

**DEIKSIS RUANG (空間直示) DALAM FILM SHIGATSU WA KIMI NO USO (四月は君が嘘)
KARYA NAOSHI ARAKAWA**

Putri Aprilia Dewi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

putridewi1@mhs.unesa.ac.id

Dr. Ina Ika Pratita M.Hum.

Dosen Pembimbing Skripsi dan Jurnal

inapratita@unesa.ac.id

Abstrak

Deiksis merupakan kata ganti tunjuk yang penggunaannya senantiasa terkait dengan konteks yang terjadi. Penggunaan deiksis dalam film animasi *Shigatsu wa Kimi no Uso* (四月は君の嘘) menarik untuk diteliti karena terdapat banyak variasi kata ganti tunjuk yang diucapkan oleh antar tokoh. Salah satu dari jenis deiksis adalah deiksis ruang. Tujuan dari penelitian deiksis ruang ini adalah sebagai berikut: 1. Menjelaskan makna kontekstual deiksis ruang yang terdapat dalam film animasi *Shigatsu wa Kimi no Uso* karya Naoshi Arakawa. 2. Menjelaskan faktor penyebab penggunaan deiksis ruang yang terdapat dalam film animasi *Shigatsu wa Kimi no Uso* karya Naoshi Arakawa.

Keterkaitan makna kontekstual deiksis ruang pada permasalahan pertama akan dianalisis menggunakan teori milik Koizumi (2001) tentang Deiksis Ruang dan Mansoer Pateda (2010) tentang Makna Suasana Hati. Sedangkan untuk menjelaskan Referensi penggunaan deiksis ruang tersebut akan dijelaskan menggunakan teori milik Lubis (1994).

Penelitian ini digolongkan sebagai penelitian kualitatif dan metode yang digunakan adalah metode analisis deskriptif sehingga hasil penelitian ini akan berbentuk deskriptif. Sumber data yang digunakan berupa film animasi dengan judul *Shigatsu wa Kimi no Uso* karya Naoshi Arakawa. Data yang digunakan berupa tuturan antar tokoh yang mengandung kata deiksis ruang dalam film animasi *Shigatsu wa Kimi no Uso*. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: 1. Makna kontekstual deiksis ruang dalam film animasi *Shigatsu wa Kimi no Uso* adalah amarah, kesedihan, kesenangan, ketakutan dan keterkejutan. 2. Faktor penyebab penggunaan deiksis ruang dalam film animasi *Shigatsu wa Kimi no Uso* adalah referensi Eksofora dan referensi Endofora yang terbagi menjadi dua yaitu referensi Anofora dan referensi Katafora.

Abstract

Deixis is a reference pronoun whose usage is constantly related to the context that occurs. The use of deixis in the animated film *Shigatsu wa Kimi no Uso* (四月は君の嘘) was interesting to do research. There were many variations of the pronoun spoken by the characters. One of the types of deixis is space deixis. The purpose of this space deixis study is as follows: 1. Explain the contextual meaning of deixis space contained in the animated film *Shigatsu wa Kimi no Uso* by Naoshi Arakawa. 2. Explain the causes of the use of deixis space contained in the animated film *Shigatsu wa Kimi no Uso* karya Naoshi Arakawa.

The interrelation of contextual meaning of space deixis on the first problem was analyzed using theories belonging to Koizumi (2001) about Space Deixis and Mansoer Pateda (2010) about the Meaning of Mood. While to explain the reference to space use, the researcher used Lubis's (1994) theory. This research was classified as qualitative research and the method used was descriptive analysis method so that the results of this study formed in descriptive. The data source used consisted of an animated film titled *Shigatsu wa Kimi no Uso* karya Naoshi Arakawa. The data used consisted of speeches between characters containing the word deixis space in the animated film *Shigatsu wa Kimi no Uso*. The results of this study are as follows: 1. The meaning of contextual space deixis in the animated film *Shigatsu wa Kimi no Uso* is anger, sadness, pleasure, fear and shock. 2. Factors that cause the use of space deixis in the animated film *Shigatsu wa Kimi no Uso* are references to Exophora and references to Endofora which are divided into two, which are references to Anaphora and Katafora references.

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan, salah satunya adalah komunikasi. Raynox (2016:2) dalam jurnalnya menjelaskan bahwa bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan suatu ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada orang lain. Manusia terkadang menggunakan bahasa bukan untuk menyampaikan isi pikiran kepada orang lain tetapi hanya di tujukan kepada diri sendiri. Raynox (2014:1) dalam jurnalnya yang lain mengatakan bahwa intensitas atau penekanan ujaran sering digunakan manusia dalam tindak komunikasi tetapi hal tersebut sering tidak didasari. Makna Bahasa menjadi beragam jika dilihat dari pandangan yang berbeda. Penggunaan Bahasa dapat dikaji menggunakan ilmu linguistik. Sebagai alat komunikasi bahasa tidak hanya sekedar dipahami melalui tekstual saja, tetapi bahasa juga dapat dipahami melalui segi kontekstual sesuai dengan keadaan komunikasi tersebut.

