

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang

Volume 07, Issue 01, Agustus 2024

Daftar isi

Analisis Penggunaan Shuujoshi な dalam Manga "Shangri-La Frontier" melalui Kajian Pragmatik	1-11
Konsep Ikigai dalam Kehidupan Generasi Z Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada	12-24
Analisis Makna Onomatope Pada Manga Himouto! Umaru Chan Karya Sankaku Head	25-34
Analisis Kanyouku yang Terbentuk dari Kanji 頭 'Atama' dalam Surat Kabar Berdasarkan Jenis Makna	35-43
Analisis Penggunaan dan Makna Shuujoshi Na dan Kana dalam Anime Kuroko's Basketball Karya Tadatoshi Fujimaki	44-57
Kecerdasan Spiritual Tokoh Natsume dalam Natsume Yuujinchou Karya Yuki Midorikawa	58-78
Dampak Fenomena Hikonka Terhadap Ekonomi Penduduk Jepang (Periode Tahun 1967 – 2017)	79-87
Perilaku Chuunibyou (中二病) Pada Tokoh Kaidou Shun dalam Anime Saiki Kusuo No Sai-Nan Karya Shuichi Aso dengan Pendekatan Psikologi Sastra	88-96
Ragam Bahasa Keigo Dalam Anime Watashi no Shiawase no Kekkon	97-104
Pandangan Mahasiswa Universitas Hiroshima Terhadap Pengembangan Fungsi Furoshiki Dilihat dari Konsep Inovasi	105-113
Post Traumatic Stress Disorder Pada Tokoh Anggota Zodiak Keluarga Sohma Dalam Serial Anime Fruits Basket	114-128
Analisis Gairaigo Pada Istilah Teknis Jepang Dalam Buku Owner's Manual Suzuki	129-142
Kigo dalam Teori Semiotika Pierce dan Pendekatan Parafrastis pada Haiku Karya Masaoka Shiki	143-150



Diterbitkan oleh:

Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Fakultas Bahasa dan Budaya

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang

Volume 07, Issue 01, Agustus 2024

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	: Ir. Danny Faturachman, M.T. Dr. C. Dewi Hartati, M.Si.
Reviewer	: Dr. C. Dewi Hartati, M.Si. Dr. Hermansyah Djaya, M.A. Dr. 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>

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang

Volume 07, Issue 01, Agustus 2024

Daftar isi

Analisis Penggunaan Shuujoshi な dalam Manga "Shangri-La Frontier" melalui Kajian Pragmatik Dian Harun, Ari Artadi, Hargo Saptaji	1-11
Konsep Ikigai dalam Kehidupan Generasi Z Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada Sandrina Adani Azzahra, Bertha Nursari, Herlina Sunarti, Hayun Nurdiniyah	12-24
Analisis Makna Onomatope Pada Manga Himouto! Umaru Chan Karya Sankaku Head Ridwan, Juariah, Andi Irma Sarjani	25-34
Analisis Kanyouku yang Terbentuk dari Kanji 頭 'Atama' dalam Surat Kabar Berdasarkan Jenis Makna Nisa Fauziah, Andi Irma Sarjani, Hari Setiawan	35-43
Analisis Penggunaan dan Makna Shuujoshi Na dan Kana dalam Anime Kuroko's Basketball Karya Tadatoshi Fujimaki Bunga Amanda Puspita Sari, Hargo Saptaji, Ari Artadi	44-57
Kecerdasan Spiritual Tokoh Natsume dalam Natsume Yuujinchou Karya Yuki Midorikawa Sinta Wulansari, Bertha Nursari, Andi Irma Sarjani, Zainur Fitri	58-78
Dampak Fenomena Hikonka Terhadap Ekonomi Penduduk Jepang (Periode Tahun 1967 – 2017) Jessica, Robihim, Muhammad Thamrin	79-87
Perilaku Chuunibyou (中二病) Pada Tokoh Kaidou Shun dalam Anime Saiki Kusuo No Sai-Nan Karya Shuichi Aso dengan Pendekatan Psikologi Sastra Alivia Pebrianti, Hermansyah Djaya, Zainur Fitri	88-96
Ragam Bahasa Keigo Dalam Anime Watashi no Shiawase no Kekkon Muhammad Ghaza Al Gifary, Juariah, Andi Irma Sarjani	97-104
Pandangan Mahasiswa Universitas Hiroshima Terhadap Pengembangan Fungsi Furoshiki Dilihat dari Konsep Inovasi Amara Salsabilla Firdausy, Tia Martia, Riri Hendriati	105-113
Post Traumatic Stress Disorder Pada Tokoh Anggota Zodiak Keluarga Sohma Dalam Serial Anime Fruits Basket Angelina Julie Franatha, Metty Suwandany, Hargo Saptaji	114-128
Analisis Gairaigo Pada Istilah Teknis Jepang Dalam Buku Owner's Manual Suzuki Prasasto, Hermansyah Djaya, Hargo Saptaji	129-142
Kigo dalam Teori Semiotika Pierce dan Pendekatan Parafrastis pada Haiku Karya Masaoka Shiki Nur Azizah Beladina, Kun Makhsusy Permatasari, Robihim	143-150

Ketentuan Penulisan

Tulis Judul Artikel di Sini, Huruf Pertama Ditulis Kapital

(Judul tidak ditulis dengan huruf kapital semua)

Penulis pertama (Nama Mahasiswa)¹,
Penulis kedua (Nama Dosen pembimbing utama)²
Penulis kedua (Nama Dosen pembimbing kedua)³

¹Afiliasi pertama (Mahasiswa Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada)

²Afiliasi kedua (Dosen Tetap Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada)

³Afiliasi ketiga (Dosen Tetap Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada)

*Alamat surat menyurat dari penulis kedua sebagai corresponding author (Gunakan alamat kampus UNSADA: Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur, DKI Jakarta)

Email: author@institute.xxx (*corresponding author*)

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

I. PENDAHULUAN

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

- a. 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).
- b. 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.
- c. 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. Ini hanya contoh penulisan. Ini hanya contoh penulisan. Ini hanya contoh penulisan. 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.

II. 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.

III. 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

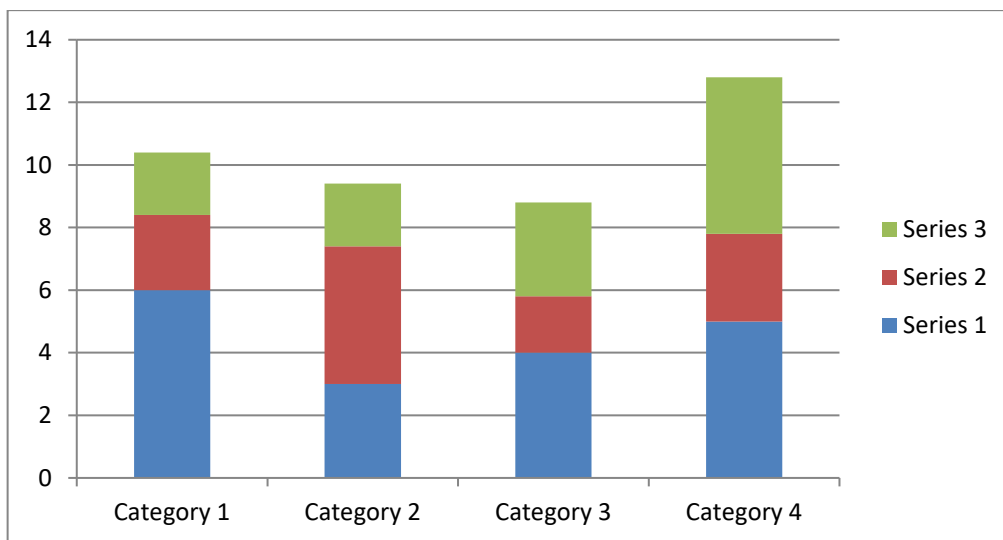


Diagram 1. Contoh dari diagram

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.

IV. SIMPULAN

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

V. 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).

Format penulisan daftar pustaka/referensi

- 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.

Format 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.

Analisis Penggunaan Shuujoshi っ dalam Manga "Shangri-La Frontier" melalui Kajian Pragmatik

Dian Harun ¹
Ari Artadi ²
Hargo Saptaji ³

¹ Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada
² Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada
³ Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

Universitas Darma Persada Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur,
DKI Jakarta 13450

Email: dianharum21@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang fungsi dan makna dari shuujoshi っ dalam manga "Shangri-La Frontier" Karya Katarina yang dilihat melalui sudut pandang pragmatik dengan menggunakan teori tindak tutur oleh John Searl. Teori fungsi shuujoshi っ menggunakan teori oleh Chino (2008), Kawashima (1999), dan Yoshio (2003). Menggunakan metode deskriptif oleh Sugiyono dan metode simak untuk mengumpulkan data penggunaan bahasa dalam bentuk tulisan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui fungsi dan makna shuujoshi っ dalam percakapan di manga "Shangri-La Frontier". Dari hasil analisis data shujoushi na, ditemukan 38 data menunjukkan fungsi dan makna representatif yang muncul saat penutur sedang menyampaikan pengetahuan, pemahaman hingga pendapatnya terikat terhadap kebenaran situasi sekitarnya. Kemudian 17 data menunjukkan fungsi dan makna ekspresif yang muncul saat penutur mengungkapkan perasaan dan kemampuannya menanggapi kondisi sekitar yang dia alami. Selanjutnya 4 data menunjukkan fungsi dan makna deklaratif yang muncul saat penutur ingin menciptakan hal (status, keadaan dan sebagainya) terhadap lingkungan sekitar maupun lawan bicara. Terakhir, 3 data menunjukkan fungsi dan makna direktif yang muncul saat penutur bermaksud agar lawan bicara melakukan tindakan sesuai keinginan penutur.

Kata kunci: penggunaan, makna, shuujoshi っ, teori tindak tutur, manga

I. PENDAHULUAN

Joshi atau disebut dengan partikel merupakan kelas kata yang tergolong dalam fuzokugo. Yaitu kelas kata yang tidak bisa berdiri sendiri. Hal ini menjelaskan bahwa joshi berperan sebagai penunjuk hubungan antara kata yang satu dengan kata yang lainnya serta untuk menambah arti kata tersebut agar lebih memperjelas artinya. Di lain sisi, partikel yang menunjukkan arti setelah digunakan dengan kelas kata lain dan mampu berdiri sendiri disebut jiritsugo (Sudjianto, 2004: 181). Contoh penggunaan joshi pada pembentukan kalimat Bahasa Jepang dapat dilihat sebagai berikut :

1. 太郎が来ました。
Taro datang (Chounan, 2017: 40)

Pada kalimat di atas partikel atau joshi terletak diantara subjek dan predikat. Partikel が muncul setelah subjek yaitu 太郎 dan dilanjut dengan predikat yaitu 来た. Menjelaskan bahwa partikel selalu membutuhkan kata lain. Partikel digunakan untuk menunjukkan hubungan antar kata

tersebut. Sebagian besar partikel dalam bahasa Jepang terbentuk dari satu mora atau dua mora seperti "は", "が", "を", "へ" dan "から".

Hirai dalam Sudjianto (2004) menjelaskan bahawa joshi atau partikel dalam Bahasa Jepang dibagi berdasarkan fungsinya menjadi empat macam antara lain :

1. Kakujoshi adalah partikel yang menunjukkan hubungan antara kata benda dengan kata lainnya. Contoh: が、の、を、に、へ、と、より、から、で、や.
2. Setsuzokujoshi Partikel adverbial/keterangan yang dipakai setelah berbagai macam kata serta berkaitan erat dengan kata berikutnya. Contoh: は、も、こそ、さえ、でも、しか、まで、ばかり、だけ、ほど、くらい/ぐらい、など、なり、やら、か、ずっ.
3. Fukujoshi Partikel konjungsi yang dipakai setelah verba, kata sifat-i, kata sifat-na, maupun kata kerja bantu. Bertujuan Melanjutkan kata sebelumnya kepada kata berikutnya. Contoh: ば、と、けれど、けれども、が、から、し、ても/でも、てで、ながら、たり、のに、ので.
4. Shuujoshi Dipakai di akhir kalimat untuk menyatakan larangan, pertanyaan, rasa haru, seruan, dll. Contoh: か、かしら、な、なあ、とも、よ、ね、わ、の、さ、ぞ、ぜ.

Dalam penelitian ini akan menjelaskan tentang shuujoshi, atau disebut juga partikel akhir. Hirai dalam sudjianto (2004) menjelaskan bahwa Joshi yang termasuk dalam shuujoshi pada umumnya dipakai setelah berbagai macam kata pada bagian akhir kalimat untuk menyatakan suatu larangan, pertanyaan, rasa haru, seruan dan sebagainya. Joshi yang termasuk dalam kelompok ini adalah sebagai berikut か、かしら、な、なあ、とも、よ、ね、わ、の、さ、ぞ dan ぜ.

Penggunaan partikel shuujoshi sering ditemukan dalam penggunaan percakapan bahasa Jepang. Tidaknya dalam bentuk lisan namun hingga ke tulisan. Contohnya dalam bentuk novel maupun manga. Manga yang terkenal sebagai budaya populer Jepang sudah banyak peminatnya diseluruh dunia. Dan dari manga kita dapat menemukan shuujoshi sekaligus bisa meneliti lebih dalam terkait penggunaan shuujoshi tersebut. Berikut contoh shuujoshi yang diambil dalam manga Shangri-La Frontier sebagai sumber untuk penelitian ini. Contoh dibawah ini diambil dari beberapa halaman manga "Shangri-La Frontier" chapter 1 dan 3.

Contoh adegan (A)

Narator : 評価もアンチが逆にいいところを必死に探すレベルの『フェアクソ』と違い。
Hyouka mo anchi ga gyaku ni ii tokoro wo hisshi ni sagasu reberu no "feakuso" to chigai.

Berada di level yang berbeda dengan "Feakuso" Dimana ulasan serta haters yang kesulitan menemukan poin unggul dalam game tersebut

Narator : 僅かなアンチが数十倍のファンに押し流される。レベルの高評価だ。
Wazukana anchi ga suujuubai no fan ni oshinagasa reru. Reberu no kouhyoukada.

Beberapa haters tertutup dengan puluhan penggemar, ini merupakan ulasan yang sangat tinggi

Hizutome : クソゲー以外をプレイするなんていつ以来だろうな(1)

Kusogemu igai wo pureisurunante itsu iraidarouna

Kapan ya aku terakhir kali memainkan game selain "game ampas".

(Shangri-La Frontier: chapter 1)

Konteks adegan :

Hizutome seorang pemuda yang dikenal sebagai "Maniak game ampas" Menerima saran dari Iwamaki sang penjaga toko video game untuk mencoba video game dengan kualitas hebat, yaitu Shangri-La Frontier. Iwamaki memberi saran tersebut setelah mendengar Hizutome telah menyelesaikan banyak game ampas. Saat sampai dirumah, Hizutome sebelum memulai memainkan game Shangri-La Frontier dia bergumam "kapan ya aku terakhir kali memainkan game selain game ampas".

Shuujoshi な yang dituturkan oleh tokoh Hizutome sebagai bentuk ungkapannya yang merenungkan kebiasaan Dia yang menghabiskan banyak waktu bermain game ampas dan lupa terakhir kali bermain game Selain game ampas. Kemudian dengan penjelasan secara pragmatik. Shuujoshi な yang diungkapkan Hizutome berfungsi sebagai representatif yaitu menyatakan kesadarannya terhadap kenyataan dari kebiasaan dia yang sudah lama memainkan game ampas dan lupa kapan terakhir kali memainkan game selain game ampas.

Selanjutnya penulis akan memberikan contoh adegan yang memiliki penggunaan kalimat shuujoshi な namun berbeda dengan penggunaan di adegan sebelumnya.

Contoh adegan (B)

- Sunraku : お前・・・理不尽に強いな (2)
Omae rifujin ni tsuyoi na
Kau... Sangat kuat
- Sunraku : ...でもこの理不尽はちゃんと正常なプログラムによるものだ
demo kono rifujin wa chanto seijouna puroguramu ni yoru monoda
Namun keabsurdan ini tercipta dari program yang normal
- Sunraku : これを作った者達の想定通りの強さ
kore o tsukutta-sha-tachi no soutei douri no tsuyosa
Sekuat yang diharapkan oleh para penciptamu
- Sunraku : 言うなれば・・・「倒せる理不尽」
Iunareba... Taoserurifujin
Bisa dikatakan.... (Keabsurdan yang bisa dikalahkan)
- Sunraku : 決めたよラスボスとかストーリーとかもうどうでもいい
kimeta yo rasubosu toka sutoorii toka mou dou demo ii
Kuputuskan. Tidak peduli dengan last boss maupun jalan cerita
- Sunraku : 今は無理でもいつか俺が・・・
Ima wa muridemo itsuka ore ga...
Memang untuk sekarang tidak mungkin, tapi suatu saat aku....
- Sunraku : 必ずお前を倒すからな (3)・・・夜襲のリュカオーン
kanarazu omae o taosukarana...yashuu no ryukan
Pasti akan mengalahkanmu... Night Raider Lucaoum
- Sunraku : それまで誰にも倒されるなよ
soremade darenimo taosareruna yo
Sampai saat itu, jangan kalah oleh orang lain

(Shangri-La Frontier chapter 3)

Konteks adegan :

Sunraku yang tiba tiba didatangi oleh monster unik dimalam hari begitu kesulitan. Walaupun dia terus memfokuskan pada mode bertahan. Namun dia lengah dikarenakan kurangnya informasi dan monster unik yang dia hadapi memiliki banyak gerakan yang tidak terduga. Hingga membuat kedua kaki Sunraku putus. Sunraku yang sebelumnya percaya diri karna memiliki banyak pengalaman bermain game ampas, menyadari bahwa dia terlalu percaya diri dan mengatakan mampu bertahan lama menghadapi monster unik tersebut. Menyadari bahwa Sunraku sudah tidak bisa bergerak dikarenakan kedua kakinya putus. Dia memuji monster unik tersebut. Tetapi tekad dia tidak berhenti sampai disitu. Dia menyadari bahwa sekalipun monster itu kuat tetapi monster itu tetap diciptakan dengan program yang normal oleh penciptanya. Setelah menyimpulkan hal tersebut, Sunraku tidak memperdulikan last boss maupun jalan cerita permainan. Dia menantang monster unik tersebut dengan mengatakan akan mengalahkannya suatu saat nanti. Dan menyuruh kepada monster itu agar tidak kalah oleh siapapun hingga waktu itu tiba.

Contoh kalimat (2) *shuujoshi* な yang dituturkan oleh Sunraku kepada monster unik tersebut ditujukan untuk mengungkapkan kekagumannya serta memuji monster unik tersebut karena mampu membuatnya tidak berdaya dalam waktu singkat. Dalam penjelasan secara pragmatik *shuujoshi* な Ini berfungsi sebagai ekspresif bermakna memuji monster unik tersebut dikarenakan mampu membuat Sunraku tidak berdaya dalam waktu singkat. Kemudian, contoh kalimat (3) *shuujoshi* な Yang dituturkan oleh Sunraku kepada monster unik tersebut untuk menegaskan keinginan Sunraku yang akan mengalahkannya dengan menantang kembali monster unik tersebut suatu saat nanti. Dalam penjelasan secara pragmatik *shuujoshi* な Ini berfungsi sebagai direktif menantang, Dengan menantang monster tersebut suatu saat nanti.

Dari adegan (A) dan (B) didapat 3 contoh kalimat dengan penggunaan *shuujoshi* な yang berbeda dalam fungsi penyampaian dan tindak tutur yang disampaikan. Pada contoh kalimat (1) dituturkan dengan maksud menyampaikan perasaannya karena merenungi kegiatan yang sudah lama dia tidak lakukan dalam konteks cerita ini memainkan game selain game ampas. Lalu dalam contoh kalimat (2) *shuujoshi* な yang disampaikan penutur dimaksudkan untuk memuji lawan bicaranya. Kemudian dalam contoh kalimat (3) *shuujoshi* な Yang disampaikan penutur dimaksudkan untuk mempertegas keinginan sang penutur yang dalam konteks cerita ini bermaksud menantang kembali monster tersebut suatu saat nanti.

Dari penjelasan sebelumnya didapatkan kesimpulan bahwa banyak sekali makna dan tindak tutur yang disampaikan oleh penutur dengan penggunaan *shuujoshi* な. Mulai dari mengungkapkan perasaannya, memuji lawan bicara, hingga mempertegas keinginan penutur dalam kalimat menantang. Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui fungsi dan penggunaan *shuujoshi* な dalam kalimat Bahasa Jepang. Dan Untuk mengetahui makna *shuujoshi* な dalam kalimat Bahasa Jepang menggunakan tindak tutur yang dikemukakan oleh John Searl (1970) dalam manga Shangri-La Frontier.

Penelitian ini dibanding penelitian sebelumnya yaitu yang ditulis oleh Dinda Saraswati pada tahun 2019 berjudul "Analisis Fungsi dan Penggunaan *Shuujoshi* な, ね, dan の dalam Anime Yakusoku no Neverland". Dimana dalam penelitiannya berfokus kepada kecenderungan penggunaan *shuujoshi* な, ね, dan の dalam percakapan sesuai dengan fungsi dan penggunaannya dengan melalui teori fungsi oleh Chino Naoko, Iori Isao dan Ichikawa. Sedangkan dalam penelitian ini berfokus terhadap penggunaan *shuujoshi* な yang mempengaruhi suatu kalimat melalui kajian pragmatik oleh teori tindak tutur John searle (1979).

II. METODE PENELITIAN

Didalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode analisis deskriptif Serta untuk teknik pengumpulan datanya menggunakan metode simak. Metode analisis deskriptif adalah metode dengan cara kerja membahas suatu masalah dengan menata dan mengklasifikasikan serta memberi informasi penjelas terhadap gejala-gejala yang terlihat pada data tanpa melakukan pengujian.

Menurut Sugiyono (2012:13), Penelitian analisis deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variable mandiri, baik satu variable maupun lebih tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variable yang lain. Alasan dipilihnya metode analisis deskriptif dalam penelitian ini adalah karena metode analisis deskriptif bertujuan memberikan gambaran yang bersifat sistematis, faktual dan akurat mengenai data, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diteliti. Lalu, Teknik analisis deskriptif tidak hanya terbatas dalam pengumpulan serta pengklasifikasian data saja, namun mencakup analisis fungsi serta arti dari data-data yang dikumpulkan tersebut. Hasil yang didapat dari metode analisis deskriptif ini akan diperkuat dengan data berupa angka, table serta grafik.

Kemudian untuk metode simak menggunakan metode memperoleh data dengan menyimak penggunaan bahasa, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan (Mahsun, 2005:90).

Dimulai dengan mengunduh sumber data, kemudian menyimak lalu mencatat, dan terakhir memahami serta menganalisis data-data pada dialog yang telah ditemukan. Sumber data penelitian ini diambil dari serial *manga* berjudul "Shangri-La Frontier". Data-data tersebut akan dijabarkan pada bab berikutnya dan kemudian dianalisa untuk ditarik kesimpulan. Dalam penelitian kali ini, penulis melakukan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

1. Tahap pertama, penulis melihat serial *manga* "Shangri-La Frontier" yang menjadi sumber data utama dalam penelitian ini.
2. Tahap kedua, penulis mencatat dan menganalisa percakapan yang berhubungan dengan penelitian ini.
3. Tahap ketiga, menyajikan data-data yang telah dianalisa dan menarik kesimpulan mengenai *shujoshi* 姉妹.

Selanjutnya sebagai landasan teori untuk melakukan analisis akan digunakan teori modalitas, Pragmatik, dan tindak tutur.

Berdasarkan penjelasan Chaer (1994: 262) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan modalitas adalah keterangan dalam kalimat yang menyatakan sikap pembicara terhadap hal yang dibicarakan, yaitu mengenai perbuatan, keadaan, peristiwa, atau sikap terhadap lawan bicaranya. Sikap ini dapat berupa pernyataan kemungkinan, keinginan, atau keizinan. Dalam buku *Gendai Nihongo Bunpou* pada bahasa Jepang terdapat dua aspek semantik yang membuatnya berdiri. Yaitu, proposisi dan modalitas. Dengan proposisional ditempatkan di dalam kalimat lalu modalitas muncul di luar kalimat.

Kemudian pragmatik, dalam linguistik, pragmatik mempelajari struktur luar bahasa yaitu bagaimana satuan kebahasaan digunakan dalam berkomunikasi. Menurut Yule dalam Jumadi (2014:3) pragmatik adalah studi tentang maksud penutur atau makna yang disampaikan oleh penutur. Yang membuat studi ini lebih berfokus kepada analisis tentang apa yang dimaksudkan orang dengan tuturannya dibandingkan dengan makna terpisah dari kata maupun frasa yang digunakan dalam tuturannya sendiri. Leech dalam Rohmadi (2017:2) mengungkapkan bahwa *pragmatics studies meaning in relation to speech situation*. Menurutnya bahwa pragmatik itu mempelajari bagaimana bahasa digunakan dalam berkomunikasi, dan bagaimana pragmatik menyelidiki makna sebagai konteks, bukan sebagai sesuatu yang abstrak dalam komunikasi.

Lalu Tindak tutur (*speech act*) merupakan kejadian individual yang bersikap psikologis dan keberadaannya ditentukan oleh kemampuan bahasa penutur dalam menghadapi situasi tertentu (Chaer,1994 dalam Rohmadi 2017:32). Menurut Searle dalam Rohmadi (2017:32) tindak tutur merupakan produk atau hasil dari suatu kalimat dalam kondisi tertentu dan merupakan kesatuan terkecil dalam komunikasi linguistik yang dapat berbentuk pernyataan-pernyataan perintah maupun yang lainnya. Menurut Ibrahim (1993:109) tindak tutur itu mencakup ekspresi psikologis (seperti memohon maaf dan berterima kasih), tindak sosial seperti mempengaruhi orang lain (misalnya mengingatkan, memerintah), atau membuat kontrak misalnya berjanji. Tindak tutur menurut Searle dalam Rohmadi (2011:34-35) yang diklasifikasikan menjadi 5 jenis yaitu

1. Representatif : Tindak tutur yang mengikat penuturnya pada kebenaran suatu pernyataan. Seperti menyatakan, melaporkan, menunjukkan, menyebutkan.
2. Direktif : Tindak tutur yang bertujuan agar pendengar melakukan tindakan yang diucapkan. Seperti menyuruh, memohon, menuntut, menyarankan, menantang.
3. Ekspresif : Tindak tutur yang memberikan evaluasi terhadap sesuatu dalam ujaran. Seperti memuji, mengucapkan terima kasih, mengkritik, mengeluh.
4. Komisif : Tindak tutur yang mengikat penutur untuk melakukan hal yang disebutkan. Seperti berjanji, bersumpah, mengancam.
5. Deklarasi : Tindak tutur yang menciptakan status atau keadaan baru. Seperti memutuskan, membatalkan, melarang, mengizinkan, memberikan maaf.

III. HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini menampilkan hasil penelitian yang sudah didapatkan dari sumber data yaitu manga Shangri-La Frontier. Dimana ditemukan 62 data *shuujoshi* しゃ. Kemudian, dibawah ini juga akan menampilkan contoh data *shuujoshi* しゃ yang mewakili tiap jenis tindak tutur yang ditemukan dan sudah dianalisis sesuai dengan teori tindak tutur oleh John Searl.

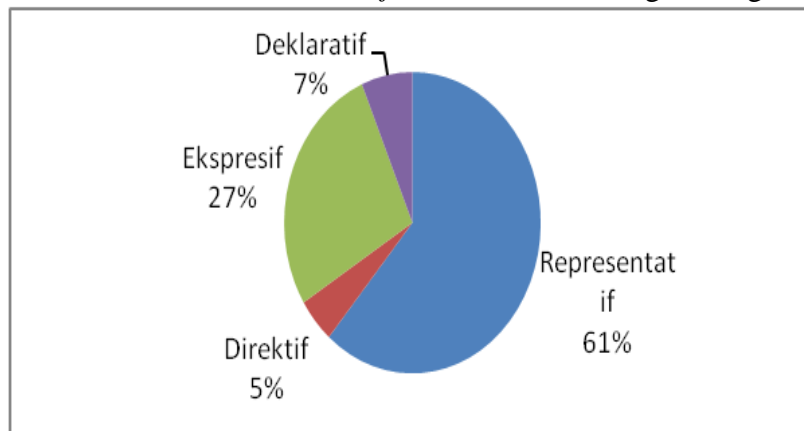
3.1. Jumlah kemunculan *Shuujoshi* しゃ yang dikelompokkan berdasarkan teori tindak tutur oleh John Searl

Pengumpulan data yang didapat dalam manga Shangri-La Frontier Volume 1 (chapter 1 sampai 5) berjumlah total 62 data yang masing masing dikelompokkan berdasarkan teori tindak tutur oleh John Searl, menjadi 4 jenis tindak tutur yaitu representatif, direktif, ekspresif dan deklaratif.

Tabel 1
Jumlah kemunculan *Shuujoshi* しゃ Dalam Manga Shangri-La

Tindak tutur	jumlah
Representatif	38
Direktif	3
Ekspresif	17
Deklaratif	4

Diagram 1
Jumlah kemunculan *Shuujoshi* しゃ Dalam Manga Shangri-La



Berdasarkan tabel diatas didapatkan total 62 data. Diantaranya representatif sejumlah 38 data (61%). Direktif sejumlah 3 data (5%). Ekspresif sejumlah 17 data (27%). Serta deklaratif sejumlah 4 data (7%). Dari laporan jumlah jenis *shuujoshi* しゃ yang dikategorikan menurut tindak tuturnya dalam *manga* Shangri-La Frontier dapat disimpulkan bahwa penggunaan *shuujoshi* しゃ dalam *manga* ini khususnya dari *chapter* 1 hingga 5 sering ditemukan *shuujoshi* しゃ dengan sifat tindak tutur representatif. Hal ini terjadi karena penggunaan *shuujoshi* しゃ sering digunakan oleh penuturnya untuk menyampaikan informasi nyata disekitarnya, seperti kondisi sekitar atau dirinya. Lalu sifat tindak tutur dari *shuujoshi* しゃ yang ditemukan dalam *manga* ini kedua terbanyak adalah tindak tutur ekspresif. Hal ini terjadi karena banyak adegan dimana sang penutur menyampaikan perasaannya mengenai responnya terhadap lingkungan sekitar dan keadaan yang menimpanya.

3.2. Data *shuujoshi* な yang telah dianalisis menggunakan teori tindak tutur oleh John Searl

Pada bagian ini akan menampilkan data *shuujoshi* な yang telah dianalisis dan dipilih mewakili setiap tindak tutur dalam manga Shangri-La Frontier. Dimulai dari data *shuujoshi* な dengan jenis tindak tutur representatif.

- Data 1. Chapter 1 halaman 25

Gambar 1. Data 1



Hizutome : 「彷徨う者」だ な
"Samayoumono" dana
Pengembara ya.
防御が上がり辛いのが幸運に補正が入る
bougyo ga agari tsuraiga kouun ni hosei ga hairu
Sulit dalam peningkatan pertahanan namun sebagai gantinya peningkatan keberuntungan

Dari adegan ini didapatkan hasil analisis sebagai berikut:

1. Penutur

Saat adegan ini penutur yaitu Hizutome sedang berbicara sendiri sembari menilai *role* karakter yang dia akan pilih.

2. Konteks sebuah tuturan

Saat sang penutur yaitu Hizutome memulai memainkan game bernama Shangri-La Frontier, diawal dia diberikan bermacam *role* yang bisa pilihan untuk membuat karakter avatar sesuai keinginannya. Saat itu Hizutome tertarik kepada *role* "pengembara" dan membaca karakteristiknya. Setelah membaca informasi tersebut Hizutome berpendapat bahwa beberapa hal yang terjadi di dalam game bergantung kepada aspek "keberuntungan".

3. Tujuan sebuah tuturan

Tujuan penutur Hizutome mengeluarkan *shuujoshi* な yaitu sebagai bentuk menyatakan pemahamannya setelah mulai memahami sistem yang berjalan dalam dunia game Shangri-La Frontier.

Dalam data pertama ini *shuujoshi* な muncul sebagai jenis yang digunakan sebagai bentuk menyatakan pemahaman penutur terkait informasi yang dia dapatkan, dalam konteks adegan ini yaitu Hizutome memahami beberapa sistem yang berjalan di dunia game Shangri-La Frontier ini bergantung pada aspek "keberuntungan". Dalam hal ini sesuai dengan teori *shuujoshi* な yang dikemukakan oleh Chino Naoko (2008: 127) yaitu memperhalus suatu

penegasan yang disampaikan oleh penutur. Dalam pragmatik *shuujoshi* な diatas termasuk sebagai tindak tutur representatif yaitu tindakan " Menyatakan" Karena tuturan diatas menyatakan pemahaman Hizutome mengenai cara kerja dunia game Shangri-La frontier.

Selanjutnya masuk dalam data *shuujoshi* な dengan makna tindak tutur direktif memerintah.

- Data 2. Chapter 2 halaman 106

Gambar 2. Data 2



- Pengerajin : だっつらコイツが 作れるぞ
Dattara koitsu ga tsukureru zo
Karena itu kita bisa membuat ini.
- Sunraku : へえーいいねそれじゃあコレ頼むよ 2本な
hee ii ne sore jaa kore tanomu yo nihon na
oh boleh juga yang ini tolong buat 2 buah.
- Pengerajin : おうよ! 適当に時間潰してろ すぐに作ってやる!
ouyo! Tekitou ni jikan tsubushi terosugu ni tsukutte yaru!
Baiklah! Kau bebas melakukan hal lain. Aku akan segera membuatnya!

Dari adegan ini didapatkan hasil analisis sebagai berikut :

1. Penutur dan lawan tutur

Penutur di data 2 ini adalah Sunraku yang menjadi pelanggan di sebuah toko peralatan dan lawan tutur nya adalah seorang pengerajin sekaligus pengelola toko pengerajin.

2. Konteks sebuah tuturan

Saat Sunraku kembali ke toko peralatan setelah mengumpulkan material yang dibutuhkan dia ternyata membawa banyak material yang dinilai langka, hal ini diberitahukan oleh sang pengerajin yang terkejut terhadap material yang dibawa Sunraku. Dan sang pengerajin tersebut memberi tahu bahwa dengan material ini dia mampu membuat senjata yang memiliki nilai tinggi. Mendengar hal itu Sunraku meminta kepada sang pengerajin untuk membuatnya dua buah.

3. Tujuan sebuah tuturan

Tujuan penutur yaitu Sunraku mengeluarkan *shuujoshi* な yaitu sebagai bentuk meminta kepada lawan tutur/pengerajin untuk dibuatkan senjata tersebut sebanyak dua buah.

Dalam data kedua ini *shuujoshi* な sebagai bentuk meminta atau menyuruh lawan bicara melakukan suatu hal. Hal ini sesuai dengan teori fungsi *shuujoshi* な yang dikemukakan oleh Chino Naoko (2008:128) yaitu sebagai memperhalus suatu perintah atau permintaan. Dalam

pragmatik *shuujoshi* な diatas termasuk dalam tindak tutur direktif yaitu tindakan "memerintah" Yang dikeluarkan oleh penutur kepada lawan tutur agar melakukan apa yang diinginkan penutur.

Selanjutnya masuk dalam data *shuujoshi* な dengan makna tindak tutur ekspresif menunjukkan kepanikan.

- Data 3. Chapter 2 halaman 82

Gambar 3. Data 3



Sunraku : ヤベエ! ヤベエ!!時間ないんだ!!
Yabee! Yabee! Jikannaindatta!!
Bahaya! bahaya! Gak ada waktu lagi!!
アイテムはこれで全部か!?!? 取り残さないよな!!!
Aitemu wa korede zenbu ka!?!? Tori nokoshi naiyou na
Semua item ku!?!? Tidak akan ada yang tersisa!!!

Dari adegan diatas berdasarkan teori tindak tutur oleh John Searl maka dianalisis menjadi dibawah ini :

1. Penutur
Dalam adegan ini penutur yaitu Sunraku yang sedang berbicara sendiri.
2. Konteks sebuah tuturan
Adegan diatas terjadi setelah Sunraku berhasil mengalahkan monster ular raksasa yang menjaga jembatan. Sunraku yang sebelumnya bangga karena telah berhasil mengalahkan monster ular tersebut seketika menjadi panik karena baru menyadari dia masih memiliki efek negatif dari racun ular tersebut. Dia tidak memiliki obat penyembuh untuk menghilangkan efek negatif racun yang perlahan-lahan mengurangi point darahnya. Lebih buruknya bahwa dia baru mengetahui bahwa jika dia mati disaat itu maka semua peralatan dan benda yang dia miliki akan hilang karena belum memiliki *save point*.
3. Tujuan sebuah penutur
Tujuan penutur yaitu Sunraku mengeluarkan *shuujoshi* な yaitu sebagai bentuk mengekspresikan kepanikannya terhadap situasi yang sedang dia alami saat itu.

Dalam adegan ini, *shuujoshi* な memiliki fungsi yang sesuai dengan yang dijelaskan oleh Kawashima (1999:105) yaitu sebagai seruan dan mengungkapkan ekspresi penutur. Dalam pragmatik *shuujoshi* な dalam adegan ini masuk dalam tindak tutur ekspresif yaitu digunakan penutur untuk menunjukkan ekspresi "kepanikan" yang dialaminya saat itu.

Selanjutnya masuk dalam data *shuujoshi* な dengan makna deklaratif memutuskan.

- Data 4. chapter 2 halaman 151

Gambar 4. Data 4



Sunraku : 宿屋を教えてくれたあのプレイヤー・・・
Yadoya wo oshiete kureta ano pureiyaa...
Pemain yang memberitahuku tentang penginapan
sebelumnya...
今度会ったら感謝しないと
Kondou attara kansha shinaito na
Saat bertemu kembali aku akan berterima kasih

Adegan diatas didapatkan hasil analisis sebagai berikut:

1. Penutur
Penutur dalam adegan ini adalah Sunraku dan tidak memiliki lawan tutur
2. Konteks tuturan
Setelah bangkit kembali di penginapan Sunraku merasa tenang karena tidak kehilangan material yang dimiliki. Dia mengingat kejadian sebelumnya, yaitu saat dia diberi tahu letak penginapan oleh pemain lain. Mengingat kejadian itu Sunraku memutuskan akan berterima kasih saat bertemu dengan pemain yang membantunya tersebut suatu saat nanti.
3. Tujuan sebuah tuturan
Dalam adegan ini Sunraku mengeluarkan *shuujoshi* ㇿ sebagai bentuk keputusannya akan melakukan sesuatu suatu saat nanti.

Dalam adegan ini, *shuujoshi* ㇿ memiliki fungsi yaitu memberikan tekanan dalam kalimat keputusan. Hal ini sesuai dengan fungsi *shuujoshi* ㇿ yang dijelaskan oleh Kawashima (1999:128) yaitu *shuujoshi* ㇿ memiliki fungsi sebagai penekanan dalam kalimat keputusan. Dalam pragmatik *shuujoshi* ㇿ di adegan ini masuk dalam tindak tutur deklaratif dengan maksud penutur untuk menciptakan hal yaitu "memutuskan" sesuatu.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari *manga Shangri-La Frontier* karya Katarina *chapter* 1 hingga 5, dalam penelitian ini diperoleh 62 data *shuujoshi* ㇿ yang memberikan makna tersendiri diluar dari isi kalimatnya hal ini dilihat melalui sudut pandang tindak tutur oleh John Searle. Dari 62 data tersebut ditemukan 4 jenis tindak tutur yang telah dikelompokkan yaitu :

1. *Shuujoshi* ㇿ yang bersifat tindak tutur representatif dituturkan sebanyak 38 kali
2. *Shuujoshi* ㇿ yang bersifat tindak tutur ekspresif dituturkan sebanyak 17 kali
3. *Shuujoshi* ㇿ yang bersifat tindak tutur deklaratif dituturkan sebanyak 4 kali

4. *Shuujoshi* が yang bersifat tindak tutur direktif dituturkan sebanyak 3 kali

Shuujoshi が yang didapatkan dalam *manga* Shangri-La Frontier karya Katarina chapter 1 hingga 5 ini lebih didominasi oleh *shuujoshi* が yang diklasifikasi sebagai tindak tutur representatif. Jika dilihat dari situasinya sering ditemukan adegan dimana sang penutur sering mengungkapkan pengetahuan, pemahaman, hingga pendapatnya yang dimana hal yang diucapkan terikat kepada kenyataan kondisi sekitarnya.

Kemudian *shuujoshi* が yang sering muncul selanjutnya adalah *shuujoshi* が yang terklasifikasi kedalam tindak tutur ekspresif. Dimana jika dilihat melalui adegannya terjadi saat dimana sang penutur dihadapkan kepada situasi seperti hal baru yang dirasakan yang menyebabkannya takjub, situasi mencekam dimana membuat penutur panik, hingga situasi setelah adegan menegangkan yang membuat penutur merasa lega. Dalam *shuujoshi* が yang terklasifikasi dalam tindak tutur ekspresif ini juga digunakan penutur dalam kalimat untuk memuji lawan tuturnya.

Selanjutnya *shuujoshi* が yang masuk dalam tindak tutur direktif jika dilihat melalui adegannya digunakan yaitu dimana sang penutur meminta lawan tuturnya melakukan sesuatu dan dimana penutur menantang lawan tuturnya. lalu *shuujoshi* が yang masuk dalam klasifikasi tindak tutur deklaratif dimana jika dilihat melalui adegannya digunakan saat penutur memutuskan akan melakukan suatu hal diwaktu mendatang.

V. REFERENSI

- Abdul Chaer. 1994. Linguistik Umum. Jakarta. Rineka Cipta.
- Chino, Naoko. 2008. Diterjemahkan oleh Nasir Ramli. Partikel Penting Bahasa Jepang. Jakarta. Kesaint Blanc.
- Fuji, Ryusuke dan Katarina. 2020. Shangri-La Frontier: Volume 1. Kodansha. pada tanggal 28 November 2023 melalui : <https://play.google.com/store/books/details>.
- Kawashima, A. 1999. A Dictionary of Japanese Particles. Kodansha International Ltd. Diakses pada tanggal 23 Desember 2023 melalui: <https://www.scribd.com/embeds/184670943/content>
- Kazuhide, C. 2017. *Keitairon*. Universitas Darma Persada.
- Mahsun. 2005. Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Triknya. In Fakultas Adab dan Humaniora UIN Sunan Ampel Surabaya. http://eprints.unram.ac.id/29724/1/KUM_C2. Buku Metode Penelitian Bahasa.pdf
- Saraswati, Dinda. 2019. Analisis Fungsi dan Penggunaan *shuujoshi* が, ね, dan の dalam Anime Yakusoku no Neverland. Universitas Darma Persada.
- Searle, J.R. 1979. Expression and Meaning Studies in the Theory of Speech Acts. New York. Cambridge University Press. Diakses pada tanggal 25 November 2023 melalui : https://altexploit.files.wordpress.com/2019/10/john-r.-searle-expression-and-meaning-_studies-in-the-theory-of-speech-acts-1979.pdf
- Sudjianto & Dahidi. 2004. Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Yoshio, N. 2003. 現代日本語文法 4_第8部モダリテ. Kodansha International. Tokyo. Japan.
- Yule, George. 2014. Diterjemahkan oleh Jumadi. Pragmatik. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.

Konsep Ikigai dalam Kehidupan Generasi Z Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

Sandrina Adani Azzahra¹
Bertha Nursari²
Herlina Sunarti³
Hayun Nurdiniyah⁴

¹ Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada
² Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada
³ Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada
⁴ Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

Universitas Darma Persada Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur,
DKI Jakarta 13450

E-mail: bertha.nursari@unsada.ac.id (*corresponding author*)

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan mengambil responden mahasiswa/i generasi Z Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada dengan tujuan untuk mengetahui makna kehidupan, motivasi, serta kebahagiaan hidup subjek penelitian melalui konsep ikigai. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif analisis deskriptif dengan sumber data yang telah diperoleh melalui kuesioner dan sumber berbagai jurnal. Hasil analisis dari kuisisioner menunjukkan bahwa mahasiswa/i generasi Z Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada telah mengetahui secara sadar maupun tidak sadar mengenai konsep ikigai. Responden menyatakan bahwa konsep ikigai telah membantu mereka memahami makna dan tujuan dari hidup mereka. Sehingga penulis dapat menyatakan bahwa responden telah menemukan alasan dan tujuan untuk hidup sehingga muncul motivasi kuat untuk mencapai kebahagiaan dalam kehidupan.

Kata Kunci : *konsep ikigai, generasi z, kehidupan, tujuan hidup*

I. PENDAHULUAN

Berkup (2014) menjelaskan bahwa generasi Z sangat dipengaruhi oleh teknologi karena mereka telah berinteraksi dengan teknologi tersebut sejak lahir. Generasi Z tumbuh dalam lingkungan di mana teknologi digital menjadi hal penting dari kehidupan mereka sehari-hari. Hal tersebut menyebabkan perubahan perilaku di mana generasi Z cenderung mengalami tingkat stres yang tinggi, terutama karena tekanan dari media sosial dan ekspektasi yang tinggi dalam hal pencapaian pribadi dan sosial. Selain itu, generasi Z juga dapat mengalami gangguan tidur dan kurangnya waktu bersantai akibat penggunaan teknologi yang berlebihan. Rosita & Syarifah (2022) menyebutkan bahwa generasi Z di Jepang telah menerapkan konsep *ikigai* ketika menghadapi pandemi Covid-19. Pada masa pandemi tersebut, tanpa disadari para generasi Z di Jepang telah menerapkan konsep *ikigai* untuk menjalani kehidupan saat masa-masa sulit ketika mereka melakukan isolasi.

Rosita & Syarifah (2022) menemukan bahwa konsep *ikigai* telah membantu masyarakat di Jepang khususnya generasi Z menjadi lebih baik, seperti berpikiran positif, tidak mengambil tindakan yang buruk terhadap suatu masalah, dapat menghadapi tantangan, dan terus melakukan hal-hal yang menyenangkan dan positif agar mereka terus merasakan

kebahagiaan dalam situasi apa pun. Hal ini membuktikan bahwa konsep *ikigai* telah berhasil memberikan dampak yang positif terhadap kehidupan generasi Z yang ada di Jepang saat sedang menjalani sulitnya kehidupan di masa pandemi Covid-19.

Masyarakat Jepang menerapkan konsep *ikigai* yang juga sudah terkenal dan dipakai oleh masyarakat umum hingga ke seluruh penjuru dunia untuk menerapkan kehidupan yang lebih baik (Dzuhuriza, 2020). Ken Mogi dalam bukunya yang berjudul *The Book of Ikigai* (2018) menyatakan *ikigai* adalah ilmu penting yang diterapkan oleh masyarakat di Jepang dalam lingkungan yang serba cepat dan berantakan untuk mencapai tujuan hidup dan juga kebahagiaan. Kata '*ikigai*' [生き甲斐] dalam bahasa Jepang, terbentuk dari dua karakter Jepang atau kanji : '*iki*' [生き], yang artinya hidup, dan '*gai*' [甲斐], yang artinya nilai atau bernilai. Kemudian '*ikigai*' adalah nilai kehidupan, atau kebahagiaan dalam hidup. Sederhananya, *ikigai* adalah alasan seseorang untuk bangun di pagi hari (Mitsuhashi, 2018).

Ken Mogi (2018) menambahkan bahwa memiliki pandangan *ikigai* adalah tentang bagaimana seseorang menghargai, menemukan, dan menjelaskan kesenangan hidup yang memiliki arti bagi seseorang, meskipun tidak ada orang lain yang dapat merasakan arti khusus itu. *Ikigai* adalah istilah dari Jepang yang digunakan untuk menjelaskan makna dan kesenangan kehidupan. Ken Mogi pun menyebutkan sebuah riset yang membahas manfaat kesehatan dari *ikigai* yang diadakan oleh para peneliti di Fakultas Kedokteran Universitas Tohoku. Hasil riset menyebutkan bahwa orang yang tidak menemukan rasa *ikigai* di dalam dirinya cenderung memiliki tingkat stres yang tinggi, tidak menikah, memiliki tingkat pendidikan yang lebih rendah, tidak bekerja, dan memiliki rasa nyeri tubuh yang parah.

Ikigai cukup banyak dibahas dalam berbagai penelitian. Natasia Fenda Siregar dengan penelitian berjudul *Konsep Ikigai yang Menginspirasi Masyarakat Jepang Untuk Hidup Sehat Secara Jiwa dan Tubuh* (2020) menemukan bahwa *ikigai* setiap orang berbeda satu sama lain, tetapi memiliki tujuan yang sama yaitu mencari kebahagiaan dalam hidup. Hidup menjadi lebih lengkap saat menghabiskan hari-hari dan merasa terhubung dengan hal-hal yang berarti bagi kita. Masyarakat Jepang berhasil menerapkan konsep ini terhadap kehidupan mereka sehari-hari demi terciptanya kehidupan yang lebih bahagia. Konsep *ikigai* membantu masyarakat di Jepang untuk lebih baik dalam melihat masa depan dan kehidupan meskipun sedang menderita.

Rosita Ningrum & Syarifah Zata Alya dengan judul penelitian *Konsep Ikigai pada Generasi Z Jepang Menghadapi Covid 19* (2022) memberikan kesimpulan bahwa *ikigai* mempunyai pengaruh besar terhadap kehidupan sehari-hari masyarakat di Jepang khususnya pada generasi Z di Jepang saat menghadapi masa pandemi Covid-19. Saat dalam situasi pandemi, masa sulit kerap kali dirasakan oleh generasi Z di Jepang. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuli Kristyowati berjudul *Generasi "Z" dan Strategi Melayaninya* (2021), penelitian tersebut mendapatkan kesimpulan bahwa generasi Z disebut sebagai generasi yang lahir di era serba teknologi canggih. Tantangan yang dihadapi oleh generasi ini cukup berbeda dari tantangan yang dihadapi oleh generasi sebelumnya, karena itu diperlukan pendekatan pelayanan yang berbeda. Generasi Z membutuhkan pelayanan kerohanian dan dukungan untuk pembentukan mental yang tangguh untuk menghadapi dunia dengan memanfaatkan AI (*artificial intelligence*) dan membangun *personal branding* untuk mengatasi masalah kehidupan dari tantangan zaman.

Pemilihan generasi Z sebagai acuan dari penelitian ini karena generasi Z rentan terhadap hal yang berhubungan dengan penyakit mental yang didasari dari kehidupan dan selalu ingin mendapatkan sesuatu yang instan dalam mendapatkan sesuatu (Handayani, 2019). Penulis memilih Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada sebagai objek penelitian karena berdasarkan hasil kuesioner awal yang telah dilakukan kepada mahasiswa/i Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada, didapatkan beberapa jawaban "Tidak tahu/Tidak ada" pada pertanyaan "Apa tujuan dan misi Anda untuk hidup?". Hal tersebut membuktikan adanya mahasiswa/i yang tidak tahu tujuan dan misi

mereka untuk hidup. Maka berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai apa tujuan dan misi hidup mahasiswa/i Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada dan bagaimana para mahasiswa/i dapat menemukan tujuan dan misi mereka untuk hidup. Diharapkan dengan adanya penelitian terkait konsep *ikigai* dalam kehidupan generasi Z di Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada dapat membantu generasi Z khususnya di dalam lingkungan Universitas Darma Persada agar dapat menemukan arah hidup yang memiliki kepuasan batin, tujuan hidup, serta kebahagiaan yang bermakna sekaligus dapat meningkatkan motivasi dan fokus dalam meraih cita-cita dan impian.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diasumsikan bahwa terdapat berbagai permasalahan tentang kehidupan yang dialami oleh generasi Z di Universitas Darma Persada. Hal tersebut mencakup masalah dari internal maupun eksternal yang membuat generasi Z di Universitas Darma Persada tidak memiliki motivasi untuk menemukan makna dan tujuan dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian mengenai konsep *ikigai* dalam kehidupan generasi Z di Universitas Darma Persada menjadi relevan dan penting untuk memahami konsep kehidupan yang terkandung di dalam *ikigai*.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang tujuan hidup dan makna yang sebenarnya dalam menjalani kehidupan sesuai dengan konsep *ikigai*. Diharapkan penelitian ini dapat membantu mengatasi ketidakpastian akan masa depan dan tekanan dari masalah kehidupan yang mungkin sedang dihadapi oleh generasi Z di Universitas Darma Persada. Selain itu, dengan memiliki konsep *ikigai* yang jelas, generasi Z di Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada dapat mengetahui dan merencanakan karier yang sesuai dengan minat, bakat, dan nilai-nilai mereka, sehingga dapat meningkatkan kepuasan akan kesejahteraan di masa depan.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif yang bersifat analisis deskriptif. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena manusia atau sosial dengan membuat diagram yang mendalam dan kompleks, melaporkan perspektif terperinci dari sumber informan, dan melakukan penelitian dalam lingkungan yang alami (Walidin, Saifullah, & Tabrani, 2015).

Penelitian ini menganalisis data yang diperoleh melalui pengumpulan data menggunakan kuesioner berupa *google form* dengan 14 pertanyaan berisi pilihan jawaban “ya” atau “tidak” dan 6 pertanyaan berupa esai, lalu disebarikan kepada seluruh mahasiswa/i di Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada yang merupakan generasi Z yaitu kelahiran tahun 1996 sampai dengan kelahiran tahun 2012 dari berbagai macam angkatan. Selanjutnya penulis mendeskripsikan hasil analisis dengan mengambil sumber acuan buku berjudul “The Book of *Ikigai* : Make Life Worth Living” karya Ken Mogi (2018) sebagai sumber referensi utama.

III. HASIL PENELITIAN

3.1 Konsep *Ikigai*

Akihiro Hasegawa dalam artikel berjudul “*Ikigai*: Bagaimana Konsep Orang Jepang Meningkatkan Kerja dan Hidup Mereka”, menjelaskan istilah *ikigai* telah dikenal secara umum oleh bangsa Jepang karena kata *ikigai* sudah ada sejak masa Heian (794-1185). Masyarakat Jepang sejak dahulu dikenal cenderung menekankan pentingnya dedikasi, kedisiplinan, dan kerja sama dan harmoni dalam hubungan sosial. Hal ini mencerminkan pencarian akan tujuan hidup yang berarti dan memenuhi. Prinsip-prinsip seperti *ikigai* membentuk pondasi kuat bagi individu Jepang dalam mencapai tujuan hidup mereka, baik dalam karier, kehidupan pribadi, maupun pertumbuhan spiritual (Rosita & Syarifah, 2022).

Arti *ikigai* sendiri, secara harfiah artinya adalah tujuan hidup. Namun, para pakar dan ahli filsafat menyebutkan pengertian *ikigai* yang berbeda-beda menurut dengan pendapat dan pemikiran mereka masing-masing. Isi dari konsep maupun cara menemukan *ikigai* dalam seseorang menurut beberapa ahli filsafat & pakar pun juga berbeda. Namun, inti dan makna dari *ikigai* menurut semua ahli memiliki kesamaan, yaitu *ikigai* adalah alasan seseorang untuk hidup. Mieko Kamiya dalam bukunya yang berjudul *Ikigai-kan* (1996) menyebutkan bahwa *ikigai* adalah:

国語辞典をなぞると「人生の価値」や「生きていく喜び」などとされていますが、「はりあい」「やりがい」「こだわり」など使用する人によって微妙に異なった意味を持ちます。生きがいは「存在の根底から湧き上がってくるもの」「自分がしたいことと義務が一致すること」「使命感に生きること」などと表現されています。

Kokugojiten o nazoru to 'jinsei no kachi' ya 'ikiteiku yorokobi' nado to sa rete imasuga, 'hariiai' 'yarigai' 'kodawari' nado shiyō suru hito ni yotte bimyō ni kotonatta imi o mochimasu. Ikigai to wa 'sonzai no kontei kara waki agatte kuru mono' 'jibun ga shitai koto to gimu ga itchi suru koto' 'shimei-kan ni iikirukoto' nado to hyōgen sa rete imasu.

Jika Anda melihat kamus bahasa Jepang, artinya seperti “nilai hidup” dan “kegembiraan hidup”, namun memiliki arti yang sedikit berbeda bergantung pada orang yang menggunakannya, seperti “kompetisi”, “kelayakan”, dan “komitmen.” *Ikigai* di Diagramkan sebagai “sesuatu yang muncul dari dasar keberadaan seseorang,” “apa yang ingin dilakukan seseorang dan tugasnya sesuai,” dan “hidup dengan rasa misi.”

(Meiko Kamiya *Ikigai-Kan* 1996)

Namun, inti dan makna dari *ikigai* menurut semua ahli memiliki kesamaan, yaitu *ikigai* adalah alasan seseorang untuk hidup. *Ikigai* adalah bagaimana cara seseorang dapat menemukan alasan untuk hidup dan memberikan semangat untuk menjalani kehidupan seseorang setiap harinya *Ikigai* adalah bagaimana cara seseorang dapat menemukan alasan untuk hidup dan memberikan semangat untuk menjalani kehidupan seseorang setiap harinya Isi dari konsep maupun cara menemukan *ikigai* dalam seseorang menurut beberapa ahli filsafat & pakar pun juga berbeda.

Akan tetapi, inti dan makna dari *ikigai* menurut semua ahli memiliki kesamaan, yaitu *ikigai* adalah alasan seseorang untuk hidup. *Ikigai* adalah bagaimana cara seseorang dapat menemukan alasan untuk hidup dan memberikan semangat untuk menjalani kehidupan seseorang setiap harinya.

Ken Mogi (2018) menyebutkan terdapat lima pilar yang menjadi pondasi dan kerangka dari *ikigai*. Sementara Hector Garcia & Francesc Miralles dalam bukunya yang berjudul *Ikigai : The Japanese Secret to a Long and Happy Life* (2016) menyebutkan empat elemen atau pilar yang menjadi pondasi dan kerangka dari *ikigai*. Meskipun isi dan jumlah pilar dalam *ikigai* berbeda dari beberapa ahli, makna dan kandungan utama *ikigai* yaitu memberikan seseorang alasan dan tujuan dalam kehidupan tetap sama.

3.1.1 Konsep *Ikigai* Menurut Ken Mogi

Ken Mogi (2018) berpendapat bahwa *ikigai* melambangkan kebijaksanaan kehidupan bangsa Jepang, perasaan dan tingkah laku yang berbeda dari masyarakat Jepang, yang berevolusi dalam komunitas yang erat selama lebih dari ratusan tahun. *Ikigai* adalah tentang bagaimana seseorang menghargai, menemukan, dan menjelaskan kesenangan hidup yang memiliki arti bagi seseorang, meskipun tidak ada orang lain yang dapat merasakan arti khusus

itu. *Ikigai* adalah istilah dari Jepang yang digunakan untuk menjelaskan makna kesenangan dan makna kehidupan.

Ken Mogi berpendapat bahwa ada lima aspek yang menjadi pondasi dan kerangka dalam membentuk konsep *ikigai*. Ken Mogi menyebut kelima aspek ini sebagai pilar dari *ikigai*. Pilar-pilar ini tidak saling berdiri sendiri atau sempurna, dan tidak disusun dalam urutan tertentu. Namun, pilar-pilar ini penting untuk dipahami lebih lanjut karena memberikan panduan terhadap konsep dari *ikigai* itu sendiri. Kelima pilar itu adalah :

1. Pilar pertama : Awali dengan hal yang kecil
2. Pilar kedua : Bebaskan dirimu
3. Pilar ketiga : Keselarasan dan kesinambungan
4. Pilar keempat : Kegembiraan dari hal-hal kecil
5. Pilar kelima : Hadir di tempat dan waktu sekarang

Ken Mogi menyebutkan bahwa pilar-pilar tersebut dapat memberikan pembekalan dan pemahaman yang lebih mendalam tentang apa yang diperlukan untuk mengatasi masalah-masalah spesifik dalam kehidupan. Pilar-pilar tersebut merupakan tiang atau penyangga penting agar *ikigai* dapat terbentuk.

3.1.2 Cara Menemukan *Ikigai* Menurut Ken Mogi (2018)

Lima pilar dalam *ikigai* menjadi kerangka dan pondasi yang akan memungkinkan *ikigai* dapat ditemukan dalam diri seseorang. Kelima pilar itulah yang akan membantu dalam menemukan *ikigai* dalam kehidupan seseorang. Menurut Ken Mogi, kelima pilar tersebut adalah:

1. Pilar pertama : Awali dengan hal-hal yang kecil
Ken Mogi menjelaskan dalam bukunya, pada pilar pertama yaitu awali dengan hal-hal yang kecil, di mana hal tersebut merupakan ciri dari keseharian di masa muda. Karena ketika seseorang menghabiskan waktu di masa muda, seseorang tidak dapat memulai sesuatu secara langsung dengan hal-hal besar. Apapun yang dilakukan saat di masa muda, semuanya harus dimulai dengan hal yang kecil. Karena, dengan memulainya melalui hal-hal kecil, seseorang dapat membuka pikiran dan keingintahuannya sebagai modal yang dapat dijadikan sebagai tujuan hidup. Oleh karena itu, untuk menemukan *ikigai* dapat dimulai dengan melakukan hal-hal kecil dalam kehidupan sehari-hari seperti sekecil bangun pagi setiap harinya.
2. Pilar kedua : Bebaskan dirimu
Cara yang sering dilakukan banyak orang untuk mencapai kebahagiaan dalam kehidupan adalah harus menerima diri sendiri. Menerima diri sendiri sering kali melibatkan membebaskan diri sendiri. Menerima diri sendiri adalah salah satu tugas yang paling penting agar dapat mencapai kebahagiaan dalam hidup meskipun banyak kesulitan yang dihadapi dalam kehidupan. Seseorang harus melepaskan dan membebaskan diri, untuk menerima diri sendiri dan menjadi bahagia.
3. Pilar ketiga : Keselarasan dan kesinambungan
Untuk mencapai pilar ketiga ini, seorang individu haruslah dapat menyesuaikan diri dengan orang-orang dan masyarakat di sekitarnya maupun masyarakat luas. Seorang individu juga harus berhubungan erat dengan menjaga keselarasan dengan lingkungan dan melestarikannya. Kelestarian tersebut berlaku tidak hanya untuk hubungan yang dijalin oleh manusia dengan alam, tetapi juga pada berbagai tindakan individu di lingkungan sosial.
4. Pilar keempat : Kegembiraan dari hal-hal kecil
Pada pilar keempat ini, kita diajarkan untuk menikmati hal-hal kecil yang disukai. Contohnya berkaitan dalam konteks bangun pagi, seperti menikmati teh atau kopi ketika kita bangun di pagi hari. Kalau seseorang memiliki kebiasaan menikmati hal-hal yang disukai seperti bangun pagi dan menikmati teh atau kopi di pagi hari tersebut, dopamin

akan dilepaskan di otak, menguatkan tindakan, dan akan menghasilkan perasaan bahagia dari hal-hal kecil yang dilakukan.

5. Pilar kelima : Hadir di tempat dan waktu saat ini

Pilar ini adalah bagian paling mendalam dari pilar lainnya pada konsep *ikigai*. Melakukan pekerjaan atau aktivitas dalam keadaan mengalir (*flow*) dianggap sebagai salah satu cara bagaimana bangsa Jepang untuk menghargai jiwa, raga, di tempat, dan waktu saat ini. Dengan kata lain, ketika seseorang menenggelamkan diri sendiri pada kesenangan itu dapat disebut sebagai menghadirkan diri di tempat dan waktu sekarang dan tanpa meminta imbalan atau pengakuan, hal tersebut menjadi bagian terstruktur dari konsep *ikigai* bangsa Jepang.

Pilar-pilar tersebut telah menjadi hal terpenting dalam konsep *ikigai*. Bukan hanya sekadar pilar yang menjadi pondasi dan kerangka dari konsep *ikigai* itu sendiri, tetapi juga menjadi bagaimana cara seseorang dapat menemukan *ikigai*-nya dalam hidup. Dengan adanya pilar-pilar tersebut, seseorang dapat menghargai makna kehidupan dengan menemukan *ikigai* dalam hidupnya melewati pilar-pilar tersebut. Untuk memiliki *ikigai*, seseorang harus melampaui rasa kecurigaan dan mendengarkan suara di dalam batin diri (Mogi, 2018).

3.2 Konsep Generasi

Manheim (1952) menjelaskan bahwa berbagai individu yang merupakan bagian suatu generasi adalah orang-orang yang dengan tahun lahir yang sama selama dua puluh tahun dan berada di dalam dimensi sosial dan sejarah yang sama. Generasi juga didefinisikan sebagai orang-orang yang memiliki kesamaan pengalaman dan umur sejarah. Generasi dibagi menjadi beberapa kelompok, yaitu generasi *baby boomers*, generasi X, generasi Y, generasi Z dan generasi alpha (Lancaster & Stillman, 2002). Adanya asumsi bahwa generasi adalah kelompok orang yang terkena dampak oleh peristiwa sejarah dan fenomena budaya yang terjadi dan dialami selama fase hidup mereka menyebabkan pengelompokan generasi (Nobel & Schewe, 2003).

