

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menghadapi era globalisasi ini tidak hanya memiliki pendidikan yang tinggi saja, namun kemampuan *soft skill* yang baik juga harus dimiliki oleh para lulusan universitas ketika akan memasuki dunia kerja, dimana salah satu kemampuan yang harus dimiliki adalah kemampuan berbahasa asing. Dikutip dari kemenperin.go.id, ada sekitar 1500 pelaku usaha Jepang yang siap berinvestasi di Indonesia yang sebagian besar adalah penyuplai kebutuhan industri otomotif asal negara tersebut. Hingga saat ini terdapat 1200 perusahaan Jepang yang masuk ke Indonesia, dan kemungkinan akan terus bertambah ke depannya. Perusahaan-perusahaan yang akan masuk ke Indonesia sebagian besar adalah penyuplai kebutuhan otomotif asal Jepang, seperti halnya Toyota, Honda dan Nissan. Perusahaan tersebut di negeri asalnya masuk kedalam kategori usaha kecil. Akan tetapi di Indonesia mereka akan masuk dalam kategori perusahaan menengah. Mengingat hal tersebut, tidak hanya menguasai bahasa Inggris saja namun menguasai bahasa Jepang dapat menjadi salah satu penunjang bagi seseorang yang akan melamar kerja ke perusahaan Jepang. Kesadaran masyarakat Indonesia untuk mempelajari bahasa Jepang sebagai bahasa penunjang pun kian meningkat, hal tersebut dapat dilihat dari tingginya pembelajar bahasa Jepang di Indonesia. Berdasarkan data Japan Foundation per tahun 2012, jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia mencapai 872,411 orang dibawah negara China yang menempati urutan pertama pembelajar bahasa Jepang 1.046.490 orang.

Bagi seorang pembelajar bahasa Jepang, banyak cara yang dapat dilakukan untuk dapat menguasai atau mahir dalam berbahasa Jepang, seperti menonton *anime* dan drama, mendengarkan lagu berbahasa Jepang, membaca atau mengakses website berbahasa Jepang dan lain-lain, dimana

semua itu dapat diakses dengan sangat mudah dan cepat. Menonton *anime* dan drama dapat dijadikan sebagai referensi untuk belajar karena tidak hanya dapat mempelajari bahasanya, tetapi dapat mempelajari penggunaan suatu kata untuk kondisi dan situasi yang tepat, selain itu dapat juga mempelajari budaya orang Jepang itu sendiri bagaimana cara orang Jepang mengungkapkan suatu keadaan. Adapun salah satu kendala yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah banyaknya kata yang memiliki makna yang serupa atau bersinonim. Sutedi (2011:71) mengungkapkan bahwa munculnya masalah ini dapat disebabkan oleh beberapa hal berikut.

1. Kurangnya referensi atau kurang jelasnya penjelasan dari pengajar, mengakibatkan kurangnya pemahaman pembelajar terhadap persamaan dan perbedaan dua kata yang bersinonim, sehingga sering terkecoh dalam menggunakannya. Misalnya kata *akeru* dan *hiraku* yang keduanya berarti membuka; kata *kara*, *node*, dan *tame* semuanya dapat digunakan untuk menyatakan alasan; partikel *de*, *ni* dan *o* jika mengikuti tempat (jalan) semuanya dapat dipadankan dengan kata depan *di* dalam bahasa Indonesia, dan sebagainya. Kesalahan penggunaan sinonim seperti ini sering muncul baik dalam bahasa lisan maupun dalam bahasa tulisan.
2. Dalam buku-buku pelajaran bahasa Jepang, penjelasan tentang setiap kata yang bersinonim hampir tidak ada, bahkan penyajian contoh yang dapat membedakan kata-kata tersebut sangat minim. Untuk buku teks tingkat dasar dapat dimaklumi karena ada keterbatasan materi, tetapi untuk buku teks tingkat menengah ke atas bagaimanapun juga sangat diperlukan
3. Di antara kamus-kamus bahasa Jepang-Indonesia yang beredar di pasaran, tidak ada satu pun yang memberikan penjelasan tentang perbedaan dari setiap kata yang bersinonim.