Sebuah konteks dapat terbentuk dalam berbagai hal seperti konteks orangan, situasi, tujuan, formal atau tidaknya pembicaraan, suasana hati, waktu, tempat, objek, kelengkapan alat bicara atau alat dengar dan kebahasaan. Makna kontekstual merupakan makna sebuah leksem atau kata yang berada dalam satu konteks. Makna kontekstual muncul sebagai akibat hubungan antara ujaran dengan konteks. Wijana (1996:1) berpendapat bahwa pragmatik adalah cabang ilmu bahasa yang mempelajari tentang struktur bahasa secara eksternal, yaitu bagaimana satuan bahasa tersebut digunakan dalam komunikasi. Pragmatik banyak digunakan dalam berbahasa baik lisan maupun tulisan, pragmatik secara lisan dapat terlihat jelas dari ucapan pembicara terhadap lawan bicaranya, sedangkan tertulis biasanya akan terlihat melalui deskripsi tulisan si penulis.

Penggunaan deiksis ruang dalam kehidupan sehari-hari sebenarnya cukup sering terjadi, seperti dalam bahasa Indonesia penggunaan kata di sini, di sana dan di situ. Namun tidak semua yang berhubungan dengan lokasi atau ruang termasuk dalam kalimat deiksis ruang. Hal inilah yang menjadi dasar penulis untuk meneliti lebih jauh tentang deiksis ruang, apa saja yang termasuk didalamnya dan bagaimana referensinya. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa film animasi *Shigatsu wa Kimi no Uso* yang memiliki cerita menarik serta rating yang cukup tinggi versi IMDB yaitu 8,4. Lebih dari itu animasi tersebut dirasa sesuai dengan penelitian ini karena didalamnya terdapat beragam ungkapan deiksis ruang yang menjadi pokok bahasan penelitian, misalnya saja pada penggalan percakapan berikut :

かおり :じゃあ。私こっちだから。

(dah. Aku lewat sini)

椿 :頑張っ て !

(berjuanglah!)

渡 :ぱっちり応援するからね

(kami akan mendukungmu)

かおり :うん、頑張る !

(iya, aku akan berjuang!)

(SKU 02 – 00:02:45)

Konteks: Percakapan diatas terjadi di depan aula Towa Hall tempat Kaori akan mengikuti kompetisi biola. Kaori merupakan salah satu violinis yang akan tampil dalam acara kompetisi biola, Kaori mengajak temannya untuk mendukungnya tampil disana. Karena kaori adalah salah satu peserta jadi jalan masuk yang dia lewati berbeda dengan teman-temannya yang hanya datang untuk menonton. Kaori berdiri di dekat pintu masuk peserta, sedangkan teman-temannya berada didepan pintu masuk aula.

Dari percakapan tersebut ditemukan salah satu bentuk deiksis ruang yang berwarna merah. Kata こ っ ち (*kocchi*) yang diucapkan oleh Kaori yang berarti “sini” digunakan karena penutur berada lebih dekat dengan tempat yang ditunjuk oleh kata kata tersebut. Kata こ っ ち (*kocchi*) dalam kalimat di atas digunakan sebagai penunjuk arah dimana jalan yang Kaori dan teman- temanya ambil berbeda arah, Kaori harus masuk melalui pintu khusus peserta sedangkan ke tiga temannya masuk melalui pintu penonton.

Meskipun hanya sebagai kata ganti penunjuk seperti di sana, di sini dan di situ, tetapi bentuk dari deiksis ruang dalam bahasa Jepang sangat beragam tergantung pada penggunaannya. Menurut Subandi (2014:1) dalam jurnal onlinenya menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Jepang di Indonesia khususnya pada tingkat perguruan tinggi adalah untuk membentuk kemampuan berkomunikasi dengan Bahasa Jepang pada pembelajar. Dibandingkan dengan kata tunjuk di Indonesia, kata ganti tunjuk dalam Bahasa Jepang sangat beragam. Keanekaragaman itulah yang mendasari peneliti untuk membahas lebih dalam lagi tentang deiksis ruang.

Rumusan masalah dalam penelitian adalah 1) Bagaimana jenis deiksis ruang yang terdapat dalam film animasi *Shigatsu wa Kimi no Uso* karya Naoshi Arakawa. 2) bagaimana referensi deiksis ruang yang terdapat dalam film animasi *Shigatsu wa Kimi no Uso* karya Naoshi Arakawa. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah 1) unuk mengetahui jenis deiksis ruang dalam

film animasi *Shigatsu wa Kimi no Uso* karya Naoshi Arakawa. 2) untuk mengetahui referensi deiksis ruang yang terdapat dalam film animasi *Shigatsu wa Kimi no Uso* karya Naoshi Arakawa.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan kali ini adalah deskriptif kualitatif. Pratita (2015:85) dalam jurnalnya mengatakan penelitian yang menggunakan metode deskriptif mempunyai tujuan untuk menggambarkan objek sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Moelong, 2001:4) metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata tertulis, lisan atau perilaku yang dapat diamati. Nasir (1993:63) menjabarkan fungsi metode deskriptif kualitatif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta – fakta, serta gambaran data melalui pemilahan data yang dilakukan pada tahap pemilahan data setelah data terkumpul. Berdasarkan pendapat tersebut metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Moleong (2011:6) mengatakan bahwa penelitian suatu karya sastra dapat digolongkan ke dalam penelitian kualitatif karena penelitian ini dilakukan dengan menggunakan data yang berupa kata-kata, gambaran, dan bukan angka-angka. Data yang telah terkumpul, digolongkan dan diamati lebih lanjut. Dengan demikian laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut. Penelitian ini dilakukan menggunakan media film animasi yang *Shigatsu Wa Kimi No Uso* karya Naoshi Arakawa serta menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, artinya data yang dikumpulkan bukan berupa angka maupun koefisien tentang hubungan variabel karena sumber data yang digunakan adalah karya sastra.

