

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang

Volume 04, Issue 01, September 2021

Daftar isi

Penggunaan Adverbia <i>Kitto</i> dan <i>Kanarazu</i> dalam Kalimat Bahasa Jepang Ahmad Fauzi dan Andi Irma Sarjani	01-08
Analisis Makna dan Fungsi Penggunaan Partikel Akhir <i>Yo</i> dan <i>Ne</i> dalam Bahasa Jepang Ragam Lisan pada Anime "New Game!" Karya Shoutarou Tokunou Ardiani Permata Sari dan Ari Artadi	09-19
Kesalahan Penggunaan Kata Sambung " <i>Sokode</i> " dan " <i>Shitagatte</i> " pada Mahasiswa Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang UNSADA Atikah Safira Fildzarini dan Hari Setiawan	20-26
Aplikasi <i>Kanji Poro</i> dan <i>Japanese Kanji Tree</i> Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Kanji pada Angkatan 2017 Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada Clara Rosliana Simanjuntak dan Tia Martia	27-34
Penggunaan Diksi dan Gaya Bahasa pada Lirik Lagu-lagu Kenshi Yonezu Endang Winarsih dan Hermansyah Djaya	35-44
Fenomena <i>Bankoka</i> dan Kaitannya dengan Meningkatnya Partisipasi Wanita Bekerja di Jepang Fauziah Khofifah dan Hermansyah Djaya	45-51
<i>Host Club</i> dan Kehidupan <i>Host</i> dalam Masyarakat Jepang Ghina Nabila dan Ari Artadi	52-63
<i>Japan City Pop</i> Sebagai Budaya Bermusik di Jepang pada Era 1980-an Gilang Yusufani dan Hermansyah Djaya	64-74
Analisis Penggunaan dan Makna <i>Giongo Gitaigo</i> pada Manga <i>Fairy Tail</i> Karya Mashima Hiro Giska Mutia Alifa dan Ari Artadi	75-83
Penggunaan " <i>Uchi ni</i> " dan " <i>Aida ni</i> " dalam Bahasa Jepang Ragam Lisan pada Anime <i>Fairy Tail</i> Gofur Alfaris dan Andi Irma Sarjani	84-94
Pandangan Mahasiswa Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada Terhadap Fenomena <i>Hikikomori</i> Akibat dari <i>Ijime</i> Di Jepang Laila Rahmawati dan Indun Roosiani	95-102
Peran <i>Pokemon Go</i> Sebagai <i>Soft Power</i> dan <i>Soft Diplomacy</i> Jepang Leo Aditya dan Indun Roosiani	103-110
Ungkapan-ungkapan yang Mengandung Diskriminasi dalam Bahasa Jepang Nadya Ayu Putri Witanti dan Hari Setiawan	111-120
Makna <i>Hobu</i> dan <i>Fukabu</i> dalam Verba Transitif dan Intransitif Raihan Naufal dan Andi Irma Sarjani	121-130
Efektivitas Pembelajaran Bahasa Jepang Secara Daring pada Mahasiswa Non-Bahasa dan Kebudayaan Jepang di Universitas Darma Persada Shania Aulia dan Hari Setiawan	131-138
JLPT Test Sebagai Multimedia Pembelajaran JLPT N4 (<i>Moji Goi</i>) bagi Mahasiswa Prodi Bahasa Jepang Universitas Darma Persada pada <i>Smartphone</i> Berbasis <i>Android</i> Tia Martia dan Metty Suwandani	139-146



Diterbitkan oleh:

Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Fakultas Bahasa dan Budaya

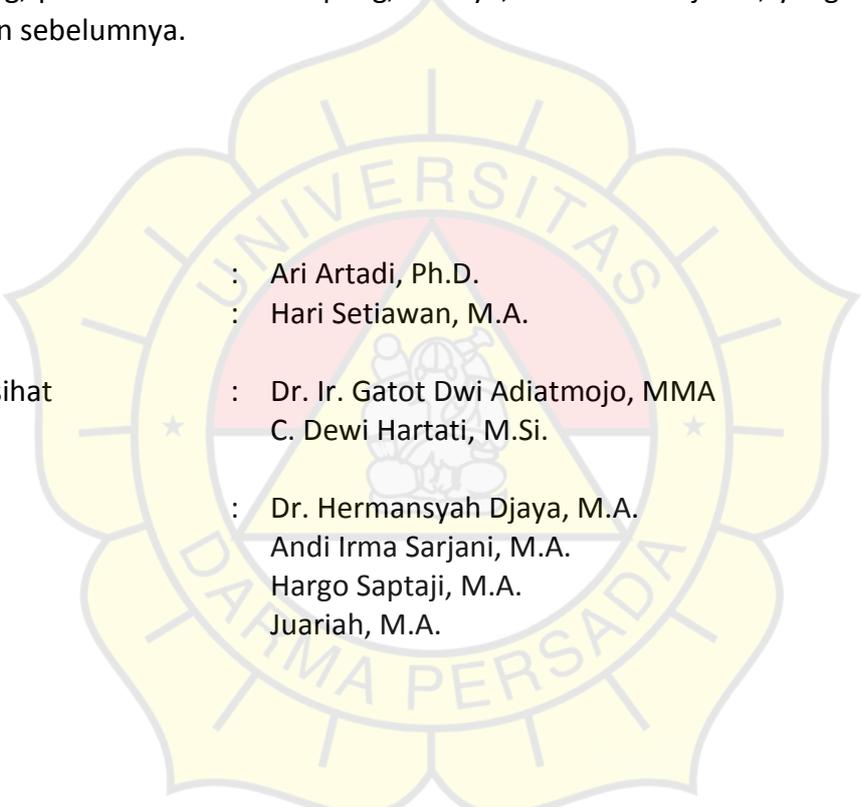
Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang

Volume 04, Issue 01, September 2021

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang adalah jurnal yang terbit setahun sekali dalam bentuk buku cetak. Jurnal ini diterbitkan untuk semua kontributor dan pengamat yang peduli dengan penelitian yang berkaitan dengan bahasa Jepang, pendidikan bahasa Jepang, budaya, sosial dan sejarah.

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang menyediakan forum untuk mempublikasikan artikel penelitian asli, artikel paper-based dan artikel review dari kontributor, terkait dengan bahasa Jepang, pendidikan bahasa Jepang, budaya, sosial dan sejarah, yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya.

Tim Editor



Editor : Ari Artadi, Ph.D.
Wakil Editor : Hari Setiawan, M.A.
Dewan Penasihat : Dr. Ir. Gatot Dwi Adiatmojo, MMA
C. Dewi Hartati, M.Si.
Reviewer : Dr. Hermansyah Djaya, M.A.
Andi Irma Sarjani, M.A.
Hargo Saptaji, M.A.
Juariah, M.A.

