

## **Kesantunan dalam Tindak Tutur Melalui *Kotowaza*: Kajian Pragmatik**

**Iffatu Masrura Al Hakimi**

Universitas Gadjah Mada

Email: [iffatumasruraalhakimi@mail.ugm.ac.id](mailto:iffatumasruraalhakimi@mail.ugm.ac.id)

### ***Politeness in Speech Acts through Kotowaza: A Pragmatics Study***

#### ***Abstract***

*This research focuses on politeness in speech acts through kotowaza (Japanese proverbs). The principle of politeness is needed for daily activities, especially in interacting with other people. Kotowaza is a tool used to convey sarcasm, warnings, notifications, advice, and even parables consisting of a series of beautiful words. Kotowaza is conveyed implicitly. This study used a descriptive qualitative method. Researchers limit kotowaza to animal elements in Doraemon no Kotowaza Jiten. The data collection technique was carried out using note-taking techniques. Meanwhile, the analysis was carried out using pragmatic studies by observing the principles of politeness according to Leech. Based on the results of the analysis, there are 15 dialogues with animal element kotowaza speech acts in Doraemon no Kotowaza Jiten. In this data, 10 dialogues have polite speech acts and 5 dialogues violate politeness principles. Politeness is important in communication. Therefore, it is necessary to pay attention to the use of maxims in the context of speech acts.*

**Keywords:** *politeness, speech acts, kotowaza*

#### **Abstrak**

Penelitian ini berfokus pada kesantunan dalam tindak tutur melalui *kotowaza* (peribahasa bahasa Jepang). Prinsip kesantunan diperlukan untuk kegiatan sehari-hari, terutama dalam berinteraksi dengan orang lain. *Kotowaza* merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan sindiran, teguran, peringatan, pemberitahuan, nasehat, bahkan perumpamaan yang terdiri dari rangkaian kata-kata yang indah. *Kotowaza* disampaikan secara implisit. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Peneliti membatasi *kotowaza* pada unsur binatang yang ada pada *Doraemon no Kotowaza Jiten*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik simak catat. Sedangkan, analisis yang dilakukan menggunakan kajian pragmatik dengan mengamati prinsip kesantunan menurut Leech. Berdasarkan hasil analisis, terdapat 15 dialog dengan tindak tutur *kotowaza* unsur binatang pada *Doraemon no Kotowaza Jiten*. Pada data tersebut, 10 dialog memiliki kesantunan tindak tutur dan 5 dialog melanggar prinsip kesantunan. Kesantunan merupakan hal penting dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, perlu diperhatikan penggunaan maksim-maksim dalam konteks tindak tutur.

**Kata kunci:** kesantunan, tindak tutur, *kotowaza*

## 1. Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk melakukan banyak hal, tidak hanya sekedar menyampaikan pesan. Namun, bahasa juga menjadi sarana untuk bertindak. Pemahaman awam mengenai bahasa adalah sekedar kumpulan kata-kata, namun tanpa disadari bahwa bahasa dapat digunakan untuk melakukan sebuah tindakan. Konsep tersebut melatarbelakangi tindak berbahasa atau sering dikenal dengan tindak tutur.

Penggunaan bahasa dalam bertindak tutur perlu memperhatikan pemilihan kata dan konteks penyampaiannya. Sebagai penutur perlu memahami penggunaannya sudah baik atau malah sebaliknya. Penggunaan bahasa dikatakan sesuai apabila bahasa dipergunakan pada tempat yang tepat, bisa menyesuaikan dengan situasi dan kondisi penggunaannya. Hal tersebut dapat meliputi topik, tempat, keadaan, dan tujuan.

Penyesuaian konteks, penggunaan bahasa dapat memunculkan makna yang terikat dengan konteks. Setiap penggunaan bahasa dalam tindak tutur pun terdapat pesan yang ingin disampaikan baik secara eksplisit maupun implisit. Eksplisit biasanya disampaikan oleh penutur bahasa dengan pesan yang jelas dan mudah dipahami. Sedangkan, bertolak belakang dengan penggunaan bahasa secara implisit atau menyampaikan pesan secara tidak langsung. Dalam penggunaan bahasa implisit banyak pesan-pesan yang tersirat.

Penutur bahasa yang terikat konteks akan memunculkan makna-makna tanpa menyampaikan kata yang sesuai, tetapi dipahami oleh lawan tutur. Kajian yang membahas mengenai makna yang terikat konteks dapat dipelajari dalam kajian pragmatik. Tujuan kajian pragmatik adalah membedah maksud di balik penggunaan bahasa. Dalam kajian pragmatik juga membahas konsep mengenai deiksis, referensi, praanggapan, implikatur, entailmen, dan inferensi. Dengan memahami maksud penggunaan bahasa yang disampaikan oleh penutur bahasa, sebagai lawan bahasa juga bisa memahami maksud yang ingin disampaikan. Selain itu, penutur bahasa apabila memahami konteks penggunaan bahasa dapat berkomunikasi dengan lancar kepada lawan tuturnya.

Penjelasan-penjelasan tersebut, bahasa memiliki peranan yang sangat penting dalam berkomunikasi. Komunikasi dapat menjadi sebab, alasan, bahkan solusi pada suatu masalah. Sehingga, dalam berkomunikasi perlu memperhatikan faktor penting, seperti kesantunan. Penggunaan bahasa yang santun dapat mengurangi terjadinya masalah.

Peribahasa dalam bahasa Jepang disebut *kotowaza*. *Kotowaza* merupakan kearifan lokal masyarakat Jepang yang diwariskan secara turun temurun dari mulut ke mulut yang sudah ada berabad-abad tahun yang lalu. Bagi masyarakat Jepang *Kotowaza* digunakan untuk menyampaikan pesan berupa sindiran, teguran, peringatan, pemberitahuan, nasehat, bahkan perumpamaan yang terdiri dari rangkaian kata-kata yang indah. Masyarakat Jepang menggunakan *kotowaza* untuk menyampaikan pesan secara tidak langsung (implisit). Nisa, dkk. (2020) menjelaskan jika konteks dan makna peribahasa dipengaruhi hubungan redaksional yang berperan membantu menafsirkan asosiasi yang digunakan.

