

**PENGUNAAN KALIMAT MINOR (DOKURITSUGOBUN)  
DALAM VARIETY SHOW “VS ARASHI GOLDEN SPECIAL”  
TANGGAL 22 SEPTEMBER 2009**

**SKRIPSI**

**OLEH  
ANNISA EKTI APRILIANI  
NIM 105110201111047**

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
2014**

**PENGUNAAN KALIMAT MINOR (DOKURITSUGOBUN)  
DALAM VARIETY SHOW “VS ARASHI GOLDEN SPECIAL”  
TANGGAL 22 SEPTEMBER 2009**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Brawijaya  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan  
dalam menyelesaikan program Sarjana**

**Oleh  
Annisa Ekti Apriliani  
NIM 105110201111047**

**PROGRAM STUDI SI SASTRA JEPANG  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
2014**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Annisa Ekti Apriliani

NIM : 105110201111047

Program Studi : Sastra Jepang

Menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, Juli 2014

Annisa Ekti Apriliani

NIM. 105110201111047

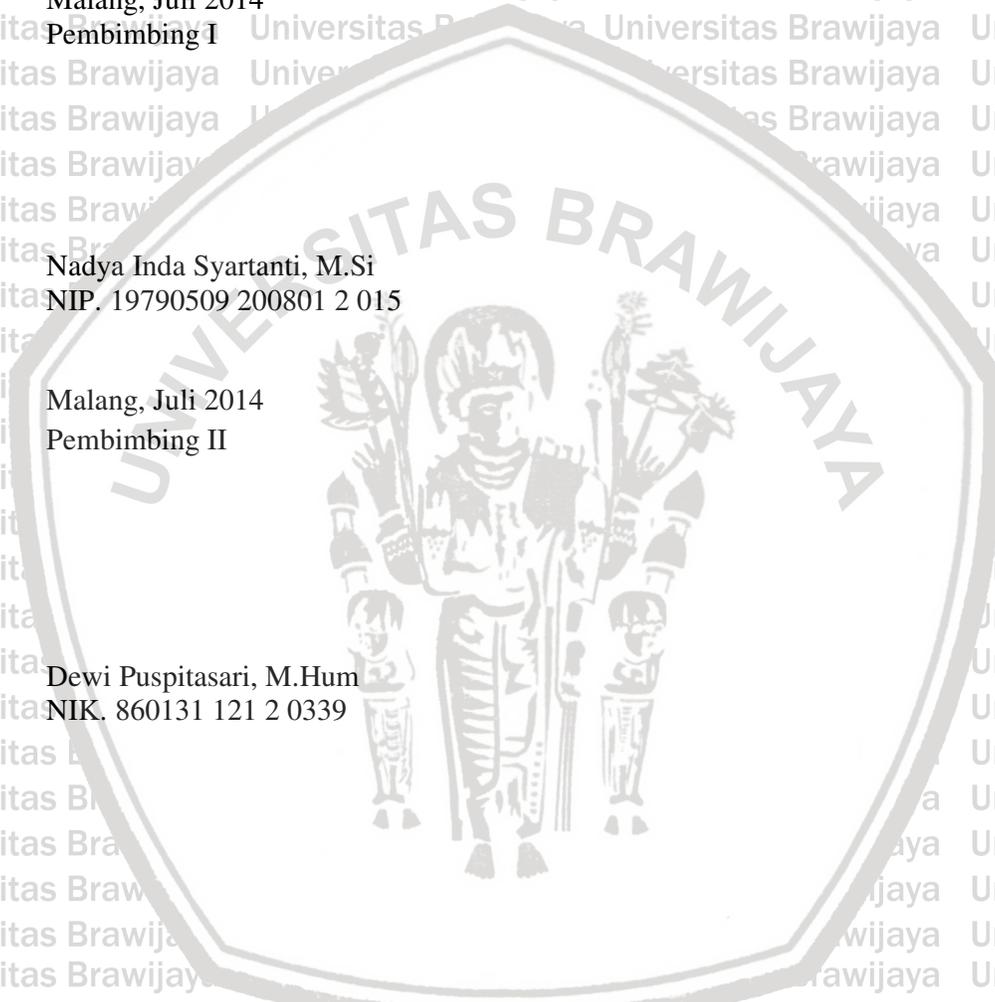
Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Annisa Ekti Apriliani telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, Juli 2014  
Pembimbing I

Nadya Inda Syartanti, M.Si  
NIP. 19790509 200801 2 015

Malang, Juli 2014  
Pembimbing II

Dewi Puspitasari, M.Hum  
NIK. 860131 121 2 0339



Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Annisa Ekti Apriliani telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Dra. Ismi Prihandari M.Hum, Penguji  
NIP. 19680320 200801 2 005

Nadya Inda Syartanti, M.Si, Pembimbing I  
NIP. 19790509 200801 2 015

Dewi Puspitasari, M.Hum, Pembimbing II  
NIK. 860131 121 2 0339

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Sastra  
Jepang

Menyetujui,  
Ketua Jurusan Bahasa dan  
Sastra

Aji Setyanto, M.Litt.  
NIP. 19750725 200501 1 002

Ismatul Khasanah, M.Ed, Ph. D.  
NIP. 19750518 200501 2 001

## 要旨

アプリリアニ、アンニサ エ。2014。2009年09月22日バラエ  
ティーション『VS嵐ゴールデンズスペシャル』における独立語文 ブラウ  
イジャヤ大学日本文学科。

指導教官：(I) ナディア・インダ・シャルタンティ (II) デウィ・ブ  
スピタサリ

キーワード：独立語文、文、感動詞、名詞、機能、品詞

毎日会話で使っている文はたくさんあり、その1つは独立語文である。独立語文とは文の種類の中で最短文の文である。独立語文は一語の最終的なイントネーションで聞き手は話しての目的は分かるようになった。

だから、独立語文は本当に特異な文である。本研究の目的はバラエーション『VS嵐ゴールデンズスペシャル』2009年09月22日における独立語文の品詞と機能を知ることである。その目的のために、仁田義雄(1997)とWalter A. Cook(1969)の理論を使う。本研究は記述質的方法でおこない、独立語文の品詞と機能を分析した。

本研究の結果としては、バラエーション『VS嵐ゴールデンズスペシャル』において、106語の独立語文が見つかった。その106語の  
見つかった独立語文の品詞は名詞50語、感動詞56語である。そして、  
言足し文は6語、手応え文33語、感嘆文54語、タイトルとした文5語、  
挨拶とした文8語である。

この研究の結論は見つかった独立語文には感嘆符で終わるものが多い数あった。また過去あらわいた文が無かった。形式名詞だけは見つからなかった品詞である。独立語文として形式名詞のような判然とあらわせない品詞が使えないからである。次の研究は名詞のみ使う独立語文のようなものと具体的独立語文の研究を提案する。

## ABSTRAK

Apriliansi, Annisa E. 2014. Penggunaan Kalimat Minor (*Dokuritsugobun*) Dalam *Variety Show* “*VS ARASHI Golden Special*” tanggal 22 September 2009. Program Studi Sastra Jepang, Universitas Brawijaya.

Pembimbing : (I) Nadya Inda Syartanti (II) Dewi Puspitasari

Kata Kunci : *Dokuritsugobun*, Kalimat, *Kandoushi*, *Meishi*

Terdapat banyak jenis kalimat yang digunakan, yang dapat digunakan dalam komunikasi sehari-hari, salah satunya adalah bentuk kalimat minor.

Kalimat minor sendiri adalah jenis tersingkat dari jenis-jenis kalimat yang lain. Kalimat minor dalam bahasa Jepang disebut *dokuritsugobun*. *Dokuritsugobun* ini amat unik karena hanya dengan menggunakan satu kata dengan intonasi final, lawan tutur akan mengerti tujuan penutur. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelas kata dan fungsi dari *dokuritsugobun* yang terdapat dalam variety show *VS ARASHI Golden Special* pada tanggal 22 September 2009.

Untuk menjawab tujuan tersebut, teori yang digunakan adalah teori dan Yoshio Nitta (1997) untuk menjawab tujuan mengenai kelas kata, sedangkan untuk menjawab tujuan mengenai fungsi, digunakan teori dari Walter A. Cook (1969). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif untuk menganalisis kelas kata dan fungsi dari *dokuritsugobun*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam *variety show* ini terdapat 106 *dokuritsugobun*. Dari 106 *dokuritsugobun* yang ditemukan, 56 diantaranya menggunakan *kandoushi* dan 50 sisanya menggunakan *meishi*. Dan, dari 106 *dokuritsugobun* yang ditemukan, yang berfungsi sebagai kalimat tambahan sejumlah 6 data, sebagai kalimat tanggapan 33 data, sebagai kalimat seruan 54 data, kalimat judul 5 data dan kalimat salam 8 data.

Kesimpulan dari penelitian ini mayoritas *dokuritsugobun* yang digunakan diakhiri dengan tanda seru, *dokuritsugobun* juga tidak dapat menunjukkan waktu lampau. Satu-satunya kelas kata yang tidak ditemukan yaitu, *keishiki meishi* menunjukkan bahwa *dokuritsugobun* tidak dapat menggunakan kelas kata yang tidak memiliki arti secara jelas. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan agar dapat meneliti *dokuritsugobun* secara lebih spesifik, seperti *dokuritsugobun* yang menggunakan *meishi* saja.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil alamin.

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, ridho, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "Penggunaan Kalimat Minor (*Dokuritsugobun*) dalam *Variety Show* "VS ARASHI Golden Special" tanggal 22 September 2009" ini. Aamiin.

Penyusunan skripsi ini tidak mungkin dapat penulis selesaikan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pertama-tama, saya ucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Ir. Ratya Anindita, MS, Ph.D selaku Dekan dari Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya, dan juga kepada Ibu Ismatul Khasanah, M.Ed, Ph.D selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya serta kepada Bapak Aji Setyanto, M.Litt selaku Ketua Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.

Penulis juga mengucapkan berlimpah terima kasih kepada Ibu Nadya Ina Syartanti M. Si selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dewi Puspitasari M. Hum selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan masukan kepada penulis. Kemudian, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Ismi Prihandari M.Hum selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan koreksi sehingga skripsi ini dapat menjadi lebih baik lagi.

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada Ibu, Ayah, serta Adik atas segala motivasi dan bimbingannya, sampai penulis berhasil mencapai titik ini. Tidak lupa juga kepada Mami, Rama, Yangtie, Yangkung. Skripsi ini untuk kalian. Penulis juga mengucapkan terima kasih tak terhingga kepada teman Sastra Jepang 2010 seperjuangan. Tidak lupa juga kepada teman kos TBW 28 yang telah menjadi saudara terbaik penulis selama di Malang.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Malang, Juli 2014

Annisa Ekti Apriliani

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK BAHASA JEPANG</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK BAHASA INDONESIA</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TRANSLITERASI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
1.5 Definisi Istilah .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Teori Sintaksis .....	6
2.2 Kalimat .....	7
2.3 <i>Dokuritsugobun</i> (Kalimat Minor) .....	10
2.3.1 <i>Dokuritsugobun</i> yang menggunakan <i>Kandoushi</i> .....	12
2.3.2 <i>Dokuritsugobun</i> yang menggunakan <i>Meishi</i> .....	15
2.4 Fungsi <i>Dokuritsugobun</i> (Kalimat Minor) .....	17
2.4.1 <i>Dokuritsugobun</i> sebagai Kalimat Tambahan .....	19
2.4.2 <i>Dokuritsugobun</i> sebagai Kalimat Tanggapan .....	20
2.4.3 <i>Dokuritsugobun</i> sebagai Kalimat Seruan .....	21
2.5 Penelitian Terdahulu .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis Penelitian .....	25
3.2 Sumber Data .....	26
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	27
3.4 Teknik Analisis Data .....	28
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Temuan .....	30
4.1.1 Jenis <i>Kandoushi</i> dan <i>Meishi</i> yang digunakan sebagai <i>Dokuritsugobun</i> .....	30
4.1.2 Fungsi <i>Dokuritsugobun</i> .....	31

4.2 Pembahasan .....	33
4.2.1 <i>Dokuritsugobun</i> yang menggunakan <i>Meishi</i> sebagai Kalimat Tambahan .....	34
4.2.2 <i>Dokuritsugobun</i> yang menggunakan <i>Kandoushi</i> sebagai Kalimat Tanggapan .....	39
4.2.3 <i>Dokuritsugobun</i> yang menggunakan <i>Meishi</i> Kalimat Tanggapan .....	41
4.2.4 <i>Dokuritsugobun</i> yang menggunakan <i>Kandoushi</i> Kalimat Seruan .....	45
4.2.5 <i>Dokuritsugobun</i> yang menggunakan <i>Meishi</i> Kalimat Seruan .....	48
4.2.6 <i>Dokuritsugobun</i> yang menggunakan <i>Meishi</i> sebagai Kalimat Judul .....	55
4.2.7 <i>Dokuritsugobun</i> yang menggunakan <i>Kandoushi</i> sebagai Kalimat Salam .....	56

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan .....	60
5.2 Saran .....	61

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>64</b>
-----------------------	-----------

## DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
ま (マ) ma	み (ミ) mi	む (ム) mu	め (メ) me	も (モ) mo
や (ヤ) ya		ゆ (ユ) yu		よ (ヨ) yo
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
わ (ワ) wa		を (ヲ) o		ん (ン) n
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
ざ (ザ) za	じ (ジ) ji	ず (ズ) zu	ぜ (ゼ) ze	ぞ (ゾ) zo
だ (ダ) da	ぢ (ヂ) ji	づ (ヅ) zu	で (デ) de	ど (ド) do
ば (バ) ba	び (ビ) bi	ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ぱ (パ) pa	ぴ (ピ) pi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po
きゃ (キヤ) kya	きゅ (キユ) kyu	きょ (キョ) kyo		
しゃ (シャ) sha	しゅ (シュ) shu	しょ (シヨ) sho		
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちょ (チヨ) cho		
にゃ (ニヤ) nya	にゅ (ニユ) nyu	にょ (ニヨ) nyo		
ひゃ (ヒヤ) hya	ひゅ (ヒユ) hyu	ひょ (ヒヨ) hyo		
みゃ (ミヤ) mya	みゅ (ミユ) myu	みょ (ミヨ) myo		
りゃ (リヤ) rya	りゅ (リュ) ryu	りょ (リヨ) ryo		
ぎゃ (ギヤ) gya	ぎゅ (ギユ) gyu	ぎょ (ギヨ) gyo		
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じょ (ジヨ) jo		
ぢゃ (ヂヤ) ja	ぢゅ (ヂユ) ju	ぢょ (ヂヨ) jo		
びゃ (ビヤ) bya	びゅ (ビユ) byu	びょ (ビヨ) byo		
ぴゃ (ピヤ) pya	ぴゅ (ピユ) pyu	ぴょ (ピヨ) pyo		

っ (ツツ) menggandakan konsonan berikutnya, seperti pp / dd / kk / ss.

Contohnya ベッド (beddo)

あ (ア) a penanda bunyi panjang. Contohnya じゃあ (jaa)

い (イ) i penanda bunyi panjang. Contohnya おにいちゃん (oniichan)

う (ウ) u (baca o) penanda bunyi panjang. Contohnya おとうと (otouto)

お (オ) o penanda bunyi panjang untuk beberapa kata tertentu.

Contohnya とおい (tooi)、こおり (kooiri)

え (エ) e penanda bunyi panjang. Contohnya おねえさん (oneesan)

ー penanda bunyi panjang pada penulisan bahasa asing (selain bahasa Jepang) dengan huruf katakana.

Contohnya ラーメン (raamen)

DAFTAR TABEL

Lampiran

Halaman

1. Tabel 4.1 Data Temuan Kelas Kata <i>Dokuritsugobun</i> .....	30
2. Tabel 4.2 Data Temuan Fungsi <i>Dokuritsugobun</i> .....	31
3. Tabel 4.3 Data Penggunaan <i>Dokuritsugobun</i> Dilihat dari Kelas Kata dan Fungsinya.....	32



## DAFTAR GAMBAR

Lampiran	Halaman
1. Gambar 4.1 Data Temuan M/1 .....	34
2. Gambar 4.2 Data Temuan M/2 .....	35
3. Gambar 4.3 Data Temuan M/3 .....	36
4. Gambar 4.4 Data Temuan M/5 .....	37
5. Gambar 4.5 Data Temuan K/7 .....	39
6. Gambar 4.6 Data Temuan K/12 .....	40
7. Gambar 4.7 Data Temuan M/34/35 .....	42
8. Gambar 4.8 Data Temuan M/37 .....	44
9. Gambar 4.9 Data Temuan K/7 .....	45
10. Gambar 4.10 Data Temuan K/40 .....	46
11. Gambar 4.11 Data Temuan K/45 .....	47
12. Gambar 4.12 Data Temuan M/62 .....	49
13. Gambar 4.13 Data Temuan M/63 .....	50
14. Gambar 4.14 Data Temuan M/72 .....	51
15. Gambar 4.15 Data Temuan M/74 .....	51
16. Gambar 4.16 Data Temuan M/92 .....	52
17. Gambar 4.17 Data Temuan M/93 .....	53
18. Gambar 4.18 Data Temuan M/94 .....	55
19. Gambar 4.19 Data Temuan M/99 .....	56
20. Gambar 4.20 Data Temuan K/104 .....	57
21. Gambar 4.21 Data Temuan K/106 .....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran ..... Halaman

1. Curriculum Vitae ..... 64
2. Data Temuan *Dokuritsugobun* dalam *Variety Show "VS ARASHI Golden Special"* tanggal 22 September 2009 ..... 66
3. Berita Acara Bimbingan Skripsi ..... 91



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa tidak dapat dilepaskan dengan para unsur pembentuknya, yaitu fonem, morfem, kata, frasa, klausa, kalimat, dan paragraf. Bidang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang bahasa beserta unsur pembentuknya disebut linguistik. Dalam pembelajarannya terdapat cabang-cabang ilmu yang mempelajari linguistik secara lebih spesifik, salah satunya adalah sintaksis. Kridalaksana (2008:223), menyatakan bahwa sintaksis adalah subsistem bahasa yang mencakup tentang kata yang sering dianggap bagian dari gramatika, yaitu morfologi dan cabang linguistik yang mempelajari tentang kata. Selain itu, Kridalaksana juga mendefinisikan sintaksis sebagai pengaturan dan hubungan antara kata dengan kata, atau dengan satuan-satuan yang lebih besar itu dalam bahasa.

Sintaksis dalam bahasa Jepang disebut *tougoron* (統語論) atau *sintakusu* (シンタクス). Objek yang dikaji dalam sintaksis sendiri adalah frase atau *ku* (句), klausa atau *setsu* (節), dan kalimat atau *bun* (文). Menurut Nitta (dalam Sutedi 2011:64), kalimat dalam bahasa Jepang dibagi dalam beberapa jenis. Jenis kalimat bahasa Jepang jika dilihat dari strukturnya dibagi menjadi dua, yaitu kalimat yang memiliki fungsi predikat dan yang tidak memiliki fungsi predikat. Kalimat yang memiliki fungsi predikat disebut kalimat berpredikat atau *jutsugobun* (述語文),

sedangkan kalimat yang tidak memiliki unsur predikat disebut kalimat minor atau *dokuritsugobun* (独立語文).

Cook (1969:54) membatasi kalimat minor sebagai kalimat dengan dasar kalimat yang tidak lengkap dan mempunyai intonasi akhir. Cook juga membedakan kalimat minor dari kalimat berpredikat berdasarkan struktur klausa dari kalimat yang bersangkutan. Dalam bahasa Jepang, kalimat minor yang lebih dikenal dengan *dokuritsugobun* dapat dibagi lagi menjadi dua macam, yaitu *dokuritsugobun* yang menggunakan *kandoushi* (感動詞) dan *dokuritsugobun* yang menggunakan *meishi* (名詞).

Sudjianto dan Dahidi (2007: 169) menjelaskan bahwa *kandoushi* adalah salah satu kelas kata yang tidak dapat berubah bentuk, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan, dan tidak mengalami konjungsi. Contoh *kandoushi* jika digunakan untuk *dokuritsugobun* adalah

- (1) すみません (Minna no Nihongo 1, 2008: 129)  
*Sumimasen*  
'Permisi'
- (2) いいえ! (Minna no Nihongo 1, 2008: 129)  
*Iie!*  
'Tidak!'

Matsuoka (2000: 342) menjelaskan bahwa *meishi* adalah kata-kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa, dan sebagainya, tidak mengalami konjugasi, dan dapat dilanjutkan dengan *kakujoushi*. Contoh *meishi* digunakan untuk *dokuritsugobun* adalah

- (3) 火事! (Sutedi, 2004:65)  
*Kaji!*  
'Kebakaran!'

(4) ミラーさん！ (Minna no Nihongo 1, 2008: 47)  
Miraa san!  
'Miller!'

Dilihat dari contoh di atas bahwa tidak hanya dengan menggunakan kalimat berpredikat, dengan menggunakan kalimat yang amat singkat seperti kalimat minor atau *dokuritsugobun*, pendengar akan langsung mengetahui maksud, tujuan, serta makna dari pembicara. Dikarenakan sifatnya yang amat singkat seperti contoh di atas tersebut, maka banyak orang yang belum dapat memahami bahwa kata tersebut dapat difungsikan sebagai kalimat. Inilah beberapa alasan yang membuat penulis tertarik untuk menjadikan *dokuritsugobun* sebagai objek penelitiannya.

