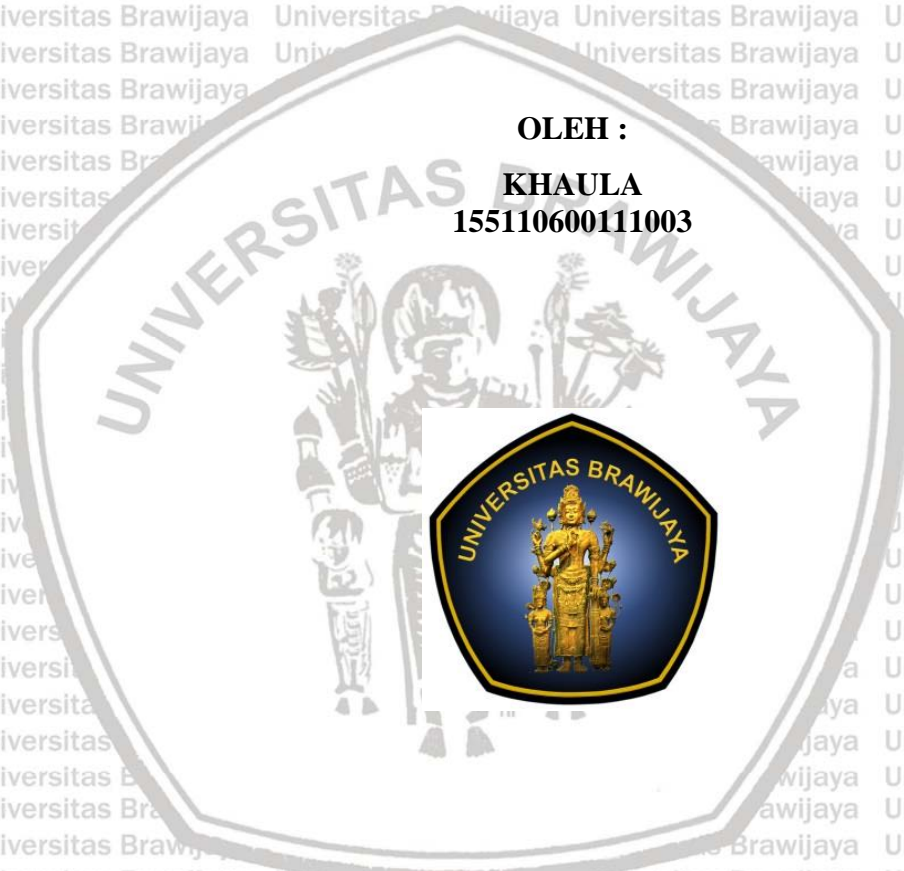


**PENGUNAAN KATA TUNJUK BAHASA JEPANG *BUNMYAKUSHIJI*
PADA VIDEO *ROLEPLAY* MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA
JEPANG ANGKATAN 2015 UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

SKRIPSI

OLEH :

**KHAULA
155110600111003**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2020**



**PENGUNAAN KATA TUNJUK BAHASA JEPANG *BUNMYAKUSHIJI*
PADA VIDEO *ROLEPLAY* MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA
JEPANG ANGKATAN 2015 UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



OLEH :

KHAULA

155110600111003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2020**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Khaula

NIM : 155110600111003

Program Studi : Pendidikan Bahasa 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, 12 Oktober 2020



Khaula
NIM. 155110600111003

LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama KHAULA telah disetujui untuk mendapatkan gelar *Sarjana Pendidikan*.

Mengetahui,

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dosen Pembimbing,




Hamamah, M.Pd., Ph.D.
NIP. 19730103 200501 2 001



Febi Ariani Saragih, S.Pd., M.Pd.
NIP. 201308 740207 2 001

ABSTRAK

Khaula. 2020. *Penggunaan Kata Tunjuk Bahasa Jepang Bunmyakushiji pada Video Roleplay Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang*. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Brawijaya. Pembimbing : Febi Ariani Saragih, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Kata tunjuk, *Bunmyakushiji*, *Video Roleplay*.

Pronomina penunjuk bahasa Jepang yang dalam bahasa Jepang disebut dengan *shijishi* dibagi menjadi 2 jenis, yaitu *genbashiji* (untuk menunjuk objek berdasarkan letak sebenarnya) dan *bunmyakushiji* (menunjuk objek yang ada dalam percakapan, wacana, monolog, konteks kalimat dan sejenisnya). Kata tunjuk Bahasa Jepang terdiri atas sistem *ko-*, sistem *so-*, sistem *a-* dan sistem *do-*. Dikarenakan objek yang ditunjuk pada kata tunjuk *bunmyakushiji* hanya ada di dalam kalimat, hal ini membutuhkan pemahaman lebih dalam penggunaannya dibandingkan dengan kata tunjuk *genbashiji*. Terlebih bagi pembelajar Bahasa Jepang yang mempelajari kata tunjuk fungsi *bunmyakushiji* setelah mempelajari fungsi *genbashiji*. Hal ini dapat menimbulkan kesalahan penggunaan jika tidak memahami dengan benar perbedaan kata tunjuk fungsi *genbashiji* dan fungsi *bunmyakushiji*. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk menganalisis penggunaan dan kecenderungan kata tunjuk *bunmyakushiji* pada video *roleplay* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 Universitas Brawijaya.

Adapun teori yang digunakan dalam menganalisis data yang ditemukan menggabungkan beberapa teori fungsi *bunmyakushiji* yang meliputi Kuno (1973 : 188) dalam Yoshikazu (2014 : 2-3), Yasuko (2005 : 69-71), serta teori dari Hirai Etsuko dan Miwa Sachiko (2007:44). Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif jenis studi kasus dengan melakukan observasi pada video *roleplay* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 Universitas Brawijaya.

Hasil analisis yang telah dilakukan ditemukan bahwa penggunaan kata tunjuk *bunmyakushiji* pada video *roleplay* merujuk ada objek yang berada dalam konteks kalimat dan telah sesuai dengan beberapa fungsi *bunmyakushiji*. Kemudian pada video *roleplay*, kata tunjuk yang ditemukan cenderung berfungsi untuk menunjuk objek atau hal dalam topik yang telah disebutkan sebelumnya.. Untuk kata tunjuk *bunmyakushiji* sistem *so-* dengan kecenderungan untuk menunjuk perkara yang hanya diketahui salah satu pihak saja memiliki pola percakapan berupa diawali dengan pertanyaan dan direspon dengan menggunakan kata tunjuk tersebut. Pada sistem *a-* kecenderungannya berupa kata tunjuk *ano* untuk menunjuk perkara yang diketahui kedua pihak. Sedangkan pada sistem *ko-* hanya ditemukan penggunaan fungsi untuk menarik perhatian lawan bicara mengenai topik yang akan disampaikan.

要旨

カウラ・2020・日本語教育学生のロールプレイビデオの日本語の文脈指示詞使用・ブラウイジャヤ大学日本語教育学科. 指導教官：フェビ・アリアニ・サラギ S.Pd., M.Pd.

キーワード：指示詞、文脈指示、ロールプレイビデオ。

指示詞という日本語の指示代名詞は現場指示用法（現場にある物を指す）と文脈指示用法（会話や文章の中にある事柄を指す）の2つに分けられる。日本語の指示詞はコ系列・ソ系列・ア系列・ド系列という種類がある。現場指示詞より、指示される対象が文の中にある文脈指示詞のほうが深く理解する必要がある。また日本語学習者にとって、現場指示用法で始め、その後文脈指示用法を学習する。現場指示用法と文脈指示用法の違いをろくに理解しなければ、誤用することができる。ブラウイジャヤ大学日本語教育学生のロールプレイビデオのように、会話の中にある指示詞を使用することができる。それで、本研究は 2015 年度のブラウイジャヤ大学日本語教育学生のロールプレイビデオの日本語の文脈指示詞使用と傾向を分析することである。

見つけるデータを分析するため、適用した幾つかの文脈指示詞の理論は義和(2014:2-3)の中の久野(1973:188)、ヤスユ(2005:69-71)、平井・悦子と三輪・さち子(2007:44)である。本研究は記述定性の事例研究法によって 2015 年度のブラウイジャヤ大学日本語教育学生のロールプレイビデオを調査した。

結果は、ほぼロールプレイビデオでの日本語の文脈指示詞使用は適切だった。また、ロールプレイビデオでは、見つけた指示詞の機能は今出てきた(または話し手が今出した)話題の中の事柄を指す傾向がある。どちらか一方が知っている事柄を指すという文脈指示詞のソ系列の場合は、質問から始め、答えるとして文脈指示詞のソ系列を使用するという会話のパターンだった。ア系列のアノの傾向の場合は、話し手も聞き手ともに知っている事柄を指す傾向がある。一方、コ系列の場合は、話し手がこれから話題にしようとする事柄に聞き手の注意を引きたいという機能だけ見つかった。

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SAMPUL DALAM	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	vii
ABSTRAK BAHASA JEPANG	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TRANSLITERASI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.5 Batasan Masalah	9
1.6 Definisi Istilah Kunci	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Shijishi	11
2.1.1 Shiji Daimeishi	11
2.1.2 Shiji Keiyoushi / Rentaisi	13
2.1.3 Shiji Fukushi	13
2.1.4 Genbashiji dan Bunmyakushiji	14
2.2 Fungsi Genbashiji dan Bunmyakushiji	16
2.3 Video <i>Roleplay</i>	27
2.4 Penelitian Terdahulu	27
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Jenis Penelitian	30
3.2 Sumber Data dan Data	30
3.3 Teknik Pengumpulan Data	32
3.4 Teknik Keabsahan Data	33
3.5 Teknik Analisis Data	33
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Temuan	35
4.2 Pembahasan	37



4.2.1 Penggunaan Kata Tunjuk.....	37
4.2.2 Kecenderungan Penggunaan.....	50
BAB V PENUTUP.....	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Implikasi	57
5.3 Keterbatasan Penelitian	57
5.4 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN.....	62



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 (キュ) kyu	きょ (キョ) kyo		
しゃ (シャ) sha	しゅ (シュ) shu	しよ (シヨ) sho		
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちよ (チヨ) cho		
にゃ (ニヤ) nya	にゅ (ニュ) nyu	によ (ニヨ) nyo		
ひゃ (ヒヤ) hya	ひゅ (ヒュ) hyu	ひよ (ヒヨ) hyo		
みゃ (ミヤ) mya	みゅ (ミュ) myu	みよ (ミヨ) myo		
りゃ (リヤ) rya	りゅ (リュ) ryu	りよ (リヨ) ryo		
ぎゃ (ギヤ) gya	ぎゅ (ギュ) gyu	ぎよ (ギヨ) gyo		
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じよ (ジヨ) jo		
ぢゃ (ヂヤ) ja	ぢゅ (ヂュ) ju	ぢよ (ヂヨ) jo		
びゃ (ビヤ) bya	びゅ (ビュ) byu	びよ (ビヨ) byo		
ぴゃ (ピヤ) pya	ぴゅ (ピュ) pyu	ぴよ (ピヨ) pyo		

っ (ツ) menggandakan konsonan berikutnya, seperti pp / tt / kk / ss.

Contoh : ちよっと (Chotto)

あ a penanda bunyi panjang. Contohnya おかあさん (Okaasan)

い i penanda bunyi panjang. Contohnya さびしい (Sabishii)

う u (baca o) penanda bunyi panjang. Contohnya りょうり (Ryouri)

え e penanda bunyi panjang. Contohnya うれえる (Ureeru)

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

Contohnya コーヒー (Koo-hii)

Partikel

は ha sering dibaca wa

を wo sering dibaca o

へ he sering dibaca e



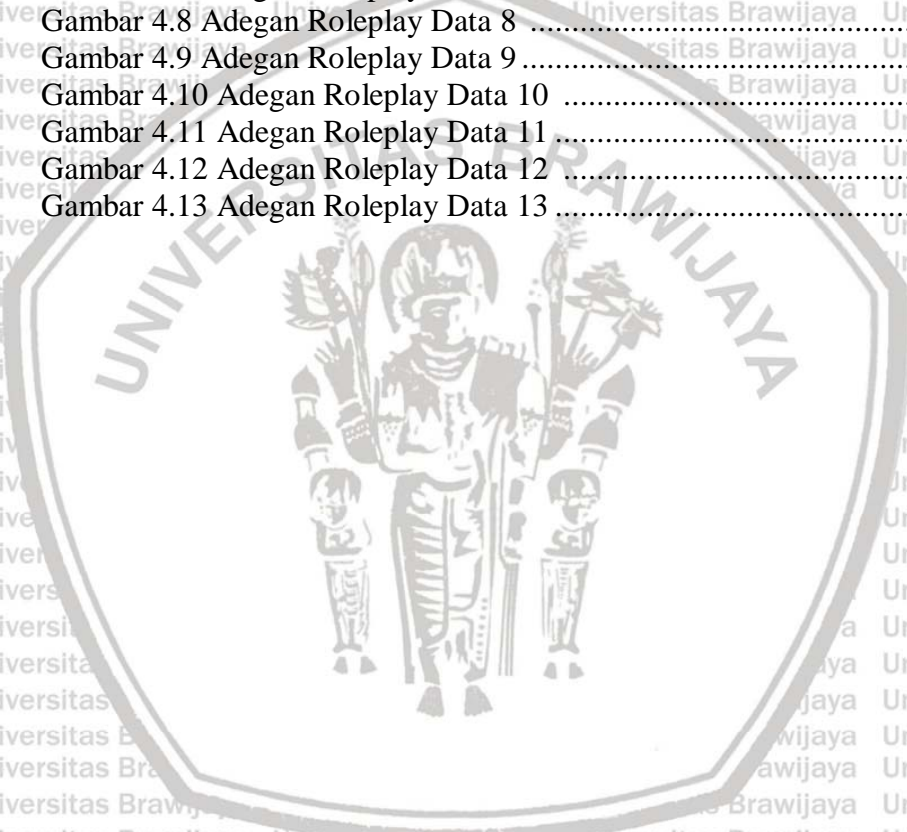
DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Fungsi <i>Bunmyakushiji</i> secara Keseluruhan	26
Tabel 2.2 Tema Video <i>Roleplay</i>	27
Tabel 3.1 Kode video berdasarkan tema	31
Tabel 3.2 Lembar Catatan Observasi	32
Tabel 4.1 Jenis Kata Tunjuk pada Video <i>Roleplay</i>	36
Tabel 4.2 Fungsi Penggunaan Kata Tunjuk pada Video <i>Roleplay</i>	36



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 4.1 Adegan Roleplay Data 1	38
Gambar 4.2 Adegan Roleplay Data 2	39
Gambar 4.3 Adegan Roleplay Data 3	41
Gambar 4.4 Adegan Roleplay Data 4	42
Gambar 4.5 Adegan Roleplay Data 5	43
Gambar 4.6 Adegan Roleplay Data 6	44
Gambar 4.7 Adegan Roleplay Data 7	45
Gambar 4.8 Adegan Roleplay Data 8	47
Gambar 4.9 Adegan Roleplay Data 9	48
Gambar 4.10 Adegan Roleplay Data 10	50
Gambar 4.11 Adegan Roleplay Data 11	51
Gambar 4.12 Adegan Roleplay Data 12	53
Gambar 4.13 Adegan Roleplay Data 13	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 <i>Curriculum Vitae</i>	62
Lampiran 2 Validator	63
Lampiran 3 Validasi Hasil Data	65
Lampiran 4 Hasil Data	67
Lampiran 5 Berita Acara	79



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa telah menjadi cara manusia untuk saling berkomunikasi satu sama lain. Melalui bahasa, manusia dapat menyampaikan maksud yang diinginkan maupun merespon lawan bicara. Di dalam bahasa bukan hanya terdiri kosakata saja namun juga ada aturan-aturan pemakaian kosakata-kosakata tersebut yang menjadikan bahasa dapat dipahami maknanya. Hal tersebut diatur dalam gramatika bahasa yang dimiliki oleh setiap bahasa, termasuk juga bahasa Jepang. Iwabuchi (1989 : 254) dalam Sudjianto dan Dahidi (2014: 133) menerangkan bahwa gramatika merupakan aturan-aturan yang digunakan untuk menyusun kata-kata menjadi sebuah kalimat. Ini menunjukkan bahwa kata-kata dalam sebuah bahasa tidak asal disusun namun sesuai aturan yang ada untuk membentuk sebuah kalimat yang benar.

Kata dalam bahasa Jepang sering disebut dengan istilah *tango* yang merupakan unit terkecil dalam menyusun sebuah kalimat (*bun*) (Sudjianto dan Dahidi, 2014: 138). Dalam penggolongannya *tango* dibagi menjadi dua bagian besar yaitu *jiritsugo* dan *fuzokugo*. *Jiritsugo* merupakan kelas kata yang dengan sendirinya membentuk *bunsetsu* (frasa atau klausa), sedangkan *fuzokugo* bermakna sebaliknya, yaitu kelas kata yang tidak dapat membentuk *bunsetsu* (frasa atau klasusa) dengan sendirinya. Dalam *jiritsugo* maupun *fuzokugo* dibagi lagi menjadi beberapa jenis, namun berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, penulis akan membahas mengenai *meishi* (nomina) yang merupakan

salah satu kelas kata dari *jiritsugo*.

Terada Takanao (1984 : 49-51) dalam Sudjanto dan Dahidi (2014: 158-161) membagi jenis *meishi* ke dalam lima macam, yaitu *futsuu meishi* (nomina yang menyatakan benda, orang, peristiwa dan sebagainya yang bersifat umum), *koyuu meishi* (nomina yang menyatakan nama-nama benda secara khusus), *suushi* (nomina yang menyatakan jumlah, kuantitas, bilangan, urutan dan sebagainya), *keishiki meishi* (nomina yang menerangkan fungsinya secara formalitas tanpa memiliki arti yang sebenarnya sebagai nomina) dan *daimeishi* (nomina yang menunjuk secara langsung, tidak menyebutkan nama orang, nama benda ataupun nama peristiwa). Di dalam *daimeishi*, jenis kata yang digunakan untuk menunjuk orang disebut *ninshou daimeishi* (pronomina persona), sedangkan kata-kata yang menunjuk benda, perkara atau peristiwa disebut *shiji daimeishi* (pronomina petunjuk). Dalam bahasa Jepang untuk kata tunjuk itu sendiri sering juga disebut dengan *shijishi* (指示詞) yang terdiri dari *Ko-* (こ-), *So-* (そ-), *A-* (あ-) dan *Do-* (ど-).

Nakamoto (2012: 43) menjelaskan bahwa penggunaan *shijishi* dibagi menjadi dua macam yaitu *genbashiji* (untuk menunjuk objek berdasarkan letak sebenarnya) dan *bunmyakushiji* (menunjuk objek yang ada dalam percakapan, wacana, monolog, konteks kalimat dan sejenisnya). Dengan adanya jenis dari *shijishi* tersebut, penting bagi pengguna untuk memperhatikan objek yang akan ditunjuk dalam menentukan *shijishi* yang akan dipakai. Untuk objek yang ditunjuk merupakan objek yang berada dalam satu tempat dengan pengguna, maka fungsi *shijishi* yang dipakai adalah *genbashiji* (現場指示). Sedangkan untuk

objek yang tidak berada dalam satu tempat dengan pengguna, maka fungsi *shijishi* yang dipakai termasuk ke dalam *bunmyakushiji*.

