dewanty, D. Kusriani, "Penggunaan *Game Visual Novel* dalam Pembelajaran Menyenikam Bahasa Jepang Tingkat Dasar," *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang (JPBJ)*, vol. 11, no. 1, pp. 71-80, Feb. 2025.

## ANALISIS BUTIR SOAL ULANGAN AKHIR SEMESTER BAHASA JEPANG KELAS XI DI SMA NEGERI 1 SEMARANG

### ANALYSIS OF FINAL SEMESTER EXAM QUESTIONS FOR JAPANESE LANGUAGE CLASS XI AT SMA NEGERI 1 SEMARANG

A.K. Kolin<sup>1</sup>, Y. Rosliyah<sup>2</sup>, A.S. Setiawati<sup>3</sup>, A.M. Oesman<sup>4</sup>

<sup>1234</sup> Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Semarang, Semarang  
e-mail: anugrahandriani1502@students.unnes.ac.id, yuyunrosliyah@mail.unnes.ac.id

#### Abstract

*Tests, as the evaluation tool most often used by educators to measure student learning outcomes, should be made well, correctly and of high quality. The formulation of the problem in this research is to look for the level of difficulty, differentiation power, effectiveness of distractors, quality of questions. The aim of this research is to determine the level of difficulty, differentiability, effectiveness of distractors, quality of Japanese UAS questions at SMA Negeri 1 Semarang. This research used descriptive quantitative methods with a sample of 72 students. The results of this research show that the level of difficulty of the questions is in the medium category, the differentiating power of the questions is included in the questions which are quite good, the effectiveness of the distractors shows that the questions are good, the quality of the questions as seen from the level of difficulty, the differentiating power, the effectiveness of the distractors shows quite good. There are 32 (80%) of the 40 questions that can be used as a good evaluation tool.*

**Keywords:** *item analysis, item difficulty level, discriminating power, distractors*

#### Abstrak

Tes sebagai alat evaluasi yang paling sering digunakan pendidik mengukur hasil belajar siswa, hendaknya dibuat dengan baik, benar, serta berkualitas. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mencari tingkat kesukaran, daya beda, efektivitas distraktor, kualitas soal. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat kesukaran, daya beda, efektivitas distraktor, kualitas soal UAS bahasa Jepang SMA Negeri 1 Semarang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan sampel 72 siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan tingkat kesukaran soal menunjukkan kategori sedang, daya beda soal termasuk kedalam soal yang cukup baik, efektivitas distraktor menunjukkan soal yang baik, Kualitas soal yang dilihat dari tingkat kesukaran, daya beda, efektivitas distraktor menunjukkan cukup baik. Butir soal yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang baik terdapat 32 (80%) dari 40 soal.

**Kata kunci:** analisis butir soal, tingkat kesulitan butir soal, daya pembeda, distraktor

Received:14-05-2024; Revised: 22-02-2025; Accepted: 23-02-2025; Published: 28-02-2025

#### 1. Pendahuluan

Evaluasi pembelajaran adalah suatu kegiatan menilai sebuah hasil belajar siswa yang berhubungan dengan dunia pendidikan, yang merupakan salah satu kegiatan wajib yang dilaksanakan di seluruh satuan pendidikan. Evaluasi dalam proses pembelajaran merupakan tolak ukur dari keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa dan guru di dalam kelas. Evaluasi yang dilakukan di dalam kelas biasanya berupa tes dan non-tes.

Tes sebagai alat evaluasi yang paling sering yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam mengukur hasil belajar siswa hendaknya dibuat dengan baik dan benar serta berkualitas sehingga alat tes dapat berfungsi dengan baik. Hasil tes dengan kualitas yang baik akan menunjukkan hasil belajar dengan tepat. Oleh karena itu, tes yang digunakan guru

harus memiliki kualitas soal yang lebih baik. Menurut arikunto [4] Guru yang baik adalah guru yang selalu meningkatkan mutu tes yang digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara singkat dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Semarang, diperoleh informasi bahwa setelah guru mengujikan butir soal Ujian Sekolah kepada siswa, guru tidak melakukan analisis terhadap butir soal ujian sekolah. Oleh karena itu, guru belum mengetahui kualitas butir soal tersebut sebelum digunakan kembali pada ujian sekolah di tahun berikutnya. Untuk mengetahui soal yang baik dan tidak salah satunya dengan melakukan uji tingkat kesukaran soal, daya beda, dan efektivitas distraktor.