Atas beberapa alasan yang telah diuraikan di atas, penulis ingin meneliti lebih jauh mengenai *dokuritsugobun* dalam *variety show* "VS ARASHI Golden Special" pada tanggal 22 September 2009. Selain karena banyaknya data yang dibutuhkan oleh penulis dalam *variety show* ini, penulis menggunakan acara ini juga karena acara ini sudah memiliki rating yang cukup tinggi di dalam negeri dengan *rating* rata-rata pertahun 15,5% dan dilihat dari sejak 2008 hingga saat ini *variety show* ini tidak berhenti mengudara dan sejak tahun 2009 tetap tayang pada waktu *prime time*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apa saja jenis *meishi* dan *kandoushi* yang digunakan pada *dokuritsugobun* yang terdapat dalam *variety show VS ARASHI Golden Special* tanggal 22 September 2009?
2. Apa saja fungsi dari setiap *dokuritsugobun* dalam *variety show VS ARASHI Golden Special* tanggal 22 September 2009?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui jenis *meishi* dan *kandoushi* apa saja yang digunakan sebagai *dokuritsugobun* dalam *variety show VS ARASHI Golden Special* tanggal 22 September 2009.
2. Untuk mengetahui fungsi dari setiap *dokuritsugobun* dalam *variety show VS ARASHI Golden Special* tanggal 22 September 2009.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat diadakannya penelitian ini disamping untuk memberikan kontribusi pendidikan dalam bidang linguistik terutama sintaksis, tetapi juga diharapkan agar dengan diadakannya penelitian ini dapat memperluas pemahaman dalam penggunaan pembaca akan kalimat minor atau *dokuritsugobun* dalam bahasa Jepang terutama di Sastra Jepang Universitas Brawijaya. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya yang juga tertarik

dalam bahasan *dokuritsugobun* sebagai salah satu penelitian dalam bentuk nyata atas teori-teori linguistik yang sudah dipelajari sebelumnya.

### 1.5 Definisi Istilah

Berikut ini istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini.

1. ***Dokuritsugobun* (独立語文) atau Kalimat minor** : Kalimat tidak lengkap yang tidak memiliki unsur predikat biasanya berfungsi sebagai sapaan, jawaban, panggilan serta salam.
2. **Kelas kata** : penggolongan kata yang dilihat dari adanya kesamaan fungsi.
3. ***Variety Show*** : Program Acara televisi yang di dalamnya memuat bermacam-macam pertunjukan, terutama musik, *games* dan komedi.
4. ***VS ARASHI*** : sebuah program acara televisi Jepang sejak tahun 2008 yang dibintangi oleh salah satu *boyband* di Jepang, Arashi. Yang berisikan pertandingan permainan antara tim Arashi dan tim bintang tamu.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Teori Sintaksis

Salah satu cabang linguistik Jepang adalah sintaksis, yang dalam bahasa Jepang disebut *Tougoron* (統語論). Menurut Kridalaksana (1993), sintaksis adalah subsistem bahasa yang mencakup tentang kata yang sering dianggap bagian dari gramatika, yaitu morfologi dan cabang linguistik yang mempelajari tentang kata. Selain itu, Kridalaksana juga mendefinisikan sintaksis sebagai pengaturan dan hubungan antara kata dengan kata, atau dengan satuan-satuan yang lebih besar itu dalam bahasa. Sedangkan, menurut Chomsky (1957:11), sintaksis adalah telaah mengenal prinsip-prinsip dan proses-proses yang dapat menggunakan membangun kalimat-kalimat tertentu.

Nitta (1997: 18) menjelaskan bahwa bidang garapan sintaksis adalah kalimat yang mencakup jenis dan fungsinya, unsur-unsur pembentukannya, serta struktur dan maknanya. Oleh karena itu, objek penelitian sintaksis tidak dapat dilepaskan dari struktur frasa, struktur klausa, dan struktur kalimat, serta berbagai unsur sintaksis lainnya. Dari penjelasan di atas dapat dilihat objek penelitian sintaksis adalah sebagai berikut.

##### 1. Frase

Menurut Kridalaksana (2008:66), frase adalah gabungan dua kata atau lebih yang sifatnya tidak predikatif; gabungan itu dapat rapat, dapat renggang.

## 2. Klausa

Menurut Kridalaksana (2008:124), klausa adalah satuan gramatikal berupa kelompok kata yang sekurang-kurangnya terdiri dari subjek dan predikat, dan mempunyai potensi untuk menjadi kalimat.

## 3. Kalimat

Menurut Kridalaksana (2008:103), kalimat adalah satuan bahasa yang secara relatif berdiri sendiri, mempunyai pola intonasi akhir dan secara aktual maupun potensial terdiri dari klausa.

Dari ketiga objek penelitian sintaksis di atas, yang akan digunakan sebagai penelitian kali ini adalah kalimat. Pembahasan mengenai kalimat akan dibahas pada subbab selanjutnya.

### 2.2 Kalimat

Parera (1988:2) berpendapat bahwa kalimat adalah sebuah bentuk ketatabahasaan maksimal dan tidak merupakan bagian dari bagian lain yang lebih besar dan mempunyai ciri kesenyapan final yang menunjukkan bentuk itu berakhir. Tidak jauh berbeda dengan pendapat Parera, Cook (1971:39) menjelaskan bahwa kalimat adalah satuan bahasa yang relatif dapat berdiri sendiri, yang mempunyai pola intonasi akhir dan yang terdiri dari klausa. Sedangkan menurut Keraf (1978:156), kalimat adalah satu bagian ujaran yang didahului dan diikuti oleh kesenyapan dimana intonasinya menunjukkan bahwa ujaran itu sudah lengkap. Dari beberapa pendapat yang bisa dikatakan sejalan ini, dapat disimpulkan bahwa sebuah kalimat adalah suatu ujaran yang dapat berdiri sendiri dan diakhiri dengan intonasi final.

Nitta (1997:18) menggolongkan jenis kalimat ke dalam dua kelompok besar, yaitu berdasarkan pada strukturnya, yang dalam bahasa Jepang disebut *kouzou-jou* (構造上), dan berdasarkan pada maknanya, yang dalam bahasa Jepang disebut *imi-jou* (意味上). Penggolongan kalimat didasarkan pada makna mengacu pada bagaimana makna dan fungsi dari kalimat tersebut secara semantik maupun secara pragmatis. Penggolongan kalimat berdasarkan makna, dapat dibagi lagi menjadi dua, dari segi isi atau *imiteki naiyou* (意味的内容), yaitu kalimat yang menyatakan aktifitas atau *ugoki no bun* (動きの文), dan kalimat yang menyatakan keadaan atau *joutaibun* (状態文). Perhatikan contoh berikut.

(1) 父は新聞を読んでいる。(Sutedi, 2008:69)

*Chichi ha shinbun wo yonde iru.*

‘Ayah membaca koran.’

(2) 部屋にテレビがある。(Sutedi, 2008:69)

*Heya ni terebi ga aru.*

‘Ada televisi di kamar.’

Contoh (1) merupakan kalimat yang maknanya menyatakan aktivitas dan dapat dikaitkan dengan aspek. Sedangkan contoh (2) merupakan kalimat yang maknanya menyatakan keadaan yang aspeknya tidak jelas.

Sedangkan dari segi fungsi atau *dentatsu kinou* (伝達機能), dibagi menjadi empat jenis, yaitu kalimat perintah atau *hatarakikake no bun* (働き掛けの文), kalimat maksud atau *ishi no hyoushutsibun* (意思の表出文), kalimat berita atau *nobetate no bun* (述べ立ての文), dan kalimat tanya atau *toikake no bun* (問い掛けの文). Perhatikan contoh berikut.

(3) 座りなさい！ (Sutedi, 2008:72)

*Suwarinasai!*

‘Duduklah!’

(4) この映画を見たい。 (Sutedi, 2008:73)

*Kono eiga wo mitai.*

‘Saya ingin melihat film itu.’

(5) これは良い鞆です。 (Sutedi, 2008:73)

*Kore ha ii kaban desu.*

‘Ini tas yang bagus.’

(6) それは何ですか？ (Sutedi, 2008:73)

*Sore ha nan desuka?*

‘Apa itu?’

Contoh (3) merupakan kalimat perintah yang berfungsi untuk menyampaikan keinginan kepada lawan tutur agar melakukan sesuatu atau tidak melakukan sesuatu, sedangkan contoh (4) merupakan kalimat yang menyatakan maksud dan keinginan, dilihat dari adanya harapan dari penutur. Kemudian contoh (5) merupakan kalimat pernyataan yang berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada lawan tutur, sedangkan contoh (6) merupakan kalimat tanya yang berfungsi untuk menanyakan informasi dari lawan tutur.

Sedangkan, penggolongan kalimat berdasarkan struktur oleh Nitta (dalam Sutedi, 2008:67) mengacu pada fungsi sintaksis atau peran dari setiap bagian dalam kalimat secara keseluruhan. Penggolongan kalimat berdasarkan struktur fungsinya dibagi menjadi dua, yaitu kalimat yang tidak memiliki unsur predikat disebut kalimat minor atau *dokuritsugobun* (独立語文), dan kalimat yang memiliki unsur predikat disebut kalimat berpredikat atau *jutsugobun* (述語文).

Perhatikan contoh berikut.

(7) あれ！ (Sutedi, 2008:67)

*Are!*

‘Aduh!’

(8) 弘はテレビを見る。(Sutedi, 2008: 67)

*Hiroshi ha terebi wo miru.*

‘Hiroshi menonton tv.’

Contoh (7) merupakan *dokuritsugobun* atau kalimat minor dilihat dari

tidak terdapatnya fungsi predikat dalam kalimat tersebut, sedangkan contoh (8)

merupakan *jutsugobun* atau kalimat berpredikat dilihat dari adanya fungsi predikat

dalam kalimat tersebut yaitu kata ‘menonton’ yang merupakan verba transitif.

Dari penggolongan di atas yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah

*dokuritsugobun* atau kalimat minor yang merupakan penggolongan kalimat

berdasarkan struktur.

### 2.3 *Dokuritsugobun* (Kalimat Minor)

Parera (2009:50) berpendapat bahwa kalimat minor adalah salah satu

bentuk kalimat yang hanya mengisi satu gatra dan berintonasi akhir. Chaer

(2007:247) juga menjelaskan apabila sebuah klausa tidak lengkap, entah hanya

berdiri dari subjek saja, predikat saja, ataupun keterangan saja maka kalimat

tersebut disebut kalimat minor. Kridalaksana (2008:105) juga menambahkan

bahwa kalimat minor adalah kalimat yang dipakai secara terbatas; dapat lengkap,

dapat pula tak lengkap, seperti panggilan, salam, judul, motto, pepatah, kalimat

telegram, dan sebagainya.

Cook (1969:54) membatasi kalimat minor sebagai kalimat dengan dasar

kalimat yang tidak lengkap dan mempunyai intonasi akhir. Cook juga

membedakan kalimat minor dari kalimat berpredikat berdasarkan struktur klausa

dari kalimat yang bersangkutan. Selanjutnya, kalimat minorpun dibedakan atas

11  
kalimat minor yang mempunyai struktur klausa dan kalimat minor yang tidak mempunyai struktur klausa. Cook (ibid, 54-57) membagi lagi kalimat minor yang berstruktur klausa berdasarkan struktur formalnya dan menurut fungsi pada konteks situasinya. Sedangkan, kalimat minor yang tidak berstruktur klausa dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari satu sampai dua kata dan kelompok yang terdiri dari frase.

Tidak jauh berbeda dengan Cook, penggolongan kalimat oleh Nitta (1997:18) juga didasarkan pada struktur dan fungsinya, tetapi dalam hal ini yang menjadi pembeda adalah fungsi yang ditonjolkan oleh Nitta adalah fungsi predikat.

Kalimat yang tidak memiliki fungsi predikat atau kalimat minor yang dalam bahasa Jepang disebut *dokuritsugobun* (独立語文).

Nitta (1997:20) mendefinisikan *dokuritsugobun* sebagai berikut

独立語文は、独立語を形成する語の性質から感動詞で形成された<無分化的独立語文>と名詞で形成された独立語を有する<分化的独立語文>とに分かれる。

*Dokuritsugobun ha, dokuritsugo wo keiseisuru seishitsu kara kandoushi de keiseisareta (mubunkateki dokuritsugobun) to meishi de keiseisareta dokuritsugobun wo yuusuru (bunkateki dokuritsugobun) to ni wakareru.*

‘*Dokuritsugobun* dibagi menjadi kalimat minor yang tidak dapat diperluas apabila menggunakan interjeksi yang memiliki sifat dapat membentuk kata tunggal; dan kalimat minor yang dapat diperluas yang apabila terbentuk dari nomina.’

Dari definisi di atas, terdapat dua jenis kelas kata yang memiliki sifat dapat membentuk kata tunggal atau kata yang dapat berdiri sendiri serta dapat digunakan sebagai *dokuritsugobun*, yaitu interjeksi atau *kandoushi*(感動詞) dan nomina atau *meishi*(名詞). Selain itu Nitta juga menambahkan bahwa perbedaan

12  
*dokuritsugobun* dan *jutsugobun* adalah *dokuritsugobun* tidak dapat menunjukkan bentuk kalimat masa lampau ataupun kalimat maksud yaitu menggunakan bentuk *darou* 「だろう」.

### 2.3.1 *Dokuritsugobun* yang menggunakan *Kandoushi*

Nitta (1997:20) menjelaskan bahwa *dokuritsugobun* yang menggunakan *kandoushi* di sini tidak dapat diperluas atau diberikan tambahan, karena *kandoushi* sendiri merupakan jenis kelas kata yang dapat berdiri sendiri. Yamada (2004:2) mengkatagorikan *kandoushi* sebagai kelas kata *jiritsugo* yang tidak mengalami konjugasi dan dapat berdiri sendiri sebagai *dokuritsugo*. Sejalan dengan Toshihiro, Sudjianto dan Dahidi (2004:169) menambahkan bahwa *kandoushi* tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan dan tidak dapat menjadi konjungsi.

Ogawa (1982:41) juga mendefinisikan *kandoushi* sebagai berikut

感投詞、感嘆詞などの呼称もある。独立語として文の初めに置かれるか、独立とした一語文として使用される(まれに文の中間に現れる)。

*Kantoshi, kantanshi nado no koshou mo aru. Dokuritsugo toshitebun no hajime ni okareruka, dokuritsu toshita –gobun toshite shiyousareru (mareni bun no chuukan ni arawareru).*

'*Kandoushi* merupakan kelas kata yang juga bisa disebut *kantoushi* ataupun *kantanshi*. *Kandoushi* merupakan kata yang diletakkan di awal kalimat sebagai kata yang dapat berdiri sendiri dan dapat pula berdiri sendiri sebagai kalimat (walaupun masih terlihat hubungannya dengan kalimat sebelumnya).'

Sudjianto (1996: 110-119) menjelaskan bahwa *kandoushi* dibagi menjadi empat jenis. Dari keempat jenis *kandoushi* ini semua jenisnya dapat berdiri sendiri sebagai *dokuritsugobun*. Berikut ini jenis-jenisnya.

a. *Kandou* (感動), merupakan jenis *kandoushi* yang menjelaskan impresi atau perasaan. Bentuk perasaan yang dapat dinyatakan diantaranya adalah perasaan kagum, heran, kaget, lega, dan sebagainya, misalnya :

(9) あれ！ (Sutedi, 2008:67)  
*Are!*  
 ‘Aduh!’

Kata *are*, merupakan jenis *kandou* yang menyatakan perasaan terkejut atau kaget yang sifatnya tiba-tiba, dalam bahasa Indonesia dapat berarti ‘aduh!loh!’ dan sebagainya. Selain *are*, kata yang merupakan jenis *kandou* yang lain adalah *yareyare*, *ee*, *maa*, dan sebagainya.

b. *Yobikake* (呼掛け), merupakan jenis *kandoushi* yang menyatakan panggilan. Jenis panggilan yang dapat digunakan dengan *kandoushi* ini tidak terbatas hanya panggilan pada orang yang lebih rendah saja, misalnya :

(10) もしもし (Minna no Nihongo 1, 2008:73)  
*Moshimoshi*  
 ‘Halo’

Kata *moshimoshi*, merupakan jenis *yobikake* sering digunakan pada percakapan menggunakan telepon. Dalam bahasa Indonesia bisa berarti ‘halo’ atau ‘permisi’. Selain *moshimoshi* kata yang merupakan jenis *yobikake* adalah *oi*, *yaa*, *saa*, dan sebagainya.

c. *Outou* (応答), merupakan jenis *kandoushi* yang menyatakan jawaban, persetujuan, penolakan, persetujuan, dan kesangsian, misalnya :

(11) そうです (Minna no Nihongo I, 2008:73)  
*Sou desu.*  
 ‘Ya, benar.’

Kata *soudesu* merupakan jenis *outou* yang menyatakan jawaban serta persetujuan atau membenaran. Selain kata *soudesu* yang termasuk jenis *outou* adalah *hai*, *iee*, *iya*, *kamoshire*, dan sebagainya.

d. *Aitsatsu* (挨拶), merupakan jenis *kandoushi* yang menyatakan salam, misalnya :

(12) また明日 (Minno no Nihongo 1, 2008: 47)  
*Mata Ashita*  
'Sampai besok'

Kata *mata ashita* merupakan jenis *aisatsu* yang biasanya diucapkan saat perpisahan dengan harapan akan bertemu lagi di keesokan harinya. Selain kata *mata ashita* yang merupakan kata jenis *aisatsu* adalah *ohayou*, *itadakimasu*, *sayounara* dan sebagainya.

**2.3.2 Dokuritsugobun yang menggunakan Meishi**

Nitta (1997:20) menjelaskan bahwa *dokuritsugobun* yang menggunakan *meishi* merupakan bentuk kalimat minor yang dapat diperluas atau diberikan tambahan, seperti contoh *dokuritsugobun* berikut ini.

(13a) 洋平 ! (Nitta, 1997:20)  
*Youhei!*  
'Youhei!'

Dapat diberikan keterangan atau diperluas menjadi

(13b) そこにいる洋平 !  
*Soko ni iru Youhei!*  
'Youhei yang ada di situ!'

Pada dasarnya *meishi* adalah kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa dan sebagainya. *Meishi* tidak mengalami konjugasi dan dapat dilanjutkan dengan *kakujoushi* seperti *ni*, *ga*, *wo*, dan sebagainya, sedangkan pada

kalimat berpredikat, *meishi* dapat menjadi subjek, predikat, keterangan dan sebagainya.

Sejalan dengan hal tersebut, Motojiro (1986:25-26) menjelaskan bahwa *meishi* merupakan kata yang dapat berdiri sendiri atau *jiritsugo* dan dapat menjadi *bun* dengan penambahan partikel *ga, wa, o, no, ni*, dan sebagainya. Jadi dapat disimpulkan bahwa *meishi* dapat digunakan sebagai kalimat dan dapat berdiri sendiri.

Takanao (1984:49-51) membagi *meishi* menjadi lima macam, tetapi kelima jenis *meishi* ini hanya empat jenis yang dapat digunakan sebagai *dokuritsugobun*. Berikut ini jenis-jenis *meishi*.

a. *Futsuu Meishi* (普通名詞), merupakan nomina yang menyatakan nama-nama benda, barang, peristiwa, dan sebagainya yang bersifat umum, misalnya :

(14) 雨 ! (Sutedi, 2008:67)  
*Ame!*  
'Hujan!'

'Hujan' merupakan contoh *futsuu meishi* yang menyatakan cuaca. Selain *ame*, contoh *futsuu meishi* yang lain adalah *umi, uchuu, ningen, jinsei, isu* dan sebagainya.

b. *Koyuu Meishi* (固有名詞), merupakan nomina yang menyatakan nama-nama yang menunjukkan secara khusus seperti nama daerah, negara, orang, buku dan sebagainya, misalnya :

(15) ひろし ! (Sutedi, 2008:67)  
*Hiroshi!*  
'Hiroshi!'

‘Hiroshi’ merupakan contoh *koyuu meishi* yang menyatakan nama seseorang.

Selain Hiroshi, contoh *koyuu meishi* yang lain adalah *Fujisan, Tokyo, Waseda, Botchan*, dan sebagainya.

c. *Suushi* (数詞), merupakan nomina yang menyatakan bilangan, jumlah, kuantitas, ukuran, urutan dan sebagainya, misalnya:

(16) ミラー : 何時ですか。(Minno no Nihongo 1, 2008: 47)

*Miraa* : *Nanji desuka?*  
‘Jam berapa?’

佐藤 : 10時です。

*Satou* : *Juuji desu.*  
‘Jam sepuluh’

‘Jam sepuluh’ merupakan contoh *suushi* yang menyatakan waktu. Contoh *suushi* yang lainnya adalah *yonhon, sandai, niban*, dan sebagainya.

d. *Daimeishi* (代名詞), merupakan nomina yang menyebutkan sesuatu secara langsung tanpa menyebutkan nama orang, benda, barang, perkara dan sebagainya. Dapat juga disebut kata ganti nomina, misalnya :

(17) A: すみません。トイレはどこですか? (Minna no Nihongo 1, 2008: 27)

A : *Sumimasen. Toire ha doko desuka?*  
‘Permisi. Toilet ada disebelah mana?’