1) A : これはなんですか。

A : Kore wa nan desu ka.

A : 'ini apa?'

B : それはほんです。

B : Sore wa hon desu.

B : 'Itu buku.'

(Kakuko Shoji, 2010 : 18)

2) 昨日、山田君とケーキを食べた。そのケーキは美味しかった。

Kinou, Yamada kun to keeki o tabeta. Sono keeki wa oishikatta.

'Kemarin, saya makan kue dengan Yamada. Kue itu enak.'

(Moe Horiuchi, 2015 : 53)

Dari contoh 1) objek berupa *hon* 'buku' berada di tempat saat pembicara menunjuk buku tersebut (letak sebenarnya), sehingga kata tunjuk *kore* maupun *sore* pada percakapan tersebut termasuk ke dalam fungsi *genbashiji* (現場指示).

Hal tersebut sesuai dengan penjelasan dari Sakuma (1951 : 2-43) dalam Yoshikazu (2014 : 2) mengenai penggunaan *shijishi* berdasarkan fungsi *genbashiji* (現場指示), yaitu :

i. 話し手に近いものにはコ一系列を用いる。

Hanashite ni chikaimono ni wa ko-keiretsu o mochiiru.

'Untuk benda yang dekat dengan pembicara menggunakan sistem ko-'

ii. 話し手に近くなく、聞き手に近いものにはソ一系列を用いる。

Hanashite ni chikaku naku, kikite ni chikaimono ni wa so-keiretsu o mochiiru.

'Untuk benda yang tidak dekat dengan pembicara namun dekat dengan lawan bicara (pendengar) menggunakan sistem so-'

Maka dari keterangan di atas, pada contoh 1) pembicara A menggunakan kata tunjuk *kore* karena letak *hon* 'buku' dekat dengan A dan B menggunakan kata tunjuk *sore* dikarenakan letak *hon* 'buku' tidak dekat dengan B namun dekat dengan A.

Sedangkan untuk contoh kalimat 2) objek yang ditunjuk tidak berada di tempat, *Sono keeki* 'kue itu' mengacu pada kue yang telah dimakan kemarin bersama Yamada bukan menunjukkan *keeki* 'kue' yang ada saat pembicara menunjuk. Maka dari itu, kata tunjuk *sono* pada contoh kalimat 2) termasuk ke dalam fungsi *bunmyakushiji*. Lalu kata tunjuk *so-* pada kalimat 2) digunakan karena menunjuk objek yang hanya diketahui oleh pembicara saja, karena hanya pembicara saja yang memakan kue bukan bersama dengan lawan bicara. Hal ini sesuai dengan penjelasan dari Kuno (1973: 185) dalam Yoshikazu (2014: 2) yang menyatakan,

ソ一系列：話し手自身は指示対象をよく知っているが、聞き手が指示対象をよく知っていないだろうと想定した場合、あるいは、話し手自身が指示対象をよく知らない場合に用いられる。

So-keiretsu : *Hanashite jishin wa shiji taishou o yoku shitte iruga, kikite ga shiji taishou o yoku shitte inai darou to souteishita baai., aruiwa, hanashite jishin ga shiji taishou o yoku shiranai baai ni mochiirareru.*

'Sistem *so-* : digunakan ketika menduga pembicara itu sendiri yang mengetahui objek yang ditunjuk namun pendengar tidak mengetahui objek tersebut, atau digunakan ketika pembicara itu sendiri yang tidak mengetahui mengenai objek yang ditunjuk.'

Dengan penjelasan dari contoh kalimat 1) dan 2) dapat dilihat bahwa penggunaan *shijishi* tidak hanya asal meletakkan saja namun juga terdapat aturan-aturan dalam penggunaannya. Pengguna harus memahami dengan benar penggunaan kata tunjuk *Ko-* (こ-), *So-* (そ-) dan *A-* (あ-) sesuai masing-masing fungsinya (*genbashiji* dan *bunmyakushiji*).

Dibandingkan dengan *genbashijishi*, penggunaan *bunmyakushijishi* membutuhkan pemahaman lebih dikarenakan objek yang ditunjuk tidak berada di tempat saat pembicara menunjuknya, sehingga harus menerka-nerka kata tunjuk yang sesuai dengan konteks kalimatnya. Terlebih lagi bagi pembelajar asing yang

mempelajari bahasa Jepang, penggunaan *bunmyakushijishi* menjadi kendala tersendiri tak terkecuali pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya.

Selain itu pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya, materi kata tunjuk yang berfungsi untuk menunjuk objek berdasarkan letak sebenarnya (*genbashijishi*) diperoleh pada level dasar, sedangkan *bunmyakushijishi* diajarkan dalam pembelajaran level selanjutnya. Dengan kata lain fungsi *genbashiji* dipelajari lebih dulu baru kemudian mempelajari fungsi *bunmyakushiji* sehingga dapat menimbulkan pemahaman yang campur aduk antara fungsi *genbashiji* dan *bunmyakushiji*.

Pengaplikasian kata tunjuk sendiri dapat digunakan dalam percakapan maupun wacana. Dalam hal ini mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya Angkatan 2015 berkesempatan untuk mengaplikasikan kemampuan Bahasa Jepang, salah satunya penggunaan kata tunjuk dengan membuat video *roleplay* berdasarkan beberapa tema. Dalam penugasan tersebut mahasiswa dibagi dalam beberapa kelompok untuk membuat video mengenai ungkapan yang telah dipelajari. Lalu video yang telah dibuat diunggah ke *youtube* untuk dilakukan penilaian. Dari video-video yang telah diunggah, penulis menemukan beberapa penggunaan kata tunjuk termasuk kata tunjuk fungsi *bunmyakushiji*. Berikut merupakan salah satu contoh penggalan percakapan dari video *roleplay* salah satu mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 Universitas Brawijaya.

3) D : んん。。私はどこでも行かなかったけど、8月8日イベントホールへ行った。あのとき好きな声優イベントがあるんだ。誰が来たのはしってるか？

D : Unn.. Watashi wa doko demo ikanakatta kedo, hachi gatsu

youka ibento hooru e itta. Ano toki sukina seiyuu ibento ga arunda. Dare ga kita no wa shitteruka?

D : 'Hmm.. Aku *gak* pergi kemana-mana, tapi 8 Agustus aku pergi ke *Hall Event*. Saat itu ada *event* pengisi suara yang ku suka. Tahu siapa yang datang?'

F+A : いいえ。

F+A : *Iie.*

F+ A : '*Gak* tahu.'

Dari contoh 3) kata tunjuk yang digunakan adalah *ano* yang termasuk dalam fungsi *bunmyakushiji* untuk menunjuk waktu saat D pergi ke *event* pengisi suara. Berikut keterangan mengenai fungsi sistem *a-* dalam konteks kalimat (*bunmyakushiji*) dari Ichikawa (2005: 71).

- a. 話し手も聞き手もともに知っている事柄を指す。
Hanashite mo kikite mo tomo ni shitte iru koto gara o sasu.
'Menunjuk perkara yang diketahui keduanya baik pembicara maupun lawan bicara.'
- b. 記憶の中の物事を思い出しながら指す(感情的、感傷的ニュアンスを含む)。
Kioku no naka no mono goto o omoidashi nagara sasu (kanjouteki, kanshouteki nyuansu o fukumu).
'Menunjuk perkara atau hal sambil mengingatnya (bernuansa emosional).'

Dari teori di atas, *ano toki* sesuai dengan teori sistem *a-* yang b sehingga pada percakapan tersebut ingin memberikan nuansa bahwa sambil mengingat momen saat pergi ke *event* pengisi suara, D bercerita ke A dan F.

4) BW : へえ、Waduk Sidodadi ってどんな場所ですか。

BW : *Ee, Waduk Sidodadi tte donna basho desu ka.*

BW : 'Eh? Waduk Sidodadi itu tempat yang bagaimana?'

(R menjelaskan Waduk Sidodadi hingga membuat W tertarik.)

BR : そうです。私は初めてあそこへ行きますから、楽しかったです。

BR : *Soudesu. Watashi wa hajimete asoko e ikimasu kara. Tanoshikatta desu.*

BR : 'Ya, begitu. Menyenangkan, karena ini pertama kali saya ke sana.'

W : 何か嫌なことはありませんよね。

W : *Nanika iyana koto wa arimasenyone.*

W : 'Tidak ada hal yang tidak mengenakkan ya.'

5) N : うん、どこかなあ。あつ、私のうちの近くには新しいお店があるよ。

N : *unn, dokokanaa. A, watashi no uchi no chikaku ni wa atarashii omise ga aruyo.*

N : 'umm, dimana ya? Ah, di dekat rumahku ada tempat makan baru.'

F : えっ、そうなの?じゃ、あそこにいこう!

F : *Ee, sounano? Ja, asoko ni ikou!*

F : 'Oiya? Kalau begitu ayo ke sana!'

Contoh 4) juga merupakan dialog yang terdapat dalam video *roleplay*

Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 Universitas Brawijaya. Dari

dialog 4) dan 5), keduanya menggunakan kata tunjuk *asoko* yang merujuk pada

tempat yang sedang dibicarakan. Pada kedua dialog tersebut terdapat

kecenderungan dalam pemakaian kata tunjuk tempat, mahasiswa cenderung

menggunakan kata tunjuk *asoko* untuk menunjuk tempat yang jauh dari kedua

pihak (pembicara dan lawan bicara) seperti pada fungsi *genbashiji* meskipun

sebenarnya kata tunjuk yang digunakan merupakan fungsi *bunmyakushiji*.

Sedangkan jika dilihat secara konteks kalimatnya sama halnya dengan contoh 3),

pada dialog 4) kata tunjuk *asoko* memberikan nuansa R sedang mengingat

kembali tempat liburannya itu, dibuktikan pada dialog R diawali dengan *sou desu*

'ya, begitu' yang menandakan akhir dari topik sebelumnya (Waduk Sidodadi

adalah tempat yang bagus) kemudian R menambahkan pernyataan barunya bahwa

R baru pertama kali kesana. Padahal W tidak menanyakan berapa kali R sudah ke

Waduk Sidodadi.

Sedangkan dialog 5), F tidak sedang dalam nuansa mengingat tempat tersebut secara emosional dan bahkan tidak mengetahui tempat tersebut dibuktikan pada kalimat *Ee, sounano?* ‘Ohiya?’ yang menunjukkan ketidaktahuannya mengenai tempat makan yang dimaksud oleh N. Maka jika dilihat berdasarkan penggunaan kata tunjuk fungsi *bunmyakushiji* sesuai dengan teori dari Ichikawa (2005: 71) mengenai fungsi sistem *a-*, penggunaan kata tunjuk *asoko* pada dialog 5) tersebut dirasa kurang sesuai.

Berdasarkan hal itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan kata tunjuk dalam konteks kalimat (*bunmyakushijishi*) oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 Universitas Brawijaya dengan judul penelitian yaitu **Penggunaan Kata Tunjuk Bahasa Jepang *Bunmyakushiji* Pada Video Roleplay Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2015 Universitas Brawijaya.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana penggunaan kata tunjuk Bahasa Jepang *bunmyakushiji* pada video *roleplay* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 Universitas Brawijaya.
2. Bagaimana kecenderungan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 dalam menggunakan kata tunjuk *Ko-* (こ-), *So-* (そ-), dan *A-* (あ-) pada video *roleplay*.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui penggunaan kata tunjuk Bahasa Jepang *bunmyakushiji* pada video *roleplay* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 Universitas Brawijaya.
2. Untuk mengetahui kecenderungan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 Universitas Brawijaya dalam menggunakan kata tunjuk *Ko-* (こ-), *So-* (そ-), dan *A-* (あ-) pada video *roleplay*.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dengan membantu pembaca memahami lebih dalam lagi penggunaan kata tunjuk *Ko-* (こ-), *So-* (そ-), dan *A-* (あ-) dalam konteks kalimat sehingga bukan hanya mengerti penggunaan kata tunjuk *Ko-* (こ-), *So-* (そ-), dan *A-* (あ-) berdasarkan letak sebenarnya saja (*genbashijishi*), namun dapat menggunakan kata tunjuk *Ko-* (こ-), *So-* (そ-), dan *A-* (あ-) berdasarkan konteks kalimatnya (*bunmyakushiji*). Sedangkan untuk manfaat secara praktis, diharapkan dapat memberikan referensi bagi pengajar maupun pembelajar bahasa Jepang untuk meningkatkan kesadaran penggunaan fungsi kata tunjuk *bunmyakushiji* yang berbeda dari fungsi kata tunjuk *genbashiji*.

1.5 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis akan memberikan batasan-batasan masalah yang akan diteliti, diantaranya :

1. Penelitian ini akan dilaksanakan pada video *roleplay* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 Universitas Brawijaya.

2. Penelitian ini hanya akan meneliti tentang penggunaan kata tunjuk *Ko-* (こ-), *So-* (そ-), dan *A-* (あ-) berdasarkan konteks kalimat pada video *roleplay* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 Universitas Brawijaya.

1.6 Definisi Istilah Kunci

Penggunaan : proses, perbuatan, cara menggunakan sesuatu. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 305)

Kata tunjuk : kata-kata yang digunakan untuk menunjuk benda (Abdul Chaer, 2011 : 110)

Bunmyakushiji : untuk menunjuk objek yang ada dalam percakapan, wacana, monolog, konteks kalimat dan sejenisnya (Nakamoto, 2012 : 43).

Video : bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 793).

Roleplay : berasal dari dua kata, *role* yang berarti peranan dan *play* yang berarti bermain, sehingga *roleplay* berarti bermain peran (Ismawati dkk, 2016 : 613).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 *Shijishi* (指示詞)

Shijishi (指示詞) merupakan kata yang digunakan untuk menunjuk sesuatu (Ryouichi, 2002:7). Secara umum terdiri atas *shiji daimeishi* (指示代名詞), *shiji keiyoushi* (指示形容詞) dan *shiji fukushi* (指示代名詞)). Dalam bahasa Jepang yang termasuk *shiji daimeishi* (指示代名詞) adalah *kore, sore, are* dan *dore*. Untuk *shiji keiyoushi* juga disebut dengan *rentaishi* yang terdiri atas *kono, sono, ano* dan *sono*. Sedangkan untuk *shiji fukushi* terdiri atas *kou, sou, aa* dan *dou*. Selain itu, terdapat fungsi lain yaitu fungsi *genbashiji* (現場指示) dan fungsi *bunmyakushiji* (文脈指示).

2.1.1 *Shiji Daimeishi*

Takanao (1984 : 49-51) dalam Sudjianto dan Dahidi (2014 : 160) menjelaskan bahwa *shiji daimeishi* merupakan salah satu jenis dari *daimeishi*. Takanao membagi *daimeishi* menjadi dua jenis, yaitu *ninshou daimeishi* dan *shiji daimeishi*. Sedangkan *daimeishi* sendiri merupakan kata-kata yang menunjuk sesuatu secara langsung tanpa menyebut nama orang, benda, perkara, arah maupun tempat. Baik dalam wacana maupun percakapan *daimeishi* akan menggantikan penyebutan dari sesuatu yang ditunjuk tersebut sehingga mengurangi penyebutan yang berulang-ulang.

Takanao (1984 : 49-51) dalam Sudjianto dan Dahidi (2014 : 160) juga menerangkan *ninshou daimeishi* atau pronomina persona adalah kata – kata yang

digunakan untuk menunjuk orang, seperti *watashi*, *anata*, *dare* dan lain sebagainya. Sedangkan untuk *shiji daimeishi* merupakan kata-kata yang digunakan untuk menunjuk barang, perkara, tempat dan arah.

- 1) 私はトモです。サントスさんの家にいます。私は毎朝奥さんと散歩に行きます。

Watashi wa Tomo desu. Santosu san no uchi ni imasu. Watashi wa mai asa okusan to sanpo ni ikimasu.

‘Saya Tomo. Saya berada di rumah Santos. Saya setiap pagi berjalan-jalan dengan istrinya.’

(Minna no Nihongo 1 Shokyuu, 2015 : 111)

- 2) ミラー：これ、京都のお土産です。

Mira - : Kore, kyouto no omiyage desu.

Miller : ‘Ini, oleh – oleh dari Kyoto.’

管理人：どうも、すみません。

Kanrinin : Doumo, sumimasen.

Penjaga : ‘Terima kasih, maaf merepotkan.’

(Minna no Nihongo 1 Shokyuu , 2015 : 97)

Pada contoh kalimat 1) kata *watashi* ‘saya’ disebutkan sebanyak dua kali.

Kata *watashi* yang pertama untuk memberikan informasi bahwa *watashi* dalam bacaan tersebut bernama Tomo. Sedangkan untuk *watashi* pada kalimat ‘*Watashi wa mai asa okusan to sanpo ni ikimasu*’ menunjuk pada Tomo yang berkedudukan sebagai *watashi* dalam bacaan tersebut. Penggunaan pronomina persona *watashi* mengurangi penyebutan nama Tomo dalam bacaan. Sedangkan untuk contoh kalimat 2) kata tunjuk yang digunakan yaitu *kore* termasuk ke dalam *shiji daimeishi*. *Kore* ‘ini’ dalam contoh kalimat tersebut merujuk pada benda yaitu oleh-oleh dari Kyoto yang dibawa Miller untuk diberikan kepada penjaga.

2.1.2 *Shiji keiyoushi / Rentaishi*

Rentaishi juga disebut pronomina, merupakan kelas kata yang tidak mengenal konjugasi yang berfungsi untuk menerangkan nomina dan termasuk dalam *jiritsugo* (Sudjianto dan Dahidi, 2014 : 162). Dengan pengertian tersebut *rentaishi* tidak dapat berdiri sendiri dan tidak dapat dijadikan subjek dalam sebuah kalimat.

3) このコンピューターは故障しています。

Kono konpyuutaa wa koshou shite imasu.

‘Komputer ini rusak.’

(Sudjianto dan Dahidi, 2014 : 162)

Kata tunjuk *kono* ‘ini’ pada contoh kalimat 3) dipasangkan dengan kata *konpyuutaa* ‘komputer’ yang berfungsi untuk menerangkan *konpyuutaa* tersebut.

Dengan adanya penambahan kata tunjuk *kono* pada kata *konpyuutaa* memberi batasan bahwa komputer yang ditunjuk pembicara sedang dalam kondisi rusak dan komputer tersebut berada dekat pembicara.

2.1.3 *Shiji fukushi*

Fukushi merupakan kelas kata yang tidak mengalami perubahan bentuk dan dengan sendirinya dapat menjadi keterangan bagi yougen meskipun tidak diberi tambahan kata apapun (Sudjianto dan Dahidi, 2014 : 165). Yang termasuk ke dalam *shiji fukushi* adalah *kou*, *sou*, *aa* dan lainnya.

4) A : 暑いですね

A : *Atsui desu ne.*

A : ‘Panas ya.’

B : ええ、暑いですね。こう暑いと、勉強はかどりませんね。

B : *Ee, atsui desu ne. Kou atsui to, benkyou hakadorimasen ne.*

B : ‘iya, panas ya. Kalau panasnya seperti ini, belajarnya tidak berkembang.’

