

**PEMBELAJARAN BERBASIS PROJEK (*PROJECT BASED LEARNING*)
PADA PENGAJARAN *ENGLISH DRAMA APPRECIATION* DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA PEMENTASAN DRAMA BERBAHASA INGGRIS
'SANGKURIANG'**

Haryati Sulistyorini

haryati.sulistiyorini@dsn.dinus.ac.id

Universitas Dian Nuswantoro Semarang

***Abstract:** This paper entitled 'Project Based Learning in the Subject English Drama Appreciation, Using English Drama Performance 'Sangkuriang' has a purpose for learners and teachers in literature to give an assumption that literary criticism could be done not only by using reception theory but also used another model in teaching like Project Based Learning. The Project Based Learning in English Drama Appreciation with a play performance, Sangkuriang also has the main purpose to introduce and promote the tourism object of Tangkuban Perahu as the popular tourism object in Indonesia especially in West of Java. This is usually called by travelling literature which also has a function to promote and popular the tourist objects. Descriptive qualitative is used to describe the data which is acquired in the project based learning. The result shows that teaching learning in English Drama Appreciation which is done by the project based learning is able to give students in the interpretation on a literary work in a play perform like Sangkuriang.*

***Keywords:** tourism, literature, drama, Sangkuriang*

Pengajaran berbasis proyek dalam sastra merupakan salah satu cara untuk dapat membuat proses belajar dan mengajar menjadi lebih efektif dan memberikan hasil yang diharapkan. Mata kuliah Drama merupakan salah satu subjek pembelajaran yang lebih tepat digunakan untuk model pembelajaran berbasis proyek tersebut, karena Drama dapat menggunakan media yang dirasa lebih tepat digunakan pengajar untuk lebih mengenalkan ilmu dan jenis sastra kepada peserta didik yang dalam hal ini mahasiswa.

Drama merupakan salah satu jenis sastra/*literary genre* yang menyajikan pertunjukan seni dalam bentuk pementasan. Melalui pertunjukan drama tujuan sastra yang bersifat menghibur tersampaikan, pesan/amanat cerita yang bermanfaat dan

Haryati Sulistyorini, Pembelajaran Berbasis Projek (*Project Based Learning*) pada Pengajaran *English Drama Appreciation*, Menggunakan Media Pementasan Drama Berbahasa Inggris ‘Sangkuriang’

merefleksikan hidup manusia juga tersampaikan. Reaske (1966) dalam bukunya *How to Analyze Drama* mendefinisikan drama sebagai berikut:

A drama is a work of literature or a composition which delineates life and human activity by means of presenting various actions of – and dialogues between a group of characters (Christopher Rusell Reaske,5:1966)

Drama merupakan bagian dari karya sastra yang tidak hanya dibaca namun juga dipentaskan dengan media dialog. Pertunjukan drama dapat berupa tragedi maupun komedi. Biasanya cerita yang diangkat adalah cerita yang memberikan pesan dan amanat yang bermanfaat bagi masyarakat, baik drama realism maupun legenda. Apapun bentuk pertunjukan sebuah drama, yang paling utama adalah bagaimana kegiatan pementasan tersebut bisa menjadikan drama sebagai salah satu dari karya sastra yang berperan dalam perkembangan seni. Karya sastra drama tidak hanya berhubungan dengan pertunjukan seni, namun juga melalui karya sastra yang dipertunjukan tersebut kita dapat mengenal sejarah, hikayat dan legenda. Legenda sebagai bagian dari karya sastra memberikan wacana bukan hanya sebagai penghibur namun juga memberikan pengetahuan lain seperti kearifan lokal, sejarah dan wisata. Melalui naskah legenda kita dapat mengenal beberapa pengetahuan yang berhubungan dengan pariwisata karena biasanya sebuah cerita legenda atau folk juga menyajikan pengetahuan wisata melalui pelataran cerita yang dibawakan. Karya sastra berjenis legenda tersebut tidak hanya dapat didapat dengan cara membaca teks sastra legenda namun juga dapat melalui pertunjukan atau pementasan drama. Jadi singkatnya, legenda dimasukkan dalam pementasan drama dan membawa para penikmat drama legenda tersebut dalam sebuah wisata sastra.

Pengajaran *English Drama Appreciation* merupakan pengajaran sastra apresiasi dengan metode pengajaran berbasis projek yaitu pementasan drama. Sebagai objek pementasan, ide cerita dapat berasal dari karya sastra berjenis apapun dan berasal dari negara manapun. Objek pementasan drama pada makalah ini diambil dari legenda Indonesia yang berasal dari daerah Jawa Barat yaitu Sangkuriang, sebuah legenda tentang terjadinya Gunung Tangkuban Parahu. Projek tersebut disiapkan selama satu semester dengan kerangka tujuan untuk menanamkan kearifan lokal pada mahasiswa

peserta didik selain juga mengenalkan lebih dalam lagi legenda terjadinya Gunung Tangkuban Parahu.

Tangkuban Parahu adalah salah satu gunung yang terkenal di Jawa Barat bahkan sudah lama menjadi tempat pariwisata. Destinasi wisata tersebut mampu menyerap wisatawan baik asing maupun domestik dengan jumlah yang cukup banyak. Objek wisata yang diangkat dari cerita legenda Sangkuriang dan Dayang Sumbi tersebut menjadi bagian dari sastra untuk dapat dijadikan sebagai salah satu karya sastra lisan dan dapat digolongkan sebagai cerita rakyat atau *folk*. Melalui cerita legenda atau cerita rakyat berjenis folk tersebut sastra dapat berfungsi bukan hanya sekadar sebagai karya seni yang bersifat imajinatif dan menghibur, namun juga berperan dalam memajukan pariwisata di Indonesia.

Pertunjukan pementasan drama Sangkuriang tersebut adalah model pembelajaran apresiasi sastra berbasis projek dengan mengedepankan nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*) guna mengenalkan budaya lokal pada peserta didik generasi muda. Pembelajaran karya legenda atau cerita dongeng lokal dengan metode tersebut memungkinkan bagi para pembelajar sastra untuk lebih memahami isi dan makna cerita sehingga diharapkan mampu menjelaskan kekayaan budaya Indonesia sebagai aset pariwisata. Pementasan drama lokal dengan media bahasa internasional yaitu bahasa Inggris diharapkan mampu mengenalkan wisata kekayaan budaya Indonesia pada dunia internasional sehingga apa yang menjadi tujuan sastra dalam peran serta di dunia pariwisata dapat terwujud melalui wisata sastra tersebut.

KAJIAN TEORETIS

Drama

Drama merupakan salah satu dari karya sastra yang menggunakan media dialog tokoh untuk menghantarkan isi cerita. Seperti karya sastra lain, novel, poetry dan film, drama juga bersifat imajinatif dan menghibur, ceritanya terinspirasi oleh kehidupan masyarakat. Drama tidak hanya diciptakan untuk dibaca, melainkan juga untuk

Haryati Sulistyorini, Pembelajaran Berbasis Projek (*Project Based Learning*) pada Pengajaran *English Drama Appreciation*, Menggunakan Media Pementasan Drama Berbahasa Inggris ‘Sangkuriang’

dipentaskan. Penyelenggaraan sebuah pertunjukan drama tidak lepas dari berbagai unsur drama seperti properti, pencahayaan, tata rias, ekspresi dan gerak, karena unsur-unsur tersebut memang harus ada dalam sarat berjalannya sebuah pementasan drama. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Mario Klarer dalam *Introduction to Literary Studies* sebagai berikut:

The dramatic or performing arts, however, combine the verbal with a number of non-verbal or optical- visual means, including stage, scenery, shifting of scenes, facial expressions, gestures, make-up, props, and lighting. This emphasis is also reflected in the word drama itself, which derives from the Greek “draein” (“to do,” “to act”), thereby referring to a performance or representation by actors. Drama (Klarer, 2004)

Landasan Teori *Project Based Learning* John Dewey dan Kelas Demokratis Eureka Pendidikan. Metode proyek berasal dari gagasan John Dewey tentang konsep “*Learning by doing*” yaitu proses perolehan hasil belajar dengan mengerjakan tindakan-tindakan tertentu sesuai dengan tujuan (Grant, 2002). Kelas demokratis mengandung arti bahwa siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil untuk menyelesaikan proyek yang menarik dan pilihan siswa sendiri.

Karakteristik *Project Based Learning* memiliki karakteristik yang membedakan model yang lain. Karakteristik tersebut, antara lain : 1. *Centrality Project Based Learning*, yaitu proyek menjadi pusat dalam pembelajaran. 2. *Driving Question Project Based Learning* difokuskan pada pertanyaan atau masalah yang mengarahkan siswa untuk mencari solusi dengan konsep atau prinsip ilmu pengetahuan yang sesuai. 3. *Constructive Investigation Project Based Learning*, siswa membangun pengetahuannya dengan melakukan investigasi secara mandiri (guru sebagai fasilitator). 4. *Autonomy Project Based Learning* menuntut student centered, siswa sebagai problem solver dari masalah yang dibahas. 5. Realisme Kegiatan siswa difokuskan pada pekerjaan yang serupa dengan situasi yang sebenarnya. Aktifitas ini mengintegrasikan tugas otetik dan menghasilkan sikap profesional (Thomas, 2000). Tujuan *Project Based Learning* Setiap model pembelajaran pasti memiliki tujuan dalam penerapannya.

Tujuan *Project Based Learning* (PBL):

1. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah proyek;
2. Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran;
3. Membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata;
4. Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola bahan atau alat untuk menyelesaikan tugas atau proyek;
5. Meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya pada PBL yang bersifat kelompok.

Langkah-langkah *Project Based Learning*

Langkah-langkah *project based learning* sebagaimana yang dikembangkan oleh *The George Lucas Educational Foundation* (2005) terdiri dari:

- a. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With the Essential Question*) Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada siswa dalam melakukan suatu aktivitas. Topik penugasan sesuai dengan dunia nyata yang relevan untuk siswa. dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam.
- b. Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*) Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa. Dengan demikian siswa diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.
- c. Menyusun Jadwal (*Create a Schedule*) Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain:

Haryati Sulistyorini, Pembelajaran Berbasis Projek (*Project Based Learning*) pada Pengajaran *English Drama Appreciation*, Menggunakan Media Pementasan Drama Berbahasa Inggris ‘Sangkuriang’

- a) Membuat *deadline* (batas waktu akhir) penyelesaian proyek,
 - b) Membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru,
 - c) Membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek
 - d) Meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.
- d. Memonitor siswa dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*) Guru bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi siswa pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas siswa. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.
- e. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*) Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing- masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.
- f. Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate the Experience*) Pada akhir pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu.

Sistem Penilaian Proyek

Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan dan penyajian data. Penilaian proyek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan penyelidikan dan kemampuan menginformasikan peserta didik pada mata pelajaran tertentu secara jelas (Kemdikbud, 2013).

Pada penilaian proyek terdapat 3 hal yang perlu dipertimbangkan yaitu:

1. **Kemampuan pengelolaan**, - Kemampuan peserta didik dalam memilih topik, mencari informasi dan mengelola waktu pengumpulan data serta penulisan laporan.
2. **Relevansi**, - Kesesuaian dengan mata pelajaran, dengan mempertimbangkan tahap pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam pembelajaran.
3. **Keaslian**, - Proyek yang dilakukan peserta didik harus merupakan hasil karyanya, dengan mempertimbangkan kontribusi guru berupa petunjuk dan dukungan terhadap proyek peserta didik (Kemdikbud, 2013).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam makalah ini adalah deskriptif kualitatif yaitu menjelaskan data-data dengan menggunakan deskripsi kalimat bukan dengan angka (Ratna, 2009). Data-data yang berhubungan dengan topik dalam makalah ini diperoleh melalui proses dan hasil pembelajaran pada mata kuliah *English Drama Appreciation* dengan menggunakan metode berbasis proyek. Data-data tersebut merupakan komponen utama dalam deskripsi topic utama makalah yang terdiri dari cerita atau naskah, tokoh, pelataran dan atribut pementasan. Adapun yang menjadi pelaku dalam drama wisata sastra tersebut adalah mahasiswa peminatan ilmu sastra pada program studi sastra Inggris semester V.

Persiapan pementasan dalam pembelajaran berbasis proyek tersebut dilakukan dengan tahapan-tahapan perencanaan, pe;aksanaan dan penilaian. Langkah-langkah dalam perencanaan disesuaikan dengan teori dalam Project Based Learning yang dikembangkan oleh *The George Lucas Educational Foundation* (2005) dalam www.eurekapedidikan.com. Langkah-langkah tersebut meliputi penentuan pertanyaan mendasar sebagai acuan dalam perencanaan, Hasil dari penentuan pertanyaan tersebut menjadi dasar acuan dalam desain proyek yang kemudian memunculkan jadwal sebagai acuan monitoring.

Haryati Sulistyorini, Pembelajaran Berbasis Projek (*Project Based Learning*) pada Pengajaran *English Drama Appreciation*, Menggunakan Media Pementasan Drama Berbahasa Inggris ‘Sangkuriang’

Pada tahap penentuan pertanyaan dasar dilakukan pemahaman naskah dan cerita kepada mahasiswa. Pada tahap tersebut dilakukan tes kemampuan mahasiswa dalam memahami cerita yang akan dibawakan. Pemahaman akan unsur kepariwisataan juga ditekankan supaya misi dalam memajukan pariwisata lewat cerita legenda tersebut dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan. Selanjutnya tahap desain proyek yang dalam tahap tersebut calon pemain dan divisi artistik harus benar-benar mampu menyelami legenda berikut budayanya, pelataran tempatnya juga kondisi sosial budaya masyarakat Jawa Barat tempat legenda ‘Sangkuriang’ berasal. Pada tahap tersebut pengajaran dilakukan dengan memberikan gambaran tentang daerah Jawa Barat dan masyarakatnya. Perilaku, kebiasaan dan budaya hidup masyarakat Jawa Barat pada umumnya dan pada masa legenda ‘Sangkuriang’ dilahirkan juga dipahamkan sebagai bekal wisata sastra. Setelah desain proyek dan pengetahuan dasar tentang cerita dan objek terkait dilakukan, baru kemudian pengajaran masuk pada penentuan jadwal latihan, persiapan dan monitoring.

Metode dalam tahapan-tahapan pengajaran tersebut dipersiapkan selama kurang lebih 6 (enam) bulan atau satu semester dengan mengacu pada hasil akhir yaitu pementasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertunjukan drama Sangkuriang, *The Legend of Tangkuban Parahu* adalah sebuah produk lokal yang dipentaskan dengan menggunakan bahasa internasional. Pementasan drama yang merupakan projek mata kuliah *English Drama Appreciation* tersebut diikuti oleh mahasiswa semester V program studi sastra Inggris Fakultas Ilmu Budaya Unuversitas Dian Nuswantoro dengan alokasi waktu berdurasi selama 60 menit. Tujuan pemilihan topik cerita Sangkuriang adalah dimaksudkan agar mahasiswa sebagai peserta didik dan generasi muda lebih mencintai produk sastra dari negeri sendiri (sastra lokal). Selain itu, tujuan lain dari penentuan topik cerita Sangkuriang tersebut adalah untuk mengenalkan produk lokal Indonesia pada dunia Internasional dikarenakan pementasan drama tersebut dikemas dengan menggunakan bahasa Inggris. Drama Sangkuriang yang mengangkat tema tentang hikayat

terjadinya gunung Tangkuban Perahu di Jawa Barat tersebut adalah salah satu bentuk apresiasi sastra yang dapat berperan juga dalam pariwisata. Melalui proses pertunjukan drama tersebut, penonton dapat melakukan wisata sastra karena pada dasarnya dengan membaca karya sastra seperti legenda Sangkuriang tersebut kita dapat melakukan wisata sastra yang aktual. ‘Wisata Sastra’ menurut Robinson dan Andersen dalam Harsono yang disampaikan pada Seminar Nasional tentang Peran Sastra dan Budaya dalam Pengembangan Pariwisata bahwa wisata sastra memiliki aspek-aspek yang berhubungan dengan warisan wisata seperti tradisi, rumah, adat istiadat, selain dikatakan bahwa wisata sastra adalah berkenaan dengan perjalanan wisata.

Pertunjukan Drama Sangkuriang, *The Legend of Tangkuban Parahu* tersebut secara tidak langsung akan membawa kita pada perjalanan wisata Gunung Tangkuban Perahu terletak di Jawa Barat. Perjalanan wisata tersebut bertujuan untuk mengenalkan pada masyarakat luas bahwa terdapat aset wisata yang potensial yang merupakan hikayat terjadinya Gunung Tangkuban Perahu. Melalui pementasan drama Sangkuriang tersebut diharapkan objek wisata yang sebenarnya sudah dikenal oleh masyarakat, wisatawan baik dalam negeri ataupun asing akan lebih dikenal lagi apalagi penyajiannya disajikan dengan balutan bahasa Internasional. Harsono dalam makalah seminar tentang Peran Sastra dan Budaya dalam Pengembangan Pariwisata mengatakan bahwa wisata sastra merupakan produk dialektika antara sastra dan pariwisata. Wisata sastra merupakan penerapan dari sastra dan pariwisata, di sisi lain wisata sastra merupakan penerapan budaya dalam bidang pariwisata. Hal semacam ini menciptakan hubungan dialektika antara sastra dan pariwisata, sehingga membentuk sintesis yang menguatkan antara sastra dan pariwisata (“Harsono Siswo, Wisata Sastra: Peran Sastra dalam Pengembangan Pariwisata, Seminar Nasional Peran Sastra dan Budaya dalam Pengembangan Pariwisata, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang, 30 November 2017.pdf,” n.d.).

Haryati Sulistyorini, Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) pada Pengajaran *English Drama Appreciation*, Menggunakan Media Pementasan Drama Berbahasa Inggris ‘Sangkuriang’

Pengajaran Drama *Sangkuriang* Berbasis Proyek

Mata kuliah *English Drama Appreciation* merupakan mata kuliah berbasis proyek yang ditawarkan setiap setahun sekali pada mahasiswa peminatan sastra Inggris, program studi Sastra Inggris Universitas Dian Nuswantoro Semarang. Pada pengajaran mata kuliah tersebut mahasiswa diharapkan mampu membuat proyek pementasan drama baik Internasional maupun Nasional dengan durasi waktu pementasan selam 90 menit (1.5 jam). Proses persiapan dilakukan dengan mengacu pada tahapan dalam metode pengajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) yaitu penentuan pertanyaan mendasar, desain proyek dan monitoring. Persiapan dilakukan selama satu semester (6 bulan) baik untuk pemain (aktor) dan artistik. Drama *Sangkuriang* yang didesain dengan menggunakan media bahasa Internasional, bahasa Inggris diperankan oleh 3 orang tokoh asli dalam legenda tersebut dan tiga orang tokoh tambahan sebagai variasi cerita. Proyek drama tersebut disutradarai oleh Muhammad Arief Nurdiansyah, mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya, sastra Inggris, diadaptasi oleh Bayu Ade Prabowo, alumni Fakultas Ilmu Budaya, Sastra Inggris dalam bahasa Inggris.

Mengacu pada hikayat cerita *Sangkuriang* pada Legenda Sangkuriang:Sejarah Gunung Tangkuban Perahu (“Legenda Sangkuriang:Asal Gunung Tangkuban Perahu,” n.d.) diceritakan tentang seorang perempuan cantik bernama Dayang Sumbi, bersuamikan si Tumang, manusia yang karena sebuah kutukan maka wujudnya adalah seekor anjing. Dari perkawinan mereka lahirlah seorang anak laki-laki dan diberi nama Sangkuriang. Sangkuriang yang tumbuh menjadi pemuda dewasa dan gagah suatu hari ketika harus mencarikan hati rusa untuk ibunya tercinta, Dayang Sumbi dihadapkan pada dua situasi menjadikan hati si Tumang sebagai hasil buruannya karena dia tidak juga mendapatkan rusa. Situasi tersebut kemudian membawa cerita pada suatu keadaan yang menyebabkan Dayang Sumbi marah karena perbuatan Sangkuriang dan akhirnya mengusir anak satu-satunya tersebut. Setelah berkelana lama, akhirnya Sangkuriang kembali ke desanya dan mendapatkan seorang perempuan cantik yang tidak lain adalah ibunya sendiri, Dayang Sumbi. Perasaan cinta kemudian muncul dari hati Sangkuriang dan membawa cerita tersebut pada

konflik yang berkepanjangan hingga sampai pada penyelesaian ketika Dayang Sumbi meminta syarat yang akhirnya ditempuh Sangkuriang. Penyelesaian konflik pada cerita tersebut akhirnya berujung pada kemarahan Sangkuriang yang divisualkan dengan menendang sebuah perahu buaatannya yang gagal hingga membentuk sebuah gunung berbentuk perahu terbalik yang kemudian lebih dikenal dengan nama Gunung Tangkuban Parahu. Berdasarkan hikayat cerita tersebut legenda Sangkuriang kemudian diadaptasi oleh penulis naskah dalam bahasa Inggris dengan variasi cerita sebagai bentuk pengembangan sastra lisan.

Tahapan-Tahapan dalam Projek Pementasan Drama *Sangkuriang*

Tahapan dalam persiapan projek drama Sangkuriang tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mempersiapkan sampai dengan pementasan dengan hasil yang diharapkan. Tahapan-tahapan dalam *Project Based Learning* yang terbagi dalam tiga tahap diurai selama 16 kali tatap muka dengan asumsi 14 kali pertemuan dikelas dan 2 kali untuk evaluasi.

Seluruh kegiatan pembelajaran *English Drama Appreciation* diatur dalam Rencana Pembelajaran/*Course Outline*, yang juga digunakan sebagai monitoring selama perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Berikut adalah *Course Outline English Drama Appreciation* untuk pementasan drama *Sangkuriang, The Legend of Tangkuban Parahu*:

CORSE OUTLINE
ENGLISH DRAMA APPRECIATION-PROJECT PLAY
SANGKURIANG, THE LEGEND OF TANGKUBAN PARAHU
ENGLISH DEPARTMENT FACULTY OF HUMANITIES
DIAN NUSWANTORO UNIVERSITY
Odd Semester - Academic Year 2017-2018
Sumber : Silabus *English Drama Appreciation Sastra Inggris FIB UDINUS.*

WEEK	DESCRIPTION
1	Casting Job Description Director Actor and Actress Creative Team Grading System Script Mastering

Haryati Sulistyorini, Pembelajaran Berbasis Projek (*Project Based Learning*) pada Pengajaran *English Drama Appreciation*, Menggunakan Media Pementasan Drama Berbahasa Inggris ‘Sangkuriang’

2	Mini Presentation (actor, director, script writer) Content : Mastering General Description of Characters, Content of the Story
3	Mini Presentation (creative team) Content : Pre Proposal ; Check List ; PIC ; Budget estimation (pre)
4-6	Design a plan for the project Create a schedule (Time Line)
7	Character development
8	Mid Test – the evaluation is based on the result on week 4-7
9 -12	Character Drill for Director Actor and Actress Preparation on Final exam ; Evaluation for the talent
13-15	Final Proposal Presentation (Evaluation for the creative team)
16	Final Assessment / Performance

Course Outline yang tersebar dalam 16 kali pertemuan dengan asumsi 14 kali tatap muka dan 2 kali evaluasi dibuat dengan asumsi perencanaan tersebut mampu menjadi pengendali mutu bagi mahasiswa dalam mempersiapkan pertunjukan drama *Sangkuriang the Legend of Tangkuban Parahu* tersebut.

Penentuan Pertanyaan (Start with Essential Questions)

Persiapan awal adalah dengan melakukan *casting* atau pemilihan pemain untuk menentukan aktor utama dan aktor pendukung. Setelah pemilihan pemain dilakukan dan mendapatkan hasil diharapkan, maka tahap persiapan selanjutnya adalah dengan menentukan divisi artistik.

Pada tahap penentuan pertanyaan tersebut, baik aktor maupun tim divisi diwajibkan mengikuti proses pemahaman naskah sebelum mereka memulai persiapan berikutnya. Tahap tersebut adalah sangat diperlukan agar semua unsur yang terlibat dalam pementasan drama *Sangkuriang* mampu memberikan performa yang lebih bernuansa sesuai dengan daerah tempat legenda tersebut berasal. Pada tahap penentuan pertanyaan tersebut para peserta yang terlibat harus mampu menghadirkan nuansa wisata sastra sehingga diharapkan tujuan dari pementasan drama *Sangkuriang* berhasil memberikan wacana wisata aktual Gunung Tangkuban Perahu dengan nuansa daerah Jawa Barat. Mahasiswa para peserta projek pementasan drama *Sangkuriang* tersebut harus mampu mengungkap informasi atas pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan legenda tersebut.

Apa saja yang dimaksud dalam wisata sastra pada tahapan ini adalah situasi ketika mahasiswa harus benar-benar mampu membawa diri mereka pada situasi yang sebenarnya. Mereka tidak harus berbicara mengenai kondisi asset wisata di Jawa Barat namun lebih pada bagaimana mengenalkan dan lebih mengenalkan objek wisata Gunung Tangkuban Perahu melalui cerita *Sangkuriang* tersebut. Apabila para calon pemain dan yang lainnya sudah memiliki pemahaman tentang cerita *Sangkuriang* dari awal sampai akhir cerita, maka diharapkan tujuan pementasan drama dengan konsep wisata sastra akan bisa tercapai karena peran aktual sastra dalam pariwisata berjalan sesuai yang diharapkan dimana Gunung Tangkuban Perahu tidak hanya dikenal keberadaannya sebagai aset wisata namun juga hikayat yang terkandung didalamnya.

Pemahaman naskah pada tahap ini bertujuan juga untuk membantu bidang artistik dalam mempersiapkan aspek-aspek yang mendukung pertunjukan drama tersebut seperti properti kostum tokoh, musik dan suara pengiring pelengkap adegan, pelataran tempat yang digunakan. Semua komponen tersebut harus disusun sedemikian rupa disesuaikan dengan tema cerita sehingga nuansa daerah asli tempat cerita tersebut berasal bisa benar-benar mencerminkan tempat aslinya dan mampu membawa penonton dalam wisata sastra yang aktual meskipun hanya melalui karya sastra drama.

Berdasarkan *Course Outline English Drama Appreciation*, pada perkuliahan minggu pertama, mahasiswa dijelaskan tentang gambaran pembagian tugas dan tanggung jawab masing-masing bagian dan peran yang diberikan setelah *casting*/seleksi dilakukan dan memperoleh hasil. Selain itu komponen penilaian juga dijelaskan sehingga diharapkan mahasiswa mampu mengoptimalkan tugas dan tanggung jawab mereka sesuai dengan tiap-tiap peran. Apabila kegiatan-kegiatan tersebut telah selesai dilakukan kemudian naskah/*script* cerita diberikan dan dilakukan bedah naskah atau pemahaman naskah untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pertanyaan-pertanyaan yang sekiranya mendukung dalam proses pemahaman materi juga diberikan mengingat pada tahap awal tersebut mengacu pada penentuan *pertanyaan atau start with essential questions*. Tahap persiapan awal

Haryati Sulistyorini, Pembelajaran Berbasis Projek (*Project Based Learning*) pada Pengajaran *English Drama Appreciation*, Menggunakan Media Pementasan Drama Berbahasa Inggris ‘Sangkuriang’

sampai dengan pemahaman naskah bagi tiap pemeran dan divisi yang sudah ditentukan tersebar dalam 2 (dua) pertemuan atau selama 2 minggu. Pada tahap ini penilaian awal juga sudah dilakukan. Apabila tahap persiapan awal tersebut sudah selesai dilakukan maka kegiatan selanjutnya adalah memasuki tahap desain perencanaan projek.

Mendesain Perencanaan Proyek (Design a Plan for the Project) dan Menyusun Jadwal (Create a Schedule)

Mendesain perencanaan proyek merupakan tahapan untuk bagian artistik karena pada tahap tersebut mulai disusun rencana atau desain projek. Langkah awal dalam penyusunan desain projek adalah dengan menyusun *Time Line* atau Jadwal kegiatan yang akan dilakukan mulai dari persiapan awal sampai dengan pementasan. Bukan saja hanya divisi artistik saja yang terlibat namun juga pemain. Desain projek yang disusun harus mampu mengakomodir kebutuhan drama Sangkuriang.

Selain menyusun jadwal persiapan, dalam tahap ini juga di buat perencanaan unsur pendukung drama seperti properti, kostum, make up, pencahayaan dan musik. Karena salah satu tujuan drama Sangkuriang, *The Legend of Tangkuban Parahu* adalah wisata sastra maka penyediaan unsur-unsur yang mendukung pemain dalam membawakan cerita harus benar-benar merepresentasikan kondisi asli daerah wisata yang menjadi pelataran utama drama tersebut. Bagaimana nuansa panggung/*stage* mampu membawa penonton dalam wisata sastra menjadi pertimbangan utama dalam desain projek. Rasa penasaran penonton tentang aktualitas terjadinya gunung yang sangat terkenal di Jawa Barat tersebut harus diutamakan dan menjadi tolok ukur keberhasilan wisata sastra melalui pementasan visualisasi drama. Desain projek tersebut dipersiapkan selama 12 kali pertemuan atau 12 minggu. Selain persiapan desain juga dilakukan persiapan kesiapan pemain dalam perkembangan pemahaman tokoh/*character development*. Keseluruhan dari pengerjaan desain tersebut dikoordinir oleh seorang pengatur panggung/*stage manager*. *Stage Manager* bertanggung jawab dalam kelancaran eperform drama Sangkurian tersebut, mulai dari persiapan sampai dengan pementasan akhir. Segala omponen yang diperlukan demi

kelancaran projek pementasan drama tersebut menjadi tanggung jawab semua personil yang terlibat di bawah koordinasi *Stage Manager*.

Seperti dijelaskan sebelumnya bahwa keberhasilan nuansa wisata sastra adalah menjadi tolok ukur utama dalam pertunjukan drama *Sangkuriang, The Legend of Tangkuban Parahu* tersebut. Mahasiswa harus benar-benar memahami ikon-ikon dan symbol dalam kandungan cerita yang mungkin saja dapat mencerminkan budaya, tradisi dan kehidupan masyarakat Jawa Barat pada umumnya sehingga bagi penonton yang sudah tahu tempat wisata tersebut akan merasa semakin ingin tahu dan bagi penonton yang belum tahu tentang legenda Sangkuriang tersebut akan menjadi semakin ingin mengunjungi tempat wisata yang legendaris tersebut. Keberhasilan pada tahap tersebut menjadi parameter keberhasilan fungsi sastra dalam wisata sastra di mana pembaca, penonton dan penikmat sastra merasakan berwisata sastra melalui fungsi dialektika antara sastra dan pariwisata.

Monitoring Kemajuan Siswa (Monitor the Students and Progress)

Tahap monitoring kemajuan siswa merupakan tahapan *assessment* atau evaluasi mulai dilaksanakan. Evaluasi bisa dilakukan sejak awal persiapan sampai dengan pertunjukan. Secara intensitas evaluasi tahap desain menuju pementasan adalah evaluasi yang besar persentasinya. Hasil dari evaluasi tersebut dirangkum dalam portofolio mahasiswa dan dibuat untuk tiap individunya. Berikut adalah beberapa contoh portofolio yang disesuaikan dengan peran dan fungsi tiap-tiap peserta:

**FORM PENILAIAN MAHASISWA (ARTISTIK)
ENGLISH DRAMA APPRECIATION
SANGKURIANG, THE LEGEND OF TANGKUBAN PARAHU**

Nama Mahasiswa	:
NIM	:
Divisi	:

Komponen Penilaian	Kriteria				N
	85 – 95 Sangat Bagus	84 – 70 Bagus	69 – 55 Cukup	54 – 45 Kurang	

Haryati Sulistyorini, Pembelajaran Berbasis Projek (*Project Based Learning*) pada Pengajaran *English Drama Appreciation*, Menggunakan Media Pementasan Drama Berbahasa Inggris ‘Sangkuriang’

Pengetahuan Dasar (30%)					
Perencanaan (50%)					
Pencapaian (20%)					

**FORM PENILAIAN MAHASISWA (TALLENT)
ENGLISH DRAMA APPRECIATION
SANGKURIANG, THE LEGEND OF TANGKUBAN PARAHU**

Nama Mahasiswa	:
NIM	:
Peran	:

Komponen Penilaian	Kriteria dan Nilai				N
	85 – 95 Sangat Bagus	84 – 70 Bagus	69 – 55 Cukup	54 – 45 Kurang	
Penguasaan peran dan penjiwaan terhadap karakter tokoh yang dibawakan (50%)					
Kreatifitas Gerak, gimik, dan gerak yang dimunculkan pada saat peran (30%)					
Ekspresi wajah pada saat membawakan peran					
Kemampuan dalam berdialog/membawakan dialog					
Kemampuan dalam berbahasa Inggris					

Sumber: Form Penilaian English Drama Appreciation, Sastra Inggris Fakultas Ilmu Budaya Universitas Dian Nuswantoro Semarang 2013

Evaluasi penilaian baik untuk pemain (aktor) maupun artistik. Didasarkan atas kriteria: kemampuan pengelolaan, relevansi dan keaslian. **Kemampuan Pengelolaan** meliputi persiapan, pembuatan perencanaan (desain dan *time line*), dan perencanaan

tujuan akhir. **Relevansi** adalah kesamaan karakter, pelataran dan unsur lain yang menunjang drama disesuaikan dengan keselarasan tema utama dari cerita Sangkuriang. Pembuatan perlengkapan-perengkapan yang menunjang performa harus diutamakan untuk tidak mennggalkan unsur budaya dan tradisi asli dari cerita tersebut. **Keaslian atau Originalitas** adalah komponen evaluasi yang berfungsi untuk menilai keaslian dari karya yang akan dipentaskan. Meskipun karya tersebut telah mengalami penambahan variasi baik dari tokoh dan tempatnya, namun kreatifitas yang dikembangkan tersebut harus merupakan karya asli mereka. Selain hal tersebut, keaslian utama cerita Sangkuriang mula dari pemunculan awal sampai tujuan akhir cerita juga asli dan standar, tidak boleh mengalami pergeseran terlalu banyak. Hal tersebut dimaksudkan untuk menghindari asumsi dan apresiasi yang salah dari penonton terhadap cerita asli dan cerita yang dikembangkan. Sebisa mungkin hal tersebut dihindari agar wisata sastra pada legenda Sangkuriang tersebut tetap asli dengan bentuk cerita sebenarnya. Tiap komponen penilaian mempunyai persentase yang berbeda. Kemampuan Pengelolaan diberikan dengan prosentase 25%, Relevansi 30% dan keaslian 45%. Hasil keseluruhan dari evaluasi tersebut dirangkum dalam form penilaian portofolio.

Wisata Sastra dan Hasil Penerapan dalam Pembelajaran English Drama Appreciation dengan Menggunakan Metode Pementasan Drama “Sangkuriang”

Seperti dijelaskan sebelumnya bahwa pada prinsipnya wisata sastra adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan sastra dan pariwisata. Bagaimana sastra dapat menjadi media dalam perkembangan dunia pariwisata merupakan fungsi dialektika yang sinergi antara sastra dan pariwisata. Wisata sastra dapat diartikan sebagai perjalanan ke tempat wisata dengan membaca karya-karya sastra. Wisata sastra dengan karya sastra biasa didapat dalam karya berjenis legenda atau flok-flok/cerita rakyat. Membaca sebuah legenda di suatu daerah tertentu menjadikan kita akan lebih mengenal daerah bersejarah tersebut meskipun hanya melalui pembacaan karya-karya sastra.