Indonesia merupakan negara yang tercatat sebagai negara dengan masyarakatnya yang banyak bekerja maupun belajar di Jepang. Menurut artikel yang ditulis oleh Fahlevi (2022) dilansir dari Tribunnews.com bahwa Indonesia menempati peringkat kedua di dunia dalam jumlah pembelajar bahasa Jepang. Sebelum berangkat ke Jepang, akan dibekali oleh bahasa Jepang. Tidak hanya orang Indonesia yang di Jepang, di Indonesia juga banyak perusahaan-perusahaan Jepang yang secara sadar memberikan peluang orang Indonesia belajar bahasa Jepang. Namun, pembelajaran Bahasa Jepang sejauh ini terkesan masih menerapkan bahasa secara eksplisit. Pengajar mengarahkan pembelajar Bahasa Jepang untuk menyampaikan sesuatu sesuai pakem tata bahasa dan makna secara leksikal, sehingga tidak sedikit pembelajar tidak memahami makna kontekstual dari obrolan bahasa Jepang. Padahal tujuan pembelajar Bahasa Jepang supaya dapat menuturkan bahasa Jepang dengan baik dan sesuai konteks. Dengan pemahaman penggunaan bahasa yang bagus dan sesuai dengan konteks akan memudahkan komunikasi terjalin dengan baik.

Berikut salah satu contoh kesantunan berbahasa yang terdapat pada *Doraemon no Kotowaza Jiten*.

ママ	:	また、のび太わけのわからないものを捨ててき て...
Mama	:	Mata, Nobita wake no wakarai mono o suttekite...
Mama	:	Dan, buanglah barang-barang milik Nobita yang tidak berguna...
のび太	:	えーっ、すてた!!
Nobita	:	E—e, suteta!!
Nobita	:	Heh, dibuang!
ママ	:	ええ...

Mama	:	Ee...
Mama	:	Iya...
のび太	:	あれは腐っても鯛たいなんだぞ!!
Nobita	:	Are wa <u>kusatte mo tai</u> nandazo!!
Nobita	:	Itu <u>meskipun busuk tetap ikan kakap merah!</u>
ママ	:	タイ?
Mama	:	Tai?
Mama	:	Ikan kakap merah?
ドラえもん	:	古代生物の化石なんだよ!
Doaremon	:	Kodaiseibutsu no kaseki nandayo!
Doraemon	:	Itu fosil kuno lho!
のび太	:	せっかく見つけたのに...。
Nobita	:	Sekkaku mitsuketa no ni...
Nobita	:	Aku susah payah untuk mendapatkannya...

(Doaremon no Kotowaza Jiten, 1991)

Pada dialog penggunaan *kotowaza* di atas, dapat dilihat Nobita ingin melarang Mama membuang barangnya, namun dengan santun menyampaikan ungkapannya menggunakan *kotowaza kusatte mo tai* yang memiliki makna leksikal *meskipun busuk tetap ikan kakap merah*.

Dengan *kotowaza* penutur bahasa dapat menyampaikan sindiran lebih santun dibanding menggunakan sarkasme. *Kotowaza* dapat menjadi media untuk menyampaikan maksud tuturan supaya diterima lawan tutur dengan makna kias dan terkesan lebih halus. *Kotowaza* mempunyai fungsi sama dengan peribahasa Jawa. Pada penelitian yang dilakukan Widyastuti (2010) mengemukakan bahwa peribahasa Jawa berfungsi untuk menasehati, menegur, dan menyindir. Menurut Widyastuti, beberapa nilai budaya yang terkandung pada peribahasa Jawa adalah persaudaraan, kebersamaan, kesabaran, kerja keras, ketulusan, sopan santun, dan kedamaian.

Berdasarkan keresahan tersebut, peneliti ingin membahas *kotowaza* sebagai alat pembelajaran dan pemahaman terhadap kesantunan dalam bertindak tutur. Penelitian ini mengarah pada upaya untuk meneliti secara mendalam kesantunan berbahasa melalui *kotowaza* unsur binatang. Hal tersebut diharapkan untuk memelihara etika berbicara sekaligus membangun budaya peribahasa pada pembelajar Bahasa Jepang.

Ruang lingkup penelitian ini adalah *kotowaza* unsur binatang beserta maknanya. Rumusan masalah yang ingin dijawab pada penelitian ini, yaitu Apa prinsip-prinsip kesantunan berbahasa pada *kotowaza* unsur binatang.

## 2. Metode dan Teori

### 2.1 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan adalah metode Simak dan Catat. Metode Simak dengan membaca secara berulang dan mencatat data kotowaza yang terdapat dalam komik *Doraemon no Kotowaza Jiten*. Sumber data diambil dari *Doraemon no Kotowaza Jiten* sebagai sumber data penelitian juga dikarenakan pada sumber tersebut berupa kamus peribahasa berbentuk komik, sehingga dapat mengetahui penggunaan *kotowaza* dalam dialog yang dilakukan Doraemon dan teman-temannya. *Doraemon no Kotowaza Jiten* juga memudahkan pembelajar Bahasa Jepang untuk mempelajari *kotowaza*, dengan kamus berbentuk komik dengan tokoh Doraemon dan teman-temannya membuat menarik pada pembacanya. Tidak banyak kamus *kotowaza* dikemas semenarik itu.

### 2.2 Teori

Menurut Chaer (2010) terdapat 3 kaedah yang harus terpenuhi dalam kesantunan, yaitu formalitas, ketidaktegasan, dan persamaan (kesekawanan). Formalitas dimaknai jangan memaksa, ketidaktegasan dimaknai kesantunan yang membuat lawan tutur menentukan pilihan, dan persamaan dimaknai antara penutur dan lawan tutur adalah sama.

Menurut Leech (dalam Chaer, 2010) membagi prinsip kesantunan menjadi 6 maksim, yaitu maksim kearifan, maksim kedermawanan, maksim pujian, maksim kerendahan hati, maksim kesepakatan, dan maksim kesimpatian. Maksim kearifan memiliki prinsip: 1) buatlah kerugian sekecil mungkin; 2) buatlah keuntungan orang lain sebesar mungkin. Maksim kedermawanan memiliki prinsip: 1) buatlah keuntungan diri sendiri sekecil mungkin; (2) buatlah kerugian diri sendiri sebesar mungkin. Maksim pujian memiliki prinsip: 1) kecamlah mitra tutur sesedikit mungkin; 2) pujilah mitra tutur sebanyak mungkin. Maksim kerendahan hati memiliki prinsip: 1) pujilah diri sendiri sesedikit mungkin; 2) kecamlah diri sendiri sebanyak mungkin. Maksim kesepakatan memiliki prinsip: 1) usahakan agar kesepakatan antara diri penutur dan mitra tutur terjadi sedikit mungkin; 2) usahakan agar kesepakatan antara diri penutur dengan mitra tutur terjadi sebanyak mungkin. Maksim simpati memiliki prinsip: 1) kurangilah rasa antipati

antara diri penutur dengan mitra tutur hingga sekecil mungkin; 2) tingkatkan rasa simpati sebanyak-banyaknya antara penutur dan mitra tutur.

### 3. Kajian Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh Claudia, dkk. (2018) membahas prinsip kesantunan berdasarkan maksim Leech. Sumber data diambil dalam kumpulan naskah drama *Geng Toilet* karya sosiawan Leak. Selain itu, Claudia, dkk., juga melihat relevansi prinsip kesantunan sebagai bahan ajar teks drama di SMA (sekolah menengah atas). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Claudia, dkk., tindak tutur meliputi tindak tutur langsung dan tidak langsung. Prinsip kesantunan yang terdapat pada naskah drama *Geng Toilet* meliputi maksim kecocokan atau pemufakatan, maksim kemurahan atau kedermawanan, maksim penerimaan atau pujian atau penghargaan, maksim kemurahan atau kesederhanaan, dan maksim kesimpatisan. Dengan penelitian ini, kumpulan naskah drama *Geng Toilet* dapat digunakan sebagai bahan ajar di SMA.

Penelitian lain tentang kesantunan juga dilakukan oleh Indraswari, dkk. (2019) membahas bentuk *irai hyougen* (ungkapan permohonan) dan kesantunan dalam percakapan acara berita *Asaichi*. Penelitian yang dilakukan Indraswari, dkk. menggunakan kajian pragmatik. Komponen percakapan dengan mengidentifikasi percakapan yang menggunakan *irai hyougen*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dapat dilihat, hasil penelitian yang dilakukan oleh Indraswari, dkk. menunjukkan bahwa acara *Asaichi* terdapat *irai hyougen dinyatakan dalam bentuk suikoukei irai hyougen, meireikei irai hyougen, youkyuukei irai hyougen, ganbou hyoushutsuteki irai hyougen, dan enkyokuteki irai hyougen*.

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Prinsip Kesantunan Dialog dalam *Doraemon no Kotowaza Jiten*

Analisis data yang ditemukan, terdapat 15 *kotowaza* unsur binatang. Pada *kotowaza* tersebut terdapat wujud maksim dalam prinsip kesantunan dialog dalam *Doraemon no Kotowaza Jiten*. Maksim yang muncul pada dialog *Doraemon no Kotowaza Jiten* dengan penggunaan *kotowaza* unsur binatang, yaitu: 1 maksim kedermawanan, 3 maksim kesepakatan, 2 maksim pujian, dan 2 maksim kerendahan hati, dan 2 maksim

kearifan. Dapat disimpulkan dari penggunaan 15 *kotowaza*, tidak semua konteks penggunaan peribahasa menunjukkan kesantunan, terdapat 5 *kotowaza* unsur binatang yang tidak memiliki maksim.

#### 4.1.1 Maksim Kedermawanan dalam Penggunaan *Kotowaza*

Berikut dialog penggunaan *kotowaza* unsur binatang yang memiliki maksim kedermawanan.

- (1) ドラえもん : 1個残っちゃったね...。  
Doraemon : *ikko nokocchattane...*  
Doraemon : Tersisa 1 potong ya...  
のび太 : ドラえもん食べていいよ。  
Nobita : *Doraemon tabete ii yo.*  
Nobita : Boleh lho kamu makan.  
ドラえもん : えっ、だって...。  
Doraemon : *Et, datte...*  
Doraemon : Eh, maksudnya...  
のび太 : 魚心あれば水心...、もっと食べたいこと、わかってるよ。  
Nobita : *Uogokoro areba mizukoko ... Motto tabetai koto, wakatteru yo.*  
Nobita : **Jika ada hati ikan maka ada air...** Aku mengerti kamu lebih ingin makan.  
ドラえもん : のび太だって...それじゃ半分ずつ食べよう。  
Doraemon : *Nobita datte... Sore jya hanbun zutsu tabeyou.*  
Doraemon : Tetapi Nobita... Kalau begitu mari kita makan separuhseparuh.  
のび太 : グッドアイデア。  
Nobita : *Guddo aidea.*  
Nobita : Ide bagus.  
Nobita : *Hanbun to itte, Doraemon no kata ga ookii zo.*  
Nobita : Katamu separuh, kok bagian Doraemon lebih besar.  
ドラえもん : いいだろ、僕にくれたんだから！  
Doraemon : *ii daro, boku ni kuretanda kara!*  
Doraemon : Tidak apa-apa, karena sudah kamu berikan ke aku!

Pada dialog (1) dapat dilihat terdapat maksim kedermawanan untuk menunjukkan kesantunan. Dapat dilihat konteks tindak tutur pada dialog (1), *kotowaza uogokoro* menunjukkan maksim kedermawanan dengan tuturan yang disampaikan oleh Nobita. Nobita mencoba menawarkan makanan yang diinginkan Doraemon.

#### 4.1.2 Maksim Kesepakatan dalam Penggunaan *Kotowaza*

Berikut terdapat 3 dialog penggunaan *kotowaza* unsur binatang yang memiliki maksim kesepakatan.

- (2) ドラえもん : そのドラ焼. . . 。  
Doraemon : Sono dorayaki...  
Doraemon : Dorayaki ini...  
ママ : のびちゃんが帰るまで、食べちゃだめよ。  
Mama : Nobi-chan ga kaeru made, tabecha dame yo.  
Mama : Sampai Nobita pulang, jangan dimakan lho.  
ドラえもん : そんなに待ってられないよ!!  
Doraemon : Sonna ni matterannai yo!!  
Doraemon : Tidak bisa menunggu seperti ini!!  
のび太 : ドラ焼を、それじゃ、鯉節を猫に預けるんだよ!  
Nobita : Dorayaki, sore ja, katsuobushi o neko ni azukerunda yo!  
Nobita : Dorayaki dalam hal ini **bagaimana menipiskan keringan ikan cakalan pada kucing!**  
ママ : だいじょうぶよ!  
Mama : Daijoubu yo!  
Mama : Tidak apa-apa!  
ママ : ドラ焼やきにミッキーマウスの絵がかいてあるから...。  
Mama : dorayaki ni mikki mausu no e ga kaite aru kara...  
Mama : Karena ada gambar mickey mouse di dorayaki...  
  
(3) のび太 : すばらしい景色を見ながらの食事...  
Nobita : Subarashii keshiki o minagara no shokuji  
Nobita : Makan sambil lihat pemandangan bagus...  
ジャイアン : 最高だね!  
Jaian : Saikou da ne!  
Giant : Luar biasa ya!  
スネ夫 : 立鳥後をにごさず。  
Suneo : Tatsu tori ato o nigosazu.  
Suneo : Tidak akan mengeruh setelah burung pergi.  
しずか : ゴミは、ゴミすて場に!  
Shizuka : Gomi wa, gomi suteba ni!  
Shizuka : Sampah ya di tempat sampah!  
スネ夫 : .....  
Suneo : .....  
スネ夫 : ゴミは、家に持って帰ろ...。  
Suneo : Gomi wa, ie ni motte kaero...  
Suneo : Mari kita bawa pulang sampah ke rumah...  
  
(4) ドラえもん : そのドラ焼. . . 。  
Doraemon : Sono dorayaki...  
Doraemon : Dorayaki ini...  
ママ : のびちゃんが帰るまで、食べちゃだめよ。  
Mama : Nobi-chan ga kaeru made, tabecha dame yo.  
Mama : Sampai Nobita pulang, jangan dimakan lho.



ドラえもん	:	そんなに待ってらんないよ！！
Doraemon	:	<i>Sonna ni matterannai yo!!</i>
Doraemon	:	Tidak bisa menunggu seperti ini!!
のび太	:	ドラ焼を、それじゃ、鯉節を猫に預けるんだよ！
Nobita	:	<i>Dorayaki, sore ja, katsuobushi o neko ni azukerunda yo!</i>
Nobita	:	Dorayaki dalam hal ini <b><u>bagaikan menitipkan keringan ikan cakalan pada kucing!</u></b>
ママ	:	だいじょうぶよ！
Mama	:	<i>Daijoubu yo!</i>
Mama	:	Tidak apa-apa!
ママ	:	ドラ焼やきにミッキーマウスの絵がかいてあるから...。
Mama	:	<i>dorayaki ni mikki mausu no e ga kaite aru kara...</i>
Mama	:	Karena ada gambar mickey mouse di dorayaki...

Pada dialog (2) Nobita menyampaikan *katsuobushi o neko ni azukeru* menunjukkan kesantunan dengan maksim kesepakatan karena melakukan kesepakatan bersama tokoh Mama. Sedangkan, pada dialog (3) tokoh Suneo mengatakan *tatsu tori o nigosazu* untuk mengajak menyepakati bahwa ‘tidak akan mengeruh setelah burung pegi’.

Pada dialog (4) dengan tokoh Nobita mengatakan *katsuobushi o neko ni azukeru* yang memiliki makna leksikal *bagaikan menitipkan keringan ikan cakalang pada kucing*. Hal tersebut menunjukkan kesantunan dengan maksim kesepakatan karena Nobita mengajak Mama untuk menyepakati hal yang dipikirkan Nobita.

#### 4.1.3 Maksim Pujian dalam Penggunaan *Kotowaza*

Berikut terdapat 2 dialog penggunaan *kotowaza* unsur binatang yang memiliki maksim pujian.

(5) ママ	:	また、のび太わけのわからないものを拾ってきて...。
Mama	:	<i>Mata, Nobita wake no wakarai mono o suttekite...</i>
Mama	:	Dan, buanglah barang-barang milik Nobita yang tidak berguna...
のび太	:	えーっ、すてた!!
Nobita	:	<i>E—e, suteta!!</i>
Nobita	:	Heh, dibuang!
ママ	:	ええ...。
Mama	:	<i>Ee...</i>
Mama	:	Iya...
のび太	:	あれは腐っても鯛たいなんだぞ!!
Nobita	:	<i>Are wa kusatte mo tai nandazo!!</i>
Nobita	:	Itu <b><u>meskipun busuk tetap ikan kakap merah!</u></b>
ママ	:	タイ?
Mama	:	<i>Tai?</i>
Mama	:	Ikan kakap merah?
ドラえもん	:	古代生物の化石なんだよ!
Doaremon	:	<i>Kodaiseibutsu no kaseki nandayo!</i>
Doraemon	:	Itu fosil kuno lho!
のび太	:	せっかく見つけたのに...。

- Nobita : *Sekkaku mitsuketa no ni...*  
Nobita : Aku susah payah untuk mendapatkannya...
- (6) しずか : スポーツの秋、芸術の秋、読書の秋、  
Shizuka : Olahraga musim gugur, kesenian musim gugur, dan pembaca buku musim gugur.  
のび太 : そしてなによりも食欲の秋。  
Nobita : Dan musim gugur pun yang segala-galanya.  
しずか : 天高く馬肥ゆ秋！  
Shizuka : *Tentaku uma koeyu aki!*  
Shizuka : **Musim gugur dengan langit meninggi dan kuda pun menjadi gemuk.**  
のび太 : はい、しずかちゃんの大好きな焼いも！  
Nobita : *Hai, Shizuka-chan no daisuki na yaki imo!*  
Nobita : Iya, Shizuka juga suka ketela!  
ドラえもん : 天高馬肥ゆ秋...。  
Doraemon : *Tentaku uma koeyu aki...*  
Doraemon : Musim gugur dengan langit meninggi kuda menjadi gemuk...  
ドラえもん : いい季節 だなア...。  
Doraemon : *Ii kisetsu da naa...*  
Doraemon : Musim yang bagus...  
のび太 : そのことわざ、女の子の前では使い方を考えた方がいいよ。  
Nobita : *Sono kotowaza, onna no ko no mae de wa tsukai kata o kangaeta hou ga ii yo.*  
Nobita : Lebih baik berpikir cara menggunakan peribahasa itu di depan anak perempuan.  
(ヒリヒリ)  
(merasa geli)

Pada dialog (5) dan (6) menunjukkan ungkapan memuji dengan dialog (5) tokoh Nobita menyampaikan *kotowaza kusatte mo tai* yang memiliki makna leksikal *meskipun busuk tetap ikan kakap merah*. *Kotowaza* tersebut menunjukkan pujian, di mana *meskipun barang tersebut 'busuk' tetapi tetap berharga*. Kemudian pada dialog (6) tokoh Shizuka memuji musim gugur dengan menyampaikan *kotowaza tentaku uma koeyu aki*.

#### 4.1.4 Maksim Kerendahan Hati dalam Penggunaan *Kotowaza*

Berikut terdapat 2 dialog penggunaan *kotowaza* unsur binatang yang memiliki maksim kerendahan hati.

- (7) 先生 : なんだ野比一、  
Pak Guru : Apa itu Nobita?  
のび太 : その問題は教えたばかりだぞ！  
Nobita : Soal ini kan baru saja Pak Guru ajarkan!  
先生 : 答えは、こうだろ。  
Pak Guru : Jawabannya seperti ini.  
しずか : 先生、のび太さんののが、正解です。

- Shizuka : Pak Guru, jawaban Nobita benar.  
先生 : えっ  
Pak Guru : Heh...  
先生 : さ...、猿も木から落ちるといったな。  
Sensei : Sa..., *saru mo ki kara ochiru to itteta na*  
Pak Guru : Jadi... **Monyet pun akan jatuh dari pohon.**
- (8) ドラえもん : 寝てるひまがあるなら、勉強したら...。  
Doraemon : *Neteru hima ga aru nara, benkyou shitara...*  
Doraemon : Kalau ada waktu tidur sebaiknya untuk belajar...  
のび太 : ひまじゃないよ.....。  
Nobita : *Hima ja nai yo...*  
Nobita : Tidak luang kok...  
のび太 : これからしずかちゃんと遊ぶだろ...、部屋のそうじに、物置の整理...、猫の手も借りたいよ。  
Nobita : *Kore kara Shizuka-chan to asobu daro.... Heya no souji ni, monooki no seiri..., neko ni te mo karitai yo.*  
Nobita : Habis ini akan bermain dengan Shizuka...Saatnya membersihkan kamar dan menata gudang... **Tangan kucing pun ingin dipinjam.**  
のび太 : そうだ!  
Nobita : *Souda!*  
Nobita : Jadi begitu!  
のび太 : 僕はしずかちゃんと遊ぶから、後よろしく...。  
Nobita : *Boku wa Shizuka-chan to asobukara, atou yoroshiku...*  
Nobita : Karena aku akan bermain dengan Shizuka, tolong selesaikan...  
ドラえもん : ちょっと...。  
Doraemon : Tunggu...

Pada dialog (7) dan (8) menunjukkan kesantunan tindak tutur penggunaan *kotowaza* unsur binatang dengan maksim kerendahan hati. Pada dialog (7) menunjukkan tokoh Pak Guru menyampaikan *kotowaza saru mo ki kara ochiru* untuk dirinya sendiri yang telah melakukan kesalahan. *Kotowaza saru mo ki kara ochiru* memiliki makna *monyet pun akan jatuh dari pohon*. Meskipun Pak Guru merupakan orang yang lebih pandai daripada murid-muridnya, namun dalam dialog tersebut dilihat Pak Guru telah salah menjawab pertanyaan dan Nobita yang menjawab dengan benar.

Dapat dilihat juga pada dialog (8) tokoh Nobita menyampaikan *kotowaza tangan kucing pun ingin dipinjam*. Karena merasa sangat sibuk dan tidak bisa menyelesaikan pekerjaannya, Nobita menyampaikan bahwa membutuhkan bantuan orang lain.

#### 4.1.5 Maksim Kearifan

Berikut terdapat 2 dialog penggunaan *kotowaza* unsur binatang yang memiliki maksim kearifan.

- (9) 先生 : 次、野比。  
Sensei : *Tsugi, Nobita.*  
Pak Guru : Selanjutnya Nobita.  
のび太 : 跳べません!  
Nobita : *Tobemasen!*  
Nobita : Tidak bisa melompat!  
先生 : 跳べないと思ったら、いつまで、跳べないぞ。  
Sensei : *Tobenai to omottara, itsu made, tobenai zo.*  
Pak Guru : Jika berpikir tidak bisa melompat sampai kapan pun tidak akan bisa melompat.  
先生 : 水心あれば魚心といってな...。  
Sensei : *Mizu kokoro areba uogokoro to ittena...*  
Pak Guru : **Jika ada hati air maka ada hati ikan...**  
先生 : 跳び箱を好きになれば、跳び箱の方も跳ばしてくれるもんだ!  
Sensei : *Tobibako o suki ni nareba, tobibako no hou mo tobashite kureru mon da!*  
Pak Guru : Jika kamu menyukai lompat kuda, orang lompat kuda pun bisa melompatkan.  
のび太 : 跳び箱くん、今の話ほんとう？  
Nobita : *Tobibako-kun, ima hanashi honto?*  
Nobita : Lompat kuda benar-benar bercerita sekarang?  
先生 : あのね。  
Sensei : *Anone.*  
Pak Guru : Percuma.
- (10) のび太 : おじさんが遊びに来てる。  
Nobita : *Ojisan ga asobi ni ki teru.*  
Nobita : Paman akan datang untuk bermain.  
のび太 : えーっ、帰ってきた！！  
Nobita : *Ee-t, kaette kita!!*  
Nobita : Eh, sudah pulang!!  
ママ : ええ、よろしくって...。  
Mama : *Ee, yoroshikutte.*  
Mama : Iya, paman titip salam...  
のび太 : あー。  
Nobita : *A-.*  
Nobita : Yah.  
ドラえもん : なんでそんなにがっかりするの？  
Doraemon : *Nande sonna ni gakkari suru no?*  
Doraemon : Kenapa kecewa seperti itu?  
のび太 : おじさんは会とかならずお小遣いをくれるんだよ！  
Nobita : *Ojisan wa auto kanarazu okouzukai o kurerun da go!*  
Nobita : Paman kalau bertemu denganku pasti akan memberikan uang saku!  
ドラえもん : 釣り落とした魚は大きいか...。  
Doraemon : *Tsuri otoshita sakana wa ookii ka...*  
Doraemon : Apakah ikan yang lolos dari pancingan itu besar...

Pada dialog (9) dan (10) dapat dilihat terdapat penggunaan *kotowaza* yang menunjukkan kesantunan dengan maksim kearifan. Maksim kearifan juga bisa dimaknai maksim kebijaksanaan.

Terlihat pada dialog (9) Pak Guru dan dialog (10) Doraemon menunjukkan tuturan dengan *kotowaza* yang dikategorikan sebagai maksim kearifan. Pak Guru pada dialog (9) konteks yang disampaikan ‘jika kamu menyukai lompat kuda, orang yang akan lompat kuda pun bisa melompat’. Pada dialog (10) juga Doraemon menunjukkan kebijaksanaan dengan memberi nasehat pada Nobita.

## 4.2 Penggunaan *Kotowaza* Unsur Binatang dalam Tindak Tutur yang Tidak Santun

Ternyata tidak semua penggunaan *kotowaza* dalam tindak tutur menunjukkan kesantunan. Dapat dilihat beberapa konteks dialog yang menunjukkan penurut melawan prinsip kesantunan. Terdapat 5 dialog yang melanggar prinsip kesantunan. Berikut dialog penggunaan *kotowaza* unsur binatang dalam tindak tutur yang tidak santun.

### 4.2.1 Pelanggaran Maksim Pujian

Maksim pujian mempunyai prinsip memberikan penghargaan kepada lawan tutur, tetapi pujian yang diberikan penutur tidak semata-mata hanya ingin menyenangkan lawan tutur.

- |                    |   |   |
|--------------------|---|---|
| (11) 先生            | : | 道路で遊んじゃいかん！   |
| <i>Sensei</i>      | : | <i>Douro de asonjaikan!</i>   |
| Pak Guru           | : | Jangan bermain di jalan!  |
| 先生                 | : | 道路で遊んではいかんと、  |
| <i>Sensei</i>      | : | <i>Dorou de asonde wa ikan to,</i>                                      |
| Pak Guru           | : | Tidak boleh bermain di jalan!   |
| 先生                 | : | 学校でいつも注意してるだろ！  |
| <i>Sensei</i>      | : | <i>Gakkou de itsu mo chuui shiteru daro!</i>                            |
| Pak Guru           | : | Padahal kalian selalu diperingatkan di sekolah!                         |
| 先生                 | : | まったく馬耳東風だな！   |
| <i>Sensei</i>      | : | <i>Mattaku bajitoufuu da na!</i>  |
| Pak Guru           | : | Benar-benar <b><u>bagaikan angin timur bertiup di telinga kuda!</u></b> |
| 男の子                | : | すみませーん！ボール取ってくださいーい。  |
| <i>Otoko no ko</i> | : | <i>Sumimase-n! Booru tottekudasa-i.</i>                                 |
| Anak laki-laki     | : | Permisi! Tolong ambilkan bola saya.                                     |
| のび太                | : | 先生だって塘路で遊んでるじゃないか。  |
| <i>Nobita</i>      | : | <i>Sensei datte douro de asonderu janai ka.</i>                         |
| Nobita             | : | Bukankah Pak Guru bermain di jalan?                                     |

Dapat pada dialog (11) Pak Guru menyampaikan *kotowaza bajitoufuu* yang memiliki makna leksikal *bagaikan angin timur bertiup di telinga kuda*. Dalam penuturan tersebut Pak Guru secara tidak langsung menilai bahwa Nobita adalah anak yang susah dinasehati. Tindak tutur dengan *kotowaza* unsur binatang yang dituturkan oleh Pak Guru termasuk pelanggaran maksim pujian.

- (12) しずか : のび太さんは高い参考書たくさん持ってるのね。  
Shizuka : *Nobita-san wa takai sankousho takusan motteru no ne.*  
Shizuka : Nobita mempunyai banyak buku pedoman yang mahal ya?  
のび太 : 親せきのおじさんが買ってくれたんだ!  
Nobita : *Shinseki no ojisan ga katte kuretan da!*  
Nobita : Dibelikan pamanku!  
しずか : 買ったばかりみたいに新しいわ。  
Shizuka : *Katta bakari mitai ni atashii wa.*  
Shizuka : Baru ya seperti baru beli?  
しずか : 本を大切に使ってるのね!  
Shizuka : *Hon o taisetsu ni tsukatteru no ne!*  
Shizuka : Nobita menggunakan buku dengan baik ya!  
のび太 : そうじゃなく、一度もつかったことがないんだよ。  
Nobita : *Sou janaku, ichido motsukatta koto ga nain da yo.*  
Nobita : Bukan begitu buku itu tidak pernah aku baca sama sekali.  
ドラえもん : のび太には猫に小判さ!  
Doraemon : *Nobita ni wa neko ni koban sa!*  
Doraemon : Untuk Nobita itu **seperti memberi uang emas ke kucing.**

Pada dialog (12) juga dapat dilihat Doraemon menuturkan *kotowaza neko ni koban* kepada Nobita. *Kotowaza neko ni koban* memiliki makna leksikal *seperti memberi uang emas ke kucing*. *Kotowaza* tersebut seakan-akan memberikan sindiran kepada Nobita yang melakukan sesuatu tidak berguna. Hal tersebut termasuk pelanggaran prinsip maksim pujian.

- (13) ママ : ゴロゴロしてるなら、部屋をそうじしなさい!  
Mama : *Gorogoro shiteru nara, heya o souji shinaisai!*  
Mama : Kalau sedang bermalas-malasan, bersihkan kamarmu!  
ママ : *それが終わったら、宿題をすることいいわね!*  
Mama : *Sore ga owattara, shukudai o suru koto ii wa ne!*  
Mama : Kalau sudah selesai, sebaiknya kerjakan PRmu!  
ドラえもん : ぜんぜん反応がない。  
Doraemon : *Zenzen hannou ga nai.*  
Doraemon : Sama sekali tidak direspon.  
ドラえもん : いつものことだけど、馬の耳に念仏だな。  
Doraemon : *Itsu mono koto dakedo, uma no mimi ni nenbutsu da na.*  
Doraemon : **Seperti membacakan kitab suci Buddha di telinga kuda,**  
tetapi hal itu selalu terjadi.  
のび太 : あー、いい曲だったなー。  
Nobita : *A-, ii kyaku datta na-.*  
Nobita : Ah, lagu yang bagus.  
(ウォーク・ムン)  
(wooku man)  
(Walkman)

Pada dialog (13) Doraemon menuturkan *uma no mimi ni nenbutsu*. *Kotowaza* ini memiliki makna *seperti membaca kitab suci Buddha di telinga kuda*. Sama halnya *kotowaza* pada dialog (11), tuturan tersebut melanggar maksim pujian karena terkesan merendahkan lawan tutur.

#### 4.2.2 Pelanggaran Maksim Kearifan

Maksim kearifan mempunyai tujuan untuk mengurangi kerugian pada orang lain dan membuat keuntungan orang lain sebesar mungkin.

- (14) ドラえもん : しずかちゃんと勉強?  
Doraemon : *Shizuka-chan to benkyou?*  
Doraemon : Belajar dengan Shizuka?  
ドラえもん : それなら、じゃまするわけにいかないね!  
Doremon : *Sorenara, ja masuru wake ni ikanai ne!*  
Doraemon : Kalau begitu tidak bisa diganggu!  
のび太 : しずかちゃんと勉強しながら、デート。  
Nobita : *Shizuka-chan to benkyou shinagara, deeto.*  
Nobita : Belajar bersama Shizuka sambil berkencan。  
のび太 : 一石二鳥だ。  
Nobita : ***Isseki nichou da.***  
Nobita : **Satu batu dua burung.**  
しずか : いらっしやい。  
Shizuka : *Irasshai.*  
Shizuka : Selamat datang。  
スネ夫 : やあ。  
Suneo : *Yaa.*  
Suneo : Hey.  
しずか : みんなで、やれば、早く終わるでしょう。  
Shizuka : *Minna de, yareba, hayaku owaru deshau.*  
Shizuka : Kalau bareng teman-teman akan cepat selesai kan?
- (15) スネ夫 : プールは人でいっぱい。ドラえもんの「どこでもドア」  
で、南の島で泳ごうよ!  
Suneo : *Puuru wa hito de ippai. Doraemon no 'doko demo doa' de, shima no uma de oyogou yo!*  
Suneo : Kolam renangnya penuh dengan orang. Dengan pintu kemana saja milik Doraemon mari kita pergi ke pulau selatan。  
ドラえもん : おれたちに貸してくれないよ。  
Doraemon : *Oretachi ni kashite kurenai yo.*  
Doraemon : Tidak akan aku pinjamkan pada kalian!  
スネ夫 : 将を射んとせばまず馬を射よ。おもちゃでのび太をくどくんだよ!  
Suneo : ***Shou o intoseba mazu uma o i yo. Omocha de nobita o kudokun da yo.***  
Suneo : **Jika ingin menangkap raja terlebih dahulu menangkap kudanya.**  
ドラえもん : スペアホケット貸した! 調子が悪いから、修理にだそう  
と思ってたのに!  
Doraemon : *Supeahoketto kashita! Choushi ga warui kara, shuuri da sou to omotteta noni!*  
Doraemon : Sudah dipinjam pintu kemana saja di kantong ajaibku! Karena pintunya rusak, padahal aku ingin mereparasinya。  
ジャイアン : 南の島がなんで南極に?  
Jaian : *Minami no shima ga nande nankyoku ni*



Giant	:	Pulau selatan kenapa di kutub selatan?
スネ夫	:	ドアがこわれて開かない...。
Suneo	:	<i>Doa ga kowarete hirakanai...</i>
Suneo	:	Pintunya rusak tidak bisa dibuka...
(ビュウ)		
(Byuu)		
(Angin bertiup kencang)		
(ガチャガチャ...)		
(Gacha gacha...)		
(Menggoyang-goyangkan)		

Pada dialog (14) dan (15) terlihat jelas pelanggaran maksim kesantunan. Dialog (14) Nobita menyampaikan keuntungan untuk dirinya sendiri dengan menyampaikan *kotowaza isseki nichou*. Nobita secara gamblang menuturkan bahwa dia mendapatkan dua hal baik dengan hanya melakukan satu hal. Hal tersebut juga terlihat dialog (15), Suneo memiliki niat tidak baik dengan menuturkan *kotowaza shou o intoseba mazu uma o i* yang memiliki makna leksikal *jika ingin menangkap raja terlebih dahulu menangkap kudanya*. Pada dialog (15), terlihat konteks bahwa Suneo ingin memaksa Doraemon untuk memberikan bantuan. Dalam prinsip kesantunan, sangat menghindari paksaan.

## 5. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengambil 15 dialog dengan tindak tutur *kotowaza* unsur binatang pada *Doraemon no Kotowaza Jiten*. Pada 15 dialog tersebut, 10 dialog memiliki kesantunan tindak tutur dan 5 dialog melanggar prinsip kesantunan.

Penjabaran 10 dialog yang memiliki maksim kesantunan, yaitu 1 dialog maksim kedermawanan, 3 dialog maksim kesepakatan, 2 dialog maksim pujian, 2 dialog maksim kerendahan hati, dan 2 dialog maksim kearifan. Dapat dilihat, pada dialog-dialog yang terdapat prinsip kesantunan, percakapan karena santun sehingga komunikasinya berjalan lebih lancar. Berbeda dengan 5 dialog yang melakukan pelanggaran maksim, 3 dialog melakukan penggalan maksim pujian dan 2 dialog melakukan pelanggaran maksim kearifan. Pada dialog-dialog yang melakukan pelanggaran, karena tidak terlihat kesantunan, sehingga komunikasi yang terjadi juga terdapat kesalahpahaman, masalah, dan alur percakapan tidak terlihat baik.

Simpulan yang sudah dipaparkan sebelumnya, kesantunan sangat penting dan mempengaruhi arah komunikasi yang dilakukan. Meskipun menggunakan *kotowaza* yang memiliki makna positif, namun jika penggunaannya tidak sesuai dan melanggar maksim



kesantunan, *kotowaza* tersebut juga menimbulkan masalah komunikasi. Sehingga, penggunaan *kotowaza* perlu memperhatikan konteks serta prinsip kesantunan.

## 6. Daftar Pustaka

- Alek. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan Bahasa*. Jakarta: Mutiara Galuh.
- Aji, J. P., & Yakub Nasucha, M. (2020). *Analisis Kesantunan Berbahasa Menurut Leech Pada Tuturan Tokoh Nyai Ontosoroh Dalam Novel Bumi Manusia: Kajian Pragmatik* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Arum, I. M., & Santosa, R. (2020). Pelanggaran Kesantunan Berbahasa Politisi dalam Kontroversi Ancaman People Power Pascapilpres. *Madah: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 11(2), 141-152. <https://doi.org/10.31503/madah.v11i2.201>
- Chaer, Abdul. 2010. *Kesantunan Berbahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fahlevi, Fahdi. (2022, Desember 12). Indonesia Menempati Peringkat ke-2 di Dunia Terkait Jumlah Pembelajar Bahasa Jepang. Diakses pada Desember 7, 2023. [<https://www.tribunnews.com/nasional/2022/12/12/indonesia-menempati-peringkat-ke-2-di-dunia-terkait-jumlah-pembelajar-bahasa-jepang>]
- Yulisarani, Nur Hana. (2022). *Analisis Kesantunan Berbahasa Siswa Kelas 5 SD dalam Berinteraksi dengan Guru pada Saat Pembelajaran. Doctoral dissertation: STKIP PGRI Pacitan.*
- Heryanthan, Abkha, & Iriantini, Sri. Ilokusi Direktif dan Implikatur pada Iklan Instagram dalam Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia: Kajian Pragmatik. *Jurnal Sakura: Sastra, Bahasa, Kebudayaan dan Pranata Jepang*, 5(1), 94-110. <https://doi.org/10.24843/JS.2023.v05.i01.p06>.
- Indraswari, T. I., & Ardiati, R. L. (2019). Kesantunan pragmatik dalam Irai Hyougen bahasa Jepang pada acara berita Asaichi. *Metahumaniora*, 9(1), 101-120. <https://doi.org/10.24198/metahumaniora.v9i1.22868>
- Lase, F. (2022). Kesantunan Tindak Tutur Dalam Amaedola Ononiha Untuk Mendidik Peserta Didik Nilai-Nilai Karakter Cerdas. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 645-657. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.86>
- Leech, Geoffrey. 2011. *Prinsip-prinsip Pragmatik*. Terjemahan oleh M.D.D. Oka. 1993. Jakarta: Universitas Indonesia (UI-Press)
- Rahardi, Kunjana. 2005. *Pragmatik: Kesantunan Imperatif Bahasa Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, E. S. (2018). Pelanggaran prinsip kesantunan berbahasa dalam acara Dua Arah Kompas TV. *Jurnal Sapala*, 5(1), 1-10.

- Sati, P. L., Poerwadi, P., Asi, Y. E., Nurachmana, A., & Lestaringtyas, S. R. (2023, April). Prinsip Kesantunan Berbahasa Dalam Film Layangan Putus Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, BAHASA, SASTRA, SENI, DAN BUDAYA* (Vol. 2, No. 1, pp. 108-125).  
<https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i1.224>
- Sanubarianto, S. T., & Alisia, E. (2022). Tindak Ilokusi dalam Komentar Juri American Idol dan Indonesian Idol: Kajian Pragmatik Lintas Budaya. *UNDAS: Jurnal Hasil Penelitian Bahasa dan Sastra*, 18(2), 189-205.  
<https://doi.org/10.26499/und.v18i2.5170>
- Syamsuddin, A. R., & Damaianti, V. S. (2006). Metode penelitian pendidikan bahasa.
- Weliantari, Ni Ketut Suni. (2020). Metode dan Ideologi Penerjemahan Kotowaza dalam Blog Kursus Bahasa Jepang Evergreen. *UNUD: Jurnal Sakura*. (Vol. 2, No. 2. Pp. 112-123). <https://doi.org/10.24843/JS.2020.v02.i02.p05>
- Widyastuti, S. (2010, Juli). Peribahasa: cerminan kepribadian budaya lokal dan penerapannya di masa kini. In *Proceeding of National Seminar of Yogyakarta University of Technology* (pp. 1-10).  
<https://doi.org/10.14710/humanika.v27i1.31020>