(Takubo, 1989 dalam Okazaki, 2003 : 2)

Dari contoh kalimat 4) kata tunjuk *kou* ‘seperti ini’ menyatakan derajat panas atau tingkat kepanasan yang membuat pembicara tidak dapat berkonsentrasi belajar.

2.1.4 *Genbashiji* dan *Bunmyakushiji*

Nakamoto (2012 : 43) membagi *shijishi* menjadi dua macam fungsi, yaitu fungsi *genbashiji* (現場指示) dan fungsi *bunmyakushiji* (文脈指示). *Genbashiji* memiliki fungsi untuk menunjuk objek yang berada dalam satu tempat dengan pembicara dan pendengar. Sedangkan *bunmyakushiji* berfungsi untuk menunjuk objek yang diungkapkan diri sendiri maupun lawan bicara, baik dalam percakapan, wacana, monolog, isi kalimat dan sejenisnya.

Yasuko (2005 : 68) menerangkan pembagian fungsi dalam sistem *ko-so-*,

a- yaitu :

「こ・そ・あ」は、実際の現場にあるものを指し示す「現場指示」と、文章の中や話の中で話題にのぼった事柄を指し示す「文脈指示」とに分けられます。

(*ko-, so-, a-*) wa, *jissai no genba ni aru mono o sashi shimesu (genbashiji) to, bunshou no naka ya hanashi no naka de wadai ni nobotta kotogara o sashi shimesu (bunmyakushiji) to ni wakeraremasu.*

‘*Ko-, so-, a-* dapat dibagi menjadi *genbashiji* untuk menunjuk suatu objek yang berada di tempat kenyataannya dan *bunmyakushiji* untuk menunjuk perkara yang menjadi topik di dalam pembicaraan atau bacaan’

Dari penjelasan Nakamoto dan Yasuko mengenai fungsi *genbashiji* dan *bunmyakushiji* dapat disimpulkan bahwa fungsi *genbashiji* digunakan untuk benda maupun hal yang secara riil ada saat dibicarakan, sedangkan untuk fungsi *bunmyakushiji* ditekankan kepada benda atau perkara secara kontekstual saja.

5) A : そのボタンを押して、そのレバーを倒せばいいんです。

A : Sono botan o oshite, sono rebaa o taoseba iin desu.

A : 'Cukup tekan tombol itu, lalu tarik ke bawah tuas itu.'

B : ああ、このボタンを押して、このレバーを倒せばいいんですね。もし、動かなくなったら、どうすればいいでしょうか。

B : *Aa, kono botan o oshite, kono rebaa o taoseba iin desune. moshi, ugokanakunattara, dou sureba ii deshouka.*

B : 'Ah, cukup tekan tombol ini, lalu tarik ke bawah tuas ini, ya. Jika (mesin) tidak bergerak saya harus bagaimana?'

A : そのときは、私を呼んでください。あちらの部屋にいますから。

A : *Sono toki wa, watashi o yonde kudasai. Achira no heya ni imasu kara.*

A : 'Pada saat itu silahkan panggil saya. Saya ada di ruang sana.'

(初級日本語文法と教え方ポイント、2005 : 67)

Pada contoh percakapan 5) kata tunjuk *sono* pada kalimat pembicara A

'*Sono botan..*' dan '*sono rebaa..*' maupun kata tunjuk *kono* pada kalimat

pembicara B '*kono botan..*' dan '*kono rebaa..*' serta kata tunjuk *achira* pada

kalimat pembicara A '*achira no heya..*' merujuk pada objek berupa *botan*

(tombol), *rebaa* (tuas) dan *heya* (ruangan) yang secara nyata ada pada saat

pembicaraan berlangsung bukan hanya secara kontekstual saja. Sedangkan kata

tunjuk *sono* pada kalimat pembicara A '*sono toki..*' merujuk pada situasi yang

telah disebutkan oleh pembicara B sebelumnya yaitu kondisi ketika (mesin) tidak

bergerak, yang hanya sebuah pengandaian bukan kondisi riil saat pembicaraan

berlangsung dan hanya bersifat kontekstual. Dalam pemilihan kata tunjuk yang

digunakan pada contoh percakapan 5) memiliki aturan masing-masing yang

mengikat dalam pemakaiannya.

2.2 Fungsi *Genbashiji* dan *Bunmyakushiji*

A. Fungsi *Genbashiji* (現場指示)

Berfungsi untuk menunjuk benda atau orang yang secara fisik dapat disentuh, diraba, didengar langsung atau dilihat oleh pembicara (Yuuji, 2000 : 5 dalam Irma, 2012 : 119). Sehingga dalam fungsi *genbashiji* (現場指示) yang ditunjuk wujudnya ada di depan mata saat kata tunjuk tersebut digunakan.

Sakuma (1951 : 2-43) dalam Yoshikazu (2014 : 2) menjabarkan masing-masing fungsi sistem *Ko-* (こ-), *So-* (そ-), *A-* (あ-) berdasarkan fungsi *genbashiji* (現場指示) sebagai berikut.

- a. 話し手に近いものにはこー系列を用いる。
Hanashite ni chikai mono ni wa ko- keiretsu o mochiieru.
'Untuk benda yang dekat dengan pembicara, menggunakan sistem *ko-*.'
- b. 話し手に近くなく、聞き手に近いものにはそー系列を用いる。
Hanashite ni chikaku naku, kikite ni chikai mono ni wa so- keiretsu o mochiieru.
'Untuk benda yang tidak dekat pembicara namun dekat dengan lawan bicara, menggunakan sistem *so-*.'
- c. 話し手にも聞き手にも近くないものにはあー系列を用いる。
Hanashite ni mo kikite ni mo chikakunai mono ni wa a- keiretsu o mochiieru.
'Untuk benda yang tidak dekat baik pembicara maupun lawan bicara, menggunakan sistem *a-*.'

Dari penjelasan tersebut, segala bentuk kata tunjuk yang menggunakan sistem *ko-* (*kore*, *kono*, *kocchi* dan lainnya) menunjuk pada objek yang dekat dengan pembicara atau penutur. Untuk sistem *so-* (*sore*, *sono*, *socchi* dan lainnya) menunjuk objek yang dekat dengan lawan bicara atau pendengar. Dan jika objek berada jauh dari keduanya maka menggunakan sistem *a-*.

- 6) ここは教室です。
Koko wa kyoushitsu desu.

'Ini kelas.'

(みんなの日本語初級 1 本冊, 2015 : 16)

7) それはテレホンカードですか。

Sore wa terehon kaado desu ka.

'Itu kartu telepon?'

(みんなの日本語初級 1 Terjemahan, 2015 : 22)

8) A : あの人はだれですか。

A : *Ano hito wa dare desu ka.*

A : 'Siapa orang itu?'

B : ミラーさんです。

B : *Miraa san desu.*

B : 'Itu Pak Miller.'

(みんなの日本語初級 1 本冊, 2015 : 55)

Seperti contoh kalimat 6) menggunakan kata tunjuk *koko* yang menyatakan tempat dan menunjukkan bahwa pembicara sedang berada di kelas atau letak pembicara dekat dengan kelas tersebut. Untuk contoh kalimat 7) penggunaan kata tunjuk *sore* menyatakan benda dan benda yang dimaksud adalah kartu telepon yang letaknya dekat dengan lawan bicara bukan pembicara. Sedangkan contoh percakapan 8) menggunakan kata tunjuk *ano* dengan diikuti kata benda *hito*. Letak dari *ano hito* 'orang itu' menunjukkan bahwa orang yang dimaksud (Pak Miller) tidak berada di dekat pembicara maupun pendengar atau jauh dari pembicara dan pendengar.

B. Fungsi *Bunmyakushiji*

Kata tunjuk ini merujuk pada benda secara kontekstual, benda tidak hadir secara fisik bersama penutur. Benda tersebut dapat berupa orang, perkara dan lainnya (Irma, 2012 : 119). Berbeda dengan fungsi *genbashiji*, fungsi *bunmyakushiji* untuk objek yang tak tampak di depan mata namun dapat berupa objek yang telah disebutkan dalam kalimat sebelumnya yang secara kontekstual

ada. Kuno (1973 : 188) dalam Yoshikazu (2014 : 2-3) menjelaskan fungsi *bunmyakushiji* sebagai berikut.

1. Fungsi Sistem Ko-

Fungsi sistem *ko-* dalam *bunmyakushiji*, yaitu : sistem *ko-* digunakan untuk menunjuk benda yang tidak di depan mata namun benda tersebut seolah-olah ada di depan mata seperti pada fungsi *genbashiji* (現場指示). Pembicara seolah-olah melihat langsung barang yang ditunjuknya namun dalam kenyataannya benda tersebut tidak ada saat ditunjuk.

9) 僕の友達に山田という人がいるんですが、この男はなかなかの理論家で……

Boku no tomodachi ni Yamada to iu hito ga irun desu ga, kono otoko wa naka naka no rironteki de...

‘Aku punya teman yang namanya Yamada. Laki-laki ini teoritis sekali.’

(Kuno (1973 : 188) dalam Yoshikazu (2014 : 3))

Dari contoh kalimat 9) menunjukkan bahwa meskipun teman yang bernama Yamada tidak hadir saat dibicarakan penutur, namun penutur seolah-olah dapat melihat Yamada. Fungsi di atas juga menunjukkan nuansa hanya pembicara yang mengetahui dengan baik objek yang ditunjuk sedangkan lawan bicara tidak mengetahui.

2. Fungsi Sistem So-

Sistem *So-* digunakan ketika objek yang ditunjuk diperkirakan hanya diketahui pembicara saja sedangkan lawan bicara tidak mengetahuinya atau pembicara itu sendiri yang tidak mengetahui mengenai objek yang dibicarakan.

10) A : 昨日、山田さんという人に会いました。その人、道に迷っていたので助けてあげました。

A : *Kinou, Yamada san to iu hito ni aimashita. Sono hito, michi ni mayotte ita no de tasukete agemashita.*

A : ‘Kemarin, saya bertemu orang yang bernama Yamada. Karena orang itu sedang tersesat jadi saya menolongnya.’

B : その人, どこに行くところだったのですか.

B : *Sono hito, doko ni iku tokoro datta no desu ka.*

B : ‘Orang itu, memangnya mau kemana?’

(Kuno (1973 : 186-187) dalam Yoshikazu (2014 : 4))

Dari contoh kalimat 10) baik pembicara (A) maupun lawan bicara (B) sama-sama menggunakan kata tunjuk *sono* dengan memberikan nuansa bahwa pembicara (A) merasa bahwa lawan bicara (B) tidak mengetahui tentang Yamada, sehingga hanya pembicara (A) saja yang mengetahui tentang Yamada. Sedangkan B menggunakan kata tunjuk *sono* menunjukkan bahwa B memang tidak mengetahui tentang Yamada.

3. Fungsi Sistem A-

Untuk objek yang diketahui oleh pembicara dan pendengar, maka sistem A- digunakan. Berbeda dengan fungsi *genbashiji* (現場指示) yang menyatakan letak benda jauh dari kedua pihak (pembicara dan pendengar), namun fungsi *bunmyakushiji* untuk objek yang sama-sama diketahui oleh pembicara dan pendengar. Jika salah satu dari kedua pihak terdapat pihak yang tidak mengetahui tentang objek yang disebutkan, maka tidak bisa menggunakan sistem A-

11) 昨日, 山田さんに会いました. あの人, いつも元気ですね.

Kinou, Yamada san ni aimashita. Ano hito, itsumo genki desu ne.

‘Kemarin, saya bertemu dengan Yamada. Orang itu selalu sehat, ya.’

(Kuno (1973 : 188) dalam Yoshikazu (2014 : 3))

Pada contoh kalimat 11) menggunakan kata tunjuk *ano* memberikan nuansa bahwa baik pembicara maupun lawan bicara sama-sama mengenal Yamada. Hal tersebut didukung dengan penggunaan kata *itsumo* yang berarti ‘Selalu’ mengindikasikan bahwa kedua pihak pernah bertemu dengan Yamada.

Yasuko (2005 : 69-71) juga mengemukakan fungsi *bunmyakushiji* dengan masing-masing penggunaannya sebagai berikut.

A. Fungsi sistem *ko-*

1. Untuk menunjuk perkara atau hal yang akan dijadikan topik oleh pembicara dan hal atau perkara tersebut dibicarakan setelahnya (*So-*, *A-* tidak bisa digunakan).

12) ねえ、この(?その?あの)話知ってる?佐藤さん結婚するんだって。
Nee, kono (?sono ?ano) hanashi shitteru? Satou san kekkon surun datte.

‘Eh, tahu tentang berita ini (?itu ?itu) ? Katanya Satou akan menikah.’

(初級日本語文法と教え方ポイント、2005 : 69)

Pada contoh kalimat 12) *kono hanashi* ‘berita ini’ yang dimaksudkan adalah mengenai Satou yang akan menikah yang disebutkan setelahnya.

Penyebutan *kono hanashi* ‘berita ini’ seakan memberi aba-aba pada lawan bicara untuk lebih memperhatikan apa (topik) yang akan dibicarakan oleh pembicara. Untuk kata tunjuk *sono* dan *ano* tidak dapat digunakan untuk kalimat ini karena hanya sistem *ko-* saja yang dapat digunakan untuk merujuk sesuatu yang baru akan dibicarakan setelahnya.

2. Untuk menunjuk perkara atau hal yang ada di dalam topik yang baru saja dibicarakan atau disebutkan (*So-* bisa digunakan, *A-* tidak bisa digunakan).

13) A : 今度会社を辞められるそうですね。

A : *Kondo kaisha o yamerareru sou desune..*

A : ‘Kali ini katanya akan diberhentikan dari perusahaan ya.’

B : ええ, そうなんです。でも、この(Oその?あの)ことは、誰にも言わないでくださいね。

B : *Ee, sou nan desu. Demo, kono (Osono ?ano) koto wa, dare ni mo*

iwanaide kudasaine.

B : ‘Iya, sepertinya begitu. Tapi tolong jangan bilang ke siapa pun

tentang ini (Oitu ?itu) ya.'

(初級日本語文法と教え方ポイント、2005 : 70)

Dari contoh percakapan 13) *kono koto* pada dialog B mengacu pada sesuatu yang telah disebutkan oleh A yaitu kabar mengenai B yang akan diberhentikan dari perusahaannya. Selain *kono koto*, kata tunjuk *sono* juga dapat menggantikan kata tunjuk *kono* dalam percakapan tersebut, namun untuk kata tunjuk *ano* tidak dapat digunakan. Dengan demikian fungsi sistem *ko-* dapat digunakan untuk merujuk pada hal yang akan dibicarakan atau hal yang telah dibicarakan sebelumnya.

B. Fungsi sistem *so-*

1. Untuk menunjuk perkara atau hal yang ada di dalam topik yang baru saja dibicarakan atau disebutkan, sama seperti fungsi sistem *ko-* yang kedua (*Ko-* bisa digunakan, tapi *A-* tidak bisa digunakan).

14) A : 今度会社を辞められるそうですね。

A : *Kondo kaisha o yamerareru sou desune..*

A : 'Kali ini katanya akan diberhentikan dari perusahaan ya.'

B : ええ, そうなんです。でも、その (Oこの?あの)ことは、誰にも言わないでくださいね。

B : *Ee, sou nan desu. Demo, sono (Okono ?ano) koto wa, dare ni mo iwanaide kudasai ne.*

B : 'Iya, sepertinya begitu. Tapi tolong jangan bilang ke siapa pun tentang itu (Oini ?itu) ya.'

(初級日本語文法と教え方ポイント、2005 : 70)

Seperti yang telah dijelaskan pada contoh percakapan 17) kata tunjuk *sono* dan *kono* pada contoh percakapan 14) dapat digunakan (namun *ano* tidak bisa digunakan) untuk menunjuk hal yang telah disebutkan sebelumnya sehingga tidak dibutuhkan pengulangan penyebutan dalam dialog B tentang topik yang dibicarakan.

2. Ketika menerima isi pembicaraan yang tidak diketahui (Ko-, A- tidak bisa digunakan).

15) A : 子供の頃は田舎の家によく遊びに行きました。

A : *Kodomo no koro wa inaka no ie ni yoku asobi ni ikimashita.*

A : 'Saat masa kecil aku sering pergi main ke rumah yang ada di desa.'

B : その (?この?あの)家にはお祖父さんが住んでいたんですか。

B : *Sono (?kono ?ano) ie ni wa ojiisan ga sunde itan desuka.*

B : 'Apa kakekmu tinggal di rumah itu (?ini ?itu)?'

(初級日本語文法と教え方ポイント、2005 : 70)

Pada contoh percakapan 15) B menggunakan kata tunjuk *sono* 'itu'

pada *sono ie* 'rumah itu' yang merujuk pada rumah A di desa, hal ini sesuai dengan fungsi sistem *so-* nomor satu (menunjuk perkara atau hal yang telah disebutkan sebelumnya). Namun dalam contoh percakapan 19) penggunaan *sono* 'itu' dalam *sono ie..* 'rumah itu...' ingin menunjukkan bahwa B tidak mengetahui tentang rumah A di desa dengan bukti B menanyakan kakek A juga tinggal di rumah tersebut atau tidak.

3. Untuk menunjuk pengandaian suatu perkara atau hal.

16) A : 簡単に火星へいけばいいですね。

A : *Kantan ni kasei e ikeba ii desune.*

A : 'Kalau bisa pergi ke Mars dengan mudah pasti enak ya.'

B : ええ、そう (?こう?ああ) になったら素晴らしいですね。

B : *Ee, sou (?kou ?aa) nattara subarashii desune.*

B : 'Iya, kalau bisa begitu keren ya.'

(初級日本語文法と教え方ポイント、2005 : 70)

Contoh percakapan 16) *sou* 'begitu' pada *sou nattara* 'kalau bisa begitu' menunjukkan hal yang tidak terjadi namun berupa pengandaian yang ditandai dengan kata 'kalau' pada dialog B tersebut dan *sou* tidak bisa digantikan dengan *kou* maupun *aa*.

C. Fungsi sistem *a-* (*Ko-*, *So-* tidak bisa digunakan)

1. Menunjuk perkara atau hal yang diketahui pembicara dan pendengar.

17) A : 昨日レストランメヒコへ行ったですよ。

A : *Kinou resutoran mehiko e ittan desu yo.*

A : 'Kemarin saya pergi ke restoran Mehiko lho.'

B : ああ、あそこ(?ここ?そこ)はいい店ですね。

B : *Aa, asoko (?koko ?soko) wa ii mise desu ne.*

B : 'Ah, disana (?disini ?disitu) restoran yang bagus ya.'

(初級日本語文法と教え方ポイント、2005 : 70)

Pada contoh percakapan 17) kata tunjuk *asoko* 'disana' merujuk pada restoran Mehiko yang didatangi A kemarin. Dalam dialog B, *asoko* 'disana' bukan untuk menunjukkan bahwa letak restoran jauh dari kedua pihak (A dan B) namun lebih kepada kedua pihak yang sama-sama mengetahui restoran tersebut. B memberikan penilaian dengan mengatakan bahwa restoran tersebut bagus menjadi bukti B juga mengetahui tentang restoran yang dimaksud A.

2. Untuk menunjuk sesuatu sambil mengingat dalam ingatan, bernuansa emosional.

18) あんな(?こんな?そんな)ところ、二度と行くものか。

Anna (?konna ?sonna) tokoro, ni do to iku monoka.