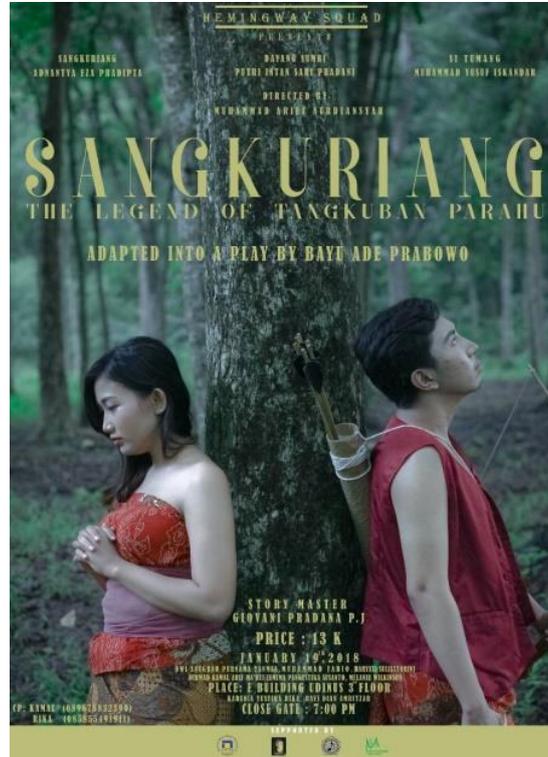
Haryati Sulistyorini, Pembelajaran Berbasis Projek (*Project Based Learning*) pada Pengajaran *English Drama Appreciation*, Menggunakan Media Pementasan Drama Berbahasa Inggris ‘Sangkuriang’

Wisata sastra dalam projek pementasan drama *Sangkuriang, the Legend of Tangkuban Parahu* adalah salah satu upaya Program Studi Sastra Inggris Fakultas Ilmu Budaya Universitas Dian Nuswantoro melalui pembelajaran berbasis projek pada mata kuliah *English Drama Appreciation* untuk lebih mengenalkan daerah wisata di Jawa Barat yang sudah cukup terkenal dan lebih dikenal lagi dengan legenda/hikayatnya tentang saksi percintaan yang terlarang antara para titisan Dewa, Sangkuriang dan Dayang Sumbi. Pementasan sastra lokal yang dibalut dengan menggunakan bahasa Internasional tersebut diharapkan mampu memberikan apresiasi yang lebih baik dari wisatawan asing maupun domestic untuk lebih mengetahui legenda masyarakat Sunda tersebut.

Pementasan pementasan drama Sangkuriang tersebut terbagi dalam 3 babak dengan durasi perform selama 90 menit. Pemeran Utama dan pemeran pendukung adalah mahasiswa semester V peminatan Sastra Inggris. Sudut pandang penceritaan drama tersebut adalah dengan menggunakan model naratologi yang dibuka dan ditutup oleh seorang *story master* atau narrator. *Talent/pemain* yang terlibat adalah berjumlah 6 orang, terdiri dari Sangkuriang, Dayang Sumbi, Si Tumang, Ki Jaka dan tokoh jahat *Demond King*. Meskipun cerita tersebut dipertunjukkan dengan menggunakan media bahasa Inggris, namun keseluruhan komponen drama serta unsur-unsurnya murni berlatar belakang kehidupan masyarakat Jawa Barat dengan segala tadisinya. Musik yang digunakan sebagai pengantar cerita saja yang kemudian sedikit terdapat kolaborasi antara musik daerah Jawa Barat dan musik yang lebih berifat umum.

Berikut beberapa figure/gambar yang menjelaskan hasil pembelajaran *English Drama Appreciation* dengan menggunakan *Project Based Learning*/pembelajaran berbasis projek yaitu pementasan drama Sangkuriang.

Figure 1: Poster Utama Drama Sangkuriang



Poster tersebut digunakan sebagai media promosi menjelang pertunjukan drama Sangkuriang. Memuat tokoh utama Sangkuriang dan Dayang Sumbi dengan berlatar belakang hutan sebagai acuan latar tempat saat legenda tersebut terjadi.



Figure 2. Pemeran utama, Dayang Sumbi pada scene 1



Figure 3. Pemeran Sangkuriang pada scene 3 setelah berkelana kemudian bertemu Dayang Sumbi

Haryati Sulistyorini, Pembelajaran Berbasis Projek (*Project Based Learning*) pada Pengajaran *English Drama Appreciation*, Menggunakan Media Pementasan Drama Berbahasa Inggris ‘Sangkuriang’



Figure 4. Tokoh Sangkuriang ketika berburu pada scene 1



Figure 5. Story Master/Pembawa cerita

SIMPULAN

Tujuan utama dari pembelajaran mata kuliah berbasis projek tersebut yaitu mengenalkan objek wisata Gunung Tangkuban Perahu yang berlokasi di daerah Jawa Barat. Meskipun drama Sangkuriang dipentaskan dengan menggunakan media bahasa Inggris, namun semua unsur pendukung yang lebih menguatkan situasi dan budaya masyarakat Jawa Barat tetap diutamakan sebagai ikon utama pada drama tersebut.

Berdasarkan hasil diskusi maka dapat disimpulkan pula bahwa pembelajaran mata kuliah *English Drama Appreciation* dengan mengangkat cerita rakyat ‘Sangkuriang’ pada pementasan drama berbahasa Inggris merupakan salah satu upaya ilmu sastra untuk mengenalkan sejarah atau legenda Gunung Tangkuban Perahu yang berlokasi di Propinsi Jawa Barat.

Wisata sastra dalam pembelajaran mata kuliah *English Drama Appreciation* dengan menggunakan pementasan drama Sangkuriang adalah salah satu upaya dari ilmu sastra dalam memajukan pariwisata. Melalui model pengajaran dan pembelajaran berbasis projek tersebut, diharapkan sastra melalui cerita rakyat Sangkuriang mampu menyumbangkan fungsinya dalam memajukan dunia

pariwisata. Proyek yang dikerjakan oleh mahasiswa semester V peminatan sastra program studi sastra Inggris tersebut dirancang selama satu semester melalui beberapa tahap yaitu tahap persiapan, perencanaan, dan evaluasi.

REFERENSI

- Christopher Rusell Reaske. (1966). *How to Analyze Drama*. New York: Monarch Press. Retrieved from https://www.google.co.id/?gws_rd=ssl
- Harsono Siswo, Wisata Sastra:Peran Sastra dalam Pengembangan Pariwisata, Seminar Nasional Peran Sastra dan Budaya dalam Pengembangan Pariwisata, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang, 30 November 2017.pdf. (n.d.).
- Klarer, M. (2004). *an Introduction To Literary Studies*. <https://doi.org/10.4324/9780203414040>
- Legenda Sangkuriang:Asal Gunung Tangkuban Perahu. (n.d.). Retrieved from <https://ppid.bandung.go.id/knowledgebase/legenda-sangkuriang-asal-gunung-tangkuban-perahu/>
- Ratna, I. N. K. (2009). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra dari Strukturalisme hingga Postrukturalisme: Perspektif Wacana Naratif*.
- Christopher Rusell Reaske. (1966). *How to Analyze Drama*. New York: Monarch Press. Retrieved from https://www.google.co.id/?gws_rd=ssl
- Harsono Siswo, Wisata Sastra:Peran Sastra dalam Pengembangan Pariwisata, Seminar Nasional Peran Sastra dan Budaya dalam Pengembangan Pariwisata, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang, 30 November 2017.pdf. (n.d.).
- Klarer, M. (2004). *an Introduction To Literary Studies*. <https://doi.org/10.4324/9780203414040>
- Legenda Sangkuriang:Asal Gunung Tangkuban Perahu. (n.d.). Retrieved from <https://ppid.bandung.go.id/knowledgebase/legenda-sangkuriang-asal-gunung-tangkuban-perahu/>
- Ratna, I. N. K. (2009). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra dari Strukturalisme hingga Postrukturalisme: Perspektif Wacana Naratif*.

TRANSLATION TECHNIQUES OF ILLOCUTIONARY ACTS IN JACK CANFIELD AND MARK VICTOR HANSEN NOVEL'S "CHICKEN SOUP FOR THE MOTHER OF PRESCHOOLER'S SOUL"

Amelia Novianti, A. Soerjowardhana

a.soerjowardhana@dsn.dinus.ac.id

Universitas Dian Nuswantoro

Abstract: *This research entitled Translation Techniques of Illocutionary Acts in Jack Canfield and Mark Victor Hansen Novel's "Chicken Soup for the Mother of Preschooler's Soul". It is directed to find out the illocutionary acts and the translation techniques in translating quotes (English version) into the target language (Indonesian version). This research used descriptive-qualitative method. Based on the analysis, there are 3 illocutionary acts used including Representative occurs 65 times, represents 77, 38%. Directive occurs 16 times, represents 19, 05%. Commissive occurs 3 times, represents 3,57%. Declaration and expressive illocutionary were not found out. The researchers also found out that there are 15 translation techniques by Molina Albir. They are Adaptation (4 data) 4,76%, Amplification (7 data) 8,33%, Pure Borrowing (1 data) 1,19%, Naturalized Borrowing (2 data) 2,38%, compensation (6 data) 7,14%, description (1 data) 1,19%, discursive creation (5 data) 5,95%, establish equivalent (9 data) 10,71%, generalization (1 data) 1,19%, linguistic amplification (15 data) 17,86%, linguistic compression (7 data) 8,33%, literal translation (12 data) 14,29%, modulation (2 data) 2,38%, particularization (3 data) 3,57%, reduction (4 data) 4,76%, transposition (5 data) 5,95%. The total data is 84. The technique of translation found out is dominated by Linguistic Amplification technique 17,86%. It is caused by illocutionary acts which contain mostly linguistic amplification that make the message more clearly to the target readers. From the findings, it can be concluded that the translator should know the pragmatic, speech acts that involve illocutionary acts, to maintain the intention from the author. He should also understand the technique in translating text to get good translation in order to make the readers understand and get the message of the text.*

Keywords: *Chicken Soup, Illocutionary Acts, Language, Translation, Translation Techniques.*

Everybody has a dream in their life. Goals are the stepping stones toward their dreams. To achieve it, people need motivation to make it happens. People live in a world where motivation has solved problems that they might not know if they need it.

Not everyone is born with high self-confidence to do anything. Some people cannot do that without motivation. Thus, motivation drives people to make an action continuously until they achieve the goals. (Slavin, 2006).

Nowadays, motivation text easily found in everywhere especially in written where people unaware they will read motivational text such in handy crafts, wall decoration, vintage furniture, cafe receipt, greeting card and books like novel that put some quotes from motivators.

Quotes of Motivational expressions in Indonesia mostly found in two languages there are Indonesian and English as international language. International language becomes very important in this era because it has impact on every field of work especially as a translator in Indonesia. Therefore, translator does not want to miss any chance to actively participate in this era.

Larson (1984) said that translation is a process of translating the meaning from the source into target language. It means that translation is a process of transferring meaning of language without change the original thought so that only the form changes. Furthermore, in translating a literary work into another language means that creating a new literary work in another language.

There are many translation works such as books, newspapers, magazines and novels. A translation novel is a novel that contains different language and culture from the original but it gives the same purpose of the message of the original language. In a novel, the translator should convey appropriately for the messages or the writer's idea, opinions and original thoughts in the translated version to make the readers understand. So, the translator has to think and select words that can be accepted in the target language with the right technique to make sense.

The kind of translation that the researchers used is literary work that is a novel entitled “Chicken Soup for The Mother of Preschooler’s Soul” by Jack Canfield, Mark Victor Hansen, Maria Nickless and Elisa Morgan with Carol McAdoo Rehme.

Amelia Novianti, A. Soerjowardhana, Translation Techniques of Illocutionary Acts in Jack Canfield and Mark Victor Hansen Novel's "Chicken Soup for the Mother of Preschooler's Soul"

They are American authors and motivational speakers. The novel describes about the day and miracles of being mom to a preschooler and finding peace from the sadness of letting go to enjoying some personal independence to the little family. In writing this novel, the author used quotes by some inspirational people that mostly contains motivational expressions and make the reader more interested. Karol Ladd, the author of *The Power of Positive Mom* stated that the stories will certainly touch all moms and remind them how much mothering matters. Hence, it involves communication to the readers. In the quotes of the novel, the translator faces with other expressions that have different background with the culture in target language. Motivational expression in the quotes is a kind of speech act. Speech acts occurred when the readers understand the author's intention and then act as the author's desire. Hence, translation has speech elements that can be studied by pragmatic approach. Yule (1996) defined that "Pragmatics investigated people's intended meanings, assumptions, goals and actions when they are performing when they speak". According to (J.L. Austin 1998) "there are various acts that is performed when someone is speaking or writing, that are called: Locutionary act, illocutionary act and perlocutionary act".

The reasons why the researchers discuss Translation techniques of illocutionary acts in *Chicken Soup for the mother of preschooler's soul* novel firstly, because firstly *Chicken Soup* is one of novels contains stories to refresh the soul and inspiring moms of little ones. Secondly, many quotes are found in the novel mostly contains motivational expressions and hopefully make the readers has a passion and motivation to do something when they found an inspirational text. Thirdly, it will help people to understand what the intention of those quotes by analyzing the illocutionary so that the message can be conveyed to the readers appropriately. The other reason, it will give knowledge to the readers about the techniques of translation that are used by the translator to minimize a mistake in these quotes' translation.

The researchers use 18 translation technique introduced by Molina Albir (2002) and pragmatics approach by focusing on illocutionary acts by John.R.Searle that are: Declaration, Representative, Directive, Expressive and Commissive.

PREVIOUS RESEARCHES

The previous study entitled “The Translation Technique of Illocutionary Act in Seribu Kunang-Kunang Di Manhattan short story” by Cerly Mardiana (2017) from Syarif Hidayatullah Jakarta University discussed illocutionary acts and the translation techniques by Molina Albir. It focused on utterances in the short story as the data. However, the researcher did not discuss the quotes or motivational expressions.

Another previous study entitled “An Analysis of Directive Illocutionary Act of Luther Character in the Novel “Skipping Christmas” Translated Into “Absen Natal” by Ovina Nindyasari (2013) from Universitas Dian Nuswantoro discussed the Types of directive illocutionary acts which occurred in the utterances and the translation patterns. However, the researcher did not discuss the motivational expressions and the five kinds of Illocutionary Acts.

In this study the researchers uses quotes that mostly contains motivational expressions in the novel as the data. Thus, 18 Techniques of translation by Molina and Albir (2002) and pragmatic approach by focusing on the Illocutionary Acts theory by Austin and Searle , which is divided into 5 types, were applied in this study.

LITERATURE REVIEWS

Translation Techniques

There are some methods or techniques in translating. One of them is suggested by Molina and Albir (2002). The techniques were used to analyze a translated text and clasify into some types based on their translation equivalence. According to Molina and Albir, there are 18 translation techniques as follow :

Amelia Novianti, A. Soerjowardhana, Translation Techniques of Illocutionary Acts in Jack Canfield and Mark Victor Hansen Novel's "Chicken Soup for the Mother of Preschooler's Soul"

1. Adaption
2. Amplification
3. Borrowing
4. Calque
5. Compensation
6. Description
7. Discursive Creation
8. Established Equivalent
9. Generalization
10. Linguistic Amplification
11. Linguistic Compression
12. Literal Translation
13. Modulation
14. Particularization
15. Reduction
16. Substitution
17. Transposition
18. Variation

Illocutionary Acts

Austin explained that illocutionary act is not only used to get something but to doing something based on the situation appropriately. The Act of Doing something is called illocutionary act. For example when a lecturer said to the students: "I am sick". When the lecturer means that he is planning to cancel the class, so it is called as illocutionary act. But if it is said by a wife to her husband, it probably means that it is a call to bring her to see a doctor. People who say or write something must have certain purposes through their utterances. They may purpose to asking, giving information, promising, warning and ordering through the utterances or sentences. According to J.R Searle (1979) illocutionary acts are divided into five types and each of acts also have communication as follows:

Speech act type	Direction of fit	S=Speaker/writer X=Situation
Declaration	Words change the world	S causes X
Representative	Make words fit the world	S believe X

Expressive	Make words fit the world	S feels X
Directive	Make the world fit words	S wants X
Commissive	Make the world fit words	S intends X

METHODS

The data of this study are Jack Ceanfield and Mark Victor Hansen Novel's "Chicken Soup for the Mother of Preschooler's Soul" and its Indonesian translation version.

Unit of Analysis

The unit of analysis of this research used Jack Canfield and Mark Victor Hansen Novel's "Chicken Soup for the Mother of Preschooler's Soul" and its Indonesian translation version by Yasmine Hadibroto focusing in every quotes of the novels in the form of sentences that contained illocutionary acts and the translation techniques.

Technique of Data Collection and Analysis

For technique in data collection, the researchers do some steps. Started by, choosing the literature work that is novel, followed by choosing the title which mostly contains motivation text. Then downloading the novel in English version from the Google play book and get the translation version in the bookstore. After that, marking the quotes in the novel. In technique of data analysis, the researchers applied some steps. Firstly, Classifying the data into 5 types of illocutionary acts by Searle (1975). Secondly, identifying the translation techniques that are used in quotes. Then calculating the data of illocutionary acts and the translation techniques. After that, presenting the data analysis in discussion.

Source of Data

The source of data in the study is written data. The researchers used Quotes in Chicken Soup for the Mother of Preschooler's Soul novel as the data. The English

Amelia Novianti, A. Soerjowardhana, Translation Techniques of Illocutionary Acts in Jack Canfield and Mark Victor Hansen Novel's "Chicken Soup for the Mother of Preschooler's Soul"

version as the source language that was downloaded from <https://play.google.com/books> and the Indonesian version as the target language published by PT Gramedia Pustaka Utama Chicken Soup novel were chosen because not all of novels contain motivational texts.

Note	English Version	Indonesian Version
Title	Chicken Soup for the Mother of Preschooler's Soul	Chicken Soup for the Mother of Preschooler's Soul
Author/Translator	Jack Canfield, Mark Victor Hansen	Yasmine Hadibroto
Year of Publication	2006	2010
Publisher	Arrangement with Health Communications, Inc.	PT Gramedia Pustaka Utama
Number of Pages	350	282

FINDINGS AND DISCUSSION

Findings

Table 1. The data of illocutionary acts

NO	Illocutionary Acts	Frequency		Percentage	
		SL	TL	SL	TL
1.	Representative	65	65	77,38%	77,38%
2.	Directive	16	16	19,05%	19,05%
3.	Commissive	3	3	3,57%	3,57%
TOTAL		84		100%	

There are 3 illocutionary acts used based on J.R Searle (1979) namely; Representative, directive, and commissive. The total data is 84. The percentage of each illocutionary acts as follows: Representative occurs 65 times, represents 77,38%.

Directive occurs 16 times, represents 19,05%. Commissive occurs 3 times, represents 3,57%. There are no Declaration and expressive illocutionary are found.

Table 2. The data of Translation techniques of illocutionary acts

No	Techniques	Frequency	Percentage%
1	Adaptation	4	4,76%
2	Amplification	7	8,33%
3	Borrowing	1	1,19%
	Naturalized	2	2,38%
4	Compensation	6	7,14%
5	Description	1	1,19%
6	Discursive creation	5	5,95%
7	Establish equivalent	9	10,71%
8	Generalization	1	1,19%
9	Linguistic amplification	15	17,86%
10	Linguistic compression	7	8,33%
11	Literal translation	12	14,29%
12	Modulation	2	2,38%
13	Particularization	3	3,57%
14	Reduction	4	4,76%
15	Transposition	5	5,95%
	TOTAL	84	100%

The result of this research shows that there are 15 translation techniques used based on Molina and Albir theory that were applied by the translator. They are Adaptation (4 data) 4,76%, Amplification (7 data) 8,33%, Pure Borrowing (1 data) 1,19%, Naturalized Borrowing (2 data) 2,38%, compensation (6 data) 7,14%, description (1 data) 1,19%, discursive creation (5 data) 5,95%, establish equivalent (9 data) 10,71%, generalization (1 data) 1,19%, linguistic amplification (15 data) 17,86%, linguistic compression (7 data) 8,33%, literal translation (12 data) 14,29%, modulation (2 data) 2,38%, particularization (3 data) 3,57%, reduction (4 data) 4,76%, transposition (5 data) 5,95%. The total data is 84. The technique of translation applied by the translator is dominated by linguistic amplification technique 17,86%.

Amelia Novianti, A. Soerjowardhana, Translation Techniques of Illocutionary Acts in Jack Canfield and Mark Victor Hansen Novel's "Chicken Soup for the Mother of Preschooler's Soul"

Discussion

According to the finding above, this discussion shows the types of illocutionary acts found in quotes novel entitled "Chicken Soup for the Mother of Preschooler's Soul" and the translation techniques that is used by the translator. Here is the example of the data:

1. Adaptation

Excerpt 1

SL: like mother like daughter. (Representative)

TL: *buah jatuh tak jauh dari pohonnya*. (Representative)

The data contains illocutionary act. The type of illocutionary acts in both SL and TL is representative. Representative is kind of speech acts that state what the writer believes it can be true or false (Searle 1979). Representative above found in the form of proverb. According to Meider (1985) has defined the proverb as a short sentence that contains wisdom, truth, and traditional views in a metaphorical by people, which is handed down from generation to generation. The proverb means that daughters resemble their mothers. The resemblance above means that daughter has inherited from her mother physical traits, personal qualities like some kind of the habits. In Indonesian the proverb has same meaning as "*buah jatuh tak jauh dari pohonnya*". The writer wants to show that a daughter has similar talents, looks, or personality traits as her mother. So, it can motivate parents to give good attitude because how the daughter is depends on how the mother is.

The data used Adaptation technique. The technique used to replace cultural element from the source language into target culture. Different culture will cause different understanding, if the element of those cultures has equivalents in the TL, the translator can use Adaptation technique. In the source language "Like mother like daughter" is English proverb which means a daughter has same personal qualities as

the mother. Indonesian language also has proverb that has the same meaning, that is “buah jatuh tak jauh dari pohonnya” The translator makes the proverb equivalents in the TL. If the translator translated literally, as “*seperti ibu seperti anak*” it is confusing in the target language. So, the translator used adaptation technique to fit the message in the target language by using same proverb meaning.

2. Amplification

Excerpt 2

SL: Go seal it with a **kiss**. (Directive)

TL: *Tandailah dengan sebuah kecupan di pipi*. (Directive)

The data contains illocutionary act. The type of illocutionary acts in both SL and TL is directive. Directive is a kind of speech acts that state to get someone else to do something (Searle 1979). Directive above found in the form of command. The verb “go” (*tandailah*) that is added with the suffix “*lah*” which means command. The directive above showed that the general communicative function is a command. The writer wants the target reader to give a kiss for the little girl as the sign of love.

The data used Amplification technique. The technique is used by adding new information that is not described in the source language. In the source language “kiss” is translated into “*kecupan*” which has the same meaning that add information “*di pipi*”. The translator makes the word “kiss” with introduces it more details in TL. So, the translator used amplification technique to make the message has more information.

3. Borrowing

Pure Borrowing

Excerpt 3

SL: Total absence of **humor** renders life impossible. *Colette*

(Representative)

TL: *Ketiadaan humor membuat hidup menjadi sulit*. (Representative)

Amelia Novianti, A. Soerjowardhana, Translation Techniques of Illocutionary Acts in Jack Canfield and Mark Victor Hansen Novel's "Chicken Soup for the Mother of Preschooler's Soul"

The data contains representative illocutionary act. Representative is a kind of speech acts that state what the writer believes it can be true or false Yule (1996). The sentence above shows the condition that is caused by total absence of humor.

The data used borrowing technique. It is the literal translation of foreign word or phrase but the translation is straight from another language. Molina and Albir (2002) divided into 2 types, it can be pure borrowing (without any change) and it can be naturalized borrowing (the spelling change). The translator used pure borrowing because he maintains the word "humor" into TL "*humor*" without any change.

Naturalized Borrowing

Excerpt 4

SL: Sometimes the laughter in mothering is the recognition of the **ironies** and absurdities. Sometimes, though, it's just pure, unthinking delight. *Barbara Schapiro* (Representative)

TL: *Terkadang tawa saat mengasuh anak adalah karena mengenali berbagai ironi serta hal-hal yang lucu dan aneh. Namun terkadang, tawa itu semata adalah kegembiraan yang tulus dan spontan.* (Representative)

The data contains representative illocutionary act. Representative is a kind of speech acts that states what the writer believes it can be true or false (1996). The quote above describes the mother's feeling when she becomes a mother.

The data used borrowing technique. It is the literal translation of foreign word or phrase but the translation is straight from another language. The translator used naturalized borrowing because he changes the word "ironies" into TL "ironi" by deleting suffix -es. Indonesian language usually uses other methods to indicate the concept of something being "more than one". It can be called Group words, which is a plural can be shown by using the singular noun and adding group words. In this case, Indonesian translation replaces it with the word "*berbagai*". So, the translator just changes the spelling of the word.

4. Compensation

Excerpt 5

SL: **It's very important** to give children a chance. *Nikki Giovanni*
(representative)

TL: *Memberi kesempatan kepada anak-anak **sangatlah penting**.*
(representative)

The data contains illocutionary act. The type of illocutionary acts in both SL and TL is representative. Representative is a kind of speech acts that states what the writer believes it can be true or false. The clause “it’s very important” above shows that the general communicative function is a statement. According to Collins English Dictionary, defines statement as an information that people say or write in a formal way. The writer gives motivation in the form of information that giving a chance is important to children. By way of chance, they will be able to learn.

The data used compensation technique. The technique is used to show information in another place in target language. The word “it’s very important” is on the front sentence. While in the TL, “sangatlah penting” is behind of sentence. However, it does not change a grammatical category. The phrase has function as adjective because the word “it” refers to the subject “a chance” is followed by a linking verb (in this case “is”) is usually called as adjective. So, the word “very important” functions as an adjective. In the TL the word “*sangatlah penting*” is also called as adjective. The word “penting” describes the quality of subject. So, the sentence just gives the same information in another place in the TL. Indonesian language commonly used the adjective word behind. Such as “gadis cantik” while in English “beautiful girl” So, it cannot be reflected in the same place in TL. So, the translator used compensation technique.

5. Description

Excerpt 6

SL: Catch the **tradewinds** in your sails. Explore.dream. discover. *Mark Twain*
(directive)

TL: *Tangkaplah **angin yang berubah-ubah** dalam perjalananmu.
Bereksplorasilah. Bermimpilah. Temukanlah hal-hal baru.* (directive)

Amelia Novianti, A. Soerjowardhana, Translation Techniques of Illocutionary Acts in Jack Canfield and Mark Victor Hansen Novel's "Chicken Soup for the Mother of Preschooler's Soul"

The data contains illocutionary act. The type of illocutionary acts in both SL and TL is directive. Directive is a kind of speech acts that states to get someone else to do something. While in the SL and TL Directive above found in the form of command. The verb 'catch' that means "tangkaplah" that is added the suffix "lah" which means as command. The directive above shows that the general communicative function is a command. Based on the quotes in data number 30, the writer wants us to make an effort to "explore, dream and discover." So, when we look back, we will not be disappointed with the "adventures" that did not happen. The motivational expression used a metaphor about sailing for "exploring, dreaming and discovering". According to Cambridge Dictionary, Metaphor is an expression that describes a person or object by referring to something that is considered to have similar characteristics to that person or object.

The data used Description technique. The technique that replace a term or expression with a description of its form or/and function in the target language. This is used when the source language does not have a corresponding term in the target language. According to Merriam Webster "tradewinds" is defined as a wind blowing almost constantly in one direction. In the target language it is described as "*angin yang berubah-ubah*". So, the translator used description technique to describe term in the TL.

6. Discursive creation

Excerpt 7

SL: **Some sort of silent trade takes place** between mothers and children.

Yuko Tsushima (Representative)

TL: **Ada komunikasi tanpa kata-kata** antara para ibu dengan anak anaknya.
(Representative)

The data contains illocutionary act. The type of illocutionary acts in both is representative. Representative is a kind of speech acts that states what the writer

believes it can be true or false. Representative above found in the form of statements. The writer giving information that there is strong bond between mothers and children.

The data used discursive creation technique. To create a temporary equivalence that is unpredictable out of context totally. This technique commonly used in translating title of novel, book and movie. In the source language “some of sort silent trade takes place” replaces into “*ada komunikasi tanpa kata-kata*” which has different meaning in literal. The translator used word “*komunikasi*” in the TL as the translation of word “trade” in the SL. In the dictionary, “trade” is defined as exchange (something) for something else, typically as a commercial transaction. So, the translator used discursive creation technique that totally out of context to make the reader more understand.

7. Establish equivalent

Excerpt 8

SL: To make a home where love abides is a **great accomplishment**.
(Representative)

TL: *Menciptakan sebuah rumah dimana cinta bermukim adalah sebuah pencapaian yang besar*. (Representative)

The data contains illocutionary act. The type of illocutionary acts in both are representative. Representative is kind of speech acts that state what the writer believes it can be true or false. Representative above found in the form of statements. The word is (adalah) above showed that the general communicative function is a statement. The writer stated if we create happiness (love) in our home, it is a great accomplishment. It can motivate mothers to make a happy family.

The data used establish equivalent technique. This technique based on language in use as an equivalent in the TL. The word “great”, translated into “*besar*” in Indonesian language and the word “accomplishment” is translated into “*pencapaian*”. However, if the translator translated it literally into “*besar pencapaian*”, it will make mistake. So, the translator translated the phrase based on language in use as an equivalent which in Indonesian “*pencapaian yang besar*”.

Amelia Novianti, A. Soerjowardhana, Translation Techniques of Illocutionary Acts in Jack Canfield and Mark Victor Hansen Novel's "Chicken Soup for the Mother of Preschooler's Soul"

8. Generalization

Excerpt 9

SL: The wisest **men** follow their own direction. *Euripides* (Representative)

TL: **Orang-orang** yang paling bijaksana mengikuti arah mereka sendiri. (Representative)

The data contains illocutionary act. The type of illocutionary acts in both are representative. Representative is a kind of speech acts that states what the writer believes it can be true or false. Representative above is found in the form of statements. The quote above showed if people follow their own direction and believe that they could without rely to other people, it called as wise men.

The data used generalization technique. It is the using of a more general or neutral term. It is used when the term refers to specific thing. The word "men" is translated into "orang-orang" because the translator wants to make the translation more neutral because "wise" is a personality that everyone has no matter he or she, especially in this novel that contains stories about mother and children. So, the translator used generalization technique.

9. Linguistic amplification

Excerpt 10

SL: **Other things** may change us, but we start and end with family. *Anthony Brandt* (Representative)

TL: **Ada banyak hal lain** yang bisa mengubah kita, namun kita berawal dan berakhir dengan keluarga. (Representative)

The data contains illocutionary act. The type of illocutionary acts in both are representatives. Representative is a kind of speech acts that states what the writer believes it can be true or false. The quote above asserts that people change by everything based on their stories or activities or experiences, but they started from their family before they changed, and after they changed and become the older, they end with the "new" family.

The data used Linguistic amplification technique. This technique is used to add linguistic elements without change or add new information. The word “other things” translated into “*ada banyak hal lain*” that add the linguistic elements “*ada banyak*”. It is added because the translator wants to make the information explicitly. So, the translator used linguistic amplification technique in the target language.

10. Linguistic compression

Excerpt 11

SL: **Making the decision** to have a child-it’s momentous. It is to decide forever to have your heart go walking around outside your body. *Elizabeth Stone* (Representative)

TL: **Memutuskan** untuk memiliki anak adalah sesuatu yang besar. Seperti memutuskan hatimu berjalan di luar tubuhmu, untuk selamanya. (Representative)

The data contains illocutionary act. The type of illocutionary acts in both is representative. Representative is a kind of speech acts that states what the writer believes it can be true or false. Representative above is found in the form of assertions. The word is (adalah) above shows that the general communicative function is a statement. The writer asserts that making the decision to have a child is momentous.

The data used linguistic compression technique. The technique used to compress linguistic elements in the TL. In the source language “making the decision” which means “*membuat keputusan*” is compressed into “*memutuskan*” which has the same meaning. The translator omits the word “making (*membuat*)” as linguistic elements in the TL and replace the noun phrase “the decision” into verb “*memutuskan*” in the SL. So, the translator used linguistic compression technique to make the message readable without reduce the information.

11. Literal translation

Excerpt 12

SL: **One word frees us** of all the weight and pain of life: the word is love. (*Sophocles*) (Representative)

TL: **Satu kata membebaskan kita** semua dari beban dan derita kehidupan: kata itu adalah cinta. (Representative)

Amelia Novianti, A. Soerjowardhana, Translation Techniques of Illocutionary Acts in Jack Canfield and Mark Victor Hansen Novel's "Chicken Soup for the Mother of Preschooler's Soul"

The data contains illocutionary act. The type of illocutionary acts in both are representatives. Representative is a kind of speech acts that states what the writer believes it can be true or false. Representative above found in the form of statement. The writer wants to explain that love can make us happy.

The data used literal technique. The technique used in translating word for word. In the source language "one word frees us" is translated into TL "*satu kata membebaskan kita*" that have been translated word by word. The word "one" is translated into "*satu*", "word" is translated into "*kata*", "frees" is translated into "*membebaskan*" and "us" is translated into "*kita*." So, the translator used literal technique.

12. Modulation

Excerpt 13

SL: just like god is with you now, **no matter the time or place or where.**
(Representative)

TL: *sama seperti tuhan sedang bersamamu saat ini, kapan saja dan dimana saja.* (Representative)

The data contains illocutionary act. The type of illocutionary acts in both are Representatives. Representative is a kind of speech acts that states what the writer believes it can be true or false. Yule (1996). It is a statement from the children to their mother. It tells about the children who saw their mother watch them through the window playing in the yard. In the story, the children told that the mother is looking through is the same one god looked in. So, the general communicative function is a statement. The writer stated if he (as the child) beside the mother everywhere and every time. So, it motivates mothers to "do not feel alone" as the data before.

The data used Modulation technique. This technique is used to change the point of view that focus or cognitive category in relation to the SL. In the source language "No matter the time or place or where." It is translated into TL "*kapan saja dan*

dimana saja” which means in the SL the time and the place are not important. While in the TL “*kapan saja dan dimana saja*” means that the time and the place are important. The translator changed the point of view in the TL. So, the translator used modulation technique.

13. Particularization

Excerpt 14

SL: Play creates order, is order. Into an imperfect world and into the confusion of life **it** brings a temporary, limited perfection. *Johan Huizinga* (representative)

TL: *Permainan menciptakan peraturan, dan itu adalah keharusan. Di dalam dunia yang tidak sempurna dan kehidupan yang membingungkan ini, **peraturan** memberikan kesempurnaan yang sementara, dan terbatas.* (representative)

The data contains illocutionary act. The type of illocutionary acts in both are representatives. Representative is a kind of speech acts that states what the writer believes it can be true or false. The writer gives information about the importance of a rule.