Menurut Arikunto (2010:129), sumber data adalah subyek dimana data tersebut diperoleh, dimana sumber tersebut dapat berupa buku, dokumen, naskah, catatan pribadi, rekaman, foto, film, majalah serta audio dan video. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari film animasi yang berjudul *Shigatsu wa Kimi no Uso* karya Naoshi Arakawa. Menurut Lofland (dalam Moleong, 2011:157), sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Dalam penelitian pragmatik sumber data lisan merupakan tuturan yang digunakan oleh penutur dan lawan tutur ketika berkomunikasi yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari. Salah satu contoh dari sumber data lisan adalah film animasi *Shigatsu Wa Kimi No Uso* telah di adaptasi menjadi *live action* pada tahun 2016 dan memenangkan sebuah penghargaan di *Sugoi Japan*,

serta serial film animasinya juga masuk ke dalam nominasi *Tokyo anime award*.

Data merupakan bahan yang diteliti dalam suatu penelitian yang didalamnya terdapat informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Melalui data yang telah diteliti pula peneliti dapat menjawab permasalahan yang ada. Menurut Arikunto (2010:161), data merupakan hasil pencatatan peneliti baik yang berupa fakta maupun angka. Dalam hal ini pencatatan peneliti berupa fakta dari bahasa yang berupa tuturan deiksis ruang yang diucapkan antar tokoh dalam film tersebut. Berikut ini adalah contoh tabel pengklasifikasian data yang akan dianalisis.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1. Teknik Sadap, merupakan teknik yang penyimakannya diwujudkan dengan menyadap penggunaan bahasa atau beberapa orang yang menjadi informan. Dalam penelitian ini peneliti melakukan penyadapan penggunaan bahasa secara lisan berupa tuturan antar tokoh dalam film yang mengandung unsur deiksis ruang satu persatu dicermati dan dikumpulkan sebagai data. 2. Teknik Simak Bebas Libat Cakap, dalam teknik ini peneliti hanya berperan sebagai pengamat penggunaan bahasa oleh informan dan tidak terlibat dalam peristiwa tutur. Dalam penelitian ini peneliti menyimak tuturan yang di ujarakan oleh masing-masing tokoh dalam film dan mengidentifikasi data yang berupa tuturan deiksis ruang, memahami maksud dan tujuan dari tuturan tersebut. 3. Teknik Catat, digunakan untuk mencatat berbagai informasi yang diperoleh. Teknik catat merupakan teknik lanjutan yang dilakukan ketika menerapkan metode simak. Dalam penelitian ini peneliti melakukan transkripsi data yang dilakukan dengan cara mencatat tuturan deiksis ruang dan memberikan kode pada tuturan tersebut. Selanjutnya melakukan proses translasi data yaitu menerjemahkan tuturan yang diucapkan dan mengandung unsur deiksis ruang kedalam bahasa Indonesia. Kemudian peneliti melakukan uji validasi kepada penutut asli bahasa Jepang yang dilakukan guna memperoleh data yang telah teruji validasinya oleh penutur asli bahasa Jepang.

Keabsahan suatu data sangat diperlukan agar data akan di analisis itu benar dan valid untuk menetapkan kesahihan data diperlukan teknik pemeriksaan. Moleong (2011:324) membagi kriteria keabsahan menjadi empat yaitu derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*). Dari keempat kriteria tersebut penelitian ini menggunakan derajat kepercayaan (*credibility*), dengan tujuan memperhitungkan derajat kepercayaan hasil-hasil penemuan dengan jalan pembuktian oleh peneliti. Teknik yang digunakan untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi. Menurut Moleong (2011:330) triangulasi

merupakan teknik pemeriksaan kabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan tau sebagai pembanding terhadap data. Denzin dalam Moleong (2011:330) membedakan triangulasi menjadi empat macam, yaitu triangulasi sumber, metode, penyidik, dan teori.

Pada penelitian ini menggunakan teori triangulasi dengan teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber yaitu dengan cara membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif (Patton dalam Moleong, 2014:330). Dalam membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan tersebut digunakan *subtitle* bahasa jepang untuk memudahkan peneliti dalam memvalidasi data, apakah data tersebut merupakan data tindak tutur perlokusi atau bukan. Teks *subtitle* tersebut muncul ketika peneliti mengamati video, kemudian mencatat tuturan yang mengandung deiksis ruang dalam film animasi *Shigatsu wa Kimi no Uso* karya Naoshi Arakawa dan melakukan peninjauan apakah data tersebut layak untuk diteliti atau tidak.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan mereduksi data. Data yang berupa ujaran dalam film animasi *Shigatsu Wa Kimi No Uso* karya Naoshi Arakawa disortir sesuai yang dibutuhkan peneliti yaitu berupa ujaran yang mengandung bentuk deiksis ruang. Data tersebut akan diberi kode untuk mempermudah tahap analisis selanjutnya, kode yang digunakan dalam penelitian ini misalnya SKU 01 – 00:15:48. Pengkodean tersebut jika dijabarkan SKU merupakan singkatan dari judul film animasi *Shigatsu Wa Kimi No Uso*, angka 01 menunjukkan bahwa data tersebut diperoleh dari episode 1, dan 00:15:48 menunjukkan bahwa peristiwa tutur tersebut berada pada menit ke 15 dan detik ke 48.

