

Bab 2

Landasan Teori

2.1 Fungsi Bahasa

Bahasa dibangun untuk tiga fungsi utama, yaitu

1. Untuk membicarakan apa yang sedang terjadi, yang akan terjadi, dan yang telah terjadi.
2. Untuk berinteraksi dan atau untuk mengekspresikan gagasan.
3. Untuk menghasilkan kedua fungsi di atas dalam suatu koherensi yang menyeluruh.

Selain yang telah disebutkan sebelumnya, bahasa mempunyai banyak fungsi. Salah satu fungsi bahasa menurut Halliday (2002:175) yaitu, bahasa harus berhubungan dengan dirinya sendiri dan gambaran-gambaran dari situasi kapan bahasa tersebut digunakan. Kita dapat menyebutnya sebagai fungsi tekstual, karena fungsi ini memungkinkan pembicara atau penulis untuk membangun teks, atau menghubungkan bagian dari wacana yang bersangkutan dan memungkinkan pendengar atau pembaca membedakan sebuah teks dari sekumpulan kalimat yang telah diacak. Salah satu aspek dari fungsi tekstual adalah pembentukan hubungan yang melekat antara satu kalimat dengan kalimat lain dalam suatu wacana. Teks adalah wacana secara tertulis (berhubungan dengan penulis dan pembaca), dan juga wacana secara lisan (berhubungan dengan pembicara dan pendengar). Sesuai dengan fungsi Bahasa menurut Halliday dalam Brown (2008:246), salah satu fungsi bahasa yaitu fungsi interaksional, merujuk pada kontak komunikatif antara manusia, penggunaan bahasa di kalangan manusia, sehingga memungkinkan mereka untuk membangun kontak sosial dan menjaga saluran-

saluran komunikasi tetap terbuka. Agar saluran komunikasi tetap terbuka, diperlukan keterpaduan dan sinergi pada suatu teks, situasi, pembicara maupun pendengar, sehingga terwujud dalam sebuah wacana.

2.1.1 Fungsi Bahasa di dalam Wacana (*Discourse*)

Ketika penutur berbicara kepada lawan bicara, penutur harus menyusun struktur dan pesan yang ingin mereka katakan. Mereka harus membungkus pesan itu sesuai dengan apa yang diketahui oleh pendengar atau yang tidak diketahui oleh pendengar, dan juga segala tata urutan dalam suatu cara yang berkesinambungan. Jika para penutur memutuskan untuk menulis pesan-pesannya dengan membuat teks tertulis, maka dalam waktu singkat mereka harus menghadapi pendengar memberikan umpan balik interaktif, misalnya surat tanggapan, surat pembaca dan lain sebagainya. Sebagai akibatnya mereka harus bergantung pada mekanisme struktural yang tidak berbelit-belit untuk menyusun teks mereka. Selain itu, penutur dan penulis dianggap menggunakan bahasa tidak hanya sebagai fungsi hubungan antar manusianya saja yaitu mengambil bagian dalam interaksi sosial, tetapi juga dalam fungsi tekstual yaitu menciptakan suatu teks yang sesuai dan tersusun baik. Penyelidikan tentang ruang lingkup yang jauh lebih luas dari bentuk dan fungsi dari apa yang dikatakan dan dituliskan ini dinamakan analisis wacana (Yule, 2008:142).

Menurut Yule (2008:143-152), analisis wacana memfokuskan pada catatan prosesnya, baik secara lisan atau tulisan, lalu bahasa itu digunakan dalam konteks-konteks untuk menyatakan keinginan. Di dalam pragmatik wacana, kita harus memahami dan menyelami persoalan-persoalan interaksi sosial utama dan analisis percakapan. Mengingat kembali bentuk-bentuk dan struktur yang disajikan dalam teks, dan banyak

memberikan perhatian pada konsep-konsep psikologis seperti pengetahuan latar, kepercayaan, dan harapan. Dalam pragmatik wacana, kita tidak dapat menghindar untuk menggali apa yang ada dalam pikiran penutur atau penulis, karena di dalamnya ada keterkaitan antara tuturan dan teks yang tidak bisa diterka sebelumnya. Karena dalam wacana berkaitan dengan koherensi, pengetahuan latar belakang, dan skema budaya.

Secara umum, apa yang ada dalam benak pemakai bahasa sebagian besar adalah suatu asumsi koherensi, yaitu apa yang dikatakan atau dituliskan mengandung arti sesuai dengan pengalaman normal mereka. Kemudian, pengetahuan latar belakang yang dimaksud di sini adalah pengalaman-pengalaman lama yang kita gunakan untuk menafsirkan pengalaman-pengalaman baru. Lalu, skemata budaya adalah struktur pengetahuan latar belakang kita ketika kita mengartikan apa yang disampaikan oleh orang lain, dan akan ditentukan secara budaya. Setiap orang memiliki pengetahuan budaya yang berbeda-beda. Terkadang sesuatu yang baik dalam skema seseorang (struktur pengetahuan sebelumnya yang ada di dalam ingatan seseorang) dapat berarti jelek dalam skema orang lain. Oleh karena itu dalam kajian kalimat yang berhubungan dengan ungkapan (*Irai Hyougen*) akan bersentuhan dengan unsur koherensi, latar belakang dan skema budaya.