The data used Particularization technique. This technique is used to more specific or concrete term. It contrasts to generalization technique. In the source language “it” is replaced into “*peraturan.*” In the SL the word “it” is a pronoun that refers to the word “*peraturan.*” So, the translator makes the TL more specific by using particularization technique.

14. Reduction

Excerpt 15

SL: **Children have never been very good at listening to their elders**, but they have never failed to imitate them. *James Baldwin* (representative)

TL: *Anak-anak tak pernah bisa mendengarkan orang tuanya, tapi tak pernah gagal untuk menirukan mereka.* (representative)

The data contains illocutionary act. The type of illocutionary acts in both are representatives. Representative is a kind of speech acts that states what the writer believes it can be true or false. The representative above showed that the general

Amelia Novianti, A. Soerjowardhana, Translation Techniques of Illocutionary Acts in Jack Canfield and Mark Victor Hansen Novel's "Chicken Soup for the Mother of Preschooler's Soul"

communicative function is a statement. The writer stated that sometimes children is not listening to their parents, but they will imitate what the parents do. So, it can motivate parents to have good attitude because children do not always hear what the parents said, but they always imitate what the parents do.

The data used reduction technique. The technique used to suppress an SL information item in the TL. Reduction is an opposition to Amplification. In the source language "never been very good at listening" is translated into "*tak pernah bisa mendengarkan*" that suppresses the phrase "very good" while it gives information. So, the translator used reduction technique.

15. Transposition

Excerpt 16

SL: Some are kissing **mothers** and some are scolding mothers, but it is love just the same. *Pearl Buck* (representative)

TL: *Beberapa ibu suka menciumi dan beberapa ibu suka memarahi, tapi itu tetap adalah cinta.* (Representative)

The data contains illocutionary act. The type of illocutionary acts in both are Representative. Representative is a kind of speech acts that states what the writer believes it can be true or false. The quote above concludes that it all because of love.

The data used transposition technique. This technique changes a grammatical category, shift from plural into singular and can replace word to phrase. It is used because the different language structure between Source Language and Target Language. In the SL "Mothers" is translated into TL "*Ibu*" which changes plural into singular. Indonesian language usually replaces the plural word with added the word "*para*". If the SL "mothers" translated literally, it becomes "*ibu-ibu*" while in Indonesian language it can be called as the old women. So, the translator used the word "*ibu*" by using transposition technique.

CONCLUSION

Based on the data analysis, the researcher can draw a conclusion that There are 3 illocutionary acts used include Representative occurs 65 times in the SL and TL, represents 77,38%. Directive occurs 16 times in the SL and TL, represents 19,05%. Commissive occurs 3 times in the SL and TL, represents 3,57%. There are no Declaration and expressive illocutionary are found. From the percentage, it can be seen that the high of the percentage is Representative. There are 15 Translation techniques by Molina Albir, They are Adaptation (4 data) 4,76%, Amplification (7 data) 8,33%, Pure Borrowing (1 data) 1,19%, Naturalized Borrowing (2 data) 2,38%, compensation (6 data) 7,14%, description (1 data) 1,19%, discursive creation (5 data) 5,95%, establish equivalent (9 data) 10,71%, generalization (1 data) 1,19%, linguistic amplification (15 data) 17,86%, linguistic compression (7 data) 8,33%, literal translation (12 data) 14,29%, modulation (2 data) 2,38%, particularization (3 data) 3,57%, reduction (4 data) 4,76%, transposition (5 data) 5,95%. The total data is 84. The technique of translation applied by the translator is dominated by linguistic amplification technique 17,86%. It is caused by illocutionary acts which contain mostly linguistic amplification that make the message more clearly to the target reader. It is concluded that the translator should know about the pragmatic, speech acts that involve illocutionary acts to maintain the intention from the author and understand the technique in translating text to get good translation to make the readers understand and get the message of the text.

REFERENCES

- Albir, Molina. (2002). Translation Technique Revisited: A dynamic and Functionalist Approach. Vols. XLVII,. No.4.
- Gosa, Carolyn Mitcell. Blogger.com. [Online] [Cited: November 19, 2019.] <http://motivationisfundamental.blogspot.com/p/motivation-relationship-to-learning.html>.
- Hadibroto, Yasmine. (2010). Chicken Soup for the Mother of Preschooler's Soul. Jakarta : PT Gramedi Pustaka Utama.
- Huber, D. L. (2006). Leadership and nursing care management. Philadelphia : Saunders Elsevier.

Amelia Novianti, A. Soerjowardhana, Translation Techniques of Illocutionary Acts in Jack Canfield and Mark Victor Hansen Novel's "Chicken Soup for the Mother of Preschooler's Soul"

Jack Canfield, Mark Victor Hansen. (2012). PlayBook. Google Play. [Online] August 21. [Cited: November 19, 2019.] <https://play.google.com/books>.

Mardiana, Cerly. (2017). The Translation Technique Of Illocutionary Act In Seribu Kunang-Kunang Di Manhattan. Jakarta : Uin Syarif Hidayatullah.

Mieder, Wolfgang. (2004). Proverbs. London : Greenwood Press.

Moleong, Lexy. (2005). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Ovina Nindyasari, Raden Arief Nugroho. (2013). An Analysis of Directive Illocutionary Act of Luther Character In The Novel "Skipping Christmas" Translated Into "Absen Natal". Semarang : Universitas Dian Nuswantoro.

Searle, John R. (2005). Austin on Locutionary and Illocutionary Acts. s.l. : JSTOR.

Yule, George. (1996). *Pragmatics*. New York : Oxford University Press.

**KECERDASAN EMOSIONAL TOKOH TOTTO CHAN DALAM NOVEL
MADOGIWA NO TOTTO CHAN KARYA TETSUKO KUROYANAGI
MENURUT TEORI GOLEMAN
Sebuah Analisis Psikologi**

Noor Laili Faizah, Sri Oemiati

sri.oemiati@dsn.dinus.ac.id

Universitas Dian Nuswantoro

***Abstract:** This research is a descriptive psychological analysis study according to Goleman's theory of the emotional intelligence of Totto Chan in the novel Madogiwa no Totto chan by Tetsuko Kuroyanagi. The purpose of this study was to determine the level of emotional intelligence of Totto Chan in the novel Madogiwa No Totto Chan by Tetsuko Kuroyanagi. The results of the analysis in this study indicate that the character of Totto Chan has seven elements of emotional intelligence. This is indicated by the confidence to succeed very high, always trying to find out and try new things, the main character plans well and does not despair to achieve goals when intending to do something, the main character has self-control in adjusting his desires to the demands of the environment, the main character has a very high relationship with other people where the main character is able to understand their situations and conditions, the main character communicates well, the main character can be cooperative with others. Therefore Totto Chan's emotional intelligence is high.*

***Keywords:** emotional intelligence, Totto chan, cooperativeief.*

Karya sastra sebagai hasil cipta manusia dapat memiliki nilai apabila dapat dinikmati dan memberikan manfaat bagi masyarakat pembaca atau penikmat karya sastra. Pada karya sastra, terdapat unsur keindahan yang menimbulkan rasa senang, terharu, menarik perhatian dan menyegarkan perasaan bagi penikmatnya. Seorang pengarang tidak hanya mengekspresikan pengalamannya saja tetapi juga mempengaruhi pembaca agar pembaca ikut memahami, menghayati dan menyadari berbagai masalah kehidupan masyarakat. Menurut *Rene Wellek* dalam *Melani Budianta* (1997:109) sastra adalah lembaga sosial yang memakai bahasa sebagai medium bahasa dalam menampilkan gambaran kehidupan, dan kehidupan itu sendiri adalah kenyataan sosial.

Noor Laili Faizah, Sri Oemiati, Kecerdasan Emosional Tokoh Totto Chan dalam Novel *Madogiwa no Totto Chan* Karya Tetsuko Kuroyanagi Menurut Teori Goleman: Sebuah Analisis Psikologi

Pada umumnya sastra terbagi menjadi dua jenis yaitu karya sastra yang bersifat fiksi dan karya sastra yang bersifat nonfiksi. Karya sastra yang bersifat fiksi antara lain berupa novel, cerpen, roman, essei dan cerita rakyat. Sedangkan karya sastra nonfiksi meliputi puisi, drama dan sebagainya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2002 : 788) “Novel adalah karangan prosa yang panjang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang-orang di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku”. Hal ini berarti di dalam suatu novel biasanya bercerita kisah nyata tentang keadaan yang terjadi dalam masyarakat. Sehingga bersifat sosial karena mencerminkan masyarakat itu sendiri. Novel sebagai karya sastra fiksi harus menyajikan cerita yang menarik dan mempunyai tujuan yang indah. Oleh karena itu, novel dibentuk oleh unsur-unsur pembangun yang membentuk cerita yang kemudian membuat sebuah novel terwujud. Unsur-unsur pembangun yang membentuk sebuah novel terdiri dari unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri atau unsur-unsur yang secara langsung membangun cerita. Unsur intrinsik suatu karya sastra adalah tema, alur, penokohan, sudut pandang, latar, gaya bahasa, amanat. Sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur pembangun karya sastra yang berada di luar suatu karya sastra namun ikut mempengaruhi karya sastra tersebut. Unsur-unsur ekstrinsik tersebut adalah sosial, kebudayaan, psikologis, ekonomi, politik, agama dan lain-lain yang mempengaruhi pengarang dalam karya yang ditulisnya.

Novel *Madogiwa no Totto chan* adalah novel karya sastra Tetsuko Kuroyanagi yang menceritakan gadis kecil yang bernama Totto Chan. Sebagai seorang gadis cilik dengan segudang rasa ingin tahu, Totto-chan sering bertingkah laku aneh di sekolah. Mulai dari membuka tutup laci mejanya, hingga memanggil penyanyi jalanan, dan bahkan berdiri berjam-jam di depan jendela selama pelajaran berlangsung untuk berbicara pada burung wallet. Gurunya tidak tahan lagi dengan tingkah laku Totto-chan dan akhirnya mengeluarkannya dari sekolah. Saat itu Totto-chan masih berada di kelas 1 sehingga ibunya yang bijak memutuskan untuk tidak memberi tahu Totto-

chan kalau ia telah dikeluarkan dari sekolah. Sebaliknya, ibu Totto-chan menemukan sebuah sekolah yang sangat cocok dengan anaknya. Nama sekolah itu adalah Tomoe Gakuen. Sekolah unik tersebut dikepalai oleh Sosaku Kobayashi, dengan metode pengajaran yang jauh berbeda dengan sekolah konvensional saat itu. Kobayashi berani menembus sistem dan tradisi umum di masyarakat dengan menggunakan metode mendidik yang tidak lazim namun memberikan kesan dan pelajaran mendalam bagi anak muridnya.

Perilaku Totto chan yang dianggap “aneh dan nakal” di sekolah yang pertama membuat gurunya geram dan kehabisan akal. Totto chan berulang kali melakukan hal-hal yang tidak diinginkan selama pelajaran di kelas berlangsung. Baik di sekolah yang lama, di sekolah yang baru maupun di rumah, Totto-chan dikisahkan sebagai seorang anak yang sangat aktif, banyak bertanya dan bicara serta memiliki rasa ingin tahu yang besar. Hal tersebut membuat guru-guru di sekolahnya yang lama beranggapan bahwa Totto-chan adalah anak yang luar biasa nakal, sehingga ia dikeluarkan dari sekolah. Padahal Totto-chan hanyalah seorang murid kelas 1 SD dan ia tidak sampai satu tahun berada di sekolah itu. Hal tersebut menandakan bahwa perilaku Totto-chan sudah menjadi hambatan dalam fungsi akademisnya.

Namun, di Tomoe Gakuen dengan sistem belajar dan tenaga pengajar yang sangat mengerti kondisi Totto-chan, Totto-chan lebih banyak menunjukkan dampak positif. Ia selalu antusias dan semangat setiap kali dikenalkan mata pelajaran dan metode belajar yang baru.

Berdasarkan ringkasan novel di atas, metode pengajaran yang dilakukan oleh Sosaku Kobayashi memberikan banyak manfaat bukan hanya memberikan nilai kognitif dalam rapor saja melainkan dapat menjadi sarana pengembangan bagi murid-muridnya, karena setiap kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar melibatkan daya pikir, emosi juga psikomotorik anak yang membuat mereka secara tidak langsung belajar tentang sains, biologi dan sejarah, mengaplikasikan ilmu di bawah bimbingan seorang ahli, mengenali rasa takut dan menaklukkannya, bertanggung

Noor Laili Faizah, Sri Oemiati, Kecerdasan Emosional Tokoh Totto Chan dalam Novel *Madogiwa no Totto Chan* Karya Tetsuko Kuroyanagi Menurut Teori Goleman: Sebuah Analisis Psikologi

jawab atas perbuatan, serta makna menghargai perbedaan. Yang terpenting dari semua itu adalah murid-muridnya menikmati proses belajar itu sendiri.

Untuk meneliti tingkat kecerdasan emosional tokoh utama dalam novel *Madogiwa no Totto Chan* ini, penulis menggunakan teori dari Daniel Goleman mengenai kecerdasan emosional..

KAJIAN TEORETIS

Karya sastra adalah karya seorang pengarang yang merupakan hasil perenungan dan imajinasi secara sadar dari hal-hal yang diketahui, dihindari, dirasa, ditanggapi dan difantaskan, disampaikan kepada khalayak melalui media bahasa dengan segala perangkatnya sehingga menjadi sebuah karya yang indah. Itulah sebabnya masalah-masalah yang terdapat di dalam karya sastra mempunyai kemiripan dengan yang ada di luar karya sastra.

Siswanto (1993:19) menyebutkan bahwa karya sastra merupakan cermin dari dunia nyata , baik dari dunia nyata yang sesungguhnya maupun cermin dari dunia nyata yang sudah bercampur dengan imajinasi dan perenungan pengarang. Sastra sebagai “gejala kejiwaan” di dalamnya terkandung fenomena-fenomena yang terkait dengan psikis atau kejiwaan. Dengan demikian, karya sastra dapat didekati dengan menggunakan pendekatan psikologi. Karya merupakan hasil ungkapan kejiwaan seorang pengarang yang berarti di dalamnya ternuansakan suasana rasa, karena dalam karya sastra tersebut di dalamnya terkandung fenomena-fenomena kejiwaan, yang tampak pada pelaku-pelaku cerita, maka sebuah karya sastra dapat didekati dengan menggunakan penerapan kaidah psikologi terhadap pelaku-pelaku karya sastra (Aminuddin 1990: 93).

Walgito (2004:1) menjelaskan bahwa ditinjau dari segi bahasa psikologi berasal dari kata *psyche* yang berarti jiwa dan *logos* berarti ilmu atau ilmu pengetahuan,

karena itu psikologis sering diartikan dengan ilmu pengetahuan tentang jiwa. Psikologi merupakan ilmu yang mempelajari dan menyelidiki aktivitas dan tingkah laku manusia. Pendekatan psikologi pada karya sastra memusatkan perhatian pada tokoh-tokoh, dari tokoh-tokoh tersebut maka akan ditemukan adanya gejala-gejala yang tidak terlihat atau bahkan dengan sengaja disembunyikan pengarang dalam karya sastra tersebut.

Hubungan sastra dengan psikologi sangat dekat, karena sastra dengan psikologi mempunyai objek yang sama yaitu manusia dan kehidupannya. Hal ini tentu dapat kita terima, karena antara sastra dan psikologi memiliki hubungan lintas yang bersifat tak langsung dan fungsional (Darmanto Jatman dalam Aminuddin 1990:101).

Hubungan tak langsung yang dimaksudkan adalah baik sastra maupun psikologi memiliki tempat yang sama yaitu kejiwaan manusia secara mendalam. Pengarang dan psikolog adalah sama-sama manusia biasa. Pengarang dan psikolog menangkap kejiwaan manusia secara mendalam kemudian diungkapkan dalam bentuk karya sastra. Sedangkan hubungan fungsional antara sastra dan psikologi adalah keduanya sama-sama berguna untuk sarana mempelajari keadaan kejiwaan orang lain. Perbedaannya adalah dalam karya sastra gejala kejiwaan dari manusia-manusia imajiner sebagai tokoh dalam karya sastra, sedangkan dalam psikologi adalah gejala kejiwaan manusia-manusia riil (Suwardi 2004: 97).

Kecerdasan

Kecerdasan adalah anugerah istimewa yang dimiliki oleh manusia. Dengan kecerdasan manusia mampu memahami segala fenomena kehidupan secara mendalam. Menurut KBBI (2002 : 209), “cerdas” adalah sempurna perkembangan akal budinya (untuk berpikir, mengerti), tajam pikiran sedangkan “kecerdasan” adalah perihal cerdas, perbuatan mencerdaskan, kesempurnaan perkembangan akal budi seperti kepandaian, ketajaman pikiran.

Noor Laili Faizah, Sri Oemiati, Kecerdasan Emosional Tokoh Totto Chan dalam Novel *Madogiwa no Totto Chan* Karya Tetsuko Kuroyanagi Menurut Teori Goleman: Sebuah Analisis Psikologi

Dalam makna harfiah *Oxford English Dictionary* mendefinisikan emosi sebagai setiap kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, nafsu, setiap keadaan mental yang hebat atau meluap-luapnya. Sejumlah teoritikus mengelompokkan emosi dalam golongan-golongan besar, meskipun tidak semua sepakat tentang golongan itu.

Adapun emosi menurut penggolongannya (Goleman: 411) adalah sebagai berikut :

- 1) Amarah meliputi bingung, mengamuk, marah besar, jengkel, kecil hati, terganggu dan lain-lain
- 2) Kesedihan meliputi pedih, sedih, muram, suram, melankolis, putus asa dan lain-lain
- 3) Rasa takut seperti cemas, gugup, khawatir, waspada, fobia dan lain-lain
- 4) Kenikmatan misalnya bahagia, gembira, senang, bangga
- 5) Cinta meliputi penerimaan, persahabatan, kepercayaan, kebaikan hati, rasa dekat, bakti, hormat
- 6) Terkejut seperti terkesiap, takjub, terpana
- 7) Jengkel meliputi hina, jijik, muak, mual, benci, tidak suka dan lain-lain
- 8) Malu seperti rasa salah, malu hati, kesal hati, sesal, hina, aib dan hati hancur lebur.

Semua emosi pada dasarnya, adalah dorongan untuk bertindak, rencana seketika untuk mengatasi masalah yang telah ditanamkan secara berangsur-angsur. Akar kata *emosi* adalah *move*, kata kerja Bahasa Latin yang berarti “menggerakkan, bergerak”, ditambah awalan “e-“ untuk memberi arti “bergerak menjauh”, menyiratkan bahwa kecenderungan bertindak merupakan hal mutlak dalam emosi (Goleman : 7).

...kita memiliki dua pikiran, satu yang berpikir dan satu yang merasa. Kedua pikiran tersebut, yang emosional dan yang rasional, pada umumnya bekerja dalam keselarasan yang erat, saling melengkapi cara-cara mereka yang amat berbedadalam mencapai pemahaman guna mengarahkan kita menjalani

kehidupan duniawi. Biasanya ada keseimbangan antara pikiran emosional dan pikiran rasional, emosi member masukan dan informasi kepada proses pikiran rasional dan pikiran rasional memperbaiki dan terkadang memveto masukan-masukan emosi tersebut. Namun, pikiran emosional dan rasional merupakan kemampuan-kemampuan yang semi mandiri, masing-masing, sebagaimana akan kita lihat, mencerminkan kerja jaringan sirkuit yang berbeda, namun saling terkait, di dalam otak. (Goleman : 12)

Hal ini berarti, “cerdas” menurut Goleman mengandung dua arti, pertama cerdas pikiran dan kedua cerdas emosional. Cerdas pikiran yang dimaksudkan adalah apabila seseorang melakukan suatu tindakan yang bersifat intelektual dimana unsur akal dan pikiran lebih mempengaruhi. Sedangkan cerdas emosional apabila seseorang tersebut menyikapi sesuatu dengan lebih dipengaruhi oleh unsur emosi dan perasaan. Emosi dan akal adalah dua bagian dari satu keseluruhan.

Kecerdasan emosi menggambarkan kecerdasan hati dan kecerdasan intelektual menggambarkan kecerdasan akal atau otak. Kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional adalah sumber daya sinergis, tanpa yang satu yang lain menjadi tidak sempurna. Konsep pendidikan formal cenderung melakukan penilaian tinggi terhadap kecerdasan intelektual sehingga membuat kecerdasan emosi menjadi berkurang dan menjadi pelengkap terhadap kecerdasan intelektual. Peringkat di sekolah, kemampuan untuk berbahasa asing merupakan contoh kecerdasan intelektual.

Goleman (2006: 44) menyatakan bahwa setinggi-tingginya kecerdasan intelektual menyumbang kira-kira 20% bagi faktor-faktor yang menentukan sukses individu dalam hidup sedangkan 80% dari kekuatan-kekuatan lain termasuk diantaranya kecerdasan emosional. Kecerdasan akademis praktis tidak menawarkan persiapan untuk menghadapi gejolak—atau kesempatan yang ditimbulkan oleh kesulitan-kesulitan hidup. Namun, bahkan IQ yang tinggi pun tidak menjamin kesejahteraan, gengsi, atau kebahagiaan hidup; sekolah dan budaya kita lebih menitikberatkan pada kemampuan akademis, mengabaikan kecerdasan emosional, yaitu serangkaian ciri-ciri—sebagian ada yang menyebutnya karakter---yang juga sangat besar pengaruhnya terhadap nasib kita.

Noor Laili Faizah, Sri Oemiati, Kecerdasan Emosional Tokoh Totto Chan dalam Novel *Madogiwa no Totto Chan* Karya Tetsuko Kuroyanagi Menurut Teori Goleman: Sebuah Analisis Psikologi

Kecerdasan Emosi

Bayi mempelajari banyak hal mengenai ibunya, seperti rasa sayang, rasa sedih, ataupun rasa gembira melalui sentuhan hangat dari ibu, ucapan ataupun nyanyian yang disenandungkan, serta hal lain yang disampaikan oleh ibunya melalui pesan emosi. Sang ibu juga mempelajari emosi anak melalui pesan emosi yang disampaikan anak melalui tangisannya, ekspresi sedih dan pesan emosi lainnya (Amaryllia 2009 : 19)

Semenjak bayi manusia sudah mampu menunjukkan emosi yang sedang dirasakannya dengan dibantu oleh reaksi fisiknya misalnya menangis atau tertawa dan perubahan pada raut muka yang mudah dikenali seperti takut atau kaget. Emosi, dalam hal ini merupakan satu-satunya cara untuk berkomunikasi dengan dunia luar sebelum anak tersebut memiliki kemampuan berbicara. Perkembangan emosi anak dimulai sejak mereka dilahirkan di dunia. Proses untuk melatih emosi dapat dilakukan oleh orangtua atau guru pada saat anak tersebut sudah memiliki kemampuan untuk berkomunikasi.

Goleman (2006:275) juga menyatakan kesempatan pertama untuk membentuk kecerdasan emosional pada tahap awal usia anak dan akan terbentuk sepanjang anak sekolah. Kemampuan emosional yang diperoleh anak di dalam kehidupan kelak akan bergantung pada kemampuan anak tersebut.

Pembelajaran emosi dimulai pada saat-saat paling awal kehidupan dan terus berlanjut sepanjang masa kanak-kanak. Semua pergaulan kecil antara orang tua dan anaknya mempunyai makna emosional tersembunyi, dan dalam pengulangan pesan-pesan ini selama bertahun-tahun, anak-anak membentuk inti pandangan serta kemampuan emosionalnya. (Goleman : 276)

Kecerdasan emosi itu sendiri terdiri atas dua kata, yaitu kecerdasan dan emosi. Kecerdasan itu sendiri bermula pada pikiran yang ada pada manusia merupakan kombinasi antara kemampuan berpikir (kemampuan kognitif), kemampuan terhadap affection (kemampuan pengendalian secara emosi), dan

unsur motivasi (atau conation). Pemahaman mengenai kecerdasan itu sendiri berkaitan dengan unsure kognitif yang berkaitan dengan daya ingat, reasoning (mencari unsur sebab akibat), judgement (proses pengambilan keputusan) dan pemahaman abstraksi. Pemahaman mengenai emosi itu sendiri berkaitan dengan perasaan hati (mood), pemahaman diri dan evaluasi serta kondisi perasaan lain seperti rasa bosan ataupun perasaan penuh dengan energy. (Amaryllia 2009 :8)

Salah satu definisi yang pertama kali dirumuskan oleh dua orang peneliti kecerdasan emosi yaitu Jack Mayer dan Peter Salovey tahun 1990 menyatakan bahwa pada dasarnya kecerdasan emosi dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menyadari emosi dan perasaannya sendiri di samping mengerti apa yang sedang dirasakan oleh orang lain, memiliki kemampuan untuk mengendalikan emosinya serta menggunakan perasaannya dalam berpikir dan bertindak laku. (Goleman : 64).

Setelah Mayer dan Salovey, penelitian tentang kecerdasan emosi masih terus berlanjut hingga saat ini dan yang paling sering digunakan bahan acuan dalam dunia pendidikan adalah model kecerdasan emosi yang diperkenalkan oleh Daniel Goleman. “Kecerdasan Emosional adalah kemampuan seperti kemampuan untuk memotivasi diri sendiri dan bertahan menghadapi frustrasi, mengendalikan dorongan hati dan tidak melebih-lebihkan kesenangan, mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stres tidak melumpuhkan kemampuan berpikir, berempati dan berdoa” (Goleman : 45).

Bagaimana tingkat emosi kita menghambat atau mempertinggi kemampuan kita untuk berpikir dan merencana, untuk mengejar latihan-latihan demi sasaran jangka panjang, untuk menyelesaikan permasalahan dan semacamnya, emosi-emosi itulah yang menentukan batas kemampuan kita untuk memanfaatkan kemampuan mental bawaan, dan dengan demikian menentukan keberhasilan kita dalam kehidupan. Dan, bagaimana kita termotivasi oleh perasaan antusiasme dan kepuasan pada apa yang kita kerjakan-atau bahkan oleh kadar optimal kecemasan-emosi-emosi itulah mendorong kita untuk berprestasi.dalam artian inilah kecerdasan emosional merupakan kecakapan yang secara mendalam mempengaruhi semua kemampuan lainnya, baik memperlancar maupun menghambat kemampuan-kemampuan itu. (Goleman: 112)

Noor Laili Faizah, Sri Oemiati, Kecerdasan Emosional Tokoh Totto Chan dalam Novel *Madogiwa no Totto Chan* Karya Tetsuko Kuroyanagi Menurut Teori Goleman: Sebuah Analisis Psikologi

Unsur Kecerdasan Emosi

Goleman mengatakan bahwa kecerdasan emosi bukan berarti memberikan kebebasan kepada perasaan untuk berkuasa melainkan mengelola perasaan sedemikian rupa sehingga terekspresikan secara tepat dan efektif. Goleman juga menyebutkan bahwa pembentukan kecerdasan emosi adalah perkembangan dari lima wilayah utama yang dimiliki manusia yaitu mengenali emosi sendiri (kesadaran diri), mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, dan membina hubungan (Goleman : 57).

1. Kesadaran diri

Kesadaran diri---mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi—merupakan dasar kecerdasan emosional. Kemampuan untuk memantau perasaan dari waktu ke waktu merupakan hal penting bagi wawasan psikologi dan pemahaman diri. Ketidakmampuan untuk mencermati perasaan kita yang sesungguhnya membuat kita berada dalam kekuasaan perasaan. Orang yang memiliki keyakinan yang lebih tentang perasaannya adalah pilot yang andal bagi mereka, karena mempunyai kepekaan lebih tinggi akan perasaan mereka atas pengambilan keputusan-keputusan masalah pribadi, mulai dari masalah siapa yang akan dinikahi sampai ke pekerjaan apa yang akan diambil (Goleman: 58).

Mengenali emosi diri (kesadaran diri) adalah mengetahui apa yang dirasakan pada suatu kondisi tertentu dan mengambil keputusan dengan pertimbangan yang matang, serta memiliki tolak ukur yang realistis atas kemampuan diri dan kepercayaan yang kuat. (Esthi 2008: 80). Kesadaran diri adalah waspada baik terhadap suasana hati maupun pikiran kita tentang suasana hati. Orang-orang yang peka akan suasana hati mereka akan mandiri dan yakin akan batas-batas yang akan mereka bangun, kesehatan jiwanya bagus, dan cenderung berpendapat positif dalam kehidupan. Bila suasana hatinya sedang jelek, mereka tidak risau dan larut ke dalamnya dan mereka

mampu melepaskan diri dari suasana itu dengan lebih cepat (Mayer dalam Goleman: 65).

2. Pengendalian Diri

Mengelola emosi merupakan kemampuan individu dalam menangani emosinya dengan baik sehingga berdampak positif dalam melaksanakan tugas, peka terhadap kata hati sehingga dapat mencapai tujuannya. (Esthi 2008: 70). Kemampuan ini mencakup kemampuan untuk menghibur diri sendiri, melepaskan kecemasan, kemurungan atau ketersinggungan dan akibat-akibat yang ditimbulkannya.

Orang-orang yang kemampuannya buruk dalam mengelola emosi akan terus-menerus bertarung melawan perasaan murung, sementara mereka yang pintar dapat bangkit kembali dengan jauh lebih cepat dari kemerosotan dalam kehidupan (Goleman: 58).

3. Motivasi diri

Motivasi merupakan dorongan untuk melakukan sesuatu sehingga menuntun seseorang untuk menuju sasaran, dan membantu dalam mengambil inisiatif, dan bertindak secara efektif untuk bertahan menghadapi kegagalan dan frustrasi (Esthi 2008 : 70).

Untuk mendapatkan prestasi yang terbaik dalam kehidupan, kita harus memiliki motivasi dalam diri kita, yang berarti memiliki ketekunan untuk menahan diri terhadap kepuasan dan mengendalikan dorongan hati serta mempunyai perasaan motivasi yang positif yaitu antusiasisme, gairah, optimis dan keyakinan diri.

Orang yang pandai dalam memotivasi diri, mereka cenderung jauh lebih produktif dan efektif dalam hal apapun yang mereka kerjakan (Goleman: 58).

Noor Laili Faizah, Sri Oemiati, Kecerdasan Emosional Tokoh Totto Chan dalam Novel *Madogiwa no Totto Chan* Karya Tetsuko Kuroyanagi Menurut Teori Goleman: Sebuah Analisis Psikologi

4. Mengenal Emosi Orang Lain

Kemampuan untuk mengenali emosi orang lain disebut juga empati. Empati atau kecakapan sosial adalah kemampuan dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain, mampu memahami perspektif, mereka menyelaraskan diri dengan bermacam-macam orang (Esthi hal. 70).

Menurut Goleman empati merupakan kemampuan seseorang untuk mengenali orang lain atau peduli, menunjukkan kemampuan empati seseorang. Individu yang memiliki kemampuan empati lebih mampu menangkap sinyalsinyal sosial yang tersembunyi yang mengisyaratkan apa-apa yang dibutuhkan orang lain (Goleman: 59).

5. Membina Hubungan

Kemampuan dalam membina hubungan merupakan suatu ketrampilan yang dapat menangani emosi dengan baik ketika berhubungan dengan orang lain dan dengan cermat membaca situasi dan jaringan sosial, berinteraksi dengan menggunakan ketrampilan untuk mempengaruhi serta menyelesaikan permasalahan dengan cermat.

Orang-orang yang hebat dalam ketrampilan membina hubungan ini akan sukses dalam bidang apapun yang mengandalkan pergaulan yang mulus dengan orang lain, mereka adalah bintang-bintang pergaulan (Goleman: 59).

Goleman juga menjelaskan bahwa seorang anak dapat dinyatakan siap untuk mulai masuk sekolah apabila anak sudah memiliki pengetahuan dasar yaitu “bagaimana caranya belajar”. Pengetahuan ini dapat diperoleh dengan mengenali 7 unsur kecerdasan emosional, yaitu :

a) Keyakinan

Perasaan kendali dan penguasaan seseorang terhadap tubuh, perilaku, dan dunia, perasaan anak bahwa ia lebih cenderung berhasil daripada tidak dalam apa yang dikerjakannya, dan bahwa orang-orang dewasa akan bersedia menolong (Goleman: 274).

Memiliki kecerdasan emosional berarti memiliki kepercayaan pada diri sendiri dan selalu berpikir positif dalam mengerjakan sesuatu. Anak merasa bahwa ia akan berhasil menyelesaikan hal-hal yang sedang dikerjakan. Anak tersebut juga percaya bahwa ia dapat meminta pertolongan dari orang dewasa di sekitarnya apabila memang diperlukan. Contoh: Ketika sang ayah membesarkan anaknya untuk menjadi dokter atau pengacara, seorang David Schimmer (artis pendukung serial TV Friends) memilih untuk menjadi artis. Tentu saja orang tua kecewa dengan pilihan anaknya tersebut.

Namun, melihat keyakinan anaknya yang kuat dalam menempuh karier, akhirnya mereka mendukung keputusan anaknya. Dukungan maupun adanya proses emosi untuk menerima keputusan anak membuat seorang anak sadar akan keputusannya, dan mengembangkan kualitas dirinya. Itulah yang dilakukan oleh David Schwimmer sehingga ia mampu melawan rasa rendah dirinya, dan berjuang dari titik nol untuk mencapai keberhasilan maupun karier yang selama ini dimiliki.

b) Rasa ingin tahu

Merupakan perasaan bahwa menyelidiki segala sesuatu itu bersifat positif dan menyenangkan (Goleman: 274).

Anak yang cerdas emosinya suka mencari tahu tentang hal-hal baru dan pengertian-pengertian baru. Anak beranggapan bahwa semua kegiatan untuk menyelidiki sesuatu itu bersifat positif dan menyenangkan. Contoh: Saat kita membawa sebuah mainan, kemudian memperlihatkan kepada seorang bayi. Seorang bayi memiliki rasa ingin tahu yang besar, ia akan mengambil, memasukkannya ke mulut, menjatuhkannya sambil mengamati apakah kita akan mengambil mainan

Noor Laili Faizah, Sri Oemiati, Kecerdasan Emosional Tokoh Totto Chan dalam Novel *Madogiwa no Totto Chan* Karya Tetsuko Kuroyanagi Menurut Teori Goleman: Sebuah Analisis Psikologi

itu untuknya. Kemudian ia akan memandang ke arah kita dengan pandangan mata bersinar-sinar penuh harap seolah-olah mengatakan “Aku pintar, kan”

c) Niat

Hasrat dan kemampuan untuk berhasil, dan untuk bertindak berdasarkan niat itu dengan tekun. Ini berkaitan dengan perasaan terampil, perasaan efektif (Goleman : 274).

Memiliki kemampuan tinggi untuk dapat berhasil juga merupakan salah satu ciri anak yang cerdas emosinya. Anak selalu berusaha melakukan tugasnya dengan tekun dan memiliki keteguhan untuk mencapai keinginannya. Contoh: Ketika akan mengikuti ujian, seorang anak akan berniat untuk belajar supaya mendapatkan hasil yang maksimal.

d) Kendali diri

Kemampuan untuk menyesuaikan dan mengendalikan tindakan dengan pola yang sesuai dengan usia, suatu rasa kendali batiniah (Goleman: 274).