Kemudian, tahap berikutnya adalah data display yang berisi data yang telah terpilih untuk kemudian dianalisis sesuai dengan rumusan masalah. Selanjutnya, peneliti melakukan penarikan kesimpulan. Kegiatan ini dikhususkan pada penafsiran data yang telah disajikan. Dalam melakukan penafsiran data tentu harus dengan berpedoman pada kajian pustaka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Jenis dan Makna Kontekstual Deiksis Ruang

a. Makna Kontekstual Deiksis Ruang Dengan Jenis Penunjuk

1). *これ(kore)*

Teori yang digunakan dalam data (1) adalah teori dari Koizumi tentang deiksis ruang dengan jenis penunjuk, teori tentang makna

kontekstual dari Mansoer Pateda, dan juga teori referensidari Lubis.

(1)a. (公生): あれ? 渡?

(Eh? Watari?)

b.(渡) : ああ..びっくりした。保健室にいないので探しに来てみたら床にぶっ倒れてんだもん。死んでるかと思ったぜ。

(Aah.. mengagetkan. Aku cari di UKS tidak ada, kau tergeletak di lantai. Kupikir kau sudah mati.)

c. (渡) : これでボール当たったところ冷やしとけ。

(Gunakan ini ditempat kau terkena bola.)

d. (公生) : ありがとう。

(Terimakasih.)

(SKU 03 – 00:16:45)

Kata *これ(kore)* pada data (1) digunakan oleh Watari merujuk pada kotak susu dingin yang berada di tangannya. Karena penutur secara langsung membawa objek yang ditunjuk maka dapat dipastikan posisi objek tersebut berada lebih dekat dengan penutur dibandingkan dengan lawan tutur, oleh sebab itu digunakanlah kata *これ(kore)*. Dalam data (1) diatas terdapat makna kontekstual tentang konteks suasana hati berupa kekhawatiran. Hal tersebut terlihat saat tokoh Watari pergi ke UKS untuk mencari Kousei yang menghilang ditengah pelajaran olahraga. Watari yang mengetahui alasan Kousei meninggalkan pelajaran olahraga memberikan susu kotak dingin agar Kousei dapat mengompres lebam yang didapatnya saat terkena bola untuk menghindari peradangan pembuluh darah.

2). *それ(Sore)*

Teori yang digunakan untuk menganalisis data (2) adalah teori dari Koizumi tentang deiksis ruang dengan jenis penunjuk, teori tentang makna kontekstual dari Mansoer Pateda, dan juga teori referensi milik Lubis.

(2) a. (公生) : どうします?

(Bagaimana ini?)

b.(紘子) : 順番ずらしてもらえるか頼んでみる。ガラ コンだからある程度は融通が利くかも。演奏者の了解さえ取ればぎりぎりまで宮園を待てる。

それが無理なら諦めるしかないわ。

(aku meminta tolong untuk mengundur penampilan kalian. Karena ini Galacon, mungkin sedikit bebas. Selama pemain lain setuju kita bisa menunggu Miyazono sampai detik terakhir. Jika sampai saat itu belum datang juga kita menyerah saja.)

c. (公生) : そうですね。
(baiklah.)

(SKU 12 – 00:18:17)

Dalam data (2) kata *それ* (*sore*) yang digunakan oleh penutur merujuk pada waktu yang akan datang yaitu waktu saat lawan tutur akan tampil. Kata *それ* (*sore*) dipilih karena bukan penutur sendiri yang akan tampil dalam acara Galacon melainkan Kaori dan Kousei, karena yang akan tampil adalah mereka berdua jadi waktu yang di tunjuk dengan kata *それ* (*sore*) ini lebih dekat dengan lawan tutur dibanding dengan petutur itu sendiri. Sedangkan makna kontekstual yang terdapat pada data (2) adalah makna konteks suasana hati dimana dalam kalimat (2)b *それが無理なら諦めるしかないわ* yang diucapkan oleh Seto menunjukkan adanya rasa khawatir jika Kaori tidak datang sampai batas waktu tampil dan membuat Seto berkecil hati hingga merasa putus asa karena Seto tahu bahwa Kousei memiliki kelemahan yang membuatnya tidak dapat bermain piano sendirian

b. Deiksis Ruang Dengan Jenis Tempat

1). ここ (Koko)

Teori yang digunakan untuk menganalisis data (4) adalah teori tentang deiksis ruang dengan jenis tempat milik Koizumi, teori tentang makna kontekstual dari Mansoer Pateda, dan juga teori referensi milik Lubis.

(公生) : あれ? ここに差してたっけな。

(ee? Apa aku menaruhnya disini ?)