Kantor editor:

Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Darma Persada
Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur, 13450, DKI Jakarta,
Indonesia

E-mail : hari_setiawan@fs.unsada.ac.id
Website : <https://e-jurnal-jepang.unsada.ac.id>

Ketentuan Penulisan

Tulis Judul Artikel di Sini, Huruf Pertama Ditulis Kapital

Penulis pertama¹,
Penulis kedua²

¹ Afiliasi pertama

² Afiliasi kedua

*Alamat surat menyurat dari penulis pertama

Email: author@institute.xxx

Abstrak

Abstrak singkat dan faktual diperlukan (maksimal 250 kata dalam bahasa Indonesia) spasi tunggal 10pt. Abstrak berisi uraian singkat tentang masalah dan tujuan penelitian, metode yang digunakan, dan hasil penelitian. Untuk artikel penelitian, abstrak harus memberikan gambaran yang relevan dari pekerjaan. Kami sangat menganjurkan penulis untuk menggunakan gaya abstrak terstruktur berikut, tetapi tanpa judul: (a) tujuan dan ruang lingkup penelitian, (b) metode yang digunakan, (c) ringkasan hasil/temuan, (d) kesimpulan. Latar belakang masalah tidak perlu ditulis secara abstrak. Abstrak diikuti 3-5 kata kunci (keywords) Kata kunci perlu dicantumkan untuk menggambarkan domain masalah yang diteliti dan istilah utama yang mendasari penelitian. Kata kunci dapat berupa kata tunggal atau gabungan kata (frasa). Setiap kata/frasa dalam kata kunci harus dipisahkan dengan titik koma (;), bukan koma (,).

Kata kunci: Anicca; Buddhism Philosophy; Japanese Zen ← Contoh

PENDAHULUAN

Di bawah ini adalah format penulisan untuk artikel dalam jurnal. Formatnya adalah sebagai berikut:

- Jumlah halaman yang disarankan antara 8-15 halaman termasuk gambar (gambar harus beresolusi tinggi) dan tabel (jika dikhawatirkan akan diubah, disarankan dibuat dalam format gambar termasuk jpg).
- Artikel ditulis dengan ukuran bidang tulisan A4 (210 x 297 mm), margin kiri 25.4 mm, margin kanan 25.4 mm, margin bawah 25.4 mm, dan margin atas 25.4 mm.
- Naskah ditulis dengan font Times New Roman ukuran 12 pt, dan spasi 1 format MS Word.

Bagian pendahuluan menguraikan: (a) sedikit latar belakang umum penelitian, (b) keadaan seni (studi tinjauan pustaka singkat) dari penelitian serupa sebelumnya, untuk membenarkan kebaruan artikel ini (harus ada referensi ke jurnal dalam 10 tahun terakhir), (c) analisis kesenjangan atau pernyataan kebaruan, berbeda dari penelitian sebelumnya, (d) masalah dan/atau hipotesis jika ada, (e) pendekatan pemecahan masalah (jika ada), (f) hasil yang diharapkan atau tujuan penelitian dalam artikel.

Contoh pernyataan kebaruan atau pernyataan analisis kesenjangan di akhir pendahuluan (setelah state of the art): "..... (ringkasan tingkat latar belakang) Hanya ada beberapa peneliti yang fokus pada Ada sedikit penelitian yang membahas Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah".

Ini hanya contoh penulisan. Ini hanya contoh penulisan.

Setelah penyerahan ini, penulis yang mengirimkan naskah akan mendapatkan email konfirmasi tentang penyerahan tersebut. Oleh karena itu, penulis dapat melacak status kirimannya kapan saja dengan masuk ke antarmuka kiriman online. Pelacakan pengajuan termasuk status tinjauan naskah dan proses editorial.

METODE PENELITIAN

Bagian ini untuk artikel berbasis penelitian, 10-15% dari total panjang artikel. Metode harus dijelaskan dengan detail yang cukup untuk memungkinkan orang lain mereplikasi dan membangun hasil yang dipublikasikan. Metode dan protokol baru harus dijelaskan secara rinci sementara metode yang sudah mapan dapat dijelaskan secara singkat dan dikutip dengan tepat.

Naskah penelitian yang melaporkan kumpulan data besar yang disimpan dalam basis data yang tersedia untuk umum harus menentukan di mana data telah disimpan dan memberikan nomor akses yang relevan. Jika nomor akses belum diperoleh pada saat penyerahan, harap sebutkan bahwa nomor tersebut akan diberikan saat peninjauan. Mereka harus disediakan sebelum publikasi.

HASIL PENELITIAN

(40-60% dari total panjang artikel). Bagian ini dapat dibagi dengan subpos. Ini harus memberikan deskripsi yang ringkas dan tepat tentang hasil eksperimen, interpretasinya, serta kesimpulan eksperimen yang dapat ditarik.

3.1 Sub bagian

3.1.1 Sub bagian

Bagilah artikel Anda menjadi bagian yang jelas dan bernomor. Subbagian harus diberi nomor 1.1 (kemudian 1.1.1, 1.1.2, ...), 1.2, dst. (abstrak tidak termasuk dalam penomoran bagian). Gunakan penomoran ini juga untuk referensi silang internal: jangan hanya mengacu pada 'teks'. Setiap subbagian dapat diberi judul singkat. Setiap judul harus muncul pada barisnya sendiri yang terpisah.

Poin dan penomoran dalam teks isi tidak diperbolehkan. Semua kalimat harus diketik sebagai format paragraf deskriptif.

3.2 Aturan gambar, tabel dan diagram

Tabel diberi nomor urut dengan judul tabel dan nomor di atas tabel (11pt). Tabel harus berada di tengah kolom ATAU pada halaman. Tabel harus diikuti oleh spasi baris. Elemen tabel harus diberi spasi tunggal (9pt). Namun, spasi ganda dapat digunakan untuk menunjukkan pengelompokan data atau untuk memisahkan bagian dalam tabel. Judul tabel harus horizontal dalam 9pt. Tabel dirujuk dalam teks dengan nomor tabel, misalnya Tabel 1. Jangan perlihatkan garis vertikal pada tabel. Hanya ada garis horizontal yang harus ditampilkan dalam tabel, serta judul tabel. Sebagai contoh:

Tabel 1. Ini adalah tabel. Tabel harus ditempatkan di teks utama dekat dengan pertama kali mereka dikutip.

9 pt, Title 1	Title 2	Title 3
entry 1	data	data
entry 2	data	data ¹

¹ Tables may have a footer.