1. Generasi *baby boomers*

Warner & Sanberg (2010) mendeskripsikan generasi *baby boomers* sebagai sekelompok orang-orang yang sangat idealis dan mampu mempertanyakan siapa yang berkuasa. Anantamula (2012) mengungkapkan bahwa generasi ini dibesarkan selama perang dingin dan peristiwa sejarah yang berkaitan dengan hak asasi manusia. Nietzel (2017) menyebutkan generasi *baby boomers* merupakan orang-orang yang terlahir dari tahun 1947 hingga tahun 1964 yang saat ini memiliki rentang usia 54-71 tahun. Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat menurut para ahli di atas bahwa generasi *baby boomers* adalah mereka individu yang idealis, memiliki kemampuan untuk mempertanyakan otoritas, tumbuh dalam konteks isu-isu global seperti perang dingin dan hak asasi manusia.

2. Generasi X

Anantamula (2012) mendeskripsikan generasi X sebagai kelompok orang yang dibesarkan dalam era di mana hak wanita dipertahankan. Generasi X lebih condong memiliki sifat pragmatis, pesimis, mandiri, dan fleksibel. Menurut Oblinger & Oblinger (2005), generasi X adalah generasi yang terlahir pada tahun 1965 hingga tahun 1980. Maka dari beberapa pengertian beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa generasi X adalah generasi yang lahir antara tahun 1965 hingga 1980 adalah sekelompok individu yang tumbuh dengan memiliki sikap kemandirian yang menonjol dan mengutamakan keseimbangan dalam kehidupan.

3. Generasi Y

Generasi Y adalah generasi yang rasional, berbeda dengan generasi X. Generasi Y adalah generasi yang hadir saat mulai masuknya perkembangan teknologi. Generasi Y sangat

bertoleransi dengan segala jenis perbedaan antar pribadi maupun kelompok. Menurut Murphy (2010), generasi Y atau generasi *millennial* lahir pada rentang tahun 1981-2000. Dapat disimpulkan bahwa generasi Y terlahir, tumbuh, dan berkembang seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan internet yang pesat.

4. Generasi Z

Berhate & Dirani (2022) menyebutkan generasi Z sebagai generasi yang lahir pada tahun 1995~2012. Sementara itu, Francis & Hoefel menyebutkan bahwa generasi Z merupakan generasi kelahiran 1995~2010. Generasi Z adalah generasi yang terdampak oleh teknologi dan mengenal internet serta situs web seiring dengan usia mereka sejak masih kecil. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa generasi Z adalah generasi yang lahir dengan rentang tahun kelahiran antara 1995 hingga 2012. Mereka adalah generasi yang tumbuh dan berkembang dalam era teknologi digital.

5. Generasi *Alpha*

Berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya, generasi *alpha* memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Kecanggihan teknologi yang dianggap “mustahil” oleh generasi-generasi sebelumnya benar-benar terjadi di era generasi *alpha*. Hal ini menunjukkan evolusi dari “bertemakan gawai” dan bagaimana sikap, pengetahuan, dan keterampilan generasi *alpha* dipengaruhi oleh kemajuan teknologi (Yanuar, 2016). Mark McCrindle (2011) menyebutkan bahwa generasi *alpha* adalah anak-anak yang lahir setelah tahun 2010 atau memiliki rentang tahun kelahiran antara tahun 2011 hingga 2025.

Maka kesimpulan akhir yang didapatkan dari konsep *ikigai* dan konsep generasi ini adalah konsep *ikigai* memiliki beberapa pemahaman yang berbeda dengan konsep *ikigai* yang dijelaskan berdasarkan peneliti dari Jepang seperti Ken Mogi, Akihiro Hasegawa, ataupun Mieko Kamiya dan cukup berbeda juga dengan pemahaman menurut teori yang telah dipahami dari peneliti yang bukan dari Jepang seperti Hector Garcia dan Frances Miralles.

Meskipun semua peneliti memiliki teori dan pemahaman mereka tersendiri mengenai konsep *ikigai* dan pilar-pilar yang membentuk konsep tersebut, konsep *ikigai* tetap sama bahwa *ikigai* adalah konsep yang menjelaskan bagaimana seseorang dapat menemukan makna, tujuan, dan kebahagiaan dalam kehidupan. Sama halnya seperti konsep generasi, konsep generasi terbagi menjadi beberapa kelompok generasi lain seperti generasi *alpha*, generasi Z, generasi X, generasi Y, dan generasi *baby boomers*. Konsep generasi juga memiliki pemahaman yang berbeda-beda seperti konsep *ikigai*.

Para peneliti memiliki perbedaan pendapat mengenai rentang tahun kelahiran suatu generasi. Sama halnya seperti konsep *ikigai*, meskipun para peneliti memiliki perbedaan pandangan dan pemahaman mengenai rentang waktu kelahiran suatu generasi, pengertian dari suatu generasi berdasarkan para peneliti yang sudah dipaparkan sebelumnya adalah sama. Seperti contohnya generasi Z, beberapa peneliti memberikan pendapat yang berbeda mengenai rentang tahun kelahiran dari generasi Z. Namun seluruh peneliti memiliki kesamaan pemahaman bahwa generasi Z adalah generasi era teknologi digital, generasi yang telah mengenal internet dan teknologi sejak kecil.

3.3 Konsep *Ikigai* dalam Kehidupan Generasi Z Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

3.3.1 *Ikigai* pada Masyarakat Indonesia

Vita Wahid, dalam bukunya yang berjudul *Finding Ikigai in My Journey* (2023) menjelaskan pada dasarnya terdapat beberapa aspek dalam kehidupan sehari-hari masyarakat di Indonesia yang dianggap sebagai konsep *ikigai*. Aspek-aspek tersebut adalah bersyukur, berpegang teguh dengan nilai hidup, bebas berekspresi, berkarya, aktualisasi diri, dan mengembangkan diri. *Ikigai* dalam masyarakat Indonesia adalah aspek-aspek seperti,

bersyukur, berpegang teguh dengan nilai hidup, bebas berekspresi, berkarya, aktualisasi diri, dan mengembangkan diri. Tidak ada syarat dalam melakukan aspek-aspek ini. Meskipun kita hanya bisa memenuhi salah satu aspek, maka hal tersebut bisa dianggap sebagai *ikigai*. *Ikigai* bisa dirasakan melalui nilai hidup yang di pegang teguh (Wahid, 2023). Sebagai contohnya, seseorang merasakan *ikigainya* ketika ia dapat menyiapkan makanan untuk dibagikan pada hari Jumat berkah. Definisi *ikigai* untuk orang tersebut adalah bagaimana ia bisa mengaktualisasikan apa yang telah dititipkan Tuhan kepadanya entah hal tersebut dalam bentuk kemampuan atau tenaga untuk kepentingan orang lain. penulis dapat menyimpulkan bahwa *ikigai* pada masyarakat Indonesia sebenarnya telah dimiliki oleh masyarakat di Indonesia meskipun mereka tidak mengetahui mengenai tentang konsep *ikigai* sebelumnya.

Secara tidak langsung *ikigai* di Indonesia sebenarnya telah dipraktikkan, namun belum ada nama atau sebutan khusus terkait tujuan hidup seperti di Jepang. Sebagai negara dengan penduduk muslim terbanyak, *ikigai* bukanlah kata yang cocok untuk digunakan di Indonesia melainkan dapat dipermudah dengan kata ikhlas dan bersyukur (Elisa, 2019; Bela, 2021). Sementara itu syukur terbagi dari tiga aspek, syukur dengan hati, yang merupakan kepuasan dari batin atas anugerah. Kemudian ada syukur dengan lidah, yang mengakui dan memuji anugerah. Kemudian terakhir adalah syukur dengan perbuatan, yang menggunakan anugerah sesuai dengan tujuannya (Mahfud, 2014; Bela, 2021). Maka kesimpulan yang dapat diambil adalah pada dasarnya masyarakat Indonesia memiliki *ikigai* mereka sendiri namun tidak ada kata tertentu seperti konsep *ikigai* bangsa Jepang. Masyarakat Indonesia memiliki *ikigai* mereka sendiri yang telah mereka percayai sesuai dengan kepercayaan agama yang dianut oleh agama masing-masing.

3.3.2 *Ikigai* Pada Masyarakat Jepang

Banyak penduduk di Okinawa yang memiliki umur lebih dari seratus tahun, diketahui bahwa rata-rata masyarakat Okinawa di Jepang yang memiliki umur panjang adalah karena memiliki dan menerapkan konsep *ikigai* dalam kehidupan mereka. Lebih lanjut dikatakan juga bahwa masyarakat Okinawa memiliki berbagai macam *ikigai* mereka masing-masing. Meskipun konsep *ikigai* lebih umum di Okinawa, orang Jepang secara keseluruhan telah menganutnya juga. Menurut survei yang dilakukan oleh Kementerian Kesehatan, Tenaga Kerja, dan Kesejahteraan Jepang pada tahun 2016, usia tertua pria di Jepang memegang peringkat keempat tertua di dunia dengan angka harapan hidup rata-rata 80,79 tahun, di belakang Hong Kong, Islandia, dan Swiss. Wanita Jepang memegang peringkat kedua di dunia dengan angka harapan hidup rata-rata 87,05 tahun.

Ikigai menandakan kebijaksanaan hidup masyarakat di Jepang, kepekaan dan cara bertindak yang berhubungan secara istimewa dengan masyarakat Jepang yang telah mengalami kemajuan selama lebih dari ratusan tahun dalam komunitas masyarakat yang kuat di negeri kepulauan tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya *ikigai* dalam kehidupan masyarakat di Jepang, *ikigai* dapat membantu masyarakat Jepang untuk meningkatkan derajat hidup yang lebih baik dan meningkatkan tingkat kehidupan yang lebih panjang dan lebih berbahagia. Memiliki rasa *ikigai* membentuk pada bagaimana cara berpikir masyarakat di Jepang yang beranggapan bahwa mereka memiliki kemampuan untuk menciptakan kehidupan yang aktif, bahagia, dan menyenangkan (Mogi, 2018).

3.4 Hasil Temuan

Penulis menganalisis data yang diperoleh melalui pengumpulan data menggunakan kuesioner *google form* dengan melampirkan 14 pertanyaan berisi pilihan “Ya” atau “Tidak” dan 6 pertanyaan berupa esai, lalu disebarakan kepada seluruh mahasiswa/i di Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada yang merupakan generasi Z yaitu kelahiran tahun 1996 sampai dengan kelahiran tahun 2012 dari berbagai macam angkatan. Selanjutnya penulis akan mendeskripsikan hasil analisis dengan mengambil sumber acuan melalui buku

berjudul “The Book of *Ikigai* : Make Life Worth Living” karya Ken Mogi (2018) sebagai sumber referensi utama.

Penulis melampirkan pertanyaan-pertanyaan yang berisi pilar-pilar *ikigai* menurut Ken Mogi. Menurut Ken Mogi terdapat lima pilar dalam *ikigai* yaitu 1) Awali dengan hal yang kecil, 2) Adalah bebaskan dirimu, 3) Keselarasan dan kesinambungan, lalu 4) Kegembiraan dari hal-hal kecil, kemudian 5) Hadir di tempat dan waktu sekarang.

Tabel 1. Pertanyaan Kuesioner Berdasarkan Teori Ken Mogi

No.	Pilar	Pertanyaan Kuisisioner
1.	Awali dengan hal yang kecil	Apakah Anda memiliki alasan yang memotivasi Anda untuk bangun setiap paginya?
		Apakah Anda memiliki alasan dan tujuan untuk hidup?
		Apa alasan Anda untuk bangun setiap paginya?
2.	Bebaskan dirimu	Apakah Anda menerima segala kekurangan dalam diri Anda?
		Apakah Anda membebaskan diri Anda terhadap hal apa yang ingin Anda lakukan selagi itu hal yang positif dan memberikan manfaat?
		Apakah Anda memiliki minat, bakat, atau ketertarikan khusus terhadap sesuatu? Jika ada, hal apakah itu?
		Apa tujuan dan misi Anda untuk hidup
3.	Keselarasan dan kesinambungan	Apakah Anda memiliki hal kecil yang Anda lakukan sehari-hari di kehidupan yang menurut Anda dapat memberikan dampak besar bagi Anda dan orang-orang di sekitar Anda?
		Menurut Anda, apakah hal apa pun yang Anda lakukan dapat berguna untuk orang lain?
		Hal apa yang dapat Anda lakukan untuk orang lain dan menurut Anda itu bermanfaat untuk orang lain dan bermanfaat juga untuk diri Anda?
4.	Kegembiraan dari hal-hal kecil	Apakah Anda memiliki hal atau kegiatan yang menyenangkan dan memberikan manfaat untuk dilakukan setiap harinya?
		Apakah menurut Anda hal kecil yang Anda lakukan sehari-hari dalam kehidupan Anda tersebut dapat memberikan kesenangan untuk diri Anda?
		Menurut Anda, hal atau kegiatan apa yang menyenangkan dan memberikan manfaat bagi diri Anda untuk dilakukan
5.	Hadir di tempat dan waktu sekarang	Apakah Anda memiliki minat, bakat, ataupun ketertarikan khusus terhadap suatu hal?
		Apakah Anda memiliki pekerjaan atau suatu keahlian yang dapat menghasilkan uang?
		Apakah Anda menyukai hal yang Anda kerjakan atau lakukan saat ini?
		Jika Anda sudah dapat menghasilkan uang, hal apa yang dapat Anda lakukan untuk mendapatkan uang? Jika belum, Anda ingin melakukan apa untuk dapat menghasilkan uang? (Contoh : ingin bekerja sebagai penulis buku, ingin bekerja sebagai penerjemah, dll.)

Penelitian ini telah membagi dan mengolah pertanyaan-pertanyaan tersebut sesuai dengan pilar-pilar yang terkandung dalam buku yang ditulis oleh Ken Mogi. Jumlah responden yang diterima oleh penulis 53 orang dengan 3 orang di luar generasi Z dan 50 orang generasi Z. Penulis hanya mengolah dan meneliti hasil jawaban 50 responden yang merupakan generasi Z. Berdasarkan dari hasil grafik dan hasil jawaban yang telah didapatkan, penulis menyimpulkan bahwa sebagian besar responden yang merupakan mahasiswa/i jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada memiliki tujuan untuk hidup dan memiliki alasan untuk bangun pagi setiap harinya yang merupakan pilar dari *ikigai* itu sendiri

Berdasarkan hasil olah data didapatkan bahwa sebanyak 54% responden sudah mengetahui tentang konsep *ikigai* sebelumnya. Sementara sebanyak 30% menjawab “Mungkin” dan sebanyak 16% tidak mengetahui sama sekali tentang konsep *ikigai* sebelumnya.

Adapun sebanyak 88% responden menjawab memahami pemahaman dari konsep *ikigai* yang telah di berikan dalam kuesioner sebelumnya. Sementara sebanyak 10% menjawab “Mungkin” memahami konsep yang telah diberikan sebelumnya dan sebanyak 1% tidak paham sama sekali dengan penjelasan dari konsep *ikigai* sebelumnya.

Lalu sebanyak 44% responden menjawab mengetahui *ikigai* melalui internet & media sosial, sebanyak 22% menjawab mengetahui konsep *ikigai* melalui orang lain, kemudian sebanyak 20% lainnya menjawab mengetahui konsep *ikigai* melalui buku, sebanyak 3% mengetahui konsep *ikigai* melalui anime & manga, dan 8% responden menjawab tidak tahu tentang konsep *ikigai* sama sekali.

Dari hasil tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa sebagian besar reponden telah mengetahui tentang konsep *ikigai* sebelumnya. Rata-rata responden menjawab internet & media sosial sebagai wadah mereka untuk mengetahui tentang konsep *ikigai*. Melalui grafik tersebut dapat disimpulkan bahwa mahasiswa/i prodi Bahasa dan kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada sudah memahami konsep *ikigai* berdasarkan pemahaman yang diberikan di dalam kuesioner.

Maka berdasarkan hasil analisis yang dapat ditemukan adalah penulis dapat menyatakan bahwa yang dapat didapatkan berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa/i di prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada yang di tunjukan kepada generasi Z yaitu pada tahun kelahiran tahun 1996 hingga tahun 2012 adalah dapat disimpulkan bahwa rata-rata mahasiswa/i cenderung sudah mengetahui tentang konsep *ikigai* sebelumnya dan konsep *ikigai* itu sendiri telah ditemukan pada kehidupan sebagian besar mahasiswa/i. Berikut tabel rangkuman analisis tersebut.

Tabel 2. Rangkuman Analisis

No.	Pilar	Hasil Simpulan
1.	Awali dengan hal yang kecil	Rata-rata para mahasiswa/i telah memiliki pilar pertama dari konsep <i>ikigai</i> , “Awali dengan hal yang kecil” tanpa mereka sadari dan tanpa mereka mengetahui tentang konsep <i>ikigai</i> sebelumnya. Kemudian adapun urutan jawaban terbanyak pada pertanyaan soal esai yang mengarah pada pilar pertama dengan pertanyaan “Apa alasan Anda bangun di pagi hari?” adalah : Melakukan hal-hal produktif seperti; memberikan makan untuk hewan peliharaan, bersih-bersih rumah, dan menikmati kopi di pagi hari. Beribadah. Pergi kuliah untuk menuntut ilmu.
2.	Bebaskan dirimu	Rata-rata para mahasiswa/i telah memiliki pilar kedua dari konsep <i>ikigai</i> , “Bebaskan dirimu” tanpa mereka sadari dan tanpa mereka mengetahui tentang konsep <i>ikigai</i> sebelumnya. Kemudian adapun urutan jawaban terbanyak pada pertanyaan soal esai yang mengarah pada pilar kedua

		<p>dengan pertanyaan “Apa tujuan dan misi Anda untuk hidup?” adalah :</p> <p>Membahagiakan kedua orang tua.</p> <p>Mencapai kesuksesan dengan mewujudkan apa yang di cita-cita kan.</p> <p>Ingin hidup bahagia.</p>
3.	Keselarasan dan Kesenambungan	<p>Rata-rata para mahasiswa/i telah memiliki pilar ketiga dari konsep <i>ikigai</i>, “Keselarasan dan Kesenambungan” tanpa mereka sadari dan tanpa mereka mengetahui tentang konsep <i>ikigai</i> sebelumnya.</p> <p>Kemudian adapun urutan jawaban terbanyak pada pertanyaan soal esai yang mengarah pada pilar ketiga dengan pertanyaan “Apa hal yang dapat Anda lakukan untuk orang lain dan menurut Anda itu bermanfaat untuk orang lain?” adalah :</p> <p>Berbuat baik dengan teman-teman di sekitar.</p> <p>Membantu kedua orang tua.</p> <p>Mengajarkan hal baik kepada orang lain.</p>
4.	Kegembiraan dari hal-hal kecil	<p>Rata-rata para mahasiswa/i telah memiliki pilar keempat dari konsep <i>ikigai</i>, “Kegembiraan dari hal-hal kecil” tanpa mereka sadari dan tanpa mereka mengetahui tentang konsep <i>ikigai</i> sebelumnya.</p> <p>Kemudian adapun urutan jawaban terbanyak pada pertanyaan soal esai yang mengarah pada pilar keempat dengan pertanyaan “Hal atau kegiatan apa yang menyenangkan dan memberikan manfaat untuk dilakukan?” adalah :</p> <p>Melakukan hobi.</p> <p>Melakukan hal-hal yang produktif.</p> <p>Beribadah dan berdonasi.</p>
5.	Hadir di tempat dan waktu sekarang	<p>Jika dibandingkan dengan pilar-pilar sebelumnya, hasil jawaban responden yang menjawab “Tidak” pada pilar kelima sebanyak 34% adalah jawaban tertinggi pada pertanyaan yang tertuju dari pilar kelima <i>ikigai</i>. Meskipun jumlah tersebut paling tinggi jika dibandingkan dengan hasil persentase pada pilar-pilar sebelumnya, rata-rata para mahasiswa/i tetap memiliki pilar kelima dari konsep <i>ikigai</i>, “Hadir di tempat dan waktu sekarang” tanpa mereka sadari dan tanpa mereka mengetahui tentang konsep <i>ikigai</i> sebelumnya meskipun dalam mencapai pilar kelima ini, sebanyak 34% mahasiswa/i tersebut sedang di dalam tahap “memproses” untuk menyempurnakan pilar kelima pada konsep <i>ikigai</i>.</p> <p>Kemudian adapun urutan jawaban terbanyak pada pertanyaan soal esai yang mengarah pada pilar kelima dengan pertanyaan “Apakah Anda sudah dapat menghasilkan uang? Jika belum, hal apa yang ingin Anda lakukan untuk menghasilkan uang” adalah :</p>

		Sebagian besar responden yang menjawab sudah dapat menghasilkan uang sendiri. Ingin menjadi penerjemah dan penulis. Ingin bekerja di perusahaan Jepang.
--	--	---

Maka berdasarkan dari hasil tabel simpulan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata mahasiswa/i Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang telah memahami tentang apa itu konsep *ikigai* dan mereka telah menerapkan pilar-pilar dalam konsep *ikigai* itu sendiri sejak jauh hari bahkan sebelum mereka mengetahui tentang apa itu konsep *ikigai* sebelumnya.

IV. SIMPULAN

Pilar-pilar pada konsep *ikigai* telah dilakukan dalam kehidupan mahasiswa/i generasi Z prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang sehari-hari tanpa mereka sadari dan tanpa mereka mengetahui tentang konsep *ikigai* sebelumnya. Maka kesimpulannya, para mahasiswa/i memiliki pilar pertama hingga pilar kelima pada kehidupan mereka. Meskipun sebagian kecil mahasiswa/i belum secara sempurna memiliki pilar kelima milik Ken Mogi. Penulis dapat menyimpulkan bahwa mahasiswa/i prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada telah memiliki *ikigai* dalam kehidupan mereka tanpa mereka sadari meskipun *ikigai* dalam kehidupan mereka belum sempurna. Konsep *ikigai* telah membantu para mahasiswa/i untuk mencari tahu dan menuliskan apa makna dan tujuan dari hidup mereka. Hal tersebut membuktikan bahwa para mahasiswa/i telah menemukan alasan dan tujuan untuk hidup yang memberikan mereka motivasi kuat untuk mencapai kebahagiaan dalam kehidupan.

Seseorang menemukan *ikigai* dan menumbuhkannya secara rahasia dan perlahan-lahan, maka mereka dapat menghasilkan sesuatu yang asli. *Ikigai* dapat membantu melakukan perubahan dalam kehidupan seseorang secara artian. Seseorang dapat memiliki kesehatan yang prima, menjadi lebih puas atas hal apa pun yang dilakukan, hidup menjadi lebih lama, mengurangi stres, dan menjadi lebih bahagia. Selain itu, seseorang bahkan dapat menjadi lebih kreatif dan sukses. Apabila seseorang mengetahui cara menghargai filosofi *ikigai* dan belajar menerapkannya dalam kehidupan, seseorang dapat mendapatkan semua manfaat baik dari *ikigai*. *Ikigai* sangat mungkin dirasakan tanpa perlu adanya pencapaian besar dalam kehidupan profesional. *Ikigai* mungkin membantu dalam meraih sebuah kesuksesan atau pencapaian, tetapi *ikigai* bukanlah syarat untuk meraih sukses yang besar (Mogi, 2018).

V. REFERENSI

- Anantatmula, V.S., & Shrivastav, B. 2012. Evolution of Project Teams for Generation Y Workforce. *International Journal of Managing Projects in Business*. 51: 9 - 26.
- Bela. (2021). Perancangan Informasi *Ikigai* Sebagai Nilai Hidup Bangsa Jepang Melalui Media E-Book
- Berkup, S. B. (2014). Working with generations X and Y In generation Z period: Management of different generations in business life. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 5(19), 218–229. <https://doi.org/10.5901/mjss.2014.v5n19p218>
- Elisa, I. (2019). *The Secret Of Ikigai*. Yogyakarta: Araska
- Garcia, Hector & Miralles, Francesc. (2016). *Ikigai: Rahasia Hidup Bahagia dan Umur Panjang Orang Jepang* (Krisnadi Yuliawan, Penerjemah.). Jakarta: Renebook.
- Handayani, I. (2019). Konsep bimbingan dan konseling pribadi-sosial dalam pengembangan positive mental attitude generasi z. *Nalar: Jurnal Peradaban dan Pemikiran Islam*, 3(1), 51-63. doi: 10.23971/njppi.v3i1.1283
- Hasegawa, A. (2001). Asal mula kata *Ikigai*, Japan

- IKIGAI: KONSEP JEPANG MENEMUKAN TUJUAN HIDUP. (2022). Diakses pada 29 Maret 2024 dari https://www-ambersof-com.translate.google/en/updates/ikigai-the-japanese-concept-of-finding-purpose-in-life?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sc .
- Kamiya, M. (1996). *Ikigai-Kan*.
- Kristiyowati, Y. (2021). GENERASI “Z” DAN STRATEGI MELAYANINYA. Sekolah Tinggi Theologi Indonesia Manado. <https://stt-indonesia.ac.id/journal/index.php/ojs/article/download/22/15> .
- Lancaster, L. C. and Stillman, D. (2002). *When Generations Collide. Who They Are. Why They Clash. How to Solve the Generational Puzzle at Work*. New York: Collins Business.
- Mahfud, C. (2014). THE POWER OF SYUKUR – Tafsir Kontekstual Konsep Syukur Dalam Al-Qur’an. Surabaya: *Episteme*, 9(2), 377-400. DOI: <https://doi.org/10.21274/epis.2014.9.2.377-400>
- Mogi, K. (2018). *The Book of Ikigai*. Jakarta: Mizan Media Utama Pt
- Murphy Jr., EF, Gibson, JW, & Greenwood, RA 2010. *Analyzing Generational Value Among Managers And Non-Managers For Sustainable Organizational*.
- Ningrum, R., Alya, S. Z. (2022). Konsep Ikigai pada Generasi Z Jepang Menghadapi Covid 19. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/Idea/article/view/6521> .
- Oblinger, D., Oblinger, J., (2005). *Educating the Net Gen*. Washington, DC (USA): Educause
- Wahid, N. (2023). *Finding Ikigai in My Journey*.
- Walidin, W., Saifullah, & Tabrani. (2015). *Metodologi penelitian kualitatif & grounded theory*. FTK Ar-Raniry Press.
- Warner, Jon and Sanberg, Anne. 2010. *Generational Leadership*. Ready To Manage Inc. 8939 S.Sepulveda Blvd., Suite 110-705, Los Angeles.

Analisis Makna Onomatope Pada Manga Himouto! Umaru Chan Karya Sankaku Head

Ridwan¹
Juariah²
Andi Irma Sarjani³

¹ Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

² Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

³ Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

Universitas Darma Persada Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur,
DKI Jakarta 13450

Email: ridwanajjh3101@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan jenis dan makna onomatope yang terdapat dalam manga "Himouto! Umaru Chan" karya Sankaku Head vol 1 chapter 1-5. Proses pengumpulan data dimulai dengan langkah-langkah yang terdiri dari pemilihan manga tersebut, pembacaan dialog percakapan di dalamnya, dan pencatatan onomatope. Data kemudian diklasifikasikan berdasarkan jenisnya dalam 5 klasifikasi terpisah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 84 kata onomatope, dengan rincian 24 kata giongo yang meniru suara dari benda mati, 23 kata giseigo yang meniru suara dari makhluk hidup, 4 kata gitaigo yang menampilkan keadaan benda mati dan makhluk hidup, 9 kata gijougo yang mengungkapkan keadaan hati atau perasaan manusia, dan 24 kata giyougo yang menggambarkan keadaan atau tingkah laku makhluk hidup. Ditemukan bahwa onomatope yang paling sering muncul adalah giyougo yang menggambarkan keadaan atau tingkah laku makhluk hidup.

Kata kunci: *Onomatope, Makna, Manga Himouto! Umaru Chan*

I. PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang berperan penting dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks kehidupan sosial, bahasa memegang peran utama sebagai alat komunikasi, sebagaimana yang dikemukakan oleh Adolf Hualai (2017: 7) dan Gorys Keraf (1994: 3). Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pendapat dan argumentasi kepada orang lain, tetapi juga sebagai medium ekspresi dalam berbagai kegiatan, seperti yang dijelaskan oleh Noermanzah (dalam Mailani, 2022).

Ferdinand de Saussure (1916) dan Charles Hockett (1958) menjelaskan bahasa sebagai sebuah sistem tanda yang arbitrari dan kompleks, yang mencakup hubungan antara lambang dengan maknanya serta bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh manusia. Pandangan dari para ahli ini memberikan pemahaman menyeluruh tentang peran bahasa sebagai alat komunikasi dan sistem tanda dalam interaksi manusia sehari-hari, yang memungkinkan individu untuk membangun hubungan, memahami satu sama lain, serta membentuk identitas dan budaya bersama.

Dalam konteks ini, bahasa tidak hanya menjadi fondasi utama dalam interaksi sosial manusia, tetapi juga memainkan peran penting dalam pembangunan hubungan yang harmonis dengan masyarakat luas. Memahami peran bahasa yang penting dalam kehidupan sosial memungkinkan kita untuk memperkaya kualitas interaksi sosial dan memajukan masyarakat ke arah yang lebih baik.

Selain itu, di dunia ini, terdapat beragam kekayaan bahasa yang mencerminkan identitas, nilai, dan kekayaan budaya di berbagai belahan dunia. Di Indonesia, minat terhadap berbagai bahasa asing, termasuk bahasa Jepang, semakin meningkat. Jepang, sebagai negara dengan budaya yang semakin digemari oleh masyarakat Indonesia, menarik minat banyak orang, terutama kalangan anak muda. Hal ini tercermin dari peningkatan minat belajar bahasa Jepang, baik sebagai hobi maupun untuk kepentingan akademik. Salah satu faktor pendorong minat ini adalah budaya populer Jepang, seperti anime, manga, J-Pop, dan fashion, yang memiliki daya tarik yang besar bagi masyarakat Indonesia.

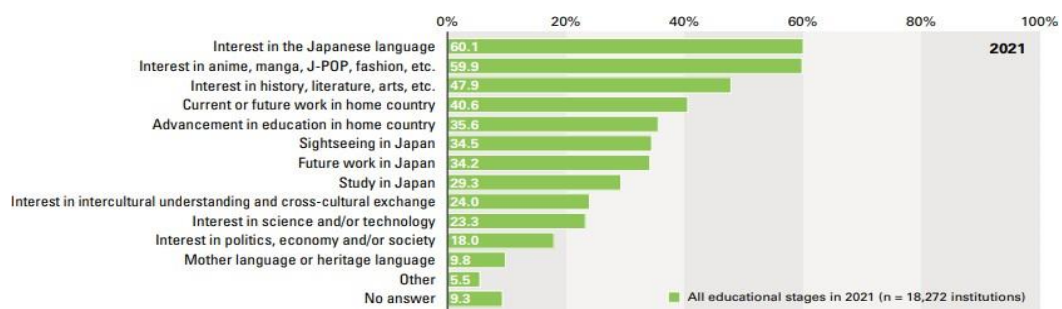
Berikut adalah tabel survei yang telah dilakukan oleh Japan Foundation tahun 2021 terhadap institusi penyelenggara pendidikan Bahasa Jepang di seluruh dunia,

Tabel 1 Survei Japan Foundation 2021

Rank	2018 Rank	Country and region	Learners (People)			Institutions (Institutions)			Teachers (People)		
			2021	2018	Increase/decrease rate (%)	2021	2018	Increase/decrease rate (%)	2021	2018	Increase/decrease rate (%)
1	1	China	1,057,318	1,004,625	5.2	2,965	2,435	21.8	21,361	20,220	5.6
2	2	Indonesia	711,732	709,479	0.3	2,958	2,879	2.7	6,617	5,793	14.2
3	3	Republic of Korea	470,334	531,511	▲11.5	2,868	2,998	▲4.3	13,229	15,345	▲13.8
4	4	Australia	415,348	405,175	2.5	1,648	1,764	▲6.6	3,052	3,135	▲2.6
5	5	Thailand	183,957	184,962	▲0.5	676	659	2.6	2,015	2,047	▲1.6
6	6	Vietnam	169,582	174,521	▲2.8	629	818	▲23.1	5,644	7,030	▲19.7
7	8	United States	161,402	166,905	▲3.3	1,241	1,446	▲14.2	4,109	4,021	2.2
8	7	Taiwan	143,632	170,159	▲15.6	907	846	7.2	3,375	4,106	▲17.8
9	9	Philippines	44,457	51,530	▲13.7	242	315	▲23.2	1,111	1,289	▲13.8
10	10	Malaysia	38,129	39,247	▲2.8	215	212	1.4	484	485	▲0.2

Hasil survei di atas menunjukkan bahwa minat terhadap bahasa Jepang di Indonesia cukup tinggi, dengan jumlah institusi, pengajar, dan pembelajar bahasa Jepang yang menempati posisi kedua tertinggi di dunia. Alasan utama mempelajari bahasa Jepang adalah karena minat atau ketertarikan terhadap bahasa dan budaya Jepang, serta minat terhadap budaya populer Jepang seperti anime dan manga. Hal ini sesuai dengan survey yang telah dilakukan oleh Japan foundation tahun 2021 tentang alasan mengapa belajar Bahasa Jepang.

Tabel 2 Survei Japan Foundation 2021 Alasan Mempelajari Bahasa Jepang



Berdasarkan hasil survei di atas, dapat diketahui bahwa alasan terbanyak mempelajari bahasa Jepang adalah karena memiliki minat atau ketertarikan terhadap bahasa Jepang, yang menempati posisi pertama dengan persentase 60,1 persen. Kemudian, posisi kedua ditempati oleh alasan memiliki ketertarikan atau minat terhadap anime, manga, J-Pop, fashion, dan lain-lain, dengan persentase 59,9 persen. Salah satu contoh pemanfaatan minat terhadap budaya populer adalah belajar Bahasa Jepang melalui manga. Hal ini sesuai dengan pernyataan Huxley dan Ormrod dalam Krusemark (2016), yang menyatakan bahwa komik telah dikenal dan dinikmati secara luas oleh anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Penggunaan komik atau manga dalam pengajaran telah meningkat cukup pesat di abad ke-21, termasuk dalam pengajaran bahasa. Pernyataan lainnya dikemukakan oleh Nursyaban (2013) dan Saifudin (2017), yang menyatakan bahwa menggunakan komik atau manga untuk mempelajari

komposisi dan linguistik. Dalam konteks ini, manga menjadi salah satu media yang digunakan untuk mempelajari bahasa Jepang, karena selain sebagai hiburan, manga juga mencerminkan kehidupan sehari-hari di Jepang dan menggunakan bahasa Jepang sehari-hari.

Manga sendiri merupakan sebuah karya sastra yang berupa tulisan dan gambar. Banyak yang dapat dipelajari dari sebuah karya tulis *manga* salah satunya adalah onomatope. Pengertian onomatope atau tiruan bunyi adalah kata-kata yang mencerminkan aspek-aspek kenyataan tertentu (Sudaryanto 1989:113). Artinya, suatu objek atau situasi diberi nama berdasarkan suara atau kesan yang dihasilkannya. Sebagai contoh, dalam komik, terdapat penggunaan efek bunyi seperti kata-kata "Boom" atau "Door" untuk menggambarkan suara ledakan dan efek bunyi, dan contoh lainnya seperti kata "toktok" yang menggambarkan suara ketukan pintu. Contoh tersebut mencerminkan salah satu bentuk onomatope yang umum digunakan.

Salah satu manga yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Jepang adalah "Himouto! Umaru-chan" karya Sankaku Head. Manga ini tidak hanya menjadi bahan bacaan yang populer, tetapi juga merupakan sumber pembelajaran bahasa Jepang yang kaya akan onomatope. Onomatope dalam manga tidak hanya sebagai elemen dekoratif, tetapi juga memainkan peran penting dalam memperkaya ekspresi linguistik dan menggambarkan situasi serta tindakan karakter dalam cerita. Dengan memahami penggunaan onomatope dalam konteks manga ini, pembelajar bahasa Jepang dapat lebih memahami nuansa dan situasi yang dihadapi oleh karakter-karakternya, yang memberikan kontribusi signifikan dalam pemahaman ekspresi linguistik dalam medium manga. Berikut ini adalah contoh penggunaan onomatope pada manga Himouto! Umaru Chan,

Gambar 1 Potongan Manga Himouto! Umaru Chan Vol 1 Chap 6



Onomatope yang terdapat dalam potongan *manga* tersebut adalah 「ガチャ」 yang menggambarkan suara knop pintu saat dibuka oleh seseorang. Ketika seseorang memutar kunci atau menekan knop pintu, bunyi khas dihasilkan, yang disebabkan oleh gesekan engsel di bagian dalam pintu. Onomatope 「ガチャ」 yang muncul saat membuka pintu juga memiliki padanan dalam bahasa Indonesia. Dalam bahasa Indonesia, onomatope untuk membuka pintu biasanya ditulis sebagai "ceklek," sesuai dengan representasi suara knop pintu terbuka dalam bahasa Indonesia.

Dengan demikian, terlihat bahwa pemahaman tentang penggunaan onomatope dalam manga Jepang telah menjadi topik yang semakin penting dalam studi bahasa Jepang. Namun, terdapat kesenjangan dalam literatur yang menyoroti penggunaan onomatope dalam manga sebagai alat pembelajaran bahasa Jepang, khususnya dalam karya "Himouto! Umaru-chan" karya Sankaku Head. Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan melakukan analisis mendalam terhadap penggunaan onomatope dalam manga "Himouto! Umaru-chan", dengan fokus pada jenis dan makna onomatope yang terdapat dalam karya tersebut. Dengan demikian, penelitian tentang makna onomatope dalam manga

"Himouto! Umaru-chan" dapat memberikan wawasan yang berharga tentang penggunaan bahasa Jepang dalam konteks nyata. Penelitian ini akan melibatkan analisis mendalam terhadap penggunaan onomatope dalam manga tersebut, dengan tujuan untuk memperkaya pemahaman tentang ekspresi linguistik dalam bahasa Jepang dan meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jepang di kalangan pembelajar.

II. METODE PENELITIAN

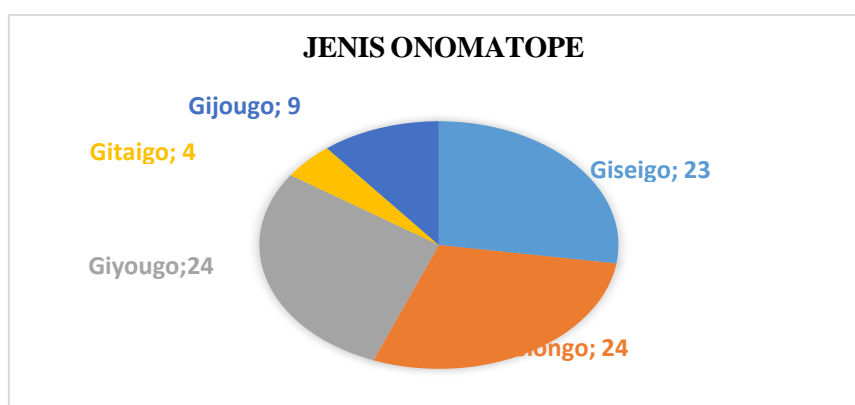
Penelitian ini menggunakan pendekatan semantik untuk menganalisis makna kata onomatope yang terdapat dalam manga "Himouto! Umaru Chan" berbahasa Jepang. Semantik merupakan salah satu bidang linguistik yang mempelajari makna atau arti dalam bahasa (Chaer, 1997: 2). Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian ini menggambarkan hanya kata-kata atau gambaran sesuatu tanpa melibatkan data numerik (Sudaryanto, 1993: 62).

Penelitian ini menggunakan data sekunder berupa buku manga "Himouto! Umaru Chan" karya Sankaku Head Volume 1 Chapter 1-5. Proses pengumpulan data dimulai dengan memilih manga tersebut sebagai sumber data, kemudian membaca dialog percakapan dalam manga. Selanjutnya, data dikumpulkan dengan mencatat onomatope yang terdapat dalam manga Volume 1 Chapter 1-5. Data kemudian dipilah berdasarkan jenis klasifikasinya dan disusun ke dalam 5 tabel sesuai dengan jenis klasifikasinya. Analisis dilakukan dengan menguraikan deskripsi berdasarkan makna dan jenis onomatope yang teridentifikasi..

III. HASIL PENELITIAN

Berikut adalah analisis hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada *manga* "Himouto! Umaru Chan" *volume 1 Chapter 1-5*, dengan fokus pada jumlah jenis onomatope yang muncul. Ditemukan sebanyak 74 variasi kata onomatope dalam bahasa Jepang, dan hasil lengkapnya dapat diakses pada halaman lampiran. Total keseluruhan kata onomatope yang muncul adalah sebanyak 84 kata, yang terbagi menjadi lima jenis, yaitu *giseigo*, *giongo*, *gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo*. Berikut adalah hasil penelitian dalam sajian diagram lingkaran,

Diagram 1 Hasil Penelitian Onomatope berdasarkan Jenis-jenis Onomatope

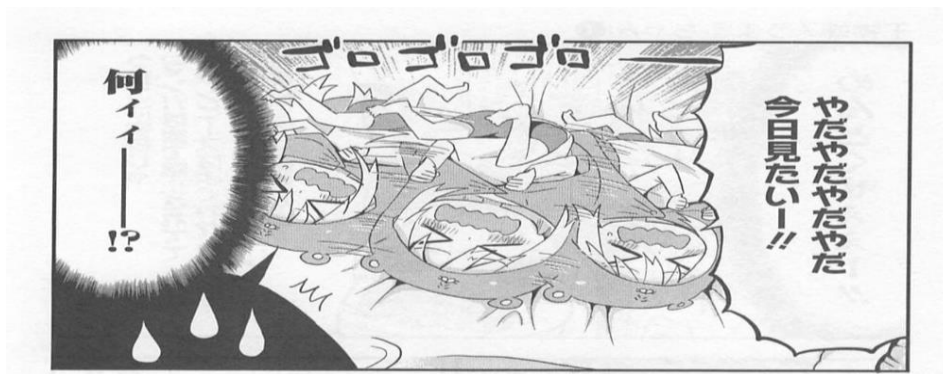


Giseigo, sebagai tiruan suara dari makhluk hidup, terdiri dari 23 kata; *Giongo*, sebagai tiruan bunyi dari benda mati atau keadaan alam, mencakup 24 kata; *Gitaigo*, sebagai tiruan suara yang menggambarkan situasi atau keadaan dari benda mati, terdiri dari 4 kata; *Giyougo*, sebagai tiruan suara yang menggambarkan keadaan atau situasi dari makhluk hidup, memiliki 24 kata; dan *Gijougo*, sebagai tiruan suara yang merefleksikan perasaan manusia, mencakup 9 kata.

3.1 Giyougo

Onomatope jenis *giyougo* mendominasi dengan jumlah kata sebanyak 24, menjadikannya jenis onomatope yang paling sering digunakan. Sebaliknya, *gitaigo* dan *gijougo* termasuk jenis onomatope yang paling jarang muncul dalam *manga* tersebut. Tingginya frekuensi *giyougo* dapat dijelaskan oleh banyaknya tiruan bunyi yang menggambarkan atau merepresentasikan keadaan atau situasi dari makhluk hidup. Hal ini menjadi lebih signifikan karena *manga* "Himouto! Umaru-chan" memiliki *genre* comedy dan slice of life, di mana karakter utamanya, Umaru, terkenal akan ekspresivitas dan aktivitasnya yang tinggi. Oleh karena itu, banyak tingkah laku Umaru yang dapat diungkapkan melalui penggunaan onomatope jenis *giyougo*, menciptakan nuansa khas dari cerita ini. Sebagai contoh, berikut adalah beberapa potongan *manga* yang menggambarkan atau merepresentasikan *giyougo*.

Gambar 2 Potongan Manga Himouto! Umaru Chan Chapter 1:10



Pada potongan *manga* di atas, terlihat dengan jelas penggunaan jenis onomatope *giyougo*, yaitu kata "ゴロゴロゴロ." Kata tersebut memiliki makna sebagai representasi atau gambaran dari tingkah laku Umaru Doma yang sedang merengok, kemudian melakukan guling-guling dari kiri ke kanan, dan berulang lagi secara berulang. Hal ini sesuai dengan penjelasan sebelumnya bahwa kata "ゴロゴロゴロ." dapat diklasifikasikan sebagai onomatope jenis *giyougo*.

3.2 Giongo

Onomatope terbanyak selanjutnya adalah *giongo* dengan jumlah sebanyak 24 kata, menjadikan onomatope jenis *giongo* ini terbanyak. Hal ini selaras dengan pengertian *giongo* yang merupakan tiruan bunyi berasal dari benda mati yang dipicu oleh pergerakan makhluk hidup. Terlihat pada potongan *manga* di bawah ini, terdapat onomatope *giongo*, yaitu kata "ガチャッ". Penggunaan kata "ガチャッ" ini merujuk pada suara knop pintu yang digerakkan oleh manusia. Keberadaan "ガチャッ" dalam konteks ini menjadikannya sebagai representasi onomatope jenis *giongo* yang menarik dan mendukung penggambaran adegan dalam *manga* tersebut.

Gambar 3 Potongan Manga Himouto! Umaru Chan Chapter 1:3



Kata selanjutnya dari onomatope dengan jenis giongo adalah kata “バタン”. Seperti yang terlihat pada potongan manga di bawah ini, kata ini merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan oleh suara pintu yang tertutup. Onomatope dengan kata “バタン” ini biasanya muncul setelah penggunaan onomatope kata “ガチャ”, yang merujuk pada suara knop pintu yang terbuka. Interaksi antara onomatope “ガチャ” yang menggambarkan pintu terbuka dan “バタン” yang menggambarkan pintu tertutup menciptakan dinamika audiovisual yang menarik dalam membaca manga.

Gambar 4 Potongan Manga Himouto! Umaru Chan Chapter 1:6



3.3 Giseigo

Onomatope yang paling banyak kedua adalah giseigo, dengan jumlah 23 kata. Giseigo merupakan jenis onomatope yang menggambarkan suara-suara yang dihasilkan oleh makhluk hidup. Dalam konteks manga "Himouto! Umaru Chan", penggunaan giseigo cukup dominan karena banyaknya adegan dan dialog yang melibatkan suara dari makhluk hidup, baik manusia maupun hewan. Misalnya, suara-suara yang dihasilkan oleh tokoh utama, Umaru, dan karakter lainnya sering kali digambarkan melalui giseigo untuk mengekspresikan emosi, reaksi, atau tindakan tertentu.

Penggunaan giseigo dalam manga ini tidak terbatas pada suara manusia. Manga ini juga menggambarkan suara-suara hewan dan makhluk hidup lainnya. Giseigo membantu pembaca untuk lebih memahami dan merasakan situasi yang digambarkan dalam cerita, memberikan nuansa yang lebih hidup dan realistis. Selain itu, penggunaan giseigo juga membantu menambah kedalaman karakterisasi, karena suara-suara yang digambarkan sering kali mencerminkan kepribadian atau suasana hati karakter pada saat itu.

Secara keseluruhan, giseigo memainkan peran penting dalam menciptakan atmosfer dan memperkaya narasi dalam manga "Himouto! Umaru Chan". Penggunaan onomatope jenis ini memungkinkan pengarang untuk menyampaikan pengalaman yang lebih lengkap kepada pembaca, membuat cerita menjadi lebih menarik dan menghibur.

Gambar 5 Potongan Manga Himouto! Umaru Chan Chapter 3:23



Kata "チュンチュン" merupakan tiruan bunyi dari suara burung. Sebagaimana terlihat pada potongan *manga* di atas ini, kata "chun-chun" dalam *manga* tersebut berperan sebagai elemen pendukung dalam menggambarkan suasana di pagi hari. Keberadaan kata tersebut menambahkan nuansa alami dan meriah, menciptakan pengalaman membaca yang lebih hidup.

3.4 Gijougo

Onomatope selanjutnya adalah onomatope dengan jumlah kata 9, menjadikannya yang paling sedikit, yaitu onomatope dengan jenis *gijougo*. *Gijougo* merupakan onomatope yang merefleksikan perasaan manusia atau yang berhubungan dengan psikologi. Sebagaimana terlihat pada potongan *manga* di bawah ini.

Gambar 6 Potongan Manga Himouto! Umaru Chan Chapter 5:43



kata “むっすーん” yang mencerminkan perasaan marah yang tengah dirasakan oleh Umaru terhadap kakaknya. Keterangan ini diperkuat dengan gambaran Umaru yang membuang mukanya ketika dihadapkan pada pertanyaan dari kakaknya. Dengan penjelasan tersebut, kata “むっすーん” dapat diidentifikasi sebagai onomatope dengan jenis *gijougo* yang menggambarkan dimensi emosional karakter dalam cerita *manga* tersebut.

3.5 Gitaigo

Onomatope berikutnya adalah onomatope dengan jumlah paling sedikit di antara jenis onomatope lainnya, yaitu onomatope dengan jenis *gitaigo* yang terdiri dari 4 kata. Sedikitnya jumlah kata *gitaigo* dalam *manga* disebabkan oleh sifat *gitaigo* yang merupakan tiruan bunyi menggambarkan situasi atau keadaan benda mati. Salah satu adegan yang memunculkan *gitaigo* terjadi saat Umaru dan kakaknya bermain *game* bersama, dan dalam situasi tersebut, keduanya mengalami kekalahan sehingga suara yang muncul pada permainan *video* tersebut

diwakili oleh kata "ウギャアアアー". Berikut adalah potongan *manga* yang menampilkan onomatope dengan jenis *gitaigo*.

Gambar 7 Potongan Manga Himouto! Umaru Chan Chapter 5:42



VI. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian di atas pada *manga Himouto! Umaru Chan volume 1 Chapter 1-5* yang ditulis dan digambarkan oleh Sankaku Head dapat menghasilkan kesimpulan yaitu sebagai berikut:

Terdapat 74 jenis kata onomatope dalam bahasa Jepang, dengan total sebanyak 84 kata yang terbagi menjadi lima jenis, yaitu *giongo*, *giseigo*, *giyougo*, *gitaigo*, dan *gijougo*. *Giongo*, yang merupakan tiruan bunyi dari benda mati, mencakup 24 kata. *Giseigo*, yang menirukan suara dari makhluk hidup, memiliki jumlah sebanyak 23 kata. *Giyougo*, yang menyatakan keadaan atau tingkah laku makhluk hidup, terdiri dari 24 kata. *Gitaigo*, yang menggambarkan keadaan dari benda mati dan makhluk hidup, mencakup 4 kata. Terakhir, *gijougo*, yang menyatakan keadaan hati atau perasaan manusia, memiliki sebanyak 9 kata.

Dalam *manga "Himouto! Umaru Chan" volume 1, Chapter 1-5*, onomatope jenis *giyougo* dan *giongo* mendominasi dengan jumlah sebanyak 24 kata. Hal ini dapat dijelaskan dengan adanya *genre Slice of Life* dan komedi pada *manga* tersebut. Kehadiran onomatope ini sangat bervariasi dalam bentuknya, mencakup tiruan bunyi dari makhluk hidup serta suara tiruan dari benda mati, sejalan dengan unsur-unsur komedi dan kehidupan sehari-hari yang ditemukan dalam cerita *manga* tersebut.

Fungsi dan penggunaan onomatope dalam *manga* ini dapat dilihat dari seberapa sering mereka muncul. Pada jenis onomatope *giongo*, terdapat kata-kata yang menggambarkan suara benda mati atau keadaan alam. Sementara itu, *giseigo* dan *giyougo* menciptakan tiruan bunyi yang dihasilkan oleh makhluk hidup. *Gitaigo* merepresentasikan situasi atau keadaan benda mati dan makhluk hidup, sedangkan *gijougo* menggambarkan keadaan perasaan makhluk hidup. Dari berbagai kategori tersebut, onomatope *giongo* yang menggambarkan kegiatan makhluk hidup terhadap benda mati tampaknya menjadi yang paling dominan dalam *manga* ini. Hal ini disebabkan oleh banyaknya kegiatan makhluk hidup, terutama tokoh-tokoh dalam *manga* yang berinteraksi dengan benda atau menggunakan benda sebagai objek kegiatan mereka. Contohnya, adegan membuka dan menutup pintu, yang merupakan tiruan bunyi paling umum dalam *manga "Himouto! Umaru Chan" volume 1 Chapter 1-5* ini, yang didominasi oleh *genre Slice of Life*.

Dalam penelitian ini, terdapat banyak jenis onomatope, baik yang sesuai dengan sistem bahasa maupun tidak. Onomatope yang sesuai dengan sistem bahasa memiliki makna

leksikal yang dapat ditemukan dalam sistem bahasa dan bunyinya dapat langsung diidentifikasi. Di sisi lain, onomatope yang tidak sesuai dengan sistem bahasa disebut sebagai makna non-leksikal, di mana tulisannya tidak mengikuti norma sistem bahasa. Beberapa onomatope non-leksikal juga dapat diciptakan oleh penulis untuk menambah kehidupan dalam alur cerita, memberikan pengalaman lebih dalam pembacaan bagi para pembaca..

VII. REFERENSI

- AliAli, M. (2020). Japanese Translation of Indonesian Comic's Onomatopoeia. The 3 International Conference on Business, Economics, Social Sciences, and Humanities, ICOBEST.
- Amanuma (1974). *Giongo Gitaigo*. Tokyo: Tokyoudou Publishing Co. Ltd.
- Amirulmukminin, & Syahrir. (2013). Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika "Lensa"*, 2(1).
- Aminuddin (2001). *Semantik Pengantar Studi tentang Makna*. Bandung. Sinar Baru Algensindo
- Chaer, Abdul. (2009). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, I. U. (2019). Analisis Makna Onomatope dalam Komik Haikyuu!! Vol 8 Karya Furudate Haruichi. Universitas Sumatera Utara.
- Febriyanti, I. (2023). Onomatope Giyougo Yang Menunjukkan Tingkah Laku Manusia Pada Komik Chibi Maruko-Chan Volume 2-6 Karya Momoko Sakura. *Jurnal Hikari*, 07(02).
- Haruhiko, Kindaichi. (1978). *Kamus Kokugo Daijiten*. Tokyo: Gakken.
- Hinata, S., & Hibiya, J. (1989). 外国人のための日本語 例文・問題シリーズは擬音語・擬態語. Tokyo: 荒竹出版.
- Kadouka, Kenichi. (2009). Onomatopoeia Markers in Japanese. *Locus Forum*.
- Kazuhide, Chonan. (2017). *Imiron (semantik)*. Jakarta: Universitas Darma Persada.
- Keraf, Gorys. (2005). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mahsun. (2007). *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode dan Tekniknya*. Jakarta: Raya Grafindo.
- Maharani, W (2016). Analisis Kontrasif 汉字 Hanzi dan Kanji Pada Enam Lagu Dalam Album I Loved Yesterday Karya Yui Universitas Brawijaya
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia. *Kampret Journal*, 1(2).
- McCarthy, H. (2014). *A Brief History of Manga*. Ottawa: Octopus Books.
- Minashima, Hiroshi. (2003). *Analytical Methods For Polysemic Words In English and Japanese*. Thesis Pascasarjana Universitas Fukui, Jepang.
- Panggabean, S., et al. (2022). Studi Makna Wujud Onomatope (Riset Komik Blank Jomblo Permanen karya Soni. M. Sholeh. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima*, 4(1).
- Parera, J. D. (2004). *Teori Semantik: Edisi Kedua*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Paul, Gravett. (2004). *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. United States: Harper Design.
- Sekiguchi, Mio. (2014). *Kankaku Onomatope Doushi*. Kyorin.
- Solihat, I., Wahid, F. I., Juansah D. E. (2020). Representasi Kritik Dalam Komik
- Sudjana, Nana, & Ahmad Rivai. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sutedi, Dedi. (2003). *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Takabayashi, M. (2009). A Study of Clases for Making "Manga" and Appreciating Used Techniques for Scenes. *The Journal for The Association of Art Education*, 30.
- Thomas, P. A. (2015). Analisis Verba Shinu Dan Nakunaru Serta Pemakaiannya Dalam Kalimat Bahasa Jepang Di Tinjau Dari Ilmu Semantik (Sebuah Studi Komparatif). *Jurnal Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sam Ratulangi Manado*, Tahun 2015.

Wibawati, N. P., Andika, A. N. P., Graciano, A., & Khodijah, M. (2022). Pemaknaan Onomatope dalam Manga "Yotsubato" Chapter 3 Karya Kiyohiko Azuma. *KIRYOKU*, 6(2).

田守育啓, & ローレンス・スコウラップ. (1999). オノマトペ —形態と意味—. 東京: くろしお出版.

Website/Situs

<https://goiryoku.com/onomatopoeia/kokekoltuko/>

https://www2.ninjal.ac.jp/Onomatope/50_on/kirakira.html
[net.com/2021/04/22/onomatopoeia-urouro/](https://www2.ninjal.ac.jp/Onomatope/50_on/kirakira.html)

<https://goiryoku.com/onomatopoeia/dokiri/>

<https://goiryoku.com/onomatopoeia/batann/>

https://www2.ninjal.ac.jp/Onomatope/50_on/zaazaa.html

<https://goiryoku.com/onomatopoeia/gutyagutya/>

https://www2.ninjal.ac.jp/Onomatope/50_on/batabata.html

https://www2.ninjal.ac.jp/Onomatope/50_on/wakuwaku.html

https://otona-poripori.com/contents/osusume/vol_01.html

Analisis *Kanyouku* yang Terbentuk dari Kanji 頭 'Atama' dalam Surat Kabar Berdasarkan Jenis Makna

Nisa Fauziyah¹
Andi Irma Sarjani²
Hari Setiawan³

¹ Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

² Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

³ Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

Universitas Darma Persada Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur, DKI Jakarta 13450

Email : andiirma2210@gmail.com (*corresponding author*)

Abstrak

Dalam penelitian ini dilakukan analisis terhadap kanyouku yang terbentuk dari kanji 頭 'atama' dalam surat kabar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan dan makna berdasarkan teori Inoue Muneo dari kanyouku yang terbentuk dari kanji 頭 'atama' dalam surat kabar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode kepustakaan. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa penggunaan kanyouku yang terbentuk dari kanji 頭 'atama' dalam surat kabar tergolong minim dan banyak digunakan untuk mengekspresikan makna ke-3, yaitu kanyouku yang menyatakan perbuatan, aktivitas, dan aksi.

Kata kunci: idiom bahasa Jepang, atama, makna, corpus BCCWJ

I. PENDAHULUAN

Bahasa adalah suatu alat yang digunakan tidak hanya semata-mata untuk mengungkapkan suatu kata, tetapi juga menyampaikan makna dari kata tersebut oleh individu ke individu lainnya baik melalui lisan maupun tulisan. Untuk dapat mengerti maksud lawan bicara dalam berkomunikasi, setiap individu perlu menguasai bahasa dengan memperdalam dan memperluas ilmu pengetahuan tentang bahasa seperti memperkaya pengetahuan seputar ungkapan, misalnya ungkapan idiom.

Kridalaksana (1993: 80) menyatakan idiom adalah konstruksi dari unsur-unsur yang saling memilih, masing-masing anggota mempunyai makna yang ada hanya karena bersama yang lain atau konstruksi yang maknanya tidak sama dengan gabungan makna anggota-anggotanya. Miyaji (1984: 238) menyatakan:

慣用句と言う用語は一般に広く使われているけれども、その概念がはっきりしているわけではない。ただ単語の二つ以上の連結体であって、その結ぶつきが比較的固く全体で決まった意味を持つ言葉だという程度のところが、一般的な共通理解になっているだろう。

Kan'yo-ku to iu yōgo wa ippan'ni hiroku tsukawa rete irukeredomo, sono gainen ga hakkiri shite iru wakede wanai. Tada tango no futatsuijō no renketsu-taideatte, sono musubu-tsuki ga hikakuteki kataku zentai de kimatta imi o motsu kotobada to iu teido no tokoro ga, ippantekina kyōtsū rikai ni natte irudarou.

“Istilah *kanyouku* adalah istilah yang digunakan secara luas dan umum, tetapi tidak memiliki konsep yang jelas. Hanya merupakan bentuk gabungan dua kata atau lebih yang memiliki hubungan yang erat dan menjadi satu kesatuan, derajat kata-katanya mempunyai suatu pengertian yang ditetapkan secara keseluruhan dan mempunyai suatu pengertian umum.”

Dari beberapa pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan, bahwa *kanyouku* merupakan kesatuan bahasa yang terdiri dari dua buah kata atau lebih yang maknanya merupakan makna idiomatikal yaitu makna kesatuan bahasa tersebut dan maknanya tidak dapat dilihat dari makna per katanya.

Setidaknya terdapat 40 penelitian yang telah mengangkat tema *kanyouku* yang menggunakan unsur anggota tubuh. Dengan banyaknya penelitian terdahulu tersebut menandakan bahwa *kanyouku* merupakan suatu masalah yang perlu dikaji ulang dalam bentuk penelitian. Dari 40 penelitian terdahulu, ditemukan 3 penelitian yang memfokuskan pada *kanyouku* yang menggunakan unsur anggota tubuh kepala. Berikut 3 penelitian terdahulu tersebut.

Putri Aprilia (2014) dalam penelitiannya yang berjudul "Studi Kontrastif Idiom Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia (Fokus pada “Kepala”)" menggunakan anggota tubuh *atama* (kepala) yang menjadi fokus penelitiannya dengan mengambil data dari beberapa kamus idiom bahasa Jepang maupun bahasa Indonesia kemudian menganalisisnya maknanya beserta perbandingannya dengan idiom bahasa Indonesia. Tara Nadhira (2017) dalam penelitiannya yang berjudul "Analisis Makna Kanyouku yang Menggunakan Kata Atama" menggunakan anggota tubuh *atama* (kepala) yang menjadi fokus penelitiannya dengan mengambil data dari kamus Idiom Bahasa Jepang: Memakai Nama-Nama Bagian Tubuh, *Yourei de Wakaru Kanyouku Jiten* dan *Shougakusei no Manga Kanyouku Jiten* kemudian menganalisisnya maknanya. Ika Sri (2019) dalam penelitiannya yang berjudul "Analisis Semantik Idiom Bahasa Jepang yang Memakai Bagian Tubuh Kepala" menggunakan anggota tubuh *atama* (kepala) yang menjadi fokus penelitiannya dengan mengambil data dari korpus dengan media buku komik kamus *Shougakusei No Manga Kanyouku Jiten* kemudian menganalisisnya berdasarkan penggunaannya pada ragam tulis nonformal pada komik kamus tersebut.

Pada 3 penelitian *kanyouku* anggota tubuh *atama* sebelumnya, para penulis menggunakan kamus *kanyouku* seperti kamus Idiom Bahasa Jepang: Memakai Nama-Nama Bagian Tubuh, *Yourei de Wakaru Kanyouku Jiten*, *Shougakusei no Manga Kanyouku Jiten*, dan Kamus Idiom bahasa Jepang sebagai sumber data. Kamus adalah buku referensi yang memuat daftar kata atau gabungan kata dengan keterangan mengenai pelbagai segi maknanya dan biasanya disusun menurut urutan abjad (dalam tradisi Yunani-Romawi menurut urutan abjad Yunani-Romawi, kemudian menurut abjad bahasa bersangkutan; dalam tradisi Arab menurut urutan jumlah konsonan) (Kridalaksana, 1993: 95). Dari pengertian tersebut, penulis mengambil kesimpulan bahwa kamus *kanyouku* merupakan media referensi berupa buku yang bersifat ragam tulis formal yang berisikan kumpulan *kanyouku*, beserta makna, penjelasan, dan contoh kalimatnya.

Pada penelitian ini, penulis menitikberatkan penelitian *kanyouku* yang terbentuk dari kanji 頭 '*atama*' berdasarkan jenis makna dengan menggunakan surat kabar sebagai sumber data. Alasan penulis memilih surat kabar karena surat kabar berisikan berita mengenai permasalahan dalam kehidupan bermasyarakat. Surat kabar merupakan ragam tulis yang bisa kemas secara langsung dalam bentuk lembaran kertas maupun melalui media online. Tujuannya adalah untuk mengetahui penggunaan *kanyouku* pada masyarakat Jepang dalam mengekspresikan hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari melalui surat kabar.

II. LANDASAN TEORI DAN METODE PENELITIAN

Kanyouku memiliki makna secara umum, yaitu makna leksikal dan makna idiomatikal. Menurut Chaer (2007), makna leksikal adalah makna yang dimiliki atau ada pada leksem meski tanpa konteks apapun sedangkan makna idiomatikal adalah makna yang ada pada idiom yang maknanya tidak dapat “diramalkan” dari makna unsur-unsurnya, baik secara leksikal maupun secara gramatikal.

