



MEZURASHII

JOURNAL OF JAPANESE STUDIES

VOLUME 1, NUMBER 1, JANUARY 2019

DEWI NUR ROFI'AH
ENDANG POERBOWATI

ANALISIS IMPLIKATUR PERCAKAPAN
DALAM DORAMA DORAEMON THE MOVIE "STANDBY ME"
(KAJIAN PRAGMATIK)

STEVEN P. PUTRA
CUK YUANA

ANALISIS LOKUSI ILOKUSI PERLOKUSI DALAM
DORAMA KOE KOI

OKTA P.W. SUJARWO
UMUL KHASANAH

MAKNA KANYOUKU ME (MATA) DALAM NOVEL KOIZORA
KARYA MIKA

SRI M. DEWI
EVA AMALIYAH

PERBANDINGAN AOMORI NEBUTA MATSURI DENGAN
PERAYAAN OGOH-OGOHI DI BALI

RACHMAH A.WATI
NOVI ANDARI

PERILAKU DANSOU PADA MEMBER FUDANJUKU
風男塾に男装の性格

JAPANESE DEPARTMENT
UNIVERSITY OF 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

JURNAL MEZURASHII

JOURNAL OF JAPANESE STUDY

Volume 1, Nomor 1, Edisi Januari 2019

DEWAN REDAKSI

Pimpinan Redaksi

Drs. Cuk Yuana, M.Hum.

Editor

Dra. Eva Amalijah, M.Pd.	(University of 17 Agustus 1945 Surabaya)
Zida Wahyuddin, S.Pd., M.Si.	(University of 17 Agustus 1945 Surabaya)
Dra. Endang Poerbowati, M.Pd.	(University of 17 Agustus 1945 Surabaya)
Umul Khasanah, S.Pd., M.Lit.	(University of 17 Agustus 1945 Surabaya)
Khaira Imandiena B., S.Pd., M.Si.	(University of 17 Agustus 1945 Surabaya)

Mitra Bestari

Prof. Dr. Djodjok Soeparjo	(Surabaya State University)
Dr. Roni, M.Hum., M.A.	(Surabaya state University)
Antonius Pujo, Ph.D.	(Airlangga University, Surabaya)
Andi Bangkit, Ph.D.	(Dian Nuswantoro University, Semarang)
Dr. Rima Devi, M.Si.	(Andalas University, Padang)
Dr. Susi Ong	(University of Indonesia)

Penyunting Pelaksana

Novi Andari, S.S., M.Pd.
Luluk Ulfa Hasanah, S.S., M.Hum.

Jurnal Mezurashii terbit dua kali dalam setahun. Jurnal ilmiah ini memuat artikel ilmiah berupa hasil penelitian, kajian dan aplikasi teori, gagasan konseptual, dan resensi buku dengan wilayah kajian kejepangan.

Redaksi Jurnal Mezurashii mengundang para pakar, praktisi, dan peneliti untuk menulis artikel ilmiah yang berkaitan dengan kajian kejepangan.

Catatan: Penyunting berhak melakukan perubahan tanpa mengubah isi tulisan guna keseragaman format gaya selingkung penulisan.

Alamat Redaksi dan Tata Usaha:

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Jalan Semolowaru No. 45 Surabaya Telp. (031) 5931800 psw. 289
E-mail: jurnalmezurashii@untag-sby.ac.id

Jurnal Mezurashii diterbitkan oleh Prodi Sastra Jepang FIB UNTAG Surabaya.

DAFTAR ISI

ANALISIS IMPLIKATUR PERCAKAPAN DALAM DRAMA DORAEMON THE MOVIE “STANDBY ME” (KAJIAN PRAGMATIK) <i>Dewi Nur Rofi'ah</i> <i>Endang Poerbowati</i>	1
ANALISIS LOKUSI ILOKUSI PERLOKUSI DALAM DRAMA <i>KOE KOI</i> <i>Steven Pramudita Putra</i> <i>Cuk Yuana</i>	19
MAKNA KANYOUKU <i>ME</i> (MATA) DALAM NOVEL <i>KOIZORA</i> KARYA MIKA <i>Okta Pratiwi Wijayanto Sujarwo</i> <i>Umul Khasanah</i>	41
PERBANDINGAN AOMORI NEBUTA MATSURI DENGAN PERAYAAN OGOHO-OGOHO DI BALI <i>Sri Mistiana Dewi</i> <i>Eva Amalijah</i>	57
PERILAKU <i>DANSOU</i> PADA <i>MEMBER FUDANJUKU</i> 風男塾に男装の性格 <i>Rachmah Anugerah Wati</i> <i>Novi Andari</i>	73

ANALISIS IMPLIKATUR PERCAKAPAN DALAM DORAMA DORAEMON THE MOVIE “STANDBY ME” (KAJIAN PRAGMATIK)

Dewi Nur Rofi'ah
Endang Poerbowati

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Email: esapa@yahoo.co.id

Artikel
diterima
bulan
September
2018

Proses
review bulan
Desember
2018

Diterbitkan
bulan Januari
2019

Abstrak: Dalam penelitian ini akan ditelaah tentang implikatur percakapan berdasarkan pada drama komik. Hal ini dikarenakan bahasa yang digunakan dalam komik adalah bahasa yang dipakai sehari-hari. Oleh karena itu, penulis ingin menelaah implikatur percakapan berdasarkan pada drama Doraemon The Movie “Standby me”. Dalam penelitian ini penulis memfokuskan pada dua rumusan masalah. Pertama, apa saja jenis-jenis implikatur percakapan yang terdapat dalam drama Doraemon The Movie “Standby me”? kedua, bagaimanakah pelanggaran maksim yang terdapat di dalam implikatur percakapan drama Doraemon The Movie “Standby me”? Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini penulis menemukan 3 jenis implikatur percakapan diantaranya adalah implikatur percakapan umum, berskala dan khusus. Dan ada 4 pelanggaran maksim yaitu maksim cara, maksim kualitas, maksim relevansi dan maksim kuantitas.

Kata kunci: Implikatur, Percakapan, Doraemon, Pragmatik

Abstract: In this research, we will examine the conversational implicature based on comic drama. This is because the language used in comics is the language used daily. Therefore, the author would like to examine the implications of conversations based on drama Doraemon The Movie “Standby me”. In this study the authors focus on two problem formulations. First, what are the types of conversational implicature in Doraemon The Movie's drama “Standby me”? second, how is the maxim violation contained in Doraemon The Movie's speech implications “Standby me”? This study used descriptive qualitative method. The results of this study the authors found 3 types of conversational implicature include general, scale and special conversational implicature. And there are 4 violations of the maxim that is the maxim of the way, the quality of the maxim, the maxim of relevance and the maxim of the quantity.

Keywords: Implicature, Conversation, Doraemon, Pragmatics

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan hal penting yang perlu dipelajari karena bahasa mempunyai fungsi dan peranan yang besar dalam kehidupan manusia. Pada umumnya seluruh kegiatan manusia selalu melibatkan bahasa sebagai sarana untuk berinteraksi antar sesama. Kridalaksana (dalam Chaer, 2003: 32) menjelaskan bahwa bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer digunakan oleh anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri.

Salah satu fungsi bahasa bagi manusia adalah sebagai alat komunikasi. Dalam kehidupan sehari-harinya, manusia selalu menggunakan bahasa dalam berbagai bentuk guna memenuhi kebutuhan hidupnya. Dengan bahasa, manusia dapat mengungkapkan ide, gagasan, isi pikiran, realitas dan sebagainya. Bahasa juga memegang peranan penting dalam bidang komunikasi, terutama komunikasi antar manusia baik secara langsung maupun tidak langsung. Hal inilah yang membuat bahasa sangat dibutuhkan manusia sebagai alat pencapaian maksud dan alat penyampaian informasi. Sedangkan dengan berkomunikasi, manusia dapat memenuhi keinginannya sebagai makhluk sosial yang saling berhubungan untuk menyatukan pikiran dan pendapatnya serta untuk bekerja sama.

Pemakaian bahasa di dalam komunikasi memberikan kemudahan bagi pemakainya. Kemudahan tersebut dikarenakan antara lain adanya satu sistem pengacuan atau referensi. Menyatakan sesuatu baik secara lisan maupun tertulis akan menjadi sangat menjemukan apabila tidak ada referensi, sehingga untuk menyatakan orang, tempat, waktu akan terjadi pengulangan yang membosankan.

Bahasa sebagai alat komunikasi haruslah dipahami penutur dan mitra tuturnya sehingga penggunaannya tidak menimbulkan salah pengertian. Pesan seorang penutur kepada mitra tutur dapat berjalan baik jika keduanya saling memahami makna tutur mereka. Pemahaman secara tersurat saja belumlah cukup dalam berkomunikasi, karena pesan dalam berkomunikasi tidak hanya tersurat tetapi juga tersirat.

Pada hakikatnya percakapan adalah peristiwa berbahasa lisan antara dua orang partisipan atau lebih. Pada umumnya terjadi dalam suasana santai maupun formal. Dalam sebuah percakapan akan banyak terdapat makna tersurat maupun tersirat. Makna tersurat dapat dimengerti dengan mencari semantik kata-kata yang membentuk ujaran tersebut. Sementara itu, untuk memahami makna tersirat suatu ujaran, pengetahuan semantik saja tidak begitu memadai. Dengan kata lain, makna tersirat tidak terbatas pada apa yang dikatakan.

Dalam suatu komunikasi, di dalamnya dapat dipastikan akan terjadi suatu percakapan. Percakapan yang terjadi antar penutur sering kali mengandung maksud-maksud tertentu yang berbeda dengan struktur bahasa yang digunakan. Dalam kondisi tersebut suatu pengguna bahasa sering kali mempunyai maksud-maksud yang tersembunyi di balik pengguna bahasa secara struktural.

Namun demikian masih terjadi kebingungan, ketidakjelasan, dan bahkan kesalahpahaman makna atau maksud di antara pengguna bahasa. Kebingungan tersebut berkaitan dengan pemahaman makna ujaran dengan acuan atau referensi. Supaya mampu mengidentifikasi konteks. Dalam hal ini termasuk juga pemahaman terhadap lawan pembicara.

Memahami dan menentukan bagaimana sifat percakapan tersebut membutuhkan pemahaman yang menyeluruh. Salah satu aspek penting dalam menganalisis pemakaian bahasa adalah maksud pembicara. Maksud pembicara sangat ditentukan oleh konteks waktu, tempat, penutur, partisipan, dan situasi. Dengan demikian analisis makna tuturan didasarkan pada penafsiran tuturan yang berdasarkan kehendak atau maksud orang pertama. Maka itulah yang menjadi inti dari analisis tuturan tersebut.

Implikatur percakapan adalah proposisi atau pernyataan implikatif, yaitu apa yang mungkin diartikan, disiratkan, atau yang dimaksudkan penutur berbeda dengan apa yang sebenarnya dikatakan oleh penutur dalam suatu percakapan (Grice dalam Gunawan, 2007: 247). Selain itu,

konsep mengenai implikatur dipakai untuk memperhitungkan apa yang disarankan atau apa yang dimaksudkan oleh penutur sebagai hal yang berbeda dari apa yang dinyatakan secara harfiah (Brown dan Yule, 1983:11). Studi maksud implisit ini dimulai oleh H.P Grice dalam artikelnya *Logic and Conversation* pada tahun 1975. H.P Grice dalam teorinya menyebutkan bahwa studi implikatur ini berkait erat dengan prinsip kerja sama. Implikatur hadir dalam tuturan antara dua orang atau lebih yang saling bertukar gagasan. Terjadinya implikatur mempunyai bermacam-macam latar belakang. Prinsip kerja sama ini menekankan pada empat maksim, maksim yang di maksud adalah : (a) maksim kualitas (*Maxim of Quality*), (b) maksim kuantitas (*Maxim of Quantity*), (c) maksim hubungan (*maxim of Relation*), dan (d) maksim cara (*Maxim of manner*).

Secara garis besar, prinsip kerja sama menekankan pada adanya upaya kerja sama yang terjalin antara penutur dan mitra tutur dalam percakapan yang sedang berlangsung. Sebagaimana yang dikatakan oleh Grice “*Make your conversational contribution such as is required, as the stage at which it occurs, by the accepted purpose or direction of the talk exchange in you are engaged or be helpful.*”(1996:159).

Kontribusi dalam percakapan menjadi kunci dalam prinsip kerja sama. Kerja sama yang terjalin menjadikan percakapan terus berlanjut dan proses komunikasi berhasil. Jika salah satu, baik penutur maupun mitra tuturnya tidak cukup bekerja sama, percakapan terancam gagal. Bentuk kegagalan itu misalnya tuturan salah satu partisipan dalam percakapan itu tidak dapat difahami.

Dalam percakapan sehari-hari, ditemukan beberapa fakta pelaksanaan prinsip kerja sama. Menurut I Dewa Putu Wijana (2004: 53), prinsip kerja sama perlu dilakukan oleh penutur dan mitra tutur agar proses komunikasi menjadi lancar. Namun bila terjadi penyimpangan, ada implikasi-implikasi tertentu yang hendak dicapai oleh penuturnya. Berikut contoh pelanggaran maksim prinsip kerja sama.

- a. Kiki : Kamu tinggal dimana?
- b. Koko : Ah, rumah saya cuma gubuk.

Kiki mengharapkan jawaban berupa nama tempat atau wilayah pemukiman karena ia menanyakan letak suatu tempat. Jawaban yang diterimanya justru bukan jawaban yang diharapkannya.

Bentuk implikatur, sebagai tuturan yang mengandung maksud yang implisit, sangat memerlukan prinsip kerja sama. Implikatur menghendaki kerja sama anatar partisipan percakapan tetap berlangsung. Artinya, antar partisipan harus saling memahami apa yang dituturkan oleh mitra tutur. Inilah yang menjadi pokok studi implikatur.

Begitu pula dengan telaah implikatur percakapan pada *dorama* sangat diperlukan. Terlebih *dorama* yang akan diteliti oleh penulis berasal dari komik. Secara kebahasaan, bahasa yang digunakan dalam komik adalah bahasa yang dipakai sehari-hari. Ragam bahasa yang dipakai adalah bahasa informal. Ragam bahasa seperti ini mengandung fenomena bahasa yang kaya, karena ia merupakan bahasa dalam pemakaian yang sesungguhnya. Salah satunya adalah fenomena penggunaan implikatur percakapan.

Di dalam percakapan *dorama* Doraemon *The Movie "Standby me"* sangat memungkinkan terwujudnya salah satu fenomena pragmatik, yaitu implikatur percakapan. Untuk dapat memahami makna tersirat suatu ujaran pemahaman mengenai implikatur sangat diperlukan. Untuk itu perlu memahami implikatur, agar apa yang diucapkan dapat dipahami oleh lawan tutur. Pada kondisi seperti itulah suatu kajian implikatur percakapan mempunyai peran yang tepat untuk mengkaji suatu tuturan pada sebuah drama.

Pendekatan yang digunakan kali ini adalah pendekatan pragmatik. Pendekatan pragmatik dipilih karena secara eksplisit obyek penelitian ini mengarah kepada kemampuan menggunakan bahasa dalam berkomunikasi yang menghendaki adanya penyesuaian bentuk bahasa atau ragam bahasa dengan faktor-faktor penentu tindak komunikatif. Menurut Suyono (1990: 3), faktor-faktor penentu tindak komunikatif itu adalah: (1) *siapa* yang berbahasa dengan siapa; (2) untuk *tujuan* apa; (3) dalam *situasi* apa; (4) dalam *konteks* apa (peserta lain, kebudayaan, dan

suasana); (5) *jalur* yang mana (lisan atau tulisan); (6) *media* apa (tatap muka, telepon, surat, dan lain-lain); (7) dalam *peristiwa* apa (bercakap-cakap, ceramah, atau upacara). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pragmatik pada hakikatnya mengarah kepada perwujudan kemampuan pemakai bahasa untuk menggunakan bahasanya sesuai dengan faktor-faktor penentu dalam tindak komunikatif dan memperhatikan pula prinsip-prinsip pengguna bahasa secara tepat.

Kridaklasana menjelaskan bahwa pragmatik merupakan syarat-syarat yang mengakibatkan serasi tidaknya pemakaian bahasa atau konteks luar bahasa yang memberikan sumbangan kepada makna ujaran (1983: 176). Dengan demikian, dalam penelitian ini dicari bagaimana struktur ataupun makna tersirat dalam percakapan pembelajar bahasa Jepang dengan penutur asli sehingga ditemukannya implikatur percakapan yang sudah terjadi.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan tentang sifat-sifat individu, keadaan, gejala dari kelompok tertentu yang dapat diamati (Moleong, 1994:6). Menurut Sudaryanto (1993:62) istilah deskriptif menyarankan bahwa penelitian yang dilakukan semata-mata hanya berdasarkan fakta yang ada atau fenomena yang memang secara empiris hidup pada penutur-penuturnya, sehingga data-data yang dihasilkan atau yang dicatat berupa perian bahasa dan bersifat apa adanya.

Dalam hal ini peneliti tidak hanya menonton dan (mendeskripsikan dengan kata-kata secara jelas dan terperinci) *Dorama Doraemon The Movie "Standby me"*, tetapi juga memahami terlebih dahulu tentang acaranya, kemudian dilanjutkan dengan menganalisa faktor yang mendukung terjadinya implikatur percakapan dan tuturan yang mengandung implikatur percakapan.

Teknik penelitian dilakukan dengan cara penyimakan, teknik rekam, transkrip, dan menganalisa data. Tahap awal kita melakukan penyimakan dengan cara mengamati langsung data-data kebahasaan yang sering

dimunculkan dalam *dorama Doraemon The Movie "Standby me"* kemudian melakukan teknik rekam. Tahap selanjutnya melakukan transkrip data untuk mengetahui data-data kebahasaan yang mengandung faktor yang mendukung terjadinya implikatur percakapan dan implikatur percakapan. Tahapan terakhir melakukan analisis data dengan cara mengklasifikasikan terkait dengan faktor yang mendukung terjadinya implikatur percakapan dan bentuk implikatur percakapan yang terdapat dalam data penelitian. Dengan cara ini, peneliti dapat memperoleh data secara empiris.

Seperti umumnya penelitian lain, penelitian linguistik juga memerlukan data, termasuk penelitian ini. Data dapat diartikan sebagai bahan-jadi penelitian, bukan bahan-mentah atau calon data (Sudaryanto, 1988:19). Data tersebut muncul bukan dari suatu ketiadaan, tetapi ada sumbernya atau ada asalnya. Asal data disebut sumber data (Sudaryanto, 1990:33). Lofland dan Lofland (1984) menyatakan bahwa "sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain "(dalam Lexy J. Moleong, 2007:157).

Data dalam penelitian ini berupa tuturan-tuturan yang mengandung maksim-maksim dan implikatur percakapan. Data-data tersebut diperoleh dari *dorama Doraemon The Movie "Standby me"*. Merupakan film animasi pencitraan hasil komputer Jepang tahun 2014. Film ini diadaptasi dari serial *manga* Doraemon. Film yang disutradarai oleh Takashi Yamazaki dan Ryuuichi Yagi. Film ini sudah dirilis pada tanggal 8 Agustus 2014 oleh Walt Disney International Japan. Film ini menceritakan bagaimana Doraemon harus meninggalkan sahabat terbaiknya.

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengolahan data secara kualitatif, yang meliputi kegiatan mengidentifikasi dan mengklasifikasikan data. Dengan demikian, data yang telah diperoleh akan diidentifikasi dan diklasifikasikan berdasarkan pada aspek yang mendukung terjadinya implikatur percakapan dan implikatur percakapan dalam *dorama Doraemon The Movie "Standby me"*.

Pada penelitian ini, data yang diperoleh dalam dialog *dorama Doraemon The Movie "Standby me"* akan diidentifikasi sekaligus diklasifikasi atas tuturan tersebut. Identifikasi dilakukan untuk mengetahui apakah tuturan tersebut sudah memenuhi atau sesuai dengan yang dibutuhkan. Sedangkan klasifikasi dilakukan dengan memilah-milah data untuk dimasukkan sesuai kategori. Selanjutnya dilakukan tahap deskripsi, yaitu pemaparan data secara menyeluruh berdasarkan teori.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Jenis-jenis Implikatur Percakapan

Penting dicatat bahwa penuturlah yang menyampaikan makna lewat implikatur dan pendengarlh yang mengenali makna-makna yang disampaikan lewat inferensi itu. Kesimpulan yang sudah dipilih ialah kesimpulan yang mempertahankan asumsi kerja sama (Yule, 2006: 70). Jenis-jenis implikatur percakapan terdiri dari implikatur percakapan umum, berskala dan khusus.

1. Implikatur Percakapan Umum

Pada jenis implikatur ini, tidak ada latar belakang pengetahuan khusus dan konteks tuturan yang diminta untuk membuat kesimpulan yang diperlukan. Jika pengetahuan khusus khusus tidak dipersyaratkan untuk memperhitungkan makna tambahan yang disampaikan, hal ini disebut implikatur percakapan umum (George Yule, 2014:70-71). Di bawah ini adalah tuturan yang mengandung implikatur percakapan umum seperti menurut George Yule.

[1]

Papa	: "お入り" "Ohairi..." (Masuk..)
Shizuka	: "パパ、明日は早いからもう寝るわ。お休みなさい" "Papa...ashita wa hayai kara mou neru wa. Oyasuminasai". (Papa, karena aku besok harus bangun pagi, jadi aku tidur dulu ya...Selamat tidur)
Papa	: "お休み..." "Oyasumi..."

Shizuka (Selamat tidur...)
:“おやすみなさい...”
“Oyasuminasai...”
(Selamat tidur...)

(01:06:00-01:06:23)

Dalam percakapan Papa dan Shizuka di atas tidak ada latar belakang pengetahuan khusus dan konteks tuturan yang diminta untuk membuat kesimpulan, karena dalam percakapan di atas Shizuka sudah menyimpulkan sendiri tururannya bahwa dia segera tidur karena akan bangun pagi-pagi.

[2]

Nobita :“ええ”
“ee...”
(Apa..?)
Mama :“のび太、まだ起きてるの？早く寝なさい！！”
“Nobita, mada okiteruno? Hayaku ne nasai!!”
(Nobita, kamu belum tidur. Lekas tidur!!)