Kecerdasan emosi selalu didukung oleh kemampuan untuk beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Anak yang mudah menyesuaikan diri dengan anak-anak lain ataupun orang dewasa di sekitarnya cenderung mampu mengendalikan perilakunya sesuai dengan harapan lingkungan terhadapnya. Contoh: Seorang anak usia empat tahun diberi tantangan untuk menunggu seseorang rampung menyelesaikan tugasnya, jika dapat menunggu akan diberi sebungkus permen dan akan memperoleh saat itu juga. Agar berhasil melewati godaan, anak tersebut menutup mata sehingga tidak melihat sebungkus permen yang dijadikan iming-iming. Anak yang gigih akan mendapat imbalan dua bungkus permen. Sedangkan

yang lebih menurutkan pada dorongan hati akan menyambar permen tersebut setelah orang itu meninggalkan ruangan untuk “bertugas”.

e) Keterkaitan

Kemampuan untuk melibatkan diri dengan orang lain berdasarkan pada perasaan saling memahami (Goleman : 274).

Mampu memahami anak lain atau orang dewasa. Apabila seorang anak dapat memahami emosi yang dirasakan oleh orang lain akan timbul keterkaitan antara keduanya. Dengan demikian akan terjadi keterlibatan antara anak yang satu dengan anak yang lain. Contoh: Saat jam istirahat di sebuah TK, serombongan anak laki-laki berlari melintasi lapangan bermain. Reggie tersandung, lututnya terluka dan ia mulai menangis, tetapi anak-anak lain terus berlari, kecuali Roger, yang berhenti. Ketika isak tangis Reggie mereda, Roger menjatuhkan diri ke tanah dan menggosok-gosok lututnya sendiri, sambil berteriak “Lututku juga sakit!”.

f) Kecakapan berkomunikasi

Keyakinan dan kemampuan verbal untuk bertukar gagasan, perasaan, dan konsep dengan orang lain. Ini ada kaitannya dengan rasa percaya pada orang lain dan kenikmatan terlibat dengan orang lain, termasuk orang dewasa (Goleman : 274).

Memiliki kepercayaan kepada orang lain diawali dari kepercayaan terhadap diri sendiri yang merupakan unsur kecerdasan emosi. Anak yang dapat mempercayai orang lain, menikmati kegiatan bersosialisasi dengan anak-anak lain dan orang dewasa, dalam hal ini kemampuan berbicara akan membantunya berkomunikasi dengan orang lain melalui tukar pikiran atau pendapat dan mengutarakan keinginan. Contoh: Seorang anak yang ingin masuk dalam suatu kelompok permainan. Anak tersebut mengamati terlebih dahulu, kemudian menirukan apa yang sedang dilakukan anak lain dan pada akhirnya mengobrol dengan anak-anak itu dan sepenuhnya bergabung dalam kegiatan tersebut.

Noor Laili Faizah, Sri Oemiati, Kecerdasan Emosional Tokoh Totto Chan dalam Novel *Madogiwa no Totto Chan* Karya Tetsuko Kuroyanagi Menurut Teori Goleman: Sebuah Analisis Psikologi

g) Kerjasama

Kemampuan untuk menyeimbangkan kebutuhannya sendiri dengan kebutuhan orang lain dalam kegiatan berkelompok (Goleman: 274).

Anak yang kecerdasan emosinya tinggi akan mampu melakukan sesuatu bersama-sama dengan anak lain. Dapat dikatakan bahwa anak yang siap belajar mampu menjaga keseimbangan antara kebutuhannya sendiri dengan kebutuhan anak-anak lain dalam melakukan kegiatan berkelompok. Contoh: Guru membagi anak dalam kelompok dan menugaskan anak untuk menyisihkan sebagian uang jajan dalam satu minggu kemudian dikumpulkan. Secara berkelompok anak menyedekahkan uangnya kepada anak-anak miskin dan anak jalanan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data-data penelitian yang berupa kutipan-kutipan kalimat yang berkaitan dengan permasalahan penelitian ini dikaji dan dianalisis untuk menjelaskan sejauh mana kecerdasan emosional yang terkandung dalam novel “ *Madogiwa no Totto Chan* ” karya *Tetsuko Kuroyanagi*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kecerdasan Emosional Totto Chan

Analisis kecerdasan emosional tokoh utama dalam novel *Madogiwa no Totto Chan* berdasar teori goleman adalah sebagai berikut:

Keyakinan

Ketika bertemu dengan kepala sekolahnya yang baru, Totto chan di suruh menceritakan segala hal yang dia suka. Totto chan bercerita tentang segala hal hingga

berjam-jam. Kepala sekolahnya yang baru mendengarkan tanpa rasa bosan, menguap ataupun lelah.

。。。そのとき、トットちゃんは、なんだか、生まれて初めて、本当に好きな人に逢ったような気がした。だって、生まれてから今日まで、こんな長い時間、自分の話を聞いてくれた人は、いなかったんだ者。そして、その長い時間のあいだ、一度だって、あくびをしたり、退屈そうにしないで、トットちゃんが話してるのと同じように、身をのり出して、一生懸命、聞いてくれたんだもの。(Madogiwa no Totto chan : 30).

....sonotoki, Totto chan wa, nandaka, umarete hajimete, hontou ni sukina hito ni attayouna ki ga shita. Datte, umaretekara kyou made, konna nagai jikan, jibun no hanashi wo kiitekureta hito wa, inakattandamono. Soshite, sono nagai jikan no aida, ichidodatte, akubi wo shitari, taikutsu sounishinaide, totto chan ga hanashiteru no to onajiyouni, mi wo noridashite, isshoukenmei, kiite kuretandamono.

...Pada saat itu, Totto chan merasa telah bertemu dengan orang yang benar-benar disukainya. Tidak ada orang yang mau mendengarkan ceritanya sampai berjam-jam seperti itu. Dalam ceritanya yang panjang itu, dia tidak tampak bosan dan menguap serta selalu tertarik pada apa yang diceritakan Totto chan sama seperti Totto chan sendiri.

Pertemuan pertamanya dengan Totto chan begitu membekas di hati gadis cilik itu, ketika sang kepala sekolah tulus memberikan perhatian terhadap ceritanya selama berjam-jam. Belum pernah ada orang dewasa yang mau mendengarkan cerita dari anak seusia Totto chan selama berjam-jam. Kata “*akubi wo shitari, taikutsu sounishinaide, totto chan ga hanashiteru no to onajiyouni, mi wo noridashite, isshoukenmei, kiite kuretandamono*” menunjukkan perhatian yang tulus yang diberikan kepala sekolah kepada Totto chan.

Perhatian yang tulus berupa mendengarkan cerita tanpa bosan dan menguap serta selalu tertarik dengan cerita Totto chan yang diberikan kepala sekolahnya membuat Totto chan memiliki keyakinan pada diri sendiri untuk dapat bercerita tentang segala sesuatu selama berjam-jam. Kutipan di atas sesuai dengan Goleman mengenai unsur kecerdasan emosi yaitu keyakinan dimana keyakinan merupakan perasaan kendali dan penguasaan seseorang terhadap tubuh, perilaku, dan dunia,

Noor Laili Faizah, Sri Oemiati, Kecerdasan Emosional Tokoh Totto Chan dalam Novel *Madogiwa no Totto Chan* Karya Tetsuko Kuroyanagi Menurut Teori Goleman: Sebuah Analisis Psikologi

perasaan anak bahwa ia lebih cenderung berhasil daripada tidak dalam apa yang dikerjakannya, dan bahwa orang-orang dewasa akan bersedia menolong.

Rasa ingin tahu

Saat itu Totto chan bersama ibunya turun dari kereta Oimachi di stasiun Jiyugaoka melewati pintu petugas pemeriksaan karcis. Totto chan melihat kotak penuh karcis petugas pemeriksa karcis.

。。。トットちゃんは、改札口の箱にいっぱい溜まっている切符をさして聞いた。『これ、全部、おじさんの？』おじさんは、他の出て行く人の切符をひったくりながら答えた。『おじさんのじゃないよ、駅のだから』『へーえ。。。』トットちゃんは、未練がましく、箱をのぞきこみながらいった。(Madogiwa no TottoChan : 9)

...Totto chan wa, kaisatsuguchi no hako ni ippai tamatte iru kippu wo sashite kiita. "kore, zenbu, ojisanno?". Ojisan wa hoka no dete iku hito no kippu wo hittakurinagara kotaeta. "ojisannojanaiyo, eki no dakara" "hee..." Totto chan wa, miren ga mashiku, hako wo nozokikominagara itta.

...Totto chan bertanya dan menunjuk kotak yang penuh dengan karcis. "Itu semua punyamu?". "bukan, itu milik stasiun kereta," jawab petugas sambil mengambil karcis dari orang-orang yang keluar stasiun. "Oh". Totto chan memandang kotak itu dengan penuh minat.

Data "kore, zenbu, ojisanno?" menunjukkan rasa keingintahuan Totto chan. Dia ingin mengetahui apakah kotak yang penuh dengan karcis tersebut milik petugas pengumpul karcis. Kutipan di atas sesuai dengan Goleman mengenai unsur kecerdasan emosional yaitu rasa ingin tahu, dimana rasa ingin tahu merupakan perasaan bahwa menyelidiki segala sesuatu itu bersifat positif dan menimbulkan kesenangan.

Kutipan lain yang menunjukkan keingintahuan Totto chan adalah ketika kepala sekolah mengajak Totto chan melihat tempat murid-murid biasa makan siang. Kepala

sekolah bertanya kepada murid-murid apakah mereka membawa sesuatu dari laut dan sesuatu dari pegunungan.

『海のもの、山のもの、って、なんだろう』トットちゃんは、おかしくなった。でも、とつても、とつても、この学校は変わっていて、面白そう。(Madogiwa no Totto chan: 33)

“umi no mono to, yama no mono, tte, nandarou?” totto chan wa, okashikunatta. Demo, tottemo, tottemo, kono gakkou wa kawatteite, omoshirosou.

“Apa maksudnya dengan sesuatu dari laut dan sesuatu dari pegunungan?” aneh sekali, pikirnya. Sekolah ini sangat sangat lain, tampak menyenangkan.

Ketika mendengar “umi no mono to, yama no mono, tte, nandarou?”, Totto chan bertanya-tanya apa maksud perkataan kepala sekolah. Hal tersebut sesuai dengan Goleman berdasar unsur kecerdasan emosional yaitu rasa ingin tahu di mana rasa ingin tahu merupakan perasaan bahwa menyelidiki segala sesuatu itu bersifat positif dan menimbulkan kesenangan.

Niat

Totto-chan secara tidak sengaja pernah menjatuhkan dompetnya ke dalam bak penampungan kotoran di halaman belakang sekolah. Ia tidak menyerah atau bahkan merengek meminta tolong kepada orang yang lebih dewasa darinya untuk mengambil dompet tersebut melainkan ia berusaha mengambilnya sendiri walaupun sulit dan tempat penampungan itu sangat dalam, kotor, dan menjijikkan. Dengan semangat, Totto-chan mengeluarkan seluruh kotoran ke permukaan tanah dengan menggunakan gayung yang ia pinjam dari gudang tukang kebun hingga ia menemukan barang yang ia cari.

トットちゃんは、校長先生との約束どおり、山をくずして、完全に、もとのトイレの池に、もどした。汲むときは、あんなに大変だったのに、もどすときは早かった。それから、水分のしみこんだ土も、ひしゃくで削って、少し、もどした。地面を平らなして、コンクリートの蓋を、キッチンと、もとの通りにして、ひしゃくも、物置きに返した。(Madogiwa no Totto chan : 66)

Noor Laili Faizah, Sri Oemiati, Kecerdasan Emosional Tokoh Totto Chan dalam Novel *Madogiwa no Totto Chan* Karya Tetsuko Kuroyanagi Menurut Teori Goleman: Sebuah Analisis Psikologi

Totto chan wa, kouchousensei to no yakusoku doori, yama wo kuzushite, kanzen ni, moto no toire no ike ni, modoshita. Kumutokiwa, annani taihen dattanoni, modosutokiwa hayakatta. Sorekara, suibun no shimi konda tsuchimo, hishakude kezutte, sukoshi, modoshita. Jimen wo tairanishite, konkuriito no futa wo, kichin to, moto no toorinishite, hishakumo, monookinikaeshita.

Totto chan memenuhi janjinya. Ia memasukkan semua kembali ke dalam bak penampungan. Mengeluarkan isi bak itu sungguh kerja yang keras, tapi memasukkannya kembali ternyata jauh lebih cepat. Tentu saja, Totto chan juga memasukkan tanah basah. Kemudian ia meratakan tanah, menutup kembali lubang itu dengan rapi, lalu mengembalikan gayung kayu yang dipinjamnya ke gudang tukang kebun.

Kutipan di atas menunjukkan bahwa Totto chan sudah berjanji dan berniat untuk mengembalikan seperti semula, maka ia tak kenal lelah untuk memasukkan kembali isi bak ke dalam lubangnya, kemudian memasukkan tanah yang basah, meratakan tanah, menutup kembali lubang itu dengan rapi seperti semula lalu mengembalikan gayung ke gudang tukang kebun. Hal tersebut sesuai unsur kecerdasan emosional yaitu niat, di mana niat adalah hasrat dan kemampuan untuk berhasil dan untuk bertindak berdasarkan niat itu dengan tekun. Ini berkaitan dengan perasaan terampil, perasaan efektif.

このとき、脚立の上に腹ばいになった泰明ちゃんを、二股の上に立ち上がって、ひっぱり始めたトットちゃんを、もし、大人が見たら、きっと悲鳴を上げたに違いない。それくらい、二人は、不安定な格好になっていた。でも、泰明ちゃんは、もう、トットちゃんを信頼していた。そして、トットちゃんは、自分の全生命を、このとき、かけていた。そして、ついに、二人は、木の上で、むかいあうことが出来たのだった。(Madogiwa no Totto chan : 91)

Kono toki, kyatatsu no ue ni harabai ni natta yasuki chan wo, futamata no ue ni tachiagatte, hippari hajimeta Totto chan wo, moshi, otona ga mitara, kitto himei wo ageta ni chigainai. Sorekurai, futari wa, fuantei na kakkou natteita. Demo, Yasuki chan wa, mou, totto chan wo shinraishiteita. Soshite, totto chan wa, jibun no zenseimei wo, konotoki, kaketeita. Soshite, tsuini, futari wa, ki no ue de, mukaiakotoga dekitanodatta.

Saat itu, kalau ada orang dewasa yang melihat Totto chan berdiri di cabang pohon dan menarik Yasuki chan yang tengkurap dengan perut tertumpang

pada tangga lipat pasti orang itu akan tidak biasa. Pemandangan itu pasti tampak berbahaya. Tapi, Yasuaki chan mempercayai Totto chan sepenuhnya. Dan, Totto chan memang sedang mempertaruhkan nyawa demi kawannya. Akhirnya, setelah lama berusaha, kedua anak itu berhadapan di lekuk cabang pohon.

Di sekolah yang baru, Totto chan bertemu dengan banyak teman baru. Teman-temannya menurut Totto-chan memiliki keunikan masing-masing, salah satunya Yasuaki-chan yang memiliki gaya berjalan yang aneh. Ketika berjalan, tubuhnya bergoyang-goyang dan ia harus menyeret kakinya. Jari-jari tangan kiri Yasuaki-chan seperti tertekuk dan menempel satu sama lain, pada akhirnya Totto-chan tahu bahwa Yasuaki-chan terkena polio. Walaupun begitu, Totto-chan berusaha mewujudkan mimpi temannya itu untuk bisa menaiki suatu pohon yang ada di halaman sekolah. Ia meyakinkan dirinya sendiri untuk bisa sama-sama memanjat pohon bersama Yasuaki-chan. Kutipan “*Soshite, totto chan wa, jibun no zenseimei wo, konotoki, kaketeita. Soshite,tsuini, futari wa, ki no ue de, mukaiukotoga dekitanodatta*” menunjukkan niat dan usaha yang keras yang dimiliki Totto chan sehingga Totto-chan yang kecil akhirnya bisa membawa seorang anak yang terkena polio berada di atas dahan pohon yang cukup tinggi. Kutipan di atas sesuai dengan Goleman mengenai unsur kecerdasan emosi yaitu niat, di mana niat merupakan hasrat dan kemampuan untuk berhasil dan untuk bertindak berdasarkan niat itu dengan tekun. Ini berkaitan dengan perasaan terampil, perasaan efektif.

Kendali diri

ただ、自分より小さい人や弱い人を押しのけることや、乱暴をするのは、恥ずかしいことだ、ということや、散らかって入るところを見たら、自分で勝手に掃除をする、とか、人の迷惑になることは、なるべくしないように、というようなことが、毎日の生活の中で、いつの間にか、体の中に入っていた。(Madogiwa noTotto Chan : 102)

Tada, jibun yori chiisai hito ya yowai hito wo oshinokeru koto ya, ranbou wo suru nowa, hazukashii kotoda, toiukotoya, chirakatteiru kotokoro wo mitara, jibun de katte ni souji wo suru, toka, hito no noiwaku ni naru koto wa,

Noor Laili Faizah, Sri Oemiati, Kecerdasan Emosional Tokoh Totto Chan dalam Novel *Madogiwa no Totto Chan* Karya Tetsuko Kuroyanagi Menurut Teori Goleman: Sebuah Analisis Psikologi

narubekushinaiyouni, toiuyouna koto ga, mainichi no seikatsu no naka de, itsu no ma nika, karada no naka ni haitte ita.

Kehidupan sehari-hari di Tomoe telah mengajarkan bahwa tidak boleh mendorong orang yang lebih kecil atau lemah, bersikap tidak sopan berarti mempermalukan diri sendiri, dan tidak boleh membuat orang lain terganggu.

Tidak boleh mengganggu orang lain, tidak boleh menyakiti orang yang lemah dan bersikap sopan kepada orang lain, hal-hal tersebut mengajarkan Totto chan untuk dapat mengelola emosi terhadap diri sendiri dan orang lain. Kutipan di atas menurut Goleman berdasar unsur kecerdasan emosional yaitu kendali diri, di mana kendali diri merupakan kemampuan untuk menyesuaikan dan mengendalikan tindakan dengan pola yang sesuai dengan usia, suatu rasa kendali batiniah.

トットちゃんは、ひとりで泣きながら庭に穴を掘って、二羽を埋めた。そして、小さいお花を、お供えした。(Madogiwa no Tottochan : 117)

Totto chan wa, hitori de naki nagara niwa ni ana wo hotte, niwa wo umeta. Soshite chiisai ohana wo, osonaeshita.

Sambil menangis, Totto chan menggali lubang di kebun lalu menguburkan dua unggas mungil itu kemudian meletakkan sekuntum bunga mungil di atasnya.

『じゃね』と、トットちゃんは、小さな声で、泰明ちゃんに、いった。『いつか、うんと大きくなったら、また、どっかで、逢えるんでしょう。そのとき、小児麻痺、なおっていると、いいけど』。(Madogiwa no Totto chan : 240)

“jane” to Totto chan wa, chiisana koe de, Yasuaki chan ni, itta. “itsuka, unto ookikunattara, mata, dokkade, aerundeshou. Sonotoki, shounimahi, naoteruto, iikedo”

“Selamat jalan”, bisiknya kepada Yasuaki chan. “Mungkin kita akan bertemu lagi entah di mana jika kita sudah tua. Mungkin waktu poliomu sudah sembuh”.

トットちゃんは、部屋に入ると、泣きそうになるのを我慢して、・・・(Madogiwa no Totto chan : 258)

Totto chan wa, heya ni hairu to, nakisouni naru no wo gamanshite...

Ketika masuk kamar, totto chan berusaha tidak menangis atau memikirkan Rokky.

Ketiga kutipan tersebut menunjukkan saat anak ayamnya mati, Yasuaki chan temannya Totto chan yang mengidap polio meninggal dan Rocky-anjing gembala Jerman kesayangannya mati memberikan makna mendalam bagi Totto chan tentang menghadapi rasa kehilangan dan mengikhlaskannya. Sehingga Totto chan mampu mengelola emosinya dengan baik. Kutipan tersebut sesuai unsur kecerdasan emosional yaitu kendali diri, di mana kendali diri adalah kemampuan untuk menyesuaikan dan mengendalikan tindakan dengan pola yang sesuai dengan usia, suatu rasa kendali batiniah.

パパとママは、そんなことより、耳がどうなったのか知ろうとして、トットちゃんの手を耳からどかそうとした。トットちゃんは、手を離さないで、叫ぶように行った。『痛くなんかない！ロッキーの事、怒らないで！怒らないで！』トットちゃんは、このとき、本当に痛さは感じていなかった。ロッキーのことだけが心配だった。
(Madogiwa no Totto chan: 138)

Papa to mama wa, sonna koto yori, mimi ga dounatta noka shirou toshite, Totto chan no te wo mimi kara dokasoutoshita. Totto chan wa, te wo hanasanaide, sakebu youni itta. "itakunankanai! Rocky no koto, okoranaide!okoranaide!" totto chan wa, konotoki, hontou ni itasawa kanjite inakatta. Rocky no koto dake ga shinpaidatta.

Mama dan papa ingin tahu apa yang terjadi dengan telinga Totto chan dan mencoba menarik tangan Totto chan dari telinganya. Totto chan tidak mau melepaskan tangannya. Dia berteriak, "tidak sakit! Jangan marahi Rocky! Jangan marahi Rocky!" Saat itu, pasti Totto chan tidak merasakan sakitnya yang dikhawatirkan olehnya hanya Rocky.

Totto chan sangat sayang terhadap binatang. Terlebih pada Rocky, anjing kesayangannya. Ketika bermain dengan Rocky, telinganya tidak sengaja digigit oleh Rocky. Kutipan " *Totto chan wa, te wo hanasanaide, sakebu youni itta. "itakunankanai! Rocky no koto, okoranaide!okoranaide!"* menunjukkan rasa sayangnya terhadap Rocky sehingga dia menutupi kesalahan Rocky dan melindungi anjing itu. Dia takut kalau mama dan papanya mengusir anjing kesayangannya itu. Meskipun Rocky sudah menggigitnya, tetapi dia tidak marah pada Rocky dan malah melindungi anjing kesayangannya itu. Totto chan mampu mengendalikan emosinya dengan tidak memarahi anjingnya itu.

Noor Laili Faizah, Sri Oemiati, Kecerdasan Emosional Tokoh Totto Chan dalam Novel *Madogiwa no Totto Chan* Karya Tetsuko Kuroyanagi Menurut Teori Goleman: Sebuah Analisis Psikologi

Kutipan di atas menurut Goleman berdasar unsur kecerdasan emosional yaitu kendali diri, di mana kendali diri merupakan kemampuan untuk menyesuaikan dan mengendalikan tindakan dengan pola yang sesuai dengan usia, suatu rasa kendali batiniah.

『どうしよう？・・・・』そのとき、『お金をひろったとき、すぐ交番へ』、って、だれかがいったことを思いだした。『でも、電車の中に交番は、ないじゃないの？』(Madogiwa no Totto chan : 151)

“*Doushiyou?....*” sonotoki, “*okane wo hirotta toki, sugu kouban*”tte, dareka ga itta koto wo omoidashita. “*Demo, densha no naka ni kouban wa, naijanai no?*”

“apa yang harus aku lakukan?” Saat itu dia teringat seseorang pernah berkata, kalau menemukan uang segera serahkan kepada polisi. Tapi di kereta tidak ada polisi. Jadi bagaimana?

Saat itu Totto chan menemukan uang di dalam kereta. Dia teringat perkataan seseorang jika menemukan uang, serahkan ke polisi. Dia mampu mengendalikan perilakunya dan tidak menurutkan pada dorongan hatinya untuk memiliki uang tersebut.

Kutipan di atas menurut Goleman berdasar unsur kecerdasan emosional yaitu kendali diri, di mana kendali diri merupakan kemampuan untuk menyesuaikan dan mengendalikan tindakan dengan pola yang sesuai dengan usia, suatu rasa kendali batiniah.

『もう大栄君が、オーエス！といっても、泣かない』(Madogiwa no Totto chan: 168)

“*Mou oekun ga,oesu!toittemo, nakanai*”

“Aku takkan menangis lagi meskipun Oeekun mengejekku”

Rambut Totto chan dikepang. Rambut kepangnya itu ditarik oleh temannya yang bernama Ooe. Totto chan menangis saat itu. Tetapi karena dia mampu mengelola emosinya dengan baik dia dapat mengendalikan diri dan berjanji tidak akan menangis lagi jika temannya mengganggu.

Kutipan di atas menurut Goleman berdasar unsur kecerdasan emosional yaitu kendali diri, di mana kendali diri merupakan kemampuan untuk menyesuaikan dan mengendalikan tindakan dengan pola yang sesuai dengan usia, suatu rasa kendali batiniah.

そんな時、突然、学校の外から、大きな、『はやし歌』が聞こえた。『トモエ学園、ボロ学校！入ってみても、ボロ学校！』、『これは、ひどい！』と、トットちゃんが思った。(Madogiwa no Totto chan : 205) トットちゃんは、残念に思いながら、ブラブラ歩きながら、学校のほうに、もどって来た。このとき、なんとなく、自分の口から歌が出た。それは、こうだった。『トモエ学園、いい学校！』。(Madogiwa no Totto chan : 206)

Sonna toki, totsuzen gakkou no soto kara, ookina, "hayashi uta" ga kikoeta. "Tomoe gakuen, boro gakkou! Haitte mitemo, boro gakkou", 'kore wa, hibii!' to, totto chan ga omotta. Totto chan wa, zannen ni omoinagara, burabura aruki nagara, gakkou no houni, modotte kita. Konotoki, nantonaku, jibun no kuchi kara uta ga deta. Sorewa, koudatta "tomoe gakuen, ii gakkou!"

Tiba-tiba dari luar sekolah terdengar nyanyian nyaring, "Sekolah Tomoe sekolah tua dan usang", "jahat sekali" pikir Totto chan. Totto chan berjalan balik ke sekolah sambil berjalan dia bernyanyi, "Sekolah Tomoe sekolah yang hebat!"

Totto chan marah ketika mengetahui sekolahnya diejek oleh anak-anak dari sekolah lain dengan lagu yang menghina sekolahnya. Dia berani membela sekolahnya. Dengan memakai lagu yang digunakan untuk mengejek sekolahnya, dia mengubah liriknya menjadi nyanyian yang sangat indah. Dan membela sekolahnya. Totto chan memiliki rasa kepedulian yang tinggi terhadap sekolahnya.

Kutipan di atas menurut Goleman berdasar unsur kecerdasan emosional yaitu kendali diri, di mana kendali diri merupakan kemampuan untuk menyesuaikan dan mengendalikan tindakan dengan pola yang sesuai dengan usia, suatu rasa kendali batiniah.

トットちゃんは、少しは残念だったけど、(校長先生が困ってるんだもの、いいや) と、すぐきめたのだった。(Madogiwa no Tottochan : 211)

Noor Laili Faizah, Sri Oemiati, Kecerdasan Emosional Tokoh Totto Chan dalam Novel *Madogiwa no Totto Chan* Karya Tetsuko Kuroyanagi Menurut Teori Goleman: Sebuah Analisis Psikologi

Totto chan wa, sukoshi wa zannen dattakedo, (kouchou sensei ga komatterunda mono, iiya) to, sugu kimeta no datta

Totto chan merasa kecewa, tapi kepala sekolah jadi repot jika dia terus memakai pita tersebut, maka ia setuju.

Saat Totto-chan mengenakan pita baru dan Miyo-chan, putri ketiga kepala sekolah merengek ingin memiliki pita yang sama tetapi tidak ada yang menjual serupa, maka Totto-chan mau mengalah untuk tidak mengenakannya ke sekolah. Kutipan “*Totto chan wa, sukoshi wa zannen dattakedo, (kouchou sensei ga komatterunda mono, iiya) to, sugu kimeta no data*” ia belajar tentang mengenali emosi diri sendiri dan memahami orang lain meskipun dia kecewa karena tidak bisa memakai pita itu.

Kutipan tersebut menurut Goleman berdasar unsur kecerdasan emosional yaitu kendali diri, di mana kendali diri merupakan kemampuan untuk menyesuaikan dan mengendalikan tindakan dengan pola yang sesuai dengan usia, suatu rasa kendali batiniah.

Keterkaitan

トットちゃんは、もう、すっかり、みんなと友達になっていて、前から、ずーっと一緒にいるような気になっていた。(Madogiwa no Totto chan: 56).

Totto chan wa, mou, sukkari, minna to tomodachi ni natteite, maekara, zutto isshouni iru younna ki ni natteita.

Totto chan sudah berkenalan dan berteman dengan semua anak , ia merasa sudah lama mengenal mereka.

Totto chan mudah bergaul dengan teman-temannya meskipun dia baru pindah sekolah di sekolah yang baru. Kutipan “*Totto chan wa, mou, sukkari, minna to tomodachi ni natteite, maekara, zutto isshouni iru younna ki ni natteita*” menunjukkan bahwa Totto chan mampu melibatkan diri dengan orang lain.

Kutipan diatas menurut Goleman berdasar unsur kecerdasan emosional yaitu keterkaitan, di mana keterkaitan adalah kemampuan untuk melibatkan diri dengan orang lain berdasar pada perasaan saling memahami.

まだ一年生で小さかったけど、高橋君は男の子なのに、背がうんと低かったし、手や足も短かった。帽子を握ってる手も小さかった。でも、肩幅はガッシリしていた。高橋君は心細そうに立っていた。トットちゃんは、ミヨちゃんや、サッコちゃんに、『話し、してみよう』とって高橋君に近づいた。(Madogiwa no Totto chan: 122)

Mada ichinensei de chiisakattakedo, takahashi kun wa otoko no ko na noni, se ga unto hikukattashi, te ya ashi mo mijikatta. Boushi wo ninigitteru te mo chisakatta. Demo, haba wa gasshirishite ita. Takahashi kun wa kokoro hosou souni natte ita. Totto chan wa, miyo chan ya, sakko chan ni, "hanashi, shitemiyou" to itte takahashi kun ni chikazuita.

Totto chan masih kecil karena baru kelas satu, tetapi Takahashi, meskipun anak laki-laki tubuhnya jauh lebih kecil dari mereka. Lengan dan tungkai kakinya pendek. Tangannya yang memegangi topinya juga pendek. Tapi bahunya kekar. Takahashi berdiri dengan wajah muram. " Kita ajak dia bicara yuk ", kata Totto chan pada Miyo chan dan Sakko chan.

Kata-kata *Totto chan wa, miyo chan ya, sakko chan ni, "hanashi, shitemiyou" to itte takahashi kun ni chikazuita* menunjukkan bahwa Totto chan memiliki kemampuan untuk melibatkan diri dengan orang lain berdasarkan perasaan saling memahami. Meskipun temannya itu berbeda dengan dirinya tetapi dia ingin berteman dengannya. Hal tersebut sesuai dengan unsur kecerdasan emosional yaitu keterkaitan, di mana keterkaitan adalah kemampuan untuk melibatkan diri dengan orang lain berdasar pada perasaan saling memahami.

『私も、手でお話し、できたらいいのになあ』と、トットちゃんは、うらやましく思った。仲間に入ろうか、と思ったけど、どうやって、手で、「私も入れて？」ってやるのかわからないし、トモエの生徒じゃないのに、お話したら失礼だと思って。(Madogiwa no Totto chan : 156)

"watashi mo, te de ohanashi, dekitara ii noninaa" to, totto chan wa urayamashiku omotta. Nakama ni hairouka, toomottakedo, douyatte, te de "watashi mo irete?" te yaru noka wakaranaishi, Tomoe no seito janai noni, ohanashitara shitsureidato omotte.

Noor Laili Faizah, Sri Oemiati, Kecerdasan Emosional Tokoh Totto Chan dalam Novel *Madogiwa no Totto Chan* Karya Tetsuko Kuroyanagi Menurut Teori Goleman: Sebuah Analisis Psikologi

“ Aku juga ingin bisa berbicara dengan menggunakan tangan” kata Totto chan dalam hati, dia ingin bergabung dengan mereka tapi tidak tahu bagaimana caranya bertanya pada mereka dengan menggunakan tangan. Lagipula, mereka bukan murid-murid Tomoe. Dia tidak mau berlaku tidak sopan.

Kutipan “*watashi mo, te de ohanashi, dekitara ii noninaa*” *to, totto chan wa urayamashiku omotta* menunjukkan bahwa Totto chan ingin dapat berbicara dan bergabung dengan anak-anak yang berkomunikasi menggunakan tangan. Hal ini merupakan kemampuan Totto chan untuk melibatkan diri dengan orang lain berdasarkan perasaan saling memahami. Kutipan diatas menurut Goleman berdasar unsur kecerdasan emosional yaitu keterkaitan, di mana keterkaitan merupakan kemampuan untuk melibatkan diri dengan orang lain berdasar pada perasaan saling memahami.

Kecakapan Berkomunikasi

。。。明日、学校に行くときもって行って、みんなの相談する。それに、お金ひろった子なんていないんだから、『これが、ひろったお金！』って見せてあげなきゃ。(Madogiwa no Totto chan:152)

...ashita, gakkou ni iku to kimotte okonatte, minna no soudsansuru. Soreni, okane hirotta ko nante inain dakara, “ kore ga hirotta okane!” tte misete agenakya.

Besok akan aku bawa ke sekolah, aku akan minta pendapat temanteman. Akan kutunjukkan uang ini pada mereka, “aku menemukan uang jatuh”.

“Aku akan meminta pendapat dari teman-teman”, merupakan komunikasi dengan orang lain melalui tukar pikiran atau pendapat.

Kutipan di atas menurut Goleman berdasar unsur kecerdasan emosional adalah kecakapan berkomunikasi, di mana kecakapan berkomunikasi merupakan keyakinan dan kemampuan verbal untuk bertukar gagasan, perasaan, dan konsep dengan orang lain. Ini ada kaitannya dengan rasa percaya pada orang lain dan kenikmatan terlibat dengan orang lain, termasuk orang dewasa.

トットちゃんは、ある日、勇気を出すと、その先生のそばに行った。先生は男だけ、頭の毛の前髪を、おかつぱのように切っていて、毛も少し、地じれていた。トットちゃんは、両手をおおきく広げ、白鳥のように、ひらひらさせながら行った。『こういうの、やんないの?』 (Madogiwa no Tutto chan: 186)

Totto chan wa, aru hi, yuuki wo dasuto, sono sensei no sobani itta. Sensei wa otoko dake, atama no ke no maegami wo, okappa no youni kitteite, ke mo sukoshi, chijireteita. Tutto chan wa ryoute wo ookiku hiroge, shiratori no youni, hirahirasasenagara okonatta, "kouiuno, yannaino?"

Pada suatu hari Tutto chan mengumpulkan keberanian dan menghadap gurunya. Gurunya pria berambut ikal panjang dan dikepang. Tutto chan merentangkan tangan dan menggerakkan keduanya seperti gerakan sepasang sayap angsa.

“Apakah kita tidak akan belajar menari seperti ini?”