B : あそこです

B : *Asoko desu*  
‘Di sana’

‘Di sana’ merupakan *daimeshi* atau kata ganti benda yang dekat dari pendengar atau pembicara yang dalam bahasa Jepang disebut *kinshoo*. Contoh lainnya adalah *watashi, kimi, koitsu, sore, koko, dare*, dan sebagainya.

- e. *Keishiki Meishi*(形式名詞), merupakan nomina yang menerangkan fungsinya secara formalitas tanpa memiliki arti yang sebenarnya sebagai nomina. Contoh *keishiki meishi* adalah *koto, tame, wake, toori*, dan sebagainya.

#### 2.4 Fungsi *Dokuritsugobun* (Kalimat Minor)

Chaer (2007:247) berpendapat meskipun unsur dalam kalimat minor tidak lengkap, tetapi tetap dapat dipahami karena konteksnya diketahui oleh pembicara maupun pendengar. Konteks di sini dapat berupa konteks kalimat, konteks topik pembicaraan, maupun konteks situasi. Selain konteks, fungsi juga berpengaruh, dimana fungsi adalah penggunaan bahasa untuk suatu tujuan tertentu. Oleh karena itu, penjelasan mengenai fungsi di sini juga tidak bisa dilepaskan dengan konteks situasi dari peristiwa tutur itu sendiri. Menurut Hartman (1973:53), yang dimaksud dengan konteks situasi di sini adalah lingkungan nonlinguistik ujaran yang memperinci ciri-ciri situasi yang diperlukan untuk memahami makna ujaran.

Serupa dengan pendapat dari Cook dan Hartman, Nitta (1997:21) juga menggolongkan *dokuritsugobun* menjadi dua klasifikasi sebagai berikut.

独立語文は、表現・伝達の機能といった意味的な観点から、聞き手の存在を前提としない〈表出的独立語文〉と、聞き手の存在を前提する〈伝達的独立語文〉と分かれる。

*Dokuritsugobun ha, hyougen/dentatsu no kinou toitta imitekina kanten kara, kikite no sonzai wo zenteitoshinai (hyoushutsuteki dokuritsugobun) to, kikite no sonzai wo zenteisuru (dentatsuteki dokuritsugobun) to wakareru.*

*Dokuritsugobun* dibagi berdasarkan cara pandang fungsi impresi dan komunikasi menjadi kalimat minor impresif yang tidak berasumsi akan adanya keberadaan lawan tutur; dan kalimat minor komunikatif dengan asumsi adanya keberadaan lawan tutur.

Dilihat dari pendapat Nitta di atas, bahwa terdapat dua klasifikasi *dokuritsugobun* apabila dilihat dari keberadaan lawan bicarannya. Apabila *dokuritsugobun* tersebut hanya bersifat ekspresif dan tidak memikirkan keberadaan dari lawan berbicara maka disebut dengan *hyoutsutsuteki dokuritsugobun*, sedangkan apabila merupakan penyampaian pesan dan terdapat lawan tutur maka disebut *dentatsuteki dokuritsugobun*. Perhatikan contoh berikut.

(18) 雨！(Nitta, 1997:21)  
Ame!  
‘Hujan!’

(19) はい！(Nitta, 1997:21)  
Hai!  
‘Baik!’

Contoh (18) merupakan *hyoutsutsuteki dokuritsugobun* dikarenakan penggunaan *dokuritsugobun* di atas bersifat impresif dan menunjukkan perasaan penutur yang terkejut oleh hujan, sedangkan contoh (19) merupakan *dentatsuteki dokuritsugobun* dikarenakan penggunaannya mengharuskan keberadaan lawan tutur. Hal ini sejalan dengan pendapat Hartman bahwa *dokuritsugobun* memiliki fungsi nonlingustik, yaitu keberadaan lawan tuturnya. Oleh karena itu, pada penelitian kali ini, penulis hanya menggunakan fungsinya dilihat dari konteks situasi seperti yang telah dianjurkan oleh Cook (1969:54-57), yaitu sebagai berikut.

#### 2.4.1 *Dokuritsugobun* sebagai Kalimat Tambahan

Cook (1969) menjelaskan bahwa kalimat tambahan adalah kalimat minor yang muncul dalam wacana sebagai tambahan dari kalimat berpredikat sebelumnya. Kalimat ini tidak berstruktur klausa yang lengkap tetapi diakhiri

dengan intonasi akhir, bahkan struktur kalimat ini dapat hanya berupa sebuah kata atau frase saja.

Kalimat minor bahasa Jepang ini lebih banyak menggunakan kelas kata *meishi*, dikarenakan *meishi* dapat menjadi subjek yang dengan kata lain pokok dalam sebuah kalimat dan menjadi penjelas atau tambahan pada kalimat selanjutnya. Contoh:

(20a) 誉田駅から 12 番のバスに乗って、図書館前で降りてください。

三つ 目です。

*Honda eki kara 12ban no basu ni note, toshokan mae de oritekudasai.*

*Mittsume desu.*

‘Naik bus nomor 12 dari depan stasiun Honda, lalu turunlah di depan perpustakaan. Yang ketiga.’ (Minna no Nihongo 1, 2008: 191)

Dari contoh di atas bisa dilihat bahwa pernyataan selanjutnya adalah tambahan dari kalimat berpredikat sebelumnya. Kalimat ini adalah diperoleh dari kalimat berpredikat yang telah direkonstruksi dengan menggunakan unsur-unsur dari kalimat sebelumnya, yaitu:

(20b) 誉田駅から 12 番のバスに乗って、三つ目、図書館前で降りてください。

*Honda eki kara 12ban no basu ni notte, mittsume, toshokan mae de oritekudasai.*

‘Naik bus nomor 12 dari depan stasiun Honda, lalu turunlah di (halte) ke tiga di depan perpustakaan.’

Fungsi *dokuritsugobun* sebagai kalimat tambahan ini apabila dilihat dari pembagian *dokuritsugobun* oleh Nitta, bukan merupakan jenis keduanya dikarenakan kalimat tambahan tidak bersifat ekspresif dan juga tidak bersyarat akan adanya lawan tutur. Kalimat tambahan ini tidak berfokus pada keberadaan lawan tutur, tetapi tujuan dari penuturnya.

#### 2.4.2 *Dokuritsugobun* sebagai Kalimat Tanggapan

Cook (1969) menerangkan bahwa kalimat tanggapan adalah kalimat minor yang muncul sebagai tanggapan atas pernyataan sebelumnya dalam suatu wacana.

Sama seperti kalimat tambahan strukturnya dapat terdiri dari kata atau frase dan juga berintonasi final.

Kalimat tanggapan dalam bahasa Jepang dikenal dengan sebutan *Outou* (応答). Dalam penggunaan kalimat tanggapan ini kedua jenis kelas kata, *meishi* maupun *kandoushi* dapat digunakan. Contoh kalimat tanggapan yang menggunakan *kandoushi*:

- (21a) 乗客 :あの花屋の前で止めて下さい (Pertanyaan)  
*Joukyaku* : *Ano hanaya no mae de tomete kudasai*  
 Penumpang : 'Tolong berhenti di depan toko bunga'
- (21b) 運転手 : はい! (Jawaban)  
*Untenshu* : *Hai!*  
 Supir : 'Baik!'
- (Minna no Nihongo 1, 2008:115)

Dapat dilihat dari segi konteks situasi, kalimat (11a) merupakan kalimat perintah yang ditujukan pada supir, kalimat perintah sendiri berfungsi untuk mempengaruhi lawan tutur untuk melakukan tindakan yang diinginkan oleh penutur dan pada kalimat selanjutnya (11b) merupakan respon dan bermakna persetujuan dari kalimat perintah sebelumnya. Sedangkan untuk kalimat tanggapan yang menggunakan *meishi*:

- (22a) ミラー : 木村さんの家族は? (Pernyataan)  
*Miraa* : *Kimura san no kazoku ha?*  
 : 'Keluarga Kimura?'

(22b) 木村 : 3人です。 (Jawaban)  
 Kimura : san nin desu.  
 : 'Tiga orang'

(Minna no Nihongo 1, 2008:123)

Sama seperti contoh sebelumnya bahwa dilihat dari konteks situasi peristiwa tutur di atas, bahwa kalimat (12a) merupakan kalimat tanya oleh Miraa kepada Kimura, dan dalam halnya kalimat tanya dibutuhkan jawaban atau respon dari lawan tutur yaitu pada kalimat (12b). Fungsi *dokuritsugobun* sebagai kalimat tanggapan ini apabila dilihat dari pembagian *dokuritsugobun* oleh Nitta merupakan jenis *dentatsuteki dokuritsugobun*, dikarenakan pada fungsi ini, penggunaan *dokuritsugobun* merupakan respon dari lawan tuturnya yang dengan kata lain menunjukkan adanya keberadaan lawan tutur.

#### 2.4.3 *Dokuritsugobun* sebagai Kalimat Seruan

Cook (1969) menjelaskan bahwa kalimat seruan berbeda dengan kalimat tanggapan dan kalimat tambahan yang bersifat kompletif atau melengkapi pernyataan sebelumnya. Kalimat seruan dapat berdiri sendiri tanpa ada hubungan dengan kalimat sebelumnya. Namun sama dengan fungsi lainnya, kalimat seruan juga harus diakhiri dengan intonasi akhir.

Kalimat seruan ini digunakan sebagai seruan terhadap lawan tutur atau menyerukan perasaan penutur pada saat itu tanpa adanya keberadaan lawan tutur. Yang dengan kata lain, dilihat dari pembagian *dokuritsugobun* oleh Nitta, fungsi *dokuritsugobun* sebagai kalimat seruan ini dapat merupakan *hyoutsutsuteki dokuritsugobun* yang merupakan panggilan untuk lawan tutur, ataupun *dentatsuteki dokuritsugobun* yang merupakan impresi dari penutur.

Selain itu dalam penggunaan *dokuritsugobun*, *kandoushi* maupun *meishi* sering digunakan dalam penggunaan kalimat seruan ini. Contoh kalimat seruan yang menggunakan *meishi*:

(23) 智子！(Sutedi, 2008:65)

*Tomoko!*  
'Tomoko!'

Contoh kalimat seruan yang menggunakan *kandoushi*:

(24) お〜い！(Sutedi, 2008:65)

O~i!  
'Hei!'

Kedua contoh di atas berfungsi sebagai panggilan terhadap lawan tutur dan bisa dilihat bahwa kedua contoh di atas dapat berdiri sendiri tanpa adanya hubungan dengan kalimat sebelumnya meskipun tetap harus dilihat dari konteks situasinya.

Selain ketiga fungsi yang telah dijabarkan oleh Cook(1969:54-57) di atas, Parera (2009:51) menambahkan fungsi kalimat minor dengan tiga fungsi tambahan yang lain, yaitu : 1) kalimat minor sebagai kalimat judul, seperti judul buku, puisi, artikel yang bentuknya bukan kalimat penuh ataupun klausa; 2) kalimat minor sebagai kalimat semboyan, yaitu semboyan yang mengungkapkan ide gagasan secara tepat dan tanpa hiasan; 3) kalimat minor sebagai kalimat salam, seperti selamat pagi, siang, dan sebagainya.

## 2.5 Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang menjadi referensi bagi penelitian ini adalah penelitian dengan judul “Struktur dan Fungsi Kalimat Minor” pada tahun 1989 yang dilakukan oleh Agustina Ani Purwanti, mahasiswa Sastra Inggris Universitas Indonesia. Penelitian menggunakan dua novel sebagai sumber datanya yaitu novel karya Mary Ingate yang berjudul *Remembrance of Miranda* dan novel karya Herman Raucher yang berjudul *Summer of '42*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustina selain bahasa yang digunakan, pada penelitian terdahulu, Agustina juga mencari unsur pembeda antara kalimat minor dan kalimat berpredikat. Sedangkan penelitian penulis kali ini hanya berpusat pada nomina dan interjeksi apa yang digunakan dalam kalimat minor beserta fungsinya saja. Dan dikarenakan bentuk kalimat minor dalam bahasa Jepang dan bahasa Inggris berbeda, maka kesimpulan yang didapatkan pun jelas akan berbeda.

Selain penelitian dari Agustina, penelitian terdahulu yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Evi Tin Agustini, mahasiswa Sastra Jepang Universitas Bina Nusantara pada tahun 2006 dengan judul “Analisis Penggunaan *Kandoushi* yang Terdapat dalam Komik Chibi Marukochan Jilid 1-10”. Penelitian yang dilakukan oleh Evi ini menjelaskan fungsi *kandoushi* menurut Yoshiyuki dan Shigeyuki. Pada penelitian Dwi ini, ditemukan empat jenis *kandoushi* yaitu yang menyatakan perasaan, jawaban, panggilan dan salam.

Persamaan penelitian kali ini dengan penelitian yang Evi lakukan adalah persamaan teori pembagian *kandoushi* yaitu *kandou*, *outou*, *yobikake*, dan *aisatsugo*. Selain itu juga, metode penelitian yang dipakai pada penelitian kali ini juga sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Evi, yaitu metode penelitian kualitatif deskriptif. Sedangkan, perbedaan penelitian kali ini dengan penelitian yang Dwi lakukan adalah, di penelitian ini, penulis lebih fokus untuk mencari *kandoushi* yang berdiri sendiri sebagai kalimat minor saja. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Evi, *kandoushi* yang diteliti meliputi semua fungsi *kandoushi* baik yang berdiri sendiri sebagai kalimat minor ataupun menjadi pelengkap pada kalimat berpredikat.

Selain dari kedua penelitian di atas, peneliti juga menjadikan penelitian yang dilakukan oleh Chindy Fatmulia Diraja, mahasiswa Sastra Inggris Universitas Padjajaran yang berjudul “Kalimat Minor sebagai Sebuah Bentuk Kalimat Lengkap”. Penelitian yang dilaksanakan pada tahun 2013 ini menganalisis bagaimana sebuah kata bisa berdiri sebagai sebuah kalimat lengkap.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Cyndia ini juga ingin membuktikan bahwa struktur kalimat minor bahasa Indonesia dan kalimat minor bahasa Inggris adalah sama. Dan untuk membuktikan hipotesis tersebut, Cyndia menyertakan cuplikan dari beberapa novel berbahasa Inggris. Sama seperti penelitian yang dilakukan oleh Agustina, dikarenakan bentuk kalimat minor dalam bahasa Jepang dan bahasa Inggris berbeda, maka kesimpulan yang didapatkan pun jelas akan berbeda.

### BAB III

## METODE PENELITIAN

### 3.1 Jenis Penelitian

Nasir (1988:51) berpendapat bahwa metode penelitian merupakan cara utama yang digunakan peneliti untuk mencapai tujuan dan menentukan jawaban atas masalah yang diajukan. Berdasarkan rumusan masalah serta tujuan pada penelitian ini yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini akan melakukan pengamatan terhadap sumber data yaitu “*VS ARASHI Golden Special*” dan menganalisis satu persatu dari setiap *dokuritsugobun* yang digunakan.

Kirk dan Miller (dalam Moleolong 2006:3) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang tersebut dalam bahasanya dan peristilahannya. Sejalan dengan definisi tersebut, Bogdan dan Taylor (1986, dalam Moleolong, 2006:3) mendefinisikan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Sesuai dengan definisi dari Bogdan dan Taylor sebelumnya, bahwa data yang dihasilkan akan berupa data deskriptif, maka pada penelitian ini juga dibutuhkan metode deskriptif. Menurut Sutedi (2009:58) penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan, menjabarkan suatu fenomena yang terjadi saat itu dengan

menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual. Masalah dalam penelitian deskriptif adalah masalah-masalah aktual yang terjadi pada masa penelitian itu dilakukan. Menurut Narbuko (2010 : 44), penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data, jadi penelitian ini juga menyajikan data, menganalisis dan menginterpretasi, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif.

### 3.2 Sumber Data

Arikunto (2006: 129) mengatakan bahwa sumber data penelitian adalah subjek dari data yang dapat diperoleh, sedangkan data penelitian merupakan objek atau variabel penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik simak yaitu pengamatan dan pencatatan dengan mengangkat acara televisi *variety show* sebagai sumber data. Sumber data dari penelitian ini adalah semua tuturan yang terdapat dalam *variety show* “*VS ARASHI Golden Special*” pada tanggal 22 September 2009. Data yang dihasilkan sendiri akan berupa data berbentuk tuturan-tuturan yang terdapat dalam *variety show* ini. *Variety show* “*VS Arashi*” merupakan sebuah acara televisi yang sudah tayang sejak 12 April 2008. Acara ini dibawakan oleh kelima member *boyband* Arashi yang namanya sudah terkenal di seluruh Jepang, yaitu Ohno Satoshi (*leader*), Sho Sakurai, Aiba Masaki, Ninomiya Kazunari dan Matsumoto Jun.

Acara ini berisikan permainan-permainan yang perlu menggunakan kerja sama tim yang baik. Berpredikatitas permainan-permainan ini dimainkan lebih

27

dari satu orang. Dalam acara ini Arashi akan bertanding melawan para bintang tamu. Sumber data penelitian kali ini adalah “*VS ARASHI Golden Special*” yang merupakan episode spesial dari acara “*VS Arashi*” ini. Acara “*VS Arashi*” yang biasanya hanya berdurasi 45 menit saja, pada episode kali ini lebih panjang yaitu satu setengah jam. Dan pada episode yang biasa bintang tamu yang hadir hanya satu tim, pada episode spesial ini terdapat dua tim sebagai bintang tamu. Dan bintang tamu yang hadir pada “*VS ARASHI Golden Special*” tanggal 22 September 2009 adalah para pelawak yang berada dalam naungan manajemen yang sama yaitu *Red Teather Team*, para pemeran dalam sebuah drama televisi yang akan tayang yaitu *Tokyo Dogs Team*.

Peneliti menggunakan *variety show* sebagai objek penelitiannya selain dikarenakan ratingnya yang cukup tinggi tetapi juga dikarenakan objek penelitian yang peneliti lakukan disini adalah kalimat minor yang pada konteksnya sering sekali terjadi pada acara *non-script* yang salah satunya adalah *variety show*. Selain itu, penulis juga menggunakan buku-buku linguistik, kamus, serta penelitian terdahulu yang memiliki tema yang sama dengan penelitian penulis kali ini.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua ujaran yang ada dalam *Variety Show “VS ARASHI Golden Special”* pada tanggal 22 September 2009, maka langkah-langkah yang akan dilakukan penulis untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut.

1. Menonton dan mengamati satu persatu dari keseluruhan dialog dalam *variety show* “*VS ARASHI Golden Special*” pada tanggal 22 September 2009 untuk mencari dialog yang merupakan kalimat minor.
2. Mencatat dan mentranskrip dialog yang merupakan kalimat minor.
3. Mengumpulkan dan mengelompokkan dialog-dialog yang merupakan kalimat minor.
4. Mengklasifikasi dialog-dialog tersebut berdasarkan kelas kata yang digunakan guna memudahkan peneliti dalam pengumpulan penelitian.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Narbuko (2010 : 156) menyatakan bahwa setelah data yang dikumpulkan telah diedit, diberi kode dan telah diikhtisarkan dalam tabel, maka langkah selanjutnya adalah analisis terhadap hasil-hasil yang telah diperoleh. Sudaryanto (1993:6) mengatakan bahwa analisis data merupakan upaya peneliti untuk menangani langsung masalah yang terkandung pada data. Langkah-langkah yang akan dilakukan penulis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Memberikan kode pada data yang diperoleh, misal VSAGS 220912/00:03:08/K/01. Kode ini menunjukkan bahwa pada *variety show* “*VS ARASHI Golden Special*” pada tanggal 22 September 2012, menit ke 3 detik 8, penggunaan *kandoushi*, dan merupakan data pertama. Lambang yang digunakan hanya K (*kandoushi*) dan M (*meishi*).
2. Mengklasifikasikan dialog-dialog tersebut berdasarkan jenis *meishi* dan *kandoushi* yang digunakan.

3. Menganalisis fungsi dari tiap kalimat minor tersebut sesuai dengan teori yang digunakan dalam penelitian.
4. Menarik kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan.



## BAB IV

### TEMUAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Temuan

Berikut ini akan dijelaskan mengenai hasil temuan penggunaan *dokuritsugobun* dalam *variety show* “*VS ARASHI Golden Special*” tanggal 22 September 2009.

##### 4.1.1 Jenis *Kandoushi* dan *Meishi* yang digunakan sebagai *Dokuritsugobun*

Pada *variety show* “*VS ARASHI Golden Special*” ini ditemukan sebanyak 106 penggunaan *dokuritsugobun* yang dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut.

Tabel 4.1 Data Temuan Kelas Kata *Dokuritsugobun*

No.	Jenis <i>Meishi</i> dan <i>Kandoushi</i>	Jumlah	
1.	<i>Kandoushi</i>	<i>Kandou</i>	18
2.		<i>Outou</i>	27
3.		<i>Yobikake</i>	3
4.		<i>Aisatsugo</i>	8
5.	<i>Meishi</i>	<i>Futsuu Meishi</i>	12
6.		<i>Koyuu Meishi</i>	33
7.		<i>Suushi</i>	3
8.		<i>Daimeishi</i>	2
9.		<i>Keishiki Meishi</i>	0
<b>Total</b>		106	

Dapat dilihat dari tabel 4.1 di atas bahwa dari 106 *dokuritsugobun* yang telah ditemukan, ditemukan 56 *dokuritsugobun* yang menggunakan *kandoushi* dan 50 yang menggunakan *meishi*, dengan penjabaran mengenai kedua jenis kelas kata tersebut sebagai berikut.