Kemudian klasifikasi makna *kanyouku* secara khusus diungkapkan oleh Inoue Muneo dalam bukunya yang berjudul *Reikai Kanyouku Jiten* (1992: 1-2), bahwa makna *kanyouku* terbagi atas 5 jenis, yaitu:

1. 感覚、感情を表す慣用句。
Kankaku, kanjou o arawasu kanyouku.
Idiom yang menunjukkan perasaan, dan emosi.
Contoh: 頭に血が上る
Makna idiomatikal: bersemangat
2. 体、性格、態度を表す慣用句。
Karada, seikaku, taido o arawasu kanyouku.
Idiom yang menyatakan tubuh, watak, dan sikap.
Contoh: 頭が固い
Makna idiomatikal: keras kepala
3. 行為、動作、行動を表す慣用句。
Koui, dousa, koudou o arawasu kanyouku.
Idiom yang menyatakan perbuatan, aktivitas, dan aksi.
Contoh: 頭を使わない
Makna idiomatikal: tidak berpikir
4. 状態、程度、価値を表す慣用句。
Joutai, teido, kachi o arawasu kanyouku.
Idiom yang menyatakan keadaan, derajat, dan tingkatan nilai.
Contoh: 頭の中が白くなる
Makna idiomatikal: pikiran kosong
5. 社会、文化、生活を表す慣用句。
Shakai, bunka, seikatsu o arawasu kanyouku.
Idiom yang menyatakan kehidupan, kebudayaan, dan masyarakat setempat.
Contoh: 頭の黒い鼠
makna idiomatikal: istilah atau kata yang digunakan untuk orang yang gemar mengambil makanan seperti tikus

Teori 5 jenis makna oleh Inoue Muneo inilah yang akan dijadikan teori untuk menganalisis makna *kanyouku* yang terbentuk dari kanji 頭 ‘*atama*’ dalam surat kabar dalam penelitian ini.

Kemudian, penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode kepustakaan. Metode kepustakaan adalah metode pengumpulan data atau bahan yang diperoleh dari buku-buku kepustakaan.

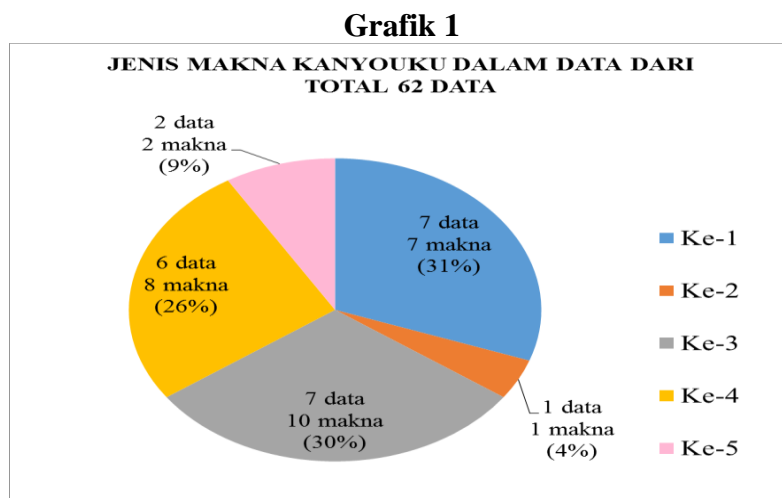
Surat kabar yang digunakan berasal dari beberapa sumber yang telah dirangkum oleh website *BCCWJ*. *BCCWJ* (*Balanced Corpus of Contemporary Written Japanese*) adalah sebuah korpus yang dibuat untuk tujuan mencoba memahami luasnya tulisan Jepang

kontemporer, yang berisikan sampel luas teks-teks Jepang modern untuk menciptakan korpus yang seimbang mungkin dan unik. Langkah-langkah penelitian ini, yaitu:

- 1) Mengumpulkan data *kanyouku* yang terbentuk dari kanji 頭 'atama' dari website *dictionary.goo.ne.jp* dan *weblio.jp* sebagai acuan referensi makna *kanyouku*.
- 2) Mencari data *kanyouku* yang terbentuk dari kanji 頭 'atama' yang terdapat dalam surat kabar yang diambil dari korpus online BCCWJ.
- 3) Mengumpulkan keseluruhan data yang didapat.
- 4) Mengkaji data mulai dari berapa jumlah data yang termasuk *kanyouku*, bagaimana penggunaan kata utama (kata yang digunakan sebagai kata pokok, terdapat pada urutan pertama dalam *kanyouku*), partikel, kata yang muncul setelah partikel, kelas katanya, dan jenis kata kerjanya.
- 5) Menganalisis maknanya dan mengelompokkan *kanyouku* tersebut sesuai jenis maknanya berdasarkan teori jenis makna oleh Inoue Muneo.

III. HASIL PENELITIAN

Dengan teori 5 jenis makna oleh Inoue Muneo yang telah dipaparkan pada tinjauan teoritis, proses analisis adalah menggolongkan data berdasarkan jenis maknanya. Dasar dari analisis tersebut adalah teori jenis makna *kanyouku* oleh Inoue Muneo, dan dengan melihat makna *kanyouku* yang diambil dari website *dictionary.goo.ne.jp* dan *weblio.jp* sebagai acuan referensi makna. Dari acuan referensi makna tersebut, terdapat beberapa *kanyouku* yang maknanya lebih dari 1 dan jenis makna dari masing-masing makna berbeda, sehingga hasil analisis menggunakan parameter tambahan, yaitu parameter makna. Berikut ini adalah diagram persentase hasil dari analisis tersebut.



Dengan melihat grafik diatas, dapat diketahui bahwa hasil dari analisis tersebut adalah terdapat 7 data dengan 7 makna untuk jenis makna ke-1 yaitu *kanyouku* yang menunjukkan perasaan, dan emosi dengan persentase 31%, 1 data dengan 1 makna untuk jenis makna ke-2 yaitu *kanyouku* yang menyatakan tubuh, watak, dan sikap dengan persentase 4%, 7 data dengan 10 makna untuk jenis makna ke-3 yaitu *kanyouku* yang menyatakan perbuatan, aktivitas, dan aksi dengan persentase 30%, 6 data dengan 8 makna untuk jenis makna ke-4 yaitu *kanyouku* yang menyatakan keadaan, derajat, dan tingkatan nilaidengan persentase 26%, dan 2 data dengan 2 makna untuk jenis makna ke-5 yaitu *kanyouku* yang menyatakan kehidupan, kebudayaan, dan masyarakat setempat dengan persentase 9%. Maka dapat disimpulkan bahwa jenis makna *kanyouku* pada data yang paling banyak muncul adalah jenis makna ke-1 yaitu

kanyouku yang menunjukkan perasaan, dan emosi dan ke-3 yaitu *kanyouku* yang menyatakan perbuatan, aktivitas, dan aksi, dengan jenis makna ke-3 yang paling banyak memiliki makna.

Proses analisis selanjutnya adalah memaparkan data dari masing-masing jenis makna *kanyouku* oleh Inoue Muneo beserta makna dari *kanyouku* tersebut. Data hanya diartikan pada bagian *kanyouku* saja, karena data yang didapatkan kalimatnya tidak utuh sehingga tidak dapat diartikan secara kalimat keseluruhan. Berikut data dari masing-masing jenis makna *kanyouku* oleh Inoue Muneo.

3.1 Jenis Makna *Kanyouku* ke-1 oleh Inoue Muneo

Jenis makna *kanyouku* ke-1 oleh Inoue Muneo adalah *kanyouku* yang menunjukkan perasaan, dan emosi. Dengan melihat grafik 10, dapat diketahui bahwa terdapat 7 data dengan 7 makna untuk jenis makna ke-1 yaitu *kanyouku* yang menunjukkan perasaan, dan emosi dengan persentase 31%. Berikut ini adalah contoh data untuk jenis makna *kanyouku* ke-1.

- (1) ...に」などの声も上がった。ある検察幹部は「証言しただけでは懲戒などにはできない」と頭を痛めた。 ■■容疑者は「検察自体が腐敗しているのだから、わしを切ることはできない...

...ni' nado no koe mo agatta. Aru kensatsu kanbu wa `shōgen shita dakede wa chōkai nado ni wa dekinai' to atama o itameta. ■■ Yōgi-sha wa `kensatsu jitai ga fuhai shite iru nodakara, washi o kiru koto wa dekinai...

Kanyouku: 頭を痛める

Makna: cemas dan khawatir memikirkan sesuatu.

- (2) ...しくはありません。きっと夫との間になにかあるたびに、事故の原因になった不倫問題が頭をもたげ、あなたをつらくさせるでしょう。夫の方も「あの時のこと」を思い出して自責...

...shiku wa arimasen. Kitto otto to no ma ni nanika aru tabi ni, jiko no gen'in ni natta furin mondai ga atama o motage, anata o tsuraku sa serudeshou. Otto no kata mo `ano toki no koto' o omoidashite jiseki...

Kanyouku: 頭を擡げる

Makna: apa yang disembunyikan dan dipertahankan muncul di benak dan pikiran.

- (3) ...助からないのでやけになった。普段からベッドの隣や向かい（の被害者）からのぞかれて頭にきた」と供述、同課は殺人容疑に切り替え調べる。調べでは、 ■■容疑者は東病棟三〇...

...tasakaranainode yake ni natta. Fudan kara beddo no tonari ya mukai (no higaisha) kara nozoka rete atama ni kita' to kyōjutsu, dō-ka wa satsujin yōgi ni kirikae shiraberu. Shirabede wa, ■■yōgi-sha wa azuma byōtō san rei...

Kanyouku: 頭に来る

Makna: naik darah karena marah, tenang.

Dengan melihat data diatas, karena bermakna cemas, khawatir, pikiran yang disembunyikan muncul, marah, dan tenang, maka dapat diketahui bahwa data tersebut termasuk ke dalam jenis makna *kanyouku* ke-1 oleh Inoue Muneo yaitu *kanyouku* yang menunjukkan perasaan, dan emosi.

3.2 Jenis Makna *Kanyouku* ke-2 oleh Inoue Muneo

Jenis makna *kanyouku* ke-2 oleh Inoue Muneo adalah *kanyouku* yang menyatakan tubuh, watak, dan sikap. Dengan melihat grafik 10, dapat diketahui bahwa terdapat 1 data dengan 1 makna untuk jenis makna ke-2 yaitu *kanyouku* yang menyatakan tubuh, watak, dan sikap dengan persentase 4%. Berikut ini adalah contoh data untuk jenis makna *kanyouku* ke-2.

- (1) 「体育や部活では、危ないからピアスをはずしたほうがいい」。やんわり語りかける。「頭ごなしでなく、子どもの目線に立って、聞く耳を持たせてくれるんですよね」 保健の担当です...

'Taiiku ya bukatsude wa, abunaikara piasu o hazushita hō ga ī. Yanwari katarikakeru. 'Atama gonashi denaku, kodomo no mesen ni tatte, kikumimi o motasete kurerundesu yo ne' hoken no tantō de su...

Kanyouku: あたまごなし【頭ごなし】

Makna: sikap yang keras menentukan sesuatu tanpa mendengarkan lawan bicara, bodoh.

Dengan melihat data diatas, karena bermakna bersikap keras, maka dapat diketahui bahwa data tersebut termasuk ke dalam jenis makna *kanyouku* ke-2 oleh Inoue Muneo yaitu *kanyouku* yang menyatakan tubuh, watak, dan sikap.

3.3 Jenis Makna *Kanyouku* ke-3 oleh Inoue Muneo

Jenis makna *kanyouku* ke-3 oleh Inoue Muneo adalah *kanyouku* yang menyatakan perbuatan, aktivitas, dan aksi. Dengan melihat grafik 10, dapat diketahui bahwa terdapat 7 data dengan 10 makna untuk jenis makna ke-3 yaitu *kanyouku* yang menyatakan perbuatan, aktivitas, dan aksi dengan persentase 30%. Berikut ini adalah contoh data untuk jenis makna *kanyouku* ke-3.

- (1) ...め、雄花を押しつける。五月の連休前後に日差しの中、ひざを突きビニールのトンネルに頭を突っ込んでの作業だ。トンネル内はむっと蒸し暑い。立ったり座ったりを繰り返す。 出...

...me, obana o oshitsukeru. Gogatsu no renkyū zengo ni hizashi no naka, hiza o tsuki binīru no ton'neru ni atama o tsukkonde no sagyōda. Ton'neru-nai wa mutto mushiatsui. Tattari suwattari o kurikaesu. Da...)

Kanyouku: 頭を突っ込む

Makna: bergabung dengan pekerjaan, kolega, atau grup, ikut terlibat.

- (2) ...送ってきた啓太（緒形直人）は、おかみの絹子（由紀さおり）と隆行（児玉清）に深々と頭を下げる。佳代（三林京子）は優が学校に行かないことを認めようとしない。元気がない優...

...okutte kita Keita (ogata naoto) wa, okami no Kinuko (yuki saori) to Takayuki (kodama kiyoshi) ni fukabuka to atama o sageru. Kayo (mitsubayashi kyōko) wa yū ga gakkō ni ikanai koto o mitomeyou to shinai. Genkiganai yū...

Kanyouku: 頭を下げる

Makna: melakukan ojigi, membungkuk, atau meminta maaf.

- (3) ...語大手消費者金融会社の三十代の男性の証言 「LE三件...融資は難しいかな」。同僚が頭をひねっています。「LE」とはLender's Exchangeの略で、業界の顧客...

...go ōte shōhishakin'yū kaisha no san jūdai no dansei no shōgen 'LE san-ken... yūshi wa muzukashī ka na'. Dōryō ga atama o hinetteimasu. 'LE' to wa L e n d e r ' s E x c h a n g e no ryaku de, gyōkai no kokyaku...)

Kanyouku: 頭を捻る

Makna: memikirkan berbagai hal, merancang, merencanakan, atau keraguan, memutar leher.

Dengan melihat data diatas, karena bermakna bergabung, ikut terlibat, membungkuk, memikirkan rencana, dan memutar leher, maka dapat diketahui bahwa data tersebut termasuk ke dalam jenis makna *kanyouku* ke-3 oleh Inoue Muneo yaitu *kanyouku* yang menyatakan perbuatan, aktivitas, dan aksi.

3.4 Jenis Makna *Kanyouku* ke-4 oleh Inoue Muneo

Jenis makna *kanyouku* ke-4 oleh Inoue Muneo adalah *kanyouku* yang menyatakan keadaan, derajat, dan tingkatan nilai. Dengan melihat grafik 10, dapat diketahui bahwa terdapat 6 data dengan 8 makna untuk jenis makna ke-4 yaitu *kanyouku* yang menyatakan keadaan, derajat, dan tingkatan nilai dengan persentase 26%. Berikut ini adalah contoh data untuk jenis makna *kanyouku* ke-4.

- (1) 最悪の場合、首長らに損害賠償責任も生じかねないだけに、自治体は公金の保護方策に頭を悩ませている。自治体が所有する公金は、大まかに分けると三種類ある。金融機関の口...

Saiaku no baai, shuchō-ra ni songai baishō sekinin mo shōji kanenai dake ni, jichitai wa kōkin no hogohōsaku ni atama o nayamaseteiru. Jichitai ga shoyū suru kōkin wa, ōmaka ni wakeru to sanshurui aru. Kin'yūkan no kuchi...

Kanyouku: 頭を悩ます

Makna: merasa menderita karena memikirkan, mengkhawatirkan dan mencemaskan bermacam-macam hal.

- (2) ...早期に塚本氏妊婦高齢化はリスク増大山出氏吉川 女性の患者さんの訴えの多くが、頭が痛い、肩がこる、眠れない、動悸や手のしびれ、だるいし疲れやすい、腰が痛いといった...

...sōki ni Tsukamoto-shi ninpu kōrei-ka wa risuku-zō Ōyama Izuru-shi Yoshikawa josei no kanja-san no uttae no ōku ga, atama ga itai, katagakoru, nemurenai, dōki ya te no shibire, daruishi tsukare yasui, koshigaitai to itta...

Kanyouku: 頭が痛い

Makna: sakit kepala.

- (3) ...の同年代の客一人ひとりに聞いて回ってくれた。結局実りはなかったが、親身な対応に目頭が熱くなった。翌日も取材は難航し、手掛かりはつかめない。夕方、商店街の喫茶店で、...

...no dōnendai no kyaku hitorihitori ni kiite mawatte kureta. Kekkyoku minori wa nakattaga, shinmina taiō ni megashira ga atsukunatta. Yokujitsu mo shuzai wa nankō shi, tegakari wa tsukamenai. Yūgata, shōten-gai no kissaten de,...

Kanyouku: 目頭が熱くなる

Makna: merasa terkesan sehingga meneteskan air mata.

Dengan melihat data diatas, karena bermakna menderita, sakit kepala, terkesan dan mengeluarkan air mata, maka dapat diketahui bahwa data tersebut termasuk ke dalam jenis makna *kanyouku* ke-4 oleh Inoue Muneo yaitu *kanyouku* yang menyatakan keadaan, derajat, dan tingkatan nilai.

3.5 Jenis Makna *Kanyouku* ke-5 oleh Inoue Muneo

Jenis makna *kanyouku* ke-5 oleh Inoue Muneo adalah *kanyouku* yang menyatakan kehidupan, kebudayaan, dan masyarakat setempat. Dengan melihat grafik 10, dapat diketahui bahwa terdapat 2 data dengan 2 makna untuk jenis makna ke-5 yaitu *kanyouku* yang menyatakan kehidupan, kebudayaan, dan masyarakat setempat dengan persentase 9%. Berikut ini adalah contoh data untuk jenis makna *kanyouku* ke-5.

- (1) ...誇る銘柄豚として、八月から本格的な出荷が始まり、消費者の評判も上々だ。ただ、出産頭数の少なさや飼育の難しさなど生産者を悩ませる課題も少なくない。「新たな県産品に育て...

...*hokoru meigaraton to shite, hachigatsu kara honkaku-tekina shukka ga hajimari, shōhisha no hyōban mo jōjōda. Tada, shussan atama kazu no sukuna-sa ya shiiku no muzukashi-sa nado seisan-sha o nayama seru kadai mo sukunakunai. `Aratana kensanhin ni sodate...*

Kanyouku: あたまかず【頭数】

Makna: jumlah orang.

- (2) ...堀江社長) というわけだ。 また、ニッポン放送はレコード会社のポニーキャニオンの筆頭株主でもあり、ライブドアにとって、音楽配信事業など、インターネットをベースにした事...

...*horie shachō) to iu wakeda. Mata, Nipponhōsō wa rekōdo kaisha no ponīkyanion no hi atama kabu nushi demo ari, raibu doa ni totte, ongaku haishin jigyō nado, intānetto o bēsu ni shita koto...*

Kanyouku: あたまかぶ【頭株】

Makna: seseorang yang berdiri di atas seseorang, atasan, pemimpin, ketua.

Dengan melihat data diatas, karena bermakna jumlah orang, dan atasan, maka dapat diketahui bahwa data tersebut termasuk ke dalam jenis makna *kanyouku* ke-4 oleh Inoue Muneo yaitu *kanyouku* yang menyatakan kehidupan, kebudayaan, dan masyarakat setempat.

Dari keseluruhan hasil analisis yang telah dilakukan mengenai penggunaan dan jenis makna *kanyouku* oleh Inoue Muneo dari *kanyouku* yang terbentuk dari kanji 頭 ‘*atama*’ dalam ragam bahasa tulis surat kabar, penulis menemukan bahwa jenis makna *kanyouku* yang paling sering digunakan adalah jenis makna ke-3 yaitu *kanyouku* yang menyatakan perbuatan, aktivitas, dan aksi, karena merupakan suatu kegiatan sehingga umum untuk diekspresikan dalam kehidupan sehari-hari.

IV. SIMPULAN

Setelah melakukan analisis data pada sumber data, didapatkan hasil analisis yang dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel Kesimpulan Analisis Kanyoku

No	Jenis Makna <i>Kanyouku</i> berdasarkan Teori Inoue Muneo	Jumlah data <i>kanyouku</i> yang ditemukan dalam data	Jumlah kalimat
1	Ke-1 <i>Kanyouku</i> yang menunjukkan perasaan, dan emosi	4 data, yaitu 頭を痛める、頭をもたげる、頭に来る、dan 頭が下がる	4 kalimat
2	Ke-2 <i>Kanyouku</i> yang menyatakan tubuh, watak, dan sikap	1 data, yaitu 頭ごなし	1 kalimat
3	Ke-3 <i>Kanyouku</i> yang menyatakan perbuatan, aktivitas, dan aksi	7 data, yaitu 頭を突っ込む、頭を下げる、頭をひねる、頭を丸める、念頭に置く、頭に入れる、dan 頭越し	26 kalimat
4	Ke-4 <i>Kanyouku</i> yang menyatakan keadaan, derajat, dan tingkatan nilai	6 data, yaitu 頭を悩ます、頭が痛い、目頭が熱くなる、頭を抱える、頭の中が白くなる/頭が真っ白になる、dan 頭打ち	18 kalimat
5	Ke-5 <i>Kanyouku</i> yang menyatakan kehidupan, kebudayaan, dan masyarakat setempat	2 data, yaitu 頭数、dan 頭株	13 kalimat

Dari hasil penelitian ini dapat memberi jalan untuk pengembangan penelitian-penelitian selanjutnya. Penulis juga menyadari bahwa masih ada beberapa hal dari penelitian ini yang bisa dianalisis sebagai pengembangan, yaitu seperti berikut.

1. Analisis *kanyouku* yang terbentuk dari anggota tubuh kepala lainnya, seperti *kao*, *mimi*, *me*, *hana*, *kuchi*, *shita*, *ha*, dan *ago*.
2. Analisis *kanyouku* yang terdapat dalam korpus BCCWJ dengan melihat penggunaannya pada buku umum, majalah, laporan bisnis, blog, forum internet, buku teks, atau dokumen hukum.
3. Analisis *kanyouku* yang terbentuk dari kanji 脳 'Nou'.

V. REFERENSI

- Kridalaksana, Harimukti. 1993. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Muneo, Inoue. 1992. *Reikai Kanyouku Jiten*. Tokyo: Sotakushashuppan.
- Nainggolan, Ika Sri Lestari. 2019. Analisis Semantik Idiom Bahasa Jepang yang Memakai Bagian Tubuh Kepala. Skripsi. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Nurfauzia, Tara Nadhira. 2017. Analisis Makna Kanyouku yang Menggunakan Kata Atama. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Safitri, Putri Aprilia. 2014. Studi Kontrastif Idiom Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia (Fokus pada "Kepala"). Skripsi. Malang: Universitas Brawijaya
- Yutaka, Miyaji. 1984. *Kanyouku no Imi to Youho*. Tokyo: Meiji Shoin.
- <https://dictionary.goo.ne.jp>. Diakses 7 Januari 2020.
- <https://www.webl.io.jp>. Diakses 7 Januari 2020.

Analisis Penggunaan dan Makna Shuujoshi Na dan Kana dalam Anime Kuroko's Basketball Karya Tadatoshi Fujimaki

Bunga Amanda Puspita Sari ¹
Hargo Saptaji ²
Ari Artadi ³

¹ Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada
² Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada
³ Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

Universitas Darma Persada Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur,
DKI Jakarta 13450

Email: saptajihargo.unsada@gmail.com (*corresponding author*)

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang penggunaan dan makna shuujoshi na dan kana yang terdapat pada anime "Kuroko's Basketball" season I episode 1-14. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan penggunaan shuujoshi na dan kana dalam kalimat Bahasa Jepang pada anime "Kuroko's Basketball", untuk menjelaskan makna yang terkandung pada shuujoshi na dan kana dalam kalimat Bahasa Jepang pada anime "Kuroko's Basketball", untuk menyelesaikan persamaan dan perbedaan shuujoshi na dan kana pada kalimat Bahasa Jepang pada anime "Kuroko's Basketball", dan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi penyimpangan penggunaan danseigo dalam anime "Kuroko's Basketball". Penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan oleh Nazir dengan metode simak yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan menyimak penggunaan suatu bahasa, baik lisan maupun tulisan dan menggunakan teori Chino (1993), Kawashima (1999) dan teori modalitas yang digunakan untuk menganalisis penggunaan dan makna yang terdapat pada shuujoshi na dan kana yang terdapat dalam anime. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 8 penggunaan shuujoshi na dan 5 penggunaan shuujoshi kana yang terdapat pada anime "Kuroko's Basketball", makna shuujoshi na dalam Bahasa Indonesia akan bermakna "ya" jika digunakan untuk menunjukkan respon bagi lawan bicara dan makna shuujoshi kana dalam Bahasa Indonesia akan bermakna "heran", "bertanya-tanya", "berpikir", "berharap", terdapat tiga persamaan dan perbedaan penggunaan shuujoshi na dan kana yang terdapat pada anime "Kuroko's Basketball", dan faktor yang mempengaruhi penyimpangan penggunaan danseigo dalam anime.

Kata kunci: Shuujoshi; Makna; Shuujoshi na; Shuujoshi kana; anime

I. PENDAHULUAN

Joshi adalah kelas kata yang termasuk *fuzokugo*, yaitu kata yang tidak dapat berdiri sendiri. *Fuzokugo* merupakan kelas kata yang tidak bisa berdiri sendiri yang digunakan setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kata yang satu dengan kata yang lain serta untuk menambah arti kata tersebut agar artinya lebih jelas lagi. Partikel akan menunjukkan artinya jika telah digunakan setelah kelas kata lain yang bisa berdiri sendiri (*jiritsugo*) (Sudjianto, 2004 : 181). Contoh penggunaan *joshi* pada pembentukan kalimat Bahasa Jepang dapat dilihat sebagai berikut :

1. わたしははデパートでこうちゃをかいました。

Watashi wa depāto de koucha wo kaimashta.

Saya membeli teh di departement store.

(*Minna no Nihongo Shokyuu I*, 2020 : 48)

Pada contoh 1 pada kalimat di atas partikel atau *joshi* terletak diantara subjek dan objek maupun diantara objek dan predikat digunakan sebagai kata penghubung antara kata yang satu dengan kata lain. Keberadaan partikel *wa* muncul setelah subjek (わたし) memiliki fungsi sebagai penanda subjek, sedangkan untuk partikel *de* muncul setelah keterangan (デパート) memiliki fungsi sebagai penanda keterangan, lalu partikel *wo* muncul setelah objek (こうちゃ) memiliki fungsi sebagai penanda objek. Jika, partikel-partikel tersebut dihilangkan maka kalimat nya akan menjadi :

2. わたし デパート こうちゃ かったです。

Watashi depāto koucha kaimashita.

(Minna no Nihongo Shokuyū I, 2020 : 48)

Kalimat di atas tidak memiliki arti yang jelas karena dari ketiga kata benda seperti わたし, デパート, こうちゃ, tidak dapat diketahui kata benda yang mana sebagai pelaku aktifitas, yang mana sebagai objek dan tempat aktifitas tersebut dilakukan. Berdasarkan contoh di atas menunjukkan bahwa penggunaan partikel dalam Bahasa Jepang sangat penting untuk menerangkan suatu kalimat.

Hirai dalam Sudjianto (2004 : 181-182), *joshi* dalam Bahasa Jepang dibagi berdasarkan fungsinya menjadi empat macam antara lain :

1. *Kakujoshi*
2. *Setsuzokujoshi*
3. *Fukujoshi*
4. *Shuujoshi*

Dari beberapa klasifikasi *joshi* di atas dalam penelitian ini penulis akan meneliti mengenai partikel akhir atau *shuujoshi*. Partikel akhir atau *shuujoshi* termasuk salah satu jenis klasifikasi *joshi* dalam Bahasa Jepang yang menempel di akhir kalimat. Karakteristik partikel akhir atau *shuujoshi* terletak pada posisinya yang berada di akhir kalimat digunakan untuk menimbulkan kesan natural dalam percakapan. Dalam percakapan sehari-hari orang Jepang terbiasa menggunakan partikel atau *shuujoshi* dalam percakapan. Menurut Sudjianto (2004 : 182) partikel akhir atau *shuujoshi* pada umumnya digunakan setelah banyak kata pada bagian akhir kalimat yang digunakan untuk menyatakan suatu pertanyaan, larangan, seruan, emosi, dan sebagainya.

Partikel akhir atau *shuujoshi* termasuk jenis *joshi* yang pada umumnya digunakan dalam percakapan Bahasa Jepang secara lisan, namun penelitian tentang *shuujoshi* secara mendalam belum banyak dilakukan. Hal ini pun dijelaskan dalam buku 中上級を教える人のための日本語文法ハンドブック (Iori, 2001 : 279), sebagai berikut :

終助詞は話しことばで極めて頻繁に使われるものであるにもかかわらず、本格的な研究はあまり行われていません。

Shūjoshi wa hanashikotoba de kiwamete hinpan ni tsukawa reru monodearu nimokakawarazu, honkaku-tekina kenkyū wa amari okonawa rete imasen.

Terjemahan :

Partikel akhir digunakan secara luas dalam Bahasa Jepang, tetapi belum banyak penelitian yang mempelajarinya.

Penggunaan partikel akhir atau *shuujoshi* sering kita lihat pada *anime*, *manga*, dan novel. *Anime* merupakan salah satu budaya populer Jepang yang paling banyak diminati oleh orang Indonesia dari semua kalangan. *Anime* adalah salah satu media yang paling banyak digunakan untuk belajar Bahasa Jepang. Berikut merupakan contoh penggunaan *shuujoshi* yang terdapat pada *anime Kuroko's Basketball* :

3. 小金井 : 怖え~あれで高1?
伊月 : なかなかの逸材だな。
小金井 : はっ!オマエ今まで どこに隠れてたんだよお。
伊月 : 火神大我…。 中学はアメリカか、本場仕込みだな。
Koganei : *Koe ~ are de kō ichi?*
Izuki : *Nakanaka no itsuzaida na.*
Koganei : *Ha~tsu! Omae ima made doko ni kakure tetan da yo ~o.*
Izuki : *Kagami taiga.... Chūgaku wa Amerika ka, honbaji komida na.*

Terjemahan :

- Koganei : Menakutkan~ Apakah itu siswa pertama disini?
Izuki : Dia benar-benar berbakat kan.
Koganei : Ha! Di mana dia bersembunyi selama ini?
Izuki : Kagami Taiga... Kurasa dia sekolah di Sekolah Menengah Pertama di Amerika, dia benar-benar mempersiapkannya lho.

(*Kuroko's Basketball eps 01*)

Situasi :

Koganei, Izuki, dan Hyuga terkejut ketika melihat kedatangan Kagami yang merupakan siswa pindahan dari Amerika yang sangat berbakat dalam olahraga basket ingin bergabung dengan club basket SMA mereka yaitu SMA Seirin.

Pada contoh di atas, penutur (Izuki) menggunakan *shuujoshi ~na* untuk menunjukkan perasaan yang sedang dirasakan, untuk menunjukkan rasa kagum akan kemampuan yang dimiliki oleh Kagami dalam olahraga basket. Lalu, hal itu memunculkan pendapat yang diucapkan oleh penutur (Hyuga) tentang apa yang sebelumnya dikatakan oleh Konegai. Dari hal tersebut bisa diketahui bahwa *shuujoshi ~na* yang digunakan oleh Izuki adalah untuk menunjukkan perasaan yang dia rasakan, sedangkan *shuujoshi ~na* yang digunakan oleh Hyuga adalah untuk menempatkan penekanan pendapat terkait dengan persiapan yang dilakukan oleh Kagami untuk bisa bergabung dengan tim basket Seirin.

Berikut merupakan contoh lain penggunaan *shuujoshi* yang terdapat pada *anime Kuroko's Basketball* :

4. リコ : あともうちょい欲しいかなあ。
日向 : 10人いかないかあ?
リコ : これからこれから新設校なんだからさ。これでインターハイ インターカップと勝ち進めば来年は大変なことになるよ。
日向 : 主将のオレに対する さりげないプレッシャーか?
リコ : 日向君そんなに繊細だったんだ。
日向 : 頑張りますよ 頑張りますとも。
Riko : *Ato mōchoi hoshī ka nā.*
Hyuga : *10 nin ikanai ka a ?*

- Riko : *Korekara korekara shinsetsu-kōna ndakara sa. Kore de intāhai wintākappu to kachisusumeba rainen wa taihen'na koto ni naru yo.*
Hyuga : *Shushō no ore ni taisuru sarigenai puresshā ka?*
Riko : *Hyuga-kun son'nani sensaidatta nda.*
Hyuga : *Ganbarimasu yo ganbarimasu tomo.*

Terjemahan :

- Riko : Aku rasa perlu beberapa anggota lagi sih.
Hyuga : Aku ingin tahu apakah kita bisa mendapatkan 10 orang lagi?
Riko : Kita akan menjadi sekolah baru mulai sekarang. Jika kita terus memenangkan *Inter-High* dan *Winter Cup*, kita akan menjadi tim besar mulai tahun depan.
Hyuga : Apa kamu dengan santai memberikan tekanan pada kaptenmu?
Riko : Hyuga-kun aku tidak menyangka kau begitu sensitif.
Hyuga : Aku akan melakukan yang terbaik, aku akan melakukan yang terbaik.

(*Kuroko's Basketball eps 01*)

Situasi :

Riko dan Hyuga sedang berdiskusi tentang perekrutan anggota tim basket yang baru. Mereka juga sedikit membicarakan tentang pertandingan *Inter-High* dan *Winter Cup* yang jika mereka dapat memenangkan pertandingan tersebut tim basket mereka akan menjadi tim basket yang besar mulai tahun depan.

Pada contoh di atas, penutur (Riko) menggunakan *shuujoshi ~kana* untuk menunjukkan ketidakpastian terhadap suatu hal, karena menunjukkan perasaan ragu dengan mengatakan *あともうちょい欲しいかなあ* (aku rasa perlu beberapa anggota lagi sih) perasaan ragu tersebut disampaikan kepada lawan bicara yaitu Hyuga. Pada contoh di atas memperlihatkan salah satu penyimpangan penggunaan ragam bahasa laki-laki (*danseigo*) oleh tokoh perempuan dalam anime "*Kuroko's Basketball*" untuk menyampaikan perasaan yang sedang dirasakan. Dikatakan penyimpangan karena penggunaan partikel akhir atau *shuujoshi ~kana* dalam percakapan tersebut digunakan oleh tokoh perempuan (Riko) yang umumnya *shuujoshi* tersebut digunakan oleh laki-laki.

Fenomena penyimpangan penggunaan ragam bahasa saat ini sudah banyak ditemui dimasyarakat. Bahasa memiliki sifat yang dapat berubah-ubah bukan tetap. Oleh karena itu, bahasa selalu mengalami perubahan seiring berjalannya waktu tergantung pada perubahan yang terjadi pada masyarakat dan budaya penuturnya.

Penelitian mengenai *shuujoshi na* dan *kana* sebelumnya telah dilakukan oleh Romadloniyah, 2021 Universitas Negeri Surabaya dalam jurnal UHAMKA yang berjudul "Penggunaan *Shuujoshi Kana* dan *Na* oleh Tokoh Midoriya dalam Anime *Boku No Hero Academia Dai San Ki*". Penelitian ini menganalisis kelas kata manakah yang digunakan setelah *shuujoshi kana* dan *na*, bagaimana penggunaan *shuujoshi kana* dan *na*, dan faktor sosial apa yang mempengaruhi penggunaan *shuujoshi* oleh tokoh Midoriya dalam Anime *Boku No Hero Academia Dai San Ki*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *shuujoshi na* dan *kana* yang digunakan oleh tokoh Midoriya dalam anime *Boku no Hero Academia Dai San Ki* mengikuti kelas kata *doushi*, *keiyoushi*, *meishi*, *fukushi*, *jodoushi*, dan *joshi*. Faktor sosial yang mempengaruhi penggunaan *shuujoshi kana* dan *na* oleh tokoh Midoriya diantaranya adalah faktor sosial pembicara, identitas sosial pendengar, dan lingkungan tempat terjadinya wacana tersebut.

Sedangkan, dalam penelitian yang penulis buat ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan penggunaan *shuujoshi na* dan *kana* dalam kalimat Bahasa Jepang pada anime

“*Kuroko’s Basketball*”, untuk menjelaskan makna yang terkandung pada *shuujoshi na* dan *kana* dalam kalimat Bahasa Jepang pada anime “*Kuroko’s Basketball*”, untuk menyelesaikan persamaan dan perbedaan *shuujoshi na* dan *kana* pada kalimat Bahasa Jepang pada anime “*Kuroko’s Basketball*”, dan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi penyimpangan penggunaan *danseigo* dalam anime “*Kuroko’s Basketball*”.

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan teknik pengumpulan data menggunakan metode simak. Menurut Sudaryono (2018 : 91) “penelitian kualitatif adalah penelitian yang berupaya menganalisis kehidupan sosial dengan menggambarkan dunia sosial dari sudut pandang atau interpretasi individu (pemberi informasi) dalam latar alamiah”. Dengan kata lain, penelitian kualitatif adalah penelitian yang berupaya memahami bagaimana seseorang memandang, menafsirkan, dan bahkan menggambarkan dunia sosial.

Rumusan masalah pertama dalam penelitian ini menggunakan teori Chino (1993) dan Kawashima (1999) yang menjelaskan mengenai penggunaan *shuujoshi na* dan *kana*. Selanjutnya, rumusan masalah kedua menggunakan teori modalitas yang terdapat dalam jurnal Artadi, Ari (2017) yang menjelaskan mengenai makna yang terdapat pada *shuujoshi na* dan menggunakan teori dari buku Chino (1993) dan Kawashima (1999) yang menjelaskan mengenai makna yang terdapat pada *shuujoshi kana*. Sementara rumusan masalah yang ketiga teori dari buku Chino (1993) dan Kawashima (1999) yang menjelaskan mengenai persamaan dan perbedaan penggunaan *shuujoshi na* dan *kana*. Kemudian rumusan masalah keempat dalam penelitian ini menggunakan teori Chaer dan Agustina (2014) yang menjelaskan mengenai faktor yang mempengaruhi penggunaan ragam bahasa.

Sumber data dalam penelitian ini adalah anime *Kuroko’s Basketball* season I. Anime ini memiliki tiga *season* dengan jumlah total 75 episode. Seri manga dari anime ini berdasarkan website *realsound.jp* (Azusa, 2020) pada November 2020 telah terjual lebih dari 31 juta kopi. Dalam penelitian ini akan mengambil data yang berkaitan dengan *shuujoshi na* dan *kana* yang terdapat dalam anime *Kuroko’s Basketball* season I yang penulis batasi hanya sampai episode 14 dari keseluruhan 25 episode yang terdapat pada season I.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode simak dari Mahsun (2005 : 91) yang menjelaskan bahwa metode simak mencakup metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan menyimak penggunaan suatu bahasa, baik lisan maupun tulisan. Adapun langkah-langkah penelitian yang akan penulis lakukan sebagai berikut : 1) menonton anime yang dijadikan sebagai data penelitian, kemudian mengumpulkan kalimat yang terdapat *shuujoshi na* dan *kana* yang ada dalam anime, 2) setelah mendapatkan data yang dibutuhkan, penulis melakukan analisis data dengan menggunakan teori Chino (1993) dan Kawashima (1999) kemudian mengkategorikan *shuujoshi na* dan *kana* berdasarkan penggunaan dan maknanya yang terdapat dalam anime yang dijadikan sebagai objek penelitian, 3) menganalisis makna *shuujoshi na* dan *kana* dengan menggunakan teori modalitas.

III. HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini akan dijelaskan hasil penelitian yang diperoleh dari sumber data anime “*Kuroko’s Basketball*” episode 1-14. Pembahasan pertama yaitu mengenai perbedaan penggunaan *shuujoshi na* dan *kana* dalam kalimat Bahasa Jepang pada anime “*Kuroko’s Basketball*”. Selanjutnya, membahas mengenai makna yang terkandung dalam *shuujoshi na* dan *kana* dalam kalimat Bahasa Jepang pada anime “*Kuroko’s Basketball*”. Kemudian, membahas mengenai persamaan dan perbedaan *shuujoshi na* dan *kana* pada kalimat Bahasa Jepang pada anime “*Kuroko’s Basketball*”. Yang terakhir membahas mengenai faktor yang mempengaruhi penyimpangan penggunaan *danseigo* dalam anime “*Kuroko’s Basketball*”.

3.1 Penggunaan *Shuujoshi Na* dan *Kana*

Perbedaan penggunaan *shuujoshi na* dan *kana* dalam anime “Kuroko’s Basketball” season I episode 1-14 karya Tadatoshi Fujimaki dengan keseluruhan jumlah data yang didapatkan adalah 60 data yang terdiri dari 46 data *shuujoshi na* dan 14 data *shuujoshi kana*. Dari 46 data *shuujoshi na* yang terdapat dalam anime terbagi menjadi 8 jenis penggunaan. Kemudian dari 14 data *shuujoshi kana* yang terdapat dalam anime terbagi menjadi 5 jenis penggunaan.

TABEL 3. PENGGUNAAN SHUJOSHI NA DAN KANA

Shuujoshi	Penggunaan	Jumlah
Na	Menunjukkan rasa	8
Na	Meminta agar orang lain setuju	1
Na	Memperhalus suatu penegasan	11
Na	Menunjukkan larangan	1
Na	Sebagai partikel seruan, mengekspresikan emosi	1
Na	Menempatkan penekanan santai pada keputusan, saran, atau pendapat	16
Na	Memunculkan respon sesuai pihak yang dituju dan pernyataan yang dibuat	5
Na	Menunjukkan perintah	3
Kana	Menunjukkan ketidakpastian	3
Kana	Menunjukkan pertanyaan kepada orang lain	5
Kana	Menunjukkan harapan atau permohonan yang tak langsung	1
Kana	Mengekspresikan keraguan dengan santai	3
Kana	Memberikan saran kepada diri sendiri	2

Tabel 1 menunjukkan jumlah penggunaan *shuujoshi na* lebih banyak dari pada *shuujoshi kana*. Masing-masing penggunaan tersebut terdapat beberapa jenis penggunaan yang membedakan tujuan dari *shuujoshi* dalam kalimat bahasa Jepang.

3.1.1 Penggunaan *Shuujoshi Na*

Membahas mengenai penggunaan *shuujoshi na* yang terdapat dalam anime “Kuroko’s Basketball”.

1. Menunjukkan rasa

日向：ねっみ〜 1試合で ここまで疲れたの初めてだな。

Hyuga : Mengantuk ~ ini pertama kalinya aku merasa setelah ini dalam satu pertandingan lho. (Episode 6 menit 3:22)

Pada kalimat di atas, Hyuga menggunakan *shuujoshi ~na* untuk menunjukkan rasa yang sedang dirasakan, yaitu menunjukkan rasa mengantuk dan sangat lelah yang belum pernah ia rasakan selama mengikuti pertandingan-pertandingan latihan sebelumnya, tetapi ia merasakan hal ini setelah selesai melakukan pertandingan latihan dengan tim basket Kaijou. Analisis di atas sesuai dengan teori yang telah dikemukakan oleh Chino dalam buku “Partikel Penting Bahasa Jepang”, 1993:127. Bahwa *na* dapat digunakan untuk menunjukkan rasa yang sedang dirasakan oleh pembicara. Contoh di atas merupakan salah satu contoh penggunaan yang digunakan untuk menunjukkan rasa dari 8 data yang ada.

2. Meminta agar orang lain setuju

谷村 : “助っ人外国人ズレイ” みたいな?

Tanimura : Sepertinya, tidak masalah kan “jika ada orang asing yang menjadi pemain pembantu?”

(Episode 6 menit 18:59)

Pada kalimat di atas, Tanimura menggunakan *shuujoshi ~na* untuk meminta persetujuan kepada Hyuga bahwa mereka tidak melanggar peraturan basket dengan adanya keberadaan orang asing yang menjadi pemain pembantu dalam tim mereka untuk setiap pertandingan yang mereka ikuti. Analisis di atas sesuai dengan teori yang telah dikemukakan oleh Chino dalam buku “Partikel Penting Bahasa Jepang”, 1993:127. Bahwa *na* dapat digunakan untuk meminta agar orang lain setuju dengan pernyataan yang dibuat oleh pembicara. Contoh di atas merupakan contoh penggunaan yang digunakan untuk meminta agar orang lain setuju dari 1 data yang ada.

3. Memperhalus suatu penegasan

火神 : そういえばベンチから 黒子を見るの初めてだな。

Kagami : Kalau dipikir-pikir, ini pertama kalinya aku melihat Kuroko dari bangku cadangan.

(Episode 10 menit 7:42)

Pada kalimat di atas, Kagami menggunakan *shuujoshi ~na* untuk memperhalus penegasan mengenai dirinya yang baru pertama kali melihat Kuroko bermain dari bangku pemain cadangan. Analisis di atas sesuai dengan teori yang telah dikemukakan oleh Chino dalam buku “Partikel Penting Bahasa Jepang”, 1993:127. Bahwa *na* dapat digunakan untuk memperhalus pengaruh suatu penegasan yang dilakukan oleh pembicara. Contoh di atas merupakan salah satu contoh penggunaan yang digunakan untuk memperhalus suatu penegasan dari 11 data yang ada.

4. Menunjukkan larangan

高尾 : おいおい、後ろからとかヤボなことしなさんな。

Takao : Hei, hei, jangan melakukan hal bodoh seperti menyerang dari belakang deh.

(Episode 11 menit 19:01)

Pada kalimat di atas, Takao menggunakan *shuujoshi ~na* untuk menunjukkan larangan kepada Kuroko agar jangan pernah mencoba untuk melakukan serangan dari belakang secara tiba-tiba untuk mengagalkan serangan yang sedang dilakukan oleh Midorima. Analisis di atas sesuai dengan teori yang telah dikemukakan oleh Chino dalam buku “Partikel Penting Bahasa Jepang”, 1993:128. Bahwa *na* dapat digunakan untuk menunjukkan larangan pada pihak yang dituju. Contoh di atas merupakan contoh penggunaan yang digunakan untuk menunjukkan larangan dari 1 data yang ada.

5. Sebagai partikel seruan, mengekspresikan emosi

火神 : 先輩たちのリベンジの相手にはキッチリ覚えてもらわねーと。

Kagami : Aku harus memastikan bahwa para senior kita mengingat lawan balas dendam mereka.

緑間 : フンリベンジ? 随分と無謀なことを言うのだな。

Midorima : *Fun ribenji? Zuibun to mubōna koto o iu noda na.*

Balas dendam? aku merasa itu adalah hal yang tidak sopan untuk dikatakan lho.

(Episode 7 menit 13:42-13:52)

Pada kalimat di atas, Midorima menggunakan *shuujoshi ~na* untuk mengekspresikan emosi, yaitu perasaan marah yang sedang ia rasakan karena perkaataan kurang sopan yang Kagami katakan padanya mengenai lawan balas dendam yang harus diingat oleh para senior. Analisis di atas sesuai dengan teori yang telah dikemukakan oleh Kawashima dalam buku “*A Dictionary of Japanese Particles*”, 1999 : 105. Bahwa *na* dapat digunakan sebagai kalimat seruan, mengekspresikan emosi. Contoh di atas merupakan contoh penggunaan yang digunakan untuk mengekspresikan emosi dari 1 data yang ada.

6. Menempatkan penekanan santai pada keputusan, saran, atau pendapat

土田 : すげえな 火神 こらえるどころか全然負けてない特訓の成果出てるみたいだな。

Tsuchida : Luar biasa Kagami, kamu bisa menahan diri, tetapi kamu tidak kalah sama sekali, Sepertinya, latihan yang dilakukan oleh Kagami membuahkan hasil kan.

(Episode 7 menit 6:05-6:11)

Pada kalimat di atas, Tsuchida menggunakan *shuujoshi ~na* untuk menempatkan penekanan pendapat terkait dengan keberhasilan dari latihan yang telah mereka lakukan terutama latihan yang telah Kagami lakukan untuk melawan tim Shinkyō. Analisis di atas sesuai dengan teori yang telah dikemukakan oleh Kawashima dalam buku “*A Dictionary of Japanese Particles*”, 1999 : 105. Bahwa *na* dapat digunakan untuk menempatkan penekanan santai pada keputusan, saran, atau pendapat. Contoh di atas merupakan salah satu contoh penggunaan yang digunakan untuk menempatkan penekanan santai pada keputusan, saran atau , pendapat dari 16 data yang ada.

7. Memunculkan respon sesuai pihak yang dituju dan pernyataan yang dibuat

日向 : ま 2 人までならベンチ入り オッケーだからな。

Hyuga : Ya, tidak masalah kalian bisa mencadangkan hingga dua pemain ya.

(Episode 6 menit 19:05)

Pada kalimat di atas Hyuga menggunakan *shuujoshi ~na* untuk memunculkan respon dari pernyataan yang dikatakan oleh Tanimura kepadanya mengenai keberadaan orang asing menjadi pemain pembantu di tim mereka. Analisis di atas sesuai dengan teori yang telah dikemukakan oleh Kawashima dalam buku “*A Dictionary of Japanese Particles*”, 1999 : 105. Bahwa *na* dapat digunakan untuk memunculkan respon dari pihak yang dituju, sesuai dengan pernyataan yang dibuat. Contoh di atas merupakan salah satu contoh penggunaan yang digunakan untuk memunculkan respon dari 5 data yang ada.

8. Menunjukkan perintah

岩村 : もしこの中に今の津川と同じようなことを少しでも思ってる

ヤツがいたら改めて肝に銘じろあいつらは強い格下などと間違っても思うな。

Iwamura : Jika ada di antara kalian di sini yang berpikiran sama dengan Tsugawa sekarang, ingat sekali lagi, jangan membuat kesalahan dengan berpikir bahwa kekuatan mereka lebih rendah deh.

(Episode 9 menit 7:31-7:57)

Pada kalimat di atas, Iwamura menggunakan *shuujoshi ~na* untuk menunjukkan perintah pada semua anggota tim Seihou untuk jangan mempunyai pemikiran yang sama dengan Tsugawa yang selalu berpikir bahwa setiap lawan yang mereka hadapi kemampuannya lebih rendah dibandingkan mereka. Analisis di atas sesuai dengan teori yang telah dikemukakan oleh Kawashima dalam buku “*A Dictionary of Japanese Particles*”, 1999 : 107. Bahwa *na* dapat digunakan dalam penggunaan sehari-hari, untuk menunjukkan perintah. Contoh di atas merupakan salah satu contoh penggunaan yang digunakan untuk menunjukkan perintah dari 3 data yang ada.

3.1.2 Penggunaan *Shuujoshi Kana*

Membahas mengenai penggunaan *shuujoshi kana* yang terdapat dalam anime “Kuroko’s Basketball”.

1. Menunjukkan ketidakpastian

リコ : あともうちょい欲しい かなあ。

Riko : Aku rasa perlu beberapa anggota lagi sih.

(Episode 1 menit 3:27)

Pada kalimat di atas, Riko menggunakan *shuujoshi ~kana* untuk menunjukkan ketidakpastian terhadap suatu hal, karena menunjukkan perasaan ragu yang sedang dirasakan oleh Riko tentang jumlah anggota tim yang baru. Analisis di atas sesuai dengan teori yang telah dikemukakan oleh Chino dalam buku “*Partikel Penting Bahasa Jepang*”, 1993:125. Bahwa *kana* dapat digunakan untuk menunjukkan ketidakpastian. Contoh di atas merupakan salah satu contoh penggunaan yang digunakan untuk menunjukkan ketidakpastian dari 3 data yang ada.

2. Menunjukkan pertanyaan kepada seseorang

さつき : えー と何て言えればいいの かな。

Satsuki : Hmm, apa yang harus aku katakan ya?

(Episode 14 menit 13:09)

Pada kalimat di atas, Satsuki menggunakan *shuujoshi ~kana* untuk menunjukkan pertanyaan kepada tim Seirin atas pertanyaan mengenai alasannya datang kesana. Analisis di atas sesuai dengan teori yang telah dikemukakan oleh Chino dalam buku “*Partikel Penting Bahasa Jepang*”, 1993:125. Bahwa *kana* dapat digunakan untuk menunjukkan pertanyaan kepada seseorang. Contoh di atas merupakan salah satu contoh penggunaan yang digunakan untuk menunjukkan pertanyaan kepada seseorang dari 5 data yang ada.

3. Menunjukkan harapan atau permohonan yang tak langsung

さつき : ま でもテツ君 かな ~ 勝つのは。

Satsuki : Aku berharap Tetsuya-kun yang akan menang dong.

(Episode 13 menit 11:55)

Pada kalimat di atas, Satsuki menggunakan *shuujoshi ~kana* untuk menunjukkan harapan atau permohonan agar tim Kuroko lah yang memenangkan pertandingan pada pertandingan antara tim Seirin dan tim Shutoku yang sedang berlangsung saat ini. Analisis di atas sesuai dengan

teori yang telah dikemukakan oleh Chino dalam buku “Partikel Penting Bahasa Jepang”, 1993:125. Bahwa *kana* dapat digunakan untuk menunjukkan harapan atau permohonan yang tak langsung yang ditunjukkan oleh pembicara mengenai suatu hal yang sangat diinginkan. Contoh di atas merupakan contoh penggunaan yang digunakan untuk menunjukkan harapan atau permohonan yang tak langsung dari 1 data yang ada.

4. Mengekspresikan keraguan dengan santai

リコ : 勧誘のほうはどうかな~

Riko : Aku bertanya-tanya bagaimana perekrutannya ya?
(Episode 1 menit 3:51)

Pada kalimat di atas, Riko menggunakan *shuujoshi ~kana* untuk mengekspresikan keraguan tentang bagaimana kondisi perekrutan anggota tim yang baru yang saat ini sedang mereka lakukan. Analisis di atas sesuai dengan teori yang telah dikemukakan oleh Kawashima dalam buku “*A Dictionary of Japanese Particles*”, 1999 : 52. Bahwa *kana* dapat digunakan untuk mengekspresikan keraguan dengan santai, dengan nada seruan yang sangat ringan. Contoh di atas merupakan salah satu contoh penggunaan yang digunakan untuk mengekspresikan keraguan dengan santai dari 3 data yang ada.

5. Memberikan saran kepada diri sendiri

高尾 : こりゃあ こっちかな。

Takao : Aku berpikir inilah saat nya lho.
(Episode 12 menit 13:57)

Pada kalimat di atas, Takao menggunakan *shuujoshi ~kana* untuk memberikan saran kepada diri sendiri bahwa inilah saat yang tepat untuk melakukan serangan jarak dekat untuk membantu Midorima memasukkan bola ke dalam ring untuk mencetak skor baru bagi tim mereka pada putaran pertandingan yang saat ini sedang berlangsung. Analisis di atas sesuai dengan teori yang telah dikemukakan oleh Kawashima dalam buku “*A Dictionary of Japanese Particles*”, 1999 : 53. Bahwa *kana* dapat digunakan untuk memberikan saran kepada diri sendiri. Contoh di atas merupakan salah satu contoh penggunaan yang digunakan untuk memberikan saran kepada diri sendiri dari 2 data yang ada.

3.2 Makna *Shuujoshi Na dan Kana*

Menurut Nihongo Kijutsu Bunpo Kenkyukai yang terdapat dalam jurnal (Artadi, dkk., 2017), menjelaskan bahwa sebagian besar penggunaan dan fungsi dari partikel akhir atau *shuujoshi na* hampir sama dengan partikel akhir atau *shuujoshi ne*, perbedaannya yaitu partikel akhir *shuujoshi ne* dapat melekat langsung pada kata benda, sedangkan partikel akhir atau *shuujoshi na* tidak dapat melekat langsung pada kata benda. Jadi, makna dari partikel akhir atau *shuujoshi na* sama dengan makna yang terdapat pada partikel akhir atau *shuujoshi ne*. Jadi, apabila partikel akhir atau *shuujoshi ne* digunakan untuk menunjukkan konfirmasi kepada lawan bicara apabila informasi tersebut sudah diketahui oleh keduanya (pembicara dan lawan bicara) maka bermakna “ya”.

Berdasarkan hasil penelitian partikel akhir atau *shuujoshi na* yang digunakan untuk memunculkan respon juga dapat bermakna “ya”. Selain bermakna “ya” di dalam Bahasa Indonesia partikel akhir atau *shuujoshi na* juga dapat bermakna seperti “lho”, “kan”, “kok”,

“sih”, “deh”, dan lain-lain. Jadi bisa saja partikel akhir atau *shuujoshi na* tidak bermakna “ya” tetapi bermakna lainnya. Sedangkan, makna partikel akhir atau *shuujoshi kana* dalam Bahasa Indonesia yang digunakan untuk menunjukkan ketidakpastian atau rasa heran dapat bermakna “sih”, partikel akhir atau *shuujoshi kana* yang digunakan untuk menunjukkan pertanyaan dan keraguan atau perasaan bertanya-tanya dapat bermakna “ya”, partikel akhir atau *shuujoshi kana* yang digunakan untuk memberikan saran kepada diri sendiri atau yang memiliki arti berpikir dapat bermakna “lho”, partikel akhir atau *shuujoshi kana* yang digunakan untuk menunjukkan angan-angan dapat bermakna “sih” dan partikel akhir atau *shuujoshi kana* yang digunakan untuk menunjukkan harapan atau berharap dapat bermakna “dong”.

3.3. Persamaan dan Perbedaan Penggunaan *Shuujoshi Na* dan *Kana*

Berdasarkan data-data yang telah di analisis dari *anime “Kuroko’s Basketball”*, selanjutnya akan diberikan penjelasan menggunakan tabel persamaan dan perbedaan penggunaan dan contoh kalimat *shuujoshi na* dan *kana*. Berikut merupakan tabel persamaan dan perbedaan penggunaan *shuujoshi na* dan *kana*.

TABEL 4. PERSAMAAN PENGGUNAAN *SHUJOSHI NA* DAN *KANA*

Menunjukkan perasaan
Meminta persetujuan atau menunjukkan pertanyaan kepada orang lain
Menempatkan penekanan santai pada keputusan, saran, atau pendapat

Berdasarkan tabel 2, ditemukan tiga persamaan penggunaan *shuujoshi na* dan *kana* yang terdapat dalam *anime “Kuroko Basketball”* yang telah penulis analisis sebelumnya dari keseluruhan data penelitian. Dapat dilihat bahwa *shuujoshi na* dan *kana* dapat saling menggantikan satu sama lain ketika digunakan untuk menunjukkan perasaan, meminta persetujuan atau menunjukkan pertanyaan kepada orang lain, dan menempatkan penekanan santai pada keputusan, saran, atau pendapat yang dapat digunakan oleh pembicara ketika ingin menyampaikan sesuatu kepada lawan bicara.

TABEL 5. PERBEDAAN PENGGUNAAN *SHUJOSHI NA* DAN *KANA*

<i>Shuujoshi Na</i>	<i>Shuujoshi Kana</i>
Menunjukkan perasaan	Menunjukkan ketidakpastian atau keraguan
Menunjukkan pertanyaan tentang persetujuan orang lain	Menunjukkan pertanyaan secara umum
Menempatkan penekanan santai pada keputusan, saran, atau pendapat	Memberikan saran kepada diri sendiri

Berdasarkan tabel 3 di atas, ditemukan tiga perbedaan penggunaan *shuujoshi na* dan *kana* yang terdapat dalam *anime “Kuroko Basketball”* yang telah penulis analisis sebelumnya dari keseluruhan data penelitian. Dapat dilihat bahwa *shuujoshi na* dan *kana* memiliki perbedaan yang cukup terlihat seperti *shuujoshi na* yang banyak digunakan untuk menunjukkan perasaan secara netral, menunjukkan pertanyaan tentang persetujuan orang lain, dan menempatkan penekanan santai pada keputusan, saran, atau pendapat. Sedangkan, *shuujoshi kana* banyak digunakan untuk menunjukkan ketidakpastian atau keraguan, menunjukkan pertanyaan secara umum, dan memberikan saran kepada diri sendiri.

3.4 Penyimpangan Penggunaan *Danseigo* dalam *Anime “Kuroko’s Basketball”*

Analisis ini menjelaskan tentang penyimpangan penggunaan *danseigo* atau *shuujoshi kana* yang terdapat dalam *anime* “*Kuroko’s Basketball*” yang dilakukan oleh karakter perempuan dalam *anime*. Terdapat 7 data penyimpangan penggunaan *danseigo* atau *shuujoshi kana* yang terdapat dalam *anime* “*Kuroko’s Basketball*” salah satu contohnya seperti berikut ini.

リコ：あともうちよい欲しいかなあ。

Aku rasa perlu beberapa anggota lagi sih.

Pada kalimat di atas Riko menggunakan *shuujoshi kana* untuk menunjukkan ketidakpastian terhadap suatu hal, karena menunjukkan perasaan ragu yang sedang dirasakan oleh Riko tentang jumlah anggota tim yang baru yang disampaikan kepada Hyuga selaku lawan bicara. Pada kalimat dikatakan penyimpangan karena penggunaan *shuujoshi kana* dalam percakapan tersebut digunakan oleh tokoh perempuan (Riko) yang pada umumnya *shuujoshi* tersebut digunakan oleh laki-laki. Namun dari contoh tersebut menunjukkan bahwa ternyata *shuujoshi kana* juga dapat digunakan oleh perempuan ketika berbicara dengan lawan bicara yang memiliki status dan umur yang sama atau hubungan yang dekat seperti hubungan pertemanan.

Dari 7 data penyimpangan penggunaan *danseigo* atau *shuujoshi kana* yang dilakukan oleh tokoh perempuan dalam *anime* “*Kuroko’s Basketball*” dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari dapat dilihat dari segi penutur bahasa tersebut yang disebut dengan sosiolek atau dialek sosial, yaitu variasi bahasa yang berhubungan dengan status, usia, golongan, kelas sosial para penutur atau pengguna bahasa tersebut. Variasi bahasa ini juga berlaku pada perbedaan pekerjaan, profesi jabatan, atau tugas penutur nya sehingga menyebabkan variasi sosial dan variasi bahasa dalam percakapan sehari-hari. Selain itu, hal ini juga dapat dilihat dari situasi saat pembicara berbicara dengan lawan bicara seperti saat pelatih ingin membicarakan suatu hal secara santai kepada anggota tim nya ataupun saat berbicara santai dengan orang yang memiliki hubungan dekat seperti hubungan pertemanan.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan mengenai perbedaan penggunaan *shuujoshi na* dan *kana*, makna yang terdapat dalam *shuujoshi na* dan *kana*, persamaan dan perbedaan penggunaan *shuujoshi na* dan *kana*, dan penyimpangan penggunaan *danseigo* atau *shuujoshi kana* dalam *anime* “*Kuroko’s Basketball*” sebagai berikut :

1. Penggunaan *shuujoshi na* yang terdapat dalam *anime* digunakan untuk menunjukkan rasa, meminta agar orang lain setuju, memperhalus suatu penegasan, menunjukkan larangan, sebagai partikel seruan untuk mengekspresikan emosi, menempatkan penekanan santai pada keputusan, saran, atau pendapat, memunculkan respon sesuai pihak yang dituju dan pernyataan yang dibuat, dan menunjukkan perintah. Jadi, terdapat delapan penggunaan *shuujoshi na* yang terdapat dalam *anime* “*Kuroko’s Basketball*” season I episode 1-14. Sedangkan, penggunaan *shuujoshi kana* yang terdapat dalam *anime* digunakan untuk menunjukkan ketidakpastian, menunjukkan pertanyaan kepada seseorang, menunjukkan harapan atau permohonan yang tak langsung, mengekspresikan keraguan dengan santai dan nada yang sangat ringan, dan memberikan saran kepada diri sendiri. Jadi, terdapat lima penggunaan *shuujoshi kana* yang terdapat dalam *anime* “*Kuroko’s Basketball*” season I episode 1-14.
2. Makna *Shuujoshi na* dalam Bahasa Indonesia hampir sama dengan partikel akhir atau *shuujoshi ne*, perbedaannya yaitu partikel akhir atau *shuujoshi ne* dapat melekat langsung pada kata benda, sedangkan partikel akhir atau *shuujoshi na* tidak dapat melekat langsung pada kata benda. Jadi makna yang terdapat pada partikel akhir atau *shuujoshi na* sama dengan makna yang terdapat pada partikel akhir atau *shuujoshi ne* yang memiliki makna

“ya” yang digunakan ketika memunculkan respon bagi lawan bicara. Sedangkan, makna *shuujoshi kana* menurut teori Chino dalam buku “Partikel Penting Bahasa Jepang” dan Kawashima dalam buku “*A Dictionary of Japanese Particles*” menjelaskan bahwa makna *shuujoshi kana* dalam Bahasa Indonesia memiliki arti “heran”, “bertanya-tanya”, “berpikir”, berharap” dikarenakan partikel akhir atau *shuujoshi kana* banyak digunakan untuk mengekspresikan ketidakpastian atau keraguan pembicara terhadap suatu hal atau hal yang sedang dibicarakan.

3. Ditemukan masing-masing tiga persamaan dan tiga perbedaan penggunaan *shuujoshi na* dan *kana* dalam Bahasa Jepang yang terdapat dalam anime “*Kuroko’s Basketball*”. Persamaan penggunaan *shuujoshi na* dan *kana* yang ditemukan dalam anime diantaranya dapat digunakan untuk menunjukkan yang dirasakan oleh pembicara, dapat digunakan untuk meminta persetujuan atau menunjukkan pertanyaan kepada orang lain, dan menempatkan penekanan santai pada keputusan, saran atau pendapat yang ingin disampaikan oleh pembicara. Sedangkan, perbedaan penggunaan *shuujoshi na* dan *kana* yang ditemukan dalam anime diantaranya *shuujoshi na* biasanya digunakan untuk menunjukkan perasaan pembicara secara umum, digunakan untuk menunjukkan pertanyaan tentang persetujuan orang lain terhadap suatu hal, dan digunakan untuk menempatkan penekanan santai pada keputusan, saran atau pendapat yang ingin disampaikan oleh pembicara. Sedangkan, *shuujoshi kana* biasanya digunakan untuk menunjukkan ketidakpastian atau keraguan yang dirasakan oleh pembicara, digunakan untuk menunjukkan pertanyaan secara umum, dan digunakan untuk memberikan saran kepada diri sendiri.
4. Dari 7 data penyimpangan penggunaan *danseigo* atau *shuujoshi kana* yang dilakukan oleh tokoh perempuan dalam anime “*Kuroko’s Basketball*” dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari dapat dilihat dari segi penutur bahasa tersebut yang disebut dengan sosiolek atau dialek sosial, yaitu variasi bahasa yang berhubungan dengan status, usia, golongan, kelas sosial para penutur atau pengguna bahasa tersebut. Variasi bahasa ini juga berlaku pada perbedaan pekerjaan, profesi jabatan, atau tugas penuturnya sehingga menyebabkan variasi sosial dan variasi bahasa dalam percakapan sehari-hari. Selain itu, hal ini juga dapat dilihat dari situasi saat pembicara berbicara dengan lawan bicara seperti saat pelatih ingin membicarakan suatu hal secara santai kepada anggota timnya ataupun saat berbicara santai dengan orang yang memiliki hubungan dekat seperti hubungan pertemanan.