Memiliki kepercayaan kepada orang lain diawali dari kepercayaan terhadap diri sendiri yang merupakan unsur kecerdasan emosi. Anak yang dapat mempercayai orang lain, menikmati kegiatan bersosialisasi dengan anak-anak lain dan orang dewasa., dalam hal ini kemampuan akan berbicara akan membantunya berkomunikasi dengan orang lain melalui tukar pikiran atau pendapat dan mengutarakan keinginan. “apakah kita tidak akan belajar seperti ini?” merupakan keinginan yang diutarakan Tutto chan pada gurunya.

Kutipan di atas menurut Goleman berdasar unsur kecerdasan emosional adalah kecakapan berkomunikasi, di mana kecakapan berkomunikasi merupakan keyakinan dan kemampuan verbal untuk bertukar gagasan, perasaan, dan konsep dengan orang lain. Ini ada kaitannya dengan rasa percaya pada orang lain dan kenikmatan terlibat dengan orang lain, termasuk orang dewasa.

トットちゃんは、自分で推薦して、お野菜を切る、「豚汁のかかり」にいった。(Madogiwa no Tutto chan: 195)

Totto chan wa, jibun de susenshite, oyasai wo kiru, "butajiro no kakari" ni itta.

Totto chan menawarkan diri mengiris sayuran dan bertanggung jawab atas sup daging babi.

Noor Laili Faizah, Sri Oemiati, Kecerdasan Emosional Tokoh Totto Chan dalam Novel *Madogiwa no Totto Chan* Karya Tetsuko Kuroyanagi Menurut Teori Goleman: Sebuah Analisis Psikologi

Menikmati kegiatan bersosialisasi dengan anak-anak lain melalui tukar pendapat atau mengutarakan keinginan. Dalam hal ini, Totto chan menawarkan diri untuk memotong sayuran dalam sebuah kegiatan dengan teman-temannya.

Kutipan tersebut menurut Goleman berdasar unsur kecerdasan emosi yaitu kecakapan berkomunikasi, di mana kecakapan berkomunikasi merupakan keyakinan dan kemampuan verbal untuk bertukar gagasan, perasaan, dan konsep dengan orang lain. Ini ada kaitannya dengan rasa percaya pada orang lain dan kenikmatan terlibat dengan orang lain, termasuk orang dewasa.

Kooperatif

トットちゃんは、自分で推薦して、お野菜を切る、「豚汁のかかり」にいった。(Madogiwa no Totto chan : 195)

Totto chan wa, jibun de susenshite, oyasai wo kiru, "butajiro no kakari" ni itta

Totto chan menawarkan diri mengiris sayuran dan bertanggung jawab atas sup daging babi.

Totto chan mampu melakukan kegiatan bersama-sama dengan anak lain. Dia mampu menyeimbangkan kebutuhannya sendiri dengan kebutuhan orang lain dalam kegiatan berkelompok.

Kutipan tersebut menurut Goleman berdasar unsur kecerdasan emosi yaitu kooperatif, di mana kooperatif merupakan kemampuan untuk menyeimbangkan kebutuhannya sendiri dengan kebutuhan orang lain dalam kegiatan berkelompok.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang diteliti, penulis menemukan bahwa tokoh Totto chan memiliki kecerdasan emosional berupa keyakinan untuk berhasil sangat tinggi, selalu berusaha mencari tahu dan mencoba hal-hal baru, merencanakan dengan

baik dan tidak berputus asa untuk mencapai tujuan ketika berniat melakukan sesuatu, memiliki kendali diri dalam menyesuaikan keinginannya dengan tuntutan lingkungannya, memiliki keterkaitan dengan keadaan orang lain yang sangat tinggi di mana tokoh utama mampu memahami situasi dan kondisi mereka, melakukan komunikasi dengan baik, mampu bersikap kooperatif dengan orang lain.

Dari ketujuh pernyataan tersebut didapat bahwa kecerdasan emosi yang dimiliki tokoh Totto chan dalam menghadapi bagaimana caranya belajar tergolong tinggi karena memuat tujuh unsur kecerdasan emosional menurut teori Goleman. Adanya dukungan bagi Totto-chan dari orang-orang yang hebatlah yang membentuk kepribadian Totto chan menjadi anak yang dapat memahami dirinya sendiri dan orang lain. Walaupun di sekolah pertamanya ia dianggap pemberontak, susah diatur, nakal dan aneh, namun ia memiliki seorang ibu yang memiliki kesabaran dan rasa pengertian yang tinggi serta seorang Kepala Sekolah Sosaku Kobayashi yang luar biasa yang memiliki kedekatan emosional sangat tinggi dengan anak-anak, tiada batas dan percaya pada kemampuan mereka untuk menyelesaikan masalah mereka sendiri, sekolah Tomoe Gakuen yang membuat Totto-chan merasa nyaman dan tidak merasa dianggap aneh atau berbeda dari anak lainnya.

REFERENSI

- (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Ketiga. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta: Balai Pustaka
- Amaryllia, P. (2009). *Emotional Intelligent Parenting : Mengukur Emotional Intelligence dan Membentuk Pola Asuh Berdasarkan Emotional Intelligent Parenting*. Jakarta: Gramedia
- Aminuddin. (1990). *Sekitar Masalah Sastra : Beberapa Prinsip dan Model Pengembangannya*. Malang. Yayasan Asih Asah Asuh.
- Bimo Walgito. (2004). *Pengantar psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.
- Chandra, T. (2004). *Kamus Indonesia Jepang*. Cetakan Kesembilan. Jakarta: Evergreen Japanese Course.
- Esthi Endah. (2008). *Cerdas Emosional dengan Musik*. Yogyakarta : Arti Bumi Intaran.
- Goleman, D. (2007). *Kecerdasan Emosional Mengapa EI lebih penting daripada IQ*. Cetakan Ketujuh belas. Jakarta. Gramedia.
- Hamzah B Uno. (2008). *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Bumi Aksara.

Noor Laili Faizah, Sri Oemiati, Kecerdasan Emosional Tokoh Totto Chan dalam Novel *Madogiwa no Totto Chan* Karya Tetsuko Kuroyanagi Menurut Teori Goleman: Sebuah Analisis Psikologi

- Kuroyanagi, Tetsuko. (1981). *Madogiwa no Totto chan*. Japan: Kodansha International
- M Atar Semi. (1993). *Metode Penelitian Sastra*. Angkasa.
- Matsuura, Kenji. (1994). *Kamus Bahasa Jepang-Indonesia*. Japan: Kyoto Sangyo University Press.
- Mubayidh, DR. Makmun. (2007). *Kecerdasan dan Kesehatan Emosional Anak*. Pustaka Al-Kautsar.
- Ratna wulan. (2011). *Mengasah Kecerdasan Pada Anak (bayi-pra sekolah)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wellek, Rene dan Austin Warren. (1990). *Teori Kesusastraan Terjemahan Melani Budianto*. Jakarta. Gramedia.
- Widya Kirana. (2004). *Totto Chan : Gadis Cilik Di Jendela*. Cetakan Kelima. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Unesaprodijepang.wordpress.com/2008/05/12/skripsi-bahasa-jepang-unesa/

POTENSI AKULTURASI BUDAYA DALAM MENUNJANG KUNJUNGAN WISATAWAN DI KOTA SEMARANG

Syaiful Ade Septemuryantoro

syaiful.ade@dsn.dinus.ac.id

Universitas Dian Nuswantoro

***Abstract:** Semarang as a multicultural city which there is a mixture of three ethnics groups, namely Javanese ethnics, Arab ethnics and Chinese ethnics. Semarang has a cultural acculturation that comes from three ethnics. Semarang has a special food called "Lunpia". Semarang has a variety of festival's such as the Chinese New Year, Cheng Ho Festival, Dugderan Festival. One example : Dugderan festival is held welcoming ramadhan. Warag ngendog is a mythological animal with carrying eggs on its back, this creature celebrated during the dugderan festival held annually a few days before the Ramadhan. Represent three different ethnics groups in Semarang city is a Javanese ethnics, Arabian ethnics, and Chinese ethnics. Its head is like a dragon, the body is the combination of camel and the legs is teh combination of goat. Gambang Semarang is one of traditional dance in Semarang. Gambang Semarang dance is showed to be enjoyed from its moving, appearance and rhythm and the dance is a reflection of someone action which enjoy their life, joyful and thankful to God (Allah SWT), because we have been given grace through beautiful dance. Gambang Semarang dance using gamelan instrument including Kendang, kempul, bonang, gong, kecrek and tohyang (chinese). Song in Gambang Semarang dance exhibition feels happy and fresh, in January 2020 tourist arrivals in Semarang decreased until 6 persen, because in January is not a period holiday (low season period). Ahmad Yani International Airport in Semarang is the entrance point for foreign. In January 2020, Malaysia were the highest number of tourist in Semarang (849 people), Singapore (279 people) and Chinese (113 people).*

***Keywords:** cultural, acculturation, food, festival*

Ketika abad ke-15 ada seorang tokoh yang menyebarkan agama Islam bernama Ki Ageng Pandanaran. Ki Ageng Pandanaran menyebarkan agama Islam di daerah pragota kata-kata di Semarang. Pragota yang sekarang lebih dikenal dengan dengan wilayah bergota. Bergota merupakan salah satu bagian dari wilayah kerajaan Mataram, saat ini Bergota tumbuh menjadi daerah yang dapat dikatakan subur karena terdapat banyak pepohonan yang rimbun dan rumput yang tumbuh dengan lebat. Wilayah yang mempunyai pepohonan yang rimbun tersebut tumbuh suatu pohon yang dinamakan asam karena jaraknya yang terlalu jauh (arang) oleh sebab itu Ki Ageng Pandanaran menamakan asem arang atau Semarang dari kata asem itu adalah

Syaiful Ade Septemuryantoro, Potensi Akulturasi Budaya dalam Menunjang Kunjungan Wisatawan di Kota Semarang

pohon dan arang itu yang artinya jarang. Pada saat ini kota Semarang tumbuh menjadi kota metropolitan yang menjadikan kawasan Semarang sebagai pusat ibu kota Jawa Tengah.

Semarang lebih dikenal dengan istilah kota Lunpia yang merupakan satu makanan khas yang menjadi saksi bisu perubahan zaman dari awal kerajaan Hindu Budha kemudian tumbuh pada zaman kerajaan Islam serta zaman kolonial Belanda sampai dengan penjajahan Kolonial Jepang. Pada setiap tanggal 15 Oktober Semarang mengadakan peringatan pertempuran 5 hari Semarang yang menjadi saksi bahwa Pemuda ada di Semarang mempunyai tekad untuk mempertahankan kemerdekaan. Adanya pertempuran 5 hari di Semarang maka dibangunlah sebuah tugu yang sekarang dinamakan Tugu Muda. Tugu Muda ini terletak persis di antara bangunan Lawang Sewu dengan Universitas Dian Nuswantoro Semarang. Saat ini kota Semarang menjadi salah satu destinasi dari pariwisata yang ada di Indonesia, hal ini dikarenakan kota Semarang memiliki akses yang sangat baik yaitu berada di tengah antara Jawa Barat dan Jawa Timur. Mempunyai bandara internasional Ahmad Yani yang menjadi gerbang keluar masuknya wisatawan yang akan berkunjung ke kota Semarang. Karena posisi dan letak strategis itu pula maka pertumbuhan ekonomi Jawa Tengah khususnya kota Semarang meningkat.

Saat ini kota Semarang menjadi kota yang metropolitan dengan julukan sebagai kota akulturasi budaya atau bisa dikatakan Semarang sebagai kota multikultur.

PERMASALAHAN AKULTURASI BUDAYA DI ERA GLOBALISASI

Era globalisasi yang mengubah zaman menjadikan kebudayaan dianggap ketinggalan zaman oleh masyarakat saat ini. Ada sebagian dari masyarakat yang masih tetap mempertahankan serta mentradisikan salah satu peninggalan nenek moyang. Kebudayaan baru yang dianggap sebagai kebudayaan modern menjadikan warisan nenek moyang lambat laun akan tergerus seiring perkembangan zaman.

Kebudayaan merupakan pencerminan dari nilai, keyakinan, pandangan, ide yang umumnya mempunyai komunitas, sehingga dapat diartikan sebagai jati diri masyarakat. (Koentjaraningrat, 2009).

Masuknya globalisasi yang menggerus kebudayaan sehingga menyebabkan budaya tersebut ketinggalan zaman meskipun dari sebagian masyarakat tetap menjunjung tinggi kebudayaan peninggalan nenek moyangnya masyarakat lambat laun mulai meninggalkan budaya nenek moyang sehingga muncul kebudayaan yang baru yang merupakan budaya modern. Kebudayaan merupakan nilai refleksi pandangan keyakinan kebutuhan maupun gagasan yang diyakini oleh beberapa komunitas yang menjadi simbol dalam akulturasi budaya. Budaya ini merupakan jati diri dari suatu kebudayaan masyarakat yang tercipta dari hasil kegiatan maupun penciptaan akal budi manusia seperti adat istiadat kepercayaan maupun kesenian manusia bisa dikatakan sebagai makhluk sosial yang secara keseluruhan digunakan untuk memahami konsep kehidupan yang ada di masyarakat. Perlu adanya sosialisasi dan pengenalan warisan budaya nenek moyang kepada generasi selanjutnya.

Manusia sebagai makhluk personal yang menjadi pelaku dari kebudayaan yang ada di kota Semarang sehingga berpola dan membentuk satu akulturasi budaya seperti halnya mitologi warak ngendog. Warak ngendog adalah tradisi dugderan yang setiap menjelang bulan Ramadhan selalu dilakukan sampai dengan saat ini. Festival dugderan tetap dipertahankan karena merupakan sosial kultural yang ada di tengah masyarakat kota, dalam hal ini warak ngendog juga menjadi maskot wisata kota Semarang. Sosial kultural masyarakat kota Semarang. Menurut Badan Pusat Statistik (2020) tercatat bahwa kota Semarang termasuk masyarakat yang religius dengan agama Islam sebagai agama mayoritas penduduk kota Semarang yaitu sebanyak 1.3 juta jiwa, sementara itu julukan kota yang religius terbukti terdapat enam agama yang ada di kota Semarang antara lain agama Islam, agama Kristen, agama Katolik, agama Hindu, agama Budha dan agama Khonghucu. Setiap individu memeluk kepercayaan masing-masing berdasarkan dari warisan turun-temurun nenek moyang sehingga kota

Syaiful Ade Septemuryantoro, Potensi Akulturasi Budaya dalam Menunjang Kunjungan Wisatawan di Kota Semarang

Semarang merupakan salah satu kota yang dijadikan objek penyebaran agama.

Mayoritas penduduk kota Semarang beragama Islam yang dibawa oleh pedagang Melayu kota Semarang didirikan oleh seorang pemuda bernama Ki Pandan Arang pada tahun 1476 M. Kyai Pandanaran atau Kyai Pandan Arang merupakan pendiri kota Semarang dan Bupati Semarang yang pertama. Ki Pandan Arang diberikan izin oleh Kesultanan Demak untuk mendirikan wilayah yang ada di sebelah Barat yang sekarang sering disebut dengan kota Semarang. Masyarakat Semarang yang mempunyai kehidupan beragam yang beragam tentunya memiliki ritual keagamaan yang tetap dilaksanakan sebagai tradisi dari masyarakat. Umumnya ritual yang diadakan oleh masyarakat kota Semarang merupakan warisan turun-temurun nenek moyang dan dikaitkan dengan agama yang dianut oleh beberapa etnis yang ada di kota Semarang, sehingga menjadikan kota Semarang sebagai kota akulturasi multikultural.

Semarang menjadi kota persinggahan karena letaknya yang sangat strategis di antara Jawa Barat dan Jawa Timur serta pendatang dari negara asing kita bisa melihat keberagaman etnis yang ada di kota Semarang dengan melihat adanya pemukiman di wilayah Pecinan dan Pedamaran. Pecinan dan Pedamaran berada di sekitar Gang Pinggir sampai dengan jalan Mataram dulunya merupakan pemukiman yang didirikan oleh pedagang dari Cina. Pada saat Laksamana Cheng Ho mendarat di kota Semarang membawa agama Islam untuk diajarkan di masyarakat Tionghoa Semarang, selain Cina terdapat pedagang muslim Melayu yang juga mendirikan pemukiman di Kampung Melayu dan Kampung darat yang ada di kawasan Kauman Semarang, ada juga wilayah Pakojan yang ada di kawasan jalan Kauman sampai dengan jalan Wahid Hasyim ini merupakan tempat pemukiman orang muslim yang berasal dari Arab, India, Pakistan, dan Persia. Ketika zaman yang telah berubah menjadi zaman modern tentunya menjadikan kota Semarang sebagai kota akulturasi multikultural dan multi etnis.

Letak keberadaan Semarang yang ada di pesisir Jawa menjadikan kota Semarang sebagai kota multikultural budaya lokal maupun budaya etnis yang menjadikan kota Semarang sebagai kota akulturasi, dalam hal ini bisa dilihat dalam beberapa aktivitas atau upacara oleh masyarakat pesisir terutama demi mendapatkan keselamatan dan rezeki yang melimpah, antara lain adanya sedekah laut yang dilakukan oleh nelayan yang bermukim di Tambak Lorok dan daerah Bandarharjo. Penduduk muslim di kota Semarang tentunya tetap mempertahankan tradisi keagamaan yang tetap diselenggarakan sampai dengan saat ini.

Tradisi yang masih dijalankan sampai saat ini antara lain tasyakuran, tahlilan, yasinan, khataman, berjanji, manakiban, takbiran, serta dugderan yang kesemuanya tetap dilestarikan sampai dengan saat ini. Selain agama Islam adat tradisi ritual yang dilakukan oleh etnik Tionghoa yang bermukim di kota Semarang seperti festival Dewa bumi, perayaan Tahun Baru Imlek, kemudian festival Sam Poo Kong sampai dengan larung sesaji yang ditujukan untuk Dewa Samudra. Selain itu ada salah satu festival yang dilakukan di kota Semarang yaitu dugderan salah satunya adalah mengangkat mitos atau hewan mitologi yang berasal dari 3 etnis yaitu etnis Jawa etnis Tionghoa dan etnis Arab sehingga dijadikan sebagai simbol akulturasi harmonisasi kehidupan yang ada di kota Semarang, sehingga membentuk budaya yang beragam.

Tradisi dugderan umumnya dilakukan menjelang bulan suci Ramadhan. Masyarakat selalu memperingati dan melaksanakan kegiatan dugderan setiap tahunnya. Kegiatan dugderan tersebut sudah berlangsung sejak pemerintahan Bupati KRMT Purbaningrat pada tahun 1881 M. Festival arak-arakan yang diselenggarakan guna menyambut datangnya bulan puasa sesaat sebelum menjelang bulan suci Ramadhan tepatnya satu hari sebelumnya setelah salat Asar dan sebagai simbol maka dipukulah bedug masjid Kauman dengan menggunakan pemukul, sedangkan di halaman pendopo Kanjengan di sulut meriam sehingga mengeluarkan bunyi Dug yang berasal dari produk serta bunyi Der yang berasal dari meriam sehingga digabungkan menjadi dugderan. Karena mendengar suara dug dan der yang sangat keras yang ada di alun-alun kota Semarang atau kawasan Kauman, masyarakat

Syaiful Ade Septemuryantoro, Potensi Akulturasi Budaya dalam Menunjang Kunjungan Wisatawan di Kota Semarang

berbondong-bondong menyaksikan apa yang terjadi di alun-alun depan masjid Kauman tersebut. Pada saat itu keluarlah KRMT Purbaningrat dan imam besar Masjid Kauman memberikan pengumuman kepada masyarakat bahwa awal bulan puasa akan berlangsung keesokan harinya serta ajakan untuk meningkatkan persatuan di antara sesama muslim maupun nonmuslim.

TUJUAN PENELITIAN

Akulturasi budaya yang ada di kota Semarang terutama ketiga etnis tersebut dipersatukan karena dahulu Belanda mengelompokkan etnis tersebut berbeda-beda seperti misalnya perkampungan Belanda yang ada di daerah Semarang atas kemudian warga Arab yang ada di daerah Pekojan dan Padamaran kemudian warga etnis Tionghoa yang ada di daerah Pecinan serta kelompokkan di Kampung Melayu dan masyarakat pribumi Jawa di Kampung Jawa, karena terjadinya perbedaan satu dengan masyarakat yang lain seperti contohnya di kalangan umat Islam dalam menentukan awal bulan puasa sehingga Bupati Purbalingga menyatukan perbedaan penentuan awal bulan puasa dan mendapatkan dukungan dari kalangan ulama yang ada di Semarang, salah satunya adalah Kyai Saleh Darat, festival dugderan menciptakan lapisan masyarakat yang berkumpul kemudian bersatu berbaur dan bertegur sapa tanpa sama sekali ada perbedaan di antara mereka, sehingga awal bulan puasa Ramadan secara serentak dilaksanakan oleh umat muslim yang ada di kota Semarang. Sehingga dalam sejarahnya dugderan pada saat itu dilaksanakan di masjid besar Kauman sehingga ritual dugderan menjadikan masjid sebagai pusat perkumpulan umat muslim. Adapun festival dugderan itu terdiri dari tiga agenda pokok yang pertama adalah pasar dug der, kemudian prosesi ritual awal puasa serta kirab budaya warak ngendog. Adapun tiga agenda tersebut sampai saat ini masih terus dilestarikan dan dilakukan untuk menyambut datangnya bulan suci Ramadhan. Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui akulturasi budaya di kota Semarang
2. Mengetahui akulturasi kesenian yang ada di kota Semarang

3. Mengetahui makanan khas akulturasi budaya di kota Semarang
4. Mengetahui kunjungan wisatawan di kota Semarang
5. Mengetahui tingkat penghunian kamar (TPK) hotel di kota Semarang

AKULTURASI BUDAYA DI KOTA SEMARANG

Terdapat bermacam akulturasi budaya yang peneliti lihat di kota Semarang. Salah satunya adalah perayaan dugderan bagi umat muslim yang ada di kota Semarang dari tahun ke tahun dipusatkan di balai kota sampai masjid besar Kauman dan saat itu rute yang dilewati adalah di jalan Pemuda kemudian berakhir di masjid Kauman yang ada di Semarang Sementara itu di masjid besar Kauman ada ulama dan Habaib yang ada di kota Semarang mengambil keputusan bahwa puasa akan dimulai keesokan harinya dengan adanya kesepakatan dari ulama maka bupati membacakan keputusan ulama bahwa esok hari akan dilakukan ibadah puasa Ramadhan setelah Bupati menyelesaikan pembacaan surat keputusan tersebut maka di Pati akan memukul bedug Kauman dan bunyi meriam yang ada di areal luar berdentum sehingga menimbulkan suara duk dan der Kemudian datang arak-arakan warak ngendog serta dari rombongan yang lainnya dengan adanya pembacaan keputusan dari Bupati ada bunyi dug dan Der membuat masyarakat merasa senang dengan suasana yang meriah dengan didengarkannya bunyi meriam dan bunyi bedug serta ada salah satu hewan mitologi yang menjadi pusat perhatian yaitu warak ngendog jadi setiap kali dugderan pasti warak ngendog menjadi simbol yang utama, terutama bagi para pedagang pasar yang umumnya menjual kerajinan ataupun warak ngendog dengan perkembangan zaman saat ini tidak lagi menggunakan meriam sehingga digunakanlah sirine yang menandai tradisi dugderan dengan adanya dugderan di areal depan masjid besar Kauman ditandai dengan adanya pedagang yang menjajakan aneka makanan minuman permainan anak gerabah dan masih banyak lagi sehingga memberikan warna yang menghiasi setiap tradisi dugderan yang dilakukan setiap tahunnya

Syaiful Ade Septemuryantoro, Potensi Akulturasi Budaya dalam Menunjang Kunjungan Wisatawan di Kota Semarang

Warak ngendog sebagai simbol tradisi dugderan yang selalu dipusatkan di masjid besar Kauman, bersamaan dengan warak ngendog sampai di halaman masjid, bupati membacakan pengumuman mengenai awal bulan Ramadan yang disaksikan oleh masyarakat muslim dalam mendengar suara bedug maupun meriam dan pada saat itu ditampilkan salah satu ikon hewan mitologi yang menarik yang disebut dengan warak ngendog warak ngendog ini memiliki kepala yang berbentuk naga yang menggambarkan sosok yang rakus dan menakutkan badan leher kaki dan ekor ditutupi oleh bulu yang tersusun terbalik pada saat ini kerajinan warak ngendog menggunakan kertas minyak yang beraneka warna untuk menciptakan bulu yang terbalik tersebut pada tahun 1881 warak ngendog terbuat dari bahan yang sederhana seperti bambu sabut kelapa serta kayu namun seiring dengan perkembangan zaman bahan-bahan digunakan adalah kayu kertas minyak karton gabus maupun yang lain sebagainya dalam perkembangan zaman.

Penelitian terdahulu (Triyanto, 2013) menyebutkan bahwa warak ngendog sebagai akulturasi budaya pada seni rupa, sehingga dalam penelitian ini, peneliti ingin menguraikan tentang warak ngendog sebagai akulturasi budaya Jawa, budaya Cina, budaya Arab yang disatukan ke dalam makhluk mitologi yang dikenal dengan warak ngendog. Menurut Triyanto (2013) ada tiga jenis kelompok warak ngendog berdasarkan bentuk antara lain:

1. Warak ngendog klasik

Warak ngendog klasik umumnya masih menampilkan unsur serta struktur asli dari warisan turun temurun dengan bentuk kepala dan bagian mulut yang mempunyai gigi yang sangat tajam mata melotot telinga tegak memiliki tanduk mempunyai jenggot yang sangat lebat serta panjang baik badan leher maupun 4 kaki yang menyerupai kambing ditutupi oleh bulu yang terbalik berselang-seling warna merah hijau kuning putih dan biru dan warna ini mempunyai ekor yang panjang melengkung

serta terhadap surai terdapat surai di ujungnya dengan telur maupun atau Endog yang terletak di antara dua kaki di belakang.

2. Warak ngendog modifikasi

Warak ngendog modifikasi hanya berbeda di bagian kepala yang memenuhi dengan naga sehingga bentuk Naga terdapat kemiripan antara Naga Jawa atau Naga Cina moncongnya yang diproyeksikan diproyeksikan seperti buaya dengan deretan gigi yang tajam lidah yang menjulur bercabang mata melotot dan berjanggut panjang dan lebat di atas kepalanya mempunyai tanduk kecil seperti Rusa kulitnya bersisik bulunya terbalik dan mempunyai surai di belakang kepala biasanya Naga Jawa itu memakai mahkota yang selalu ada di atas kepala.

2. Warak ngendog kontemporer

Struktur warak ngendog klasik hampir sama dengan struktur warak ngendog kontemporer hanya kepala dan bulunya tidak sesuai contohnya kepalanya menyerupai harimau bulunya tidak terbalik seperti warak ngendog yang klasik maupun tidak berbulu maupun tidak bersisik dengan melihat adanya kepala warak ngendog yang menyerupai naga yang di yang ada dalam mitos Cina sehingga warak ngendog merupakan salah satu dari wujud akulturasi budaya dari berbagai bangsa pendatang.

Warak ngendog merupakan simbol akulturasi budaya yang ada di kota Semarang dengan bentuk kepala yang berupa naga atau pilin sebagai binatang yang paling berpengaruh dan paling berkuasa di Cina tetap badan dari warak ngendog, yaitu menyerupai unta ataupun buruk yang digunakan oleh Nabi Muhammad pada saat Isra Mi'raj ada juga pendapat yang menyebutkan bahwa menurut supramono bahwa warak ngendog merupakan hadiah yang diberikan oleh etnis Tionghoa yang pada saat itu digunakan untuk memeriahkan festival memeriahkan tradisi dugderan sebagai bentuk dari wujud Kedamaian serta menebus kesalahan pada waktu membakar masjid besar pada saat itu warga Pecinan memberontak dan membakar masjid besar Kauman tetapi tidak ada dasar sehingga warak ngendog tetap diyakini

Syaiful Ade Septemuryantoro, Potensi Akulturasi Budaya dalam Menunjang Kunjungan Wisatawan di Kota Semarang

sebagai pengaruh budaya Jawa dan budaya Islam, menurut buku Semarang tempo dulu karya Muspriyanto (2006) mengatakan bahwa salah satu pembuat warak ngendog yang ada di kota Semarang bawa dahulunya warna untuk itu adalah imajinasi sehingga diciptakanlah binatang dengan kaki empat kemudian mempunyai telinga dan punya telur dengan kepalanya berbentuk naga badan berbentuk unta dan kaki berbentuk kambing warak ngendog sebagai simbol akulturasi budaya kota Semarang warak ngendog yang menjadi ikon kota Semarang yang dapat ditemui di Jalan Pandanaran mempunyai karya seni yang sangat baik indah yang dilihat dari perpaduan antara cara tampilan kombinasi garis warna tekstur serta bentuk yang menjadikan warak ngendog tersebut sangat indah saat ini para pembuat atau pengrajin warak ngendog itu menggunakan kertas minyak yang berwarna-warni untuk membungkus dari badan warak ngendog tersebut ada juga dari tingkat ekspresinya yang digambarkan bahwa adanya kepala leher kaki dan badan tersebut memiliki unsur-unsur yang memunculkan karakter hewan yang ganas menakutkan serta rakus.

Salah satu contoh yang menjadikan akulturasi ketiga budaya tersebut adalah suatu makhluk yang menggambarkan tiga jenis etnis yang sering kita sebut dengan istilah warak ngendog warak ngendog ini mempunyai ciri khas dengan kepala yang menyerupai naga serta memiliki empat buah kaki seperti kambing sedangkan badannya menyerupai hewan unta, kepala yang menyerupai naga menggambarkan atau melambangkan budaya dari Tionghoa kemudian kaki yang berjumlah 4 menyerupai kambing melambangkan budaya dari Jawa sedangkan badan yang menyerupai hewan unta melambangkan budaya dari Arab. (Supramono, 2007)

Warak ngendog memberikan bentuk penggambaran kepada masyarakat bahwa dahulunya etnis ketiga tersebut melebur menjadi satu yang merupakan penduduk dari kota Semarang. Maskot warak ngendog ini diperkenalkan oleh Raden Pandanaran pertama kali, sehingga warak ngendog sampai saat ini dijadikan maskot kota Semarang. Festival warak ngendog dilaksanakan pada saat 1 hari sebelum pelaksanaan ibadah puasa Ramadhan. Sering digelar festival dugderan dari kata

duduk dan modern yaitu festival yang diadakan menyambut bulan Romadhan warak ngendog ini selalu ditampilkan dalam festival tersebut jadi warak ngendog sebagai simbol toleransi akulturasi budaya multikultural antar etnis dan agama dari 3 etnis yang ada di kota Semarang antara lain etnis Arab etnis Jawa dan etnis Tiongho, warak ngendog yang dijadikan simbol saat ini dibangunlah patung di tengah-tengah kota ada di taman Pandanaran yang berada di Jalan Pandanaran.



**Gambar 1. Tugu Warak ngendog di Protokol Pandanaran Semarang
[Sumber :dokumen pribadi]**

Keberagaman atau akulturasi budaya yang ada di kota Semarang tidak pernah lepas dari agama yang berada di kota Semarang yang berasal dari beragam dari segi etnis. Adanya keberagaman agama yang ada di kota Semarang tidak lepas dari penjajah yang masuk ke kota Semarang pada saat itu. Semarang mempunyai nilai historis yang sangat tinggi dengan dipenuhi oleh gedung-gedung keagamaan baik masjid gereja maupun kelenteng. Semarang juga menawarkan paket wisata religi yang tidak kalah menarik dengan wisata kulinernya seperti contoh masjid Layur. Masjid Layur berada di kawasan Kauman kota Semarang. Masjid ini menjadi saksi bisu bagaimana Agama Islam disebarkan oleh pedagang yang berasal dari Melayu yang saat itu singgah di kota Semarang, karena mempunyai nilai historis masjid Layur pernah digunakan untuk syuting dari film nasional. Selain masjid ada juga bangunan gereja yang menjadi nilai historis tinggi salah satunya yaitu gereja blenduk.

Syaiful Ade Septemuryantoro, Potensi Akulturasi Budaya dalam Menunjang Kunjungan Wisatawan di Kota Semarang

Gereja blenduk terletak di daerah kawasan kota lama Semarang yang masih berdiri kokoh sampai dengan sekarang. Gereja dengan nama gereja Immanuel terletak di protokol Letjen Suprpto, disebut Blenduk karena kubah besar setengah lingkaran. Gereja Blenduk didirikan tahun 1973 yang dulunya sebagai gereja *NEDERLANDSCHE INDISCHE KERK*. Gereja Katedral Semarang yang menjadi simbol penyebaran agama Katolik di kota Semarang. Gereja Blenduk memiliki arsitektur yang baik berasal dari kata Blenduk itu yang artinya kubah yang di dalamnya terdapat ornamen-ornamen yang menggambarkan kehidupan agama Protestan yang ada di kota Semarang. (Septemuryantoro, 2017).

Etnis Tionghoa yang ada di kota Semarang merupakan salah satu etnis yang menyusun penduduk di kota Semarang. Banyak dijumpai kelenteng dan wihara yang bertuliskan tentang sejarah Tionghoa. Salah satu contoh klenteng yang ada di Semarang adalah Kelenteng Sam Poo kong. Kelenteng ini merupakan salah satu akulturasi budaya dari seseorang yang bernama Cheng Ho. Laksamana Cheng Ho merupakan muslim yang berasal dari Tiongkok, meskipun Cheng Ho beragama muslim akan tetapi beliau dihargai oleh kaum Tionghoa Semarang sehingga kaum Tionghoa membangun patung berlapis emas yang dijadikan media sembahyang etnis Tionghoa. Tujuan membangun patung Chengho untuk mendapatkan rezeki maupun keselamatan dalam hidupnya. Selain Sam Poo Kong ada klenteng Tay Kak sie ini ada di kawasan Pecinan Semarang, kelenteng ini merupakan klenteng yang terbesar yang ada di kota Semarang. Kelenteng Tay Kak sie merupakan konsep pemujaan terhadap Dewa dan Dewi dari etnis Tionghoa, mereka berkeyakinan bahwa dengan memuja dewa bisa mendatangkan rezeki maupun keselamatan dan keberkahan dalam hidupnya. (<https://sampoong.co.id/>, diakses 1 Maret 2020).

Vihara Buddhagaya Watugong berdiri megah 45 meter yang khusus dipersembahkan untuk Dewi Kwan In atau Dewi Welas Asih, saat ini Pagoda Buddhagaya dinobatkan sebagai pagoda Buddha tertinggi di Indonesia. Semarang tidak hanya terkenal dengan keagamaan yang ada simbol dari bangunan agama tetapi

adanya keharmonisan budaya akulturasi yang ada di kota Semarang ditunjukkan dengan adanya festival kegiatan yang diselenggarakan kota Semarang. Karnaval yang diselenggarakan mempunyai tujuan untuk mempromosikan maupun mengenalkan budaya kepada wisatawan yang berasal dari luar kota Semarang.

Salah satu festival yang wajib didatangi atau dinikmati oleh wisatawan adalah festival dugderan. Festival ini ditujukan dalam menyambut bulan suci Ramadhan bagi masyarakat muslim yang ada di kota Semarang, selain itu juga digelar karnaval Paskah yang diselenggarakan untuk menyambut hari raya umat Nasrani. Biasanya Gereja Katedral menyelenggarakan kegiatan Paskah untuk memperingati hari raya umat Nasrani. Pasar Semawis atau lebih dikenal dengan pasar Pecinan digelar event setiap tahunnya, biasanya pasar Imlek Semawis menyelenggarakan agenda tahunan untuk menyambut tahun baru etnis Tionghoa yaitu Tahun Baru Imlek, perayaan tahun baru imlek juga ditandai dengan adanya festival barongsai. Selain menyelenggarakan Imlek terdapat satu agenda festival yang dilaksanakan untuk memperingati datangnya Laksamana Cheng Ho ke kota Semarang.

Acara Imlek ini dipusatkan pada dua kelenteng besar yaitu Klenteng Sam Poo Kong dan Klenteng Tay Kak Sie. Selain itu ada kegiatan festival atau pawai ogoh-ogoh yang ditujukan untuk memperingati agama Siwa, hal ini tentunya dengan adanya event festival maupun karnaval lintas etnis yang ada di kota Semarang menunjukkan bahwa kota Semarang merupakan kota multikultural bagi etnis yang mendiami kota tersebut. Kota Semarang menjadi salah satu contoh dari akulturasi budaya yang melebur menjadi satu dengan harmonis sehingga dengan perputaran zaman, kota Semarang yang tidak pernah meninggalkan jati dirinya sebagai kota yang indah kota Semarang yang menjadi salah satu destinasi wisata yang ada di Indonesia, terutama wisata budaya.

Syaiful Ade Septemuryantoro, Potensi Akulturasi Budaya dalam Menunjang Kunjungan Wisatawan di Kota Semarang

KESENIAN SEBAGAI SIMBOL AKULTURASI BUDAYA

Indonesia adalah negara yang mempunyai keanekaragaman baik suku agama ras etnis dan budaya. Keanekaragaman merupakan salah satu cermin yang mempersatukan perbedaan pada masyarakat, Kebudayaan umumnya dipengaruhi oleh kebudayaan yang dibawa oleh kolonial penjajah seperti budaya Eropa, budaya Tionghoa, budaya Arab yang menjadi satu akulturasi budaya yang membentuk suatu peradaban yang ada di kota Semarang. Salah satu budaya yang terkenal di kota Semarang adalah Gambang Semarang atau tarian Semarangan. Gambang Semarang sering diperdengarkan di tempat-tempat wisata ataupun stasiun kereta api di Semarang yang selalu memutar lagu Gambang Semarang untuk menyambut kedatangan wisatawan yang akan berkunjung di kota Semarang melalui dua Stasiun yaitu Stasiun Poncol dan Stasiun Tawang.

Gambang Semarang merupakan akulturasi budaya yang berasal dari etnis Jawa dengan etnis Tionghoa tetapi ciri khas Jawa lebih kental dalam gambang Semarang. Tarian Ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 1930 yang terdiri dari perkumpulan pribumi Jawa dan Tionghoa peranakan. Gambang Semarang umumnya dipentaskan pada perayaan maupun festival. Umumnya perayaan maupun festival yang diadakan multi etnis yang ada di kota Semarang menjadikan kebudayaan yang ada di kota Semarang sebagai budaya yang dapat mempersatukan perbedaan. Seperti contohnya tradisi dugderan dan festival seni budaya. Gambang Semarang lebih dikenal dengan tarian Semarang, merupakan seni tari yang dipadukan musik dan lawak.

Kesenian ini menggunakan alat untuk mengiringi tarian tersebut antara lain antara lain Bonang, gong, suling, kempul, kendang, gambang. Selain dari pribumi Jawa terdapat alat musik khas etnis Tionghoa yaitu Toh Yan. Gerakan dari tari ini memadukan dari ekspresi Sang Penari yang menggambarkan gembira atau perasaan suka cita serta memperlihatkan lekuk gerakan pinggul seolah-olah menggambarkan gelombang laut yang ada di kota Semarang, karena kota Semarang berada di di

pinggiran dari pantai utara Jawa sehingga memproyeksikan kesenian tersebut sebagai simbol akulturasi budaya yang ada di kota Semarang.

MULTIKULTURAL MAKANAN KOTA SEMARANG

Akulturasi budaya yang ada di kota Semarang menarik wisatawan berkunjung di kota Semarang terutama terdapat jajanan khas kota Semarang yang tidak lengkap rasanya jika berkunjung ke Semarang tidak membawa makanan tersebut, sehingga kuliner menjadi salah satu agenda wajib bagi wisatawan yang akan berkunjung di kota Semarang untuk membawa oleh-oleh tersebut ke kota asal. Lunpia Semarang adalah salah satu jenis dari multikultural kuliner yang berasal dari akulturasi budaya Jawa serta budaya Tionghoa awal mulanya adalah seorang pemuda keturunan Tionghoa yang menjual Lunpia yang berisi daging babi kemudian Pemuda tersebut jatuh hati kepada perempuan Jawa yang juga menjual Lunpia yang berisi cacahan Rebung atau bambu muda dan udang, 2 orang tersebut lalu menikah dan terciptalah satu kuliner baru dengan rasa yang merupakan gabungan atau campuran dari kedua warisan budaya tersebut seiring berkembangnya waktu Lunpia berisi tidak hanya udang melainkan rebung (bambu muda), ayam, telur, Lunpia kemudian dijuluki sebagai makanan khas kota Semarang, sehingga kota Semarang terkenal dengan julukan kota Lunpia. Semarang memiliki masyarakat yang beragam yang berasal dari bermacam-macam etnis terdiri dari tiga jenis etnis yang ada di kota Semarang yang pertama adalah etnis Jawa kemudian etnis Tionghoa dan juga etnis Arab. Etnis-etnis yang ada di kota Semarang hidup rukun berdampingan satu dengan yang lain yang melebur sehingga terciptanya akulturasi budaya yang ada di kota Semarang. Sehingga tak heran kita bisa menemukan kuliner maupun budaya dari ketiga etnis tersebut.

POTENSI AKULTURASI BUDAYA DALAM MENUNJANG KUNJUNGAN WISATAWAN DI KOTA SEMARANG

Analisis potensi akulturasi budaya terhadap wisata kota Semarang menunjukkan bahwa kota Semarang dengan multikultural etnis serta multikultural budaya sangat berkaitan erat dengan kunjungan wisatawan. Kenaikan jumlah hotel, jumlah kamar

Syaiful Ade Septemuryantoro, Potensi Akulturasi Budaya dalam Menunjang Kunjungan Wisatawan di Kota Semarang

dan jumlah tempat tidur menunjukkan bahwa terjadi kenaikan kunjungan wisatawan di kota Semarang. Semakin tinggi jumlah wisatawan maka kebutuhan akomodasi untuk menunjang pariwisata di kota Semarang akan berbanding lurus dengan kenaikan jumlah hotel berbintang di kota Semarang. Menurut Badan Pusat Statistik (2020) menunjukkan bahwa terjadi kenaikan hotel berbintang dari tahun 2017 sampai tahun 2018 yang dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 1. Jumlah Hotel, Jumlah Kamar dan Jumlah Tempat Tidur pada Hotel Berbintang di Kota Semarang, 2017

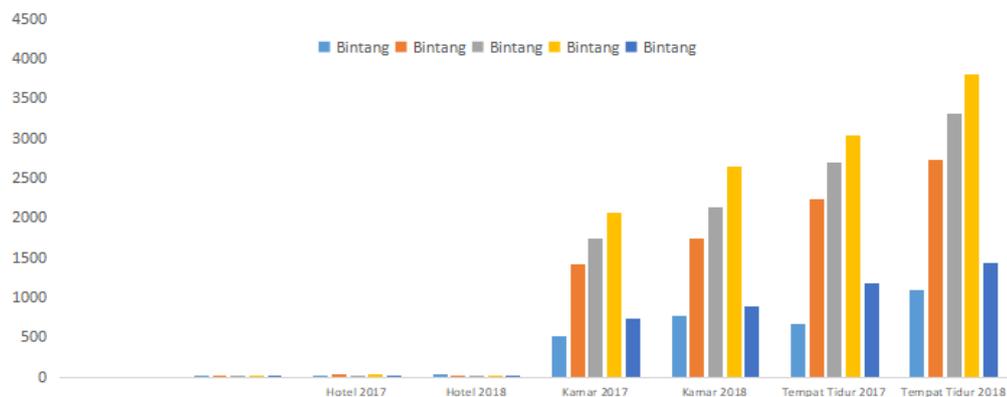
Hotel Berbintang	Bintang 1	Bintang 2	Bintang 3	Bintang 4	Bintang 5	Total
Jumlah Hotel	9	14	22	13	3	61
Jumlah Kamar	505	1.410	1.749	2.058	727	6.446
Jumlah Tempat Tidur	674	2.243	2.701	3.035	1.184	9.837

Tabel 2. Jumlah Hotel, Jumlah Kamar dan Jumlah Tempat Tidur pada Hotel Berbintang di Kota Semarang, 2018

Hotel Berbintang	Bintang 1	Bintang 2	Bintang 3	Bintang 4	Bintang 5	Total
Jumlah Hotel	16	22	19	19	4	80
Jumlah Kamar	771	1.745	2.132	2.649	885	8.182
Jumlah Tempat Tidur	1.090	2.732	3.312	3.810	1.443	12.387

Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Semarang, 2020: 13

Grafik 1. Perbandingan Jumlah Hotel, Jumlah Kamar dan Jumlah Tempat Tidur pada Hotel Berbintang di Kota Semarang tahun 2017 dan 2018



Pada grafik 1 menunjukkan bahwa terjadi kenaikan apabila dilihat dari jumlah hotel berbintang, jumlah kamar dan jumlah tempat tidur. Adanya kenaikan jumlah hotel di kota Semarang menunjukkan kenaikan jumlah wisatawan yang berkunjung di kota Semarang. Menurut Badan Pusat Statistik (2020) menyebutkan bahwa kenaikan jumlah hotel, jumlah kamar dan jumlah tempat tidur pada hotel berbintang antara 20 persen sampai 50 persen.

Tingkat Penghunian hotel berbintang di kota Semarang pada bulan Desember 2019 dan Januari 2020 dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Tingkat Penghunian Kamar Hotel Berbintang kota Semarang periode Desember 2019- Januari 2020

[Sumber : <https://semarangkota.bps.go.id/diakses> 01 Maret 2020]

Kelas Hotel	TPK (%)		Perubahan Januari 2020 terhadap Desember 2019
	Desember 2019	Januari 2020	
Bintang 1	45,95	44,68	-1,27
Bintang 2	49,83	41,01	-8,82
Bintang 3	55,40	43,95	-11,45
Bintang 4	54,37	52,05	-2,32
Bintang 5	42,77	45,30	2,53
Total	51,40	45,28	-6,12

Menurut Badan Pusat Statistik (2020) menunjukkan bahwa pada bulan Januari 2020 TPK (Tingkat Penghunian Kamar) hotel bintang di kota Semarang mengalami

Syaiful Ade Septemuryantoro, Potensi Akulturasi Budaya dalam Menunjang Kunjungan Wisatawan di Kota Semarang

penurunan apabila dibandingkan dengan TPK pada Bulan Desember. TPK bulan Januari 2020 sebesar 45,28 persen sedangkan bulan Desember 2019 TPK sebesar 51,40 persen, hal ini dikarenakan pada Bulan Desember merupakan masa peak season sementara TPK tertinggi pada bulan Januari 2020 menunjukkan angka 52,05 persen pada hotel bintang empat sedangkan TPK terendah ada sebesar 41,01 persen pada hotel bintang dua. TPK hotel bintang di kota Semarang dapat dilihat pada tabel 3. Sedangkan rata-rata lama menginap pengunjung hotel pada bulan Januari 2020 sebesar 1,22 malam, apabila dibandingkan dengan rata-rata lama menginap di bulan Desember 2019 terdapat kenaikan sebesar 0,02 poin. Kunjungan wisatawan mancanegara yang menginap di hotel pada bulan Januari tercatat sebesar 1,40 poin yang mengalami kenaikan 0,12 poin, sedangkan wisatawan domestik sebesar 1,22 malam. Rata-rata lama menginap tamu hotel bintang dapat dilihat pada tabel 2.

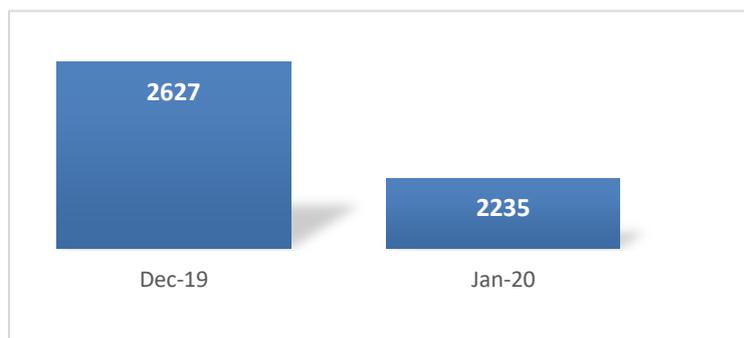
Tabel 4. Rata-rata Lama Menginap Tamu Hotel Bintang Periode Desember 2019- Januari 2020.
[Sumber : <https://semarangkota.bps.go.id/diakses> 01 Maret 2020]

Kelas Hotel	Desember 2019			Januari 2020		
	Asing	Indonesia	Rata	Asing	Indonesia	Rata
Bintang 1	1,00	1,07	1,09	1,57	1,15	1,15
Bintang 2	1,06	1,22	1,20	1,26	1,19	1,29
Bintang 3	1,43	1,21	1,24	1,53	1,21	1,22
Bintang 4	1,33	1,19	1,20	1,47	1,27	1,27
Bintang 5	1,31	1,16	1,17	1,29	1,46	1,45
Total	1,28	1,18	1,20	1,40	1,22	1,22

Bandara Ahmad Yani sebagai bandara internasional kota Semarang merupakan pintu masuk wisatawan yang akan mengunjungi kota Semarang tercatat pada bulan Januari 2020 sebesar 2.235 kunjungan tentunya mengalami penurunan apabila dibandingkan dengan bulan Desember 2019 sebesar 2.626 kunjungan yang berarti terjadi penurunan 14,92 persen, dari data tersebut diketahui bahwa kunjungan wisatawan mancanegara pada Januari 2020 tercatat warga malaysia sebanyak 849

kunjungan, Singapura 279 kunjungan dan Cina sebesar 113 kunjungan, India 77 kunjungan, Amerika Serikat 63, Australia 51 kunjungan, Korea Selatan 36 kunjungan, Inggris 25 kunjungan, Jepang 22 kunjungan, Belanda 21 kunjungan, lainnya sebesar 699 kunjungan. Bulan Desember 2019 tercatat kunjungan warga Malaysia 891 kunjungan, Singapura 404 kunjungan, Cina 138 kunjungan, India 62 kunjungan, Amerika Serikat 41 kunjungan, Australia 29 kunjungan, Sri Lanka 26 kunjungan, Jerman 21 kunjungan, Belanda 21 kunjungan, Jepang 20 kunjungan dan lainnya 974 kunjungan. Perbandingan kunjungan wisatawan yang datang masuk melalui bandara Ahmad Yani dapat dilihat pada Grafik 2.

Grafik 2. Perbandingan kunjungan wisatawan yang datang melalui bandara Ahmad Yani
[Sumber : <https://semarangkota.bps.go.id/diakses> 01 Maret 2020]



SIMPULAN

Kota Semarang sebagai kota multikultural budaya yang di dalamnya terdapat campuran dari 3 etnis yaitu etnis Jawa, etnis Arab, dan etnis Tionghoa, ketiga budaya yang beragam tersebut berakulturasi dan membentuk suatu akulturasi budaya baru yang berupa kesenian tari yaitu gambang semarang, makanan khas Semarang yaitu Lempia dan tradisi-tradisi yang ada seperti festival Imlek, Cheng Ho, Dugderan. Semarang tidak hanya menonjolkan sisi metropolitannya tetapi juga budaya yang kental sehingga kota Semarang merupakan salah satu tempat untuk wisata karena letaknya yang strategis di antara Jawa Timur dan Jawa Barat serta adanya akses bandara internasional Ahmad Yani memungkinkan wisatawan mancanegara maupun wisatawan domestik mengunjungi kota Semarang. Dilihat dari jumlah pengunjung yang mengunjungi kota Semarang dalam periode Januari 2020 menunjukkan bahwa

Syaiful Ade Septemuryantoro, Potensi Akulturasi Budaya dalam Menunjang Kunjungan Wisatawan di Kota Semarang

Tingkat hunian kamar (TPK) mengalami penurunan 6 persen apabila dibandingkan dengan periode Desember 2019, hal ini dikarenakan pada waktu Desember 2019 merupakan *peak season* sementara pada bulan Januari 2020 merupakan masa *low season*. Rata-rata lama menginap tamu hotel bintang di kota Semarang menunjukkan terjadinya kenaikan 0,02 poin tentunya hal ini merupakan kabar yang sangat bagus bagi pariwisata di kota Semarang. Adanya akulturasi budaya di kota Semarang dapat meningkatkan kunjungan wisatawan baik yang wisata religi, wisata kuliner, maupun Wisata budaya yang semuanya dapat kita temukan di kota Semarang. Bandara internasional Ahmad Yani yang ada di kota Semarang merupakan salah satu akses keluar masuknya wisatawan mancanegara terbukti pada Januari 2020 menunjukkan bahwa warga negara Malaysia merupakan jumlah wisatawan tertinggi, disusul Singapura dan kemudian yang ketiga adalah Cina. Jumlah wisatawan Malaysia dan Singapura tentunya tidak lepas dari adanya penerbangan langsung dari kedua kota tersebut yaitu di Semarang ke Kuala Lumpur dan Semarang ke Singapura, sehingga turut serta andil dalam meningkatkan pariwisata di kota Semarang

REFERENSI

- Badan Pusat Statistik. (2020). *Statistik Perhotelan Kota Semarang*: Badan Pusat Statistik
- Koentjaraningrat. (2009). *Membangun Mentalitas dan Pembangunan*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Muspriyanto, Edy. (2006). *Semarang Tempo Doeloe; Meretas Masa*, Semarang: Terang Publishing.
- Septemuryantoro, Syaiful Ade. (2017). *Potensi Wisata Budaya Jalur Gula dalam Menunjang Kenaikan Kunjungan Tamu Hotel di kota Semarang*. Lite Volume 13. Semarang: Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Dian Nuswantoro.
- Supramono. (2007). *Makna Warak Ngendog dalam Tradisi Ritual Dugderan di kota Semarang*, Tesis: Universitas Negeri Semarang.
- Triyanto. (2013). *Warak Ngendhog: Simbol Akulturasi Budaya pada Karya Seni Rupa*, Jurnal Komunitas, Edisi 5, Volume 2.
- <https://sampookong.co.id/>, diakses 1 Maret 2020
- <https://semarangkota.bps.go.id/> diakses 01 Maret 2020

VALIDITAS DAN RELIABILITAS TES MELENGKAPI WACANA PADA PENELITIAN PRAGMATIK BAHASA ANTARA (INTERLANGUAGE PRAGMATICS)

Bayu Aryanto, Syamsul Hadi, Tatang Hariri

bayu.aryanto@mail.ugm.ac.id
Universitas Gadjah Mada

***Abstract:** This article is intended to provide insight to researchers who are still doubtful about the validity and reliability of one of the data collection methodologies, namely the method of discourse completion test in general pragmatic research and interlanguage pragmatics. The literature review was used in the preparation of this article to get the comprehensive picture of the completion discourse test. One of the results is that data collection methods using completion discourse test have advantages and disadvantages. One drawback is that the authenticity of the data and the limitations on the data quality obtained from an informant or respondent, even in certain studies, is judged to not be able to capture sufficiently good data. However, this method is a very good method to find stereotype data because researchers can obtain abundant data in sufficient quantities by this method. In addition, this completion discourse test is very effective in the language study in the cross-cultural domain. This method can be used to capture data in two or more languages with different cultural backgrounds as Blum-Kulka and Olshtain did (in 1984). The control of research variables by using the completion discourse test is considered better because one of the research variables in pragmatic studies is the context of conversation which is very dynamic so that there needs to be controlled. Controlling this research variable is expected to be able to make conclusions that are more conical answer for the research problem.*

***Keywords:** discourse completion test, interlanguage pragmatics, research variable control*

Pada penelitian bahasa terutama pada penelitian pragmatik, paling tidak ada dua jenis data dilihat dari bagaimana data itu diperoleh. Jenis data yang pertama yaitu data otentik, merupakan data yang diperoleh dengan cara “natural”. Dalam penelitian pragmatik, jenis data ini biasanya diambil dengan cara observasi terhadap penutur sebagai subjek penelitian, tanpa campur tangan peneliti atau pemancing data. Tugas peneliti lebih terfokus pada aktivitas dokumentasi data, tanpa si penutur mengetahui bahwa dirinya sedang diobservasi. Interaksi “alami” antarpeserta tutur merupakan ciri

Bayu Aryanto, Syamsul Hadi, Tatang Hariri, Validitas dan Reliabilitas Tes Melengkapi Wacana pada Penelitian Pragmatik Bahasa Antara (Interlanguage Pragmatics)

khas dalam metode pengumpulan data ini. Dengan kata lain, pendekatan yang digunakan merupakan pendekatan etnografi.

Di lain sisi, metode pengumpulan data dengan cara memberikan tes melengkapi wacana (DCT: *discourse completion test*), tidak jarang dilabeli sebagai metode pengumpulan data yang akan menghasilkan data yang “tidak “otentik”, data “tidak alami”, data yang “tidak sesuai dengan perilaku penutur” karena tidak merefleksikan perilaku tindak tutur mereka dalam kehidupan nyata.

Namun demikian, kenyataannya DCT digunakan hingga saat ini oleh sebagian besar peneliti dalam kajian pragmatik, terutama pragmatik lintas bahasa dan pragmatik bahasa antara. Kemudian, sejauh mana reliabilitas dan validitas DCT sebagai instrumen pengumpulan data? Dalam artikel ini, penulis ingin memberikan gambaran sejauh mana DCT dapat dijadikan sebagai salah satu metode pengumpulan data yang bisa dipertanggungjawabkan validitas dan reliabilitasnya secara ilmiah dalam kajian pragmatik. Penulis menggunakan kajian pustaka dari berbagai sumber, baik berupa artikel hasil penelitian maupun kajian teoretis yang menggunakan DCT sebagai instrumen pengumpulan datanya, baik secara tulisan (*written-DCT*) maupun lisan (*oral-DCT*).

KAJIAN TEORETIS

Ada tiga pendekatan dalam penelitian bahasa berdasarkan pada lokasi pengambilan data, yaitu *armchair*, *field method* (metode lapangan), dan *laboratory linguists* (Clark-Bangerter. 2004: 25). Ketiga istilah tersebut dimunculkan oleh Clark-Bangerter dalam sebuah artikelnya berjudul “*Changing Ideas About Reference*” yang dikumpulkan dalam sebuah buku kumpulan artikel “*Experimental Pragmatics*” (eds. Noveck-Sperber, 2004: 25-49).

It has been investigated largely by three methods – intuition, experiment and observation. With intuitions, you imagine examples of language used in this or that situation and ask yourself whether they are grammatical or ungrammatical, natural or unnatural, appropriate or inappropriate. This was

Searle's method. With experiments, you invite people into the laboratory, induce them to produce, comprehend or judge samples of language, and measure their reactions. With observations, you note what people say or write as they go about their daily business. We will name these methods by their characteristic locations: armchair, laboratory and field.

Armchair method, bukan merupakan metode pengambilan data bahasa dengan pendekatan aktual. Metode ini berangkat dari pendekatan filosofis, membuat refleksi terhadap penggunaan bahasa. Ada dua jenis pendekatannya yaitu, pendekatan filosofis, yaitu pendekatan yang menggunakan intuisi dan introspeksi peneliti dalam analisisnya; dan pendekatan wawancara untuk memperoleh opini maupun variasi bahasa dari penutur bahasa tersebut (Jucker, 2009:1615).

Laboratory method, peneliti menggunakan teknik-teknis elisitasi data terhadap penutur agar memproduksi tuturan yang diinginkan oleh peneliti. Kerjasama informan sangat dibutuhkan dalam metode ini karena peneliti akan menggunakan instrument pemancing baik berupa konteks percakapan atau tuturan tertentu, baik tertulis maupun lisan. Selanjutnya informan diminta untuk memproduksi tuturan, baik verbal maupun nonverbal yang sesuai dengan konteks atau tuturan yang diberikan peneliti. (Jucker, 2009:1618). Ada dua teknik pengambilan datanya, yaitu tes melengkapi wacana (*discourse completion test/ task*) dan main peran (*role play*).

Ada dua kelompok besar DCT jika dilihat dari bagaimana DCT itu direspon oleh informan. Jenis pertama adalah W(*written*)-DCT (tes melengkapi wacana-tertulis). Peneliti memberikan pemancing data (bisa berupa konteks atau tuturan) yang kemudian direspon oleh informan secara tertulis. Jenis yang kedua adalah O (*oral*)-DCT. Peneliti memberikan konteks atau tuturan dalam bentuk tertulis maupun lisan, kemudian informan diminta untuk memberikan responnya secara lisan/oral. Respon informan tersebut direkam oleh peneliti dengan alat perekam audio atau audio-visual.

Kasper dan Dahl (1991) menyebutkan ada 5 tipe DCT berdasarkan bagaimana penyampaian “instrument pemancing datanya”. (1) model klasik, model ini diawali dengan konteks percakapan, informan memberikan responnya dan ditutup oleh mitra tutur yang disebutkan dalam konteks percakapan (penutur pelibat); (2) diawali

Bayu Aryanto, Syamsul Hadi, Tatang Hariri, Validitas dan Reliabilitas Tes Melengkapi Wacana pada Penelitian Pragmatik Bahasa Antara (Interlanguage Pragmatics)

konteks, diikuti penutur pelibat dan ditutup dengan respon dari informan; (3) informan hanya diberi konteks dan diberi kebebasan yang lebih dalam merespon konteks (tanpa ada penutur pelibat). Informan diminta untuk merespon secara verbal; (4) hampir sama dengan model keempat, tetapi informan boleh menjawab secara nonverbal; (5) hampir sama dengan model ketiga tetapi konteksnya diberikan sangat detil, misall informasi tentang status informan dalam konteks tersebut, hubungannya dengan mitra tuturnya, tempat atau lokasi terjadinya tuturan, bahkan kondisi psikologis informan pun juga dijelaskan dalam konteks.

Field method, ciri khas metode ini adalah data diperoleh dari proses komunikasi para subjek penelitian yang tidak “dikendalikan” oleh peneliti. Dengan kata lain, subjek penelitian memproduksi data tanpa pemancing data atau keterlibatan peneliti dalam membuat sebuah situasi agar subjek penelitian memproduksi tuturan. Tuturan dalam hal ini bisa berwujud lisan maupun tulisan.

METODE PENELITIAN

Kajian komparatif terhadap literatur yang menggunakan DCT sebagai instrumen untuk mengumpulkan data digunakan untuk menyusun artikel ini. Penggunaan DCT baik yang tertulis maupun tidak tertulis (lisan) dalam berbagai penelitian bahasa pertama dan bahasa kedua. Pengamatan terhadap penggunaan DCT sebagai instrumen pengambilan data dan bagaimana realisasinya, serta implikasinya pada hasil penelitian, menjadi pokok pengamatan penyusunan artikel ini. Penelitian yang terkait dengan tuturan pujian dan respon pujian yang diteliti oleh Zohreh, et.all (2014); Emi (2011); Manami (1993); Asma (2013); dan Yi (2002) dijadikan data untuk dikaji hasil analisisnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan argumentasi bahwa DCT merupakan alat satu intrumen pengumpulan data yang dapat dipertanggungjawabkan reliabilitas dan validitasnya. Oleh karena itu, kajian-kajian pustaka dilakukan untuk

dapat melihat bagaimana DCT itu bekerja dan dapat dijadikan bukti reliabilitas dan validitas DCT dalam penelitian. Kajian pustaka yang pertama adalah sebuah penelitian yang fenomenal dalam lingkup kajian pragmatik ditulis oleh Blum-Kulka pada tahun 1982. Blum-Kulka menggunakan DCT secara masif pada proyek penelitian tentang realisasi tindak tutur permintaan (*request*) dan permintaan maaf (*apologies*) secara lintas budaya (*The Cross Cultural Speech Act Realization Project/CCSARP*). Blum-Kulka mencoba membandingkan tuturan permintaan dan permintaan maaf dari delapan bahasa (Australian English, American English, British English, Canadian French, Danish, German, Hebrew, Russian). Tujuan penelitian tersebut di antaranya untuk mengetahui pola realisasi tuturan permintaan dan permintaan maaf baik oleh penutur asli maupun bukan penutur asli, dan mengetahui persamaan dan perbedaan pola realisasi tuturan di antara bahasa-bahasa tersebut. Dengan kata lain, penelitiannya bertujuan untuk mencari pola realisasi tuturan dari tiap bahasa yang ditinjau secara pragmatik lintas bahasa (dalam hal ini informannya adalah penutur asli) dan ditinjau secara pragmatik bahasa antara (dalam hal ini informannya adalah penutur asing). Penelitian tersebut menggunakan *written-DCT* dengan isi yang sama dan diterapkan selama proses pengambilan data terhadap objek bahasa yang berbeda-beda. Berikut contoh konteks yang dibuat oleh Blum-Kulka (1984: 211-212) untuk mengelisisasi data tuturan permintaan (*request*) dan permintaan maaf (*apology*).

Konteks permintaan

At a students' apartment

Larry, John's room-mate, had a party the night before and left the kitchen in a mess.

John : Larry, Ellen and Tom are coming for dinner tonight and I'll have to start cooking soon; _____.

Larry : OK, I'll have a go at it right away

Konteks permintaan maaf

At the professor's office

A student has borrowed a book from her teacher, which she promised to return today.

When meeting her teacher, however, she realizes that she forgot to bring it along.

Teacher : Miriam, I hope you bought the book I lent you.

Miriam : _____.

Teacher : OK, but please remember it next week.

Bayu Aryanto, Syamsul Hadi, Tatang Hariri, Validitas dan Reliabilitas Tes Melengkapi Wacana pada Penelitian Pragmatik Bahasa Antara (Interlanguage Pragmatics)

Informan dari tiap bahasa sejumlah 400 orang dengan komposisi separuhnya adalah penutur asli dan sisanya adalah penutur asing. Berdasarkan data yang diperoleh, pola-pola realisasi tindak tutur permintaan dan permintaan maaf dapat terlihat di setiap bahasa yang ditelitinya.

Sejak saat itu, penggunaan DCT sebagai instrumen untuk mengumpulkan data pada kajian pragmatik (dan pragmatik bahasa antara) semakin luas. Berikut beberapa peneliti yang menggunakan DCT sebagai instrument pengumpulan data. Fukusawa (2011), menggunakan tes melengkapi wacana-lisan (*oral discourse completion test*) terhadap pembelajar bahasa Inggris orang Jepang untuk mengetahui bagaimana mereka memberikan tanggapan terhadap tindak tutur pujian yang dilakukan oleh penutur asli (orang Amerika). Para informan tersebut merupakan orang Jepang yang mengikuti program pelatihan bahasa Inggris selama lima bulan di Amerika. Salah satu tujuan penelitiannya adalah untuk menemukan apakah ada perubahan variasi ataupun strategi tanggapan tindak tutur pujian yang dilakukan oleh orang Jepang. Oleh karena itu, peneliti melakukan serangkaian tes lisan sebanyak tiga kali, yaitu sebelum informan berangkat ke Amerika, pada saat proses pelatihan, dan pascapelatihan bahasa Inggris.

Hirata (1993) menggunakan tes melengkapi wacana-tertulis (WDTC: *written discourse completion test*) dengan pengendalian variabel gender, hubungan antarpeserta tutur, dan usia dengan informannya adalah penutur asli bahasa Jepang. Tujuan penelitiannya adalah untuk memperoleh gambaran tindak tutur pujian dan tanggapannya dalam masyarakat Jepang, untuk kemudian digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan paedagogis.

Sejak kemunculannya, DCT tidak lepas dari kritikan terutama pada validitas dan realibilitas data yang dihasilkan. Berikut ringkasan dari beberapa peneliti yang menilai adanya kekurangan DCT (Manes dan Wolfson (1980), Kasper dan Dahl (1991), Cohen (1996) memaparkan beberapa kekurangan DCT, di antaranya:

1) W (*written*)-DCT memberikan waktu berpikir informan sehingga berpotensi menimbulkan tuturan yang tidak natural.

2) Konteks yang diberikan dalam DCT terkadang menempatkan informan dalam sebuah konteks yang mungkin belum pernah mereka alami, sehingga informan merasa kesulitan untuk menemukan tuturan yang tepat.

3) Minimnya kesempatan informan untuk bernegosiasi, terutama pada WDCT (membuat hedges, repetisi, elaborasi).

4) Faktor ekstralinguistik tidak dapat terlihat terutama pada WDCT, seperti mimik muka, gestur, intonasi, tonal).

Di balik kekurangan DCT, terdapat pula keunggulan DCT, dan bahkan para pengkritik mengakui keunggulan DCT tersebut. Berikut beberapa keunggulan DCT:

1) Pengambilan jumlah data yang cukup banyak dalam waktu yang tidak terlalu lama. Umumnya penggunaan metode ini berkaitan dengan tujuan peneliti yaitu pencarian stereotype tuturan dari sebuah konteks percakapan. Dengan masifnya data yang bisa diperoleh, sehingga berpotensi diperoleh variasi data yang komprehensif.

2) Masifnya data yang bisa diperoleh, berpotensi dapat dibuat klasifikasi formula semantik dan strategi tuturan yang punya potensi muncul dalam realitas.

3) Pengendalian terhadap variabel penelitian seperti konteks, kriteria informan (umur, gender, kemampuan berbahasa asing, latar belakang Bahasa dan budaya). Dengan pengendalian variabel tersebut, akan memudahkan terhadap penarikan kesimpulan yang lebih fokus.

4) DCT dapat digunakan untuk penelitian ke dalam dua objek penelitian dengan latar belakang bahasa dan budaya yang berbeda. Misal, sebuah konteks dalam metode DCT digunakan untuk pengambilan sebuah penelitian bahasa ibu dan bahasa asing

Bayu Aryanto, Syamsul Hadi, Tatang Hariri, Validitas dan Reliabilitas Tes Melengkapi Wacana pada Penelitian Pragmatik Bahasa Antara (Interlanguage Pragmatics) sekaligus. Umumnya digunakan untuk mengkomparasikan hasil data antara bahasa ibu dan bahasa asing.

Terlepas dari kontroversi tersebut terkait kekurangan dan keunggulan DCT, dalam penelitian yang terkait dengan komunikasi lintas budaya, DCT masih menjadi instrumen pengambilan data yang paling banyak digunakan oleh peneliti. Bahkan beberapa peneliti ada yang menggunakan DCT dan metode natural (etnografi) secara bersamaan untuk membuktikan sejauh mana data yang diperoleh dari setiap metode tersebut. Beebe dan Cummings (1996) membuat penelitian tentang bagaimana tindak tutur penolakan menggunakan metode WDCT dan metode natural dengan cara berbicara melalui telepon. Salah satu simpulan yang diperoleh dari perbandingan metode pengumpulan data dengan DCT dan etnografi adalah keunggulan dan kekurangan setiap metode tersebut. Baik DCT maupun metode etnografi punya kelemahan dan keunggulan (Beebe dan Cumming, 1996: 80-81).

“DCT do not have the repetitions, the number of turns, the length of responses, the emotional depth, or other features of natural speech, but they do seem to give us a good idea of the stereotypical shape of the speech act.”

Pada akhir simpulannya, Beebe dan Cumming (1996: 81) menyatakan sebaiknya peneliti menggunakan lebih dari satu metode untuk mengoleksi data karena setiap metode punya kelemahan dan keunggulannya masing-masing

“....we advocate the comparison of data collected by different data collection procedures, and we urge researchers of interlanguage and native speaker pragmatics to gather data through multiple approaches since each approach has its own strengths and weakness.”

Yuan (2002) membuat penelitian tentang tindak tutur pujian dan responnya pada bahasa Cina-Kunming dengan menggunakan DCT dan obeservasi untuk mengilistasi data. Salah satu tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui realibailitas dan validitas kedua teknik pengumpulan data tersebut. Berikut tabel (1) merupakan perbandingan hasil dari elisitasi data berupa tuturan pujian dari DCT dan obeservasi.

		Natural data (%)	DCT data (%)
Compliments	Explicit compliments	94.53	83.10
	Implicit compliments	5.47	5.71
Non-compliments replies	Non-compliments	0	7.76
	Opt outs	0	3.43

Dari tabel (1) tersebut dapat dilihat bahwa *explicit compliment* baik dengan observasi dan DCT memiliki prosentase yang sama-sama tinggi pada. Tabel tersebut sama-sama memberikan data bahwa tindak tutur memuji dalam Bahasa Cina-Kunming didominasi oleh tindak tutur pujian secara eksplisit (Yuan, 2002: 213). Pada kesimpulannya, Yuan menemukan bahwa dengan menggunakan DCT ada beberapa formula semantik yang tidak ditemukan dalam datanya, tetapi di sisi lain, observasi pun juga ada formula semantik yang tidak muncul. Dengan demikian, keduanya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Dengan menggunakan DCT semantic formula diperoleh data berupa *advice*, *request*, *non-compliment* dan *opt-out*, sedangkan pada data observasi tidak ditemukan data seperti itu. Sebaliknya, pada data hasil observasi ditemukan data berupa *conversational opener*, *address term* dan *appreciation token*. Data tuturan pujian dan responnya yang diperoleh dengan metode DCT bersifat monologis, sedangkan dengan observasi selain tuturan pujian, diperoleh pula tuturan pendukungnya seperti pembukaan percakapan, proses negosiasi, dll. Pengendalian instrumen penelitian dapat dilakukan dengan baik pada metode DCT, contohnya pengendalian terhadap gender, usia, bahkan keseimbangan jumlah informan berdasarkan kriteria tertentu bisa dikontrol dengan DCT. Pada akhir simpulannya, Yuan (2002: 2013) menulis:

“...the value of the DCT as a basic tool to get an initial understanding of a speech act/ event in speech community as respondents will tell you how they think a speech act done in their speech community.....Ideally, if there is enough time and manpower, a combination of different data-gathering methods should be used so that the results will complement and compensate for each other”.”

Bayu Aryanto, Syamsul Hadi, Tatang Hariri, Validitas dan Reliabilitas Tes Melengkapi Wacana pada Penelitian Pragmatik Bahasa Antara (Interlanguage Pragmatics)

CONCLUSION/SIMPULAN

DCT pun mulai banyak perkembangannya dalam rangka penyempurnaan sebagai salah satu instrument pengambilan data. Sebut saja ODCT, yang lebih memiliki kelebihan dibanding WDCT (Eslami, Zohreh R, etc, 2014). ODCT lebih mampu menghasilkan tuturan yang lebih panjang, intonasi, dan faktor ekstralinguistik pun dapat diperoleh.

DCT memang tidak lepas dari kekurangan, tetapi bukan berarti tidak bisa digunakan dalam penelitian pragmatik atau interlanguage pragmatik. Ada baiknya peneliti lebih bersikap bijak bahwa tidak ada instrument pengumpulan data yang paling baik, setiap instrument pengumpulan data pasti memiliki kekurangan dan kelebihannya masing-masing. Data yang bersifat natural bukan satu-satunya patokan untuk menentukan baik atau tidaknya sebuah data/ penelitian (Nurani, 2009: 670).

Penelitian yang baik tidak semata-mata terletak pada keontetikan data, tetapi pada banyak faktor seperti bagaimana pengendalian variabel penelitian yang terkadang dilupakan oleh peneliti sehingga berimbas pada penarikan simpulan yang kurang terukur. Penggunaan lebih dari satu instrument penelitian terutama dalam hal pengambilan data merupakan salah satu alternatif, misal penggunaan DCT dan metode obeservasi seperti yang dilakukan dalam penelitian Yuan (2002), DCT dan metode interview (Althigafi: 2017; Moalla: 2013).

Dengan demikian, DCT dapat dijadikan sebagai salah satu metode pengumpulan data yang dapat dipertanggungjawabkan validitas dan reliabilitasnya apabila sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk menemukan bentuk realisasi kebahasaan secara masif sehingga dapat menemukan stereotipe realisasi kebahasaan dengan topk penelitian tertentu.

REFERENSI

- Althigafi, Khalid. (2017). Pragmatic Failure in Compliment Responses Among Saudi Speakers of English. *Proceeding of 65th ISERD International Conference* 23-24 Januari.
- Beebe, Leslie M; Cumming, Martha Clark. (1996). Natural Speech Act Data Versus Written Questionnaire data: How Data collection method affect seppec act performance. *Speech Acts Across Cultures*, pp. 65-86. ed.Susan M Gass dan Joyce Neu. Mouton de Gruyter.
- Blum-Kulka, Shoshana., Olshtain, Elite. (1984). Request and Apologies: A Cross-Cultural Study of Speech Act Realization Patterns (CCSARP). *Aplied Linguistics*, vol 5 no 3: 196-213.
- Clark, Herbert H., Adrian Bangerter. (2004). Changing Ideas About Reference. *Experimental Pragmatics*. Pp. 25-49. ed. Noveck-Sperber.
- Eslami, Zohreh R., Mirzaei, Azizullah. (2014). "Speech Act Data Collection in a Non-Western Context: Oral and Written DCTs in the Persia Language". *Iranian Journal of Language Testing*. Vol 4 no 1 Maret 2014 pp137-154. Tabaran Institute of Higher Education.
- Fukusawa, Emi. (2011). Compliment Responses and Study Abroad. *Sophia Junior College Faculty Journal*, vol 31, pp. 35-50.
- Hirata, Manami. (1993). Home Kotoba he no Hentou (Tanggapan Ungkapan Pujian). *Journal of International Student Center. Yokohama International University*. Vol 6, pp 38-47.
- Jucker, Andreas H. (2009). "Speech Act Research Between Armchair, Field And Laboratory The Case Of Compliments". *Journal of Pragmatics* 41. Pp 1611-1635.
- Kasper, G.; Dahl, M. (1991). Studies in Second Language Acquisition dalam *Research Methods in Interlanguage Pragmatics*, pp. 49-69.
- Moalla, Asma. (2013). Who Is Responsible for Successful Communication?: *Investigating Compliment Responses in Cross-Cultural Communication*. Sage Open vol 3 issue 1. <https://doi.org/10.1177/2158244012472686>
- Nurani, Lusiana M. (2009). "Methodological Issue Pragmatic Research: Is Discourse Completion Test a Reliable Data Collection Instrument?" *Jurnal Sositologi* edisi 17 tahun 8, agustus 2009.
- Yuan, Yi. (2002). Compliments and Compliments Responses in Kunming Chinese. *Pragmatics* 12.2: 183-226.

IMPLIKATUR YANG MENIMBULKAN HUMOR DALAM SERIAL ROKU NIN NO OKUSAN OLEH SHIMURA KEN

Muhaimin

312201300475@mhs.dinus.ac.id

Universitas Dian Nuswantoro

***Abstract:** The purpose of this study was to describe the implicature of conversation that arise as the result of the violation of Grice's cooperative principle. The result showed that the implicature of conversation that exist in those speeches had been preeceded by violation of 4 maxims. There are implicature of conversation which are; apology, threat, denial, sneer, order, rebuke, emphasize, change of subject, intimidate, influence, and rejection. Based on the violation cooperative principle, the were conversational implicature which gave humor effects. Implicature of conversation which gave humor effects to the audience are : (1) Implicature which is a representation of an unexpected situation or something contrary. (2) Implicature which has potential, soften, mistreat, bother, cornered the speaker or spoken partner. (3) Implicature whis is a representation of unwanted condition, rejection, disagreement, compulsion, anger, and resistance. Implicature used as a medium of humor from the speaker to the audience signed by laughter of the audience, so that the purpose of humor program could be delivered which is to entertain people.*

***Keywords:** speech act, cooperative principle, implicature, humor*

Manusia merupakan makhluk sosial, yaitu makhluk yang membutuhkan orang lain dan bersosialisasi dengan lingkungan sosialnya. Agar dapat bersosialisasi dengan lancar dan dapat berkomunikasi dengan baik, maka dibutuhkan bahasa. Menurut Wibowo (2001:28) bahasa adalah sistem simbol bunyi yang bermakna dan berartikulasi (dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat *arbitrer* dan konvensional, yang dipakai sebagai alat berkomunikasi oleh sekelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran.

Menurut Charles Morris (1938:101), semiotik (studi tentang makna) dibagi menjadi 3 cabang yaitu sintaksis, semantik, dan pragmatik. Sintaksis mempelajari tentang hubungan antara tanda-tanda dalam struktur formal. Semantik mempelajari tentang hubungan antara tanda dan hal-hal yang dapat dilihat (makna). Pragmatik mempelajari tentang mengkaji hubungan antara tanda dengan penafsiran (dalam Saifudin, 2005). Implikatur merupakan cabang ilmu dalam pragmatik. Implikatur

berasal dari bahasa latin *Implicare* yang berarti melipat. Hal ini dijelaskan oleh Mey dalam Nadar (2009:60) bahwa untuk mengetahui tentang apa yang dilipat harus dengan cara membukanya. Dengan kata lain implikatur dapat dikatakan sebagai sesuatu yang terlipat. Implikatur dapat diartikan sebagaimana tambahan yang disampaikan penutur yang terkadang tidak terdapat pada tuturan itu sendiri. Sebuah tuturan dapat mengimplikasikan sesuatu yang bukan merupakan bagian dari tuturan tersebut. Sesuatu yang tersirat atau tidak bisa disampaikan secara langsung tersebut berpotensi menimbulkan kegagalan dalam berkomunikasi atau membingungkan mitra tuturnya. Sehingga menyebabkan komunikasi tidak berjalan dengan lancar. Implikatur yang ada dalam sebuah percakapan sering menimbulkan persepsi makna yang berbeda tergantung pada interpretasi mitra tuturnya. Humor yang disajikan dalam bentuk monolog maupun dialog yang berupa tuturan terdapat banyak sekali implikatur percakapan yang disampaikan secara tidak langsung yang dapat membuat tertawa para penonton. Implikatur yang terdapat pada acara-acara komedi, humor, atau cerita-cerita lucu dll, sering menimbulkan efek humor yang ditandai dengan suara tawa penonton.

Setiap orang pasti memiliki selera humor. Ada yang senang memendamnya karena malu, ada juga yang berani mengekspresikannya. Secara umum, humor adalah segala rangsangan mental yang secara spontan menimbulkan senyum dan tawa para penikmatnya. Humor juga dapat didefinisikan sebagai cerita yang menggelitik dan membuat tertawa pendengar atau pembaca yang mengerti maksud humor tersebut. Humor juga disebutkan sebagai sebagai sesuatu, baik verbal maupun nonverbal yang dapat menyebabkan orang tertawa atau sebuah efek kejutan yang menimbulkan kelucuan (Saifudin A., dkk., 2019) Dalam *Ensiklopedia Indonesia* (1982), seperti yang dinyatakan oleh Setiawan dalam Ariefandi (1990:22), humor itu kualitas untuk menghimbau rasa geli atau lucu, karena keganjilannya atau ketidakpantasannya yang menggelikan, paduan antara rasa kelucuan yang halus di dalam diri manusia dan kesadaran hidup yang iba dengan sikap simpatik.

Dalam humor dibutuhkan kecerdasan kedua belah pihak, yaitu penutur dan mitra tutur. Penutur dituntut agar bisa menempatkan humornya pada waktu yang tepat, sebab apabila waktunya tidak tepat, humor tersebut dapat menjadi tidak lucu bahkan juga bisa

Muhaimin, Implikatur yang Menimbulkan Humor dalam Serial Roku Nin no Okusan
oleh Shimura Ken

menyakiti pihak lain. Selain itu, mitra tutur juga dituntut agar bisa bersikap dewasa dalam menanggapi sebuah humor, karena bagaimanapun tajamnya kritikan dalam sebuah humor, humor tetaplah humor.

Acara komedi Shimura Ken merupakan acara komedi yang sangat terkenal di Jepang. Acara komedi ini dimotori oleh seorang pelawak Jepang yang sangat terkenal yaitu Yasunori Shimura lahir pada 20 February 1950 di Higashimurayama, Tokyo. Jepang. (Wikipedia, Yasunori Shimura). Acara komedi ini menampilkan hal-hal seperti: kritik sosial, politik, Kebudayaan dan lain-lain. Dalam acara ini Yasunori Shimura sering berkolaborasi dengan berbagai aktor terkenal di Jepang. Seperti pada acara komedi seri Rokunin No Okusan ini, Ia berkolaborasi dengan: Kakigawa Hanako, Yuuka, Kondou Haruna, Nanao, Matsuko, dan Shibata Rie. Kelucuan dalam acara komedi terletak pada sikap tiap-tiap tokoh yang terkesan lucu, aneh, dan unik, yang dituangkan dalam bentuk gerakan maupun tuturan tokoh dalam berkomunikasi. Salah satu keunikan yang dimiliki dari acara humor yaitu bentuk-bentuk tuturan yang melanggar prinsip kerjasama dan mengandung implikatur percakapan yang selanjutnya implikatur percakapan tersebut dapat memberikan efek humor. Penulis skrip selaku penutur sengaja menuliskan tuturan-tuturan yang melanggar prinsip kerjasama yang mengandung implikatur percakapan untuk menciptakan efek lucu ketika tuturan tersebut didengar oleh penonton sebagai mitra tutur. Berdasarkan latar belakang tersebut Penulis mengambil penelitian yang berjudul implikatur percakapan yang menimbulkan efek humor kepada penonton dalam acara komedi Jepang Shimura Ken seri *Rokunin no Okusan*.

KAJIAN TEORETIS

Pragmatik

Menurut Levinson (1983: 9) “Pragmatic is the study of those relations between language and context that are grammaticalized, or encoded in the structure of a language.” Pragmatik sebagai studi bahasa yang mempelajari relasi bahasa dengan konteksnya. Pengertian/pemahaman bahasa menunjuk kepada fakta bahwa untuk

mengerti suatu ungkapan/ujaran bahasa diperlukan juga pengetahuan di luar makna kata dan hubungan tata bahasanya, yakni hubungannya dengan konteks pemakaiannya.

Konteks itu sendiri menurut Saifudin adalah kerangka konseptual tentang segala sesuatu yang dijadikan referensi dalam bertutur ataupun memahami maksud tuturan (2018). Kontekslah sebenarnya yang memberikan arti atau makna dalam percakapan. Ia berada dalam pikiran manusia yang diperoleh melalui belajar atau pengalaman hidupnya.

Maksim Percakapan

Grice (1991:309) menyatakan bahwa percakapan akan mengarah pada penyamaan unsur-unsur pada transaksi kerjasama yang semula berbeda. Penyamaan tersebut dilakukan dengan jalan: (1) menyamakan jangka tujuan pendek, meskipun tujuan akhirnya berbeda atau bahkan bertentangan, (2) menyatukan sumbangan partisipasi sehingga penutur dan mitra tutur saling membutuhkan, dan (3) mengusahan agar penutur dan mitra tutur mempunyai pengertian bahwa transaksi berlangsung dengan suatu pola tertentu yang cocok, kecuali bila bermaksud hendak mengakhiri kerjasama. Dalam rangka memenuhi keperluan tersebut, Grice menyatakan teori tentang aturan percakapan atau maksim yang dipandang sebagai prinsip atau dasar kerjasama. Prinsip kerjasama tersebut yakni berikanlah sumbangan Anda pada percakapan sebagaimana yang diperlukan sesuai dengan tujuan atau arah pertukaran pembicaraan yang Anda terlibat di dalamnya (Grice 1975:45). Prinsip tersebut mengharapkan para penutur untuk menyampaikan ujarannya sesuai dengan konteks terjadinya peristiwa tutur, tujuan tutur dan giliran tutur yang ada. Prinsip kerjasama tersebut, ditopang oleh maksim-maksim percakapan (*maxim 4 of conversation*), yaitu: maksim kuantitas, maksim kualitas, maksim relevansi, dan maksim cara.

Maksim Kuantitas (The Maxim of Quantity)

Di dalam maksim kuantitas, seorang penutur diharapkan dapat memberikan informasi yang cukup, relatif memadai, dan seformatif mungkin sesuai yang dibutuhkan. Informasi tersebut tidak boleh melebihi informasi yang sebenarnya dibutuhkan penutur., (Grice, 1991:75) Memberikan jumlah informasi yang tepat yaitu :

Muhaimin, Implikatur yang Menimbulkan Humor dalam Serial Roku Nin no Okusan oleh Shimura Ken

- a. Sumbangan informasi anda harus seinformatif yang dibutuhkan.
- b. Sumbangan informasi anda jangan melebihi yang dibutuhkan.

Maksim Kualitas (The Maxim of Quality)

Maksim Kualitas adalah aturan dalam tuturan dimana peserta tutur dituntut untuk membuat suatu tuturan atau informasi yang terbukti secara fakta, seperti:

- a. Jangan mengatakan sesuatu yang anda yakini salah.
- b. Jangan mengatakan sesuatu jika anda tidak memiliki bukti yang memadai.

Maksim Hubungan atau Relevansi (The Maxim of Relevance)

Di dalam maksim hubungan atau relevansi, dinyatakan bahwa agar terjalin kerja sama yang baik antara penutur dan petutur, masing-masing hendaknya dapat memberikan kontribusi yang relevan tentang sesuatu yang sedang dipertuturkan itu (Grice, 1975).

Maksim Cara (The Maxim of Manner)

Maksim cara memiliki empat sub-maksim, yaitu:

- a. Hindarilah ungkapan yang kabur.
- b. Hindarilah kata-kata yang berarti ganda (ambigu).
- c. Berbicaralah dengan singkat, dan
- d. Berbicaralah dengan teratur.

Implikatur

Implikatur yang dimaksud dalam tulisan ini adalah implikatur percakapan, bukan implikatur konvensional yang terbentuk dari kata-katanya. Makna implikatur adalah makna yang bukan sebenarnya, atau makna tambahan yang terjadi akibat penutur tidak mematuhi maksim percakapan dengan sengaja karena ada sesuatu yang dimaksud.

Humor

Menurut Saifudin dkk. (2019), humor adalah sesuatu, baik verbal maupun nonverbal yang dapat menyebabkan orang tertawa karena situasi yang tidak biasa. Disebut tidak biasa karena pada umumnya humor terjadi karena orang tidak menyangka akan kondisi yang kemudian terjadi. Antara kondisi awal dan kondisi akhir atau selanjutnya, ‘diblokkan’ oleh suatu *efek kejut ‘punch lines’* yang menyebabkan orang tertawa karena disadari sebagai sesuatu yang lucu. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa humor adalah efek kejut yang menimbulkan kelucuan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Penelitian ini merupakan studi pragmatik, sehingga dalam menganalisis tuturan-tuturan tidak hanyadari segi bahasa saja melainkan juga pada konteksnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Maksim Kuantitas

Ken : *Rikonshitaika?* (1)

Ingin cerai?

Haruna : *Shitakuna, anata inakunattara watashi hitoride shinu shikanai.* (2) 😄

Tidak ingin, saya lebih baik mati dari pada tidak bersamamu.

(*Shimura Ken, seri Rokunin No Okusan, menit 06.27*)

Situasi percakapan

Pada sesi sebelumnya Haruna adalah seorang istri yang berani memarahi suaminya, dan selalu menyela apa yang dikatakan oleh suaminya. Sehingga Ken mulai jengkel dan marah dengan kelakuan istrinya yang terus membangkang dan dianggap kurang perhatian tersebut. Ken bertanya dengan maksud untuk mengancam bahwa Ken akan menceraikan istrinya. Seketika istrinya terkejut dan mulai takut, kemudian mulai menyadari bahwa suaminya sedang marah kepadanya. Haruna mencoba untuk meredakan kemarahan istrinya tersebut dengan meminta maaf.

Analisis

Dilihat dari tuturan (1) “*rikonshitaika?*” Ken marah dan bertanya pada Haruna

Muhaimin, Implikatur yang Menimbulkan Humor dalam Serial Roku Nin no Okusan
oleh Shimura Ken

apakah ingin bercerai dengannya. Jawaban dari pertanyaan ini seharusnya “iya ingin” atau “tidak tidak ingin” tanpa harus mengungkapkan alasan. Karena tidak ada kata Tanya “kenapa” yang harus mengungkapkan alasan. Tetapi Haruna menjawab pertanyaan dengan disertai alasan “*anata inakunattara watashi hitoride shinu shikanai*” Yang artinya “saya lebih baik mati dari pada tidak bersamamu”. Di situlah letak informasi yang berlebih. Tuturan (2) “*shitakunai, anata inakunattara watashi hitoride shinu shikanai*” “memiliki makna implikasi bahwa Haruna ingin menyampaikan maksud secara tidak langsung dan meminta maaf. Meskipun tidak ditanyakan alasannya Haruna sengaja memberikan alasan tersebut karena haruna mulai menyadari kesalahannya. Dengan menyatakan rasa sayang tersebut Haruna berharap dapat meluluhkan perasaan suaminya yang sedang marah dan mengancamnya dengan pertanyaan tersebut. Haruna berharap mendapatkan maaf dari suaminya,

Hal tersebut menandakan bahwa pelanggaran prinsip kerja sama maksim kuantitas berupa berlebihnya informasi yang disampaikan oleh Haruna dan terdapat implikatur percakapan tersebut dapat menimbulkan efek humor, informasi berlebih yang di sampaikan Haruna menjadikan posisi Haruna menjadi lemah dan kontras sekali dengan sikap-sikap sebelumnya terhadap suaminya. Pada awalnya penonton mengira bahwa Haruna adalah istri yang sangat galak dan pemberani, tetapi dengan informasi yang berlebih tersebut justru menandakan bahwa Haruna bukanlah seperti apa yang dibayangkan oleh penonton pada sesi sebelumnya. Implikatur percakapan yang ada dapat menimbulkan efek humor pada penonton yang ditandai dengan tawa penonton sesaat setelah tuturan tersebut diujarkan. Artinya penulis naskah berhasil menyampaikan implikatur percakapan yang dapat menimbulkan efek humor melalui dialog tersebut kepada penonton sebagai mitra tuturnya.

2. Maksim Kualitas

- Ken : *Tadaima* (1)
Saya pulang
- Haruna : *Ken chan okaeri.* (2) 😄
Selamat datang Ken
- Ken : *Hai, ...ee, nande oma? kodomoka omae? kodomoka ore?* (3)
Ya...ee, kenapa kamu? apa kamu anak-anak? apa aku anak-anak?

(Shimura Ken, seri Rokunin No Okusan, menit 06.57)

Situasi percakapan

Ken menganggap bahwa Haruna tidak tahu tata karena dan kurang perhatian. Ken mencoba mengajarkan istrinya dengan membuat simulasi tentang beberapa hal yang harus dilakukan sejak suaminya baru pulang dari bekerja. Pada contoh yang pertama masih gagal. Kemudian dengan contoh yang kedua dan berikutnya. Ken membuka pintu dan mengucapkan salam. Meskipun jawaban salamnya sudah benar tetapi Haruna memanggil suaminya dengan panggilan “*Ken chan*” di mana panggilan tersebut adalah panggilan yang umumnya digunakan untuk memanggil anak-anak. Ken balik bertanya kepada Haruna kenapa memanggilnya dengan panggilan seperti itu.

Analisis

Tuturan nomor (2) “*Ken chan okaeri*” bisa dikatakan melanggar prinsip kerjasama maksim Kualitas yaitu peserta tutur diharapkan untuk tidak mengatakan sesuatu yang tidak benar dan faktanya kurang meyakinkan. “*Tadaima*” merupakan ucapan salam yang diucapkan ketika orang Jepang pulang kerumah. Tuturan (2) “*ken chan okaeri*” merupakan jawaban dari Haruna untuk menjawab salam dari ken. Kata “*chan*” dalam bahasa Jepang memiliki fungsi sebagai panggilan yang digunakan untuk anak-anak atau kakek nenek. Tuturan tersebut didukung dengan tuturan (3) “*hai, ...ee, nande omae? kodomoka omae? kodomo ka ore?*” Yang menyatakan bahwa ken menolak dipanggil dengan sebutan “*ken chan*” dan kembali bertanya pada Haruna “apakah Haruna menganggap dirinya seperti anak-anak.”

Tuturan tersebut mempunyai implikasi bahwa istri Ken sengaja menuturkan tuturan yang tidak benar dan tidak sesuai dengan fakta sebenarnya karena Haruna merasa jengkel kepada suaminya. Secara tidak langsung Haruna ingin mengatakan bahwa Ken seperti anak-anak dengan menyebutnya dengan sapaan “*Ken chan*” dan sikap tersebut dianggap merendahkan posisi Ken sebagai suami Haruna. Hal tersebut dianggap lucu oleh penonton dan membuat penonton tertawa. Penonton menilai bahwa implikatur percakapan yang ada pada tuturan Haruna tersebut yang memiliki maksud untuk mengejek secara tidak langsung dengan memanggil suaminya dengan kata “*Ken chan*” tersebut menggambarkan bahwa Suaminya yang sudah dewasa disamakan dengan

Muhaimin, Implikatur yang Menimbulkan Humor dalam Serial Roku Nin no Okusan oleh Shimura Ken

anak kecil yang harus dipanggil dengan sebutan “chan” sehingga tuturan tersebut membuat Ken semakin kesal dan terdengar sebagai sesuatu yang lucu oleh penonton. Fakta yang tidak sesuai tersebut membuat posisi Ken menjadi lemah dan secara tidak langsung Haruna merendahkan posisi suaminya, yang seolah-olah dia tidak tahu bahwa tuturan tersebut adalah salah. Implikatur percakapan yang ada dapat menimbulkan efek humor pada penonton yang ditandai dengan tawa penonton sesaat setelah tuturan tersebut diujarkan. Artinya penulis naskah berhasil menyampaikan implikatur percakapan yang dapat menimbulkan efek humor melalui dialog tersebut kepada penonton sebagai mitra tuturnya.

3. Maksim Relevansi

- Rie : *Otoko, imoto, kodomo, hitorigurai iikana* (1) 😄
 Anak laki, anak perempuan, anak, seorang anak lagi
 bolehlah
- Ken : *Mo, oremo hora, toshi dakarana* (2)
 Saya sudah tua gini kok
(Shimura Ken, seri Rokunin No Okusan, menit 12:24)

Situasi percakapan

Setelah kedua anak mereka berselisih ingin mempunyai adik. Ken tidak menanggapi apa yang diinginkan oleh anaknya tersebut dan menyuruh anak-anak nya untuk tidur, di ruang makan hanya ada Ken dan Rie. Rie mencoba menggoda suaminya tentang apa yang diinginkan oleh kedua anaknya, yaitu memiliki adik. Dengan nada yang manja menggoda Rie mencoba merayu Ken untuk menuruti kemauan anaknya itu. Tetapi Ken terus menghindari pembicaraan itu.

Analisis

Tuturan (1) “*otoko, imoto, kodomo, hitorigurai iikana*” bisa dikatakan melanggar prinsip kerjasama maksim cara sub maksim (b) yaitu Hindari kata kata yang berarti ganda atau ambigu. Apa yang di tuturkan oleh Rie tidak teratur sehingga maksud dari tuturan itu tidak dapat tersampaikan dengan baik. Rie mengatakan “anak laki-laki”

kemudian “anak perempuan” kemudian “anak” dan terakhir mengatakan “seorang anak lagi boleh lah” apa yang ingin di bahas oleh Rie dalam tuturan tersebut tidak spesifik, bermakna ambigu dan membingungkan, sehingga tuturan tersebut bisa dikatakan melanggar prinsip kerjasama. implikatur percakapan pada tuturan tersebut bahwa Rie sengaja tidak mengungkapkan keinginannya secara langsung karena malu kepada Ken.

Tuturan (2) bisa dikatakan melanggar Prinsip Kerjasama Maksim Hubungan atau Relevansi yaitu agar terjadi kerjasama yang baik antara penutur dan mitra tutur masing masing hendaknya dapat memberikan kontribusi yang relevan tentang sesuatu yang di pertuturkan itu. Ken menyatakan bahwa umurnya sudah tua padahal dari tuturan sebelumnya tidak ada yang menanyakan atau membahas tentang umur. Tuturan Ken yang tidak relevan ini memiliki alasan tersendiri, oleh karena itu tuturan Ken tersebut memiliki makna implikatur percakapan bahwa Ken menolak secara tidak langsung terhadap tuturan Rie yang ambigu. Ken mengerti maksud Rie bahwa Rie ingin mengajaknya berhubungan intim. Walaupun dengan tuturan yang tidak langsung. Ajakan tersebut ditolak oleh Ken dengan mengatakan bahwa dia sudah tua. Ken ingin memberi alasan tentang resiko kedepan jika memiliki anak pada usia tua. wacana kepada Rie bahwa semakin tua umur sebuah pasangan maka hasrat untuk melakukan itu semakin berkurang. Apabila mempunyai anak pada usia tua untuk ke depannya kebutuhan semakin meningkat dan ekonomi melemah dikarenakan masa tua bukanlah masa produktif lagi untuk bekerja. Implikatur percakapan yang ada dapat menimbulkan efek humor pada penonton yang ditandai dengan tawa penonton sesaat setelah tuturan tersebut diujarkan. Artinya penulis naskah berhasil menyampaikan implikatur percakapan yang dapat menimbulkan efek humor melalui dialog tersebut kepada penonton sebagai mitra tuturnya.

4. Maksim cara

Ken : *Nani yatteirukore?* (1)

Apa yang kamu lakukan?

Haruna : *”Naniyatteiru wakaruru”* *deshou sentakumono wo tatandeiru* (2)
 “Apa yang kamu lakukan” sudah tau sedang melipat

Ken : *Ore wakaruyo, omae* (3) 

Aku sudah tau lah.

Muhaimin, Implikatur yang Menimbulkan Humor dalam Serial Roku Nin no Okusan oleh Shimura Ken

(Shimura Ken, seri Rokunin No Okusan, menit 06.05)

Situasi percakapan

Ken dan Haruna adalah seorang suami istri yang tinggal di rumah sederhana. Ken pulang kerumah sambil menenteng tas kerjanya dan membuka pintu, kemudian mengucapkan salam. Istrinya (Haruna) keluar dari ruang belakang dan membalas salam dari suaminya sambil membawa setumpuk jemuran dan langsung melipatnya di ruang tamu. Dengan rasa kesal Ken bertanya kepada Haruna tentang apa yang sedang dilakukan.

Analisis

Tuturan (1) “*Nani yatteiru kore?*” melanggar prinsip kerjasama yaitu maksim cara sub maksim (b) hindari ungkapan yang bermakna tidak jelas atau kabur. (1) “*Nani yatteiru kore*” adalah tuturan yang tidak jelas diperkuat dengan tuturan no (2) “*naniyatteiru wakarushou sentakumono wo tatandeiru*” yang menyatakan bahwa Haruna menyangkal pertanyaan Ken tersebut dengan mengulangi kata yang diucapkan oleh Ken, kemudian Haruna menyuruh ken untuk melihat dengan mata kepala sendiri aktivitas apa yang sedang dilakukan oleh Haruna.

Tuturan (2) “*naniyatteiru wakarushou sentakumono wo tatandeiru*” bisa dikatakan melanggar prinsip kerjasama maksim kuantitas sub maksim (a) sumbangan informasi anda harus seinformatif yang di butuhkan. Pada waktu Ken bertanya pada Haruna dengan tuturan (1) “*Nani yatteiru kore?*” dijawab dengan tuturan tuturan (2) “*naniyatteiru wakarushou sentakumono wo tatandeiru*” informasi yang ditanyakan oleh Ken tidak dijawab dengan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan. Haruna mengulang pertanyaan Ken dan memberikan statemen yang menjengkelkan. Oleh karena itu tuturan tersebut tidak memberikan sumbangan informasi yang seinformatif yang dibutuhkan. Tuturan (2) “*naniyatteiru wakarushou sentakumono wo tatandeiru*” mempunyai makna implikasi bahwa Haruna ingin mengetahui lebih dalam maksud dari pertanyaan suaminya tersebut. Haruna menunjukkan sikap jengkel,

atau tidak suka terhadap pertanyaan suaminya yang seharusnya tanpa bertanya saminya sudah tahu aktifitas yang sedang dilakukan istrinya karena bisa melihat secara langsung. Haruna merasa harus menyelesaikan pekerjaannya karena kesibukannya sebagai ibu rumah tangga, sedangkan suaminya merasa kurang diperhatikan oleh istrinya karena pada waktu pulang tidak disambut dengan sesuatu hal yang menyenangkan. Terdapat dua perasaan yang berbeda dalam dialog tersebut tetapi tidak disampaikan secara langsung.

Pada tuturan (3) “*ore wakaruyo, omae*” yang artinya “aku sudah tau lah” dari tuturan tersebut bisa diinterpretasikan bahwa Ken mengetahui sebuah informasi. Karena diucapkan dengan nada tinggi terdapat kesan tidak senang, jengkel, atau menyangkal dalam tuturan tersebut. Padahal pada paparan tuturan (1) sebelumnya Ken bertanya kepada Haruna. Dan dijawab oleh Haruna, tetapi pada tuturan (3) seolah-olah Ken sudah tahu jawaban dari tuturan (1) sehingga bisa dikatakan tuturan (1) bukan sebuah tuturan pertanyaan, mekipun secara struktur merupakan kalimat tanya. Oleh karena itu tuturan (3) “*ore wakaruyo, omae*” bisa dikatakan melanggar prinsip kerjasama maksim cara sub maksim (a) Hindari ungkapan yang kabur atau tidak jelas. Tuturan tersebut mempunyai arti bahwa Ken mengetahui sesuatu informasi, tetapi pada tuturan sebelumnya tidak ada pertanyaan yang mengharuskan Ken untuk menjawab bahwa dia mengetahui sebuah informasi lebih di pertegas lagi pada tuturan (1) “*Nani yatteiru kore?*” Bahwa sebenarnya Ken bertanya, tetapi pada tuturan (3) “*ore wakaruyo, omae*” Seolah-olah ken menjawab pertanyaannya sendiri. Tuturan itulah yang dikatakan mempunyai ungkapan yang kabur atau tidak jelas. Tuturan tersebut mempunyai makna implikasi bahwa Ken ingin menegaskan sesuatu yaitu maksud tuturan (1) belum tersampaikan meskipun istrinya mengelak dan jengkel serta tahu tuturan Ken tersebut bermakna kabur atau tidak jelas. Ken ingin mempertegasnya dengan tuturan (3) Maksud yang belum disampaikan itu adalah Ken ingin diperhatikan pada saat pulang kerja. Ken sebagai suami yang sehari-hari mencari nafkah untuk istrinya ingin dihormati dengan cara yang benar.