Bermula dari ketidaktahuan penulis saat menyaksikan suatu drama Jepang yang berjudul *Liar Game*, dalam drama tersebut digunakan tiga

buah kata kerja yang berarti mencuri atau mengambil barang milik orang lain dan menjadikannya milik sendiri, yaitu *ubau* (奪う), *nusumu* (盗む) dan *toru* (取る). Drama *Liar Game* itu sendiri adalah sebuah drama yang merupakan adaptasi dari sebuah *manga*. Drama tersebut menceritakan tentang seorang gadis bernama Kanzaki Nao yang dijuluki *baka shoujiki* (バカ正直). Dalam episode satu dan dua berceritakan tentang sebuah *game* satu lawan satu, dimana ia dan lawannya diberikan uang sebesar 100.000.000 *yen* oleh pihak penyelenggara *game* dan ia harus mampu mencuri uang tersebut dari lawannya, apabila lawannya yang mampu mencuri uang yang dimiliki olehnya maka ia akan mendapatkan penalti dari kekalahannya yaitu berupa hutang yang harus dibayar kepada pihak penyelenggara sebesar uang yang berhasil dicuri oleh lawannya, jika lawannya berhasil mencuri sejumlah 100.000.000 *yen* maka sebesar itu pula hutang yang harus dibayar kepada pihak penyelenggara. Dalam salah satu *scene*, Nao menemukan sebuah kotak misterius didepan pintu kamarnya yang berisikan uang sejumlah 100.000.000 *yen*, didalam kotak tersebut terdapat pula sebuah kaset video yang merupakan penjelasan dari pihak penyelenggara *game*, salah satu dialog yang ada dalam video tersebut adalah

それでは라이어ゲーム一回戦のルールについて説明させていただきます。ルールはいたって簡単、対戦相手からマネーを奪い合うだけのゲームです。マネーを奪う行為自体はなんら犯罪性を問われません。

(Liar Game, 2007, episode 1 (03:08 – 03:32))

Soredewa raiaa geemu ikkaisen no ruuru ni tsuite setsumeisasete itadakimasu. Ruuru wa itatte kantan, taisen aite kara manee wo ubaiu dake no geemu desu. Manee wo ubau koujijitai wa nanra hanzaisei wo towaremasen.

‘Sekarang saya akan menjelaskan tentang peraturan ronde pertama *liar game* ini. Peraturannya sangat mudah, yaitu dalam permainan ini kedua lawan harus mampu saling mencuri uang antara satu sama lain. Mencuri uang lawan tidak akan dikategorikan sebagai tindakan kriminal.’

Dalam dialog diatas kata mencuri dijelaskan dengan menggunakan kata *ubau*. Lain halnya dengan percakapan selanjutnya, dimana dalam drama tersebut Nao yang panik setelah menerima uang tersebut mendatangi kantor polisi untuk mengembalikan uang tersebut dengan laporan sebagai barang yang hilang, berikut adalah percakapan antara Nao dan petugas polisi.

ナオ：お願いします。あたし本当に心当たりないんです。

警察：でもあなた宛の荷物として置いてあったんでしょ、これ。開封しちゃってるしね。この段階じゃもう落とし物として受け付けるわけにもいかないんだよ。

ナオ：でも。。。

警察：警察はね事件にならないと動けないんだよ。それ行ってみればただ単にあなたにお金を預かってくれってことなんでしょ。

ナオ：でも誰かが盗みに来るかもしれないですよ。

(Liar Game, 2007, episode 1 (05:40 – 06:09))

Nao : *Onegai desu. Atashi hontou ni kokoroatari naindesu.*

Keisatsu : *Demo anata no ate no nimotsu toshite oiteattan desho, kore. Kaifuu shicatteru shine. Kono dankai jya mou otoshimono toshite uketsukeru wake ni mo ikanaindayo.*