V. REFERENSI

- Azusa, T. (2020). 『SLAM DUNK』が追求したリアリティと『黒子のバスケ』が放つエンタメ性 両者の違いを考察. Realsound.Jp. https://realsound.jp/book/2020/11/post-648783_2.html
- Chaer, A. (2014). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Naoko, C. (1993). *Partikel Penting Bahasa Jepang*. Kesaint Blanc.
- Iori, I. dkk. (2001). 中上級を教える人のための日本語文法ハンドブック (First). 3A Corporation. <https://dokumen.pub/4883192016-9784883192014.html>
- Kawashima, A. (1999). *A Dictionary of Japanese Particles*. Kodansha International Ltd. <https://www.scribd.com/doc/184670943/A-Dictionary-of-Japanese-Particles>
- KBBI. (2022). Arti kata linguistik - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. KBBI. <https://kbbi.co.id/arti-kata/linguistik>
- KBBI. (2022). Arti kata sosiologi - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. KBBI. <https://kbbi.co.id/arti-kata/sosiologi>
- Mahsun. (2005). Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Triknya. In Fakultas Adab dan Humaniora UIN Sunan Ampel Surabaya. http://eprints.unram.ac.id/29724/1/KUM_C2. Buku Metode Penelitian Bahasa.pdf

- Romadloniyah, N. (2021). Penggunaan Shuujoshi kana dan Na oleh tokoh Midoriya dalam Anime Boku No Hero Academia Dai San Ki. *Shuujoshi*, 5(1), 1–8. <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/taiyou/article/download/7263/2395>
- Sudaryono. (2018). Metodologi Penelitian. Rajawali Pers.
- Sudjianto. (2004). Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Kesaint Blanc.
- Sudjianto. (2007). Pengantar Linguistik Bahasa Jepang (Revisi). Kesaint Blanc.
- Three a Network. (2020). Minna no Nihongo Shokyu I. International Multicultural Center Press.
- Wahyuningtias, H., Artadi, A., & Dyaya, H. (2017). Partikel Akhir Kalimat Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia. *Linguistika*, 24(46), 1–14. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1376619&val=994&title=Partikel Akhir Kalimat bahasa Jepang Dan Bahasa Indonesia](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1376619&val=994&title=Partikel%20Akhir%20Kalimat%20bahasa%20Jepang%20Dan%20Bahasa%20Indonesia)

Kecerdasan Spiritual Tokoh Natsume dalam *Natsume Yuujinchou* Karya Yuki Midorikawa

Sinta Wulansari ¹
Bertha Nursari ²
Andi Irma Sarjani ³
Zainur Fitri ⁴

¹Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada
²Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada
³Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada
⁴Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

Universitas Darma Persada Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur, DKI Jakarta 13450

E-mail: bertha.nursari@unsada.ac.id (*corresponding author*)

Abstrak

Natsume Yuujinchou merupakan komik yang di dalamnya terdapat unsur-unsur kemanusiaan dan memberikan gambaran kedekatan tokoh dengan unsur spiritualitas. Spiritualitas sendiri berasal kata spiritual yang memiliki pengertian sebagai suatu bentuk pemahaman yang meliputi kepercayaan, keyakinan, kecenderungan, serta perspektif dalam menjalani kehidupan. Sifat dan sikap tokoh Natsume serta cara Natsume mengatasi masalah-masalah internal maupun eksternal yang muncul pada dirinya menjadikan penulis tertarik untuk menganalisis kecerdasan spiritual dari tokoh utama Natsume. Dengan menganalisis kepribadian dan kecerdasan spiritual penulis dapat menunjukkan bagaimana perkembangan karakter utama, proses tokoh utama dalam menghadapi konflik dan menemukan solusi, serta pesan moral dan nilai kehidupan yang penting terkait proses pemaknaan hidup yang digambarkan melalui tokoh dalam komik *Natsume Yuujinchou* jika dilihat dari aspek-aspek kecerdasan spiritual.

Kata Kunci : *Natsume Yuujinchou*, *manga*, *kepribadian*, *kecerdasan spiritual*

I. PENDAHULUAN

Karya sastra adalah karya seni yang berasal dari imajinasi pengarang mengenai gambaran nyata kehidupan serta pemikiran manusia yang dituangkan melalui media bahasa. Sumardjo & Saini (1997) menyatakan sastra adalah ungkapan pribadi manusia berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat dan keyakinan dalam suatu bentuk gambaran konkret yang membangkitkan pesona dengan alat bahasa. Nyoman dalam Gasong (2019) mengungkapkan bahwa karya sastra membahas seluruh aspek kehidupan manusia yang diolah pengarang. Aspek tersebut diantaranya meliputi aspek pemikiran, emosi, sikap, simpati, cinta, kebencian, penindasan dan lain-lain. Dengan kata lain karya sastra lahir sebagai sarana yang digunakan untuk mengungkapkan ide-ide yang berasal dari pengalaman, pemikiran, perasaan maupun emosi pengarang dalam menggambarkan bentuk gambaran kehidupan sehingga karya sastra menjadi seni yang memiliki banyak unsur kemanusiaan di dalamnya. Salah satu bentuk dari karya sastra adalah komik. Eisner dalam Maharsi (2011) mendefinisikan komik sebagai susunan gambar dan balon kata-kata yang disusun secara berurutan untuk menceritakan atau mendramatisasikan suatu ide. McCloud dalam Maharsi (2011) menyatakan bahwa komik sebagai susunan gambar dan lambang-lambang yang diletakkan bersebelahan atau berdekatan

untuk memberikan informasi kepada pembaca atau mendapatkan apresiasi sastra dari para pembacanya.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa karya sastra memiliki banyak unsur dan nilai-nilai kemanusiaan di dalamnya. Komik juga sebagai bagian dari karya sastra juga memiliki banyak nilai kemanusiaan yang digambarkan melalui para tokoh-tokoh di dalamnya. Unsur dan nilai kemanusiaan dapat dilihat melalui gambaran seperti kesedihan, rasa simpati, pandangan hidup, harapan, penderitaan, tanggung jawab, dan lain sebagainya. Sebuah karya sastra juga dapat menjadi bentuk bahasa untuk menggambarkan spiritualitas karena dalam karya sastra menyampaikan batas-batas kemanusiaan dan menggambarkan kejiwaan manusia melalui penokohan karakternya.

Komik berjudul *Natsume Yuujinchou* merupakan komik yang di dalamnya terdapat unsur-unsur kemanusiaan dan memberikan gambaran kedekatan tokoh dengan unsur spiritualitas. Spiritualitas sendiri berasal kata spiritual yang memiliki pengertian sebagai suatu bentuk pemahaman yang meliputi kepercayaan, keyakinan, kecenderungan, serta perspektif dalam menjalani kehidupan. Spiritual menjadi pengontrol seseorang agar selalu positif dalam bertindak ketika dihadapkan dalam suatu masalah (Subehi, 2021). Dalam sebuah sumber berbahasa Jepang spritualitas didefinisikan sebagai berikut.

神学者である窪寺 (2004) は、「スピリチュアリティとは、人生の危機に直面して『人間らしく』『自分らしく』生きるための『存在の枠組み』『自己同一性』が失われたときに、それらのものを自分の外の超越的なものに求めたり、あるいは自分の内面の究極的なものに求める機能である。」と定義する。つまり、スピリチュアリティとは、精神的危機を乗り越えるために、人間が生得的に持っている「機能」であるという
[奇二正彦, 嘉瀬貴祥, & 濁川孝志. 2018: 69]

Shingakusha dearu kubodera (2004) wa, `supirichuariti to wa, jinsei no kiki ni chokumen shite "ningenrashiku" "jibunrashiku" ikiru tame no "sonzai no wakugumi" "jiko dōitsusei" ga ushinawa reta toki ni, sorera no mono o jibun no soto no chōetsutekina mono ni motome tari, aruiwa jibun no naimen no kyūkyokutekina mono ni motomeru kinōdearu.' To teigi suru. Tsumari, supirichuariti to wa, seishinteki kiki o norikoeru tame ni, ningen ga seitokuteki ni motte iru `kinō'dearu to iu (Masahiko S. Kase Kasho & T. Murakawa, 2018: 69).

“Teolog Kubodera (2004) menyatakan bahwa "Spiritualitas adalah kemampuan untuk mencari hal-hal yang transenden di luar diri sendiri atau yang hakiki di dalam diri sendiri ketika 'kerangka keberadaan' dan 'identitas diri' untuk hidup 'secara manusiawi' dan 'sebagai diri sendiri' hilang ketika menghadapi krisis kehidupan." Dengan kata lain, spiritualitas adalah 'fungsi' bawaan manusia untuk mengatasi krisis spiritual” (Masahiko S. Kase Kasho & T. Murakawa, 2018: 69).

Pengertian spiritualitas di atas memiliki makna yang hampir sama dengan pengertian spritualitas yang dikemukakan oleh Rosito (2010) yang berpendapat bahwa spiritualitas merupakan upaya dalam pencarian makna kehidupan. Upaya dalam pencarian makna ini cenderung mengarah kepada hal-hal positif dalam proses pencariannya. Upaya yang kuat dalam pencarian makna tersebut didorong oleh kemauan, rasa semangat, kegigihan dan keberanian dalam menghadapi rintangan untuk mencapai suatu tujuan. Orang yang memiliki atau menemukan makna dalam hidupnya akan semakin bahagia dan efektif dalam menjalani kehidupan. Pargament (2013) juga mendefinisikan spiritualitas sebagai kesadaran atau keyakinan pada sesuatu kekuatan yang lebih tinggi yang menggerakkan hati seseorang untuk mencari makna dan tujuan kehidupan. Selanjutnya, Prijosaksono & Erningpraja (2003)

mendefinisikan bahwa spiritual sebagai sesuatu yang murni dari diri manusia itu sendiri. Mereka mengartikan spritual ke dalam dua arti yaitu spiritual sebagai roh manusia diartikan sebagai energi kehidupan yang membuat manusia dapat hidup, dalam hal ini spiritual dapat diartikan sebagai nyawa dari manusia itu sendiri. Kemudian spiritual juga diartikan sebagai sesuatu di luar fisik manusia yaitu dapat berupa pikiran, perasaan dan karakter manusia itu sendiri.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis melihat adanya unsur spiritual yang terdapat dalam komik *Natsume Yuujinchou* yaitu berupa sikap dan upaya tokoh dalam memaknai dan menjalani kehidupan yang baik. Komik *Natsume Yuujinchou* menceritakan keseharian dari tokoh utama bernama Natsume Takashi dan sesosok *youkai* sebagai karakter pendukung utamanya yaitu Nyanko Sensei (Madara). Natsume adalah seorang anak yatim piatu yang memiliki kemampuan untuk melihat *youkai* maupun *ayakashi*. *Youkai* atau *ayakashi* sendiri merupakan sosok makhluk supranatural seperti makhluk halus atau siluman. Karena kemampuannya melihat makhluk-makhluk tersebut sejak kecil Natsume sering dianggap aneh oleh orang-orang sekitarnya hingga menjadikan kehidupan masa kecilnya menjadi suram dan ia pun menjadi membenci *youkai*. Saat remaja Natsume pindah ke keluarga angkat baru yang ada di desa. Kepindahan Natsume tersebut ternyata menjadikan ia sebagai incaran para *youkai* karena Natsume memiliki sebuah buku peninggalan neneknya yang disebut “Yuujinchou”. Buku tersebut merupakan buku yang berisi nama-nama *youkai* yang pernah dikalahkan neneknya dan para *youkai* yang namanya tertulis dapat dikendalikan oleh pemilik buku tersebut, karena itu Natsume jadi incaran para *youkai* agar mereka bisa menguasai *youkai* yang tertulis di dalamnya.

Selama pelariannya dari para *youkai*, Natsume tidak sengaja memutuskan tali segel yang menyegel *youkai* tingkat atas bernama Madara atau lebih dikenal dengan Nyanko Sensei. Suatu hari Nyanko Sensei menawarkan pertolongan pada Natsume, dan bersedia menjadi pengawalnya dengan syarat jika kelak Natsume meninggal ia harus menyerahkan buku *Yuujinchou* padanya. Pertemuannya dengan Nyanko Sensei menjadi awal Natsume mulai menghilangkan kebenciannya terhadap *youkai*. Selain beradaptasi dengan lingkungan barunya, Natsume juga mulai membuka hatinya dan berteman dengan para *youkai* dan manusia di lingkungan barunya tersebut. Dengan bantuan Nyanko Sensei, Natsume juga mulai membebaskan para *youkai* yang meminta untuk dibebaskan namanya dari dalam buku *Yuujinchou*.

Sifat dan sikap tokoh Natsume serta cara Natsume mengatasi masalah-masalah internal maupun eksternal yang muncul pada dirinya menjadikan penulis tertarik untuk menganalisis bagaimana kecerdasan spiritual dari tokoh utama Natsume dengan harapan dapat menunjukkan bagaimana perkembangan karakter utama, proses tokoh utama dalam menghadapi konflik dan menemukan solusi, serta pesan moral dan nilai kehidupan yang penting terkait proses pemaknaan hidup yang digambarkan melalui tokoh dalam komik *Natsume Yuujinchou* apabila dilihat dari aspek-aspek kecerdasan spiritual.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode analisis deskriptif untuk menemukan makna, pengalaman atau peristiwa yang terkandung dalam karya sastra. Penulis mengumpulkan data melalui pembacaan mendalam terhadap komik *Natsume Yuujinchou* serta studi kepustakaan untuk mencari sumber data pendukung terkait objek penelitian. Teknik analisis yang digunakan berupa pembacaan mendalam yang dilakukan dengan membaca komik secara menyeluruh dan berulang kali untuk menangkap isi cerita secara mendalam. Setelah dilakukan pembacaan mendalam penulis melakukan pencatatan dengan menandai bagian-

bagian penting berupa karakter, adegan, dialog, dan kutipan yang relevan untuk mendukung analisis terhadap teori yang digunakan.

III. HASIL PENELITIAN

3.1 Kepribadian Menurut Carl Gustav Jung

Carl Gustav Jung memandang kepribadian adalah prospektif dan retrospektif, artinya ia melihat garis perkembangan kepribadian seseorang ke arah masa depan dan juga memperhatikan masa lalu sang pribadi. Jung menganggap bahwa hidup seorang individu dibimbing oleh tujuan maupun sebab (Yusuf & Achmad, 2012). Menurut Jung kepribadian adalah seluruh pemikiran, perasaan, dan perilakunya baik yang disadari maupun yang tidak disadari. Jung membagi struktur kepribadian menjadi dua dimensi yaitu dimensi kesadaran dan dimensi ketidaksadaran (Yusuf & Achmad, 2012).

1) Dimensi kesadaran kepribadian

Dimensi kesadaran kepribadian adalah ego. Ego didefinisikan sebagai jiwa sadar yang terdiri dari pandangan, ingatan, pikiran, dan perasaan manusia yang disadari oleh seorang individu. Dimensi kesadaran mempunyai dua komponen pokok, yaitu fungsi jiwa dan sikap jiwa. Fungsi jiwa dibagi empat macam, yaitu pikiran, perasaan, pendirian dan intuisi. Sedangkan sikap jiwa digolongkan ke dalam dua tipe, yaitu introver dan ekstrover.

2) Dimensi ketidaksadaran pribadi

Dimensi ketidaksadaran pribadi digolongkan menjadi dua yaitu, ketidaksadaran pribadi dan ketidaksadaran kolektif. Ketidaksadaran pribadi merupakan hasil dari pengalaman yang dianggap kurang berkesan dan lemah yang didapatkan seorang individu selama hidupnya hingga pengalaman tersebut ditekan, diabaikan, kemudian dilepaskan sehingga pengalaman-pengalaman tersebut hanya teramati, terpikirkan dan merasakan di alam bawah sadar seseorang. Sementara itu ketidaksadaran kolektif merupakan ingatan-ingatan yang diturunkan atau diwariskan oleh leluhur seseorang dari masa lampau.

3.2 Kecerdasan Spiritual Menurut Zohar & Marshall

Kecerdasan spiritual memberi rasa moralitas dan kemampuan untuk beradaptasi dengan aturan-aturan luar diri pribadi. Kecerdasan spiritual digunakan untuk melihat baik buruknya suatu hal, membayangkan kemungkinan-kemungkinan dari mimpi yang belum terwujud, bercita-cita, dan mengangkat diri seseorang dari kerendahan. Kecerdasan spiritual merupakan penggabungan dari semua kecerdasan, kecerdasan spiritual menjadikan kita makhluk yang benar-benar utuh secara intelektual, emosional, dan spiritual (Zohar & Marshall, 2007: 5).

Zohar & Marshall (2007) berpendapat bahwa kecerdasan spiritual tidak harus selalu berhubungan dengan agama. Menurut mereka, agama secara formal tidak menjamin kecerdasan spiritual seorang individu. Agama formal dianggap sebagai seperangkat aturan dan kepercayaan yang muncul secara eksternal atau dari luar, namun meski begitu kecerdasan spiritual tidak bertentangan dengan sistem keagamaan karena pada dasarnya agama berupa keyakinan yang ada dalam diri individu dan juga menjadi pedoman atau kerangka seseorang dalam menjalani kehidupannya. Agama tidak dapat dijadikan penentu mutlak kecerdasan spiritual yang tinggi karena bisa saja orang yang beragama memiliki kecerdasan spiritual yang rendah dan orang atheis memiliki kecerdasan spiritual yang tinggi, dan begitu pula sebaliknya. Menurut mereka agama menjadi salah satu jalan untuk mencari kebermaknaan hidup.

Kemudian, Zohar & Marshall (2007) menekankan aspek nilai dan makna dalam memperoleh kebermaknaan hidup, di mana kebermaknaan tersebut dapat diperoleh melalui berbagai hal di antaranya adalah dengan menolong sesama atau berguna bagi orang lain, merenungkan dan mengintrospeksi diri, belajar dari masalah-masalah yang dialami, bersikap

positif terhadap penderitaan dan rasa sakit. Bahkan kebermaknaan tersebut didapatkan dari proses pencarian solusi dari penderitaan dan rasa sakit yang dialami individu.

Selanjutnya, Zohar & Marshall mencetuskan aspek-aspek yang dapat digunakan sebagai pengukur atau melihat tanda-tanda seseorang memiliki kecerdasan spiritual yang tinggi atau telah berkembang dengan baik. Berikut adalah aspek-aspek kecerdasan spiritual menurut Zohar & Marshall:

- 1) Kemampuan bersikap fleksibel
Kemampuan bersikap fleksibel merupakan salah satu aspek kecerdasan spiritual. Kemampuan untuk bersikap fleksibel adalah kemampuan individu untuk beradaptasi dan aktif atau dengan kata lain dapat mudah atau cepat dalam menyesuaikan diri. Orang yang memiliki sikap fleksibel akan menghadapi suatu kenyataan apapun dengan hati yang lapang dan terbuka.
- 2) Tingkat kesadaran diri yang tinggi
Salah satu kriteria dari kecerdasan spiritual yang tinggi adalah memiliki tingkat kesadaran diri yang tinggi. Kesadaran diri adalah bagaimana seseorang melihat dirinya ke dalam. Kesadaran diri adalah memikirkan seberapa jauh ujung dari diri sendiri serta melihat atau memikirkan batas-batas kemampuan diri dan tempat dapat mengubah diri. Merenungkan diri sendiri terhadap sifat atau tindakan orang lain dan realitas kehidupan yang ada menjadikan individu sadar mengenai dirinya sendiri dari dalam. Ini merupakan upaya untuk mengetahui batas-batas kenyamanan untuk diri sendiri.
- 3) Kemampuan untuk menghadapi dan memanfaatkan penderitaan
Ini merupakan bagaimana cara individu menganggap secara positif penderitaan atau kesulitan sebagai sesuatu yang dapat hal tersebut sebagai tantangan atau bahkan peluang serta menjadikannya motivasi untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik
- 4) Kemampuan untuk menghadapi dan melampaui rasa sakit
Rasa sakit akan menyadarkan seseorang tentang keterbatasan dirinya. Kemampuan untuk menghadapi dan melampaui rasa sakit berarti mengikhlaskan apa yang sudah terjadi dan menjadi pribadi yang pemaaf serta bersyukur atas kehidupan.
- 5) Kualitas hidup yang terinspirasi dari visi dan nilai-nilai
Hal ini menjadikan kualitas hidup yang baik dengan memiliki visi serta berpegang pada nilai-nilai hidup yang ada sebagai dorongan untuk mencapai tujuan hidup yang bermakna.
- 6) Keengganan untuk menyebabkan kerugian
Salah satu kriteria orang cerdas secara spiritual adalah enggan untuk menyebabkan kerugian karena orang tersebut mengetahui bahwa ketika dia menyebabkan kerugian terhadap orang lain itu artinya dia akan merugikan dirinya sendiri.
- 7) Berpandangan *holistic*
Berpandangan *holistic* merupakan kecenderungan seseorang untuk melihat keterkaitan antar berbagai hal, artinya seseorang mampu untuk berpikir melalui sudut pandang yang luas dan menyeluruh.
- 8) Kecenderungan untuk bertanya “mengapa” atau “bagaimana jika?” untuk mencari jawaban-jawaban yang mendasar
Ini merupakan kecenderungan di mana individu akan mencari makna terhadap tindakan yang dilakukan dirinya sendiri maupun tindakan-tindakan yang dilakukan oleh orang lain dan berusaha menempatkan suatu kejadian atau peristiwa dalam suatu konteks yang luas.
- 9) Menjadi apa yang disebut psikolog sebagai “bidang mandiri”.
Apa yang dimaksud dengan bidang mandiri adalah ego, ini berupa kemampuan untuk berpegang teguh terhadap apa yang diyakini meskipun hal tersebut bertentangan

dengan orang lain. Kecerdasan spiritual mengharuskan seseorang memiliki ego fungsional namun tetap dalam konteks yang positif di mana individu sebagai makhluk sosial yang berada dalam suatu lingkungan kelompok tetap harus berperan dan sehat dalam kelompok meskipun adanya perbedaan keyakinan prinsip atau pendapat.

Dari aspek-aspek kecerdasan spiritual di atas dapat dipahami bahwa kecerdasan spiritual adalah tentang bagaimana mencapai kebahagiaan dalam kehidupan, yang mencakup ketenangan pikiran dan jiwa, karakter (kepribadian), kesabaran dalam menghadapi masalah dan rasa sakit, kemampuan memilih sesuatu yang diperlukan, dan bahkan pencarian kebenaran.

Setelah mengetahui apa saja aspek yang menjadi ciri seorang individu memiliki kecerdasan spiritual tinggi, maka berikut ini merupakan ciri-ciri orang yang memiliki kecerdasan spiritual yang rendah

1. Narsisisme
Kecenderungan mementingkan diri sendiri dan mengabaikan orang lain dan kepentingan lain. Narsisisme merupakan alasan seseorang menarik diri dari kelompok dan hubungannya dengan orang lain, kehilangan hubungan baik dengan sekitarnya. Akar dari perilaku narsisisme ini berasal dari rasa trauma yang berasal dari peristiwa traumatis yang berhubungan dengan orang lain. Individu yang terpaku dalam keadaan tidak dapat melakukan kemajuan sebelum dapat menangani traumanya tersebut.
2. Dogmatisme
Perilaku dogmatisme merupakan sikap mengikuti aturan atau ketentuan suatu kelompok hanya didasarkan pada mengikuti arus banyak orang atau didasarkan rasa takut dan kebiasaan saja. Dengan kata lain individu yang memiliki sikap ini adalah orang yang tidak memiliki pendirian dan hanya mengikuti arus.
3. Pikiran sempit
Ini merupakan kecenderungan untuk mengeneralisir suatu hal terhadap satu perspektif, orang yang berpikiran sempit akan cenderung memutuskan suatu hal dari satu sisi tanpa melihat sisi lainnya
4. Ketidakrelaan dan ketidakmampuan dalam mengatasi masalah
Rasa takut dan menghindari suatu masalah memiliki arti yang sama dengan meninggalkan kecerdasan spiritual
5. Tidak memiliki dorongan
Tidak adanya dorongan atau motivasi untuk meningkatkan kualitas hidup menjadi lebih baik.

Terhambat secara spiritual adalah keadaan di mana seseorang memiliki tanggapan yang lemah terhadap pusat dirinya, ego yang membawa seseorang untuk terus bermain dalam kepura-puraan, tertutup untuk melihat suatu hal secara luas. Apabila tanggapan pada diri sangat rendah hingga mencapai pada tahap di mana tidak dapat menanggapi energi jiwa yang terperangkap akan menjadikan seorang individu jatuh ke dalam keputusasaan dan mengarah pada hal-hal yang bersifat negatif.

Zohar & Marshall menyatakan bahwa kecerdasan spiritual dapat ditingkatkan melalui tujuh cara sederhana yaitu;

1. Menyadari di mana diri sendiri sekarang
2. Merasakan dengan kuat keinginan untuk berubah
3. Merenungkan diri dan mencari tau apa motivasi dari diri yang paling dalam
4. Menemukan dan mengatasi rintangan
5. Mengenali banyak kemungkinan untuk dapat melangkah maju
6. Menetapkan hati pada sebuah jalan

7. Menyadari bahwa terdapat banyak jalan dapat diambil ketika di hadapkan dalam suatu masalah

Lebih lanjut Zohar & Marshall menyatakan bahwa kualitas tertinggi dari kehidupan spiritual disebut dengan istilah transendensi. Zohar & Marshall mendefinisikan transendensi sebagai suatu yang membawa individu mengatasi masa kini, mengatasi rasa suka dan duka, mengatasi diri pada masa kini, sesuatu yang membawa individu dapat melampaui batasannya dan memberi kemampuan untuk melihat suatu peristiwa ke dalam konteks yang luas. Transendensi memberikan individu kesadaran terhadap hal-hal yang tidak terbatas terhadap diri individu itu sendiri maupun dunia sekitarnya.

Kecerdasan spiritual berada dalam diri individu sejak lahir, bukan berasal dari orang lain ataupun sesuatu yang diwariskan. Manusia menggunakan dan memanfaatkan kecerdasan spiritual dalam berkehidupan namun seringkali hal tersebut tidak disadari karena menganggap kecerdasan spiritual itu sebagai objek yang ada di luar diri manusia. Kecerdasan spiritual adalah kecerdasan yang bersumber dari hati nurani atau perasaan hati yang murni yang menuntun individu dalam bersikap dan berperilaku serta menentukan pilihan-pilihan hidup agar tetap selalu di jalan yang positif. Kecerdasan spiritual membimbing individu untuk memperoleh ketenangan dan kedamaian hidup yang sesungguhnya, serta menuntun individu untuk arif dan bijak dalam berkehidupan.

Kecerdasan spiritual mencakup kemampuan untuk menghayati kebenaran yang mendalam yang berarti mempersepsikan hal terbaik yang utuh dan paling manusiawi di dalam pikiran. Gagasan, nilai, visi, motivasi dan arah panggilan mengalir dari dalam, dari keadaan kesadaran yang dijalani dengan cinta. Pusat kecerdasan spiritual adalah hati nurani yang merupakan suara yang tetap jernih atau suara asli yang ada dalam diri manusia yang tidak dapat ditipu oleh orang lain bahkan diri sendiri. Kecerdasan spiritual membimbing dan mendidik budi pekerti dan moral agar selalu berada di jalan yang benar.

3.3 Pembahasan

Pada bagian ini penulis melakukan analisis tentang kecerdasan spiritual tokoh Natsume berdasarkan teori kecerdasan spiritual yang dikemukakan oleh Zohar & Marshall. Sebelumnya telah dipaparkan teori kecerdasan spiritual di mana terdapat sembilan aspek kecerdasan sebagai tolak ukur kecerdasan spiritual seseorang. Berdasarkan sembilan aspek tersebut penulis menemukan bahwa Natsume memiliki tujuh aspek yang diperlihatkan melalui sikap, sifat, ucapan, maupun tindakan yang ia lakukan. Berikut ini adalah aspek-aspek kecerdasan spiritual yang dimiliki Natsume

1. Tingkat kesadaran diri yang tinggi

Natsume memiliki kesadaran diri yang tinggi di mana ia mengetahui batasan pada dirinya dan bagaimana ia dapat mengubah dirinya. Hal tersebut dapat dibuktikan saat ia merenungkan diri sendiri terhadap sifat atau tindakan orang lain dan realitas kehidupan yang ada menjadikan individu sadar mengenai dirinya sendiri. Bukti bahwa Natsume memiliki kesadaran diri yang tinggi dibuktikan melalui ucapan Natsume pada kutipan berikut.

“見える俺だって疑わしく思うんだ、見えない人が俺を奇異の目で見えるのは当然だったのかもしれない”

“*Mieru oredatte utagawashiku omounda, mienai hito ga ore wo kii no me de miru no wa touzen datta no kamoshirenai*”

“Aku yang bisa melihat pun merasa ragu. Mungkin wajar jika orang yang tidak bisa melihat melihatku dengan cara yang aneh.”

Sumber: *Natsume Yuujinchou*, vol.3 (2016: 111).

Ungkapan Natsume tersebut menunjukkan bahwa dia sadar akan dirinya terhadap bagaimana cara orang lain memandangnya. Sikap merenungkan diri sendiri terhadap sifat atau tindakan orang lain dan realitas kehidupan yang ada menjadikan Natsume sadar mengenai dirinya sendiri. Hal ini merupakan ciri dari orang yang memiliki kesadaran diri yang tinggi.

“柸は名取さんが退治しようとしたのを俺が邪魔してしまった妖で、今は彼に使役されてしまっている。本当は自由にしてやりたかったのに俺の力はいつもし歩たりない”

“*Hiragi wa Natori-san ga taijishiyou to shita no wo ore ga jamashite shimatta ayakashi de, ima wa kare ni shieki sareteshimatteiru. Hontou wa jiyuu ni shite yaritakatta noni, ore no chikara wa itsumo ippo tarinai*”

“Hiiragi adalah siluman yang dulu akan dibasmi Natori-san tapi aku mengganggu pembasmiannya, dan sekarang dia menjadi bawahan Natori-san. Sebenarnya aku ingin memberinya kebebasan tapi selalu saja aku tidak cukup kuat untuk itu”

Sumber: *Natsume Yuujinchou*, vol.3 (2016: 114).

Kutipan di atas menunjukkan bahwa Natsume mengetahui dengan jelas bahwa ada hal-hal terbatas yang tidak dapat ia ubah dengan kemampuannya yang ia masih anggap kurang. Pada kalimat 「俺の力はいつもし歩たりない」 menunjukkan bahwa Natsume menyadari dan mengakui bahwa kemampuannya dalam memberikan bantuan masih terbatas. Memikirkan batas-batas kemampuan diri, hal ini juga merupakan ciri dari seorang yang memiliki kesadaran diri yang tinggi.

2. Kemampuan untuk menghadapi dan memanfaatkan penderitaan

Ini merupakan bagaimana cara individu menganggap secara positif penderitaan atau kesulitan sebagai tantangan atau bahkan peluang serta menjadikannya motivasi untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik. Aspek kecerdasan spiritul ini dapat dilihat dari sikap Natsume pada saat ia menjadikan penderitaan atau kesulitan yang menyimpannya sebagai pelajaran atau sebagai motivasi untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik lagi. Hal tersebut terbukti dalam kutipan berikut

“やっぱり不確かなものに心を傾けて、後で泣くのはもうご免だな”

“*Yappari futashikana mono ni kokoro o katamukete, ato de naku no wa mou gomendana*”

“Aku sudah tidak ingin lagi menaruh hatiku pada hal-hal yang tidak pasti lalu menangis setelahnya.”

Sumber: *Natsume Yuujinchou*, vol.1 (2011: 135)

Kutipan tersebut merupakan ungkapan Natsume ketika ia teringat akan kejadian masa kecilnya saat merasa dibohongi oleh sesosok *youkai* dan merasa tersakiti olehnya. Kutipan tersebut menunjukkan bahwa Natsume tidak ingin mengulangi apa yang sudah terjadi. Kalimat [後で泣くのはもうご免だな] menunjukkan dengan jelas bahwa Natsume tidak ingin lagi menangis karena hal-hal yang membuatnya terbebani di masa lalu. Dengan kata lain ia menjadikan kesedihannya di masa lalu itu sebagai pelajaran untuk dapat berubah lebih baik di kehidupannya saat ini.

“...そうだな、けれどさいわい俺にはお前の言葉が聞こえるよ、ここに
いる妖のもの、そして人の言葉もだ隔てなく。これは力になりはしないだ
ろうか。

“...Souda na, keredo saiwai ore ni ha omae no kotoba ga kikoeru yo, koko ni iru ayakashi no mo, soshite hito no kotoba mo da, hedatenaku. Kore ha chikara ni nari wa shinaidarou ka”

“Memang benar...tapi...aku beruntung bisa mendengar kata-katamu, juga kata-kata para youkai yang ada di sini, dan juga bisa mendengarkan perkataan manusia tanpa membedakan satupun diantara mereka. Tidak bisakah ini menjadi sesuatu yang bermanfaat?”

Sumber: *Natsume Yuujinchou*, vol.3 (2016: 27)

Aspek kecerdasan spiritual yang tergambar dalam kutipan percakapan di atas adalah berupa kemampuan untuk menghadapi atau memanfaatkan penderitaan. Hal tersebut dapat dilihat pada kalimat 「これは力になりはしないだろうか」. Ungkapan ini menunjukkan bahwa Natsume ingin menggunakan kemampuan yang dulunya ia tidak sukai menjadi kemampuan yang dapat bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain.

2. Kemampuan untuk menghadapi dan melampaui rasa sakit

Kemampuan untuk menghadapi dan melampaui rasa sakit berarti mengikhlaskan apa yang sudah terjadi dan menjadi pribadi yang pemaaf serta bersyukur atas kehidupan. Berikut ini merupakan kutipan yang memperlihatkan aspek kecerdasan spiritual Natsume dalam menghadapi dan melampaui rasa sakit. Hal tersebut terbukti di mana Natsume tidak memiliki dendam dan membenci manusia maupun *youkai*. Berikut ini adalah bukti kutipannya.

夏目 : !ニャンコ先生

ニャンコ先生 : 子分どもは下等だが、相手は意外と大物だぞ。

面倒だからさっさと帰るぞ。強力な結界だが私ほどの者なら何とか外へ出られる。乗れ。

夏目 : みんなはどうするんだ。

ニャンコ先生 : 放っておけ。お前、あまり人間が好きではないだろう。子供のころの夢をよく見ているじゃないか、他人など掘っておけばいい

夏目 :俺はそこで逃げてはいけないんだ、先生。「友人

帳」には、人に見切りをつけたレイコさんの悲しみがいっぱい詰まっている。.....それに人の優しさも

可

愛さもわかってきたんだ。少しずつだけど。だからやれることはやりたい、だから先生...

Natsume : ! Nyanko sensei

Nyanko sensei : *Kobun-domo wa katou daga, aite wa igaito oomono dazo.*

Mendoudakara sassato kaeru zo. Kyouryokuna kekkaidaga watashi hodo no mononara nantoka soto e de rareru. Nore.

Natsume : *Minna wa dou surunda.*

Nyanko sensei : *Hanatte oke. Omae, amari ningen ga sukide wanaidarou.*

Kodomo no koro no yume o yoku mite iru janai ka, tanin nado hotte okeba i

Natsume :*Ore wa soko de nigete wa ikenai nda, sensei. 'Yūjin-chou' ni wa, hito ni mikiri wo tsuketa reikosan no kanashimi ga ippai tsumatte iru.... Sore ni hito no yasashisa mo kawaisa mo wakattekitanda. Sukoshizutsu dakedo. Dakara yareru koto wa yaritai, dakara sensei...*

Natsume : ! Nyanko-Sensei

Nyanko sensei : Para anak buahnya lemah tapi diluar dugaan dia sangat kuat. Karena akan merepotkan ayo kita pulang. Meskipun

- penghalangnya kuat tapi makhluk setingkat diriku masih bisa membuat kita keluar. Naiklah.
- Natsume : Bagaimana dengan yang lain?
- Nyanko sensei : Abaikan saja. Kau tidak terlalu menyukai manusia bukan?. Bukannya kau selalu bermimpi tentang masa kecilmu. Abaikan saja orang lain.
- Natsume : Aku...tidak bisa melarikan diri dari hal itu, sensei. Dalam [Yuujinchou] disis oleh banyak kesedihan Reiko-san yang menyerah terhadap orang. Kemudian, kebaikan orang serta kesedihan orang aku mulai memahaminya meskipun perlahan-lahan. Karena itu aku ingin melakukan apa yang ku bisa lakukan. Karena itu Sensei..."

Sumber: *Natsume Yuujinchou*, vol.2 (2011: 35-36)

Kutipan tersebut menceritakan Nyanko sensei yang mengajak Natsume untuk pergi dari tempat tersebut dan meninggalkan teman-temannya yang tengah diculik oleh *youkai*. Nyanko sensei mengatakan untuk tidak peduli dan meninggalkan mereka saja. Nyanko sensei mengetahui bahwa Natsume sering bermimpi tentang kejadian masa kecilnya yang membuat Natsume tidak menyukai manusia pada masa itu. Namun Natsume tidak berpikir demikian, ia mengerti kesedihan yang ia alami di masa lalu tersebut. Seiring dengan berjalannya waktu ia bertemu dengan orang-orang baik dan membuatnya mengerti akan kebaikan dan kesedihan manusia. Terlepas dari masalah lalunya Natsume tidak dendam pada manusia bahkan berkeinginan untuk membantu mereka.

Kutipan berikut juga menunjukkan kemampuan Natsume dalam menghadapi rasa sakit dan mensyukuri kehidupan.

- ヒノエ : お前はレイコと違うね、お前は人が好きなんだね。
- 夏目 : 小さいころは苦手だったんだ。でも優しい人達に出会えて優しさを知って... 逃げたくないって思ったんだ。俺も、優しくなりたいてって思ったんだ。
- Hinoe : *Omae wa Reiko to chigau ne, omae wa hito ga sukina nda ne.*
- Natsume : *Chisaikoro wa nigatedatta nda. Demo yasashi hitotachi ni deaete yasashisa o shitte. ... Nigetakunai tte omotta nda. Ore mo, yasashiku naritai tte omotta nda.*
- Hinoe : Kau berbeda dengan Reiko, kau menyukai manusia iya kan?.
- Natsume : Saat kecil aku memang tidak menyukainya. Tapi ketika aku bertemu orang-orang baik dan mengenal apa itu kebaikan... aku tidak ingin lari. Aku juga menginginkan menjadi orang yang baik.

Sumber: *Natsume Yuujinchou*, vol.2 (2011: 80).

Sikap menghadapi rasa sakit dapat dilihat pada saat Natsume menyatakan bahwa dirinya ketika masih kecil membenci manusia namun pertemuannya dengan orang-orang baik menjadikan Natsume mampu menghadapi kebenciannya itu. Pada kalimat 「逃げたくないって思ったんだ」 menunjukkan bahwa Natsume tidak ingin terus terpuruk di pada masa lalunya yang membenci manusia. Ia tidak ingin lari dari kenyataan bahwa tidak semua manusia jahat. Kebaikan dari orang lain yang diterima Natsume menjadikan ia memiliki keinginan untuk menjadi pribadi yang baik pula. Sikap Natsume dalam mensyukuri hidup juga terdapat dalam kutipan berikut.

“...ああ今はとても幸せなんだ “

“身寄りなくうとまれ、ずっとタライ回しだったのを最近引き取ってくれたのは心優しい藤原夫妻、この街で出会えたあたたかい友人たち”

“*Aa ima totemo shiawase nanda*”

“*Miyori naku utomare, zutto taraimawashidatta no wo saikin hikittotte kureta no wa kokoro yasashii fujiwara fusai, kono machi de deaeta atatakai yuujintachi*”

“Ah, saat ini aku sangat bahagia”

“Aku yang terasing tanpa keluarga sampai harus selalu berpindah-pindah dari kerabat satu ke kerabat lain baru-baru ini diangkat oleh pasangan Fujiwara yang baik hati, serta teman-teman ramah yang ku temui di kota ini”

Sumber: *Natsume Yuujinchou*, vol.4 (2016: 11)

Kutipan di atas menunjukkan aspek kecerdasan spiritual dalam bentuk perasaan bersyukur atas kehidupan yang Natsume miliki di mana ia mensyukuri atas pertemuannya dengan orang-orang baik di kota baru yang ia tinggali. Rasa syukur tersebut dapat dilihat dari ungkapan Natsume yang mengatakan bahwa dirinya bahagia dengan kehidupannya saat ini.

3. Kualitas hidup yang terinspirasi dari visi dan nilai-nilai

Hal ini menjadikan kualitas hidup yang baik dengan memiliki visi serta berpegang pada nilai-nilai hidup yang ada sebagai dorongan untuk mencapai tujuan hidup yang bermakna. Berikut ini merupakan bukti bahwa Natsume memiliki aspek kecerdasan tersebut.

ニャンコ先制 : あっ、夏目お前妙な節介するんじゃないぞ、この数易々は止められん

ベニオ : そうそうお止しなさいな、何になるってんです、知りもしない連中のために所詮人ごときに出来ることなどたかが知れている

夏目 : …そうだな、けれどさいわい俺にはお前の言葉が聞こえるよ、ここにいる妖のもの、そして人の言葉もだ隔てなく。これは力になりはしないだろうか。

Nyanko sensei : *Aa!, Natsume omae myouna sekkai surunjanai zo, kono kazu yasuyasu wa tomeraren*

Benio : *Sousaou o yoshinasai na, nani ni naruttendesu, shiri mo shinai renchuu no tame ni shosen hitogoto ki ni dekiru koto nado taka ga shireteiru*

Natsume : *...Souda na, keredo saiwai ore ni ha omae no kotoba ga kikoeru yo, koko ni iru ayakashi no mo, soshite hito no kotoba mo da, hedatenaku. Kore ha chikara ni nari wa shinaidarou ka*

Nyanko sensei : Ah! Natsume kamu jangan ikut campur ya, siluman sebanyak ini tidak gampang untuk dihentikan

Benio : Ya betul! Urungkan saja niatmu, memang apa untungnya bagimu menolong orang-orang yang kamu tidak kenal?

Natsume : Memang benar...tapi...aku beruntung bisa mendengar kata-katamu, juga kata-kata para youkai yang ada di sini, dan juga bisa mendengarkan perkataan manusia tanpa membedakan satupun diantara mereka. Tidak bisakah ini menjadi sesuatu yang bermanfaat?

Sumber: *Natsume Yuujinchou*, vol.3 (2016: 26-27)

Kutipan di atas menunjukkan aspek kecerdasan spiritual berupa kualitas hidup yang terinspirasi dari visi serta berpegang pada nilai-nilai. Natsume menunjukkan sikap di mana ia berpegang pada nilai kehidupan berupa nilai kepedulian. Nilai kepedulian diperlihatkan oleh Natsume melalui dirinya yang berusaha mencegah para *youkai* yang akan mencelakai manusia

dan menolak peringatan dan saran dari *yukai* bernama Benio dan Nyanko sensei untuk tidak ikut campur dalam masalah tersebut.

Berikut ini juga merupakan kutipan yang menunjukkan bahwa Natsume memiliki aspek kecerdasan tersebut.

“僕も人が好きだよ、やさしいのも、あたたかいのも、人も、獣も、もののけも皆、魅かれあう何かを求めて “
“*Boku mo hito ga sukidayo, yasashii no mo, atatakai no mo, hito mo, kemono mo, mononoke mo minna, hikareau nanika wo motomete. Kenmei ni ikiru kokoro ga sukida yo*”

“Aku juga suka pada manusia, kelembutan, kehangatan, baik manusia ataupun hewan, juga makhluk halus semuanya saling tertarik untuk mencari sesuatu. Aku suka pada hati yang memilih untuk hidup dengan gigih”

Sumber: *Natsume Yuujinchou*, vol.1 (2011: 194)

Pada kutipan di atas terdapat kalimat 「懸命に生きる心が好きだよ」 menunjukkan bahwa hidup Natsume terinspirasi dari nilai-nilai kehidupan.

” 強くなりたいと思った、多くと出会い、守りたいものができたのだから “
“*Tsuyoku naritai to omotta, ooku to deai, mamoritai mono ga dekita no dakara*”
“Aku ingin menjadi kuat, sebab dari pertemuan yang tak terhitung banyak ini aku memperoleh banyak hal yang ingin ku lindungi”

Sumber: *Natsume Yuujinchou*, vol.3 (2016:144)

“どんな事情が知らないけれど「悪霊」なんてのを放ってはおけないない。
玄、このには、この街には、おれが守りたいものがいっぱいあるんだよ”
“*Donna jijou ga shiranai keredo [akuryou] nante no wo houtte ha okenainai. Gen, koko ni wa, kono machi ni wa, ore gga mamoritai mono ga ippai arun da yo*”
“Aku tidak tahu apa alasanmu, tapi roh jahat tidak bisa dibiarkan begitu saja. Gen, di sisni, di kota ini aku punya banyak hal yang ingin aku lindungi”

Sumber: *Natsume Yuujinchou*, vol.4 (2016: 21)

Kedua kutipan di atas membuktikan bahwa Natsume memiliki keinginan untuk menjadi lebih kuat agar dapat melindungi hal-hal yang menurutnya berharga. Menjadi kuat dan melindungi hal yang berharga menjadi salah satu visi dari Natsume sekaligus menjadi faktor pendorong Natsume dalam menajalani kehidupannya.

4. Keengganan untuk menyebabkan kerugian

Salah satu kriteria orang cerdas secara spiritual adalah enggan untuk menyebabkan kerugian karena orang tersebut mengetahui ketika dia menyebabkan kerugian terhadap orang lain berarti dia akan merugikan dirinya sendiri. Sebagai bukti Natsume memiliki aspek kecerdasan spiritual ini adalah kutipan berikut.

” この街で出会えた温かい人たちに気味悪い思いをさせたくない、妖を見ることは絶対に秘密だ “
“*Kono machi de deaeta atatakai hito tachi ni kimiwarui omoi wo sasetakunai, ayakashi wo miru koto wa zettai ni himitsu da*”

“Aku tidak ingin membuat orang-orang baik yang kutemui di kota ini menjadi takut, karena itu kemampuan melihat makhluk halus ini harus dirahasiakan”

Sumber: *Natsume Yuujinchou*, vol.1 (2011:

53)

Kutipan di atas berisi pikiran Natsume dalam menentukan sikap di lingkungan barunya tersebut, di mana dia berusaha untuk menyembunyikan kemampuannya dari orang-orang sekitarnya. Hal tersebut dia lakukan agar orang-orang yang berada di sekitarnya tidak risih atau takut padanya. Natsume menyadari jika orang-orang mengetahui hal tersebut akan membuat mereka menganggap Natsume aneh seperti apa yang pernah ia alami dulu. Natsume berusaha untuk membuat orang di sekitarnya nyaman agar dirinya pun juga bisa hidup lebih baik dari sebelumnya.

5. Berpandangan *holistic*

Berpandangan *holistic* artinya seseorang mampu untuk berpikir melalui sudut pandang yang luas dan menyeluruh. Sikap berpandangan *holistic* dapat dilihat dari Natsume yang tidak hanya berpaku pada sudut pandangnya sendiri tapi juga melihat dari sudut pandang orang lain dan para *youkai*. Hal tersebut terbukti dari kutipan berikut ini.

“...そうだな、けれどさいわい俺にはお前の言葉が聞こえるよ、ここにいる妖のもの、そして人の言葉もだ隔てなく。これは力になりはしないだろうか”

“...Souda na, keredo saiwai ore ni ha omae no kotoba ga kikoeru yo, koko ni iru ayakashi no mo, soshite hito no kotoba mo da, hedatenaku. Kore ha chikara ni nari wa shinaidarou ka”

“Memang benar...tapi...aku beruntung bisa mendengar kata-katamu, juga kata-kata para *youkai* yang ada di sini, dan juga bisa mendengarkan perkataan manusia tanpa membedakan satupun diantara mereka. Tidak bisakah ini menjadi sesuatu yang bermanfaat?”

Sumber: Natsume Yuujinchou, vol.3 (2016: 27)

Kutipan di atas menunjukkan Natsume memiliki pandangan *holistic* ketika Natsume mampu untuk berpikir melalui sudut pandang yang luas. Hal tersebut terlihat melalui kata 「隔てなく」 di mana Natsume tidak memandang sesuatu pada satu sisi saja.

Aspek kecerdasan spiritual Natsume dalam berpandangan *holistic* juga dibuktikan melalui kutipan berikut:

“...別に「妖怪」だから引きしたってわけじゃない。たぶん...言葉を交わして「知り合い」になったからさ。...小さいころ人に化けてまで声をかけてくれた妖怪がいたんだ。あの時は子供で、その行為でひどく傷ついた気がしていたけど、今思うとそれでも会えてよかったと思うんだ。...うまく言えないけど最近わかってきたんだ。人だろうとあやかしだろうとふれあわすのが心であるなら同じだよな。一人でいるのがさみしくなるのも最初の一步が怖いもの”

“... Betsuni 'youkai' dakara hiki shitatte wake janai. Tabun... kotoba wo kawashite 'shiriai' ni natakara sa. ... Chiisaikoro hito ni bakete made koe wo kakete kureta youkai ga itanda. Ano toki wa kodomo de, sono kouji de hidoku kizutsuita ki ga shite itakedo, ima omou to sore demo aete yokatta to omou nda. ...Umaku ienaikedo saikin wakattekitanda. Hito darou to ayakashi darou to fureawasu no ga kokoro de aru nara onaji dayo na. Hitori de iru no ga samishiku naru no mo saisho no ippo ga kowai mono “

“Aku bersimpati bukan karena 'youkai'. Mungkin karena setelah mengobrol dengan mereka aku jadi 'mengenal' mereka....waktu kecil dulu ada siluman yang repot-repot berubah wujud menjadi manusia untuk berbicara denganku. Aku ingat karena aku masih anak-anak, perbuatannya itu sempat membuatku sangat terluka, kalau sekarang kupikir lagi aku sangat bersyukur waktu itu bertemu dengannya. Aku tidak bisa mengungkapkannya dengan baik, tapi akhir-akhir ini, rasanya aku semakin paham. Entah itu manusia ataupun makhluk halus, selama kita saling

mengerti dari dalam lubuk hati perbedaan tersebut tidaklah berarti. Kita merasa sepi jika sendirian tapi mengambil langkah pertama untuk mengakhiri hal tersebut pastilah sesuatu yang menakutkan”

Sumber: *Natsume Yuujinchou*, vol.1 (2016: 148-149)

Kalimat [別に「妖怪」だから引きしたってわけじゃない。たぶん…言葉を交わして「知り合い」になったからさ] menunjukkan adanya aspek kecerdasan spiritual yaitu berpikir *holistic*. Kalimat tersebut menjelaskan alasan Natsume ketika menolong para *youkai*, bukan atas dasar karena ia bersimpati pada makhluk halus melainkan karena ia berusaha memahami mereka. Natsume juga mengungkapkan [人だろうとあやかしだろうとふれあわすのが心であるなら同じだよな] dalam kalimat tersebut menunjukkan bahwa Natsume melihat sesuatu tidak hanya dari satu sudut pandang saja, tetapi dari sudut pandang manusia maupun makhluk halus, Natsume menganggap bahwa selama dapat saling memahami satu sama lain perbedaan bukan menjadi hal yang berarti.

6. Menjadi apa yang disebut psikolog sebagai “bidang mandiri”.

Bidang mandiri adalah kemampuan untuk berpegang teguh terhadap apa yang diyakini meskipun hal tersebut bertentangan dengan orang lain. Kecerdasan spiritual mengharuskan seseorang memiliki ego fungsional namun tetap dalam konteks yang positif di mana individu sebagai makhluk sosial yang berada dalam suatu lingkungan kelompok tetap harus berperan dan sehat dalam kelompok meskipun adanya perbedaan keyakinan prinsip atau pendapat. Berdasarkan pengertian tersebut berikut ini merupakan bukti bahwa Natsume memiliki bidang mandiri.

- | | |
|---------|---|
| ベニオ | : そうそうお止しなさいな、何になるってんです、知りもしない連中のために所詮人ごときに出来ることなどが知っている |
| 夏目 | : …そうだな、けれどさいわい俺にはお前の言葉が聞こえるよ、ここにいる妖のもの、そして人の言葉もだ隔てなく。これは力になりはしないだろうか。 |
| Benio | : <i>Sousaou o yoshinasai na, nani ni naruttendesu, shiri mo shinai renchuu no tame ni shosen hitogoto ki ni dekiru koto nado taka ga shireteiru</i> |
| Natsume | : ... <i>Souda na, keredo saiwai ore ni ha omae no kotoba ga kikoeru yo, koko ni iru ayakashi no mo, soshite hito no kotoba mo da, hedatenaku. Kore ha chikara ni nari wa shinaidarou ka</i> |
| Benio | : Ya betul! Urungkan saja niatmu, memang apa untungnya bagimu menolong orang-orang yang kamu tidak kenal? |
| Natsume | : Memang benar...tapi...aku beruntung bisa mendengar kata-katamu, juga kata-kata para <i>youkai</i> yang ada di sini, dan juga bisa mendengarkan perkataan manusia tanpa membedakan satupun diantara mereka. Tidak bisakah ini menjadi sesuatu yang bermanfaat? |

Sumber: *Natsume Yuujinchou*, vol.3 (2016: 26-27)

Kutipan di atas menceritakan tentang Natsume yang berniat menghentikan para *youkai* yang akan menyerang kediaman manusia. Kalimat 「...そうだな、けれどさいわい俺にはお前の言葉が聞こえるよ」 menunjukkan bahwa Natsume sendiri membenarkan apa yang dikatakan *youkai* bernama Benio. Namun hal tersebut tidak menjadikan Natsume mengurungkan niat untuk menolong orang lain. Sikap tersebut menunjukkan adanya aspek

kecerdasan spiritual yaitu menjadi bidang mandiri yaitu berupa kemampuan untuk berpegang teguh terhadap apa yang diyakini meskipun hal tersebut bertentangan dengan orang lain.

Kutipan berikut ini juga merupakan bukti Natsume memiliki apa yang disebut sebagai bidang mandiri.

- 妖怪 : あんな下級のために？あなたに利など何もありませんよ夏目殿。なぜそんなばかばかしことを！
- 夏目 : なぜ…情が移ったからさ、友人のために動いて何が悪い。
- Youkai : *An'na kakyuu no tame ni? Anata ni ri nado nani mo arimasen yo Natsume-dono. Naze son'na bakabakashi koto wo!*
- Natsume : *Naze... jou ga utsuttakara sa, yuujin no tame ni ugoite nani ga warui.*
- Youkai : Demi siluman rendahan itu?hal itu sama sekali tidak membawa keuntungan apapun bagi anda tuan Natsume, kenapa anda bersusah payah melakukan hal sebodoh itu?
- Natsume : Kenapa...Karena perasaanmu sudah berubah. Apa salahnya melakukan sesuatu untuk teman!?

Sumber: *Natsume Yuujinchou*, vol.1 (2011: 180-181)

Kutipan di atas menunjukkan Natsume memiliki apa yang dimaksud dengan bidang mandiri. Keyakinan Natsume dalam menolong *youkai* menunjukkan Natsume memiliki fungsi ego yang positif ketika ia bersikeras untuk membantu *youkai* bernama Tsubame mewujudkan permintaan terakhirnya. Hal tersebut sejalan dengan pengertian aspek kecerdasan spiritual menjadi bidang mandiri yaitu berupa kemampuan untuk berpegang teguh terhadap apa yang diyakini meskipun hal tersebut bertentangan dengan orang lain.

Berdasarkan analisis data di atas penulis merangkum dalam bentuk tabel aspek-aspek spiritual apa saja yang dimiliki atau tidak dimiliki dari tokoh Natsume

Tabel Rangkuman Kecerdasan Spiritual Tokoh Natsume

No	Aspek Kecerdasan Spiritual	Punya/Tidak punya
1.	Kemampuan bersikap fleksibel	Sifat Natsume yang cenderung tertutup dan pendiam menjadikan Natsume kurang baik dalam berinteraksi dengan dunia luarnya dengan kata lain kemampuan Natsume untuk beradaptasi dengan lingkungannya cenderung lambat. Dapat diketahui Natsume tidak memiliki kemampuan ini
2.	Tingkat kesadaran diri yang tinggi	Natsume sadar akan dirinya terhadap bagaimana cara orang lain memandangnya. Natsume mengetahui dengan jelas bahwa ada hal-hal terbatas yang tidak dapat ia ubah dengan kemampuannya yang ia masih anggap kurang. Dapat diketahui Natsume memiliki kemampuan ini
3	Kemampuan untuk menghadapi dan memanfaatkan penderitaan	Natsume menjadikan kesedihannya di masa lalu sebagai pelajaran untuk dapat berubah lebih baik di kehidupannya saat ini serta menjadikan kemampuannya dalam melihat <i>youkai</i> yang dulu ia anggap sebagai suatu penderitaan menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya maupun sekitarnya. Dapat diketahui Natsume memiliki kemampuan ini

4	Kemampuan untuk menghadapi dan melampaui rasa sakit	Rasa sakit yang timbul dari orang sekitarnya tidak menyebabkan Natsume memiliki dendam, sikap bersyukur atas pertemuannya dengan orang-orang baik menjadikan Natsume bersikap ikhlas terhadap apa yang sudah terjadi dan mensyukuri kehidupannya saat ini. Dapat diketahui Natsume memiliki kemampuan ini
5	Kualitas hidup yang terinspirasi dari visi dan nilai-nilai.	Kebaikan, kelembutan, dan kehangatan dari manusia maupun <i>youkai</i> , mendorong diri Natsume untuk menjadi lebih baik dan menimbulkan rasa kepedulian serta keinginan untuk menjadi kuat agar dapat melindungi apa yang dianggap berharga/penting. Dapat diketahui Natsume memiliki kemampuan ini
6	Keengganan untuk menyebabkan kerugian.	Natsume mengetahui bahwa jika dengan merugikan orang lain akan merugikan dirinya sendiri. Natsume berusaha untuk tidak membuat orang-orang risih dan tidak nyaman terhadap dirinya dengan merahasiakan kemampuannya dalam melihat <i>youkai</i> karena dengan begitu dia dapat menghindari anggapan aneh dan kurang baik dari orang-orang sekitarnya seperti apa yang pernah ia alami dulu. Dapat diketahui Natsume memiliki kemampuan ini
7	Berpandangan <i>holistic</i> .	Natsume memiliki pandangan yang luas terhadap suatu kejadian, ketika menolong para <i>youkai</i> , bukan atas dasar kerena ia bersimpati semata melainkan kerena ia berusaha memahami mereka dengan mendengarkan apa yang menjadi permasalahan mereka, di sini Natsume menunjukkan bahwa <i>youkai</i> ataupun manusia adalah sama. Natsume tidak membedakan pada 'apa' yang ia tolong atau bantu tapi pada 'siapa' yang membutuhkannya. Dapat diketahui Natsume memiliki kemampuan ini
8	Kecenderungan untuk bertanya "mengapa" atau "bagaimana jika?" untuk mencari jawaban-jawaban yang mendasar.	Natsume tidak menunjukkan adanya kecenderungan untuk mencari makna terhadap tindakan yang dilakukan dirinya maupun orang lain atau menempatkan suatu peristiwa dalam suatu konteks yang luas. Dapat diketahui Natsume tidak memiliki kemampuan ini
9	Menjadi apa yang disebut psikolog sebagai "bidang mandiri".	Natsume berpegang teguh atas apa yang ia yakini meskipun bertentangan dengan orang lain, hal ini ditunjukkan Natsume yang melakukan suatu hal didasari atas niatnya sendiri di mana ia memutuskan untuk membantu <i>youkai</i> meskipun mendapat pertentangan karena hal tersebut dapat mencelakai dirinya dan tidak untungnya bagi dirinya. Dapat diketahui Natsume memiliki kemampuan ini

Berdasarkan analisis kecerdasan spiritual di atas dapat dilihat faktor dari luar dan dalam sebagai penyebab berubahnya sikap Natsume dalam memaknai kehidupan. Pertemuan dengan orang-orang baik mengubah sudut pandang Natsume menjadi luas. Ia tidak lagi memandang segala sesuatu hanya dari sisi negatif, melainkan juga dari sisi yang positif. Ia tidak terpaku pada keburukan atau kejelekan orang lain tapi mencoba memahaminya. Natsume memahami manusia atau *youkai* dengan merasakan kesedihan, kemalangan, dan kesepian yang dialami mereka hingga menimbulkan dorongan rasa empati untuk membantu kesukaran yang mereka miliki.

Dua aspek kecerdasan spiritual yang tidak dimiliki Natsume yaitu, kemampuan bersikap fleksibel dan kecenderungan untuk bertanya "mengapa" atau "bagaimana jika?" untuk

mencari jawaban-jawaban yang mendasar. Tidak adanya aspek kecerdasan yang menunjukkan Natsume memiliki kemampuan bersikap fleksibel adalah karena kurangnya kemampuan Natsume dalam berinteraksi dengan dunia luarnya. Sikap Natsume yang cenderung pendiam dan tertutup menjadikan Natsume kurang aktif dan kurang cepat dalam beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Kemudian tidak adanya aspek kecerdasan spiritual kecenderungan untuk bertanya “mengapa” atau “bagaimana jika?” untuk mencari jawaban-jawaban yang mendasar adalah karena tidak ditemukannya ciri-ciri yang mengindikasikan sikap atau ucapan yang mencerminkan aspek tersebut.

3.4 Hasil Analisis

Berdasarkan analisis kecerdasan spiritual didapatkan hasil yang menunjukkan bahwa kepribadian yang dimiliki Natsume memiliki keterhubungan dengan kecerdasan spiritualnya. Dari analisis tersebut ditemukan hasil sebagai berikut:

1. Aspek kecerdasan spiritual berupa kesadaran diri yang tinggi yang dimiliki Natsume berasal dari fungsi jiwa pemikiran, hal ini ditunjukkan melalui sikap sadar akan dirinya terhadap bagaimana cara orang lain memandangnya. Natsume mengetahui dengan jelas bahwa ada hal-hal terbatas yang tidak dapat ia ubah dengan kemampuannya yang ia masih anggap kurang. Kesadaran diri ini berasal dari proses berpikir dalam dirinya terhadap realitas.
2. Aspek kecerdasan spiritual berupa keengganan menyebabkan kerugian yang dimiliki Natsume ditunjukkan melalui sikap jiwa introver dan fungsi jiwa perasaan. Sikap tertutup Natsume merupakan cara yang dilakukan Natsume untuk melindungi dirinya dari kemungkinan buruk terhadap dirinya dan orang lain. Keputusan Natsume merahasiakan kemampuannya didasarkan atas perasaan khawatir berdasarkan pengalaman yang ia alami semasa kecil jika membuat orang tidak nyaman dan risih akan berimbas balik pada dirinya juga.
3. Aspek kecerdasan spiritual berupa kemampuan untuk menghadapi dan memanfaatkan penderitaan yang dimiliki Natsume didasari oleh fungsi jiwa perasaan dan pemikiran. Natsume menjadikan kesedihannya di masa lalu sebagai pelajaran untuk dapat berubah menjadi lebih baik di kehidupannya saat ini serta menjadikan kemampuannya yang dulu ia anggap sebagai suatu penderitaan menjadi sesuatu yang positif atau bermanfaat. Keinginan untuk bermanfaat bersumber dari fungsi jiwa perasaan yang berupa kecenderungan memutuskan pilihan berdasarkan emosi dan proses memaknai kesedihan yang ia rasakan didapatkan melalui proses berpikir. Dengan kata lain pada aspek ini dimensi kesadaran dan ketidaksadaran Natsume terhubung.
4. Aspek kecerdasan spiritual berupa kemampuan untuk melampaui dan menghadapi rasa sakit yang dimiliki Natsume merupakan bentuk dari fungsi jiwa perasaan. Natsume mengikhlaskan yang terjadi dan menjadikannya motivasi, sikap bersyukur dan pemaaf, memanfaatkan rasa sakit yang pernah terjadi sebagai pelajaran untuk tidak mengulangi hal yang sama yang akan membuat rasa sakit tersebut kembali. Ini merupakan bentuk positif dari keputusan yang cenderung melibatkan emosi.
5. Aspek kecerdasan spiritual berupa kualitas hidup yang terinspirasi dari visi dan nilai-nilai. Kebajikan yang didapat Natsume dari lingkungannya (*youkai/manusia*) menjadikan diri Natsume terinspirasi atau tergerak untuk menjadi sosok atau pribadi yang lebih baik juga. Nilai kehidupan yang ia ambil dari sekitarnya menjadikan Natsume memiliki visi untuk dapat menjadi lebih kuat dan dapat melindungi apa yang ia anggap berharga atau penting. Ini merupakan rangsangan dari luar yang mempengaruhi ketidaksadaran Natsume untuk timbul keluar menjadi bentuk kesadaran, proses berpikir terkait memaknai hal-hal yang ada di sekitarnya timbul dalam bentuk kesadaran berupa keinginan untuk menjadi pribadi yang baik.