2.2 Tinjauan Kalimat secara Umum

Menurut Suhendar (1992:266), kalimat merupakan bagian bahasa yang mengandung pikiran yang lengkap. Dalam bentuk bahasa lisan, kalimat merupakan deretan bunyi bahasa yang lengkap dengan lagu, jangka waktu, dan perhentian. Dalam bentuk bahasa tulis, kalimat merupakan deretan huruf atau kata yang dimulai dengan huruf besar dan diakhiri dengan tanda baca titik (.), tanda Tanya (?), atau tanda seru (!).

2.2.1 Jenis Kalimat dalam Bahasa Indonesia

Kalimat sebagai unsur suatu ujaran selalu terdiri atas dua unsur, yakni unsur makna dan unsur struktur atau bentuk. Unsur makna menjiwai bentuk, dan bentuk harus selalu mendukung makna. Kedua unsur tersebut tidak dapat dipisahkan. Karena itu dalam menentukan apakah sebuah ujaran itu merupakan sebuah kalimat atau bukan, haruslah ditandai dari dua sudut yaitu sudut makna dan bentuknya. Dari sudut makna dapat dikatakan bahwa sebuah ujaran atau bagian ujaran disebut kalimat apabila ujaran itu telah sanggup menyampaikan isi pembicaraan yang mungkin berupa pikiran atau perasaan.

Menurut Suhendar (1992:274-276), bila suatu kalimat hanya mengandung satu pola kalimat, sedangkan perluasannya tidak lagi membentuk pola kalimat yang baru maka kalimat semacam ini disebut Kalimat Tunggal. Dengan kata lain, kalimat tunggal adalah kalimat yang hanya terdiri dari dua unsur inti dan boleh diperluas dengan satu atau lebih unsur-unsur tambahan, asalkan unsur-unsur tambahan itu tidak boleh membentuk pola yang baru. Namun, bila suatu kalimat mengandung dua pola kalimat atau lebih, maka itu disebut kalimat majemuk.

2.2.2 Macam-Macam Kalimat Tunggal dalam Bahasa Indonesia

Suhendar (1992:275-281) menggolongkan kalimat tunggal berdasarkan macamnya, yaitu:

1. Kalimat berita

Kalimat yang mendukung suatu pengungkapan peristiwa atau kejadian.

Misalnya

- a. Ucapan langsung

Ia mengatakan: “Saya tak mau membayar utang itu.”

- b. Ucapan tak langsung

Ayah membeli sebidang tanah.

2. Kalimat Tanya

Kalimat yang mengandung suatu permintaan agar kita diberikan sesuatu karena tidak mengetahui suatu hal.

Misalnya

- a. Pertanyaan total

Engkau mengatakan hal itu?

- b. Pertanyaan partikel

Siapa mengatakan hal itu?

3. Kalimat perintah

Kalimat perintah adalah kalimat yang menyuruh orang lain untuk melakukan sesuatu yang kita kehendaki. Namun kalimat perintah dapat pula berbalik dari menyuruh berbuat sesuatu menjadi mencegah atau melarang berbuat sesuatu, tergantung dari situasi yang dimasukinya. Karena itu, kalimat perintah dibagi menjadi 7 macam yaitu:

- a. Perintah biasa

Contoh: Pergilah dari sini!

- b. Permintaan, dalam permintaan sikap orang yang menyuruh lebih merendah.

Contoh: Tolong sampaikan padanya, bahwa ia boleh datang besok.

- c. Izin, memperkenalkan seseorang untuk berbuat sesuatu.

Contoh: Masuklah ke dalam, kalau tuan perlu.

- d. Ajakan

Contoh: Marilah kita beristirahat sebentar.

- e. Syarat, semacam perintah yang mengandung syarat untuk terpenuhinya sesuatu hal.

Contoh: Tanyakan kepadanya, tentu ia akan menerangkan kepadamu.

- f. Cemooh atau sindiran, perintah yang mengandung ejekan, karena kita yakin bahwa yang diperintah tak akan melakukannya.

Contoh: Pukullah dia, kalau engkau berani.

- g. Larangan, semacam perintah yang mencegah berbuat sesuatu.

Contoh: Jangan lewat sini!

2.2.3 Jenis Kalimat dalam Bahasa Jepang

Menurut Nita (dalam Hervina, 2009:16), ada dua macam jenis kalimat dalam bahasa Jepang, yaitu :

1. *Kouzou-jou* 「構造上」, berdasarkan pada struktur
2. *Imi-jou* 「意味上」, berdasarkan pada makna.