(00:14:53-00:15:00)

Tidak terdapat pengetahuan khusus terhadap konteks percakapan Mama dan Nobita di atas. Mama menyuruh Nobita segera tidur karena mengetahui bahwa Nobita belum tidur dan tidak ada keterangan yang khusus yang dikontribusikan oleh Mama. Misalnya lampu harus dimatikan ketika akan tidur, mencuci kaki atau menggosok gigi terlebih dahulu.

2. Implikatur Percakapan Berskala

Menurut George Yule, (2014: 72-73) informasi tertentu selalu disampaikan dengan memilih sebuah kata yang menyatakan suatu nilai dari suatu skala nilai. Hal ini secara khusus tampak jelas dalam istilah-istilah untuk mengungkapkan kuantitas. Seperti istilah semua, sebagian besar, banyak, beberapa, sedikit, selalu, sering, dan kadang-kadang. Ketika sedang bertutur, seorang penutur memilih kata dari skala itu yang informative dan benar (kualitas dan kuantitas). Berikut adalah bentuk-bentuk tuturan yang menggunakan implikatur percakapan berskala seperti menurut George Yule.

[4]

- Mama : “のび太、いいかげんに起きなさい”
“*Nobita, iikagen ni okinasai*”
(Nobita cepat bangun)
- Nobita : “ああ、何でもっと早く起こしてくれないのママ?”
“*Aa... Nande mottohayaku okoshite kurenaino mama?*”
(Wah.. Kenapa mama tidak membangunkan lebih pagi)
- Mama : “なん度も起こしました”
“*Nandomo okoshimashita*”.
(Sudah mama bangunkan berkali - kali)
- (00:01:23-00:01:35)**

Dengan memilih kata ‘berkali-kali’ , Mama menciptakan suatu implikatur (+ > sekali). Dengan menggunakan pernyataan skala tersebut Mama berasumsi bahwa Nobita sangat sulit dibangunkan.

[5]

- Suneo : “あれ、のび太、まだ立たされての？ちこくして立たされるって、どんな感じ？ハハハ、一回ぐらい立たされてみたいな。ハハハ”
“*Are... Nobita. Mada tatasareteno? Chikokushite tatasarerutte, donna kanji? Hahaha Ikkaigurai tatasaretemitaina. Hahaha....*”
(Ha...masih berdiri? Bagaimana rasanya disuruh berdiri karena terlambat? Hahaha...Aku sesekali ingin mencoba untuk disuruh berdiri. Hahaha....).
- (00:01:56-00:02:37)**

Skala yang digunakan dalam tuturan Suneo di atas adalah ‘Sesekali’, Suneo menciptakan implikatur (+ > sama sekali). Pernyataan tersebut digunakan oleh Suneo sebagai pernyataan untuk menginginkan dihukum walau hanya sekali daripada tidak sama sekali.

3. Implikatur Percakapan Khusus

Pada contoh-contoh sebelumnya, seluruh implikatur telah diperhitungkan tanpa adanya pengetahuan khusus terhadap *konteks* tertentu. Akan tetapi, seringkali percakapan kita terjadi dalam konteks yang sangat khusus, di mana kita mengasumsikan informasi yang kita ketahui secara lokal (George Yule, 2014: 74). Di bawah ini adalah tuturan

yang mengandung implikatur percakapan khusus seperti menurut George Yule.

[7]

Nobita : "いってきます"
"Ittekimasu...."
(aku berangkat)
(00:01:38-00:01:39)

Terdapat sebuah pengetahuan khusus ketika Nobita mengucapkan 'aku berangkat' ketika akan bepergian. Hal tersebut didasari oleh latar belakang Nobita sebagai orang Jepang. Begitu pula pada tuturan di bawah ini.

[8]

Nobita : "ただいま"
"Tadaima...."
(Aku pulang)
Mama : "お帰り"
"Okaeri...."
(Selamat kembali ke rumah)
(01:27:45-01:27:47)

Sama seperti pada keterangan di atas bahwa pengetahuan khusus yang harus diketahui adalah hanya orang Jepang yang mengatakan hal tersebut ketika akan bepergian maupun kembali ke rumah.

B. Pelanggaran Maksim

Dalam percakapan, ada semacam prinsip kerja sama yang dilaksanakan oleh peserta tutur dalam komunikasi. Grice mengemukakan bahwa dalam rangka melaksanakan prinsip kerja sama itu, setiap penutur disarankan mematuhi 4 maksim percakapan. Maksim- maksim tersebut meliputi (a) maksim kualitas, (b) maksim kuantitas, (c) maksim relevansi atau hubungan, dan (d) maksim cara (dalam I Dewa Putu Wijana, 1996: 46). Namun, adakalanya pertuturan menjadi tidak efektif, efisien dan relevan. Hal ini disebabkan oleh pelanggaran kerja sama yang dilakukan oleh penutur maupun mitra tutur. Pelanggaran itulah yang dapat

menimbulkan kesan yang janggal. Berikut adalah pelanggaran terhadap maksim.

1. Pelanggaran Maksim Cara

Maksim cara menekankan pada cara yang digunakan penutur dalam bertutur. Kate Kearns memberikan batasan bahwa maksim ini tidak boleh ambigu, tidak kabur, tidak berlebihan, dan runtut (2000: 255). Namun jika dalam sebuah percakapan ditemukan adanya sebuah ambiguitas berarti percakapan tersebut telah melanggar maksim cara. Menurut Grice (dalam Nababan, 1987: 11) maksim cara ialah menghindari pertanyaan – pertanyaan yang samar, membuat pertanyaan yang ringkas, dan berbicara dengan teratur. Umumnya, peserta tutur melanggar maksim cara dengan memberikan informasi yang berbelit – belit, tidak singkat, sehingga mitra tutur tidak mendapatkan informasi sebagaimana yang diinginkan. Tuturan ambigu seperti yang telah dikatakan oleh Kate Kearns terdapat pada kutipan berikut.

Tuturan di bawah ini menceritakan tentang Nobita ketika dihukum di luar ruang kelas karena terlambat. Suneo yang melihat Nobita kemudian mengejeknya. Giant yang melihat Suneo mengejek Nobita lalu memarahinya supaya tidak mengganggu Nobita. Giant kemudian datang mendekati Nobita untuk mengajaknya bermain baseball. Nobita awalnya menolak, namun karena Giant memaksanya untuk ikut, akhirnya Nobita menyetujui.

[14]

- Suneo : "あれ、のび太、まだ立たされての？ちこくして立たされるって、どんな感じ？ハハハ、一回ぐらい立たされてみたいな。ハハハ"
Are... Nobita. Mada tatasareteno? Chikokushite tatasarerutte, donna kanji? Hahaha Ikkaigurai tatasaretemitaina. Hahaha....
(Ha...masih berdiri? Bagaimana rasanya disuruh berdiri karena terlambat? Hahaha...Aku sesekali ingin mencoba untuk disuruh berdiri. Hahaha....).
- Giant : "おい、スネオ、そのくらいにしといてやれよ。ずっと立ちっぱなしでのび太のヤツはお疲れなんだ"

- から”。
- Oi... Suneo, sono kuraini shitoite yare yo. Zutto tachippanashide Nobita no yatsu wa otsukare nandakara.*
(Hei... Suneo, ayo lakukan seperti apa yang kamu katakan itu. Karena Si Nobita sudah berdiri lama dan sudah kelelahan).
- Nobita : ”ジャイアント“
Jayento.
(Jayen)
- Giant : “今日、野球にやれてやるから。ありがたく思うよ”。
- Kyou, yakyu ni yarete yaru kara. Arigataku to omouyo.*
(Aku berterimakasih karena hari ini kamu bisa bermain baseball bersama kami).
- Nobita : ぼく用があるんだけど。
Boku you ga arundakedo.
(Tapi, aku ada keperluan).
- Giant : 何、のび太のくせに生意気だぞ。
Nani? Nobita no kuseni namaiki dazo..
(Apa? Kebiasaan dari Nobita suka menyombongkan diri).
- (00:01:56-00:02:37)**

Pada tuturan Suneo dan Giant terdapat adanya ambiguitas. Suneo menyatakan kepada Nobita bahwa ia ingin sesekali mencoba untuk disuruh berdiri. Padahal apa Nobita berdiri dikarenakan di hukum dan hal itu tidak menyenangkan. Implikasi yang ada pada tuturan Suneo untuk mengejek Nobita karena terlambat datang ke Sekolah. Sedangkan pada tuturan Giant ia mengatakan ‘*yatsu*’ atau ‘si’ (si bodoh, si dungu, si hitam dll) untuk mengejek dalam bahasa Jepang. Implikasi yang terdapat pada tuturan Giant adalah memaksa Nobita supaya bersedia bermain baseball bersama supaya Giant dapat dengan leluasa mengejek Nobita karena dia tidak pandai berolahraga.

Pada percakapan selanjutnya Giant, Suneo, dan juga Nobita bersama teman – teman lain bermain baseball di lapangan. Pada saat giliran Nobita untuk menangkap bola ia gagal menangkapnya. Sehingga menjadi bahan *bully* teman lain.

2. Pelanggaran Maksim Kualitas

Maksim kualitas menekankan tentang kewajiban peserta percakapan untuk mengatakan hal yang sebenarnya. Kontribusi peserta percakapan haruslah berisi kebenaran yang dapat dipertanggung jawabkan. Artinya, kebenaran yang didasarkan pada bukti-bukti yang memadai. Namun jika peserta percakapan tidak mengatakan hal sebenarnya, percakapan tersebut telah melanggar maksim kualitas.

Seperti pada kutipan di bawah ini terjadi adanya kontribusi peserta percakapan yang tidak sesuai dengan fakta – fakta yang ada. Kontribusi yang tidak sesuai ini menimbulkan adanya pelanggaran maksim kualitas. Berikut kutipan yang mengandung pelanggaran maksim kualitas.

[18]

- Soby : “ぼくはそびです”
“*Boku wa Soby desu*”
(Saya adalah Soby)
- Nobita : “どどど...どうしてそんな所から?”
“*Dododo...doushite sonna tokoro kara?*”
(Kekeke...kenapa kamu dari tempat seperti itu?)
- Soby : “おどろかないね...聞いてね...僕らは未来から来たんだ”
“*Odorokanaine.. kiitene... Bokura wa mirai kara kitan da*”
(Jangan terkejut..dengarkan ya... Kami berasal dari masa depan.)
- (00:05:49-00:05:59)**

Percakapan tersebut terjadi pada saat Nobita sudah tidur pulas. Tiba-tiba dia terbangun karena mendengar suara Doraemon memanggil namanya. Ia sangat kaget karena ada makhluk aneh seperti Doraemon berada di dalam kamarnya. Belum sempat tenang, Nobita dikagetkan lagi dengan munculnya Soby dari dalam laci meja belajar Nobita.

Pada tuturan Soby di atas melanggar maksim kualitas. Jawaban yang diberikan Soby tidak sesuai dengan pertanyaan yang diberikan oleh Nobita. Soby tidak memberikan keterangan atas pertanyaan Nobita. Tidak ditemukan adanya jawaban Soby yang menjelaskan alasan Soby kenapa keluar melalui laci meja belajar Nobita. Soby hanya menjelaskan bahwa dia datang dari masa depan.

3. Pelanggaran Maksim Relevansi

Maksim relevansi mengharuskan peserta percakapan memberikan kontribusi yang sesuai atau relevan dengan pembicaraan. Namun jika ada sebuah percakapan yang tidak memberikan kontribusi yang sesuai. Percakapan tersebut melanggar maksim relevansi.

Percakapan di bawah ini terjadi pada saat pagi hari di sekolah. Nobita pada hari itu tidak seperti biasanya. Ia datang lebih awal karena menggunakan *Doko demo doa* atau pintu kemana saja. Jelas saja hal tersebut membuat teman-temannya tidak percaya jika Nobita dapat datang lebih awal. Karena Nobita biasanya selalu terlambat.

[20]

Nobita : “おはよう”
 ”*Ohayou....*”
 (Selamat Pagi...)
Giant : “ああ、のび太の早起き。信じられない”
 ”*Aa... Nobita no hayaoki. Shinjirarenai*”
 (Haa... Nobita bangun pagi – pagi. Aku tidak dapat percaya)
(00:16:14-00:16:21)

Pada tuturan Giant diatas telah melanggar maksim relevansi. Jayen tidak memberikan kontribusi yang relevan terhadap lawan tutur. Seharusnya apa yang disampaikan Giant sesuai dengan *Aisatsu* di jepang pada umumnya. Ketika ada yang mengucapkan “おはよう” (*Ohayou*) atau ‘Selamat pagi’ seharusnya Giant membalas dengan “おはよう” (*Ohayou*) pula sebagai bentuk ucapan di pagi hari. Tetapi, ia membalas dengan kalimat ‘ああ、のび太の早起き。信じられない’ (*Aa... Nobita no hayaoki. Shinjirarenai*).

Percakapan di bawah ini terjadi ketika telur ajaib terlepas dari Nobita dan mengenai Giant. Giant masuk ke dalam telur dan berubah menjadi sangat romantis.

4. Pelanggaran Maksim Kuantitas

Lazimnya dalam berkomunikasi, penutur memberikan informasi sebanyak yang dibutuhkan oleh mitra tuturnya untuk memenuhi tuturan prinsip kerja sama. Apabila tuturan mengandung informasi yang berlebihan dan tidak mengandung informasi yang sungguh-sungguh diperlukan mitra tutur, atau informasi tersebut kurang. Hal tersebut termasuk ke dalam pelanggaran maksim kuantitas. Berikut adalah percakapan yang mengandung pelanggaran maksim kuantitas.

Percakapan di bawah ini terjadi saat Nobita baru saja meminum ramuan yang menimbulkan bau tidak sedap dari Doraemon. Karena ramuan tersebut seluruh orang yang ada di rumah keracunan dan 16amper pingsan, termasuk Shizuka yang pada saat itu berkunjung ke rumah Nobita. Nobita hamir sekarat karena dia terlalu banyak minum ramuan tersebut, sehingga membuat Shizuka khawatir terhadap Nobita.

[23]

- Nobita : そんなに心配してくれたの僕のこと？
Sonnani shinpaishitekuretano bokunokoto?
(Begitu cemasnya kau kepadaku?)
- Shizuka : 当たり前でしょ。お友達なんだから、だいたいあなた意気地なしよ。先生にしかられたくらいで。
Atarimaedesho. Otomodachinandakara, daitai anata ikujinasho. Senseinishikarareta kuraide.
(Tentu saja. Karena kamu temanku, hanya karena pak guru kamu menjadi penakut)

(00:40:40-00:40:52)

Percakapan di atas mengandung pelanggaran maksim Kuantitas. Peserta yang melanggar adalah Shizuka. Shizuka memberikan kontribusi yang berlebihan dari . atas pertanyaan Nobita. Pertanyaan Nobita sebenarnya cukup dijawab menggunakan 'Tentu saja' sudah memenuhi maksim kuantitas. Namun Shizuka memberikan keterangan sangat berlebihan dari yang dibutuhkan sehingga menyebabkan terjadinya pelanggaran maksim kuantitas. Percakapan di bawah ini terjadi pada saat setelah Doraemon diutus untuk membuat hidup Nobita menjadi bahagia.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Jenis-jenis implikatur percakapan yang terdapat dalam drama Doraemon The Movie "Standby me" diantaranya adalah implikatur percakapan umum, berskala dan khusus. Terdapat 13 jenis data implikatur percakapan.
2. Pelanggaran maksim yang terdapat dalam drama Doraemon The Movie "Standby me" ada tiga yaitu maksim cara, maksim kualitas dan maksim relevansi. Terdapat 12 bentuk data pelanggaran maksim pada tuturan yang terjadi dalam drama Doraemon The Movie "Standby me".

DAFTAR PUSTAKA

- Black, Elizabeth. 2011. *Stilistika Pragmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Djajasudarma, T. Fatimah. 2012. *Wacana dan Pragmatik*. Bandung: Refika Aditama
- HP, Achmad & Alek Abdullah. 2012. *Linguistik Umum*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Kearns, Kate. 2000. *Semantics*. New York: St, Martin's Press
- Mutaqin, Eriza. 2009. *Implikatur Percakapan Pada bahasa Iklan produk (Studi Kasus di Radio galau FM)(skripsi)* . Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rahmawati, Fadhilah. 2009. *Implikatur Komik Doraemon: Pendekatan Pragmatik (skripsi)*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Sulistyowati, Winda. 2013. *Pelanggaran Prinsip Kerja Sama dan Implikatur Percakapan Dalam Film Petualangan Sherina Karya Riri Riza (skripsi)*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Nadar, F.X. 2013. *Pragmatik & Penelitian Pragmatik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Waluyo. 2009. *Pelanggaran Prinsip Kerja Sama dan Prinsip Kesopanan Dalam Percakapan Lum Kelar di Radio SAS FM (skripsi)*.

Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.

Yule, George. 2014. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

ANALISIS LOKUSI ILOKUSI PERLOKUSI DALAM DRAMA *KOE KOI*

Steven Pramudita Putra

Cuk Yuana

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email: cukyuana@yahoo.com

Artikel
diterima
bulan
September
2018

Proses
review bulan
Desember
2018

Diterbitkan
bulan Januari
2019

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menganalisis lokusi, ilokusi, dan perlokusi dalam kehidupan sehari-hari melalui drama koe koi, dan mendeskripsikan dan menjelaskan fungsi dan jenis tindak tutur. Data diambil dari drama Jepang Koe Koi episode 1,2,8,9,11,12 dari 12 episode. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menentukan tokoh yang dijadikan subjek penelitian, mengambil dan memilah data berupa dialog dalam drama, fungsi dan jenis tindak tutur. Drama serial tv berjudul "Koe Koi" ditayangkan berseri 8 Juli sampai 30 September 2016 oleh stasiun televisi Tokyo. Menceritakan tentang Yoshioka yang jatuh cinta pada Matsubara tanpa melihat wajahnya. Hasil analisis dari fungsi tindak tutur yaitu terdapat 9 fungsi diantaranya yaitu: a) fungsi referensial, fungsi metalinguitik kedua fungsi tersebut merupakan fungsi lokusi, b) fungsi kompetitif, fungsi konvivial, fungsi kolaboratif, dan fungsi konfliktif keempat fungsi tersebut merupakan fungsi ilokusi, c) fungsi emotif, fungsi konatif, dan fungsi fatik ketiga fungsi tersebut merupakan fungsi perlokusi. Sedangkan menurut jenisnya terdapat 3 jenis tindak tutur yaitu : lokusi, ilokusi, dan perlokusi.

Kata kunci: Tindak Tutur, Jenis Tindak Tutur, Fungsi Tindak Tutur.

Abstract: The purpose of this study is to describe and analyze locution, illocution, and perlocution in daily life through the drama of Koe Koi, and to describe and explain the functions and types of speech acts. Data is taken from Japanese drama Koe Koi episodes 1,2,8,9,11,12 from 12 episodes. The research method used is a qualitative method. The steps taken in this research are determining the figures used as research subjects, taking and sorting data in the form of dialogue in drama, functions and types of speech acts. Tokyo. Tells about Yoshioka who fell in love with Matsubara without seeing his face. The results of the analysis of speech acts are 9 functions including: a) referential functions, metalinguistic functions of the two functions are locus functions, b) competitive functions, convivial functions, collaborative functions, and conflictive functions of the four functions are illocutionary functions, c) emotive function, conative function, and fatigue function of the three functions are functions of perlocusi. Whereas according to the type there are 3 types of speech acts namely: locution, illocution, and perlocution.

Keywords: Speech Act, Type of Speech Act, Speech Act.

PENDAHULUAN

Dewasa ini manusia merupakan makhluk sosial, sehingga secara naluriah terdorong untuk bergaul dengan manusia lain, baik untuk mengekspresikan kepentingannya, mengatakan pendapatnya, maupun mempengaruhi orang lain. Manusia dapat memenuhi semua kepentingan tersebut dengan bahasa. Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan mengidentifikasi diri (Kridalaksana dalam Chaer, 2007:32). Keberadaan bahasa hampir mencakup segala bidang kehidupan karena segala sesuatu yang dihayati, dialami, dirasakan, dan dipikirkan oleh seseorang hanya dapat diketahui orang lain, jika telah diungkapkan dengan bahasa. Tidak dapat dibayangkan apa yang terjadi apabila manusia tidak memiliki bahasa. Oleh karena itu, kebutuhan manusia untuk selalu berinteraksi dengan lingkungannya, baik dalam bentuk komunikasi, kerja sama, maupun mengidentifikasi diri, menyebabkan bahasa tidak dapat terlepas dari kehidupan manusia. Komunikasi bukanlah sekadar lambang, kata atau kalimat, tetapi akan lebih tepat apabila disebut produk atau hasil dari lambang, kata atau kalimat yang berwujud perilaku tindak tutur. Dalam setiap komunikasi manusia menyampaikan informasi yang dapat berupa pikiran, gagasan, maksud, perasaan, maupun emosi secara langsung. Maka, dalam setiap proses komunikasi ini terjadilah apa yang disebut peristiwa tutur atau peristiwa bahasa dan tindak tutur atau perilaku bahasa. Perlu disadari bahwa komunikasi merupakan suatu proses penyampaian pesan yang berlangsung apabila antara penutur dan mitra tutur memiliki kesamaan makna tentang pesan yang dikomunikasikan. Adapun bidang keilmuan yang mempelajari tentang linguistik, Linguistik adalah ilmu yang mempelajari bahasa dan mengambil bahasa sebagai objek kajiannya. Linguistik secara umum dan luas adalah suatu ilmu yang mempelajari hakikat bahasa, struktur bahasa, bagaimana bahasa itu diperoleh, bekerja, dan berkembang. Menurut Simanjuntak linguistik adalah ilmu tentang bahasa ; dalam arti salah satu ilmu yang berurusan dengan bahasa dengan mengambil bahasa dalam arti harfiah (bahasa

tutur sehari-hari) mempelajari hakikat bahasa, struktur bahasa, bagaimana bahasa itu diperoleh, bagaimana bahasa itu bekerja, dan bagaimana bahasa itu berkembang.