(SKU 12 – 00:03:39)

Pada data (4) Kata *ここ* (*koko*) merujuk pada arah tempat ditemukannya buku partitur. Karena buku tersebut ada di depan dan akan diambil oleh penutur maka secara langsung posisi buku berada dekat dengan penutur,

jadi untuk menunjuk digunakan kata *ここ* (*koko*). Sedangkan makna kontekstual yang ada dalam data (4) adalah makna konteks tempat seperti dalam kalimat *ここに差してたっけな* dimana kata *ここ* (*koko*) yang berarti “disini” menunjuk pada arah buku. Makna kontekstual lain yang terdapat dalam data (4) adalah makna konteks suasana hati yang menandakan keterkejutan penutur. Hal ini bisa dilihat dari kata *あれ?* yang diucapkan oleh Kousei menandakan adanya keterkejutan atas apa yang ditemukan olehnya. Kousei terkejut dengan letak buku yang tidak pada tempatnya, buku yang biasa ada di bagian atas tiba-tiba berada di bagian tengah. Kousei tidak tahu bahwa sebenarnya Kaori adalah orang memindahkan buku tersebut ke rak buku bagian tengah saat dia berteduh di rumah Kousei hari sebelumnya.

2). そこ (Soko)

Teori yang digunakan untuk menganalisis data (5) adalah teori tentang deiksis ruang dengan jenis tempat milik Koizumi, teori tentang makna kontekstual dari Mansoer Pateda, dan juga teori referensi milik Lubis.

(5) (公生): 《ステージから客席に向かって左側の入り口、僕から見える場所。そこが母さんの特等席。これは罰なんだ》

(pintu masuk yang ada di sebelah kiri bangku penonton, Tempat dimana aku bisa melihatnya. Itu adalah tempat khusus ibunya. ini adalah hukuman.)

(SKU 09 – 00:20:16)

Pada ujaran diatas Kousei menggunakan kata *そこ* (*soko*) yang menunjuk pada lokasi yang selalu ditempati ibunya untuk melihat Kousei bermain piano saat kecil ketika Kousei mengikuti perlombaan. Karena posisi penutur jauh berada di atas panggung dan tempat yang ditunjuk itu berada di sebelah kiri bangku penonton maka digunakan kata *そこ* (*soko*) karena posisi penutur jauh dari lokasi yang ditunjuk. Dalam data (5) konteks suasana hati yang menyatakan keputusan

penutur yang ditandai dengan kalimat これは罰なんだ (ini adalah hukuman).

c. Deiksis Ruang Dengan Jenis Keadaan

1). こんな (Konna)

Teori yang digunakan untuk menganalisis data (7) adalah teori tentang deiksis ruang jenis tempat milik Koizumi, teori tentang makna kontekstual dari Mansoer Pateda, dan juga teori referensi milik Lubis.

a. (公生) : これ僕?
(itu aku?)

b. (かおり) : そう! たった今君が弾いたピアノの録音。選択課題曲ショパンエチュード作品25-5。
(ya! Rekaman piano yang baru saja kau mainkan. Pilihan judul lagu Chopin Etude Op 25 nomor 5.)

c. (公生) : 嘘だー! テンポも音もバラバラ!
こんな僕じゃない!
(bohong! Tempo dan suaranya berantakan! Itu bukan aku!)
(SKU 06 – 00:4:10)

Pada data (7) kata deiksis ruang yang ada adalah こんな (konna), kata tersebut merujuk pada hasil rekaman permainan piano yang di dengarkan penutur dan lawan tutur. Kata こんな (konna) digunakan karena dalam rekaman tersebut penutur adalah orang yang memainkan pianonya jadi menunjuk pada dirinya sendiri bukan kepada lawan tutur. Selain itu makna kontekstual yang terdapat pada data (7) adalah makna konteks suasana hati dimana penutur terlihat terkejut, hal ini ditandai dengan kalimat (7)a yang menyebabkan keterkejutan. Pada kalimat (7)c juga mengandung makna konteks suasana hati yang menyatakan kekesalan hati penutur atas apa yang di dengarnya sehingga penutur tidak mau mengakui bahwa rekaman piano sebelumnya adalah pemainannya sendiri.

2). そんな (Sonna)

Teori yang digunakan untuk menganalisis data (8) adalah teori tentang deiksis ruang jenis tempat milik Koizumi, teori tentang makna kontekstual dari Mansoer Pateda, dan juga teori referensi milik Lubis.

(8) a. (公生) : 僕は大切な楽譜を投げ捨てた人間だよ奏者として失格だ。

(aku adalah orang yang sudah membuang partitur musikku yang penting. Aku sudah gagal sebagai pemusik.)

b. (かおり) : そんな演奏家たくさんいるよ。絶対。
(やってくれるか)
(お前が弾け) って。
それでも また拾い上げて楽譜に向かう。
そうやって最も美しい嘘が生まれる。

(banyak pemusik yang sama seperti itu. Pasti. “bisakah aku melakukannya” atau “kau saja yang main”. Meski begitu, mereka mengambil lagi partitur musiknya dan bermain lagi. Begitu caranya menciptakan kebohongan yang paling indah)

(SKU 05 – 00:18:51)

Pada data (8) terdapat jenis deiksis keadaan yang ditandai dengan kata そんな (sonna) yang diucapkan oleh penutur merujuk pada kalimat (8)a yaitu perasaan gagal yang dirasakan oleh Kousei lawan tuturnya. Kata そんな (sonna) digunakan oleh penutur sebab objek yang ditunjuk oleh kata tersebut adalah keadaan yang dialami oleh lawan tutur dimana petutur tidak mengalami secara langsung jadi posisi penutur lebih jauh dari objek yang ditunjuk kata そんな (sonna). Selain itu makna kontekstual yang ada dalam data (8) adalah makna konteks suasana hati yang dirasakan oleh Kousei dan ditandai dalam kalimat (8)a yaitu 奏者として失格だ yang berarti “aku sudah gagal sebagai pemusik”. Kalimat tersebut menandakan perasaan putus asa yang dirasakan oleh Kousei si penutur.

d. Deiksis Ruang Dengan Jenis Arah

1). こちら / こっち (Kochira / Kocchi)

Teori yang digunakan untuk menganalisis data (10) adalah teori tentang deiksis ruang

jenis arah milik Koizumi, teori tentang makna kontekstual dari Mansoer Pateda, dan juga teori referensi milik Lubis.