1. *Dokuritsugobun* yang menggunakan *kandoushi* jenis *kandou* sejumlah 18

data

2. *Dokuritsugobun* yang menggunakan *kandoushi* jenis *outou* sejumlah 27 data
3. *Dokuritsugobun* yang menggunakan *kandoushi* jenis *yobikake* sejumlah 3 data
4. *Dokuritsugobun* yang menggunakan *kandoushi* jenis *aisatsugo* sejumlah 8 data
5. *Dokuritsugobun* yang menggunakan *meishi* jenis *futsuu meishi* sejumlah 12 data
6. *Dokuritsugobun* yang menggunakan *meishi* jenis *koyuu meishi* sejumlah 33 data
7. *Dokuritsugobun* yang menggunakan *meishi* jenis *suushi* sejumlah 3 data
8. *Dokuritsugobun* yang menggunakan *meishi* jenis *daimeishi* sejumlah 2 data

Dapat dilihat bahwa jenis kelas kata *kandoushi* yang paling banyak ditemukan adalah jenis *outou*, sedangkan pada kelas kata *meishi* yang paling banyak ditemukan adalah jenis *koyuu meishi*.

#### 4.1.2 Fungsi *Dokuritsugobun*

Fungsi dari 106 *dokuritsugobun* yang telah ditemukan dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut.

**Tabel 4.2 Data Temuan Fungsi *Dokuritsugobun***

No.	Fungsi	Jumlah
1.	Kalimat Tambahan	6
2.	Kalimat Tanggapan	33
3.	Kalimat Seruan	54
4.	Kalimat Judul	5
5.	Kalimat Semboyan	0
6.	Kalimat Salam	8
<b>Total</b>		106

Dapat dilihat dari tabel 4.2 di atas, sebanyak 6 *dokuritsugobun* berfungsi sebagai kalimat tambahan, 33 *dokuritsugobun* sebagai kalimat tanggapan, dan

sebanyak 54 *dokuritsugobun* berfungsi sebagai kalimat seruan. Kemudian, 12 sisanya dibagi menjadi 5 yang berfungsi sebagai kalimat judul dan 8 yang berfungsi sebagai kalimat salam. Dari 54 data *dokuritsugobun* yang berfungsi sebagai kalimat seruan, terdapat 22 *dokuritsugobun* yang berfungsi untuk menyerukan perasaan penuturnya, dan 32 *dokuritsugobun* berfungsi untuk memanggil atau menyuruh lawan tutur.

Penggunaan tiap kelas kata pada *dokuritsugobun* ini juga tidak bisa dilepaskan juga dengan fungsinya sesuai dengan konteks situasi penggunaan *dokuritsugobun* tersebut. Berikut ini identifikasi penggunaan *dokuritsugobun* dilihat dari kelas kata yang digunakan dan fungsinya.

**Tabel 4.3 Data Penggunaan *Dokuritsugobun* Dilihat dari Kelas Kata dan Fungsinya**

Fungsi	Kelas Kata									Jumlah	
	Kandoushi				Meishi						
	Ka	O	Y	A	F	Ko	S	D	Ke		
K. Tambahan					2	4					6
K. Tanggapan		27				3	3				33
K. Seruan	18		3		10	21		2			54
K. Judul						5					5
K. Semboyan											
K. Salam				8							8
<b>Jumlah</b>	18	27	3	8	12	33	3	2			106

Keterangan:

- Ka: *Kandou*
- A: *Aisatsugo*
- S: *Suushi*
- O: *Outou*
- F: *Futsuu Meishi*
- D: *Daimeishi*
- Y: *Yobikake*
- Ko: *Koyuu Meishi*
- Ke: *Keishiki Meishi*

Dapat dilihat dari tabel 4.3 di atas, bahwa apabila dilihat dari fungsi serta jenis kelas kata yang digunakan adalah penggunaan kelas kata *kandoushi* jenis *outou* yang berfungsi sebagai kalimat tanggapan sebanyak 27 data, kemudian

disusul oleh penggunaan kelas kata *meishi* jenis *koyuu meishi* sebagai kalimat seruan sebanyak 21 data.

## 4.2 Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini dilakukan sesuai dengan cara analisis data pada bab metode penelitian. Analisis data dilakukan berdasarkan tabel 4.3, yaitu data temuan penggunaan *dokuritsugobun* sesuai dengan kelas kata dan fungsinya.

Pada setiap *dokuritsugobun* akan diambil minimal satu data sesuai dengan kelas kata dan fungsinya untuk dibahas lebih lanjut. Pembahasan masing-masing data disesuaikan dengan metode penelitian analisis data, yaitu dimulai analisis kelas kata yang digunakan dalam *dokuritsugobun* menurut Nitta (1997, 20-21), dan dilanjutkan dengan analisis fungsi *dokuritsugobun* menurut Cook (1969, 54-57).

### 4.2.1 *Dokuritsugobun* yang menggunakan *Meishi* sebagai Kalimat Tambahan

Motojiro (1986:25-26) menjelaskan bahwa *meishi* merupakan *jiritsugo* dan dapat menjadi *bun* dengan penambahan partikel *ga*, *wa*, *o*, *no*, *ni*, dan sebagainya. Berdasarkan sifat awal *meishi* yang dapat berdiri sendiri tersebut, maka *meishi* dapat berfungsi sebagai kalimat tambahan, yaitu melengkapi kalimat sebelumnya.

#### 1. *Futsuu Meishi* (普通名詞)

*Futsuu meishi* merupakan nomina yang menyatakan nama-nama benda, barang, peristiwa, dan sebagainya yang bersifat umum.

## Data 1

### Konteks Situasi:

Pada awal acara, Sakurai Shou sebagai perwakilan dari Arashi memperkenalkan kedua tim bintang tamu. Tim yang pertama kali diperkenalkan adalah tim Tokyo Dogs, dan pada saat menyampaikan salam terhadap Mizushima Hiro dari Tokyo Dogs diketahui bahwa Mizushima Hiro merupakan junior Sakurai Shou di sekolah.



Gambar 4.1 Data Temuan M/1

櫻井翔 : 後輩でして。学校の。  
 Sakurai Shou : *Kouhai deshite. Gakkou no*  
 : '(Dia) Junior saya. Di Sekolah.'

(VSAGS220912/00:02:54/M/01)

### Pembahasan:

Kalimat yang merupakan *dokuritsugobun* adalah kalimat kedua, yaitu kalimat 'gakkou no'. Nomina 'gakkou' yang berarti 'sekolah' merupakan jenis kelas kata nomina yang bersifat umum. Sekolah sendiri diartikan sebagai tempat belajar. Dikarenakan maknanya umum dan luas tersebut, maka kata *gakkou* merupakan *meishi* jenis *futsuu meishi*. Selanjutnya 'kouhai deshite' sebagai kalimat yang pertama muncul adalah pernyataan bahwa Mizushima adalah juniornya. Dan, untuk memperjelas tuturan tersebut, maka tuturan yang diucapkan oleh Sakurai

Shou berfungsi sebagai pelengkap dari kalimat pertama bahwa Mizushima adalah juniornya di sekolah. Maka dalam hal ini, fungsi yang digunakan adalah *dokuritsugobun* sebagai kalimat tambahan.

## Data 2

### Konteks Situasi:

Pada permainan Falling Pipe kali ini Kanada Satoshi dari tim Red Theater melawan Yoshitaka Yuriko dari tim Tokyo Dogs. Dengan *double catch* dari Kanada, Red Theater yang sebelumnya tidak mendapatkan poin tinggi dapat menyamakan kedudukan dengan dua tim lawan. Host serta *member* Arashipun memuji kerja dari Kanada.



Gambar 4.2 Data Temuan M/2

Host :ダブルカッチを加え、170 ポイント勝つとくです。ほんにや  
金田素晴らしい反応でした。お見事です。

Host :*Daburu kacchi wo kuwae, 170 pointo kattokudesu. Hannya  
Kanada subarashii hannou deshita. Omigotodesu.*  
:‘Ditambahkan dengan double catch, bertambah 170 poin. Kanada  
dari Hannya menjawab dengan baik. Kerja bagus.’

(VSAGS220912/00:18:46/M/02)

### Pembahasan :

Kalimat yang merupakan *dokuritsugobun* adalah kalimat kalimat kedua, yaitu kalimat ‘*omigoto desu*’. Nomina *Omigoto* yang berarti ‘kerja bagus’ merupakan jenis nomina yang sifatnya luas dan umum, oleh karena itu kata *omigoto* merupakan *meishi* jenis *futsuu meishi*. Kalimat pertama, yaitu ‘*Daburu*

*kacchi wo kuwae, 170 pointo kattokudesu*’ menerangkan poin hasil yang didapat oleh Kanada, kemudian pada kalimat kedua, yaitu *‘Hannya Kanada subarashii hannou deshita*’ juga menjelaskan bahwa Kanada melakukan kerja yang bagus. Selanjutnya, di kalimat terakhir yang merupakan *dokuritsugobun*, yaitu *‘omigoto desu*’ tuturan yang diucapkan host berfungsi untuk kembali menekankan dan menambahkan bahwa kerja yang dilakukan Kanada adalah sangat baik. Oleh karena itu, fungsi *dokuritsugobun* yang digunakan di sini adalah sebagai kalimat tambahan.

## 2. *Koyuu Meishi* (固有名詞)

*Koyuu meishi* merupakan jenis *meishi* yang menyatakan nomina yang menyatakan nama-nama benda, barang, peristiwa, dan sebagainya yang bersifat khusus dan spesifik.

### Data 3

#### Konteks Situasi :

Pada pertandingan Falling Pipe ini, Oguri Shun dari tim Tokyo Dogs akan melawan Matsumoto Jun. Matsumoto yang merupakan teman dekat dari Oguri mengatakan akan mengeluarkan hal yang mengejutkan. Oguri yang diancam seperti itu merasa hal itu tidak diperlukan, karena Oguri sendiri sudah tidak yakin dengan kemampuannya.



Gambar 4.3 Data Temuan M/3

小栗旬 : そういうのホントに要らないよ! 潤!

Oguri Shun : *Sou iu no honto ni iranai yo! Jun!*

: 'Hal seperti itu tidak perlu loh. Jun!'

(VSAGS220912/00:23:05/M/03)

### Pembahasan :

Pada tuturan di atas, yang merupakan *dokuritsugobun* adalah kalimat 'Jun'.

'Jun' merupakan nomina yang secara memiliki arti secara khusus, Jun merupakan nama bawah seseorang dengan nama lengkap Matsumoto Jun. Dikarenakan sifatnya yang khusus dan spesifik oleh kata 'Jun' merupakan *meishi* jenis *koyuu meishi*. Kalimat pertama mengatakan bahwa Oguri tidak menginginkan hal yang telah dikatakan oleh lawan tuturnya dengan mengatakan bahwa hal tersebut tidak diperlukan. Untuk menegaskan siapa lawan tuturnya dan untuk menegaskan pernyataan dari Oguri sendiri, maka digunakanlah *dokuritsugobun* yang menggunakan nama dari lawan tuturnya tersebut. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi yang digunakan adalah *dokuritsugobun* sebagai kalimat tambahan.

### Data 4

#### Konteks Situasi :

Memasuki babak final, yang berhasil memasuki babak final adalah tim Arashi dan tim Red Teather. Di awal permainan *host* akan kembali menerangkan isi permainan dan permainan sendiri akan dimulai dengan arahan dari *host*.



Gambar 4.4 Data Temuan M/5

Host : じゃ、決勝ステージに入ります。ロリングコインタワー

Host : *Jaa, kesshou suteeji ni hairimasu. Roringgu koin tawaa!*

: 'Memasuki babak final. Rolling Coin Tower!'

(VSAGS220912/01:31:10/M/05)

**Pembahasan :**

Pada tuturan tersebut, yang merupakan *dokuritsugobun* adalah *Roringgu*

*koin tawaa*. *Rolling Coin Tower* merupakan jenis nomina yang bermakna spesifik.

*Rolling Coin Tower* sendiri bermakna harfiah tugu berputar yang terbuat dari koin.

*Rolling Coin Tower* merupakan judul dari sebuah permainan dalam *variety show*

ini. Dikarenakan sifatnya yang khusus tersebut maka *Rolling Coin Tower* ini

merupakan *meishi* jenis *koyuu meishi*.

Kalimat pertama merupakan penjelasan dari *host* bahwa acara akan

memasuki babak final. Dan, untuk menjelaskan permainan apa yang akan

dimasuki, *host* menggunakan *dokuritsugobun* yang merupakan judul dari

permainan tersebut, yaitu *Rolling Coin Tower*. Meskipun *dokuritsugobun* di atas

dapat dilihat fungsinya sebagai kalimat judul, akan tetapi dilihat dari konteks

kalimat sebelumnya, kalimat *Rolling Coin Tower* di sini berfungsi untuk

melengkapi kalimat sebelumnya. Oleh karena itu fungsi *dokuritsugobun* di sini

berfungsi sebagai kalimat tambahan.

Pada *variety show* ini terdapat 2 jenis kelas kata *meishi* yang digunakan

sebagai *dokuritsugobun* yang berfungsi sebagai kalimat tambahan. Dilihat dari 4

contoh data di atas bahwa penggunaan *dokuritsugobun* sebagai kalimat tambahan

ini tidak selalu diakhiri dengan tanda seru (!). Selain itu, ternyata banyak

penggunaan kalimat tambahan ini yang merupakan *dentatsuteki dokuritsugobun*, yaitu yang memikirkan keberadaan lawan tuturnya.

#### 4.2.2 *Dokuritsugobun* yang menggunakan *Kandoushi* sebagai Kalimat Tanggapan

Toshihiro (2004:2) mengkategorikan *kandoushi* sebagai kelas kata *jiritsugo* yang tidak mengalami konjugasi dan dapat berdiri sendiri sebagai *dokuritsugo*. Dilihat dari sifat awal *kandoushi* sendiri yang merupakan *dokuritsugo*, maka *kandoushi* dapat berdiri sendiri sebagai kalimat tanggapan ataupun respon terhadap lawan tutur.

##### 1. *Outou* (応答)

*Outou* merupakan jenis *kandoushi* yang menyatakan jawaban, persetujuan, penolakan, persetujuan, dan kesangsian.

##### Data 5

##### Konteks Situasi :

Sebelum acara dimulai, Arashi membicarakan bintang tamu yang akan datang. Info mengenai bintang tamu pada episode kali ini sudah mereka ketahui sebelumnya. Kemudian terjadilah percakapan antara member Arashi mengenai bintang tamu pada episode kali ini.



Gambar 4.5 Data Temuan K/7

二宮和也 : はんぱじゃないらしいですね、今回のチームが。

Ninomiya Kazunari : *Hanpa janairashii desune, konkai no chiimu ga.*  
 ‘Nampaknya bukan tim yang setengah-setengah ya’

櫻井翔 : そうなんですよ。  
 Sakurai Shou : Sou nan desu yo.  
 : ‘Ya begitulah.’

(VSAGS220912/00:01:25/K/07)

### Pembahasan :

Pada tuturan di atas, yang merupakan *dokuritsugobun* adalah kalimat jawaban dari Sakurai, yaitu ‘*sou nan desu yo*’. Pernyataan yang dikeluarkan oleh Ninomiya bermaksud untuk mengemukakan pendapatnya. Dan, seiring dengan pernyataan dari Ninomiya tersebut, diharapkan adanya tanggapan dari member Arashi yang lain. Jawaban dari Sakurai merupakan kalimat persetujuan atas pernyataan Ninomiya sebelumnya, sehingga kalimat tersebut termasuk dalam penggunaan jenis kelas kata *kandoushi* yang berfungsi sebagai respon, yaitu *outou*. Sejalan dengan penjelasan di atas, bahwa kalimat yang dikatakan oleh Sakurai merupakan respon sekaligus persetujuan dari pernyataan Ninomiya, maka dapat dikatakan bahwa fungsi *dokuritsugobun* yang dipakai kali ini merupakan fungsi *dokuritsugobun* sebagai kalimat tanggapan.

### Data 6

#### Konteks Situasi :

Sebelum permainan Falling Pipe dimulai, Host menjelaskan peraturan dalam permainan kepada *pipe choice*.



Gambar 4.6 Data Temuan K/12

Host : 20秒にあれば落とすタイミングは相葉君の自由です。

Host : 20 byou ni areba otosu taiminggu ha aiba ku no ji yuu desu.

Universitas Brawijaya : ‘Aiba yang menentukan pipe mana yang akan jatuh selama 20 detik.’

相葉雅紀 : はい!

Aiba Masaki : Hai!

: Baik!

(VSAGS220912/00:08:09/K/12)

### Pembahasan :

Pada tuturan di atas, yang merupakan *dokuritsugobun* adalah kalimat respon dari Aiba yaitu ‘hai!’. Pada kalimat sebelumnya terdapat host menjelaskan peraturan dari permainan, penggunaan *kandoushi* ‘hai’ yang diucapkan oleh Aiba bermakna dia paham akan penjelasan peraturan yang telah host sampaikan. Maka jenis *kandoushi* yang digunakan adalah *kandoushi* jenis *outou*. Seperti halnya sebuah penjelasan, maka penutur mengharapkan adanya tanggapan dan respon dari lawan tuturnya, maka tuturan yang Aiba lakukan merupakan respon dari pernyataan yang dilontarkan oleh host. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa fungsi *dokuritsugobun* yang dipakai adalah fungsi *dokuritsugobun* sebagai kalimat tanggapan.

### 4.2.3 Dokuritsugobun yang menggunakan Meishi sebagai Kalimat Tanggapan

Motojiro (1986:25-26) menjelaskan bahwa *meishi* merupakan *jiritsugo* dan dapat menjadi *bun* dengan penambahan partikel *ga*, *wa*, *o*, *no*, *ni*, dan sebagainya. Dalam kalimat *meishi* juga dapat berfungsi sebagai subjek, predikat maupun objek, sehingga dapat dikatakan *meishi* dapat menjadi inti dari kalimat.

Berdasarkan sifat awal *meishi* yang dapat berdiri sendiri tersebut, maka *meishi*

dapat berfungsi sebagai kalimat tanggapan, yaitu memberi jawaban ataupun respon terhadap lawan tutur.

### 1. *Koyuu Meishi* (固有名詞)

*Koyuu Meishi* merupakan nomina yang menyatakan nama-nama yang menunjukkan secara khusus seperti nama daerah, negara, orang, buku dan sebagainya.

#### Data 7

##### Konteks Situasi :

Di awal acara pada saat saling memperkenalkan tim lain, Sakurai yang telah mengetahui bahwa Oguri dan Matsumoto merupakan teman baik menanyakan bagaimana mereka berdua saling memanggil satu sama lain dikarenakan kemiripan nama mereka yaitu Shun dan Jun.



Gambar 4.7 Data Temuan M/34/35

櫻井翔 : お互いは普段は何と呼び合ってるんですか?  
Sakurai Shou : *Otagai wa fudan ha nan te yobiatteun desuka?*  
: 'Biasanya saling memanggil seperti apa?'  
小栗旬 : 潤。  
Oguri Shun : Jun.  
: Jun.  
松本潤 : 旬。  
Matsumoto Jun : Shun.  
: Shun.

(VSAGS220912/00:02:33/M/34) (VSAGS220912/00:02:34/M/35)

### Pembahasan :

Pada tuturan di atas, yang merupakan *dokuritsugobun* adalah jawaban dari Matsumoto Jun dan Oguri Shun yaitu ‘Shun’ dan ‘Jun’. Kalimat sebelumnya yang merupakan kalimat pertanyaan oleh Sakurai disana ditujukan kepada Oguri dan Matsumoto yang merupakan teman baik. Seperti halnya sebuah pertanyaan, bahwa diharapkan akan adanya tanggapan dari lawan tuturnya tersebut. ‘Jun’ dan ‘Shun’ merupakan jenis *meishi* yang bermakna spesifik, yaitu nama panggilan dari kedua lawan tutur itu sendiri. Oleh karena sifatnya yang khusus tersebut, maka ‘Jun’ dan ‘Shun’ merupakan *meishi* jenis *koyuu meishi*.

Sama seperti penjelasan di atas, bahwa kalimat pertanyaan mengharapakan adanya tanggapan dari lawan tuturnya. Jawaban dari Oguri dan Matsumoto itu sendiri berfungsi untuk menjawab pertanyaan dari Sakurai. Jadi, dapat disimpulkan bahwa fungsi *dokuritsugobun* yang digunakan saat ini adalah *dokuritsugobun* sebagai kalimat tanggapan.

### 2. *Suushi* (数詞)

*Suushi* merupakan jenis *meishi* yang menyatakan nomina yang menyatakan bilangan, jumlah, kuantitas, urutan, dan sebagainya.

### Data 8

#### Konteks Situasi :

Permainan ‘Falling Pipe’ adalah permainan antara *pipe catch* dan *pipe choice*. Setelah *pipe choice* menentukan pilihannya tanpa diketahui oleh *pipe catch*, host akan menanyakan pada *pipe catch* sekiranya pipa mana yang akan datang menggunakan intuisinya.