Linguistik memiliki dua jenis yaitu mikrolinguistik dan makrolinguistik. Mikrolinguistik adalah bidang linguistik yang mempelajari bahasa dari dalam, dengan kata lain mempelajari struktur bahasa. Linguistik mikro mengarahkan kajiannya pada struktur internal suatu bahasa atau struktur internal bahasa pada umumnya. Makrolinguistik bersifat luas, sifat telaahnya eksternal. Pada linguistik ini mengkaji kegiatan bahasa pada bidang-bidang lain, misalnya ekonomi dan sejarah. Salah satu pembedaan linguistik makro adalah pragmatik. Pragmatik adalah ilmu yang mempelajari hubungan antara makna ujaran dan daya (force) pragmatiknya. Istilah pragmatik berasal dari pragmatika diperkenalkan oleh Moris (1938), ketika membuat sistematika ujaran Pierce tentang semiotika (ilmu tanda). Pragmatika adalah ilmu tentang pragmatik yakni hubungan antara tanda dan penggunaannya. Semiotika memiliki tiga cabang, yakni semantik, sintaktika atau syntactic, dan pragmatika. Pengertian mengenai tindak tutur mula-mula diperkenalkan oleh Austin. Austin mengemukakan bahwa aktivitas bertutur tidak hanya terbatas pada penuturan sesuatu, tetapi juga melakukan sesuatu atas dasar tuturan itu. Berkenaan dengan tuturan (Austin dalam Chaer, 2004: 53; Austin dalam Lubis, 2011: 11) membagi tindak tutur atas tiga klasifikasi, yaitu (a) tindak tutur lokusi (locutionary act), (b) tindak tutur ilokusi (illocutionary act), dan (c) tindak tutur perlokusi (perlocutionary act).

Tindak tutur merupakan gejala individual yang bersifat psikologis, dan keberlangsungannya ditentukan oleh kemampuan bahasa si penutur dalam menghadapi situasi tertentu. Dalam peristiwa tutur dilihat pada tujuan peristiwanya, tetapi dalam tindak tutur lebih memperhatikan pada makna atau arti tindakan dalam tuturannya.

Tindak Tutur lokusi adalah tindak tutur dengan kata, frasa, dan kalimat, sesuai dengan makna yang dikandung oleh kata, frasa, dan kalimat itu sendiri. Tindak tutur ilokusi adalah tindak melakukan sesuatu

dengan maksud dan fungsi tertentu di dalam kegiatan bertutur yang sesungguhnya. Tindak ilokusi ini biasanya berhubungan dengan pemberian izin, mengucapkan terima kasih, menyuruh menawarkan, dan menjanjikan. Sedangkan tindak tutur perlokusi adalah tindak menumbuhkan pengaruh kepada sang mitra tutur oleh penutur.

Dorama adalah istilah Jepang yang menggambarkan jenis serial televisi populer di Jepang. Dorama Jepang ditentukan oleh seperangkat karakteristik yang mirip dengan miniseri Amerika, berlangsung beberapa bulan dan ditayangkan antara sembilan dan dua belas episode. Selain di Jepang, dorama juga populer di seluruh dunia. Dorama berguna untuk khalayak asing untuk nilai hiburan dan berlatih bahasa Jepang, mendapatkan pemahaman tentang adat dan tradisi populer Jepang, mempelajari masalah-masalah sosial yang timbul di kalangan penduduk Jepang, dorama juga memungkinkan pertukaran bebas di seluruh dunia. Misalnya saja struktur bahasa dorama bisa diterapkan lewat dialog, budaya yang disinggung pada dorama bisa dijadikan pengetahuan oleh penonton dorama. Dalam penulisan ini terdapat kajian pragmatik tentang tindak tutur dalam dorama ditelvisi, khususnya pada dorama “ Koe Koi ”, ditemukan seperti tindak tutur lokusi, ilokusi, perlokusi dalam dorama “Koe Koi”.

Dorama Koe Koi menurut asianwiki.com memperoleh rating sebanyak 90 dari 557 votes yang ada. Dikarenakan penulis melihat dalam video dorama koe koi, terdapat beberapa percakapan yang perlu dikaji seperti tindak tutur lokusi, ilokusi, dan perlokusi serta rating menurut asianwiki itulah, maka dari itu peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai tindak tutur yang terdapat pada dorama Koe Koi. Didalam dorama yang berjudul Koe Koi ada seorang anak yang bernama Yoshioka Yuiko. Yoshioka Yuiko adalah murid kelas 1 di suatu sekolah tinggi. Saat upacara masuk tahun ajaran baru, yuiko sakit dan harus berbaring ditempat tidur. Saat itulah yuiko dapat panggilan masuk dari ketua kelas, matsubara. Yuiko berdebar saat mendengarkan suara yang indah dari telephone tersebut. Suatu hari, demam yuiko sudah sembuh, dia pergi

kesekolah dan bertemu dengan Matsubara. Matsubara seorang pria misterius, dia mengenakan kantong kertas dikepalanya sehingga wajahnya sama sekali tak nampak. Hari-hari sekolah Yuiko pun dimulai dengan hati yang berdebar-debar.

Menurut Hillway (1956) penelitian tidak lain dari suatu metode studi yang dilakukan seseorang dengan menyelidiki yang hati-hati dan sempurna terhadap sesuatu masalah. Sedangkan Parsons (1946) mendefinisikan penelitian sebagai suatu pencarian atas sesuatu (*inquiry*) secara sistematis dengan penekanan bahwa pencarian ini dilakukan terhadap masalah-masalah yang dapat dipecahkan.

Masri Singarimbun mengklasifikasikan penelitian dalam dua jenis yakni penelitian murni (*pure research*) dan penelitian terapan (*applied research*). Supranto (1993) menyebut penelitian murni adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang didasari oleh keinginan hanya sebatas untuk pengetahuan. Sementara penelitian terapan adalah penelitian yang hasilnya digunakan untuk membuat keputusan dalam rangka memecahkan persoalan dan menguji hipotesa.

Husein Umar (1999) juga membedakan antara penelitian murni dan penelitian terapan. Dengan ringkas ia menyebut penelitian murni bertujuan untuk membentuk atau mengembangkan teori baru. Sedangkan penelitian terapan merupakan penelitian yang dilakukan dengan menerapkan teori yang ada untuk memecahkan masalah dan melakukan pengujian teori untuk menilai manfaat teori itu sendiri.

Pada tahap ini dilakukan kegiatan pengolahan data yang diperoleh dari video maupun teks dialog antar tokoh, kemudian akan disusun kedalam sebuah penelitian. Penulisan ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif digunakan peneliti untuk mendeskripsikan dan menganalisis bahasa tindak tutur lokusi, ilokusi dan perlokusi dalam kehidupan sehari-hari lebih tepatnya penelitian melalui drama Koe Koi.

Penulisan ini menggunakan teknik analisis kualitatif berupa dialog pada drama Koe Koi. Analisis Data Kualitatif adalah proses analisis

kualitatif yang mendasarkan pada adanya hubungan semantis antar variabel yang sedang diteliti. Tujuannya agar peneliti mendapatkan makna hubungan variabel-variabel sehingga dapat digunakan untuk menjawab masalah yang dirumuskan dalam penelitian. Hubungan antar semantis sangat penting karena dalam analisis kualitatif, peneliti tidak menggunakan angka-angka seperti pada analisis kuantitatif. Prinsip pokok teknik analisis data kualitatif ialah mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data yang sistematis, teratur, terstruktur, dan mempunyai makna.

Metode penelitian kualitatif menurut Sugiyono adalah suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) yang dimana peneliti merupakan sebagai instrumen kunci, dari pengambilan sampel sumber data yang dilakukan dengan cara purposive dan snowball, teknik pengumpulan triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna dari generalisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Jenis Tindak Tutur

Jenis tindak tutur ada umumnya terdiri dari 3 macam yaitu sebagai berikut.

1. Tindak Tutur Lokusi

Tindak tutur lokusi adalah tuturan dengan kata, frasa, dan kalimat yang sesuai dengan makna yang dikandung oleh kata, frasa, dan kalimat itu sendiri. Ini terdapat pada tuturan berikut.

a) Data pertama

Konteks: Saat selesai pelajaran olahraga, Ketua Osis datang menghampiri Matsubara, bermaksud untuk menyuruh melepaskan

kantong kertas di kepala matsubara yang dianggap oleh ketua osis sebagai pelanggaran.

Tindak tutur lokusi ditunjukkan pada tuturan はじめまして 1年C組みの....。Maksudnya ialah matsubara ingin memperkenalkan diri ke ketua osis. Kebenaran tindak lokusi ialah apa yang dituturkan oleh si penutur dapat dipahami dan dimengerti, dalam hal ini penutur ingin bertutur bahwa ia matsubara dari kelas 1 ruang C.

b) Data Kedua

Konteks: Saat istirahat sekolah, Yuichi sedang makan roti, tanpa sengaja melihat Aki. Yuichi menuruni anak tangga dan menghampiri Aki memberi isyarat untuk berbicara ditempat lain.

Tindak tutur lokusi ditunjukkan pada tuturan そういうんじゃないって。ゆっこずっと気にしてるの生徒会長のこと maksudnya ialah yoshioka bukanlah penguntit, yoshioka hanya kepikiran dikarenakan tidak bisa menjawab pertanyaan ketua osis saat selesai pelajaran olahraga. Kebenaran tindak lokusi ialah apa yang dituturkan oleh si penutur dapat dipahami dan dimengerti, dalam hal ini penutur ingin menyampaikan bahwa dikarenakan yoshioka tidak bisa menjawab pertanyaan dari makoto ketua osis, agar kedepannya bisa menjawab pertanyaan selanjutnya dari ketua osis, yoshioka sampai memperhatikan sebenarnya matsubara ini orang yang seperti apa.

c) Data Ketiga

Konteks: Bertemu dengan Matsubara di lapangan sekolah, Ketua OSIS memaksa Matsubara untuk segera melepaskan topeng nya.

Tindak tutur lokusi ditunjukkan pada tuturan そんな姿で他人とわかり合えると本気でそう思っているのかもしそう思っているならば、それは滑稽だな maksudnya ialah seseorang tidak dapat saling mempercayai apabila keadaan matsubara dengan menggunakan kantong kertas aneh. Kebenaran tindak lokusi ialah apa yang

dituturkan oleh si penutur dapat dipahami dan dimengerti, dalam hal ini penutur ingin menyampaikan bahwa kepercayaan seseorang diukur juga dengan caranya berpenampilan.

d) Data Keempat

Konteks: Saat Matsubara menuruni anak tangga, Yoshioka mencoba mengejanya. Saat itu pula Yoshioka terpeleset menabrak mading sekolah, terjatuh, dan tertimpa mading tersebut. Matsubara menolong dan mengolesi obat pada kakinya yang tertimpa.

Tindak tutur lokusi ditunjukkan pada tuturan *自分でもびっくりしてるんです。自分があんまりにもかっこわるくて* Maksudnya ialah matsubara menyadari bahwa ia payah. Kebenaran tindak lokusi ialah apa yang dituturkan oleh si penutur dapat dipahami dan dimengerti, dalam hal ini penutur ingin menyampaikan bahwa lebih baik yoshioka tidak terlalu dekat dengan orang payah.

e) Data Kelima

Konteks: Sepulang sekolah bersama Yuichi melewati pasar modern.

Tindak tutur lokusi ditunjukkan pada tuturan *元カノねえ* Maksudnya ialah menginformasikan bahwa yuichi terkejut mengenai matsubara yang memiliki mantan. Kebenaran tindak lokusi ialah apa yang dituturkan oleh si penutur dapat dipahami dan dimengerti, dalam hal ini penutur ingin menyampaikan bahwa matsubara tidak memiliki mantan.

f) Data Keenam

Konteks: Pada salah satu toko yang ada di pasar modern, tahu bahwa ada Kyoshiro kakak Yoshioka disana dan hendak pulang dengan Kyoshiro, akan tetapi saat hendak menghampiri Kyoshiro dilihatnya Kyoshiro dengan perempuan lain, akhirnya menyusuri jalan di pasar modern dengan Yuichi.

Tindak tutur lokusi ditunjukkan pada tuturan *何これ、いちごかメロンかはっきりしてよ。* Maksudnya ialah menginformasikan bahwa aki tidak

tahu itu roti melon atau strawberry, sehingga minta bantuan yuichi untuk menjelaskannya. Kebenaran tindak lokusi ialah apa yang dituturkan oleh si penutur dapat dipahami dan dimengerti, dalam hal ini penutur ingin menyampaikan bahwa aki berusaha untuk menghibur dirinya dengan roti tersebut, setelah dia dicampakkan oleh orang yang disukainya .

g) Data Ketujuh

Konteks: Setelah berdoa di kuil, saat menuruni anak tangga.

Tindak tutur lokusi ditunjukkan pada tuturan ああ、えーと。 Maksudnya ialah menginformasikan bahwa yoshioka dalam keadaan bingung setelah ditembak oleh ketua osis di kuil. Kebenaran tindak lokusi ialah apa yang dituturkan oleh si penutur dapat dipahami dan dimengerti, dalam hal ini penutur ingin menyampaikan bahwa yoshioka sesungguhnya memiliki orang yang dicintai yaitu matsubara dan ia tidak tau harus merespon seperti apa atas pernyataan cinta ketua osis.

h) Data Kedelapan

Konteks: Saat akan pulang sekolah, Yoshioka dan Matsubara ada hal yang ingin dikatakan, dan mereka berjalan menuju atap sekolah.

Tindak tutur lokusi ditunjukkan pada tuturan matsubara 私が小学校3年生のとき、父が死んで僕の家族は引っ越しました hingga akhir. Maksudnya ialah menginformasikan bahwa dulu, ketika matsubara kelas 3 sd ia tidak mau mengecewakan dan membuat cemas ibunya dengan menggunakan ekspresi tersenyum setiap hari dan kapanpun, setelah kepergian ayahnya. Kebenaran tindak lokusi ialah apa yang dituturkan oleh si penutur dapat dipahami dan dimengerti, dalam hal ini penutur ingin menyampaikan bahwa alasan matsubara memakai kantong kertas, kenapa harus ekspresi tersenyum, dan alasan tidak ingin membuat ibunya cemas setelah kepergian ayahnya tertuang jelas pada dialog matsubara.

i) Data Kesembilan

Konteks: Saat istirahat, Matsubara sedang duduk, datanglah Ketua OSIS, mengajak untuk mengobrol dengan Matsubara di gedung olahraga.

Tindak tutur lokusi ditunjukkan pada tuturan matsubara ああ
Maksudnya ialah menginformasikan bahwa memang benar ketua osis pernah menasehati matsubara. Kebenaran tindak lokusi ialah apa yang dituturkan oleh si penutur dapat dipahami dan dimengerti, dalam hal ini penutur ingin menyampaikan bahwa memang benar dulu ketua osis pernah menasehati matsubara mengenai matsubara yang terus menyembunyikan wajahnya dari semua orang.

2. Tindak Tutur Ilokusi

Tindak tutur ilokusi adalah tindak melakukan sesuatu dengan maksud dan fungsi tertentu didalam kegiatan bertutur yang sesungguhnya.

a) Data Pertama

Konteks: Saat akan menuju ruang kelas, yoshioka tanpa sengaja menabrak matsubara, karena tahu bahwa keadaan yoshioka yang belum sehat, matsubara membawa yoshioka ke ruang UKS.

Tindak tutur ilokusi ditunjukkan pada tuturan 今日からはむちゃしない
って Maksudnya ialah matsubara mencemaskan yoshioka, mencemaskan disini ketika yoshioka datang kesekolah dengan keadaan sakit. Kebenaran tindak ilokusi ialah apa yang ingin dicapai dituturkan oleh si penutur, dalam hal ini penutur ingin yoshioka tidak terlalu memaksakan untuk masuk sekolah.

b) Data Kedua

Konteks: Saat istirahat sekolah, yuichi sedang makan roti, tanpa sengaja melihat aki. Yuichi menuruni anak tangga dan menghampiri aki memberi isyarat untuk berbicara ditempat lain.

Tindak tutur ilokusi ditunjukkan pada tuturan あいつ関係ないだろ
Maksudnya ialah yuichi secara tidak langsung menasehati sahabat aki,
yoshioka, menasehati disini agar yoshioka tidak mencampuri urusan
matsubara dengan ketua osis. Kebenaran tindak ilokusi ialah apa yang
ingin dicapai dituturkan oleh si penutur, dalam hal ini penutur ingin
yoshioka tidak ikut campur urusan mengenai matsubara.

c) Data Ketiga

Konteks: Bertemu dengan matsubara dilapangan sekolah, ketua osis
memaksa matsubara untuk melepaskan topengnya.

Tindak tutur ilokusi ditunjukkan pada tuturan すごくすごくすごく
く優しい人です kalimat tersebut di ucapkan oleh yoshioka bertujuan
untuk meyakinkan ketua osis bahwa matsubara orang yang baik
meskipun mengenakan topeng yang menutupi wajah asli matsubara
dan meyakinkan ketua osis serta siswa. Kebenaran tindak ilokusi ialah
apa yang ingin dicapai dituturkan oleh si penutur, dalam hal ini penutur
ingin menyelamatkan matsubara dari tuduhan ketua osis bahwa
matsubara bukanlah pelanggar hanya dengan mengenakan kantong
kertas sebagai topeng.

d) Data Keempat

Konteks: sepulang sekolah bersama yuichi melewati pasar modern

Tindak tutur ilokusi ditunjukkan pada tuturan 何かある前に距離を縮めて
おかないと kalimat tersebut di ucapkan oleh aki bertujuan untuk
memberikan saran kepada yoshioka bahwa sebelum kaori yang
digosipkan sebagai mantan matsubara kembali pada matsubara,
yoshioka harus mengambil tindakan, sebelum hal tadi benar-benar
terjadi. Kebenaran tindak ilokusi ialah apa yang ingin dicapai dituturkan
oleh si penutur, dalam hal ini penutur ingin menasehati yoshioka untuk
segera mengambil tindakan agar matsubara tidak berpacaran kembali
dengan kaori yang digosipkan sebagai mantan matsubara.

e) Data Kelima

Konteks: sepulang sekolah bersama yuichi melewati pasar modern

Tindak tutur ilokusi ditunjukkan pada tuturan 文化祭に来てた、あの子松原の元カノって噂だよ。Maksudnya ialah mengklaim begitu saja bahwa kaori orang yang bertemu dengan matsubara saat festival budaya berlangsung adalah mantan matsubara. Kebenaran tindak ilokusi ialah apa yang ingin dicapai dituturkan oleh si penutur, dalam hal ini penutur ingin yoshioka untuk berhati-hati terhadap orang yang bernama kaori.

f) Data Keenam

Konteks: sepulang sekolah bersama yuichi melewati pasar modern.

Tindak tutur ilokusi ditunjukkan pada tuturan まあ Maksudnya ialah membual mengenai kemungkinan kaori lah yang lebih tahu mengenai matsubara. Kebenaran tindak ilokusi ialah apa yang ingin dicapai dituturkan oleh si penutur, dalam hal ini penutur ingin menyampaikan bahwa dikarenakan yuichi tidak tahu pasti kapan pertemuan matsubara dengan kaori untuk pertama kalinya.

g) Data Ketujuh

Konteks: Pada salah satu toko yang ada di pasar modern, tahu bahwa ada kyoshiro kakak yoshioka disana dan hendak pulang dengan kyoshiro, akan tetapi saat hendak menghampiri kyoshiro dilihatnya kyoshiro dengan perempuan lain, akhirnya menyusuri jalan di pasar modern dengan yuichi.

Tindak tutur ilokusi ditunjukkan pada tuturan うるさ、自分のことになるとうまくいかねえな Maksudnya ialah mengeluh mengenai hubungan yuichi dengan aki yang tak lancar, dikarenakan yuichi sebenarnya suka aki. Kebenaran tindak ilokusi ialah apa yang ingin dicapai dituturkan oleh si penutur, dalam hal ini penutur ingin menyampaikan dikarenakan yuichi juga memiliki masalah yang sama dalam percintaan.

h) Data Kedepalan

Konteks: Setelah berdoa dikuil, saat menuruni anak tangga.

Tindak tutur ilokusi ditunjukkan pada tuturan こんなこと言ったら、キミを困らせてしまうかもしれない Maksudnya ialah menyalahkan diri sendiri, dikarenakan makoto tidak mau merepotkan seseorang. Kebenaran tindak ilokusi ialah apa yang ingin dicapai dituturkan oleh si penutur, dalam hal ini penutur ingin menyampaikan perasaan makoto yang sebenarnya kepada yoshioka meskipun nantinya makoto ditolak oleh yoshioka karena bukan makoto yang disukai oleh yoshioka.

i) Data Kesembilan

Konteks: Saat jam istirahat, di atap sekolah.

Tindak tutur ilokusi ditunjukkan pada tuturan 約束してくれる menurut peneliti kalimat ini merupakan ilokusi, Maksudnya ialah memerintah untuk berjanji, dikarenakan yoshioka ingin janji itu ditepati. Kebenaran tindak ilokusi ialah apa yang ingin dicapai dituturkan oleh si penutur, dalam hal ini penutur ingin menyampaikan suatu hari saat ingin melepaskan kantong kertas, matsubara harus melepasnya saat ada yoshioka disamping matsubara itulah janji yang dimaksud yoshioka.

j) Data Kesepuluh

Konteks: Saat istirahat, matsubara sedang duduk, datanglah ketua osis, mengajak untuk mengobrol dengan matsubara di gedung olahraga.

Tindak tutur ilokusi ditunjukkan pada tuturan 僕に自分を隠して生きていくつもりなのかと言ったの覚えてますか menurut peneliti kalimat ini merupakan ilokusi, Maksudnya ialah sebuah pernyataan, karena itu obrolan dengan makoto sudah lama, matsubara ingin memastikannya. Kebenaran tindak ilokusi ialah apa yang ingin dicapai dituturkan oleh si penutur, dalam hal ini penutur ingin menyampaikan kebenaran dari

apa yang dimaksud oleh makoto mengenai apa itu menyembunyikan diri dari semua orang.

k) Data Kesebelah

Konteks: Berlari menaiki anak tangga, lalu membuka pintu. Disana terlihat yoshioka yang sedang menunggu matsubara di atas atap.

Tindak tutur ilokusi ditunjukkan pada tuturan お待たせしました menurut peneliti kalimat ini merupakan ilokusi, Maksudnya ialah meminta maaf, karena matsubara terlambat menemui yoshioka. Kebenaran tindak ilokusi ialah apa yang ingin dicapai dituturkan oleh si penutur, dalam hal ini penutur ingin menyampaikan maaf karena keterlambatan matsubara disebabkan oleh percakapannya dengan makoto di gedung olahraga.

3. Tindak Tutur Perlokusi

Tindak tutur perlokusi adalah tindak menumbuhkan pengaruh kepada mitra tutur oleh penutur.

a) Data Satu

Konteks: Saat selesai pelajaran olahraga, Ketua Osis datang menghampiri matsubara, bermaksud untuk menyuruh melepaskan kantong kertas di kepala matsubara yang dianggap oleh ketua osis sebagai pelanggaran.