2.2.4 Jenis Kalimat Berdasarkan Makna (*Imijou* 「意味上」)

Menurut Sutedi (2004:65) berdasarkan pada maknanya, kalimat dapat dibagi dua bagian, yaitu

1. Dari segi isi (*imateki-naiyou* 「意味的内容」), terdiri dari:
 - a. Kalimat yang menyatakan keadaan (*joutaibun* 「状態文」)

Contoh: 部屋にテレビがある。

Heya ni terebi ga aru.

(Di kamar ada TV).

- b. Kalimat yang menyatakan aktivitas/ kejadian (*ugoki no bun* 「動きの文」)

Contoh: 父は新聞を読んでいる。

Chichi ha shinbun wo yondeiru.

(Ayah sedang membaca Koran).

2. Dari segi fungsi (*dentatsuteki-kinou* 「伝達的機能」), terdiri dari:

- a. Kalimat perintah (*hatarakikake no bun* 「働きかけの文」)
- b. Kalimat yang menyatakan maksud atau keinginan (*ishi/ ganbou no hyoushutsibun* 「意思・願望の表出文」)
- c. Kalimat berita (*nobetate no bun* 「述べ立ての文」)
- d. Kalimat Tanya (*toikake no bun* 「問いかけの文」)

Jenis Kalimat dari Segi Fungsi (*dentatsuteki-kinou* 「伝達的機能」) yaitu:

- a. *Hatarakikake no bun* yaitu kalimat yang berfungsi untuk menyampaikan keinginan kepada lawan bicara agar melakukan sesuatu. Dalam *hatarakikake no bun* (kalimat perintah) terkandung kalimat

1. *Meirei* (perintah)

Contoh: *Shizuka ni shiro!*

(Tenang/ diam!)

2. *Kinshi* (larangan)

Contoh: *Ugokuna!*

(Jangan bergerak!)

3. *Irai* (permintaan)

Contoh: *Douzo oagari kudasai*

(Silahkan masuk!)

4. *Kanyuu* (ajakan)

Contoh: *Isshouni kaerou!*

(Pulang bareng yuk!)

b. *Ishi/ ganbou no bun*, yaitu kalimat yang menyatakan keinginan atau harapan pembicara, tetapi diutarakan bukan untuk ditujukan kepada orang lain melainkan hanya kepada diri sendiri. Dalam *ishi/ ganbou no bun* (kalimat maksud atau keinginan) terkandung kalimat :

1. *Ishi* (maksud atau hasrat),

Contoh: *Kotoshi mo ganbarou!*

(Tahun ini juga saya harus bekerja keras!)

2. *Kibou* (keinginan)

Contoh: *Koohi ga nomitai*

(Saya ingin minum kopi)

3. *Ganbou* (harapan)

Contoh : *Ashita tenki ni naare!*

(Mudah-mudahan besok cuacanya bagus!)

c. *Nobete no bun* yaitu kalimat yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dari pembicara kepada lawan bicara. Dalam *nobete no bun* terkandung kalimat:

1. *Genshou-byoushabun* (kalimat untuk menyampaikan informasi baru)

Contoh: *Ame ga futteiru!*

(Wah, hujan turun!)

2. *Handan bun* (kalimat yang berisi suatu keputusan atau kepastian)

Contoh: *Kanojou ha Indonesia kyouiku daigaku no gakusei da.*

(Dia adalah mahasiswa UPI.)

d. *Toikake no bun* yaitu kalimat yang digunakan untuk meminta informasi dari lawan bicara tentang hal yang tidak atau belum diketahui, untuk menghilangkan keraguan pembicara terhadap suatu hal. Dalam *Toikake no bun* terkandung kalimat

1. *Toikake no bun* (kalimat Tanya)

Contoh : *Anata wa gakusei desu ka?*

(Apakah anda mahasiswa?)

2. *Utagai no bun* (keragu-raguan)

Contoh: *Kare wa, kuru kashira?*

(Apakah dia akan datang, yah?)

3. *Kantan wo arawasu bun* (rasa kagum)

Contoh: *Nanto utsukushii hana nan darou.*

(Betapa indahnyanya bunga ini!)

2.3 Teori *Irai* 「依頼」

Kalimat permintaan (*Irai*) termasuk dalam jenis kalimat yang ditinjau dari fungsi, yaitu kalimat yang berfungsi menyampaikan keinginan kepada lawan bicara. Ogawa (2003:56) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan *irai* 「依頼」 adalah “人に何かをすることを頼むことを「依頼」という。「依頼」は相手が動作を行う点は「命令」と同じだが、「依頼」では普通、話し手（依頼する人）が結果的に利益を得る。” yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia yaitu “meminta seseorang untuk melakukan sesuatu disebut dengan *Irai* (permintaan). *Irai* (permintaan) sama

dengan *meirei* (perintah), yakni menitikberatkan pada lawan bicara untuk melakukan suatu tindakan atau aksi, tetapi khususnya pada *irai* (permintaan), biasanya si pembicara adalah orang yang meminta dan ia mendapatkan keuntungan dari hasil yang diminta.”