'Mana mungkin saya pergi ke tempat seperti itu (?seperti ini ?seperti itu) lagi.'

19) 小さいときは鹿児島で過ごした。あのころ(?このころOそのころ)が懐かしい。

Chiisai toki wa kagoshima de sugoshita. Ano koro (?kono koro Osono koro) ga natsukashii.

'Masa kecil saya habiskan di Kagoshima. Saya kangen masa itu (?akhir-akhir ini Omasa itu).'

(初級日本語文法と教え方ポイント、2005 : 70)

Dalam contoh kalimat 18) saat pembicara mengatakan hal tersebut memberikan kesan tidak senang (emosional) dengan tanda bahwa pembicara tidak akan kembali ke tempat tersebut. Begitu juga pada contoh kalimat 19) perasaan yang ditunjukkan pembicara adalah kerinduan akan masa kecilnya di Kagoshima sambil membayangkan masa kecilnya tersebut. Dengan demikian sistem *a-* yang bernuansa emosional ini tidak hanya untuk perasaan tidak senang atau pun senang saja namun untuk semua perasaan. Contoh kalimat 19) juga dapat menggunakan *sono koro* ‘masa itu’ namun nuansanya menjadi lebih objektif dibandingkan dengan *ano koro* ‘masa itu’ yang bernuansa subjektif.

Penggunaan *ko-*, *so-*, *a-* dalam fungsi *bunmyakushiji* juga dijelaskan oleh Hirai Etsuko dan Miwa Sachiko (2007:44) dengan penjabaran sebagai berikut.

1. Di dalam bacaan :
 - a. Sistem *ko-* dan *so-* digunakan untuk menunjuk hal yang telah disebutkan pada kalimat sebelumnya. (*a-* tidak bisa digunakan)
 - b. Ketika ingin menarik perhatian lawan bicara maka menggunakan sistem *ko-*.
 - c. Ketika pembicara membicarakan hal yang dirasa dekat dengannya maka juga menggunakan sistem *ko-*.

20) 彼は記憶力が優れている。だがそれを自慢することはない。
Kare wa kiokuryoku ga sugureteiru. Daga sore o jiman suru koto wa nai.
 ‘Kemampuan ingatannya sangat bagus. Tapi dia tidak pernah sombong akan hal itu.’

(中級を学ぼう、2007:44)

Contoh kalimat 20) menggunakan kata tunjuk *sore* 'itu' merujuk pada kalimat yang telah disebutkan sebelumnya *kare wa kiokuryoku ga sugureteiru* 'kemampuan ingatannya sangat bagus' sesuai dengan fungsi pertama (a).

2. Di dalam percakapan :

- a. Ketika pembicara dan lawan bicara sama-sama mengetahui hal yang ditunjuk maka menggunakan sistem *a-*.
- b. Ketika hanya salah satu (hanya pembicara saja atau hanya lawan saja) yang mengetahui hal yang ditunjuk maka menggunakan sistem *so-*.

21) A : 昨日花山公園に行ったんだ。

A : *Kinou hanayama kouen ni ittanda.*

A : 'Kemarin saya pergi ke taman Hanayama.'

B : それ、どこにあるの。

B : *Sore, doko ni aru no.*

B : 'Itu ada dimana?'

(中級を学ぼう、2007:44)

22) A : 明日横浜の花火大会を見に行くんだ。

A : *Ashita Yokohama no hanabi taikai o mi ni ikunda..*

A : 'Besok saya akan pergi ke pesta kembang api Yokohama.'

B : ああ、あの花火大会はすごく有名だよね。

B : *Aa, ano hanabi taikai wa sugoku yuumei dayone.*

B : 'Ah, pesta kembang api itu sangat terkenal ya.'

(中級を学ぼう、2007:44)

Pada contoh percakapan 21) *sore* 'itu' pada dialog B merujuk pada taman Hanayama, B menanyakan letak taman Hanayama yang menunjukkan bahwa B tidak mengetahui taman tersebut. Dengan kata lain hanya A saja yang mengetahui taman tersebut, maka menggunakan sistem *so-* yaitu *sore* 'itu'. Sedangkan pada contoh percakapan 22) B menggunakan kata tunjuk *ano* 'itu' pada *ano hanabi taikai* 'pesta kembang api itu' karena B juga mengetahui pesta kembang api yang

dimaksud A (pesta kembang api Yokohama) dibuktikan dengan B menyatakan bahwa pesta kembang api tersebut sangat terkenal.

Dari berbagai macam fungsi *bunmyakushiji* oleh Kuno (1973 : 188) dalam Yoshikazu (2014 : 2-3), Yasuko (2005 : 69-71), serta Hirai Etsuko dan Miwa Sachiko (2007:44) yang telah dijelaskan diatas terdapat beberapa kesamaan fungsi, maka dari itu penulis merangkum fungsi *bunmyakushiji* dalam tabel berikut.

Tabel 2.1 Fungsi *Bunmyakushiji* secara Keseluruhan

Sistem	Fungsi
Ko-	1. Menunjuk perkara atau hal dalam topik yang akan disebutkan pada kalimat setelahnya.
	2. Menunjuk perkara atau hal dalam topik yang telah disebutkan pada kalimat sebelumnya.
	3. Menunjuk perkara atau hal yang dirasa dekat dengan pembicara.
	4. Ketika ingin menarik perhatian lawan bicara mengenai topik yang akan disampaikan.
	5. Menunjuk perkara atau hal yang seolah-olah ada di depan mata saat dibicarakan yang hanya diketahui pembicara saja.
So-	1. Menunjuk perkara atau hal yang hanya diketahui salah satu pihak saja (pembicara saja atau lawan bicara saja).
	2. Menunjuk perkara atau hal dalam topik yang telah disebutkan sebelumnya.
	3. Menunjuk pengandaian suatu perkara atau hal.
A-	1. Menunjuk perkara atau hal yang diketahui oleh kedua pihak (pembicara dan lawan bicara).
	2. Menunjuk perkara atau hal sambil mengingatnya (bernuansa emosional).

Dengan tabel 2.1 mengenai fungsi *bunmyakushiji* secara keseluruhan akan digunakan untuk menganalisis kata tunjuk dalam konteks percakapan pada video *roleplay* dalam penelitian ini. Dengan begitu dapat diketahui penggunaan kata tunjuk *bunmyakushiji* dalam video *roleplay* oleh mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 Universitas Brawijaya.

2.3 Video Roleplay

Mahasiswa membuat video dengan tema – tema yang telah dipelajari dengan total sepuluh tema. Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya angkatan 2015 membuat sebuah cerita dan memasukkan pola maupun ungkapan yang dipelajari pada tema yang bersangkutan, lalu mempraktikkannya dan direkam dalam bentuk video yang kemudian diunggah di *youtube* untuk dilakukan penilaian terkait ketepatan ungkapan pada cerita, ekspresi dalam penyampaian ungkapan tersebut dan aspek lainnya. Berikut tema-tema video *roleplay* yang dibuat.

Tabel 2.2 Tema video *roleplay*

No	Judul Tema
1	貸してもらう
2	予定を変更する
3	レストランで
4	旅行の感想
5	買い物
6	アルバイトを探す
7	褒められて
8	交通手段
9	ゆずります
10	マンション

2.4 Penelitian terdahulu

Penelitian mengenai kata tunjuk beberapa kali telah dilakukan sebelumnya, seperti yang penulis temui pada penelitian yang dilakukan oleh Tristy Ningrum (2016) dengan judul “Kemampuan dan Pemahaman Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya Angkatan 2015 dalam Menggunakan Kata Tunjuk Bahasa Jepang *Kore, Sore, Are*”. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah penggunaan kata tunjuk yang diteliti oleh Tristy

Ningrum hanya sebatas *kore*, *sore*, dan *are* berdasarkan letak sebenarnya (*genbashiji*), sedangkan penulis meneliti penggunaan kata tunjuk untuk semua kata tunjuk *Ko-* (こ-), *So-* (そ-), *A-* (あ-) berdasarkan konteks kalimat (*bunmyakushijishi*). Instrumen penelitian yang digunakan oleh Tristya Ningrum meliputi tes, angket/kuisisioner dan wawancara. Sedangkan penulis bermaksud menggunakan dokumen berupa skrip dari video *roleplay* yang dibuat oleh mahasiswa pendidikan bahasa jepang universitas brawijaya angkatan 2015.

Penelitian lain mengenai kata tunjuk dilakukan oleh Affifah Maimunah (2014) dengan judul skripsi “Penggunaan Referensi Pronomina Demonstratif pada Cerita Rakyat *Mahout Hakushi* dan *Hashire Merosu*”. Penelitian berfokus pada pengklasifikasian kata tunjuk dalam cerita rakyat Mahou Hakushi dan Hashire Merosu sesuai dengan fungsi masing-masing. Perbedaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan pada sumber data yang digunakan, penulis menggunakan video *roleplay* sedangkan Affifah menggunakan Cerita Rakyat *Mahout Hakushi* dan *Hashire Merosu*. Serta cakupan dari kata tunjuk yang diidentifikasi, penulis hanya meneliti penggunaan kata tunjuk dalam konteks kalimat saja sedangkan Affifah meneliti seluruh penggunaan kata tunjuk yang terdapat dalam cerita.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Husniyah Fadhilatul Hasana (2016) dengan judul penelitian “Analisis Kontrastif Pronomina Demonstratif Bahasa Indonesia dan Bahasa Jepang dalam Surat Kabar”. Perbedaan terletak pada fokus penelitian yang akan penulis lakukan meliputi penggunaan semua kata tunjuk dalam konteks kalimat yang terdapat dalam video *roleplay*. Sedangkan

Husniyah berfokus pada analisis kontrasif pronomina demonstratif Bahasa Indonesia dan Bahasa Jepang. Sumber data yang digunakan juga berbeda, penulis menggunakan video *roleplay* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya angkatan 2015, sedangkan Husniyah menggunakan surat kabar Bahasa Indonesia dan Bahasa Jepang.

Selain penelitian mengenai kata tunjuk, penelitian yang menggunakan sumber data berupa video percakapan juga telah dilakukan oleh Nurin Nadawati (2016) dengan judul “Kesalahan Penggunaan *Kandoushi* dalam Video Kaiwa Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2013 Universitas Brawijaya”. Perbedaan dengan penelitian penulis meliputi fokus penelitian mengenai kelas kata *Kandoushi*, sedangkan penulis berfokus pada kata tunjuk *bunmyakushiji*. Lalu objek penelitian dengan tahun angkatan yang berbeda serta teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh Nurin. Pada penelitian Nurin menggunakan teknik pengumpulan data angket, sedangkan penulis akan mengumpulkan data dengan menyeleksi video yang ada.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penulis akan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dalam penelitian ini. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berfokus pada pendeskripsian keadaan, sifat atau hakikat, nilai suatu objek atau gejala tertentu (Djamil, 2017 : 8).

Sedangkan kata deskriptif berasal dari bahasa Latin ‘descriptivus’ yang berarti uraian. Sehingga penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan segala gejala atau keadaan yang sebenarnya (Mukhtar, 2013 11). Dengan demikian penulis akan mendeskripsikan hasil penelitian yang didapat sedemikian rupa sehingga dapat menjelaskan hasil penelitian dengan baik.

Penulis menggunakan jenis penelitian studi kasus, penelitian yang berkenaan dengan suatu tahapan spesifik atau kekhasan dari suatu subjek penelitian baik secara menyeluruh maupun secara personal (Maxfield, 1930 dalam Nazir 2014).

Suatu tahapan spesifik yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan penggunaan kata tunjuk *bunmyakushiji* yang hanya terdapat dalam video *roleplay* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 Universitas Brawijaya.

3.2 Sumber Data dan Data

3.2.1 Sumber Data

Sumber data merupakan sumber-sumber yang memberikan peluang bagi peneliti untuk mendapatkan sejumlah data yang dibutuhkan dalam

penelitian (Mukhtar, 2013 : 100). Adapun sumber data dari penelitian ini adalah video *roleplay* yang telah dibuat oleh Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 Universitas Brawijaya. Dengan tema yang berbeda maka berikut perumusan kode video untuk masing-masing tema.

Tabel 3.1 Kode video berdasarkan tema

No	Judul Tema	Kode
1	貸してもらおう	V1
2	予定を変更する	V2
3	レストランで	V3
4	旅行の感想	V4
5	買い物	V5
6	アルバイトを探す	V6
7	褒められて	V7
8	交通手段	V8
9	ゆずります	V9
10	マンション	V10

3.2.2 Data

Data adalah segala informasi empiris dan dokumentatif yang didapatkan di lapangan dan mendukung ke arah kontruksi ilmu secara ilmiah dan akademis (Mukhtar, 2013 : 99). Data dalam penelitian ini berupa dokumentasi dialog – dialog yang terdapat kata tunjuk fungsi *bunmyakushiji* (文脈指示).

Berkaitan dengan hal tersebut untuk menentukan data dari sumber data, penulis akan memilah video-video dari sepuluh tema yang terdapat penggunaan kata tunjuk bahasa Jepang dalam konteks kalimat (*bunmyakushiji*). Sehingga dari pemilahan video tersebut fokus penelitian dapat lebih terarah dan dapat memberikan data yang diinginkan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi. Menurut Marshall (1995) dalam Sugiyono (2014:226) melalui observasi, peneliti mempelajari perilaku dari objek penelitiannya serta makna yang terkandung dalam perilaku tersebut. Observasi berupa pengamatan terhadap video-video *roleplay*. Penulis akan mengamati seluruh video yang telah dibuat oleh Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 Universitas Brawijaya.

Setelah dilakukan pengamatan pada video, langkah selanjutnya merupakan pemilahan percakapan yang mengandung kata tunjuk *bunmyakushiji*. Pemilahan percakapan tersebut kemudian didokumentasikan dengan pengisian Lembar Catatan Observasi dengan format tabel sebagai berikut.

Tabel 3.2 Lembar Catatan Observasi

No.	Kelompok dan kode video	Menit	Dialog	Kata tunjuk yang digunakan

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan tabel 2.2 mengenai fungsi *bunmyakushiji* yang telah dirangkum dari beberapa teori untuk menganalisis penggunaan kata tunjuk fungsi *bunmyakushiji* (rumusan masalah nomor satu) serta menganalisis kecenderungan penggunaan kata tunjuk yang digunakan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 Universitas Brawijaya (rumusan masalah nomor dua).

3.4 Teknik Keabsahan Data

Dalam pemeriksaan keabsahan data penelitian ini, penulis akan menggunakan teknik triangulasi penyidik. Triangulasi penyidik merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data dengan menggunakan peneliti atau pengamat yang berbeda untuk memeriksa data yang telah diperoleh (Djamal, 2017 : 132). Penulis akan menggunakan dua penyidik lain untuk melakukan keabsahan data. Penyidik lain dalam penelitian ini merupakan orang yang berpengetahuan dan berpengalaman dalam bidang yang diteliti, dalam hal ini yaitu orang Jepang yang menjadi pengajar Bahasa Jepang terutama cabang ilmu linguistik mengenai tata bahasa Jepang.

3.5 Teknik Analisis Data

Dalam hal ini penulis akan melakukan analisis data model Miles dan Huberman (Afrizal, 2016 : 178-180) dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Menetapkan dialog-dialog dalam video yang mengandung kata tunjuk fungsi *bunmyakushiji*.
2. Mengisi lembar catatan observasi (tabel 3.2) untuk dapat memberikan kode pada temuan data.
3. Memberikan kode untuk setiap data yang ditemukan. Pemberian kode data ini meliputi nomor kelompok, kode video, menit dialog yang mengandung kata tunjuk fungsi *bunmyakushiji* dan kata tunjuk yang digunakan. Contoh : 1V1-03:05-ko (1 untuk nomor kelompok, V1 berarti video, tema kesatu, 03:05 menunjuk menit ketiga detik kelima dan ko berarti kata tunjuk yang digunakan merupakan sistem ko-).

4. Melakukan validasi data dengan menggunakan teknik triangulasi penyidik.

Dalam hal ini penulis akan menyerahkan data kepada penyidik lain.

5. Menganalisis data yang telah divalidasi untuk diklasifikasikan penggunaan kata tunjuk dengan menggunakan tabel 2.2 fungsi *bunmyakushiji* secara keseluruhan.

6. Menganalisis kecenderungan yang tampak pada penggunaan kata tunjuk *bunmyakushiji* pada video *roleplay*.

7. Menjelaskan hasil temuan mengenai penggunaan kata tunjuk *bunmyakushiji* pada video *roleplay* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 Universitas Brawijaya.

Dari hasil analisis tersebut dapat diketahui benar tidaknya penggunaan kata tunjuk *bunmyakushiji* pada video *roleplay* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 universitas Brawijaya. Serta kecenderungan pemakaian kata tunjuk *bunmyakushiji* pada video *roleplay* tersebut yang dapat dijadikan bahan masukan dalam pengajaran kata tunjuk Bahasa Jepang *bunmyakushiji*.

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Temuan

Berikut hasil temuan yang didapat melalui observasi serta analisis terhadap penggunaan kata tunjuk Bahasa Jepang *bunmyakushiji* dalam video *roleplay* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 Universitas Brawijaya.

Adapun jumlah video yang terdapat penggunaan kata tunjuk *bunmyakushiji* yaitu 21 buah.

4.1.1 Penggunaan Kata Tunjuk Bahasa Jepang *Bunmyakushiji* pada Video *Roleplay* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2015 Universitas Brawijaya

Berdasarkan hasil observasi dan analisis ditemukan penggunaan kata tunjuk *bunmyakushiji* yang telah sesuai dengan aturan penggunaannya maupun beberapa kesalahan penggunaan. Namun dalam penelitian ini hanya akan berfokus pada penggunaan kata tunjuk yang telah sesuai sehingga kesalahan penggunaan kata tunjuk *bunmyakushiji* tidak termasuk dalam data penelitian ini. Objek pada penggunaan kata tunjuk *bunmyakushiji* pada video *roleplay* tersebut merujuk pada objek dalam topik percakapan dengan fungsi yang beragam bukan berdasarkan letak sebenarnya. Seperti merujuk pada objek yang telah disebutkan sebelumnya, menarik perhatian lawan bicara untuk topik yang akan disampaikan maupun objek yang diketahui oleh kedua pihak atau salah satu saja dan fungsi lainnya. Namun tidak semua jenis maupun fungsi penggunaan ditemukan dalam video. Berikut tabel jenis dan fungsi penggunaan kata tunjuk *bunmyakushiji* yang ditemukan.