Gambar 4.8 Data Temuan M/37

Host : 今何番が来そうだと思いますか？

Host : *Ima nanban ga kisu da to omoimasuka?*

: ‘Kira-kira yang akan datang nomor berapa?’

支配人 : 2 と 4。

Shihainin : 2 to 4。

Manajer : ‘2 dan 4.’

(VSAGS220912/00:07:09/M/37)

#### Pembahasan :

Pada dialog di atas, yang merupakan *dokuriotsugobun* adalah tuturan yang diucapkan oleh manajer, yaitu kalimat ‘2 to 4’. Dilihat dari pertanyaan yang dilontarkan oleh *host*, bahwa jawaban yang diharapkan adalah berbentuk angka, karena pilihan pada *pipe*-pun berupa angka. Manajer menjawab *pipe* nomer 2 dan 4 lah yang akan turun menurut intuisinya. Jadi, ‘2’ dan ‘4’ yang merupakan sebuah bilangan adalah *meishi* jenis *suushi*. Kemudian kalimat yang dilontarkan oleh *host* merupakan kalimat tanya yang mengharapkan jawaban dari lawan tuturnya, oleh karena itu kalimat yang merupakan jawaban dari manajer dapat disimpulkan sebagai kalimat tanggapan.

Dapat dilihat dari 4 contoh penggunaan *dokuritsugobun* yang berfungsi sebagai kalimat tanggapan di atas, bahwa tidak semua *dokuritsugobun* diakhiri dengan tanda seru. Kemudian apabila dilihat dari pembagian *dokuritsugobun* oleh

Nitta(1997), secara keseluruhan kalimat tanggapan merupakan *dentatsuteki dokuritsugobun*, yaitu kalimat yang memiliki syarat akan adanya lawan tutur.

#### 4.2.4 *Dokuritsugobun* yang menggunakan *Kandoushi* sebagai Kalimat Seruan

Ogawa (1982:41) mendefinisikan *kandoushi* sebagai jenis kelas kata yang dapat diletakkan di awal kalimat ataupun berdiri sendiri sebagai kalimat. Sesuai dengan sifat dari *kandoushi* itu sendiri bahwa *kandoushi*, maka *kandoushi* dapat digunakan sebagai kalimat seruan baik untuk memanggil lawan tutur ataupun menyerukan perasaan penutur sendiri.

##### 1. *Kandou* (感動)

*Kandou* merupakan jenis *kandoushi* yang menjelaskan impresi atau perasaan. Bentuk perasaan yang dapat dinyatakan diantaranya adalah perasaan kagum, heran, kaget, lega, dan sebagainya.

##### Data 9

##### Konteks Situasi :

Pada saat perkenalan tim Tokyo Dogs, Sakurai yang sudah mengetahui bahwa Oguri merupakan teman baik Matsumoto, menanyakan kepada Oguri bukankah sudah lama tidak bertemu dengan Matsumoto.



Gambar 4.5 Data Temuan K/40

櫻井翔 : 松潤と久しぶりじゃないの?  
Sakurai Shou : *Matsujun to hisashiburi janai no?*

: ‘Bukankah sudah lama tidak bertemu dengan Matsujun?’

松本潤 : えっ?!

Matsumoto Jun : *Etsu?!*

: ‘Loh?!’

(VSAGS220912/00:02:26/K/40)

### Pembahasan :

Pada dialog di atas, yang merupakan *dokuritsugobun* adalah tuturan yang diucapkan oleh Matsumoto Jun, yaitu kalimat ‘*Etsu*’. Kalimat ‘*Etsu*’ yang bermakna ‘eh’ memiliki makna keterkejutan penutur karena pertanyaan yang dilontarkan lawan tuturnya. Meskipun pertanyaan tersebut pada awalnya tidak ditujukan kepada Matsumoto, tetapi Matsumoto merasa terkejut terhadap pertanyaan tersebut dikarenakan pertanyaan tersebut juga menyangkut dirinya. Dilihat dari adanya perasaan penutur dari *dokuritsugobun* tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kalimat tersebut merupakan *kandoushi* jenis *kandou* dan berfungsi sebagai kalimat seruan.

### Data 10

#### Konteks Situasi :

Sebelum dimulainya permainan *Falling Pipe*, *host* menanyakan kepada *pipe catch*, Kanada apakah dia optimis, tetapi Kanada yang merasa gugup, tidak mau mengakui kegugupannya tersebut.



Gambar 4.10 Data Temuan K/45

金田 : はあ!?

Kanada : Haa!?

: 'Hah?!'

(VSAGS220912/00:15:55/K/45)

**Pembahasan :**

Sama seperti halnya kata 'etsu', 'haa' juga memiliki unsur keterkejutan di dalamnya, Kanada yang ingin mengingkari kenyataan bahwa dirinya sedang gugup menanyakan ulang kepada lawan tuturnya apa maksud dari ucapan lawan tuturnya tersebut. Maka, dilihat dari adanya perasaan penutur dalam *dokuritsugobun* tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelas kata yang digunakan adalah *kandoushi* jenis *kandou* dan berfungsi sebagai kalimat seruan.

**2. Yobikake (呼掛け)**

*Yobikake* merupakan jenis *kandoushi* yang menyatakan panggilan.

**Data 11**

**Konteks Situasi :**

Saat Sakurai Shou selesai memperkenalkan tim Tokyo Dogs, ia yang seharusnya juga memperkenalkan, tim Red Theater justru mengajak penonton untuk segera memasuki permainan. Tim Red Theaterpun tidak terima dengan sikap tersebut.



**Gambar 4.11 Data Temuan K/59**

レッドシアターメンバー : オーイ!

Reddo Shiataa Membaa : O-i!

Member Red Theater : 'Woy!'

(VSAGS220912/00:03:24/K/59)

### Pembahasan :

*Kandoushi* 'O-i' berfungsi untuk memanggil lawan tuturnya yang dianggapnya mengecewakan dirinya dan berada memiliki posisi dibawahnya.

Dilihat dari fungsinya tersebut maka dapat disimpulkan bahwa 'O-i' merupakan *kandoushi* jenis *yobikake*. Kemudian penggunaan *kandoushi* yang memiliki fungsi memanggil lawan tutur sebagai *dokuritsugobun* ini dapat dikatakan memiliki fungsi sebagai kalimat seruan.

#### 4.2.5 *Dokuritsugobun* yang menggunakan *Meishi* sebagai Kalimat Seruan

Motojiro (1986:25-26) menjelaskan bahwa *meishi* merupakan *jiritsugo* dan dapat menjadi *bun* dengan penambahan partikel *ga, wa, o, no, ni*, dan sebagainya. Berdasarkan sifat awal *meishi* yang dapat berdiri sendiri tersebut, maka *meishi* dapat berfungsi sebagai kalimat seruan, yaitu menyerukan perasaan penutur atau sebagai panggilan terhadap lawan tutur.

#### 1.3 *Futsuu Meishi* (普通名詞)

*Futsuu meishi* merupakan nomina yang menyatakan nama-nama benda, barang, peristiwa dan sebagainya yang bersifat umum.

### Data 12

#### Konteks Situasi :

Pada saat permainan *Falling Pipe*, *pipe choice* harus menanyakan beberapa hal untuk mengalihkan konsentrasi dari *pipe catch*. Dan Aiba Masaki, selaku *pipe*

*choice* mengajukan pertanyaan siapa dari member Red Theater yang memiliki harapan paling tinggi.



Gambar 4.12 Data Temuan M/62

支配人：将来性?!  
*Shihainin* : *Shouraisei*?!  
 Manajer : ‘Harapan?!’

(VSAGS220912/00:08:22/M/62)

#### Pembahasan :

Tuturan ‘*shouraisei*’ yang diucapkan oleh manajer merupakan *dokuritsugobun*. Nomina ‘*Shouraisei*’ yang memiliki makna ‘harapan’ merupakan nomina yang memiliki makna yang umum. Oleh karena itu dapat dikategorikan sebagai *futsuu meishi*. Penggunaan *dokuritsugobun* di sini terasa seperti keterkejutan manajer akan pertanyaan dari Aiba Masaki, dilihat dari adanya perasaan terkejut tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi yang digunakan adalah *dokuritsugobun* sebagai kalimat seruan.

#### Data 13

##### Konteks Situasi :

Pada permainan *Falling Pipe* antara Mizushima Hiro dari tim Tokyo Dogs dan Yanagihara Kanako dari Red Theater, Mizushima sebagai *pipe catch* berhasil menangkap kedua *pipe* yang jatuh.



**Gambar 4.13 Data Temuan M/63**

Host : ダブルキャッチだ !

Host : *Daburu kacchi da!*

: 'Double Catch!'

(VSAGS220912/00:14:56/M/63)

**Pembahasan :**

*Dokuritsugobun* 'Double catch' menggunakan nomina yang memiliki makna umum dan bukan secara khusus menunjuk kepada nama sesuatu, maka dapat disimpulkan bahwa 'double catch' merupakan *futsuu meishi*. Lalu, dilihat dari konteksnya bahwa Mizushima Hiro berhasil melakukan *double catch*, yang merupakan hal yang sangat baik, maka *host*-pun takjub dan bangga akan hasil tersebut. Oleh karena itu, dilihat dari adanya unsur perasaan penutur dalam *dokuritsugobun* tersebut, dapat disimpulkan bahwa *dokuritsugobun* 'double catch' berfungsi sebagai kalimat seruan.

**2. *Koyuu Meishi* (固有名詞)**

*Koyuu meishi* merupakan jenis *meishi* yang menyatakan nomina yang menyatakan nama-nama yang menunjukkan benda secara khusus.

**Data 14**

**Konteks Situasi :**

Pada saat perkenalan kedua belah tim, Sakurai menanyakan bagaimana tingkat antusiasme Red Theater pada acara VS Arashi ini. Red Theater menyuruh leader mereka, yaitu Kano Eikou untuk sekedar menyapa kedua tim lawan.



Gambar 4.14 Data Temuan M/72

狩野英孝 : 東京 DOGS !  
 Kano Eikou : Tokyo Dogs!  
 : 'Tokyo Dogs!'

(VSAGS220912/00:04:02/M/72)

**Pembahasan :**

Tuturan yang diucapkan oleh Kano Eikou, yaitu 'Tokyo Dogs' merupakan nomina yang secara spesifik menunjuk kepada nama judul drama yang dalam *variety show* ini menjadi nama sebuah tim. Oleh karena itu, 'Tokyo Dogs' dapat diklasifikasikan sebagai *meishi* jenis *koyuu meishi*. Selanjutnya, penggunaan *dokuritsugobun* 'tokyo dogs' yang dilakukan oleh Kano berfungsi untuk memanggil lawan timnya, yaitu tim Tokyo Dogs, maka dapat dikatakan bahwa fungsi yang digunakan adalah fungsi *dokuritsugobun* sebagai kalimat seruan.

**Data 15**

**Konteks Situasi :**

Sebelum memulai permainan *Falling Pipe*, *host* akan meminta kepada Azuma selaku *pipe choice* untuk memilih dua *pipe* yang akan jatuh.



Gambar 4.15 Data Temuan M/74

Host : 東さん。

Host : Azuma san.

: 'Azuma.'

(VSAGS220912/00:09:58/M/74)

### Pembahasan :

Nomina 'Azuma' secara spesifik merujuk kepada nama seseorang yang dalam variety show ini. Maka 'Azuma' merupakan *meishi* jenis *koyuu meishi*.

Penggunaan *dokuritsugobun* ini juga berfungsi untuk memanggil lawan tuturnya, yaitu Azuma. Oleh karena itu, fungsi yang digunakan pada *dokuritsugobun* ini adalah fungsi *dokuritsugobun* sebagai kalimat seruan.

### 3. *Daimeishi* (代名詞)

*Daimeishi* merupakan jenis *meishi* yang menyatakan nomina yang menunjukkan sesuatu secara langsung tanpa menyebutkan nama orang, benda, perkara, dan sebagainya, biasa disebut dengan kata ganti.

### Data 16

#### Konteks Situasi :

Sebelum dimulainya permainan *Falling Pipe*, host menanyakan kepada *pipe catch*, Kanada apakah dia optimis, tetapi Kanada yang merasa gugup, tidak mau mengakui kegugupannya tersebut.



Gambar 4.16 Data Temuan M/92

金田 : 誰?!

Kanada : *dare?!  
: 'Siapa?!'*

(VSAGS220912/00:16:09/M/92)

### Pembahasan :

'*Dare*' merupakan nomina yang digunakan ketika penutur suatu benda yang ditunjukkannya secara tidak pasti yang disebut *futeishoo*. Dan, kata '*dare*' yang bermakna 'siapa' menunjuk kepada seseorang yang disebut *ninshou daimeishi*. Kemudian, penggunaan *dokuritsugobun* tersebut memiliki makna bahwa Kanada tidak mengerti dan malu untuk mengakui bahwa dirinyalah yang sedang gugup tersebut. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa fungsi yang digunakan adalah fungsi *dokuritsugobun* sebagai kalimat seruan.

### Data 17

#### Konteks Situasi :

Pada saat permainan Giant Crush, hanya tersisa empat blok pilihan yang dapat dipilih agar Giant tersebut tidak jatuh. Murakami Jun yang ditunjuk oleh timnya untuk menekan layar, menjadi panik karena seluruh timnya panik.



Gambar 4.17 Data Temuan M/93

村上純 : どっち?!  
Murakami Jun : *Docchi?!  
: 'Yang mana?!'*

(VSAGS220912/00:49:17/M/93)

### Pembahasan :

*Meishi 'docchi'* merupakan bentuk informal dari '*dochira*'; '*Docchira*' sendiri merupakan *futeishou* yang bermakna bahwa penutur tidak mengetahui tentang benda yang ditunjukkannya secara pasti. Selain itu, '*dochira*' menunjuk pada benda, barang, perkara, dan sebagainya yang disebut *shiji daimeishi*.

Adanya perasaan panik dan mendesak yang dirasakan oleh Murakami menunjukkan bahwa fungsi *dokuritsugobun* yang digunakan adalah fungsi *dokuritsugobun* sebagai kalimat seruan.

Dapat dilihat dari perwakilan kesepuluh data penggunaan *dokuritsugobun* sebagai kalimat seruan di atas, bahwa berpredikatitas dari kalimat seruan diakhiri dengan tanda seru. Selain itu dari data temuan di atas, *dokuritsugobun* yang menggunakan *yobikake* dan *koyuu meishi*, merupakan *dentatsuteki dokuritsugobun*, yaitu *dokuritsugobun* yang menyaratkan adanya lawan tutur.

Sedangkan sisanya merupakan *hyoutsutsuteki dokuritsugobun*, yaitu tidak menyaratkan adanya lawan tutur.

#### 4.2.6 *Dokuritsugobun* yang menggunakan *Meishi* sebagai Kalimat Judul

Motojiro (1986:25-26) menjelaskan bahwa *meishi* merupakan *jiritsugo* dan dapat menjadi *bun* dengan penambahan partikel *ga*, *wa*, *o*, *no*, *ni*, dan sebagainya. Kalimat judul merupakan kalimat yang berfungsi sebagai judul dari sebuah buku, puisi, artikel, dan sebagainya. Berdasarkan sifat awal *meishi* yang dapat berdiri sendiri serta menjadi inti kalimat tersebut, maka *meishi* dapat berfungsi sebagai kalimat judul.

## 1. *Koyuu Meishi* (固有名詞)

*Koyuu meishi* merupakan jenis *meishi* yang menyatakan nomina yang menyatakan nama-nama yang menunjukkan benda secara khusus.

### Data 18

#### Konteks Situasi :

Setelah perkenalan dari kedua tim, *host* akan memaparkan nama permainan dan peraturan dari setiap permainan yang akan dimainkan pada episode kali ini.



Gambar 4.18 Data Temuan M/94

Host : フォーリングパイプ。  
Host : *Fooringu Paipu*.  
: 'Falling Pipe'.

(VSAGS220912/00:04:21/M/94)

#### Pembahasan :

*Falling Pipe* merupakan sebuah nama salah satu permainan yang terdapat dalam variety show VS ARASHI. Oleh karena *meishi* ini menunjukkan nama suatu hal secara khusus dan spesifik, maka *meishi Falling Pipe* termasuk ke dalam *meishi* jenis *koyuu meishi*. Dilihat dari konteks situasinya bahwa penggunaan *dokuritsugobun* ini dilakukan ketika host atau penutur memaparkan nama permainan dalam VS ARASHI, maka fungsi *dokuritsugobun* yang digunakan di sini adalah fungsi *dokuritsugobun* sebagai kalimat judul.

Dari keseluruhan data temuan *dokuritsugobun* sebagai kalimat judul, satu-satunya kelas kata yang ditemukan adalah *koyuu meishi* yang menyatakan nama seseorang, nama tempat, sampai judul buku secara spesifik. Kalimat judul ini dilihat dari tidak adanya keberadaan lawan tutur, dapat digolongkan menjadi *hyoutsutsuteki dokuritsugobun*.

#### 4.2.7 *Dokuritsugobun* yang menggunakan *Kandoushi* sebagai Kalimat Salam

Ogawa (1982:41) mendefinisikan *kandoushi* sebagai kelas kata dapat berdiri sendiri kalimat. Dilihat dari sifat awal *kandoushi* sendiri yang merupakan *dokuritsugo*, maka *kandoushi* dapat berdiri sendiri sebagai kalimat salam terhadap lawan tuturnya

##### 1. *Aisatsu* (挨拶)

*Aisatsu* merupakan jenis *kandoushi* yang menyatakan salam.

#### Data 19

##### Konteks Situasi :

Setelah Arashi memasuki arena, Sakurai selaku perwakilan dari Arashi mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan penyampaian sepatah dua-patah kata.



Gambar 4.19 Data Temuan K/99

櫻井翔 : よろしくお願ひします。  
Sakurai Shou : *Yoroshiku onegaishimasu.*  
: ‘Mohon bantuannya.’

(VSAGS220912/00:01:01/K/99)

**Pembahasan :**

'Yoroshiku onegaishimasu' merupakan jenis *kandoushi* yang biasanya diucapkan pada saat perkenalan atau saat meminta bantuan. Maka, *kandoushi* 'Yoroshiku onegaishimasu' dapat dikategorikan sebagai *kandoushi* jenis *aisatsugo*. Dilihat dari konteks situasinya, bahwa kalimat ini digunakan untuk menyampaikan salam dan memohon kerjasama dari lawan tutur, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi yang digunakan adalah fungsi *dokuritsugobun* sebagai kalimat salam.

**Data 20**

**Konteks Situasi :**

Saat Matsumoto yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi mengalami kegagalan dalam permainannya, semua orang mulai bertanya-tanya. Ninomiya juga masuk dalam pembicaraan untuk mempertanyakan kegagalan dari Matsumoto tersebut.



**Gambar 4.20 Data Temuan K/104**

二宮和也 : すみません。  
Ninomiya Kazunari : Sumimasen.  
: 'Permisi.'

(VSAGS220912/00:36:54/K/104)

**Pembahasan :**

*Kandoushi* ‘*sumimasen*’ secara harfiah dapat diartikan ‘maaf’ atau ‘permisi’. Kedua kata tersebut merupakan ungkapan salam dalam bahasa Jepang, maka ‘*sumimasen*’ dapat diklasifikasikan sebagai jenis *aisatsugo*. Kemudian, apabila dilihat dari konteksnya, bahwa Ninomiya tidak melakukan kesalahan dan bermaksud untuk masuk dalam percakapan, maka fungsi yang digunakan dalam *dokuritsugobun* tersebut adalah sebagai kalimat salam.

### Data 21

#### Konteks Situasi :

Red Teather memenangkan VS Arashi episode kali ini, dan berhasil memenangkan hadiah sebesar dua juta yen. Manajer Red Theater selaku perwakilan dari Red Theater, menerima hadiah tersebut dan menyampaikan sepatah-dua patah kata.



Gambar 4.21 Data Temuan K/106

支配人 : ありがとうございます。

Shihainin : *Arigatou gozaimasu.*

Manajer : Terima kasih banyak

(VSAGS220912/01:35:01/K/106)

#### Pembahasan :

*Kandoushi* ‘*arigatou gozaimasu*’ merupakan *kandoushi* yang digunakan untuk menyampaikan rasa terima kasih penutur kepada lawan tuturnya akan suatu hal. Ucapan ‘*arigatou gozaimasu*’ merupakan salah satu salam yang

terdapat dalam bahasa Jepang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *kandoushi* yang digunakan merupakan *kandoushi* jenis *aisatsugo* dan berfungsi sebagai kalimat salam.

Dapat dilihat dari 3 data di atas, bahwa seluruh data temuan *dokuritsugobun* yang berfungsi sebagai kalimat salam merupakan kelas kata *kandoushi* jenis *aisatsu*. Karena dilihat secara makna harfiah, *aisatsu* sendiri bermakna salam. Oleh karena itu, seluruh data temuan kalimat salam menggunakan *kandoushi* jenis *aisatsu*. Kemudian dilihat dari jenis *dokuritsugobun* menurut Nitta(1997), kalimat salam ini merupakan *dentatsuteki dokuritsugobun* dikarenakan salam yang diucapkan sendiri merupakan salam terhadap lawan tutur.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah mengenai penggunaan kelas kata bahasa Jepang sebagai *dokuritsugobun* menurut Nitta serta fungsinya menurut Cook. Keseluruhan data temuan pada *variety show* “*VS ARASHI Golden Special*” ini berjumlah 106 data. Dari keseluruhan data tersebut ditemukan, antara lain:

1. Jenis *meishi* yang ditemukan sebagai *dokuritsugobun* adalah *futsuu meishi*, *koyuu meishi*, *daimeishi*.
2. Jenis *kandoushi* yang ditemukan sebagai *dokuritsugobun* adalah *outou*, *koyuu meishi*, *suushi*, *kandou*, *yobikake*, dan *aisatsu*.
3. Fungsi *dokuritsugobun* yang ditemukan adalah sebagai kalimat tambahan, kalimat tanggapan, kalimat seruan, kalimat judul, dan kalimat salam.
4. Kedua pembagian *dokuritsugobun* dilihat dari keberadaan lawan tuturnya dan impresinya yaitu *hyoutsutsuteki dokuritsugobun* dan *dentatsuteki dokuritsugobun* ditemukan dalam *variety show* ini.