- (10) a. (柏木) : 椿 私こっちから帰るわ。
(Tsubaki, aku pulang lewat sini.)
b. (椿) : こっちじゃん 柏木。
(biasanya lewat sini Kashiwagi.)
c. (柏木) : 彼氏になぐさめてもらいなよ。
(biarkan pacarmu menghiburmu.)
d. (椿) : はあ？ 彼氏？
(hah? Pacar?)
(SKU 06 – 00:17:13)

Pada data (10) diatas deiksis arah yang muncul adalah kata こっち (*konchi*), kata ini merujuk pada arah yang ditunjuk oleh penutur. Dalam data (10)a Kashiwagi mengatakan kata こっち (*konchi*) untuk menunjuk pada jalan yang berada di sebelah kanannya, sedangkan pada data (10)b Tsubaki mengatakan こっち (*konchi*) yang menunjuk pada jalanan di depannya yang biasa mereka lewati. Tsubaki yang berada beberapa langkah di depan Kashiwagi berhenti menggunakan kata こっち (*konchi*) untuk menunjukkan arah karena dia lebih dekat, sedangkan Kashiwagi menggunakan こっち (*konchi*) karena dia berdiri tepat di depan gang yang akan dia lewati sehingga dia juga lebih dekat dengan arah yang ditunjuk. Karena keduanya menunjuk arah yang berbeda dan dengan posisi yang lebih dekat dengan arah tunjuk mereka masing-masing maka digunakanlah kata こっち (*konchi*) tersebut. Untuk makna kontekstual yang terkandung dalam data (10) adalah makna konteks suasana hati dimana penutur merasa terkejut oleh ujaran lawan tutur seperti yang terlihat pada kalimat (10)d. Tsubaki terkejut oleh ujaran Kashiwagi yang dengan tiba-tiba ingin pulang lewat jalan berbeda dan meninggalkannya dengan orang yang belum dia sadari keberadaannya di depan gang yang sedang menunggunya.

2). そちら / そっち (Sochira / Socchi)

Teori yang digunakan untuk menganalisis data (11) adalah teori tentang deiksis ruang jenis arah milik Koizumi, teori tentang makna kontekstual dari Mansoer Pateda, dan juga teori referensi milik Lubis.

- a. (渡) : お〜。
(Woah)
b. (椿) : こんな所で やるの？
(diadakan di tempat seperti ini?)
c. (渡) : でけえなあ。
(besar sekali)
d. (公生) : じゃあ 行くね。
(baiklah aku pergi.)
e. (椿) : 公生！
(Kousei?)
f. (渡) : そっちじゃないぞ！。
(Bukan ke situ!)

(SKU 07 – 00:11:27)

Pada data (11) terdapat kata bentuk deiksis ruang そっち (*sonchi*) yang digunakan penutur untuk menunjukkan arah pada lawan tuturnya. Kata そっち (*sonchi*) yang digunakan oleh Watari pada tututan (11)f adalah unuk memberi tahu pada Kousei yang dengan santainya pergi lewat ke arah yang salah saat akan masuk ke dalam tempat galacon. Kousei yang berjalan mendahului temannya berada lebih dekat dengan arah yang ditunjuk oleh Watari maka dari itu digunakanlah kata そっち (*sonchi*). Untuk makna kontekstual yang ada berupa makna konteks suasana hati penutur yang merasa takjub dengan apa yang dilihatnya seperti pada kalimat (11)a dan (11)c yang diucapkan oleh Watari dan menunjukkan penutue tidak bisa menutupi kekaguman atas apa yang dilihatnya.

2. Referensi Terjadinya Deiksis Ruang

a. Referensi Terjadinya Deiksis Ruang Dengan Jenis Penunjuk

1). これ (*kore*)

Teori yang digunakan dalam data (13) adalah teori dari Koizumi tentang deiksis ruang dengan jenis penunjuk, dan juga teori referensi milik Lubis.

- (観客) : 何 これ？。よかったの？ 悪いの？
(apa ini? Apa itu baik? Apa itu Buruk?)

(SKU 10 – 00:19:00)

Kata *これ (kore)* pada data (13) yang digunakan penutur merujuk pada bunyi suara yang dihasilkan dari permainan piano Kousei. Permainan piano Kousei yang tidak sesuai dengan lagu aslinya membuat penutur merasa Kousei melecehkan karya lagu milik orang lain dan hal itu membuat penonton marah, tetapi semakin didengar suara alunan piano Kousei semakin enak dan menenangkan hati. Karenakata *これ (kore)* digunakan untuk menunjuk pada hal atau benda yang berada di dekat penutur maka sesuai dengan penggunaannya dalam data (13) bunyi suara yang dihasilkan oleh permainan piano Kousei secara langsung memenuhi tempat pertunjukan dan masuk ke dalam indra pendengar para penonton yang ada di sana sehingga membuat penonton merasa sangat dekat dengan suara tersebut. Referensi yang terdapat dalam data (13) adalah referensi eksofora dimana acuan dari kata tunjuk *これ (kore)* tidak dijelaskan dalam teks melainkan ada pada situasi. Dalam data ini situasi yang dimaksudkan adalah situasi dimana suara alunan piano muncul ketika Kousei berada di panggung untuk bermain piano dan menimbulkan suara alunan piano yang merdu sehingga penonton terhanyut mendengarnya.