Tabel 4.1 Jenis Kata Tunjuk pada Video Roleplay Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2015 Universitas Brawijaya

No	Jenis	Kata Tunjuk	Jumlah
1	Ko	これ	0
		この	0
		ここ	0
		こちら	0
		こんな	2
		こう	0
		それ	6
2	So	その	9
		そこ	0
		そちら	0
		そんな	2
		そう	6
3	A	あれ	0
		あの	6
		あそこ	1
		あちら	0
		あんな	1
TOTAL			33

Tabel 4.2 Fungsi Penggunaan Kata Tunjuk pada Video Roleplay Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2015 Universitas Brawijaya

Sistem	Fungsi	Jumlah
Ko- こ-	1. Menunjuk perkara atau hal dalam topik yang akan disebutkan pada kalimat setelahnya.	0
	2. Menunjuk perkara atau hal dalam topik yang telah disebutkan pada kalimat sebelumnya.	0
	3. Menunjuk perkara atau hal yang dirasa dekat dengan pembicara.	0
	4. Ketika ingin menarik perhatian lawan bicara mengenai topik yang akan disampaikan.	2
	5. Menunjuk perkara atau hal yang seolah-olah ada di depan mata saat dibicarakan yang hanya diketahui pembicara saja.	0
So- そ-	1. Menunjuk perkara atau hal yang hanya diketahui salah satu pihak saja (pembicara saja atau lawan bicara saja).	2
	2. Menunjuk perkara atau hal dalam topik yang telah disebutkan sebelumnya.	21
	3. Menunjuk pengandaian suatu perkara atau hal.	0
A- あ-	1. Menunjuk perkara atau hal yang diketahui oleh kedua pihak (pembicara dan lawan bicara).	5
	2. Menunjuk perkara atau hal sambil mengingatkannya (bernuansa emosional).	3
TOTAL		33

4.1.2 Kecenderungan Penggunaan Kata Tunjuk Bahasa Jepang *Bunmyakushiji* pada Video *Roleplay* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2015 Universitas Brawijaya

Berdasarkan tabel 4.2 mengenai fungsi penggunaan kata tunjuk yang terdapat dalam video *roleplay* yang sebagian besar menggunakan sistem *so-* memiliki kecenderungan penggunaan dengan fungsi menunjuk perkara atau hal dalam topik yang telah disebutkan sebelumnya sebanyak 21 data. Sedangkan pada sistem *a-* yang berjumlah delapan data cenderung menggunakan fungsi merujuk objek yang diketahui kedua pihak dengan kata tunjuk yang digunakan yaitu *ano*.

Dan untuk sistem *ko-* dari data yang ditemukan keduanya menggunakan fungsi yang sama yaitu fungsi untuk menarik perhatian lawan bicara mengenai topik yang akan disampaikan.

4.2 Pembahasan

Dalam pembahasan ini, penulis akan menjabarkan hasil temuan penggunaan kata tunjuk bahasa Jepang *bunmyakushiji* yang terdapat dalam video *roleplay* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 Universitas Brawijaya berdasarkan tabel 4.1 dan tabel 4.2. Adapun pembahasannya meliputi penggunaan kata tunjuk bahasa Jepang *bunmyakushiji* pada video *roleplay* tersebut serta kecenderungan penggunaannya.

4.2.1 Penggunaan Kata Tunjuk Bahasa Jepang *Bunmyakushiji* pada Video *Roleplay* Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2015 Universitas Brawijaya

a. Sistem *Ko-*

Data 1



Gambar 4.1 Adegan Roleplay dari Penggunaan Kata Tunjuk *Bunmyakushiji* Data

Konteks situasi :

A dan B merupakan teman kerja yang juga tinggal di kos yang sama. A yang diingatkan oleh H tentang presentasinya, berterima kasih dan mengajak H untuk ikut bergabung dengan A dan R menonton film Logan. H menyetujui ajakan A. Lalu, A berpamitan untuk pulang.

A : ロガンは大丈夫ですか。

A : *Rogan wa daijoubu desuka?*

A : '(Film) Logan tidak masalah kan?'

H : あっ、ロガン? オケー。

H : *Aa, Rogan? Oke!*

H : 'Oh, Logan? Oke!'

A : 決まりですね。あっ、もう こんな 時間に。すみません、Hさん、今早く帰らないと。

A : *Kimari desu ne. Aa, mou konna jikan ni. Sumimasen, H san, ima hayaku kaeranaito.*

A : 'Sudah diputuskan ya! Eh, sudah jam segini. Permisi H, aku harus cepat pulang sekarang.'

(6V2 - 02:47 - Ko)

Kata tunjuk : *konna* 'segini'

Penggunaan : ketika ingin menarik perhatian lawan bicara mengenai topik yang akan disampaikan.

Analisis :

Pada data 1 fokus dalam percakapan tersebut merupakan ajakan A yang menginformasikan sekaligus meminta persetujuan kepada H bahwa film yang akan dilihat mereka adalah Logan. Dan H menyetujui film yang akan ditontonnya dengan menjawab 'Oke!'. Lalu fokus atau topik pembicaraan berganti ketika A mengatakan 'Eh, sudah jam segini' yang dimaksudkan untuk menarik perhatian H pada topik yang akan disampaikan A bahwa A harus segera pulang. Kata tunjuk *konna* 'segini' pada *konna jikan 'jam segini'* menunjukkan waktu yang sebenarnya pada saat pembicaraan berlangsung, namun secara konteks kalimat kata tunjuk *konna 'segini'* berfungsi untuk menarik perhatian H bahwa karena sudah jam 'segini' A harus segera pulang.

b. Sistem So-

Data 2



Gambar 4.2 Adegan Roleplay dari Penggunaan Kata Tunjuk *Bunmyakushiji* Data

2

Konteks situasi :

B datang ke kantor manajer yang memanggilnya. Manajer toko mengonfirmasi bahwa B tidak ada *sift* untuk besok dan lusa dan B membenarkan hal tersebut. Manajer toko meminta B untuk tetap masuk kerja karena *Golden Week* sehingga jumlah pengunjung meningkat. Dan B menyetujui permintaan manajernya.

- 店長 : 話について...君は明日と明後日はシフト入っていないよね。
 Tenchou : *Hanashi ni tsuite..kimi wa ashita to asatte wa sifuto haitte nai yo ne.*
 Manajer : 'Tentang pembicaraan tadi.. kamu tidak ada *sift* untuk besok dan lusa kan.'
 B : はい、なにかありますか？店長。
 B : *Hai, nanika arimasu ka, tenchou?*
 B : 'Iya. Ada apa ya, Pak?'
 店長 : それはね、明日と明後日はゴールデンウィークだね。で、ゴールデンウィークにお客が増えているね。だから、明日と明後日は君をシフト入るつもののだ。君は大丈夫かな？
 Tenchou : *Sore wa ne, ashita to asattewa gooruden wiiku da ne. De, gooruden wiiku ni okyaku ga fuete iiru ne. Dakara, ashita to asatte wa kimi o sifuto hairu tsumori no da. Kimi wa daijoubu ka na?*
 Manajer : 'Itu.. besok dan lusa *Golden Week*, kan. Terus, di *Golden Week* pengunjungnya meningkat, kan. Jadi rencananya saya akan masukkan kamu ke *sift* besok dan lusa. Kamu tidak masalah, kan ya?'
 B : はい、ぜひやらせていただきます！
 B : *Hai, zehi yarasete itadakimasu!*
 B : 'Baik. Saya siap!'

(6V6- 01:17 - So)

Kata tunjuk : *sore 'itu'*

Penggunaan : menunjuk perkara atau hal yang hanya diketahui salah satu pihak saja (pembicara saja atau lawan bicara saja).

Analisis :

Pada data 2 kata tunjuk yang digunakan *sore 'itu'* pada *sore wa ne 'itu..'* mengacu pada respon manajer terhadap pertanyaan B. B yang semula tidak memiliki *sift* untuk besok dan lusa bertanya kepada manajernya alasan manajernya mengonfirmasi hal tersebut. Dengan bertanya *nanika arimasu ka?* 'Ada apa?' menunjukkan bahwa B tidak mengetahui maksud manajer mengonfirmasi bahwa B tidak ada *sift* untuk besok dan lusa maupun rencana

manajer untuk memasukkan B ke dalam *sift* besok dan lusa. Dengan begitu kata tunjuk *sore* 'itu' menunjukkan bahwa B tidak mengetahui tujuan manajer memanggil B.

Data 3



Gambar 4.3 Adegan Roleplay dari Penggunaan Kata Tunjuk *Bunmyakushiji* Data

3

Konteks situasi :

S dan R bertemu B di rumah makan yang mereka datangi. B sedang makan yang membuat S dan R tertarik dan bertanya makanan yang dimakan B. B menjelaskan makanannya, setelah itu S dan R memesan makanan yang sama dengan B.

R : バクソ? 牛肉?

R : *Bakuso? Gyuuniku?*

R : 'Bakso? Daging sapi?'

B : そう、バクソはね、牛肉から作ったよ。この形に作って、その 柔らかさが口の中にふわふわな感じが気がするよ。

B : *Sou, bakuso wa ne, gyuuniku kara tsukutta yo. Kono katachi ni tsukutte, sono yawarakasa ga kuchi ni fuwa fuwa na kanji ga ki ga suru yo.*

B : 'Ya. Bakso dibuat dari daging sapi lho. Dibentuk seperti ini, dan kelembutannya nikmat banget pas di mulut.'

R : なんかうまそうだね。

R : *Nanka umasou da ne.*

R : "Kayaknya enak banget ya."

(6V3 - 01:24 - So)

Kata tunjuk : *sono* 'nya'

Penggunaan : menunjuk perkara atau hal yang hanya diketahui salah satu pihak saja (pembicara saja atau lawan bicara saja).

Analisis :

Seperti pada data 2, data 3 dengan kata tunjuk *sono* pada *sono yawarakasa* ‘kelembutannya (dari bakso)’ juga menunjukkan bahwa hanya satu pihak saja yang mengetahui ‘kelembutan’ yang dimaksud. Dalam percakapan ini yang mengetahui adalah B mengenai kelembutan bakso yang dimakannya. Sedangkan R yang bertanya ‘Bakso? Daging sapi?’ menunjukkan bahwa R tidak tahu tentang bakso begitu juga rasa dari bakso itu sendiri.

Data 4



Gambar 4.4 Adegan Roleplay dari Penggunaan Kata Tunjuk *Bunmyakushiji* Data

4

Konteks situasi :

Setelah menonton film, A bertanya kepada B tentang pengganti B di kerja paruh waktunya. B menjawab bahwa ia belum menemukan penggantinya. Lalu A menawarkan diri untuk menjadi pengganti B. B sempat heran karena dulu A pernah mengatakan bahwa ia tidak akan bekerja paruh waktu.

B : えっ、Aちゃん、昔言ったよね。アルバイトをしないって。
 B : E, A chan, mukashi itta yo ne. arubaito o shinai tte.
 B : Eh? A, kamu dulu bilang kan ya. Kalau *gak* akan kerja *part time*.’

A : それは昔の話だよ、今は違う。

A : *sore wa mukashi no hanashi da yo. Ima wa chigau.*

A : 'Itu kan omongan dulu. Kalau sekarang beda.'

(1V6 - 01:09 - So)

Kata tunjuk : *sore* 'itu'

Penggunaan : menunjuk perkara atau hal dalam topik yang telah disebutkan sebelumnya.

Analisis :

Pada data 4 kata tunjuk *sore* pada *sore wa.. 'Itu kan..'* menunjuk pada pernyataan yang telah diucapkan B sebelumnya bahwa A tidak akan kerja paruh waktu. Hal ini sesuai dengan fungsi penggunaan sistem *so-* untuk menunjuk perkara yang telah disebutkan sebelumnya. Dengan menggunakan kata tunjuk *sore*, A tidak perlu menyebutkan kembali pernyataan yang telah diucapkan B namun cukup melanjutkan tanggapannya dengan menegaskan pernyataan B.

Data 5



Gambar 4.5 Adegan Roleplay dari Penggunaan Kata Tunjuk *Bunmyakushiji* Data

5

Konteks situasi:

A bermaksud untuk meminjam buku JLPT kepada B untuk persiapan JLPT yang semakin dekat. Namun ternyata buku JLPT milik B akan dipinjamkan ke temannya besok. B bingung harus bagaimana lalu A memberi saran untuk meminjamnya ke Guru D.

B : その本なら D 先生も持ってるよ。

B : Sono hon nara D sensei mo motteru yo.

B : 'Kalau buku itu, Bu D juga punya lho.'

A : え、本当? じゃ、事務所に行ってくる。

A : E, hontou? Ja, jimusho ni itte kuru.

A : 'Eh? Beneran? Kalau begitu aku akan ke kantor.'

(4V1 - 01:07 - So)

Kata tunjuk : sono 'itu'

Penggunaan : menunjuk perkara atau hal dalam topik yang telah disebutkan sebelumnya.

Analisis :

Pada data 5 kata tunjuk sono pada sono hon 'buku itu' merujuk pada buku yang telah dibicarakan oleh A dan B, yaitu buku JLPT yang ingin dipinjam A dari B. Namun dikarenakan buku JLPT A akan dipinjamkan ke teman lainnya, A memberi tahu pemilik pengganti dari buku JLPT yang sama yang secara tidak langsung memberi saran untuk meminjam kepada Bu D. Dalam percakapan ini kata tunjuk sono 'itu' menyingkat penyebutan buku JLPT yang ingin dipinjam A meskipun pemilik dari buku berbeda.

Data 6



Gambar 4.6 Adegan Roleplay dari Penggunaan Kata Tunjuk *Bunmyakushiji* Data

6

Konteks situasi :

A dan B merupakan rekan kerja. B menyapa A yang sedang mengerjakan laporan. B memuji meja A yang selalu rapi meskipun banyak dokumen.

B : そうですね,でも A さんの机はいつもきれいですよ。そんな資料があるけど、ずいぶんかたづけますね。

B : *Sou desu ka? Demo A san no tsukue wa itsumo kirei desu yo. Sonna shiryō ga aru kedo, zuibun katazukemasu ne.*

B : 'Oh ya? Tapi meja A selalu rapi lho. Meskipun ada banyak dokumen, tapi semuanya tertata.'

A : いいえ、いいえ。そんなことないですよ。

A : *Iie, iie. Sonna koto nai desu yo.*

A : 'Bukan - bukan. Tidak begitu.'

(5V7 - 00:36 - So)

Kata tunjuk : *sonna* 'begitu'

Penggunaan : menunjuk perkara atau hal dalam topik yang telah disebutkan sebelumnya.

Analisis :

Pada data 6 kata tunjuk *sonna* pada *sonna koto* 'begitu' merujuk pada pujian yang diberikan B kepada A tentang meja A yang selalu rapi meskipun banyak dokumen. Pujian yang telah disebutkan sebelumnya oleh B dinegasikan A dengan mengatakan *sonna koto nai..* 'tidak begitu'. Sehingga A tidak perlu menyebutkan kembali pujian B namun cukup dengan menggunakan kata tunjuk *sonna* ditambah bentuk negasi menjelaskan bahwa meja A tidak selalu rapi seperti yang dikatakan B dengan kesan ingin merendahkan diri.

Data 7



Gambar 4.7 Adegan Roleplay dari Penggunaan Kata Tunjuk *Bunmyakushiji* Data

7

Konteks situasi :

A dan B rekan kerja. Sambil berbincang B memberi tahu bahwa Hayashi, rekan kerja mereka berdua akan menikah. A memberi saran untuk memberi hadiah. Dan B menyetujuinya, kemudian A dan B berdiskusi menentukan hadiah yang tepat untuk Hayashi.

A : じゃ、なにかお祝いを贈らないとね。

A : *Ja, nanika oiwai o okuranaito ne.*

A : 'Kalau begitu, harus memberi hadiah sesuatu, ya.'

B : うん。私もそう思っています。しかし何を贈ったほうがいいかはすこし迷ってます。

B : *Un. Watashi mo sou omotte imasu. Shikashi nani o okutta hou ga ii ka wa mayottemasu.*

B : 'Ya. Saya juga berpikir seperti itu. Tapi baiknya hadiah apa saya agak bingung.'

(1V5 - 01:07 - So)

Kata tunjuk : *sou* 'seperti itu'

Penggunaan : menunjuk perkara atau hal dalam topik yang telah disebutkan sebelumnya.

Analisis :

Seperti pada data sebelumnya, data 7 dengan kata tunjuk *sou* pada *sou omotte imasu* 'saya juga berpikir seperti itu' menunjuk pada memberi hadiah pernikahan kepada Hayashi yang telah disebutkan sebelumnya oleh A. Kata tunjuk *sou* 'seperti itu' yang menempel pada *omotte imasu* 'saya berpikir' menjadi keterangan bagi *omotte imasu* 'saya berpikir' sehingga dengan menyatakan

bahwa B sependapat dengan A, B dapat melanjutkan pernyataannya mengenai kebingungannya dalam menentukan hadiahnya.

c. Sistem A-

Data 8



Gambar 4.8 Adegan Roleplay dari Penggunaan Kata Tunjuk *Bunmyakushiji* Data

8

Konteks situasi :

K yang akan mengadakan pesta besok memastikan D tahu tentang pestanya. K juga bermaksud untuk meminjam CD yang pernah dipinjamnya dari D namun karena CD yang dimaksud sudah dipinjam terlebih dahulu oleh teman lainnya, dengan perasan berat D tidak dapat meminjami CD kepada K.

K : ところで、先週の借りた CD は本当に面白かった！

K : *Tokoro de sa, senshuu no karita CD wa hontou ni omoshirokatta!*

K : 'Ngomong-ngomong, CD yang ku pinjam minggu lalu sangat menghibur.'

D : あ、そうか？

D : A, *souka?*

D : 'Oh ya?'

K : 実は、あの CD パーティーに使うつもりなんだけど、もしよければまたもう一度貸してくれないかな？お願い。

K : *Jitsu wa, ano CD paatii ni tsukau tsumori nan dakedo, moshi yokereba mata mou ichi do kashite kurenai ka na? onegai.*

K : 'Sebenarnya, rencana mau pakek CD itu di pesta. kalau boleh aku mau pinjam sekali lagi'

(1V1 - 01:32 - A)

Kata tunjuk : *ano* ‘itu’

Penggunaan : menunjuk perkara atau hal yang diketahui oleh kedua pihak (pembicara dan lawan bicara).

Analisis :

Pada data 8 kata tunjuk yang digunakan adalah *ano* ‘itu’ termasuk ke dalam *shiji keiyoushi* untuk menerangkan nomina. Nomina yang diterangkan berupa CD. Dengan demikian *ano* CD ‘CD *itu*’ bukan sembarang CD namun CD yang ingin dipinjam oleh K lagi dari D. Karena K sudah pernah meminjam CD tersebut dan D merupakan pemilik dari CD tersebut, maka K dan D sama-sama mengetahui tentang CD tersebut. Hal ini sesuai dengan penggunaan kata tunjuk sistem *a-* ketika menunjuk perkara atau hal yang diketahui kedua pihak (pembicara dan lawan bicara)..

Data 9



Gambar 4.9 Adegan Roleplay dari Penggunaan Kata Tunjuk *Bunmyakushiji* Data 9

Konteks situasi :

M dan U adalah tetangga. U mengunjungi rumah M untuk memberi oleh-oleh dari liburannya ke Perancis. M berterima kasih dan bertanya mengenai Perancis yang U datangi.

M : フランスですか？ああ。。うらやましいな。僕もいつか行ける

といいんですけど。フランスはどうですか？

M : *Furansu desu ka? Aa.. urayamashii na. boku mo itsuka ikeru to iin dakedo. Furansu wa dou desu ka?*

M : 'Perancis ya? Wah.. jadi *pengen*. Pasti seru jika aku juga bisa pergi (kesana) suatu saat nanti. Bagaimana Perancis?'