Nao : *Demo*

Keisatsu : *Keisatsu wa ne jiken ni naranai to ugokenain dayo. Sore ittemireba tada tan ni anata ni okane wo azukatte kurette koto nan desho.*

Nao : *Demo dareka ga nusumi ni kuru kamoshirenain desu yo.*

Nao : ‘Saya mohon, saya benar-benar tidak tahu ini asalnya darimana’

Petugas polisi : ‘Tapi lihat ini, dalam kotak ini tertujukan bagi anda bukan. Dan telah terbuka pula. Dalam tahap seperti sudah tidak bisa dianggap lagi sebagai barang yang hilang’

Nao : ‘Tetapi...’

Petugas polisi : ‘Polisi tidak akan bergerak sebelum itu menjadi sebuah kasus yang nyata. Jika dilihat, anda mungkin hanya ingin kami menyimpan uang tersebut benar’

Nao : ‘Tapi seseorang mungkin akan datang untuk mencuri uang ini’

Dalam percakapan diatas, Nao yang khawatir bahwa uangnya akan dicuri menggunakan kata *nusumu* bukan menggunakan kata *ubau*.

Setelah beberapa hari kemudian, Nao menerima surat yang berisikan tentang lawan yang akan dihadapi dalam *game* tersebut dan lawan yang akan dihadapinya adalah guru yang dikaguminya ketika ia masih SMP yaitu Fujisawa *sensei*. Mengetahui hal tersebut Nao mengunjungi rumahnya, berikut adalah percakapan antara Nao dan Fujisawa *sensei*.

藤沢：いやあホントよかったよ。君が選ばれるなんてさ。
ナオ：私もほっとしました。対戦相手が先生じゃなかったら。
藤沢：対戦相手？君もしかして連中の言ってるさ対戦相手と金を取り合うというルール。信じてのかい？
ナオ：えっ？違うんですか？
藤沢：違うよこれ！これはね巧妙な詐欺なんだよ！
ナオ：えっ！？
藤沢：例えば君の対戦相手が僕じゃなくて全然知らない相手 X だとするでしょ。まず君と X には面識はないわけだから。相手の情報はわからないわけだね。それである日君が知らない間に一億円のうち 5000 万がごっそり奪われてしまったとするでしょ。そうそう、君は当然 X を疑うんだよ。でも実際に金を取ったのは *Liar game* 事務局なんだよ。奴らは金を盗んでもさ互いに面識がなけりゃ、その対戦相手が犯人としか思わないでしょ。

<Liar Game, 2007, episode 1 (07:43 – 08:45)>

Fujisawa : *Iyaa honto yokatta yo. Kimi ga erabareru nante sa.*

Nao : *Watashi mo hotto shimashita. Taisen aite ga sensei jyanakattara.*

Fujisawa : *Taisen aite? Kimi moshikashite renchuu no itteru sa taisen aite to okane toriau toiu ruuru. Shinjite no kai?*

Nao : *Ee? Chigaun desu ka?*

Fujisawa : *Chigau yo kore! Kore wa ne koumyou na sagi nan dayo!*

Nao : *Ee?*

Fujisawa : *Tatoeba kimi no taisen aite ga boku jyanakute zenzen shiranai aite X da to suru desho. Mazu kimi to X ni wa menshiki wa nai wake dakara. Aite no jyouhou wa wakaranai wake dayo ne. Sorede aru hi kimi ga shiranai aida ni ichiokuen no uchi gosen ga gossori ubawarete shimatta to suru desho. Sousou, kimi wa touzen X wo utagaun dayo. Demo jissai ni kane wo totta no wa Liar Game jimukyoku nan dayo. Yatsura wa kane wo nusunde mo sa tagai ni menshiki ga*

nakerya, sono taisen aite ga hannin to shika omowanai desho.

