

A. Pendahuluan

Setiap bahasa memiliki ciri khas tersendiri yang membedakan bahasa tersebut dengan bahasa-bahasa lainnya. Ciri khas itulah yang menjadikan setiap bahasa itu unik. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang memiliki berbagai macam keunikan tersendiri. Keunikan bahasa Jepang tidak hanya dilihat dari segi gramatika dan jenis hurufnya yang beragam, tetapi dapat dilihat juga dari banyaknya kosakata yang digunakan dalam bahasa Jepang.

Dilihat dari segi gramatikanya, bahasa Jepang memiliki bentuk struktur kalimat yang berbeda dengan struktur kalimat Indonesia. Struktur kalimat dalam bahasa Jepang menggunakan pola SKOP (Subjek, Keterangan, Objek, Predikat), sedangkan struktur kalimat Indonesia menggunakan pola SPOK (Subjek, Predikat, Objek, Keterangan). Perbedaan bentuk struktur kalimat ini sering kali menjadi salah satu kendala yang dihadapi dalam mempelajari bahasa Jepang, khususnya pembelajar bahasa Jepang di Indonesia.

Selain disebabkan oleh struktur kalimat yang berbeda, kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang disebabkan oleh banyaknya kata dalam bahasa Jepang yang memiliki persamaan makna atau sinonim (*ruigigo*). Hal ini sejalan dengan pendapat Sutedi (2011:46) yang menyatakan bahwa ketidakjelasan tentang perbedaan makna dan fungsi dari kata yang bersinonim menjadi salah satu penyebab munculnya kesalahan berbahasa.

Dalam bahasa Jepang, banyak kata yang memiliki arti yang sama apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Akan tetapi, kata tersebut sebenarnya memiliki perbedaan, misalnya dari segi makna, konteks, cara penggunaannya maupun struktur kalimatnya. Sedangkan dalam kamus maupun buku pelajaran bahasa Jepang yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia, penjelasan mengenai persamaan dan perbedaan dari setiap kata yang bersinonim hampir tidak ada. Bahkan penyajian contoh kalimat yang dapat membedakan kata tersebut sangat sedikit.

Keberadaan sinonim itu sendiri dapat kita jumpai hampir di setiap kata bahasa Jepang. Salah satu kata dalam bahasa Jepang memiliki banyak kata yang bersinonim seperti *tanoshii*, *ureshii* dan *yorokobu*, jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia mempunyai padanan kata yang sama yaitu ‘senang’. Agar lebih jelas perhatikan contoh kalimat berikut.

1. 心からお喜び申し上げます。

Kokoro kara oyorokobi moushiagemasu..

Dengan tulus hati, saya ikut merasa senang.

2. 並んだ風にキミを感じる、存在がうれしい。

(<https://mojim.com/twy107353x4x25.htm>)

Naranda kaze ni kimi o kanjiru, sonzai ga ureshii..

Di angin yang berhembus aku bisa merasakanmu, kehadiran itu membuatku senang.

3. 夏休みはみんなで海へ行こう、みんながいればきっと楽しいよ
う。

Natsu yasumi wa minna de umi e ikou, minna ga ireba kitto tanoshiiyou.

Libur musim panas ini ayo kita ke laut, jika semua ikut pasti akan menyenangkan.

Dari ketiga contoh kalimat di atas dapat dilihat bahwa kata *tanoshii*, *ureshii* dan *yorokobu* memiliki makna kata yang sama, apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia yaitu ‘senang’, akan tetapi persamaan, perbedaannya dan cara penggunaannya belum diketahui secara jelas. Ketidaktepatan tersebut mungkin saja akan menyebabkan kesalahan berbahasa dan juga menimbulkan

kesulitan bagi pembelajar saat akan menggunakannya dalam suatu kalimat. Dilihat dari kalimat di atas, makna kata *tanoshii*, *ureshii* dan *yorokubu* adalah senang, tetapi dalam kalimat bahasa Jepang ketiga kata ini memiliki perbedaan yaitu bagaimana cara penggunaannya dan pada saat kondisi apa, yang terjadi di sekitar pelaku sosial.

Teknik pengumpulan data yang tepat untuk memperoleh data-data yang relevan sangatlah penting agar mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti adalah studi literatur atau studi kepustakaan, yaitu kegiatan penelusuran dan penelaahan literatur yang berkaitan dengan tema penelitian yaitu kata *tanoshii*, *ureshii* dan *yorokubu*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah studi literatur, yaitu mencari contoh kalimat sebanyak-banyaknya dari sumber data yang akurat, baik sumber *jitsurei* maupun *sakurei*. Sumber data yang digunakan berupa contoh kalimat yang diperoleh dari kamus, novel, penelitian terdahulu, *anime*, *game*, situs internet, lagu dan ditambah dengan contoh kalimat yang dibuat oleh penulis sendiri.