6. Aspek kecerdasan spiritual berpikir *holistic* yang dimiliki Natsume didasari atas fungsi jiwa pemikiran, di mana aspek yang dimiliki Natsume ini berasal dari proses memaknai pengalaman-pengalaman hidup yang lalu. Hal ini menjadikan cara berpikir Natsume menjadi luas, terbukti dari bagaimana caranya ia memandang sesuatu tidak hanya dari satu sisi saja. Ini dibuktikan ketika Natsume menyadari bahwa membenci manusia atas dasar masa lalu yang buruk ketika berhubungan dengan manusia bukanlah hal yang tepat. Ia menyadari manusia maupun *yukai* mempunyai sifatnya masing-masing, tidak semuanya baik dan tidak semuanya buruk. Pertemuan dengan orang-orang baik membuka mata Natsume terhadap pemikirannya tersebut.
7. Aspek kecerdasan spiritual berupa menjadi bidang mandiri yang dimiliki Natsume merupakan wujud dari keribadian introver perasaan. Natsume mempunyai keteguhan atas apa yang ia yakini, keputusan-keputusan yang Natsume ambil meski mendapat pertentangan dari sekitarnya. Keputusan Natsume dalam membantu dan menolong *yukai* merupakan sikap yang mengandalkan fungsi jiwa perasaan, di mana tindakan yang ia ambil didasari atas rasa simpati atau melibatkan emosi. Meskipun tidak ada keuntungan yang Natsume dapatkan dari sikapnya yang menolong *yukai* ia tetap melakukannya atas dasar simpati. Meskipun mendapat pertentangan Natsume tetap berusaha mengandalkan diri sendiri. Mengandalkan diri sendiri dalam menghadapi sesuatu sikap mandiri ini merupakan bentuk positif dari sikap jiwa introver.
8. Sikap jiwa introver Natsume menjadi faktor penghambat aspek kecerdasan spiritual berupa kemampuan bersikap fleksibel, sikap tertutup dan pendiam Natsume berlawanan dengan aspek kemampuan bersikap fleksibel yang merupakan kemampuan untuk dapat dengan mudah beradaptasi dengan dunia luar secara aktif.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas penulis melihat fungsi jiwa dan sikap jiwa berinteraksi dengan kecerdasan spiritual sebagai berikut:

1. Sikap jiwa introver Natsume menunjukkan keberlawanan antara aspek ‘tidak ingin menyebabkan kerugian’ dengan aspek ‘kemampuan bersikap fleksibel’. Sikap tertutup dari keengganan menyebabkan kerugian berlawanan dengan sikap fleksibel yang menuntut untuk cepat dan aktif dalam beradaptasi dengan dunia luar.
2. Fungsi jiwa perasaan Natsume menunjukkan adanya pertentangan antara aspek ‘kemampuan untuk melampaui rasa sakit dan penderitaan’ dengan aspek ‘kecenderungan untuk bertanya mengapa atau bagaimana jika untuk mencari jawaban-jawaban yang mendasar. Natsume cenderung untuk mengikhhlaskan apa yang sudah terjadi tanpa mencari makna dari suatu kejadian. Fungsi jiwa perasaan yang ditunjukkan melalui sikap mengikhhlaskan apa yang sudah terjadi menjadikan Natsume tidak memikirkan secara mendalam terhadap dan mencari jawaban mendasar terhadap suatu kejadian yang merupakan kecenderungan pada fungsi jiwa pemikiran.
3. Aspek kecerdasan spiritual keengganan menyebabkan kerugian, berpikir *holistic*, kualitas hidup yang terinspirasi dari visi dan nilai-nilai, dan menjadi bidang mandiri merupakan hasil dari keterhubungan fungsi jiwa perasaan dan pemikiran yang saling terhubung menjadi satu kesatuan. Aspek-aspek kecerdasan yang dimiliki Natsume ini berasal dari proses berpikir dan merasakan secara bersamaan.

Penelitian ini telah menjelaskan sebelumnya bagaimana ciri orang yang memiliki kecerdasan spiritual rendah yaitu; narsisisme, dogmatisme, berpikiran sempit, ketidakmampuan dalam mengatasi masalah dan tidak memiliki dorongan atau motivasi. Berdasarkan hasil aspek kecerdasan spiritual yang telah dilakukan ciri-ciri dari orang yang memiliki kecerdasan spiritual rendah tidak ditemukan pada diri Natsume.

Pada kasus Natsume tidak adanya kemampuan bersikap fleksibel dan kecenderungan untuk bertanya “mengapa” atau “bagaimana” jika untuk mencari jawaban-jawaban yang mendasar rupanya tidak memiliki pengaruh yang mencolok. Tidak adanya kedua aspek tersebut tidak menunjukkan sisi negatif yang benar-benar akan mempengaruhi kecerdasan spiritual yang dimiliki Natsume. Tidak adanya aspek tersebut bukan didasarkan pada sikap buruk yang dimiliki Natsume melainkan dari hasil timbal balik dari aspek lain yang ia miliki.

Natsume memang memiliki kepribadian introver tapi introver pada kasus Natsume hanya sebatas kurangnya kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain dan kecenderungan bersikap tertutup, tidak merujuk pada sikap negatif lain seperti antipasti dan narsisme yang menjadikan dirinya tidak memiliki kepedulian terhadap sekitarnya. Bahkan Natsume memiliki keinginan-keinginan untuk dapat memperbaiki sikap introvernya tersebut. Artinya dalam diri Natsume sebenarnya terdapat aspek tersebut namun dimensi kesadarannya tidak dapat memunculkannya ke permukaan. Seperti yang diketahui bahwa kecerdasan spiritual adalah kecerdasan yang berasal dari hati nurani paling dalam, dan dimensi ketidaksadaran merupakan inti terdalam dari individu, tempat di mana perasaan terdalam atau sesungguhnya dari seorang individu. Artinya kecerdasan spiritual yang dimiliki Natsume bersumber dari dimensi ketidaksadaran.

Zohar & Marshall menyatakan bahwa kualitas tertinggi dari kehidupan spiritual disebut dengan istilah transendensi, begitu juga dengan Jung yang menyebut transendensi sebagai bentuk sempurna dari kepribadian. Dari hal tersebut dapat dikatakan bahwa tinggi rendahnya kecerdasan spiritual akan menunjukkan kepribadian seseorang. Zohar & Marshall mendefinisikan transendensi sebagai suatu yang membawa individu mengatasi masa kini, mengatasi rasa suka dan duka, mengatasi diri pada masa kini, suatu yang membawa individu dapat melampaui batasannya dan memberi kemampuan untuk melihat suatu peristiwa kedalam konteks yang luas.

Berdasarkan definisi tersebut penelitian ini melihat bahwa dengan tujuh aspek kecerdasan spiritual yang dimiliki Natsume rupanya sudah mampu memenuhi kriteria orang yang memiliki kecerdasan spiritual yang tinggi. Namun tetap ada kadar yang berkurang meskipun semua kriteria itu terpenuhi.

Aspek keengganan menyebabkan kerugian dan aspek kesadaran diri yang tinggi yang dimiliki Natsume menjadikan dirinya mampu mengatasi dirinya pada masa kini. Natsume mampu untuk belajar dari masa lalunya supaya dapat mempertimbangkan langkah apa yang sebaiknya ia ambil demi kebaikan dirinya saat ini. Kemudian aspek kemampuan untuk menghadapi dan melampaui rasa sakit yang dimiliki Natsume menjadikan dirinya mampu untuk mengatasi suka duka yang ia rasakan ke dalam bentuk positif. Untuk kemampuan untuk mengatasi masa kini dan kemampuan untuk dapat melampaui batasan diri, pada dasarnya kedua kemampuan tersebut telah Natsume miliki melalui beberapa aspek-aspek yang mendorong Natsume untuk berkembang aspek tersebut yaitu, kemampuan untuk menghadapi dan memanfaatkan penderitaan, kualitas hidup yang terinspirasi dari visi dan nilai-nilai, dan menjadi apa yang disebut sebagai bidang mandiri. Ketiga aspek ini memberikan dorongan Natsume dalam melampaui batas dirinya sendiri dan memberikan kemampuan dalam mengatasi masalah-masalah yang terjadi. Keinginan untuk berubah dan menjadi bermanfaat serta tujuan dan keyakinan hidup adalah pendorong bagi Natsume hingga ia mampu untuk melampaui apa yang menjadi batasan dirinya.

Namun pada kemampuan ini juga terdapat juga satu hal yang menurunkan kadar kesempurnaannya yaitu ketidakmampuan untuk bersikap fleksibel, dengan kata lain Natsume belum mampu untuk menghadapi kelamahannya dalam sikap introvernya. Selanjutnya adalah kemampuan individu untuk melihat suatu peristiwa ke dalam konteks yang luas. Kemampuan ini juga telah Natsume miliki melalui aspek berpikir *holistic*, namun kemampuan ini tidak

hanya ada pada aspek berpikir *holistic* saja tapi juga ada pada aspek kecenderungan untuk bertanya dan mencari jawaban terhadap hal-hal mendasar.

Berdasarkan pemaparan di atas dengan terpenuhinya seluruh kriteria dari kualitas tertinggi dari kehidupan orang yang memiliki kecerdasan spiritual, penulis menyimpulkan bahwa Natsume memiliki kecerdasan spiritual yang baik namun belum mencapai titik tertinggi dari kecerdasan spiritual.

Tujuh aspek yang dimiliki Natsume menuntun Natsume dalam bersikap dan berperilaku serta menentukan pilihan-pilihan hidup agar selalu berada di jalan yang positif. Aspek-aspek tersebut memberikan Natsume rasa moralitas, kemampuan untuk melihat baik buruknya suatu hal, mengangkat Natsume dari kesedihannya, serta mencari kebermaknaan hidup melalui perenungan diri, menolong dan menjadi berguna bagi orang lain, belajar dari masalah yang dialami, serta menyikapi rasa sakit dan penderitaan ke dalam bentuk positif. Dari hal-hal tersebut dapat dilihat bahwa kecerdasan spiritual yang dimiliki Natsume mampu mendorong kehidupan Natsume ke arah yang positif. Kecerdasan spiritual akan membuat seseorang mampu memaknai kehidupan secara positif dalam setiap permasalahan, peristiwa dan penderitaan yang dialaminya sehingga mampu mengambil tindakan dan perbuatan yang positif. Jika kecerdasan spiritual baik artinya kualitasnya hidup pun baik. Kualitas hidup yang baik berarti seseorang memaknai dengan benar setiap proses kehidupan yang dijalaninya.

IV. SIMPULAN

Secara kecerdasan spiritual, Natsume memiliki 7 dari 9 aspek kecerdasan spiritual yaitu, tingkat kesadaran diri yang tinggi, kemampuan untuk menghadapi dan memanfaatkan penderitaan, kemampuan untuk menghadapi dan melampaui rasa sakit, kualitas hidup yang terinspirasi dari visi dan nilai-nilai, keengganan untuk menyebabkan kerugian, berpandangan *holistic*, dan menjadi apa yang disebut psikolog sebagai “bidang mandiri”. Natsume sebagai tipe kepribadian perasaan menjadikan ia dapat melihat kesepian, rasa sakit dan penderitaan yang dialami orang lain. Tujuh aspek kecerdasan spiritual yang dimilikinya pun mampu membawa Natsume menjadi pribadi yang memiliki rasa moralitas, mampu melakukan penilaian baik buruknya suatu hal, dapat berdamai dengan diri sendiri, penolong, mampu belajar dari pengalaman, dan mampu menyikapi secara positif rasa sakit dan penderitaan yang dialami. Tujuh aspek kecerdasan spiritual serta fungsi jiwa Natsume yang dominan sebagai tipe perasaan mampu mendorong Natsume untuk menjalani kehidupannya secara positif.

Penulis menyadari masih terdapat hal yang perlu diperhatikan dari penelitian ini. Penulis membatasi objek penelitian hanya pada volume komik satu sampai empat saja yang artinya Natsume masih dalam tahap berkembang sehingga terdapat kemungkinan-kemungkinan Natsume akan memiliki aspek tersebut atau tidak, sehingga penelitian selanjutnya masih perlu untuk dilakukan.

Daftar Referensi

- 奇二正彦, 嘉瀬貴祥, & 濁川孝志. (2018). 自然体験がスピリチュアリティの醸成に及ぼす影響. *トランスパーソナル心理学/精神医学*, 17(1), 68-83.
- Gasong, D. (2019). *Apresiasi Sastra Indonesia*. Deepublish.
- Maharsi, I. (2011). *Komik*. Dwi-Quantum.
- Midorikawa, Yuki. (2005). *Natsume Yuujinchou*. Tokyo, Japan: Hakuensha.
- Pargament, K. I. (2013). Spirituality as an irreducible human motivation and process. *International Journal for the Psychology of Religion*, 23(4), 271-281.
- Prijosaksono, A., & Erningpraja, I. (2003). Spiritualitas dan Kualitas Hidup
- Rosito, A. C. (2010). Spiritualitas dalam perspektif psikologi positif. *Jurnal Visi*, 18(1), 29-42.
- Subehi, A. Y. (2021). *Hakekat Hidup di Dalam Kaca Mata Spiritual*. Guepedia.
- Sumardjo, J., & Saini, K. M. (1997). Prinsip-prinsip Dasar Sastra. *Bandung: Angkasa*.

Zohar, D., & Marshall, I. (2007). *SQ-Kecerdasan spiritual*. Mizan Pustaka.
Yusuf, L. N. Syamsu dan Achmad Juntika Nurihsan. 2012. *Teori Kepribadian*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Dampak Fenomena *Hikonka* Terhadap Ekonomi Penduduk Jepang (Periode Tahun 1967 – 2017)

Jessica¹
Robihim²
Muhammad Thamrin³

¹Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

²Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

³Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

UNSADA: Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur, DKI Jakarta
E-mail: dadanrobihim@gmail.com (*corresponding author*)

Abstrak

Fenomena hikonka adalah fenomena orang yang tidak menikah di Jepang Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak fenomena hikonka terhadap ekonomi penduduk Jepang tahun 1967 - tahun 2017. Penelitian ini menganalisa permasalahan pada faktor dan dampak fenomena hikonka. Melalui metode penelitian yang menggunakan deskriptif analisis bersifat analisis ini, maka akan dipaparkan kondisi, proses dan perkembangan fenomena hikonka pada masa tersebut, dengan menggunakan teknik penelitian studi kepustakaan, melalui prosedur penelitian didasarkan pada tahun awal pertumbuhan ekonomi Jepang. Maka diperoleh hasil penelitian adalah hikonka dipengaruhi oleh perubahan cara pandang wanita terhadap pernikahan, partisipasi wanita di pendidikan dan dunia kerja. Dampak fenomena hikonka terhadap ekonomi penduduk Jepang tahun 1967-tahun 2017 adalah dengan semakin menurunnya tingkat kelahiran sehingga mengakibatkan jumlah pertambahan penduduk berkurang dan yang tersisa dari komposisi penduduk didominasi oleh penduduk usia tua. Hal ini mengakibatkan usia produktif berkurang. Berkurangnya angka usia produktif juga mengakibatkan produktivitas menurun. Selain itu, tingkat produksi, barang dan jasa juga ikut menurun. Sehingga tingginya angka ketergantungan usia tua juga akan membebani negara Jepang dan mempengaruhi pertumbuhan ekonomi Jepang. Selanjutnya pernikahan pada masa itu dianggap penting karena berkenaan dengan nama keluarga, sehingga pernikahan bukan hanya milik individu tetapi melibatkan keluarga besar. Pada situasi ini, dalam sistem ie wanita dianggap sumber kekuatan ekonomi. Kekuatan ini berkembang menjadi suatu opsi bagi wanita Jepang, memilih menjadi ibu rumah tangga yang sepenuhnya tergantung pada penghasilan suami atau menjadi single karier yang tidak tergantung pada pasangan.

Kata Kunci: *Hikonka, Emansipasi Wanita, Penurunan populasi*

1. PENDAHULUAN

Modernisasi Jepang dimulai dengan adanya Restorasi Meiji pada tahun 1808. Pada masa ini Kaisar Meiji melakukan restorasi besar-besaran. Restorasi itu meliputi segala bidang dengan teknologi modern. Restorasi ini dilakukan untuk mengejar ketinggalan dari negara Barat. Setelah diberlakukan Restorasi Meiji diseluruh Jepang, maka terjadi perubahan khususnya pada bidang pendidikan dan industri. Perubahan bidang pendidikan, pada tahun 1871 menghasilkan terbentuknya departemen pengajaran. Pada masa ini, Jepang berhasil mengubah sistem pengajaran yang baru yaitu melalui penerapan sistem pengajaran Eropa Barat. Melalui peraturan sistem baru, setiap anak Jepang yang berumur 6 tahun sudah dikenakan wajib belajar bagi semua penduduk Jepang, sebagai negara besar, maka Jepang mendirikan sekolah rendah di tiap 600 jumlah penduduk.

Adapun dalam bidang industri, Jepang memulai dengan melakukan bekerja keras untuk meningkatkan hasil produksi teh dan sutera. Kedua jenis komoditi ini sangat laku di pasaran luar negeri. Tujuannya untuk memperoleh devisa sebanyak mungkin. Melalui devisa tersebut Jepang mampu membeli mesin-mesin modern untuk modernisasi perusahaan teh, sutera serta industri lainnya. Saat bangsa Jepang belum dapat membuat mesin-mesin yang modern tersebut, maka Jepang mendatangkan ahli teknik dari luar negeri khususnya dari Eropa barat. Akhirnya Jepang mampu mengoperasikan mesin-mesin tersebut, bahkan memproduksi sendiri mesin modern tersebut, sehingga para ahli dari luar negeri tidak diperlukan lagi dan dipulangkan ke negara asalnya. Fenomena ini menyebabkan perubahan sosial di Jepang, Adapun perubahan sosial dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mac Iver dalam Soekanto (1966:337), menjelaskan bahwa perubahan-perubahan sosial sebagai perubahan-perubahan dalam hubungan sosial (social relationships) atau sebagai perubahan terhadap keseimbangan (equilibrium) hubungan sosial.
2. Samuel Koenig dalam Soekanto (1966:337), mengatakan bahwa perubahan sosial menunjuk pada modifikasi-modifikasi yang terjadi dalam kehidupan manusia. Modifikasi-modifikasi mana terjadi karena sebab sebab intern maupun sebab-sebab ekstern.
3. Hawley dalam (Sztompka, 2007:3) mengatakan bahwa perubahan sosial adalah setiap perubahan yang tak terulang dari sistem sosial sebagai satu kesatuan.
4. Selo Soemardjan dalam Soekanto (1996:337) mengatakan bahwa segala perubahan-perubahan pada lembaga kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat, yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk di dalam nilai-nilai, sikap dan pola perilaku di antara kelompok-kelompok dalam masyarakat.

Perubahan sosial yang mengarah kepada semakin modernnya Masyarakat Jepang, khususnya bidang Pendidikan menyebabkan semakin banyak warga Jepang menempuh Pendidikan tinggi, khususnya wanita Jepang yang menempuh pendidikan hingga ke taraf yang paling tinggi. Semakin tinggi pendidikan yang ditempuh semakin banyak pula kesempatan untuk direkrut oleh perusahaan. Wanita Jepang yang telah direkrut oleh suatu perusahaan pasti akan mempertahankan kariernya karena mencari pekerjaan di Jepang tidaklah mudah. Oleh karena itu, saat ini pernikahan tidak terlintas di dalam benak wanita Jepang.

Becker (dalam Tokuhiko, 2010:22), mengungkapkan bahwa dorongan ekonomi bagi wanita yang menikah telah berkurang karena kemampuan wanita menghasilkan yang lebih tinggi. Selain itu, Murdock dalam Tokuhiko (2010:6), mengatakan bahwa, “*Marriage exists only when the economic and the sexual are united into one relationship.*” Fenomena ini menjadi masalah bagi pemerintah Jepang dewasa ini. Fenomena ini disebut fenomena *hikonka*. Fenomena *hikonka* merupakan fenomena di mana sebagian besar wanita di Jepang cenderung memilih untuk tidak menikah. Fenomena *hikonka* ini dapat ditemukan di dalam drama Jepang. Hal ini dikarenakan drama Jepang sering mengangkat cerita yang menyangkut permasalahan sosial yang sedang terjadi di Jepang. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor penyebab fenomena *hikonka* dan dampaknya terhadap penduduk Jepang mulai tahun 1967 hingga tahun 2017.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah etnografi, yaitu meneliti suatu perubahan dan fenomena di suatu wilayah dengan rentang waktu tertentu. Adapun wilayah dalam penelitian ini adalah negara Jepang, dengan rentang waktu dari tahun 1967 sampai dengan tahun 2017. Selanjutnya penentuan data, dilakukan melalui suatu teknik studi kepustakaan. Setelah ditentukan sumber data penelitian, yaitu jurnal dan beberapa buku yang berkaitan dengan perubahan sosial masyarakat Jepang, feminisme, dan fenomena pada wanita Jepang modern, khususnya fenomena *hikonka*. Selanjutnya dilakukan tahapan-tahapan

dalam penentuan data untuk penelitian. Tahapan-tahapan tersebut sesuai dengan perkembangan rentang waktu peristiwa, mulai dari tahun 1967 sebagai titik awal perubahan Jepang menjadi negara industri dan moderan, sampai dengan 2017 terjadi perubahan sosial pada masyarakat modern Jepang, khususnya pada wanita Jepang, yang lebih memilih berkarir, hingga memunculkan fenomena *hikonka*.

Adapun tahapan-tahapan penentuan data penelitian sebagai berikut: 1) mengumpulkan data penelitian, yaitu semua data yang berkaitan dengan fenomena *hikonka*; 2) memilih data penelitian, yaitu setelah terkumpul data penelitian tentang fenomena *hikonka* yang cukup kemudian memilah data mana yang tepat untuk dijadikan bahan penelitian; 3) memilah data penelitian, yaitu memisahkan data yang sangat relevan dengan data yang kurang relevan, dalam hal ini data fenomena *hikonka* dari tahun 1967 sampai dengan tahun 2017; 4) Menentukan data penelitian, yaitu menentukan data mana yang benar-benar diperlukan untuk penelitian ini, yaitu data fenomena *hikonka* yang terjadi dalam rentang waktu tahun 1967 sampai dengan 2017.

III. HASIL PENELITIAN

Fenomena *hikonka* terjadi dikarenakan adanya perubahan cara pandang atau pola pikir wanita Jepang terhadap pernikahan dan banyaknya wanita Jepang yang menempuh pendidikan sehingga partisipasi wanita dalam dunia kerja meningkat. Perubahan cara pandang wanita Jepang terhadap pernikahan diakibatkan dikeluarkannya Undang-Undang tahun 1946 yang menyejajarkan kedudukan pria dan wanita.

3.1 Perubahan Cara Pandang Wanita Jepang terhadap Pernikahan

Pernikahan merupakan rencana meneruskan keturunan. Seiring bergantinya zaman, cara pandang wanita Jepang terhadap pernikahan mengalami perubahan tepatnya pasca Perang Duma II, setelah Undang-Undang 1946 diresmikan. “Marriage exists only when the economic and the sexual are united into one relationship.” (dalam Tokuhiko, 2010:6). “Pernikahan ada hanya ketika ekonomi dan seksual bersatu ke dalam suatu hubungan”. Pada sebelum Perang Dunia II cara pandang wanita Jepang terhadap pernikahan sangat berbeda dengan cara pandang wanita Jepang terhadap pernikahan setelah Perang Dunia II dan dewasa ini.

3.2 Cara Pandang Wanita Jepang terhadap Pernikahan Sebelum Perang Dunia II

Pernikahan di Jepang didasari oleh sistem *ie* atau sistem keluarga atau yang disebut *ie seido* merupakan dasar atau landasan bagi masyarakat Jepang hingga berakhirnya Perang Dunia II. Menurut Lebra dalam jurnal Wahana (2016, vol. 1,13, 72), pernikahan di Jepang memiliki tiga fungsi.

- 1) Pertama, dari sudut pandang rumah tangga, pernikahan merupakan cara untuk menarik anggota baru dalam rumah tangga. Seorang pengantin perempuan diharapkan akan mengisi posisi sebagai shufu (nyonya rumah) dan pengantin laki-laki sebagai shujin (tuan rumah).
- 2) Kedua, dari sudut pandang struktur “pohon keluarga”, pengantin perempuan dan pengantin laki-laki diperlukan bagi penerus garis keturunan. Kedudukan istri akan terancam apabila ia belum juga melahirkan seorang anak.
- 3) Fungsi ketiga, adalah penyatuan dua keluarga dari kedua belah pihak. Pernikahan menyatukan dua *ie* untuk membentuk Shinseki (hubungan keluarga) yang saling menguntungkan keduanya.

Adapun menurut Fukutake dalam jurnal Wahana (2016, vol. 1,13, 72) keluarga lebih dari sekedar anggota-anggotanya. Kata “*ie*”. menjelaskan bahwa hakikat bahwa keluarga sebagai satu entitas yang berlangsung terus dan dilestarikan melalui garis bapak dari generasi ke generasi (patrilineal). Oleh karena itu, pernikahan bukan hanya antara individu saja tetapi

melibatkan keluarga yang berkaitan demi menjaga kesinambungan *ie*. Hal ini yang menyebabkan pada masa itu, pernikahan dianggap penting karena berkenaan dengan nama keluarga. “*Marriage is above all, an institution designed to preserve a family's good name.*” (Masatsugu, 1982: 107)

Wanita Jepang yang sudah menikah diharapkan untuk bisa mengurus keluarga dengan baik. Pada zaman Meiji (1868-1921) muncul pandangan *ryousai kenbo* (RE WEI) yang berarti istri yang baik dan bijaksana. Istilah ini merupakan harapan masyarakat terhadap seorang wanita pada masa itu, yang akhirnya memberikan tekanan terhadap wanita itu sendiri. *Ryowsai kenbo* membatasi peran perempuan, yaitu hanya sebagai istri dan ibu. Urusan rumah tangga dan menyusui anak merupakan tanggung jawab istri dan semua pekerjaan rumah tangga tersebut dilakukan sendiri tanpa bantuan dan siapapun.

Pernikahan di mana sistem *ie* berlangsung dianggap wanita Jepang pada masa itu sebagai sumber kekuatan ekonomi mereka. Setelah menikah kehidupan wanita hanya berpusat pada urusan rumah tangga dan anak. Hal ini yang menyebabkan, wanita Jepang pada zaman itu bergantung pada suami yang merupakan kepala keluarga dan pencari nafkah bagi keluarganya. Adanya perbedaan kedudukan antara wanita dengan laki-laki mengakibatkan wanita tidak memiliki kebebasan untuk menempuh pendidikan, memilih pekerjaan, dan hanya terpaku sebagai ibu rumah tangga saja.

3.3 Cara Pandang Wanita Jepang terhadap Pernikahan Setelah Perang Dunia II dan Dewasa Ini

Setelah Perang Dunia II, sistem *ie* dihapuskan. Jepang melakukan perbaikan Undang-Undang negara pada tahun 1946. Dalam Undang-undang ini hal utama yang diubah adalah kebebasan setiap anggota keluarga dari kekuasaan kepala keluarga, persamaan hak antara suami dan istri dan persamaan dalam hak dan kewajiban terhadap semua generasi. Hal ini berdasarkan UU 1946 pasal 24 (www.japaneselawtranslation.go.jp), bahwa “Pernikahan didasarkan hanya pada kerjasama diantara kedua pasangan dan harus dipertahankan melalui kerjasama berdasarkan atas persamaan hal diantara suami dan istri. Kemudian menghormati dalam memilih pasangan, harta benda, warisan, tempat tinggal, perceraian, dan lain-lain yang berhubungan dengan pernikahan dan keluarga, penetapan hukum harus dilihat dari sudut pandang kehormatan individu dan persamaan mendasar dari jenis kelamin.”

Adanya Undang-Undang 1946, sistem pernikahan pun berubah. Pernikahan berdasarkan persetujuan kedua belah pihak, suami dan istri ditetapkan memiliki hak yang sama. Kemudian, adanya kebebasan untuk memilih pasangan tanpa terikat lagi dengan sistem *ie*. Semenjak adanya perubahan Undang-Undang, wanita Jepang mengalami perubahan mengenai cara pandang terhadap makna pernikahan. Kedudukan wanita dengan kedudukan laki-laki menjadi sejajar. Oleh karena itu, wanita Jepang menganggap bahwa pernikahan bukan lagi urusan keluarga tetapi pernikahan sudah menjadi urusan individu.

Pernikahan dapat dilakukan kapan saja tanpa persetujuan kepala keluarga. Oleh karena itu, wanita Jepang sendirilah yang akan menentukannya. Seiring berjalannya waktu, pandangan mengenai pernikahan adalah kebahagiaan perempuan mulai berkurang karena terbukanya kesempatan kerja sehingga wanita Jepang bisa mandiri. Dengan kata lain, wanita Jepang bisa mencukupi kebutuhannya sendiri. Paham feminisme turut berpengaruh dalam berubahnya cara pandang wanita Jepang. Hal ini dikarenakan setelah adanya perkembangan paham feminisme yang dimulai sejak adanya Restorasi Meiji, para perempuan mendapat kebebasan untuk memilih. Wanita Jepang pun mulai membandingkan keuntungan dan kekurangan pernikahan. Oleh karena itu, wanita Jepang tidak lagi menikah secara terburu-buru.

Tabel 1
 Alasan melajang wanita Jepang

Alasan	Katagori	
Terlalu mudah untuk menikah	Kurang perlu menikah	Alasan untuk tidak menikah
Merasa tidak perlu menikah		
Ingin focus pada pekerjaan/studi	Persaingan dengan hal yang disukai	
Ingin menikmati hobi		
Tidak ingin kehilangan kebebasan		
Belum menemukan pasangan yang tepat	Tidak memiliki pasangan	Alasan tidak bisa menikah
Tidak bisa memiliki hubungan yang baik dengan pasangan	Hambatan untuk menikah	
Tidak mempunyai uang untuk menikah		
Tidak memiliki prospek untuk berumah tangga		
Tidak ada persetujuan orang tua pada pasangan		
Lain-lain	Lain-lain	

Tabel di atas menunjukkan bahwa Wanita Jepang memiliki banyak alasan logis agar tidak menikah dengan katagori sesuai alasannya tersebut. Hal tersebut menunjukkan perubahan sosial ke arah modern menjadikan pemikiran menjadi modern termasuk cara pandang Wanita dalam melihat dunia pendidikan. Akibatnya, jumlah tenaga kerja Wanita terdidik yang terserap di dunia industri atau berkarir semakin meningkat.

3.4 Banyaknya Wanita yang Menempuh Pendidikan sehingga Partisipasi Wanita dalam Dunia Kerja Meningkat

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pola pikir wanita Jepang. Pendidikan wanita di Jepang mempunyai sejarah yang panjang dalam melawan kekangan untuk menuju emansipasi wanita sebagai manusia individu. Sebelum Perang Dunia II, perhatian masyarakat tertuju pada martabat, otonomi personal, kebebasan terutama kebebasan wanita untuk memilih sebaliknya keluarga dan negara selalu diberikan prioritas dan melakukan dominasi atas wanita. Melalui reformasi pendidikan yang ditetapkan dibawah pengaruh pendudukan sekutu setelah kekalahan Jepang dalam Perang Dunia II, sistem diskriminasi jenis kelamin (gender) pada pendidikan yang telah lama ada dihilangkan. Berbeda dengan kebijakan pendidikan sebelumnya yaitu “istri yang baik dan ibu yang bijaksana”, Wanita selanjutnya didorong berkembang sebagai individu dan sebagai warga yang berkontribusi terhadap masyarakat. Seiring berjalannya perubahan sosial di Jepang leih ke arah modernisasi, maka perubahan pendidikan pun berkembang. Perkembangan ini dapat dikatagorikan ke dalam 5 periode:

- a) Periode Pertama : Generasi yang lahir diantara tahun 19395 dan tahun 1945
- b) Periode Kedua : Generasi yang lahir diantara tahun 1946 dan tahun 1960
- c) Periode Ketiga : Generasi yang lahir diantara tahun 1961 dan tahun 1974
- d) Periode Keempat : Gencrasi yang lahir diantara tahun 1975 dan tahun 1985
- e) Periode Kelima : Generasi yang lahir setelah tahun 1986

Generasi periode pertama masuk Sekolah Menengah sebelum keajaiban ekonomi Jepang dan jumlah anak perempuan yang masuk Sekolah Menengah dan Universitas jauh lebih rendah daripada anak laki-laki, kurang dari 1090 wanita di generasi tersebut melanjutkan ke Diploma atau Universitas. Rendahnya jumlah dari persentase wanita tersebut karena kurangnya pendapatan, seperti juga terlihat pada fakta bahwa hanya sekitar 20060 pria yang masuk ke Universitas pada waktu itu. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa keluarga tidak memiliki kemewahan dalam mengumpulkan atau mendapatkan penghasilan bahkan anak-anak perlu bekerja membantu orang tua mereka secara finansial. Seperti yang disebutkan diatas bahwa kurang dari 10260 wanita pergi ke Pendidikan Tinggi (Diploma atau Universitas), hanya sekelompok kecil perempuan elit berdiri disamping lebih dari 90460 wanita yang mengakhiri studi mereka relatif awal.

Oleh karena itu ada kesenjangan pendidikan yang sangat besar diantara wanita dalam generasi itu, mereka yang berusia enam puluh lima tahun atau lebih hari ini. Efek dari perbedaan besar dalam pendidikan ini adalah kurangnya wanita yang memiliki surat akademik jadi sangat sedikit wanita yang menjadi pemimpin di masyarakat dan eksekutif wanita, manajer, pengacara, dokter dan professor Universitas. Memang wanita elit pada generasi ini, sering diperkenalkan sebagai “wanita pertama yang pernah memegang jabatan semacam itu”. Kebanyakan wanita jatuh ke dalam kelompok berpenghasilan rendah karena mereka tidak memiliki pendidikan untuk mendapatkan pekerjaan yang baik sekalipun mereka bekerja.

Generasi periode II tumbuh tepat di puncak pertumbuhan ekonomi yang cepat. Pendapatan rumah tangga meningkat secara dramatis, mengurangi kendala keuangan yang terjadi pada periode I dan membuka jalan bagi peningkatan yang ditandai dalam persentase perempuan yang masuk ke Sekolah Menengah Atas dan Pendidikan Tinggi. Selama periode ini, kesenjangan gender di Sekolah Menengah sirna, dengan lebih dari 9060 anak laki-laki dan perempuan melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas untuk kehadiran pada akhir periode. Persentase wanita yang melanjutkan ke Pendidikan Tinggi juga meningkat, mencapai 3026 pada akhir periode, tetapi peningkatan wanita yang memasuki Perguruan Tinggi lebih dari dua kali lipat dari wanita yang mendaftar di Universitas. Hal ini menjadikan Perguruan Tinggi sebagai bentuk utama Pendidikan Tinggi bagi wanita saat itu.

Dengan demikian, melihat dimulainya penutupan kesenjangan pendidikan dikalangan wanita pada periode II, wanita yang berpendidikan tinggi merupakan elit pada periode I tetapi dengan meningkatnya jumlah wanita yang melanjutkan ke Pendidikan Tinggi, hal ini tidak terjadi lagi pada periode II. Mengingat bahwa lebih dari setengah wanita yang melanjutkan ke Pendidikan Tinggi masuk ke Perguruan Tinggi, meskipun mereka yang masuk Universitas masih bisa disebut sesuatu yang elit.

Kemudian pada periode III, persentase laki-laki yang dan perempuan yang bersekolah di Sekolah Menengah, Diploma, atau Universitas diratakan. Faktor utama dari stagnasi ini tampaknya merupakan akhir dari peningkatan dramatis dalam pendapatan keluarga ketika periode pertumbuhan ekonomi yang tinggi hampir berakhir. Ojima (2003) menunjukkan kebijakan yang disengaja di adopsi pada saat itu untuk menahan jumlah siswa yang melanjutkan ke Pendidikan Tinggi. Sekitar 4006 pria dan lebih dari 30265 wanita mendaftar di Pendidikan Tinggi dan jumlah ini dianggap terlalu tinggi. Persentase pria yang masuk ke Universitas bahkan menurun, meskipun sedikit selama periode ini. Kebijakan pengendalian sangat bergantung pada jatuhnya pendapatan pajak pemerintah pusat dan daerah karena

ekonomi yang lesu, yang menganggap bahwa sector public harus memotong pengeluarannya untuk pendidikan. Dengan kata lain, suplai Pendidikan Tinggi berhenti tumbuh dan bahkan dikontrak. Faktor penting lainnya, adalah bahwa selama periode ini, orang mulai mempertimbangkan kembali nilai dari pendidikan Universitas.

Sebelum perang sampai periode pasca perang awal, lulusan Universitas hanya sedikit jumlahnya. Hal ini memberi mereka posisi yang menonjol di masyarakat. Lulusan Universitas adalah kelas elit di Jepang, tetapi karena jumlah lulusan Universitas yang meningkat, status elit mereka berkurang dan tidak mengherankan, masyarakat mulai mempertanyakan makna pendidikan di Universitas. Wanita memiliki kehadiran yang lebih kecil dibanding dengan pria, tetapi wanita tidak terpengaruh oleh penilaian terhadap Pendidikan Tinggi ini dan persentase wanita yang melanjutkan ke Pendidikan Tinggi tidak mengalami penurunan. Saat periode ini juga masih ada wanita yang berpendidikan rendah. Ada dua alasan untuk hal ini, yaitu :

1. Banyak keluarga yang masih kekurangan sumber keuangan untuk memberikan Pendidikan Tinggi bagi putri mereka.
2. Wanita pada saat itu secara keseluruhan belum memiliki dorongan kuat untuk melanjutkan ke Universitas. Hal ini dikarenakan belum termotivasi kuat oleh pemikiran pendapatan atau karier masa depan.

Di masa sekarang, persentase wanita di Jepang yang masuk Diploma atau Universitas telah melampaui pria. Jadi masih ada lebih banyak pria daripada wanita yang masuk Universitas. Generasi yang lahir pada atau setelah tahun 1986, dicirikan oleh dua perubahan besar, yaitu :

1. Pergeseran dari pendidikan satu jenis kelamin ke pendidikan mahasiswi.
2. Peningkatan kehadiran wanita di Institusi Pendidikan bergengsi dan Pendidikan berkualitas

Dikarenakan banyaknya wanita yang menempuh pendidikan ke Jenjang yang tinggi, wanita di Jepang mendapat kesempatan kerja yang lebih baik sehingga dapat membuat wanita dapat hidup lebih mandiri dan mengurungkan niatnya untuk menikah.

3.5 Dampak Fenomena Hikonka terhadap Ekonomi Penduduk Jepang Tahun 1967 sampai dengan Tahun 2017

Dampak hikonka secara tidak langsung berpengaruh pada ekonomi penduduk karena membutuhkan tahapan-tahapan yang harus dilewati. Tahapan awal yaitu adanya Undang-Undang 1946 yang menyejajarkan kedudukan pria dan wanita. Undang-Undang 1946 ini merubah cara pandang wanita Jepang terhadap pernikahan. Wanita Jepang memilih untuk menempuh pendidikan. Hal ini yang menyebabkan tenaga kerja wanita menjadi meningkat. Dengan meningkatnya wanita yang memilih untuk berkarir, angka wanita yang menikah setiap tahunnya menurun. Menurunnya angka wanita yang menikah memberi dampak kepada demografi Jepang yaitu populasi Jepang setiap tahunnya menurun, angka kelahiran semakin menurun dan semakin banyak angka usia tua. Hal ini berdampak kepada perekonomian Jepang itu sendiri.

Teori ekonomi penduduk yang diungkapkan oleh Hardiani (2009:7) bahwa ekonomi kependudukan pada prinsipnya adalah ilmu yang mengkaji keterkaitan antara variabel ekonomi dengan variabel demografi. Dalam pengertian ini, ekonomi kependudukan adalah ilmu yang mengkaji tentang bagaimana dampak dinamika penduduk terhadap perekonomian. Teori dari Hardiani (2009:8-9) juga mengungkapkan bahwa topik-topik yang dibahas dalam ekonomi kependudukan menjadi lebih spesifik ke arah variabel dinamika penduduk yaitu fertilitas, mortalitas, migrasi, penuaan penduduk dan sebagainya. Menurut artikel Kompas.com pada tanggal 14 Juli 2017 pukul 13:31 WIB, populasi penduduk di negara Jepang turun lebih dari 300,000 jiwa menjadi hanya 125,6 juta jiwa tahun 2016 lalu, dan diperkirakan akan menyusut pada tahun-tahun yang akan datang.

Tabel 1 Populasi Jepang tahun 2015 dan Prediksinya sampai dengan tahun 2065

Tahun	Populasi (dalam juta)			
	Total	0-14 tahun	15-64 tahun	65 tahun dan lebih
2015	127,095	15,945	77,282	33,868
2016	126,838	15,771	76,482	34,585
2017	126,532	15,587	75,782	35,163
2018	126,177	15,413	75,158	35,606
2019	125,773	15,235	74,622	35,916
2020	125,325	15,075	74,058	36,192
2021	124,836	14,900	73,550	36,386
2022	124,310	14,702	73,130	36,479
2023	123,751	14,484	72,683	36,584
2024	123,161	14,276	72,181	36,704
2025	122,544	14,073	71,701	36,771
2030	119,125	13,212	68,754	37,160
2035	115,216	12,457	64,942	37,817
2040	110,919	11,936	59,777	39,206
2045	106,421	11,384	55,845	39,192
2050	101,923	10,767	52,750	38,406
2055	97,441	10,123	50,276	37,042
2060	92,840	9,508	47,928	35,403
2065	88,077	8,975	45,291	33,810

Sumber: Hardiani (2009) dari National Institute of Population and Social Security Reaserch Population Projections for Japan 2016-2065 (2017) (<http://www.jpss.go.jp/p-info/e/psj2017.asp>)

Berdasarkan data di atas bahwa populasi Jepang diprediksi setiap tahunnya akan | menurun. Setiap tahunnya angka usia produktif semakin berkurang dan tingginya angka usia tua (65 tahun dan lebih). Hal ini diakibatkan rendahnya angkakelahiran. Berikut ini adalah grafik yang menunjukkan penurunan angka kelahiran di Jepang dan kemudian grafik yang menunjukkan perbandingan angka kelahiran dan angka populasi 65 tahun dan lebih.

Menurunnya angka kelahiran, secara sidak langsung ketersediaan tenaga kerja produktif Jepang dari tahun ke tahun semakin menurun. Hal itu mengakibatkan produktivitas Jepang semakin menurun dan berdampak pada ekonomi Jepang. Dampak terhadap ekonomi Jepang tersebut yaitu dengan adanya penurunan angka usia produktif , maka tingkat produksi, distribusi dan konsumsi pun menurun. Menurunnya angka kelahiran dan tingginya sngka harapan hidup Juga menyebabkan angkatan usia tua semakin banyak.

Kemudian, mengakibatkan tingginya angka ketergantungan usia tua. Hal ini akan membebani negara Jepang dan mempengaruhi pertumbuhan ekonomi Jepang. Semakin menurunnya jumlah populasi atau jumlah penduduk Jepang akan mempengaruhi pertumbuhan ekonomi Jepang. Dikarenakan ekonomi dan penduduk merupakan dua hal yang saling berkaitan. Dengan semakin tingginya jumlah penduduk terutama dalam usia produktif maka pertumbuhan ekonomi negara tersebut dapat dioptimalkan. Begitu sebaliknya, dengan semakin berkurangnya penduduk maka pertumbuhan ekonomi negara tersebut tidak dapat berjalan dengan normal.

IV. SIMPULAN

Fenomena Aikonka adalah fenomena orang yang tidak menikah di Jepan Fenomena *hikonka* terjadi sejak pasca Perang Dunia II. Fenomena *hikonka* terjadi dikarenakan adanya perubahan cara pandang atau pola pikir wanita Jepang terhadap permikahan dan banyaknya wanita Jepang yang menempuh pendidikan sehingga partisipasi wanita dalam dunia kerja meningkat. Pada masa sebelum Perang Dunis II, wanita Jepang menganggap bahwa pernikahan adalah sesuatu hal yang penting. Hal ini dikarenakan pada masa sebelum masa

Perang Dunia II, pernikahan di Jepang didasari oleh sistem je. atau sistem keluarga yang merupakan dasar atau landasan bagi masyarakat Jepang hingga berakhirnya Perang Dunia II. Pernikahan dianggap penting karena berkenaan dengan nama keluarga karena pernikahan bukan hanya antara individu saja tetapi melibatkan keluarga yang berkaitan dengan menjaga kesinambungan ie. Pernikahan dimana sistem ie berlangsung dianggap wanita Jepang pada masa itu sebagai sumber kekuatan ekonomi mereka. Hal ini menyebabkan wanita sangat bergantung dengan suami pada masa itu.

Pada masa setelah Perang Dunia II, sistem ie dihapuskan. Jepang melakukan perbaikan Undang-Undang negara pada tahun 1946. Dalam Undang-undang ini hal utama yang diubah adalah kebebasan setiap anggota keluarga dari kekuasaan kepala keluarga, persamaan hak antara suami dan istri dan persamaan dalam hak dan kewajiban terhadap semua generasi. Dengan adanya Undang-Undang 1946, sistem pernikahan pun berubah. Wanita Jepang menganggap bahwa pernikahan bukan lagi urusan keluarga tetapi pernikahan sudah menjadi urusan individu. Pernikahan dapat dilakukan kapan saja tanpa persetujuan kepala keluarga. Oleh karena itu, wanita Jepang sendirilah yang akan menentukannya. Pernikahan hanya dianggap sebagai opsi atau pilihan saja. Wanita Jepang memilih untuk menjadi single karena mereka mendapatkan kebebasan di kehidupan mereka. Oleh karena itu, mereka tidak berminat untuk menikah.

V. REFERENSI

- Djojohadikusumo, Sumitro. 1994 *Perkembangan Pemikiran Ekonomi, Dasar Teori Ekonomi Pertumbuhan dan Ekonomi Pembangunan*. Jakarta: PT Pustaka LP3ES Indonesia, Anggota IKAPI.
- Fujiwara-Fanselow, Kumiko. 2011. *Transforming Japan : How Feminism And Diversity Are Making A Difference*. New York: The Femmist Press.
- Hardiani, Junaidi. 2009. *Dasar-Dasar Teori Ekonomi Kependudukan*. Hamada Pnma.
- Iwao, Sumiko. 1993. *Japanese Woman: Traditional Image and Changing Reality*. Jakarta: The Free Press.
- Jones, Pip. 2009. *Pengantar Teori-Teori Sosial — Dari Teori Fungsionalisme hingga Post-modernisme (Achmad Fedyani Saifudin, Penerjemah)*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Jones, Stevie & Jackie Jones. 2009. *Pengantar Teori-Teori Feminis Kontemporer (Tim Penerjemah Jalasutra, Penerjemah)*. Yogyakarta: Jalasutra , Anggota IKAPI.
- Lebra, Takie Sugiyama. 1984. *Japanese Women: Constraint and Fulfillment*. Honolulu: University of Hawau Press.
- M. Sholahuddin. 2007. *Asas-Asas Ekonomi Islam*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Masatsugu, Mitsuyuki. 1982. *The Modern Samurai Society : Duty And Dependence In Contemporary Japan*. USA: Amacom.

Perilaku *Chuunibyou* (中二病) Pada Tokoh Kaidou Shun dalam *Anime Saiki Kusuo No Sai-Nan* Karya Shuichi Aso dengan Pendekatan Psikologi Sastra

Alivia Pebrianti¹
Hermansyah Djaya²
Zainur Fitri³

¹ Mahasiswi Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

² Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

³ Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

Universitas Darma Persada Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur, DKI
Jakarta, 13450, Indonesia

Email: alivia.febr12@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menganalisis perilaku chuunibyou pada tokoh Kaidou Shun dalam Anime “Saiki Kusuo no Sai-Nan”, dampak dari perilaku Chuunibyou tersebut dan bagaimana struktur kepribadian Kaidou Shun. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran perilaku chuunibyou dan dampaknya yang direpresentasikan pada tokoh Kaidou Shun dalam Anime “Saiki Kusuo no Sai-Nan”, selain itu mengetahui bagaimana struktur kepribadian tokoh Kaidou Shun dalam Anime “Saiki Kusuo no Sai-Nan” meskipun dia memiliki perilaku chuunibyou. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif melalui teknik pengumpulan data berdasarkan menyaksikan setiap adegan yang ada dalam Anime “Saiki Kusuo no Sai-Nan”, kemudian difokuskan pada perilaku yang menegaskan tokoh Kaidou Shun adalah chuunibyou. Teori Chuunibyou menggunakan teori Saegami Hyoya, sedangkan Teori Psikologi Sastra menggunakan Teori Psikoanalisis Sigmund Freud. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya 10 data perilaku chuunibyou, 2 dampak perilaku tersebut dari dampak personal dan sosial, kemudian penulis juga mendapatkan 13 data struktur kepribadian pada tokoh Kaidou Shun. Maka dapat disimpulkan bahwa tokoh Kaidou Shun memiliki perilaku chuunibyou ditunjukkan juga dalam struktur kepribadiannya menurut Sigmund Freud dominan id yang bekerja berdasarkan prinsip kesenangan.

Kata kunci: Perilaku, Chuunibyou, Psikologi Sastra, Psikoanalisis

I. PENDAHULUAN

Jepang memiliki budaya populer yang unik dan berkembang pesat yang telah menjadi perhatian dunia karena berbagai fenomena sosial yang menarik, salah satunya adalah *Chuunibyou*. *Chuunibyou* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan kondisi kejiwaan seorang remaja kurang lebih berumur 14 tahun (pelajar kelas 2 SMP) yang bertingkah laku seolah-olah mereka adalah orang dewasa yang tahu segalanya atau percaya bahwa mereka memiliki kekuatan istimewa atau supranatural yang tidak dimiliki oleh orang lain (Hyoya, 2008:2).

Pada tahun 1990-an istilah *Chuunibyou* mulai dikenal dalam sebuah program radio Jepang oleh Hikaru Ijuin. Istilah ini menjadi populer setelah menjadi *meme* untuk menggambarkan hal-hal yang biasa dilakukan orang selama tahun kedua sekolah menengah (<https://www.kanalpengetahuan.com>). Menurut 中二病取扱説明書 *Chuunibyou Toriatsukai Setsumeishou*, *Chuunibyou* terbagi menjadi tiga kategori: 邪気眼系 (*Jakigan-kei*/mata iblis), *DQN* (*Dokyunkei*/anti sosial), dan サブカル系 (*Sabukaru-kei*/bertindak anti-mainstream) (Sari

dan Anggraeny, 2017).

Perilaku *Chuunibyou* telah menjadi tema utama dalam berbagai karya sastra, termasuk *anime* dan *manga*, karena individu dengan *Chuunibyou* sering bertindak agresif, menantang, berkhayal, menarik diri, dan sombong. Mereka sering berperilaku seperti karakter fiksi dalam budaya Jepang, seperti yang terlihat dalam *anime*, *manga*, dan *game* (Shimoda, 2021:15). Pengaruh *anime* pun cukup signifikan terhadap perilaku remaja yang menggemari hal tersebut. Hal ini dikuatkan dengan pernyataan dari Sen & Rong (2019) bahwa *anime* Jepang memiliki daya tarik besar bagi remaja karena memiliki materi pelajaran yang kaya dan cerita yang mendalam yang dapat memenuhi kebutuhan psikologis mereka. Banyak remaja menikmati menonton *anime* dan menghabiskan banyak waktu untuk hal tersebut. Namun, perlu diwaspadai bahwa beberapa karakter dalam *anime* Jepang dapat menampilkan perilaku buruk. Remaja yang kurang memiliki penilaian dan kemampuan kognitif yang matang mungkin rentan untuk meniru perilaku tersebut tanpa mempertimbangkan konsekuensinya.

Berdasarkan jurnal “A Compendium of Chuunibyou from Science/Pseudoscience” (2013) mengatakan bahwa fenomena sosial *Chuunibyou* dan *anime* memiliki hubungan yang erat dan saling memengaruhi satu sama lain. *Anime* sering kali menjadi cermin dari realitas sosial di Jepang, contohnya adalah *Chuunibyou*. Banyak karakter dalam *anime* menggambarkan ciri-ciri *Chuunibyou*, seperti fantasi-fantasi epik, nama panggilan yang dramatis, atau kepercayaan akan kekuatan supernatural. Sebaliknya, *anime* juga dapat memengaruhi Fenomena *Chuunibyou* dalam masyarakat. Karakter-karakter *Chuunibyou* yang disajikan dalam *anime* menjadi inspirasi bagi remaja yang kemudian meniru perilaku tersebut.

Sebagai contohnya adalah *anime* dengan judul “*Saiki Kusuo no Sai-Nan*” yang ditulis dan diilustrasikan oleh Shuichi Aso. *Anime* ini menceritakan bercerita tentang Saiki Kusuo, seorang remaja yang memiliki kekuatan psikis seperti telekinesis, telepati, manipulasi waktu, dan berbagai kekuatan lainnya. Saiki memiliki kekuatan yang luar biasa, tetapi dia lebih suka hidup dengan tenang dan tidak menunjukkan kemampuannya. Namun, ketika dia bersekolah di Akademi PK, kehidupannya menjadi rumit karena dia bertemu dengan banyak orang unik, termasuk beberapa teman sekelasnya yang aneh. Salah satu dari teman kelas itu adalah Kaidou Shun. Dia adalah teman sekelas dari protagonis utama, Saiki Kusuo, dan merupakan salah satu teman yang paling eksentrik di antara kelompoknya. Dalam setiap aksinya, Shun menghadirkan fantasi-fantasi epik yang mencerminkan imajinasinya yang luar biasa. Dia percaya bahwa dirinya adalah seorang pahlawan yang memiliki kekuatan super dan sering menamakan dirinya sendiri dengan julukan yang dramatis.

Melalui tokoh Kaidou Shun, *anime* ini menggambarkan bagaimana *Chuunibyou* tercermin dalam kehidupan sehari-hari dan interaksi sosial remaja. Penelitian tentang fenomena *Chuunibyou* dapat membantu memahami dampak psikologis dan sosialnya pada remaja, baik di Jepang maupun di seluruh dunia.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dengan menggunakan tiga tahapan, yaitu:

1. Tahap Penyediaan data

Dalam pengumpulan data, penelitian ini menggunakan teknik studi pustaka untuk mencari data-data relevan yang diambil dari buku fisik, jurnal, *website*, *e-book*, dan artikel. Kemudian juga menggunakan teknik simak catat yaitu menyaksikan setiap adegan yang ada dalam *Anime “Saiki Kusuo no Sai-Nan”* yang difokuskan pada perilaku yang menegaskan tokoh Kaidou Shun adalah *Chuunibyou* dan bagaimana struktur kepribadiannya.

2. Tahap Analisis Data

Metode yang diterapkan adalah metode analisis deskriptif. Peneliti akan memanfaatkan pendekatan analisis deskriptif untuk mengkaji setiap aspek yang terdapat dalam sumber data.

3. Tahap Penyajian Data

Penyajian data dilakukan setelah analisis data telah selesai dilakukan. Data akan disajikan dalam bentuk deskriptif dan objektif sesuai dengan yang ada dalam penelitian, sehingga dapat ditarik suatu simpulan yang memberikan manfaat baik bagi peneliti maupun masyarakat umum.

III. HASIL PENELITIAN

Analisis data penelitian dilakukan berdasarkan pokok permasalahan yang terdapat dalam penelitian. Analisis data dimulai dengan jenis perilaku *Chuunibyou*, dampak, dan struktur kepribadian Kaidou Shun sesuai Teori Psikoanalisis Sigmund Freud.

3.1 Gambaran Perilaku Chuunibyou pada Tokoh Kaidou Shun

Data yang ditemukan untuk gambaran perilaku *Chuunibyou* berjumlah sepuluh data. Rinciannya yakni dua data dari jenis *Chuunibyou Subkultural/Hipster* dan delapan data dari jenis *Chuunibyou Evil Eye*. Berikut adalah table data gambaran perilaku *Chuunibyou* pada tokoh Kaidou Shun.

Tabel 1. Data Perilaku *Chuunibyou* Kaidou Shun

No	Perilaku <i>Chuunibyou</i>	
	Tindakan	Jenis
1	Shun merasa keren karena menggunakan logat Okinawa.	<i>Subkultural/Hipster</i>
2	Shun berpura-pura seolah paham arti dari sebuah lukisan.	<i>Subkultural/Hipster</i>
3	Shun di mata teman-teman sekelasnya.	<i>Evil Eye</i>
4	Penampilan Shun yang memperjelas <i>Chuunibyou</i> -nya.	<i>Evil Eye</i>
5	Shun menyebutkan jurus pamungkas pada saat melempar bola.	<i>Evil Eye</i>
6	Shun mendapat teman baru yang mendukung <i>Chuunibyou</i> -nya.	<i>Evil Eye</i>
7	Shun datang ke rumah peramal karena ingin mendapatkan teman.	<i>Evil Eye</i>
8	Shun yang mendadak melupakan <i>Chuunibyou</i> -nya akibat pesona Kokomi.	<i>Evil Eye</i>
9	Riki menemukan buku catatan <i>Chuunibyou</i> milik Shun.	<i>Evil Eye</i>
10	Shun berkhayal dapat melawan preman dengan kekuatannya.	<i>Evil Eye</i>

Selain dari data di atas, Saiki Kusuo sebagai tokoh utama pun menyebutkan di awal pengenalan anime bahwa Kaidou Shun adalah seorang *Chuunibyou* ketika tokoh ini pertama kali muncul. Berikut adalah adegan yang menunjukkan hal tersebut:

瞬 : 俺の名和海藤 瞬 PK 学園に通う高校二年生。表向きはな。俺の右腕に宿る闇フォース “ブラックビート”。奴らはこの力を奪い新世界を創造するつもりだ。奴らとは秘密結社 “ダークリユニオン” ! だが世界は俺が守る! この漆黒の翼がな!

楠雄 : 気にするな、ただの中二病だ。(Episode 1, 0.14.26)

Shun : *Ore no na wa Kaidou Shun. PK Gakuen ni kayou koukou ni nensei. Omotemuki wa na. Ore no migi ude ni yami no fuoosu “Black Beat”. Yatsura wa kono chikara wo ubai shin sekai wo souzou suru tsumori da. Yatsura to wa himitsu kessha “Dark Reunion”! Da ga sekai wa ore ga mamoru! Kono shikkoku no tsubasa ga na!*

Kusuo : *Ki ni suruna, tada no chuunibyuu da.* (Episode 1, 0.14.26)

Shun : Namaku Kaidou Shun. Siswa kelas 11 Akademi PK. Itu identitas resmiku, sih. Tangan kananku mengemban kekuatan kegelapan bernama *Black Beat*. Mereka ingin mencuri kekuatan ini dan menciptakan dunia baru. Mereka adalah asosiasi rahasia bernama *Dark Reunion*! Namun, akulah yang akan melindungi dunia ini! Akulah Si Sayap Kegelapan!

Kusuo: Jangan dipikirkan. Dia hanya seorang *Chuunibyuu*.

(Episode 1, 0.14.26)

Berdasarkan keseluruhan perilaku *Chuunibyuu* pada tokoh Kaidou Shun dalam *Anime “Saiki Kusuo no Sai-Nan”*, peneliti menyimpulkan bahwa sebagian besar jenis *Chuunibyuu* yang dialami Kaidou Shun adalah *Evil Eye/Jakigen Kei*. Shun paling senang mengarang cerita tentang dirinya yang memiliki kekuatan supranatural dengan penampilannya yang cukup mencolok dibanding anak remaja di sekitarnya.

Dalam keseluruhan perilaku *Chuunibyuu* dari tokoh Kaidou Shun, menimbulkan beberapa dampak yang terjadi. Peneliti mengambil contoh dari data dari nomor enam. Alasannya adalah data tersebut merupakan data yang paling menunjukkan dampak dari perilaku *Chuunibyuu* tersebut.

眼鏡男 : 中二病こじらせすぎだつーの! これだつてただの学校の宿題だつーの。テキトーに話合わせただけなのにな、しかもあいつ財布まで置いてったし。はっははーなにがダークリユニオンだよ! (Episode 3, 0:13:21)

Megane otoko : *Chuunibyuu kojirase sugidatsuu no! Kore datte tada no gakkou no shukudai datsuu no. Tekitoo ni hanashi awaseta dake na noni na, shikamo aitsu saifu made oitettashi. Hahaha, nani ga “Dark Reunion” da yo!* (Episode 3, 0:13:21)

Anak berkacamata : *Chuunibyuu-nya parah amat! Lagipula ini hanya PR ku! Padahal aku hanya mencocokkan pembicaraannya saja. Dia bahkan meninggalkan dompetnya di sini. Hahaha, apanya yang Dark Reunion!* (Episode 3, 0:13:21)

Adegan di atas merupakan adegan ketika anak berkacamata yang dianggap Shun adalah teman barunya itu memperolok Shun setelah dia pergi. Ketika Shun berpikir jika teman barunya itu bernasib sama, ternyata dia hanya dibohongi. Buku hijau tua yang diberikan Shun sebenarnya merupakan tugas milik anak berkacamata itu, otomatis Shun dibuat menjadi seperti budak. Shun hanya dipermainkan karena terlalu polos dan mudah percaya. Terlebih lagi, anak

berkacamata itu mengambil dompet Shun tidak peduli dengan nasib orang yang telah dipermainkan. Shun benar-benar ditertawakan akibat perilaku *Chuunibyouty*-nya dan dianggap terlalu mengada-ada. Sementara itu, Shun sudah sangat percaya dan senang karena berpikir telah memiliki teman yang seperjuangan dengannya dalam memberantas *Dark Reunion*, meskipun realitanya tidak seperti itu.

Dampak dari *Chuunibyouty* yang dimiliki Shun dapat membawa dirinya dimanfaatkan oleh orang lain, tidak hanya diperolok saja. Hal ini merugikan Shun yang bersifat naif, berpikir jika dia sungguh-sungguh menyelamatkan orang lain.

3.2 Struktur Kepribadian Tokoh Kaidou Shun

Data yang ditemukan untuk struktur kepribadian tokoh Kaidou Shun sejumlah sebelas data. Rinciannya yakni, aspek *id* sebanyak tujuh data, *ego* sejumlah dua data, dan *superego* sebanyak empat data. Berikut adalah tabel data struktur kepribadian Kaidou Shun.

Tabel 2. Data Struktur Kepribadian

No.	Struktur Kepribadian	
	Tindakan	Jenis
1	Shun merasa keren karena menggunakan logat Okinawa.	Id
2	Shun berpura-pura seolah paham arti dari sebuah lukisan.	Id
3	Shun di mata teman-teman sekelasnya.	Id
4	Shun menyelamatkan teman kelasnya dari serangan ular.	Superego
5	Shun dengan penampilan mencoloknya.	Id
6	Shun saat melempar bola dengan menggunakan jurus.	Id
7	Shun menganggap sudah menjadi pahlawan.	Superego
8	Shun membeli jimat di peramal agar mendapatkan teman.	Id
9	Shun lupa akan <i>Chuunibyouty</i> karena pesona Kokomi.	Ego
10	Shun ketika mengarang cerita demi menjaga citra di hadapan Riki dan Kusuo.	Ego
11	Shun ketika membantah ibunya agar tidak melarang berteman dengan Riki dan Kusuo.	Id
12	Shun mengorbankan diri agar Kusuo dapat melarikan diri dari para preman.	Superego
13	Shun membacakan surat terima kasih untuk Kusuo.	Superego

Data di atas kemudian dianalisis menggunakan teori struktur kepribadian Sigmund Freud yaitu tiga aspek yakni *id*, *ego*, dan *superego*. Peneliti mengambil contoh analisis aspek *id* dari data nomor dua. Berikut ini adalah paparan analisis datanya.