Selain itu, menurut Takamoto (2009:1), *irai* 「依頼」 ialah ” 「依頼」は話し手が話して自身の利益のために、聞き手に行為を求める、いわゆる「人を動かす」（「働きかけ」）表現である。” yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia yaitu “*Irai* adalah pembicara meminta pendengar melakukan sesuatu demi keuntungan diri sendiri, atau disebut sebagai ungkapan untuk menggerakkan seseorang atau mengajak seseorang bekerja.”

Dengan kata lain, *irai* 「依頼」 adalah meminta seseorang untuk melakukan sesuatu dan biasanya si pembicara tidak hanya menyuruh saja, namun ia juga mendapatkan keuntungan dari hasil yang diminta kepada lawan bicara atau pendengar.

Dalam *Seikatsu Nihongo Kaiwa*, jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia, *irai* 「依頼」 adalah meminta sesuatu kepada seseorang. Pada saat itu, pembicara harus meminta hal yang dapat dilakukan atau layak dilakukan oleh lawan bicara.

Misalnya:

Pan o hitotsu katekitekuremasenka? → *Irai*

パンをひとつ買ってきてくれませんか? → 依頼

(Bisakah anda membelikan saya sebuah roti? → Permintaan)

Kasei o hitotsu katekitekuremasenka? → *Murina naiyou wo ittehaikenai*

火星をひとつ買ってきてくれませんか? → 無理な内容をいってはいけない

(Bisakah anda membelikan saya Mars? → Jangan mengatakan sesuatu yang tidak mungkin.)

Dalam *irai* 「依頼」 terdapat perbedaan kesopanan di setiap ungkapan yang berawal dari tingkatan rendah hingga ke tingkatan tinggi (Ogawa, 2003:56).

Contoh :

Chizu o kaitekudasai.

地図を書いてください。

Chizu o kaitekudasaimasuka.

地図を書いてくださいますか。

Chizu o kaitekudasaimasenka.

地図を書いてくださいませんか。

Chizu o kaitekudasaimasen deshouka.

地図を書いてくださいませんか。▼

yori teineina hyougen

より丁寧な表現

<ungkapan lebih sopan>

Bentuk pertanyaan dan bentuk negatif lebih sopan dibandingkan dengan bentuk biasa. Namun apabila diubah menjadi bentuk *~deshouka*, bermakna lebih sopan.

Kalimat atau ungkapan, tidak akan bisa lepas dari situasi atau konteks, pembicara dan lawan bicara, serta tuturan wicara. Oleh karenanya, dalam suatu kalimat perlu koherensi antar tuturan, sehingga berdampak pada urutan atau alur komunikasi dapat berjalan dengan seimbang dan selaras.

2.3.1 Alur Komunikasi *Irai* 「依頼」

Ketika kita mengungkapkan sebuah permintaan dalam bahasa Jepang, kita terlebih dahulu harus melihat kepada siapa kita berbicara. Semakin tinggi kedudukan lawan bicara, semakin panjang alur komunikasi *Irai* 「依頼」 yang harus digunakan oleh penutur atau pembicara. Berikut ini adalah alur komunikasi menurut Kabaya (1993:62-67):

Tabel 2.1 Alur Komunikasi *Irai* 「依頼」

「あの・すみません・ねえ」	切り出し
↓	
(はい・うん)	反応確認
↓	
「ちょっとお願いしたいことがあるんですが、よろしいでしょうか」	依頼可能性確認
↓	
(はい、何ですか?・はい、いいよ、どうぞ。)	反応確認
↓	
「部屋に財布忘れてきちゃったんだけど、」	状況説明・事情説明・ 言い訳・お詫び
↓	
「ちょっと、1000円ばかり貸してくれませんか?」	依頼

Sumber: Kabaya (1993:62-67)

Sesuai dengan tabel 2.1, alur komunikasi yang terjadi dalam *Irai* 「依頼」 menurut Kabaya (1993:62-67), ketika memulai pembicaraan digunakan kata pembuka yang disebut dengan *Kiridashi* 「切り出し」, kemudian setelah mendapatkan jawaban dari lawan bicara yang disebut dengan *Hannou Kakunin* 「反応確認」, penutur memastikan

kemungkinan boleh meminta tolong yaitu *Irai Kanousei Kakunin* 「依頼可能性確認」. Kemudian dijawab kembali oleh lawan bicara yang disebut dengan *Hannou Kakunin* 「反応確認」, penutur awalnya menjelaskan situasi atau alasan yang disebut dengan *Jyoukyou Setsumei* atau *Jiyou Setsumei* atau *Iiwake* atau *Owabi* 「状況説明・事情説明・言い訳・お詫び」 kemudian penutur mengutarakan permintaan *Irai* 「依頼」.

