



# MEZURASHII

## JOURNAL OF JAPANESE STUDIES

VOLUME 2, NUMBER 1, JANUARY 2020

CUK YUANA

ANALISIS PENGGUNAAN ALIH KODE DAN CAMPUR KODE  
DALAM LIRIK LAGU AIMER ALBUM *DAWN DAN SLEEPLESS  
NIGHTS*

WIDYAS ASMARANI  
EVA AMALIYAH

RUIGIGO FUKUSHI TOTSUZEN, KYUU NI, IKINARI, DAN FUI-NI  
DALAM NOVEL *BLACK BULLET VOLUME 1* KARYA SHIDEN  
KANZAKI

DANIEL WILIAN  
NOVI ANDARI

DIKSI DAN GAYA BAHASA LIRIK LAGU JEPANG KARYA  
TOUYAMA MIREI

ZIDA WAHYUDDIN

REFLEKSI KETERHUBUNGAN FILSAFAT ILMU PENGETAHUAN  
DAN SASTRA

LARAS DIAN MUSTIKA  
LULUK ULFA HASANAH

ANALISIS GAYA BAHASA PADA SLOGAN KEMASAN MAKANAN  
PRODUK JEPANG

ARINDA YUNANDIAH  
ERWANDARI  
UMUL KHASANAH

UNGKAPAN DAN EKSPRESI MARAH DALAM KOMIK *CRAYON  
SHINCHAN VOLUME 18* KARYA YOSHITO USUI

JAPANESE DEPARTMENT  
UNIVERSITY OF 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

# JURNAL MEZURASHII

## JOURNAL OF JAPANESE STUDY

Volume 2, Nomor 1, Edisi Januari 2020

### 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)
Novi Andari, S.S., M.Pd.	(University of 17 Agustus 1945 Surabaya)
Luluk Ulfa Hasanah, S.S., M.Hum.	(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 kejeperangan.

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

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](mailto:jurnalmezurashii@untag-sby.ac.id)

---

**Jurnal Mezurashii** diterbitkan oleh Prodi Sastra Jepang FIB UNTAG Surabaya.



## DAFTAR ISI

ANALISIS PENGGUNAAN ALIH KODE DAN CAMPUR KODE DALAM LIRIK LAGU AIMER ALBUM DAWN DAN SLEEPLESS NIGHTS <i>Cuk Yuana</i>	1
RUIGIGO FUKUSHI TOTSUZEN, KYUU NI, IKINARI, DAN FUI-NI DALAM NOVEL BLACK BULLET VOLUME 1 KARYA SHIDEN KANZAKI <i>Widyas Asmarani</i> <i>Eva Amalijah</i>	19
DIKSI DAN GAYA BAHASA LIRIK LAGU JEPANG KARYA TOUYAMA MIREI <i>Daniel Wilian</i> <i>Novi Andari</i>	35
REFLEKSI KETERHUBUNGAN FILSAFAT ILMU PENGETAHUAN DAN SASTRA <i>Zida Wahyuddin</i>	49
ANALISIS GAYA BAHASA PADA SLOGAN KEMASAN MAKANAN PRODUK JEPANG <i>Laras Dian Mustika</i> <i>Luluk Ulfa Hasanah</i>	55
UNGKAPAN DAN EKSPRESI MARAH DALAM KOMIK CRAYON SHINCHAN VOLUME 18 KARYA YOSHITO USUI <i>Arinda Yunandiah Erwandari</i> <i>Umul Khasanah</i>	63



# ANALISIS PENGGUNAAN ALIH KODE DAN CAMPUR KODE DALAM LIRIK LAGU AIMER ALBUM *DAWN* DAN *SLEEPLESS NIGHTS*

**Cuk Yuana**

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email: [cukyuana@yahoo.com](mailto:cukyuana@yahoo.com)

Artikel diterima  
tanggal 6  
November  
2019

Proses review  
tanggal 11  
Desember  
2019

Pengumuman  
diterbitkan  
tanggal 31  
Desember  
2019

Diterbitkan  
bulan Januari  
2020

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan alih kode dan campur kode yang terdapat dalam lirik lagu Aimer album *Dawn* dan *Sleepless Nights*. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang mengandalkan uraian berupa lirik lagu. Dalam lirik lagu Aimer album *Dawn* dan *Sleepless Nights* menunjukkan bahwa terdapat alih kode ekstern (*outer code switching*) dari bahasa Jepang ke bahasa Inggris. Adapun bentuk campur kode yang terdapat adalah campur kode ekstern (*outer code switching*) dalam wujud frasa, kata, dan kalimat.

**Kata kunci:** *Sosiolinguistik, dwibahasa, alih kode, campur kode, lirik lagu*

**Abstract:** *This study aims to describe the code switching and code mix contained in the lyrics of the song Aimer album 'Dawn' and 'Sleepless Nights'. The method used in this study is a qualitative method, a research that relies on the description in the form of song lyrics. In the lyrics of the song Aimer album 'Dawn' and 'Sleepless Nights' shows that there is an external code switching from Japanese to English. Whereas the mixed form of code contained is a mixture of external code in the form of phrases, words, and sentences.*

**Keywords:** *Sociolinguistics, bilingual, code switching, code mixing, song lyrics*

## **PENDAHULUAN**

Lagu merupakan media hiburan yang diminati oleh masyarakat di seluruh dunia. Bahkan tidak hanya sebagai hiburan, lagu juga digunakan sebagai identitas, penyampai pesan serta simbol dari upacara-upacara tertentu. Lirik lagu ditulis sesuai dengan bahasa yang dikuasai oleh si pembuat lagu. Bahasa Jepang merupakan bahasa yang memiliki jumlah kosakata lebih banyak dibandingkan dengan bahasa lain di dunia. Menurut Kaneda (2008), dengan menguasai seribu kata kita sudah dapat memahami 83.5% percakapan sehari-hari bahasa Perancis, sedangkan dalam bahasa Jepang meskipun menguasai seribu kata, seorang pembelajar bahasa asing baru dapat memahami 60% percakapan sehari-hari.

Bahasa adalah alat komunikasi dan interaksi yang hanya dimiliki oleh manusia. Pengkajian bahasa dapat dilakukan secara internal maupun eksternal. Pengkajian bahasa secara internal artinya pengkajian bahasa itu hanya dilakukan terhadap struktur intern bahasa itu saja, seperti struktur fonologi, morfologi atau sintaksis tanpa ada kaitannya dengan masalah lain di luar bahasa. Sedangkan kajian eksternal berarti kajian itu dilakukan terhadap hal-hal atau faktor-faktor yang berada di luar bahasa yang berkaitan dengan pemakaian bahasa oleh para penuturnya di dalam kelompok sosial kemasyarakatan dan berhubungan dengan kegunaan serta penggunaan bahasa.

Peristiwa-peristiwa kebahasaan yang terjadi sebagai akibat adanya kontak bahasa adalah bilingualisme, diglosa, konvergensi dan pergeseran bahasa. Dalam masyarakat multilingual adakalanya timbul masalah yang berhubungan dengan siolinguistik, diantaranya yaitu alih kode (code switching) dan campur kode (code mixing).

Alih kode adalah gejala peralihan pemakaian bahasa karena berubahnya situasi (Appel dalam Chaer, 1995: 141). Alih kode (code switching) atau dalam bahasa Jepang disebut dengan 「コードスイッチング」 adalah peristiwa peralihan dari satu kode ke kode yang lain. Misalnya penutur menggunakan bahasa Indonesia beralih menggunakan bahasa

Jawa. Ohoiwutun (2007: 71) mengatakan alih kode (code switching), yakni peralihan pemakaian dari suatu bahasa atau dialek ke bahasa atau dialek lainnya.

Menurut Appel (Chaer dan Agustina, 1995: 141) alih kode merupakan gejala peralihan bahasa karena berubahnya situasi. Berbeda dengan pendapat Appel yang menyatakan alih kode itu terjadi pada antarbahasa, menurut Hymes (Chaer dan Agustina, 1995: 142) "*code switching has become a common term for alternate use of Two or more language, varieties of language, or even speech style*". Artinya alih kode itu bukan hanya terjadi antarbahasa, tetapi dapat juga terjadi antar ragam-ragam atau gaya-gaya yang terdapat dalam suatu bahasa.

Faktor yang menyebabkan terjadinya peristiwa alih kode, seperti yang dikemukakan Chaer (2007:108), yaitu: Penutur, Lawan Tutar atau Mitra Tutar, Hadirnya Penutur Ketiga, Perubahan Situasi, dan Topik Pembicaraan. Sedangkan jenis – jenis Alih Kode sebagai berikut : Alih Kode Metaforis, Alih Kode Situasional, Alih kode intern, dan Alih kode ekstern. Sedangkan campur kode menurut Subyakto (dalam Suwandi; 2010:87) mengungkapkan bahwa campur kode adalah penggunaan dua bahasa atau lebih atau ragam bahasa secara santai antara orang-orang yang kita kenal dengan akrab.

Faktor-faktor penyebab terjadinya campur kode (Suwito, 1985: 77) dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu: Identifikasi peranan, Identifikasi ragam dan Keinginan untuk menjelaskan dan menafsirkan. Sedangkan jenis – jenis Campur Kode antara lain : Penyisipan unsur yang berwujud kata; Penyisipan unsur yang berwujud frasa; Penyisipan unsur yang berwujud baster; Penyisipan unsur yang berwujud perulangan kata; Penyisipan unsur yang berwujud ungkapan/ idiom; Penyisipan unsur yang berwujud klausa.

Dalam situasi berbahasa yang bersifat informal, dapat dengan bebas mencampur kode (bahasa atau ragam bahasa), khususnya apabila ada istilah-istilah yang tidak dapat diungkapkan dalam bahasa lain. Penelitian ini terfokus pada alih kode dan campur kode karena dalam

setiap komunikasi sering kali mengalami alih kode, yaitu gejala peralihan pemakaian bahasa karena berubahnya situasi. Apalagi situasi kebahasaan yang ada di dunia ini sangat beragam, sehingga dapat menimbulkan kontak bahasa yang pada akhirnya alih kode pun terjadi. Di zaman yang serba modern dengan berbagai kecanggihan teknologi memungkinkan masyarakat dunia saling berkomunikasi satu sama lainnya, sehingga alih kode antar bahasa pun juga ikut di dalam proses komunikasi tersebut.

Lagu merupakan wacana lisan bila dilihat berdasarkan medianya, tetapi lagu merupakan wacana tertulis bila dilihat berdasarkan teks lagunya. Wacana lagu dapat dikategorikan sebagai wacana puisi dilihat dari segi genre sastra dan termasuk rekreatif (Sumarlan: 2002). Dalam hal ini, objek penelitiannya adalah lagu Aimer (エメ), yaitu penyanyi yang sosoknya masih misterius namun mempunyai ciri khas di suaranya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan jenis campur kode dan jenis alih kode yang terdapat dalam lirik lagu album *Dawn* dan *Sleepless Nights*. Dalam penelitian ini digunakan metode deskriptif yakni penelitian yang dilakukan berdasarkan fakta yang ada atau fenomena yang memang nyata, sehingga dihasilkan bisa dikatakan sifatnya seperti refleksi yang apa adanya (Sudaryanto, 1992: 62). Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan penelitian data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan, perilaku yang dapat diamati sehingga menemukan kebenaran yang dapat diterima oleh akal sehat manusia.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik kepustakaan dengan cara mengumpulkan bahan-bahan kepustakaan berupa lirik lagu, buku-buku yang berkenaan dengan sosiolinguistik alih kode, campur kode dan lain-lain yang berkaitan dengan tema penelitian. Data (buku-buku) yang terkumpul dibaca, dipahami dan diklasifikasikan sehingga menjadi data yang menunjang penelitian, di samping itu juga dilakukan penerjemahan khususnya bab-bab yang ditulis dalam bahasa Jepang untuk

memudahkan interpretasi. Data yang telah terkumpul dianalisis menurut jenis alih kode dan campur kode dalam lirik lagu.

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat secara teoritis, dapat diaplikasikan dan mendukung teori teori yang berhubungan dengan sosiolinguistik, yang khususnya alih kode (switching code) dan campur kode (mixing code), secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk mempraktekkan penggunaan alih kode dan campur kode dalam penggunaan bahasa Jepang dan Inggris, baik bagi peneliti dan pembelajar bahasa asing.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Campur Kode album DAWN

#### a. Brave Shine – Aimer

Bait ketiga :

- a) *Brave shine* 手を伸ばせばまだ  
(*Brave Shine te wo nobasebamada*)
- b) *Stay the night* 傷だらけの夜  
(*Stay The night kizu darake no yoru*)
- c) *You save my life* かざした刃の先に想いを重ねた  
(*You save my life kazashita yaiba no saiki ni omoi wo kasaneta*)
- d) 祈りは時を超えて  
(*inori wa toki wo koete*)

Bait ketujuh :

- a) *Break down* 崩れ落ちてゆく  
(*Break down kuzure ochite yuku*)
- b) 星座が 傷つけあう夜  
(*seiza ga kizutsukeau yoru*)
- c) *You're breaking dawn* 交わした約束の中に  
(*You're breaking dawn kawashita kotoba no naka ni*)
- d) 独りを支えた確かな理想を添えて  
(*hitori wo sasaeta tashikana yume wo soete*)

Pada lirik lagu Brave Shine dari Aimer, dari bait ke -3 dan ke- 7 terdapat peristiwa campur kode luar atau *outer code-mixing*. Maksudnya pencampuran bahasa antara bahasa Jepang dengan bahasa Inggris,

seperti kata yang diberi cetak tebal yang menggunakan bahasa Inggris. Disebut campur kode karena dalam satu kalimat terdapat peralihan bahasa yang dikategorikan pada tingkatan klausa yang dikemukakan oleh Suwito (1985 : 78).

Dalam bait ketiga dari baris pertama sampai ketiga, kata “Brave Shine”, “Stay the night”, dan “You save my Life” menggunakan bahasa Inggris sedangkan “手を伸ばせばまだ”(te o nobaseba mada ), “傷だらけの夜”(kizu darake no yoru), dan “かざした刃の先に想いを重ねた”(kazashita yaiba no saki ni omoi o kasaneta) menggunakan bahasa Jepang.

Begitu juga pada bait ketujuh baris pertama dan ketiga , kata “Break Down” dan “You’re breaking dawn” menggunakan bahasa Inggris sedangkan “崩れ落ちてゆく”(kuzure ochite yuku) dan “交わした約束の中に”(kawashita kotoba no naka ni) menggunakan bahasa Jepang.

b. Believe Be:Leave – Aimer

Bait ketiga :

- a) *I'm needing in you! I'm needing in you!* 叫んだって変わらない  
(*I'm needing you! I'm needing you! Sakendatte kawaranai*)
- b) 泣き虫はきつと直らないもう少しそばにいたかった  
(*nakimushi wa kitto naoranai mou sukoshi soba ni ittakatta*)

Bait keempat :

- a) “Believe Be:leave” まだ夢見ていたんだ  
(“Believe Be:leave” mada yume miteitanda)
- b) So I dreamt ? 理由なんてなしで  
(So I dreamt ? riyuu nante nashi de)
- c) I believe but you leave さよならさえ 言えなかった  
(I believe but you leave sayonara sae ienakatta)
- d) Still I believe ? ドリドリに引き裂いて I lost your heart  
(Still I believe ? biribir hikisaite I lost your heart)

Bait keenam :

- a) I believe in you 何度も言う変えられないあの日のバッドエンド  
(I believe in you nando mo iu kaerarenai ano hi no baddo endo)

- b) *Like my mom said* きっと帰らない あと少しそばにいたかった  
(*Like my mom said kitto kaeranai ato sukoshi soba ni itakatta*)

Bait kedelapan :

- a) *“Believe Be:leave”* 愛された気がしてたんだ  
(*“Believe Be:Leave” aisareta ki ga shitetanda*)  
b) *So I dreamt ?* 理由なんてなくて  
(*So I dreamt ? riyuu nante nakute*)  
c) *I believe but you leave* 幼さで拭えなかった  
(*I believe but you leave osanasa de nuguenaakatta*)  
d) *Still I believe ?* ビリビリに引き裂いて I lost my heart  
(*Still I believe ? biribiri ni hikisaite I lost your heart*)

Pada lirik lagu Believe Be:Leave dari Aimer, dari bait ke -3, 4, 6 dan ke – 8 terdapat peristiwa campur kode luar atau outer code-mixing. Disebut campur kode karena dalam satu kalimat terdapat peralihan bahasa yang dikategorikan pada tingkatan klausa yang dikemukakan oleh Suwito (1985: 78).

Dalam bait ketiga dari baris pertama, kata “I’m needing you!”, menggunakan bahasa Inggris sedangkan “叫んだって変わらない”(sakendatte kawaranai) menggunakan bahasa Jepang.

Bait keempat kata “Believe Be:leave”, “So I dreamt ?”, “I believe but you leave”, “Still I believe ?” dan “I lost my heart” menggunakan bahasa Inggris sedangkan “まだ夢見ていたんだ” (mada Uma mite tanda), “理由なんてなしで” (riyuu nante nashide), “さよならさえ言えなかった” (sayonara sae ienakatta), dan “ビリビリに引き裂いて” (biri-biri ni hikisaite) menggunakan bahasa Jepang.

Bait keenam kata “I Believe in You” dan “Like my mom said” menggunakan bahasa Inggris sedangkan “何度も言う変えられないあの日のバッドエンド” (nando mo iu kaerarenai ano hi no baddo endo) dan “きっと帰らない あと少しそばにいたかった” (kitto kaeranai ato sukoshi soba ni itakatta) menggunakan bahasa Jepang.

Bait kedelapan kata “Believe Be:leave”, “So I dreamt ?”, “I believe but you leave”, “Still I believe ?” dan “I lost my heart” menggunakan bahasa

Inggris sedangkan “まだ夢見ていたんだ” (mada Uma mite tanda), “理由なんてなしで” (riyuu nante nashide), “幼さで拭えなかった” (sayonara sae ienakatta), dan “ビリビリに引き裂いて” (biri-biri ni hikisaite) menggunakan bahasa Jepang.

c. Re : Far

Bait ketiga baris ketiga:

そう Say a little pray for you and me  
(sou Say a little pray for you and me)

Bait keenam baris ketiga :

そう No more cry and dry my eyes  
(Sou No more cry and dry my eyes)

Pada lirik lagu Re : Far dari Aimer, dari bait ke 3 baris ke 3 dan bait ke 6 baris ke 3 terdapat peristiwa campur kode luar atau outer code-mixing. Disebut campur kode karena dalam satu kalimat terdapat peralihan bahasa yang dikategorikan pada tingkatan frasa yang dikemukakan oleh Suwito (1985 : 78).