Pada *variety show* ini, tidak ditemukan *dokuritsugobun* yang menggunakan *meishi* jenis *keishiki meishi* dan tidak ditemukan pula *dokuritsugobun* yang berfungsi sebagai kalimat semboyan. *Keishiki meishi* adalah satu-satunya jenis *meishi* yang tidak bisa berdiri sendiri sebagai *dokuritsugobun*.

Hal ini dikarenakan *keishi meishi* tidak memiliki arti yang jelas dan tidak dapat

berdiri sendiri sebagai subjek maupun objek. Sedangkan kalimat semboyan dalam bahasa Jepang pada umumnya tidak menggunakan *dokuritsugobun* melainkan menggunakan kalimat berpredikat ataupun klausa dan frase.

Sesuai dengan teori oleh Cook, secara keseluruhan *dokuritsugobun* yang digunakan diakhiri dengan intonasi final. Dari 106 data yang ditemukan 75 diantaranya diakhiri dengan tanda seru (!). Selain itu, sesuai dengan pendapat Nitta, pada *variety show* ini tidak ditemukan *dokuritsugobun* yang menunjukkan masa lampau.

## 5.2 Saran

Penulis menilai agar pada penelitian yang selanjutnya, pembahasan mengenai *dokuritsugobun* lebih dipersempit lagi, contohnya penelitian penggunaan *dokuritsugobun* yang menggunakan *meishi* saja, atau penelitian mengenai *dokuritsugobun* menggunakan teori-teori dari para linguis yang berbeda. Selain itu dapat juga dilakukan penelitian penggunaan *dokuritsugobun* yang berfokus pada klasifikasi *hyoushutsuteki dokuritsugobun* dan *dentatsuteki dokuritsugobun*. Untuk penelitian selanjutnya juga diharapkan agar dapat membuktikan apakah *dokuritsugobun* hanya digunakan pada situasi nonformal saja, ataukah dapat digunakan pula pada situasi formal.

## DAFTAR PUSTAKA

Agustin, Evi T. 2006. *Analisis Penggunaan Kandoushi yang Terdapat dalam Komik Chibi Marukochan Jilid 1-10*. Skripsi Sarjana, diterbitkan. Jakarta. Universitas Bina Nusantara.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Chaer, Abdul. 2007. *Linguistik Umum*. Jakarta : Rineka Cipta.

Cook, Walter A., S. J. 1969. *Introduction to Tagmemic Analysis*. New York : Rirehart and Winston, Inc.

Chomsky, Noam. 1957. *Syntactic Structures*. The Hague : Mouton & Co.

Kridalaksana. 2008. *Kamus Linguistik*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Moleolong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Narbuko, Kholid. 2010. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara

Nasir, Moh. 1988. *Metode Penelitian*. Bandung : Galia Indonesia.

Nitta, Yoshio. 1997. *Gendaigo no Bunpou/Bunpouren*. dalam: *Nihongo Yousetsu*. Tokyo : Hitsuji Shobou.

Ogawa, Yuuki. 1982. *Nihongo Kyouiku Jiten*. Japan : Taishukan Publishing Company.

Parera, J. Daniel. 1987. *Studi Linguistik Umum dan Historis Bandingan*. Jakarta : Erlangga.

Parera, J. Daniel. 2009. *Dasar-dasar Analisis Sintaksis*. Jakarta : Erlangga

Purwanti, Agustina Ani. 1989. *Struktur dan Fungsi Kalimat Minor*. Skripsi Sarjana, diterbitkan. Depok: Universitas Indonesia.

Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta : Kesaint Blanc.

Sutedi, Dedi. 2008. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung : Humaniora.

Yamada, Toshihiro. 2004. *Kokugo Kyoushi ga Shitte Okitai Nihongo Bunpou*. Tokyo: Kuroshio Shuppan.

**JURNAL**

Diraja, Chindy F. 2013. Kalimat Minor Sebagai Sebuah Bentuk Kalimat Lengkap. FIB Universitas Padjajaran.

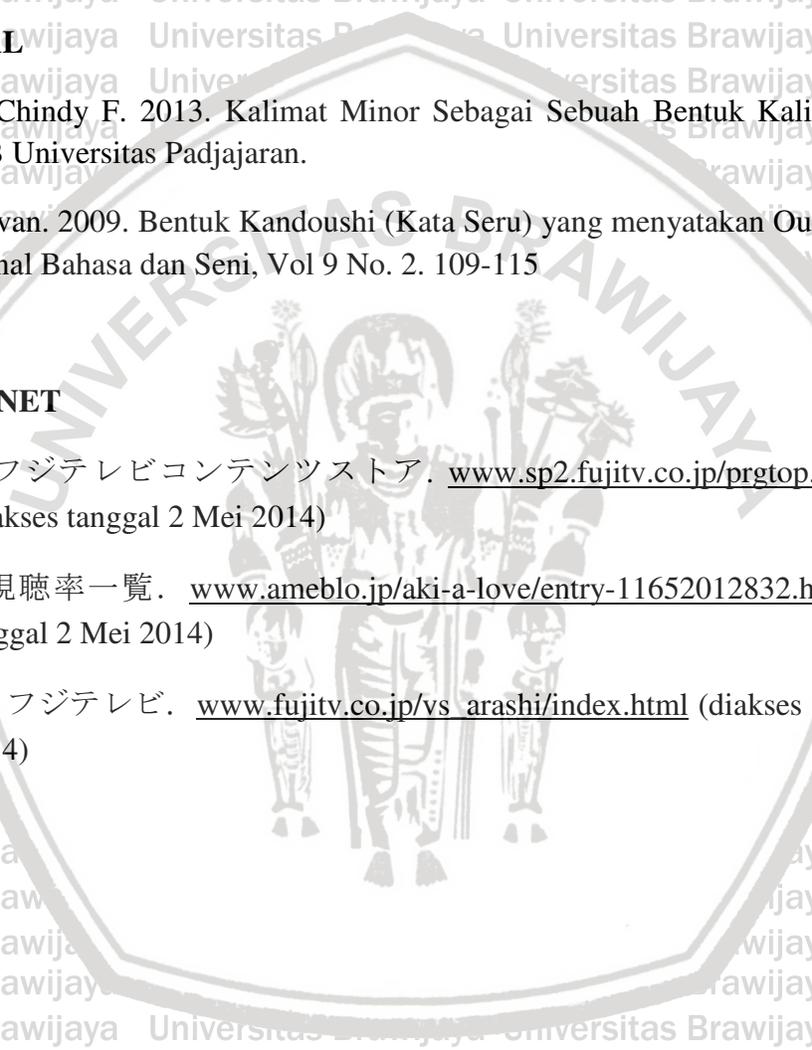
Roza, Ilvan. 2009. Bentuk Kandoushi (Kata Seru) yang menyatakan Outou (Jawaban). Jurnal Bahasa dan Seni, Vol 9 No. 2. 109-115

**INTERNET**

VS 嵐|フジテレビコンテンツストア. [www.sp2.fujitv.co.jp/prgtop.cgi?bid=1750](http://www.sp2.fujitv.co.jp/prgtop.cgi?bid=1750) (diakses tanggal 2 Mei 2014)

VS 嵐視聴率一覧. [www.ameblo.jp/aki-a-love/entry-11652012832.html](http://www.ameblo.jp/aki-a-love/entry-11652012832.html) (diakses tanggal 2 Mei 2014)

VS 嵐 - フジテレビ. [www.fujitv.co.jp/vs\\_arashi/index.html](http://www.fujitv.co.jp/vs_arashi/index.html) (diakses tanggal 3 Mei 2014)





# LAMPIRAN

**Lampiran 1 : Curriculum Vitae**

**CURRICULUM VITAE**

Nama : Annisa Ekti Apriliani  
NIM : 105110201111047  
Program Studi : S1 Sastra Jepang  
Tempat Tanggal Lahir : Jakarta, 14 April 1993  
Alamat Asli : Jalan Kalibata Tengah XII no 69 Jakarta Selatan  
No. Telepon : 08567300132  
Alamat Email : [disiniannisaekti@gmail.com](mailto:disiniannisaekti@gmail.com)  
disiniannisa@gmail.com  
Riwayat Pendidikan : SDN Bintaro 08 Pagi (1998-2004)  
: SMPN 178 Jakarta (2004-2007)  
: SMAN 28 Jakarta (2007-2010)  
: Universitas Brawijaya (2010 – sekarang)

**JLPT (Japanese Language Proficiency Test):**

- Lulus *Nihongo Nouryoku Shiken* Level 5 (2010)
- Lulus *Nihongo Nouryoku Shiken* Level 4 (2011)
- Lulus *Nihongo Nouryoku Shiken* Level 3 (2012)
- Mengikuti *Nihongo Nouryoku Shiken* Level 2 (2013)

**Pengalaman Organisasi :**

- Anggota Departemen Seni dan Budaya BEM FIB UB (2010-2011)
- Anggota E-lite Voice (2011-2012)

### Lampiran 1 : Curriculum Vitae

- Anggota Badai *Manga Kurabu* Sastra Jepang (2012-2013)
- Anggota Divisi Dana dan Usaha Himaprodi Sastra Jepang (2012-2013)
- Koordinator Divisi Dana dan Usaha Himaprodi Sastra Jepang (2013-2014)

#### Pengalaman Kepanitiaan :

- Anggota Divisi Konsumsi PK2 MU Universitas Brawijaya (2011)
- Anggota Divisi Advisor *Student Day* FIB UB (2011)
- Anggota Divisi Acara *Jikoshoukai* Sastra Jepang FIB UB (2011)
- Koordinator Divisi Medical *Jikoshoukai* Sastra Jepang FIB UB (2012)
- Anggota Divisi *Yukata Isshoni tanoshimimashou* 6 (2011)
- Koordinator Divisi *Yukata Isshoni tanoshimimashou* 7 (2012)

#### Prestasi :

- Penerima Beasiswa *East Java Japan Club* (2013)
- Lulus Ujian Tulis *Monbukagakushou* (2014)

#### Pengalaman Kerja :

- Magang selama 1 bulan sebagai penerjemah di PT. Fukumi Indonesia (Juli 2013)
- Staf *Tabunka Kouryuu In Malang* 2014 (November 2013 – Mei 2014)
- Pengajar Bahasa Indonesia bagi Orang Jepang di Nikisae Malang (2014 - sekarang)

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

Kode	Tuturan	Konteks Situasi	Jenis Meishi atau Kandoushi	Fungsi
VSAGS220912/00:02:54/M/01	<p>櫻井翔：彼は先輩でして。<u>学校の。</u>  <i>Sakurai Shou : Kare ha senpai deshite. Gakkou no.</i>                      ‘Dia Senior saya. Di sekolah’</p>	<p>Pada saat perkenalan kedua tim, Sakurai Shou memberitahukan bahwa Mizushima Hiro adalah juniornya di Universitas.</p>	Futsuu Meishi	Kalimat Tambahan
VSAGS220912/00:18:46/M/02	<p><i>Host: ダブルカッチボーナスを加え、170ポイント勝っとくです。ほんにや金田素晴らしい反応でした。お見事です。</i>  <i>Host: daburu kyacchi bonasu wo kuwae, 170 pointo kattoku desu. Hannya Kanada subarashii hannou deshita. Omigoto desu.</i>                      ‘Ditambahkan dengan double catch, bertambah 170 poin.’                      ‘Kanada dari Hannya menjawab dengan baik. Kerja yang bagus!!’</p>	<p>Pada saat permainan <i>Falling Pipe</i> antara Yoshitaka dari Tokyo Dogs melawan Kanada dari Red Theater. Kanada berhasil menangkap kedua pipa, dan berhasil menyusul poin lawannya.</p>	Futsuu Meishi	Kalimat Tambahan
VSAGS220912/00:23:05/M/03	<p>小栗旬：そういうのホントに要らないよ！<u>潤！</u>  <i>Oguri Shun: Souiu no honto ni iranaiyo! Jun!</i>                      ‘Hal seperti itu tidak perlu. Jun!’</p>	<p>Permainan <i>Falling Pipe</i> antara Matsumoto Jun dari Arashi dan Oguri Shun dari Tokyo Dogs yang merupakan teman baik, Matsumoto mengatakan bahwa dia akan mengatakan hal yang menggemparkan.</p>	Koyuu Meishi	Kalimat Tambahan
VSAGS220912/01:04:30/M/04	<p>レッドシアター：絶対行けるよ！<u>亘！</u></p>	<p>Member Red Theater memberikan semangat kepada Watari yang</p>	Koyuu Meishi	Kalimat Tambahan

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

	<i>Reddo Shiataa : Zettai ikeru yo! Watari!</i> 'Pasti Bisa! Watari!'	akan memanjat pada permainan <i>Cliff Climb</i> .		
VSAGS220912/01:31:10/M/05	<i>Host:</i> じゃ、決勝ステージに入ります。ロリングコインタワー！ <i>Host:</i> <i>Jaa, Kesshou suteeji ni hairimasu. Roringgu koin tawaa!</i> 'Memasuki babak final. <i>Rolling Coin Tower!</i> '	<i>Host</i> menerangkan bahwa acara akan memasuki babak terakhir.	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Tambahan
VSAGS220912/01:34:13/M/06	<i>Host:</i> ここでタワーが倒れました。相葉雅紀！ <i>Host :</i> <i>Koko de tawaa ga taoremashita. Aiba Masaki!</i> 'Tower telah runtuh. Aiba Masaki!'	Di babak Final, Arashi kalah dikarenakan coin tower runtuh saat ditangan Aiba Masaki dari Arashi.	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Tambahan
VSAGS220912/00:01:25/K/07	二宮和也：半端じゃないらしいですね。今回のチームが。 <i>Ninomiya Kazunari : hanpa janai rashii desune. Konkai no chiimu ga.</i> 'Nampaknya bukan team tidak lengkap ya' 櫻井翔：そうなんですよ <i>Sakurai Shou : sounan desuyo.</i> 'Ya Begitulah'	Sebelum dimulainya acara, Arashi memberikan petunjuk mengenai kedua tim yang akan menjadi lawan Arashi.	<i>Outou</i>	Kalimat Tanggapan

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

<p>VSAGS220912/00:02:30/K/08</p>	<p>松本潤 : この間コンサートいらいかな?  <i>Matsumoto Jun : Kono aida konsaato irai kana?</i>                  ‘Sejak konser kan ya?’                  小栗旬 : ええ  <i>Oguri Shun : Ee</i>                  ‘Yaa..’</p>	<p>Sakurai menanyakan bukankah Oguri Shun dan Matsumoto Jun yang merupakan teman baik sudah lama tidak bertemu. Dan sebatas dari ingatan Matsumoto Jun, terakhir mereka bertemu adalah setelah Konser Arashi</p>	<p><i>Outou</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>
<p>VSAGS220912/00:03:47/K/09</p>	<p>櫻井翔 : 色々なゲームをやってる番組なんですけども。  <i>Sakurai Shou : Iro iro na geemu wo yatteru bangumi nandesukedomo.</i>                  ‘Ini program tv yang banyak memainkan games loh’                  支配人 : はい!  <i>Shihainin : Hai!</i>                  ‘Yaa’</p>	<p>Sebelum memasuki permainan, Sakurai Shou menyampaikan sekilas mengenai variety show VS Arashi tersebut.</p>	<p><i>Outou</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>
<p>VSAGS220912/00:03:47/K/10</p>	<p>支配人 : 意気込みの方はあるよな?  <i>Shihainin : Ikigomi no hou ha aru yona?</i>                  Manager : ‘Bagaimana dengan semangatnya?’                  レッドシアター : はい!  <i>Reddo Shiataa : Hai!</i>                  ‘Ya!’</p>	<p>Di awal permainan, manager menanyakan kepada member Red Theater mengenai semangat dari member-member Red Theater sendiri.</p>	<p><i>Outou</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

<p>VSAGS220912/00:05:49/K/11</p>	<p>支配人：勝ったら200万円なんですよ ね <i>Shihainin : Kattara 200 man en nandesuyo ne</i> ‘Kalau menang 200 ribu yen kan yaa?’ 二宮和也：そうなんですけど。 <i>Ninomiya Kazunari : Sounan desukedo.</i> ‘Ya sih.’</p>	<p>Manajer memastikan bahwa benar hadiah dari variety show ini sebesar 2 Juta Yen. Dan bermaksud untuk turun tangan langsung pada permainan yang pertama</p>	<p><i>Outou</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>
<p>VSAGS220912/00:08:09/K/12</p>	<p><i>Host : 20秒にあれば落とすタイミングは相葉君の自由です</i> <i>Host : 20byou nii areba otosu taiminggu ha Aiba kun no jiyuu desu.</i> ‘Aiba yang menentukan <i>pipe</i> mana yang akan jatuh selama 20 detik tersebut.’ 相葉雅紀：はい！ <i>Aiba Masaki : hai!</i> ‘Baik!’</p>	<p>Pada permainan <i>Falling Pipe</i>, <i>Host</i> menjelaskan kepada Aiba Masaki mengenai hak yang Aiba dapatkan dalam permainan.</p>	<p><i>Outou</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>
<p>VSAGS220912/00:11:19/M/13</p>	<p>東：ニノ！ <i>Azuma : Nino!</i> ‘Nino!’ 二宮和也：はい！ <i>Ninomiya Kazunari : hai!</i> ‘Yaa!’</p>	<p>Saat permainan <i>Falling Pipe</i>, <i>Azuma</i> berencana mengalihkan perhatian Nino dengan memanggilnya.</p>	<p><i>Outou</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

<p>VSAGS220912/00:13:14/K/14</p>	<p><i>Host</i>: ここは水島ヒロ君が頑張っ てほしいところなんです <i>Host</i> : <i>Koko ha Mizushima Hiro kun ga ganbatte hoshii tokoro nandesune</i> 'Ingin Mizushima berjuang ya disini?' 小栗旬 : そうですね。 <i>Oguri Shun</i> : <i>sou desune.</i> 'Iya ya.'</p>	<p>Sebelum permainan <i>Falling Pipe</i> antara Mizushima Hiro dan Yanagihara, <i>Host</i> menanyakan kepada Oguri Shun yang berada di tim yang sama dengan Mizushima Hiro bahwa tim Tokyo Dogs mengharapkn semangat dari Mizushima Hiro</p>	<p><i>Outou</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>
<p>VSAGS220912/00:13:20/K/15</p>	<p><i>Host</i>: 水島さん! <i>Host</i> : <i>Mizushima san!</i> 'Mizushima!' 水島ヒロ : はい! <i>Mizushima Hiro</i> : <i>Hai!</i> 'Yaa!'</p>	<p>Sebelum permainan <i>Falling Pipe</i>, <i>Host</i> memanggil Mizushima Hiro untuk menanyakan sesuatu.</p>	<p><i>Outou</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>
<p>VSAGS220912/00:15:22/K/16</p>	<p>レッドシアター : 支配人下手すぎます よね <i>Reddo Shiataa</i> : <i>Shihainin heta sugimasuyo ne.</i> 'Manejer buruk sekali yaa' 金田 : そうですね。 <i>Kanada</i> : <i>Soudesune.</i> 'Iya yaa'</p>	<p>Member Red Theater membandingkan hasil dari managernya dengan hasil dari lawan-lawannya dan terlihat bahwa Manager tidak begitu bagus.</p>	<p><i>Outou</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

<p>VSAGS220912/00:16:28/K/17</p>	<p>吉高 : よろしくお願ひします。  <i>Yoshitaka : Yoroshiku onegaishimasu.</i>          ‘Mohon Bantuannya.’          金田 : は~い  <i>Kanada : Ha~i</i>          ‘Ba~ik’</p>	<p>Sebelum dimulai permainan <i>Falling Pipe</i> Yoshitaka menyampaikan salam kepada lawannya yaitu Kanada.</p>	<p><i>Outou</i>      <b>Kalimat Tanggapan</b></p>
<p>VSAGS220912/00:20:53/K/18</p>	<p>大野智 : 1 , 2 を狙って、4 拾い。  <i>Ohno Satoshi : 1, 2 wo neratte, 4 harai.</i>          ‘Menargetkan 1 dan 2, tetapi juga memperhatikan 4.’          嵐 : なるほど!!  <i>Arashi : Naruhodo!!</i>          Saya mengerti!!</p>	<p>Pada saat permainan <i>Falling Pipe</i> antara Arashi dan Red Theater, Ohno dari Arashi menyampaikan strateginya.</p>	<p><i>Outou</i>      <b>Kalimat Tanggapan</b></p>
<p>VSAGS220912/00:23:33/K/19</p>	<p>松本潤 : お腹が弱いですよね  <i>Matsumoto Jun : Onaka ga yowai desu ne.</i>          ‘Perutmu lemah kan yaa...’          小栗旬 : ええ...  <i>Oguri Shun : Ee...</i>          ‘Yaa...’</p>	<p>Oguri mengatakan bahwa hal yang menggepalkan itu tidak perlu dan Oguri sendiri sudah deg-degan, Matsumoto Jun menambahkan bahwa Oguri Shun memiliki perut yang lemah.</p>	<p><i>Outou</i>      <b>Kalimat Tanggapan</b></p>
<p>VSAGS220912/00:24:29/K/20</p>	<p>Host : 松本君!  <i>Host : Matsumoto kun!</i>          ‘Matsumoto!’          松本潤 : はい!  <i>Matsumoto Jun : Hai!</i>          ‘Ya!’</p>	<p>Sebelum permainan <i>Falling Pipe</i>, Host memanggil Matsumoto Jun untuk menanyakan sesuatu.</p>	<p><i>Outou</i>      <b>Kalimat Tanggapan</b></p>