Salah satu tes evaluasi yang digunakan SMA Negeri 1 Semarang untuk mengukur dan memahami situasi pelajaran dan pengajaran adalah Ulangan Akhir Semester. Tujuan Ulangan Akhir semester adalah untuk mendapatkan data pembuktian yang tepat sehingga dapat mengukur sejauh mana tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa selama pembelajaran satu semester. Sehingga soal yang dibuat dan digunakan guru harus memiliki kualitas yang baik. Soal hendaknya disusun sesuai dengan prinsip dan prosedur penyusunan soal.

Salah satu usaha untuk mengembangkan soal tes atau ulangan yang berkualitas baik adalah dengan melakukan analisis butir soal. Analisis butir soal dilakukan dari tingkatan tes yang terkecil yaitu Ulangan Harian, Ulangan Tengah Semester, Ulangan Akhir Semester dan Ujian Sekolah. Dengan diadakannya analisis butir soal akan dapat diketahui soal-soal mana yang masih perlu diperbaiki, diseleksi, direvisi, atau diganti atau dihilangkan. Soal yang baik dapat digunakan berulang-ulang dengan sedikit perubahan. Sebaliknya, soal yang tidak baik hendaknya dibuang atau tidak digunakan pada ujian berikutnya.

Maka dari itu soal perlu dilakukan uji kualitas soal agar menjadi bahan evaluasi guru dalam membuat soal dan mengetahui kualitas soal. Soal – soal ujian seperti soal ujian akhir semester seharusnya dianalisis untuk dapat diketahui soal dengan kualitas baik dan soal dengan kualitas yang tidak baik. Untuk soal yang tidak baik untuk dapat dihilangkan atau direvisi sehingga jika digunakan untuk acuan penilaian, soal ujian akhir semester bahasa Jepang tersebut tidak merugikan siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, analisis butir soal merupakan langkah penting dalam mengembangkan soal tes yang berkualitas baik. Namun tidak hanya itu, uji kualitas soal juga merupakan hal yang sangat penting sebagai evaluasi dan perbaikan dalam membuat soal ujian. Pentingnya kedua unsur tersebut sejalan dengan apa yang dinaytahn oleh para pakar, bahwa evaluasi dan analisis butir soal merupakan komponen krusial dalam proses pembelajaran yang efektif. Sejalan dengan yang dikatakan oleh Arifin [9], bahwa evaluasi merupakan alat penting bagi guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran yang telah dikerjakan. Hasil yang diperoleh dari sebuah evaluasi pembelajaran dapat dipergunakan sebagai umpan balikan (feed back) bagi guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan program dan kegiatan pembelajaran selanjutnya. Meskipun dalam hal ini Arikunto [5] tidak menyertakan pernyataan lengkapnya, namun dikatakannya bahwa analisis butir soal merupakan salah satu prosedur yang teratur menurut sistem, yang akan memberikan informasi yang sangat khusus terhadap butir soal yang telah disusun. Di samping itu, dia menyatakan bahwa tujuan dilakukannya analisis butir soal yaitu untuk melakukan sebuah identifikasi soal-soal yang baik, kurang baik, dan soal yang buruk. Soal dapat dikatakan baik apabila memenuhi kriteria taraf kesukaran, daya beda, dan efektivitas distraktor. Sejalan dengan pendapat ahli sebelumnya, Widoyoko [7] Sudjana [3] dan menyatakan, bahwa tes merupakan alat untuk melakukan suatu pengukuran, untuk mengumpulkan karakteristik sebuah objek. Objek tes yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik. Respons peserta tes terhadap pertanyaan akan menggambarkan kemampuan peserta tes.