Sutedi (2010: 128) menjelaskan kelebihan *jitsurei* antara lain, pertama, kita bisa menemukan contoh pemakaian yang terkadang tidak terpikirkan dalam benak kita sehingga usaha untuk mencari *jitsurei* sebanyak-banyaknya sangat diperlukan. Kedua, analisis yang berdasarkan pada *jitsurei* bisa lebih akurat. Adapun kelemahannya, yaitu pertama, ada kalanya contoh tersebut menyimpang dari biasanya. Misalnya dalam karya sastra, seperti puisi atau syair lagu, termasuk terjemahan. Kedua, jika hanya menggunakan *jitsurei* saja maka analisis tersebut bukan merupakan suatu riset ilmiah (*jikken kagaku*) melainkan hanya berupa kegiatan penelaahan saja (*kansatsu kagaku*).

Di sisi lain, kelebihan dari *sakurei* yakni kita bisa membuat contoh yang tidak gramatikal, hal ini tidak mungkin bisa ditemukan dalam *jitsurei*. Karena, untuk menganalisis suatu kata perlu dibuat contoh yang tidak gramatikal atau

contoh yang salah. Adapun kelemahannya yaitu, pertama, karena ada keterbatasan pada diri peneliti, jika datanya hanya tergantung pada *sakurei* saja, maka data yang diperoleh kurang akurat. Kedua, dengan *sakurei* bisa mempengaruhi peneliti lebih cenderung membuat contoh agar bisa membuktikan hipotesis yang telah dirumuskannya sehingga kurang objektif.

Oleh karena itu, *jitsurei* dan *sakurei* sangatlah diperlukan karena posisi keduanya dapat saling melengkapi satu sama lain.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri karena penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kualitatif. Sejalan dengan pendapat Alwasilah (dalam Sutedi, 2011, hlm.178) bahwa di dalam penelitian kualitatif, peneliti sendiri yang berperan sebagai instrumen penelitian. Artinya maka peneliti bisa secara langsung mengumpulkan dan menghimpun data-data penelitian baik dari penutur asli maupun sumber data lainnya.

Sumber data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif berupa studi literatur dari situs internet, kamus-kamus yang berkaitan dengan tema, contoh kalimat yang diambil dari novel, situs internet, *anime*, *game*, dan literatur (*jitsurei*) lainnya yang dianggap relevan

kemudian data *sakurei* yang digunakan dalam penelitian ini telah mendapat konfirmasi dan kebenarannya dapat diterima oleh penutur asli. *Sakurei* adalah contoh penggunaan (kalimat) yang dibuat oleh peneliti sendiri yang tingkat kebenarannya diterima oleh penutur asli (Sutedi, 2004, hlm. 18). Baik *jitsurei* maupun *sakurei*, keduanya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Tetapi, peneliti menggunakan kedua jenis data tersebut sehingga kekurangan masing-masing jenis data tersebut dapat saling melengkapi (Sutedi, 2004, hlm. 18). Tahap ini merupakan tahap mengumpulkan *jitsurei* yang dianggap penting dan sesuai dengan tema penelitian yang bersumber dari penelitian terdahulu, novel, *game* (*playstation 4*) dan situs internet, diantaranya.

1. Penelitian terdahulu.

- a. *Kiso nihongo jiten* (Morita, 1989)

Sumber ini diambil karena penjelasan pada makna kata *tanoshii*, *ureshii* dan *yorokobu* dianggap jelas dan terdapat beberapa contoh yang dapat dijadikan *jitsurei*.

b. *Ruigigo dai jiten* (*Shibata dan Yamada, 2002*)

Sumber ini diambil karena penjelasan pada makna kata *tanoshii*, *ureshii* dan *yorokobu* dianggap sangat jelas, karena penjelasannya sangat spesifik.

c. *Ruigigo jiten* (*Tokugawa dan Miyazima, 1972*)

Sumber ini diambil karena, penjelasan makna kata *tanoshii*, *ureshii* dan *yorokobu* dianggap jelas, hanya saja contoh kalimat yang dapat dijadikan *jitsurei* sedikit.

d. *Gendai keiyoushi youhou jiten* (*Yoshifumi dan Hideko, 1991*)

Sumber ini diambil karena penjelasan yang sangat jelas dan contoh kalimat yang dapat dijadikan *jitsurei* cukup banyak.

2. Novel *君の名は*.

Sumber ini diambil karena terdapat contoh kalimat yang menggunakan kata *tanoshii*, *ureshii* walaupun hanya sedikit yang dijadikan *jitsurei* dan penulis menganggap novel cukup menarik untuk dibaca.

3. *Game* (*Playstation 4*).

a. ゲーム : ソードアートオンライン vs アクセルワールド千年の黄昏。

b. ゲーム : ブルーリフレクション。

Kedua *game* ini diambil karena terdapat banyak contoh kalimat yang menggunakan kata *tanoshii*, *ureshii* dan *yorokobu* untuk dijadikan *jitsurei*, penulis menemukan *jitsurei* setelah memainkan kedua *game* tersebut sampai selesai.

4. Internet.

a. www.ejje.weblio.jp

Sumber ini diambil karena terdapat banyak contoh kalimat yang dapat dijadikan *jitsurei* hanya dengan menulis kata yang terdapat pada kalimat tersebut.