Selain pendapat Kabaya, ahli linguistik lainnya yang bernama Ogawa juga menyatakan alur komunikasi *irai* 「依頼」 dibagi menjadi empat (2003: 58), yaitu

1. *Yobikake* 「よびかけ」

Contoh : *Sumimasen.*

すみません。

(permisi.)

2. *Aite no hannou no kakunin* 「相手の反応の確認」

Contoh : A : *Ano, chotto sumimasen.*

あの、ちょっとすみません。

(Anu, sebentar.)

B : *Hai (to aite ga oujiruno wo kakuninsuru)*

はい (と相手が応じるのを確認する)

(Ya (memastikan lawan bicara memenuhi))

3. *Irai suru koto no kakunin* 「依頼することの確認」

Contoh : *Ano, sensei, onegai ga aruno desuga.*

あの、先生、お願いがあるのですが。

(Anu, sensei, saya ada permintaan.)

4. *Iiwake/ owabi/ jiyouseitsumei* 「言い訳・お詫び・事情説明」

Contoh : *Hontou ni moushiwakenaino desuga,*

本当に申し訳ないのですが、

(Saya benar-benar meminta maaf,)

Ashita doushitemo byouin ni ikanakerebanaranaimono desu kara.

明日どうしても病院いかなければならないものですから。

(Besok saya harus pergi ke rumah sakit.)

2.3.2 Bentuk-bentuk *Irai*

Berikut ini, menurut Sakata (1995:218-221), *irai* 「依頼」 mempunyai empat bentuk yaitu :

- a. *~te kure/ ~te kurenaika/ ~te moraenaika* 「～てくれ／～てくれないか／～てもらえないか」 adalah verba untuk menyuruh orang lain melakukan tindakan secara langsung, apabila penutur mengucapkan *irai* dalam bentuk ini kepada lawan bicara, itu sudah bukan sebuah permintaan melainkan mengandung arti tuntutan. Maka kalimat ini disebut dengan kalimat *Meireikei* (kalimat perintah).
- b. Bentuk kalimat *~naika/ ~masenka* 「～ないか／～ませんか」 lebih sopan dibandingkan dengan bentuk *~te kure/ ~te kurenaika/ ~te moraenaika* 「～てくれ／～てくれないか／～てもらえないか」. Walaupun bentuk ini menyatakan keinginan tetapi harus dilihat dari situasi penggunaanya, sehingga bentuk ini lebih terkesan bermakna tuntutan.

- c. Bentuk *~te moraenaika/ ~te itadakemasenka* 「～てもらえないか/～ていただけませんか」 dan lain sebagainya, adalah ungkapan meminta orang lain untuk melakukan suatu tindakan, sehingga pembicara merasa diuntungkan saat menerima kebaikan dari lawan bicara.
- d. Bentuk *~se (sase) tekure/ ~se (sase) tekurenaika/ ~se (sase) temoraenaika/ ~se (sase)temorau* 「～せ (させ) てくれ/～せ (させ) てくれないか/～せ「させ」てもらえないか/～せ (させ) てもらおう, adalah ungkapan permintaan yang membutuhkan persetujuan dan petunjuk dari lawan bicara, berdasarkan maksud pembicara yang berkaitan dengan lawan bicara.

Selain itu dalam *Seikatsu Nihongo Kaiwa* dan *Nihongo Kyouzai no Nihongo Kakekomitera*, bentuk-bentuk *Irai* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Bentuk-bentuk *Irai* Bagian I

依頼表現の基本型		
	ふつう←	→よりていねい
ていねいでない	～(し)て。/～(し)てくれ。	
↑	～(し)てくれる?	～(し)てくれない?
↑	～(し)てもらえる?	～(し)てもらえない?
	～(し)てくれますか?	～(し)てくれませんか?
	～(し)てください。	～(し)てくださらない?
		※現在ではほとんど用いない表現
↓	～(し)てもらえますか?	～(し)てもらえませんか?
↓	～(し)てくださいますか?	～(し)てくださいませんか?
ていねい	～(し)ていただけますか?	～(し)ていただけませんか?

Sumber : *Nanika wo Tanomu Hyougen* (2010)

Tabel 2.3 Bentuk-bentuk *Irai* Bagian II

フレンドリー会話	普通の会話	フォーマル会話
～て	～て ください	～て くださいませんか
～て くれ	～て くれませんか?	～て いただけませんか
～て くない?	～て もらえませんか?	～て いただけないでしょうか
～て くないか?		～て いただきたいんですが
～て もらえない?		