Analisis butir soal yang dilakukan oleh guru memiliki beberapa tujuan penting, tidak hanya dapat meningkatkan kualitas evaluasi tetapi juga berkontribusi pada peningkatan keseluruhan proses pembelajaran. Analisis butir soal menurut Daryanto [2] adalah untuk mengidentifikasi soal-soal baik, kurang baik, dan soal jelek dan memperoleh petunjuk untuk melakukan perbaikan atau revisi.

Dengan mengetahui tingkat kesulitan butir soal, selanjutnya guru dapat melakukan perbaikan atau penyesuaian dalam pembuatan butir soal di masa mendatang dengan acuan agar dalam menganalisis butir soal dan mengevaluasi kualitas butir soal yang digunakan

dalam ujian. Acuan yang dimaksud adalah berupa klasifikasi indeks tingkat kesukaran, dengan rentang nilai P.

Menurut ketentuan yang sering diikuti, indeks kesukaran sering diklasifikasikan sebagai berikut Arikunto [1]:

- 1) Soal dengan P antara 0,00 sampai dengan 0,10 merupakan soal sangat sukar.
- 2) Soal dengan P antara 0,11 sampai dengan 0,30 merupakan soal sukar.
- 3) Soal dengan P antara 0,31 sampai dengan 0,70 merupakan soal sedang.
- 4) Soal dengan P antara 0,71 sampai dengan 0,90 merupakan soal mudah.
- 5) Soal dengan P > 0,90 merupakan soal sangat mudah.

Dalam menganalisis butir soal, terdapat hubungan yang erat antara tingkat kesulitan butir soal, daya pembeda butir soal, dan efektivitas distraktor. Demikian halnya antara tingkat kesulitan butir soal dan daya pembeda butir soal. Butir soal yang memiliki tingkat kesulitan yang tepat cenderung memiliki daya pembeda yang baik pula, yang ditandai dengan indeks sebagai tolok ukur. Tolok ukur ini sangat penting untuk memastikan bahwa evaluasi yang dilakukan oleh guru adalah valid, efektif, dan dapat diandalkan. Menurut Mania [6], tolok ukur untuk menginterpretasikan daya pembeda tiap butir soal digunakan kriteria indeks diskriminasi berikut.

Tabel 2. 1 Kriteria Indeks Daya Pembeda Butir Soal Nilai Dp Interpretasi

Nilai Dp Interpretasi	Interpretasi
> 0,25	Diterima
$0 < DP \leq 0,25$	Diperbaiki
$DP \leq 0$	Ditolak

Menurut Daryanto [2] pola jawaban soal adalah distribusi testee dalam menentukan jawaban pada soal pilihan ganda. Dalam pola jawaban maka dapat ditentukan pengecoh (distraktor) dapat berfungsi dengan baik atau tidak. Pengecoh yang tidak dipilih sama sekali disebut pengecoh yang buruk. Sebaliknya pengecoh dikatakan baik apabila pengecoh memiliki daya tarik yang besar pada siswa yang kurang memahami konsep atau bahan untuk dipilih sebagai jawaban.

Menurut Arifin [9] kualitas pengecoh berdasarkan indeks pengecoh sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Kriteria Indeks Pengecoh Butir Soal

Nilai IP	Interpretasi
Lebih dari 200%	Sangat jelek
0% - 25% atau 176% - 200%	Jelek
26% - 50% atau 151% - 175%	Kurang Baik
51% - 75% atau 126% - 150%	Baik
76% - 125%	Sangat Baik

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah yang dapat disusun adalah

1. Bagaimana tingkat kesukaran dari tiap butir soal Ulangan Akhir Semester (UAS) buatan guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Semarang ?
2. Bagaimana daya beda dari tiap butir soal Ulangan Akhir Semester (UAS) buatan guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Semarang ?
3. Bagaimana efektivitas distraktor dari tiap butir soal Ulangan Akhir Semester (UAS) buatan guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Semarang ?
4. Bagaimana kualitas butir soal ulangan akhir semester yang dibuat oleh guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Semarang dilihat dari tingkat kesukaran, daya beda, efektivitas distraktor?

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kesukaran dari tiap butir soal ulangan akhir semester buatan guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Semarang
2. Untuk mengetahui daya beda dari tiap butir soal ulangan akhir semester buatan guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Semarang
3. Untuk mengetahui efektivitas distraktor dari tiap butir soal ulangan akhir semester buatan guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Semarang
4. Untuk mengetahui kualitas dari masing-masing butir soal ulangan akhir semester buatan guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Semarang dilihat dari tingkat kesukaran, daya beda, efektivitas distraktor.

Untuk itu penulis tertarik untuk mengkaji butir soal Ulangan Akhir Semester (UAS) buatan guru bahasa Jepang di SMAN 1 Semarang dan peneliti berharap penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi terhadap soal Ulangan Akhir Semester tersebut, baik dari segi perbaikan proporsi soal berdasarkan tingkat kesukaran, daya beda ataupun efektivitas pengecoh. Dalam penelitian ini diajukan judul "Analisis Butir Soal Ulangan Akhir Semester Bahasa Jepang Kelas XI Di SMA Negeri 1 Semarang".

## 2. Metode

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan penelitian kuantitatif ini digunakan karena data yang diperoleh dalam bentuk angka-angka dan akan dianalisis dengan statistik menggunakan Anates. Pendekatan kuantitatif deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis dan mencari tingkat kesukaran soal, daya beda, efektivitas distraktor pada soal Ulangan Akhir Semester bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Semarang pada tahun 2022. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode dokumentasi. Data dokumentasi yaitu berupa soal Ulangan akhir semester ganjil kelas XI SMA Negeri 1 Semarang tahun 2022, Kunci jawaban, jawaban siswa.

Menurut Sugiyono [8] Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga kemudian dapat ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Semarang. Populasi ini diambil karena soal Ulangan Akhir Semester bahasa Jepang yang dibuat oleh guru mata pelajaran bahasa Jepang SMA Negeri 1 Semarang telah diujikan di kelas XI IPA dan XI IPS.

Menurut Sugiyono [8] Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh sebuah populasi tersebut. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA 9 dan XI IPS 3 yang berjumlah 72 orang. Pengambilan sampel ini dikarenakan yang mendapatkan mata pelajaran bahasa Jepang pada kelas XI adalah kelas XI IPA 9 dan IPS 3. Pengambilan sampel menggunakan teknik probability sampling dikarenakan dua kelas IPA dan IPS, setiap kelas berhak untuk dijadikan sampel agar hasilnya lebih akurat.

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah metode analisis data dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif Metode analisis data pada penelitian ini yaitu dengan mengumpulkan data yang berupa angka yang kemudian diolah menggunakan program *Anatest* untuk mengetahui indeks tingkat kesukaran, daya beda, efektivitas distraktor.

Langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam mencari tingkat kesukaran dan kualitas soal ulangan akhir semester adalah sebagai berikut:

1. Mempersiapkan data dalam bentuk tabel yang berisi hasil jawaban siswa dalam menjawab soal ulangan akhir semester
2. Memasukan semua jawaban siswa baik yang benar maupun salah kedalam program anates
3. Menganalisis Tingkat kesukaran
  - a. Rumus untuk menganalisis tingkat kesukaran butir soal adalah sebagai berikut.

$$p: \frac{\sum b}{N}$$

Keterangan;

P : Tingkat kesulitan butir

$\sum b$  : Jumlah siswa yang menjawab benar

N : Jumlah siswa peserta tes

- b. Hasil perhitungan tingkat kesulitan butir soal diatas akan diinterpretasikan dengan menggunakan tabel berikut:

Tabel 2. 1 Interval tingkat kesukaran

Indeks Kesulitan	Tingkat Kesulitan
0,91-1,00	Sangat Mudah
0,71-0,90	Mudah
0,31-0,70	Sedang
0,21-0,30	Sulit
0,00-0,20	Sangat Sulit

- c. Menyajikan tabel pengelompokan tingkat kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Contoh tabel hasil analisis tingkat kesukaran Soal bahasa Jepang

kelas XI

	Kategori	Keterangan Nomor Soal	Jumlah Butir Soal	Persentase
Analisis Tingkat Kesukaran	Sangat Mudah	Misalnya pada nomor: 16, 28, dst.	4	10%
	Mudah	Misalnya pada nomor: 1, 4, dst.	8	20%
	Sedang	Misalnya pada nomor: 3, 5, dst,	18	45%
	Sukar	Misalnya pada nomor: 2, 10, dst.	7	17,5%
	Sangat Sukar	Misalnya pada nomor: 6, 9, dst.	3	7,5%

4. Menganalisis daya beda

- a. Rumus untuk menganalisis daya beda butir soal adalah sebagai berikut.

$$D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb} = Pa - Pb$$

Keterangan:

D : Daya beda

Ja : Banyaknya peserta kelompok atas

Jb : Banyaknya peserta kelompok bawah

Ba : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

Bb : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

Pb : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

- b. Daya beda diklasifikasikan dalam tabel berikut :

Tabel 2. 3 Indeks Daya Beda

Indeks Daya Beda	Kriteria soal
0,00-0,20	Jelek
0,21-0,40	Cukup
0,41-0,70	Baik
0,71-1,00	Baik Sekali
Negatif	Semuanya tidak baik

- c. Menyajikan tabel pengelompokan tingkat kesukaran soal sebagai berikut:



Tabel 2. 4 Contoh tabel hasil analisis daya beda Soal bahasa Jepang kelas XI

Analisis Daya Beda	Kategori	Keterangan Nomor Soal	Jumlah Butir Soal	Persentase
	Baik sekali	Misalnya pada nomor:1, 4, 5, dll.	29	72,5%
	Baik	Misalnya pada nomor:3	1	2,5%
	Cukup	Misalnya pada nomor:2, 10, 13, dll.	7	17,5%
	Jelek	Misalnya pada nomor: 6, 9, 39	3	7,5%

5. Efektivitas Distraktor

- a. Rumus untuk menganalisis efektivitas distraktor butir soal adalah sebagai berikut:

$$IP = \frac{P}{(N-B)/(n-1)} \times 100\%$$

Keterangan:

IP : Indeks distraktor

P : jumlah peserta didik yang memilih pengecoh

N : jumlah peserta didik yang ikut tes

B : jumlah peserta didik yang menjawab benar pada setiap soal

n : jumlah alternatif jawaban (opsi)

- b. Kriteria efektivitas pengecoh diklasifikasikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. 5 Kriteria efektivitas pengecoh

Nilai IP	Klasifikasi
Lebih dari 200%	Sangat jelek
0% - 25% atau 176% - 200%	Jelek
26% - 50% atau 151% - 175%	Kurang Baik
51% - 75% atau 126% - 150%	Baik
76% - 125%	Sangat Baik

Adapun kriteria penentuan kualitas pengecoh pada setiap butir soal didasarkan pada beberapa pertimbangan berikut:

- Butir soal dikatakan memiliki pengecoh yang sangat baik, apabila semua pengecoh pada butir soal berfungsi.
  - Butir soal dikatakan memiliki pengecoh yang baik, apabila pada butir soal terdapat 1 pengecoh yang tidak berfungsi.
  - Butir soal dikatakan memiliki pengecoh yang kurang baik, apabila pada butir soal terdapat 2 pengecoh yang tidak berfungsi.
  - Butir soal dikatakan memiliki pengecoh yang buruk, apabila pada butir soal terdapat 3 pengecoh yang tidak berfungsi.
  - Butir soal dikatakan memiliki pengecoh yang sangat buruk, apabila pada butir, soal terdapat 4 atau lebih pengecoh yang tidak berfungsi.
- c. Menyajikan tabel pengelompokan tingkat kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 2. 6 Contoh tabel hasil analisis efektivitas distraktor soal bahasa Jepang kelas XI

Kategori	Keterangan Nomor Soal	Jumlah Butir Soal	Persentase
Sangat baik	Misalnya pada nomor: 2, 3,dll.	16	40%

Efektivitas Distraktor	Baik	Misalnya pada nomor: 9, 11, dll.	8	20%
	Kurang baik	Misalnya pada nomor:1, 5, dll.	9	22,5%
	Buruk	Misalnya pada nomor:6, 16, dll.	5	12,5%
	Sangat buruk	Misalnya pada nomor:34, 40,dll	2	5%

6. Kualitas butir soal

- A. Berdasarkan hasil anates yang diperoleh pada indeks tingkat kesukaran soal, daya beda, efektivitas distraktor, untuk mencari kualitas soal terdapat penentuan soal yang berkualitas baik, cukup baik, tidak baik didasarkan pada beberapa pertimbangan berikut:
- Butir soal dikatakan memiliki kualitas yang baik, apabila soal tersebut memenuhi ketiga kriteria yaitu tingkat kesukaran, daya pembeda, dan keefektifan pengecoh.
  - Butir soal dikatakan memiliki kualitas yang cukup baik, apabila soal tersebut hanya memenuhi dua dari tiga kriteria.
  - Butir soal dikatakan memiliki kualitas yang tidak baik, apabila soal tersebut tidak memenuhi dua atau semua kriteria.

B. Menyajikan tabel pengelompokan butir soal berdasarkan kualitas soal

Tabel 2. 7 Contoh tabel Hubungan tingkat kesukaran, daya beda, efektivitas distraktor dengan kualitas soal bahasa Jepang

Nomor Soal	Indeks Kesukaran	Indeks Daya beda	Efektivitas Distraktor	Kualitas	Tindak Lanjut
1.	0,81 Mudah	0,37 Cukup	Kurang baik	Cukup baik	Direvisi
2.	0,21 Sukar	0,10 Jelek	Sangat baik	Cukup baik	Direvisi
3.	0,40 Sedang	0,16 Jelek	Sangat baik	Cukup baik	Direvisi

Dst,

C. Menyajikan tabel penelompokan kualitas soal

Tabel 2. 8 Contoh tabel hasil analisis kualitas butir soal bahasa Jepang kelas XI

Kategori	Tindak Lanjut	Keterangan Soal	Jumlah	Persentase
Tidak baik	Tidak gunakan	Misalnya pada nomor 6, 9, dll.	8	20%
Cukup baik	Direvisi	Misalnya pada nomor 1, 2, dll.	27	67,5%
Baik	Digunakan	Misalnya pada nomor 7,24, dll.	5	12,5%

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### Tingkat kesukaran

Dari 40 butir soal Ujian Akhir Semester gasal yang dibuat oleh guru dan telah di kerjakan oleh siswa pada mata pelajaran bahasa Jepang dapat diperoleh adanya tingkat kesukaran dan di masukan kedalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1 Hasil analisis Tingkat Kesukaran Soal bahasa Jepang Kelas XI

Analisis Tingkat Kesukaran	Kategori	Keterangan Nomor Soal	Jumlah Butir Soal	Persentase
	Sangat Mudah	16, 28, 34, 40	4	10%
	Mudah	1, 4, 11, 23, 25, 30, 31, 37	8	20%
	Sedang	3, 5, 7, 8, 12, 14, 18, 19, 20, 22, 24, 26, 27, 29, 32, 33, 35, 36	18	45%
	Sukar	2, 10, 13, 15, 17, 21, 38	7	17,5%
	Sangat Sukar	6, 9, 39	3	7,5%

Berdasarkan hasil analisis data diatas dapat diketahui bahwa Tingkat kesukaran keseluruhan soal yang dibuat oleh guru bahasa Jepang SMA Negeri 1 Semarang dengan jumlah 40 butir soal adalah 0,56 termasuk kategori sedang, dengan proporsi soal masih kurang baik, dikarenakan jumlah proporsi soal dengan kategori tingkat kesukaran soal yang tidak seimbang. Dari 40 butir soal terdapat 4 butir soal (10%) dengan kategori sangat mudah, 8 butir soal (20%) dengan kategori mudah, 18 butir soal (45%) dengan kategori sedang, 7 butir soal (17,5%) dengan kategori sukar, 3 butir soal (7,5%) dengan kategori sangat sukar.