Jadi pada data (13) terdapat deiksis ruang yang berupa petunjuk dengan kata ganti *これ (kore)*. Referensi yang ada bersifat situasional atau berada di luar konteks, maka dari itu termasuk dalam referensi Eksofora.

b. Referensi Terjadinya Deiksis Ruang Dengan Jenis Tempat

1). *ここ (koko)*

Teori yang digunakan dalam data (20) adalah teori dari Koizumi tentang deiksis ruang dengan jenis tempat, dan juga teori referensi milik Lubis.

(公生): 僕たちのための静寂 *ここに* い
全ての人が僕らが音を鳴らすの
待っている。

(Keheningan untuk kami, orang-orang yang berada disini menunggu kami membuat suara.)

(SKU 04 – 00:07:02)

Kata *ここ (koko)* pada data (20) yang diucapkan Kousei merujuk kepada tempat diselenggarakannya Gala konser yang diikuti olehnya dan Kaori. Kousei yang tegang karena akan bermain piano lagi dalam kontes

perlahan menjadi tenang karena atmosfer yang di ciptakan oleh penonton yang datang disana. Kata *ここ (koko)* digunakan oleh Kousei karena dia dan orang-orang yang datang berada dalam lingkup tempat yang sama yaitu di Towa Hall. Referensi yang terdapat dalam data (20) adalah referensi eksofora dimana acuan dari kata tunjuk *ここ (koko)* tidak dijelaskan dalam teks. Dalam data ini kata *ここ (koko)* dimaksudkan untuk menunjuk lokasi tempat dimana penutur mengucapkan kata itu. Jadi pada data (20) terdapat deiksis ruang yang berupa penunjuk tempat dengan kata ganti tunjuk *ここ (koko)*. Referensi yang ada bersifat situasional atau berada di luar konteks, maka dari itu termasuk dalam referensi Eksofora.

c. Referensi Terjadinya Deiksis Ruang Dengan Jenis Keadaan

1). *こんな (konna)*

Teori yang digunakan dalam data (29) adalah teori dari Koizumi tentang deiksis ruang dengan jenis tempat, dan juga teori referensi milik Lubis.

(かをり): てめえ! 予選 通ったからって
調子ぶっこいて *こんな* 所で
油を売ってんじゃねーよ。
練習しろカスが!

(Sialan, karena kau lolos babak penyisihan kau merasa baik dan bermain ke tempat seperti ini. Latihan sana, dasar pecundang!)

(SKU 20 – 00:03:39)

Pada data (29) kata *こんな (konna)* mengacu pada tempat yang di datangi oleh Kousei yaitu Rumah sakit tempat Kaori di rawat. Kaori yang jatuh sakit harus di rawat di Rumah sakit dan teman-temannya sering berkunjung untuk menjenguknya. Kaori mengetahui Kousei sedang sibuk mengikuti kontes piano maka dari itu saat melihat Kousei dating dia tidak terlalu senang sebab Kousei meninggalkan jam belatihnnya. Kata *こんな (konna)* digunakan oleh Kaori karena tempat yang di kunjungi itu adalah Rumah sakit tempat Kaori jadi tempat tersebut lebih dekat dengan Kaori karena diadiriawat disana. Referensi yang terdapat dalam data (29) adalah referensi eksofora dimana acuan

dari kata tunjuk こんな (*konna*) tidak dijelaskan dalam teks. Pada data ini kata こんな (*konna*) dimaksudkan untuk menunjuk lokasi tempat penutur mengucapkan kata tersebut, dalam hal ini adalah di Rumah sakit. Jadi pada data (29) terdapat deiksis ruang yang berupa penunjuk keadaan dengan kata ganti tunjuk こんな (*konna*). Referensi yang ada bersifat situasional atau berada di luar konteks, maka dari itu termasuk dalam referensi Eksofora.

d. Referensi Terjadinya Deiksis Ruang Dengan Jenis Arah

1). こちら / こっち (*Kochira / Kocchi*)

Teori yang digunakan dalam data (37) adalah teori dari Koizumi tentang deiksis ruang dengan jenis tempat, dan juga teori referensi milik Lubis.

(実行委員) : 困ります。

(itu tidak bisa)

(紘子) : お願い！今バスでこっちに向かっているの。

(aku mohon! Saat ini dia masih di dalam bus menuju kemari.)

(実行委員) : そうは言いますが私の一存では...