Gambar 1. Deskripsi apa yang ada di panel pertama

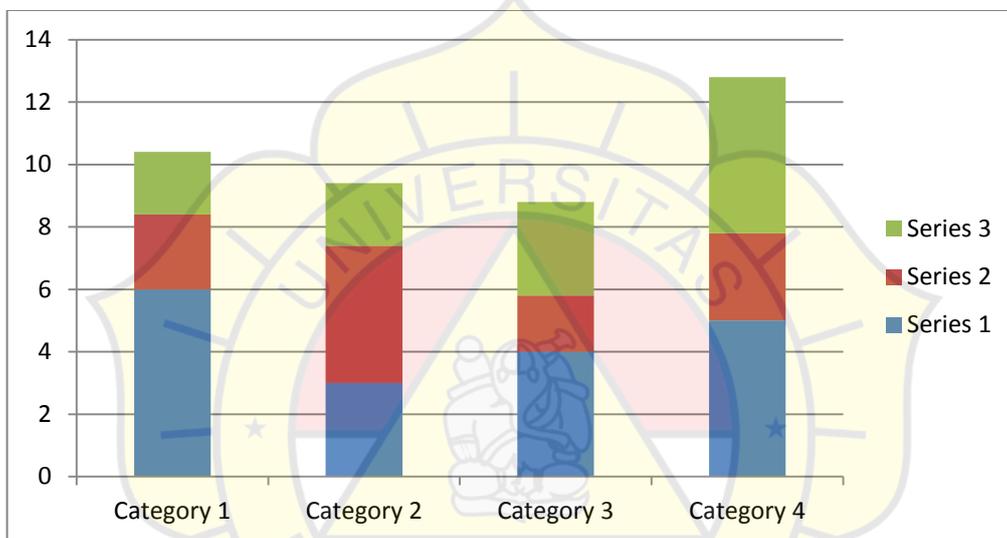


Diagram 1. Contoh dari diagram

Penulis harus mendiskusikan hasil dan bagaimana mereka dapat ditafsirkan dalam perspektif penelitian sebelumnya dan hipotesis kerja. Temuan dan implikasinya harus didiskusikan dalam konteks seluas mungkin. Arah penelitian masa depan juga dapat disorot.

SIMPULAN

(5-10% dari total panjang artikel). Bagian ini tidak wajib, tetapi dapat ditambahkan ke manuskrip jika pembahasannya sangat panjang atau rumit.

REFERENSI

Referensi dan kutipan harus bergaya APA (American Psychological Association). Harap pastikan bahwa setiap referensi yang dikutip dalam teks juga ada dalam daftar referensi. Kutipan dalam teks misalnya, (Nakayama, 2019); ... Gardiner (2008); (Lyotard, Bennington, & Massumi, 2006); (Nikolajeva & Marvels, 2019) dan silakan gunakan manajer referensi seperti mendeley atau zotero. Kutip publikasi ilmiah utama yang menjadi dasar karya Anda. Kutip hanya item yang telah Anda baca. Jangan mengembang skrip yang tepat dengan terlalu banyak referensi yang tidak diperlukan. Hindari kutipan diri yang berlebihan. Hindari juga kutipan publikasi yang berlebihan dari sumber yang sama. Periksa setiap referensi ke sumber asli (nama penulis, volume, masalah, tahun, nomor DOI).

- Gardiner, D. (2008). Metaphor and Mandala in Shingon Buddhist Theology. *Sophia*, (47), 43–55. <https://doi.org/10.1007/s11841-008-0052-9>
- Lyotard, J.-F., Bennington, G., & Massumi, B. (2006). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge. Poetics Today* (Vol. 5). <https://doi.org/10.2307/1772278>
- Nakayama, O. (2019). New Spirituality in Japan and Its Place in the Teaching of Moral Education. *Religions*, 10(278), 1–12.
- Nikolajeva, M., & Marvels, S. (2019). Devils , Demons , Familiars , Friends : Toward a Semiotics of Literary Cats Devils , Demons , Familiars , Friends : Toward a Semiotics of Literary Cats, 23(2), 248–267.

Contoh urutan penulisan referensi

Printed book: Author, A.A. (Year of Publication). Title of work. Publisher City, State: Publisher.

Online book: Author, A.A. (Year of Publication). Title of work [E-Reader Version]. Retrieved from <http://xxxx> or [doi:xxxx](https://doi.org/xxxx)

Journal article in print: Author, A.A. (Publication Year). Article title. Periodical Title, Volume (Issue), pp.-pp.

Journal article online: Author, A.A. (Publication Year). Article title. Periodical Title, Volume (Issue), pp.-pp. [doi: xx.xxxx](https://doi.org/xx.xxxx) or Retrieved from journal URL

Website article: Author, A.A. (Year, Month Date of Publication). Article title. Retrieved from URL; Article title. (Year, Month Date of Publication). Retrieved from URL

Newspaper in print: Author, A.A. (Year, Month Date of Publication). Article title. Newspaper Title, pp. xx-xx.

Newspaper online: Author, A.A. (Year, Month Date of Publication). Article title. Newspaper Title, Retrieved from newspaper homepage URL

Magazine article in print: Author, A.A. (Year, month of Publication). Article title. Magazine Title, Volume (Issue), pp.-pp.

Encyclopedia: Author, A.A.. (Publication Year). Entry title. In Encyclopedia title, (Vol. XX, pp. XX).City, State of publication: Publisher.

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang

Volume 04, Issue 01, September 2021

Daftar isi

Penggunaan Adverbia Kitto dan Kanarazu dalam Kalimat Bahasa Jepang Ahmad Fausi dan Andi Irma Sarjani	01-08
Analisis Makna dan Fungsi Penggunaan Partikel Akhir Yo dan Ne dalam Bahasa Jepang Ragam Lisan pada Anime "New Game!" Karya Shoutarou Tokunou Ardiani Permata Sari dan Ari Artadi	09-19
Kesalahan Penggunaan Kata Sambung "Sokode" dan "Shitagatte" pada Mahasiswa Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang UNSADA Atikah Safira Fildzarini dan Hari Setiawan	20-26
Aplikasi Kanji Poro dan Japanese Kanji Tree Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Kanji pada Angkatan 2017 Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada Clara Rosliana Simanjuntak dan Tia Martia	27-34
Penggunaan Diksi dan Gaya Bahasa pada Lirik Lagu-lagu Kenshi Yonezu Endang Winarsih dan Hermansyah Djaya	35-44
Fenomena Bankoka dan Kaitannya dengan Meningkatnya Partisipasi Wanita Bekerja di Jepang Fauziah Khofifah dan Hermansyah Djaya	45-51
Host Club dan Kehidupan Host dalam Masyarakat Jepang Ghina Nabila dan Ari Artadi	52-63
Japan City Pop Sebagai Budaya Bermusik di Jepang pada Era 1980-an Gilang Yusufani dan Hermansyah Djaya	64-74
Analisis Penggunaan dan Makna Giongo Gitaigo pada Manga Fairy Tail Karya Mashima Hiro Giska Mutia Alifa dan Ari Artadi	75-83
Penggunaan "Uchi ni" dan "Aida ni" dalam Bahasa Jepang Ragam Lisan pada Anime Fairy Tail Gofur Alfaris dan Andi Irma Sarjani	84-94
Pandangan Mahasiswa Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada Terhadap Fenomena Hikikomori Akibat dari Ijime Di Jepang Laila Rahmawati dan Indun Roosiani	95-102
Peran Pokemon Go Sebagai Soft Power dan Soft Diplomacy Jepang Leo Aditya dan Indun Roosiani	103-110
Ungkapan-ungkapan yang Mengandung Diskriminasi dalam Bahasa Jepang Nadya Ayu Putri Witanti dan Hari Setiawan	111-120