Tindak tutur perlokusi ditunjukkan pada tuturan うん Maksudnya ialah si penutur berjanji untuk tidak kesekolah disaat sakit. Kebenaran tindak perlokusi ialah mempengaruhi lawan tutur, dalam hal ini matsubara mempengaruhi yoshioka untuk menepati janji.

b) Data Dua

Konteks: Saat jam istirahat, di atap sekolah.

Tindak tutur perlokusi ditunjukkan pada tuturan はい Maksudnya ialah si penutur berjanji untuk melepaskan kantong kertasnya saat berada di samping yoshioka. Kebenaran tindak perlokusi ialah mempengaruhi

lawan tutur, dalam hal ini yoshioka mempengaruhi matsubara untuk menepati janji.

c) Data Tiga

Konteks: Berlari menaiki anak tangga, lalu membuka pintu. Disana terlihat yoshioka yang sedang menunggu matsubara di atas atap.

Tindak tutur perlokusi ditunjukkan pada tuturan ううん Maksudnya ialah si penutur merasa matsubara datang ke atap tidak terlambat. Kebenaran tindak perlokusi ialah mempengaruhi lawan tutur, dalam hal ini yoshioka mempengaruhi matsubara untuk tidak merasa bersalah atas keterlambatannya.

B. Fungsi Tindak Tutur Lokusi dalam Dorama Koe Koi

1. Fungsi Referensial

Fungsi referensial ialah fungsi yang memusatkan perhatian pada isi acuan sesuatu pesan.

Konteks: Setelah jam pelajaran selesai dan saatnya pulang, yoshioka memandangi kursi matsubara yang kosong.

Bentuk tuturan diatas berkaitan dengan fungsi Fungsi referensial, ditunjukkan pada tuturan 柚子大根、ボンタン、豆大福、グレープフルーツ、カボチャカボチャは知ってる tidak perlu repot untuk menunjukkan barang-barang yang akan dibeli tersebut, kalimat tersebut bertujuan untuk memberitahu isi barang yang harus dibeli tanpa foto atau gambar, hanya lewat ujaran dapat mengerti barang-barang tersebut.

2. Fungsi metalinguistik

Fungsi metalinguistik ialah fungsi yang memusatkan perhatian pada sandi atau kode yang dipergunakan.

Konteks: Setelah jam pelajaran selesai dan saatnya pulang, yoshioka memandangi kursi matsubara yang kosong.

Bentuk tuturan diatas berkaitan dengan fungsi metalinguistik, ditunjukkan pada tuturan 柚子大根、ボンタン、豆大福、グレープフルーツ、カボチャ

カボチャは知ってる pada kalimat tersebut terdapat bahasa inggris dengan pelafalan menurut orang jepang dengan tulisan katakana, kalimat tersebut bertujuan untuk menjelaskan bahasa inggris kedalam bahasa jepang melalui tulisan katakana.

C. Fungsi Tindak Tutur Ilokusi dalam Dorama Koe Koi

1. Fungsi Kompetitif

Pada fungsi kompetitif dalam dorama koe koi, ditemukan tuturan meminta, fungsi tuturan meminta termasuk fungsi kompetitif karena melibatkan sopan santun. Dibawah ini merupakan kutipan fungsi kompetitif meminta yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

Data

Konteks: Saat selesai pelajaran olahraga, Ketua Osis datang Menghampiri matsubara, bermaksud untuk menyuruh melepaskan kantong kertas di kepala matsubara yang dianggap oleh ketua osis sebagai pelanggaran.

Bentuk tuturan memerintah diatas berkaitan dengan fungsi kompetitif, ditunjukkan pada tuturan もし健全な高校生活を過ごしたいのなら,まずはみんなの前で君が何者であることを証明してもらおう kalimat tersebut bertujuan untuk menyadarkan matsubara sebagai siswa apabila ingin menikmati kehidupan sekolah dengan keadaan nyaman maka ketua osis menyuruh matsubara melepaskan topeng dan menyuruh memperlihatkan wajah asli.

2. Fungsi konvivial

Pada tuturan ini ditemukan fungsi konvivial yaitu memuji. Tuturan tersebut terdapat pada data dibawah ini

a) Data Satu

Konteks: Bertemu dengan matsubara dilapangan sekolah, ketua osis memaksa matsubara untuk melepaskan topeng nya.

Bentuk tuturan memuji diatas berkaitan dengan fungsi konvivial, ditunjukkan pada tuturan すごくすごくすごく優しい人です

kalimat tersebut di ucapkan oleh yoshioka bertujuan untuk memuji bahwa matsubara orang yang baik meskipun mengenakan topeng yang menutupi wajah asli matsubara dan meyakinkan ketua osis serta siswa siswi yang lain bahwa matsubara bisa dipercaya. Bentuk tuturan memuji fungsi konvivial bertujuan agar makoto beranggapan apabila matsubara itu orang yang menyenangkan meskipun dengan kantong kertas yang matsubara pakai.

b) Data Dua

Konteks: Saat matsubara menuruni anak tangga, yoshioka mencoba mengejanya. Saat itu pula yoshioka terpeleset menabrak mading sekolah, terjatuh, dan tertimpa mading tersebut. Matsubara menolong dan mengolesi obat pada kakinya yang tertimpa.

Bentuk tuturan memuji diatas berkaitan dengan fungsi konvivial, ditunjukkan pada tuturan 私にとってはすごくかっこいです。 kalimat tersebut di ucapkan oleh yoshioka bertujuan untuk memuji bahwa matsubara bukanlah orang yang buruk, meski memakai kantong kertas matsubara tetaplah matsubara yang keren. Bentuk tuturan memuji fungsi konvivial bertujuan agar matsubara beranggapan apabila kesekolah itu hal yang menyenangkan.

3. Fungsi Kolaboratif

Pada tuturan ini ditemukan fungsi kolaboratif yaitu menyatakan. Tuturan tersebut terdapat pada data dibawah ini.

Data

Konteks: makoto memanggil matsubara, pergi keatap dan berbicara mengenai apa yang telah diputuskan makoto

Bentuk tuturan menyatakan berkaitan dengan fungsi kolaboratif, ditunjukkan pada tuturan たとえ、彼女が誰を好きであろうと、簡単には諦めないし、正々堂々戦う。 kalimat tersebut di ucapkan oleh makoto bertujuan untuk menyatakan bahwa makoto dan matsubara bersaing

secara jujur dan adil, apabila salah seorang dipilih oleh yoshioka hendaknya tidak segera putus asa. Bentuk tuturan menyatakan fungsi kolaboratif bertujuan agar matsubara bekerja sama dengan makoto untuk menyenangkan hati yoshioka, setelah menyenangkan hati yoshioka, barulah matsubara atau makoto yang dapat memiliki hati yoshioka secara utuh.

4. Fungsi Konfliktif

Pada tuturan ini ditemukan fungsi konfliktif yaitu kekecewaan. Tuturan tersebut terdapat pada data dibawah ini.

Data

Konteks: Pada salah satu toko yang ada di pasar modern, tahu bahwa ada kyoshiro kakak yoshioka disana dan hendak pulang dengan kyoshiro, akan tetapi saat hendak menghampiri kyoshiro dilihatnya kyoshiro dengan perempuan lain, akhirnya menyusuri jalan di pasar modern dengan yuichi.

Bentuk tuturan menyatakan berkaitan dengan fungsi konfliktif, ditunjukkan pada tuturan *そのたった一言がなぜかずっとわすれられなくて、なのになんでベリーショート女なの。* kalimat tersebut di ucapkan oleh aki bertujuan untuk menyatakan bahwa rasa kekecewaan yang aki rasakan terhadap kyoshiro kakak yoshioka terhadap perempuan yang dipilih kyoshiro sebagai pacarnya, padahal berkat kyoshirolah, aki menyukai rambut yang panjang. Bentuk tuturan kekecewaan fungsi konfliktif bertujuan agar apa yang dirasakan oleh aki setidaknya bisa tersampaikan oleh kyoshiro dan dengan keluarnya rasa kekecewaan tersebut aki bisa bernafas lega.

D. Fungsi Tindak Tutur Perlokusi dalam Dorama Koe Koi

1. Fungsi Emotif

Fungsi emotif ialah fungsi yang memusatkan perhatian pada keadaan sang pembicara.

Data

Konteks: Ditaman ketika jam istirahat, yoshioka ditemani aki sedang duduk bersama dengan memakan sebuah roti.

Bentuk tuturan menyatakan berkaitan dengan fungsi emotif, ditunjukkan pada tuturan あ、こんな感じなのか kalimat tersebut di ucapkan oleh yoshioka bertujuan untuk menyatakan curhatan hati yoshioka bahwa seperti yang dirasakan yoshioka ketika memakai kantung kertas, begitupula yang dirasakan matsubara, begitu menyesakkan, gelap dan sendirian tanpa ada yang selalu memperhatikannya.

2. Fungsi Konatif

Fungsi konatif ialah fungsi yang memusatkan perhatian pada keinginan-keinginan sang pembicara yang dilakukan atau dipikirkan oleh sang penyimak.

Konteks: Saat selesai pelajaran olahraga, Ketua Osis datang menghampiri matsubara, bermaksud untuk menyuruh melepaskan kantong kertas di kepala matsubara yang dianggap oleh ketua osis sebagai pelanggaran.

Bentuk tuturan menyatakan berkaitan dengan fungsi konatif, ditunjukkan pada tuturan その妙ちきりんなものをこの場で取り素顔を見せてもらおうじゃないか kalimat tersebut di ucapkan oleh makoto bertujuan untuk menyatakan keinginan-keinginan sang pembicara yaitu makoto bahwa untuk menyuruh matsubara segera melepaskan kantong kertas yang dia kenakan dan menutupi wajah matsubara didepan semua teman-teman matsubara.

3. Fungsi Fatik

Fungsi fatik ialah fungsi yang memusatkan perhatian pada saluran (pembukaan, pembentukan, dan pemeliharaan hubungan atau kontak).

Konteks: Saat hendak menuju kelas, menaiki anak tangga berjalan menuju koridor kelas sambil melamun, datanglah matsubara.

Bentuk tuturan menyatakan berkaitan dengan fungsi fatik, ditunjukkan pada tuturan おはようございます、よしおかさん kalimat tersebut di ucapkan oleh matsubara bertujuan hanya untuk mengadakan kontak dengan yoshioka, dan budaya jepang setiap kali ada orang yang memberi salam dia harus membalas salam tersebut, maka yoshioka membalas salam tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dan analisis yang telah dilakukan dalam drama Koe Koi pada bab IV dan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian ini, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Fungsi yang ditemukan pada drama Koe Koi meliputi: pada lokusi ditemukan fungsi referensial dan metalinguistik, pada ilokusi ditemukan fungsi kompetitif, konvivial, kolaboratif, dan konfliktif, sedangkan pada perlokusi ditemukan fungsi emotif, konatif, dan fatik.
2. Sedangkan jenis tindak tutur yang ditemukan pada drama Koe Koi meliputi: lokusi, ilokusi, dan perlokusi.

Penerepan tindak tutur lokusi, ilokusi, dan perlokusi dalam kehidupan sehari-hari melalui dialog yang ditemukan pada drama Koe Koi meliputi: pada lokusi 'nani kore, ichigoka meronka hakkirishite yo', pada ilokusi 'Suggoku suggoku suggoku yasashii hito desu' yaitu sebuah respon untuk memuji seseorang, pada perlokusi 'hai' yaitu sebuah respon terhadap apa yang diucapkan lawan bicara.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W.R., & Gall, M.G. (1989). *Educational Research: An Introduction (5th ed.)*. New York: Longman.
- Brockopp, Doroty Y., & Tolsma-Hastings, Marie. T (2000). *Dasar-Dasar Riset Keperawatan (Fundamentals of Nursing Research) Edisi 2*. Jakarta:EGC.
- Guntur Tarigan, Prof. 2009. *Pengajaran Pragmatik*. Penerbit Angkasa : Bandung.

<http://digilib.unila.ac.id/1242/3/BAB%20II%20%20.pdf>

http://www.kompasiana.com/santuso/pembidangan-linguistik_54f9006da333116f638b465c

<https://liputajja.wordpress.com/2010/04/04/istilah-dorama/>

Leech, Geoffrey N. 1983. *Pragmatics*. Cambridge, London : Cambridge University Press.

Miura, Naoyuki., & Obayashi, Rieko. 2016. *Koe Koi*. Doruru Manga : Jepang.

Moleong, Lexy J. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Nadar, FX. 2009. *Pragmatik & Penelitian Pragmatik*. Graha Ilmu : Yogyakarta.

Norwood, Susan L. (2000). *Research strategies for advanced practice nurses*. New Jersey: Prentice Hall.

Rahardi, Kunjana. 2009. *Sosiopragmatik*. Penerbit Erlangga: Jakarta.

Searle, J.R. 1979. *Speech Acts and Recent Linguistic; dalam Searle: J.R.* 1979.

Simanjuntak, Mangantar. 1987. *Pengantar Psikolinguistik Modern*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka Kementrian Pelajar Malaysia.

Supardo, Susilo. 2000. *Bahasa Indonesia Dalam Konteks*. Proyek PLPTK Dirjen Dikti Departemen Pendidikan dan Kebudayaan : Jakarta.

MAKNA *KANYOUKU ME* (MATA) DALAM NOVEL *KOIZORA* KARYA MIKA

Okta Pratiwi Wijayanto Sujarwo
Umul Khasanah

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Email: umulkhasanah@untag-sby.ac.id

Artikel
diterima
bulan
Oktober 2018

Proses
review bulan
Desember
2018

Diterbitkan
bulan Januari
2019

Abstrak: Dalam berkomunikasi, masyarakat Jepang banyak menggunakan idiom. Idiom dalam bahasa Jepang disebut dengan *Kanyouku*. Menurut Sakata (1995:214) *kanyouku* adalah gabungan dua kata atau lebih yang maknanya dapat bermacam-macam, menerangkan arti masing-masing secara keseluruhan. Kurashina (2008: 3) menyatakan bahwa dalam Bahasa Jepang, idiom yang merujuk pada anggota badan ada banyak jumlahnya. Namun selain anggota badan, terdapat juga penggunaan idiom yang merujuk pada unsur hewan atau makanan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *kanyouku* yang menggunakan kata *me* (mata) yang terdapat di dalam novel *Koizora* karya Mika. Metode yang digunakan untuk menganalisis data ialah metode deskriptif yang digunakan untuk menjelaskan makna leksikal dan makna idiom dari *kanyouku* yang menggunakan kata *me* (mata) sehingga dapat diketahui makna dari *me* (mata) dalam *kanyouku* tersebut. Dari 18 data *kanyouku me* (mata) yang dianalisis terdapat 6 *kanyouku* yang memiliki makna mata terbuka dan melihat, 1 *kanyouku* yang memiliki makna anggota tubuh yang mengecil mengekspresikan tersenyum, 2 *kanyouku* yang memiliki makna alat yang digunakan untuk menggambarkan suatu kejadian yang sudah diketahui atau sudah pernah terjadi, 1 *kanyouku* yang memiliki makna anggota tubuh yang digunakan untuk mengekspresikan kebahagiaan serta 8 *kanyouku* yang memiliki makna penglihatan atau pandangan.

Kata kunci: Makna, Idiom (*Kanyouku*), Mata, Novel

Abstract: In communicating, Japanese people use idioms a lot. Idioms in Japanese are called *Kanyouku*. According to Sakata (1995: 214) *kanyouku* is a combination of two or more words whose meanings can vary, explaining the meaning of each as a whole. Kurashina (2008: 3) states that in Japanese, there are many idioms that refer to limbs. But in addition to limbs, there is also the use of idioms that refer to elements of animals or food. This research uses a qualitative approach. The data used in this study is the *kanyouku* that uses the word *me* (eye) contained in Mika's *Koizora* novel. The method used to analyze the data is a descriptive method used to explain the lexical meaning and idiom meaning of *kanyouku* using *katame* (eyes) so that the meaning of *darime* (eyes) can be known in the *kanyouku*. From 18 data of *kanyouku me* (eyes) analyzed, there are 6 *kanyouku* that have the meaning of eyes open and seeing, 1 *kanyouku* which has a meaning of a shrinking body expressing a smile, 2 *kanyouku* which have meaning tools that are used to describe an event that is known or already ever happened, 1 *kanyouku* which has a meaning of a limb used to express happiness and 8 *kanyouku* which has a meaning of vision or sight.

Keywords: Meaning, Idiom (*Kanyouku*), Eyes, Novels

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan suatu alat komunikasi. Dalam penggunaannya sebagai alat komunikasi bahasa digunakan sebagai interaksi dari segala macam kegiatan dalam masyarakat. Samsuri (1980: 4-5) menyatakan bahwa bahasa adalah alat yang dipakai untuk membentuk pikiran dan perasaan, keinginan dan perbuatan-perbuatan, alat yang digunakan untuk mempengaruhi dan dipengaruhi, dan bahasa merupakan dasar yang telah berurat-akar di dalam masyarakat manusia.

Setiap bahasa yang ada di dunia ini mempunyai keunikan tersendiri. Bahasa Indonesia akan mempunyai karakteristik yang berbeda dengan bahasa Jepang. Apabila dilihat dari huruf yang dipakai, bahasa Jepang memakai huruf hiragana, katakana, kanji, dan romaji untuk sistem penulisannya. Dalam bahasa Jepang ketika kita akan berbicara kepada seseorang, kita harus memperhatikan kepada siapa kita berbicara. Penyampaian maksud, gagasan, ide kepada lawan bicara bisa dilakukan secara langsung ataupun tidak langsung. Penyampaian secara langsung adalah kita mengungkapkan secara lugas dan jelas apa yang ingin kita sampaikan, sedangkan secara tidak langsung contohnya kita bisa mengungkapkan maksud tersebut dengan menggunakan idiom.

Dalam berkomunikasi, masyarakat Jepang banyak menggunakan idiom. Ungkapan atau idiom acapkali digunakan dalam kalimat kiasan agar penyampaian makna lebih berkesan. Contoh pemakaian idiom dalam percakapan Bahasa Jepang sebagai berikut.

A : 秋子さんまたお見合いんですって。

Apa benar Akiko dijodohkan lagi ?

B : 次から次へとよく見合い話があるねえ。

Dia banyak sekali permintaan perjodohan ya.

A : お父さんが顔が広いから色々なところから話があるんですよ。

Karena ayahnya terkenal jadi permintaan perjodohannya datang dari berbagai tempat.

Contoh penggunaan idiom dalam kalimat Bahasa Indonesia.

1. Pengorbanan ayah dalam banting tulang menafkahi keluarga tidak akan pernah tergantikan.

Banting tulang → bekerja keras

2. Rani bersikap lapang dada atas semua musibah yang menimpanya dan keluarganya.

Lapang dada → menerima segala sesuatu dengan tabah

Idiom dalam bahasa Jepang disebut dengan sebutan *Kanyouku* (慣用句). Didalam pembelajaran bahasa Jepang, *kanyouku* merupakan suatu ungkapan yang tidak dipelajari, Oleh karena itu, tidak banyak pembelajar bahasa Jepang yang mengenal *kanyouku* dan memahami maknanya secara lebih dalam.

Kanyouku dalam bahasa Jepang jumlahnya sangat banyak, terdiri dari berbagai macam unsur, misalnya unsur anggota tubuh, unsur warna, nama hewan, unsur alam dan lain sebagainya. Di Jepang, *Kanyouku* sering sekali didapati dalam percakapan sehari-hari, koran, majalah, dll.

Beberapa *kanyouku* yang mengandung unsur anggota badan, contohnya :

1. 口が悪い/*Kuchi ga warui*

2. 口が悪い → mulut yang buruk

mulut buruk

makna : tidak segan-segan berkata kalau membenci seseorang.

(Inoue, 1992:170)

Kanyouku yang mengandung unsur anggota badan dalam beberapa novel Jepang misalnya sebagai berikut.

1. 目がない/*Me ga nai*

2. 目がない → matanya tidak ada

mata tidak ada

makna : semakin sangat menyukainya.

(Inoue, 1992:46)

Menurut Arikunto (2002) metodologi penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data penelitiannya. Penelitian

ini merupakan cara untuk mendeskripsikan makna *me* dalam *kanyouku* yang terdapat di dalam novel *Koizora* karya Mika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Makna *Kanyouku Me* Dalam Novel *Koizora* karya Mika dijelaskan sebagai berikut.

1. 目が覚める / *Me ga sameru*

不快な目覚ましの音で目が覚め、今日もまたいつも通り学校へ向かう。

Membuka mata karena suara alarm yang tidak menyenangkan, seperti biasa hari ini juga pergi ke sekolah.
(Mika 上, 2006:17)

Pada data pertama terdapat *kanyouku* 目が覚める / *me ga sameru* memiliki makna leksikal yang artinya ‘membuka mata’, sedangkan makna idiom menurut Inoue (1992:132) yang berarti ‘Dalam suatu kejadian, keraguan hatimu akan lenyap, lalu kamu menyadari itu dan mulai membenarkan hatimu’, sehingga kalau diartikan maksud dari makna idiom tersebut adalah ‘kamu akan mulai sadar (membuka hati/mata) atas keraguan yang sedang kamu alami’.

2. 目を盗む / *Me o nusumu*

学校になんていたくない。もう帰りたい。
美嘉は先生の目を盗み制服を持って体育館を出た。
Aku tidak ingin bersekolah. Ingin pulang saja ke rumah.
Mika meninggalkan gedung olahraga dengan membawa seragam sambil mencuri mata gurunya.
(Mika 上, 2006:224)

Pada data kedua terdapat *kanyouku* 目を盗む / *me o nusumu* yang makna leksikalnya memiliki arti ‘mencuri mata’, sedangkan makna idiomnya menurut Inoue (1992:299) adalah ‘Sembunyi-sembunyi agar tidak ketahuan seseorang’. Sehingga pada kalimat diatas menggunakan makna idiom yang kalimat pertama artinya menjadi ‘Aku tidak ingin bersekolah. Ingin pulang saja ke rumah.’