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

<p>VSAGS220912/00:24:31/K/21</p>	<p>Host: お二人で結構食事したりとかそういうことあるんですか?          Host : <i>Ofutari de kekkou Shokuji shitari toka sou iu koto arundesuka?</i>          ‘Kalian berdua sering pergi makan misalnya?’          松本潤 : そうですね。          Matsumoto Jun : <i>Soudesune.</i>          ‘Ya Begitulah’</p>	<p>Host yang mengetahui bahwa Oguri Shun dan Matsumoto Jun adalah teman baik, menanyakan kedekatan mereka berdua.</p>	<p><i>Outou</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>
<p>VSAGS220912/00:24:47/K/22</p>	<p>松本潤 : 家で飲んだりもしますよね          Matsumoto Jun : <i>Ie de nondari mo shimasuyone</i>          ‘Minum-minum dirumah juga’          小栗旬 : そうです。          Oguri shun : <i>Soudesu.</i>          ‘Ya.’</p>	<p>Matsumoto Jun menerangkan bahwa Oguri Shun dan dirinya bahkan sering minum di rumah.</p>	<p><i>Outou</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>
<p>VSAGS220912/00:29:34/K/23</p>	<p>東 : 旬 !          Azuma : <i>Shun!</i>          ‘Shun!’          小栗旬 : はい !          Oguri Shun : <i>Hai!</i>          ‘Ya!’</p>	<p>Sebelum Permainan <i>Falling Pipe</i>, Azuma memanggil Oguri Shun untuk memberikannya semangat.</p>	<p><i>Outou</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>
<p>VSAGS220912/00:29:57/K/24</p>	<p>川島 : ちょっと気合い入れたいですね          Kawashima : <i>Choutto kiai iretaidesune.</i>          ‘Ingin lebih bersemangat yaa saya’          Host: お !          Host : <i>O!</i>          ‘Waah!’</p>	<p>Di awal permainan <i>Pinball Runner</i>, Kawashima mengatakan bahwa dia amat bersemangat.</p>	<p><i>Outou</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

<p>VSAGS220912/00:39:23/K/25</p>	<p><i>Host</i> : ブロックは一分制限時間以内に3本まで落とすことが出来ます。  <i>Host</i> : burokku ha ibbun seigen jikan inai ni sanbon made otosu koto ga dekimasu.          ‘Dalam satu menit dapat menurunkan sampai 3 batang blok’          櫻井翔 : なるほど  <i>Sakurai Shou</i> : naruhodo.          ‘Oh Begitu’</p>	<p><i>Host</i> menerangkan kepada seluruh pemain mengenai peraturan pada permainan <i>Giant Crush</i>. Hal ini dikarenakan permainan ini baru pertama kali dimainkan.</p>	<p><i>Outou</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>
<p>VSAGS220912/00:40:36/K/26</p>	<p><i>Host</i> : 吉高さん!  <i>Host</i> : Yoshitaka san!          ‘Yoshitaka!’          吉高 : はい!  <i>Yoshitaka</i> : Hai!          ‘Ya!’</p>	<p>Sebelum permainan <i>Giant Crush</i>, <i>Host</i> memanggil Yoshitaka untuk menanyakan sesuatu.</p>	<p><i>Outou</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>
<p>VSAGS220912/00:41:34/K/27</p>	<p>松本潤 : これはさポイントはさ牙がさどれだけ重いかじゃない?  <i>Matsumoto Jun</i> : Kore ha sa pointo ha sa, kiba gas a dore dake omoika janai?          ‘Bukankah poinnya ada di seberapa berat gadingnya?’          櫻井翔 : そうなんだ。  <i>Sakurai Shou</i> : Sounanda.          ‘Oh begitu.’</p>	<p>Matsumoto Jun memaparkan pemikirannya terhadap permainan <i>Giant Crush</i> tersebut.</p>	<p><i>Outou</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

<p>VSAGS220912/00:42:29/K/28</p>	<p>松本潤 :じや、ここはもう完全に任せられるんですか?  <i>Matsumoto Jun : Jaa, koko ha mo kanzen ni makaserundesuka?</i>          ‘Jadi, menyerahkan seluruhnya disini nih?’          杉山 : そうですよ。  <i>Sugiyama : Soudesuyo.</i>          ‘Ya benar.’</p>	<p>Matsumoto Jun meyakinkan bahwa seluruh tim Red Theater sudah menyerahkan seluruhnya kepada Sugiyama yang berdiri sendirian di podium.</p>	<p><i>Outou</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>
<p>VSAGS220912/00:57:42/K/29</p>	<p><i>Host : 小栗さん!</i>  <i>Host : Oguri san!</i>          ‘Oguri!’          小栗旬 : はい!  <i>Oguri Shun : Hai!</i>          ‘Yaa!’</p>	<p>Sebelum permainan Cliff Climb, <i>Host</i> memanggil Oguri Shun untuk menanyakan kesiapan menuju permainan tersebut.</p>	<p><i>Outou</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>
<p>VSAGS220912/01:09:11/K/30</p>	<p><i>Host:</i> ですから、最悪トップにならなくても、二までに入れば決選投票になることです。  <i>Host : Desukara, saikaku toppu ni naranakutemo, ni made ni ireba kessen touhyou ni naru koto desu.</i>          ‘Oleh karena itu, kalau sampau tidak menjadi terataspun, asalkan bisa peringkat dua, bisa masuk final.’          金田 :なるほど。  <i>Kanada : Naruhodo.</i>          ‘Saya paham.’</p>	<p>Hampir memasuki babak terakhir. <i>Host</i> menerangkan kepada Red Theater bahwa masih ada kemungkinan mereka bisa masuk ke babak final.</p>	<p><i>Outou</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

<p>VSAGS220912/01:22:30/K/31</p>	<p>狩野 : 何も考え行けばいいんだよね  <i>Kanou : Nani mo kangae ikeba iin dayone</i>          ‘Maju terus tanpa memikirkan apapun bagus juga yaa’          二宮和也 : そう !  <i>Ninomiya Kazunari : Sou!</i>          ‘Ya!’</p>	<p>Sebelum permainan <i>Bank Bowling</i>, Kanou menanyakan cara agar mendapatkan poin tinggi kepada member Arashi.</p>	<p><i>Outou</i></p>	<p>Kaliamt Tanggapan</p>
<p>VSAGS220912/01:22:30/K/32</p>	<p><i>Host:99 ポイント以上を倒せばレッドシアターチーム決勝ステージが決まります。</i>  <i>Host : 99pointo ijou wo otoseba redo shiataa chiimu kesshou suteeji ga hairimasu.</i>          ‘Kalau mendapatkan lebih dari 99 poin, maka dipastikan Red Theater masuk final’          コカダ : はい !  <i>Kokada : Hai!</i>          Baik!</p>	<p>Hampir memasuki babak final, <i>Host</i> mengutarakan bagaimana cara agar mereka bisa masuk ke babak final.</p>	<p><i>Outou</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>
<p>VSAGS220912/01:27:38/K/33</p>	<p><i>Host : 松本君 !</i>  <i>Host : Matsumoto kun!</i>          ‘Matsumoto!’          松本潤 : はい !  <i>Matsumoto Jun : Hai!</i>          ‘Ya!’</p>	<p>Sebelum babak final, <i>Rolling Coin Tower</i>, <i>Host</i> memanggil Matsumoto Jun untuk menanyakan kesiapan menuju permainan tersebut.</p>	<p><i>Outou</i></p>	<p>kalimat Tanggapan</p>

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

<p>VSAGS220912/00:02:33/M/34</p>	<p>櫻井翔：お互いは普段は何と呼び合っているんですか？  <i>Sakurai Shou : Otagai ha fudan ha nanto yobiatteun desuka?</i>                  ‘Biasanya saling memanggil seperti apa?’                  小栗旬：潤！  <i>Oguri Shun : Jun!</i>                  ‘Jun!’</p>	<p>Di awal acara pada saat saling memperkenalkan tim lain, Sakurai yang telah mengetahui bahwa Oguri dan Matsumoto merupakan teman baik menanyakan bagaimana mereka berdua saling memanggil satu sama lain dikarenakan kemiripan nama mereka yaitu Shun dan Jun.</p>	<p><i>Koyuu Meishi</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>
<p>VSAGS220912/00:02:34/M/35</p>	<p>松本潤：旬！  <i>Matsumoto Jun : Shun!</i>                  ‘Shun!’</p>		<p><i>Koyuu Meishi</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>
<p>VSAGS220912/00:12:19/M/36</p>	<p>櫻井翔：東京ドッグスチームパイプキヤッチの小栗旬誰が行きましょう？  <i>Sakurai Shou : Tokyo Doggusu paipu kyacchi no oguri shun, darega ikimashou?</i>                  ‘siapa yang akan menjadi pipe catcher, oguri?’                  小栗旬：水島君で  <i>Oguri Shun : Mizushima kun de</i>                  ‘Mizushima’</p>	<p>Host menanyakan kepada Oguri Shun selaku leader dari Tokyo Dogs siapa yang akan maju sebagai pipe catcher dari Tokyo Dogs</p>	<p><i>Koyuu Meishi</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>
<p>VSAGS220912/00:07:09/M/37</p>	<p>Host：今何番が来そうだと思いますか。  <i>Host : konkai ga nanban ga kisou to omoimasuka?</i>                  ‘Kira-kira yang akan datang nomer berapa?’                  支配人：2と4  <i>Shihainin : 2 to 4</i>                  ‘2 dan 4’</p>	<p>Permainan ‘Falling Pipe’ adalah permainan antara pipe catch dan pipe choice. Setelah pipe choice menentukan pilihannya tanpa diketahui oleh pipe catch, host akan menanyakan pada pipe catch sekiranya pipa mana yang akan datang menggunakan intuisinya.</p>	<p><i>Suushi</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

<p>VSAGS220912/00:13:56/M/38</p>	<p><i>Host</i> : 何番が来そうでしょう？  <i>Host</i> : <i>nanban ga kisou deshou?</i>          ‘Nomer berapa yang akan datang ya?’          水島ヒロ : 1, 3!  <i>Mizushima Hiro</i> : 1,3!          ‘1,3!’</p>	<p>Permainan ‘<i>Falling Pipe</i>’ adalah permainan antara <i>pipe catch</i> dan <i>pipe choice</i>. Setelah <i>pipe choice</i> menentukan pilihannya tanpa diketahui oleh <i>pipe catch</i>, <i>host</i> akan menanyakan pada <i>pipe catch</i> sekiranya pipa mana yang akan datang menggunakan intuisinya.</p>	<p><i>Suushi</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>
<p>VSAGS220912/00:25:52/K/39</p>	<p><i>Host</i> : 何番が来そうでしょう？  <i>Host</i> : <i>nanban ga kisou deshou?</i>          ‘Nomer berapa yang akan datang ya?’          小栗旬 : 1番と2番。  <i>Oguri Shun</i> : <i>Iban to 2 ban.</i>          ‘nomer satu dan nomer dua.’</p>	<p>Permainan ‘<i>Falling Pipe</i>’ adalah permainan antara <i>pipe catch</i> dan <i>pipe choice</i>. Setelah <i>pipe choice</i> menentukan pilihannya tanpa diketahui oleh <i>pipe catch</i>, <i>host</i> akan menanyakan pada <i>pipe catch</i> sekiranya pipa mana yang akan datang menggunakan intuisinya.</p>	<p><i>Suushi</i></p>	<p>Kalimat Tanggapan</p>
<p>VSAGS220912/00:02:26/K/40</p>	<p>櫻井翔 : 松潤とお久しぶりじゃないの？  <i>Sakurai Shou</i> : <i>Matsujun to ohisashiburu janai no?</i>          ‘Bukankah sudah lama tidak bertemu Matsujun’          松本潤 : えっ？！  <i>Matsumoto Jun</i> : <i>Etsu?!</i>          ‘Hah?!’</p>	<p>Pada saat perkenalan tim Tokyo Dogs, Sakurai yang sudah mengetahui bahwa Oguri merupakan teman baik Matsumoto, menanyakan kepada Oguri bukankah sudah lama tidak bertemu dengan Matsumoto.</p>	<p><i>Kandou</i></p>	<p>Kalimat Seruan</p>

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

<p>VSAGS220912/00:03:00/K/41</p>	<p>二宮和也：学校で会った？  <i>Ninomiya Kazunari : Gakkou de atta?</i>          ‘Bertemu di kampus?’          水島ヒロ：まったく。  <i>Mizushima Hiro : Mattaku.</i>          ‘Sama sekali.’          二宮和也：えっ?! 何で?!  <i>Ninomiya Kazunari : Etsu?! Nande?!</i>          ‘Heh?Kenapaa??’</p>	<p>Ninomiya yang telah diberitahu bahwa Sakurai Shou dan Mizushima Hiro adalah junior-senior di Universitas, menanyakan apakah mereka berdua pernah bertemu di Universitas</p>	<p><i>Kandou</i></p>	<p>Kalimat Seruan</p>
<p>VSAGS220912/00:08:20/K/42</p>	<p>相葉雅紀：将来性を一番感じるのは誰ですか。  <i>Aiba Masaki : Shouraisei wo ichiban kanjiru no ha dare desuka?</i>          ‘Siapa sih yang sekiranya memiliki masa depan paling baik?’          支配人：えっ?!  <i>Shihainin : Etsu?!</i>          ‘Hah?!’</p>	<p>Pada saat permainan <i>Falling Pipe</i>, untuk mengalihkan perhatian dari Manager, Aiba melontarkan pertanyaan yang cukup mengagetkan.</p>	<p><i>Kandou</i></p>	<p>Kalimat Seruan</p>
<p>VSAGS220912/00:09:30/K/43</p>	<p>櫻井翔：ニノ、その服目がチカチカする…  <i>Sakurai Shou : Nino, sono fuku me ga chikachikasuru...</i>          ‘Nino, baju itu membuat silau’          二宮和也：そうっすか?!  <i>Ninomiya Kazunari : Soussuka?!</i>          ‘iya kah?!’</p>	<p>Sakurai Shou berkomentar mengenai baju Ninomiya yang Nampak berkuluan.</p>	<p><i>Kandou</i></p>	<p>Kalimat Seruan</p>

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

<p>VSAGS220912/00:09:42/K/44</p>	<p>二宮和也：ミッキとはそうですね。  <i>Ninomiya Kazunari : Mikki to sou desune</i>          ‘Dengan Mikki ya begitulah.’          東：ニンノとはねえ…  <i>Azuma : Ninno to ha nee...</i>          ‘Dengan Ninno...’          松本潤：えっ?!  <i>Matsumoto Jun : Etsu?!</i>          ‘Hah?!’</p>	<p>Ninomiya menyampaikan bahwa dirinya dan Azuma memiliki nama panggilan yang cukup unik yaitu, Mikki dan Ninno.</p>	<p><i>Kandou</i></p>	<p>Kalimat Seruan</p>
<p>VSAGS220912/00:15:55/K/45</p>	<p>川島：緊張しますねアイツ。  <i>Kawashima : Kinchoushimasune aitsu.</i>          ‘Anak ini gugup rupanya.’           金田：はあ?!  <i>Kanada : Haa?!</i>          ‘Hah?!’</p>	<p>Kawashima yang merupakan rekan satu grup dari Kanada paham jelas bahwa partnernya itu sedang gugup menghadapi permainan <i>Falling Pipe</i>.</p>	<p><i>Kandou</i></p>	<p>Kalimat Seruan</p>
<p>VSAGS220912/00:20:32/K/46</p>	<p>大野智：3捨てます。  <i>Ohno Satoshi : 3 Sutemasu.</i>          ‘Saya membuang nomer 3’          二宮和也：本当に?!  <i>Ninomiya Kazunari : Hontou ni?!</i>          ‘Beneran?!’</p>	<p>Pada permainan <i>Falling Pipe</i>, Ohno sebagai <i>pipe catcher</i> memaparkan strateginya.</p>	<p><i>Kandou</i></p>	<p>Kalimat Seruan</p>

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

<p>VSAGS220912/00:23:00/K/47</p>	<p>松本潤：私はこれから爆弾発言しますからね。  <i>Matsumoto Jun : Watashi ha kore kara bakudan hatsugen shimasukara ne.</i>          ‘Saya akan mengeluarkan hal yang menggemparkan.’          柳原：えっ?!  <i>Yanagihara : Etsu?!</i>          ‘Hah?!’</p>	<p>Pada permainan <i>Falling Pipe</i> antara Oguri Shun dan Matsumoto Jun yang merupakan teman baik, Matsumoto Jun mengatakan bahwa dia akan membuat berita yang menggemparkan.</p>	<p><i>Kandou</i></p>	<p>Kalimat Seruan</p>
<p>VSAGS220912/00:23:50/K/48</p>	<p>松本潤：どこ選んでも多分捕れないと思いますよ。  <i>Matsumoto Jun : Doko erandemo tabun torenai to omoimasuyo.</i>          ‘Sepertinya yang manapun yang saya pilih tidak akan tertangkap.’          小栗旬：えっ?!  <i>Oguri Shun : Etsu?!</i>          ‘Kok?!’</p>	<p>Dikarenakan kepercayaan diri Matsumoto Jun yang tinggi, dia mengatakan dengan penuh percaya diri bahwa dia yakin Oguri Shun tidak akan bisa menangkap <i>pipe</i> yang dipilihnya.</p>	<p><i>Kandou</i></p>	<p>Kalimat Seruan</p>
<p>VSAGS220912/00:29:37/K/49</p>	<p>東：似合うよ♥  <i>Azuma : Ni au yo ♥</i>          ‘Cocok loh ♥’          レッドシアター：何が?!  <i>Reddo Shiataa : Nani ga?!</i>          ‘Apanya?!’</p>	<p><i>Host</i> meminta Azuma untuk memberikan semangat kepada Oguri Shun yang akan bertanding. Tetapi ucapan semangat dari Azuma bersifat ambigu.</p>	<p><i>Kandou</i></p>	<p>Kalimat Seruan</p>

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

<p>VSAGS220912/00:33:49/K/50</p>	<p>福德順平 : 1回ぐらい謝れこっちに!  <i>Fukutoku Shunshuke : Ikkai gurai ayamare kocchi ni!</i>          ‘Sekali saja minta maaf pada kami’          川島 : えっ? !  <i>Kawashima : Etsu?!</i>          ‘Hah?!’</p>	<p>Kawashimi tidak berhasil menjalankan tugasnya dengan baik, dan justru menyalahkan orang lain terus-menerus. Oleh karena itu Fukutoku-pun marah.</p>	<p><i>Kandou</i></p>	<p>Kalimat Seruan</p>
<p>VSAGS220912/00:38:48/K/51</p>	<p><i>Host</i>: ではまず、ジャイアントマンモスが接していないブロックを排除します。  <i>Host : Dehamazu, jaiyanto manmosu ga sesshite inai burokku wo haijoushimasu.</i>          ‘Pertama-tama, musnahkan blok yang tidak menyentuh dengan Mammoth raksasanya’          レッドシアター : えっ? !  <i>Reddo Shiataa : Etsu?!</i>          ‘Hah?!’</p>	<p><i>Host</i> memaparkan peraturan pada permainan baru, <i>Giant Crush</i>.</p>	<p><i>Kandou</i></p>	<p>Kalimat Seruan</p>
<p>VSAGS220912/00:42:23/K/52</p>	<p>杉山 : いや俺別に一人でAチームじゃねえよ。  <i>Sugiyama : Iya ore betsu ni hitori de A chiimu janee yo.</i>          ‘Sebenarnya bukan saya sendirian Tim A-nya’          支配人 : えっ? !  <i>Shinainin : Etsu?!</i>          ‘Hah?!’</p>	<p>Ketika Sugiyama berdiri sendiri sebagai tim A, Arashi menanyakan apakah benar bahwa Sugiyama adalah member tim A sendirian.</p>	<p><i>Kandou</i></p>	<p>Kalimat Seruan</p>