Makna Hobu dan Fukabu dalam Verba Transitif dan Intransitif Raihan Naufal dan Andi Irma Sarjani	121-130
Efektivitas Pembelajaran Bahasa Jepang Secara Daring pada Mahasiswa Non-Bahasa dan Kebudayaan Jepang di Universitas Darma Persada Shania Aulia dan Hari Setiawan	131-138
JLPT Test Sebagai Multimedia Pembelajaran JLPT N4 (<i>Moji Goi</i>) bagi Mahasiswa Prodi Bahasa Jepang Universitas Darma Persada pada <i>Smartphone</i> Berbasis <i>Android</i> Tia Martia dan Metty Suwandani	139-146



Analisis Makna dan Fungsi Penggunaan Partikel Akhir *yo* dan *ne* dalam Bahasa Jepang Ragam Lisan pada Anime “*New Game!*” Karya Shoutarou Tokunou

Ardiani Permata Sari¹,
Ari Artadi²

¹ Mahasiswa Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

² Dosen Tetap Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

*Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur, DKI Jakarta

Email :

Abstrak

Pada penelitian ini, penulis akan menganalisis makna dan fungsi penggunaan partikel akhir yo dan ne dalam bahasa Jepang ragam lisan pada anime “New Game!”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui makna dan fungsi penggunaan partikel akhir yo dan ne dalam Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan datanya adalah dengan menggunakan metode simak, kemudian dilakukan penyetoran ulang percakapan dan terakhir dilakukan analisis berdasarkan indikator yang telah ditetapkan oleh penulis. Teknik analisis data menggunakan teori partikel akhir yo dan ne menurut Ichikawa (2005), Chino (1993), dan Iori,dkk (2000). Hasil penelitian ini adalah partikel akhir yo biasa digunakan ketika informasi yang disampaikan pembicara hanya ada pada persepsi pembicara. Sedangkan partikel akhir ne biasa digunakan ketika baik pembicara maupun pendengar memiliki atau mengetahui informasi tersebut.

Kata kunci : *Partikel akhir; penggunaan partikel akhir yo dan ne; makna partikel akhir yo dan ne*

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang memiliki beberapa kekhasan atau keunikan dalam huruf, kosa kata, tata bahasa maupun pola kalimatnya. Jika di dalam bahasa Indonesia kita memakai struktur kalimat Subjek-Predikat-Objek-Keterangan, namun berbeda dengan struktur kalimat bahasa Jepang yaitu Subjek-Keterangan-Predikat-Objek. Selain itu, jika dalam bahasa Indonesia kita hanya mengenal huruf romawi, lain halnya dengan bahasa Jepang yang menggunakan huruf *hiragana*, *katakana*, *kanji*, dan juga romawi. Kemudian keunikan lainnya dalam bahasa Jepang adalah penggunaan partikel atau *joshi*. Bahasa Jepang memiliki banyak partikel yang fungsinya juga bermacam-macam. Menurut Hirai dalam Sudjianto dan Dahidi (2007:181-182), berdasarkan fungsinya partikel (*joshi*) dapat dibagi menjadi empat macam, yaitu *kakujoshi*, *setsuzokujoshi*, *fukujoshi*, *shuujoshi*.

Partikel akhir (*shuujoshi*) merepresentasikan atau menggambarkan rasa dan sikap si pembicara terhadap mitra tutur atau terhadap isi pembicaraan. Partikel akhir dalam bahasa Jepang sangat banyak macamnya dan fungsinya pun beragam. Partikel akhir (*shuujoshi*) memang sudah banyak digunakan oleh orang Jepang. Bukan hanya itu, penggunaan partikel akhir juga banyak ditemukan pada *anime* (film animasi Jepang). Berdasarkan hasil survei *The Japan Foundation* pada tahun 2018, terdapat beberapa alasan mengapa para pembelajar di dunia mempelajari bahasa Jepang, dan hasil tertingginya (sekitar 66%) adalah karena tertarik pada *anime*, *manga*, *J-POP*, *fashion*, dan lain-lain.

Penelitian mengenai partikel akhir *ne* dan *yo* memang sudah banyak dilakukan. Seperti penelitian terdahulu yang dilakukan oleh oleh Artadi, Wahyuningtias, Djaya (2017), penelitian ini dibahas mengenai perbandingan partikel akhir bahasa Jepang dengan bahasa Indonesia, khususnya partikel akhir *yo*, *ne*, *loh*, *kan* dan *ya*. Kemudian penelitian yang

dilakukan oleh Alifa (2018), penelitian ini membahas tentang penggunaan partikel akhir *yo* dan *ne* yang ada pada komik “Last Game”. Terakhir adalah penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2018), penelitian ini membahas mengenai makna dan penggunaan partikel akhir *yo* dan *ne* dalam komik “Ore Monogatari!” Vol 1-3 karya Kazune Kawahara.

Dari ketiga penelitian terdahulu yang sudah penulis baca, tentu saja terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan. Persamaan dengan penelitian terdahulunya terletak pada objek penelitiannya, yaitu partikel akhir *yo* dan *ne* dan yang diteliti adalah makna dan fungsi penggunaannya. Kemudian untuk perbedaan dengan penelitian terdahulunya terletak pada sumber data dan beberapa teori yang digunakan sebagai landasan dari penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan teknik pengumpulan datanya dengan menggunakan metode simak. Penulis terlebih dahulu mengunduh sumber data di internet, kemudian menyimak anime tersebut, mencatat atau mengetik ulang dialog antar tokohnya, memahami dan menganalisis data-data yang ada pada dialog berdasarkan berdasarkan teori-teori menurut Ichikawa (2005), Iori (2000), dan Chino (1993).

HASIL PENELITIAN

Data dari penelitian ini diperoleh melalui kegiatan menyimak, memahami, dan menganalisis dialog antar tokoh yang terdapat partikel akhir *yo* dan *ne*. Proses menganalisis berdasarkan teori yang diungkapkan oleh Ichikawa (2005), Iori (2000), dan Chino (1993).

3.1. Analisis Fungsi Penggunaan Partikel Akhir *Yo* dan *Ne* dalam Anime “New Game!” season 1 episode 1-4

Sumber data didapat dengan cara mengetik ulang percakapan antar karakter jumlah data yang didapat dari keempat episode adalah sebanyak 142 data, yang terdiri dari 79 data partikel akhir *yo* dan 63 data untuk partikel akhir *ne*. berdasarkan grafik di atas, partikel akhir *yo* memiliki kecenderungan lebih banyak digunakan dalam percakapan anime “New Game!” tersebut.