- 力 :じゃあこれは？どういう意味があんだ？
- 瞬 :幾何学図形のレイアウトと配色を周到に計算してリズムを作り出しているが中心の円がそれを崩し異物感を醸し出しているな。新しい視覚体験を作り出すことに成功しているだろう。
- 楠生 :何様なの君？
- 瞬 :あれ？なあどれくらいこの絵の前にいた？
- 力 :お？10分くらいだよ。
- 瞬 :いっけねまた入っちゃったよくなっちゃうんだよな～絵に圧倒されてまた対話しちゃったぜ。

楠生 : こいつうざっ。さっきのあれが対話だというなら。僕はそんな不毛なことはしたくないな。

Riki : *Jaa kore wa? Dou iu imi ga an da?*

Shun : *Kika gakuzukei no layout to haishoku wo shuutou ni keishan shite rhythm o tsukuridashite iru ga. Chuushin no en ga sore o kuzushi ibutsu kan o kamoshidashite iru na, atarashii shikaku taiken o tsukuridasu koto ni seikoushiteiru darou.*

Kusuo : *Nanisama na no kimi?*

Shun : *Are? Naa, ore dore kurai kono e no mae ni ita?*

Riki : *O? 10 fun kurai da yo.*

Shun : *Ikke ne mata haichi matta yoku naccha un da yon a. E ni attou sarete mata taiwashi chimatta ze.*

Kusuo : *Koitsu uza. Sakki no are ga taiwa da to iu nara, boku wa sonna fumouna kotow wa shitakunai na.*

Riki : Kalau yang ini? Apa artinya?

Shun : Itu menciptakan ritme dengan keselarasan hati-hati, menata letak pola geometrik dengan skema warna, tapi lingkaran di tengah memecahnya dengan kehadiran asing yang mengganggu. Lukisan itu sukses menciptakan pengalaman visual baru.

Kusuo : Kau ini siapa, sih?

Shun : Eh? Hei, berapa lama aku berdiri di depan lukisan ini?

Riki : O? Sekitar 10 menit.

Shun : Gawat. Aku masuk ke dalam lukisan lagi. Aku begitu terkesima sampai berbicara dengan lukisannya.

Kusuo : Dia menyebarkan. Kalau yang tadi itu kau bilang “berbicara”, aku tak ingin membuang waktu untuk hal itu.

Data terdapat adegan pada episode 21 (0:19:21-0:20:21) berlatar di sebuah museum. Pada data dua merupakan adegan saat Shun berbohong bahwa dirinya paham dengan arti dari lukisan yang dipamerkan di museum hanya demi dianggap keren di depan Kusuo dan Riki dan mendapatkan pengakuan dari mereka. Hal ini menggambarkan *id* dalam diri Shun yaitu keinginan agar teman-temannya terkesan dengan pengetahuan yang dimiliki. Dorongan *id* yang kuat karena ingin mendapatkan kepuasan langsung dari perhatian dan pengakuan orang lain tanpa mempertimbangkan realitas atau konsekuensi dari tindakannya yang cukup menyebarkan di mata orang sekitar

Hal ini terlihat pada kalimat “*Ikke ne mata haichi matta yoku naccha un da yon a. E ni attou sarete mata taiwashi chimatta ze.*” yang berarti “Gawat. Aku masuk ke dalam lukisan lagi. Aku begitu terkesima sampai berbicara dengan lukisannya.” Hanya demi kepuasan instan melalui fantasi dan dramatisasi tersebut, *ego* Shun yang lemah memilih untuk mengarang arti dari lukisan-lukisan tersebut sedangkan aspek *superego* pada diri Shun tidak dapat berbuat banyak terhadap *id* dan *ego*, sehingga membuat *ego* terus menjalankan keinginan dari *id* yaitu berbohong tentang makna dari lukisan agar mendapat perhatian. Shun tidak mempertimbangkan baik dan buruknya tindakannya tersebut demi memenuhi hasrat *id*.

Contoh analisis aspek *ego* yang peneliti ambil adalah data nomor sembilan. Berikut adalah paparan analisis datanya.

心美 : ねえ、海藤くん。いつも包帯巻いてるのは何で？

瞬 : ああ。。。これは力が。。。

心美 : えっ？力って？ごめんちょっとよく分からないんだけど。。。

瞬 : 何か巻きつちゃって！分かんないです！

葛生 : 中二病を卒業する有様である。

Kokomi : *Nee, Kaidou kun. Itsumo houtai maiteru no wa nande?*
Shun : *Aa, kore wa chikara ga*
Kokomi : *E? Chikaratte? Gomen, chotto yoku wakaranai nda kedo*
Shun : *Nani ka maki tsuichatte! Wakannai desu!*
Kusuo : *Chuunibyou wo sotsugyou suru arisama de aru.*

Kokomi : *Hei, Kaidou. Kenapa kau selalu memakai perban di tanganmu?*
Shun : *Ah, supaya kekuatanku tak lepas kendali, dan, anu ...*
Kokomi : *Kekuatan ...? Maaf, aku tidak begitu mengerti maksudmu.*
Shun : *Entah kenapa tahu-tahu ada. Aku juga bingung!*
Kusuo : *Dia bahkan sembuh dari Chuunibyou-nya.*

Data terdapat pada adegan di Episode 6 (0:10:40-0:10:50) dengan latar di jalanan kota yang menceritakan Kusuo, Riki dan Shun berencana untuk makan ramen dan tiba-tiba Kokomi ikut bergabung. Awalnya keinginan *id* Shun yaitu menjawab pertanyaan Kokomi bahwa dia memiliki kekuatan supranatural, tetapi *ego*-nya muncul menyadari bahwa menunjukkan sisi *Chuunibyou* akan tidak sesuai dan tidak diterima oleh Kokomi, apalagi setelah melihat respon dari gadis cantik itu. Pada akhirnya dia memilih untuk melepas perban sebagai aksinya bahwa dia tidak ada masalah apa pun dan bersikap seperti orang normal. Hal ini dapat dilihat dari kalimat “*Nani ka maki tsuichatte! Wakannai desu!*” yang berarti “Entah kenapa tahu-tahu ada. Aku juga bingung!” Dalam adegan ini, dapat disimpulkan bahwa aspek yang paling dominan adalah *ego*. Meskipun *id* Shun memiliki dorongan untuk mengekspresikan identitas *Chuunibyou*-nya atau mendapatkan perhatian dengan cara yang mungkin tidak sesuai, *ego*-nya mampu menilai situasi dengan realistis, menghadapi kenyataan bahwa menunjukkan sisi *Chuunibyou* tidak sesuai dengan harapan sosial dalam interaksi dengan Kokomi sedangkan aspek *superego* berperan dalam memberikan panduan moral, tetapi tidak dominan dalam situasi ini karena fokus utama adalah penyesuaian sosial dan perasaan diri Shun.

Terakhir, peneliti mengambil contoh aspek *superego* dari data nomor empat. Berikut adalah paparan analisis data yang didapat.

瞬 : 早く逃げろ！ここは俺が何とかする！
生徒 C : 海藤！何やってんだ！
瞬 : “マードラゴムスネイク”貴様の相手はこの漆黒の翼。。。来な！
生徒 A : 今のうちに逃げようぜ。
生徒 D : マジ自分が特別な人間だと思ってやがる。
楠生 : いや海藤の奴、ああ見えて内心すごいことになってるぞ。
瞬 : なんで前に出ちゃったんだ僕のバカ。。。 やってしまった！ゴメン。。。 ママ。。。 食らいやがれ！ジャッジメントナイツサンダヤ！

Shun : *Hayaku nigeru! Koko wa ore ga nantoka suru!*
Seito C : *Kaidou! Nani yatte nda!*
Shun : *“Maadaa doragoramu suneiku”, kisama no aite wa kono shikkoku no tsubasa ... ki na!*
Seito A : *Ima no uchi ni nigeyou ze.*
Seito D : *Maji jibun ga tokubetsuna ningen da to omotte ya garu.*
Kusuo : *Iya, Kaidou no yatsu, aa miete naishin sugoi koto ni natteru zo.*
Shun : *Nande mae ni dechattanda, boku no baka ... yatte shimatta! Gomen, mama ... kurai ya gare! Jajjimento naitsu sandaa!*

- Shun : Cepat pergi dari sini! Aku yang akan mengurusnya!
Siswa C : Kaidou! Apa yang kau lakukan?!
Shun : Ular naga pembunuh, aku yang akan melawanmu, Sayap
Kegelapan! *Cling!*
Siswa A : Ayo kita lari selagi bisa!
Siswa D : Dia serius berpikir punya kekuatan super, ya
Kusuo : Tidak. Dia terlihat berani, tapi pikirannya sangat kewalahan
sekarang.
Shun : Kenapa aku maju? Dasar aku bodoh! Aku mengacaukannya ...
maaf, Mama ... Terima ini! *Judgment Knight of Thunder!*

Data terdapat pada adegan di Episode 1 (0:14:29-0:14:45) berlatar di kelas 2-3. Adegan ini menceritakan ketika ada ular yang muncul di kelas. Shun langsung maju untuk menahan ular agar tidak mencelakai siapa pun. Dia mencoba tetap terlihat kuat di hadapan teman-teman sekelasnya, tetapi pada saat yang sama Shun juga menyadari dia tidak sekuat itu dan sangat penakut ditunjukkan pada kalimat "*Nande mae ni dechattanda, boku no baka!*" yang berarti "*Kenapa aku maju? Dasar aku bodoh!*". Namun, meskipun begitu Shun rela mengorbankan diri untuk menyelamatkan teman-teman sekelasnya yang diserang oleh ular itu, seolah tidak peduli dengan apa yang terjadi setelahnya yang berarti aspek *superego* berpengaruh besar dalam tindakan Shun.

Berdasarkan data nomor empat dapat disimpulkan bahwa struktur kepribadian yang dominan pada tokoh Shun merupakan *superego* yang menekankan pentingnya menolong sesama dan melakukan tindakan yang mulia. Shun dapat menilai situasi mana hal yang baik dan buruk serta mengesampingkan *id*-nya. Aspek *superego* dalam diri Shun menjadi penengah antara *id* dan *ego* yaitu mengorbankan diri untuk menolong teman kelasnya dari bahaya serangan ular.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Kaidou Shun berperilaku *Chuunibyou* sesuai dengan Teori Saegami Hyoya yaitu ada dua jenis, di antaranya: *Subkultural/Hipster* dan *Chuunibyou Evil Eye*. Kaidou memiliki 2 data yang menunjukkan perilaku *Subkultural/Hipster*, di mana dia merasa memiliki pengetahuan lebih tinggi dari teman-temannya. Sementara itu, terdapat 8 data yang mengindikasikan perilaku *Chuunibyou Evil Eye*, seperti berkhayal memiliki kekuatan supranatural dan mengarang cerita tentang pertempuran melawan organisasi jahat.

Dampak dari perilaku *Chuunibyou* Shun dibagi menjadi dampak personal dan sosial. Dampak personalnya termasuk perasaan kesepian dan terasingkan karena tidak memiliki teman, sedangkan dampak sosialnya meliputi dianggap aneh, sering diabaikan, dan kesulitan beradaptasi dengan lingkungan sosial yang lebih luas.

Dari perspektif Psikoanalisis Sigmund Freud, perilaku Shun dianalisis berdasarkan *id*, *ego*, dan *superego*. Dalam hal ini, *id* menjadi yang paling dominan dengan 7 data, yang menunjukkan dorongan kuat untuk memenuhi keinginan tanpa memperhatikan realitas. *Superego* terlihat dalam 4 data, mengarahkan perilaku dengan standar moral tertentu meskipun berdasarkan fantasi. Terakhir, *ego* ditemukan dalam 2 data, menyeimbangkan antara realitas dan delusi Shun, serta membantu dia berinteraksi dengan masyarakat.

V. REFERENSI

- Achirudin Saleh, Adnan. (2018). Pengantar Psikologi. Makassar: Penerbit Aksara Timur.
Aghnia M.C.dan Isdianto, B. (2012). Perancangan Anime Community Center. Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa dan Desain. Vol I. No. 1.

- Akira Murata. (2014). 大人の「中二病」に要注意。診断や治し方、こじらせた人の特徴など:
<https://mbp-japan.com/jijico/articles/9162/> diakses pada 19 April 2014 pukul 16.30 WIB.
- Amna, Harliyana, dan Rasyimah. (2022). Analisis Unsur Intrinsik dalam Novel Te O Toriatte (Genggam Cinta) Karya Akmal Nasery Basra. KANDE.
- Bimo, Walgito. (2010). Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: CV Andi.
- Endraswara, S. (2008). Metode Penelitian Psikologi Sastra: Teori, Langkah, dan Penerapannya. Yogyakarta: PT. Buku Kita. 2008
- Hyoya, Saegami. (2008) Chuunibyō Toriatsukai Setsumeisho. Tokyo: Kotobukiya
- Ida Ayu LS dan Renny A. (2017). Chunibyō Psychological Disorders in Anime Aura Maryuinko Ga Saigo No Tatakai. IRCS UNUD Journals. Vol 1:29–34:
<https://ojs.unud.ac.id/index.php/UJoSSH/article/download/33356/20180> diakses pada 13 Februari 2017 pukul 12.10 WIB.
- Japanese with Anime. (2017). *The Meaning of Chuunibyō in Japanese*:
<https://www.japanesewithanime.com/2017/11/chuunibyō.html> diakses pada 25 November 2017 pukul 14.21 WIB.
- Kumano, Nanae dan Hirotoshi, Shodai. (2008) 「アニメ・マンガ」調査研究-地域事情と日本語教材. Kansai International Center: https://jpf.repo.nii.ac.jp/kiyou04_kumano.pdf diakses pada 17 Maret 2008 pukul 15.25 WIB.
- Kuswana, Wowo Sumaryo. (2014). Biopsikologi Pembelajaran Perilaku. Bandung: Alfabeta.
- Minderop, Albertine. (2016). Psikologi Sastra: Karya Sastra, Metode, Teori, dan Contoh Kasus. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2015). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Rika. (2022) 中二病とは？ 意味と使い方・中二病あるあるを解説:
<https://woman.mynavi.jp/article/210729-17/> diakses pada 8 September 2022 pukul 15.15 WIB.
- Shimoda M. (2021). Characteristics of “Chūnibyō” Identified by A Questionnaire. University of Westminster, United Kingdom:
<https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0260375> diakses pada 24 November 2021 pukul 09.58 WIB.
- Tango, Kiji. (2008). 中二病とは : <https://dic.nicovideo.jp/a/中二病> diakses pada 25 Juni 2021 pukul 12.32 WIB
- Weblio Japan. (2022) *Chuunibyō*:
<https://www.weblio.jp/content/%E4%B8%AD%E4%BA%8C%E7%97%85> diakses pada 20 November 2021 pukul 10.45 WIB.
- Widayati, Sri. (2019). *Buku Ajar Kajian Prosa Fiksi*. Baubau: Penerbit LPMM Universitas Muhammadiyah Buton Press.

Ragam Bahasa Keigo Dalam Anime *Watashi no Shiawase no Kekkon*

Muhammad Ghaza Al Gifary¹

Juariah²

Andi Irma Sarjani³

1 Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

2 Dosen Tetap Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

3 Dosen Tetap Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

Universitas Darma Persada Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur, DKI Jakarta, 13450, Indonesia

Email: juariah.unsada@gmail.com (*corresponding author*)

Abstrak

Penelitian ini menganalisis makna dan penggunaan keigo dalam anime watashi no shiawase no kekkon. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui makna keigo dengan dibatasi pembahasan sonkeigo dan kenjougo pada anime tersebut. Penelitian ini menggunakan data yang berasal dari jurnal, kamus online, buku, dan web. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode analisis deskriptif kualitatif. Pembahasan yang ada dalam anime ini, misalnya dalam segi struktur kalimat pada kata “入れておりません” perubahan ini menggunakan aturan keigo “いる” menjadi “おる” yang termasuk dalam verba kenjougo bentuk khusus, atau penggunaan keigo “yoroshiku onegai itashimasu” juga menjadikan karakter Miyo menjadi karakter yang merendahkan dirinya di hadapan orang baru dan situasi yang mempengaruhi adanya penggunaan keigo dalam anime watashi no shiawase no kekkon. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya penggunaan keigo sebanyak 26 keigo dalam anime watashi no shiawase no kekkon dengan 8 sonkeigo dan 18 kenjougo yang ditentukan oleh situasi dan kondisi serta memaparkan penjelasan terkait dengan penggunaannya.

Kata kunci: Semantik, Makna, Keigo

I. PENDAHULUAN

Linguistik adalah ilmu yang mempelajari seluk-beluk bahasa atau ilmu bahasa. Linguistik lazim didefinisikan sebagai ‘ilmu bahasa’ atau studi ilmiah mengenai bahasa’ (Matthews 1997). Linguistik, dalam *The New Oxford Dictionary of English* (2003), didefinisikan sebagai berikut;

The scientific study of language and its structure, including the study of grammar, syntax, and phonetics. Specific branches of linguistics includesociolinguistics, dialectology, psycholinguistics, computational linguistics, comparative linguistics, and structural linguistics.

Studi ilmiah tentang bahasa dan strukturnya, termasuk studi tentang tata bahasa, sintaksis, dan fonetik. Cabang khusus linguistik meliputi sociolinguistik, dialektologi, psikolinguistik, linguistik komputasi, linguistik komparatif, dan linguistik struktural.

Berdasarkan kutipan diatas, dalam linguistik terapan terdapat ragam bahasa dimana setiap bahasa memiliki variasi tersendiri dalam penggunaannya. Variasi yang terdapat dalam

bahasa ini biasanya disebut ragam bahasa. Berdasarkan status sosial, ragam bahasa terbagi menjadi dua yaitu, ragam bahasa biasa dan ragam bahasa hormat.

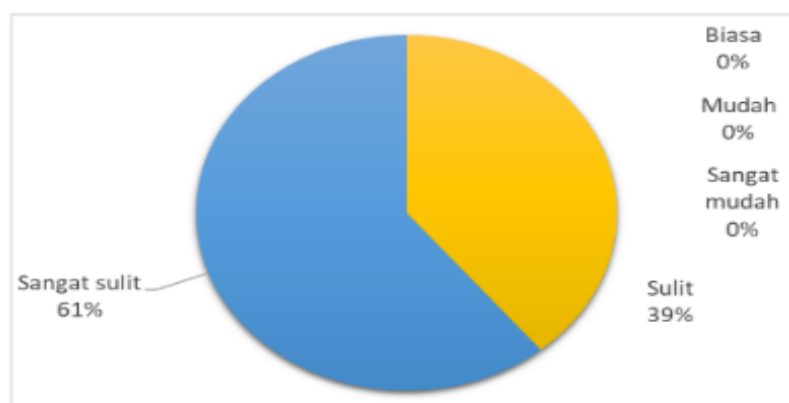
Bahasa hormat merupakan salah satu karakteristik dari bahasa Jepang, ragam bahasa hormat dalam bahasa Jepang disebut dengan *keigo*. Menurut Takanao dalam Mulia *keigo* adalah ragam bahasa yang digunakan untuk mengungkapkan rasa hormat terhadap lawan bicara atau orang ketiga.

Sedangkan menurut Mawitjere (2019), *keigo* adalah cara penggunaan bahasa berdasarkan hubungan antar pembicara dengan lawan bicara atau orang yang menjadi topik pembicaraan. Secara umum *keigo* dibagi menjadi tiga jenis yaitu, *sonkeigo*, *kenjougo*, dan *teineigo*. Sutedi (2011:124) memaparkan bahwa *sonkeigo* adalah ungkapan yang digunakan untuk menghormati orang lain atau orang yang menjadi topik pembicaraan dengan meninggikan derajatnya.

Sarjani (2022) dalam bahasa Jepang, ada dua kategori yang termasuk kedalam penggunaan *keigo*, yaitu sebagai berikut: *sonkeigo* (*sonkeigo*), yaitu Ekspresi memuji tindakan pihak lain untuk menunjukkan rasa hormat, dan *kenjougo* (*Modesty*), yaitu Cara mengungkapkan rasa hormat kepada seseorang dengan merendahkan perbuatan yang dilakukan oleh diri sendiri atau seseorang dari kelompoknya sendiri. Kedua kategori ini memiliki bentuk-bentuk verba yang sudah paten, dan dapat pula dibentuk melalui pola 「お V になります」 atau pola 「V (ら) れます」 untuk kategori *sonkeigo*, dan pola 「お／ご V します」 untuk kategori *kenjougo*.

Kesulitan para pembelajar asing dalam materi ini mencakup 2 aspek yang perlu diperhatikan dalam pemakaian 謙讓 yaitu; (1) Digunakan untuk tindakan yang dilakukan oleh orang yang harus Anda hormati, dan(2) Berhati-hatilah untuk tidak menggunakan tindakan yang dilakukan oleh orang yang tidak perlu menunjukkan rasa hormat'. Budaya Jepang yang sangat kental dengan sistem *uchi soto* secara otomatis sangat mempengaruhi kedua aspek tersebut diatas, sehingga salah satu kesulitan bagi para pembelajar asing adalah pada materi *honorofic* ini. Dari 33 responden dalam penelitian ini, hasil angket yang didapatkan terkait kesulitan materi ini digambarkan sebagai berikut:

Diagram 1.1 Prsentase tingkat kesulitan untuk materi 敬語



Keunikan bahasa hormat atau *keigo* dapat terlihat dalam anime “*Watashi no Shiawase no Kekkon*” yang rilis pada 5 april 2022 dan menjadi sumber data pada penelitian ini. Anime “*Watashi no Shiawase no Kekkon*” ini menceritakan tentang seorang wanita bernama Miyo Saimori yang ditinggal wafat oleh ibu nya. Dia memiliki ibu tiri dan saudari tiri dengan karakter jahat. Anime ini menceritakan tentang kekejaman keluarga baru Miyo yang memaksa dirinya untuk menikahi seorang laki laki bernama Kiyoka Kudo. Kudo adalah seorang laki laki yang

dikenal sangat dingin dan tidak berperasaan, akan tetapi hal itu ternyata hanya kabar burung semata.

Anime *Watashi no Shiawase no Kekkon* memiliki latar belakang restorasi Meiji abad ke-19. Dalam anime ini terdapat banyak penggunaan bahasa hormat atau *keigo* dalam pembicaraan sehari-hari tokoh utamanya yang diperlakukan sebagai pembantu di keluarganya membuat dia selalu menggunakan *keigo* untuk merendahkan dirinya. Anime ini merupakan anime yang menarik untuk ditonton berikut salah satu pendapat dari orang Jepang tentang anime *watashi no shiawase no kekkon*.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian deskriptif-kualitatif yang hanya menampilkan data tanpa ada proses manipulasi atau perlakuan lain. Fokus penelitian adalah *keigo* dalam anime *My Happy Marriage*, dengan penjelasan *keigo* secara runtut mulai dari penjelasan, struktur, hingga penggunaannya.

Metode deskriptif adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis hasil penelitian tanpa membuat kesimpulan yang lebih luas (Sugiyono, 2005). Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2008), metodologi kualitatif melibatkan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata yang bersifat tertulis atau lisan, serta perilaku yang dapat diamati.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik simak dan teknik catat. Teknik simak, menurut Sudaryanto (2015:203), adalah penjangkauan data dengan menyimak penggunaan bahasa, yang setara dengan metode pengamatan atau observasi dalam ilmu sosial. Teknik catat, seperti yang dijelaskan oleh Kesuma (2015), adalah menjaring data dengan mencatat hasil pengamatan pada kartu data. Berikut adalah tahap-tahap pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini:

1. Mendengarkan percakapan dalam anime *Watashi no Shiawase no Kekkon* untuk mencari penggunaan *sonkeigo* dan *kenjougo*.
2. Mencatat *sonkeigo* dan *kenjougo* yang ditemukan sebagai sumber data penelitian, dan mengelompokkannya.
3. Melakukan analisis data berdasarkan teori *keigo*.

III. HASIL PENELITIAN

3.1 Sinopsis Anime

Jepang modern adalah negara dengan peradaban dan pencerahan yang luar biasa. Selama beberapa generasi, anggota keluarga yang mewarisi kemampuan khusus atau kemampuan supranatural terus melindungi masyarakat dari berbagai bencana bersama kaisar yang memerintah negara. Sesuai rumor yang beredar, banyak calon tunangan yang melarikan diri dalam tiga hari, Kiyoka dengan dingin memberi tahu Miyo. Miyo, yang tidak punya tempat untuk kembali meski terkena dampak parah, menghabiskan waktu bersama keluarga Kudo dan mulai menyadari bahwa Kiyoka tidak seburuk reputasinya. Namun, saat ini, serangkaian bencana yang meresahkan terjadi di Ibukota Kekaisaran, menyerang warga satu demi satu. Di tengah semua itu, Kiyoka diperintahkan menjadi tameng rakyat, ia bertarung meski nyawanya terancam. Miyo mengkhawatirkan keselamatannya.

3.2 Analisis *Sonkeigo* Dan *Kenjougo*

Data yang ditampilkan adalah dari cuplikan dialog yang ada dalam anime *Watashi no Shiawase no Kekkon*. Data yang ditampilkan berjumlah 26 beserta analisis *keigo* yang ada di dalam anime *watashi no shiawase no kekkon*.

女中頭 : おはようございます辰石様、本日はどうなさいましたか?
辰石 : 真一とこれから少し打ち合わせだ、これが使用人たちで食べなさい。
女中頭 : まあ、いつもありがとうございます
辰石 : よいよい、それでは失礼するぞ

jochuukashira : *ohayougozaimasu tatsuishisama, honjitsu ha dounasaimashitaka?*
tatsuishisama : *shinichi to korekara sukoshi uchiawaseda, korega shiyounin tachi de tabenasai*
jochuukashira : *maa itsumo arigatou gozaimasu*
tatsuishisama : *yoi yoi, soredeha shitsureisuru zo.*

Kepala pelayan: “selamat pagi tuan tatsu ishi, **ada perlu apa hari ini?**”

Tatsuishisama : “aku harus bicara sebentar dengan shinichi, ini makanlah bersama pelayan yang lain”

Kepala pelayan: “terima kasih banyak.”

Tatsuishisama : “tidak masalah, kalau begitu saya permisi ya.”

Episode 1 (02:36 – 02:48) serial Netflix My Happy Marriage (2023)

Pada dialog di atas karakter pelayan menggunakan kata «dou nasaimashitaka?» yang merupakan sonkeigo dengan merubah «suru» menjadi «nasaru».

する suruなざる nasaru seperti yang terdapat dalam cuplikan dialog di atas. Dalam percakapan tersebut pelayannya menggunakan sonkeigo untuk meninggikan Tatsuishisama sebagai lawan bicara dan sebagai tamu. Situasi dalam dialog ini tatsuishisama sedang berada di genkan atau pintu masuk rumah dan disapa oleh kepala pelayan. Situasi yang digambarkan dalam dialog ini menunjukkan hubungan yang baik dan perasaan senang dari Tatsuishisama yang ingin berbicara dengan shinichi. Dalam hal ini shiyounin memiliki derajat yang lebih rendah sehingga menggunakan keigo, dan keigo yang digunakan adalah sonkeigo. Sehingga analisis diatas sesuai dengan teori yang ada.

Hubungan antar kepala pelayan dengan Tatsuishisama terlihat dalam dialog tersebut sudah lama kenal sehingga mengetahui nama dari Tatsuishisama yang merupakan tamu di kediaman Saimori. Dalam kasus ini juga sepertinya Tatsuishisama juga sudah mengenal lama dan cukup akrab, bisa diketahui dalam adegan tersebut Tatsuishisama membawa buah tangan untuk kepala pelayan agar dibagikan kepada pelayan lain karena umumnya membawa buah tangan adalah untuk tuan rumah.

使用人 : 先ほど辰石様がお見になられてたけど、もしかして縁談話でも持ってきたのかしら。

美世 : あ。。。

使用人 : 美世様も香耶様もそろそろお年頃ですからね。

Shiyounin : sakihodo tatsuishisama ga omininararetetakedo moshikashite endanbanashi demo mottekitanokashira.

Miyo : a...

Shiyounin : Miyo sama mo Kaya sama mo sorosoro otoshigoro desukara ne.

pelayan : “tuan Tatsuishisama tadi kemari. Apa ini soal lamaran pernikahan?”

Miyo : “a...”

pelayan : “nona Miyo dan nona Kaya sudah pantas menikah sih.”

Episode 1 (02:54 – 03:07) serial Netflix My Happy Marriage (2023)

Pada dialog di atas, dapat diketahui bahwa shiyounin menggunakan keigo "omini nararetakedo" yang merupakan sonkeigo, dimana kedudukan shiyounin lebih rendah dari Miyo yang merupakan anak dari majikannya dengan perubahan bentuk khusus sebagai berikut.

来る *kurui* いらっしゃる *irassharu*, おいでのになる *oide ni naru*, 見える *mieru*, おみになる *omi ni naru*, お越しになる *Okoshi ni naru*. Situasi pada dialog ini menunjukkan

percakapan antara seorang pelayan dengan karakter bernama *Miyo*, dimana pelayan berbicara antar pelayan bahwa Tatsuishi telah berkunjung sebelumnya. Pelayan kemudian berspekulasi apakah kunjungan tersebut terkait dengan pembicaraan mengenai perjodohan atau lamaran 縁談話 (*endanbanashi*). *Miyo* bergumam dengan singkat, "a..." yang mengindikasikan kebingungan atau ketidaknyamanan. Reaksi ini menunjukkan perasaan bahwa dia akan dinikahkan dengan lelaki yang ia sukai walaupun kenyataannya tidak. Pelayan melanjutkan percakapan dengan mengatakan bahwa baik *Miyo* maupun *Kaya* sudah mencapai お年頃 (*otoshigoro*), yang dapat diartikan sebagai usia yang cocok atau layak untuk menikah. Pernyataan ini menunjukkan bahwa pelayan merujuk pada kriteria sosial atau usia yang dianggap cocok untuk menikah

Penelitian oleh Rashifussalam (2020) membahas analisis keigo dalam anime "Kimetsu No Yaiba" dengan pendekatan sosiolinguistik. Penelitian ini menekankan pentingnya keigo sebagai alat komunikasi yang mencerminkan tata krama dan hubungan sosial dalam budaya Jepang. Meskipun penelitian ini berfokus pada sonkeigo dan kenjougo, metodologi yang digunakan adalah metode deskriptif, yang memungkinkan peneliti untuk menampilkan variasi penggunaan bahasa Jepang, termasuk keigo dalam anime tersebut.

Penelitian oleh Wisnu Angger Saputro (2018) mengenai penggunaan keigo dalam acara reality show "Variety Show Dai Rokujuu Nana-Kai NHK Kouhaku Uta Gassen 2016". Penelitian ini meneliti parameter penggunaan keigo dalam konteks hubungan sosial. Meskipun objek penelitiannya berbeda dari penelitian ini, yaitu variety show, namun kedua penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menganalisis data. Kemudian, penelitian oleh Irma Anggun Siskawati (2019) fokus pada penggunaan keigo dalam menyusun oreijou oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang UNNES angkatan 2014. Studi ini menyoroti pentingnya penggunaan keigo dalam menyampaikan rasa terima kasih. Meskipun penelitian ini hanya berfokus pada oreijou, seperti penelitian sebelumnya, metodologi yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dalam pengumpulan dan analisis data.

Secara keseluruhan, ketiga penelitian tersebut memberikan landasan yang kuat dalam memahami konsep keigo dalam berbagai situasi komunikasi. Meskipun fokus dan objek penelitiannya berbeda, penggunaan metode deskriptif kualitatif memberikan pemahaman yang mendalam tentang penggunaan keigo dalam konteks yang berbeda-beda.

Tabel 3.1 *sonkeigo* dan *kenjougo*

Sonkeigo	Kenjougo
どうなさいましたか?	お見になられてた 参ります
	畏まりました
いらっしゃる	お出迎えなんてしないで
お呼びになられています。	申します ご用意はいかがでしょう? 参りました
	お待ちしておりますよ よろしく願いいたします 聞いておりますよ
おはいりくださいませ	お目にかかります どうぞよろしくおねがいたします よろしく願いいたします
お越しになられて	滅相ありませんよ
作っていかれた	ご用意しています 入れておりません
本当に申し訳ありませんでした	滅相もございません
おやめくださいませ	ご用意はいかがでしょう?

Data diatas menunjukkan jumlah *keigo* yang terdapat dalam *anime watashi no shiawase no kekkon* yang berjumlah 26 *keigo* dari episode 1-2.

IV. SIMPULAN

Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat 26 *keigo* yang digunakan dalam *anime watashi no shiawase no kekkon*. Jenis *keigo* yang digunakan dalam *anime watashi no shiawase no kekkon* adalah *sonkeigo* dan *kenjougo*. *Sonkeigo* digunakan saat pembicara berbicara dengan orang yang baru dikenal atau digunakan dalam keadaan ingin meninggikan orang lain. Faktor-faktor yang memunculkan bahasa hormat atau *keigo* dalam *anime watashi no shiawase no kekkon* adalah sebagai berikut.

1. Jenis kelamin : pria atau wanita.

Wanita cenderung lebih menggunakan *keigo* dibandingkan laki-laki, karena memang pada dasarnya wanita sering menggunakan bahasa yang lebih halus dari laki-laki. Hal ini berkaitan dengan wanita yang ingin menaikkan derajat atau posisinya dalam masyarakat, dengan menggunakan *keigo* maka dia akan dianggap berpendidikan lebih tinggi. Sehingga selain mendapatkan penghormatan, maka juga akan mendapatkan fasilitas lainnya dengan layak, seperti penghidupan dan pendidikan. Dalam hal ini Miyo sebagai anak yang tidak

diperdulikan oleh keluarganya menggunakan keigo agar tetap bisa bertahan di rumah tersebut sebagai keluarga Saimori dan mendapatkan fasilitas yang disediakan oleh keluarganya.

2. Gaya kebahasaan : bahasa sehari – hari, berpidato dan perkuliahan.

Berkaitan dengan pilihan bahasa apa yang digunakan oleh penutur. Apabila bahasa percakapan sehari-hari, maka disesuaikan dengan lawan bicaranya, bahasa seperti apa yang akan digunakan agar sesuai dengan pembicaraan.

V. REFERENSI

- Chaer, Abdul. (2012). *Linguistik Umum (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Agustina. (2010). Skripsi. Sandika, Grevinda Vera. (2018). *Penggunaan Ragam Bahasa Hormat (Keigo) Di Dunia Perhotelan Dalam Serial Drama Hotelier Karya Miwa Yumiko dan Funatsu Koichi*.
- Dahidi, A. & Sudjianto. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Fajarwati. (2009). Skripsi. Farhan, Muhammad Alif. (2020). *Ragam Bahasa Keigo Dalam Anime Shimajirou No Wao! Episode 274&278*.
- Matthews. (1997). *The New Oxford Dictionary of English (2003) Pengantar linguistik*. Palangkaraya. Cipta prima nusantara.
- Richards, Jack C. and Richard Schmidt. (2002). *Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics*. Longman: London.
- Mawitjere. (2019). Skripsi. Rohmadany, S., Basri, M. S., & Aibonotika, A. (2022). *Pemahaman Keigo Oleh Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau angkatan 2019*. Kagami: *Jurnal Pendidikan dan Bahasa Jepang*, 13(1), 28-38.
- Sutedi, Dedi. (2004). *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung : Humaniora Utama Press.
- Sarjani, A. I., & Hartati, C. D. (2022). *Analisis Kesulitan Pelajar Indonesia dalam Gramatika Bahasa Jepang*. *Jurnal Bahasa Jepang Taiyou*, 3(2), 11–27.
- Ogden, C.K. dan Richard, I.A. (1972). Skripsi. Nathaniel, A., & Sannie, A. W. (2020). *Analisis semiotika makna kesendirian pada lirik lagu “Ruang Sendiri” karya Tulus*. *SEMIOTIKA: Jurnal Ilmu Sastra Dan Linguistik*, 19(2), 107-117.
- Hirabayashi, dan Hama. (1992). Astami, T. S. (2012). *Kesantunan Bertutur yang Terimplikasi dalam Penggunaan Verba Keigo*. *Humaniora*, 3(1), 115-122.
- Shotarou. (1985). Disertasi. SIPAYUNG, T. P. (2021). *STRUKTUR DAN MAKNA VERBA BANTU RERU DAN RARERU SEBAGAI UKEMI, SONKEI, KANOU DAN JIHATSU DALAM KALIMAT BAHASA JEPANG*.
- Hirai dalam Sudjianto, dan Dahidi. (2012). Skripsi. Farhan, Muhammad Alif. (2020). *Ragam Bahasa Keigo Dalam Anime Shimajirou No Wao! Episode 274&278*.
- Mizutani, O., dan Mizutani, N. (1987). Tesis. Astami, T. S. (2009). *Analisis Kesalahan Penggunaan Ragam Keigo Pada Mata Kuliah Korespondensi Jepang Mahasiswa Ubinus Tahun ajaran (2008/2009)*. Jakarta.
- Sugiyono. (2005). Dwijayanti, A., & Pramesti, P. (2021). *Pemanfaatan Strategi Pemasaran Digital menggunakan E-Commerce dalam mempertahankan Bisnis UMKM Pempek4Beradek di masa Pandemi Covid-19*. *Ikra-Ith Abdimas*, 4(2), 68-73.
- Moleong. (2008). Wijayanti, C. N. (2020). *Strategi Integrated Marketing Communication (IMC) Sekolah Musik Indonesia sebagai Sekolah Musik Berbasis Teknologi*. *Ragam Penelitian Mesin*, 1(1), 1-10.
- Sudaryanto. (2015). Disertasi. Ravika, S. (2018). *ANALISIS KANDOUSHI PADA DANSEIGO DALAM DRAMA SHIRITSU BAKAREA KOUKOU: TINJAUAN*

SOSIOLINGUISTIK.

- Kesuma. (2015). (Kusumaningrum, A. (2021). Analisis Keishou dalam Anime Kamisama Hajimemashita (Kajian Sociolinguistik). Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha, 7(3), 227-234.
- Saputro, W. A., & Supriatnaningsih, R. (2018). Analisis Penggunaan Keigo dalam Variety show Dai Rokujyuu Nana-Kai NHK Kouhaku Uta Gassen Tahun 2016. (Skripsi, Universitas Negeri Semarang).
- Siskawati, A. I. (2019). PENGGUNAAN KEIGO PADA OREIYOU MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA JEPANG UNNES ANGKATAN 2014 (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Natya Yoga Prahesti, Rina Supriatnaningsih/ CHI'E: Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Vol. 8 (1) (2020).
- Chomsky. (2003). Skripsi. Yeni Nurrahman. (2019). DI, H. B. M. D. D., DESA, O., & DOMPU, O. K. PROGRAMM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM.
- Kridalaksana. (2008). Skripsi. Santoso, A. B. (2009). Pola Lingual Dan Makna Register Waria Yang Mangkal Di Stasiun Tugu Yogyakarta.
- Rashifussalam, R. (2020). Skripsi. ANALISIS BAHASA HORMAT (KEIGO) DALAM ANIME KIMETSU NO YAIBA .
- Erniwati, (2017). SEMANTIK LEKSIKAL PANTUN DALAM SASTRA BIMA
- Natya Yoga Prahesti (2020). Analisis Penggunaan Keigo dalam Drama di Musim Gugur Kounodori Season 1.
- Patricia J. Wetzel (2016),. Keigo in modern japan Polite language from meiji to the present. Hawaii, University of hawai press honolulu.
- I Gusti Ngurah Ketut Putrayasa (2018). RAGAM BAHASA INDONESIA.
- Seiichi makino dan michio tsuitsui (1994), A dictionary of basic japanese grammar. Penerbit : the japan times.
- Artikel :
- <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesiscoll/Bab2/2011-2-00864-JP%20Bab2001.pdf>
- <https://mazii.net/id-ID/search/word/jaid/うかがう>
- <https://news.mynavi.jp/article/20210831-1937261/>

Pandangan Mahasiswa Universitas Hiroshima Terhadap Pengembangan Fungsi Furoshiki Dilihat dari Konsep Inovasi

Amara Salsabilla Firdausy¹
Tia Martia²
Riri Hendriati³

¹ Mahasiswi Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

² Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

³ Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

Universitas Darma Persada Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur, DKI Jakarta, 13450, Indonesia

Email: tiamartia125@gmail.com (*corressponding author*)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pandangan mahasiswa Universitas Hiroshima terhadap pengembangan fungsi furoshiki dilihat dari konsep inovasi. Furoshiki adalah sebutan untuk kain tradisional Jepang yang berfungsi sebagai kain pembungkus. Pertama kali didistribusikan pada periode Nara dan mulai populer sejak periode Edo. Awalnya furoshiki berfungsi untuk membungkus alat keperluan mandi yang digunakan oleh kaum laki-laki maupun perempuan ke pemandian umum. Seiring perkembangan zaman, furoshiki mengalami pengembangan fungsi dari fungsi awalnya, melalui konsep inovasi. Konsep inovasi adalah setiap tindakan reformasi yang menciptakan nilai ekonomi dan sosial. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif analisis. Inovasi dalam furoshiki mencakup pengembangan fungsi dan desain yang lebih modern dan praktis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa furoshiki yang awalnya hanya sebagai kain pembungkus, kini dapat berbentuk produk yang unik dan inovatif yang dapat digunakan secara berulang seperti tas, syal, outer dan lain sebagainya. Dengan pengembangan fungsi kain furoshiki dan prinsip pemakaian berulang, hal tersebut mendukung gerakan "mottanai furoshiki" tanpa menghilangkan identitas dan tetap mempertahankan nilai-nilai budaya tradisional Jepang serta menjadikan furoshiki sebagai simbol penting dari warisan budaya.

Kata kunci: *Inovasi, Budaya, Furoshiki*

I. PENDAHULUAN

Menurut Kamarusdiana dalam Warsana et al., (2021) berbicara tentang peradaban manusia, tidak akan lepas dari persoalan seni dan budaya yang dihasilkan oleh manusia itu sendiri. Seni dan budaya merupakan dua hal yang selalu bersinggungan satu sama lain, tidak dapat dipisahkan, alasan ini yang menciptakan peradaban akan selalu hidup pada zamannya. Setiap negara memiliki karya seni budaya khas masing-masing. Karya seni yang dihasilkan oleh nenek moyang masing-masing negara menjadikan hasil karya yang mengandung nilai kebudayaan sehingga dijadikan warisan kepada generasi penerus bangsa.

Adapun beberapa kebudayaan Jepang yang masih terus diwariskan kepada generasi muda hingga saat ini seperti *origami*, *kimono*, *matsuri* dan *hanami* dan lain-lain yang bahkan membuat warga negara asing tertarik untuk berkunjung ke negara Jepang. Seiring perkembangan zaman, generasi muda di Jepang memiliki tingkat kreatifitas yang tinggi telah

menciptakan sebuah inovasi dalam bidang kebudayaan. Salah satu budaya Jepang yang memiliki inovasi *modern* seiring perkembangan zaman yaitu kain *furoshiki*.

Menurut Kobayashi et al., (2020) *furoshiki* adalah sepotong kain persegi panjang yang digunakan untuk membungkus, membawa dan menyimpan barang. Hal ini dinyatakan dalam pendapatnya sebagai berikut.

風呂敷とは四角形の布のことで、物を包み持ち運んだり、収納したりすることができる。奈良時代に流通していたが、風呂敷と呼ばれるようになったのは、江戸時代に銭湯での入浴の際、入浴客が衣類を包んだり、衣類を着る際に床に敷いたりしたことからである。

Furoshiki to wa shikakkei no nuno no koto de, mono o tsutsumi mochihakondari, shūnō shitari suru koto ga dekiru. Nara jidai ni ryūtsū shite ita ga, furoshiki to yobareru yō ni natta no wa, Edo jidai ni sentō de no nyūyoku no sai, nyūyoku kyaku ga irui o tsutsundari, irui o kiru sai ni yuka ni shiitari shita koto kara de aru.

Furoshiki adalah sepotong kain berbentuk persegi yang dapat digunakan untuk membungkus, membawa, dan menyimpan barang. Ini didistribusikan pada periode Nara, tetapi kemudian disebut *furoshiki* karena pada periode Edo, ketika mandi di pemandian umum, orang-orang yang mandi membungkus pakaian mereka di sekelilingnya atau menyebarkannya di lantai saat mengenakan pakaian mereka.

Berdasarkan kutipan di atas, penulis beranggapan bahwa kain *furoshiki* merupakan budaya tradisional Jepang yang sudah ada sejak periode Nara dan masih digunakan sampai sekarang.

Istilah *furoshiki* (風呂敷) berasal dari dua kata terdiri dari 2 kata yaitu *furo* (風呂) dan *shiki* (敷). Kata *furo* yang berarti mandi (Nelson 195:461) dan kata *shiki* yang berarti membentangkan, menyebarkan (Nelson 1995:960). Makna dari kata *furoshiki* berarti kain pembungkus. Pada periode Edo, dimana orang Jepang memiliki kebiasaan mandi di tempat pemandian umum, dan mereka sering mengucapkan kata *ofurodeshiku* (お風呂でしく). Kata tersebut berarti meletakkan pakaian sebelum memasuki area pemandian, itu sebabnya masyarakat Jepang di periode Edo menyebut kain pembungkus menjadi *Furoshiki* (Ogura, 2023:1).

Furoshiki dapat digunakan secara berulang kali untuk membungkus barang, jika sudah tidak terpakai dapat dijahit, dijadikan hiasan atau dijadikan taplak meja. Pemerintah Jepang menggalakan masyarakatnya untuk melakukan gerakan "*mottainai furoshiki*" sebagai simbol gerakan tradisional masyarakat Jepang peduli pada lingkungan, terutama melalui upaya penurunan sampah atau limbah (Dinillah, 2020). Kata "*mottainai*" berarti tidak menyia-nyiakkan (Brennan & Lockrey, 2020:285). Karena itu, masyarakat Jepang sering menggunakan *furoshiki* sebagai kantong plastik ramah lingkungan. Pada masa itu, tidak hanya pakaian, dan handuk yang dibungkus, tetapi kotak bento, buah-buahan dan lain-lain (Dinillah, 2020).

Saat ini, *furoshiki* memiliki inovasi pengembangan dengan warna dan pola *furoshiki* untuk dijadikan seperti tas, pakaian, payung, kaos kaki, sepatu, syal, dan lain sebagainya dalam kehidupan sehari-hari dengan melibatkan makna filosofis bagi masyarakat Jepang dari warna atau motif yang terkandung didalam kain *furoshiki*. Motif *furoshiki* tidak hanya menampilkan keindahan dan keunikannya saja, namun juga keragaman simbol kehidupan yang menyatu dengan alam (Salman, 2018).

Inovasi yang diciptakan sebagai pengembangan fungsi pada kain *furoshiki* sebagai bentuk *trend fashion* yang membuat kain *furoshiki* tetap bertahan dan tidak tenggelam oleh

zaman. Pada era *modern* saat ini, banyaknya generasi muda yang dengan bangga menggunakan kain *furoshiki* sebagai *fashion* di kehidupan sehari-hari seperti menggunakan tas tangan, dompet, dan lain sebagainya yang memiliki desain *modern* seperti buatan *fashion designer*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti tentang konsep inovasi sebagai pengembangan fungsi *furoshiki* dan menganalisis makna filosofis dari warna dan motif *furoshiki* terhadap *fashion*. Penelitian ini didasari pada saat penulis mengikuti program 日本語・日本文化特別研修 (*nihongo nihonbunka tokubetsu kenshuu*) di Universitas Hiroshima, penulis mempelajari *furoshiki* dengan チューター (*chuutaa*/pendamping dosen). Penulis terinspirasi dengan melihat mahasiswa Universitas Hiroshima yang menggunakan kain *furoshiki* sebagai penunjang mode dalam *fashion* berpakaian. Tujuan dari penelitian ini adalah mengkaji makna filosofis dibalik warna dan motif kain *furoshiki* sebagai informasi mengapa generasi muda di Jepang dengan bangga menggunakan sebuah kain tradisional menjadi *trend fashionable* sehingga tetap melestarikan warisan budaya negara.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis dengan jenis kualitatif. Menurut Sugiono dalam Reusi (2019) adalah suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan dan wawancara. Penulis mewawancarai sebanyak 5 mahasiswa Universitas Hiroshima yang menjadi チューター (*chuutaa*/pendamping) selama penulis mengikuti program 日本語・日本文化特別研修 (*Nihongo Nihonbunka Tokubetsu kenshuu*) di Universitas Hiroshima dan beberapa catatan penunjang seperti jurnal ilmiah, buku, artikel, dan sebagainya yang didapat dari media elektronik. Penelitian ini dilakukan dengan mendeskripsikan data penunjang yang menunjukkan konsep inovasi sebagai pengembangan fungsi pada *furoshiki* yang saat ini digunakan sebagai penunjang mode oleh mahasiswa Universitas Hiroshima.

III. HASIL PENELITIAN

3.1 Konsep Inovasi

Inovasi adalah kombinasi baru dari alat produksi, sumber daya, dan tenaga kerja dalam kegiatan ekonomi dengan cara yang berbeda dari sebelumnya. Inovasi adalah setiap tindakan reformasi yang menciptakan nilai ekonomi dan sosial. Seperti yang dikatakan oleh Yamaguchi (2007) menyatakan bahwa inovasi:

イノベーションとは、経済活動の中で生産手段や資源やそして労働力などを今までとは異なる仕方で「新結合」すること。イノベーションとは、経済的・社会的価値を生み出すあらゆる改革行為のこと。

Inobēshon to wa, keizai katsudō no naka de seisan shudan ya shigen ya so shite rōdō-ryoku nado o imamade to wa kotonaru shikata de `shin ketsugō' suru koto. inobēshon to wa, keizai-teki shakai-teki kachi o umidasu arayuru kaikaku kōi no koto.

Inovasi mengacu pada “kombinasi baru” alat produksi, sumber daya, tenaga kerja, dll. dalam kegiatan ekonomi dengan cara yang berbeda dari masa lalu. Inovasi

mengacu pada tindakan reformasi apa pun yang menciptakan nilai ekonomi dan sosial.

Berdasarkan kutipan di atas yang disebut inovasi adalah tindakan reformasi atau pembaharuan dengan mengkombinasikan hal-hal baru yang ada, sehingga muncul suatu produk yang baru.

3.2 Furoshiki

Furoshiki merupakan kain pembungkus barang-barang yang dapat digunakan secara berulang-ulang, akan terus ada sepanjang masa disertai dengan desain yang baru. Seperti yang dikatakan oleh Kimura (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “風呂敷のブランドマーケティング” (*furoshiki no burandomaketingu*) menyatakan bahwa:

風呂敷は大きな時代の流れに抵抗することなく、人々の生活に寄り添うことを第一に、発展・変化してきた。このところは、これからも風呂敷が生活布として存在していくことを意味するだろう。風呂敷が現代の日本人やその生活様式に寄り添うようなデザインや新しい使用方法を考案し発表し続けていることもあり、新たな市場進出に対する柔軟な意見や理解が得られると考えた為である。

Furoshiki wa ōkina jidai no nagare ni teikō suru koto naku, hitobito no seikatsu ni yorisou koto o daiichi ni, hatten henka shite kita. Kono toko wa, korekara mo furoshiki ga seikatsu nuno to shite sonzai shite iku koto o imi suru darou. Furoshiki ga gendai no nihonjin ya sono seikatsu yōshiki ni yorisou yōna dezain ya atarashi shiyō hōhō o kōan shi happyō shi tsudzukete iru.

Furoshiki telah berkembang dan berubah tanpa melawan tren besar zaman, dengan prioritas menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Artinya furoshiki akan terus ada sebagai pakaian hidup sehari-hari. Seiring furoshiki terus menghadirkan dan menghadirkan desain baru serta cara baru dalam menggunakan furoshiki yang sesuai dengan masyarakat Jepang modern dan gaya hidup mereka, kami yakin bahwa kami dapat memperoleh opini dan pemahaman yang fleksibel untuk memasuki pasar baru.

Furoshiki sebagai kain pembungkus yang ramah lingkungan dengan motif dan warna yang beragam serta fungsinya yang lebih luas lagi tidak sebagai kain pembungkus saja. Hal itu seperti yang dikatakan oleh Nagata (2020) :

近年では風呂敷の用途が幅広いことから、エコバックとして活用するなど環境問題の面からも注目されている。また風呂敷は、色や生地、柄などの多様な組み合わせを表現することもできる。

Kinnende wa furoshiki no yōto ga habahiroi koto kara, eko bakku to shite katsuyō suru nado kankyōmondai no men kara mo chūmoku sa rete iru. Mata furoshiki wa, iro ya kiji, kara nado no tayōna kumiawase o hyōgen suru koto mo dekiru.

Dalam beberapa tahun terakhir, furoshiki memiliki kegunaan yang luas, dan telah menarik perhatian dari sudut pandang lingkungan, seperti digunakan sebagai tas ramah lingkungan. Furoshiki juga dapat digunakan untuk mengekspresikan berbagai macam kombinasi warna, kain, dan pola.

Berdasarkan teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa dalam beberapa tahun, *furoshiki* telah mengalami pengembangan fungsi. Pada awalnya, *furoshiki* digunakan sebagai kain

pembungkus pakaian, namun dalam beberapa tahun terakhir, *furoshiki* memiliki kegunaan yang luas seperti dapat digunakan sebagai tas ramah lingkungan, kain pembungkus kado, kain pembungkus bento, dan lain-lain. Hal ini dikarenakan prinsip dari *furoshiki* yaitu dapat berekspresi dalam diri penggunaannya melalui pola dan warna *furoshiki* tersebut. Juga bisa digunakan berulang kali, tidak hanya sekali pakai. *Furoshiki* kembali populer di Jepang sebagai gerakan yang mempertahankan budaya tradisional Jepang dan untuk mengurangi penggunaan kemasan plastik dan kertas.

3.3 Teknik Dasar Mengikat atau Membuat Simpul

Berdasarkan sumber dari buku yang berjudul “*ふろしきのココロ furoshiki no kokoro (Japanese modern ecology style furoshiki)*” karya Yuriko (2009) *furoshiki* memiliki metode dasar dalam mengikat atau membuat simpul. (1) *Ma musubi* (真結び) (2) *Hitotsu Musubi* (ひとつ結び) (3) *Otsukai Tsutsumi* (4) *Hira Tsutsumi* (5) *Entou Tsutsumi* (6) *Hon Tsutsumi* (7) *Hana Tsutsumi* (8) *Kousa Tsutsumi* (9) *Futatsu Tsutsumi* (10) *Sao Tsutsumi* (11) *Bin Tsutsumi 1* (12) *Bin Tsutsumi 2* (13) *Suika Tsutsumi* (14) *Katakake Fukuro* (15) *Tesage Bukuro*.

Gambar 1 *Furoshiki* pembungkus bento



Sumber: www.pinterest.com

Gambar 2 *Furoshiki* pembungkus kado



Sumber: www.pinterest.com

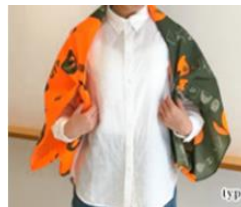
Menurut Tanabe & Tayman (2023) *furoshiki* telah berevolusi menjadi aksesoris hebat yang menjadi inspirasi bagi rumah mode yang ingin memadukan desain inovatif dengan fleksibilitas dan kegunaan kain. Pengaruh *furoshiki* dalam dunia *fashion* tidak hanya terbatas menjadi tas, tetapi kain ini dapat digunakan secara kreatif sebagai gelang, syal leher, atau bahkan pelindung tas kulit dengan melilitkan kain di atas pegangan tas untuk melindungi dari noda. Berikut jenis dari pengembangan fungsi *furoshiki* sebagai penunjang mode (*fashion*).

Gambar 3 Tas *fashion furoshiki*



Sumber: japanobjects.com

Gambar 4. *Outer furo*



Sumber: Rakuten.co.jp

Gambar 5 Syal leher



Sumber: pinterest

3.4 Data Identitas Narasumber

Penulis melakukan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dengan narasumber melalui via direct message (DM) yang terdiri dari 7 mahasiswa Universitas Hiroshima sebagai *チューター* (chuutaa/pendamping). Namun, 2 mahasiswa dianggap tidak valid dikarenakan tidak menjawab pertanyaan secara keseluruhan. Adapun identitas singkat dari narasumber, sebagai berikut:

Tabel 1 Identitas singkat narasumber

Nama	Jenis Kelamin	Jurusan
ひで (Hide)	L	Teknik Kimia
かけ (Kake)	L	Teknik Mesin
たか (Taka)	P	Pelatihan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
よしまら (Yoshimura)	P	Budaya ideologi pemikiran Tiongkok
いしばし (Ishibashi)	L	Teknik Kimia
うりう (Uriu)	L	Sejarah
あお (Ao)	P	Desain seni plastik

3.5 Data Analisis dan Pembahasan

Pada sub-bab ini, penulis akan memaparkan data analisis yang diperoleh dari wawancara berdasarkan beberapa jawaban dari pertanyaan yang telah disiapkan untuk menjawab masalah-masalah yang terdapat pada penelitian ini dan diolah menjadi catatan tertulis. Berikut adalah hasil data analisis yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan mengenai Pandangan Mahasiswa Universitas Hiroshima Terhadap Pengembangan Fungsi *Furoshiki* Dilihat dari Konsep Inovasi.

3.5.1 Pandangan Mahasiswa Hiroshima Terhadap Kain *Furoshiki* yang digunakan oleh Generasi Muda Jepang Sebagai *Fashion* Sehari-hari

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, pada data berikut adalah tanggapan narasumber sebagai perwakilan generasi muda di Jepang mengenai mengapa generasi muda di Jepang masih menggunakan kain *furoshiki* sebagai *fashion* sehari-hari di tengah kemajuan *fashion* di negara Jepang.

Tabel 2 Pandangan Mahasiswa Hiroshim Terhadap Kain *Furoshiki* yang digunakan oleh generasi muda Jepang sebagai *fashion* sehari-hari

No.	Nama	Pendapat
1.	Hide-san	<i>Furoshiki</i> dengan mudah dapat mengubah cara mengikat, sehingga dapat dengan bebas mengaturnya/membuat sesuai suasana hati dan gaya (style) pada hari itu.
2.	Kake-san	Menggunakan <i>furoshiki</i> adalah sesuatu yang modis.
3.	Yoshimura-san	Orang-orang menyukai perbedaan desain dan tekstur tergantung pada metode pewarnaan dan bahan sebagai bentuk <i>fashion</i> .

4.	Ishibashi-san	Menggunakan <i>furoshiki</i> sebagai <i>fashion</i> item, dengan memasukkan sesuatu yang retro, itu menjadi sebuah identitas!
5.	Uriu-san	Karena memiliki suasana unik yang berbeda dengan <i>fashion</i> lainnya.

Tabel data di atas, memaparkan mengenai mengapa mahasiswa Hiroshima Jepang masih menggunakan kain *furoshiki* sebagai *fashion* sehari-hari di tengah kemajuan *fashion* di negara Jepang. Pendapat narasumber sesuai dengan teori *furoshiki* menurut Kimura (2017) menyatakan bahwa *furoshiki* telah berkembang dan berubah dengan tujuan utama untuk menyatukan dengan kehidupan masyarakat tanpa melawan arus zaman. Oleh karena itu, *furoshiki* terus merancang dan menghadirkan desain baru serta cara baru dalam menggunakan kain bergaya masyarakat Jepang modern sesuai gaya hidup mereka. Berdasarkan teori dan pendapat narasumber, penulis menyimpulkan meskipun *fashion* di Jepang mengalami kemajuan, generasi muda tetap menggunakan *furoshiki* dikarenakan *furoshiki* berkembang sesuai gaya hidup masyarakat Jepang modern, juga dianggap sebagai sebuah identitas ke-Jepang-an generasi muda dikalangan masyarakat asing/internasional.

3.5.2 Pandangan Mahasiswa Hiroshima Terhadap Dampak yang dirasakan Generasi Muda Jepang dengan Adanya Inovasi Pengembangan Fungsi *Furoshiki*

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, pada data berikut akan menunjukkan tanggapan para narasumber mengenai dampak apa yang dirasakan oleh generasi muda di Jepang dengan adanya pengembangan fungsi pada *furoshiki*.

Tabel 3 Pandangan mahasiswa Hiroshima terhadap dampak yang dirasakan generasi muda Jepang dengan adanya inovasi pengembangan fungsi *furoshiki*

No.	Nama	Pendapat
1.	Hide-san	Penggunaan <i>furoshiki</i> menyebabkan peningkatan jumlah generasi muda yang aktif menerapkan gaya hidup ramah lingkungan. Melalui <i>furoshiki</i> , generasi muda mempelajari kearifan dan budaya yang diwariskan nenek moyang, dan dengan mengintegrasikannya ke dalam kehidupan modern, generasi muda dapat memperkuat identitas budayanya.
2.	Kake-san	Memberikan kesempatan kepada generasi muda untuk tertarik pada budaya tradisional dari masa lalu!
3.	Yoshimura-san	Saat ini <i>furoshiki</i> dapat digunakan kedalam kehidupan sehari-hari, tidak sesulit dulu (karena sudah berkembang dan banyak cara untuk menggunakannya)
4.	Ishibashi-san	Generasi muda telah mampu mendiversifikasi mode atau memperluas jangkauan (pilihan) mode.
5.	Uriu-san	<i>Furoshiki</i> dapat menumbuhkan kepekaan terhadap generasi muda dan menjadi gambaran baru, serta perjumpaan dengan budaya dan sejarah Jepang.

Tabel data di atas menunjukkan bahwa generasi muda di Jepang merasakan dampak positif terhadap inovasi pengembangan fungsi pada *furoshiki*. Hal ini sesuai dengan teori inovasi menurut Eichii (2007) menyatakan bahwa inovasi adalah setiap tindakan reformasi yang

menciptakan nilai ekonomi dan sosial. Dengan adanya inovasi pengembangan fungsi *furoshiki* ini membuat generasi muda di Jepang merasa lebih terhubung dengan budaya yang diwariskan serta menjadikan generasi muda terlibat dalam komunitas sosial yang saling mendukung untuk berkreasi dan mengekspresikan diri serta gaya (*style*). Generasi muda juga menjadi lebih aktif dalam menerapkan gaya hidup ramah lingkungan. Inovasi pengembangan fungsi pada *furoshiki* membawa dampak baik dari segi budaya, ekonomi, lingkungan, dan sosial.

3.5.3 Pandangan Mahasiswa Hiroshima Mengenai Inovasi Fungsi *Furoshiki* Tidak Hanya Sebagai Kain Pembungkus.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, pada data berikut adalah pendapat narasumber mengenai bagaimana pendapat mereka dengan inovasi fungsi *furoshiki* yang tidak lagi hanya menjadi kain pembungkus.

Tabel 4 Pandangan mahasiswa mengenai inovasi fungsi *furoshiki* tidak hanya sebagai kain pembungkus

No.	Nama	Pendapat
1.	Hide-san	Inovasi dalam <i>furoshiki</i> telah memungkinkan untuk mengikat dan menggunakannya dalam berbagai cara, memberikan kesempatan kepada generasi muda untuk mengekspresikan kreativitas mereka.
2.	Kake-san	Sangat menyenangkan bisa merasa lebih dekat dengan budaya tradisional.
3.	Yoshimura-san	Menyenangkan, akan menjadi kesempatan untuk belajar tentang budaya Jepang dan menjadi tertarik.
4.	Ishibashi-san	Saya senang budaya tradisional tetap eksis melalui inovasi fungsional, meski pemanfaatannya berbeda dengan zaman dulu!!
5.	Uriu-san	Awalnya, <i>furoshiki</i> tidak hanya digunakan untuk membungkus sesuatu, tetapi juga sebagai syal, dan kini beberapa orang melipatnya dan menggunakannya sebagai dekorasi interior.

Berdasarkan pemaparan pandangan narasumber di atas, menunjukkan bahwa pengembangan fungsi *furoshiki* adalah bentuk upaya menghargai warisan budaya, fungsionalitas, dan nilai keberlanjutan. Sehingga menjadikan mahasiswa Universitas Hiroshima masih menggunakan *furoshiki*. Meskipun, *fashion* di Jepang sudah maju. Hal ini didukung oleh tren keberlanjutan dan globalisasi, *furoshiki* menjadi lebih populer dalam mode *fashion*, dan fungsinya berdampak positif pada berbagai hal. Seperti, budaya, ekonomi, lingkungan, dan sosial.

IV. SIMPULAN

Furoshiki, kain yang awalnya digunakan sebagai alat pembungkus untuk membawa barang telah menjadi bagian dari identitas Jepang selama bertahun-tahun lamanya. Penggunaan *furoshiki* yang multifungsi menjadikan *furoshiki* masih digunakan hingga saat ini. *Furoshiki* juga sering digunakan untuk membungkus hadiah, kotak bento, dan lain-lain. Karena kain *furoshiki* memiliki prinsip dapat digunakan berulang kali sehingga praktis dan dapat menggantikan pemakaian tas sekali pakai (plastik). Seiring berkembangnya zaman, *furoshiki* telah mengalami berbagai inovasi yang memperluas fungsinya, yaitu sebagai alat dekorasi dan sebagai tas belanja ramah lingkungan. Dan menjadikan *furoshiki* masuk kedalam konteks

modern. Inovasi dalam *furoshiki* mencakup pengembangan fungsi dan desain yang lebih modern dan praktis.

Generasi muda mengagumi modernisasi budaya tradisional Jepang melalui inovasi *furoshiki*. Daya tarik cara baru dalam menggunakan *furoshiki* dapat menafsirkannya kembali dengan cara yang sesuai dengan gaya hidup modern. Inovasi *furoshiki* telah menarik perhatian luar negeri dan mendapat pujian di bidang *fashion* dan ekologi, berkontribusi terhadap penyebaran budaya Jepang ke seluruh dunia. Budaya tradisional ini tetap populer melalui inovasi fungsional, meski penggunaannya berbeda dengan zaman dulu. Generasi muda merasa bangga karena barang-barang tradisional Jepang diakui secara internasional.