Pada tuturan (3) “*ore wakaruyo, omae*”(audience laugh) penonton tertawa mendengar tuturan tersebut. Penonton menertawakan posisi Ken yang jengkel kepada istrinya tersebut menandakan bahwa tuturan tersebut mengandung makna lucu.

Muhaimin, Implikatur yang Menimbulkan Humor dalam Serial Roku Nin no Okusan oleh Shimura Ken

Implikatur percakapan yang ada dapat menimbulkan efek humor pada penonton yang ditandai dengan tawa penonton sesaat setelah tuturan tersebut diucapkan. Artinya penulis naskah berhasil menyampaikan implikatur percakapan yang dapat menimbulkan efek humor melalui dialog tersebut kepada penonton sebagai mitra tuturnya.

SIMPULAN

Implikatur percakapan yang dapat memberikan efek humor kepada penonton dalam acara komedi Jepang "*shimura Ken*" seri *rokunin no okusan*. Terdapat pelanggaran prinsip kerjasama percakapan yaitu: Permintaan maaf, ancaman, penyangkalan, mengejek, menegur, menegaskan sesuatu, memerintah, mengalihkan pembicaraan, menakut-nakuti, mempengaruhi, dan penolakan.

Implikatur percakapan yang dapat menimbulkan efek humor kepada penonton adalah: (1) Implikatur yang ada merupakan gambaran situasi yang terjadi tidak sesuai dengan apa yang dibayangkan sebelumnya. (2) implikatur yang ada berpotensi, melemahkan, menganiaya, meminggirkan, menyusahkan, Memojokkan. (3) Implikatur yang ada merupakan gambaran kondisi yang tidak diinginkan, penolakan, ketidaksetujuan, keterpaksaan, kemarahan dan perlawanan. Implikatur digunakan sebagai sarana penunjang terciptanya humor oleh penutur kepada mitra tutur (penonton) yang ditandai dengan tawa penonton, sehingga tujuan dari acara yang bertemakan tentang humor dapat tersampaikan yaitu sebagai hiburan bagi masyarakat.

REFERENSI

- Andyka Miftakhul Farild. (2012). *Implikatur-implikatur percakapan dalam wacana humor Gusdur*. Skripsi Sarjana Sastra Indonesia Universitas Sebelas Maret Surakarta: tidak diterbitkan.
- Ariefandi, F. (2018). Ilokusi yang memberikan efek humor kepada pembaca dalam manga Azumanga Daioh. *Lite: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya* 14 (2), 118-138.
- Grice, H.P. (1975). Logic and Conversation. Dalam *Syntax and Semantics*.
- Kimie, O. (2013). *An Examination for Styles of Japanese Humor: Japan's Funniest Story*.
- Leech, G. (1993). *Prinsip-Prinsip Pragmatik*. (Terj) M. D. D. Oka. Jakarta: Universitas Indonesia.

- Levinson, Stephen C. (1983) *Pragmatics*. Great Britain: Cambridge University Press.
- Nadar, F. X. (2009). *Pragmatik dan Penelitian Pragmatik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nawa, A. (2013). *Differences of Sense of Humor Between Cultures; An Analysis of Two Comedy Acts in Japan and the US*. Aichi, Jepang: Thesis Aichi Shukutoku University.
- Saifudin, A., Risagarniwa, Y.Y., Citraresmana, E., Sidiq, I.I. (2019). Pengembangan Alat Analisis Humor dalam Komik Jepang. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture* 1 (2), 129-143.
- Saifudin, A. (2018). Konteks dalam Studi Linguistik Pragmatik. *Lite: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya* 14 (2), 108–117.
- Saifudin, A., Risagarniwa, Y.Y., Citraresmana, E. (2017). Developing a Semiotic Analysis Tool of Humor in Manga: A Pilot Study of Cognitive and Cultural Representation in Humorous Comic. *6 th Global Conference on Business and Social Sciences on "Contemporary Issues in Business and Social Sciences Research"* (CIBSSR – 2017)
- Saifudin, A. (2017). Penggunaan Manga Humor dalam Pembelajaran Bahasa dan Penelitian Bahasa Jepang. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang* 2 (2), 99-113.
- Saifudin, A. (2005). *Faktor Sosial Budaya dan Kesopanan Orang Jepang dalam Pengungkapan Tindak Tutur Terima Kasih pada Skenario Drama Televisi Beautiful Life Karya Kitagawa Eriko*. Thesis. Program Pascasarjana KWJ UI: Jakarta.
- Setiawan, A. (1990). *Teori Humor*. Jakarta: Majalah Astaga, No. 3 Th. III, hal.34-35.
- Yamazaki. (2010, March 3). Conversational Implicature in Stand-up Comedies.
- Tri Astuti. (2011). *Analisis Implikatur Percakapan Tokoh Chieko dalam Novel Koto Karya Yasunari Kawabata*. Skripsi Sarjana Sastra FIB Universitas Dian Nuswantoro Semarang: Tidak diterbitkan.

**ICONICITY ADAPTATION:
AN ANALYSIS OF ONOMATOPOEIAS IN *FINANCE SMURFS* COMIC AND
ITS INDONESIAN TRANSLATION *SMURF BENDAHARA***

Ailsa Agatha Santoso, Nina Setyaningsih

ailsa.agatha18@gmail.com
Universitas Dian Nuswantoro

***Abstract:** Onomatopoeia is one example of iconic signs influenced by the culture of the origin of the speakers. Translating an onomatopoeic word will need more than just a dictionary, but also culture and linguistic understanding of both source and target languages. Dealing with this issue, this research attempts to investigate how the onomatopoeias featured in the Finance Smurfs comic is translated into Indonesian. The data were obtained from Finance Smurfs comic and its translated version. Using articulatory phonetics to describe 47 onomatopoeias found in the comic, 43 are classified as iconic in both SL and TL, while 4 of them are not iconic. In addition, although the forms of onomatopoeias in source and target language are different their meanings are maintained based on the context.*

***Keywords:** comic, Finance Smurfs, iconicity, onomatopoeia, translation*

Iconicity is related to an object and its resemblance. It can be found not only in photographs, but also expression, graphics, figures, even metaphors. In language, to consider whether an object is iconic or not, there are several facts that can make them relate each other. Certain sound sometimes can have meaning. This is called sound symbolism. It is a relation between sound and its specific meaning. Sounds can be determined as iconic if the production symbolizes the words itself.

Onomatopoeia is a word or an object named after the sound it produces. Onomatopoeias are also influenced by the culture of the origin of the speakers. For example, the equivalence of onomatopoeic sound of a pig in Indonesian ‘ngok-ngok’ [NOK NOK] is ‘oink-oink’ [OINK OINK] in English. The form of onomatopoeic sounds of animal has different structure in different language since different languages have different characteristics. Their phonological systems are also completely different. Many onomatopoeic words are arbitrary in nature. For instance, the sound of a gun is ‘bang’ [b{N] in English, while in Indonesian it is perceived as

'dor' [dOr]. However, despite their arbitrariness, some onomatopoeic words are iconic. As a case in point, it can be found in the sound of a gecko in Indonesian. The Indonesian word for gecko is 'tokek', derived from the sound of the animal.

In dealing with translation, one of the challenges in conducting an analysis of a translation work is when the source language and the target language (henceforth SL and TL respectively) have a completely different structure or form, including sounds, words, phrases, clauses sentences, and so on. Translation is basically transforming between two languages. Translating a language is not only changing SL into TL but also transferring ideas. When a translator translates an onomatopoeic word he or she will need not only a dictionary, but also culture and linguistic understanding of both SL and TL.

Onomatopoeias are often found in comics. In translating comic series, the translator is expected to master more than just the language but also the culture to know whether it is appropriate to read and acceptable to the readers. As an illustration, the following figure demonstrates an onomatopoeic sound in a Smurf comic:

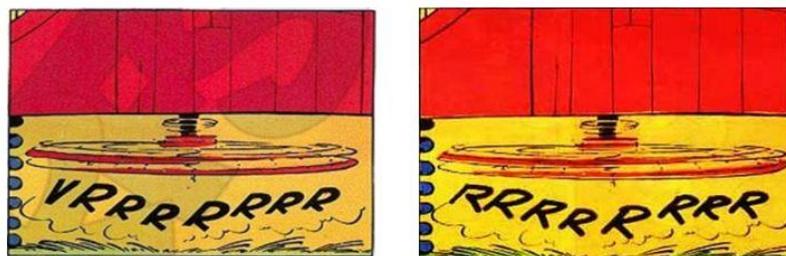


Figure 1: A panel from page 11 of *Astro Smurfs' Rocket Machine* (*Astro Smurfs*, 1970)

In Figure 1, the comic will somehow lose its meaning if the sound of the machine is not given an onomatopoeic sound. The onomatopoeia eases the readers in imagining how the machine sounds like. The figure presents the sound of a rocket machine in SL as *vrrrr* translated into TL *rrrr*. Hence, the way certain sound is perceived in different languages, and how it influences the way the translator translates the onomatopoeia are some of the reasons why the translation of onomatopoeia in the comic is of an important issue.

Ailsa Agatha Santoso, Nina Setyaningsih, Iconicity Adaptation: An Analysis of Onomatopoeias in *Finance Smurfs* Comic and Its Indonesian Translation *Smurf Bendahara*

Therefore, based on the phenomenon previously explained, this research will investigate the Smurf comic entitled *Finance Smurfs* and its Indonesian translation *Smurfs Bendahara*. The research aims to analyze whether or not the translation of onomatopoeic words in *Finance Smurfs* comic still maintains the iconicity.

LITERATURE REVIEWS

There are previous researches which analyze onomatopoeic words. The first is an analysis of onomatopoeia in Garfield comic (Eliza, 2011). This paper analyzes the onomatopoeia of one particular language (English). From the 15 samples of data of onomatopoeic words, 10 of them are secondary, and 5 are primary onomatopoeic words. The research also identifies two kinds of meaning namely lexical and contextual meaning. The research concludes that the primary is the imitation of the sound of an object and the secondary is the imitation of the combined sounds of an object and its movement. Another research is on the onomatopoeic words in Indonesian comic *Baru Klinting* (Najichah, 2018). This research analyzes the structures and meaning of onomatopoeia in the comic. The findings of this research show that there are there are three types of onomatopoeia structure, namely monosyllable, bisyllable, and multisyllable. The meanings of these onomatopoeic words are classified into onomatopoeia of circumstance, action, sound imitation, and character's emotional state.

Each of the previous studies above examines the onomatopoeia of one language in the data, and mainly concerns on the types and meanings of onomatopoeia found in the respective language. This research attempts to focus on analyzing a different comic book, *Finance Smurfs*, and its Indonesian translation. Moreover, as onomatopoeia may be arbitrary or iconic, this research also explores how onomatopoeic words in the comic might have a possibility of being either iconic or non-iconic by looking at how the sounds of English and Indonesian onomatopoeias in the comic are produced.

Translation

An activity which aims at delivering meanings of any discourse from one origin language into second language is called translation. Machali (2000) says that translation deals with meaning rendered from SL into TL. Hartono (2009) states that translation is a transfer process which aims at the transformation of a written SL text into an optimally equivalent TL text, and which requires the syntactic, the semantic, and the pragmatic understanding and analytical processing of the source text. Thus, it can be said that the main focus of translation deals with the delivering of meaning from SL into TL.

When translating, there are shifts between the source and the target language. Machali (2000) calls it 'rank shift'. Shift deals with some changes occurring in a translation process. It also occurs when there is no formal correspondence to the syntactic item to be translated. Thus, it can be inferred that these shifts can also specify which item is iconic and which one is not.

Iconicity

Torop (2008: 256) states that "translation semiotics itself can be regarded as a discipline that deals with mediation processes between various sign system, and, on the macro level, with culture as a translation mechanism." According to F. de Saussure (1916), "meaning in semiotic systems is expressed by signs, which have a particular form, called *signifier*, and some meaning that the signifier conveys, called the *signified*". In contrast, in the framework of Peirce's semiotic typology, sign has been classified into *icon*, *index*, and *symbol* (Nöth (2001). This triad of signs is defined according to the creation of the relation between the sign vehicle and its referential object. Portraits and onomatopoeia are examples of classifications of iconic images, meaning that one can, by simply looking at the icon, get information about its object (Dofs, 2008).

Ailsa Agatha Santoso, Nina Setyaningsih, Iconicity Adaptation: An Analysis of Onomatopoeias in *Finance Smurfs* Comic and Its Indonesian Translation *Smurf Bendahara*

Onomatopoeia

Onomatopoeia is the representation or imitation in language of sounds from the natural world, rendered according to a language's phonetic inventory, phonological rules, and socio-historical practices (Guynes, 2014). Onomatopoeias may come from the sound of an object, animal, or action. Onomatopoeia is the representation or imitation in sound of language from the natural world, rendered according to a language's phonetic inventory, phonological rules, and socio-historical practices. For example, the sounds [i] and [e] advise something small and high, the sounds [a], [u], and [o] suggest something great, low, and deep, and the sound [r] expresses something that vibrates (Keraf, 1997).

Onomatopoeia also deals with the relationship between sound and meaning. The idea of sounds having meaning in themselves is called sound symbolism (Dofs, 2008). Hinton et al. (1994) arranges scale the level relation between sound and meaning as follows:

1. *Corporeal sound symbolism*, specific intonation patterns used to reveal the internal condition of the speaker emotionally and physically. This category includes sounds that are symptomatic unintentional, such as hiccough, sound of feeling, interjection, and sound that related to the emotional and physical condition.
2. *Imitative sound symbolism* represents onomatopoeic words and phrases in nature and environment, such as *bang*, *knock-knock* *bow-wow*. In the representation of sounds and movements that are repeated, reduplication is often used, such as the sound *ding-dong*.
3. *Synesthetic sound symbolism* means using sound to symbolize the non-acoustic phenomena, such as movement, size and shape. For example, many languages in the world show to take advantage of the relationship between the small size of the vowel [i], and the large size of the vowel [a].

4. *Conventional sound symbolism* is analogical on phoneme associations a certain groups with particular meaning. These categories are arbitrary and conventional. For example in English, *gl-* prefix in the word *glitter*, *glow*, *glisten*, *glimmer*, is connected with the meaning of the light. This case is not found in languages that do not have prefix consonant *gl-*. Therefore, this case is language-specific, and this phenomenon is commonly called phonestemic.

Articulatory Phonetics

Articulatory phonetics concerns with the movement of various parts of the vocal tract during speech. Using this branch of phonetics, sounds can be broken down into two categories, namely consonant and vowel.

English and Indonesian Consonant Sounds

Consonant sounds are produced based on their voicing, place of articulation, and manner of articulation. The consonant sounds in English and Indonesian languages are described in the following charts:

Table 1. English Consonants (Meyer, 2009)

	Bilabial	Labiodental	Interdental	Alveolar	Palatal	Velar	Glottal
Stop (oral)							
voiceless	p			t		k	ʔ
voiced	b			d		g	
Nasal (voiced)	m			n		ŋ	
Fricative							
voiceless		f	θ	s	ʃ		h
voiced		v	ð	z	ʒ		
Affricate							
voiceless					tʃ		
voiced					dʒ		
Glide							
voiceless	ɱ					ɰ	
voiced	w				j	w	
Liquid (voiced)							
(central)				r			
(lateral)				l			

Ailsa Agatha Santoso, Nina Setyaningsih, Iconicity Adaptation: An Analysis of Onomatopoeias in *Finance Smurfs* Comic and Its Indonesian Translation *Smurf Bendahara*

Table 2. Indonesian Consonants (Bowen, 2005)

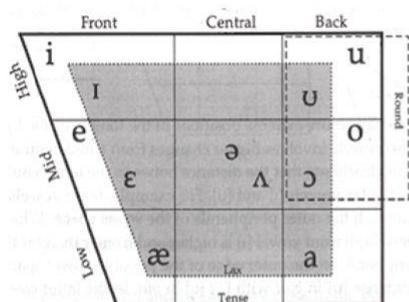
		MANNER	VOICING	PLACE					
				Bilabial	Labiodental	Interdental	Alveolar	Palatal	Velar
OBSTRUENTS	Stop	Voiceless	p			t	tʃ	k	(ʔ)
		Voiced	b			d	dʒ	g	
	Fricative	Voiceless		(f)		s			
		Voiced		(v)		(z)			
	Affricate	Voiceless					(tʃ)	(x)	(h)
	Voiced								
SONORANTS	Nasal	Voiced	m			n	ɲ	ŋ	
	L	Lateral	Voiced			l			
		Rhotic	Voiced			r			
	Glide	Voiced	w				j	w	

L = liquid () = Occurs in words 'borrowed' from another language

English and Indonesian Vowel Sounds

According to Fromkin et al. (2009), vowel sounds are classified based on tongue position, lip rounding, and diphthongs. The vowel sounds in English and Indonesian languages are described in the following charts:

Table 3. Vowel Charts (Meyer, 2009)



English

	Front	Central	Back
Close	i		u
Mid	e	ə	o
Open		a	

Indonesian

Diphthong

A diphthong is a vowel in which there is a noticeable sound change within the same syllable. The English diphthongs consist of /ɪə/, /eə/, /ʊə/, /eɪ/, /aɪ/, /ɔɪ/, /eʊ/, and /aʊ/, while Indonesian diphthongs are /ai/, /au/, and /oi/ (Djarmika, 2013).

METHODS

This research is a qualitative descriptive one. According to Lambert and Lambert (2012), “a qualitative descriptive approach needs to be the design of choice when a straight forward description of a phenomenon is desired.” This research explains the onomatopoeic words and their translated version by describing how those onomatopoeias are produced. The sound production to describe the articulatory phonetic of the onomatopoeic words was conducted by the researchers themselves (Indonesian native speakers majoring in English) and by consulting the dictionaries. The data of this research were taken from Smurfs comic series *Finance Smurfs* (SL) and its Indonesian translation version *Smurf Bendahara* (TL). The English comic was downloaded from <http://bluebuddies.com>, while the Indonesian version was downloaded from <http://download-komik-ebook.blogspot.co.id> on February 5, 2018. This research focuses on the onomatopoeic words in *Finance Smurfs* and *Smurf Bendahara*.

After the data were collected, they were analyzed by following these steps: (1) classifying the English onomatopoeic words and their Indonesian translation, (2) making phonetic transcriptions of each onomatopoeia, (3) determining the meaning of each onomatopoeic word, (4) describing how the onomatopoeic words are produced by using articulatory phonetics, (5) identifying whether the SL and its translation are both iconic or not, and (6) drawing conclusion.

DISCUSSION

After the data were analyzed, the following findings were found:

Table 4. Findings

No	Iconicity	Σ	%
1	Maintained /iconic	43	92%
2	Not maintained/non-iconic	4	8%
TOTAL		47	100%

The English version of *Finance Smurf* and its Indonesian translation have a total of 44 pages consisting of 434 panels respectively. There are 47 onomatopoeic words

Ailsa Agatha Santoso, Nina Setyaningsih, Iconicity Adaptation: An Analysis of Onomatopoeias in *Finance Smurfs* Comic and Its Indonesian Translation *Smurf Bendahara*

in the comic. Of the 47 data found in *Finance Smurf* comic, 43 data are qualified as iconic, while 4 data are not. All forms in SL and TL are different but their meanings are still in the same context. The explanation of the findings is as follows.

Iconic

This section discusses the iconicity adaptation of the onomatopoeias found in *Finance Smurfs* (SL) and its translation (TL). The translation of the onomatopoeias still maintains the iconicity of the source language version.

Excerpt 1

Context: A Smurf saves Papa Smurf from an explosion in his laboratory.

Data no.	Page	SL	TL
3	4	 <p>[kɒf kɒf]</p>	 <p>[uhu? uhu?]</p>

Excerpt 1 shows a Smurf chokes when he accidentally inhales gas in the exploded laboratory. The coughing sound is represented as *cough cough* in SL. The onomatopoeia *cough cough* is translated into Indonesian *uhuk uhuk*. These onomatopoeic words mean expelling air from the lungs with a short sound. Both *cough cough* and *uhuk uhuk* have similar representation of the sound that expels air suddenly with a sharp sound.

The onomatopoeia *cough cough* in SL is transcribed as [kɒf kɒf] and it uses the back rounded vowel [ɒ]. Meanwhile, in TL the onomatopoeia *uhuk-uhuk* is transcribed as [uhu? uhu?] and it also uses the back rounded vowel [u]. The vowels [ɒ] and [u] suggest something round and deep. In producing the sounds [ɒ] and [u], the lips are curved like a little circle, which reflects something that is round and deep. Furthermore, when someone coughs his/her lips will shape like a circle (round) and

the sound is tense, which also resembles the nature of the back vowels [o] and [u]. The reduplicated sounds also represent the coughing sounds that are usually repeated. From that reason, the onomatopoeic sound in SL and its translation can be considered iconic since they suggest the resemblance of the object.

Excerpt 2

Context: Chef Smurf rings a bell to inform every Smurf in the village that it is meal time.

Data no.	Page	SL	TL
9	13	 <p>[diliŋ diliŋ]</p>	 <p>[kliniŋ kliniŋ]</p>

Excerpt 2 shows Chef Smurf jingles a bell that sounds “*diling diling*” in SL. The sound is translated into “*klining klining*”. The sound “*diling diling*” [diliŋ diliŋ] and “*klining klining*” [kliniŋ kliniŋ] have the same representation of the sound of a jingling bell. The sound [diliŋ diliŋ] uses the high front vowel [i] and the voiced velar nasal consonant [ŋ]. Meanwhile, the sound [kliniŋ kliniŋ] also uses the front vowel [i] and the voiced velar nasal [ŋ]. The high tone [i] suggests a small size, while the voiced velar nasal [ŋ] suggests resonance or vibration. In articulating of the sound [i] the lips are slightly opened, while in [ŋ] the back of the tongue constricts with the velum and vibrates the vocal cord, thus reflecting the resonance. These sounds suggest the small shape of the bell and the clapper that strikes the bell so as to create the jingling sound. Therefore, the SL and translated version of the onomatopoeic sound are both iconic.

Ailsa Agatha Santoso, Nina Setyaningsih, Iconicity Adaptation: An Analysis of Onomatopoeias in *Finance Smurfs* Comic and Its Indonesian Translation *Smurf Bendahara*

Excerpt 3

Context: Farmer Smurf hears the sound “*critch cratch*” and finds out that it is Gargamel walking through the woods.

Data no.	Page	SL	TL
25	27	 <p>[kritʃ kratʃ]</p>	 <p>[srek srek]</p>

In the excerpt above, the sound “*critch cratch*” in English is translated into “*sreek sreek*”. The onomatopoeia “*critch cratch*” and its translation “*sreek sreek*” have affricate [tʃ] and fricative [s] respectively. Both sounds suggest the sound of something rubbed or a friction against a rough surface. They also have the sound [r] which indicates motion or vibration.

In articulating of the sound [r], the tip of the tongue constricts with alveolar ridge. The tongue also vibrates when pronouncing [r]. Regarding the affricate [tʃ] and fricative [s], these sounds are produced by a constriction of airflow to create friction. The vibration, the friction, and the sound reduplications suggest a repeating fast movement of the onomatopoeic words which describes Gargamel’s walk. Therefore, the Indonesian translation of the onomatopoeia “*critch cratch*” into “*sreek sreek*” still maintains the iconicity.

Non-iconic

Although most of the data findings show that the translation of onomatopoeias in *Finance Smurfs* comic still maintains the iconicity of the SL version, there are onomatopoeias that do not maintain the iconicity. The examples are provided below.

Excerpt 4

Context: Azrael, Gargamel’s cat, is being hit with a wooden stick by a Smurf.

Data no.	Page	SL	TL
38	38	 <p>[pif]</p>	 <p>[blɛtak]</p>

To describe the sound of a light punch or hit in a small range, the sound “*pif*” in SL is translated into “*bletak*” in TL. The word “*pif*” is transcribed as [pif], which contains the high front vowel [i]. Meanwhile, the word “*bletak*” is transcribed as [blɛtak], containing the low central vowel [a]. Furthermore, [pif] has the voiceless sound [p], while [blɛtak] has the voiced sound [b]. The sounds [i] and [p] suggests a meaning of small or light, while [a] and [b] are the opposite, i.e. they sound heavier. The sound [pif] indicates that the action of Smurf hitting Azrael is done slightly. In contrast, the translation version [blɛtak] indicates that Smurf’s action is done harder.

From the description above it can be implied that there is a shift in the translation. In this case, the data demonstrate that the sound symbolism does not hold because the same hitting action is described by using different onomatopoeias with sounds that are mostly different in nature. From this explanation, it can be said that the translation does not maintain the iconicity of the SL. Therefore, the onomatopoeia of the hitting action in this case is considered non-iconic or arbitrary.

Excerpt 5

Context: Smurf laughs out loud.

Ailsa Agatha Santoso, Nina Setyaningsih, Iconicity Adaptation: An Analysis of Onomatopoeias in *Finance Smurfs* Comic and Its Indonesian Translation *Smurf Bendahara*

Data no.	Page	SL	TL
2	3	 <p>[ha ha ha ha ha]</p>	 <p>[hi hi hi]</p>

The above excerpt shows the onomatopoeia of a laughing Smurf. The SL version of the laugh [ha ha ha ha ha] is translated into TL as [hi hi hi]. The SL [ha ha ha ha ha] contains the low central vowel [a], while the TL has the high front vowel [i]. The sound [a] is produced with an open mouth, whereas [i] is produced with stretched lips.

In this data sample, the translation does not maintain the iconicity of the SL. Therefore, in this context the laughing sound is arbitrary since in the comic, a different language has a different way of expressing the same laugh.

CONCLUSION

After the data were analyzed, it can be concluded that in terms of how the onomatopoeic words are translated into Indonesian (TL) by looking at the way they are articulated and transcribed phonetically, most of these words are iconic both in SL and TL. However, not all onomatopoeic words in the Indonesian version (*Smurf Bendahara*) still maintain the iconicity of the source language version (*Finance Smurfs*). Furthermore, there is a shift in terms of the form of the onomatopoeia. Although the forms of onomatopoeia in SL and TL are different, their meanings are maintained based on the context.

In addition, since the phonetic transcription in this research was mainly based on the researchers' sense, it is suggested that future research consult to native speakers of SL and TL. Also, a more comprehensive analysis on the way onomatopoeic words are translated by using certain translation techniques needs to be clarified.

REFERENCES

- Bowen, Caroline. (2015). *Speech Language Therapy*. Retrieved on June 4, 2018 from https://www.speech-language-therapy.com/index.php?option=com_content&view=article&id=22&Itemid=124
- Djarmika, Unggul. (2013). Contrastive Linguistics & Error Analysis. Retrieved on June 13, 2018 from <https://www.slideshare.net/Djarmika1/contrasting-indonesian-english-diphthongs>
- Eliza, Tiara. (2013). An Analysis of Onomatopoeia in Garfield Comic. *Vivid Journal of Language and Literature* Vol 2, No 2
- Dofs, Elin. (2008). *A Comparative Study of English and Swedish Animal Sound*. Karlstad: Karlstad University
- Fromkin, Victoria, Robert Rodman, and Nina Hyams. (2009). *An Introduction to Language*. Boston : MA Cengage Wadsworth.
- Guynes, S. A. (2014). Four-color sound: a peircean semiotics of comic book onomatopoeia. *The Public Journal of Semiotics*, 6(1):58–72.
- Hartono, Rudi. (2009). *Teori Penerjemahan (A Handbook for Translator)*. Semarang: Cipta Prima Nusantara
- Hinton, Leanne, Johanna Nichols, and John J. Ohala. (1994). *Sound Symbolism*. Cambridge: Cambridge University Press.
- http://bluebuddies.com/cgi-bin/ultimatebb.cgi?ubb=get_topic;f=1;t=003265;p=0
[Retrieved on Feb 20th, 2018]
- <http://download-komik-ebook.blogspot.co.id/2013/07/komik-smurf-bahasa-indonesia.html> [Retrieved on Feb 20th. 2018]
- Keraf, Gorys. (1997). *Lingustik Bandingan Tipologis*. Jakarta: Gramedia
- Lambert, V. A., & Lambert, C. E. (2012). Qualitative Descriptive Research: An Acceptable Design. *Pacific Rim International Journal of Nursing Research*, 16(4), 255-256. Retrieved from <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/PRIJNR/article/view/5805>
- Machali, Rochayah. (2000). *Pedoman Bagi Penerjemah*. Jakarta: PT. Grasindo
- Meyer, Charles F. (2009). *Introducing English Linguistics*. Boston: University of Massachusetts Press.

Ailsa Agatha Santoso, Nina Setyaningsih, Iconicity Adaptation: An Analysis of Onomatopoeias in *Finance Smurfs* Comic and Its Indonesian Translation *Smurf Bendahara*

Najichah, Amalia Fajriyyatin. (2018). Analisis Struktur dan Makna Onomatope dalam Komik Baru Kliting Karya Sapriandy. *Jalabahasa Jurnal Ilmiah Kebahasaan*. Vol. 14 No. 2 pp1-8

Nöth, Winfried. (2001). *Semiotic Foundations of Iconicity in Language and Literature*. Sao Paulo: University of Kassel and Catholic University of Sao Paulo.

INDEKS

A

Adaption, 27
Akulturasi Budaya, 76, 77, 80, 81, 82, 83, 84, 85,
86, 87, 88, 89, 93, 94
Amaryllia, 50, 51, 73
Aminuddin, 46, 47, 73
Amplification, 22, 27, 30, 33, 42, 43
Armchair, 96, 97
Articulatory Phonetics, 125

B

Blum-Kulka, 95, 100, 106
Borrowing, 22, 27, 30, 31, 33, 34, 43

C

Calque, 27
Charles Morris, 107
Clark- Bangerter, 96
Commissive, 22, 25, 29, 30, 43
Compensation, 27, 30, 35
Consonant, 125, 129
Conventional Sound Symbolism, 125
Corporeal Sound Symbolism, 124

D

Dahl, 97, 101, 106
Declaration, 22, 25, 27, 30, 43
Description, 11, 12, 27, 30, 35, 36
Diphthong, 126
Directive, 22, 25, 28, 29, 30, 33, 36, 43, 45
Discourse Completion Test, 95, 96, 97, 101
Discursive Creation, 27
Dofs, 123, 124, 133
Dugderan, 75, 77, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 87, 88

E

Ekstrinsik, 44
Elisitasi Data, 97, 103
Emosi, 45, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 59,
63, 64, 68, 71, 72, 73
English Drama Appreciation, 1, 2, 7, 8, 10, 11, 16,
17, 18, 20
Established Equivalent, 27
Explicit Compliment, 104
Expressive, 25, 28

F

Field Method, 96

G

Gejala Kejiwaan, 46, 47
Generalization, 27, 30, 38
Goleman, 46, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57,
58, 59, 60, 61, 63, 64, 66, 67, 68, 70, 71, 72, 73
Grant, 4
Grice, 107, 109, 111, 119

H

Hartono, 123, 133
Hinton, 124, 133
Humor, 107, 112, 119, 120

I

Iconicity, 121, 123, 127, 134
Illocutionary Acts, 22, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 32, 33,
35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43
Illocutionary Acts, 22, 25, 27, 29, 45
Imitative Sound Symbolism, 124
Implikatur, 107, 111, 113, 115, 116, 119, 120
Informan, 97, 99, 101, 102, 104
Interlanguage Pragmatics, 95
Intrinsik, 44

J

J.R Searle, 27, 29
Jack Mayer, 51
John Dewey, 4
John.R.Searle, 25
Jucker, 97, 106

K

Kasper, 97, 101, 106
Kearifan Lokal, 2, 3
Kelas Demokratis, 4
Keraf, 124, 133
Ki Ageng Pandanaran, 75
Koentjaraningrat, 77, 94
Konteks, 100, 102, 109, 120

L

Laboratory Linguists, 96
Lambert, 127, 133
Larson, 23
Learning By Doing, 4
Levinson, 108, 120
Linguistic Amplification, 27
Linguistic Compression, 27
Lunpia, 75, 76, 89, 93

INDEKS

M

Machali, 123, 133
Maksim Cara, 109, 115, 117, 118
Maksim Kualitas, 109
Maksim Kuantitas, 109, 113, 117
Maksim Percakapan, 109, 111
Maksim Relevansi, 109
Mario Klarer, 4
Melani Budianta, 46
Metaphors, 121
Modulation, 27, 30, 40
Molina Albir, 22, 25, 43
Motivasi, 53
Motivational Expressions, 23

N

Nöth, 123, 134
Noveck, 96, 106
Novel, 22, 25, 28, 45, 44, 120

O

Onomatopoeia, 121, 122, 123, 127, 128, 130, 131,
132, 133

P

Particularization, 27, 30, 41
Peirce, 123
Peter Salovey, 51
Phonestemic, 125
Pragmatik, 95, 96, 100, 101, 105, 107, 112
Pragmatik, 107, 108, 119, 120
Project Based Learning, 1, 4, 5, 7, 10, 11, 18
Prosa, 44
Psikologi, 46, 47, 52, 73

R

Ratna, 7, 21, 74
Reduction, 27, 30, 41, 42
Rene Wellek, 46
Representative, 22, 25, 27, 29, 32, 33, 34, 35, 36,
37, 38, 39, 40, 41, 42, 43
Research Variable Control, 95

S

Semarang, 1, 9, 10, 16, 21, 45, 75, 76, 77, 78, 79,
80, 81, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93,
94, 120, 133
Semiotik, 107
Shimura Ken, 108, 117
Siswanto, 46
Slavin, 23
Sperber, 96, 106
Subtitution, 27
Suwardi, 47
Synesthetic Sound Symbolism, 124

T

Thomas, 4
Torop, 123
Translation, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 30, 31, 32, 34,
37, 38, 39, 43, 121, 122, 123, 127, 128, 129, 130,
131, 132
Translation, 22, 24, 25, 27, 30, 43, 45, 121, 123
Translation Equivalence, 26
Translation Techniques, 22
Transposition, 27, 30, 42
Triyanto, 82, 94

V

Variation, 27
Vowel, 124, 125, 126, 128, 129, 131, 132

W

Walgito, 46, 73
Warak Ngendog, 77, 80, 81, 82, 83, 84, 85
Warak Ngendog, 77, 82, 83, 84, 85
Wisata Sastra, 2, 3, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 15, 17

Y

Yuan, 103, 104, 105, 106