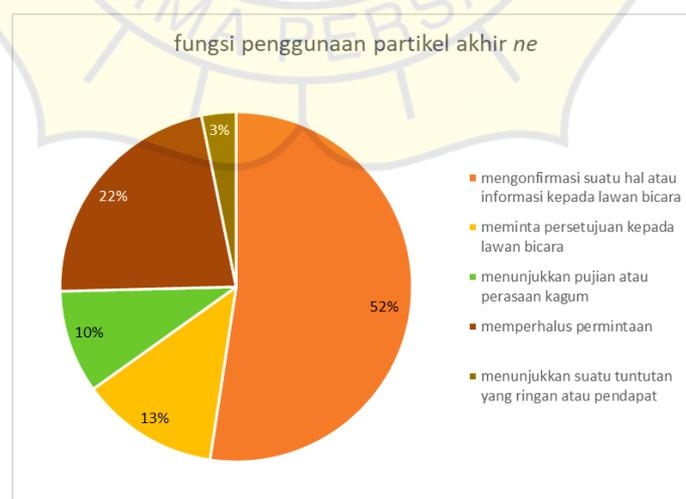


Diagram 1 Persentase data partikel akhir *ne* berdasarkan fungsi penggunaannya

Grafik di atas merupakan persentase data partikel akhir *ne* yang didapat berdasarkan fungsi penggunaannya. Dari total keseluruhan data yang didapat, yaitu sebanyak 142 data, 63 data (44%) di antaranya menggunakan partikel akhir *ne*. Kemudian, dari 63 data tersebut

dikelompokkan kembali berdasarkan fungsi penggunaannya menurut teori-teori yang sudah dijabarkan. Fungsi penggunaan partikel akhir *ne* adalah sebagai berikut.

Table 1 Fungsi penggunaan partikel akhir *ne*

No.	Fungsi penggunaan partikel akhir <i>ne</i>	Jumlah data yang didapat
1.	Mengonfirmasi suatu hal atau informasi kepada lawan bicara	33
2.	Meminta persetujuan kepada lawan bicara	8
3.	Menunjukkan pujian atau perasaan kagum	6
4.	Memperhalus permintaan	14
5.	Menunjukkan suatu tuntutan yang ringan atau pendapat	2

Berdasarkan diagram dan tabel di atas, partikel akhir *ne* lebih banyak digunakan ketika pembicara ingin mengonfirmasi suatu hal atau informasi yang telah ia ketahui sebelumnya kepada lawan bicara, namun dalam hal ini baik pembicara maupun lawan bicara sudah memiliki informasi tersebut sebelumnya. Pengelompokan fungsi penggunaan partikel akhir *ne* tersebut berdasarkan indikator yang telah ditetapkan oleh penulis sebagai acuan dalam menganalisisnya.

Tabel 2 Indikator fungsi penggunaan partikel akhir *ne*

No.	Fungsi penggunaan	Indikator
1.	Mengonfirmasi suatu hal atau informasi kepada lawan bicara	Berada pada konteks kalimatnya, lebih tepatnya pada isi percakapannya. Baik pembicara maupun lawan bicara keduanya sudah mengetahui atau memiliki informasi yang dimaksudkan oleh pembicara
2.	Meminta persetujuan kepada lawan bicara	Berada pada konteks percakapan pembicara. Biasanya lawan bicara sudah mengetahui informasi sebelumnya atau lawan bicara memberikan pernyataan sebelumnya kemudian pembicara mengulangi kembali dan biasanya dengan nada bertanya
3.	Menunjukkan pujian atau perasaan kagum	Berada pada konteks percakapan pembicara. Biasanya terdapat kata sifat yang memang menunjukkan pujian atau kekaguman akan suatu hal
4.	Memperhalus permintaan	Berada pada konteks kalimat pembicara. Biasanya digunakan pembicara untuk meminta lawan bicara melakukan suatu hal
5.	Menunjukkan suatu tuntutan yang ringan atau pendapat	Berada pada konteks percakapannya. Pembicara terkesan memberikan pernyataan atas pendapat atau penilaian pribadinya terhadap suatu hal

Berdasarkan kedua tabel di atas, berikut adalah contoh kalimat partikel akhir *ne* yang terdapat di dalam anime “*New Game!*”.

Fungsi partikel akhir *ne* untuk mengonfirmasi suatu hal atau informasi kepada lawan bicara

1. 葉月：聞いたよもう仕事をふられたんだってね。

Hazuki : *kiitayo mou shigoto wo furaretandattene.*

Hazuki : saya dengar, kamu sudah mendapat project (pekerjaan) baru ya?

Analisis : Hazuki san bertanya untuk memastikan kembali informasi yang ia dapat bahwa apakah benar kalau Aoba sudah mendapatkan project baru untuk pekerjaannya.

2. 葉月：新人の涼風青葉君だね。

Hazuki : *shinjin no Suzukaze Aoba kun da ne.*

Hazuki : kamu karyawan baru (yang bernama) Suzukaze Aoba ya?

Analisis : Hazuki san yang merupakan direktur tim Aoba, berbicara kepada Aoba untuk memastikan kembali apakah benar yang ada di hadapannya adalah karyawan baru yang bernama Suzukaze Aoba.

Fungsi partikel akhir *ne* untuk meminta persetujuan kepada lawan bicara

3. りん:心配するのはそこのね。

Rin : *shinpai suru no wa soko na no ne.*

Rin : jadi dia (ibumu) tidak begitu khawatir akan keselamatan kamu ya (lebih khawatir akan Kesehatan kulitnya)

Analisis : Rin menggunakan partikel akhir *ne* guna meminta persetujuan kepada Aoba atas cerita yang sudah ia dengar barusan. Aoba berkata bahwa jika dia pulang larut malam, ibunya lebih khawatir akan kesehatan kulitnya daripada keselamatannya.

4. 八神:こっこの町のNPCは全部できてるから参考にしてね。

Yagami : *kocchi no machi no NPC wa dekiteru kara sankou ni shitene.*

Yagami : karena NPC di kota ini sudah semuanya dibuat, jadi kamu bisa lihat sebagai referensi.

Analisis : mereka sedang melihat progress game yang sedang dikerjakan dan Yagami akan memberikan project baru kepada Aoba. Yagami menggunakan partikel akhir *ne* guna meminta persetujuan Aoba atas apa yang sedang mereka lihat.

Fungsi partikel akhir *ne* untuk menunjukkan pujian atau perasaan kagum

5. 葉月:うーんフツかわいね。

Hazuki : *uun kawaii ne.*

Hazuki : hm cantik ya.

Analisis : Hazuki menggunakan partikel akhir *ne* sebagai bentuk pujian atas kecantikan Aoba.

6. 青葉:すすごいですね。

Aoba : *su sugoi desune.*

Aoba : wah keren ya.

Analisis : Aoba menggunakan partikel akhir *ne* sebagai bentuk rasa kagum akan kehebatan mainan pedang-pedangan milik Hajime.

Fungsi partikel akhir *ne* untuk memperhalus permintaan

7. 八神:まっ今日はもう遅いからあとは明日だね。

Yagami : *ma kyou wa mou osoi kara ato wa ashita da ne.*

Yagami : saya rasa ini sudah terlalu malam, jadi selesaikan saja besok ya.

Analisis : Yagami telah selesai memeriksa hasil pekerjaan Aoba dan kemudian Yagami meminta Aoba untuk menyelesaikannya besok karena sudah larut malam. Pada kalimat ini, partikel akhir *ne* digunakan oleh Yagami sebagai bentuk permintaan kepada Aoba.

8. 八神:キモかっこいいのをよろしくね。

Yagami : *kimo kakkoi no wo yoroshikune*

Yagami : tolong buat (*kimo*) lebih keren lagi ya.