Sumber : Kawamura (2008:30)

2.3.3 Konjugasi Pembentukan *Irai Hyougen*

Dalam kalimat *irai* 「依頼」, hampir semua bentuk kalimat *irai* 「依頼」 menggunakan pola kalimat bentuk *~te* 「～て」. Oleh karena itu, kata kerja yang digunakan harus dirubah/ dikonjugasikan ke dalam bentuk *~te* 「～て」. Berikut ini konjugasi pembentukan *~te* 「～て」 yang dikemukakan oleh Toshiko (1994:10-12), yaitu:

Tabel 2.4 Konjugasi Pembentukan *Irai Hyougen*

I			II		
	かきます	かいて		たべます	たべて
はたらきます	はたらいて	ねます	ねて		
いきます	いって	おきます	おきて		
いそぎます	いそいで	みます	みて		
よびます	よんで	III	きます	きて	
のみます	のんで		します	して	
とります	とって		べんきょうします	べんきょうして	
かいます	かって				
まちます	まって				
かします	かして				

Sumber : Arima (1994:10-12)

2.3.4 Tingkat Kesopanan *Irai* 「依頼」 Berdasarkan *Aite Reberu* 「相手レベル」 dan *Youken Reberu* 「用件レベル」

Di dalam suatu wacana, ada pembicara atau penutur dengan lawan bicara atau pendengar. Penutur harus menyusun teks ketika ingin menyampaikan apa yang ingin di sampaikan kepada pendengar. Teks yang berupa ungkapan tersebut, harus sesuai dengan *Aite Reberu* 「相手レベル」 yang disampaikan. *Aite Reberu* 「相手レベル」 adalah tingkatan lawan bicara atau level lawan bicara ditinjau dari sisi pembicara. Ungkapan tersebut dibagi menjadi empat tingkat kesopanan menurut Kabaya (1993:54-55), yaitu:

1. Level 0

Bentuk *keigo* 「敬語」 seperti *irasharu* 「いらしゃる」 tidak digunakan, namun menggunakan bentuk *desu masu* 「ですます」, misalnya *ikimasu* 「行きます」, *~te kudasai* 「~てください」, dan lain sebagainya.

2. Level -1

Pada tingkat ini, tidak digunakan bentuk *desu masu* 「ですます」, misalnya pada bentuk *ikimasu* 「行きます」 diganti menjadi bentuk kamus yaitu *ikuyo* 「行くよ」, dan lain sebagainya.

3. Level +1

Pada tingkat ini, digunakan bentuk hormat (*keigo* 「敬語」), seperti bentuk *irashaimasu* 「いらしゃいます」.

4. Level +2

Bentuk kalimat yang digunakan di sini lebih sopan, misalnya seperti *oide ni narimasu* 「おいでになります」, dan lain sebagainya.

Kemudian, teks yang disusun harus berdasarkan pada level lawan bicara (*Aite Reberu* 「相手レベル」) yang disampaikan. Berikut ini posisi lawan bicara atau level lawan bicara (*Aite Reberu* 「相手レベル」) berdasarkan hubungan kedekatan, senior dan junior, atau atasan, sebagai berikut

Tabel 2.5 *Aite Reberu* 「相手レベル」

LEVEL	Keterangan
-1	<i>Oyashii dounenpai no yuujin, kazoku</i> 親しい同年輩の友人、家族 Teman seangkatan atau seumur yang dekat, keluarga
0	<i>Amari oyashikunai dounenpai no hito, (tokuni kakawari no nai) shotaimen no hito</i> 余り親しくない同年輩の人、（特に関わりのない）初対面の人 Orang seangkatan atau seumur yang tidak begitu dekat, (khususnya tidak ada hubungan khusus), dan orang yang baru pertama kali dijumpai
+1	<i>Sorehodo nenreisa no nai kyoushi/ joushi, hoshounin</i> それほど年齢差のない教師・上司、保証人 Guru atau atasan yang umurnya tidak beda jauh, penjamin
+2	<i>Nenreisa no aru kyoushi/ joushi</i> 年齢差のある教師・上司 Guru atau atasan yang berumur (jaraknya umurnya jauh)

Sumber : Kabaya (1993:55)

Senada dengan tingkat kesopanan dan level lawan bicara, ketika penutur membuat kalimat permintaan, penutur harus mengetahui *Youken Reberu* 「用件レベル」 atau yang disebut dengan tingkat keperluan, ketika berada dalam situasi meminta kepada lawan bicara. *Youken Reberu* 「用件レベル」 adalah tingkat keperluan yang ditinjau dari sisi lawan bicara. Tingkat keperluan (*Youken Reberu* 「用件レベル」) tersebut di bagi menjadi 4 tingkat, yaitu:

1. *Youken Reberu* 「用件レベル」 -1

Tingkat dimana lawan bicara mengasumsikan bahwa melakukannya adalah hal biasa. Misalnya keadaan seperti memesan makanan di restoran kepada pelayan, membeli barang dari pelayan toko, mendengar cara membaca kanji dari guru bahasa Jepang, bertanya tempat perhentian kepada penjaga tiket, dan lain sebagainya.

2. *Youken Reberu* 「用件レベル」 0

Tingkat dimana lawan bicara tidak bisa mengatakan bahwa melakukannya itu adalah hal yang biasa, namun bisa dikatakan seperti melakukan sebuah pekerjaan. Misalnya keadaan seperti meminta pengoreksian surat kepada guru bahasa Jepang, meminta kepada petugas stasiun untuk mencari barang yang hilang di dalam kereta. Ketika bertanya kepada petugas informasi mengenai letak toilet, digunakan tingkat keperluan -1, namun apabila si lawan bicara yang mendengarkan adalah petugas kosmetik, maka tingkat keperluannya menjadi tingkat keperluan 0.