U : とてもいいところですよ。あんなにすばらしい歴史を見たのは、初めてでしたよ。エッフェルタワーはとてもきれいでしたよ。

U : *Totemo ii tokoro desu yo. Anna ni subarashii rekishi o mita no wa, hajimete deshita yo. Efferu tawaa wa totemo kirei deshita yo.*

U : 'Tempat yang sangat bagus. Pertama kalinya aku lihat sejarah yang sebegitu kerennya. Menara Eifefnya juga sangat indah.'

(6V4 - 00:47 - A)

Kata tunjuk : *anna* 'begitu'

Penggunaan : menunjuk perkara atau hal sambil mengingatnya (bernuansa emosional).

Analisis :

Pada data 9 kata tunjuk yang digunakan adalah *anna* pada *anna ni subarashii.. 'sebegitu kerennya'*. Yang dimaksud 'sebegitu kerennya' oleh U dalam dialognya adalah sejarah yang dilihatnya di Perancis. M belum pernah mengunjungi tempat yang dikunjungi U, dibuktikan dengan M yang berharap suatu saat nanti ia dapat pergi ke Perancis dengan begitu dalam percakapan ini hanya salah satu pihak saja yang mengetahui tempat yang sedang dibicarakan.

Namun penggunaan *anna ni* 'sebegitu' dibenarkan dikarenakan nuansa yang ingin ditunjukkan adalah M mengatakan dialog tersebut sambil mengingat betapa kerennya sejarah yang dilihatnya.

4.2.2 Kecenderungan Penggunaan Kata Tunjuk Bahasa Jepang *Bunmyakushiji* pada Video Roleplay Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2015 Universitas Brawijaya

Berdasarkan hasil analisis penggunaan kata tunjuk *bunmyakushiji* yang telah dilakukan, kata tunjuk dengan sistem *so-* paling banyak digunakan dengan total 23 data. Mahasiswa cenderung menggunakan kata tunjuk sistem *so-* dengan fungsi menunjuk perkara atau hal dalam topik yang telah disebutkan sebelumnya.

Data 10



Gambar 4.10 Adegan Roleplay dari Penggunaan Kata Tunjuk *Bunmyakushiji* Data

10

Konteks situasi :

S dan H adalah rekan kerja yang juga tinggal di gedung yang sama. S bermaksud meminjam DVD kepada H. H memperbolehkan dan menanyakan kapan akan dipinjam kepada S.

S : H さん、こんにちは。あつ、H さん、「逃げ恥」の DVD がありますか？

S : H san, Konnichiwa. Aa, H san, "Nige Haji" no DVD ga arimasuka?

S : 'Selamat siang, H. Oh iya, kamu punya DVD Nige Haji?'

H : ありますよ。

H : Arimasu yo.

H : 'Ya. Punya.'

S : それを借りてもいいですか?

S : *Sore o karite mo ii desu ka?*

S : 'Boleh ku pinjam (itu)?'

H : いいよ、いつ借りたんですか?

H : *Ii yo. Itsu karitan desu ka?*

H : 'Boleh. Kapan mau dipinjam?'

6V2 – 01:01 – So

Data 11



Gambar 4.11 Adegan Roleplay dari Penggunaan Kata Tunjuk *Bunmyakushiji* Data

11

Konteks situasi :

Di jalan pulang, B disapa oleh A, mereka pun mengobrol sebentar. A yang mendengar bahwa B akan berhenti dari kerja paruh waktunya mengonfirmasi hal tersebut kepada B. B berkata iya dengan alasan kepindahannya ke kota lain yang cukup jauh dari tempat kerjanya sekarang. Lalu A bertanya tentang pengganti B yang ternyata B belum menemukan penggantinya. A pun bermaksud untuk mengambil kesempatan tersebut dan menjadi pengganti B bekerja.

A : へえ、代わりの人をもう見つかった?

A : *Hee, kawari no hito o mou mitsukatta?*

A : 'Eh, kamu sudah menemukan pengganti?'

B : まだだよ。

B : *mada da yo.*

B : 'Belum nih!'

A : じゃ、そのバイトをしたいって思ってるんだけど。

A : *Ja, sono baito o shitai tte omotterun dakedo.*

A : 'Kalau gitu, aku mau kerja itu.'

(3V6 – 00:42 – So)

Pembahasan :

Dapat dilihat pada data 10 dan 11 kata tunjuk *sore* dan *sono* merujuk pada hal yang telah disebutkan sebelumnya, pada data 10 kata tunjuk *sore* ‘itu’ merujuk pada DVD *Nige Haji* yang ditanyakan S dan pada data 11 kata tunjuk *sono* pada *sono baito* ‘kerja (paruh waktu) itu’ merujuk pada tempat B bekerja paruh waktu. Sehingga penggunaan kata tunjuk pada data 10 dan 11 sudah sesuai dengan fungsinya.

Untuk kata tunjuk sistem *so-* fungsi yang menunjuk perkara atau hal yang hanya diketahui salah satu pihak saja hanya ditemukan 2 penggunaan saja, yaitu pada data 2 dan data 3. Dilihat pola percakapan pada data 2 dan data 3, diawali dengan pertanyaan lalu lawan bicara menggunakan kata tunjuk sistem *so-* untuk merujuk pada topik yang dibicarakan. Pada data 2 B tidak mengetahui tujuan manajer mengonfirmasi bahwa dirinya besok dan lusa tidak ada *sift* dengan bertanya *nanika arimasu ka? Tenchou* ‘Ada apa ya Pak?’. Lalu manajernya menggunakan kata tunjuk *sore* untuk mengawali jawaban dari pertanyaan B.

Begitu juga pada data 3, R bertanya *Bakuso? Gyuuniku?* ‘Bakso? Daging sapi?’ mengisyaratkan bahwa pada saat itu merupakan kali pertama R mendengar dan melihat bakso. Sehingga B kemudian menjelaskan mengenai bakso dan menggunakan kata tunjuk *sono* pada dialognya. Namun tidak semua pola percakapan yang diawali dengan pertanyaan yang dijawab dengan menggunakan sistem *so-* sama dengan data 2 dan data 3. Berikut salah satu temuan datanya.

Data 12

Gambar 4.12 Adegan Roleplay dari Penggunaan Kata Tunjuk *Bunmyakushiji* Data

12

Konteks situasi :

Di perkumpulan RT, K bertanya tentang hari pengumpulan sampah di lingkungan gedungnya kepada W selaku ketua perkumpulan tersebut.

K : あの、すみません。僕は、回収日の前日に出したら、大丈夫ですか？

K : *Ano, sumimasen. Boku wa kaishuubi no zenjitsu ni dashitara daijoubu desu ka?*

K : 'Permisi, kalau saya mengeluarkan sampahnya sehari sebelum pengumpulan sampah apa boleh?'

W : あっ、いい質問です。でも、それは駄目ですよ！メッシュして、ごみの臭いは広げて皆に困らせますよ。

W : *Aa.. ii shitsumon desu. demo, sore wa dame desu yo! Messhu shite, gomi no nioi wa hirogete minna ni komarasemasu yo.*

W : 'Ah! Pertanyaan bagus. Tentu itu tidak boleh ya! Nanti akan berserakan terus baunya menyebar dan mengganggu yang lain.'

(1V10 - 03:23 - So)

Pembahasan :

Dilihat dari data 12 K bertanya yang menandakan ketidaktahuannya.

Kemudian dijawab dengan menggunakan kata tunjuk *sore* 'itu', percakapan data

12 memiliki pola yang sama dengan data 2 dan data 3. Namun kata tunjuk *sore*

'itu' pada data 12 lebih untuk menunjuk perkara atau hal yang telah disebutkan

sebelumnya, yaitu hal yang telah disebutkan oleh K mengenai mengeluarkan sampah sehari sebelumnya.

Sedangkan pada kata tunjuk sistem *a-* fungsi yang cenderung digunakan yaitu untuk menunjuk topik yang diketahui kedua pihak dengan kata tunjuk yang digunakan yaitu *ano*.

Data 13



Gambar 4.13 Adegan Roleplay dari Penggunaan Kata Tunjuk *Bunmyakushiji* Data

13

Konteks situasi :

Di perjalanan setelah menonton film, M mendengar kabar bahwa I akan berhenti dari kerja pruh waktunya. I mengonfirmasi benar tentang hal tersebut. lalu M kembali bertanya kepada I tentang pengganti I untuk kerja paruh waktunya.

I : ううん、なかなか見つからないね～、もう一週間探しているの
に。

I : Uun, nakanaka mitsukaranai ne~. Mou isshuukan sagashite iru no ni.

I : 'Enggak, susah cari penggantinya. Padahal sudah 1 minggu cari
pengganti.'

M : じゃ、私にさせて。あの店でアルバイトをしたいって思ってる
んだ。

M : Ja,, watashi ni sasete. *Ano* mise de arubaito o shitai tte omotterunda.

M : 'Kalau begitu aku saja. aku mau kerja di toko *itu*.'

1V6 – 00:59 - A

Pembahasan :

Pada data 13 kata tunjuk yang digunakan yaitu *ano* ‘itu’ merujuk pada tempat kerja paruh waktu I dimana I akan segera berhenti dan sedang mencari pengganti dirinya. Kedudukan toko ini diketahui kedua pihak dibuktikan dengan I yang memang bekerja paruh waktu disana, sedangkan M tahu bahwa toko yang dimaksud merupakan tempat I bekerja bukan tempat lain. Sehingga penggunaan kata tunjuk *ano* ‘itu’ pada *ano mise..* ‘toko itu..’ sudah sesuai dengan aturan penggunaannya. Begitu juga dengan keempat data lainnya dengan fungsi penggunaan yang sama dan jenis kata tunjuk yang juga sama.

Sedangkan untuk kata tunjuk sistem *ko-* hanya ditemukan dua penggunaan kata tunjuk *bunmyakushiji* dan keduanya menggunakan kata tunjuk *konna* dengan konteks kalimat yang sama. Seperti pada data 1, A menggunakan *konna* pada *konna jikan ni* ‘sudah jam *segini*’ untuk menarik perhatian B bahwa A ingin berpamitan bukan kelanjutan dari topik sebeelumnya mengenai film Logan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan kata tunjuk Bahasa Jepang *bunmyakushiji* video *roleplay* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2015 Universitas Brawijaya dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penggunaan kata tunjuk *bunmyakushiji* yang ditemukan menunjukkan berbagai fungsi seperti menarik perhatian lawan bicara untuk topik selanjutnya, untuk merujuk pada objek yang telah disebutkan sebelumnya, maupun merujuk pada objek yang dibicarakan sambil mengingatkannya yang bernuansa emosional.
2. Kecenderungan dalam pemakaian kata tunjuk *bunmyakushiji* pada video *roleplay* yang ditemukan yaitu
 - a. Menunjuk perkara yang telah disebutkan pada kalimat sebelumnya (sistem *so-*).
 - b. Untuk kegunaan kata tunjuk sistem *so-* menunjuk perkara yang hanya diketahui oleh salah satu pihak terdapat pola dialog berupa pertanyaan dan lawan bicara menggunakan kata tunjuk sistem *so-* untuk menjawab pertanyaan tersebut.
 - c. Pada sistem *a-* cenderung menggunakan kata tunjuk *ano* dengan fungsi menunjuk hal yang diketahui kedua pihak.
 - d. Sistem *ko-* keduanya menunjukkan fungsi untuk menarik perhatian lawan bicara mengenai topik yang akan dibahas.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini adalah dapat digunakan sebagai referensi baik bagi pengajar maupun pembelajar Bahasa Jepang mengenai penggunaan kata tunjuk *bunmyakushiji* terutama dalam percakapan bahwa penggunaan kata tunjuk *bunmyakushiji* memiliki banyak fungsi. Dari berbagai fungsi tersebut tentu memiliki aturan penggunaan yang patut diperhatikan agar tidak salah dalam menggunakan kata tunjuk *bunmyakushiji*.

Dengan pemahaman penggunaan kata tunjuk *bunmyakushiji* dapat memberikan kesadaran lebih dalam membedakan penggunaan kata tunjuk *genbashiji* dan *bunmyakushiji* sehingga untuk kedepannya penggunaan kata tunjuk keduanya tidak menjadi rancu.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini telah diupayakan sedemikian rupa sehingga dapat diperoleh hasil penelitian yang maksimal. Namun terdapat keterbatasan maupun kekurangan dalam penelitian ini yang meliputi :

1. Dikarenakan sumber data yang digunakan berupa video *roleplay* berisi kalimat percakapan tidak menunjukkan penggunaan kata tunjuk *bunmyakushiji* pada bacaan yang dibuat mahasiswa maupun sumber data jenis lainnya.
2. Sumber data yang dianalisis berupa video buatan mahasiswa sehingga tidak semua video terdapat penggunaan kata tunjuk *bunmyakushiji*.

5.4 Saran

Adapun saran berdasarkan hasil penelitian ini, sebagai berikut.

- a. Untuk pengajar dan pembelajar Bahasa Jepang dapat menggunakan berbagai cara sehingga dapat memahami penggunaan kata tunjuk *bunmyakuhsiji*. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menyertakan contoh kalimat yang berisi penggunaan kata tunjuk baik *genbashiji* maupun *bunmyakushiji*.

Dengan begitu pembelajar akan lebih sadar mengenai perbedaan fungsi *genbashiji* dan *bunmyakushiji*.

- b. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih dalam mengenai kecenderungan penggunaan kata tunjuk *bunmyakushiji* dengan memfokuskan benar tidaknya penggunaan kata tunjuk tersebut dilihat dari kecenderungannya (tidak hanya menggunakan data yang telah sesuai dengan teori fungsinya saja, namun kesalahan penggunaan pun termasuk) sehingga dapat menganalisis kata tunjuk yang kurang sesuai dengan fungsi penggunaannya beserta alasannya dengan melakukan wawancara kepada responden (pengguna). Sehingga hasil yang ditemukan dapat menunjukkan pemahaman pengguna mengenai kata tunjuk *bunmyakushiji*. Menyambung pada subbab 5.3 mengenai keterbatasan pada penelitian ini maka disarankan untuk menggunakan sumber data lebih dari satu macam (teks percakapan, teks bacaan dan lainnya) sehingga dapat diketahui penggunaan kata tunjuk *bunmyakushiji* di berbagai jenis teks. Disarankan juga untuk menggunakan hasil buatan individu bukan kelompok sehingga dapat lebih mencerminkan pemahaman masing-masing individunya. Untuk sumber data berupa soal

dapat memadukan kedua fungsi (*genbashiji* dan *bunmyakushiji*) untuk mengetahui responden dapat membedakan kedua fungsi tersebut atau pemahaman menjadi rancu.



DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*. Depok: PT Rajagrafindo Persada
- Alidha Nurhasanah, Ismawati. Dkk. (2016). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*. Diakses pada tanggal 13 November 2018 pada <http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/viewFile/2992/pdf>
- Chaer, Abdul. (2011). *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamal. (2017). *Paradigma Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: Mitra Pustaka
- El-samuin. (2011). *Praktis Menguasai Tata Bahasa Jepang Sistem 24 Jam*. Yogyakarta: Pustaka Mahardika
- Etsuko, Hirai. Dkk. (2007). *中級を学ぼう*. Tokyo: 3A Corporation
- Makino, et al. (2015). *Minna no Nihongo Shokyuu I Honsatsu & Terjemahan*. Tokyo: 3A Corporation
- Moleong, Lexy J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mukhtar. (2013). *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi
- Nakamoto, Takeshi. (2012). *指示詞の日中韓対照研究*. Diakses pada tanggal 30 Oktober 2018 pada https://tohoku.repo.nii.ac.jp/index.php?action=pages_view_main&active_action=repository_action_common_download&item_id=92925&item_no=1&attribute_id=18&file_no=1&page_id=33&block_id=38
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Nazir, Moh. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Okazaki, Tomoko. (2003). *現代語・古代語の指示副詞をめぐって岡崎友子*. Diakses pada tanggal 13 November 2018 pada <http://www.let.osaka-u.ac.jp/~kinsui/ronbun/ron03/oka03.pdf>
- Ryouichi, Tsutsumi. (2002). *日本語の指示詞の研究*. Diakses pada tanggal 10 Desember 2018 pada https://ir.library.osaka-u.ac.jp/repo/ouka/all/51192/gk00031_%E8%AB%96%E6%96%87.pdf
- Shoushi, Kakuko. (2010). *Japanese Core Words and Phrases*. Tokyo: Kodansha International Ltd
- Sudjianto, et al. (2014). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta : Kesaint Blanc
- Suprpto, Haddy. (2017). *Metodologi Penelitian Untuk Karya Ilmiah*. Jogjakarta: Gosyen Publishing

Yasuko, Ichikawa. (2005). *初級日本語文法と教え方ポイント*. Tokyo: 3A Corporation

Yoshikazu, David. (2014). *日本語指示詞の内部照応用法 (文脈指示用法) に ついて*. Diakses pada tanggal 30 Oktober 2018 pada <https://www.gsid.nagoya-u.ac.jp/bpub/research/public/forum/44/01.pdf>

Winingsih, Irma. (2012). *Tinjauan Wilayah Komunikasi Pada Penggunaan Shijishi Ko-So-A Dalam Wawancara Interaktif Bahasa Jepang*. Diakses pada tanggal 30 Oktober 2018 pada <https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/lite/article/view/1356/0>

Skripsi

Hasana, Husniyah Fadhilatul. (2016). *Analisis Kontrastif Pronomina Demonstratif Bahasa Indonesia dan Bahasa Jepang dalam Surat Kabar*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Malang: Universitas Brawijaya

Maimunah, Affifah. (2014). *Penggunaan Referensi Pronomina Demonstratif pada Cerita Rakyat Mahout Hakushi dan Hashire Merosu*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Malang: Universitas Brawijaya

Nadawati, Nurin.. (2016). *Kesalahan Penggunaan Kandoushi dalam Video Kaiwa Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2013 Universitas Brawijaya*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Malang: Universitas Brawijaya

Ningrum, Tristya. (2016). *Kemampuan dan Pemahaman Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya Angkatan 2015 dalam Menggunakan Kata Tunjuk Bahasa Jepang Kore, Sore, Are*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Malang: Universitas Brawijaya

Lampiran 1 *Curriculum Vitae*

CURRICULUM VITAE

Nama : Khaula
 NIM : 155110600111003
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
 Tempat dan Tanggal Lahir : Pasuruan, 07 November 1996
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat : Lingk. Krajan, 001/002, Kel. Kepel, Kec.
 Bugul Kidul, Kota Pasuruan, Jawa Timur
 Nomor Ponsel : 08819548046
 Email : khaula79@gmail.com
 Pendidikan : SD Negeri Tapaan II Pasuruan (2003-2009)
 SMP Negeri 5 Pasuruan (2009-20012)
 SMA Negeri 2 Pasuruan (2012-2015)
 Pendidikan Bahasa Jepang Universitas
 Brawijaya (2015-sekarang)
 JLPT : Lulus N4
 Lulus N3
 Lulus N2
 Pengalaman Organisasi :
 • Anggota Fonetik 2016
 • Sekretaris Fonetik 2017
 Lomba
 • Peserta PIN UNILA 2016
 • Peserta Kanji Cup 2017
 • Finalis Kanji Cup 2018

Lampiran 2 Validator

Validator 1

VALIDASI HASIL DATA

Penggunaan Kata Tunjuk Bahasa Jepang *Bunmyakushiji* pada Video *Roleplay*

Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang

4. Lokasi validitas data : FIB Universitas Brawijaya
5. Informan
 - i. Nama 名前 : Kawamoto Asuna, M.A.
 - j. Jenis kelamin 性 : Laki-laki 男性 / Perempuan 女性
 - k. Tanggal lahir 生年月日 : 7-6-1985
 - l. Pekerjaan 仕事 : Dosen
 - m. Daerah asal 出身地 : Oita Jepang
 - n. Pendidikan Terakhir 学歴 : S2
 - o. Alamat 住所 : Jl. Terusan Cikampek Kav.3, Malang
 - p. Bahasa Sehari-hari 母語 : Bahasa Jepang
6. Hubungan informan dengan peneliti : Dosen dan Mahasiswa

Malang, 19 Juni 2019

Validator

Kawamoto Asuna, M.A.