Analisis : Yagami baru saja memberi pekerjaan baru kepada Hajime dan Yun. Kemudian Yagami meminta Yun untuk melanjutkan project nya dan terus

menyempurnakannya agar semakin menjadi semakin keren. Pada kalimat ini, partikel akhir *ne* digunakan Yagami sebagai bentuk permintaan kepada Yun.

Fungsi partikel akhir *ne* untuk menunjukkan suatu tuntutan yang ringan atau pendapat

9. ゆん:はじめほど失敗しとらんけどね。

Yun : *Hajime hodo shippai shitorankedo ne*

Yun : dia (Aoba) tidak sekacau Hajime

Analisis : Di percakapan sebelumnya saat Hajime mengetahui Aoba mendapat project baru, Hajime berkata bahwa ketika dia melihat Aoba jadi teringat saat dia menjadi karyawan baru juga. Namun Yun langsung berkata bahwa Hajime lebih kacau daripada Aoba. Pada kalimat ini didapat bahwa Yun menggunakan partikel akhir *ne* untuk menyampaikan pendapatnya mengenai Hajime.

10. 青葉:やっぱり貯金ですかね。

Aoba : *yappari chokin desuka ne*.

Aoba : sepertinya ingin ditabung saja.

Analisis : Pada adegan sebelumnya Rin sedang membagikan slip gaji para karyawan tersebut. Kemudian beberapa karyawan (Hifumi, Rin, Hajime, Yun) menanyakan akan digunakan untuk apa gaji pertamanya Aoba. Kemudian Aoba berpendapat bahwa gaji pertamanya mungkin akan dia tabung. Pada kalimat ini, fungsi penggunaan partikel akhir *ne* juga untuk menyampaikan pendapatnya Aoba kepada rekan kerjanya.

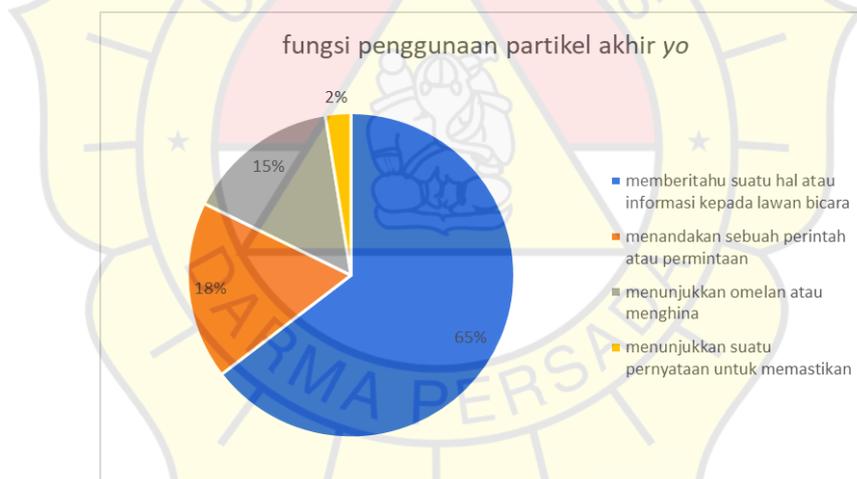


Diagram 2 Fungsi penggunaan partikel yo

Selanjutnya, analisis data yang didapat mengenai partikel akhir *yo* (よ). Grafik di atas menunjukkan persentase masing-masing fungsi penggunaan partikel akhir *yo*. Dari jumlah keseluruhan data sebanyak 142 data, partikel akhir *yo* memiliki jumlah data lebih banyak daripada partikel akhir *ne*, yaitu sebanyak 79 data. Fungsi penggunaan partikel akhir *yo* adalah sebagai berikut.

Tabel 3 Jumlah data yang didapat berdasar fungsi penggunaan partikel akhir *yo*

No.	Fungsi penggunaan partikel akhir yo	Jumlah data yang didapat
1.	Memberitahu suatu hal atau informasi kepada lawan bicara	51
2.	Menandakan sebuah perintah atau permintaan	14
3.	Menunjukkan omelan atau menghina	12
4.	Menunjukkan suatu pernyataan untuk memastikan	2

Berdasarkan diagram dan tabel di atas, partikel akhir *yo* memiliki kecenderungan lebih sering digunakan untuk memberitahu suatu hal atau informasi kepada lawan bicara. Pengelompokan fungsi penggunaan partikel akhir *yo* tersebut berdasarkan indikator yang telah ditetapkan oleh penulis sebagai acuan dalam menganalisisnya.

Tabel 4 Indikator pengelompokan fungsi penggunaan partikel akhir *yo*

No.	Fungsi penggunaan	Indikator
1.	Memberitahu suatu hal atau informasi kepada lawan bicara	Berada pada konteks kalimatnya. Kalimatnya berupa penjabaran informasi yang memang hanya dimiliki oleh pembicara
2.	Menandakan sebuah perintah atau permintaan	Berada pada konteks kalimat dan intonasi yang digunakan pembicara. Kalimatnya berupa pernyataan pembicara dengan intonasi datar
3.	Menunjukkan omelan atau menghina	Berada pada konteks kalimat, intonasi yang digunakan serta mimik dari pembicara. Pembicara menggunakan intonasi naik saat mengucapkannya dan disertai ekspresi wajah marah
4.	Menunjukkan suatu pernyataan untuk memastikan	Berada pada konteks kalimatnya. Lawan bicara lebih mengetahui informasi yang dimaksud

Berdasarkan kedua tabel di atas, berikut adalah contoh kalimat partikel akhir *yo* yang terdapat di dalam anime “New Game!”.

Memberitahu suatu hal atau informasi kepada lawan bicara

11. りん: ここがあなたの席よ。

Rin : *koko ga anata no seki yo.*

Rin : ini tempat duduk (meja kerja) kamu.

Analisis : Memberitahu kepada Aoba mengenai meja kerjanya

12. ねね: 人気のアニメだよ。

Nene : *ninki no anime da yo.*

Nene : anime yang terkenal loh.

Analisis : Memberitahu judul film atau anime yang disebut olehnya sebelumnya adalah anime yang terkenal.

Menandakan sebuah perintah atau larangan

13. りん: 青葉ちゃん遅いから今日はもう上がっていいわよ。

Rin : *Aoba chan osoi kara kyou wa mou agate ii wa yo.*

Rin : ini sudah larut malam Aoba, lebih baik kamu pulang sekarang.

Analisis : Meminta Aoba pulang karena waktu sudah terlalu larut malam.

14. 八神: はじめ照明かしてよ。

Yagami : *Hajime shoumei kashiteyo.*

Yagami : Hajime, pinjam lampunya dong.

Analisis : Meminjam lampu milik Hajime yang akan digunakan sebagai penambah pencahayaan saat memfoto Aoba untuk pembuatan ID card.

Menunjukkan omelan atau menghina

15. 八神: 飲めないのかよ。

Yagami : *nomenai no ka yo.*

Yagami : kamu tidak bisa meminumnya?

Analisis : Memarahi Aoba karena Aoba tidak dapat meminum minuman yang telah ia minta sebelumnya.