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

<p>VSAGS220912/00:42:34/K/53</p>	<p>金田：あと杉さんの近くにあまり居たくない。  <i>Kanada : Ato Sugichan no chikakuni amari itakunai.</i>          ‘Selain itu, kami tidak ingin dekat-dekat dengan Sugichan’          杉山：何だよ?!  <i>Sugiyama : Nande dayo?!</i>          ‘Kenapaa?!’</p>	<p>Kanada menyampaikan alasan kenapa Sugiyama berdiri sendiri tanpa ada teman disekelilingnya sebagai tim A.</p>	<p><i>Kandou</i> Kalimat Seruan</p>
<p>VSAGS220912/00:53:44/K/54</p>	<p>大野：相葉ちゃん先行く。  <i>Ohno Satoshi : Aiba chan ga iku.</i>          ‘Aiba chan yang maju.’          二宮和也：マジ?!  <i>Ninomiya Kazunari : Maji?!</i>          ‘Serius?!’</p>	<p>Sebelum permainan <i>Giant Crush</i>, Ohno Satoshi menjelaskan strateginya dan menyuruh Aiba untuk maju terlebih dahulu.</p>	<p><i>Kandou</i> Kalimat Seruan</p>
<p>VSAGS220912/00:54:46/K/55</p>	<p>相葉雅紀：そっから見てるのここから見てるの全然違うからね。  <i>Aiba Masaki : Sokkara miteru no to koko kara miteru no zenzen chigau kara ne.</i>          ‘Yang dilihat dari situ dengan yang dilihat dari sini benar-benar berbeda loh.’          松本潤：えっ?!  <i>Matsumoto Jun : Etsu?!</i>          ‘Apa?!’</p>	<p>Sebelum permainan Cliff Climb, member Arashi yang meminta Aiba untuk mencapai titik puncak, justru mencari-cari alasan.</p>	<p><i>Kandou</i> Kalimat Seruan</p>
<p>VSAGS220912/00:55:20/K/56</p>	<p>相葉雅紀：よし!  <i>Aiba Masaki : Yoshi!</i>          ‘Ayo!’</p>	<p>Sebelum mulai memanjat Aiba menunjukkan semangatnya.</p>	<p><i>Kandou</i> Kalimat Seruan</p>

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

VSAGS220912/01:27:58/K/57	支配人：まずはしずるの村上を。 <i>Shihainin : Mazu ha shizuru no murakai wo.</i> ‘Pertama-tama, Murakami dari Shizuru’ 中岡：何で？！ <i>Nakaoka : Nande?!</i> ‘Kenapaa?!’	Nakaoka yang amat menginginkan untuk turun pada pertandingan selanjutnya, terkejut bahwa yang dipilih bukanlah dirinya.	<i>Kandou</i>	Kalimat Seruan
VSAGS220912/01:01:51/K/58	二宮和也：オ～イ！ <i>Ninomiya Kazunari : O~i!</i> ‘Woy!’	Ninomiya memanggil Azuma, dengan emosi, dikarenakan kesalahan Azuma yang konyol	<i>Yobikake</i>	kalimat Seruan
VSAGS220912/00:03:24/K/59	レッドシアター：オーイ！！ <i>Reddo Shiataa : O~i!</i> ‘Woy!!’	Saat Sakurai Shou selesai memperkenalkan tim Tokyo Dogs, ia yang seharusnya juga memperkenalkan, tim Red Theater justru mengajak penonton untuk segera memasuki permainan. Tim Red Theaterpun tidak terima dengan sikap tersebut.	<i>Yobikake</i>	Kalimat Seruan
VSAGS220912/01:05:58/K/60	金田：オイ！ <i>Kanada : Oi!</i> ‘Woy!’	Pada permainan Cliff Climb, Kanada memanggil rekan setim-nya untuk memberikan tambahan grip.	<i>Yobikake</i>	Kalimat Seruan
VSAGS220912/00:03:38/K/61	レッドシアター：支配人！ <i>Reddo shiataa : Shihainin!</i> ‘Manager!’	Member Red Theater kecewa dan kesal karena Manager tidak emosi dengan sikap dari member Arashi.	<i>Futsuu Meishi</i>	Kalimat Seruan

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

VSAGS220912/00:08:22/M/62	相葉雅紀：レッドシアターメンバーの中で将来性一番感じるのは誰ですか？ Aiba Masaki : Reddo shiataa membaa no naka de shouraisei ichiban kanjiru no ha dare desuka? ‘Dalam member Red Theater siapa yang memiliki prospek paling tinggi?’ 支配人：将来性?! Shihainin : Shouraisei?! ‘Prospek?!’	Pada permainan <i>Falling Pipe</i> Aiba menanyakan hal yang mengejutkan terhadap manager Red Theater untuk mengalihkan perhatian.	Futsuu Meishi	Kalimat Seruan
VSAGS220912/00:14:56/M/63	Host: ダブルキャッチだ!!! Host : Daburu kyacchi da!!! ‘Double Catch!!!’	Host terkejut dan senang dengan hasil tangkapan double oleh Kanada.	Futsuu Meishi	Kalimat Seruan
VSAGS220912/00:32:07/M/64	Host: ピンボールランナースタート!! Host : Pinbooru rannaa sutaato! ‘Pinball Runner Mulai!’	Host memulai permainan <i>Pinball Runner</i> .	Futsuu Meishi	kalimat Seruan
VSAGS220912/00:38:43/M/65	Host: ブロックダウン!!! Host : Burokku Daun!!! ‘Block Down!!!’	Host menyuruh member Arashi untuk segera menurunkan blok yang sudah dipilih.	Futsuu Meishi	Kalimat Seruan
VSAGS220912/00:55:04/M/66	レッドシアター：リーダー！ Reddo Shiataa : Riidaa! ‘Leader!’	Member Red Theater kesal dengan sikap baik leader mereka terhadap tim lawan.	Futsuu Meishi	Kalimat Seruan
VSAGS220912/01:02:17/M/67	レッドシアター：アニキ！ Reddo shiataa : Aniki! ‘Aniki(kakak tertua)!’	Member Red Theater bingung dengan sikap Kakak tertua yaitu Azuma dari tim Tokyo Dogs.	Futsuu Meishi	Kalimat Seruan
VSAGS220912/01:04:34/M/68	Host: クリフクライムスタート！ Host : Kurifu kuraimu sutaato! ‘Cliff Climb Mulai!’	Host menandakan bahwa permainan <i>Cliff Climb</i> dimulai.	Futsuu Meishi	Kalimat Seruan

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

VSAGS220912/01:15:55/M/69	レッドシアター：リーダー！ <i>Reddo Shiataa : Riidaa!</i> ‘Leader!’	Member Red Thater bingung dan meminta penjelasan terhadap pernyataan leader mereka yang tidak ingin segera memulai permainan.	<i>Futsuu Meishi</i>	Kalimat Seruan
VSAGS220912/01:27:58/K/70	レッドシアター：支配人！ <i>Reddo Shiataa : Shihanin!</i> ‘Manajer!’	Member Red Thater memanggil Manajernya agar diturunkan pada permainan yang terakhir.	<i>Futsuu Meishi</i>	Kalimat Seruan
VSAGS220912/00:04:01/M/71	狩野：嵐！ <i>Riidaa : Arashi!</i> ‘Arashi!’	Kanou sebagai leader dari Red Thater memanggil Arashi dengan bersikap menantang.	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Seruan
VSAGS220912/00:04:02/M/72	狩野：東京ドッグス！！ <i>Riidaa : Tokyo Doggusu!!</i> ‘Tokyo Dogs!’	Kanou sebagai leader dari Red Thater memanggil Tokyo Dogs dengan bersikap menantang.	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Seruan
VSAGS220912/00:09:37/M/73	松本潤：ミック？！ <i>Matsumoto Jun : Mikki ?!</i> ‘Mikki?!’	Matsumoto Jun terkejut mengetahui bahwa nama panggilan Azuma adalah Mikki.	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Seruan
VSAGS220912/00:09:58/M/74	Host: 東さん <i>Host : Azuma san</i> ‘Azuma’	Sebelum permainan <i>Falling Pipe</i> , <i>Host</i> memanggil Azuma untuk menanyakan sesuatu.	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Seruan
VSAGS220912/00:10:18/M/75	Host : 二宮君！ <i>Host : Ninomiya kun!</i> ‘Ninomiya!’	Sebelum permainan <i>Falling Pipe</i> , <i>Host</i> memanggil Ninomiya untuk menanyakan sesuatu.	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Seruan
VSAGS220912/00:11:18/M/76	東：ニノ！ <i>Azuma : Nino!</i> ‘Nino!’	Untuk menghilangkan fokus Ninomiya terhadap <i>pipe</i> , Azuma memanggil Nino.	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Seruan
VSAGS220912/00:13:19/M/77	Host: 水島さん！ <i>Host : Mizushima san!</i> ‘Mizushima!’	Sebelum permainan <i>Falling Pipe</i> , <i>Host</i> memanggil Mizushima Hiro untuk menanyakan sesuatu.	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Seruan

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

VSAGS220912/00:14:14/M/78	東:ヒロ! Azuma : Hiro !! 'Hiro!'	Sebelum permainan <i>Falling Pipe</i> , Azuma memanggil Mizushima Hiro untuk memberikan semangat.	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Seruan
VSAGS220912/00:15:34/M/79	<i>Host</i> : 金田さん! <i>Host</i> : Kanada san! 'Kanada!'	Sebelum permainan <i>Falling Pipe</i> , <i>Host</i> memanggil Kanada untuk menanyakan kesiapannya.	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Seruan
VSAGS220912/00:19:13/M/80	<i>Host</i> : 松本君。 <i>Host</i> : Matsumoto kun! 'Matsumoto!'	Sebelum permainan <i>Falling Pipe</i> , <i>Host</i> memanggil Matsumoto untuk menanyakan kesiapannya.	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Seruan
VSAGS220912/00:23:22/M/81	<i>Host</i> : 小栗さん! <i>Host</i> : Oguri san! 'Oguri!'	Sebelum permainan <i>Falling Pipe</i> , <i>Host</i> memanggil Oguri Shun untuk menanyakan kesiapannya.	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Seruan
VSAGS220912/00:24:28/M/82	<i>Host</i> : 松本君! <i>Host</i> : Matsumoto kun! 'Matsumoto!'	Sebelum permainan <i>Falling Pipe</i> , <i>Host</i> memanggil Matsumoto untuk menanyakan kesiapannya.	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Seruan
VSAGS220912/00:29:33/M/83	東:旬! Azuma : Shun! 'Shun!'	Sebelum permainan <i>Falling Pipe</i> , Azuma memanggil Oguri Shun untuk memberikan semangat.	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Seruan
VSAGS220912/00:40:35/M/84	<i>Host</i> : 吉高さん! <i>Host</i> : Yoshitaka san! 'Yoshitaka!'	Sebelum permainan <i>Giant Crush</i> , <i>Host</i> memanggil Yoshitaka untuk menanyakan kesannya terhadap mammoth di hadapan Yoshitaka.	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Seruan
VSAGS220912/00:57:41/M/85	<i>Host</i> : 小栗さん! <i>Host</i> : Oguri san! 'Oguri!'	Sebelum permainan <i>Pinball Runner</i> , <i>Host</i> memanggil Oguri Shun untuk menanyakan kesiapannya.	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Seruan
VSAGS220912/01:01:04/M/86	東:ヒロ! Azuma : Hiro! 'Hiro!'	Saat permainan <i>Cliff Climb</i> , Azuma memanggil Mizushima Hiro untuk memberikan grip tambahan.	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Seruan

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

VSAGS220912/01:03:25/K/87	櫻井翔 : 亘さん。 <i>Sakurai Shou : Watari san.</i> 'Watari.'	Sebelum permainan Cliff Climb, Sakuari Shou memanggil Watari, untuk menanyakan apakah Watari pernah memainkan permainan seperti ini sebelumnya.	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Seruan
VSAGS220912/01:09:34/M/88	<i>Host : 小栗さん!</i> <i>Host : Oguri san!</i> 'Oguri!'	Sebelum pertandingan <i>Bank Bowling</i> , <i>Host</i> memanggil Oguri Shun untuk menanyakan siapa yang diturunkan untuk permainan ini.	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Seruan
VSAGS220912/01:09:37/M/89	小栗旬 : 涼ちゃん <i>Oguri Shun : Ryou chan</i> 'Ryou!'	Sebelum pertandingan <i>Falling Pipe</i> , Oguri Shun memanggil katsuji Ryou untuk memberikan semangat.	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Seruan
VSAGS220912/01:29:37/M/90	<i>Host : 松本君!</i> <i>Host : Matsumoto kun!</i> 'Matsumoto!'	Sebelum pertandingan final, <i>Rolling Coin Tower</i> , <i>Host</i> memanggil Matsumoto untuk menanyakan kesiapannya di babak final.	<i>Koyuu Meishi</i>	kalimat Seruan
VSAGS220912/01:30:29/M/91	<i>Host : 後藤さん。</i> <i>Host : Gotou san.</i> 'Gotou.'	Sebelum pertandingan final, <i>Rolling Coin Tower</i> , <i>Host</i> memanggil Gotou untuk menanyakan kesiapannya di babak final.	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Seruan
VSAGS220912/00:16:09/M/92	亘 : 照れんってんだろ? ! <i>Watari : Terentten darou?!</i> 'Malu kan kamu?!' 金田 : 誰? ! <i>Kanada : dare?!</i> 'Siapa?!'	Watari yang mengetahui bahwa Kanada bersikap malu-malu, meledek Kanada. Dan Kanada tidak mau mengakui hal tersebut.	<i>Daimeshi</i>	Kalimat Seruan

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

VSAGS220912/00:49:17/M/93	村上純 : どっち?! <i>Murakami Jun : Docchi?! 'Yang mana?!'</i>	Murakami Jun panik ketika seluruh member Red Theater juga panik memilih blok mana yang masih aman untuk dipilih.	<i>Daimēishi</i>	kalimat Seruan
VSAGS220912/00:04:21/M/94	<i>Host : フォーリングパイプ Host : Fooringu paipu 'Falling Pipe'</i>	Setelah perkenalan dari kedua tim, <i>host</i> akan memaparkan nama permainan dan peraturan dari setiap permainan yang akan dimainkan pada episode kali ini. Games pertama adalah <i>Falling Pipe</i> .	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Judul
VSAGS220912/00:04:23/M/95	<i>Host : ピンボールランナー Host : Pinbooru rannaa 'Pinball Runner'</i>	Setelah perkenalan dari kedua tim, <i>host</i> akan memaparkan nama permainan dan peraturan dari setiap permainan yang akan dimainkan pada episode kali ini. Games kedua adalah <i>Pinball Runner</i> .	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Judul
VSAGS220912/00:04:25/M/96	<i>Host : クリフクライム Host : Kurifu kuraimu 'Cliff Climb'</i>	Setelah perkenalan dari kedua tim, <i>host</i> akan memaparkan nama permainan dan peraturan dari setiap permainan yang akan dimainkan pada episode kali ini. Games ketiga adalah <i>Cliff Climb</i> .	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Judul
VSAGS220912/00:04:27/M/97	<i>Host : バンクボウリング Host : Bankubouringu 'Bank Bowling'</i>	Setelah perkenalan dari kedua tim, <i>host</i> akan memaparkan nama permainan dan peraturan dari setiap permainan yang akan dimainkan pada episode kali ini. Games keempat adalah <i>Bank Bowling</i> .	<i>Koyuu Meishi</i>	Kalimat Judul

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

VSAGS220912/00:04:27/M/98	Host : ジャイアントクラッシュ Host : Jaianto kurasshu 'Giant Crush'	Setelah perkenalan dari kedua tim, host akan memaparkan nama permainan dan peraturan dari setiap permainan yang akan dimainkan pada episode kali ini. Games terakhir adalah Cliff Climb.	Koyuu Meishi	Kalimat Judul
VSAGS220912/00:01:18/K/99	櫻井翔 : よろしくお願ひします Sakurai Shou : Yoroshiku Onegaishimasu. 'Mohon Bantuannya'	Setelah Arashi memasuki arena, Sakurai selaku perwakilan dari Arashi mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan penyampaian sepatah dua-patah kata.	Aisatsugo	Kalimat Salam
VSAGS220912/00:02:40/K/100	櫻井翔 : よろしくお願ひします。 Sakurai Shou : Yoroshiku Onegaishimasu. 'Mohon bantuannya'	Setelah kedua tim bintang tamu memasuki arena, sekali lagi, Sakurai Shou mengucapkan salam kepada kedua bleha pihak tim.	Aisatsugo	Kalimat Salam
VSAGS220912/00:04:02/K/101	狩野 : お手柔らかに よろしくお願ひします Riida : Yoroshiku Onegaishimasu. 'Mohon Kerjasamanya'	Kanou sebagai leader dari Red Thater memberikan salam terhadap Arashi dan Tokyo Dogs.	Aisatsugo	Kalimat Salam
VSAGS220912/00:16:27/K/102	吉高 : よろしくお願ひします。 Yoshitaka : Yoroshiku Onegaishimasu. 'Mohon Bantuannya'	Sebelum dimulai poermainan <i>Falling Pipe</i> , Yoshitaka mengucapkan salam terhadap lawannya yaitu Kanada dari Red Theater.	Aisatsugo	Kalimat Salam
VSAGS220912/00:31:32/K/103	小栗旬 : よろしくね。 Oguri Shim : Yoroshiku ne. 'Mohon Bantuannya ya'	Sebelum dimulainya permainan <i>Pinball Runner</i> , Oguri Shun mengucapkan salam terhadap rekan timnya yang akan memberikan	Aisatsugo	Kalimat Salam

**Lampiran 2 : Data Temuan Dokuritsugobun dalam Variety Show “VS Arashi Golden Special” tanggal 22-September 2009**

VSAGS220912/00:36:54/K/104	二宮和也 : すみません。 <i>Ninomiya Kazunari : Sumimasen.</i> 'Permisi.'	arahan. Saat Matsumoto yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi mengalami kegagalan dalam permainannya, semua orang mulai bertanya-tanya. Ninomiya juga masuk dalam pembicaraan untuk mempertanyakan kegagalan dari Matsumoto tersebut.	<i>Aisatsugo</i>	Kalimat Salam
VSAGS220912/01:11:59/K/105	臼田 : すみません <i>Usuda : Sumimasen.</i> 'Maaf'	Usuda yang mengalami kegagalan dan sama sekali tidak mendapatkan poin pada permainan <i>Bank Bowling</i> , merasa bersalah dan meminta maaf.	<i>Aisatsugo</i>	Kalimat Salam
VSAGS220912/01:35:01/K/106	支配人 : ありがとうございます。 <i>Shihainin : Arigatou gozaimasu.</i> 'Terima Kasih Banyak.'	Red Thater berhasil memenangkan pertandingan, dan Manajer berterima kasih atas hal tersebut.	<i>Aisatsugo</i>	Kalimat Salam

Lampiran 3: Berita Acara Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Veteran Malang 65145  
Telp./Fax (0341) 575822 (direct)

E-mail: fib\_ub@brawijaya.ac.id <http://www.fib.brawijaya.ac.id>

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

1. Nama : Annisa Ekti Apriliani
2. NIM : 105110201111047
3. Program Studi : S1 Sastra Jepang
4. Topik Skripsi : Linguistik – Sintaksis
5. Judul Skripsi : Penggunaan Kalimat Minor  
(*Dokuritsugobun*) dalam *Variety Show*  
“*VS Arashi Golden Special*” tanggal 22  
September 2009
6. Tanggal Mengajukan : 5 April 2014
7. Tanggal Selesai Revisi : 17 Juli 2014
8. Nama Pembimbing : I. Nadya Inda Syartanti M.Si.  
II. Dewi Puspitasari M.Hum.
9. Keterangan Konsultasi :

No.	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1	5 April 2014	Pengajuan Judul	Nadya Inda Syartanti	
2	10 April 2014	Pengajuan Bab I,II, III	Nadya Inda Syartanti Dewi Puspitasari	
3	12 April 2014	Bimbingan Bab I,II,III	Nadya Inda Syartanti	
4	15 April 2014	Bimbingan Bab I,II,III	Dewi Puspitasari	
5	20 April 2014	Revisi Bab I,II,III	Nadya Inda Syartanti Dewi Puspitasari	
6	9 Mei 2014	Seminar Proposal	Nadya Inda Syartanti Dewi Puspitasari	
7	31 Mei 2014	Revisi	Nadya Inda Syartanti Dewi Puspitasari	
8	3 Juni 2014	Pengajuan Bab IV,V	Nadya Inda Syartanti Dewi Puspitasari	

**Lampiran 3: Berita Acara Bimbingan Skripsi**

9	6 Juni 2014	Revisi Bab IV,V	Nadya Inda Syartanti Dewi Puspitasari
10	9 Juni 2014	Revisi Bab IV,V	Dewi Puspitasari
11	12 Juni 2014	Revisi Bab IV,V	Nadya Inda Syartanti
12	20 Juni 2014	Seminar Hasil	Nadya Inda Syartanti Dewi Puspitasari
13	2 Juli 2014	Revisi Seminar Hasil	Nadya Inda Syartanti Dewi Puspitasari
14	16 Juli 2014	Ujian Skripsi	Nadya Inda Syartanti Dewi Puspitasari
15	17 Juli 2014	Revisi Ujian Skripsi	Nadya Inda Syartanti Dewi Puspitasari

10. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai :

Dosen Pembimbing I

Malang, Juli 2014

Dosen Pembimbing II

Nadya Inda Syartanti, M.Si  
NIP. 19790509 200801 2 015

Dewi Puspitasari, M.Hum.  
NIK. 860131 121 2 0339

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Ismatul Khasanah, M.Ed, Ph. D.  
NIP. 19750518 200501 2 001