3. 目を通す/*Me o toosu*

「クリスマスの時の写真、昨日現像してきたんだせ！」
美嘉は誇らしげなヤマトから写真を受け取り一枚一枚目を通した。
「やっぱりダントツのイケメン~」
“Foto waktu Christmas, aku mengembangkannya kemarin !”
Mika melalui mata lembaran-lembaran foto yang ia terima dari Yamato dengan perasaan bangga.
“Tentu saja pria yang terbaik~”
(Mika 上, 2006:270)

Pada data ketiga terdapat *kanyouku* 目を通す/*me o toosu*/ berkonjugasi menjadi 目を通した/*me o tooshita*/ memiliki makna leksikal ‘melalui mata’ dan makna idiom yang menurut Inoue (1992:311) adalah ‘Melihat dengan baik apa yang tertulis’ atau bisa diartikan menjadi ‘melihat atau memandangi dengan seksama’. Sehingga pada kalimat diatas menggunakan makna idiom untuk lebih memahami arti dari kalimat tersebut, yang artinya menjadi “Foto waktu Christmas, aku mengembangkannya kemarin !”

4. 目に焼き付く/*Me ni yaki tsukul*

この苦しみを. . . 二人が仲良く手をつないでツリーを見ている光景をしっかりと目に焼き付けておこなきゃ。
Penderitaan ini... dua orang yang berteman baik bergandengan tangan dengan erat dibawah pohon sambil melihat pemandangan membuat membakar mata.
(Mika 上, 2006:236)

Pada data keempat terdapat *kanyouku* 目に焼き付く/*me ni yaki tsukul*/ berkonjugasi menjadi 目に焼き付けて/*me ni yaki tsukete*/ yang makna leksikalnya memiliki arti ‘membakar mata’ sedangkan makna idiomnya menurut Inoue (1992:31) adalah ‘Kesan ; ingatan yang tertinggal kuat. Akan tetap ada di matakmu selamanya’, atau bisa diartikan menjadi ‘kesan atau ingatan yang akan selalu teringat selamanya’. Sehingga arti dari kalimat diatas setelah menggunakan makna idiom menjadi ‘Penderitaan ini... dua orang yang berteman baik bergandengan tangan dengan erat

dibawah pohon sambil melihat pemandangan yang membuat ingatan ini akan selalu diingat selamanya’.

5. 目に浮かぶ/*Me ni ukabu*

制服のボタンが一つズレていて、リボンもよじれているところを見ると、美嘉が寝ている間、風邪を引かないよう一生懸命に制服を着させてくれた. . . そんな愛しい優の姿が目に浮かぶ。

Waktu melihat Mika yang tertidur dengan salah satu kancing seragamnya yang terbuka dan pitanya yang lusut, dengan susah payah dia membetulkannya agar Mika tidak terserang demam... mengambang dimata sosok Yuu yang tersayang itu.

(Mika 下, 2006:14)

Pada data kelima terdapat *kanyouku* 目に浮かぶ/*me ni ukabu*/ memiliki makna leksikal yang artinya ‘mengambang dimata’, sedangkan makna idiom menurut Inoue (1992:274) yang berarti ‘Supaya terlihat oleh mata, bisa dibayangkan’, atau bisa diartikan menjadi ‘membayangkan’. Sehingga untuk mengartikan kalimat diatas menggunakan makna idiom artinya menjadi ‘Waktu melihat Mika yang tertidur dengan salah satu kancing seragamnya yang terbuka dan pitanya yang lusut, dengan susah payah dia membetulkannya agar Mika tidak terserang demam... membayangkan sosok Yuu yang tersayang itu’.

6. 目を奪う/*Me o ubau*

27 枚撮りのインスタントカメラを買い、ついでに何か食べる物も買おうとお菓子のコーナーをうろうろしていると“新商品”と大きく書かれた文字に目を奪われ、美嘉はそれを手に取った。

Membeli 27 lembar untuk foto kamera instan, sebelum itu membeli sesuatu untuk dimakan dan berkeliaran mencari stan kue lalu ada huruf besar yang tertulis “barang dagangan baru” merebut mata, Mika mengambil itu.

(Mika 下, 2006:230)

Pada data keenam terdapat *kanyouku* 目を奪う/*Me o ubau*/ berkonjugasi menjadi 目を奪われて/*me o ubawarete*/ memiliki makna leksikal yang artinya ‘merebut mata’ dan makna idiom yang menurut Inoue (1992:506) adalah ‘Tidak bisa berhenti melihat. Menjadi terpesona atau terpikat’.

Sehingga pada kalimat diatas jika makna *kanyouku*-nya diubah makna idiom menjadi 'Membeli 27 lembar untuk foto kamera instan, sebelum itu membeli sesuatu untuk dimakan dan berkeliaran mencari stan kue lalu ada huruf besar yang tertulis "barang dagangan baru" lalu terpicat, Mika mengambil itu'.

7. 目を細める/Me o hosomeru/

「... 彼女怒らないかな??」
遠まわしに、ちょっとイヤミっぽく言い放つ美嘉。
ヒロからは笑顔が増え、目を細めてムツとしたように見えた。
"... apakah pacarku akan marah ??"
Tak lama kemudian, Mika terdiam beberapa saat seperti lyami.
Dari wajah Hiro senyumnya meningkat, terlihat seperti cemberut
menyipitkan mata.
(Mika 上, 2006:27)

Pada data ketujuh terdapat *kanyouku* 目を細める/ *me o hosomeru/* berkonjugasi menjadi 目を細めて/ *me o hosomete/* memiliki makna leksikal yang artinya 'menyipitkan mata' dan makna idiom yang menurut Inoue (1992:94) adalah 'Dengan kesenangan dan cinta, aku tersenyum diwajahku', atau bisa diartikan menjadi 'berbinar-binar atau terpana'. Sehingga artinya menjadi "Apakah pacarku akan marah ??". Tak lama kemudian Mika terdiam beberapa saat seperti lyami.

7. 目が離せない/Me ga hanasenai/

制服のポケットに手を入れ、鋭い目つきで歩いてくるヒロ。
咲は震えながらもそんなヒロから目が離せない様子だ。
Hiro berjalan dengan tatapan mata yang tajam, dengan tangan yang ada di saku seragamnya.
Saki tidak bisa melepaskan mata Hiro seperti itu sambil gemetaran.
(Mika 上, 2006:111)

Pada data kedelapan terdapat *kanyouku* 目が離せない/ *me ga hanasenai/* yang memiliki makna leksikal 'tidak bisa melepaskan mata' dan makna idiom menurut Inoue (1992:33) adalah 'Mempersiapkan keadaan yang tak terduga, selalu berhati-hati. Harus dalam pengawasan'. Sehingga artinya

menjadi ‘Hiro berjalan dengan tatapan mata yang tajam, dengan tangan yang ada di saku seragamnya. Saki mengawasi Hiro seperti itu sambil gemeteran’.

8. 目を開く / *Me o hiraku*

ドアの向こうの廊下から聞こえる大きな笑い声で、夢のようなぼんやりとした意識から目覚めて閉じていた目を開く。

Suara tertawa yang keras terdengar dari lorong belakang pintu, seperti mimpi yang tidak jelas **membuka mata** lalu menutup terbangun dari kesadaran.

(Mika 上, 2006:85)

Pada data kedelapan terdapat *kanyouku* 目を開く / *me o hiraku* memiliki makna leksikal ‘membuka mata’ dan makna idiom yang menurut Inoue (1992:133) adalah ‘Memahami kebenaran lalu memperoleh pengetahuan, menunjukkan ketertarikan terhadap keadaan yang baru’.

9. 目に留まる / *Me ni tomaru*

まだ初々しい頃の写真を見て、懐かしさが込み上げてくる。

その時、ある一枚の写真が目に留まった。

Melihat foto saat masih polos, membuat teringat kembali masa itu.

Waktu itu, **mata berhenti** pada satu lembar foto.

(Mika 下, 2006:47)

Pada data kesembilan terdapat *kanyouku* 目に留まる / *me ni tomaru* berkonjugasi menjadi 目に留まった / *me ni tomatta* memiliki makna leksikal ‘mata berhenti’ dan makna idiom menurut Inoue (1992:310) adalah ‘Melihat sesuatu, memperhatikan hal itu’. Sehingga menjadi Melihat foto saat masih polos, membuat teringat kembali masa itu.

10. 目に染みる / *Me ni shimiru*

肉や野菜を焼いているせいで煙がもくもくと出ている。

その煙がとてつもなく目に染みて

夕日のせいか煙のせいかはわからないけど胸の奥に何か熱いものが込み上げて、涙が出そうになった。

Asap keluar karena membakar daging dan sayuran.

Asap itu **menembus mataku**.

Aku tidak tahu matahari terbenam karena asap atau tidak tetapi, di dalam dada aku merasa ada sesuatu yang membuat panas, lalu aku menangis.

(Mika 下, 2006:136-137)

Pada data kesepuluh terdapat *kanyouku* 目に染みる /*me ni shimiru*/ berkonjugasi menjadi 目に染みて /*me ni shimite*/ memiliki makna leksikal yang artinya ‘menembus mata’ dan makna idiom yang menurut Inoue (1992:309) adalah ‘Terlihat jelas dan berwarna, sepertinya mengesankan’, tetapi mengartikan pada sebuah kalimat seperti diatas artinya lebih cocok menggunakan makna leksikal.

11. 目を離す / *Me o hanasu*

「おまえらよく覚えてんなあ〜！」
ノゾムが感心した表情でレンズから目を離す。

「記憶力いいからね〜余裕だも〜ん」

“Aku mengingatmu dengan baik!”

Ekspresi kekaguman Nozomu terlihat dari cara dia memisahkan mata dari lensa matanya.

“Ingatan yang bagus darimu~itu kelebihanannya~”

(Mika 下, 2006:254)

Pada data sebelas terdapat *kanyouku* 目を離す /*Me o hanasu*/ memiliki makna leksikal ‘memisahkan mata’ dan makna idiom yang menurut Inoue (1992:86) adalah ‘Memfokuskan pada penglihatan (memandang). Melalaikan pengawasan karena ketidaksiapan’. Sehingga artinya menjadi “‘Aku mengingatmu dengan baik~” .

12. 目をそらす / *Me o sorasu*

美嘉は苦笑いをしながらヒロの顔をのぞき込むと、ヒロは目をそらしながら話し始めた。

Mika menatap wajah Hiro dengan senyum yang pahit, lalu Hiro mulai berbicara sambil berpaling.

(Mika 上, 2006:55)

Pada data dua belas terdapat *kanyouku* 目をそらす /*me o sorasu*/ memiliki makna leksikal ‘berpaling’ dan makna idiom yang menurut Inoue (1992:311) adalah ‘Mengarahkan penglihatan ke sisi lain. Melepaskan

penglihatan’. artinya menjadi ‘Ketika aku mengalihkan penglihatan dari Hiro tanpa membalas kata itu, ekspresi wajah Hiro berubah saat aku melihatnya’.

13. 目を覚ます/Me o samasu/

夜更かしした四人が目を覚ましたのは昼過ぎ。

「おっはあ～」

Empat orang yang terlambat **membuka mata** sampai sore hari.

“Hai~”

(Mika 上, 2006:131)

Pada data ketiga belas terdapat *kanyouku* 目を覚ます/me o samasu/ berkonjugasi menjadi 目を覚ました/me o samashita/ memiliki makna leksikal ‘membuka mata’ dan makna idiom yang menurut Inoue (1992:133) adalah ‘Dalam suatu kejadian, keraguan hatimu akan lenyap, lalu kamu menyadari itu dan mulai membenarkan hatimu’, sehingga makna idiom tersebut adalah ‘kamu akan mulai sadar (membuka hati/mata) atas keraguan yang sedang kamu alami’.

14. 目を向ける/Me o mukeru/

「近くにあるモニターを見てください」

痛みをこらえ、美嘉は医者に言われた通りモニターに目を向ける。

... 赤ちゃん。

小さくて声なんてわからないけど、これが手かな??

これが頭かな??

“Tolong lihat ke monitor yang ada di dekatmu”

Terasa sakit, Mika **mengarahkan mata** ke monitor seperti yang dikatakan dokter.

... bayi.

Tidak tahu karena suaranya kecil tetapi, apa ini tangannya ?? Apa ini kepalanya ??

(Mika 上, 2006:106)

Pada data keempat belas terdapat *kanyouku* 目を向ける/me o mukeru/ memiliki makna leksikal ‘mengarahkan mata’ dan makna idiom yang menurut Shiraishi (1983:451) adalah ‘Lebih baik yang melakukan adalah mata. Melihat’. Jika arti kalimat diatas diubah menggunakan makna idiom artinya menjadi Terasa sakit, Mika melihat ke monitor seperti yang

dikatakan dokter. ...bayi. Tidak tahu karena suaranya kecil, apa ini tangannya ?? Apa ini kepalanya ??

15. 目を見開く / *Me o mhiraku*

沈黙の中、突然言葉を発したのは. . . アヤだ。
美嘉とユカはギョツとした顔つきで 目を見開いて 顔を見合わせた。
アヤが笑顔でノゾムと番号交換をしている、信じがたい光景。
Aya yang tiba-tiba terdiam dalam diam.
Mika dan Yuka saling melihat satu sama lain membuka mata mereka dan terlihat terkejut.
Aya tersenyum bertukar nomor dengan Nozomu, pemandangan yang luar biasa.
(Mika 上, 2006:14)

Pada data kelima belas terdapat *kanyouku* 目を見開く / *me o mhiraku* yang pada kalimat pertama *kanyouku* tersebut berkonjugasi menjadi 目を見開いて / *me o mhiraitte* memiliki makna leksikal yang artinya 'membuka mata' dan makna idiom yang menurut Shiraishi (1983:451) adalah 'Membuka mata'.

16. 目に入る / *Me ni hairu*

長かった夏休みもあつという間に終わり、眠り目をこすりながら学校へ向かう。
教室に入ると同時に 目に入ったのは、机の上の一通の手紙。
[DEAR 美嘉 ★ FROM アヤ]
. . . アヤから手紙だ。
Liburan musim panas yang panjang berakhir dalam sekejap mata, aku pergi ke sekolah sambil menggosok mataku yang masih mengantuk.
Bersamaan ketika masuk ke kelas masuk ke mata, sepucuk surat di atas meja.
[UNTUK Mika ★ DARI Aya]
... Surat dari Aya.
(Mika 上, 2006:21)

Pada data keenam belas terdapat *kanyouku* 目に入る / *me ni hairu* berkonjugasi menjadi 目に入った / *me ni haitta* memiliki makna leksikal 'masuk ke mata' dan makna idiom yang menurut Shiraishi (1983:444) adalah 'Berhenti di mata. Melihat'. Jika makna idiom, artinya menjadi

‘Liburan musim panas yang panjang berakhir dalam sekejap mata, aku pergi ke sekolah sambil menggosok mataku yang masih mengantuk. Bersamaan ketika masuk ke kelas melihat, sepucuk surat di atas meja. “UNTUK Mika ★ DARI Aya”. Surat dari Aya’

17. 目を輝かせる/Me o kagayakaseru/

ヒロが赤ちゃん産むんでほしいって、そう言ってくれた。
「赤ちゃん産むんでいいの...??」
不安げな美嘉の言葉をさえぎり、目を輝かせながら答えるヒロ。
「あたりめーだ！ 頑張って二人で育てようぜ！」
Dia mengatakan bahwa, Hiro ingin aku melahirkan seorang bayi.
“Bisakah aku melahirkan seorang bayi..??”
Memotong perkataan Mika yang tidak enak, dengan **matanya yang bersinar** Hiro menjawab.
“Tentu saja ! Mari kita melakukan yang terbaik bersama-sama !”
(Mika 上, 2006:94)

18. 「アヤの彼氏ってさ~どんな人??」

福神漬をポリポリとかみながら、アヤに問いかける美嘉。
アヤは待ってました！と言わんばかりに目を輝かせる。
「えっと~中学からの友達の紹介で知り合ったんだあ~」
“Pacarnya Aya orang yang bagaimana ??”
Mika bertanya pada Aya sambil mengunyah sayuran acar dengan saus kecap.
Aya menunggu ! berbicara yang membuat **matanya bersinar**.
“hmm~ aku mengenalnya dari teman-teman SMP ku~”
(Mika 下, 2006:209)

Pada data ketujuh belas dan kedelapan belas terdapat *kanyouku* 目を輝かせる/*me o kagayakaseru*/ memiliki makna leksikal yang artinya ‘mata yang bersinar’ dan makna idiom yang menurut Shiraishi (1983:447) adalah ‘Membuat mata bersinar. Penuh harapan dan kebahagiaan. Bersinarnya wajah karena kebahagiaan’.

KESIMPULAN

Dari penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Makna 目/*me*/ dalam *kanyouku* 目が覚める/*me ga sameru*/, 目を開く/*me o hiraku*/, 目に染みる/*me ni shimiru*/, 目を覚ます/*me o samasu*/, 目

に入る/*me ni hairu*/, dan 目を見開く/*me o mhiraku*/ adalah ***mata terbuka dan melihat***.

2. Makna 目/*me*/ dalam *kanyouku* 目を盗む/*me o nusumu*/, 目を通す/*me o toosu*/, 目を奪う/*me o ubau*/, 目が離せない/*me ga hanasenai*/, 目に留まる/*me ni tomaru*/, 目を離す/*me o hanasu*/, 目をそらす/*me o sorasu*/, dan 目を向ける/*me o mukeru*/ adalah ***penglihatan*** atau ***pandangan***.
3. Makna 目/*me*/ dalam *kanyouku* 目に焼き付く/*me ni yakitsuku*/ dan 目に浮かぶ/*me ni ukabu*/ adalah ***alat yang digunakan untuk menggambarkan suatu kejadian yang sudah diketahui atau sudah pernah terjadi***.
4. Makna 目/*me*/ dalam *kanyouku* 目を細める/*me o hosomeru*/ adalah ***anggota tubuh yang mengecil untuk mengekspresikan tersenyum***.
5. Makna 目/*me*/ dalam *kanyouku* 目を輝かせる/*me o kagayakaseru*/ adalah ***anggota tubuh yang digunakan untuk mengekspresikan kebahagiaan***.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul (1). 1993. *Kamus Idiom Bahasa Indonesia*. Ende, Flores: Nusa Indah.
- Chaer, Abdul (2). 2003. *Linguistik Umum*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul (3). 2013. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Daiji, Shiraishi. 1983. *Kokugo Kanyouku Daijiten*. Tokyo: Tokyodou.
- Djajasudarma, Fatimah. 2009. *Semantik 1: Makna Leksikal dan Gramatikal*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Goro Taniguchi. 2000. *Kamus Standar Bahasa Jepang-Indonesia*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Harumi, Tanaka. 1987. *Gengogaku no Susume*. Tokyo: Taishuukan

Shoten.

Kridalaksana, Harimurti. 1993. *Kamus Linguistik: Edisi Ketiga*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.

Larasati, Kinanti. 2012. *Makna Dan Majas Dalam Idiom (Kanyouku) Yang Berunsur Mata (Me) Dan Mulut (Kuchi)*. Semarang: Universitas Diponegoro.

Leech, Geoffrey. 1976. *Semantics*. Utrech/Antwerpen: Uitgeverij Het Spectrum.

Maha. 2016. *Ijiwaru na Kimi ni Koishimashita*. Tokyo: Starts Publications

Matsumura, Takao. 2001. *Kokugo Jiten*. Tokyo: Obunsha.

Mika. 2006. *Koizora: Setsunai Koi Monogatari*. Tokyo: Starts Publications.

Miharu, Akimoto. 2002. *Yoku Wakaru Goi (Nihongo Kyoushi • Bunyabetsu Masuta-Shiri-Zu)*. Tokyo: Aruku.

Muneo, Inoue. 1992. *Reikai Kanyouku Jiten*. Tokyo: Soutakusha.

Nelson, Andrew Nathaniel. 1994. *Kamus Kanji Modern Jepang-Indonesia*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Nurgiyantoro, Burhan. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Pateda, Mansur. 1986. *Semantik Leksikal*. Ende, Flores: Nusa Indah.

Saussure, Ferdinand de. 1974. *Course in General Linguistics*. New York: McGraw Hill Book Company

Sayaka, Kurashina. 2008. *Nihongo Tango Doriru*. Tokyo: Ask Publishing.

Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik)*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

Sudaryat, Yayat. 2009. *Makna Dalam Wacana*. Bandung: Yrama Widya.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Yukiko, Sakata. 1995. *Sanseido Jitsuyou Kanyouku Jiten*. Tokyo: Sanseido Heshuujo.

Yutaka, Miyaji. 1984. *Kanyouku no Imi to Yohou*. Tokyo: Majishoin.

Ini Admin. Idiom Bahasa Jepang – Kao Ga Hiroi.
<https://inijapanese.id/idiom-bahasa-jepang-kao-ga-hiroi/> diakses pada 19 Oktober 2017

Ini Admin. Idiom Bahasa Jepang – Abata mo Ekubo.
<https://inijapanese.id/idiom-bahasa-jepang-abatamoekubo/> diakses pada 19 Oktober 2017

Rokhani, Siti. 45 Contoh Kalimat Ungkapan Dalam Bahasa Indonesia.
<https://dosenbahasa.com/contoh-kalimat-ungkapan> diakses pada 31 Oktober 20

PERBANDINGAN AOMORI NEBUTA MATSURI DENGAN PERAYAAN OGOH-OGOHO DI BALI

Sri Mistiana Dewi

Eva Amalijah

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email: ecaadicha@yahoo.com

Artikel
diterima
bulan
November
2018

Proses
review bulan
Desember
2018

Diterbitkan
bulan Januari
2019

Abstrak: Setiap Negara memiliki bermacam-macam kebudayaan, diantaranya Jepang dan Indonesia. Di Jepang memiliki perayaan yang bernama *Aomori Nebuta Matsuri*, dan perayaan tersebut memiliki kesamaan dengan perayaan yang ada di Indonesia yaitu perayaan *Ogoh-Ogoh*. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah perbandingan dari kedua perayaan tersebut, yaitu *Aomori Nebuta Matsuri* dan perayaan *Ogoh-Ogoh*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan *Aomori Nebuta Matsuri* dengan perayaan *Ogoh-Ogoh*. Dari perbandingan tersebut penulis akan membahas tentang perbedaan dan persamaan *Aomori Nebuta Matsuri* dengan perayaan *Ogoh-Ogoh* di Bali, baik dari segi boneka, sistem perayaan, dan makna kedua perayaan. Penelitian ini menggunakan metode *analisis deskriptif*. Hasil dari penelitian ini adalah *aomori nebuta matsuri* ialah sebuah perayaan yang diselenggarakan untuk mengusir roh jahat dan membuat sebuah arak-arakan sambil membawa boneka raksasa. Boneka raksasa tersebut terbuat dari kertas dan berupa lampion. Kemudian, dihanyutkan ke sungai. Sedangkan *ogoh-ogoh* adalah boneka raksasa yang berbentuk *Bhuta Kala*, boneka tersebut juga terbuat dari kertas, yang akan diarak mengelilingi desa. Setelah itu, boneka raksasa tersebut dibakar. Kedua perayaan tersebut memiliki makna yang sama yaitu untuk menghalau nasib buruk.