16. 八神:まず書類に顔文字書かないでよ。

Yagami : *mazu shorui ni kaomoji kakanaideyo.*

Yagami : jangan tulis emoji di surat resmi!

Analisis : Memarahi Hifumi karena Hifumi menuliskan emoji di surat keterangan terlambatnya.

Menunjukkan suatu pernyataan untuk memastikan

17. はじめ:生息エリア洞窟だよ?

Hajime : *seisoku eria doukutsu da yo?*

Hajime : dia hidup di gua lho. Kamu tahu kan?

Analisis : Mencoba memastikan lagi kepada Yun bahwa karakter yang sedang dibuatnya hidup di gua.

18. ねね:え?何何?今日初めてだよ。

Nene : *e? nani nani? Kyou hajimete da yo.*

Nene : e? apa? Hari ini saya baru membahasnya sekali

Analisis : Memastikan bahwa ia baru pertama kali membahas mengenai kekhawatiran ibunya Aoba jika Aoba pulang larut malam.

3.2. Analisis Makna Partikel Akhir *Yo* dan *Ne* dalam Anime “New Game!” season 1 episode 1-4

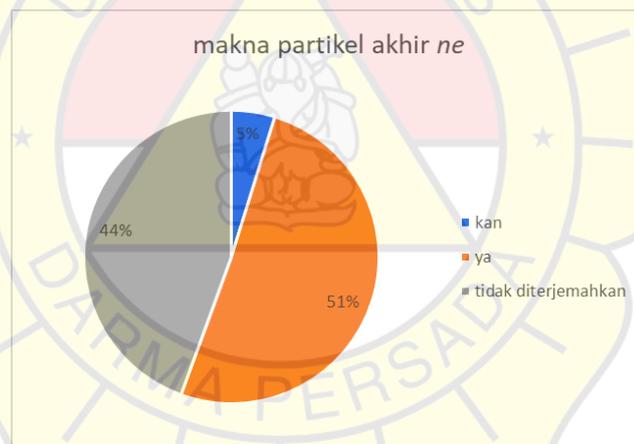


Diagram 3 Persentase data berdasarkan makna partikel akhir *ne*

Sumber data didapat dengan cara menyetik ulang percakapan antar karakter jumlah data yang didapat dari keempat episode adalah penulis partikel akhir *ne* di dalam anime “New Game!” episode 1-4 lebih banyak bermakna “*ya*” dengan persentase 51%. Sebaliknya, partikel akhir *ne* yang bermakna “*kan*” paling sedikit ditemukan bahkan hanya 5% dari data yang didapat. Dari ketiga makna tersebut didapat data sebagai berikut.

Tabel 5 Jumlah data berdasarkan makna partikel akhir *ne*

No.	Makna	Jumlah data
1.	Ya	33
2.	Kan	3
3.	Tidak bisa diterjemahkan	27

Berdasarkan tabel di atas, penulis menggunakan indikator untuk menetapkan partikel akhir *ne* yang terdapat di dalam setiap kalimat akan tergolong ke dalam makna yang mana. Berikut indikator yang penulis tetapkan.

Tabel 6 Indikator penggolongan makna partikel akhir *ne*

No.	Makna	Indikator
1.	Ya	Berada pada konteks kalimatnya, biasanya digunakan untuk mengonfirmasi suatu hal atau informasi kepada lawan bicara dan untuk menunjukkan pujian
2.	Kan	Berada pada konteks kalimatnya, di mana baik pembicara maupun lawan bicara memiliki kesamaan informasi
3.	Tidak bisa diterjemahkan	Jika diterjemahkan tidak memiliki makna “ya” “kan” ataupun partikel yang lain

Berdasarkan tabel pengelompokan makna dan indikatornya, berikut adalah contoh kalimat yang memiliki partikel akhir *ne* bermakna “ya”.

19. 葉月:そろそろ入社してひと月といふところだね。

Hazuki : *sorosoro nyuushashite hitotsuki toiu tokoro da ne.*

Hazuki : sudah hampir sebulan sejak kamu masuk kerja ya.

Analisis : Memiliki fungsi untuk mengonfirmasi suatu hal atau informasi kepada lawan bicara,

20. 青葉:すすごいですね。

Aoba : *su sugoi desune.*

Aoba : wah keren ya.

Analisis : Memiliki fungsi untuk menunjukkan pujian.

Makna partikel akhir *ne* “kan”. Berikut adalah contoh kalimat partikel akhir *ne* yang bermakna “kan”.

21. りん:青葉ちゃんは初給料ね。

Rin : *Aoba chan wa hatsu kyuaryou ne.*

Rin : ini adalah gaji pertama Aoba, kan?

Analisis : Untuk memastikan kembali kepada Aoba.

22. ゆん:とういふかまだお酒飲めへんもんね。

Yun : *toiu ka mada osake nomehen mon ne.*

Yun : lagi pula kamu memang tidak minum sake kan.

Analisis : untuk memastikan kembali kepada Aoba.

Makna partikel akhir *ne* yang terakhir adalah tidak bisa diterjemahkan. Hal ini dikarenakan jika diterjemahkan tidak tergolong ke dalam “ya” “kan” ataupun partikel yang lainnya. Walaupun tidak bisa diterjemahkan “ya” dan “kan”, tetapi tetap memiliki fungsi penggunaan. Berikut adalah contoh kalimatnya.

23. 葉月:服もいいねえ。

Hazuki : *fuku mo ii nee.*

Hazuki : pakaian juga pilihan yang bagus.

24. 葉月:毎日留守番させとくと退屈してイタズラするからね。

Hazuki : *mainichi rusuban sasetokuto taikutsushite itazura kara ne.*

Hazuki : jika saya meninggalkannya di rumah, dia akan merasa bosan dan memberantaki seisi rumah.

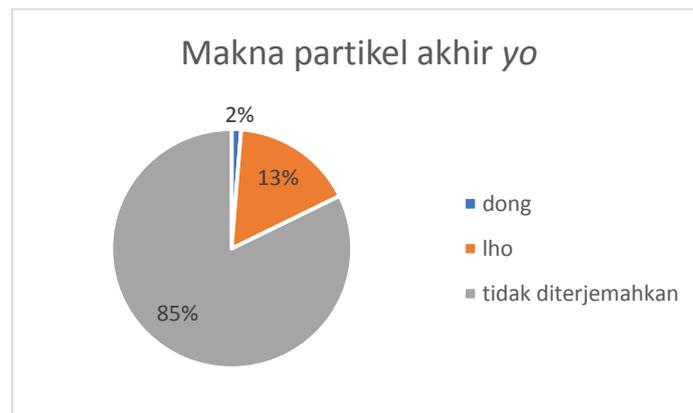


Diagram 4 Persentase data makna partikel akhir yo

Selanjutnya akan dibahas mengenai makna partikel akhir yo. Berdasarkan diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa partikel akhir yo memiliki kecenderungan lebih banyak untuk tidak bisa diterjemahkan, yaitu sebanyak 85% (65 data) dari total 142 data yang didapat.