Furoshiki telah diadaptasi menjadi berbagai aksesori *fashion* seperti syal, bandana, sepatu, gelang, dan tas yang modis. Meskipun mengalami modernisasi, kain *furoshiki* yang awalnya hanya kain pembungkus, kini dapat menciptakan produk yang unik dan inovatif. Dengan prinsip pemakaian berulang sehingga mendukung gerakan “*mottanai furoshiki*” tanpa menghilangkan identitas dan tetap mempertahankan nilai-nilai budaya tradisional Jepang, menjadikan *furoshiki* sebagai simbol penting dari warisan budaya.

V. REFERENSI

- Dinillah. (2020). Analisis Kontrastif Fungsi dan Manfaat Furoshiki sebagai Kantong Ramah Lingkungan di Jepang dan Buntelan di Jawa.
- Etsuko Yamada. 風呂敷は日本古来の文化から、エコの文化へ。
<https://www.mottainai.info/jp/posts/closeup/001805.html>
- Kimura. (2017). 風呂敷のブランドマーケティング ～インドネシア市場を目指して～.
<https://www.kochi-tech.ac.jp/library/ron/pdf/2016/03/14/a1160415.pdf>
- Kobayashi, Nagata, & Hoshino. (2020). 情報処理学会研究報告 Furoshiki Culture. Vol.2020-UBI-68 No.6 <https://IPSJ-UBI20068006.pdf>
- Kobayashi, Nagata, & Hoshino. (2021). 風呂敷文化を伝える拡張現実メディア. J-Stage. 2021年 67 卷 3 号 p. 3_65-3_74
- Ogura. (2023). 風呂敷と日本人の暮らし. Modul Perkuliahan Furoshiki 日本語日本文化特別研修. Universitas Hiroshima. Jepang.
- Reusi, Atami Puspa. (2019). Ekspresi Vlogger Melalui Media Vlog di Kota Bandung. Skripsi S1.UNIKOM.
- Tanabe, & Tayman. (2023). *What are Furoshiki? 14 Things to Know about Japanese Wrapping Cloth.* <https://japanobjects.com/features/furoshiki>
- Warsana, D., Nafsika, S. S., & Undiana, N. N. (2021). Komunikasi Seni: Representasi Masyarakat Urban di Kota Bandung dalam Bingkai Karya Seni Karya Mufty Priyanka. *Komunikasiana: Journal of Communication Studies*, 3(1), 16–34. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/komunikasiana/article/view/13233>
- Yamaguchi Eiichi. (2007). イノベーション 破壊と共鳴 — 物理学者は社会貢献できるのか.
www.doshisha-u.jp/~ey
- Yuriko Koike. (2009). 風呂敷のココロ. Tokyo.

Post Traumatic Stress Disorder Pada Tokoh Anggota Zodiak Keluarga Sohma Dalam Serial Anime *Fruits Basket*

Angelina Julie Franatha¹
Metty Suwandany²
Hargo Saptaji³

¹Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

²Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

³Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

Universitas Darma Persada Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur, DKI Jakarta, 13450, Indonesia

E-mail: franathaangelina@gmail.com

Abstrak

Pada penelitian ini, penulis melakukan analisis terhadap Post Traumatic Stress Disorder pada tokoh anggota zodiak keluarga Sohma dalam serial anime Fruits Basket. Anime Fruits Basket mengisahkan tentang seorang gadis yatim piatu bernama Honda Tohru yang setelah bertemu dengan Yuki, Kyo, dan Shigure, Tohru mengetahui bahwa 13 anggota keluarga Sohma telah dirasuki oleh hewan-hewan dari zodiak Cina dan mendapat kutukan untuk berubah menjadi bentuk hewan sesuai zodiaknya ketika mereka sedang lemah, stres, atau ketika tubuh mereka dipeluk oleh lawan jenis pada manusia normal. Hal tersebut merupakan salah satu dari penyebabnya PTSD terjadi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami faktor penyebab dan gejala yang dialami oleh para anggota zodiak keluarga Sohma dalam anime Fruits Basket karya Natsuki Takaya melalui teori PTSD dalam psikologi abnormal. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penulis mengumpulkan data tentang penelitian ini dengan studi kepustakaan melalui buku, e-book, jurnal, dan sumber internet lainnya. Tahap selanjutnya setelah mengumpulkan data adalah menyusun data yang berhubungan dengan keseluruhan cerita dan mengaitkannya dengan teori PTSD. Hasil dari penelitian ini yaitu adanya faktor penyebab dan gejala PTSD pada tokoh anggota zodiak keluarga Sohma dengan menggunakan teori PTSD yang ada pada psikologi abnormal. Dalam anime ini, dapat diketahui bahwa orang yang mengalami PTSD dan trauma masa lalu dapat sembuh dengan cinta, dukungan, dan pertumbuhan karakter masing-masing individu.

Kata kunci: PTSD, kekerasan dalam keluarga, penyembuhan, Anime

I. PENDAHULUAN

Sastra adalah cara manusia untuk mengekspresikan pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, dan keyakinan dalam kehidupan sehari-hari. Sastra terbagi menjadi tiga jenis, yaitu drama, puisi, dan prosa. Drama adalah karya seni yang mengandung makna indah melalui kata-kata dan gerak-gerik, serta mencerminkan nilai-nilai sosial dan kehidupan (Logita, 2019:48). Anime termasuk dalam kategori sastra drama karena menyajikan cerita kehidupan dengan tokoh-tokoh realistis dan emosi yang kompleks. Logita (2019:49) mendefinisikan bahwa drama sebagai bentuk sastra yang terbagi dalam dua ranah, yaitu seni pertunjukan dan seni panggung. Dapat disimpulkan bahwa drama adalah pertunjukan seni atau kegiatan yang menggambarkan hakikat dan perilaku manusia, baik seni pertunjukan maupun seni panggung. Anime yang merupakan seni pertunjukan masuk ke dalam kategori drama karena menunjukkan adanya tokoh animasi cerita tentang kehidupan yang mencakup realita dan fiksi. Salah satunya

adalah anime *Fruits Basket* karya Natsuki Takaya yang menceritakan tentang gangguan kesehatan mental yaitu *PTSD* atau *Post Traumatic Stress Disorder*.

Secara tradisional, Jepang dikenal memiliki tingkat penyakit mental yang rendah. Beberapa ahli meyakini bahwa hal ini disebabkan oleh faktor budaya yang membuat individu enggan mencari bantuan untuk masalah emosional. Dalam budaya Jepang, penyakit mental sering dianggap sebagai tanda kelemahan dan orang yang mengalami gangguan neurologis akan dianggap lemah daripada mereka yang menderita sakit secara fisik. Hasilnya banyak kasus penyakit mental yang tidak teridentifikasi dan tidak dilaporkan, serta keluarga sering kali enggan mencari bantuan profesional karena adanya stigma seputar kesehatan mental (Mistic, 2023).

Anime *Fruits Basket* memiliki tiga tokoh utama yaitu Honda Tohru, Sohma Yuki, dan Sohma Kyo, serta dua tokoh tambahan yaitu Sohma Akito dan Sohma Isuzu (Rin). Namun yang menjadi fokus pada penelitian ini yaitu membahas faktor penyebab dan gejala *PTSD* yang dialami oleh Sohma Yuki, Sohma Kyo, Sohma Akito dan Sohma Rin dengan menggunakan teori yang mendukung untuk dijadikan penelitian.

Anime *Fruits Basket* mengisahkan tentang Honda Tohru, seorang gadis yatim piatu karena ayahnya meninggal saat dia masih berusia 3 tahun, dan ibunya meninggal akibat kecelakaan mobil saat dia bersekolah di SMA. Setelah peristiwa tersebut, Tohru tidak mempunyai tempat tinggal dan memutuskan untuk tinggal bersama kakeknya. Namun rumah kakeknya saat ini sedang direnovasi dan dia tidak ingin membebani keluarga yang lain ataupun temannya. Karena tidak mempunyai tempat tinggal, Tohru terpaksa tinggal di hutan dan mendirikan tenda untuk menghidupi dirinya sendiri. Tohru tidak mengetahuinya jika hutan tersebut adalah milik keluarga Sohma.

Sohma Yuki dan Sohma Shigure mengetahui bahwa Tohru tinggal di hutan yang dimiliki oleh keluarga Sohma. Tohru berkeras hati ingin tetap tinggal di hutan dan menawarkan untuk membayar sewa tanah yang dia gunakan. Melihat usaha dan kebaikan hati Tohru, Shigure memberinya izin untuk tinggal di rumah mereka karena ada beberapa kamar kosong di rumah keluarga Sohma. Pada hari pertama Tohru tinggal di rumah keluarga Sohma, atap kamar barunya rusak oleh seseorang berambut oranye yang menyerang Yuki secara tiba-tiba. Laki-laki itu adalah sepupu Yuki dan Shigure yang bernama Sohma Kyo. Ketika Kyo ingin menyerang Yuki, Tohru mencoba menghentikannya, tetapi dia tergelincir dan jatuh ke punggung Kyo, yang membuatnya berubah menjadi seekor kucing. Tohru yang sangat terkejut melihat Kyo tiba-tiba berubah menjadi kucing, dengan sigapnya Shigure menjelaskan kepada Tohru bahwa selain Kyo, Yuki, dan Shigure, ada 10 anggota keluarga Sohma lainnya yang akan berubah menjadi hewan zodiak Cina setiap kali mereka merasa lemah, stres atau dipeluk oleh seseorang dari lawan jenis. Ketika peristiwa ini terjadi, Tohru menemukan fakta penting tentang keluarga Sohma terhadap hewan zodiak Cina yang merasuki tiga belas anggota keluarga Sohma. Seiring berjalannya cerita, Tohru belajar tentang kesulitan dan kesedihan yang dialami oleh anggota keluarga Sohma. Dengan sifatnya yang baik hati dan penuh kasih, Tohru membantu anggota zodiak keluarga Sohma untuk menyembuhkan luka emosional mereka. Meskipun keluarga besar Sohma memiliki banyak kekayaan dan kemakmuran, tetapi menurut Natsuki Takaya selalu ada tragedi pahit yang menyertai mereka.

Anime *Fruits Basket* mengajarkan pentingnya tetap optimis dalam menghadapi masalah, menghargai arti sesungguhnya dari kekeluargaan, dan mengenali bahwa kasih sayang bisa ada bahkan dalam situasi yang sulit. Salah satu pelajaran penting dari anime ini adalah sifat positif dari tokoh utamanya yaitu Honda Tohru, yang selalu melihat sisi baik dari segala situasi meskipun dihadapkan pada berbagai masalah. Tohru menjadi contoh yang menginspirasi tentang bagaimana menjalani kehidupan dengan optimis dan tekad yang kuat. Melalui kisah keluarga Sohma, dapat belajar banyak tentang makna sejati kekeluargaan dan kasih sayang. Meskipun karakter Yuki dan Kyo sering terlibat dalam konflik dan pertengkaran,

sebenarnya mereka memiliki perasaan mendalam satu sama lain. Terlepas dari perbedaan dan konflik dalam keluarga, kasih sayang dan hubungan yang kuat selalu ada di baliknya.

Penelitian ini terinspirasi oleh beberapa penelitian sebelumnya yang membahas *PTSD* dan juga menggunakan anime *Fruits Basket* sebagai bahan penelitian. Pertama dari penelitian yang dilakukan oleh Aniza Anindya Puteri pada tahun 2017 dari Universitas Darma Persada dengan judul “Analisis Gejala PTSD (Post Traumatic Stress Disorder) Yang Dialami Oleh Tokoh Tanaka Makoto Dalam Novel Seibo Karya Akiyoshi Rikako”. Kedua dari penelitian yang dilakukan oleh Desy Ayu Ferizqa pada tahun 2017 dari Universitas Darma Persada dengan judul "Analisa PTSD (Post Traumatic Stress Disorder) Pada Tokoh Saki Nubatama Dalam Film Kureyon Shin-Chan: Bakusui! Yumemi Warudo Daitotsugeki!". Ketiga dari penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rafly pada tahun 2022 dari Universitas Indonesia dengan judul “Budaya Patriarki Dalam Anime Shoujo Fruits Basket (2019): Analisis Barbara Smuts”. Oleh karena itu, penelitian ini menganalisis gejala kesehatan mental yaitu PTSD (Post Traumatic Stress Disorder) yang dialami oleh Yuki, Kyo, Akito, dan Rin dalam anime *Fruits Basket* karya Natsuki Takaya. Penelitian ini bertujuan untuk memahami faktor penyebab dan gejala yang dialami oleh Yuki, Kyo, Akito, dan Rin menggunakan teori PTSD dalam psikologi abnormal pada buku Pati, Sovitriana, dan situs web dari Royal College of Psychiatrists.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dan analitis. Data dan informasi dari sumber yang relevan dianalisis dan hasilnya disajikan secara deskriptif untuk memudahkan pemahaman pembaca. Penulis mengumpulkan data melalui studi kepustakaan, termasuk buku, *e-book*, jurnal, dan sumber internet lainnya. Setelah mengumpulkan data, penulis menyusun sesuai dengan teori yang dibutuhkan.

2.1. Teori Psikologi Abnormal

Psikologi abnormal adalah cabang dari ilmu psikologi yang fokus pada pemahaman, analisis, dan penanganan pola perilaku yang dianggap tidak normal. Studi dalam psikologi abnormal mencakup berbagai sudut pandang yang lebih luas dibandingkan dengan penelitian tentang gangguan mental atau masalah psikologis tertentu. Perilaku abnormal merujuk pada kondisi di mana seseorang berperilaku secara tidak sesuai dengan norma, nilai budaya, atau konteks sosial yang ada dalam masyarakat tempat mereka tinggal (Pati, 2022:1).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan psikologi abnormal sebagai teori untuk mendalami faktor dan gejala *PTSD* yang dialami oleh beberapa tokoh dalam anime *Fruits Basket*. Menurut Sovitriana (2021:58), psikologi abnormal memiliki 3 faktor yang dapat mempengaruhi terjadinya *PTSD*, yaitu:

1. Faktor resiko, yaitu ancaman terhadap nyawa, pemisahan dari orang tua semasa kecil, serta riwayat gangguan psikologis dalam keluarga yang dialami sebelumnya (suatu gangguan kecemasan atau depresi).
2. Faktor psikologis, yaitu hal-hal seperti karakteristik kepribadian individu, pengalaman trauma pada masa kanak-kanak, tingkat daya tahan yang lemah terhadap trauma, serta perasaan malu.
3. Faktor biologis, seperti bagaimana karakter merespon stres dengan mengalami gangguan tidur, depresi, dan juga bagaimana perubahan dalam kebutuhan atau keinginan karakter berkaitan dengan usia mereka.

2.2 Post Traumatic Stress Disorder (PTSD)

Menurut Sovitriana (2021:56-57), *Post Traumatic Stress Disorder (PTSD)* merupakan gangguan stres pascatrauma seseorang yang terjadi ketika mengalami peristiwa traumatis yang sangat berat. Gejala yang sering muncul bersamaan dengan *PTSD* adalah depresi, kecemasan,

dan masalah kemampuan berpikir seperti kesulitan berkonsentrasi. Definisi *PTSD* juga mencakup bahwa gangguan ini muncul setelah seseorang mengalami atau menyaksikan kejadian traumatis yang melibatkan kecelakaan, kematian, ancaman kematian, cedera serius, serta ancaman terhadap integritas fisik diri sendiri atau orang lain. Pengalaman ini juga menimbulkan perasaan ketakutan yang ekstrim, horor, atau keputusasaan. Menurut situs web Royal College of Psychiatrists (2021), www.rcpsych.ac.uk:

心的外傷後ストレス障害（*PTSD*）とは、外傷的出来事に遭遇した場合に引き起こされるメンタルヘルス疾患です。外傷的出来事を経験した方の多くは、否定的な感情や思考、記憶を抱えます。しかし多くは時間が経つにつれて症状が良くなっていきます。このような不快な症状が消えず、日常生活に支障をきたすようになった場合、心的外傷後ストレス障害（*PTSD*）を発症している可能性があります。

Shinteki gaishō go sutoresu shōgai (*PTSD*) to wa, gaishō-teki dekgoto ni sōgū shita baai ni hikioko sareru mentaru herusu shikkan desu. Gaishō-teki dekgoto o keiken shita kata no ōku wa, hitei-tekina kanjō ya shikō, kioku o kakaemasu. Shikashi ōku wa jikan ga tatsu ni tsurete shōjō ga yoku natte ikimasu. Kono yōna fukaina shōjō ga kiezu, nichijō seikatsu ni shishō o kitasu yō ni natta baai, shinteki gaishō go sutoresu shōgai (*PTSD*) o hasshō shite iru kanōsei ga arimasu.

Gangguan Stres Pascatrauma (*PTSD*) adalah kondisi kesehatan mental yang timbul akibat peristiwa traumatis. Setelah mengalami peristiwa traumatis, seseorang cenderung mengalami perasaan, pikiran, dan ingatan negatif. Meskipun banyak orang mengalami gejala ini, sebagian besar dari mereka akan pulih seiring berjalannya waktu. Namun, jika gejala yang tidak nyaman tersebut tidak berkurang dan mulai mengganggu kehidupan sehari-hari, hal ini dapat menunjukkan adanya gangguan stres pascatrauma (*PTSD*).

Penelitian ini menemukan salah satu gejala *PTSD* menurut Royal College of Psychiatrists (2021), yaitu menyalahkan diri sendiri atau orang lain atas terjadinya peristiwa traumatis. Kemudian menurut Sovitriana (2021:59), gejala *PTSD* dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Pengalaman ulang peristiwa traumatis.
2. Upaya untuk menjauhi atau menghindari pemikiran, emosi, dan pembicaraan yang terkait dengan pengalaman trauma.
3. Gejala-gejala peningkatan ketegangan, seperti kesulitan tidur, kesulitan berkonsentrasi, kecemasan berlebihan, dan reaksi yang berlebihan terhadap situasi yang mengejutkan.

III. HASIL PENELITIAN

Berikut ini akan dijelaskan hasil penelitian mengenai faktor penyebab dan gejala *PTSD* yang dialami oleh empat anggota keluarga Sohma, yaitu Yuki, Kyo, Akito, dan Rin. Selain itu, akan dibahas juga faktor penyembuhan yang diterima oleh keempat tokoh tersebut melalui kehadiran Tohrū dalam anime *Fruits Basket*.

3.1. Faktor penyebab PTSD pada empat tokoh dalam anime Fruits Basket

3.1.1. Sohma Yuki (Faktor Psikologis)

Faktor psikologis yang memengaruhi Yuki adalah pengalaman traumatis pada masa kanak-kanaknya. Pada saat itu, Akito sering menghina Yuki dengan kata-kata yang tidak sesuai untuk usianya, dan sering kali melontarkan penghinaan negatif setiap hari. Akibat perlakuan Akito, Yuki percaya bahwa dia tidak berguna bagi orang lain dan tidak ada seorang pun yang peduli padanya. Hal tersebut dapat dibuktikan pada percakapan berikut :



Gambar 1: season 2 episode 21

慊人: いいかい、この世は真っ暗で、君の一生も真っ暗何だ。可能性も希望もないんだから。君は真っ暗な道を生きていくんだから。いつか救われるなんて勘違いしないで。

Akito: ii kai, kono yo wa makkura de, kimi no isshou mo makkura nanda. Kanousei mo kibou mo nain dakara. Kimi wa makkura na michi o ikite ikunda kara. Itsuka sukuwa reru nante kanchigai shinaide.

(*Anime Fruits Basket 07:29-07:45*)

Akito: Dengar. Dunia ini gelap gulita, dan duniamu juga hitam pekat. Kau tidak punya kemampuan atau pun harapan. Kau akan hidup di jalan yang gelap gulita ini, jadi jangan berharap kau bisa terselamatkan.

(*Netflix: Anime Fruits Basket*)

3.1.2. Sohma Kyo (Faktor Biologis)

Faktor biologis yang memengaruhi Kyo adalah gangguan tidur terkait dengan ketakutan yang muncul dalam alam bawah sadarnya. Mimpi tersebut mencerminkan pengalaman traumatis yang dialami Kyo, yaitu perasaan bersalah atas tuduhan kematian ibunya yang diakibatkan olehnya, serta ketidakmampuannya untuk membantu ibu Tohru dalam kecelakaan yang dihadapinya. Saat Kyo tertidur, dia bermimpi bertemu ibunya dan ibu Tohru. Dalam mimpi tersebut ibunya memberikan nasihat untuk menenangkan hatinya dan mengajaknya masuk ke dalam “rumah” bersama mereka. Sedangkan ibu Tohru muncul dengan mengatakan “tak akan aku maafkan”. Dalam konteks ini, “rumah” mengacu pada kurungan yang diperuntukkan bagi zodiak kucing yang akan ditempati oleh Kyo. Hal tersebut dapat dibuktikan pada percakapan berikut :



Gambar 2: season 3 episode 7

夾の母親: あなたのせいじゃないわ、夾。あなたは何も悪くない。でも、お外には出ちゃダメ。お外は悪いものでいっぱいなの。お母さんとお

うちの中に入りましょう。ずっと、おうちの中で生きましょう。お母さんの言いつけは守らなきゃ。

透の母親：許さないから。

夾の母親：お母さん、先に行って待ってるから。ちゃんとうちに入るのよ。でないともっと怖いことが起きるわよ。

Ibu Kyo : Anata no sei janai wa, Kyo. Anata wa nanimo warukunai. Demo, o-soto ni wa decha dame. O-soto wa warui mono de ippai na no. Okaasan to o-uchi no naka ni hairimashou. Zutto, o-uchi no naka de ikimashou. Okaasan no iitsuke wa mamoranakya.

Ibu Tohru: Yurusanaikara.

Ibu Kyo : Okaasan, saki ni itte matteru kara. Chanto uchi ni hairu no yo. Denai to motto kowai koto ga okiru wa yo.

(*Anime Fruits Basket 01:28-02:08*)

Ibu Kyo : Ini bukan salahmu, Kyo. Kau tak berbuat salah. Namun, kau tak boleh keluar. Di luar penuh dengan hal buruk. Masuklah ke rumah dengan Ibu, ya? Mari hidup selamanya di sana. Patuhlah kepada ibumu.

Ibu Tohru: Tak akan aku maafkan.

Ibu Kyo : Ibu akan masuk dan menunggumu. Jadi, kau juga harus masuk. Atau akan terjadi hal mengerikan.

(*Netflix: Anime Fruits Basket*)

3.1.3. Sohma Akito (Faktor Psikologis)

Faktor psikologis yang dialami Akito mencakup pengalaman traumatis saat masa kecilnya. Trauma ini disebabkan oleh ibunya, Sohma Ren. Meskipun mereka adalah ibu dan anak, hubungan mereka penuh dengan konflik dan saling benci. Saat Akito masih kecil, Ren merasa cemburu dan takut bahwa Akito akan menggantikan posisi penting di hati Sohma Akira, ayah Akito. Setelah Akira meninggal dunia, kondisi Ren semakin memburuk, dan dia semakin mengabaikan serta menghina Akito dengan kata-kata yang sangat kejam. Pada suatu hari, Akito melihat Sohma Hatori yang sedang berbicara dengan Ren membuat Akito panik kemudian menarik Hatori dari pandangan ibunya. Akito marah kepada Hatori dan memperingatkannya untuk tidak mendekatinya lagi. Ren sebelumnya menasihati Akito untuk tidak menggunakan kata-kata kasar, tetapi konflik antara mereka berdua semakin memburuk, dan Ren merespons dengan perkataan yang sangat menyakitkan bagi Akito. Hal tersebut dapat dibuktikan pada percakapan berikut :



Gambar 3: season 3 episode 1

棟 : そんな、汚らしい言葉ばかり使っていると十二支の皆にあいそつかされるわよ、慥人さん。ハトリもかわいそうな人。

慊人 : ハトリはかわいそうなんかじゃない！僕たちは絆でつながっている。お前なんかには手の届かない世界で。

棟 : まだそんなよまえごと吐き散らかしているの？バカな子。あなたこそ何度言えば分かるの？そんな絆で繋がった愛なんて、本物じゃないわ。あなたがごしょう大地に抱いてるふへんはまがいもの、そんなものは妄想わよ。付き合わされる十二支の皆がふびんだわ。

Ren : Son'na, kitanarashi kotoba bakkari tsukatte iruto jūnishi no mina ni aiso tsukasa reru wa yo, Akito-san. Hatori mo kawai sou na hito.

Akito : Hatori wa kawai sou nanka janai! Bokutachi wa kizuna de tsunagatte iru. Omae nanka niwa te no todokanai sekai de.

Ren : Mada son'na yo mae-goto haki chirakashite iru no? Baka na ko. Anata koso nando ieba waku no? Sonna kizuna de tsunagatta ai nante, honmono janai wa. Anata ga goshou daichi ni idaiteru fuben wa magaimono, sonna mono wa mousou wa yo. Tsukiawasareru juunishi no mina ga fubinda wa.

(Anime Fruits Basket 04:33-05:18)

Ren : Jika kau terus mengatakan hal kasar seperti itu, kau takkan pernah disayangi oleh para zodiak, Akito. Kau juga, Hatori. Menyedihkan sekali.

Akito : Hatori tidak menyedihkan! Kami memiliki ikatan. Kami terhubung di dunia yang tak bisa kau gapai.

Ren : Kau masih mengatakan hal tak masuk akal itu? Dasar anak bodoh. Harus berapa kali aku katakan bahwa ikatan itu bukan cinta sungguhan? Hal yang terus-menerus kau lindungi selama ini adalah kebohongan. Itu semua hanya ilusi. Aku kasihan pada anggota zodiak yang harus menghadapi itu.

(Netflix: Anime Fruits Basket)

3.1.4. Sohma Rin (Faktor Resiko)

Faktor resiko yang dialami oleh Rin adalah pemisahan dari orang tuanya. Pada usia yang masih sangat muda, Rin terpaksa berpisah dari kedua orang tuanya karena kenyataan bahwa mereka sudah lelah berpura-pura. Saat itu, Rin merasa bahwa anggota zodiak keluarga Sohma yang lain mungkin menghadapi kesulitan dalam hidup mereka, tetapi dia merasa tidak demikian. Saat makan bersama dengan keluarganya, Rin mencoba mencari tahu mengapa orang tuanya selalu tampak bahagia dan tidak pernah merasa sedih. Namun, pertanyaan Rin tersebut memicu kemarahan besar dari kedua orang tuanya, bahkan hingga mengakibatkan Rin masuk ke rumah sakit. Hal tersebut dapat dibuktikan pada percakapan berikut :



Gambar 4: season 2 episode 18

リン : 帰らなきゃ！

リンの母親 : いいわよ。もう、帰って来なくて。いいわよ。どこか目の届かないところ行って。もう、分からなから。どうやって愛したらいいのか、分からないから。

医者 : お話はむこうで。

リン : ま、待って。ごめんなさい！これからは気を付けるから！もう、迷惑かけないから！ママ、パパ、おいていかないで！ママ... パパ... ごめんなさい。
リンの父親 : うるさいお前。いらないんだよ。

Rin : Kaeranakya!
Ibu Rin : Ii wa yo. Mou, kaette konakute. Ii wa yo. Dokoka me no todokanai tokoro itte. Mou, wakaranai kara. Dou yatte aishitara ii no ka, wakaranai kara.
Dokter : Ohanashi wa mukou de.
Rin : Ma, matte. Gomen nasai! Kore kara wa ki o tsukeru kara! Mou, meiwaku kakenai kara! Mama, Papa, oite ikanaide! Mama... Papa... Gomen nasai.
Ayah Rin : Urusai omae. Iranai nda yo.

(Anime Fruits Basket 13:34-14:13)

Rin : Aku harus pulang ke rumah!
Ibu Rin : Tidak. Kau tidak perlu kembali ke rumah lagi. Pergi saja, dengan begitu aku tidak perlu bertemu denganmu lagi. Aku tidak tahu lagi... aku tidak tahu lagi bagaimana cara menyayangimu seperti dulu.
Dokter : Mari kita bicara di luar.
Rin : T-Tunggu. Maafkan aku! Aku akan lebih berhati-hati! Aku tidak akan membuat masalah lagi! Ayah, Ibu. Jangan tinggalkan aku! Ayah... Ibu... Maafkan aku...
Ayah Rin : Sudah cukup. Kami sudah tidak menginginkanmu.

(Netflix: Anime Fruits Basket)

3.2. Gejala PTSD pada empat tokoh dalam anime Fruits Basket

3.2.1. Sohma Yuki (Pengalaman ulang peristiwa traumatis)

Tohru adalah satu-satunya gadis normal yang mengetahui rahasia kutukan zodiak dalam keluarga Sohma, di mana mereka berubah menjadi binatang zodiak saat mereka merasa cemas, lelah, stres berlebihan, atau dipeluk oleh lawan jenis. Yuki mengkhawatirkan bahwa ingatan Tohru akan dihapus seperti yang terjadi sebelumnya pada orang yang mengetahui rahasia keluarga Sohma. Yuki juga merasa cemas dan was-was di sekolah, mengamati perilaku Tohru dan mencoba mencari tahu apakah dia akan memberitahukan teman-temannya tentang rahasia keluarga Sohma. Namun, Yuki tidak mendapatkan jawaban yang jelas. Akhirnya, Yuki memutuskan untuk berbicara dengan Tohru dan mengungkapkan bahwa dulu ada orang lain selain Tohru yang tahu rahasia keluarga Sohma seperti saat ini, namun ingatan mereka dihapus. Saat mengungkapkan ini, Yuki tiba-tiba terdiam, teringat kembali akan peristiwa masa lalu dan ucapan kejam Akito. Hal tersebut dapat dibuktikan pada percakapan berikut :



Gambar 5: season 1 episode 2

由希 :君の記憶を消すことになるかも。

透 :へえ?

由希 :消すと言っても催眠術みたいなものなんだけど。昔も今日がみたいにばれたことがあったんだ。女の子がふざけて抱き着いてきて、結局その場の全員の記憶を隠蔽する騒ぎになったんだ。

由希 :慊人、そんなに必死で隠すほど、僕は変なの?

慊人 :うん。変だよ。人間がネズミに変身するなんて、変に決まっているんだ。そんなこと普通の人知ったら気味悪がるよ。近寄らなくなるよ。離れていくよ。

Yuki : Kimi no kioku o kesu koto ni naru kamo.

Tohru : Hee?

Yuki : Kesu te ittemo saiminjutsu mitai na mono nan da kedo. Mukashi mo kyō ga mitai ni bareta koto ga atta nda. Onna no ko ga fuzakete dakitsuite kite, kekkyoku sono ba no zen'in no kioku o inpeisuru suru sawagi ni nattan da.

Yuki : Akito, sonna ni hisshi de kakusu hodo, boku wa henna no?

Akito : Un. Hen da yo. Ningen ga nezumi ni henshin suru nante, hen ni kimatterunda. Sonna koto futsuu no hito ga shittara kimigarugaru yo. Chikayorana kunaru yo. Hanareteiku yo.

(Anime Fruits Basket 07:13-08:09)

Yuki : Kami mungkin akan menghapus ingatanmu.

Tohru : Hee...?

Yuki : Bukan menghapus sungguhan. Itu semacam hipnotis. Dahulu, ada yang tahu seperti sekarang. Seorang gadis memelukku saat bermain. Akhirnya, kami harus menghapus ingatan semua orang di sana.

Yuki : Akito, apa aku sangat aneh hingga kau melakukan semua ini untuk menyembunyikannya?

Akito : Ya, benar. Tentu saja aneh, kau manusia yang berubah menjadi tikus. Semua orang normal yang tahu akan takut. Mereka tak akan mendekatimu. Mereka akan menghindarimu.

(Netflix: Anime Fruits Basket)

3.2.2. Sohma Kyo (Menyalahkan diri sendiri atau orang lain atas terjadinya peristiwa traumatis)

Ketika Kyo mengantar Kagura yang akan pulang dari rumahnya, tiba-tiba Kagura mengatakan bahwa dia telah mendengar dari Haru jika Kyo dan Yuki telah berdamai. Shigure, yang juga berada di teras rumah, ikut berkomentar bahwa manusia perlu saling mengenal satu sama lain. Namun, reaksi Kyo terhadap komentar Shigure sangat negatif. Dia marah dan menolak gagasan untuk berteman atau bahkan hanya saling mengenal satu sama lain. Kemudian Kyo melarikan diri ke hutan. Reaksi kasar Kyo dipicu oleh trauma masa lalunya, yang membuatnya sulit untuk membuka diri kepada orang lain. Terlihat bahwa Kyo sangat takut terhadap trauma yang dia alami dan mungkin lebih suka menyalahkan Yuki atas masalahnya daripada menghadapinya secara langsung. Karena Yuki dan Kyo melambangkan tikus dan kucing, yang dalam legenda dikatakan akan selalu bertengkar. Hal tersebut dapat dibuktikan pada percakapan berikut :



Gambar 6: season 1 episode 10

- 楽羅 :あのね、ハルちゃん言ってたよ... 夾君とユンちゃん仲良くなったって。お互いをもっとよく知り合えばもっと仲良くなれるかもって。そうだったら私も嬉しいな。バイバイ！
- 紫呉 :ハー君もいいこと言うじゃないですか！人はまず、情報しあうことを覚えるべきだよ。
- 夾 :何が言いたいんだよ？ていめいまで俺らを仲良し扱いしてんじゃないだろうな？もっと知り合いたら！ふさげんな！俺は由希が嫌いなんだよ！嫌いなままでいいんだよ！
- 紫呉 :なぜ嫌うことが義務のような言い方するのかな？まるで知ること自体におびえているような目で。

Kagura : Ano ne, Haru-chan itteta yo... Kyo-kun to Yun-chan nakayoku natta tte. Otagai o motto yoku shiriaeba motto nakayoku nareru kamo tte. Sou nattara watashi mo ureshii na. Baibai!

Shigure : **Haa-kun mo ii koto iu ja nai desu ka! Hito wa mazu, jouhou shiau koto o oboeru beki da yo ne.**

Kyo : **Nani ga itai ndayo? Teimei made orera o nakayoshi atsukai shite n janaidarou na? Motto shiriaitara! Fusaken na! Ore wa Yuki ga kirai nan da yo! Kirai na mama de ii nda yo!**

Shigure : **Naze kirau koto ga gimu no you na iikata suru no ka na? Marude shiru koto jitai ni obiete iru you na me de.**

(Anime Fruits Basket 07:30-08:25)

Kagura : Hei, Haru mengatakan sesuatu... dia bilang kau dan Yuki sudah akur. Jika kalian berdua lebih saling mengenal, kalian akan lebih baik. Jika itu terjadi, aku juga akan lebih bahagia. Sampai jumpa.

Shigure : **Aku tak tahu apa maksud Haa. Orang-orang harusnya saling mengenal satu sama lain terlebih dahulu.**

Kyo : **Apa maksudmu? Jangan anggap kami disini seperti teman. Untuk lebih mengenal? Apa kau bercanda?! Aku benci Yuki! Dan memang seharusnya begitu!**

Shigure : **Kenapa kau berkata seolah membenci adalah kewajibanmu? Seolah-olah, matamu menunjukkan rasa takutmu untuk mengenalnya.**

(Netflix: Anime Fruits Basket)

3.2.3. Sohma Akito (Reaksi yang berlebihan terhadap situasi yang mengejutkan)

Hiro memberitahu Haru bahwa dia melihat Akito mendorong Rin dari balkon lantai dua. Hiro juga mengatakan bahwa Akito mengetahui hubungan antara Haru dan Rin. Haru yang mendengar berita ini, sangat marah dan langsung pergi bergegas untuk menemui Akito. Dia menanyakan alasan di balik tindakan Akito dan mencari tahu di mana Rin berada. Saat pertengkaran mereka berlangsung dengan intens, tiba-tiba Kureno muncul dan memberitahu

bahwa Rin telah dibawa ke rumah sakit oleh Hatori. Kureno juga menjelaskan bahwa Rin dikurung di pondok kucing, tempat yang semestinya hanya diperuntukkan bagi seseorang dengan roh zodiak kucing, seperti Kyo. Haru semakin marah dan sangat ingin memukul Akito, namun dia menahannya karena mengingat bahwa Akito adalah seorang yang dihormati sebagai “Dewa” dalam zodiak. Kemudian Haru langsung pergi meninggalkan Akito untuk mencari Rin. Setelah kepergian Haru, Akito sangat sedih dan juga sangat terkejut oleh tindakan Kureno yang memberikan informasi tersebut. Perasaan depresi serta kesepian kembali menghantuinya, merasa ditinggalkan oleh orang-orang yang ada dalam hidupnya. Hal tersebut dapat dibuktikan pada percakapan berikut :



Gambar 7: season 3 episode 4

紅野 : 慊人. . .
紅野 : どうして、皆、僕を裏切ろうとするの?
紅野 : 裏切りたいわけじゃないよ。でも、皆いつかは、
慊人 : どうしてお前は僕を裏切る?! どうして?! どうして?! 僕は愛されるために生まれて来たんだ! 皆、皆僕を待ってた! だって、そう言った。父様. . . お父様、助けて!

Kureno : Akito...
Akito : Doushite, minna, boku o uragirou to suru no?
Kureno : Uragiritai wake ja nai yo. Demo, minna itsuka wa...
Akito : **Doushite omae wa boku o uragiru?! Doushite?! Doushite?! Boku wa aisareru tame ni umaretekita nda! Minna, minna boku o matteta! Datte, sou itteta. Tōsama... O tōsama, tasukete!**
(Anime Fruits Basket 13:56-14:32)

Kureno : Akito...
Akito : Kenapa kalian semua ingin mengkhianatiku?
Kureno : Mereka tidak ingin mengkhianatimu, tapi semuanya akan-
Akito : **Kenapa kau mengkhianatiku?! Kenapa?! Kenapa?! Aku terlahir untuk dicintai! Dahulu, kalian semua menungguku! Aku tahu... karena dia memberitahuku. Ayah... Ayah, tolong aku...**

(Netflix: Anime Fruits Basket)

3.2.4 Sohma Rin (Kecemasan yang berlebihan)

Ketika Tohru mendatangi Rin ke kamarnya untuk menanyakan tentang keadaannya dan menawarkan bantuan, tiba-tiba Rin menjadi sangat emosional dan meminta Tohru untuk tidak campur tangan dalam urusan keluarganya. Rin mengungkapkan kekhawatirannya bahwa seseorang yang baik seperti Tohru mungkin akan dimanfaatkan dan Rin tidak ingin Tohru mengalami hal yang sama seperti yang dialami oleh kekasihnya, Haru. Mereka terlibat dalam

sebuah perdebatan sengit, dan tiba-tiba Rin mulai menangis karena dia tidak tahu bagaimana cara membebaskan Haru dan merasa bingung tentang langkah selanjutnya. Kemudian, Rin berlari keluar dan mencoba menjaga jarak dari Tohru. Karena bagi Rin, Tohru memiliki peran seperti seorang ibu. Saat pertama kali melihat Tohru, Rin merasakan kehangatan dan keinginan untuk mendekat. Dia merindukan rasa keamanan dan kenyamanan seperti seorang anak kecil yang ingin dipeluk ibunya saat menangis. Oleh karena itu, Rin sangat berhati-hati dan tidak ingin melibatkan Tohru dalam upayanya untuk memecahkan kutukan karena takut bahwa Tohru akan terluka. Hal tersebut dapat dibuktikan pada percakapan berikut :



Gambar 8: season 2 episode 19

リン : 止めろ！呪いを解こうとするのは止めろ！籍真に聞きに行っただろう？ どういうつもりだ？ 私たちのこと見下してるのか？ 無様な姿憐れんでいるのか？ そんなものは全部...全部幼形なことなんだよ！ お優しい人間はお優しい世界で生きて行けばいいんだ！

燈路 : 「それは...せめて僕を...」

リン : そんなんじゃない...ない。でも、こんな風にしか言えない。優しい人間がそんなをするのはイヤだ。傷つく姿がは...

Rin : **Yamero! Noroi o tokou to suru no wa yamero! Kazuma ni kiki ni ittadarou? Dou iu tsumori da? Watashitachi no koto mikudashi teru no ka? Buzama na sugata awarende iru no ka? Sonna mono wa zenbu... zenbu youkei na koto nan da yo! Oyasashii ningen wa oyasashii sekai de ikite ikeba ii nda!**

Hiro : (Sore wa... semete boku o...)

Rin : Sonnanja... nai. Demo, konna fuu ni shika ienai. Yasashii ningen ga son o suru no wa iya da. Kizutsuku sugata ga wa...

(Anime Fruits Basket 06:18-09:48)

Rin : **Hentikan. Berhentilah mencoba memutus kutukannya. Kau menemui Kazuma untuk bertanya hal itu, kan? Apa yang ingin kau lakukan? Apa kau meremehkan kami? Merasa kasihan dengan keburukan kami? Itu tidak ada urusannya sama sekali denganmu! Orang baik sepertimu harus hidup di dunia yang baik juga!**

Hiro : (Apa kau... menyalahkanku?)

Rin : Itu tidak benar... tapi ini adalah satu-satunya jalan. Aku tidak ingin orang baik dimanfaatkan. Ekspresi wajah mereka yang terluka...
(Netflix: Anime *Fruits Basket*)

3.3. Faktor penyembuh PTSD untuk keluarga Sohma dalam anime *Fruits Basket*

Kehadiran Tohru memegang peran kunci dalam cerita anime *Fruits Basket*. Tohru adalah seorang gadis yang memiliki sifat lembut, kebaikan hati, peduli terhadap orang lain serta sifatnya yang sangat naif. Dia juga dikenal karena sifatnya keibuan. Sifat-sifat ini membentuk kepribadian Tohru, dan dia secara alami merawat dan peduli terhadap orang-orang di sekitarnya. Salah satu alasan Tohru begitu peduli terhadap orang lain adalah karena pengalaman pribadinya. Saat ayahnya meninggal, Tohru merasa jika ibunya sangat kesepian. Oleh karena itu, dia memiliki dorongan kuat untuk mencegah orang lain merasakan kesepian atau kesedihan, seperti yang pernah dia alami sebelumnya. Hal ini menjadi motivasi utama dalam tindakan dan kepribadiannya yang peduli terhadap orang lain. Penanganan yang Tohru lakukan terhadap penyembuhan pada empat anggota zodiak keluarga Sohma adalah sebagai berikut:

1. Untuk Yuki,
Tohru membantu Yuki untuk memahami arti hidup yang terletak dalam hubungan dan cinta, baik itu hubungan dengan keluarga, teman, atau pasangan hidup. Melalui sifat-sifat Tohru yang hangat dan penyayang, Yuki dapat melawan traumanya dan bahkan mencoba untuk memaafkan Akito atas masa lalunya yang sulit.
2. Untuk Kyo,
Keberadaan Tohru telah mempengaruhi sifat keras Kyo yang sebelumnya sering marah. Tohru membantu Kyo menjadi lebih lembut dan terbuka terhadap perasaannya. Kyo mulai merasakan perasaan yang sebelumnya tidak dia kenal, dan dia menjadi penasaran untuk memahaminya. Tohru mencintai Kyo apa adanya, dengan semua kekurangan dan masalahnya. Dia bersedia untuk membantu Kyo menjadi pribadi yang lebih baik dan mengatasi ketidakamanannya, memberikan harapan dan cinta yang diperlukan oleh Kyo.
3. Untuk Akito,
Ketika Akito mulai mengenal Tohru secara pribadi, pandangannya berubah. Akito merasa ingin mendekati Tohru dan bahkan merasa bersalah atas perkelahian yang menyebabkan Tohru terjatuh dari tebing. Kejadian itu mengubah perspektif Akito terhadap Tohru, dan dia merasa bertanggung jawab atas cedera Tohru. Setelah insiden tersebut, Akito merasa bahwa harus memperbaiki kesalahan yang telah dia buat selama ini, terutama terhadap anggota zodiak keluarga Sohma. Akito memutuskan untuk melepaskan mereka pada perjamuan terakhirnya, yang selama ini dianggap sebagai lambang kendali dan pemaksaan. Namun, meskipun ada perubahan positif dalam hubungan Akito dengan para anggota zodiak, Akito merasa bahwa dirinya masih tidak pantas untuk dimaafkan atas perbuatannya yang sebelumnya.
4. Untuk Rin,
Ketika Rin melihat Tohru dengan kehangatan dan kebaikan hati yang dimilikinya, dia mulai menginginkan kehadiran Tohru, bahkan sebagai seorang ibu pengganti. Rin merasa bahwa Tohru adalah seseorang yang bisa memberikan ketenangan dan kenyamanan baginya. Kehadiran Tohru memengaruhi Rin untuk menjadi pribadi yang lebih baik dan membantunya untuk meraih kedamaian dan ketenangan yang selama ini dia cari.

IV. SIMPULAN

Anime Fruits Basket menyajikan cerita dengan unsur psikologi, khususnya adalah psikologi abnormal. Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa beberapa tokoh dalam anime *Fruits Basket* yang penulis batasi yaitu Yuki, Kyo, Akito, dan Rin memang mengidap *PTSD* (*Post Traumatic Stress Disorder*) akibat kejadian traumatis yang dialaminya pada masa lalu. *PTSD* merupakan gangguan stres pascatrauma yang dapat terjadi pada seseorang jika mengalami secara langsung atau menyaksikan kejadian traumatis yang sangat mengerikan.

Tokoh utama yaitu Yuki dan Kyo, serta tokoh tambahan Akito dan Rin mengalami *PTSD* yang berasal dari pengalaman traumatis dalam keluarga mereka. Salah satu penyebab utamanya adalah kurangnya kasih sayang dari orang tua mereka dan kesadaran bahwa mereka tidak dianggap sepenuhnya sebagai manusia normal. Karena mereka mempunyai kutukan yang akan berubah menjadi binatang zodiak jika sedang merasa stres, lelah, dan dipeluk oleh lawan jenis yang normal, bahkan oleh orang tua mereka sendiri. Hal ini menciptakan situasi yang traumatis dan menyebabkan mereka mengalami *PTSD*. Bahkan, kehadiran ibu kandung mereka sendiri dapat menjadi sumber trauma karena efek kutukan tersebut.

Akito, sebagai tokoh antagonis utama, memiliki peran sebagai kepala keluarga Sohma dan mengendalikan anggota zodiak dengan sangat kejam. Perilakuannya yang buruk berasal dari trauma masa kecil, terutama karena perlakuan buruk yang diterima dari ibunya, Sohma Ren. Ren adalah wanita manipulatif yang hanya mementingkan dirinya sendiri dan memperlakukan Akito dengan kejam. Sebagai bentuk balas dendam dan proteksi diri, Akito memperlakukan anggota zodiak dengan kekerasan dan kejahatan sehingga mengakibatkan munculnya *PTSD*.

Kehadiran Tohru dalam keluarga Sohma merupakan anugerah bagi mereka yang mempunyai kutukan dan mengidap *PTSD*. Keberadaannya yang baik hati dan penyayang memberikan dukungan emosional kepada para anggota keluarga yang terluka. Meskipun dihadapkan pada kejadian traumatis, Tohru tetap tegar dan membawa cinta sebagai pendorong utama. Dia berperan sebagai tokoh penyembuhan dan pendukung bagi karakter lain, membantu mereka mengatasi trauma dan tumbuh sebagai individu. Dengan demikian, anime *Fruits Basket* menggambarkan perjalanan panjang tokoh yang menghadapi *PTSD* dan trauma masa lalu, serta peran penting cinta, dukungan, dan pertumbuhan pribadi dalam proses penyembuhan.

V. REFERENSI

- Ferizqa, D. A. (2017). Analisa PTSD (Post Traumatic Stress Disorder) Pada Tokoh Saki Nubatama Dalam Film Kureyon Shin-Chan : Bakusui! Yumemi Warudo Daitotsugeki!. Skripsi. Jakarta: Universitas Darma Persada.
- Ibata, Yoshihide. (Sutradara). (2019). フルーツバスケット (Fruit Basket) Season 1 [Animasi]. Jepang: TMS Entertainment. Diakses dari aplikasi Netflix.
- Ibata, Yoshihide. (Sutradara). (2020). フルーツバスケット (Fruit Basket) Season 2 [Animasi]. Jepang: TMS Entertainment. Diakses dari aplikasi Netflix.
- Ibata, Yoshihide. (Sutradara). (2023). フルーツバスケット (Fruit Basket) Season 3 [Animasi]. Jepang: TMS Entertainment. Diakses dari aplikasi Netflix.
- Logita, E. (2019). Analisis Sosiologi Sastra Drama “Opera Kecoa” Karya Noerburtus Riantiarno. *Bahtera Indonesia: Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 47-68. <https://doi.org/10.31943/bi.v4i1.10>
- Misic, L. (9 Mei 2023). Hidden struggles: the surprising mental health crisis among Japan’s youth. Diakses dari laman Humanium: <https://www.humanium.org/en/hidden-struggles-the-surprising-mental-health-crisis-among-japans-youth/> pada tanggal 10 September 2023.

- Pati, W. C. B. (2022). Pengantar Psikologi Abnormal: Definisi, Teori, dan Intervensi. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Puteri, A. A. (2017). Analisis Gejala PTSD (Post Traumatic Stress Disorder) Yang Dialami Oleh Tokoh Tanaka Makoto Dalam Novel Seibo Karya Akiyoshi Rikako. Skripsi. Jakarta: Universitas Darma Persada.
- Rafly, M. (2022). Budaya Patriarki Dalam Anime Shoujo Fruits Basket (2019): Analisis Barbara Smuts. Tugas Akhir. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Royal College of Psychiatrists. (November 2021). 心的外傷後ストレス障害 (PTSD) . Diakses dari laman www.rcpsych.ac.uk: <https://www.rcpsych.ac.uk/mental-health/translations/japanese/post-traumatic-stress-disorder> pada tanggal 28 Desember 2023.
- Sovitriana, R. (2021). Perspektif Psikologi Wanita Terlantar dan Permasalahannya: Bedah Kasus Wanita Terlantar. Makassar; Yogyakarta: Nas Media Pustaka.

Analisis *Gairaigo* Pada Istilah Teknis Jepang Dalam Buku *Owner's Manual Suzuki*

Prasasto¹
Hermansyah Djaya²
Hargo Saptaji³

¹Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada
²Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada
³Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

Universitas Darma Persada Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur, DKI Jakarta, 13450, Indonesia

Email: Prasastoh@gmail.com

Abstrak

Dalam penelitian ini penulis menganalisis gairaigo dalam buku pedoman pemilik sepeda motor yang berjudul Owner's Manual Suzuki GSX125 tahun 2023 yang diberikan oleh perusahaan Suzuki Jepang yang bisa diunduh melalui situs resmi Suzuki. Buku pedoman pemilik ini menggunakan banyak sekali gairaigo. Namun, penggunaan gairaigo dalam buku ini banyak mengalami proses morfologis yang dibagi menjadi 7 kategori, yaitu Afiksasi/Suffix, Compounding, Pemenggalan/Abreviasi, Perubahan Kelas Kata, Pergeseran Makna, Peminjaman, dan Reduplikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengklasifikasikan proses morfologis yang terdapat dalam buku Owner's Manual Suzuki GSX125 2023 dan menganalisis proses pada kosakata gairaigo tersebut. Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif, dengan penjelasan hasil analisis yang didasarkan pada metode studi pustaka. Data hasil dari analisis yang sudah dilakukan menunjukkan total sebanyak 368 kosakata gairaigo yang diklasifikasikan dalam 7 kategori proses morfologi gairaigo dengan tambahan kosakata yang tidak dapat diklasifikasikan akan dikategorikan sebagai reigai. Sebanyak 366 kosakata diklasifikasikan dalam Peminjaman (Borrowing), 218 kosakata dalam Compounding, 29 kosakata dalam penambahan afiksasi, 7 kosakata dalam perubahan kelas kata, 6 kosakata dalam pemenggalan, 2 kosakata dalam pergeseran makna, 0 kosakata dalam reduplikasi beserta 4 kosakata yang tidak termasuk dalam ke-7 kategori tersebut, atau reigai.

Kata kunci: *gairaigo, kosakata serapan bahasa Jepang, buku pedoman pemilik, morfologi*

I. PENDAHULUAN

Indonesia dan Jepang sudah lama menjalin hubungan diplomatik yang erat dengan landasan hubungan kerjasama dan pertukaran dalam berbagai bidang seperti ekonomi, politik, dan kebudayaan yang dianggap bisa memberikan manfaat kedua negara tersebut dimasa depan. Menurut Komite Studi Pengembangan Sumber Daya Manusia Jakarta Japan Club (JJC), Akihisa Matsuda (2024), sepanjang tahun 2023 sebanyak 1.569 perusahaan Jepang melakukan ekspansi ke Indonesia. Ratifikasi perjanjian kerjasama ekonomi Indonesia – Jepang yang disebut dengan *Economic Partnership Agreement* atau EPA pada tahun 2008 semakin meningkatkan aliran investasi dan mobilitas penduduk di antara kedua negara tersebut. Perjanjian tersebut merupakan *turning point* bagi indonesia untuk semakin terbuka untuk investasi dan mendorong kerjasama yang erat dengan kalangan pengusaha baik dari dalam maupun luar negeri.

Sejak kebijakan tentang investasi dari pihak asing ini diberlakukan, banyak investor dari berbagai negara telah menanamkan modal di Indonesia. Bidang investasinya pun beragam, seperti investasi dalam pembangunan gedung bangunan, perdagangan, dan mayoritas investasi disalurkan dalam pembangunan bidang industri. Bidang industri yang terbangun dari kebijakan ini pin banyak jenisnya, mulai dari industri otomotif hingga industri tekstil. Perkembangan industri manufaktur di Indonesia berkembang pesat, terbukti dengan banyak berdirinya perusahaan otomotif yang mendirikan perusahaannya hampir di seluruh kawasan industri yang ada di Karawang, Purwakarta, Cikarang, Bekasi, Tangerang dan banyak lainnya.

Jepang merupakan salah satu investor yang banyak menanamkan modalnya di Indonesia dalam bidang industri otomotif. Investasi Jepang di Indonesia terutama berasal dari produsen otomotif seperti Honda, Yamaha, Suzuki, Kawasaki, Toyota, Daihatsu, Mitsubishi, Mazda, Subaru, dan Isuzu. Dengan berkembangnya perusahaan Jepang dalam bidang otomotif di Indonesia secara langsung akan menyerap tenaga kerja yang banyak. Menurut Kemenpenrin (2022), industri otomotif berberan penting dalam menunjang pertumbuhan ekonomi Indonesia. Sampai saat ini, terdapat 21 industri perakitan kendaraan roda empat atau lebih dengan total investasi mencapai Rp 139,36 triliun. Investasi Jepang mencakup sebesar Rp 116,1 triliun (83,31%), yang didampingi dengan Tiongkok sebesar Rp 11,3 triliun (8,11%) dan Korea Selatan sebesar Rp 10,54 triliun (7,56%), dan sebagian kecil dicakup oleh Uni Eropa dan dalam negeri sebesar Rp 1,42 triliun (1,02%).

Dalam penelitian sebelumnya oleh Rakhmawati (2015), diketahui bahwa berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan beberapa lulusan yang bekerja di perusahaan Jepang, sebagian besar lulusan menyatakan bahwa kesulitan yang dialami yaitu ketika menerjemahkan secara lisan maupun menerjemahkan secara tulisan dikarenakan beberapa hal, sesuai dengan yang dinyatakan oleh lulusan, yaitu merasa kesulitan ketika menemui kosakata khusus atau *senmon yougo* di perusahaan dan pengetahuan yang sedikit mengenai bidang yang lebih spesifik sehingga lulusan merasa kesulitan dan dituntut harus belajar lagi dari awal.

Selain *senmon yougo* Bahasa Jepang, penggunaan *gairaigo* yang kebanyakan berasal dari Bahasa Inggris juga dipakai secara ekstensif dalam produksi industri otomotif. Hal ini pun dapat menyulitkan mahasiswa yang tidak terbiasa dengan terminologi industri berbahasa Inggris, yang perusahaan Jepang sering kali pakai untuk merujuk kepada nama komponen dari produksi otomotif tersebut. Menurut Sudjianto (2019:104), Kosakata serapan bahasa Jepang (*gairaigo*) merupakan kata-kata yang berasal dari bahasa asing yang kemudian digunakan sebagai bahasa nasional (*kokugo*) yang telah dimasukkan nuansa Jepang di dalamnya. Kosakata serapan bahasa Jepang (*gairago*) biasanya ditulis dengan menggunakan huruf *katakana*, berbeda dengan jenis kosakata bahasa Jepang lainnya.

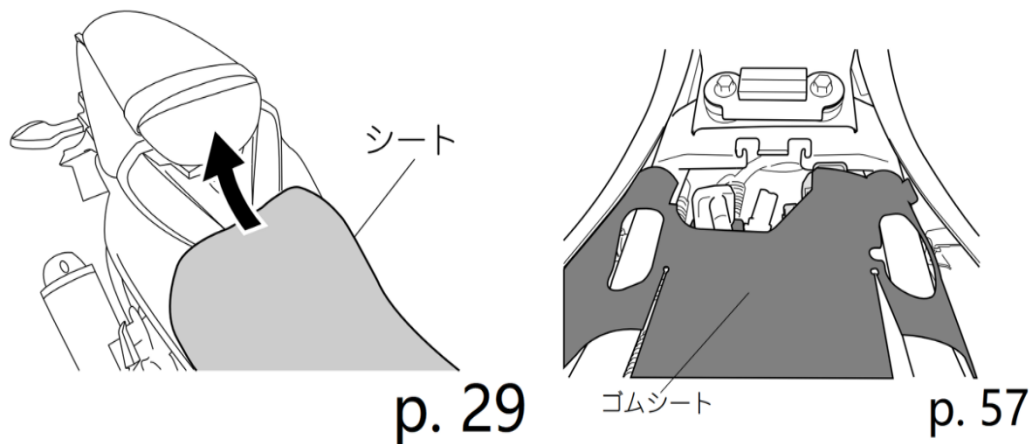
Bahasa asing yang berubah menjadi *gairaigo* bisa dijabarkan menurut empat poin karakteristik. Menurut Tsujimura dalam Sudjianto dan Dahidi (2019: 105 – 107) karakteristik *gairaigo* tersebut, yaitu:

- a. Pemendekkan *gairaigo*, salah satu ciri kata Bahasa Jepang adalah silabel pada setiap katanya sebagian besar berbentuk silabel terbuka, dengan kata lain setiap silabel diakhiri dengan bunyi vokal. Oleh karena itu, silabel tertutup pada kata bahasa asing yang akan dijadikan *gairaigo* bahasa harus diubah menjadi silabel terbuka dengan cara menambahkan bunyi vokal pada setiap konsonan pada silabel tersebut.
- b. Perubahan kelas kata pada *gairaigo*, kelas kata yang paling banyak terdapat dalam *gairaigo* adalah nomina, selai itu ada juga kata – kata yang tergolong adjektiva. Didalam pemakaian *gairaigi* ada beberapa kelas kata nomina dan adjektiva yang berubah menjadi verba.

- c. Penambahan sufiks /na/ pada *gairaigo* keals kata adjektiva, salah satu ciri khas Bahasa Jepang adalah didalam kelas katanya memiliki dua macam adjektiva /i/ dan /na/.
- d. Pergeseran makna *gairaigo*, masing – masing *gairaigo* memiliki makna sesuai dengan kata aslinya. Namun, sejalan dengan perkembangan pemakaiannya, ada *gairaigo* yang memiliki makna terbatas pada makna kata aslinya dan ada juga *gairaigo* yang mengalami pergeseran maknya dari makna aslinya.

Mengenai Hal – hal yang dijabarkan diatas, penulis memilih media Bahasa Jepang berupa buku pedoman pemilik (*Owner 's Manual Suzuki*) yang diterbitkan oleh perusahaan otomotif sepeda motor yang ditujukan kepada konsumen dan orang awam dimana buku ini memuat banyak kosakata *gairaigo* yang banyak digunakan dalam dunia otomotif, terutama dalam *genba* pabrik otomotif, yang membuat buku ini relevan dalam penelitian ini.

Buku *Owner 's Manual Suzuki* adalah buku pedoman pemilik yang disertakan saat konsumen membeli sepeda motor, dalam kasus ini, buku pedoman pemilik ini disertakan dengan pembelian sepeda motor bermerk Suzuki dengan model GSX-R 125 dan GSX-S 125 tahun 2023 yang dijual secara komersil di Jepang. Buku ini berisi paduan tentang spesifikasi motor, tata cara pengoperasian motor, atribut yang diwajibkan saat mengendarai motor, pengaturan komponen motor, selang waktu perawatan motor, dan penyelesaian masalah pada motor. Dalam buku sumber penelitian ini, penulis menemukan beberapa contoh singkat dimana kosakata *gairaigo* mengalami proses morfologis *gairaigo* yang dijelaskan Tsujimura dalam Sudjianto dan Dahidi sebagai berikut.



Gambar 9 シート dan proses Pergeseran Makna

Gambar diatas menunjukkan kosakata シート dan ゴムシート sama – sama memiliki kata シート, namun meskipun tertulis dan berbunyi sama, kedua kata tersebut memiliki makna yang berbeda, dimana gambar sebelah kiri berasal dari kata *Seat* dari Bahasa Inggris yang memiliki makna Jok, dan gambar sebelah kanan berasal dari kata *Sheet* dari Bahasa Inggris yang memiliki makna Lembaran, yang membuktikan kosakata *gairaigo* シート bisa mengalami pergeseran makna seperti yang dijabarkan oleh Tsujimura dalam Sudjianto dan Dahidi.



Gambar 10 ガス dengan proses Abreviasi dan Pergeseran Makna

Berikut juga beberapa kosakata *compounded* yang merupakan contoh dimana kosakata tidak hanya mengalami fenomena pergeseran makna, tetapi juga mengalami Abreviasi dalam bentuk pemendekkan. Kosakata *ガス* bila digabung dengan kosakata Bahasa Jepang 排出 menjadi 排出ガス, maka kata *gairaigo* *ガス* akan memiliki makna “Gas”, yang secara lengkapnya memiliki makna “Gas Buang”. Namun dalam kasus lain, dalam buku yang sama terdapat kosakata *ガス欠*, dimana kata *ガス* merupakan pemenggalan dari kata *ガソリン* yang memiliki makna “Bensin”, yang mengalami abreviasi pemendekkan kata yang berarti *ガス欠* memiliki makna “Habis Bensin”.

Salah satu bentuk lain yang bisa membuat kebingungan adalah kosakata Bahasa Jepang ミッション, yang merupakan bentuk pemendekkan dari トランスミッション yang memiliki makna “Transmisi”, tetapi karena kosakata tersebut bersifat *homonym* dengan penerjemahan kosakata bahasa Inggris “Mission”, pembaca atau penerjemah tanpa pengetahuan dan konteks penggunaan kosakata otomotif bisa tetap menerjemahkan kosakata Bahasa Jepang ミッション sebagai “Misi”, yang merupakan terjemahan Bahasa Indonesia dari kosakata Bahasa Inggris “Mission”.

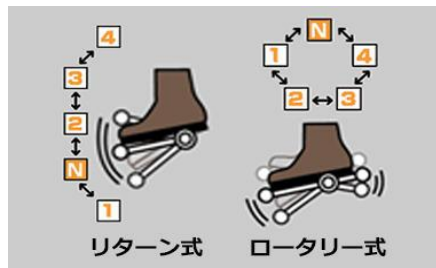
Ada pula kosakata Bahasa Jepang *gairaigo* yang memerlukan konteks pengetahuan komponen sepeda motor, dalam buku sumber penelitian disebutkan bahwa sepeda motor yang dibahas memiliki jenis transmisi “6段リターン式”(rokudan ritaan shiki) dengan kosakata *gairaigo* リターン(ritaan), ini memerlukan konteks bahwa transmisi motor ada dua jenis, yaitu リターン(ritaan) dan ロタリー(rotarii). Mengutip dari website resmi Yamaha Jepang, dijelaskan bahwa:

“現在のバイクには、基本的に2種類の変速方式(左足のペダルの操作方法)が採用されている。それが「リターン式」と「ロータリー式」である。主流は「リターン式」で、下から1速・ニュートラル・2速・3速・4速・5速...、のようなギヤポジション。たとえばこの方式でニュートラルにギヤを入れる場合、1速から軽くペダルをかき上げる(もしくは2速から軽くペダルを踏む)しかないワケで、一回のシフト操作で、4速や5速からいきなりニュートラルにすることはできない。しかし「ロータリー式」は、トップギヤからさらにシフトアップすることでニュートラルに戻る。もちろん安全性を考えて、走行中は「トップギヤ→ニュートラル」のチェンジはできないようになっている。”

Genzai no baiku ni wa, kihontekini 2 shurui no hensoku hōshiki (hidariashi no pedaru no sōsa hōhō) ga saiyō sa rete iru. Sore ga `ritān-shiki' to `rōtarī-shiki'dearu. Shuryū wa `ritān-shiki' de, -ka kara 1-soku nyūtoraru 2-soku 3-soku 4-soku 5-soku..., No yōna giyapojishon. Tatoeba kono hōshiki de nyūtoraru ni giya o ireru baai, 1-soku kara karuku pedaru o kaki ageru (moshikuwa 2-soku kara karuku pedaru o fumu) shika nai wake de, ikkai no shifuto sōsa de, 4-soku ya 5-soku kara ikinari

nyūtoraru ni suru koto wa dekinai. Shikashi `rōtarī-shiki' wa, toppu giya kara sarani shifutoappu suru koto de nyūtoraru ni modoru. Mochiron anzen-sei o kangaete, sōkō-chū wa `toppu giya → nyūtoraru' no chenji wa dekinai yō ni natte iru.