Dalam bait ketiga dari baris ketiga dan bait ke 6 baris ke 3, kata “Say a little Ray for you and me” dan “No more cry and dry my eyes”, menggunakan bahasa Inggris sedangkan “そう”(sou) menggunakan bahasa Jepang.

d. AM 04 : 00

Bait ketujuh :

魔法をかけた 眠らない Nightingale は  
(mahou wo kaketa nemuranai Nightingale wa)  
あやふやな夏の夜の夢を綴る  
(ayafuya na matu no kru no yume o tsudzuru)

Pada lirik lagu AM 04 : 00 dari Aimer, dari bait ke 7 terdapat peristiwa campur kode luar atau outer code-mixing. Dalam bait ketiga dari baris ke 7, kata “Nightingale” menggunakan bahasa Inggris sedangkan “魔法をか

けた眠らない”(mahou o kaketa nemuranai) dan “は” (wa) menggunakan bahasa Jepang.

e. Noir! Noir!

Bait kedua :

ママ! まだ暗いよ 暗いよ I cry  
(mama! Mada kuraiyo kuraiyo I cry)

Pada lirik lagu AM 04 : 00 dari Aimer, dari bait ke 7 terdapat peristiwa campur kode luar atau outer code-mixing. Disebut campur kode karena dalam satu kalimat terdapat peralihan bahasa yang dikategorikan pada tingkatan frasa yang dikemukakan oleh Suwito (1985 : 78). Dalam bait ketiga dari baris ke 7, kata “I Cry” menggunakan bahasa Inggris sedangkan “魔法をかけた眠らない”(mahou o kaketa nemuranai) dan “は” (wa) menggunakan bahasa Jepang.

## 2. Alih Kode Album DAWN

a. AM 04 : 00

Bait pertama:

伝えたいことも 伝えられないまま 夜が溶けてゆく  
(tsutaetai koto mo tsutaerarenai mama yoru ga toketeyuku)  
叶わない二人 終わらないわがまま 朝が呼んでいる  
(kamawanai futari owarani wagamama asa ga yondeiru)

Bait kedua:

How do you feel ? What do you feel ?  
How do you feel ? What do you feel ?

Bait ketujuh:

つたない言葉を 繰り返すだけで 夜は哭いている  
(tsutanai kotoba wo kurikaesu dake de yoru wa naiteiru)  
帰れない一人 まだ夢の手前で 朝が待っている  
(kaeranai hitori mada yume no temae de asa ga matteiru)

Bait kedelapan:

*Now do you sleep ? Now do you dream ?*

*Now do you sleep ? How do I sleep ?*

Pada lirik lagu AM 04 : 00 dari Aimer, dari bait pertama dengan bait kedua terdapat peristiwa alih kode secara ekstern, ini sudah sesuai juga dengan pendapat Suwito dalam Chaer dan Agustina (2010:114) bahwa alih kode ekstern adalah peralihan bahasa, dari bahasa asli ke bahasa asing, seperti kalimat yang dicetak tebal yang merupakan bahasa Inggris.

Dalam bait pertama baris pertama dan baris kedua yakni “伝えたいことも 伝えられないまま 夜が溶けてゆく” (tsutaetai koto mo tsutaerarenai mama yoru ga toketeyuku) dan “叶わない二人 終わらないわがまま 朝が呼んでいる” (kamawanai futari owarani wagamama asa ga yondeiru) menggunakan bahasa Jepang. Sedangkan bait kedua, baris pertama dan kedua, “How do you feel? What do you feel?” dan “How do you feel? What do you feel?” menggunakan bahasa Inggris.

Dalam bait ke tujuh baris pertama dan baris kedua yakni “つたない言葉を 繰り返すだけで 夜は哭いている” (tsutanai kotoba wo kurikaesu dake de yoru wa naiteiru) dan “帰れない一人 まだ夢の手前で 朝が待っている” (kaeranai hitori mada yume no temae de asa ga matteiru) menggunakan bahasa Jepang. Sedangkan bait kedelapan baris pertama dan kedua “How do you sleep? How do you dream?” dan “How do you sleep? How do I sleep?” menggunakan bahasa Inggris.

b. Noir! Noir!

Bait ketiga:

*塗りつぶしたいよ 黒を黒で*

*(nuritsubushitai yo kuro o kuro de)*

*消せない痛み 消し去る痛み*

*(kesenai itami keshisaruru itami)*

*目を閉じれば こぼれた暗闇さえ もう怖くなんてない*

*(me o tojireba koboreta kurayami sae mou kowaku nante nai)*

*My perfect blindness*

Bait keempat :

*You've never shaken me down beside me  
And I can remember what you said  
"Hello, this beautiful world ! "  
Then I used to pray so in my bed till dawn*

Bait kelima :

*"La La" I sing the lie and cry out tonight  
指先が擦り切れて痛い  
(yubisaki ga surikirete itai)  
どのくらい歩けば 朝に届くの?  
(dono kurai arukeba asa ni todoku no?)*

Bait Keenam:

*And fill me right now in "Noir et noir"  
To vanish endless ache, give me new ache  
I feel no fear if I can close my eyes  
I don't look back to my past  
My perfect blindness*

Bait ketujuh:

*塗りつぶしたいよ 黒を黒で  
(nuritsubushitai yo kuro o kuro de)  
消せない痛み 消し去る痛み 目を閉じれば  
(kesenai itami keshisaru itami me o tojireba)  
こぼれた暗闇さえ もう怖くなんてない  
(koboreta kurayami sae mou kowaku nante nai)  
手探りでも 怖くなんてない  
(tesaguri demo kowaku nante nai)  
My perfect blindness*

Pada lirik lagu Noir! Noir! dari Aimer, dari bait ketiga, kelima dan ketujuh terdapat peristiwa alih kode secara ekstern, ini sudah sesuai juga dengan pendapat Suwito dalam Chaer dan Agustina (2010:114) bahwa alih kode ekstern adalah peralihan bahasa, dari bahasa asli ke bahasa asing, seperti kalimat yang dicetak tebal yang merupakan bahasa Inggris.

Dalam bait pertama baris pertama hingga baris ketiga “塗りつぶしたいよ 黒を黒で”(nuritsubushitai yo kuro o kuro de), “消せない痛み消し去る痛み”(kesenai itami keshisaru itami) dan “目を閉じればこぼれた暗闇さえもう怖くなんてない”(tojireba koboreta kurayami sae mou kowaku

nante nai) menggunakan bahasa Jepang. Sedangkan baris keempat “My perfect blindness” menggunakan bahasa Inggris.

Dalam bait kelima baris kedua dan baris ketiga yakni “指先が擦り切れて痛い”(yubisaki ga surikirete itai ) dan “どのくらい歩けば 朝に届くの?” (dono kurai arukeba asa ni todoku no?) menggunakan bahasa Jepang. Sedangkan baris pertama “La La’ I sing the lie and cry out tonight” menggunakan bahasa Inggris.

Dalam bait ketujuh baris pertama hingga baris keempat “塗りつぶしたいよ黒を黒で”(nuritsubushitai yo kuro o kuro de ), “消せない痛み 消し去る痛み目を閉じれば”(kesenai itami keshisaruru itami me o tojireba), “こぼれた暗闇さえもう怖くなんてない”(koboreta kurayami sae mou kowaku nante nai) dan “手探りでも 怖くなんてない”(tesaguri demo kowaku nante nai) menggunakan bahasa Jepang. Sedangkan baris kelima “My perfect blindness” menggunakan bahasa Inggris.

### 3. Campur Kode Album Sleepless Night

#### a. 夜行列車 ~nothing to lose~ (yakou ressha)

Bait ketiga baris:

- a) 「これでいいんだよ...」  
(kore de iin dayo)
- b) 飛び乗った夜行列車で 窓の向こう 思い出が ほら 離れてゆく  
(tobi notta yakou ressha de mado wo mukou omoide gahanarete yuku yo)
- c) 「これでいいよね?」  
(korede ii yo ne)
- d) 今はまだ遠いあなたに 気付いてほしい  
(ima wa mada tooi anata ni)
- e) 気付いてほしいよ ねえ  
(kidzuite hoshii kizuite hoshii yo nee)
- f) I have nothing to lose, nothing to lose at all

Bait ke-6:

- a) 「これでいいんだよ...」  
(kore de iin dayo)
- b) 飛び乗った夜行列車は夜を進む  
(tobi notta yakou ressha wa yoru wo susumu)

- c) 悲しみだけを運んでいくの?  
(*kanashimi dake wo hakonde yuku no?* )
- d) 「これでいいよね?」  
(*korede ii yone?* )
- e) 今さら不安な私を許してほしい  
(*imasara fuanna watashi wo yurushite hoshii*)
- f) 許してほしいよ ねえ  
(*yurushite hoshii yo nee*)
- g) *I have nothing to lose, nothing to lose at all*

Pada lirik lagu Yakou ressha ~ nothing to lose, pada bait ke 3 dan bait ke 6 terdapat peristiwa campur kode luar atau outer code-mixing. Maksudnya pencampuran bahasa antara bahasa Jepang dengan bahasa Inggris, seperti kata yang diberi cetak tebal yang menggunakan bahasa Inggris. Disebut campur kode karena dalam satu kalimat terdapat peralihan bahasa yang dikategorikan pada tingkatan klausa yang dikemukakan oleh Suwito (1985 : 78).

Dalam bait ketiga dan keenam dari baris ke 7, kalimat “I have nothing to lose, nothing to lose at all” menggunakan bahasa Inggris. Sedangkan baris pertama hingga keenam menggunakan bahasa Jepang

- b. あなたに出会わなければ (*anata ni deawanakereba*)

Bait kedua :

- a) *I gave you everything. You gave me anything?*
- b) きっといつまででも  
(*kitto itsu made demo*)
- c) *You're everything, still my everything.*
- d) 愛してるんだよ  
(*aishiterun dayo*)
- e) 真夏に降った雪のような それは儂い奇跡なんだ  
(*manatsu ni futta yuki no you na sore wa hakanai kiseki nanda*)

Bait kelima:

- a) *I gave you everything. You gave me anything?*
- b) ずっといつまででも  
(*zutto itsu made demo*)
- c) *You're everything I'm still waiting.*
- d) 愛しててもいい  
(*aishite temo ii*)
- e) 真冬に咲いた花のような いまは儂い記憶で

(mafuyu ni saita hana no you na ima wa hakanai kioku demo)

Pada lirik anata ni deawanakereba pada bait kedua dan kelima terdapat peristiwa campur kode atau outer code-mixing. Yang dimaksudkan adalah pencampuran antar bahasa Jepang dengan basa Inggris, seperti kata yang dicetak tebal menggunakan bahasa Inggris. Disebut campur kode karena dalam satu kalimat terdapat peralihan bahasa yang dikategorikan pada tingkatan klausa yang dikemukakan oleh Suwito (1985 : 78).

Dalam bait kedua dan kelima, pada baris pertama dan ketiga, kalimat “I gave you everything. You gave me anything?” dan “You’re everything, I’m still waiting” menggunakan bahasa Inggris, sedangkan pada baris kedua , keempat dan kelima memakai bahasa Jepang.

c. 星屑ビーナス (Hoshikuzu Venus)

Bait ketiga:

- a) *It's so precious* **こんなはずじゃなかったけど**  
(*It's so precious konna hazu janakatta kedo*)
- b) *Now I miss it* **一人でも歩いてく**  
(*Now I miss it hitori demo aruiteku*)

Bait keenam:

- a) *You're so precious* **君との時間の全て**  
(*You're so precious kimi to no jikan no subete*)
- b) *Now I miss you* **抱きしめて歩いてく**  
(*Now I miss you dakishimete aruiteku*)

Pada lirik lagu 星屑ビーナス (Hoshikuzu venus)dari Aimer, pada bait ketiga dan keenam terdapat peristiwa campur kode luar atau outer code-mixing. Maksudnya pencampuran bahasa antara bahasa Jepang dengan bahasa Inggris, seperti kata yang diberi cetak tebal yang menggunakan bahasa Inggris. Disebut campur kode karena dalam satu kalimat terdapat peralihan bahasa yang dikategorikan pada tingkatan klausa yang dikemukakan oleh Suwito (1985 : 78).

Dalam bait ketiga dari baris pertama dan kedua, kata “It's so preciuos ” dan “Now I miss it” menggunakan bahasa Inggris sedangkan “

こんなはずじゃなかったけど”(konna hazu janakatta kedo), “一人でも歩いてく”(hitori demo aruiteku) menggunakan bahasa Jepang.

Begitu juga pada bait keenam baris pertama dan kedua , kata “You're so precious” dan “Now I miss you” menggunakan bahasa Inggris sedangkan “君との時間の全て” (kimi to no jikan no subete) dan “抱きしめて歩いてく” (dakishimete aruiteku) menggunakan bahasa Jepang.

#### 4. Alih Kode Album Sleepless Night

##### a. AM 02:00

Bait ketiga :

君を思うほどに いつも残るの ただ不安が  
(kimi wa omou hodo ni itsumo nokoru no tada fuan ga)  
私はまだここにいる  
(watashi wa mada koko ni iru)  
そばにいたいって言えずに 眠れずに  
(soba ni itai tte iezu ni nemurezu ni)  
君を思うほどに どうして逃げたくなるの?  
(kimi o omou hodo ni doushite nigetakunaru no?)  
私を見てきっと君なら そう笑うよね?  
(watashi o mite kitto kimi nara sou warau yo ne?)  
笑うよね...  
(warau yo ne...)

Bait keempat :

*You don't know really how I feel.  
You don't know really what I feel.  
I miss you, really.*

Bait kesembilan:

君を思うほどに どうして逃げたくなるの  
(kimi o omou hodo ni doushite nigetakunaru no)  
私を見てきっと君ならそう笑うよね?  
(watashi o mite kitto kimi nara sou warau yo ne?)  
笑うよね...  
(warau yo ne...)

Bait kesepuluh :

*You don't know really how I feel.  
You don't know really what I feel.  
I miss you, really.*

*You don't know really how I feel.  
You don't know really what I feel.  
I miss you, really*

Pada lirik lagu AM 02:00 dari Aimer, bait ketiga ke bait keempat dan bait kesembilan ke bait kesepuluh terdapat peristiwa alih kode ekstern, ini sudah sesuai dengan pendapat Suwito dalam Chaer dan Agustina (2010:114) bahwa alih kode ekstern adalah peralihan bahasa asing, seperti bait keempat dan kesepuluh yang merupakan bahasa Inggris. Sedangkan bait ketiga dan kesembilan memakai bahasa Jepang.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada album Aimer yaitu *DAWN* dan *Sleepless Night*, seluruhnya merupakan alih kode ekstern atau *outer code-switching*. Hal ini terlihat dari ciri khas utama alih kode ekstern yang terdapat dalam dua album tersebut, yaitu dijelaskan di bawah ini.

1. Terdapat percampuran dua bahasa yaitu, bahasa Jepang (bahasa ibu) dengan bahasa Inggris (bahasa asing).
2. Tidak terbatas pada konteks kalimat, sehingga pencampuran dua bahasa dalam dua bait yang berbeda dapat dikategorikan sebagai alih kode ekstern.

Campur kode yang terdapat dalam album Aimer seluruhnya merupakan campur kode ekstern atau *outer code-mixing*. Dua album tersebut terdapat 26 data campur kode. Sedangkan Alih kode yang terdapat dalam dua album Aimer merupakan alih kode ekstern atau *outer code-switching*. Dalam dua album tersebut terdapat enam data campur kode.

Dalam kedua album tidak ditemukan alih kode intern, dikarenakan dua album tersebut hanya menggunakan satu variasi bahasa saja. Bahasa Inggris yang digunakan adalah bahasa Inggris non baku dan bahasa Jepang yang digunakan adalah 普通系 (futsukei) yang masih sering digunakan oleh masyarakat pada umumnya.

Peneliti berharap penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian sejenis, khususnya tentang campur kode dan alih kode dalam lirik lagu. Peneliti menyarankan memakai sumber dengan lagu bergenre yang berbeda dan memakai lagu yang sedang populer.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul. 2007. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. 1995. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: RinekaCipta
- Hudson, R.A. 1980. *Sociolinguistics*. Cambridge:Cambridge University Press.
- Lirik Lagu Aimer Album *Dawn Dan Sleepless Nights*.
- Mansoer, Pateda. 1992. *Sosiolinguistik*. Bandung : Angkasa
- Nababan, P.W.J. 1984. *Sosiolinguistik*. Jakarta : Gramedia
- Nawawi, H. Hadari. 1991. *Metode Penelitian Bidang sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Ohoiwutun, Paul 2007. *Sosiolinguistik Memahami Bahasa dalam Konteks Masyarakat dan Kebudayaan*. Jakarta : Kesaint Blanc.
- Setyaningsih, Nina. 2008. *Alih kode dan Campur kode pada Mailing List Shinji, Sanada*. 1992. Shakai Gengogaku. Tokyo: Ofit.
- Sudaryanto. 1992. *Metode Linguistik ke arah Memahami Metode Linguistik*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Suwandi, Sarwiji. 2010. *Serba Linguistik Mengupas Pelbagai Praktik Bahasa*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Suwito. 1985. *Sosiolinguistik: Teori dan Problematika*. Surakarta: Henry Offset.
- Sumarlam, dkk. (2003). *Teori dan Praktik Analisis Wacana*. Surakarta: Puspita Cakra, Surakarta.
- Tastsuo, Nishida. 1994. *Genggogaku o Manabu Hito no tame ni*. Sekai Shisoosha, Tokyo.
- Warisman. 2006. *Kajian-kajian sosiolinguistik*. Surabaya: Jauhar.

Warisman. 2014. *Sosiolinguistik: Teori dan Aplikasi dalam Pembelajaran*. Malang: University of BRAWIJAYA Press.

Wulandari, Dewi. 2013. *Analisis Ciri Alih Kode dan Campur Kode dalam Empat Lirik Lagu dari Band One Ok Rock*.

## **RUIGIGO FUKUSHI TOTSUZEN, KYUU NI, IKINARI, DAN FUI-NI DALAM NOVEL *BLACK BULLET* VOLUME 1 KARYA SHIDEN KANZAKI**

**Widyas Asmarani**

**Eva Amalijah**

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email: [evaadicha@yahoo.com](mailto:evaadicha@yahoo.com)

Artikel diterima  
tanggal 11  
November  
2019

Proses review  
tanggal 10  
Desember  
2019

Pengumuman  
diterbitkan  
tanggal 31  
Desember  
2019

Diterbitkan  
bulan Januari  
2020

**Abstrak:** *Rugigo* adalah “sinonim” dalam bahasa Indonesia. Sulit untuk membedakan kata-kata *ruigigo* di Indonesia karena kebanyakan mereka memiliki arti yang sama. Misalnya, *fukushi totsuzen*, *kyuu ni*, *ikinari*, dan *fui ni*. Dalam bahasa Indonesia mereka memiliki arti yang sama, yaitu “tiba-tiba”, tetapi mereka memiliki sedikit perbedaan. *Totsuzen* sering digunakan untuk menunjukkan keadaan yang terjadi sangat cepat. *Kyuu ni* sering digunakan untuk menceritakan suatu kondisi yang terjadi sangat cepat, tetapi bisa dikatakan itu akan terjadi. Ada perubahan dari awal ke akhir keadaan. *Ikinari* sering digunakan untuk mengatakan bahwa sesuatu terjadi tanpa peringatan sama sekali dan cenderung mengabaikan proses umum. *Fui ni* sering digunakan untuk orang yang mengalami acara tersebut dan tidak dapat memprediksi acara yang akan datang. Penggunaannya tergantung pada konteks kalimat tetapi itu mungkin mengubah artinya.

**Kata kunci:** *Rugigo*, *Novel Black Bullet Volume 1*

**Abstract:** *Rugigo* is “sinonim” in Indonesian. It is hard to differentiate the words of *ruigigo* in Indonesia because mostly they have a similar meaning. For example *fukushi totsuzen*, *kyuu ni*, *ikinari*, and *fui ni*. In Indonesian they have the same meaning, namely “tiba-tiba”, but they have slight differences. *Totsuzen* is often used to show a circumstance that happened really fast. *Kyuu ni* is often used to tell a condition that happened really fast, but could tell it would happen. There is a change from beginning to the end of circumstance. *Ikinari* is often used to tell that something happened without warning at all and tend to skip the common process. *Fui ni* is often used to one who experienced the event and unable to predict the upcoming event. The use depends on the context of the sentence but it might change the meaning.

**Keywords:** *Rugigo*, *Black Bullet Volume 1* Novel

## **PENDAHULUAN**

Bahasa bersifat arbitrer dan digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi baik secara verbal maupun non verbal. Bahasa Jepang memiliki kosakata yang bervariasi untuk mengungkapkan suatu hal, yang hampir semuanya memiliki makna yang sama jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Untuk mempelajari perbedaan makna masing-masing kata maka diperlukan salah satu cabang linguistik yaitu semantik. Semantik memiliki peran yang sangat penting dalam melakukan interpretasi, persepsi, dan merupakan produk ujaran yang mampu menjembatani bahasa lainnya di seluruh dunia. Sebelum suatu bahasa menjadi kalimat berstruktur, maka terlebih dahulu dipastikan untuk memahami artinya.

Bahasa Jepang yang selain ditulis dengan huruf yang berbeda dengan bahasa Indonesia, kata-katanya pun memiliki arti yang berbeda dengan bahasa Indonesia jika dikaji makna suatu katanya lebih mendalam. Karena perbedaan ini, timbul kesulitan tersendiri bagi para pembelajar bahasa Jepang karena berpotensi mengalami kesalahpahaman dalam penggunaan kosakata. Seringkali ditemukan kata-kata yang memiliki makna yang sama atau mirip saat mempelajari kosakata bahasa Jepang khususnya dalam proses menerjemahkan suatu kalimat dalam bahasa Jepang melalui percakapan dan tulisan. Sesuai dengan pendapat Bloomfield (1994:145) yang mengemukakan bahwa “If the forms are phonemically different we suppose that their meanings are different” yang berarti “Jika bentuk fonemnya berbeda maka artinya juga akan berbeda”.

Kata yang memiliki makna yang sama disebut sinonim dalam bahasa Indonesia. Sinonim dalam bahasa Jepang disebut ruigigo (類義語). Kesamaan atau kemiripan makna lebih sering ditemukan hanya pada satu kelas kata yang sama. Sebagai contoh pada kata omou (思ふ) dan kangaeru (考える) yang berarti “pikir” termasuk dalam kelas kata kerja atau

doushi (動詞). Namun, dalam penelitian ini, penulis memilih kelas kata adverbial atau fukushi (副詞) karena jumlah adverbial dalam bahasa Jepang memiliki banyak variasi yang di dalamnya berpotensi muncul kata-kata yang memiliki persamaan dan perbedaan cukup tinggi ketika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dan hal itu akan menimbulkan kesalahpahaman.

Penulis memilih fukushi *totsuzen*, *kyuu-ni*, *ikinari*, dan *fui-ni* dalam penelitian ini karena adanya kemiripan makna dari keempat fukushi, memungkinkan keempat fukushi tersebut dapat bersubstitusi dalam suatu kalimat. Namun, meskipun keempat fukushi memiliki makna yang hampir sama, penggunaannya berpotensi tidak selalu bisa saling menggantikan dalam suatu konteks kalimat karena adanya kemungkinan perbedaan dalam penggunaannya. Kata *totsuzen* memiliki arti “(dengan) tiba-tiba, secara (dengan) mendadak, dengan tidak disangka-sangka” (Matsuura, 1994:1105). Kemudian kata *kyuu-ni* memiliki arti “tiba-tiba, dengan tiba-tiba, dengan mendadak, sekonyong-konyong” (Matsuura, 1994:590). Berikutnya kata *ikinari* berarti “tiba-tiba, tanpa pemberitahuan terlebih dahulu (Matsuura, 1994:330). Lalu terakhir kata *fui-ni* memiliki arti “dengan tiba-tiba, dengan mendadak, kebetulan, secara kebetulan, dengan tidak disangka-sangka, dengan tiada tersangka, tanpa diduga-duga (Matsuura, 1994:174). Perhatikan contoh di bawah ini.

- (1) 突然辞職する。

*Totsuzen jishoku suru.*

Arti: “Meletakkan jabatan dengan tiba-tiba.” (Matsuura, 1994:1105)

- (2) いきなり寝室に現れて、あんな言い方したら。でも急にあんな空気になったのはビックリした  
と言うか。

*Ikinari heya ni awarete, anna iikata shitara. Demo kyuu ni anna kuuki ni natta no wa bikkurishita to iu ka.*

Arti: “Muncul tiba-tiba di kamar dan berbicara seperti itu. Tapi, mendadak suasananya seperti itu aku jadi terkejut.” (Bangyaloop, ch.5, hal 6)

- (3) 不意にやってくる。

*Fui-ni yattekuru.*

Arti: “Datang dengan mendadak.” (Matsuura, 1994:174)

Pada ketiga contoh di atas, *fukushi totsuzen*, *ikinari*, dan *kyuu-ni* sepintas jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia memiliki makna “tiba-tiba atau mendadak”. Namun, jika diteliti lebih dalam terdapat perbedaan dan persamaan dalam konteks kalimat. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mencari persamaan dan perbedaan keempat *fukushi* tersebut.

Alasan mengambil sumber data dari Novel *Black Bullet* volume 1. karya Shiden Kanzaki karena adanya potensi akan munculnya keempat *fukushi* dalam bentuk novel lebih banyak daripada di komik. Hal ini juga memudahkan dalam penelitian mengenai penggunaan keempat *fukushi* dengan memahami perbedaan dan persamaan keempat *fukushi*.

Penelitian ini hanya akan mengacu pada makna *fukushi totsuzen*, *kyuu ni*, *ikinari*, dan *fui-ni* yang memiliki makna yang sama “tiba-tiba” sehingga penelitian ini akan dibahas dalam ranah semantik. Selanjutnya keempat makna *fukushi* tersebut dideskripsikan perbedaan dan persamaannya dan mencari kemungkinan keempat *fukushi* dapat saling menggantikan atau tidak dalam suatu kalimat. Dalam penelitian ini digunakan metode deskriptif kualitatif karena penelitian ini bersifat analisis yang meninjau data non-statistik serta menjelaskan suatu hal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Fukushi totsuzen*, *kyuu ni*, *ikinari*, dan *fui ni* jika dilihat berdasarkan jenisnya, maka keempat *fukushi* termasuk dalam *jotai no fukushi* yang menerangkan keadaan pada suatu aktivitas. Selain itu, keempat *fukushi* memiliki arti “tiba-tiba” jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Karena memiliki arti yang sama, maka keempat *fukushi* dinyatakan sebagai sinonim. Penulis menemukan 34 data yang terdiri atas *fukushi totsuzen* sebanyak 9 data, *fukushi kyuu ni* sebanyak 10 data, *fukushi ikinari* sebanyak 5 data, dan *fukushi fui ni* sebanyak 9 data. Adapun penjabaran masing-masing *fukushi* sebagai berikut.

## 1. Makna Totsuzen

Data yang menunjukkan penggunaan makna totsuzen dijelaskan sebagai berikut.

### Data 1

突然木更が拳を握ったまま震える。

*Totsuzen Kisara wa kobushi wo nigittamama fueru*

*Tiba-tiba Kisara gemetar dengan tangan mengepal. (Black Bullet Vol. I, 2011:56)*

Pada kalimat di atas fukushi totsuzen menerangkan keadaan bahwa Kisara sebagai subjek tiba-tiba gemetar dengan tangan mengepal. Hal itu terjadi secara mendadak dan relatif singkat karena subjek bahkan tidak bisa menduganya.

### Data 2

突然背後の奥の特大パネルに一人の少女が大写しになる。

*Totsuzenno tokudai paneru ni hitori no shoujyo ga ooutsushi ni naru.*

*Tiba-tiba bayangan seorang gadis muncul di dalam panel besar di belakang ruangan. (Black Bullet Vol. I, 2011:111)*

Pada kalimat di atas, fukushi totsuzen menerangkan suatu keadaan di mana adanya bayangan seorang gadis yang muncul dipanel di dalam sebuah ruangan secara tiba-tiba.

## 2. Makna Kyuu ni

Makna kyuu ni pada data penelitian ditemukan dalam dua data yang dijabarkan di bawah ini.

### Data 1

そう気付いた途端、急に恥ずかしくなって腰砕けのまますとんと椅子に腰を下がるした。

*Sou kitsuita totan, kyuu ni hazukashiku natte koshikudake no mamasutonto isu ni koshi wo sagaroshita.*

*Tepat saat menyadari hal itu, tiba-tiba dia merasa malu dan ambruk di atas kursi. (Black Bullet Vol. I, 2011:178)*

Pada kalimat di atas, kyuu ni menunjukkan suatu kejadian di mana subjek tiba-tiba merasa malu dan ambruk di atas kursi. Meski subjek sempat menyadari suatu hal akan terjadi, subjek tidak bisa memperkirakan atau

mengantisipasi sesuatu itu terjadi dilihat dari keadaan subjek yang mengalami perubahan yaitu jadi merasa malu dan langsung ambruk di atas kursi.

*Data 2*

蓮太郎は急に不安になって掌をもみほぐした。

*Rentarou wa kyuu nifuan ni natte tenohira wo momihogoshita.*

*Tiba-tiba Rentarou jadi gelisah dan memijit telapak tangannya. (Black Bullet Vol. 1, 2011:175)*

Pada kalimat di atas, *kyuu ni* menerangkan bahwa Rentarou menunjukkan reaksinya secara tiba-tiba dengan menjadi gelisah sembari memijit tangannya. Hal itu dilakukan oleh subjek secara mendadak karena mengalami suatu hal yang tidak bisa diantisipasi oleh subjek meskipun kemungkinan subjek menyadari suatu hal akan terjadi.

### 3. Makna Ikinari

Makna *ikinari* yang ditemukan dalam penelitian ini terdapat pada empat data. Keempat data yang dimaksud dijelaskan dalam penjabaran di bawah ini.

*Data 1*

思わず情けない声を上げてのけぞると、蓮太郎の後ろには、いきなり現れるとちよっと心臓に悪いほどの美人が立っていた。

*Omowazu nasakenai koe wo agete no kezoru to, Rentarou no ushiro ni wa, ikinari arawareru chotto shinzou ni warui hodo no bijin ga tatteiru.*

*Tanpa sengaja dia membiarkan suara teriaknya yang menyedihkan, dan di belakang Rentarou, berdiri seorang wanita yang kemunculannya yang secara tiba-tiba sangat buruk bagi jantung(nya). (Black Bullet Vol. 1, 2011:94)*

Pada contoh kalimat di atas, *fukushi ikinari* menerangkan keadaan di mana keberadaan seorang wanita yang tiba-tiba berdiri di belakang Rentarou sebagai subjek merupakan hal yang diluar dugaan subjek. Subjek yang tidak sempat menyadari keberadaan wanita itu lebih awal, terkejut dilihat dari reaksi yang ditunjukkan subjek dengan membiarkan suara teriaknya yang menyedihkan. Kalimat di atas juga menunjukkan akibat dari hal yang menimpa subjek secara tiba-tiba dari orang lain.

*Data 2*

いきなり顔面に頭突きをかまされたことに、痛みより驚きがまさった。

*Ikinari ganmen ni zutsuki wo kamasareta koto ni, itami yori odorokigamasatta.*

*Tiba-tiba dahinya dibentur, daripada kesakitan, (dia) lebih terkejut. (Black Bullet Vol. 1, 2011:105)*

Pada kalimat di atas, fukushi ikinari menerangkan keadaan di mana subjek mengalami suatu kejadian yang tidak bisa diduga dan sama sekali tidak bisa diantisipasi oleh subjek ditandai dengan respon subjek yang lebih merasa terkejut daripada merasa sakit. Seseorang membentur kepala subjek tanpa peringatan sama sekali yang seharusnya bisa diterima oleh subjek dari orang yang membentur kepala sejuak sekedar untuk menghindari kejadian tersebut. Kalimat di atas juga menunjukkan akibat dari hal yang menimpa subjek secara tiba-tiba dari orang lain.

*Data 3*

お、おい、ちょっと待てよ、いきなりなに言ってるんだよ。

*O, oi chotto matteyo, ikinari nani itterundayo.*

*Hei tunggu. Tiba-tiba (kamu) ngomong soal apa? (Black Bullet Vol. 1, 2011:142)*

Berdasarkan contoh di atas, fukushi ikinari menerangkan keadaan di mana pembicara mempertanyakan hal yang tiba-tiba dikatakan oleh lawan bicara karena pembicara sama sekali tidak dapat memperkirakan lawan bicaranya mengatakan sesuatu padanya secara tiba-tiba.

*Data 4*

いきなりシチュエーションルーム扉が開け放たれ、数人の人間がなだれ込んでくる。

*Ikinari shichueshion ru-mu tobira ga akehanatare, suunin no ningen ga nadare kondekuru.*

*Tiba-tiba ruang situasi terbuka, dan beberapa orang menerobos masuk. (Black Bullet Vol. 1, 2011:261)*

Pada contoh kalimat di atas, fukushi ikinari menerangkan keadaan saatpintu ruang situasi yang terbuka secara tiba-tiba dan beberapa orang menerobos masuk. Secara logis, pintu tidak mungkin terbuka sendiri karenanya hal yang membuat pintu terbuka tiba-tiba karena adanya

beberapa orang menerobos masuk ke dalam ruangan tanpa sama sekali memberikan peringatan atau pemberitahuan pada orang yang kemungkinan ada di dalam ruang situasi.

#### 4. Makna Fui ni

Makna fuini ditemukan pada dua data. Keduanya dijabarkan sebagai berikut.

*Data 1*

不意に全身を凄まじい気急さが襲い、意識が遠のきかける。

*Fui ni zenshin wo susamajii kedarusa ga osoi, ishiki ga too no kikakeru.*

*Tiba-tiba rasa pegal yang hebat menyerang, dan kesadarannya menjauh. (Black Bullet Vol. I, 2011:11)*

Pada contoh kalimat di atas, fukushi fui ni menunjukkan keadaan di mana subjek mengalami rasa pegal yang hebat secara tiba-tiba dan hal itu berakibat pada kesadaran subjek yang mulai menghilang. Hal ini terjadi tanpa sama sekali bisa diduga.

*Data 2*

不意に、くいくいと制服の袖が引っ張られるので首を巡らせると、延珠がにこにこしながらさかんに自分を指差していた。

*Fui ni, kuikui to seifuku no sode hipparareru node kubi wo meguraseru to, Enju ga nikoniko shinagara sakan ni jibun wo yubishiteita.*

*Tiba-tiba, lengan bajunya ditarik-tarik dan saat menoleh, dia melihat Enju yang tersenyum sambil menunjuk-nunjuk dirinya dengan antusias. (Black Bullet Vol. I, 2011:45)*

Pada contoh kalimat di atas, fukushi fui ni menerangkan keadaan di mana Rentarou sama sekali tidak menduga akan keberadaan Enju yang tiba-tiba menarik lengan bajunya seperti yang terlihat pada reaksinya yang menoleh untuk mengetahui siapa yang menarik lengan bajunya. Reaksi Rentarou dengan menoleh saat Enju tiba-tiba menarik lengan bajunya merupakan hal yang refleks dan terjadi secara impulsif.

## 5. Totsuzen dan Kyuu ni

Data yang menunjukkan penggunaan totsuzen dan kyuu ni secara bersamaan dijelaskan berikut ini.

### Data 1

突然木更が拳を握ったまま震える。

(Totsuzen) Kisara wa kobushi wo nigittamama fueru)

Tiba-tiba Kisara gemetar dengan tangan mengepal. (Black Bullet Vol. I, 2011:56)

Pada contoh di atas jika fukushi totsuzen disubstitusi dengan fukushi kyuu-ni, maka keduanya dapat saling menggantikan. Kalimat di atas berfokus pada kondisi ketika Kisara tiba-tiba gemetar dan mengepal tangannya. Keduanya terjadi secara cepat tanpa bisa diduga. Namun, karena situasi di atas terjadi tanpa diketahui sebelumnya maka akan lebih tepat jika menggunakan totsuzen.

### Data 2

愛すべきボロアパートの前で帰ってくると、突然二階風呂場の窓が開いて、湯煙と共に延珠が棧から上半身を乗り出した。

Aisubeki boroapa-to no mae de kaettekuru to, totsuzen nikai furoba no mado ga aite, yukemuri to tomoni Enju ga san kara jyouhanshin wo noridashita.

Ketika dia kembali ke apartemen kesayangannya, tiba-tiba jendela kamar mandi di lantai dua terbuka, bersama uap panas Enju menjulurkan setengah badan bagian atasnya keluar. (Black Bullet Vol. I, 2011:77)

Pada contoh di atas, jika fukushi totsuzen disubstitusi dengan kyuu ni dapat saling berterima. Keduanya menunjukkan sesuatu hal terjadi dengan tiba-tiba sesuai dengan makna kedua fukushi. Konteks kalimat berfokus menunjukkan keadaan di mana jendela tiba-tiba terbuka begitu saja secara tiba-tiba dibuka oleh seseorang dari dalam kamar mandi.

### Data 3

突然背後の奥の特大パネルに一人の少女が大写しになる。

Totsuzen tokudai paneru ni hitori no shoujyo ga ooutsushi ni naru.

Tiba-tiba bayangan seorang gadis muncul di dalam panel besar di belakang ruangan. (Black Bullet Vol. I, 2011:111)

Pada kalimat ini, fukushi totsuzen dan kyuu ni juga dapat saling menggantikan jika maknanya hanya menunjukkan keadaan di mana

seorang gadis muncul tiba-tiba di dalam panel besar di belakang ruangan merupakan hal yang tidak diduga. Namun, konteks kalimat di atas menunjukkan situasi yang sama sekali tidak diketahui sebelumnya sehingga akan lebih tepat menggunakan fukushi totsuzen.

## 6. Kyuu-ni dan Ikinari

Makna kyuu-ni dan ikinari dalam penelitian ini dijabarkan pada beberapa data di bawah ini.

### Data 1

その時、多田島がなにかに気付いたのか、急にごつい頭をこちらに近づけてきた。

*Sono toki, Tadashima ga nani ka ni kitsuita no ka, kyuu ni gotsui atama wo kochira ni chikadzuketekita.*

*Saat itu, tiba-tiba Tadashima mendekatkan kepalanya yang kasar ke kepalanya Rentarou, tepat saat dia menyadari sesuatu. (Black Bullet Vol. 1, 2011:24)*

Pada kalimat di atas kedua fukushi yaitu kyuu-ni dan ikinari dapat saling menggantikan karena merupakan keadaan yang tidak bisa diprediksi. Namun, kalimat di atas menunjukkan bahwa Rentarou menyadari sesuatu namun tidak sempat mencegah seseorang mendekati kepalanya. Dengan demikian maka fukushi ikinari kurang tepat untuk kalimat di atas.

### Data 2

そう気付いた途端、急に恥ずかしくなって腰砕けのまますとんと椅子に腰を下がろした。

*Sou kitsuita totan, kyuu ni hazukashiku natte koshikudake no mamasutonto isu ni koshi wo sagaroshita.*

*Menyadari hal itu, tiba-tiba dia merasa malu dan ambruk di atas kursi. (Black Bullet Vol. 1, 2011:178)*

Sama halnya dengan penjelasan sebelumnya, pada kalimat di atas fukushi ikinari tidak bisa menggantikan fukushi kyuu ni. Subjek telah lebih dulu menyadari sesuatu namun tetap saja hal itu membuat subjek merasa malu. Hal itu juga menggambarkan sesuatu mengalami perubahan di mana subjek menjadi malu tiba-tiba setelah menyadari sesuatu.

### Data 3

急に恥ずかしくなってきたが、いまさらなかったことに出来ないの、やけくそになってもう一度  
叫ぶ。

*Kyuu ni hazukashiku nattekita ga, imasara nakatta koto ni dekinai node, yakekuso ni natte mou ichido sakebu.*

*Tiba-tiba Rentarou menjadi malu tapi, karena dia tidak bisa berpura-pura hal tadi tidak terjadi, dengan terpaksa dia meneriakkannya sekali lagi. (Black Bullet Vol. 1, 2011:216)*

Sama dengan sebelumnya, pada kalimat no. (14) kyuu-ni dan ikinari tidak bisa saling menggantikan karena perubahannya terjadi sesuai dengan proses pada umumnya di mana subjek secara impulsif menjadi malu, ketika subjek tidak bisa berpura-pura tidak terjadi apa-apa pada hal yang telah dilakukannya. Kyuu-ni lebih tepat digunakan dalam kalimat di atas karena selain terjadi proses perubahan, subjek sadar dengan apa yang telah dilakukannya namun tidak bisa mengantisipasi rasa malunya terhadap apa yang telah dilakukannya.

## 7. Ikinari dengan Fui-ni

Makna ikinari dan fui-ni yang digunakan secara bersamaan dijabarkan pada beberapa data di bawah ini.

### Data 1

*思わず情けない声を上げてのけぞると、蓮太郎の後ろには、いきなり現れるとちょっと心臓に悪いほどの美人が立っていた。*

*Omowazu nasakenai koe wo agete no kezoru to, Rentarou no ushiro ni wa, ikinari arawareru chotto shinzou ni warui hodo no bijin ga tatteiru.*

*Tanpa sengaja dia membiarkan suara teriaknya yang menyedihkan, dan di belakang Rentarou, berdiri seorang wanita yang kemunculannya yang secara tiba-tiba sangat buruk bagi jantung(nya). (Black Bullet Vol. 1, 2011:94)*

Pada kalimat di atas menunjukkan situasi di mana Rentarou terkejut akan kemunculan seorang wanita yang tiba-tiba berdiri di belakangnya. Kemunculan wanita itu bahkan membuat kondisi jantung Rentarou menjadi buruk. Rentarou sama sekali tidak menyadari keberadaan wanita itu ditunjukkan dari reaksinya yang berteriak dengan suara yang menyedihkan sehingga hal ini merupakan situasi yang tidak bisa diprediksi sama sekali. Baik fukushi ikinari dan fui ni dapat saling menggantikan dalam kalimat di atas.

Data 2

いきなり顔面に頭突きをかまされたことに、痛みより驚きが多かった。

*Ikinari ganmen ni zutsuki wo kamasareta koto ni, itami yori odorokigamasatta.*

*Tiba-tiba dahinya dibentur, daripada kesakitan, (dia) lebih terkejut. (Black Bullet Vol. 1, 2011:105)*

Sama dengan kalimat sebelumnya, pada kalimat no (21) kedua fukushi ikinari dan fui ni dapat saling menggantikan. Kalimat dia atas menunjukkan situasi yang terjadi tanpa bisa diduga oleh subjek. Subjek tidak sempat mengantisipasi diri dari benturan karena sama sekali tidak ada peringatan yang diterima subjek.

Data 3

いきなりシチュエーションルーム扉が開け放たれ、数人の人間がなだれ込んでくる。

*Ikinari shichueshion ru-mu tobira ga akehanatare, suunin no ningen ga nadare kondekururu.*

*Tiba-tiba ruang situasi terbuka, dan beberapa orang menerobos masuk. (Black Bullet Vol. 1, 2011:261)*

Kedua fukushi memiliki makna yang sama di dalam kalimat ini yaitu “tiba-tiba” sehingga keduanya dapat berterima atau dapat saling menggantikan. Pada konteks kalimat di atas menunjukkan pintu tiba-tiba terbuka karena didorong orang yang menerobos masuk ke dalam ruangan. Situasi dan hal itu terjadi tanpa adanya peringatan sama sekali.

## 8. Fui-ni dan Kyuu ni

Makna fui-ni dan kyuu ni yang digunakan dalam data penelitian dijabarkan dalam beberapa data sebagai berikut.

Data 1

不意に全身を凄まじい気怠さが襲い、意識が遠のきかける。

*Fui ni zenshin wo susamajii kedarusa ga osoi, ishiki ga too no kikakeru*

*Tiba-tiba rasa pegal yang hebat menyerang dan kesadarannya menjauh. (Black Bullet Vol. 1, 2011:11)*

Pada kalimat di atas terjadi suatu perubahan ketika rasa pegal yang hebat menyerang subjek hingga menyebabkan kesadaran subjek menjadi hilang. Kedua fukushi dapat saling menggantikan karena kedua fukushi sama-sama dapat menerangkan keadaan yang tidak bisa diduga.

*Data 2*

不意に、くいくいと制服の袖が引っ張られるので首を巡らせると、延珠がにこにこしながらさかんに自分を指差していた。

*fui ni, kuikui to seifuku no sode hipparareru node kubi wo meguraseru to, Enjyu ga nikoniko shinagara sakan ni jibun wo yubishiteita.*

*Tiba-tiba, lengan bajunya ditarik-tarik dan saat menoleh, dia melihat Enjyu yang tersenyum sambil menunjuk-nunjuk dirinya dengan antusias. (Black Bullet Vol. I, 2011:45)*

Pada kalimat di atas, *fukushi fui ni* dan *kyuu ni* dapat saling menggantikan karena memiliki makna yang sama yaitu “tiba-tiba”. Makna yang ditunjukkan oleh konteks kalimat di atas adalah sesuatu terjadi tanpa bisa diduga oleh subjek. Subjek tidak sempat menyadari kemunculan seseorang di belakangnya sehingga subjek terkejut saat orang itu menarik lengannya ditandai dengan subjek bergerak refleks menoleh ke arah orang yang menarik lengannya.

*Data 3*

不意に蓮太郎の肩に手が置かれてビクリとなる。

*Fui ni Rentarou no kata ni te ga okarete bikkuri to naru.*

*Tiba-tiba seseorang menyentuh bahu Rentarou dan membuatnya terkejut. (Black Bullet Vol. I, 2011:122)*

Sama dengan sebelumnya, pada kalimat di atas kedua *fukushi* dapat saling menggantikan karena memiliki makna sama yang menunjukkan sesuatu terjadi tanpa bisa diduga. Rentarou tidak menyadari seseorang berada di belakangnya hingga orang itu menyentuh bahunya dan membuatnya terkejut.

*Data 4*

不意に、蓮太郎の意識が昨日の会議室の一件に引き戻された。

*Fui ni, Rentarou no ishiki ga kinou no kaigishitsu no ikken ni hikimodosareta.*

*Tiba-tiba, kesadaran Rentarou kembali pada kejadian di ruang rapat kemarin. (Black Bullet Vol. I, 2011:129)*

Pada kalimat di atas, situasi atau keadaan yang digambarkan adalah Rentarou sebagai subjek kembali sadar pada ingatannya saat kejadian di ruang rapat kemarin. Konteks kalimat di atas menunjukkan bahwa kejadian itu tidak bisa diduga. Sebuah ingatan tiba-tiba muncul dan subjek

teringat begitu saja, sehingga *kyuu ni* dan *fui ni* dapat saling menggantikan dalam kalimat di atas.

## **KESIMPULAN**

Setelah melakukan penelitian dengan berbagai macam contoh kalimat yang tersedia maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Persamaan *fukushi totsuzen*, *kyuu ni*, *ikinari*, dan *fui ni* jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia berarti ‘tiba-tiba’.
2. Perbedaan *Fukushi totsuzen*, *kyuu ni*, *ikinari*, dan *fui ni* dijelaskan berikut ini.
  - a. *Fukushi totsuzen* digunakan untuk menunjukkan suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi secara tiba-tiba. *Totsuzen* sering digunakan dalam konteks kalimat berita karena hanya menunjukkan momen terjadinya suatu peristiwa terjadi secara tiba-tiba.
  - b. *Fukushi kyuu ni* digunakan untuk menerangkan suatu peristiwa terjadi di mana peristiwa tersebut memiliki perbedaan dari keadaan semula hingga hal itu terjadi. Sebelumnya sudah diketahui bahwa suatu peristiwa akan terjadi.
  - c. *Fukushi ikinari* digunakan untuk menerangkan keadaan di mana suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi secara tiba-tiba tanpa sama sekali adanya persiapan. Sama sekali tidak bisa diduga.
  - d. *Fukushi fui ni* digunakan untuk menerangkan keadaan subjek yang tidak bisa menduga sesuatu akan terjadi secara tiba-tiba.
3. Hasil Substitusi keempat *fukushi totsuzen*, *kyuu ni*, *ikinari*, dan *fui ni* sebagai berikut.
  - a. *Totsuzen* dan *kyuu ni*  
Totsuzen dan *kyuu ni* dapat saling menggantikan dalam kalimat yang menunjukkan situasi yang terjadi tanpa bisa diduga.
  - b. *Kyuu ni* dan *ikinari*  
*Kyuu ni* dan *ikinari* hanya dapat saling menggantikan dalam kalimat yang menunjukkan suatu keadaan yang terjadi tiba-tiba tanpa

adanya peringatan. Namun, hal itu akan mengubah makna keduanya karena memiliki fokus yang berbeda.

c. Ikinari dan fui ni

Ikinari dan fui ni dapat saling menggantikan keadaan peristiwa yang terjadi. Namun, maknanya akan berubah karena memiliki fokus yang berbeda.

d. Kyuu ni dan fui ni

Kyuu ni dan fui ni dapat saling menggantikan di dalam kalimat di mana subjek berada dalam kejadian yang tidak bisa diduga oleh siapapun.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Bloomfield, Leonard. 1973. *Language*. London : George Allen & Unwin Ltd.

Kanzaki, Shiden. 2011. *Black Bullet Vol. I*. Tokyo : ASCII Media Works Inc.

Muraishi, Shozo. 1991. *Kumon no Gakushuu Kokugo Jiten*. Tokyo: Kumon Shuppan.

Matsuura, Kenji. 1994. *Kamus Jepang – Indonesia*. Kyoto: Kyoto Sangyo University Express.



## DIKSI DAN GAYA BAHASA LIRIK LAGU JEPANG KARYA TOUYAMA MIREI

Daniel Wilian

Novi Andari

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email: [tyadion@yahoo.com](mailto:tyadion@yahoo.com)

Artikel diterima  
tanggal 4  
November  
2019

Proses review  
tanggal 9  
Desember  
2019

Pengumuman  
diterbitkan  
tanggal 31  
Desember  
2019

Diterbitkan  
bulan Januari  
2020

**Abstrak:** Karya sastra adalah sebuah ungkapan perasaan, ide, dan pemikiran dalam suatu gambaran konkret baik tertulis maupun tidak tertulis, salah satunya berupa sebuah lirik lagu. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 3 album yaitu "My Way", "Answer" dan "Negai E.P." sebagai sumber data yang disinyalir sudah cukup mewakili karakteristik diksi dan gaya bahasa yang digunakan pada lirik lagu karya Touyama Mirei. Metode kualitatif deskriptif sebagai metode penelitian dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil analisis, pada album "Answer", "My Way", dan "Negai E.P" terdapat 16 macam gaya bahasa. Pada album "Answer" ditemukan 13 macam gaya bahasa, pada album "My Way" ditemukan 9 macam gaya bahasa, pada mini-album "Negai E.P" ditemukan 3 macam gaya bahasa. Gaya bahasa yang paling banyak ditemukan dalam 3 album tersebut adalah gaya bahasa Metafora dan Repetisi. Adapun diksi yang sering muncul dan digunakan bersifat denotatif. Simpulan yang dapat diambil adalah gaya bahasa berupa metafora dan repetisi, dan penggunaan diksi bersifat denotatif atau bermakna sebenarnya merupakan ciri khas atau style dari penyanyi sekaligus pengarang lagu Touyama Mirei.

**Kata kunci:** *Stilistika, Lirik Lagu, Diksi, Gaya Bahasa, Makna*

**Abstract:** *Literary work is an expression of feelings, ideas, and thoughts in a concrete picture both written and unwritten, one of which is a song lyrics. This research was conducted using 3 albums namely "My Way", "Answer" and "Negai E.P." as a source of data that was allegedly sufficient to represent the characteristics of diction and language style used in song lyrics by Touyama Mirei. Descriptive qualitative method as a research method in this study. Based on the results of the analysis that has been done, it is concluded that 16 kinds of language styles can be found in the album "Answer", "My Way", and "Negai E.P". In the album "Answer" found 13 kinds of language styles, on the album "My Way" found 9 kinds of language styles, on the mini-album "Negai E.P" found 3 kinds of language styles. The style of language most commonly found in these 3 albums is the style of Metaphor and Repetition. The diction that often appears and is used is denotative. The conclusion that can be drawn is the style of language in the form of metaphors and repetitions and the use of diction which is denotative or meaningful is actually a characteristic or style of the singer and songwriter Touyama Mirei.*

**Keywords:** *Stylistics, Song Lyrics, Diction, Language, Meanings*

## PENDAHULUAN

Karya sastra adalah sebuah ungkapan perasaan, ide, pemikiran, yang berupa dalam suatu gambaran konkret berupa tertulis maupun tidak tertulis. Sumardjo & Saini (1997 : 18-19) menyatakan bahwa jenis karya sastra terbagi menjadi 2 yaitu Karya Sastra Non-Imaginatif dan Karya Sastra Imaginatif. Karya sastra Non- Imaginatif terdiri dari Esai, Kritik, Biografi, Otobiografi, Sejarah, Memoar, Catatan Harian dan Surat-surat. Sedangkan Karya sastra Imaginatif hanya terdiri dari Prosa dan Puisi.

Puisi dikategorikan sebagai karya sastra imaginatif karena merupakan media penyampaian imajinasi dari penulisnya, Berkaitan dengan puisi, pada dasarnya dapat dikatakan bahwa lirik lagu adalah sebuah puisi yang dinyanyikan dengan diiringi sebuah melodi lagu.

Lirik lagu juga memenuhi kriteria dasar pada puisi yaitu bersifat imajinatif atau merupakan media yang digunakan oleh penulisnya sebagai penyampaian imajinasinya, serta adanya pemilihan kata dan gaya bahasa tertentu yang digunakan. Sebagaimana penjelasan Noor (2004: 24) bahwa lirik lagu adalah ungkapan perasaan pengarang. Melalui lirik lagu, manusia dapat mengekspresikan perasaan, aspirasi, dan harapan serta berbagai macam pesan lainnya kepada orang lain. Dalam bahasa jepang lirik lagu berarti 抒情詩 (jojoushi) atau sajak untuk nyanyian ( 国語辞典: 1844 ).

Pada dasarnya untuk menjadi pengarang lagu atau penulis puisi yang baik dibutuhkan imajinasi, jiwa seni atau jiwa sastra serta pengetahuan tentang kosakata yang luas. Sehingga pengarang lagu atau penulis puisi tersebut dapat menghasilkan karya-karya yang berkualitas dilihat dari pemilihan kata maupun gaya bahasanya. Oleh karena itu penulis mencari beberapa musisi Jepang yang dalam karyanya menggunakan pemilihan kata dan gaya bahasa yang baik, salah satunya adalah Touyama Mirei.

どうしてどうして消えてしまったの？ 一人じゃまだ何もできないよ  
Kenapa kenapa kau menghilang?  
Aku tidak dapat melakukan apapun sendirian

Dalam penggalan lirik lagu “Missing You” oleh Touyama Mirei tersebut terdapat gaya bahasa eufemisme yaitu pada “kenapa, kenapa kau menghilang?” Dalam hal ini diksi atau pemilihan kata yang digunakan adalah bersifat konotatif atau bermakna tidak sebenarnya, hal ini menyatakan bahwa adanya kata kiasan yang digunakan dalam lirik lagu tersebut. Kata “menghilang” dalam KBBI dapat diartikan sebagai “menjadi tidak kelihatan lagi” contohnya “Pesawat itu menghilang di balik awan”. Dalam konteks lirik lagu ini kata “menghilang” menyatakan bahwa ada sosok seseorang yang “tidak kelihatan lagi” atau lebih tepatnya tidak dapat ditemui lagi oleh karakter dalam lagu tersebut. Menurut Kamus Besar Bahasa Jepang kata 消える mempunyai arti sebagai berikut “ [俗語] なくなる” yang berarti seseorang sudah tidak ada atau meninggal. Dijelaskan bahwa salah satu makna yang dimiliki oleh kata 消える adalah “Seseorang sudah tidak ada atau meninggal” hal ini menggambarkan makna lirik pada contoh penggalan lirik tersebut, dimana kata 消える digunakan atau ditujukan kepada manusia, yang kemudian menunjukkan bahwa konteks kehilangan yang dimaksud dalam lirik lagu tersebut adalah meninggal dunia. Kata 消える merupakan bentuk gaya bahasa eufemisme yaitu untuk memperhalus makna meninggal tersebut.

Touyama Mirei adalah seorang penyanyi dan pengarang lagu yang masih berusia 15 tahun saat melakukan debutnya, namun sudah meraih popularitas sejak usianya 13 tahun melalui fanbase internasionalnya, bahkan sudah tampil di beberapa acara-acara besar seperti salah satunya Japan Day Concert di Central Park kota New York dihadapan 40.000 penonton dan bahkan meraih peringkat pertama atas predikat Penyanyi Pendatang Baru Terbaik di Apollo tidak hanya sekali namun dua kali berturut-turut. Touyama Mirei dikenal karena suaranya yang ekspresif, dance yang energik dan kepribadiannya yang ceria. Touyama Mirei sudah menghasilkan 3 album yang berjudul “Memories” yang rilis pada 2014.10.01, “My Way” yang rilis pada 2016.07.27, dan “Answer” yang baru

saja rilis pada 2018.08.29, serta 1 mini-album yang berjudul “Negai E.P.” yang dirilis pada 2017.06.26.

Sejauh penelusuran yang telah dilakukan terhadap karya-karya Touyama Mirei, selain melodi-melodinya yang indah dan mudah didengar, dapat diasumsikan bahwa karya-karya Touyama Mirei menggunakan pemilihan kata dan gaya bahasa yang terbilang variatif serta mudah dicerna, sehingga melalui pemilihan kata dan gaya bahasa dalam lirik-lirik lagu yang diciptakannya tersebut, makna dan imajinasi yang ingin disampaikan oleh Touyama Mirei dapat tersampaikan seutuhnya. Namun demikian masih ada juga kata-kata yg tidak mudah untuk dipahami makna dan maksudnya yang apabila ditelusuri lebih lanjut, beberapa bagian dari kata-kata dalam lirik lagu tersebut mengandung sebuah makna kiasan tertentu. Berdasarkan hal-hal tersebut penelitian ini dirasa perlu dilakukan untuk membuktikan asumsi-asumsi tersebut.

Oleh karena itu berdasarkan latar belakang tersebut penelitian diksi dan gaya bahasa dalam lirik lagu yang terdapat pada 2 album dan 1 mini-album karya Touyama Mirei ini dilakukan. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diutarakan, maka tujuan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi penggunaan diksi yang terdapat dalam lirik lagu pada album karya Touyama Mirei
2. Mengidentifikasi penggunaan gaya bahasa yang terdapat dalam lirik lagu pada album karya Touyama Mirei
3. Mengidentifikasi dan menguraikan makna diksi yang mengandung gaya bahasa dalam lirik lagu album karya Touyama Mirei

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu untuk mendeskripsikan penggunaan diksi dan gaya bahasa dari kalimat-kalimat yang diperoleh dalam sumber data kedalam bentuk deskripsi yang bertujuan untuk memberikan gambaran. Data dalam penelitian ini adalah diksi dan gaya bahasa yang digunakan dalam sumber data yang berupa lirik lagu. Sumber data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam

penelitian ini adalah lagu Jepang yang dibawakan oleh penyanyi asal Jepang yakni Touyama Mirei.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, berikut ini dijelaskan masing-masing penjabaran dari analisis penelitian.

### 1. Gaya Bahasa Metafora

Data yang menunjukkan penggunaan gaya bahasa metafora dijelaskan sebagai berikut.

楽しかった日々が

焼き付いて消えないよ

*Hari-hari yang menyenangkan itu tidak terlupakan*

Pada data 楽しかった日々が焼き付いて消えないよ yang apabila diartikan secara leksikal “hari-hari yang menyenangkan meskipun dibakar tidak menghilang” merupakan sebuah bentuk gaya bahasa metafora. “Hari-hari yang menyenangkan” dianalogikan atau disamakan seakan-akan sebuah benda yang dapat dibakar, kata 焼き付いて bersifat konotatif yang dalam bahasa Jepang disebut 暗示的意味, dikatakan bersifat konotatif karena merupakan sebuah kiasan dari makna yang sesungguhnya. Makna sesungguhnya yang ingin disampaikan oleh penulis lirik lagu tersebut adalah bahwa “Hari-hari yang menyenangkan meskipun berusaha dilupakan tetap tidak terlupakan”.

### 2. Gaya Bahasa Hiperbola

Dalam penelitian ini ditemukan data yang menunjukkan adanya penggunaan gaya bahasa hiperbola. Data yang dimaksud dijelaskan sebagai berikut.

百万回の愛してるなんかよりも

*Aku mencintaimu lebih dari apapun*

Pada data tersebut, kata 百万回 yang berarti “jutaan kali” merupakan sebuah pernyataan berlebihan atau hiperbola untuk menyatakan perasaan cinta terhadap seseorang, namun hal ini merupakan sebuah pernyataan yang lazim digunakan untuk mengekspresikan perasaan cinta yang sangat besar terhadap seseorang. Hal ini mengacu pada makna yang sebenarnya pada kata tersebut yaitu berupa makna kata yang bersifat denotatif atau sebenarnya.

### 3. Gaya Bahasa Repetisi

Data penelitian yang menunjukkan penggunaan gaya bahasa repetisi dijelaskan sebagai berikut.

*Can't stop fallin' in love 誰も... Can't stop fallin' in love 何も...*

*Tidak bisa berhenti jatuh cinta siapapun Tidak bisa berhenti jatuh cinta apapun*

Pada data tersebut ditemukan gaya bahasa repetisi, “Can’t stop fallin in love” yang berarti “Tidak bisa berhenti jatuh cinta”, sesuai dengan judul lagu dari data tersebut yaitu “Can’t stop fallin’ in love”. Gaya bahasa pada penggalan lirik ini bertujuan menegaskan “Tidak bisa berhenti jatuh cinta” tersebut. Hal ini mengacu pada menggunakan diksi yang bersifat denotatif atau bermakna sebenarnya, untuk memberikan penegasan makna yang sesungguhnya.

### 4. Gaya Bahasa Personifikasi

Data yang menunjukkan adanya penggunaan gaya bahasa personifikasi dijabarkan sebagai berikut.

*わざとらしく笑うテレビが響く*

*Suara televisi seakan menertawakanku*

Pada data tersebut dapat ditemukan bentuk gaya bahasa personifikasi yaitu pada bagian 笑うテレビが響く yang berarti “tawa televisi yang menggema”. 笑う (warau) atau tertawa, menurut Kamus Besar Bahasa

Indonesia adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara melalui alat ucap, perlu diperhatikan pada bagian “melalui alat ucap” merupakan fakta bahwa “tertawa” adalah ekspresi yang umumnya dilakukan oleh manusia. Dalam penggalan lirik tersebut, penulis lirik menggambarkan テレビ atau televisi menyerupai manusia. Penggalan lirik tersebut bersifat konotatif atau tidak bermakna sebenarnya, karena テレビ tidak benar-benar tertawa melainkan hanya sebuah kiasan untuk menggambarkan suara televisi.

### 5. Gaya Bahasa Metonimi

Gaya bahasa metonimi juga ditemukan dalam penelitian ini. Adapun data yang dimaksud dijelaskan sebagai berikut.

ラインでした喧嘩スタンプばっか連打

*Kita hanya saling mengirim sticker ketika bertengkar di Line*

Gaya bahasa metonimi dapat ditemukan dalam data tersebut, ライン atau Line adalah nama sebuah aplikasi pengirim pesan, ライン atau lebih banyak disebut dengan Sticker secara umum, banyak digunakan oleh anak-anak muda di Jepang karena fitur スタンプ yang lucu. Dalam kalimat tersebut digambarkan bahwa mereka bertengkar dengan menggunakan sticker.

### 6. Gaya Bahasa Onomatope

Gaya bahasa onomatope ditemukan dalam penelitian ini. Adapun data yang menjelaskan penggunaan gaya bahasa ini dijabarkan sebagai berikut.

ぐちゃぐちゃの部屋

*Kamar yang berantakan*

Pada data tersebut ditemukan gaya bahasa onomatope yaitu ぐちゃぐちゃ yang mengekspresikan bunyi atau suara seperti basah kuyup atau hancur.

Dalam konteks kalimat pada data tersebut kata ini diartikan sebagai sebuah keadaan yang berantakan dan tidak teratur. Hal ini merupakan bentuk pemilihan kata yang bersifat denotatif yaitu bermakna sebenarnya karena makna yang disampaikan bukan merupakan sebuah kiasan dan bersifat langsung.

## 7. Gaya Bahasa Simile

Data yang menunjukkan penggunaan gaya bahasa simile dijelaskan sebagai berikut.

*散らばったポテチはまるで私達*

*Kita seperti keripik kentang yang berserakan*

Pada data tersebut 私達 yang berarti “kita” dibandingkan sebagai sebuah ポテチ atau keripik kentang dengan keadaan yang seakan-akan sedang berceceran atau berpencar-pencar, hal ini bersifat konotatif atau tidak bermakna sebenarnya. Makna sebenarnya dari data tersebut adalah “kita terpisah dan berpencar seolah seperti keripik kentang”. Diksi yang digunakan pada penggalan lirik ini adalah hiponim, kata ポテチ merupakan hiponim dari 軽食.

## 8. Gaya Bahasa Klimaks

Data yang menunjukkan adanya penggunaan gaya bahasa klimaks dijelaskan sebagai berikut.

*眠ってる時すねてる時笑ってる時全部愛してるよ*

*Aku mencintaimu setiap saat*

Pada data tersebut dapat ditemukan adanya proses meningkat dalam ekspresi, yang menegaskan perasaan cinta yang dalam pada bagian “眠ってる時すねてる時笑ってる時” yang berarti “saat tidur, saat cemberut, saat

tertawa” hal ini merupakan bentuk , hingga pada titik puncaknya yaitu pada bagian 全部愛してるよ yang berarti “aku cinta semuanya itu”. Diksi pada penggalan lirik ini adalah bersifat denotatif atau bermakna sebenarnya karena menyatakan sesuatu yang apa adanya.

### **9. Gaya Bahasa Tautologi**

Gaya bahasa tautologi ditemukan dalam data yang dijelaskan sebagai berikut.

*あの日あの時偶然に*

*Saat itu, secara kebetulan*

Pada data tersebut dapat ditemukan gaya bahasa tautology pada bagian *あの日あの時* , hal ini merupakan sebuah pengulangan yang sebenarnya tidak diperlukan, namun digunakan untuk memberikan penegasan makna yaitu “saat itu”. Pada penggalan lirik ini dapat disimpulkan bahwa kata yang digunakan bersifat denotatif atau bermakna sesungguhnya karena menyatakan sesuatu secara jelas.

### **10. Gaya Bahasa Antithesis**

Data yang menunjukkan penggunaan gaya bahasa antithesis dijelaskan sebagai berikut.

*2人深い世界でハイになる*

*Kita bertahan di dunia milik kita sendiri*

Pada data tersebut terdapat 2 kata yang berlawanan makna namun bukan merupakan sebuah antonim, yaitu 深い yang berarti “dalam” dan ハイ yang berarti “tinggi”. Kata 深い dan ハイ tidak termasuk dalam gaya bahasa oksimoron karena, kedua kata tersebut bukan merupakan antonim, kata 深い memiliki antonim atau lawan kata yaitu 浅い yang berarti “dangkal”, sedangkan ハイ yang merupakan kata dalam bahasa inggris yaitu high

yang berarti “tinggi” memiliki antonim yaitu low yang berarti “rendah”. Diksi yang digunakan dalam penggalan lirik ini dapat disimpulkan bersifat konotatif atau sebuah kiasan dan tidak bermakna sebenarnya.

### 11. Gaya Bahasa Alusio

Data yang menjelaskan penggunaan gaya bahasa alusio dijabarkan sebagai berikut.

*みんなが鼻で笑うような夢だって*

*Meskipun semua orang seakan meremehkan mimpiku*

Pada data tersebut dapat ditemukan sebuah kanyouku atau idiom bahasa jepang yaitu 鼻で笑う yang apabila diartikan secara leksikal yaitu “tertawa dengan hidung”, namun arti sesungguhnya yaitu secara gramatikal adalah “menertawakan” atau lebih tepatnya “meremehkan”. Hal ini merupakan bentuk kata bersifat denotatif karena menggambarkan makna yang sebenarnya.

### 12. Gaya Bahasa Eufemisme

Data penelitian yang menunjukkan adanya penggunaan gaya bahasa eufemisme dijelaskan sebagai berikut.

*どうしてどうして消えてしまったの？*

*Kenapa kenapa kau menghilang?*

Pada data tersebut dapat ditemukan gaya bahasa eufemisme, yaitu pada bagian 消えてしまったの？ yang berarti “menghilang”. Menurut KBBI, “menghilang” dapat diartikan sebagai “menjadi tidak kelihatan lagi”. Hal ini menunjukkan adanya sosok yang “menghilang” atau tidak terlihat lagi. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Jepang, kata 消える mempunyai arti sebagai berikut “形が見えなくなる” yang berarti bentuk wujud yang menghilang atau tidak terlihat lagi, Pada poin ke tersebut hal ini menggambarkan makna lirik pada contoh penggalan lirik tersebut,

dimana kata 消える digunakan atau ditujukan kepada manusia, yang kemudian menunjukkan bahwa konteks kehilangan yang dimaksud dalam lirik lagu tersebut adalah meninggal dunia. Pemilihan kata pada lirik lagu ini cenderung bersifat denotatif atau menyampaikan makna yang sebenarnya.

### 13. Gaya Bahasa Litotes

Gaya bahasa litotes yang ditemukan dalam data penelitian dijelaskan sebagai berikut.

*偏見ばっか重ねた私は誰よりもずっと醜かった*

*Aku penuh dengan prasangka bahwa aku orang yang lebih buruk dari siapapun*

Pada data berikut dapat ditemukan bentuk merendahkan diri yaitu pada bagian 私は誰よりもずっと醜かった yang berarti “aku lebih buruk dari siapapun”. Pemilihan kata yang digunakan adalah bersifat konotatif atau bermakna tidak sebenarnya, makna yang ingin disampaikan tidak begitu saja digambarkan melalui kalimatnya, namun merupakan sebuah kiasan dari makna yang sebenarnya.

### 14. Gaya Bahasa Oksimoron

Gaya bahasa oksimoron yang ditemukan dalam penelitian ini dijelaskan dalam data sebagai berikut.

*君が欲しいもの 僕が守るもの*

*Segala sesuatu yang kau inginkan akan kulindungi*

Sedangkan pada data berikut terdapat gaya bahasa oksimoron yaitu dengan menggunakan kata 君 yang berarti kamu dan 僕 yang berarti aku, kata aku dan kamu juga merupakan sebuah bentuk kata yang berlawanan makna namun dalam konteks antonim atau lawan kata.

### 15. Gaya Bahasa Ironi

Gaya bahasa ironi dalam penelitian ini ditemukan dalam data yang dijelaskan sebagai berikut.

言葉は *blah blah blah* 器用なのは口先だけ?  
*Apa kau hanya pandai bicara bla bla bla saja?*

Pada data berikut dapat ditemukan gaya bahasa ironi pada bagian 器用なのは口先だけ? yang berarti “apa hanya pandai di mulut?”, 器用な atau pandai pada umumnya digunakan untuk sesuatu yang bersifat positif atau pujian, namun dalam konteks data ini merupakan sebuah sindiran terhadap orang lain, dan memiliki arti yang sebaliknya dari kata-kata tersebut. Oleh karena itu pemilihan kata yang digunakan dapat dikategorikan sebagai bersifat denotatif atau bermakna sebenarnya.

### 16. Gaya Bahasa Sinestesia

Dalam penelitian ini ditemukan data yang menerangkan penggunaan gaya bahasa sinestesia. Adapun data yang dimaksud dijelaskan sebagai berikut.

あなたの愛にふれ 私ができること  
*Hal yang bisa kulakukan adalah mencintaimu*

Pada data berikut dapat ditemukan salah satu representasi panca indera yaitu pada bagian ふれ yang berarti “sentuh”, dalam kalimat ini yang di“sentuh” adalah 愛 yaitu cinta. Seperti yang diketahui bahwa cinta adalah sebuah perasaan suka sekali, sayang benar, terhadap sesuatu atau seseorang. Cinta bukan merupakan sesuatu yang secara nyata dapat disentuh oleh tangan, karena cinta merupakan perasaan jadi umumnya bukan disentuh melainkan dirasakan. Oleh karena itu 愛にふれ dalam kalimat ini merupakan gaya bahasa sinestesia yaitu representasi dari satu indera dengan indera yang lainnya. Pemilihan kata pada lirik lagu

ini merupakan kata bersifat konotatif, yaitu bermakna tidak sebenarnya karena adanya kiasan yang digunakan untuk menyampaikan makna yang dimaksudkan.

## **KESIMPULAN**

Gaya bahasa yang terdapat dalam lagu Jepang karya Touyama Mirei pada album “Answer”, “My Way”, dan mini album “Negai E.P” ditemukan 16 macam gaya bahasa yaitu gaya bahasa Metafora, Hiperbola, Repetisi, Personifikasi, Metonimi, Onomatope, Simile, Klimaks, Tautology, Antithesis, Alusio, Eufemisme, Litotes, Oksimoron, Ironi, dan Sinestesia.

Bagi peneliti selanjutnya, dapat juga meneliti lebih lanjut mengenai diksi dan gaya bahasa pada lirik lagu Jepang, khususnya perbandingan antara diksi dan gaya bahasa lirik lagu bahasa Jepang dan lirik lagu bahasa Indonesia. Serta dapat juga meneliti dari sumber data yaitu musisi Jepang lainnya, dengan harapan mendapatkan ragam gaya bahasa yang berbeda juga.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adilla, Ridha. AR. 2017. *Gaya Bahasa pada Lirik Lagu dalam Album Gajah Karya Tulus dan Implikasinya*. Lampung : Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Lampung.
- Djajasudarma, Fatimah. 2010. *Metode Linguistik Rancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Ghofur, Muhammad. 2014. *Pemakaian Diksi dan Gaya Bahasa Pada Lirik Lagu “L’arc~En~Ciel”*. Surabaya : Sastra Indonesia Universitas Airlangga Surabaya.
- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2007. Jakarta: Balai Pustaka.
- Keraf, Gorys. 2010. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Matsuura, Kenji. 2013. Kamus Jepang Indonesia. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

M. Nazir, 1988. Metode Penelitian, Jakarta: Ghalia Indonesia.

Nurhayati. 2008. Teori dan Aplikasi Stilistik. Penerbit Unsri.

Tarigan, Henry Guntur. 2009. Pengajaran Gaya Bahasa. Bandung: ANGKASA

## REFLEKSI KETERHUBUNGAN FILSAFAT ILMU PENGETAHUAN DAN SASTRA

**Zida Wahyuddin**

Program Studi Doktor Ilmu Susastra Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya  
Universitas Indonesia

Email: [zidawahyuddin@yahoo.com](mailto:zidawahyuddin@yahoo.com)

Artikel diterima  
tanggal 8  
November  
2019

Proses review  
tanggal 15  
Desember  
2019

Pengumuman  
diterbitkan  
tanggal 31  
Desember  
2019

Diterbitkan  
bulan Januari  
2020

**Abstrak:** Ilmu sastra merupakan salah satu ilmu diantara keilmuan yang lain yang mempunyai posisi dalam kedudukannya sebagai bagian dari ilmu pengetahuan. Ilmu sastra sangat terkait dengan kehidupan sosial dalam sebuah masyarakat. Fenomena yang dijelaskan melalui ilmu sastra menjadi sebuah pengetahuan adalah totalitas segala pengamatan terhadap suatu permasalahan yang dapat dijelaskan secara rasional. Sedangkan ilmu filsafat membantunya dalam membangun penalaran secara kritis dengan mendialektikkan sesuatu secara terus menerus supaya yang tersembunyi dapat dieksplisitkan dengan jelas. Selanjutnya, ilmu sastra juga sangat berkaitan dengan konteks keilmuan lainnya dalam usahanya menjelaskan permasalahan yang muncul pada sebuah karya sastra.

**Kata kunci:** Refleksi, Filsafat Ilmu Pengetahuan, Karya Sastra

**Abstract:** Literature is one of the other sciences that has a position in its position as part of science. Literature is very much related to social life in a society. The phenomenon that is explained through literature becomes knowledge is the totality of all observations of a problem that can be explained rationally. Whereas philosophy helps him in building critical reasoning by dialectizing something continuously so that what is hidden can be explicitly explicit. Furthermore, literary science is also closely related to other scientific contexts in an effort to explain the problems that arise in a literary work.

**Keywords:** Reflections, Philosophy of Science, Literary Works

## PENDAHULUAN

Dinamika kehidupan yang terus bergerak merupakan hasil dari cipta, rasa, dan karsa akan pemikiran yang kreatif dari manusia. Pemikiran yang kreatif tentunya mengandung gagasan dan ide yang merupakan manifestasi ideologi yang dimilikinya. Adapun gagasan dan ide kreatif manusia tersebut salah satunya berwujud karya sastra. Membaca sebuah karya sastra, tentunya yang diharapkan adalah kita dapat melihat sekaligus memahami betapa indah karya sastra itu dengan gaya bahasanya masing-masing. Keindahan tersebut dimulai dari penuturan gagasan atau ide yang menggunakan simbol tertentu, pemilihan tokoh dan penokohan, alur cerita yang unik, hingga pada simpulan cerita dikisahkan dalam sebuah karya sastra. Setiap penulis atau disebutnya pengarang memiliki hak untuk membuat karyanya menjadi sesuatu yang bermakna dan berdampak secara sosial di masyarakat. Hal inilah, ideologi pengarang yang menyertai dalam penciptaan karya sastra dapat bermakna dan merefleksikan kondisi sosial tertentu di masyarakat sesuai sudut pandangnya.

Merefleksikan sebuah kondisi tertentu memerlukan perenungan yang mendalam agar terbentuk kerangka berpikir yang objektif dalam memahami sebuah permasalahan. Terkait dengan perenungan ini, ilmu filsafat digunakan dalam kepentingannya menerangkan masalah dengan rasional dan bijaksana. Filsafat berasal dari kata Yunani, *philos* dan *shopia*. *Philos* memiliki arti cinta dan kata *shopia* mempunyai makna kebijaksanaan. Sehingga filsafat adalah ilmu yang menghendaki kearifan dalam menanggapi sebuah permasalahan. Terkait dalam menyikapi sebuah permasalahan, manusia selalu berusaha merenungkan mengenai hakikat segala sesuatu melalui kerangka filsafat. Hasil perenungan ini, menjadi sebuah falsafah kehidupan; ideologi yang dianut manusia sebagai pandangan hidup dan pedoman dalam menjalani kehidupan. Manusia berusaha memberikan pemahamannya tentang sebuah ideologi dalam tiap bentuk hasil karyanya; termasuk di dalamnya adalah karya sastra. Hal ini bertujuan agar hasil karya tersebut dapat berfungsi sebagai penanda eksistensi ideologi serta manusia yang menciptakannya. Oleh sebab itu,

terdapat sebuah hubungan menarik antara filsafat dan sastra. Berangkat dari hal ini maka pembahasan mengenai filsafat, sastra serta hubungan yang terjadi antara keduanya menarik untuk dibahas selanjutnya.

### **KETERHUBUNGAN FILSAFAT DAN SASTRA**

Membentuk sebuah kerangka berpikir dalam menghubungkan suatu keilmuan perlu disadari akan bagaimana keilmuan tersebut dipahami secara sistematis. Dimulai dengan pengetahuan mengenai sastra. Sastra merupakan sebuah imajinasi yang penuh simbol dan pemaknaan yang dikodekan melalui bahasa yang relasinya lebih dinamis (Wai-Shun Hung, 2015). Keduanya, baik simbol dan pemaknaan dalam sebuah karya sastra sepenuhnya dipahami secara independen dari ekspresinya (penanda) dan mengidentifikasi keduanya melalui gaya bahasa masing-masing. Mengimajinasikan simbol dan pemaknaan yang diwujudkan melalui medium bahasa dalam sebuah karya sastra memerlukan penalaran yang kritis sesuai konteks yang membangunnya. Kenyataan yang demikian mengisyaratkan bahwa sastra itu bukan hanya sekedar istilah yang menyebut fenomena sederhana dan gampang. Sastra merupakan istilah yang mempunyai arti luas, saling terkait, dapat mengkritik, dan meliputi sejumlah kegiatan yang berbeda-beda. Sehingga kontribusi Soseki terhadap pembahasan tentang sifat sastra, hubungan antara sastra dan kehidupan serta kegunaannya adalah yang paling jelas dalam memandang ke masa depan (Maria, 1999). Demikian sastra membentuk pengetahuannya secara epistemologi, ontologi, dan aksiologi dalam bingkai keilmuan untuk memahami karya sastra.

Membentuk keilmuan memerlukan sebuah penalaran yang baik dalam memahami sesuatu. Melalui logika penalaran, kita dapat mengeksplisitkan sesuatu masalah dalam sebuah karya sastra yang tampaknya biasa saja menjadi sesuatu yang memang layak dicari dan disimpulkan berdasarkan nilai yang membangunnya. Jika dianalogikan, filsafat sebagai disiplin lebih merupakan sebuah aktivitas menalar yang diibaratkan sebuah bangunan pengetahuan yang sifatnya pasif. Sedangkan

ilmu sastra adalah cara untuk mengevaluasi bangunan tersebut. Membangun pemahaman sastra menggunakan aktivitas filsafat atau berfilsafat akan menghasilkan refleksi kritis konseptual sastra. Ungkapan yang berasal dari filsafat ialah semacam ulasan kritis yang mempertanyakan hakikat dan eksistensi manusia. Seperti pada pernyataan pendahuluan di atas bahwa karya sastra diciptakan dari eksistensi ideologi manusia di mana interaksi-interaksi dari suatu kumpulan unsur-unsur sebagai hasil proses budi dibangun dan direalisasikan dalam sebuah karya.

Mengacu pada filsafat sebagai aktivitas, terdapat dua kategori modus yakni: pertama, filsafat spekulatif. Dengan filsafat spekulatif, filsafat menjadi sebuah cara berpikir mengenai hal-hal yang sifatnya abstrak. Di dalam cara berpikir ini, yang dicari adalah tatanan, sifat holistik sesuatu dengan segala permasalahannya, dan hubungan sesuatu itu dengan semua hal di dalam hidup manusia. Kedua adalah filsafat preskriptif. Filsafat ini berusaha mencari standar, dasar-dasar atau kriteria untuk nilai (*judgment of values*), tingkah laku, dan seni. Ia berusaha membangun standar objektivitas atau subjektivitas konsep-konsep seperti baik-buruk, benar-salah, indah-buruk, dan seterusnya. Dari kedua modus filsafat tersebut, menalar segala permasalahan berdasarkan standar tertentu untuk menentukan sebuah kebenaran dalam karya sastra dapat dilakukan. Mengingat karya sastra adalah hasil refleksi dan imajinasi pengarang tentunya akan sangat subjektif jika ditinjau dari satu sudut pandang tertentu. Sehingga dengan berfilsafat suatu pengetahuan tentang karya sastra misalnya, dapat dijelaskan dengan lebih kritis mengikuti konteksnya secara rasional dan alamiah.

## **KESIMPULAN**

Ilmu sastra merupakan salah satu ilmu diantara keilmuan yang lain yang mempunyai posisi dalam kedudukannya sebagai bagian dari ilmu pengetahuan. Ilmu sastra sangat terkait dengan kehidupan sosial dalam sebuah masyarakat. Fenomena yang dijelaskan melalui ilmu sastra menjadi sebuah pengetahuan adalah totalitas segala pengamatan terhadap suatu

permasalahan yang dapat dijelaskan secara rasional. Sedangkan ilmu filsafat membantunya dalam membangun penalaran secara kritis dengan mendialektikkan sesuatu secara terus menerus supaya yang tersembunyi dapat dieksplisitkan dengan jelas. Selanjutnya, ilmu sastra juga sangat berkaitan dengan konteks keilmuan lainnya dalam usahanya menjelaskan permasalahan yang muncul pada sebuah karya sastra.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Harsawibawa dkk. 2018. "Makalah Filsafat". FIB: UI Depok.

Maria Flutsch (1999) The Dilemma in Soseki's Final Poetry: What is Literature?, *Journal of the Australasian Universities Language and Literature Association*, 92:1, 81-96, DOI: 10.1179/aulla.92.1.004

Wai-Shun Hung (2015) What is Literature? Revisited: Sartre on the Language of Literature, *Journal of the British Society for Phenomenology*, 46:1, 1-15, DOI: 10.1080/00071773.2014.969967



## ANALISIS GAYA BAHASA PADA SLOGAN KEMASAN MAKANAN PRODUK JEPANG

Laras Dian Mustika

Luluk Ulfa Hasanah

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email: [lulukulfa@untag-sby.ac.id](mailto:lulukulfa@untag-sby.ac.id)

Artikel diterima  
tanggal 7  
November  
2019

Proses review  
tanggal 14  
Desember  
2019

Pengumuman  
diterbitkan  
tanggal 31  
Desember  
2019

Diterbitkan  
bulan Januari  
2020

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gaya bahasa yang digunakan pada kemasan makanan produk Jepang. Selain itu juga bertujuan untuk menggali makna yang terkandung dalam slogan kemasan makanan. Data penelitian berupa frasa, kalimat, dan gambar yang ditemukan pada kemasan makanan. Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya bahasa yang terdapat pada slogan kemasan makanan Jepang dibedakan atas empat gaya bahasa, yaitu gaya bahasa hiperbola, personifikasi, paralelisme, dan preterito. Selain itu, juga terdapat makna semantik yang terkandung pada slogan-slogan tersebut.

**Kata kunci:** Gaya Bahasa, Slogan Makanan, Makanan Produk Jepang

**Abstract:** This study aims to describe the style of language used in Japanese food packaging. It also aims to explore the meaning contained in the slogan of food packaging. Research data in the form of phrases, sentences, and images found on food packaging. Data were analyzed using qualitative descriptive analysis. The results showed that the style of language contained in the slogan of food packaging Japanese products are divided into four language styles, namely hyperbole, personification, parallelism, and preterito. In addition, there are million semantic meanings contained in these slogans.

**Keywords:** The Style of Language, The Slogan of Food, Japanese Food

Packaging

## PENDAHULUAN

Pada era globalisasi bahasa sangat berperan besar dalam kehidupan manusia, terutama untuk berkomunikasi. Tanpa bahasa manusia tidak akan bisa saling berinteraksi dan melakukan hubungan sosial. Bahasa merupakan alat komunikasi yang terpenting untuk menyampaikan pesan atau maksud antara seseorang kepada orang lain. Chaer (2014: 11) mengatakan bahwa fungsi utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi atau alat interaksi yang hanya dimiliki oleh manusia. Misalnya, komunikasi lisan dan tulisan. Interaksi melalui komunikasi tulisan dapat dicontohkan dalam penggunaan media buku, tulisan dalam media iklan, dan sebagainya.

Menurut Institut Praktisi Periklanan Inggris (via Jefkins 1996: 5), periklanan merupakan pesan-pesan penjualan yang paling persuasif yang diarahkan kepada calon pembeli yang paling potensial atas produk barang atau jasa tertentu dengan biaya yang semurah-murahnya. Dilihat dari segi positifnya, periklanan merupakan cara menjual melalui penyebaran informasi. Salah satu contoh penggunaan bahasa dalam periklanan terdapat pada slogan makanan.

Slogan merupakan bentuk iklan yang mudah untuk ditemukan, baik iklan pada media visual maupun audio. Hal ini berhubungan dengan fungsi slogan yang digunakan sebagai media pemikat agar konsumen tertarik dengan produk yang dipasarkan. Di samping itu, slogan makanan juga mengandung makna berupa gagasan atau informasi tentang produk yang ingin disampaikan kepada konsumen. Makna tersebut disampaikan dalam bentuk bahasa yang mempunyai gaya bahasa tersendiri. Bahasa yang digunakan dalam slogan makanan diharapkan dapat menarik perhatian dan mudah dipahami oleh para konsumen. Untuk itulah diperlukan adanya gaya bahasa dalam menulis slogan makanan.

Gaya bahasa adalah sebuah gaya penulisan kata-kata yang digunakan oleh seseorang dalam berbicara ataupun menulis untuk meyakinkan dan mempengaruhi mitra bicara atau pembaca. Sebagaimana penjelasan dari Aminuddin (1995: 5) bahwa *style* atau gaya bahasa adalah

cara yang digunakan oleh pengarang dalam memaparkan gagasannya sesuai dengan tujuan dan efek yang ingin dicapai. Lebih jelas lagi, Tarigan (1985: 5) menjabarkan bahwa gaya bahasa merupakan bentuk retorik, yaitu penggunaan kata-kata dalam berbicara dan menulis untuk meyakinkan atau mempengaruhi penyimak dan pembaca.

Penelitian ini difokuskan pada slogan makanan produk jepang untuk membatasi permasalahan yang akan diteliti. Pemilihan slogan mempunyai tujuan untuk mengetahui gaya bahasa yang digunakan dalam kemasan makanan ringan di Jepang beserta makna yang terkandung di dalamnya. Slogan dalam kemasan makanan ringan dipilih karena adanya daya tarik. Hal ini karena slogan selalu ada di depan kemasan, sehingga menjadi hal yang unik serta menarik perhatian peneliti. Daya tarik penggunaan gaya bahasa pada setiap kemasan menjadi hal yang unik, sehingga mendorong peneliti untuk mengkaji masalah ini lebih dalam. Selain itu, penelitian terkait gaya bahasa pada kemasan makanan jarang dilakukan. Peneliti menemukan satu penelitian terkait gaya bahasa pada slogan makanan yang dilakukan oleh Husen dkk. yang meneliti terkait slogan pada kemasan makanan di kota Pontianak Kalimantan Barat. Penelitian tersebut mempunyai perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti di sini, yaitu terdapat pada lokasi slogan makanan, jika penelitian tersebut terdapat di Pontianak, Kalimantan Barat, maka penelitian ini mengambil slogan makanan yang ada di negara Jepang. Harapannya, penelitian ini dapat menambah wawasan masyarakat mengenai gaya bahasa yang terdapat dalam kemasan makanan ringan dan berbagai bentuk jenis gaya bahasa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu dalam pengaplikasian teori linguistik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merumuskan masalah penelitian “apakah gaya bahasa yang digunakan dalam slogan kemasan makanan di Jepang?” sebagai unsur yang akan diteliti dalam penelitian ini. Tujuannya adalah untuk menggali lebih dalam jenis-jenis gaya bahasa yang digunakan pada slogan kemasan makanan di Jepang.

Penelitian kualitatif adalah kegiatan yang berlangsung secara simultan dengan kegiatan analisis data (Mahsun, 2005: 257). Dalam penelitian ini digunakan metode pemecahan masalah dengan mendeskripsikan objek yang diteliti melalui analisis. Aspek yang di deskripsikan adalah hasil analisis gaya bahasa dan makna yang terkandung dalam setiap kemasan makanan. Teknik penelitian yang digunakan adalah teknik deskriptif kualitatif. Menurut Bagden dan Taylor (lewat moleong, 2002: 31) penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif, yaitu berupa kata-kata tertulis atau perilaku yang diamati.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan terhadap slogan makanan ringan berbahasa Jepang, peneliti mengambil empat contoh produk yang mengandung slogan dan gaya bahasa. Hasil analisis tersebut terdiri dari satu gaya bahasa hiperbola, satu gaya bahasa personifikasi, satu gaya bahasa paralelisme, dan satu gaya bahasa preterito.

Jenis gaya bahasa yang terdapat dalam slogan kemasan makanan ringan bermacam-macam sesuai dengan teori yang ada. Berikut adalah hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini.

### **1. Gaya Bahasa Hiperbola**

Gaya bahasa hiperbola adalah jenis gaya bahasa yang digunakan untuk membesar-besarkan sesuai. Dalam konteks slogan pada kemasan makanan, hiperbola digunakan untuk melebih-lebihkan sesuatu, sehingga terlihat hal tersebut tidak masuk akal. Berikut data yang menunjukkan adanya gaya bahasa hiperbola.

たこやきやさん。  
“くるくるまわしてほんものそっくり!”  
Artinya : ini seperti hal yang nyata!

Dalam slogan pada kemasan たこやきやさん terdapat gaya bahasa hiperbola dengan slogan “くるくるまわしてほんものそっくり! ( ini seperti hal yang nyata!)”, dilebih – lebihkan pada “seperti hal nyata”. Sesuai dengan teori gaya bahasa hiperbola yakni melebih-lebihkan. Makna yang terkandung dalam slogan kemasan adalah bentuk takoyaki seperti bentuk aslinya yang dibuat sendiri dan tidak ada perbedaannya.

## 2. Gaya Bahasa Personifikasi

Gaya bahasa personifikasi adalah gaya bahasa yang digunakan untuk membandingkan benda-benda yang tidak bernyawa seakan-akan mempunyai nyawa dan memiliki sifat-sifat makhluk hidup seperti halnya manusia. Berikut ini adalah data yang menunjukkan adanya gaya bahasa personifikasi dalam slogan kemasan makanan Jepang.

ハッピーターン。

“ハッピーパウダーでひろがるしあわせ”

Artinya : menyebarkan kebahagiaan dengan happy powder.

Pada slogan kemasan ハッピーターン terdapat gaya bahasa personifikasi dengan slogan “ハッピーパウダーでひろがるしあわせ (menyebarkan kebahagiaan dengan *happy powder*)”. Penggambaran mengenai benda mati seperti manusia terlihat jelas pada gaya bahasa ini. Pada slogan “menyebarkan kebahagiaan dengan *happy powder*” mengisyaratkan bahwa *happy powder* dapat memberikan kebahagiaan seperti halnya manusia atau benda yang seolah-olah dapat hidup.

## 3. Gaya Bahasa Paralelisme

Gaya bahasa paralelisme merupakan gaya bahasa yang berusaha menyajikan kata atau frasa untuk menduduki fungsi yang sama. Slogan kemasan makanan berikut ini menunjukkan adanya gaya bahasa paralelisme.

ぶくぶくたい。

“サクツとおいしいふんわりチョコ！”

*Artinya : buah – buahan dan coklat lembut yang lezat!*

Dalam slogan pada kemasan *ぶくぶくたい* terdapat gaya bahasa paralelisme dengan selogan “サクツとおいしいふんわりチョコ! (buah-buahan dan coklat lembut yang lezat)”. Slogan ini dianalisis menggunakan gaya bahasa paralelisme dengan alasan bahwa penggunaan gaya bahasa memanfaatkan kata-kata yang saling bertaut maknanya. Kata ‘buah-buahan’ dengan kata ‘coklat’ disejajarkan karena sama-sama merupakan jenis camilan yang ‘lembut dan lezat’.

#### 4. Gaya Bahasa Preterito

Gaya bahasa preterito merupakan gaya bahasa yang digunakan untuk menyembunyikan dan merahasiakan sesuatu sehingga pembaca menerka-nerka artinya karena maksud yang sebenarnya sengaja disembunyikan. Gaya bahasa ini dalam penelitian digambarkan melalui data di bawah ini.

フィットチャーネグミ

“アルデンテな弾む噛みごち！”

*Artinya : aldente gigitan melenting (kenyal)!*

Dalam kemasan *フィットチャーネグミ* terdapat gaya bahasa preterito dengan slogan *アルデンテな弾む噛みごち!* (aldente gigitan melenting)”. Disebut sebagai gaya bahasa preterito karena penggunaannya untuk menyembunyikan atau merahasiakan sesuatu sehingga pembaca menerka-nerka maksud dari kata-kata itu. Seperti pada slogan diatas, kata “melenting” sengaja disamarkan untuk menggantikan kata “kenyal” dan tidak dijabarkan bagaimana rasa serta tesktur sebenarnya dari permen atau makanan tersebut. Hasilnya, pembaca yang membaca slogan tersebut akan penasaran dengan produk yang diiklankan, karena menggunakan

gaya bahasa yang membuat pembaca penasaran dengan produk yang ditawarkan.

## KESIMPULAN

Slogan merupakan perkataan atau kalimat pendek yang menarik dan mudah diingat untuk memberitahukan atau menyampaikan sesuatu (imbau, ajakan, atau larangan) kepada pembaca. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa gaya bahasa yang terdapat pada slogan kemasan makanan ringan produk Jepang berupa empat gaya bahasa yakni gaya bahasa hiperbola, personifikasi, paralelisme, dan preterito.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiheri. 2010. "Gaya Bahasa". Dalam <http://sukebejepang.blogspot.com/2010/10/gaya-bahasa-1.html>
- Aminuddin. 1995. *Stilistika: Pengantar Memahami Bahasa dalam Karya Sastra*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Forester, Aldy. 2013. "Pengertian Dan Fungsi Bahasa". Dalam <https://aldyforester.wordpress.com/2013/03/24/pengertian-dan-fungsi-bahasa/>
- Husen, D.P., Wartiningsih, A., dan Syahrani, A. 2018. Analisis Gaya Bahasa dalam Slogan Makanan Ringan di Pontianak Kalimantan Barat. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(9): 1-8. Dalam <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/28868/75676578636> (Diakses pada tanggal 12 Februari 2020 Pukul 13.51 WIB)
- Ibrahim, Adzikra. 2015. "Pengertian Slogan Dan Contohnya". Dalam <https://pengertiandefinisi.com/pengertian-slogan-dan-contohnya/>
- Sora. 2015. "Pengertian Gaya Bahasa Atau Majas Dan Jenisnya Serta Contohnya". Dalam <http://www.pengertianku.net/2015/09/pengertian-gaya-bahasa-atau-majas-dan-jenisnya-serta-contohnya.html>
- Susandi. 2010. "Pengantar Semantik". Dalam <https://susandi.wordpress.com/seputar-bahasa/semantik/>
- Tarigan, H.G. 1985. *Pengajaran Gaya Bahasa*. Semarang: Angkasa.
- Unknow. 2016. "Pengertian dan Hakikat Bahasa". Dalam

<http://www.pengetahuandanteknologi.com/2016/09/definisi-dan-hakikat-bahasa.html>

Wijayati, Hasnah. 2018. "Majas atau Gaya Bahasa: Pengertian, 24 Contoh, Dan Macam". Dalam <https://portal-ilmu.com/majas-atau-gaya-bahasa/>

Zainuddin. 2007. "Konsep Semantik Dalam Pembelajaran Bahasa". Dalam <https://www.neliti.com/id/publications/77113/konsep-semantik-dalam-pembelajaran-bahasa>.

# UNGKAPAN DAN EKSPRESI MARAH DALAM KOMIK *CRAYON SHINCHAN VOLUME 18* KARYA YOSHITO USUI

Arinda Yunandiah Erwandari  
Umul Khasanah

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
Email: [umulkhasanah@untag-sbg.ac.id](mailto:umulkhasanah@untag-sbg.ac.id)

Artikel diterima  
tanggal 5  
November  
2019

Proses review  
tanggal 12  
Desember  
2019

Pengumuman  
diterbitkan  
tanggal 31  
Desember  
2019

Diterbitkan  
bulan Januari  
2020

**Abstrak:** Emosi marah dalam penelitian ini dideskripsikan dengan pendekatan psikolinguistik. Marah yang dilakukan oleh tokoh-tokoh dalam Komik *Crayon Shinchon Volume 18* karya Yoshito Usui diungkapkan dengan menggunakan ungkapan atau kata-kata. Adakalanya ungkapan tersebut disertai dengan ekspresi tubuh. Penelitian ini menghasilkan temuan sebagai berikut. (1) kata-kata ungkapan marah ditandai dengan adanya Onomatopoeia bermakna marah, (2) penggunaan akhiran (*shujoshi*) *yo*, dan (3) ungkapan bentuk perintah dan larangan. Adapun ekspresi marah ditandai dengan mengepalkan tangan, mata melotot, mengangkat alis, menggertakkan gigi, mulut menganga, berkacak pinggang, menyilangkan tangan, mencakar wajah sendiri, dan mengerutkan dahi.

**Kata kunci:** *Psikolinguistik, Ungkapan Marah, Ekspresi Marah, Komik*

**Abstract:** *An angry emotions in this study are described with a psycholinguistic approach. An angry by the characters in Crayon Shinchon Comic Volume 18 by Yoshito Usui was expressed using expressions or words. Sometimes these expressions are accompanied by bodily expressions. This research produces the following findings. (1) angry expressions are marked by Onomatopoeia meaning angry, (2) use of the suffix (*shujoshi*) *yo*, and (3) expressions of commands and prohibitions. The expression of angry is marked by clenching hands, bulging eyes, raising eyebrows, gritting teeth, gaping mouth, rumbling hands, crossing hands, clawing his own face, and frowning.*

**Keywords:** *Psycholinguistics, The Angry Expressions, Comic*

## PENDAHULUAN

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak dan disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak dan diterbitkan di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri ([www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-komik.html](http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-komik.html)). Menurut McCloud ([www.scribd.com](http://www.scribd.com)) definisi dari komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam turutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.

Seperti halnya komik- komik pada umumnya, komik di Jepang kebanyakan ditulis dalam kata-kata pendek untuk mempermudah pemahaman terhadap cerita-cerita yang disajikan oleh pengarang cerita komik. Dari bacaan pendek tersebut, pembaca dapat terbawa emosi seperti marah, tertawa, sedih, gembira, takut, terkejut dan heran. Seperti dalam komik yang berjudul "Crayon Shinchan volume 18 karya Yoshito Usui". Komik ini tetap merebut hati anak-anak dan remaja. Toko-toko buku besar seperti Gramedia mengaku omzet penjualan komik ini termasuk lebih tinggi dibanding bacaan anak yang lain. Menurut Lunardi, Kepala TB Gramedia Bandung, dalam seminggu saja lebih kurang 1000 komik. Crayon Shinchan laku terjual ([www.portalgaruda.org](http://www.portalgaruda.org)).

Crayon Shinchan (クレヨンしんちゃん Kureyon Shinchan) adalah serial manga (komik) dan anime (animasi) karya Yoshito Usui. Komik ini menceritakan tokoh yang bernama Nohara Shinnosuke. Dia adalah anak berusia 5 tahun, murid taman kanak-kanak yang sering membuat ulah dan membuat repot semua orang disekitarnya. Dan tidak jarang orang tua Shinchan (Nohara Misae dan Nohara Hiroshi), teman-temannya bahkan orang di sekitarnya dibuat marah karena tingkah Shinchan tersebut

Komik *Crayon Shinchan Volume 18* melibatkan banyak tokoh dengan deskripsi sebagai berikut.

1. Nohara Shinnosuke (野原しんのすけ Nohara Shinnosuke) atau Shin-chan adalah tokoh utama serial ini, seorang murid TK berusia 5 tahun yang gemar menirukan tingkah laku orang dewasa, menyukai berbagai serial anak-anak di televisi, serta sering merayu wanita dewasa yang cantik. Ia juga dapat merepotkan orang-orang di sekitarnya, ia juga sering membuat ulah.
2. Nohara Misae (野原みさえ Nohara Misae) adalah ibu Shinchan. Ia adalah seorang ibu rumah tangga yang sering dibuat jengkel karena kenakalan Shinchan. Hukuman yang biasanya ia berikan adalah pukulan, jitakan, atau cubitan. Meskipun begitu, ia tetap mencintai anaknya. Misae sangat suka dengan diskon, brosur, dan perhiasan.
3. Nohara Hiroshi (野原ひろし Nohara Hiroshi) adalah ayah Shinchan. Ia adalah seorang pegawai dan kepala keluarga yang takut dan tunduk kepada istrinya (Misae). Ia kesal sekali pada Shinchan apabila membuat ulah. Hiroshi Nohara ini berumur 35 tahun.
4. Nohara Himawari (野原ひまわり Nohara Himawari) adalah adik Shin-chan. Mirip dengan kakaknya, Himawari sangat suka melihat lelaki tampan. Anak ini juga sangat senang dengan perhiasan, dan semua benda-benda yang berkilau (walaupun itu kecoa). Kata "Himawari", dalam bahasa Jepang berarti bunga matahari.
5. Shiro (シロ) adalah anjing Shinchan. Ia memiliki bulu berwarna putih dan dapat menggulung diri seperti bola salju. Anjing ini sangat cerdas. Anjing ini dipungut oleh keluarga Nohara karena dibuang oleh pemiliknya.
6. Kazama Tōru (風間 トオル Kazama Tōru) adalah teman sekelas Shinchan yang pintar, rajin, disiplin dan berasal dari keluarga kaya. Ia sangat kesal dengan Shinchan, apabila ia selalu berbuat tidak sopan. Di Jepang sendiri sosok Kazama merupakan sosok anak ideal, karena sosok Kazama selain pintar, rajin, disiplin, juga tutur bahasanya yang sopan.

7. Sakurada Nene (桜田 ネネ Sakurada Nene) adalah anak perempuan sekaligus teman Shinnchan di TK Aksi. Setiap kali Shinnchan berkunjung ke rumahnya ia selalu membuat jengkel ibu Nene. Nene paling suka dengan permainan “mama goto” atau di Indonesia lebih kita kenal “bermain rumah-rumahan”.
8. Satō Masao (佐藤 マサオ Satō Masao) adalah anak yang penakut dan paling suka melakukan pekerjaan bersih-bersih dan membantu ibunya. Masao tidak pernah bisa menolak jika Nene mengajaknya bermain “mama goto” (permainan rumah-rumahan).
9. Bo (ボ Bō) adalah anak yang sangat pendiam. Dia hampir tidak pernah bicara. Dia terlihat selalu ingusan, tetapi dia tidak pernah merasa terganggu dengan keberadaan ingusnya itu. Dia juga suka mengkoleksi bebatuan berbentuk aneh.
10. Yoshinaga Midori (吉永 緑 Yoshinaga Midori) adalah guru Shinnchan yang mengajar di kelas Himawari. Ia selalu bersaing dengan Ume Matsuzaka.
11. Matsuzaka Ume (松坂 梅 Matsuzaka Ume) adalah teman sekaligus musuh bebuyutan ibu guru Yoshinaga. Ia adalah guru dari kelas tetangga Shinnchan yaitu kelas Bara.
12. Takakura Bunta (高倉 文太 Takakura Bunta) adalah kepala sekolah TK Aksi. Ia sering dipanggil “Kumichō” (組長 = boss Yakuza) oleh Shinnchan karena wajahnya yang menyeramkan. Tetapi, dibalik wajahnya yang menyeramkan, ia adalah seorang pria yang baik hati. Semua orang di TK Aksi (kecuali Shinnchan), memanggilnya “enchou sensei (園長先生)” yang berarti “kepala sekolah”.
13. Kenta Musashi adalah guru kendo Shinnchan.
14. Yonro (四郎 Yonrō) adalah Tetangga Keluarga Nohara saat pindah rumah ke apartemen. dia gagal ujian 3 kali dengan alasan gugup. Namun berhasil akhirnya karena dukungan Nohara. Ia adalah seorang yang pernah tinggal di Apartemen Matazure, kamarnya bersebelahan dengan kamar Nohara.

Tokoh-tokoh tersebut banyak menunjukkan ungkapan emosional marah dan juga menunjukkan ekspresi marah, karena Shinkan sering membuat ulah dan membuat repot semua orang disekitarnya. Tak terkecuali Shinkan yang terkadang dibuat marah ketika berhadapan dengan mamanya (Nohara Misae).

Penelitian ini fokus pada ungkapan emosional marah dan bentuk ekspresi marah dalam komik *Crayon Shinkan volume 8* karya Yoshito Usui, dengan perumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana ungkapan emosional marah para tokoh dalam komik *Crayon Shinkan volume 18* karya Yoshito Usui?
2. Bagaimana bentuk ekspresi marah para tokoh dalam komik *Crayon Shinkan volume 18* karya Yoshito Usui?

Dalam menganalisis data, penelitian ini menggunakan pemahaman teori ungkapan emosional marah dan bentuk ekspresi marah yang di hubungkan dengan teori psikolinguistik untuk mengetahui dan mendeskripsikan ungkapan emosional marah dan bentuk ekspresi marah dalam komik *Crayon Shinkan volume 18*. Psikolinguistik merupakan bentukan kata dari kata ‘psikologi’ dan kata ‘linguistik’; dua bidang ilmu yang berbeda namun keduanya sama-sama meneliti bahasa sebagai objek formalnya (Chaer, 2009:5). Menurut Ferdinand De Saussure (1858-1913) ada tiga istilah tentang bahasa, yaitu *langage* (bahasa pada umumnya yang bersifat abstrak), *langue* (bahasa tertentu yang bersifat abstrak), dan *parole* (bahasa sebagai tuturan yang bersifat konkret). Dia juga menegaskan jika objek kajian linguistik adalah *langue*, sedangkan objek kajian psikologi adalah *parole*. Ferdinand beranggapan segala sesuatu yang ada dalam bahasa itu pada dasarnya bersifat psikologis (dalam Chaer, 2009:12).

Ada beragam emosi yang kita rasakan setiap hari seperti rasa senang, sedih, gembira, marah, benci, takut, khawatir, tidak peduli, bosan, dan lain sebagainya. Manusia berkomunikasi tidak dengan kata – kata saja. Nada suara, ekspresi wajah gerak – geriknya semua itu bisa mengandung makna (Sihabudin, 2013:29).

Menurut Dirgagunarsa (1992:138), ekspresi emosi dibagi menjadi 2 yaitu sebagai berikut.

1. Ekspresi wajah dan suara (ekspresi wajah dan vocal): Keadaan emosi seseorang dapat dinyatakan melalui wajah dan suara. Melalui perubahan suara dan wajah, kita dapat membedakan orang-orang yang marah, gembira dan sebagainya.
2. Sikap dan gerak tubuh (postur dan gesture): Bentuk komunikasi non verbal/komunikasi non vokal dimana tindakan fisik terlihat mengkomunikasikan pesan tertentu. Mereka juga termasuk gerakan tangan, wajah atau bagian lain dari tubuh. Sikap dan gerak tubuh adalah ekspresi keadaan emosional.

Adapun menurut Goleman (2004:411), emosi dalam golongan-golongan besar diantaranya dijelaskan sebagai berikut.

1. Marah: beringas, mengamuk, benci, marah besar, jengkel, kesal hati, terganggu, berang, tersinggung, bermusuhan, tindak kekerasan dan kebencian.
2. Kesedihan: pedih, sedih, muram, suram, melankolis, kesepian, ditolak, putus asa, depresi berat.
3. Rasa takut: cemas, takut, gugup, khawatir, waswas, perasaan takut sekali, khawatir, waspada, sedih, tidak senang, ngeri, takut sekali, fobia, panik.
4. Kenikmatan: bahagia, gembira, ringan, puas, riang, senang, terhibur, bangga.
5. Cinta: persahabatan, kepercayaan, kebaikan hati, hormat, kasmaran.
6. Terkejut : takjub, terpana.
7. Jengkel : hina, jijik, muak, benci, tidak suka.
8. Malu : rasa salah, malu hati, aib.