3. *Youken Reberu* 「用件レベル」 +1

Tingkat dimana lawan bicara tidak merasa itu adalah kewajiban yang harus dilakukan. Lawan bicara yang menerima untuk melakukannya itu pada akhirnya berbaik hati dan di balik itu lawan bicara merasa sedikit terbebani. Misalnya keadaan seperti menanyakan jalan kepada orang yang sedang lewat, meminta penukaran uang kepada pelayan restoran, meminjam buku kepada guru, dan lain sebagainya.

4. *Youken Reberu* 「用件レベル」 +2

Tingkat dimana lawan bicara tidak harus melakukannya, namun merasa cukup terbebani untuk melakukannya. Misalnya seperti meminjam uang, kemudian dari mahasiswa asing kepada guru bahasa Jepang, dan lain sebagainya.

Pada saat penutur menyampaikan suatu permintaan, maka penutur harus mengerti alur komunikasi yang harus digunakan sesuai tingkatan keperluan (*Youken Reberu* 「用件レベル」) dan level lawan bicara (*Aite Reberu* 「相手レベル」). Pola alur komunikasi ketika meminta ini disebut dengan kode (*Ko-do* 「コード」). Berikut ini adalah tabel kode yang berhubungan dengan tingkatan keperluan (*Youken Reberu* 「用件レベル」) dan level lawan bicara (*Aite Reberu* 「相手レベル」), yakni:

Tabel 2.6 *Ko-do* 「コード」

		相手レベル			
		-1	0	+1	+2
用件レベル	-1	-2	-1	0	+1
	0	-1	0	+1	+2
	+1	0	+1	+2	+3
	+2	+1	+2	+3	+4

Sumber : Kabaya (1993:59)

Tabel 2.7 Arti *Ko-do* 「コード」

Kode -2	Sesuai aturan, itu bukan permintaan, melainkan menjadi perintah/ petunjuk/ pertanyaan
Kode -1	Petunjuk/ Pertanyaan/ Permintaan
Kode 0	Pembuka → Jawaban Lawan Bicara → Pertanyaan/ Permintaan/ Penjelasan Situasi
Kode +2	Pembuka → Pemastian kemungkinan meminta tolong → Lawan bicara membalas → Pertanyaan/ Permintaan
Kode +3	Pembuka → Pemastian kemungkinan meminta tolong → Lawan bicara membalas → Alasan/Permintaan maaf → Penjelasan situasi Pertanyaan/ permintaan
Kode +4	Sesuai aturan, jangan meminta tolong

Sumber : Kabaya (1993:59)

Pada tabel 2.6 dan 2.7, di jelaskan bahwa kode yang paling rendah adalah kode -2 dan kode yang paling tinggi yaitu kode +4. Pada tabel di atas, kode +1 tidak dijelaskan karena Kode +1 ditinjau berdasarkan tingkat keperluan (*Youken Reberu* 「用件レベル」), semakin rendah tingkat keperluan, semakin pendek pula alur komunikasi yang digunakan. Cara menghitung kode adalah menjumlahkan level lawan bicara (*Aite Reberu* 「相手レベル」) dengan tingkat keperluan (*Youken Reberu* 「用件レベル」). Misalnya lawan bicara dengan level -1 (lawan bicara yang kedudukannya rendah atau akrab dengan pembicara) dijumlahkan dengan tingkat keperluan 0 (bagi lawan bicara itu adalah pekerjaan), atau sebaliknya, maka hasil penjumlahannya adalah Kode -1 (petunjuk/ pertanyaan/ permintaan). Kemudian misalnya lawan bicara dengan level +1 (lawan bicara yang kedudukannya lumayan tinggi) ditambah dengan tingkat keperluan +2 (lawan bicara merasa tidak harus melakukannya dan sedikit terbebani), maka hasil penjumlahannya adalah Kode +3 (pembicara memulai suatu pembicaraan dan pemastian kemungkinan meminta tolong, kemudian dibalas oleh lawan bicara, setelah dibalas oleh

lawan bicara, pembicara meminta maaf terlebih dahulu kemudian menjelaskan situasi/ pertanyaan/ permintaan).

2.4 Teori Belajar Kognitif

Menurut Djiwandono (2008:210-213), Benyamin Bloom dan beberapa peneliti pengikutnya menerbitkan *A Taxonomy of Educational Objectives* yang telah mempengaruhi secara ekstrem penelitian dan praktik-praktik pendidikan. Taksonomi adalah suatu sistem klasifikasi. Klasifikasi atau taksonomi tersebut apabila di tinjau dari segi ranah kognitif (*Cognitive Domain*), dibagi menjadi enam yaitu:

- a. Pengetahuan (*Knowledge*), meliputi ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan, yang dapat digali pada saat dibutuhkan melalui bentuk mengingat kembali. Hal itu dapat meliputi metode, kaidah, prinsip, dan fakta.