Mengutip dari yamaha-motor.co.jp, ada 2 jenis transmisi dasar sepeda motor yang dioperasikan dengan kaki kiri menggunakan pedal, yaitu tipe *return* dan tipe *rotary*. Jenis yang paling banyak ditemukan adalah jenis *return*, dengan konfigurasi yang berurutan 1-N-2-3-4-5. Dengan konfigurasi transmisi tersebut, satu – satunya cara untuk memasukkan sepeda motor ke posisi Netral adalah dengan mengangkat pedal dari gigi 1, atau menginjak sedikit dari gigi 2. Dengan transmisi *return*, sepeda motor tidak bisa dimasukkan ke posisi Netral dari posisi gigi paling tinggi. Sedangkan dengan transmisi jenis *rotary*, seperti namanya, posisi Netral berada sebelum gigi pertama dan setelah gigi terakhir, yang memungkinkan sepeda motor untuk berputar masuk kembali ke posisi Netral setelah melewati gigi terakhir, dan setelah itu dapat dilanjutkan kembali ke gigi 1.



Gambar 11 Jenis transmisi リターン dan ロタリー

Tentu saja dengan alasan keamanan, transmisi sepeda motor tidak bisa dimasukkan ke posisi Netral dari gigi terakhir bila sepeda motor sedang berjalan. Maka dari itu, kosakata *gairaigo* リターン (*rita-an*) dapat menjadi masalah pada pembaca dan penerjemah yang bisa kebingungan dalam memahami dan menerjemahkan tanpa pengetahuan otomotif.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis akan menyoroiti istilah teknis *gairaigo* Bahasa Jepang di industri otomotif Jepang dengan mengangkat tema “Analisis *Gairaigo* Pada Istilah Teknis Jepang Dalam Buku *Owner’s Manual Suzuki*”. Hal ini dilatar belakangi bahwa industri otomotif Jepang merupakan salah satu industri yang berkembang pesat di Indonesia, sehingga penggunaan *gairaigo* untuk mahasiswa, pekerja, dan pelaku industri penting untuk dipahami. Maka dari itu, penulis menyusun skripsi ini dengan harapan dapat memberikan pemahaman yang tepat guna bagi kalangan tersebut.

II. METODE PENELITIAN

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan metode deskriptif dengan analisis kualitatif deskriptif yang menitik beratkan penjelasan berdasarkan data yang diperoleh dari studi pustaka yang kemudian dianalisis. Buku sumber data adalah buku pedoman pemilik sepeda motor yang berjudul *Owner’s Manual Suzuki GSX125* tahun 2023 yang diberikan oleh perusahaan Suzuki Jepang yang bisa diunduh melalui situs resmi Suzuki.

III. HASIL PENELITIAN

Dari hasil pengumpulan data, terdapat 368 kosakata dalam bentuk *gairaigo* pada buku *Owner’s Manual Suzuki*. Dari data tersebut, *gairaigo* dapat dipilah dalam pengkategorian yang dijabarkan oleh Tsujimura dan Sudjianto dan Dahidi.

Gairaigo adalah kosakata yang dipinjam dan disesuaikan dengan kaidah Bahasa Jepang. Penyesuaian berasal dari meminjam kata dari bahasa asing yang diambil dari segi

pelafalan atau bunyinya. Contohnya “*Tire*” dari bahasa Inggris yang memiliki makna “Ban” dalam Bahasa Indonesia, yang dilafalkan sebagai *taiya* (タイヤ) dalam Bahasa Jepang. Penyesuaian ini bertujuan agar penutur asli, dalam kasus ini Orang Jepang, lebih mudah dalam pelafalan dan pemakaiannya.

Gairaigo tidak hanya mengalami proses peminjaman dan penyesuaian, tetapi juga mengalami proses lebih lanjut dengan penggabungan kata (*Compounding Word*) dengan kosakata *gairaigo* lain, *Kango* (漢語), *suffix* Bahasa Jepang, dan juga angka Latin. Dari penambahan tersebut, *gairaigo* dapat mengalami perubahan kelas kata, dan pergeseran makna. Selain penggabungan, *gairaigo* juga dapat mengalami pemenggalan (Abreviasi), yang juga dapat mengalami penggabungan (*Compounding*) dengan kata lain secara bersamaan.

3.1 Penjabaran Data

Berdasarkan Teori yang dijabarkan di bab sebelumnya oleh Tsujimura (2017) yang mencakup pembentukan kata *gairaigo* yang berupa:

- 1) Afiksasi
- 2) *Compounding*
- 3) Reduplikasi
- 4) Pemenggalan
- 5) Peminjaman

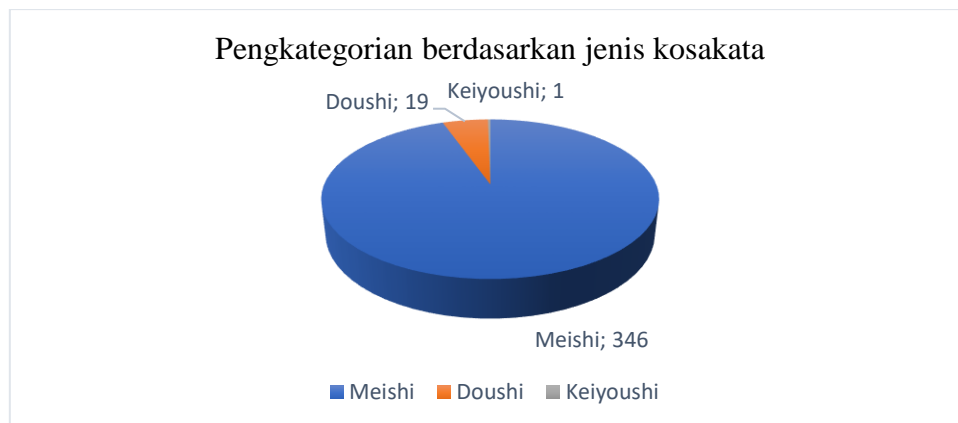
Kemudian fenomena *gairaigo* yang dijabarkan oleh Sudjianto & Dahidi (2019) yang mencakup:

- 1) Abreviasi
- 2) Perubahan Kelas Kata
- 3) Penambahan *Suffix*
- 4) Pergeseran Makna

Peneliti akan meringkas kedua teori di atas dengan menggabungkan yang bersifat sama atau redundan dan menganalisis data dengan fenomena gabungan faktor berikut:

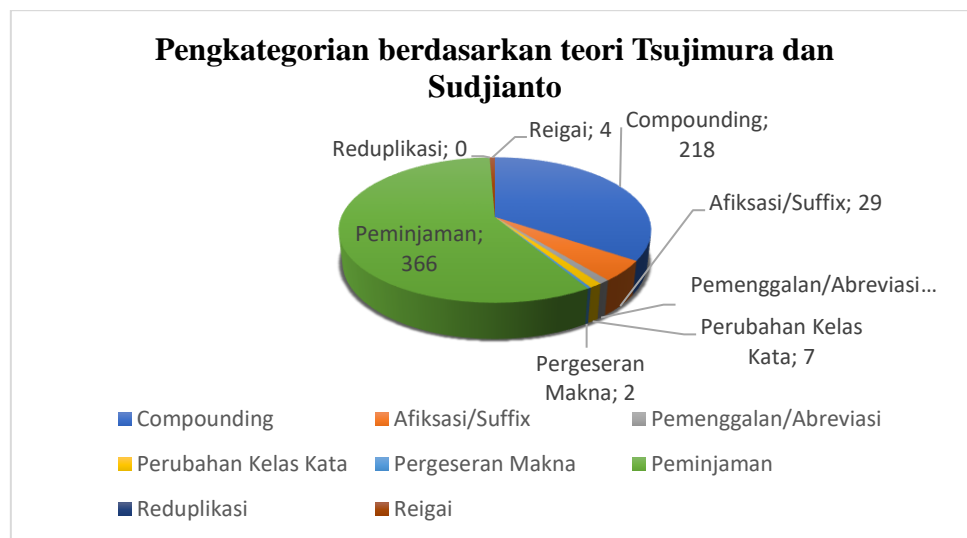
- 1) Afiksasi/*Suffix*
- 2) *Compounding*
- 3) Pemenggalan/Abreviasi
- 4) Perubahan Kelas Kata
- 5) Pergeseran Makna
- 6) Peminjaman
- 7) Reduplikasi

Dengan peringkasan di atas, penulis mulai memilah kosakata dari jenisnya yaitu kata benda (*meishi*), kata kerja (*doushi*), dan kata sifat (*Keiyoushi*).



Gambar 12 Grafik Pengkategorian data berdasarkan jenis kosakata

Mengetahui buku sumber data merupakan buku paduan teknis, tidak asing bila kebanyakan dari kosakatanya merupakan kata benda (*meishi*) yang berjumlah 346 kata atau 94,02%, kata kerja (*doushi*) yang berjumlah 19 kata atau 5,16%, dan hanya ditemukan satu (1) kata sifat (*Keiyoushi*) dalam bentuk *gairaigo* yang hanya mencakup 0,27%. Setelah memilah dari jenis kata, penulis mulai mengkategorikan data dengan 7 parameter ringkasan yang tertera diatas sebagai berikut:



Gambar 13 Grafik Pengkategorian data berdasarkan teori Tsujimura dan Sudjianto

Menurut penjelasan pada bagian sebelumnya, definisi *gairaigo* adalah kosakata bahasa asing yang sudah disesuaikan dengan kaidah Bahasa Jepang yaitu menggunakan huruf dan cara baca Jepang, maka hampir seluruh dari kosakata yang dikumpulkan mengalami fenomena Peminjaman dengan jumlah total 366 dari 368 kosakata atau 99,46%.

Disisi lain, fenomena kedua yang banyak terjadi pada data ini adalah fenomena *compounding*, yaitu penggabungan 2 kosakata atau lebih menjadi satu kosakata utuh, yang pada penelitian ini terdapat 218 kosakata yang mengalami fenomena *Compounding* dari total 366 kosakata atau sebanyak 59,24%. *Compounding* bisa terjadi pada kosakata *gairaigo* yang digabungkan dengan kata *gairaigo* lain (Contoh: エンジン + オイル menjadi エンジンオイル) serta *gairaigo* yang digabungkan juga dengan *kango* (Contoh: エンジン + 出力 menjadi エンジン出力).

Setelah *Compounding*, fenomena ketiga yang banyak terjadi adalah menambahkan afiksasi atau *suffix* bahasa Jepang seperti 部, 式, dan 量 (Contoh: エンジン + 部 menjadi エンジン部) dengan jumlah kosakata 29 kosakata yang terjadi fenomena penambahan afiksasi atau *suffix* dari 366 kosakata atau sebanyak 7,88%. Lalu dilanjutkan lagi dengan fenomena abreviasi atau pemenggalan, yaitu penaggalan kata atau kombinasi kata yang diambil dari struktur kata lengkap atau frase dan memiliki makna yang sama dengan kata aslinya.

Dalam penelitian ini, ditemukan 6 kosakata atau 1,63% data yang mengalami fenomena abreviasi (Contoh: エンジン + ストール menjadi エンスト). Dilanjut lagi dengan Perubahan kelas kata yang dalam Bahasa Jepang biasanya terjadi dengan penambahan bentuk *shimasu* (します) atau *suru* (する) pada suatu *gairaigo*, dimana dalam penelitian ini terdapat 7 kosakata atau sebanyak 1,9% data yang mengalami fenomena tersebut (Contoh: ロック + します menjadi ロックします).

Dilanjutkan lagi dengan fenomena pergeseran makna, dimana suatu kosakata bisa memiliki makna yang mengembang, menyempit, atau berubah tergantung dari situasi dan konteks dimana kata tersebut digunakan. Dalam penelitian ini, terdapat 2 kosakata *gairaigo* atau sebanyak 0.54% data yang terjadi pergeseran makna (Contoh: ガス dari kosakata ガス欠, yang seharusnya memiliki arti Gas (uap) dari Bahasa Inggris, namun dalam konteks kosakata ini, kata Gas merupakan abreviasi dari kosakata Gasoline, yang dipendekkan menjadi Gas, yang lalu menjadi *gairaigo* ガス, menjadikan kata ガス dari ガス欠 terjadi pergeseran makna menjadi Bensin dalam Bahasa Indonesia).

3.2 Reigai

Terakhir dengan *reigai*, atau diluar contoh dari yang diterterakan oleh teori Tsujimura dan Sudjianto, penulis mengumpulkan kosakata yang memakai huruf *katakana* sesuai dengan karakteristik yang dijelaskan oleh Sudjianto tetapi bukan merupakan *gairaigo*. Dari data yang dikumpulkan, terdapat 4 kosakata yang tidak bisa diklasifikasikan sebagai *gairaigo*, yaitu:

- 1) サビ予防 (*sabi yobou*), yang memiliki arti pencegahan karat. Penggunaan kata サビ dalam kosakata ini memiliki arti karat, namun memiliki penulisan menggunakan *katakana* yang notabene digunakan untuk *gairaigo*, sedangkan kata サビ sendiri merupakan kosakata *kango* (漢語) dengan *kanji* 錆 (さび) yang memiliki makna yang sama.
- 2) 金属タワシ (*kinzoku tawashi*), yang memiliki arti sabut kawat. Penggunaan kata タワシ dalam kosakata ini memiliki arti sabut, namun memiliki penulisan menggunakan *katakana* yang notabene digunakan untuk *gairaigo*, sedangkan kata タワシ sendiri merupakan kosakata *kango* (漢語) dengan *kanji* 束子 (たわし) yang memiliki makna yang sama.
- 3) カチッ (*kachi*'), merupakan onomatope *giongo* yang menggambarkan bunyi dari pengait helm yang sudah terkunci, dan コツン (*kotsun*), yang juga merupakan onomatope *giongo* yang menggambarkan bunyi hentakkan saat pedal perseneling sudah memindahkan gigi transmisi.

3.3 Analisis Penggunaan *gairaigo* dengan proses penambahan Afiksasi/Suffix

Afiksasi atau penambahan *suffix* adalah proses pembentukan kata yang mengalami penambahan imbuhan atau pembubuhan afiks pada suatu kata dasar atau bentuk dasar. Proses afiksasi sendiri bisa berupa penambahan imbuhan pada awal kata yang disebut prefiks, penambahan imbuhan ditengah kata yang disebut infiks, dan penambahan imbuhan diakhir kata yang disebut sufiks. Berikut beberapa penggunaan yang ditemukan pada buku *Owner's Manual Suzuki* yang penulis temukan:

側 (*gawa*)

側 (*gawa*) adalah sufiks yang digunakan untuk menunjukkan sisi dari suatu benda. Penggunaan sufiks ini dalam buku *Owner's Manual Suzuki* digunakan pada kosakata berikut:

[左側カウル] = [左] + [側] + [カウル]

[左側ターンシグナルランプ] = [左] + [側] + [ターンシグナルランプ]

左側カウル dan 左側ターンシグナルランプ memiliki *suffix* 側 diimbuhkan setelah *kanji* 左 yang menunjukkan sisi kiri dari カウル (*fairing*) dan ターンシグナルランプ (lampu sen). Selain itu, dalam buku ini penggunaan sufiks 側 juga digunakan pada kosakata (－) 側バッテリーコード dan (+) 側バッテリーコード yang menggunakan simbol (+) dan (－) daripada *kanji* atau kosakata yang menunjukkan sisi atau arah, yang dalam kosakata ini menunjukkan sisi kutub dari aki kendaraan.

式 (shiki)

式 (*shiki*) adalah sufiks yang menunjukkan suatu sistem, metode, atau tipe dari suatu benda. Kosakata yang menggunakan sufiks ini dalam buku sumber biasanya menunjukkan tipe atau sistem yang digunakan, seperti kosakata berikut:

[コイルスプリング式]=[コイル]+[スプリング]+[式]

[フルトランジスタ式]=[フル]+[トランジスタ]+[式]

[リターン式]=[リターン]+[式]

コイルスプリング式 menunjukkan penggunaan per tekan bundar, フルトランジスタ式 yang menunjukkan penggunaan sistem kelistrikan *fullwave*, dan リターン式 yang menunjukkan penggunaan transmisi tipe *return*. Penggunaan lain dalam buku ini adalah 式 disandingkan dengan *kanji* 形 menjadi 形式, yang juga digunakan untuk menunjukkan klasifikasi dari tipe yang digunakan.

[ブレーキ形式]=[ブレーキ]+[形式]

[エンジン形式]=[エンジン]+[形式]

[クラッチ形式]=[クラッチ]+[形式]

Dalam kolom spesifikasi, kosakata yang digunakan adalah ブレーキ形式 untuk sistem rem apa yang digunakan, エンジン形式 untuk mesin apa yang digunakan, dan クラッチ形式 untuk tipe kopling apa yang digunakan.

内 (nai)

内 (*nai*) adalah *suffix* yang digunakan untuk menunjukkan bagian dalam dari suatu benda. Kosakata *gairaigo* yang ditemukan menggunakan *suffix* ini dalam buku *Owner's Manual Suzuki* diantaranya sebagai berikut:

[エアクリーナボックス内]=[エア]+[クリーナ]+[ボックス]+[内]

[フューエルタンク内]=[フューエル]+[タンク]+[内]

[ラジエーター内]=[ラジエーター]+[内]

[リザーバタンク内]=[リザーバ]+[タンク]+[内]

エアクリーナボックス内 menunjukkan bagian dalam dari boks filter udara, フューエルタンク内 yang menunjukkan bagian dalam dari tangki bensin, ラジエーター内 yang menunjukkan bagian dalam dari radiator, リザーバタンク内 yang menunjukkan bagian dalam dari botol air radiator. Penggunaan lain dari sufiks 内 juga dengan kosakata berikut:

[レッドゾーン内]=[レッド]+[ゾーン]+[内]

[液晶ディスプレイ内]=[液晶]+[ディスプレイ]+[内]

レッドゾーン内 menunjukkan zona merah dalam *speedometer* dan 液晶ディスプレイ内 menunjukkan konten yang ada dalam layar *LCD*.

部 (bu)

部 (*bu*) adalah *suffix* yang menunjukkan suatu bagian dari benda. Kosakata yang digunakan dalam buku *Owner's Manual Suzuki* adalah berikut:

[エンジン部]=[エンジン]+[部]

[マグネット部]=[マグネット]+[部]

[ターミナル部]=[ターミナル]+[部]

[バッテリーターミナル部]=[バッテリー]+[ターミナル]+[部]

エンジン部 menunjukkan bagian mesin, マグネット部 yang menunjukkan bagian magnet, クラッチレバー部 yang menunjukkan bagian tuas kopling, ターミナル部 dan バッテリーターミナル部 yang menunjukkan kutub aki.

量 (ryou)

量 (*ryou*) adalah *suffix* yang menunjukkan kuantitas, kapasitas atau volume suatu benda. Dalam buku *Owner's Manual Suzuki*, sufiks ini sering digunakan untuk mengindikasikan kapasitas suatu komponen, seperti dengan penggunaan kosakata berikut:

[エンジンオイル量] = [エンジン] + [オイル] + [量]

[オイル量] = [オイル] + [量]

エンジンオイル量 dan オイル量 menunjukkan kuantitas oli yang mesin gunakan.

[タンク容量] = [タンク] + [容量]

[フューエルタンク容量] = [フューエル] + [タンク] + [容量]

タンク容量 dan フューエルタンク容量 menunjukkan kapasitas tangki bensin secara keseluruhan. Penggunaan lain yang menggunakan sufiks ini adalah ガソリン残量 menunjukkan berapa banyak bensin yang tersisa.

等 (tou)

等 (*tou*) adalah *suffix* yang menunjukkan ekstensi atau substansi lain yang sifatnya dekat dengan kata dasarnya. Dalam buku *Owner's Manual Suzuki*, *suffix* ini digunakan dalam kosakata berikut:

[ガソリン等] = [ガソリン] + [等]

ガソリン等 menunjukkan bensin atau minyak lain yang sifatnya mudah terbakar.

中 (chuu)

中 (*chuu*) adalah *suffix* yang menunjukkan keberlangsungan kata dasar atau digunakan untuk menunjukkan kurun waktu. Dalam buku *Owner's Manual Suzuki*, *suffix* ini digunakan dalam kosakata berikut:

[エンジン回転中] = [エンジン] + [回転] + [中]

[コーナーリング中] = [コーナーリング] + [中]

[設定モード中] = [設定] + [モード] + [中]

エンジン回転中 yang menunjukkan saat mesin sedang berputar, コーナーリング中 yang menunjukkan saat motor sedang berbelok, dan 設定モード中 yang menunjukkan motor sedang dalam keadaan penyetalan.

系 (kei)

系 (*kei*) adalah *suffix* yang menunjukkan tipe atau benda sejenisnya. Dalam buku *Owner's Manual Suzuki*, *suffix* ini digunakan dalam kosakata berikut:

[アルコール系] + [アルコール] + [系]

アルコール系 yang menunjukkan cairan yang mengandung alkohol.

液 (eki)

液 (*eki*) adalah *suffix* yang menunjukkan cairan. Dalam buku *Owner's Manual Suzuki*, *suffix* ini digunakan dalam kosakata berikut:

[バッテリー液] = [バッテリー] + [液]

[ブレーキ液] = [ブレーキ] + [液]

バッテリー液 menunjukkan air aki, dan ブレーキ液 yang menunjukkan minyak rem.

後 (go)

後 (*go*) adalah *suffix* yang menunjukkan kata dasarnya sudah terjadi. Dalam buku *Owner's Manual Suzuki*, *suffix* ini digunakan dalam kosakata berikut:

[エンジン始動直後] = [エンジン] + [始動] + [直] + [後]

[ブレーキパッド交換後] = [ブレーキ] + [パッド] + [交換] + [後]

[リセット後] = [リセット] + [後]

エンジン始動直後 menunjukkan setelah mesin dinyalakan, ブレーキパッド交換後 menunjukkan setelah penggantian kampas rem, dan リセット後 menunjukkan keadaan motor setelah di-*reset*.

急 (*kyuu*)

急 (*kyuu*) adalah *prefix* yang menunjukkan suatu tindakan yang mendadak atau dilakukan terlalu cepat. Dalam buku *Owner's Manual Suzuki*, *suffix* ini digunakan dalam kosakata berikut:

[急ハンドル] = [急] + [ハンドル]

[急ブレーキ] = [急] + [ブレーキ]

急ハンドル menunjukkan belok mendadak, dan 急ブレーキ yang menunjukkan rem mendadak.

3.4 Analisis Penggunaan *gairaigo* dengan proses *compounding*

Compounding atau *fukugo* adalah proses pembentukan kata dengan cara penggabungan atau *gosei* (*compounding*, composition) (Tsuji-mura dalam Santoso (2017, 51). Dalam penelitian ini, fenomena *compounding* menjadi urutan kedua terbanyak dengan jumlah 218 kata yang mengalami fenomena ini. Kosakata yang mengalami fenomena *compounding* bisa berupa penggabungan 2 kata *gairaigo* maupun *gairaigo* dengan *kango*. berikut beberapa contoh dari masing – masing fenomena *compounding* yang mencakup penggabungan *gairaigo* dengan *gairaigo* dan *gairaigo* dengan *kango*:

3.4.1 *Compounding gairaigo* dengan *gairaigo*

Compounding sesama *gairaigo* merupakan kosakata dari bahasa sumber yang sudah disesuaikan dengan kaidah Bahasa Jepang, yang dari buku *Owner's Manual Suzuki* mencakup kosakata berikut:

[アルミホイール] = [アルミ(アルミニウム)] + [ホイール]

アルミホイール yang merupakan penggabungan dari kata アルミ yang merupakan abreviasi atau pemenggalan dari kata アルミニウム yang memiliki makna aluminium yang digabungkan dengan kata ホイール yang berasal dari bahasa inggris *wheel*, yang dalam Bahasa Indonesia diartikan velg aluminium. Kata lain yang juga merupakan *compounding gairaigo* dengan *gairaigo* adalah ヘルメットシールド.

[ヘルメットシールド] = [ヘルメット] + [シールド]

ヘルメットシールド merupakan penggabungan dari kata ヘルメット yang memiliki makna helm dan シールド yang berasal dari bahasa inggris *shield*, yang dalam Bahasa Indonesia diartikan menjadi Kaca Helm.

3.4.2 *Compounding gairaigo* dengan *kango*

Compounding yang merupakan penggabungan *gairaigo* dengan *kango* mencakup kosakata berikut:

[オイル交換] = [オイル] + [交換]

オイル交換 merupakan penggabungan dari kata オイル yang berarti oli dan 交換 yang berarti penggantian, yang bila digabung memiliki makna penggantian oli. Kata lain yang juga merupakan penggabungan dari *gairaigo* dan *kango* adalah サービス工具.

[サービス工具]=[サービス]+[工具]

サービス工具 merupakan penggabungan dari kata サービス yang berarti perawatan dan 工具 (*kougu*) yang berarti alat, yang bila digabung memiliki makna alat perawatan.

3.5 Analisis Penggunaan *gairaigo* dengan proses pemenggalan/Abreviasi

Pemenggalan/Abreviasi atau ryakugo adalah proses pembentukan kata dengan cara memenggalkan salah satu bagian dari kata tersebut. Kosakata dalam buku *Owner's Manual Suzuki* yang mengalami fenomena ini mencakup kosakata berikut:

[エンスト]=[エンジン]+[ストール]

エンスト yang merupakan pemendekkan dari 2 kosakata *gairaigo*, yaitu エンジン yang berarti mesin, dan ストール yang berasal dari Bahasa Inggris *stall*, yang bila diartikan ke Bahasa Indonesia memiliki arti mati mesin. Selain itu, kosakata lain yang mengalami pemenggalan adalah ガス欠.

[ガス欠]=[ガス(ガソリン)]+[欠]

Kosakata ガス merupakan pemenggalan dari kosakata Bahasa Inggris *Gasoline* menjadi *Gas*, yang digabungkan dengan 欠 akan memiliki makna habis bensin.

[ミッション]=[トランスミッション]

ミッション juga merupakan pemenggalan dari トランスミッション yang berarti transmisi.

[満タン]=[満]+[タンク]

満タン juga merupakan kosakata yang mengalami pemenggalan pada kata タン dari kata タンク yang berarti tangki bensin, yang bila digabung memiliki arti tangki bensin penuh.

[アルミホイール]=[アルミニウム]+[ホイール]

Kosakata アルミホイール yang merupakan penggabungan dari kata アルミ yang merupakan abreviasi atau pemenggalan dari kata アルミニウム yang memiliki makna aluminium yang digabungkan dengan kata ホイール yang berasal dari bahasa Inggris *wheel*, yang dalam Bahasa Indonesia diartikan velg aluminium.

3.6 Analisis Penggunaan *gairaigo* dengan proses perubahan kelas kata

Perubahan Kelas Kata merupakan proses berubahnya jenis dari sebuah kata. Dalam Bahasa Jepang, Menurut Sudjianto dan Dahidi (2019:149), kelas kata dalam Bahasa Jepang dibagi menjadi sepuluh jenis, yaitu *Doushi* (kata kerja), *i-keyoushi* (kata sifat -i), *na-keyoushi* (kata sifat -na), *Meishi* (kata benda), *Rentaishi* (pronomina), *Fukushi* (adverb), *Kondoushi* (interjeksi), *Setsuzokushi* (konjungsi), *Jodoushi* (verba bantu), dan *Joshi* (partikel). Dalam penelitian ini yang mencakup kosakata *gairaigo*, perubahan kelas kata yang terjadi biasanya merupakan penambahan します pada kata benda *gairaigo*, yang dalam buku *Owner's Manual Suzuki* mencakup kosakata berikut:

[リセット]+[する]

[リセット]+[される]

[リセット]+[してください]

[リセット]+[してから]

[ロック]+[します]

[ロック]+[しない]

リセット yang ditambahkan bentuk する, される, してください, dan してから, serta ロック yang ditambahkan bentuk します dan しない.

3.7 Analisis Penggunaan *gairaigo* dengan proses pergeseran makna

Pergeseran Makna adalah proses perluasan, penyempitan, pengonotasian, penyinestesiaan, dan pengasosiasian sebuah makna kata yang masih hidup dalam satu medan kata (Parera, 2004). Dalam buku *Owner's Manual Suzuki*, kosakata yang mengalami fenomena ini mencakup berikut ini:

[ガス] =/= [Gas (Uap)]

[ミッション] =/= [Mission]

[シート] = [Seat] & [Sheet]

ガス欠 dimana kata ガス merupakan pememenggalan dari kosakata Bahasa Inggris *Gasoline* menjadi *Gas*, yang digabungkan dengan 欠 akan memiliki makna habis bensin. ミッション juga merupakan pemenggalan dari トランスミッション yang berarti transmisi, daripada ミッション yang merupakan kata serapan dari Bahasa Inggris *mission*. Selain itu, terdapat kosakata ゴムシート dengan kata シート mengacu ke kosakata Bahasa Inggris *sheet*, sedangkan シート yang digunakan pada kosakata シートロック, フロントシート, dan リヤシート mengacu pada kosakata Bahasa Inggris *seat*.

3.8 Analisis Penggunaan *gairaigo* dengan proses peminjaman

Peminjaman adalah proses penyerapan kata dan istilah dari bahasa lain dimana kata dan istilah yang dipinjam dari bahasa asing dijadikan sebagai bagian dari kosakata bahasa nasional (Sudjianto, 2019). Karena menurut definisi Dahidi *gairaigo* adalah kosakata Bahasa Jepang yang berasal dari bahasa asing yang telah disesuaikan dengan aturan – aturan yang ada dalam Bahasa Jepang, hampir semua kosakata yang tercakup dalam penelitian ini adalah hasil dari proses pembentukan kata dari peminjaman atau *borrowing*.

3.9 Analisis Penggunaan *gairaigo* dengan proses reduplikasi

Reduplikasi adalah proses pembentukan kata dengan mengulang sebagian atau seluruh kata untuk membentuk suatu kata baru (Tsuji-mura, 2017: 152). Dalam buku *Owner's Manual Suzuki*, tidak ditemukan satupun kosakata yang mengalami fenomena reduplikasi.

IV. SIMPULAN

Penelitian ini, penulis menggunakan 7 parameter gabungan yang dijabarkan oleh Tsujimura dan Sudjianto yang berupa Afiksasi/*Suffix*, *Compounding*, Pemenggalan/Abreviasi, Perubahan Kelas Kata, Pergeseran Makna, Peminjaman, dan Reduplikasi. Berdasarkan hasil dari analisis data yang sudah dilakukan, penulis memperoleh kesimpulan sebagai berikut.

Dalam Buku *Owner's Manual Suzuki* terdapat banyak kosakata *gairaigo* yang berkaitan dengan istilah dalam bidang otomotif. Total keseluruhan kosakata *gairaigo* yang ditemukan adalah sebanyak 368 kosakata. Data tersebut pertama dipilah berdasarkan kelas katanya, dengan masing – masing jumlah kata benda (*meishi*) berjumlah 346 atau 94,02%, kata kerja (*doushi*) berjumlah 19 atau 5,16%, dan hanya ditemuka satu (1) kata sifat (*Keiyoushi*) berbentuk *gairaigo*, atau hanya mencakup 0,27%.

Hasil dari analisis berdasarkan teori fenomena *gairaigo* yang dijabarkan oleh Tsujimura dan Sudjianto, penulis meringkas dan menggabungkan klasifikasi fenomena yang terjadi menjadi 7 (tujuh) kategori, yaitu Afiksasi/*Suffix*, *Compounding*, Pemenggalan/Abreviasi, Perubahan Kelas Kata, Pergeseran Makna, Peminjaman, dan Reduplikasi. Karena definisi *gairaigo* merupakan kosakata bahasa asing yang sudah disesuaikan dengan kaidah Bahasa Jepang yaitu menggunakan huruf dan dibaca dengan cara baca Bahasa Jepang, maka hampir seluruh kosakata dari data yang dikumpulkan dikategorikan mengalami fenomena Peminjaman dengan jumlah 366 kata atau 99,46%. Selanjutnya, fenomena kedua yang banyak terjadi adalah *compounding* dengan jumlah 218 kata atau 59,24%, diikuti dengan fenomena afiksasi/*suffix* yang berjumlah 29 kata atau 7,88%, abreviasi/pemenggalan dengan jumlah 6 kata atau 1,63%, perubahan kelas kata dengan jumlah 7 kata atau 1,9%, pergeseran makna dengan jumlah 2 kata atau 0,54%, dan reduplikasi yang pada buku sumber data yang digunakan tidak terdapat satupun kata yang mengalami fenomena tersebut.

Dengan definisi yang jabarkan oleh Tsujimura, dari 368 kosakata, tidak ditemukan kosakata yang mengalami proses Reduplikasi. Diluar dari 7 kategori tersebut, kosakata yang tidak dapat dikategorikan akan diklasifikasikan sebagai *reigai*, dengan jumlah 4 kata atau

1,09% yang mencakup onomatopoeia dan *kango* (漢語) yang menggunakan huruf *katakana*. Mengetahui buku sumber data merupakan buku paduan teknis, maka kosakata yang banyak digunakan merupakan kata benda (*meishi*) yang mengalami fenomena peminjaman dan *compounding*.

V. REFERENSI

- Hamdani, Dani (2023). Makna Istilah Teknis Bahasa Jepang Pada Bagian Produksi Otomotif. Jakarta: Universitas Darma Persada
- Kemenperin (2022). PERUSAHAAN OTOMOTIF ASAL JEPANG, KOREA SELATAN, DAN CHINA BERGAIRAH INVESTASI DI INDONESIA. ILMATE Kemenperin. <https://ilmate.kemenperin.go.id/berita-industri/informasi-industri/image/menperin-perusahaan-otomotif-asal-jepang-korea-selatan-dan-china-bergairah-investasi-di-indonesia>
- Matsuda, Akihisa (2024), Perusahaan Jepang di Indonesia serap 10.000 pekerja magang pada 2023. Faisal Yuniarto. 15 Maret 2024. ANTARA <https://www.antaraneews.com/berita/4011087/perusahaan-jepang-di-indonesia-serap-10000-pekerja-magang-pada-2023>
- Parera, J.D. (2004). Teori Semantik Edisi Kedua. Jakarta: Erlangga
- Rakhmawati, Diyah Fitri. (2015). Kesulitan lulusan prodi pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang yang bekerja di perusahaan Jepang. Semarang: Fakultas bahasa dan seni Universitas Negeri Semarang.
- Sudjianto & Dahidi, A. (2019). Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Tsujimura, Natsuko. (2017). The Handbook of Japanese Linguistics. Maiden, MA: Blackwell Publishing Ltd.

Kigo dalam Teori Semiotika Peirce dan Pendekatan Parafrastis pada Haiku Karya Masaoka Shiki

Nur Azizah Beladina¹,
Kun Makhsusy Permatasari²
Robihim³

¹Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

²Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

³Dosen Tetap Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

Universitas Darma Persada Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur, DKI Jakarta 13450

Email: dadanrobihim@gmail.com (corresponding author)

Abstrak

Penelitian ini tentang kigo pada haiku karya Masaoka Shiki. Dalam penelitian ini hal yang pertama kali dilakukan adalah mencari kigo untuk menentukan musim yang direpresentasikan. Menurut teori semiotika Peirce, kigo dianalisis menjadi ikon, indeks dan simbol. Terakhir, pengungkapan makna yang terkandung dengan menggunakan pendekatan parafrastis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui klasifikasi kigo pada haiku karya Masaoka Shiki. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi (content analysis) kualitatif. Untuk menganalisis haiku ini, penulis menggunakan teori semiotika Peirce dan pendekatan parafrastis dalam apresiasi puisi. Hasil dari penelitian ini adalah klasifikasi kigo dari 15 haiku karya Masaoka Shiki yang lebih dominan yaitu indeks. Satu kigo yang diklasifikasikan sebagai ikon, dua belas kigo yang diklasifikasikan sebagai indeks dan dua kigo yang diklasifikasikan sebagai simbol.

Kata Kunci: Kigo, Semiotika, Haiku

VIII. PENDAHULUAN

Budaya adalah suatu hasil karya, kreasi, daya cipta, ide yang menjadi identitas suatu daerah yang berkembang di masyarakat dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari berbagai macam unsur termasuk karya sastra di setiap daerah atau negara berbeda-beda. Jepang sebelum mengenal tulisan, kesusastraan diawali dengan kesusastraan lisan (*koosho bungaku*) yang hanya mengandalkan media dari mulut ke mulut. Karena penyampaiannya lisan sehingga memiliki sifat yang tidak stabil bahkan berubah-ubah. Setiap tahunnya perkembangan di dunia karya sastra cukup signifikan. Setelah Jepang mengenal tulisan, yang awalnya hanya dari mulut ke mulut karya sastra (*kisai bungaku*) mulai di tulis dan dibukukan. Karyakarya klasik (*koten bungaku*) Jepang mulai dihasilkan seperti *kojiki*, *nihonshoki*, dan *manyooshuu*.

Manyooshuu terdapat berbagai jenis kumpulan puisi-puisi seperti *kayoo*, *waka* dan *kokinshuu* yang terus berkembang sampai pra modern, kemudian muncul jenis baru yaitu *haiku*. *Haiku* adalah puisi tradisional Jepang yang sangat populer hingga saat ini. *Haiku* berkembang pada Zaman *Kinsei* (disebut juga sebagai zaman Pra Modern) abad 15-17 yang berkembang dari kesenian *haikai-renga*. Periode ini dimulai pada tahun 1602, yakni sejak Shogun Tokugawa Iyeyasu yang berdiri sebagai pemegang pemerintahan Jepang memindahkan pusatnya ke Edo. *Haiku* terdiri dari 17 *syllable* (suku kata). *Haiku* sebagai puisi terpendek di

dunia juga disebut 17 syl/lable / 17 kata yang diciptakan untuk berbalas-balas bersama lawan main seperti pantun.

Abad ke 17 Matsuo Basho ikut menyempurnakan dan mengembangkan *haiku* menjadi lebih berseni. Kemudian, Zaman *Muromachi* berkembang puisi yang bersifat senda gurau yaitu puisi tentang kehidupan masyarakat biasa. *Haiku* sama artinya dengan bait pertama dari *haikai no renga*. Zaman *Meiji* tepatnya sekitar abad ke-20, Masaoka Shiki mengadakan pembaharuan yaitu dengan mengambil bait pertama dari *haikai*, dan dijadikan puisi yang disebut *haiku*. Masaoka Shiki mengakui bahwa bait pertama dari *haikai no renga*, yang terdiri dari 5, 7, 5, atau sebanyak 17 suku kata dapat dijadikan suatu puisi. Setelah zaman *Chusei*, Masaoka Shiki membuat puisi yang lebih pendek dengan sebutan yang masih sama, yaitu *haiku*. (Mandah, 1992: 6). Masaoka Shiki lahir pada tanggal 14 Oktober 1867 dari keluarga samurai sederhana di Iyo Matsuyama. Sebelumnya, Matsuyama hanyalah sebuah kota kecil yang tenang dan jauh dari kebisingan lalu lintas kehidupan manusia. Meskipun nama lahirnya adalah Tokoronosuke Masaoka tetapi, sejak umur 4 tahun orang tuanya menukar namanya menjadi Noboru dan melekat hingga sekarang. Karena merasa kasihan anaknya sering diperolokan dengan panggilan "Tokoroten" (sejenis makanan dari rumput laut). Masaoka Shiki sendiri adalah anak yang cengeng, lemah dan tidak bisa bertengkar dengan anak tetangganya. Dia lebih senang mengurung diri di rumah sambil bermain dengan adik perempuannya yang bernama Tsu. Mereka berdua lahir dari ayah bernama Tsunenano atau biasanya dipanggil sebagai Hayata seorang samurai Domain Matsuyama, sedangkan ibunya bernama Yae merupakan anak tertua dari ilmuan Konfuchiu yang termasyur di Matsuyama.

Berdasarkan penelitian oleh Anggit Primadita Karina di tahun 2004, Mahasiswa S1 Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Gadjah Mada (UGM) dalam skripsi yang berjudul "Makna Tiga Haiku Musim Semi Karya Masaoka Shiki: Analisis Semiotik Riffaterre" (diakses dari etd.repository.ugm.ac.id/downloadfile/75607/potongan/S1-2014-296729title.pdf pukul 21.51 WIB.) dan juga dalam penelitian skripsi tahun 2017 oleh Galuh Anindito Dedy Putra yang merupakan Mahasiswa S1 Sastra Jepang Universitas Darma Persada yang berjudul "Shasei dalam Haiku Karya Masaoka Shiki". Kedua skripsi di atas sangat relevan dengan penelitian yang dibuat oleh penulis karena memiliki kesamaan dalam objek penelitian yaitu Karya Sastra Haiku Karya Masaoka Shiki. Tetapi memiliki perbedaan yang terletak pada teori analisis yang digunakan dalam penelitian. Penulis menggunakan teori semiotika Charles S. Peirce untuk menganalisis *Kigo* pada *haiku* dari Masaoka Shiki, dengan mengambil judul "Kigo Berdasarkan Teori Semiotika Charles S. Peirce Dan Pendekatan Parafrastis Pada *Haiku* Karya Masaoka Shiki". Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui perkembangan *haiku*, yang berpengaruh pada kehidupan penyair Masaoka Shiki, selanjutnya mengklasifikasikan *Kigo* dalam *haiku* berdasarkan teori semiotika Peirce.

IX. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi (content analysis) kualitatif. Penulis menggunakan 15 haiku karya Masaoka Shiki sebagai bahan penelitian. Penelitian dimulai dengan menganalisis *kigo* di setiap haiku untuk mengklasifikasikan *kigo* dengan menggunakan teori semiotika Charles S. Peirce. Kemudian dilanjutkan dengan pendekatan parafrastis dalam apresiasi puisi untuk mengetahui kandungan makna. Penulis juga melakukan pengumpulan kepustakaan yang sifat deskriptif yaitu dengan mengumpulkan data-data yang terdapat didalam karya sastra tersebut serta data-data yang terdapat pada sumber-sumber lain.

X. HASIL PENELITIAN

Semiotika adalah ilmu tanda, istilah ini berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti "tanda". Dalam bahasa, kata disebut sebagai tanda, demikian pula gerak isyarat, lampu lalu lintas, bendera, dan sebagainya. Struktur karya sastra, struktur film, bangunan, atau nyanyian burung dapat dianggap sebagai tanda. Ahli filsafat dari Amerika, Charles Sanders Peirce, berpendapat bahwa "segala sesuatu dapat menjadi tanda", kita hanya bisa berpikir dengan sarana tanda. Sudah pasti bahwa tanpa tanda kita tidak dapat berkomunikasi. Dua ribu tahun yang lalu para pakar filsafat Yunani sudah memikirkan fungsi tanda. Di abad Pertengahan pengertian serta penggunaan tanda telah disinggung-singgung, istilah semiotika sendiri baru digunakan pada abad XVIII oleh Lambert seorang ahli filsafat Jerman Orang baru memikirkan secara sistematis tentang penggunaan tanda dan ramai membahasnya dalam abad XX ini.

Klasifikasi dalam semiotika itu bermacam-macam, ade kasfika" perdasarkan aliran dan penerapan Berdasarkan aliran, sermotika dibagi tiga:

1) Semiotika Strukturalis

Dua tokoh dalam aliran ini adalah melalui pemikiran Ferdinand & Saussure (1857 — 1913) dan Roland Barthes (1915 1980) Tetap, telah dikemukakan bahwa de Saussure dapat disebut sebagai "bapak" strukturalisne Pemikiran-pemikirannya yang sangat mempengaruhi dunia semologi adalah pentingnya suatu ilmu tanda. Sedangkan Barthes merupakan pengikut de Saussure. Dari tahun 1881 sampai tahun 1891 de Saussure mengajar di Paris pada "Ecole Pratique des Hautes Etudes" yang dewasa ini menjadi pusat aliran strukturalisme. Di tahun 1891 de Saussure kembali ke Jenewa kota kelahirannya dan memberi kuliah pada Universitas Jenewa. Tahun 1906 de Saussure diangkat sebagai guru besar tetap untuk bidang Linguistik. Ketika de Saussure meninggal pada tahun 1913, de Saussure tidak banyak meninggalkan buku-buku yang diterbitkan. Baru setelah de Saussure meninggal, terbit buku yang berjudul Cours de Linguistique Generale. Buku ini membawa perubahan mendasar dalam bidang linguistik. Buku ini merupakan catatan peserta kuliah Lmguistik Umum de Saussure. Charles Bally dan Albert Sechehaye, keduanya bekas murid de Saussure, dengan bantuan Albert Riedlinger menyusun buku terkenal itu. De Saussure melihat tanda terdiri dari atas signifiant (bentuk) yang dalam bahasa Indonesia diterjemahkan dengan istilah penanda, dan signifie (makna) yang dalam bahasa Indonesia diterjemahkan dengan istilah pertanda. Namun, yang dimaksud dengan bentuk adalah citra (image) tentang bunyi suatu kata. Jadi, dalam hal tanda bahasa, bukan bunyi bahasa itu sendiri yang dimaksud dengan bentuk, melainkan citra tentang bunyi itu sendiri, (Hoed, 2011: 44). Teori significant-signifie ini kemudian dikembangkan oleh muridnya yaitu Roland Barthes menjadi teori metabahasa dan konotasi. Istilah sigrifiant menjadi ekspresi (E) dan signifie menjadi isi (C). Hubungan penanda dan petanda bisa berubah karena kata berhubungan dengan budaya (pengalaman, letak geografis dan lain lain).

2) Semiotika Pragmatis

Semiotika pragimatis merupakan aliran semiotika yang dikembangkan oleh Peirce (1839-1914). Istilah semiotika sebenarnya justru mengacu pada pemikiran Peirce, sementara tradisi Saussure yang dikembangkan oleh Rotand Barthers yang lebih dikenai dengan isitah semmotogi ataupun kedua istilah tersebut mengacu pada ilmu yang sama. Berbeda dengan Saussure, semiotika Peirce lebih banyak didasari pemikirannya tentang logika. Pemikiran Peirce sederhana, logika adalah mempelajari tentang bagaimana orang bernalar, sedangkan penalaran itu menurut Peirce dilakukan melalui tanda-tanda (Zoest, 1992: 1). Selain logika Peirce juga mengembangkan ilmu bahasa, sehingga sebenarnya ia adalah juga sebagai filsuf bahasa. (Kaelan, 2009: 160)

3) Gabungan Strukturalis dan Pragmatis

Umberto Eco adalah tokoh yang menggabungkan strukturalis dan praginatis menjadi satu. Rancangan teori semiotikanya sebenarnya baru merupakan tahap awal dari berbagai teori yang mungkin dapat digali dari tiap-tiap gejala signifikasi dan/atau komunikasi. Oleh karena itu,

fokus pembicaraannya disesuaikan dengan situasi seni dewasa ini dan menghindari permasalahan yang karena perspektif lebih jauh kurang relevan. Untuk sampai pada definisi yang lebih tepat mengenai fungsi tanda dan model produksi tanda, misalnya, secara khusus kita harus memperhitungkan keanekaragaman arti “tanda” dan tipologi tanda. (Sudjiman, 2010: 55)

Dari segi penerapan, klasifikasi bisa dilakukan berdasarkan bidang penerapannya. Misalnya:

" Semiotika komunikasi, . Semiotika Ruang, " Semiotika Sastra,
“ Dll tergantung penerapannya.

Dari sekian banyak tokoh pakar semiotika, ada dua tokoh yang secara khusus berhubungan dengan munculnya semiotika modern, yaitu Ferdinand de Saussure dan Charles Sanders Peirce disebut-sebut sebagai bapak semiotika modern. Yang mengherankan adalah mereka tidaklah saling kenal. Mereka hidup di zaman yang sama tetapi berada di belahan bumi yang berbeda.

Kenyataan bahwa mereka tidak saling mengenal menyebabkan adanya perbedaan-perbedaan yang penting, terutama dalam penerapan konsep-konsep, antara hasil karya para ahli semiotika yang berkiblat pada Peirce di satu pihak dan hasil karya para pengikut de Saussure di pihak yang lain. Ketidaksamaan itu mungkin terutama disebabkan oleh perbedaan yang mendasar: Peirce adalah ahli filsafat dan ahli logika, sedangkan Saussure adalah cikal bakal linguistik umum. (Sudjiman, 2010: 1)

3.1 Semiotika Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce (1839 — 1914) lahir dari keluarga intelektual pada 10 September 1839 di Cambridge, Massachusetts dan meninggal pada 19 April 1914 di Malford, Pennsylvania. Peirce adalah seorang ahli logika, filsuf dan ilmuwan. Putra dari seorang ilmuwan terkemuka dan guru besar matematika di Universitas Harvard, Benjamin. Di bawah bimbingan ayahnya, pada usianya yang baru menginjak dua belas tahun Peirce telah tertarik dengan logika. Sejak tahun 1879-1884 menjadi dosen paruh waktu dalam bidang logika di Universitas Johns Hokins. Kualifikasi dan kemampuan seperti itu tidak terlalu menampilkan kreativitas intelektual yang menonjol saat itu. Ia tidak hanya menerjemahkan istilah 'semiotika' dari bahasa Yunani Kuno, yang sekarang menjadi populer itu tetapi ia juga menjadi seorang pemikir dan pengembang tentang karya-karya Kant dan Hegel yang dibacanya dalam bahasa Jerman, dan ia juga terpengaruh oleh filsafat Yohanes Duns Scotus (Lechte, 2001: 226).

Menurut bidang filsafat Peirce menjadi tokoh Pragmatisme, juga mengembangkan karya logika dan matematika, khususnya semiotika. Pragmatisme adalah istilah yang dinisbahkan kepada Peirce dalam semiotik. Pragmatisme sebagai teori makna menekankan hal-hal yang dapat ditangkap dan mungkin berdasarkan pengalaman subjek. Peirce mengusulkan kata semiotika (yang sebenarnya telah digunakan oleh ahli filsafat Jerman Lambert pada abad XVIII) sebagai sinonim kata logika. Menurut Peirce, logika harus mempelajari bagaimana orang bernalar. Penalaran itu, menurut hipotesis teori Peirce yang mendasar, dilakukarn melalui tanda-tanda. Tanda-tanda memungkinkan kita berpikir, berhubungan dengan orang lain, dan memberi makna pada apa yang ditampilkan oleh alam semesta. (Sudjiman, 2010: 1)

Peirce telah menciptakan teori umum untuk tanda-tanda. Secara lebih tepat, ia telah memberikan dasar - dasar yang kuat pada teori tersebut di dalam tulisan yang tersebar dalam berbagai teks dan dikumpulkan dua puluh lima tahun sesudah kematiannya dalam *Oeuores Completes* (Karya Lengkap). Teks-teks tersebut mengandung pengulangan dan pembetulan: menjadi tugas kaum semiotika Peirce untuk menemukan koherensinya dan menyaring hal-hal yang penting. (Sudjiman, 2010: 2)

Menurut Peirce, semua gejala (alam dan budaya) harus dilihat sebagai tanda. Pandangan itu disebut trikotomis. Prinsip dasarnya bersifat representative, yaitu tanda adalah “sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain” (something that represents something else). Proses

pemaknaan tanda pada Peirce mengikuti hubungan prosesual antara tiga titik, yaitu representamen, objek dan interpretan. Peirce membedakan tiga jenis tanda yakni indeks, ikon dan lambang. Jadi, berbeda dari de Saussure, bagi Peirce tanda bukan sesuatu yang terstruktur. Pemaknaan tanda mengikuti suatu proses tiga tahap. (Hoed, 2011: 46-47)

Peirce melihat subjek sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses signifikan. Model triadik Peirce (representamen # objek # interpretan — tanda) memperlihatkan peran besar subjek dalam proses transformasi bahasa. Tanda dalam pandangan Peirce selalu berada di dalam proses perubahan tanpa henti, yang disebut proses semiosis tak terbatas, yaitu proses penciptaan rangkaian interpretan yang tanpa akhir. (Piliang, 2012: 310). Dasar pemikiran teori makna dijabarkan dalam bentuk triadik (triadic) yakni setiap gejala secara nimenologis mencakup:

- 1) bagaimana sesuatu menggejala tanpa harus mengacu pada sesuatu yang lain (qualisigns, Firstness, in-itselfness),
- 2) bagaimana hubungan gejala tersebut dengan realitas di luar dirinya yang hadir dalam ruang dan waktu (sinsigns, Secondness/ over-againstness), dan
- 3) bagaimana gejala tersebut dimeditasi, direpresentasi, dikomunikasikan, dan “ditandai” (legisigns, Thirdness/ in-betweenness).

Ketiga kategori tersebut menunjukkan bahwa realitas hadir dalam tiga kemungkinan. Walaupun demikian, yang hadir di dalam pikiran dapat dalam bentuk yang tak terlukiskan (ineffable) atau sesuatu yang dapat “dinamai” bahkan dalam beberapa hal dapat “diinterpretasi” dan “dijelaskan”. Dengan kata lain, setiap tanda terkait dengan yang lainnya (40 another/ its object), sebagai mediator antara objek dan interpretan. Cara Peirce melihat “realitas” dalam tiga kemungkinannya itu sangat penting untuk memahami jargon-jargon lainnya. (Christomy, 2010: 115-116).

3.2 Pendekatan Parafrastis

Parafrasis adalah pemaparan kembali suatu pemahaman dalam suatu ide dan gagasan yang dituaangkan kembali dengan ide dan gagasan baru. Menurut (Aminuddin, 1987: 41), Pendekatan Parafrastis adalah strategi pemahaman kandungan makna dalam satuan cipta sastra dengan jalan mengungkapkan kembali gagasan yang disampaikan pengarang dengan menggunakan kata-kata maupun kalimat yang berbeda dengan kata-kata dan kalimat yang digunakan pengarangnya. Tujuan akhir dari penggunaan parafrasis itu adalah untuk menyederhanakan pemakaian kata atau kalimat seorang pengarang, sehingga pembaca lebih mudah memahami kandungan makna yang terdapat dalam suatu cipta sastra.

Prinsip dasar dari penerapan Pendekatan Parafrastis:

1. Gagasan yang sama dapat disampaikan lewat bentuk yang berbeda,
2. Simbol-simbol yang bersifat konotatif dalam suatu karya sastra dapat diganti dengan lambang atau bentuk lain yang tidak mengandung makna,
3. Kalimat-kalimat atau baris dalam suatu cipta sastra yang mengalami pelepasan dapat dikembalikan lagi kepada bentuk dasarnya,
4. Pengungkapan kembali suatu gagasan yang sama dengan menggunakan media atau bentuk yang tidak sama oleh seorang pembaca akan mempertajam pemahaman gagasan yang diperoleh pembaca itu sendiri.

Metode Parafrastis terdiri dari 2, yaitu:

- 1) Parafrastis terikat adalah mengubah puisi menjadi prosa dengan cara menambahkan atau menyisipkan sejumlah kata pada puisi
- 2) Parafrastis bebas adalah mengubah puisi menjadi prosa dengan katakata sendiri

Dalam penelitian kali ini, penulis akan menggunakan metode yang kedua. Dikarenakan bahan yang penulis teliti berupa haiku, yang mana haiku itu sendiri sudah memiliki pola khusus yaitu 5-7-5. Sehingga jikalau penulis menggunakan metode yang pertama akan merubah pola dan arti dari haiku tersebut. Menurut penulis menggunakan metode yang kedua lebih efisien dalam memahami arti dari haiku tersebut. Karena mengubah haiku menjadi sebuah prosa dengan kata-kata sendiri yang mudah dipahami oleh pembaca tanpa merubah pola khusus dari haiku tersebut.

Pada masa setelah Perang Dunia II, sistem ie dihapuskan. Jepang melakukan perbaikan Undang-Undang negara pada tahun 1946. Dalam Undang-undang ini hal utama yang diubah adalah kebebasan setiap anggota keluarga dari kekuasaan kepala keluarga, persamaan hak antara suami dan istri dan persamaan dalam hak dan kewajiban terhadap semua generasi. Dengan adanya Undang-Undang 1946, sistem pernikahan pun berubah. Wanita Jepang menganggap bahwa pernikahan bukan lagi urusan keluarga tetapi pernikahan sudah menjadi urusan individu. Pernikahan dapat dilakukan kapan saja tanpa persetujuan kepala keluarga. Oleh karena itu, wanita Jepang sendirilah yang akan menentukannya. Pernikahan hanya dianggap sebagai opsi atau pilihan saja. Wanita Jepang memilih untuk menjadi single karena mereka mendapatkan kebebasan di kehidupan mereka. Oleh karena itu, mereka tidak berminat untuk menikah.

3.3 Analisis Kigo Pada Haiku Karya Masaoka Shiki

Berikut adalah haiku-haiku karya Masaoka Shiki yang akan dianalisis untuk mengklasifikasikan jenis kigo yang terkandung di dalamnya. Haiku-haiku di bawah ini akan dianalisis jenis kigo musim apa yang digunakan dan apa yang menyebabkan kigo tersebut mewakili musim tertentu menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Di akhir paragraf akan ada tambahan memahami haiku-haiku tersebut melalui pendekatan parafrastis apresiasi puisi.

Tabel 1 Haiku

Data	Haiku	Kigo	Musim	Klasifikasi
1	はなごやに ゆうげまつ ま の くれおしよし Di Restoran Ketika Menunggu Makan Malam Matahari Terbenam	くれおしよし	夏 Musim semi	Indeks (Pertunjukkan)

Penjelasan di atas membuktikan bahwa くれおしよし sebagai kigo penanda musim semi diklasifikasikan dalam indeks, Hal ini disebabkan jika くれおしよし terjadi maka sebagai petunjuk kalau saat itu sedangkan dalam musim semi. Pendekatan parafrastis apresiasi puisi, penulis menggunakan metode yang kedua yaitu Parafrastis bebas, dengan mengubah puisi menjadi prosa dengan kata-kata sendiri. Haiku ini dapat dijelaskan, ketika musim semi tiba, fenomena matahari terbenam datangnya lebih lama sehingga bisa sambil menunggu makan malam di restoran.

Tabel 2 Haiku 2

Data	Haiku	Kigo	Musim	Klasifikasi
2	ものほしの かげにはかりて			

	とうじかな Jemuran pakaian Dari bayangan dibalik matahari Musim dingin	とうじかな	冬 Musim dingin	Indeks (Penunjukkan)
--	--	-------	-------------------	-------------------------

Pada haiku ini, Masaoka Shiki menggunakan kigo sebagai penanda musim dingin. Ditandai dengan ada kata とうじ. Jika dilihat dari jenis kigo, kata とうじ termasuk golongan Chiri (ちり) karena とうじ menunjukkan gejala geografis.

238 artinya titik balik matahari musim dingin. Fenomena ini biasanya terjadi di 21-22 Desember setiap tahun. Fenomena ini juga menunjukkan bahwa wilayah bumi bagian selatan akan mengalami siang yang lebih panjang, sebab matahari akan terbenam lebih lambat. Sedangkan di belahan bumi bagian utara, wilayah tersebut akan mengalami siang terpendek dan malam terpanjang. Di Jepang, untuk menyambut titik balik matahari musim dingin melakukan perayaan menikmati bak mandi tradisional, berendam dengan buah jeruk Jepang, disebut yuzu, untuk melindungi diri dari flu biasa.

Penjelasan di atas membuktikan bahwa とうじ sebagai kigo penanda musim dingin diklasifikasikan dalam indeks. Hal ini disebabkan jika とうじ terjadi maka sebagai petunjuk bahwa musim dingin sedang terjadi. Pendekatan parafrastis apresiasi puisi, penulis menggunakan metode yang kedua yaitu Parafrastis bebas, dengan mengubah puisi menjadi prosa dengan kata-kata sendiri. Haiku ini dapat dijelaskan, Saya berpikir dari bayangan jemuran pakaian, itu adalah titik balik matahari musim dingin.

Tabel 3 Haiku 3

Data	Haiku	Kigo	Musim	Klasifikasi
	ふるいけや さかさにかぶ せみのかな Disebuah kolam tua Cangkang tonggeret Mengambang terbalik	せみ	夏 Musim panas	Indeks (Penunjukkan)

Asaoka Sluki menggunakan kigo sebagai penanda musim panas pada haiku ini. Ditandai dengan ada kata せみ (semi), Jika dilihat dari jenis Jago, せみ termasuk golongan *Doubutsu* (動物) yang menunjukkan binatang.

せみ artinya tonggeret. Tonggeret adalah hewan herbivora alias pemakan tumbuhan. Tonggeret termasuk jenis serangga. Hal yang paling terkenal dari tonggeret adalah kebiasaannya mengeluarkan suara bising pada musim panas di siang hari. Hanya tonggeret jantan yang bisa mengeluarkan suara macam itu. Alasan utama mengapa tonggeret jantan mengeluarkan suara bising adalah untuk bernyanyi dan mengikat betina agar mau kawin dengannya. Suara tonggeret mungkin adalah suara yang berisik menurut banyak pendatang di Jepang. Namun bagi orang Jepang, hadirnya tonggeret ini sangat ditunggu karena dianggap mampu menyampaikan semangat musim panas. Tonggeret ini banyak ditemukan bahkan di kota besar seperti Tokyo dan Osaka. Penjelasan di atas membuktikan bahwa せみ sebagai kigo penanda musim panas. Banyak tonggeret yang bermunculan untuk kawin atau bisa dibilang musim panas adalah musim kawin bagi tonggeret. Sehingga menurut semiotika Peirce dapat diklasifikasikan sebagai indeks. Pendekatan parafrastis apresiasi puisi, penulis menggunakan metode yang kedua yaitu Parafrastis bebas, dengan mengubah puisi menjadi prosa dengan

kata-kata sendiri. *Haiku* ini dapat dijelaskan, di dalam sebuah kolam tua terdapat cangkang tonggeret yang mengambang terbalik di atas air.

XI. KESIMPULAN

Setelah Jepang mengenal tulisan, kesusastraan terus berkembang yang awalnya hanya dari mulut ke mulut atau biasa disebut sebagai kesusastraan lisan (*koosho bungaku*), karya sastra (*kisai bungaku*) mulai di tulis dan dibukukan. Sehingga terjadi pengelompokan berdasarkan kesamaan unsur-unsurnya seperti unsur cerita masuk ke dalam pengelompokan prosa, unsur nyanyian masuk ke dalam pengelompokan puisi, unsur tarian masuk ke dalam pengelompokan drama. Unsur nyanyian yang masuk ke dalam pengelompokan puisi, diantaranya waka, renga, kayoo, dan haiku.

Haiku pada awalnya berasal dari salah satu puisi yang sering dipertunjukkan di istana kekaisaran yaitu *Renga* yang populer selama abad 9 sampai abad ke-12. Pada abad ke-17, para penyair mulai merasa lebih mudah dan santai hanya dengan menulis 3 baris awal dari haikai, yaitu hokku (syair pembuka), salah satu penyair terkenal pada zaman itu, Matsuo Basho (1644-1694), yang telah mempopulerkannya, kemudian diikuti oleh Yosa Buson (1718-1783) dan Kobayashi Issa (1763 -1827). Pada awal abad ke-20, salah seorang penyair *haiku*, Masaoka Shiki (1867-1902) membebaskan sajak hokku dari rantai *haikai* menjadi sajak tersendiri dan dia memberikan nama haiku pada *hokku*. Pola 5-7-5 ini merupakan bentuk dasar haiku dengan total 17 mora yang dalam bahasa Jepang di sebut on (音). Penulisan haiku di Jepang ada yang ditulis dengan satu baris kalimat dan ada juga ditulis yang tiga baris kalimat. Hal ini tidak mengubah unsur-unsur dalam haiku. Di dalam haiku terdiri dari tiga bagian, hokku, kigo dan kireiji. Masaoka Shiki adalah kritikus yang memodernisasi dua bentuk syair tradisional Jepang, haiku dan tanka. Selain itu Masaoka Shiki juga aktif sebagai penulis esai. Dilahirkan pada masa perubahan sosial dan budaya di Jepang.

XII. REFERENSI

- Aminuddin. 1987. Pengantar Apresiasi Karya Sastra. Jakarta: Sinar Baru.
- Asataro, Miyamori. 1936. Masterpieces of Japanese Poetry Ancient and Modern Vol.1. Tokyo: MARUZEN COMPANY LTD.
- Beichman, Janine. 2002. Masaoka Shiki. USA: Cheng & Tsui Company.
- Blyth, R. H. 1949. Haiku Vol. I Eastern Culture. Tokyo: Published by The Hokuseido Press.
- , 1950. Haiku Vol. II Spring. Tokyo: Published by The Hokuseido Press.
- , 1952. Haiku Vol. III Summer — Autumn. Tokyo: Published by The Hokuseido Press.
- , 1952. Haiku Vol. IV Autumn — Winter. Tokyo: Published by The Hokuseido Press.
- Chistomy, T dan Untung Yuwono (ed). 2010. Semiotika Budaya. Jakarta: Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.



Diterbitkan oleh:
Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Bahasa dan Budaya
Universitas Darma Persada

ISSN 2807-7709