#### Daya beda

Diperoleh hasil analisis daya pembeda pada soal ulangan akhir semester ganjil mata pelajaran bahasa Jepang yang digambarkan kedalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.2 Hasil Analisis Daya Beda Soal bahasa Jepang Kelas XI

Analisis Daya Beda	Kategori	Keterangan Nomor Soal	Jumlah Butir Soal	Persentase
	Sangat baik	1, 4, 5, 7, 8, 11, 12, 14, 16, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 40	29	72,5%
	Cukup baik	3	1	2,5%
	Kurang baik	2, 10, 13, 15, 17, 21, 38	7	17,5%
	Tidak baik	6, 9, 39	3	7,5%

Berdasarkan hasil analisis data diatas dapat diketahui bahwa daya beda soal yang dibuat oleh guru bahasa Jepang SMA Negeri 1 Semarang dengan jumlah 40 butir soal terdapat 29 butir atau 72,5% dengan kategori sangat baik, 1 butir atau 2,5% dengan kategori cukup baik, 7 butir atau 17,5% dengan kategori Kurang baik, dan 3 butir atau 7,5% dengan kategori tidak baik. Dapat dikatakan bahwa terdapat 30 butir soal (75%) yang dapat membedakan kemampuan peserta didik dengan baik.

#### Efektivitas distraktor

Hasil analisis efektivitas distraktor soal ulangan akhir semester ganjil mata pelajaran bahasa Jepang digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Hasil Analisis Efektivitas Distraktor

	Kategori	Keterangan Nomor Soal	Jumlah Butir Soal	Persentase
Efektivitas Distraktor	Sangat baik	2, 3, 4, 7, 8, 10, 12, 14, 15, 20, 22, 26, 33, 35, 39	15	37,5%
	Baik	9, 17, 19, 21, 23, 24, 29, 31, 32	9	22,5%
	Kurang baik	1, 5, 13, 18, 25, 30, 36, 38	8	20%
	Buruk	6, 11, 16, 27, 28, 37	6	15%
	Sangat buruk	34, 40	2	5%

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa 5% atau 2 butir soal dengan kategori sangat buruk, 15% atau 6 butir soal dengan kategori buruk, 20% atau 8 butir dengan kategori kurang baik. 9 butir soal atau 22,5% soal dengan efektivitas distraktor baik, dan kategori efektivitas distraktor sangat baik terdapat 37,5% atau 15 butir soal.

#### Kualitas Soal

Dari 40 butir soal Ujian Akhir Semester gasal yang dibuat oleh guru dan telah di kerjakan oleh siswa pada mata pelajaran bahasa Jepang dapat diperoleh hasil kualitas butir soal dan digambarkan kedalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3.4 Hasil analisis kualitas butir soal bahasa Jepang Kelas XI

	Kategori	Tindak Lanjut	Keterangan Soal	Jumlah	Persentase
Kualitas Butir Soal	Tidak baik	Tidak gunakan	6, 9, 16, 28, 34, 38, 39, 40	8	20%
	Cukup baik	Direvisi	1, 2, 3, 4, 5, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 27, 30, 31, 33, 36, 37	26	65%
	Baik	Digunakan	7, 24, 26, 29, 32, 35	6	15%

Berdasarkan hasil analisis diatas kualiatas soal ulangan akhir semester ganjil kelas 11 berjumlah 40 butir soal rata-rata cukup baik yaitu sejumlah 26 butir soal atau 65% . Dari hasil pemaparan tabel diketahui hanya terdapat 6 butir soal dengan kategori baik karena memenuhi kriteria baik indeks tingkat kesukaran, daya pembeda soal dan efektivitas distraktor, yang dapat dipergunakan dengan baik untuk mengukur kemampuan siswa dengan baik . sedangkan terdapat 8 butir soal atau 20% dengan kategori tidak baik karena tidak memenuhi kriteria, baik kriteria tingkat kesukaran dan daya pembeda soal, yang berarti soal tersebut tidak dapat dipergunakan.