Kata kunci: *Aomori Nebuta Matsuri*, *Ogoh-Ogoh*, boneka raksasa, menghalau nasib buruk.

Abstract: Every country has a variety of cultures, including Japan and Indonesia. In Japan there is a celebration called *Aomori Nebuta Matsuri*, and the celebration has similarities with celebrations in Indonesia, the *Ogoh-Ogoh* celebration. The formulation of the problem in this study is the comparison of the two celebrations, namely *Aomori Nebuta Matsuri* and *Ogoh-Ogoh* celebration. The purpose of this study was to determine the comparison of *Aomori Nebuta Matsuri* with the *Ogoh-Ogoh* celebration. From this comparison the writer will discuss the differences and similarities of *Aomori Nebuta Matsuri* with the *Ogoh-Ogoh* celebration in Bali, both in terms of puppets, a system of celebrations, and the significance of both celebrations. This research uses descriptive analysis method. The results of this study are *aomori nebuta matsuri* is a celebration held to ward off evil spirits and make a procession while carrying giant puppets. The giant doll is made of paper and in the form of lanterns. Then, washed into the river. While *ogoh-ogoh* is a giant doll in the form of *Bhuta Kala*, the doll is also made of paper, which will be paraded around the village. After that, the giant doll was burned. Both celebrations have the same meaning which is to dispel bad luck.

Keywords: *Aomori Nebuta Matsuri*, *Ogoh-Ogoh*, giant puppet, dispel bad luck.

PENDAHULUAN

Di setiap Negara pasti ada banyak sekali kebudayaan, salah satunya di Jepang, budaya di Jepang banyak sekali jenis dan ragamnya. Di Jepang banyak sekali jenis perayaan atau festival yang sering diadakan di setiap kota, dan perayaan atau festival di Jepang sering juga disebut dengan *matsuri* “お祭り”. *Matsuri* sendiri biasanya diselenggarakan sesuai dengan musim, yaitu *haru* (musim semi), *natsu* (musim panas), *aki* (musim gugur), *fuyu* (musim dingin). *Matsuri* “お祭り” adalah sebuah istilah dari agama *Shinto* di Jepang, dan *matsuri* ialah “*kami ni tsukaematsuru koto/ 神につかえまつること*” yang artinya bersembahyang kepada dewa, pernyataan tersebut dijelaskan dalam buku *kojikiden*(古事記伝). Menurut Yanagita Kunio, dalam buku *Nihon no Matsuri* (1980:43), *matsuri* merupakan suatu sikap menyambut kehadiran dewa, dengan menyajikan segala sajian yang ada dan dengan menunjukkan sikap mengabdikan diri pada dewa.

Indonesia sendiri juga terdapat banyak jenis ragam budaya termasuk sebuah perayaan (festival), atau dapat disebut dengan ritual. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) perayaan adalah sebuah pesta (keramaian dan sebagainya) untuk merayakan suatu peristiwa. Biasanya perayaan di Indonesia sesuai dengan hitungan tanggal setiap tahunnya dan ada juga yang berdasarkan musim, yaitu *musim hujan* dan *musim kemarau*.

Menurut Y. Sumandiyo, *Seni dalam ritual Agama* (2006:31), Ritual merupakan suatu bentuk upacara atau perayaan (*celebration*) yang berhubungan dengan beberapa kepercayaan atau agama dengan ditandai sifat khusus, dan merupakan suatu pengalaman yang suci. Pengalaman itu mencakup segala sesuatu yang dibuat atau dipergunakan oleh manusia untuk menyatakan hubungannya dengan “Yang Maha Tinggi”, dan hubungan atau perjumpaan itu bukan sesuatu yang sifatnya biasa tetapi bersifat khusus dan istimewa, sehingga manusia membuat suatu cara yang pantas guna melaksanakan pertemuan itu, maka munculah beberapa bentuk upacara keagamaan.

Aomori Nebuta Matsuri adalah sebuah perayaan yang diselenggarakan untuk mengusir roh jahat, dan membuat sebuah arak-arakan yaitu sebuah boneka raksasa yang terbuat dari kertas dan berupa lampion. Boneka raksasa yang berbentuk lampion tersebut akan dihanyutkan ke sungai. *Nebuta Matsuri* adalah festival yang diselenggarakan untuk menyambut festival Tanabata, dan dilakukan pada tanggal 2 Agustus sampai dengan 7 Agustus, festival ini diselenggarakan di Kota Aomori, Prefektur Aomori. Nebuta sendiri adalah lentera raksasa yang terbuat dari kerangka kayu, dan diusung dengan menggunakan kendaraan hias dengan diarak di jalan-jalan.

Aomori Nebuta berawal dari tradisi menghanyutkan lentera kertas pada malam Tanabata. Nebuta berbentuk lentera raksasa yang menggambarkan tokoh-tokoh dalam kabuki muncul sekitar puncak keemasan seni rakyat biasa pada era [Bunka](#) (1804-1817).

Di Indonesia juga memiliki perayaan yang membuat boneka raksasa dan terbuat dari kertas serta di arak dan setelah di arak mengelilingi desa, boneka raksasa tersebut akan dibakar. Perayaan tersebut bagi umat Hindu disebut dengan *Ogoh Ogoh*. Ogoh ogoh merupakan rangkaian ritual bernama *tawur kesanga*, salah satu ritual keagamaan dalam rangka menyambut Hari Raya Nyepi (*tahun baru Saka*).

Ogoh-ogoh yang juga disebut Bhuta Kala itu dibuat oleh umat Hindu secara bergotong royong. Menurut Putu, ogoh ogoh merupakan karya seni patung dalam kebudayaan Bali. Dalam perwujudan patung, Bhuta Kala digambarkan sebagai sosok yang besar dan menakutkan, yang bercirikan mempunyai wajah seram, mata berlubang, gigi yang besar runcing dan kepala yang botak bagian depan, dan mempunyai buah dada sebesar pepaya. Fungsi utama ogoh ogoh sebagai representasi Bhuta Kala yang dibuat menjelang Hari Nyepi umat Hindu dan diarak beramai-ramai keliling desa pada senja hari. Patung atau boneka raksasa ini dibuat dalam jangka waktu satu bulan dan terbuat dari bahan kayu, bamboo, dan

Styrofoam yang kemudian dibentuk menjadi sosok Bhuta Kala. Kemudian sebanyak 15 orang akan mengarak dan memikul ogoh ogoh tersebut.

Dari latar belakang tersebut diatas penulis ingin meneliti mengenai perbandingan kedua perayaan tersebut, perbandingan dari sisi boneka, sistem perayaan dan makna kedua perayaan tersebut, yaitu aomori nebuta matsuri di Jepang dan perayaan ogoh-ogoh di Bali.

Penelitian yang penulis teliti ini menggunakan metode *analisis deskriptif*. Menurut Sugiyono (2004: 169) Analisis Deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Sjachran Basah (1994:7), perbandingan merupakan suatu metode pengkajian atau penyelidikan dengan mengadakan perbandingan di antara dua objek kajian atau lebih untuk menambah dan memperdalam pengetahuan tentang objek yang dikaji. Jadi di dalam perbandingan ini terdapat objek yang hendak diperbandingkan yang sudah diketahui sebelumnya, akan tetapi pengetahuan ini belum tegas dan jelas. Dua objek tersebut adalah aomori nebuta matsuri di Jepang dan perayaan ogoh-ogoh di Bali. Kedua perayaan ini memiliki perbedaan dan persamaan, dan perbandingan tersebut dilihat dari segi bentuk boneka, sistem perayaan, dan makna dari kedua perayaan tersebut.

A. Perbandingan Bentuk Boneka

1. Aomori Nebuta Matsuri

Pada saat menyelenggarakan aomori nebuta matsuri, dibutuhkan sebuah boneka berukuran raksasa. Dalam buku "Nebuta dan Neputa How to Enjoy Guidebook, 4", ukuran boneka tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Morfologi dan fitur: Aomori Nebuta adalah bentuk boneka, membentuk kompleks, dinamis dan glamour yang atraktif. Ukurannya sekitar 5 m

dan lebar sekitar 9 m. Karena penggunaan kabel listrik yang meluas, ketinggiannya ditekan dan menjadi lebar secara horizontal. Tema utamanya adalah mitos dan hal-hal pejuang, namun dalam beberapa tahun terakhir tema baru seperti era Jomon dapat dilihat.

- 2) Operasi / Matriks: Jumlah Nebuta berukuran besar yang keluar adalah 22 unit. Cukup kuat bahwa penarik mendorong maju atau mengubah Nebuta dengan momentum sehingga laci mendekati penonton dengan instruksi kipas lipat. Kapan pun "Haneto" mengenakan kostum cantik memantul, suara lonceng yang dikenakan berbunyi Shan Shan.
- 3) Hayashi dan Hikikin: iringan terdiri dari seruling, drum, dan palu. Melodi adalah pengulangan tujuh ayat. Teriakan itu adalah "Rasse! Rasse! Rasser!" Dari suasana dan suasana terbuka terasa "Kemenangan Nebuta".

Jenis-jenis boneka nebuta :

- a) Aomori Nebuta
- b) Hirosaki Neputa
- c) Goshogawaratachi Nebuta
- d) Kuroishi Neputa

Bahan yang digunakan dalam pembuatan boneka nebuta :

- a) Bambu
- b) Kertas Putih
- c) Cat
- d) Bola Lampu (bolam)

Cara pembuatan boneka nebuta :

- a) Membuat desain boneka yang akan dibuat
- b) Setelah mendesain, kemudian membuat kerangka boneka nebuta yang akan dibuat
- c) Setelah kerangka dari bambu jadi, mulailah dipasang lampu hias di dalam kerangka boneka yang terbuat dari bambu tersebut
- d) Kemudian memasang kertas untuk melapisi kerangka bambu
- e) Setelah dilapisi kertas, mulailah untuk menggambar

- f) Kemudian boneka yang sudah digambar tersebut diberi warna sesuai desain yang dibuat

2. Ogoh-Ogoh

Dalam menyelenggarakan perayaan ogoh-ogoh, dibutuhkan sebuah boneka berukuran raksasa. Ukuran boneka tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Ukuran boneka ogoh-ogoh memiliki tinggi 10 m dan lebarnya 6 m. Bahan yang diperlukan dalam pembuatan boneka / lentera, yaitu :
 - a) Bambu
 - b) Kertas Putih / Kain Putih
 - c) Cat
 - d) Bola Lampu (bolam)
- b. Cara pembuatan boneka ogoh-ogoh:
 - a) Membuat desain boneka yang akan dibuat
 - b) Setelah mendesain, kemudian membuat kerangka boneka nebuta yang akan dibuat
 - c) Setelah kerangka dari bambu jadi, kemudian memasang kertas untuk melapisi kerangka bambu tersebut
 - d) Setelah dilapisi kertas, mulailah untuk menggambar
 - e) Kemudian boneka yang sudah digambar tersebut diberi warna sesuai desain yang dibuat
 - f) Setelah warnanya kering, boneka ogoh-ogoh tersebut akan ditambahkan aksesoris seperti, kain adat Bali, dsb.
 - g) Kemudian akan diberi lampu (ketika mengarak pada malam hari boneka ogoh-ogoh akan menyala)

Adapun jenis-jenis boneka ogoh-ogoh yang dibuat, antara lain :

- a) Ogoh-ogoh Bhuta Kala
- b) Ogoh-ogoh Wayang
- c) Ogoh-ogoh Kontemporer

Kedua boneka tersebut dari segi ukuran memang tidak sama, boneka nebuta memiliki ukuran 5x9m, sedangkan boneka ogoh-ogoh 10x6m. Jika ukuran boneka nebuta horizontal, maka boneka ogoh-ogoh lebih ke bentuk vertical. Namun ukuran-ukuran tersebut tidak bisa dibuat patokan, karena ukuran bentuk boneka nebuta dan boneka ogoh-ogoh sangatlah beraneka ragam. Dan dari segi bentuk memang hampir sama, dikarenakan kedua boneka tersebut memiliki bentuk boneka yang sama-sama menyeramkan, boneka nebuta biasanya menggunakan sosok tokoh kabuki dan sedangkan boneka ogoh-ogoh menggunakan sosok bhuta kala. Dan kedua boneka tersebut memiliki bentuk yang menyeramkan, namun ketika pada malam hari boneka tersebut akan tampak unik, karena boneka tersebut akan menyala.

Dari segi bahan baku yang digunakan untuk membuat boneka nebuta dan boneka ogoh-ogoh memiliki kesamaan, yaitu bambu, kertas putih, cat, dan bola lampu (bolam). Bambu digunakan untuk dasar membuat kerangka boneka dengan menganyamnya menjadi sebuah kerangka boneka yang diinginkan, kemudian tambahkan lampu-lampu kecil pada kerangka bambu tersebut, setelah itu tempelkan kertas putih untuk alas penutup kerangka yang terbuat dari anyaman bambu tersebut, dan kemudian dilukis dan di cat sesuai dengan bentuk boneka yang sudah dibentuk.

B. Perbandingan Sistem Perayaan

1. Aomori Nebuta Matsuri

Festival Aomori Nebuta adalah festival yang berlangsung selama 6 hari dari tanggal 2 hingga 7 Agustus setiap tahun tanpa memperhatikan hari-hari dalam seminggu (7 hari termasuk hari sebelum festival malam). Acara yang akan digelar berbeda dari hari ke hari. Di bawah ini adalah jadwal acara festival aomori nebuta (JapanTravel.com), jadwal dari hari pertama hingga hari terakhir festival, yaitu sebagai berikut.

1 Agustus	Malam	Festival malam · Kembang api Asamushi menunjukkan musim semi
2 Agustus	Malam	Operasi Nebuta kecil & Nebuta berukuran besar (sekitar 15 unit terjadwal)
3 Agustus	Malam	Operasi Nebuta kecil & Nebuta berukuran besar (sekitar 15 unit terjadwal)
4 Agustus	Malam	Operasi Nebuta berskala besar (sekitar 20 unit dijadwalkan)
5 Agustus	Malam	Operasi Nebuta berskala besar (sekitar 20 unit dijadwalkan)
6 Agustus	Malam	Operasi Nebuta berskala besar (sekitar 20 unit dijadwalkan)
7 Agustus	Siang	Operasi Nebuta berskala besar (sekitar 20 unit dijadwalkan)
7 Agustus	Malam	Aomori kembang api · Nebuta navigasi layanan (dijadwalkan untuk 6 unit)

2. Ogoh-ogoh

Adapun upacara-upacara yang dilakukan sebelum perayaan ogoh-ogoh itu dimulai, yaitu sebagai berikut.

a. Melasti

Inti dari upacara melasti dalam rangkaian hari raya nyepi bertujuan untuk melakukan penyucian diri dan alam semesta. Pada upacara ini juga beberapa pusaka dan simbol-simbol para dewa yang ada di setiap Pura di Bali juga ikut disucikan kembali. Upacara melasti dilakukan oleh masing-masing desa di Bali dengan melakukan penyucian di laut atau danau bagi desa yang letaknya jauh dari laut. Karena melasti dilakukan oleh seluruh penduduk desa dengan berjalan kaki menuju laut atau danau. Jadwal

melasti tidak ditentukan pasti namun masing-masing banjar/desa memiliki jadwal tersendiri.

b. Pengerupukan dan Arakan Ogoh-ogoh

Disinilah hari dimana ogoh-ogoh diarak keliling kota dan desa di Bali. Sebelum parade ogoh-ogoh yang dilakukan pada petang dini hari sampai malam hari, akan dilakukan upacara Tawur Agung di setiap perempatan besar dengan mata angin timur, barat, laut dan gunung. Timur Agung ini bertujuan untuk menyucikan dan menghalau sifat aura buruk sehingga kembali suci. Juga setelah melakukan Tawur Agung, pada setiap masing-masing rumah akan dibunyikan berbagai macam bunyi-bunyian untuk mengusir aura jahat. Setelah tawur agung dan upacara di masing-masing rumah dan banjar/desa, maka berlangsunglah arak-arakan ogoh-ogoh.

Ogoh-ogoh inilah simbol jahat itu yang akan diarak kemudian dibakar sebagai simbol menghilangkan sifat jahat, sehingga mereka memiliki sifat baik dan ikut menjaga kedamaian bhuna agung (alam semesta). Arak-arakan ogoh-ogoh inilah yang akan menjadi daya tarik utama dari rangkaian hari raya nyepi di Bali. Biasanya juga terdapat lomba parade ogoh-ogoh yang melombakan ogoh-ogoh dari berbagai desa.

c. Nyepi

Nyepi adalah rangkaian utama dari perayaan hari raya nyepi, dimana pada hari itu pulau Bali akan menjadi pulau mati. Semua kegiatan ekonomi dan kelangsungan masyarakat terhenti total untuk satu pulau dan juga pulau sekitarnya seperti pulau nusa penida, nusa lembongan, dan nusa ceningan. Semuanya terhenti mulai dari bandara, pelabuhan, perkantoran, jalan raya, dll.

Dalam nyepi umat Hindu di Indonesia khususnya di Bali melaksanakan tapa brata penyepian yaitu antara lain sebagai berikut.

a) Amati Karya (tidak bekerja)

- b) Amati Geni (tidak menyalakan api, lampu, atau sumber penerangan lainnya)
- c) Amati Lelungan (tidak keluar rumah), dan
- d) Amati Lelanguan (tidak melakukan hal yang bersifat hiburan)

Namun dari itu semua juga terdapat pengecualian seperti, rumah sakit, rumah yang memiliki bayi/orang sakit untuk menyalakan lampu (melapor terlebih dahulu kepada masing-masing desa adat), layanan pemadam kebakaran, serta beberapa hal yang bersifat darurat.

d. Ngembak Geni

Ngembak Geni adalah rangkaian dari hari raya nyepi yang terakhir. Ngembak geni juga bermakna menyalakan kembali “penerangan” setelah melakukan introspeksi diri pada hari nyepi dengan tapa brata penyepian. Ngembak geni juga memiliki arti untuk menyambut kembali hari baru dimana masyarakat akan saling mengunjungi dan saling memaafkan satu sama lainnya.

Dalam festival aomori nebuta dan ogoh-ogoh juga terdapat musik yang mengiringi arak-arakan boneka, dan juga ada penari yang mengarak boneka tersebut. Di festival aomori nebuta dentuman musik yang berasal dari alat musik *taiko*, sejenis gendang. Sedangkan di dalam perayaan ogoh-ogoh terdapat suara dentuman yang berasal dari alat musik *gambelan bleganjur*, sejenis alat musik gendang dan terdiri dari beberapa alat music lainnya. Dan disaat mengarak boneka nebuta dan ogoh-ogoh, kedua perayaan tersebut melakukan sebuah tarian agar lebih atraktif dan menarik.

Perayaan ogoh ogoh ini dilaksanakan mulai dari pukul 00.00 dini hari, hingga kembali lagi pada pukul 00.00 yang dilakukan sebelum hari raya Nyepi. Dalam acara pengerupukan, ogoh-ogoh akan diarak keliling desa adat, setelah diarak keliling desa kemudian ogoh-ogoh tersebut dibakar. Sedangkan aomori nebuta matsuri diselenggarakan selama 6 (enam) hari berturut-turut. Sama seperti boneka ogoh-ogoh yang diarak beramai-ramai, boneka nebuta juga diarak beramai-ramai secara

berkeliling, kemudian pada hari terakhir perayaan, boneka nebuta akan dihanyutkan ke sungai.

C. Makna Kedua Perayaan / Festival

Setiap perayaan atau festival pasti memiliki makna dari diadakannya acara tersebut. Menurut Lyons (1983:136) menyatakan pengertian makna, "*Meaning is ideas or concept, which can be transferred from the mind of hearer by the embodying them, as it were, in the forms of one language or another*". Makna adalah gagasan atau konsep yang dapat dipindahkan dari pikiran pembicara ke pikiran pendengar dengan menerapkan kedalam bentuk suatu bahasa atau bentuk lainnya. Makna merupakan pengaruh satuan bahasa dalam pemahaman persepsi atau perilaku manusia atau kelompok manusia; hubungan dalam arti kesepadanan atau ketidaksepadanan antara bahasa dan alam di luar bahasa, atau antara ujaran dan semua hal yang ditunjukkannya. Berikut adalah makna dari diselenggarakannya aomori nebuta matsuri dan perayaan ogoh-ogoh di Bali.

1. Aomori Nebuta Matsuri

Menurut Yanagita Kunio matsuri ini bertujuan untuk menghilangkan rasa ngantuk di musim panas. Kata *nebuta* berasal dari kata *nemuri* (眠り), yang berarti rasa ngantuk. Di musim panas, rasa kantuk sering mengganggu aktifitas kegiatan sehingga diadakanlah *matsuri* untuk menghilangkan rasa kantuk.

Pada saat masyarakat melakukan sebuah aktifitas atau kegiatan selalu merasakan kantuk, sehingga masyarakat merasa malas dengan kegiatan yang mereka lakukan, apalagi pada saat masyarakat memasuki musim panen. Akhirnya masyarakat membuat festival/perayaan tersebut, yang diberi nama aomori nebuta matsuri.

Nilai-nilai kehidupan yang luhur telah teraplikasi dan dikembangkan dengan baik di dalam perayaan aomori nebuta, yaitu sebagai berikut.

- (1) Nilai estetika atau rasa keindahan.

- (2) Nilai kebersamaan atau kekompakkan.
- (3) Nilai budaya yang dikembangkan hingga sekarang.

2. Ogoh-ogoh

Seperti yang sudah saya jelaskan sebelumnya, bahwa ogoh-ogoh adalah sebagai media pendidikan dalam rangka membentuk umat Hindu yang berkarakter mulia demi mewujudkan generasi emas. Yang dimaksud dengan media pendidikan dalam hal ini adalah, sarana atau alat yang dipakai di dalam upaya meningkatkan kedewasaan masyarakat agar sehat, cerdas mandiri dan berkarakter mulia. Yang dimaksud dengan berkarakter mulia adalah, karakter orang atau masyarakat yang senantiasa menjadi pemberani dalam memperjuangkan kebenaran, teguh, murni, bebas dari kedengkian dan kesombongan. Senantiasa hidup jujur dan adil, tidak korupsi dan melakukan perbuatan melanggar norma kesusilaan yang dapat mencemarkan dirinya sendiri, keluarga, dan masyarakat.