Tabel 7 Jumlah data berdasarkan makna partikel akhir yo

No.	Makna	Jumlah data
1.	Dong	1
3.	Lho	13
4.	Tidak bisa diterjemahkan	65

Berdasarkan tabel di atas, penulis menggunakan indikator untuk menetapkan partikel akhir yo yang terdapat di dalam setiap kalimat akan tergolong ke dalam makna yang mana. Berikut indikator yang penulis tetapkan.

Tabel 8 Indikator penggolongan makna partikel akhir yo

No.	Makna	Indikator
1.	Dong	Berada pada konteks kalimatnya, sebagian kecil digunakan untuk menandakan sebuah perintah atau permintaan
2.	Lho	Berada pada konteks kalimatnya, biasanya digunakan untuk memberitahu informasi kepada lawan bicara
3.	Tidak bisa diterjemahkan	Jika diterjemahkan tidak memiliki makna “dong” “kan” dan “lho”, hanya digunakan sebagai penekanan

Berdasarkan tabel pengelompokan makna dan indikatornya, berikut adalah contoh kalimat yang memiliki partikel akhir yo bermakna “lho”.

25. ひふみ:ほかにもあるよ。

Hifumi : *hokanimo aru yo*.

Hifumi : ada lagi lho/ada yang lain lho.

Analisis : berfungsi untuk memberitahu suatu hal atau informasi kepada lawan bicara.

26. ねね:人気のアニメだよ。

Nene : *ninki no anime da yo*.

Nene : anime yang terkenal itu lho.

Analisis : berfungsi untuk memberitahu suatu hal atau informasi kepada lawan bicara.

Makna partikel akhir *yo* “dong”. Berikut adalah contoh kalimat partikel akhir *yo* yang bermakna “dong”.

27. 八神:はじめ照明貸してよ。

Yagami : *Hajime shoumei kashite yo.*

Yagami : Hajime, pinjam lampunya dong.

Analisis : Yagami saat ingin meminjam lampu milik Hajime.

Makna partikel akhir *yo* yang tidak bisa diterjemahkan. Hal ini dikarenakan partikel akhir *yo* pada kalimat tersebut digunakan sebagai penekanan di dalam kalimat tersebut sesuai fungsi penggunaannya. Berikut adalah contoh kalimatnya.

28. 葉月:名前はずくたまに連れて来るんだよ。

Hazuki : *nae wa mozuku tamani tsuretekurundayo.*

Hazuki : Namanya mozuku, terkadang saya membawanya.

29. ねね:ああってねねっち子供っばいもんしょうがないよ。

Nene : *aa date nenecchi kodomoppoi mon shouganai yo.*

Nene : tapi Nene chan memang seperti anak-anak, jadi mau bagaimana lagi, jangan salahkan mereka.

SIMPULAN

Partikel akhir memang sering digunakan oleh orang Jepang guna menunjukkan sikap pembicara terhadap pendengar atau terhadap suatu hal. Fungsi penggunaan partikel akhir *ne* adalah untuk mengonfirmasi suatu hal atau informasi kepada lawan bicara, meminta persetujuan kepada lawan bicara, menunjukkan pujian atau perasaan kagum, memperhalus permintaan dan menunjukkan suatu tuntutan yang ringan atau pendapat. Fungsi penggunaan partikel akhir *yo* adalah untuk memberitahu suatu hal kepada lawan bicara, menandakan sebuah perintah atau permintaan, menunjukkan omelan atau menghina dan menunjukkan suatu pernyataan untuk memastikan. Makna partikel akhir *ne* adalah “ya” biasanya digunakan untuk mengonfirmasi suatu hal atau informasi kepada lawan bicara dan dapat digunakan untuk menunjukkan pujian, “kan” biasanya digunakan untuk memastikan kembali suatu hal kepada lawan bicara, dan yang tidak memiliki makna pasti tetap menunjukkan kesamaan informasi yang dimiliki pembicara maupun lawan bicara. Makna partikel akhir *yo* adalah “dong” digunakan untuk menandakan sebuah perintah atau permintaan, “lho” digunakan untuk memberitahu suatu hal atau informasi kepada lawan bicara, dan yang tidak memiliki makna pasti tetap menunjukkan penegasan dari apa yang diucap pembicara dan informasi hanya dimiliki oleh pembicara.

REFERENSI

- Chaer, Abdul. (2009). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Chaer, Abdul., Agustina, Leonie. (2004). *Sosiolinguistik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chandra, T. (2019). *Nihongo no Joshi Partikel Bahasa Jepang*. Jakarta: Evergreen Japanese Course.
- Chino, Naoko. (1994). *Partikel Penting Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Gendai Nihongo Bunpou 4*. (2009). Tokyo: Kuroshio Shuppan.
- Kazuhide, Chonan. (2017). *Imiron*. Universitas Darma Persada.
- Kazuhide, Chonan. (2017). *Keitairon*. Universitas Darma Persada.
- Kridalaksana, Harimurti. (1982). *Kamus linguistik / oleh Harimurti Kridalaksana*. Jakarta: Gramedia.
- Mahsun. (2005). *Metode Penelitian Bahasa : Tahapan Strategi, Metode, dan Triknya*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Minna No Nihongo I : Terjemahan dan Keterangan Tatabahasa*. (2017). Surabaya: International Multicultural Press.
- New Game!. Diakses dari <https://animelon.com/series/New%20Game!>
- Niwa. *Gendai Nihongo Bunpou Gaisetsu*. Diakses pada 2 Februari 2021. Diakses dari <http://niwanoda.web.fc2.com/bunpou/19shuujosi.html>
- Oxford Japanese Grammar&Verbs*. (2003). Oxford: Oxford University Press.
- Santoso, Teguh. (2015). *Dasar-Dasar Morfologi Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Morfalingua.
- Setiawan, H., & Artadi, A. (2021). Presentation of Progressive and Resultative Functions of te iru Form in the Basic Japanese Textbook “Situational Functional Japanese”. *IZUMI*, 10(1), 206-213.
- Sudaryono. (2018). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjianto. (2007). *Gramatika Bahasa Jepang Modern Seri B*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjianto. (2010). *Gramatika Bahasa Jepang Modern Seri A*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjianto, Dahidi, Ahmad. (2007). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sutedi, Dedi. (2011). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- The Japan Foundation (2020, October 5). *Survey Reeport On Japanese-Language Education Abroad 2018*. January 29, 2021. <https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/survey18.html>
- The JF Standard For Japanese-Language Education. January 29, 2021. https://www.jpf.go.jp/e/urawa/e_rsores/dl/jfs2015_pamphlet_eng.pdf
- Wahyuningtias, H., Artadi, A., & Dyaya, H. *Partikel Akhir Kalimatbahasa Jepang Dan Bahasa Indonesia* (Doctoral dissertation, Udayana University).
- Wardhaugh, R. (2006). *An Introduction of Sociolinguistic* (5th ed). Oxford: Blackwell Publishing.
- Yasuko, Ichikawa. (2005). *Shokyuu wo Oshieru Hito no tame no NihongoBunpou Handobukku*. Tokyo: 3A Corporation.