Validator 2

VALIDASI HASIL DATA

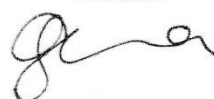
Penggunaan Kata Tunjuk Bahasa Jepang *Bunmyakushiji* pada Video *Roleplay*

Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang

1. Lokasi validitas data : FIB Universitas Brawijawa
2. Informan
 - a. Nama 名前 : Ogawa Yuki, M.A
 - b. Jenis kelamin 性 : ~~Laki~~ laki 男性 / Perempuan 女性
 - c. Tanggal lahir 生年月日 : 22 Desember 1985
 - d. Pekerjaan 仕事 : Dosen
 - e. Daerah asal 出身地 : Hokkaido Jepang
 - f. Pendidikan Terakhir 学歴 : Hokkai Gakuen University(Sapporo Japan)
 - g. Alamat 住所 : Griya Sampurna Sejahtera Blok E1, No11
 - h. Bahasa Sehari-hari 母語 : Bahasa Jepang
3. Hubungan informan dengan peneliti : Dosen dan Mahasiswa

Malang, 19 Juni 2019

Validator



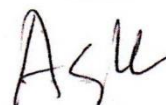
Ogawa Yuki, M.A.

Lampiran 3 Validasi Hasil Data

VALIDASI HASIL DATA

Nama peneliti : Khaula
Program studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Judul penelitian :
Penggunaan Kata Tunjuk Bahasa Jepang *Bunmyakushiji* pada Video *Roleplay*
Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2015 Universitas Brawijaya
Instrumen yang divalidasi : Lembar hasil observasi video *roleplay*

Malang, 19 Juni 2019
Validator



Kawamoto Asuna, M.A.

VALIDASI HASIL DATA

Nama peneliti : Khaula
 Program studi : Pendidikan Bahasa Jepang
 Judul penelitian :

Penggunaan Kata Tunjuk Bahasa Jepang *Bunmyakushiji* pada Video *Roleplay*

Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2015 Universitas Brawijaya

Instrumen yang divalidasi : Lembar hasil observasi video *roleplay*

Malang, 19 Juni 2019

Validator



Ogawa Yuki, M.A.



Lampiran 4 Hasil Data

No	Jenis	Kalimat	Arti	Kode Video
Sistem Ko- : Ketika ingin menarik perhatian lawan bicara mengenai topik yang akan disampaikan.				
1	Konvensional	<p>A : ロガンは大丈夫ですか。 A : <i>Rogan wa daijoubu desu ka?</i> B : あっ、ロガン? オケー。 B : <i>Aa, Rogan? Oke!</i> A : 決まりですね。あっ、もう<u>こんな</u>時間に。すみません、Hさん、今早く帰らないと。 A : <i>Kimari desu ne. Aa, mou <u>konna</u> jikan ni. Sumimasen, H san, ima hayaku kaeranaito.</i></p>	<p>A : '(Film) Logan tidak masalah kan?' H : 'Oh, Logan? Oke!' A : 'Sudah diputuskan ya! Eh, sudah jam <u>segini</u>. Permissi H, aku harus cepat pulang sekarang.'</p>	6V2 - 02:47 - Ko
2	Konvensional	<p>A : (フランスの旅行について語っている) A : (<i>Furansu no ryokou nit suite katatte iru</i>) B : いいなあ。 B : <i>ii naa.</i> A : ああ、もう<u>こんな</u>時間。そろそろ失礼します。 A : <i>Aa, mou <u>konna</u> jikan. Soro soro shitsurei shimasu.</i></p>	<p>A : '(Bercerita tentang liburannya di Perancis)' B : 'Wahh, enaknya!' A : 'Eh, sudah jam <u>segini</u>. Saya pamit dulu.'</p>	6V4 - 01:47 - Ko
Sistem So- : Menunjuk perkara atau hal yang hanya diketahui salah satu pihak saja (pembicara saja atau lawan bicara saja).				
3	Situasional	<p>店長 : 話について...君は明日と明後日はシフト入ってないよね。 Tenchou : <i>Hanashi ni tsuite.. kimi wa ashita to asatte wa sifuto haitte nai yo ne.</i></p>	<p>Manajer : 'Tentang pembicaraan tadi.. kamu tidak ada <i>sift</i> untuk besok dan lusa kan.' B : 'Iya. Ada apa ya, Pak?'</p>	6V6 - 01:17 - So

	<p>B : はい、なにかありますか？店長。 B : <i>Hai, nanika arimasu ka, tenchou?</i> 店長 : <u>それは</u>ね、明日と明後日はゴールデンウィークだね。 で、ゴールデンウィークにお客が増えているね。だから明日と明後日は君をシフト入るつもりなのだ。君は大丈夫かな？ Tenchou : <i>Sore wa ne, ashita to asattewa gooruden wiiku da ne. De, gooruden wiiku ni okyaku ga fuete iiru ne. Dakara, ashita to asatte wa kimi wo sifuto hairu tsumori no da. Kimi wa daijoubu kana?</i> B : はい、ぜひやらせていただきます！ B : <i>Hai, zehi yarasete itadakimasu!</i></p>	<p>Manajer : '<u>Itu..</u> besok dan lusa Golden Week, kan. Terus, di Golden Week pengunjungnya meningkat, kan. Jadi rencananya saya akan masukkan kamu ke <i>sift</i> besok dan lusa. Kamu tidak masalah, kan ya?' B : 'Baik. Saya siap!'</p>	
4	<p>R : B さん、何を食べているの？ R : <i>B san, nani o tabete iru no?</i> B : これか？これはバクソだよ！ B : <i>Kore ka? Kore wa bakuso da yo!</i> S : バクソ？牛肉？ R : <i>Bakuso? Gyuuniku?</i> B : そう、バクソはね、牛肉から作ったよ。この形に作って、 <u>その</u>柔らかさが口の中にふわふわな感じが気がするよ。 B : <i>Sou, bakuso wa ne, gyuuniku kara tsukutta yo. Kono katachi ni tsukutte, sono yawarakasa ga kuchi ni fuwa fuwa na kanji ga ki gasuru yo.</i> R : なんかうまそうだね。 R : <i>Nanka umasou da ne.</i></p>	<p>R : 'Apa yang kamu makan, B?' B : 'Ini kah? Ini bakso!' R : 'Bakso? Daging sapi?' B : 'Ya. Bakso dibuat dari daging sapi lho. Dibentuk seperti ini, dan kelembutannya <u>nikmat banget pas</u> di mulut.' R : 'Kayaknya enak banget ya.'</p>	6V3 - 01:24 - So
<p>Sistem So- : Menunjuk perkara atau hal dalam topik yang telah disebutkan sebelumnya.</p>			

5	<p>B : えっ、Aちゃん、昔言ったよね。アルバイトをしないって。 <i>B : E, A chan, mukashi itta yo ne. arubaito wo shinai tte.</i> A : <u>それ</u>は昔の話だよ、今は違う。 A : <u>Sore</u> wa mukashi no hanashi da yo. Ima wa chigau.</p>	<p>B : 'Eh? A, kamu dulu bilang <i>kan</i> ya. Kalau <i>gak</i> akan kerja <i>part time</i>.' A : '<u>Itu</u> kan omongan dulu. Kalau sekarang beda.'</p>	1V6 - 01:09 - So
6	<p>K : あの、すみません。僕は、回収日の前日に出したら、大丈夫ですか？ <i>K : Ano, sumimasen. Boku wa kaishuubi no zenjitsu ni dashitara daijoubu desu ka?</i> W : あっ、いい質問です。でも、<u>それ</u>は駄目ですよ！メッシュして、ごみの臭いは広げて皆に困らせますよ。 <i>W : Aa.. ii shitsumon desu. demo, sore wa dame desu yo! Messhu shite, gomi no nioi wa hirogete minna ni komarasemasu yo.</i></p>	<p>K : 'Permisi, kalau saya mengeluarkan sampahnya sehari sebelum pengumpulan sampah apa boleh?' W : 'Ah! Pertanyaan bagus. Tentu <u>itu</u> tidak boleh ya! Nanti akan berserakan <i>terus</i> baunya menyebar dan mengganggu yang lain.'</p>	1V10 - 03:23 - So
7	<p>A : あの。。申し訳ないんだけど。突然で私の祖母が病院に入院してて、お見舞いに行かなくちゃいけないので。 <i>A : Ano.. moushi wakenai dakedo. Totsuzen de watashi no sobo ga byouin ni nyuuin shitete, omimai ni ikanakucha ikenai no de.</i> B : <u>それ</u>は大変だね。お祖母さん早く治るといいだね。 <i>B : Sore wa taihen da ne. Obaasan hayaku naoru to ii da ne.</i></p>	<p>A : 'Emm.. Mohon maaf, tapi tiba-tiba nenekku masuk rumah sakit, jadi harus pergi jenguk nenek.' B : '<u>Itu</u> gawat ya. Semoga nenek kamu lekas sembuh ya.'</p>	2V2 - 01:17 - So
8	<p>A : あっ、本当？よかった。 <i>A : Aa, hontou ? yokatta.</i> B : Aちゃんもっとかわいいになるよ！ <i>B : A chan motto kawaii ni naru yo!</i> A : へええ、<u>それ</u>ほどじゃないよ！ <i>A : Hee, sore hodo ja nai yo!</i></p>	<p>A : 'Eh, benarkah? Syukurlah.' B : 'A, kamu jadi <i>makin</i> cantik.' A : 'Ehh, <i>gak</i> sampai <u>segitunya</u> juga.' B : 'Oh iya, dimana ganti rambutnya? Warnai rambut.'</p>	3V7 - 00:28 - So

	<p>B : ねね、どこで変えたの、髪の色は？ B : <i>Ne ne, doko de kaeta no. kami no iro wa?</i></p>		
9	<p>S : Hさん、こんにちは。あつ、Hさん、「逃げ恥」のDVDがありますか？ S : <i>H san, konnichiwa. Aa, H san 'Nige Haji' no DVD ga arimasu ka?</i> H : ありますよ。 H : <i>Arimasu yo.</i> S : <u>それ</u>を借りてもいいですか。 S : <i>Sore o karate mo ii desu ka?</i> H : いいよ、いつ借りたんでか？ H : <i>Ii yo. Itsu karitan desu ka?</i></p>	<p>S : 'Selamat siang H. Oh ya, H, kamu punya DVD 'Nige Haji' ?' H : 'Punya.' S : 'Boleh aku pinjam itu? ' H : 'Iya. Kapan mau pinjam?'</p>	<p>6V2 - 01:01 - So</p>
10	<p>B : そうしたら私に早く言えば良いのに。 B : <i>Soushitara watashi ni hayaku ieba ii no ni.</i> A : ごめんね～。 A : <i>Gomen ne.</i> B : でも、<u>その</u>アルバイトはけっこう大変だよ。大丈夫？ B : <i>Demo, sono baito wa kekkou taihen da yo. Daijoubu?</i> S o n o A : うん、大丈夫。心配は要りません。 A : <i>Un. Daijoubu. Shinpai wa irimasen.</i></p>	<p>A : 'Kalau begitu kenapa tidak bilang dari awal..' B : 'Maaf, ya.' A : 'Tapi kerjanya itu cukup melelahkan, loh! Gapapa?' B : 'Iya, Gapapa kok. Tak perlu khawatir!'</p>	<p>1V6 - 01:20 - So</p>
11	<p>B : ええ、どう思ってる？ A : ふむ、ちょっとねー。<u>その</u>前のほうが良いと思ってるさ。</p>	<p>B : 'Bagaimana menurutmu?' A : 'Umm, agak.. menurutku lebih bagus yang sebelumnya.'</p>	<p>1V7 - 01:33 - So</p>

1 2	<p>A : へえ、代わりの人をもう見つけた？ <i>A : Hee, kawari no hito wo mou mitsukatta?</i> B : まだだよ。 <i>B : mada da yo.</i> A : じゃ、<u>その</u>バイトをしたいって思ってるんだけど。 <i>A : Ja, sono baito wo shitai tte omotterun dakedo.</i></p>	<p>A : ‘Eh, kamu sudah menemukan pengganti?’ B : ‘Belum <i>nih!</i>’ A : ‘Kalau gitu, aku mau kerja <i>part time itu.</i>’</p>	3V6 – 00:42 – So
1 3	<p>A : Bさん、C先生の誕生会に行くの？ <i>A : B san, C Sensei no tanjougai ni ikuno?</i> B : うんん、いつ？ <i>B : Umm.. Itsu?</i> A : 再来月だよ。 <i>A : Saraigetsu da yo.</i> B : そうか、再来月はちょっと。<u>その</u>時、私はもう国へ帰ったかも。 <i>B : Souka, saraigetsu wa chotto. Sono toki, watashi wa mou kaetta kamo.</i> S o n o B kamo. A : へえ、国へ帰るの？いつ？ <i>A : Hee.. Kuni e kaeru no? Itsu?</i></p>	<p>A : ‘B, kamu akan pergi ke pesta ulang tahun Bu C, <i>kan?</i>’ B : ‘Umm.. Kapan?’ A : ‘Bulan depan <i>lho!</i>’ B : ‘Begitu, kalau bulan depan sepertinya sulit. Mungkin saat <i>itu</i> aku sudah kembali ke <i>negaraku.</i>’ A : ‘Eh? Kamu akan pulang? Kapan?’</p>	3V9 - 00:40 – So
1 4	<p>A : Bさん、日本語能力試験の本ある？ <i>A : B san, Nihongo nouryoku shiken no hon aru?</i> B : あるよ。今持って来ないんだけど。どうしたの？ <i>B : Aru yo. Ima motte konain dakedo. Doushita no?</i> A : 悪いけど、<u>その</u>本来週まで貸してもらってもいい？ <i>A : Warui kedo, sono hon raishuu made kashite moratte mo ii?</i> B : いいよ、明日持って来るよ。 <i>B : Ii yo. Ashita motte kuru yo.</i></p>	<p>A : ‘B, kamu punya buku JLPT?’ B : ‘Ada. Tapi sekarang aku <i>gak</i> bawa. Kenapa?’ A : ‘Maaf <i>nih.</i> Boleh ku pinjam buku <i>itu</i> sampe minggu depan?’ B : ‘Boleh. Besok akan ku bawa.’</p>	4V1 - 00:31 – So

<p>1 5</p>	<p>C : あのさ、えっとね。。日本語能力試験の本あるだろう？ C : <i>Ano sa, etto ne.. nihongo nouryoku shiken no hon aru darou?</i> B : うん。 B : <i>Un.</i> C : できたら、貸してくれない？ C : <i>Dekitara, kashite kurenai?</i> B : ああ。。ごめんね。明日 A さんに貸すつもりなんだけど。 B : <i>Aa.. gomen ne. Ashita A san ni kasu tsumori nan dakedo.</i> C : へえ。。どうしようかな。 C : <i>Hee.. doushiyokana..</i> B : <u>その</u>本なら D 先生も持ってるよ。 B : <i>Sono hon nara D sensei mo motteru yo.</i> C : え、本当？じゃ、事務所に行ってくる。 C : <i>E, hontou? Ja, jimusho ni itte kuru.</i></p>	<p>C : 'Umm.. kamu punya buku JLPT, kan?' B : 'Iya' C : 'Bolehkah ku pinjam?' B : 'Eem, maaf <i>nih</i>. Besok (bukunya) mau ku pinjamkan ke A.' C : 'Yah, gimana ini.. ' B : 'Kalau buku <u>itu</u>, Bu D juga punya <i>lho</i>.' C : 'Eh? <i>Beneran?</i> Kalau begitu aku akan ke kantor.'</p>	<p>4V1 - 01:07 - So</p>
<p>1 6</p>	<p>R : G さんに店長が私を探してたって聞いたんですけど。 R : <i>G san ni tenchou ga watashi o sagashitetatte kiitan desu kedo.</i> A : うん、そうですね。明日とあさっての休みの日は R さん休みますか。 S o n o A : <i>Un, sou desu ne. Ashita to asatte no yasumi no hi wa R san wa yasumimasu ka?</i> R : あの、明日とあさっての休みの日私が働きます。 R : <i>Ano, ashita to asatte no yasumi no hi watashi ga hatarakimasu.</i> A : へええ、なぜ。R さんは働きたいんですか。<u>その</u>日は休みを取ってたよね。 A : <i>Hee, naze? R san wa hatarakitain desu ka? Sono hi wa yasumi o totteta yo ne.</i></p>	<p>R : 'Saya dengar dari G Bapak memanggil saya.' A : 'Iya. Untuk libur besok dan lusa, apa kamu (ambil cuti) libur?' R : 'Umm.. untuk libur besok dan lusa saya tetap akan bekerja.' A : 'Kenapa? Kamu ingin bekerja? Bukankah untuk hari <u>itu</u> kamu ambil cuti, <i>ya?</i>' R : 'Karena tidak ada yang saya kerjakan, saya berpikir untuk tetap bekerja.'</p>	<p>5V6 - 00:53 - So</p>

		R: 何もすることはないので、働きたいと思っています。 R: <i>Nani mo suru koto wa nai node, hatarakitai to omotte imasu.</i>		
17	Sono no	S: もしもし、Rさん。この土曜日の映画の約束ですけど。ちょっと、日曜が変更してもいいですか。 S: <i>Moshi-moshi, R san. Kono doyoubi no eiga no yakusoku desu kedo. Chotto youbi ga henkou shite mo ii desu ka?</i> R: いいですよ、何がありましたか。 R: <i>Ii desu yo. Nani ga arimashita ka?</i> S: じつは、この土曜日は私のプレゼンテーションの番です。ですから <u>その</u> 日まで、色々な準備をしなければなりません。 S: <i>Jitsu wa, kono doyoubi wa watashi no purezenteeshon no ban desu. Desu kara sono hi made, iro iro na junbi o shinakereba narimasen.</i>	S: 'Halo R. Tentang janji nonton sabtu ini, bolehkah diganti harinya?' R: 'Boleh kok. Apa ada sesuatu?' S: 'Sebenarnya sabtu ini giliranku presentasi. Jadi banyak yang perlu dipersiapkan.'	6V2 – 02:01 - So
18	Sono na	A: そうそう、すごく似合ったよ。 A: <i>Sou sou, sugoku niatta yo.</i> B: えっ、本当？ <u>そんな</u> ふうに言ってくれと、うれしいなあ。 B: <i>Ee.. hontou? Sonna fuu ni itte kureruto, ureshii naa.</i>	A: 'Iya iya, Beneran cocok lho!' B: 'Beneran? Senangnya kalau kalian bilang <u>begitu</u> .'	2V7 – 01:18 - So
19	na	B: そうですね、でもAさんの机はいつもきれいですよ。そんな資料があるけど、ずいぶんかたづけますね。 B: <i>Sou desu ka? Demo A san no tsukue wa itsumo kirei desu yo. Sonna shiryō ga aru kedo, zuibun katazukemasu ne.</i> A: いいえ、いいえ。 <u>そんな</u> ことないですよ。 A: <i>Iie, iie. Sonna koto nai desu yo.</i>	B: 'Oh ya? Tapi meja A selalu rapi lho. Meskipun ada banyak dokumen, tapi semuanya tertata.' A: 'Tidak (<u>begitu</u>) kok.'	5V7 - 00:36 - So
20		A: じゃ、なにかお祝いを贈らないとね。 A: <i>Ja, nanika oiwai wo okuranaito ne.</i>	A: 'Kalau begitu, harus memberi hadiah sesuatu, ya.'	1V5 - 01:07 - So