Nilai-nilai kehidupan yang luhur telah teraplikasi dan dikembangkan dengan baik di dalam acara ini, nilai-nilai yang dimaksud antara lain sebagai berikut.

- (1) Nilai kebersamaan yang mencerminkan egaliter.
- (2) Nilai kesatuan dan persatuan.
- (3) Nilai hidup rukun, toleransi saling menghargai.
- (4) Nilai estetika atau rasa keindahan.
- (5) Nilai perjuangan yang tidak mengenal lelah sesuai dengan ajaran Veda.
- (6) Nilai sportifitas dan kejujuran.
- (7) Nilai gotong royong kerja bersama.

Dari pengertian perbandingan dari teori yang penulis ambil, bahwa perbandingan adalah perbandingan dua hal / lembaga untuk diketahui perbedaan dan persamaan kedua lembaga melalui tahap-tahap tertentu. Berdasarkan penjelasan diatas, perbandingan yang berasal dari bentuk

boneka, sistem perayaan dan juga makna dibalik perayaan. Berikut ini adalah perbedaan dan persamaan dari penjelasan diatas.

- 1) Perbedaan dari segi boneka:
 - a) Ukuran boneka.
 - b) Bentuk boneka yang dibuat (bermacam-macam bentuk dan berbeda-beda).
- 2) Persamaan dari segi boneka: Bahan yang digunakan untuk pembuatan boneka.
- 3) Perbedaan dari segi sistem perayaan:
 - a) Aomori nebuta matsuri dilaksanakan 6 (enam) hari berturut-turut, sedangkan perayaan ogoh-ogoh dilaksanakan hanya dalam waktu 1 (satu) hari penuh.
 - b) Alat musik yang digunakan untuk mengarak boneka selama perayaan berlangsung. Aomori nebuta matsuri menggunakan alat musik taiko, sedangkan pada arak-arakan boneka ogoh-ogoh menggunakan alat musik gambelan bleganjur.
 - c) Setelah mengarak boneka nebuta, boneka nebuta akan dihanyutkan ke sungai pada akhir acara. Sedangkan boneka ogoh-ogoh akan dibakar setelah diarak keliling desa adat.
- 4) Persamaan dari segi sistem perayaan:
 - a) Boneka diarak keliling.
 - b) Menggunakan alat musik pada saat mengarak boneka.
- 5) Perbedaan dari segi makna:

Aomori nebuta matsuri untuk menghilangkan rasa kantuk/lelah, agar masyarakatnya tidak mengalami gagal panen. Sedangkan perayaan ogoh-ogoh untuk menghilangkan sifat buruk yaitu iri, dengki dan sombong pada diri manusia.
- 6) Persamaan dari segi makna: Untuk menghalau nasib buruk.

KESIMPULAN

Aomori nebuta matsuri dan perayaan ogoh-ogoh di Bali adalah dua perayaan dari kebudayaan yang berbeda, namun ada beberapa sisi yang

sama dari kedua perayaan tersebut. Dari sisi sistem penyelenggaraan kedua perayaan tersebut memang berbeda, aomori nebuta matsuri setelah mengarak boneka nebuta, boneka tersebut akan dihanyutkan di sungai, sedangkan dalam perayaan ogoh-ogoh di Bali, setelah mengarak boneka ogoh-ogoh, boneka tersebut akan dibakar.

Kedua yaitu perayaan tersebut mempunyai perbedaan makna, masyarakat Jepang khususnya pada Prefektur Aomori, dengan menyelenggarakan perayaan atau festival aomori nebuta, masyarakat akan dijauhkan dari rasa kantuk/lelah pada musim panas, agar mereka terhindar dari gagal panen.

Sedangkan masyarakat di Bali khususnya umat Hindu, dengan menyelenggarakan perayaan atau festival ogoh-ogoh, masyarakat percaya akan dijauhkan dari sifat iri, dengki dan sombong. Namun dari sisi makna, kedua perayaan dari Jepang dan Indonesia tersebut memiliki makna yang sama, yaitu untuk menghalau nasib buruk.

DAFTAR PUSTAKA

- Candra, I Wayan. 2012. *Sebuah Kajian Budaya BALI*: GASES.
- Guidebook. 2015. *Nebuta & Neputa How To Enjoy*. Halaman 4.
- Guidebook. 2015. *Nebuta & Neputa How To Enjoy*. Halaman 28-29.
- Koentjaraningrat. 1984. *Kamus Istilah Antropologi*. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. Jakarta : Depdikbud. Halaman 420.
- Koentjaraningrat. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kunio Yanagita. 1980. *Nihon no Matsuri (Kado Kawa Bunka)*. (<http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/123391-RB08H38mn-Matsuri%20Nenchuugyouji-Literatur.pdf> diakses pada tanggal 01 Maret 2017 pukul 13.45).
- Aomori Nebuta Matsuri. Asal Nebuta.
(<http://www.nebuta.or.jp/known/origin.html> diakses pada tanggal 15 September 2017 pukul 16.15).
- Pengertian Matsuri Miyake Hitoshi (<http://lib.ui.ac.id/file?file=digital>

[/123391-RB08H38mn-Matsuri%20Nenchuugyouji-Literatur.pdf](#)
diakses pada tanggal 01 Maret 2017 pukul 13.45).

Pengertian Aomori Nebuta Matsuri (http://sulawesi-utara.fj.web.id/id3/1425-1311/Festival-Nebuta-Aomori_241006_sulawesi-utara-fj.html) diakses pada tanggal 04 Maret 2017 pukul 14.15).

Pengertian Perbedaan (<http://kbbi.web.id/beda>) diakses pada tanggal 5 Juni 2017 pukul 09.39).

Pengertian Persamaan (<http://kbbi.web.id/sama>) diakses pada tanggal 5 Juni 2017 pukul 09.49).

P. Joko Subagyo. 1997. *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Stuard-Fox, David J., Putra Yadnya, Ida Bagus (terj.). 2010. *Pura Besakih. Pura, Agama, dan Masyarakat Bali*. Denpasar : Udayana University Press.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Warasse. 2010. *Text Pendahuluan Nebuta. Bentuk dan Asal Festival Nebuta*.

Warasse. 2010. *Text Pendahuluan Nebuta. Proses Produksi*.

Widnyani Nyoman. 2012. *Ogoh-ogoh*. Denpasar : Paramita.

PERILAKU *DANSOU* PADA *MEMBER FUDANJUKU* 風男塾に男装の性格

Rachmah Anugerah Wati
Novi Andari

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Email: noviandari@untag-sby.ac.id

Artikel
diterima
bulan
Oktober 2018

Proses
review bulan
Desember
2018

Diterbitkan
bulan Januari
2019

Abstrak: Budaya bagaikan sebuah keajaiban yang akan terus ada bersama dengan masyarakat. Di Jepang, budaya tradisional dan budaya *modern* berjalan beriringan. Salah satu fenomena budaya modern atau budaya populer di Jepang adalah *Dansou*. *Dansou* adalah istilah untuk perempuan yang mengenakan pakaian serta bertingkah laku seperti laki-laki. Saat ini fenomena tersebut sudah terlihat cukup lumrah di kalangan masyarakat. Apalagi ditambah dengan budaya populer yang terus mengikuti perkembangan jaman. Penelitian ini bertujuan untuk menambahkan wawasan mengenai *dansou* yang dilakukan oleh salah satu *idol group* bernama *Fudanjuku*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif untuk menganalisis perubahan perilaku dan faktor yang melatar belakangi *Fudanjuku* untuk ber-*dansou*. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *dansou* yang dilakukan oleh *Fudanjuku*. Sumber data adalah artikel berita baik tertulis maupun yang berbentuk video. Hasil penelitian ini adalah perubahan perilaku yang dilakukan oleh *Fudanjuku* merupakan perubahan yang disengaja guna untuk terus berada di dunia hiburan Jepang, *dansou* yang dilakukan oleh *Fudanjuku* merupakan terobosan terbaru dalam budaya populer yang ada di Jepang khususnya dalam bidang musik (*idol group*), *dansou* yang dilakukan dalam jangka waktu lama akan menimbulkan perubahan perilaku yang sedikit mencolok sehingga menyebabkan sisi maskulin pada perempuan akan bertambah. Kemudian faktor yang melatar belakangi *Fudanjuku* untuk ber-*dansou* disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Dimana kedua faktor tersebut dapat dibidang sama rata. Seperti faktor bakat, kepribadian, kebudayaan maupun sosial ekonomi.

Kata kunci: budaya populer, psikologi kepribadian, *dansou*, *idol group*

Abstract: Culture is like a miracle that will continue to exist with the community. In Japan, traditional culture and modern culture go hand in hand. One of the phenomena of modern culture or popular culture in Japan is *Dansou*. *Dansou* is a term for women who wear clothes and behave like men. At present this phenomenon is already quite common among the people. Moreover, coupled with popular culture that continues to follow the development of the era. This study aims to add insight into *dansou* conducted by one idol group named *Fudanjuku*. The research method used is descriptive qualitative to analyze changes in behavior and factors underlying *Fudanjuku* for *dansou*. The data used in this study are *dansou* conducted by *Fudanjuku*. Data sources are both written and video news articles. The results of this study are the behavioral changes made by *Fudanjuku* are intentional changes in order to continue to be in the Japanese entertainment world, *dansou* made by *Fudanjuku* is the latest breakthrough in popular culture in Japan, especially in the field of music (*idol group*), *dansou* made in the long run will lead to changes in behavior that are a bit striking, causing the masculine side in women will increase. Then the factors behind *Fudanjuku*'s background for *dansou* are caused by internal and external factors. Where the two factors can be considered equally. Such as talent, personality, culture and socio-economic factors.

Keywords: popular culture, personality psychology, *dansou*, *idol group*

PENDAHULUAN

Jepang merupakan salah satu negara maju di Asia yang dikagumi oleh kebanyakan orang. Bukan hanya karena penemuan teknologinya yang luar biasa, namun juga budayanya yang masih kental melekat di masyarakatnya. Gedunggedung pencakar langit yang dapat bertahan dari ancaman gempa bumi, karya animasi yang digandrungi seluruh dunia, memiliki kereta yang berkecepatan tinggi, serta robot yang dapat dikendalikan oleh manusia, semua itu ada di negeri matahari terbit. Namun, masyarakat Jepang tidak melupakan warisan budayanya. Kuil, festival, upacara minum teh, *kimono*, dan lain sebagainya masih dapat dilihat dalam kehidupan masyarakat Jepang.

Selain itu, masyarakat Jepang pun terkenal dengan norma-norma yang selalu dijaga. Seperti sopan santun, saling menghargai, bekerjasama, dingin terhadap orang lain, tidak mencampuri urusan orang lain, sulit untuk menerima budaya baru. Namun seiring dengan berkembangnya jaman, sikap dan perilaku masyarakat Jepang mulai berubah. Mereka mulai dapat menerima perubahan terhadap lingkungan dan budaya. Berkaitan dengan masalah perubahan budaya, Soekmono (1987:9) mengatakan bahwa kebudayaan dan masyarakat tidak dapat dipisahkan. Kebudayaan ada jika masih ada masyarakat yang pendukungnya. Masyarakat memiliki sifat tumbuh dan berkembang sesuai dengan jaman dimana masyarakat tersebut hidup. Perkembangan dan pertumbuhan masyarakat pun otomatis membuat kebudayaan terus tumbuh dan berkembang. Anasir dalam kebudayaan yang tidak dapat lagi memenuhi kebutuhan masyarakatnya dengan sendirinya akan disesuaikan dan diubah. Soekmono lebih lanjut mengatakan bahwa pada dasarnya perubahan kebudayaan disebabkan oleh dua hal, yaitu: 1) Penyebab dari dalam, yaitu dari masyarakat pendukungnya sendiri, 2) Penyebab dari luar, yaitu dari luar lingkungan masyarakat tersebut.

Dengan terjadinya perubahan budaya yang ada di Jepang, sedikit demi sedikit negara Jepang mulai terbuka terhadap dunia. Mereka mulai mengembangkan budaya modern atau *pop culture* yang sebenarnya

bersifat sangat komersil. Salah satu yang termasuk ke dalam *pop culture* yang sangat terkenal adalah animasi (*anime*), komik (*manga*), *fashion*, musik pop atau J-Pop, dan lain sebagainya.

Pengaruh *pop culture* Jepang di berbagai belahan dunia sudah tidak dapat diragukan lagi. *Anime-anime* Jepang menjadi semakin mendunia dan sangat mudah diakses dalam berbagai bahasa, gaya berbusana anak muda pun mulai mengikuti kiblat Jepang, selain itu musik-musik Jepang pun menjadi semakin sering diperdengarkan dimanapun.

Selain itu, budaya musik pop merupakan salah satu elemen yang tidak dapat dipisahkan dari fenomena *pop culture* Jepang. Walaupun harus diakui bahwa fenomena *Korean Pop (KPop)* masih lebih signifikan dibandingkan dengan *Japan Pop* karena dianggap bahwa jenis musik *K-Pop* jauh lebih mudah diterima oleh selera masyarakat Internasional. Tetapi tidak dapat dilupakan bahwa musisi-musisi sekelas Namie Amuro, Perfume, AKB48, EXILE, Laruku, dan Arashi berhasil menarik perhatian masyarakat dunia dan memiliki basis fans di seluruh dunia.

Grup-grup tersebut biasa disebut dengan istilah *idol group*. *Idol* atau Idola adalah sebuah sosok orang atau tokoh yang dijadikan pujaan. Dalam Bahasa Inggris, idola disebut dengan *Idol* yang mempunyai arti berhala atau bintang film pujaan. Di Jepang, fenomena idola muncul pada awal tahun 1970. Namun karena persaingan dunia idol di Jepang sangat ketat, grup ini tidak kunjung terkenal meski telah melakukan konser berkali-kali, bahkan hingga debut dan merilis single. Kemudian mereka mencari akal bagaimana caranya agar ada sesuatu yang unik selain menjual konsep, Hingga pada suatu hari ketika melakukan sebuah konser, akhirnya mereka memutuskan untuk ber-*dansou* namun mengaku sebagai orang lain atau orang yang berbeda. Grup tersebut diberi nama Fudanjuku. Saat menjadi Fudanjuku, mereka bertingkah menjadi seorang pria. Mengucapkan kalimat-kalimat manis, menggoda penonton yang datang, menyanyikan lagu yang liriknya terkesan „cowok sekali“. Seiring berjalannya waktu, ternyata *fans* lebih menyukai keberadaan Fudanjuku dibandingkan dengan NFS. Pada tahun 2008, Fudanjuku berhasil

melakukan *major debut*. Lagu-lagu mereka cukup laku dipasaran musik Jepang, selain itu karena mengusung konsep yang unik mereka diundang untuk tampil di beberapa acara musik di televisi, mengisi *soundtrack* untuk *anime*, dan berbagai hal lainnya. Akhirnya pada tahun 2011, NFS menghentikan seluruh kegiatannya dan dinyatakan *hiatus* entah sampai kapan. Kemudian mereka berfokus hanya pada Fudanjuku hingga saat ini.

Dansou sendiri merupakan sebuah budaya modern yang tergolong ke dalam *subculture* yang terdapat di Jepang. Seorang perempuan yang berpakaian serta bertingkah laku seperti laki-laki disebut dengan Dansouka (男装家). Sedangkan kegiatan itu disebut Dansou (男装). Istilah *Dansou* sudah digunakan sejak Jaman

Heian (794-1185) pada sebuah karya sastra berjudul "Torikaebaya Monogatari" yang nama pengarangnya tidak diketahui. Namun kegiatan *dansou* tersebut baru akhir-akhir ini terlihat marak dan makin diminati oleh kalangan anak muda maupun orang dewasa di Jepang. Tidak hanya di Jepang saja, namun hal tersebut juga cukup menjadi perhatian dari media mancanegara. Seperti yang tertulis dalam artikel *soranews24* yang ditulis oleh Joan Coello bahwa budaya *dansou* telah memberikan warna baru pada dunia hiburan di Jepang.

Dari sekian banyak artikel yang membahas mengenai kekaguman dan keheranan dari *dansou* yang ada di Jepang, tidak sedikit pula media yang mempertanyakan mengenai tingkat kenormalan dari para pelaku *dansou*. Setiap kali salah satu pelaku *dansou*, entah itu penyanyi atau model, yang diundang untuk datang dalam acara televisi atau radio, pasti akan muncul pertanyaan dari pembawa acara mengenai tingkat kenormalan diri, dampak dari ber-*dansou*, dan pendapat dari masyarakat karena *dansou* masih terasa aneh untuk kalangan masyarakat tertentu.

Menurut Nazir (1988: 63), metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat

mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Menurut Sugiyono (2005: 21) menyatakan bahwa metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas.

Selain menggunakan metode deskriptif, digunakan pula metode kepustakaan. Penelitian kepustakaan merupakan kegiatan mengamati berbagai literatur yang berhubungan dengan pokok permasalahan yang diangkat baik itu berupa buku, makalah ataupun tulisan yang sifatnya membantu sehingga dapat dijadikan sebagai pedoman dalam proses penelitian. Menurut Kartini Kartono (1986: 28) dalam buku Pengantar Metodologi Research Sosial mengemukakan bahwa tujuan penelitian kepustakaan adalah untuk mengumpulkan data dan informasi dengan bantuan bermacam-macam material yang ada dalam bentuk pustaka, hasilnya dijadikan fungsi dasar dan alat utama bagi praktek penelitian di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fudanjuku sudah melakukan *dansou* selama 10 tahun. Dalam jangka waktu yang tidak sebentar itu tentunya terdapat beberapa perubahan pada diri. Pada bab ini akan dibahas mengenai perubahan perilaku dan faktor yang melatarbelakangi *Fudanjuku* untuk ber-*dansou*. Berikut adalah pemaparan fakta beserta analisisnya.

Analisis Ciri-Ciri Perubahan Perilaku

No.	Ciri-ciri Perubahan Perilaku	Jumlah Data
1	Perubahan yang disadari dan disengaja	5
2	Perubahan yang berkesinambungan	2
3	Perubahan yang fungsional	2
4	Perubahan yang bersifat positif	4

5	Perubahan yang bersifat aktif	5
6	Perubahan yang bersifat permanen	-
7	Perubahan yang bertujuan dan terarah	3
8	Perubahan perilaku secara keseluruhan	7
9	Feminin	4
10	Maskulin	4

Adapun analisisnya akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Perubahan yang disadari dan disengaja

Pada klasifikasi perubahan yang disadari dan disengaja terdapat 5 data. Berikut analisisnya:

Data 1.1

風男塾の結成は 2008 年になる。06 年に結成したオタクアイドルユニット中野腐女シスターズとして活躍していた“彼女”たちが、ライブでのひとつの企画として行った“男装”ユニット、腐男塾が現在の風男塾の第一歩となったのだ。

Fudanjuku dibentuk pada 2008. Para gadis yang tergabung dalam Nakano Fujio Sisters, sebuah *otaku idol unit* yang dibentuk pada 2006, pada konsernya membuat *dansou unit*, itulah langkah awal dari Fudanjuku.

(風男塾オフィシャルファンブック 8 ページ)

Data 1.4

ラジオで面白いことをやり始めたらすごく反響があったんですよ。この頃から、“自由にやってもいいんや”“もっと楽しもう”と思えるようになり、ハメを外せるようになったんです。

Aku mendapat respon bagus setelah melakukan hal yang menarik di radio. Sejak itu aku mulai berpikir “lakukan saja dengan bebas”, “lebih dinikmati”, aku bisa menghilangkan permasalahanku.

(風男塾オフィシャルファンブック 19 ページ)

Pada data 1.1 dan 1.4 terdapat fakta mengenai perubahan perilaku yang disengaja. Menurut Moh. Surya (1997), perubahan yang disengaja adalah perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan. Sehingga dari kedua data tersebut

terlihat bahwa mereka sengaja untuk ber-*dansou* dan memiliki usaha sadar untuk berubah.

2. Perubahan yang berkesinambungan

Pada klasifikasi perubahan yang berkesinambungan terdapat 2 data. Berikut analisisnya:

Data 2.1

メンバーが出会ってから 9 年という長い間、たくさんの挫折とそれ以上の喜びと楽しさを経験した彼らだからこそ歌えるメッセージソングとクオリティの高いダンスは、アイドルの枠を超え、見る人の心をつかんで離さない。

Sudah 9 tahun lamanya setelah para *member* bertemu, berkat jatuh bangun dan kebahagiaan yang telah mereka rasakan, saat ini mereka dapat menyanyikan lagu penuh pesan dan menampilkan tarian berkualitas tinggi, melewati batasan *idol*, dan mencuri hati orang yang melihatnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *Fudanjuku* terus berkembang seiring dengan bertambahnya kemampuan mereka.

3. Perubahan yang fungsional

Pada klasifikasi perubahan yang fungsional terdapat 2 data. Dalam pembahasan ini, digunakan data 3.2 untuk analisis karena dirasa paling cocok. Berikut analisisnya :

Data 3.2

そこからは、より向上心が出て、センターがむしろ心地よくなりました。

Mulai saat itu, ambisiku muncul dan posisi *center* mulai terasa nyaman bagiku.

Sehingga pada data ini terlihat bahwa keputusan untuk mengubah perilaku dapat memunculkan ambisi yang dapat berguna bagi kepentingan individu yang bersangkutan.

4. Perubahan yang bersifat positif

Pada klasifikasi perubahan yang bersifat positif terdapat 4 data. Dalam pembahasan ini, digunakan data 4.1 untuk analisis karena dirasa paling cocok. Berikut analisisnya:

Data 4.1

その姿は徐々にファンを集め、現在は小さな子供から高齢の人までを元気づけるグループにまで成長。

Dengan penampilan itu, mereka sedikit demi sedikit mengumpulkan para penggemar, dan saat ini mereka merupakan grup yang memberikan semangat mulai dari anakanak hingga orang dewasa. (風男塾オフィシャルファンブック 8 ページ)

Moh Surya (1997) mengatakan perubahan yang bersifat positif merupakan perubahan perilaku yang bersifat normatif dan menunjukkan ke arah kemajuan.

Pada data 4.1 menunjukkan bahwa setelah memutuskan untuk berubah menjadi *Fudanjuku*, grup mereka mengalami kemajuan seperti lebih dikenal oleh masyarakat. Itu tandanya perubahan mereka menuju ke arah kemajuan atau positif.

5. Perubahan yang bersifat aktif

Pada klasifikasi perubahan yang bersifat aktif terdapat 5 data. Berikut analisisnya :

Data 5.1

それと、俺は風男塾に入ってから、人間としてもすごく成長したと思ってる。入った当初はダンスは未経験だったから、マイナスからのスタートだった。

Selain itu, setelah masuk di *Fudanjuku*, aku lebih berkembang sebagai manusia. Karena aku tidak punya pengalaman soal menari, aku benar-benar memulainya dari *minus*.

(風男塾オフィシャルファンブック 15 ページ)

Data 5.4

そのときに今までにないくらい悔しさを感じたんです。そこから、立ち方から座り方、振舞い方など、がむしゃらに男らしさを研究し

ました。そのときの勉強は今の俺にとって大きな財産になっています。

Saat itu aku merasakan rasa jengkel yang tidak pernah aku rasakan sebelumnya. Mulai dari situ, aku mulai meneliti mengenai bagaimana cara berdiri, cara duduk, hingga perilaku laki-laki. Apa yang aku pelajari saat itu benar-benar menjadi aset yang besar buatku.

(風男塾オフィシャルファンブック 21 ページ)

Moh. Surya (1997) mengatakan untuk memperoleh perilaku baru, individu yang bersangkutan aktif berupaya melakukan perubahan. Dalam hal ini, *Fudanjuku* rajin untuk berlatih demi meningkatkan kemampuannya.

Pada kedua data tersebut dapat disimpulkan bahwa anggota *Fudanjuku* mengalami perubahan yang sangat aktif untuk memperoleh perilaku baru.

6. Perubahan yang bersifat permanen

Moh. Surya (1997) mengatakan perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya. Pada ciri-ciri perubahan ini, *Fudanjuku* melakukan *dansou* hanya untuk sesaat. Jadi tidak ada data yang menunjukkan bahwa perubahan perilaku yang terjadi pada anggota *Fudanjuku* merupakan perubahan yang permanen.

7. Perubahan yang bertujuan dan terarah

Pada klasifikasi perubahan yang bertujuan dan terarah terdapat 3 data. Berikut analisisnya.

Data 7.1

来音が加入して、新しい空気になったのは誰もが感じてもらえてると思う。これは新メンバーを受け入れる態勢を作ってくれたファンのおみんなのおかげ。変化していく風男塾をちゃんと応援していこうという意識になってくれたのはすごく嬉しいよ。その期待に応えられるように、俺はメンバーを引っ張っていくし、風男塾を大きくしていこうと思っている。

Ketika Light bergabung, semua merasa bahwa ada udara baru yang berhembus. Semua ini berkat *fans* yang dapat menerima *member* baru. Aku senang karena kalian tetap mendukung *Fudanjuku* yang

terus berubah. Agar dapat menjawab dukungan kalian, aku akan menyokong *member* baru dan membuat Fudanjuku menjadi semakin besar.

(風男塾オフィシャルファンブック 11 ページ)

Menurut Moh. Surya (1997), individu yang melakukan kegiatan belajar pasti ada tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan jangka pendek maupun jangka panjang.

Jadi dapat dibilang kalau mereka melakukan perubahan untuk mencapai sebuah target yang pada hal ini adalah target jangka panjang.

8. Perubahan perilaku secara keseluruhan

Pada klasifikasi perubahan perilaku secara keseluruhan terdapat 7 data. Berikut analisisnya:

Data 8.1

スポットライトを浴びた瞬間、輝きを増すメンバーの圧倒的な歌とダンスパフォーマンスは圧巻の一言。

Ketika bermandikan *spotlight*, *member* semakin terlihat bercahaya dan memperlihatkan penampilan yang menakjubkan.

(風男塾オフィシャルファンブック 9 ページ)

Data 8.3

近年は様々なジャンルの楽曲を歌いこなし、ダンスもレベルアップ。アイドルグループとしてさらなる成長を見せてくれている。

Belakangan ini Fudanjuku membawakan lagu dengan berbagai macam *genre*, begitu juga dengan kemampuan *dance* yang meningkat. Mereka terus memperlihatkan perkembangannya sebagai *idol group*.

(風男塾オフィシャルファンブック 9 ページ)

Menurut Moh. Surya (1997), perubahan perilaku secara keseluruhan adalah perubahan yang bukan hanya memperoleh pengetahuan tapi termasuk memperoleh perubahan sikap dan keterampilan.

Jika dibandingkan dengan awal terbentuknya, *Fudanjuku* yang sekarang terlihat lebih matang dan telah mengalami perubahan secara keseluruhan.

9. Feminin

Pada klasifikasi feminin terdapat 4 data. Dalam pembahasan ini, digunakan data 9.1 dan data 9.3 untuk analisis karena dirasa paling cocok. Berikut analisisnya:

Data 9.1

基本的に女性。スカートも履きます、ワンピースも履きます、可愛いもの、ピンク色も好きです、口紅も塗ります。

Pada dasarnya kita wanita. Kita pakai rok, pakai *one-piece*, kita juga suka barang yang lucu, suka warna *pink*, bahkan kita juga pakai lipstik.

(2015.10.02 Date fm AIR JAM Friday)

Data 9.3

まだあのときは男装って言っていなくて、男という設定だったから、お客さんに「声が高い！」って突っ込まれたな（笑）

Pada saat itu kita masih menggunakan *setting* „laki-laki” dan bukan *dansou*, pernah kita diteriaki oleh penonton “ya ampun, suaranya tinggi banget!”

(風男塾オフィシャルファンブック 26 ページ)

Menurut Mansour (2007), perempuan digambarkan dengan kesan lemah lembut, cantik, emosional. Meski sudah 10 tahun *Fudanjuku* memutuskan untuk ber-*dansou*, namun mereka tetaplah perempuan yang masih memiliki ciri-ciri perempuan pada umumnya.

10. Maskulin

Pada klasifikasi maskulin terdapat 4 data. Berikut analisisnya:

Data 10.3

MC : 座り方からしてもメンズです。しゃれてる。

MC : 足もちゃんとパツと。

MC : cara duduknya pun cowok ya. Keren.

MC : kakinya juga terbuka gitu.

(けやき坂 Abenew 171022)

Data 10.4

MC : 逆に仕事してないは結構女子ですか？ 風男塾 : いや。なんか、仕事柄が出るっていうか、女性に対して優しくなったっていうか。

MC : 素敵！！

風男塾 : エレベーターでもガッって押さえて「どうぞ」とか言っちゃったり通用になっちゃいました。

MC : かっこいい！素敵ですね！！

MC : Kalau tidak sedang bekerja, apakah kalian terkesan sangat perempuan? FDJ : Tidak juga. Entah ini bisa dibilang efek pekerjaan atau bagaimana, tapi saya semakin bersikap baik terhadap perempuan.

MC : Indah sekali!

FDJ : Bahkan ketika di lift pun saya dengan gagahnya menahan pintunya dan mempersilakannya (perempuan).

MC : Keren! Menakjubkan!

(けやき坂 Abenew 171022)

Menurut Mansour (2007), sifat perempuan dan laki-laki dapat dipertukarkan. Dengan membuka kaki saat duduk, mereka menunjukkan sisi maskulin dalam kesehariannya sebagai *Fudanjuku*. Matteson (1993) mengatakan bahwa perempuan dan laki-laki dapat memiliki tingkat feminitas dan maskulinitas yang sama-sama tinggi, individu itu disebut dengan istilah androgini.

Faktor-faktor Yang Melatarbelakangi

No.	Faktor Yang Mempengaruhi	Jumlah Data
1	Jenis Ras / Keturunan	-
2	Jenis Kelamin	-
3	Sifat Fisik	1
4	Kepribadian	1
5	Intelegensia	2
6	Bakat	2
7	Pendidikan	-
8	Agama	-
9	Kebudayaan	1
10	Lingkungan	1
11	Sosial Ekonomi	1

Berikut adalah analisisnya :

1. Jenis ras / keturunan

Menurut Kusmiati (1990), setiap ras yang ada di dunia ini memperlihatkan perilaku yang khas. Pada klasifikasi ini, tidak ada data yang menunjukkan bahwa faktor yang melatarbelakangi Fudanjuku untuk ber-*dansou* disebabkan oleh jenis ras / keturunan.

2. Jenis kelamin

Menurut Kusmiati (1990), perbedaan perilaku berdasarkan jenis kelamin. Pada klasifikasi ini, tidak ada data yang menunjukkan bahwa faktor yang melatarbelakangi Fudanjuku untuk ber-*dansou* disebabkan oleh jenis kelamin.

3. Sifat fisik

Data 3.1

あ：普段は単独ライブの映像とか見ても男性らしい振り付けしてて、かっこいい、あの声も。結局元々女性だから、どうやってあれを、しっかり体を身につけてやっての？レッスン大変なんじゃないかなと思って。健：たぶん普段から男らしいっていうか、男っぽい感じの性格の子たちが多いんですよ。

Akihiro : biasanya aku melihat video konser kalian, dimana kalian terlihat sangat keren dengan koreografi yang terkesan kelaki-lakian dan bahkan suara kalian juga. Tapi pada dasarnya kalian kan perempuan, bagaimana caranya kalian bisa melakukan hal tersebut? Aku berpikir bahwa latihan kalian pasti berat.

Kensui : mungkin bisa dibilang kalau kita biasanya sudah *cowok banget*, atau lebih tepatnya di Fudanjuku banyak yang tingkahnya seperti laki-laki.

(2015.10.02 Date fm AIR JAM Friday)

Menurut Kusmiati (1990), sifat fisik adalah melihat perilaku seseorang berdasarkan tipe fisiknya.

Pada data 3.1, ketika ditanya bagaimana bisa Fudanjuku dapat ber-*dansou* dengan baik, salah satu anggotanya menjawab bahwa kemungkinan dalam kesehariannya mereka memang sudah memiliki sikap kelaki-lakian. Bahkan ketika mereka mengikuti audisi untuk bergabung

dengan Fudanjuku, mereka disuruh untuk duduk dengan kaki terbuka, dan mereka dapat dengan mudah melakukannya.

4. Kepribadian

Data 4.1

学生時代は人見知りでマイペースだったので、こんな性格ではなかったんです。でも、アイドルとして活動するのなら、みんなから好かれなければいけないですよ。そのためにはどうすればいいかを何度も考えたんです。

Waktu sekolah aku tipe orang yang pemalu dan *my pace*, bukan seperti sekarang ini.

Tapi karena aku akan menjadi idol, maka aku harus bisa disukai oleh orang lain.

Berkat itu, aku terus berpikir keras apa yang harus aku lakukan.

(風男塾オフィシャルファンブック 17 ページ)

Menurut Kusmiati (1990), kepribadian adalah corak kebiasaan manusia yang digunakan untuk bereaksi serta menyesuaikan diri terhadap segala rangsang. Pada data 4.1, awalnya dia merupakan orang yang pemalu. Namun karena dia menjadi seorang idola, dia harus mengubah kepribadiannya agar dapat disukai oleh orang lain.

5. Intelegensia

Pada klasifikasi intelegensia terdapat 2 data. Dalam pembahasan ini, digunakan data 5.2 untuk analisis karena dirasa paling cocok. Berikut analisisnya:

Data 5.2

普段、生活してる中で男性を偏り魅了になりまして、服装や仕草を研究してしまいました。

Malah dalam kehidupan sehari-hari, cowok jadi terlihat semakin menarik. Aku mengamati cara berpakaian dan tingkah laku laki-laki.

(2015.10.02 Date fm AIR JAM Friday)

Menurut Kusmiati (1990), intelegensia adalah kemampuan individu untuk berpikir dan bertindak secara terarah dan efektif. Pada data 5.2, Fudanjuku bisa ber-*dansou* karena mereka melakukan sebuah pengamatan terhadap laki-laki dan memperhatikan cara berpakaian serta berperilaku.

6. Bakat

Pada klasifikasi bakat terdapat 2 data. Dalam pembahasan ini, digunakan data 6.2 untuk analisis karena dirasa paling cocok. Berikut analisisnya:

Data 6.2

それまで、ずっと歌やダンスが大好きで、いつかちゃんと自分の歌を歌いたいと思っていた夢が叶ったことが嬉しかったです。だからこそ、「これから絶対にやってやるぞ」という意志が強かったように感じます。

Karena aku sangat suka menari dan bernyanyi, aku berharap dapat menyanyikan laguku sendiri dan aku senang sekali karena akhirnya impian tersebut dapat terwujud.

Oleh sebab itu, "mulai saat ini pun pasti aku akan melakukannya", aku merasa bahwa keinginanku tersebut semakin kuat.

(風男塾オフィシャルファンブック 19 ページ)

Menurut Kusmiati (1990), bakat adalah kondisi dimana seseorang memiliki keterampilan khusus. Pada data 6.2, anggota Fudanjuku tidak keberatan untuk ber*dansou* selama mereka dapat menyalurkan bakatnya dalam hal menari maupun menyanyi.

7. Pendidikan

Menurut Kusmiati (1990), pendidikan adalah proses belajar mengajar yang memperlihatkan bahwa seseorang berpendidikan tinggi atau sebaliknya. Pada klasifikasi ini, tidak ada data yang menunjukkan bahwa faktor yang melatarbelakangi *Fudanjuku* untuk ber-*dansou* disebabkan oleh pendidikan.

8. Agama

Menurut Kusmiati (1990), individu bertingkah laku sesuai dengan norma dan nilai yang diajarkan oleh agama yang diyakininya. Pada klasifikasi ini, tidak ada data yang menunjukkan bahwa faktor yang melatarbelakangi *Fudanjuku* untuk ber-*dansou* disebabkan oleh agama.

9. Kebudayaan

Data 9.1

風男塾の前身ユニットである中野腐女シスターズを作ったときは、オタクアイドルグループなど存在せず、かなり斬新なアイデアだったんです。

Ketika membentuk grup *Nakano Fujo Sisters*, grup sebelum *Fudanjuku* dibentuk, tidak ada yang menerapkan konsep *otaku idol group* sebelumnya, jadi hal ini merupakan ide terobosan terbaru.
(風男塾オフィシャルファンブック 28 ページ)

Menurut Kusmiati (1990), kebudayaan diartikan sebagai kesenian, adat istiadat atau peradaban manusia. Menurut Storey (2009) musik populer merupakan perwujudan makna ketiga dari definisi budaya menurut Williams yakni budaya sebagai karya dan praktik-praktik intelektual.

Jadi *Fudanjuku* merupakan bentuk ide terobosan terbaru pada budaya musik yang ada di Jepang.

10. Lingkungan

Data 10.1

風男塾として認められたい、その気持ちが今の俺を作ってくれた。
Aku ingin diakui sebagai bagian dari *Fudanjuku*, aku bisa ada karena perasaan itu.
(風男塾オフィシャルファンブック 19 ページ)

Menurut Kusmiati (1990), lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Pada data 10.1, salah satu faktor yang membuat *Fudanjuku* untuk ber-*dansou* adalah lingkungan. Pada saat pertama kali melakukannya, ada beberapa orang yang tidak menyukai hal tersebut. Namun karena adanya hal itu, mereka berusaha untuk berubah agar dapat diterima di masyarakat.

11. Sosial ekonomi

Data 11.1

男装アイドルじゃなかったら、こんなにも長くアイドルとして続けていくことは難しかったと思う。
Jika tidak sebagai *dansou idol*, aku rasa akan sulit untuk bisa terus menjadi *idol* dalam jangka waktu yang lama.
(風男塾オフィシャルファンブック 11 ページ)

Kusmiati (1990) mengatakan status ekonomi dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Jika mereka tidak ber-*dansou*, kemungkinan grup mereka sudah bubar sejak lama. Hal ini menunjukkan bahwa Fudanjuku ber-*dansou* karena status ekonomi.

KESIMPULAN

Perubahan perilaku dan faktor-faktor yang melatarbelakangi *Fudanjuku* untuk ber-*dansou* yaitu sebagai berikut.

1. Dalam penelitian ini ditemukan 9 dari 10 yang termasuk ciri-ciri perubahan perilaku yang terjadi pada *Fudanjuku*. Perubahan perilaku tersebut antara lain sebagai berikut.
 - a. Perubahan perilaku yang disengaja atau disadari
Anggota *Fudanjuku* sengaja untuk ber-*dansou*.
 - b. Perubahan yang berkesinambungan
Fudanjuku telah ber-*dansou* sejak 2008 hingga saat ini.
 - c. Perubahan yang fungsional
Fudanjuku mengubah kepribadiannya agar dapat disukai oleh penggemar.
 - d. Perubahan yang bersifat positif
Setelah memutuskan untuk menjadi *Fudanjuku*, kepopuleran mereka semakin meningkat.
 - e. Perubahan yang bersifat aktif
Fudanjuku selalu rajin untuk berlatih agar kemampuannya meningkat, baik dalam hal komunikasi, menari dan bernyanyi.
 - f. Perubahan yang bertujuan dan terarah
Setiap anggota *Fudanjuku* bertekad untuk membuat grup mereka semakin besar dan dikenal masyarakat.
 - g. Perubahan perilaku secara keseluruhan
Jika dibandingkan dengan masa awal terbentuknya, *Fudanjuku* yang sekarang telah berubah secara keseluruhan, baik dari segi musik, tarian, dan lain-lain.
 - h. Feminin

Meski telah ber-*dansou* dalam waktu yang lama, anggota Fudanjuku tetap seorang wanita yang menjaga sisi femininnya.

i. Maskulin

Karena ber-*dansou* mengharuskan mereka untuk berperilaku seperti laki-laki, maka sisi maskulin mereka ikut meningkat. Matteson (1993) mengatakan bahwa perempuan dan laki-laki dapat memiliki tingkat feminitas dan maskulinitas yang sama-sama tinggi, individu itu disebut dengan istilah androgini.

Untuk “Perubahan yang bersifat permanen”, perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya. Tidak ada pada fakta yang diucapkan oleh Fudanjuku mengenai hal tersebut karena mereka ber-*dansou* hanya untuk pekerjaan dan tidak untuk menjalani hidupnya dengan ber-*dansou* secara permanen atau selamanya.

2. Dalam penelitian ini ditemukan 7 dari 11 yang termasuk faktor yang melatar belakangi Fudanjuku untuk ber-*dansou*. Faktor tersebut antara lain sebagai berikut.

a. Sifat fisik

Kebanyakan anggota Fudanjuku bertingkah dan berpakaian seperti laki-laki.

b. Kepribadian

Awalnya memiliki kepribadian yang pemalu, namun berubah karena mereka ingin menjadi idola.

c. Intelegensia

Individu dapat berpikir dan bertindak secara terarah, sehingga Fudanjuku dapat ber-*dansou* karena mereka melakukan penelitian atau pengamatan terhadap sikap dan perilaku laki-laki.

d. Bakat

Anggota Fudanjuku memiliki bakat menari dan bernyanyi, mereka memutuskan untuk ber-*dansou* agar dapat menyalurkan bakatnya.

e. Kebudayaan

Berkembangan jaman di Jepang berjalan dengan cepat sehingga menuntut para aktivis untuk menemukan ide baru, dimana Fudanjuku menggunakan *dansou* sebagai bagian dari perkembangan budaya populer.

f. Lingkungan

Fudanjuku ber-*dansou* salah satunya karena dorongan masyarakat. Saat awal terbentuk tidak sedikit yang menghina mereka, maka mereka berusaha menunjukkan bahwa mereka bisa ber-*dansou* dengan baik.

g. Sosial ekonomi

Fudanjuku ber-*dansou* agar dapat bertahan di dunia hiburan musik di Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Dirgagunarsa, Singgih. 1998. *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Mutiara.
- Eppink, Andreas. 2013. *The Eppink Model and the Psychological Analysis of a Culture*.
- Fakih, Mansour. 1998. *Analisis Gender dan Transformasi Sosial*. Yogyakarta : INSISTPress.
- Fudanjuku. 2015. *Dansou Unit „Fudanjuku“*. Wawancara oleh Date FM AIR JAM FRIDAY dan ditayangkan 2 Oktober.
- Fudanjuku. 2017. 2.5次元のかっこよさ！男装ユニット“風男塾”.
- Joan Coello, If he"s too hot, then he must be a girl! Japanese women smitten with
- Kusmiati, Sri. 1990. *Dasar-dasar Perilaku*. Jakarta: Penerbit Depkes RI.
- Lazarus, R.S. 1976. *Paterns of Adjustment*. Tokyo : McGraw Hill Kogakusha,Ltd.
- Marcia, J. E *et. al.*, 1993. *Ego Identity, A Hanbook for Psycosocial Research*. New York: Harper Collins Publishers.
- Melville J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski. 1997. *The Symbolic Construction of Community*. New York : Routledge.

- Moh. Surya. 1997. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung
PPB – IKIP Bandung.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. *Ilmu Kesehatan Masyarakat : Prinsip-prinsip Dasar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Poerwadarminta. 1979. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai
Pustaka.
- Ranjabar, Jacobus. 2006. *Sistem Sosial Budaya Indonesia Suatu Pengantar*. Bandung: Ghalia Indonesia.
- Soekanto, Soerjono. 1992. *Memperkenalkan Sosiologi*. Jakarta: Rajawali
Press.
- Soekanto, Soerjono. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali
Press.
- Steve McClure. 1988. *Nippon pop*. Tuttle Publishing.
- Storey, John. 2009. *Cultural Theory and Popular Culture, fifth edition*.
Pearson Education.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
Bandung : Alfabeta.
- Wawancara oleh Keyakizaka Abenew dan ditayangkan 22 Oktober.
- Zainuddin, Maliki. 2006. *Bias Gender Dalam Pendidikan Sosiologi Pendidikan*. Jakarta.
- 佐伯順子.2009.「女装と男装」の文化史.日本：講談社選書メチエ. 風男塾.
2015. 風男塾オフィシャルファンブック. 日本：宝島社.
- “hot-guy girl” model, 26 Agustus 2015,
<https://soraneews24.com/2015/08/26/if-hes-too-hot-then-he-must-be-a-girl-japanese-girls-smitten-with-hot-guy-girl-model/> (diakses
pada tanggal 28 Oktober 2017)