#### 4. Simpulan dan Saran

##### *Simpulan*

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipaparkan di dalam bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa soal ulangan akhir semester gasal mata pelajaran bahasa Jepang yang dibuat oleh guru bahasa Jepang sebagai berikut :

tingkat kesukaran keseluruhan soal yang dibuat oleh guru bahasa Jepang SMA Negeri 1 Semarang dengan jumlah 40 butir soal adalah 0,56 termasuk kategori sedang. Daya beda soal yang dibuat oleh guru bahasa Jepang SMA Negeri 1 Semarang termasuk ke dalam soal yang cukup baik karena terdapat 28 butir soal (70%) yang dapat membedakan kemampuan peserta didik dengan baik. Efektivitas distraktor pada soal ulangan akhir semester ganjil bahasa Jepang kelas XI menunjukkan soal yang baik dikarekan dari 40 butir soal hanya memiliki 2 butir soal (5%) dengan kategori sangat buruk, 6 butir soal (15%) dengan kategori buruk.

Kualiatas soal ulangan akhir semester ganjil kelas XI dilihat dari tingkat kesukaran, daya beda, dan efektivitas distraktor, butir soal rata-rata cukup baik yaitu sejumlah 32 butir soal atau 80% yang memenuhi kriteria baik indeks tingkat kesukaran, daya pembeda soal dan efektivitas distraktor, yang dapat dipergunakan dengan baik untuk mengukur kemampuan siswa dengan baik . sedangkan terdapat 8 butir soal atau 20% dengan kategori tidak baik karena tidak memenuhi kriteria, baik kriteria tingkat kesukaran, daya pembeda soal, dan efektivitas distraktor, yang berarti soal tersebut tidak dapat dipergunakan.

##### *Saran*

Berdasarkan simpulan, adapun saran yang perlu disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Untuk guru, dalam pembuatan soal tes seharusnya memperhatikan proporsi masing-masing soal berdasarkan tingkat kesukaran butir soal, sehingga soal yang dibuat dapat mengukur kemampuan siswa yang sebenarnya dengan baik. Selain itu juga butir soal tersebut dapat digunakan untuk membedakan siswa yang pandai dengan siswa yang kurang pandai. Butir soal dengan kategori kurang baik atau tidak baik sebaiknya tidak digunakan atau direvisi apabila akan digunakan lagi pada tes berikutnya sesuai dengan bagian yang harus direvisi baik dari segi daya beda atau distraktor.
2. Bagi pihak sekolah, sebaiknya melakukan himbauan terhadap guru-guru mata pelajaran agar melakukan evaluasi dalam pembuatan soal ulangan akhir semester utamanya.

##### **Daftar Pustaka**

- [1] D. H. Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.
- [2] Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007.
- [3] N. Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- [4] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- [5] S. Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- [6] S. Mania, *Asesmen Autentik untuk Pembelajaran Aktif dan Kreatif (Implementasi Kurikulum 2013)*, Makassar: Alauddin University Press, 2014.
- [7] S. E. P. Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018.
- [8] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- [9] Z. Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- [10] Z. Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013.

A.K. Kolin, Y. Rosliyah, A.S. Setiawati, A.M. Oesman, "Analisis Butir Soal Ulangan Akhir Semester Bahasa Jepang Kelas XI di SMA Negeri 1 Semarang," *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang (JPBJ)*, vol. 11, no. 1, pp. 81-90, Feb. 2025.