	<p>B : うん。私も<u>そう</u>思っています。しかし何を贈ったほうがいいかはすこし迷ってます。</p> <p>B : <i>Un. Watashi mo sou omotte imasu. Shikashi nani wo okutta hou ga ii ka wa mayottemasu.</i></p>	<p>B : 'Ya. Saya juga berpikir <u>seperti itu</u>. Tapi baiknya hadiah apa saya <i>agak bingung</i>.'</p>	
2 1	<p>N : そうそう、この辺、カラスや猫がよくいたずらよね。</p> <p>N : <i>Sou sou, kono atari, karasu ya neko ga yoku itazura yo ne.</i></p> <p>A : うん、私も<u>そう</u>思ってるよ。彼はいつもごみを回収日の前日の夜に出しそうだ。先週も苦情言ったかったけど。忘れちゃった。</p> <p>A : <i>Un, watashi mo sou omotteru yo. Kare wa itsumo gomi o kaishuubi no zenjitsu no yoru ni dashisou da. Senshuu mo kujou ittakatta kedo. Wasurechatta.</i></p>	<p>N : 'Iya iya, di sekitar sini banyak gagak dan kucing yang usil.'</p> <p>A : 'Iya. Saya juga berpikir <u>begitu</u>. Sepertinya dia selalu mengeluarkan sampahnya malam sebelum hari pengempulan sampah. Padahal minggu lalu sudah ku komplain. Tapi dia lupa.'</p>	1V10 – 01:07 - So
2 2	<p>R : 何もすることはないので、働きたいと思っています。</p> <p>R : <i>Nani mo suru koto wa nai node, hatarakitai to omotte imasu.</i></p> <p>A : <u>そういうことか</u>、はい、がんばります。</p> <p>A : <i>Souiu koto ka. Hai. Ganbarimasu.</i></p> <p>R : はい、ありがとうございます。しつれいします。</p> <p>R : <i>Hai. Arigatou tenchou. Shitsurei shimasu.</i></p>	<p>R : 'Karena tidak ada yang saya lakukan, saya berpikir untuk tetap bekerja.'</p> <p>A : '<u>Begitu ya</u>. Baiklah, semangat ya!'</p> <p>R : 'Siap! Terima kasih Pak. Saya permisi.'</p>	5V6 – 01:01 – So
2 3	<p>B : そうですか。そんな忙しいのに A さんの机はいつもきれいなこと。恨まやしいですよ。</p> <p>B : <i>Sou desu ka. Sonna isogashii noni A san no tsukue wa itsumo kirei koto. Urayamashii desu yo.</i></p> <p>A : <u>そう</u>言っただけだと、うれしいです。</p> <p>A : <i>Sou itte itadakeruto, ureshii desu.</i></p> <p>B : じゃ、レポートを作って、頑張ってください。</p>	<p>B : 'Begitu ya. Padahal begitu sibuknya tapi meja A selalu rapi. Iri deh.'</p> <p>A : 'Terima kasih sudah bilang <u>begitu</u>.'</p> <p>B : 'Kalau begitu, semangat membuat laporannya.'</p>	5V7 – 00:55 - So

		<i>B : Ja, reproto o tsukutte, ganbatte kudasai.</i>		
24		<p>S : ええ、話のスピードもちよどよかったし、グラフも見やすくて、完璧ですね。</p> <p>S : <i>Ee, hanashi no supiiido mo choudo yokattashi, gurafu mo miyasukute, kanpeki desu ne.</i></p> <p>M : <u>そう</u> 言っただけだと、はげみになります。</p> <p>M : <i>Sou itte itadakeruto, hagemi ni narimasu.</i></p> <p>S : 次は私のプレゼンの番ですのでそろそろ準備をしなきゃ。</p> <p>S : <i>Tsugi wa watashi no purezen no ban desu node soro-soro junbi o shinakya.</i></p>	<p>S : 'Iya. Kecepatan (bicara)nya juga pas. Grafiknya juga mudah dibaca, sempurna.'</p> <p>M : 'Jadi semangat kalau dibilang <u>begitu</u>.'</p> <p>S : 'Karena selanjutnya giliranku presentasi jadi harus segera persiapan.'</p>	6V7 – 00:28 – So
25	S o u	<p>P : そうですね。ところで、なぜ Q さんはいつも机のまわりをきれいに片づけていますか？</p> <p>P : <i>Sou desu ka. Tokorode, naze Q san wa itsumo tsukue no mawari o kirei ni katadzulete imasu ka?</i></p> <p>Q : そうですね。きれいにすることで、無駄の事がなくなります。それで、仕事が簡単になります。</p> <p>Q : <i>Sou desu ne. Kirei ni suru kotode, muda no koto ga naku narimasu. Sorede, shigoto ga kantan ni narimasu.</i></p> <p>P : そうですね。私も <u>そういう</u> のはほしいって思ったんです。</p> <p>P : <i>Sou desu ne. watashi mo souiu no wa hoshii tte omottan desu.</i></p>	<p>P : 'Begitu ya. Ngomong-ngomong, kenapa kamu (Q) selalu merapikan sekitar mejamu?'</p> <p>Q : 'Dengan membersihkannya, tidak ada hal yang mubazir. Dan kerja pun menjadi mudah'</p> <p>P : 'Iya ya. Aku pun juga ingin seperti <u>itu</u>.'</p>	6V7 – 01:12 – So
Sistem A- : Menunjuk perkara atau hal yang diketahui oleh kedua pihak (pembicara dan lawan bicara).				
26	A n o	<p>K : ところでさ、先週の借りた CD は本当に面白かった！</p> <p>K : <i>Tokoro de sa, senshuu no karita CD wa hontou ni omoshirokatta!</i></p> <p>D : あ、そうか？</p> <p>D : <i>A, souka?</i></p>	<p>K : 'Ngomong-ngomong, CD yang ku pinjam minggu lalu sangat menghibur.'</p> <p>D : 'Oh ya?'</p> <p>K : 'Sebenarnya, rencana mau pakek CD <u>itu</u> di pesta. kalau</p>	1V1 – 01:32 – A

	<p>K : 実は、あの CD パーティーに使うつもりなんだけど、もしよければまたもう一度貸してくれないかな？お願い。</p> <p>K : <i>Jitsu wa, ano CD paatii ni tsukau tsumori nan dakedo, moshi yokereba mata mou ichi do kashite kurenai ka na? onegai.</i></p>	<p>boleh aku mau pinjam sekali lagi'</p>	
2 7	<p>K : 実は、あの CD パーティーで使うつもりなんだけど、もしよければまたもう一度貸してくれないかな？お願い。</p> <p>K : <i>Jitsu wa, ano CD paatii ni tsukau tsumori nan dakedo, moshi yokereba mata mou ichi do kashite kurenai ka na? onegai.</i></p> <p>D : 貸してあげたいんだけど、W さんに来週まであの CD を貸してあげてて、ごめんね。</p> <p>D : <i>Kashite agetain dakedo, W san ni raishuu made ano CD o kashite agetete, gomen ne.</i></p>	<p>K : 'Sebenarnya, rencana mau pakek CD itu di pesta. kalau boleh aku mau pinjam sekali lagi.'</p> <p>D : 'Mau ku pinjamkan sebenarnya, tapi CD itu sedang ku pinjamkan ke W sampai minggu depan. Maaf ya.'</p>	1V1 - 01:47 - A
2 8	<p>I : ううん、なかなか見つからないね～、もう一週間探しているのに。</p> <p>I : <i>Uun, naka naka mitsukaranai ne, mou isshuukan sagashite iru noni..</i></p> <p>M : じゃ、私にさせて。あの店でアルバイトをしたいって思ってるんだ。</p> <p>M : <i>Ja, watashi ni sasete. An o mise de arubaito o shitai tte omotterunda.</i></p>	<p>I : 'Belum. Susah nyarinya. Padahal sudah satu minggu aku nyari..'</p> <p>M : 'Kalau gitu, biar aku saja. Aku ingin kerja part time di toko itu.'</p>	1V6 - 00:59 - A
2 9	<p>W : そうね、インターネットで調べてみようかな。バスと新幹線だったら、どっちが便利かな。</p> <p>W : <i>Sou ne, intaanetto de shirabete miyou ka na. Basu to shinkansen dattara, docchi ga benri ka na.</i></p>	<p>W : 'Tya ya. Bagaimana kalau cari di internet? Kalau bis dan shinkansen, mana yang praktis ya..'</p>	1V8 - 01:20 - A

	<p>K : どっちかって言えば、新幹線のほうがいいかな。新幹線なら早いんだけど、バスはねえ。</p> <p>K : <i>Docchi ka tte ieba, shinkansen no hou ga ii ka na. Shinkansen nara hayain dakedo, basu wa ne..</i></p> <p>W : そうだね！インターネットによってあの場所が駅から近いし。じゃ、新幹線で決める。ね、Kちゃん、週末は予定がないよ。</p> <p>W : <i>Sou da ne! Intaanetto ni yotte ano basho ga eki kara chikai shi. Ja, shinkansen de kimeru. Ne, K chan, shuumatsu wa yotei ga nai yo ne.</i></p>	<p>K : ‘Kalau soal itu, mungkin lebih baik <i>shinkansen</i>. Kalau <i>shinkansen</i> lebih cepat tapi kalau bis..’</p> <p>W : ‘Iya ya. Menurut internet pun tempat itu lebih dekat dengan stasiun kereta. Kalau begitu sudah diputuskan naik <i>shinkansen</i>. Oh iya, K, akhir minggu kamu tidak ada rencana, <i>kan?</i>’</p>	
30	<p>K : そうですね。なんか、ご迷惑をおかけてすみません。</p> <p>K : <i>Sou desu ne. Nanka, gomeiwaku o okakete sumimasen.</i></p> <p>A : K君、それを知らないか？先月ほら、K君も来たでしょう。集会に。K君回収のことを聞いてたんだよ。あのころ。</p> <p>(先月の集会の時)</p> <p>A : <i>K kun, sore o shiranai ka? Sengetsu hora, K kun mo kita desho. Shuukai ni K kun shuukai no koto o kiitetanda yo. Ano koro..</i></p> <p>(<i>sengetsu no shuukai no toki</i>)</p>	<p>K : ‘Iya. Mohon maaf merepotkan.’</p> <p>A : ‘K, tidak tahu itu? <i>Hayo</i> bulan lalu Anda juga datang <i>kan</i>. Di pertemuan Anda bertanya mengenai pengumpulan sampah <i>kan</i>. Waktu itu.. (saat pertemuan bulan lalu)’</p>	1V10 – 03:12 - A
Sistem A- : Menunjuk perkara atau hal sambil mengingatnya (bernuansa emosional).			
31	<p>F : 次。。。Dは？夏休みどこ行ったの？</p> <p>F : <i>Tsugi.. D wa? Natsu yasumi doko itta no?</i></p> <p>D : んん。。。私はどこでも行かなかったけど。。。8月8日イベントホールへ行った。あのとき好きな声優イベントがあるんだ。誰が来たのはしてるか？</p>	<p>F : ‘Selanjutnya.. D? Kamu pergi kemana liburan musim panas?’</p> <p>D : ‘Umm.. aku tidak pergi kemana-mana.. tapi 8 Agustus aku pergi ke <i>Hall Event</i>. Saat</p>	4V4 – 02:42 – A

		<p><i>D : Umm.. watashi wa doko de mo ikanakatta kedo.. hachi gatsu youka ibento hooru e itta. Ano toki suki na seiyuu ibento ga arunda. Dare ga kita no wa shitteru ka?</i></p> <p><i>F + A : いいえ。</i></p> <p><i>F + A : Iie.</i></p>	<p>itu ada event pengisi suara yang ku suka. Tahu siapa yang datang?’</p> <p><i>F + A : ‘Gak tahu.’</i></p>	
3iv 2iv	A s o k o	<p><i>R : きれいな場所です。丘の上にありますから、上に登ったと、周りの景色が見えます。特に海です。</i></p> <p><i>R : Kirei na basho desu. Oka no ue ni arimasu kara, ue ni nobottato, mawari no keshiki ga miemasu. Toku ni umi desu.</i></p> <p><i>W : へえ、いいですね。</i></p> <p><i>W : Ee.. ii desu ne.</i></p> <p><i>R : そうです。私は初めてあそこへ行きますから、楽しかったです。</i></p> <p><i>R : Soudesu. Watashi wa hajimete asoko e ikimasu kara. Tanoshikatta desu.</i></p>	<p><i>R : ‘Tempat yang indah. Karena di atas bukit, jadi kalau naik ke atas pemandangan sekitar akan terlihat.’</i></p> <p><i>W : ‘Wah.. bagus ya.’</i></p> <p><i>R : ‘Ya. Menyenangkan, karena ini pertama kali saya ke sana.’</i></p>	1V4 – 01:29 – A
3iv 3iv	A n n a	<p><i>M : フランスですか？ああ。。うらやましいな。僕もいつか行けるといいんだけど。フランスはどうですか？</i></p> <p><i>M : Furansu desu ka? Aa.. urayamashii na. boku mo itsuka ikeru to iin dakedo. Furansu wa dou desu ka?</i></p> <p><i>U : とてもいいところです。あんなにすばらしい歴史を見たのは、初めてでしたよ。エッフェルタワーはとてもきれいでしたよ。</i></p> <p><i>U : Totemo ii tokoro desu yo. Anna ni subarashii rekishi wo mita no wa, hajimete deshita yo. Efferu tawaa wa totemo kirei deshita yo.</i></p>	<p><i>M : ‘Perancis ya? Wah.. jadi pengen. Pasti seru jika aku juga bisa pergi (kesana) suatu saat nanti. Bagaimana Perancis?’</i></p> <p><i>U : ‘Tempat yang sangat bagus. Pertama kalinya aku lihat sejarah yang sebegitu kerennya. Menara Eifefnya juga sangat indah.’</i></p>	6V4 - 00:47 - A

Lampiran 5 Berita Acara

Berita Acara Seminar Proposal

Untuk Mahasiswa



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia

Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822

E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :

Hari, tanggal : Senin, 18 Maret 2019

Untuk mahasiswa :

Nama : Khaula
N I M : 155110600111003
Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang

Dengan judul:

Penggunaan Kata Tunjuk Bahasa Jepang Bunmyakushiji pada Video Roleplay Mahasiswa Pendidikan

Bahasa Jepang Angkatan 2015 Universitas Brawijaya

Yang telah dihadiri oleh :

4. Pembimbing I : Febi Ariani Saragih, S.Pd.,M.Pd.
5. Pembimbing II :
6. Peserta umum sejumlah : orang (terlampir)

Pembimbing I

Malang, 18 Maret 2019

Pembimbing II

()
(Febi Ariani Saragih, S.Pd.,M.Pd.)
NIP. 2013087402072001

()
NIP.

Pembantu Dekan I,



Hamamah, M.Pd. Ph.D.
NIP. 19730103 200501 2 001

Berita Acara Seminar Hasil



Untuk Mahasiswa

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia
Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822
E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id

BERITA ACARA
SEMINAR HASIL SKRIPSI

Telah dilaksanakan Seminar Hasil Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :

Hari, tanggal : Rabu, 26-06-2019

Untuk mahasiswa :

Nama : Khaula

N I M : 1511060011003

Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang

Dengan judul :

Penggunaan Kata Tunjuk Bahasa Jepang Bunmyakushiji pada Video
Roleplay Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2015 Universitas
Brawijaya

Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing I : Febi Ariani Saragih, S.Pd., M.Pd.
2. Pembimbing II : _____
3. Penguji : _____
4. Peserta umum sejumlah : orang (terlampir)

Malang, 26 Juni 2019

Pembimbing I **Pembimbing II**

(Febi Ariani Saragih, S.Pd., M.Pd.)
NIP. _____

(_____)
NIP. _____

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Hamamah, Ph.D.
NIP. 19730103 290501 2 001



Berita Acara Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Veteran, Malang 65145 Indonesia

Telp. (0341) 575878 Fax. (0341) 575822

E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://fib.ub.ac.id

BERITA ACARA

BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Khaula
2. NIM : 155110600111003
3. Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
4. Topik Skripsi : Linguistik terapan
5. Judul Skripsi :

Penggunaan Kata Tunjuk Bahasa Jepang *Bunmyakushiji* Pada Video *Roleplay*

Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2015 Universitas Brawijaya

6. Tanggal mengajukan : 13/02/2019
7. Tanggal selesai revisi : 18/11/2020
8. Nama Pembimbing : Febi Ariani Saragih, S.Pd., M.Pd.

No.	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1	13 Februari 2019	Pengajuan Judul	Febi Ariani Saragih, M.Pd.	
2	18 Februari 2019	Konsultasi Bab 1	Febi Ariani Saragih, M.Pd.	
3	26 Februari 2019	Konsultasi Bab 2	Febi Ariani Saragih, M.Pd.	
4	4 Maret 2019	Konsultasi Bab 3	Febi Ariani Saragih, M.Pd.	
5	7 Maret 2019	ACC Seminar Proposal	Febi Ariani Saragih, M.Pd.	
6	18 Maret 2019	Seminar Proposal	Febi Ariani Saragih, M.Pd.	
7	12 April 2019	Konsultasi Bab 4	Febi Ariani Saragih, M.Pd.	
8	24 Mei 2019	Konsultasi Bab 5	Febi Ariani Saragih, M.Pd.	
9	13 Juni 2019	ACC Seminar Hasil	Febi Ariani Saragih, M.Pd.	
10	26 Juni 2019	Seminar Hasil	Febi Ariani Saragih, M.Pd.	
11	9 Oktober 2020	Konsultasi bab 4 dan 5	Febi Ariani Saragih, M.Pd.	
12	15 Oktober 2020	ACC Ujian Skripsi	Febi Ariani Saragih, M.Pd.	
13	5 November 2020	Ujian Skripsi	Febi Ariani Saragih, M.Pd.	
14	18 November 2020	ACC Jilid Skripsi	Febi Ariani Saragih, M.Pd.	

Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai : A

Malang, 20 November 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa

Pembimbing

Dr. Sony Sukmawan, M.Pd.

NIP. 19770719 200604 1 001

Febi Ariani Saragih, S.Pd., M.Pd.

NIP. 2013087402072001