Contoh: Siswa akan mampu memberikan rumus luas lingkaran, siswa akan dapat menunjukkan bagaimana Benua Afrika dibagi ke dalam koloni-koloni.

- b. Pemahaman (*Comphrehension*), meliputi kemampuan untuk menangkap arti dari mata pelajaran yang dipelajari. Kemampuan ini dinyatakan dalam menguraikan isi pokok dari suatu bacaan. Misalnya, siswa akan mampu menguraikan dengan kata-katanya sendiri inti dari suatu bacaan.

- c. Penerapan (*Application*), meliputi kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode untuk menyelesaikan masalah kehidupan yang nyata pada suatu kasus atau problem yang konkret dan baru. Ini meliputi penerapan dalam hal-hal seperti aturan, metode, konsep, prinsip, dan teori. Misalnya, menerapkan konsep dan prinsip dalam situasi baru; menerapkan hukum dan teori pada situasi yang

praktis; menyelesaikan masalah matematika; mendemonstrasikan penggunaan metode atau prosedur yang benar.

Contoh: Dengan menggunakan pengetahuan tentang hubungan antara temperature dan tekanan, siswa disuruh menerangkan mengapa sebuah balon menjadi lebih besar pada hari yang panas daripada hari yang dingin; siswa akan mampu menghitung jumlah liter cat yang dibutuhkan untuk suatu ruang dan berapa besar biaya yang akan dikeluarkan. Data mengenai luas ruang, harga cat per kaleng yang berisi 2 liter disajikan. Hasil belajar dalam bidang ini memerlukan pengertian yang lebih tinggi daripada pemahaman.

- d. Analisis (*Analysis*), meliputi kemampuan untuk memilah bahan ke dalam bagian-bagian atau menyelesaikan sesuatu yang kompleks ke bagian yang lebih sederhana sehingga struktur organisasi dapat dimengerti. Misalnya, mengidentifikasi bagian-bagian; menganalisis hubungan antara bagian; mengenal prinsip-prinsip organisasi yang terlibat; membedakan antara fakta dan kesimpulan; menilai relevansi data.

Contoh: Siswa mampu mengidentifikasi bagian dari suatu kalimat. Hasil belajar di sini mewakili tingkat intelektual yang lebih tinggi daripada pemahaman dan penerapan, karena klasifikasi *analisis* ini memerlukan isi dan bentuk struktur bahan.

- e. Sintesis (*Synthesis*), meliputi kemampuan untuk meletakkan bagian bersama-sama ke dalam bentuk keseluruhan yang baru. Bagian-bagian ini dihubungkan satu sama lain sehingga tercipta suatu bentuk baru. Misalnya, suatu perencanaan dari suatu proyek (proposal penelitian). Hasil belajar dalam klasifikasi sintesis ini

adalah penekanan pada kreativitas, dengan penekanan utama pada rumusan pola-pola baru atau struktur.

- f. Evaluasi (*Evaluation*), meliputi kemampuan untuk mempertimbangkan nilai bersama dengan pertanggungjawaban berdasarkan kriteria tertentu. Ini meliputi kriteria internal dan eksternal. Kemampuan ini dinyatakan dalam memberikan penilaian terhadap sesuatu, seperti pengguguran kandungan berdasarkan nilai moralitas. Hasil belajar dari klasifikasi evaluasi ini adalah yang paling tinggi dalam hierarki kognitif, karena berisi unsur-unsur dari semua kategori-kategori yang lain, ditambah kesadaran akan nilai pertimbangan yang berdasarkan kriteria yang betul-betul jelas.

2.4.1 Teori Penambatan (*Subsumption*) Ausubel

Ausubel (dalam Brown, 2008:97) berpendapat bahwa pembelajaran terjadi dalam diri manusia melalui proses bermakna yang mempertalikan peristiwa atau hal baru dengan konsep kognitif atau dalil-dalil yang sudah ada. Makna bukanlah sebuah respons eksplisit, tetapi sebuah “pengalaman sadar yang dinyatakan secara jelas dan dibedakan secara tepat, yang muncul ketika isyarat-isyarat bermakna, simbol, konsep, atau gagasan memiliki kemungkinan untuk dikaitkan dengan dan dimasukkan ke dalam struktur kognitif tertentu seseorang pada basis yang stabil dan substantif” (Anderson&Ausubel, 1965:8). Kemungkinan untuk dikaitkan inilah yang menurut Ausubel, menimbulkan sejumlah fenomena yakni pemerolehan makna baru (pengetahuan), kemampuan mengingat, pengorganisasian pengetahuan secara psikologis sebagai sesuatu struktur yang berjenjang, dan terjadinya lupa yang niscaya.