(meski begitu aku tidak memiliki hak untuk memutuskannya)

(SKU 12 – 00:19:02)

Kata こっち (*kocchi*) pada data (37) menunjukkan pada lokasi dimana penutur berada saat itu. Seto mencoba melobi panitia agar Kousei dan Kaori tetap bisa tampil sebagai penutup acara karena Kaori belum datang. Seto menggukakan kata こっち (*kocchi*) untuk menunjuk tempat di selenggarakannya pertunjukan biola tersebut, Seto berbohong tentang Kaori yang belum diketahui keberadaannya karena tidak dapat dihubungi. Kata こっち (*kocchi*) dipilih karena lokasi penutur berada dalam lingkup atau wilayah yang ditunjuk oleh kata tersebut. Referensi yang terdapat dalam data (37) adalah referensi Eksofora dimana acuan dari kata tunjuk こっち (*kocchi*) tidak dijelaskan dalam teks. Dalam data ini kata こっち (*kocchi*) dimaksudkan untuk menunjuk lokasi tempat dimana penutur mengucapkan dialog tersebut yang dalam data (37) terjadi di Towa

Hall. Jadi pada data (37) terdapat deiksis ruang yang berupa penunjuk arah dengan kata ganti tunjuk こっち (*kocchi*). Referensi yang ada bersifat situasional atau berada di luar konteks, maka dari itu termasuk dalam referensi Eksofora.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan terhadap data yang telah diperoleh. Dapat ditarik dua kesimpulan simpulan pertama adalah jenis deiksis dan makna kontekstual yang ada di dalamnya dan yang kedua adalah faktor penyebab munculnya deiksis ruang. Kedua simpulan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Jenis deiksis ruang dalam penelitian ini dibagi menjadi empat bagian yaitu:

- Kata ganti penunjuk
- Kata ganti tunjuk tempat,
- Kata ganti tunjuk keadaan
- Kata ganti tunjuk arah.

Dalam ke empat jenis deiksis tersebut ditemukan lima macam makna kontekstual berupa konteks suasana hati yaitu:

- Amarah seperti rasa kesal, jengkel, marah dan benci.
- Kesedihan seperti rasa putus asa, sedih, dan muram.
- Ketakutan seperti rasa khawatir, gugup dan cemas.
- Kesenangan seperti bangga, riang, senang dan bahagia.
- Keterkejutan seperti terpana, terkesikap, dan takjub.

2) Ditemukan dua faktor penyebab munculnya kata deiksis ruang dalam tuturan dilihat dari teori referensi sebagai berikut:

- Referensi Eksofora merupakan referensi yang bersifat situasional dan memiliki acuan yang berada di luar teks atau bahasa.
- Referensi Endofora yang bersifat tekstual. Menurut acuannya referensi Endofora terbagi menjadi dua kategori sebagai berikut :
 - Referensi Anafora merujuk pada teks yang telah lebih dulu diucapkan atau acuannya berada disebelah kiri.

- Referensi Katafora merujuk pada teks yg akan diucapkan atau awalnya berada di sebelah kanan

5.1 Saran

Ada banyak jenis deiksis ruang dalam bahasa Jepang. Jika seseorang pembelajar bahasa Jepang kurang memahami topik bahasan ini maka saat berbicara dengan masyarakat Jepang akan mengalami kesulitan dalam memilih kata tunjuk yang tepat. Penelitian ini masih kurang sempurna karena sedikitnya varian makna kontekstual yang diambil dan kurangnya data di beberapa jenis deiksis ruang yang ditemukan. Baiknya digunakan lebih banyak varian dari makna kontekstual maupun yang lainnya dalam penelitian yang serupa sehingga akan lebih banyak pembahasan dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Koizumi, Tamotsu. 1993 入門語用論研究—理論と応用。Tokyo : Kenyusha.
- Koizumi, Tamotsu. 2001 入門語用論研究—理論と応用。Tokyo : Kenyusha.
- Mael, Masilva Raynox. 2014. “Intensitas Dilihat dari Konteks Emotif dan Tujuan Komunikasi dalam Tindak Komunikasi pada Drama Great Teacher Onizuka Remake Karya Imai Kazuhisa”. Jurnal Online disajikan dalam *Paramasastra, Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra Pembelajarannya*. Vol 1/No. 2. Surabaya
- Mael, Masilva Raynox. 2016. “Analisis Lirik Lagu Honjitsu wa Seiten Nari – Tinjauan dalam Fonologi dan Morfologi Bahasa Jepang”. Jurnal Online disajikan dalam *Paramasastra, Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra Pembelajarannya*. Vol 3/No. 5. Surabaya
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mahsun. 2014. *Metode Penelitian Bahasa Tahapan Strategi, Metode, Dan Tekniknya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Moleong, Lexy. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nasir, Moh. 1993. *MEtode Penelitian*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Pateda, Mansoer. 2010. *Semantik Leksikal*. Jakarta : Rieneka Cipta.
- Pratita, Ina Ika. 2015. “Analisis Nilai-Nilai Religiuitas Zen Buddhisme pada Haiku Karya Matsuo Basho”. Jurnal Online disajikan dalam *Paramasastra, Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra Pembelajarannya*. Vol 2/No. 5. Surabaya
- Subandi. 2014. “Peningkatan Keterampilan Berbicara Mahasiswa Bahasa Jepang Melalui Pendekatan Lesson Study dengan Menggunkan Materi Ajar Apresiatif”. Jurnal Online disajikan dalam *Paramasastra, Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra Pembelajarannya*. Vol 1/No. 1. Surabaya
- Wijana, I Dewa Putu. 1996. *Dasar-Dasar Pragmatik*. Yogyakarta: ANDI.