Menurut Dyer, marah adalah suatu reaksi terhadap frustrasi yang terlatih dimana seseorang berbuat dengan cara-cara yang sesungguhnya ia tidak menginginkannya (dalam Safaria & Saputra, 2009:75).

Hamzah (dalam Safaria & Saputra, 2009:75-76), menjabarkan secara rinci tentang ciri-ciri yang dilihat apabila seseorang marah, yaitu berikut ini.

1. Ciri pada wajah, yaitu berupa perubahan warna kulit menjadi kuning pucat, tubuh terutama pada ujung-ujung jari bergetar keras, timbul buih pada sudut mulut, bola mata memerah, hidung kembang kempis, gerakan menjadi tidak terkendali, serta terjadi perubahan lain pada fisik.
2. Ciri pada lidah, yaitu dengan meluncurnya makian, celaan, kata-kata yang menyakitkan, dan ucapan-ucapan keji yang membuat orang berakal sehat merasa risih untuk mendengarnya.
3. Ciri pada anggota tubuh, yaitu, seperti terkadang menimbulkan keinginan untuk memukul, melukai, merobek, bahkan membunuh.
4. Ciri pada hati, di dalam hatinya akan timbul rasa benci, dendam, dan dengki (hasud), menyembunyikan keburukan, merasa gembira dalam dukanya, dan merasa sedih atas kegembiraannya, memutuskan hubungan dan menjelek-jelekkannya.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang ungkapan emosional marah dan bentuk ekspresi marah yang digambarkan dalam komik *Crayon Shinchan volume 18* karya Yoshito Usui pada khususnya dalam komik Jepang pada umumnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Ungkapan emosional marah para tokoh dalam komik *Crayon Shinchan volume 18* karya Yoshito Usui dijabarkan sebagai berikut.

### 1. Menggunakan Onomatope ungkapan kemarahan

Ungkapan ini sering diucapkan bersamaan dengan kalimat lain yang mengungkapkan perihal yang membuatnya marah. Onomatope ungkapan kemarahan dijelaskan di bawah ini.

- a. ぬぬ〜っ 母ちゃんは人類の危機とアイロンがけとどっちがだいじなんだ!! (1990:5)  
Nunu~ Kaachan wa jinrui no kiki to airon ga keto docchiga daijinanda!!  
Apa~ Mama ini, mana yang lebih penting, krisis umat manusia atau menyetrika!!

- b. こらっ失礼なこと言うんじゃない(1990:15)  
Koras shitsurei na koto iunjaarimasen!  
Hush, jangan bicara tidak sopan
- c. ええいっ 何でもいーから早よ打てーっ!! (1990:17)  
Eeit, nandemo i-kara hayayo ute- !!  
Hei, ayo cepat berlatih!!
- d. こらっ失礼よ!! この人は男っぽく見えるだけでたぶん女性よ!! (1990:23)  
Kora shitsureiyo!! Kono hito wa otokoppoku mieru dakede tabun joseiyo!!  
Huss tidak sopan!! Orang ini cuma kelihatan seperti laki-laki, tapi mungkin dia perempuan!!

## 2. Menggunakan akhiran (shujoshi) yo

Shujoshi ini berfungsi untuk memberitahu dengan kuat atau secara tegas lawan bicara tentang suatu keadaan atau informasi. Pembicara berasumsi bahwa lawan bicara belum tahu atau lupa atau kurang paham terhadap suatu keadaan atau informasi tertentu. Seseorang yang sedang marah banyak menggunakan shujoshi yo ini untuk mengungkapkan rasa jengkelnya kepada lawan bicara yang dianggap tidak juga mengerti apa yang seharusnya dilakukan atau diketahui oleh lawan bicara.

- a. あんたも失礼だよ (1990:23)  
Anta mo shitsurei dayo  
Anda juga tidak sopan lho!
- b. おねえさんだよ (1990:24)  
Onesandayo  
Kakak ( perempuan) lho!
- c. おまえだよ (1990:25)  
Omaedayo  
Kamulah (yang berisik)!!
- d. おまえはボクの話聞いてなかったのかよ (1990:44)  
Omae wa boku no hanashi wo kiite kattanokayo  
Kamu memangnya gak dengar kata-kataku ?!
- e. せつかくふいたのに何やてんのよ!! (1990:51)  
Setsukakufuitanoni, naniyattennoyo!!  
Apa-apaan sih kamu, sudah capek-capek dilap!!
- f. これだから年寄りの考えることは古いのよ!! (1990:60)  
Kore dakara toshiyorino kangaeru koto wa furuinoyo!!  
Justru itu pikiran orang tua memang kuno!!
- g. 喜びませんよ! (1990:60)  
Yorokobimasenyo!  
Tidak senang, lo!!
- h. るせーっ!! ほんとうに2歩下がっちゃたべよ!! (1990:65)  
Ruse-! Hontouni 2 hosagacchatabeyo!!  
Diam!! Nanti papa jadi mundur 2 langkah

- i. 何すんだよ (1990:65)  
Nanisundayo  
Apa-apaan sih kamu

### 3. Bentuk Perintah dan Larangan

Bentuk ini merupakan ungkapan langsung dari emosi terhadap lawan bicara mengatakan atau melakukan perbuatan yang dianggap seharusnya dilakukan atau tidak seharusnya dilakukan. Beberapa dari bentuk perintah dan larangan dalam komik ini sebagai berikut.

- a. ええいつ 何でもいーから早よ打てっ!! (1990:17)  
Eei nandemo i-kara hayayo ute-!!  
Hei, ayo cepat berlatih!!
- b. うるさいおとなしくしろ!! (1990:17)  
Urusai otonashikushirol!  
Berisik, diamlah!!
- c. 勝手に決めるな仕事のジャマだ!! 出てけ!! (1990:51)  
Katteni kimeru na shigoto no jamada!! Deteke!!  
Enak saja, ganggu papa kerja saja!! Keluar!!
- d. いちいちコタツ入るな (1990:57)  
Ichi ichi kotatsu hairuna  
Jangan bolak balik masuk meja penghangat terus!!
- e. 人形ふりまわすな!! (1990:57)  
Ningyou furimawasuna!!  
Jangan memutar boneka terus!!
- f. とにかくほんとうに2人とも静かにして!! (1990:71)  
Tonikaku hontou ni futari tomo shizukani shite!!  
Pokoknya kalian berdua diamlah!!

### EKSPRESI MARAH

Selain dalam bentuk ungkapan, emosional marah juga dapat ditemui pada ekspresi tubuh. Dalam komik Crayon Shinchan volume 18 karya Yoshito Usui, ditemukan 9 bentuk ekspresi marah yang diungkapkan melalui sikap dan gerak tubuh (postur dan gesture) serta ciri pada wajah oleh para tokoh dalam komik tersebut. Ada sembilan ekspresi marah dalam komik ini. Sembilan ekspresi marah tersebut dijabarkan sebagai berikut.

#### 1. Mulut Menganga

Hamzah (dalam Safaria & Saputra, 2009:75-76) menjelaskan bahwa ciri pada wajah, yaitu berupa perubahan warna kulit menjadi kuning pucat,

tubuh terutama pada ujung-ujung jari bergetar keras, timbul buih pada sudut mulut, bola mata memerah, hidung kembang kempis, gerakan menjadi tidak terkendali, serta terjadi perubahan lain pada fisik.

Ungkapan tersebut diucapkan Shinnchan kepada Misae, karena perkataannya semakin tidak dihiraukan oleh Misae, ketika Shinnchan menceritakan jika ia bertemu makhluk luar angkasa datang ke bumi. Bentuk kemarahan Shinnchan dari ungkapan tersebut merupakan kategori marah: marah besar, sesuai yang disampaikan oleh Goleman (2004:411)

## **2. Menggertakkan Gigi**

Hamzah (dalam Safaria & Saputra, 2009:75-76) menjelaskan bahwa salah satu cirri orang marah yang tampak pada wajah, yaitu berupa perubahan warna kulit menjadi kuning pucat, tubuh terutama pada ujung-ujung jari bergetar keras, timbul buih pada sudut mulut, bola mata memerah, hidung kembang kempis, gerakan menjadi tidak terkendali, serta terjadi perubahan lain pada fisik.

*おねえさんだよ*

*Oneesan dayo*

*(Kakak perempuan lho!)*

*(Usui, 1990:24)*

Ungkapan tersebut diucapkan Urima Kuriyo kepada Shinnchan, karena Shinnchan menyebutnya laki-laki. Bentuk kemarahan Urima dari ungkapan tersebut merupakan kategori marah : jengkel, kesal hati dan tersinggung, sesuai yang disampaikan oleh Goleman (2004: 411).

## **3. Mengangkat Alis**

Hamzah (dalam Safaria & Saputra, 2009:75-76) menjelaskan bahwa ciri pada wajah marah, yaitu berupa perubahan warna kulit menjadi kuning pucat, tubuh terutama pada ujung-ujung jari bergetar keras, timbul buih pada sudut mulut, bola mata memerah, hidung kembang kempis, gerakan menjadi tidak terkendali, serta terjadi perubahan lain pada fisik.

こらつなんてことするの!!  
*Koratsu nante koto suruno!!*  
(Kok dipuji sih!!)  
(Usui, 1990:16)

Ungkapan tersebut diucapkan Misae kepada dirinya sendiri, karena Kenta malah memuji Shinchon yang membuka pintu dengan cara menendang. Bentuk kemarahan Misae dari ungkapan tersebut merupakan kategori marah : jengkel, sesuai yang disampaikan oleh Goleman (2004:411).

#### **4. Mata Melotot**

Hamzah (dalam Safaria & Saputra, 2009:75-76) menjelaskan bahwa ciri pada wajahmarah, yaitu berupa perubahan warna kulit menjadi kuning pucat, tubuh terutama pada ujung-ujung jari bergetar keras, timbul buih pada sudut mulut, bola mata memerah, hidung kembang kempis, gerakan menjadi tidak terkendali, serta terjadi perubahan lain pada fisik.

あんたの事を聞いてんのよっ  
*Antano koto wo kiitennoyo*  
(Dia bertanya tentang dirimu)  
(Usui, 1990:193)

Ungkapan tersebut diucapkan Misae kepada Shinchon, karena Shinchon malah mengatakan hal-hal tidak baik tentang rumah tangga papa mamanya (Hiroshi dan Misae) pada saat dokter bertanya. Bentuk kemarahan Misae dari ungkapan tersebut merupakan kategori marah: jengkel, marah besar dan mengamuk, sesuai yang disampaikan oleh Goleman (2004:411).

#### **5. Berkacak Pinggang**

Dirgagunarsa (1992:138) menjelaskan bahwa sikap dan gerak tubuh (postur dan gesture): Bentuk komunikasi non verbal/komunikasi non vokal dimana tindakan fisik terlihat mengkomunikasikan pesan tertentu. Mereka juga termasuk gerakan tangan, wajah atau bagian lain dari tubuh. Sikap dan gerak tubuh adalah ekspresi keadaan emosional.

ぶれいな!! オレは変ではない!! ふつうだ!!  
*Burei na!! Ore wa hen dewanai!! Futsuuda!!*  
(Tidak sopan!! Saya bukan orang aneh!! Saya orang normal!!)  
(Usui, 1990: 6)

Ungkapan kemarahan Kenta tersebut diucapkan Kenta kepada Misae, karena Kenta merasa tersinggung dan kesal hati dianggap orang aneh oleh Misae. Bentuk kemarahan Kenta dari ungkapan tersebut merupakan kategori marah: tersinggung dan kesal hati, sesuai yang disampaikan oleh Goleman (2004: 411).

## 6. Menyilangkan Tangan

Menurut Dirgagunarsa (1992: 138) menjelaskan bahwa sikap dan gerak tubuh (postur dan gesture): bentuk komunikasi non verbal/komunikasi non vokal dimana tindakan fisik terlihat mengkomunikasikan pesan tertentu. Mereka juga termasuk gerakan tangan, wajah atau bagian lain dari tubuh. Sikap dan gerak tubuh adalah ekspresi keadaan emosional.

こらっ失礼なこと言うんじゃ  
ありません  
*Korasshitsurei na koto iun ja arimasen*  
(Hush, jangan bicara tidak sopan)  
(Usui, 1990:15)

Ungkapan tersebut diucapkan Misae kepada Shichan, karena Shichan menghina tempat latihan kendo tersebut. Bentuk kemarahan Misae dari ungkapan tersebut merupakan kategori marah: mengamuk, sesuai yang disampaikan oleh Goleman (2004: 411).

## 7. Mencakar Wajah Sendiri

Sebagaimana penjelasan oleh Dirgagunarsa (1992:138) bahwa sikap dan gerak tubuh (postur dan gesture): Bentuk komunikasi non verbal/komunikasi non vokal dimana tindakan fisik terlihat mengkomunikasikan pesan tertentu. Mereka juga termasuk gerakan tangan, wajah atau bagian lain dari tubuh. Sikap dan gerak tubuh adalah ekspresi keadaan emosional.

おめしだろがっ  
Omeshidaroga  
(Kau kan yang melakukan!)  
(Usui, 1990: 10)

Ungkapan tersebut diucapkan Kenta, karena Shinshe menuduhnya telah menjatuhkan pedang kendo. Bentuk kemarahan Kenta dari ungkapan tersebut merupakan kategori marah : berang dan jengkel, sesuai yang disampaikan oleh Goleman (2004: 411).

## 8. Mengepalkan Tangan

Dirgagunarsa (1992: 138) mengungkapkan bahwa sikap dan gerak tubuh (postur dan gesture): bentuk komunikasi non verbal/komunikasi non vokal dimana tindakan fisik terlihat mengkomunikasikan pesan tertentu. Mereka juga termasuk gerakan tangan, wajah atau bagian lain dari tubuh. Sikap dan gerak tubuh adalah ekspresi keadaan emosional.

なにーっ!? オレの弟をイジメた  
やつがいるだと!?  
Nani-!?! Oreno otouto wo ijimeta  
yatsu ga iru dato!?  
(Apa!?! Ada anak berani mempermainkan adikku!?)  
(Usui, 1990:113)

Ungkapan tersebut diucapkan Daitarou, karena Shinshe telah mengganggu dan membully adiknya yang bernama Daizo. Bentuk kemarahan Daitarou dari ungkapan tersebut merupakan kategori marah : berang, marah besar, mengamuk, terganggu dan beringas, sesuai yang disampaikan oleh Goleman (2004: 411).

## 9. Mengerutkan Dahi

Hamzah (dalam Safaria & Saputra, 2009:75-76) menjelaskan tentang marah yang tampak pada wajah, yaitu berupa perubahan warna kulit menjadi kuning pucat, tubuh terutama pada ujung-ujung jari bergetar keras, timbul buih pada sudut mulut, bola mata memerah, hidung kembang

kempis, gerakan menjadi tidak terkendali, serta terjadi perubahan lain pada fisik.

こっそり女湯をのぞきに行くなんて  
卑劣ですよ

*Kossori onnayu wo nozoki ni ikunante hiretsu desuyo*  
(Diam-diam mengintip ke pemandian perempuan itu namanya kurang ajar)  
(Usui, 1990:79)

Ungkapan tersebut diucapkan Bapak Kepala Sekolah untuk menasehati Shinkan, karena Shinkan hendak pergi ke pemandian perempuan untuk mengintip dan perbuatan yang akan dilakukan Shinkan adalah perbuatan tidak baik. Bentuk kemarahan Shinkan dari ungkapan tersebut merupakan kategori marah: jengkel dan kesal sesuai yang disampaikan oleh Goleman (2004: 411).

## **KESIMPULAN**

Dari keseluruhan uraian dalam penelitian ini maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Ungkapan emosional marah di dalam komik Crayon Shinkan volume 18 tidak hanya diungkapkan oleh para tokoh yang marah karena tingkah laku Shinkan, tapi Shinkan juga terkadang marah dengan tingkah laku orang di sekitarnya.
2. Ungkapan emosional marah masing-masing berbeda sesuai kondisi marahnya dan lawan bicaranya.
3. Ekspresi marah dalam komik Crayon Shinkan volume 18 ditunjukkan dengan mengepalkan tangan (21), mata melotot (128), mengangkat alis (40), menggertakkan gigi (19), mulut menganga (54), berkacak pinggang (3), menyilangkan tangan (1), mencakar wajah sendiri (1), dan mengerutkan dahi (4)

## **DAFTAR PUSTAKA**

Aminuddin. 1990. *Pengembangan Penelitian Kualitatif Dalam Bidang Bahasa & Sastra*. Malang: Yayasan Asah Asih Asuh.

- Chaer, A. 2009. *Psikolinguistik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dardjowidjojo, S. 2003. *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Dirgaganarsa, S. 1992. *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Mutiara Sumber Widya.
- Goleman, D. 2004. *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kartono, K. 1980. *Teori Kepribadian*. Bandung: Alumni.
- Nazir, M. 1988. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Penny, D. H. 1975. *Petunjuk-petunjuk Untuk Pekerja Penelitian di Bidang Ilmu-ilmu Sosial*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Ekonomi FE UGM.
- Safaria, T. & Saputra, N. E. 2009. *Manajemen Emosi: Sebuah Panduan Cerdas Bagaimana*. Jakarta: PT. BumiAksara.
- Sarwono, S. W. 2009. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sevilla, C. G. 1993. *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Sihabudin, A. 2013. *Komunikasi Antar Budaya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sudaryanto. 1988. *Metode Linguistik*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Dewie, R. 2015. "Kisah Tragis Serial Anak "Crayon Shinchan". [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com) (diakses tanggal 19 Oktober 2017)
- Hutomo, D. 2014. "Hal Unik di balik Crayon Shinchan". <https://jadiberita.com/20627/hal-unik-di-balik-crayon-shinchan.html> (diakses tanggal 19 Oktober 2017)
- Maqassary, Aldi A. 2013. Pengertian Komik. <http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-komik.html> (diakses tanggal 17 Oktober 2017)
- Purbani, Widyastuti. 2006. Jurnal diksi: Membaca Komik Crayon Shinchan Dengan Wacana Posmodernisme. [www.portalgaruda.org](http://www.portalgaruda.org) (diakses tanggal 17 Oktober 2017)

Rviana, Nessa. 2017. Teori Komik. [www.scribd.com](http://www.scribd.com) (diakses tanggal 12 Januari 2018)

Usui, Yoshito. 1990. Komik Crayon Shinchan. Japan: Futabasha  
<https://www.lightnovel.cn/thread-766461-1-1.html>. (diakses tanggal 17 Oktober 2017)