Fujisawa : ‘Saya sangat lega. Ternyata kau yang terpilih’

Nao : ‘Saya pun lega. Jika bukan sensei yang menjadi lawannya...’

Fujisawa : ‘Menjadi lawan? Jangan-jangan tentang peraturan kita harus saling mencuri satu sama lain. Kau percaya itu?’

Nao : ‘Eh? Memangnya tidak seperti itu?’

Fujisawa : ‘Salah! Ini adalah benar-benar penipuan yang cerdas!’

Nao : ‘Eh!?’

Fujisawa : ‘Sebagai contoh, jika lawanmu bukan aku melainkan seseorang yang kita sebut dengan X. Pertama kau tidak pernah kenal dengan X. Kau juga pasti tidak tahu informasi tentang lawanmu benar. Lalu pada suatu hari tanpa kau sadari uangmu telah dicuri sebesar lima puluh juta dari seratus juta. Kau pasti akan mencurigai X benar. Tapi sebenarnya yang telah mencuri uangnya adalah sekretariat *liar game*. Meskipun mereka mencuri uangnya, karena kalian berdua belum pernah bertemu pasti akan berpikir bahwa lawanmu adalah pelakunya.’

Dalam percakapan diatas, tidak hanya *ubau* dan *nusumu* yang digunakan melainkan juga *toru* sebagai kata kerja mencuri. Dari ketiga percakapan diatas, bahwa kata mencuri atau mengambil barang milik orang lain ini dapat menggunakan tiga verba yakni *ubau*, *nusumu* dan *toru*, namun, dikarenakan kurangnya pemahaman penulis akan ketiga verba tersebut dan minimnya sumber penjelasan yang menjelaskan secara lebih detail makna serta persamaan dan perbedaannya, menyebabkan kebingungan dalam menentukan kapan dan ketika dalam situasi seperti apa verba tersebut bisa digunakan. Melihat hal tersebut, untuk mengetahui persamaan dan perbedaan antara ketiga verba tersebut maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul Analisis Makna Verba *Ubau*, *Nusumu* dan *Toru* Sebagai Sinonim.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, rumusan masalah dari penelitian kali ini adalah:

1. Bagaimana persamaan makna verba 奪う, 盗む dan 取る yang terdapat dalam kalimat Bahasa Jepang?
2. Bagaimana perbedaan makna verba 奪う, 盗む dan 取る yang terdapat dalam kalimat Bahasa Jepang?

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian kali ini tidak terlalu meluas, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penulis hanya akan membahas persamaan makna yang terdapat dalam verba 奪う, 盗む dan 取る.
2. Penulis hanya akan membahas perbedaan makna yang terdapat dalam verba 奪う, 盗む dan 取る.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui persamaan makna yang terdapat dalam verba 奪う, 盗む dan 取る.
2. Untuk mengetahui perbedaan makna yang terdapat dalam verba 奪う, 盗む dan 取る.

E. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan pengetahuan khususnya dalam bidang linguistik terkait dengan sinonim dari verba 奪う, 盗む dan 取る.

b. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, diharapkan penelitian ini dapat memperkaya ilmu linguistik khususnya dalam kajian semantik Bahasa Jepang.
- b. Bagi pengajar, dapat menjadi bahan pengayaan pengajaran Bahasa Jepang khususnya dalam pendidikan Bahasa Jepang.

- c. Bagi pembelajar, dapat menjadi bahan referensi dalam kegiatan pembelajaran.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi yang akan diuraikan adalah pertama Bab 1 Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian. Dalam Bab II Landasan Teori akan membahas tentang kajian teori dimana akan dipaparkan pendapat para ahli dan hasil penelitian terdahulu yang relevan terkait dengan konsep dan teori yang akan diteliti. Dalam Bab III akan membahas tentang Metode Penelitian. Selanjutnya Bab IV Analisis Data dan Pembahasan dan yang terakhir Bab V Kesimpulan dan Saran akan berisi tentang seluruh kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan.