

ANALISIS UNGKAPAN BAHAGIA DALAM MANGA GOCHUUMON WA USAGI DESU KA? VOLUME 1

Mochamad Alqholli Hamzah
Eva Amalijah

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Email: evaadicha@yahoo.com

Artikel diterima
tanggal 4
Maret 2020

Proses review
tanggal 1-3
April 2020

Pengumuman
diterbitkan
tanggal 24
Juni 2020

Diterbitkan
bulan Juli
2020

Abstrak: Manga merupakan salah satu karya sastra yang berasal dari Jepang. Manga *Gochuumon wa Usagi Desu ka?* adalah Manga karya Koi. Manga ini menceritakan tentang kehidupan sehari-hari tokoh utama bernama Cocoa Hoto. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti ungkapan bahagia dan faktor penyebab bahagia dalam Manga *Gochuumon wa Usagi Desu ka?* volume 1. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan psikolinguistik. Penelitian ini menghasilkan beberapa temuan sebagai berikut. Pertama, ungkapan bahagia tidak hanya diungkapkan karena tindakan tokoh utama sendiri, tetapi juga karena ucapan dan tindakan dari tokoh lain. Berikutnya, Ungkapan bahagia masing-masing tokoh berbeda sesuai kondisi bahagia dan faktor penyebabnya. Selanjutnya, Faktor penyebab bahagia dalam Manga *Gochuumon wa Usagi Desu ka?* volume 1 terdiri dari: 1) kenikmatan ada 7; 2) pekerjaan ada 1; 3) masa depan ada 2; 4) persahabatan dan dukungan sosial 9; 5) hubungan sosial ada 2; 6) gratifikasi ada 5; 7) kesehatan ada 2; 8) masa lalu ada 1. Dan faktor penyebab bahagia yang paling banyak adalah persahabatan dan dukungan sosial.

Kata kunci: *Psikolinguistik, Ungkapan Bahagia, Faktor Bahagia,*

Manga

Abstract: *Manga is one of the literary works that originated from Japan. Manga Gochuumon wa Usagi Desu ka? is a work manga by koi. This manga tells about the daily life of the main character named Cocoa Hoto. This research aims to researching the expression of happiness and the factors that cause happiness in the Manga Gochuumon wa Usagi Desu ka? volume 1. This research uses a qualitative descriptive method and the approach uses a psycholinguistic approach. The data in this research are happy expressions taken from the words of the characters. This research produces the following findings: First, the expression of happiness is not only expressed by the actions of the main character himself, but also because of the words and actions of other characters. Next, the happy expressions of each character differ according to happy conditions and their causal factors. Hereinafter, Factors causing happiness in the Manga Gochuumon wa Usagi Desu ka? volume 1 consists of: 1) pleasure there are 7; 2) work there are 1; 3) future there are 2; 4) friendship and social support there are 9; 5) social relations there are 2; 6) gratification there are 5; 7) health there are 2; 8) past there are 1. And the most contributing factors to happiness are friendship and social support.*

Keywords: *Psycholinguistics, Happy Expressions, Factor of Happy, Manga*

PENDAHULUAN

Di dunia ini manusia tercipta sebagai makhluk sosial, sehingga manusia membutuhkan bantuan dari manusia lain untuk dapat bertahan hidup. Dalam hal ini manusia membutuhkan suatu cara yang bisa digunakan untuk berkomunikasi dengan manusia lainnya. Dengan bahasa, manusia dapat mengekspresikan suatu hal kepada manusia lainnya untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan memperkenalkan diri. Oleh karena itu, kebutuhan manusia untuk selalu berkomunikasi dengan lingkungannya sangat penting bagi kehidupan manusia. Komunikasi bukanlah sekadar kalimat yang diucapkan, tetapi lebih tepat disebut sebagai kalimat yang berwujud perilaku tindak tutur.

Dalam berkomunikasi, setiap orang akan melakukan interaksi untuk menyampaikan maksud, pendapat dan keinginan terhadap lawan bicaranya. Pada saat itu pula berbagai macam ungkapan muncul. Ungkapan sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai berikut: Ungkapan adalah apa-apa yang diungkapkan; kelompok kata atau gabungan kata yang menyatakan makna khusus (makna unsur - unsurnya sering kali menjadi kabur), sedangkan mengungkapkan adalah menunjukkan, membuktikan, menyingkapkan (sesuatu yang tadinya masih menjadi rahasia atau tidak banyak diketahui orang).

Manusia adalah makhluk yang mempunyai akal dan hati. Hal ini yang membuat manusia selalu berupaya untuk mencari kebahagiaan. Hurlock (1997: 18) menyatakan bahwa, kebahagiaan timbul dari pemenuhan kebutuhan atau harapan, dan merupakan penyebab atau sarana untuk menikmati. Kebahagiaan dapat diraih apabila kebutuhan serta harapan dapat diraih. Melalui pemenuhan tersebut, individu akan mendapatkan kepuasan sebagai tanda kebahagiaan. Kepuasan yang dirasakan membuat individu dapat menikmati kehidupannya dengan tenang dan damai.

Robert Lado mengatakan bahwa “psikolinguistik adalah pendekatan gabungan melalui psikologi dan linguistik bagi studi pengetahuan bahasa, bahasa dalam pemakaian, perubahan bahasa, dan hal-hal yang ada kaitannya dengan itu yang tidak mudah dicapai atau didekati melalui salah

satu dari kedua ilmu tersebut secara terpisah atau sendiri-sendiri” (Lado, 1976: 220).

Kebahagiaan muncul akibat emosi yang mempengaruhi seseorang. Emosi yang membuat seseorang bahagia adalah emosi positif. (Seligman, 2005: 80) membagi emosi positif yang mempengaruhi kebahagiaan menjadi tiga jenis, yaitu emosi masa lalu, masa sekarang dan masa depan.

Gochuumon wa Usagi Desu ka? (ご注文はうさぎですか?) adalah sebuah komik Jepang (4-koma manga) yang dibuat oleh komikus bernama Koi. Manga ini diterbitkan bulanan oleh Manga Time Kirara Max. Gochuumon wa Usagi Desu ka? menceritakan tentang Cocoa yang pindah ke kota untuk melanjutkan sekolahnya. Disana dia tinggal di sebuah kafe dan bar bernama Rabbit House. Sebagai ganti biaya sewa, Cocoa kemudian bekerja bersama dengan Chino, putri dari pemilik kafe tersebut, dan Rize, gadis yang bekerja paruh waktu di Rabbit House. Meski hampir tidak tahu apa-apa tentang minuman kopi, Cocoa tetap menjalani hari-harinya dengan giat dan penuh suka cita di Rabbit House. Terlebih setelah dia bertemu dengan dua gadis lain yang sebaya dengannya, Chiya dan Sharo yang juga bekerja di kafe yang ada di kota tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti ungkapan bahagia dalam Manga Gochuumon wa Usagi Desu ka? dengan rumusan masalah:

1. Apa saja jenis-jenis ungkapan bahagia yang ada dalam Manga *Gochuumon wa Usagi Desu ka?* volume 1?
2. Faktor apa saja yang menyebabkan ungkapan bahagia tersebut muncul dalam Manga *Gochuumon wa Usagi Desu ka?* volume 1?

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif Dengan pendekatan psikolinguistik. Sumber data dalam penelitian ini adalah Manga Gochuumon wa Usagi Desu ka? volume 1 karya Koi dengan data berupa ungkapan bahagia yang diambil dari kata-kata para tokoh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari analisis manga *Gochuumon wa Usagi Desu ka?* volume 1 ditemukan 8 faktor penyebab ungkapan bahagia tersebut muncul. Berikut faktor penyebab dan contoh ungkapan bahagia yang telah penulis dapatkan selama penelitian.

1. Kenikmatan

Data yang menunjukkan adanya ungkapan kenikmatan dijelaskan dalam data berikut ini.

「はあ～もふもふ気持ちいい～ いけないよだれが...」

Haa~ Mofu mofu kimochoiii~ Ikenai yodare ga...

(Koi, 2012:11)

Artinya : Haa Ini sangat halus dan nikmat Oh tidak air liurku

Kalimat tersebut adalah ungkapan yang diucapkan oleh cocoa saat mengelus seekor kelinci bernama tippy yang memiliki bulu yang lebat di cafe bernama rabbit house yang membuatnya sangat senang.

2. Pekerjaan

Data yang menunjukkan adanya pekerjaan tokoh ditemukan pada data berikut ini.

「やったー！私ちゃんと注文取れたよー！ あー えらいえらいです」

Yatta! Watashi chanto chuumon toreta yo! A Erai eraidesu

(Koi, 2012:17)

Artinya : Berhasil! Aku menerima pesanan dengan benar! Ah Bagus bagus!

Ungkapan tersebut diucapkan oleh cocoa setelah dia berhasil menerima pesanan dengan benar saat sedang bekerja. Cocoa sedang melakukan pekerjaan sebagai pelayan di cafe rabbit house untuk pertama kalinya. Pada saat itu cocoa dapat memberikan pelayanan yang baik kepada pelanggan sehingga dia merasa senang dan puas.

3. Masa Depan

Data yang menunjukkan kebahagiaan dari faktor masa depan ditunjukkan oleh data di bawah ini.

「もー！チノちゃんも描いてみて！ 私もですか？ どんなのができるか楽しみだね」

Mo! Chino chan mo kaite mite! Watashi modesuka? Donna no ga dekiru ka tanoshimida ne

(Koi, 2012:20)

Artinya : Chino juga coba gambar! Aku juga? Apa yang bisa dia dilakukan ya aku menantikannya

Dalam percakapan tersebut cocoa meminta chino untuk mencoba menggambar latte art untuk mengetahui kemampuan menggambar chino seperti apa. Karena kemampuan menggambar rize lebih baik dari cocoa, dia juga ingin mengetahui apakah apakah kemampuan menggambar chino lebih baik darinya atau tidak yang membuatnya tidak sabar melihat hasilnya dan sangat menantikannya.

4. Persahabatan dan Dukungan Sosial

Data yang menunjukkan adanya persahabatan dan dukungan sosial dijabarkan dalam data berikut ini.

「ココアちゃんと同じクラスでよかったー 私も千夜(ちや)ちゃんと一緒に帰れてうれしい」

Kokoa chan to onaji kurasu de yokatta Watashi mo chiya chan to isshou ni kaerete ureshii

(Koi, 2012:33)

Artinya : Aku senang bisa satu kelas dengan kokoa Aku juga senang bisa pulang bersama chiya

Dalam percakapan tersebut chiya sangat senang karena bisa satu kelas dengan cocoa di sekolah. Begitu pula dengan cocoa, dia sangat senang karena bisa pulang bersama dengan Chiya.

5. Hubungan Sosial

Data yang menjelaskan terkait hubungan sosial dijabarkan sebagai berikut.

「パンを作りでお世話になったお礼に家(うち)の喫茶店に招待するわ どんなどこか楽しみだね」

Pan o tsukuri de osewa ni natta orei ni uchi no kissaten ni shoutai suru wa Donna toko ka tanoshimida ne

(Koi, 2012:43)

Artinya : Sebagai ucapan terima kasih telah membantu membuat roti aku mengundang kalian ke cafe keluargaku Seperti apa tempatnya aku menantikannya

Dalam kalimat tersebut Chiya ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada teman-temannya (Cocoa, Chino, Rize) karena telah membantunya membuat roti dengan cara mengundang mereka semua ke cafe keluarganya.

6. Gratifikasi

Data yang menunjukkan adanya gratifikasi dijabarkan sebagai berikut.

「シャロの特訓のお陰だな リゼ先輩は飲み込みが早いですから私はほとんど何もしてないです 泳ぐのがこんなに楽しいとは思わなかった ありがとなシャロ」

Syaro no tokkun no okageda na Rize sempai wa nomikomi ga hayai desukara watashi wa hotondo nani mo shitenaidesu Oyogu no ga konna ni tanoshii to wa omowanakatta Arigato na syaro

(Koi, 2012:108)

Artinya : Ini berkat latihan khusus syaro Kak rize sangat cepat mempelajarinya aku bahkan hampir tidak melakukan apa-apa Aku tidak

pernah berpikir kalau berenang sangat menyenangkan seperti ini Terima kasih syaro

Syaro membantu mengajari rize yang tidak terlalu bisa berenang cara untuk berenang di kolam yang dalam. Setelah beberapa saat, rizea akhirnya bisa berenang sendiri di kolam yang dalam. Dan rize berpikir bahwa berenang itu ternyata sangat menyenangkan.

7. Kesehatan

Data yang menunjukkan faktor kesehatan dijabarkan sebagai berikut.

*「背が小さくてよかった...！」
Sei ga chiisakute yokatta...!
(Koi, 2012:80)
Artinya : Aku senang tinggi badanku kecil*

Ketika syaro sedang berada di supermarket dia ingin mengambil barang yang ada di rak atas akan tetapi tidak sampai dikarenakan tinggi badannya yang kecil. Sesaat kemudian rize datang dan membantu syaro mengambil barang yang ada di rak atas dan membuatnya senang.

8. Masa Lalu

Data yang menunjukkan adanya faktor masa lalu yang mengakibatkan kebahagiaan dijabarkan sebagai berikut.

*「ジグソーパズルなんて久しぶり 端っこから作ってくのが楽なんだよね」
Jigusoupazuru nante hisashiburi Hashikko kara tsukutte ko no ga rakuna nda yo ne
(Koi, 2012:112)
Artinya : Sudah lama sekali aku tidak bermain Jigsaw puzzle Kalau dibuat mulai dari tepi nanti jadi lebih muda*

Cocoa membelikan pazzle baru untuk Chino dan memutuskan untuk meminta bantuan kepada Rize, Chiya, Syaro untuk membantu

menyelesaikannya karena potongan puzzle yang terlalu banyak. Pada saat menyusun puzzle chiya jadi teringat ketika kecil dia pernah memainkannya dan membuatnya merasa senang karena dapat memainkannya lagi.

KESIMPULAN

Manga *Gochuumon wa Usagi Desu ka?* volume 1 karya Koi merupakan Manga yang menceritakan tentang kehidupan sehari-hari Cocoa Hoto bersama teman-temannya di kota bergaya arsitektur Italia abad ke-18.

Dalam Manga *Gochuumon wa Usagi Desu ka?* volume 1, ungkapan bahagia tidak hanya diungkapkan oleh tindakan para tokoh sendiri, tetapi juga karena ucapan dan tindakan dari tokoh lain yang membuat ungkapan bahagia tersebut muncul. Ungkapan bahagia masing-masing tokoh berbeda sesuai dengan kondisi dan faktor penyebabnya.

Faktor penyebab bahagia dalam Manga *Gochuumon wa Usagi Desu ka?* volume 1 terdiri dari beberapa faktor, yaitu: 1) kenikmatan, ada 7; 2) pekerjaan, ada 1; 3) masa depan, ada 2; 4) persahabatan dan dukungan sosial, ada 9; 5) hubungan sosial, ada 2; 6) gratifikasi, ada 5; 7) kesehatan, ada 2; 8) masa lalu, ada 1. Dan faktor penyebab bahagia yang paling banyak adalah persahabatan dan dukungan sosial.

Manga *Gochuumon wa Usagi Desu ka?* mempunyai alur cerita yang ringan dan mudah untuk dipahami. Untuk penelitian selanjutnya, dapat digunakan untuk meneliti ungkapan atau kalimat dalam objek lain.

DAFTAR PUSTAKA

Hurlock, E. B. 1997. Psikologi Perkembangan. Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Erlangga.

Koi.2012. *Gochuumon wa Usagi Desu ka?* volume 1.Houbunsha.

Lado, Robert. 1976. Language Teaching: A Scientific Approach. New York: McGraw-Hill Book Company.

Lyubomirsky, S. 2005. The Benefit of Frequent Positive Affect : Does Happiness Lead to Success. Psychological Buletin.

Seligman E. P, Martin. 2005. Authentic Happiness. Bandung: PT. Mizan

Pustaka.

