

# Jurnal CULTURE

(Culture, Language, and Literature Review)



Karakter Anti-Hero sebagai Counter-Hegemoni  
Superhero dalam Film *Deadpool*  
Analisis Counter-Hegemoni Antonio Gramsci  
Muhammad Fathan Zamani, Abi Ihsanullah, Badri  
(Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada)

Makna Ragam Bahasa Jepang *Danseigo* dalam Komik Doraemon  
Volume 3  
Vamelia Aurina Pramandhani (Fakultas Bahasa dan Budaya,  
Universitas 17 Agustus 1945, Semarang)

Pembelajaran Menulis Karya Tulis Ilmiah dengan Metode *Discovery* di Perguruan Tinggi  
Marya Ulfa (Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas 17 Agustus 1945, Semarang)

Type and Meaning of The Figurative Language Found in Niki's Selected Song's Lyrics  
Wenny Alfiyani (Faculty of Language and Arts Education, University of PGRI, Semarang)

Intrinsic Review and Mise-En-Scène Study of *Good Will Hunting* Movie  
Sri Purwati (SMP Negeri 1 Tanggungharjo, Grobogan)

Gaya Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Bahasa Jepang Berbasis *Online Learning*  
Sri Muryati, Bekti Setio Astuti, Trismanto (Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas 17 Agustus 1945,  
Semarang)

The Ideology of Jokowi as Indonesian President in Critical Discourse Analysis Study  
Elizabeth Septiani Munandar, Indah Arvianti, Ahmad Muhid (Language and Culture Faculty,  
AKI University)

The Characteristics of Javanese Language in Blora Dialect  
Audrizan Wahyu Suprpto, Didit Kurniadi, Eko Heriyanto (Language and Culture Faculty,  
AKI University)

JURNAL CULTURE	Volume 8 Nomor 2	Hal. 112 - 219	Semarang November 2021	e-ISSN 2775-4618	p-ISSN 2355-8660
-------------------	---------------------	----------------	------------------------------	---------------------	---------------------

# Jurnal CULTURE

(Culture, Language, and Literature Review)

## CATATAN REDAKSI

Jurnal CULTURE (Culture, Language, and Literature Review) merupakan majalah yang memuat tulisan yang diangkat dari hasil penelitian atau yang setara dengan hasil penelitian (karya ilmiah) mengenai budaya, ilmu bahasa, serta ilmu sastra. Jurnal CULTURE terbit dua sekali dalam satu tahun, yaitu pada bulan Mei dan November.

Jurnal CULTURE dapat menjadi media pembelajaran sekaligus sebagai upaya peningkatan kualitas para akademisi dalam memberikan sumbangsinya bagi kemajuan di bidang budaya dan bahasa di Indonesia. Harapannya jurnal ini dapat memenuhi keinginan para pembaca yang ingin mengetahui hal-hal terkini dari disiplin ilmu Bahasa dan Sastra.

Sege nap dewan redaksi mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah menyumbangkan ide, pikiran, serta naskah. Semoga kerjasama ini dapat berlangsung terus dengan baik. Kritik dan saran yang bersifat konstruktif sangat kami harapkan demi perbaikan-perbaikan pada penerbitan selanjutnya.



## DEWAN REDAKSI JURNAL CULTURE

### Editor in Chief

Indah Arvianti, S.S., M. Hum. (Universitas Aki)

### Editorial Board

Yusuf Al Arief, M.Hum. (Universitas Lambung Mangkurat)

Yohana Ika Harnita Sari, M.Hum. (Universitas Gadjah Mada)

Nunung Supriadi, B.Ed., M.Hum. (Universitas Jenderal Soedirman)

Drs. Maria Yosephine Widarti Lestari, M.Pd. (Universitas PGRI Semarang)

Mochamad Rizqi Adhi Pratama, M.Pd. (Universitas Ngudi Waluyo)

Ninuk Krismanti, M.Hum. (STKIP PGRI Banjarmasin)

Amin Khudlori, S.S., M.Hum. (Universitas Aki)

Didit Kurniadi, S.Pd., M.Hum. (Universitas Aki)

### Reviewers

Dr. Mukhlas Abrar, M.Hum. (Universitas Jambi)

Dr. Katharina Rustipa, M.Pd. (Universitas Stikubank)

Dr. Didik Murwantono, M.Hum. (Universitas Islam Sultan Agung)

Dr. Sugeng Purwanto, M.A. (Universitas Stikubank)

### Editorial Office & Funding Coordinator

Ana Wahyuni, S.Si., M.Kom. (Universitas Aki)

### Editorial Board Assistant (Admin)

Michael Suwondo, S.Kom. (Universitas Aki)

### Contact Person & Address:

#### Indah Arvianti

email: [indah.arvianti@unaki.ac.id](mailto:indah.arvianti@unaki.ac.id)

[culture@unaki.ac.id](mailto:culture@unaki.ac.id)

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM)

Universitas AKI

Jln. Imam Bonjol 16 Semarang 50139

Telp. (024) 3552555

Fax (024) 3552111

e-Mail : [lppm@unaki.ac.id](mailto:lppm@unaki.ac.id)

**Jurnal “CULTURE”  
DAFTAR ISI**

Catatan Redaksi	i
Susunan Dewan Redaksi	ii
Daftar Isi	iii
<b>Karakter Anti-Hero sebagai Counter-Hegemoni Superhero dalam Film Deadpool Analisis Counter-Hegemoni Antonio Gramsci</b> Muhammad Fathan Zamani, Abi Ihsanullah, Badri (Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gajah Mada)	112-131
<b>Makna Ragam Bahasa Jepang Danseigo dalam Komik Doraemon Volume 3</b> Vamelia Aurina Pramandhani (Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas 18 Agustus 1945 Semarang)	132-141
<b>Pembelajaran Menulis Karya Tulis Ilmiah dengan Metode Discovery di Perguruan Tinggi</b> Marya Ulfa (Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas 18 Agustus 1945 Semarang)	142-155
<b>Type and Meaning of the Figurative Language Found in Niki's Selected Songs' Lyrics</b> Wenny Alfiyani (Faculty of Language and Arts Education, University of PGRI Semarang)	156-169
<b>Intrinsic Review and Mise-En-Scene Study of <i>Good Will Hunting</i> Movie</b> Sri Purwati (SMP Negeri 1 Tanggunharjo, Grobogan)	170-185
<b>Gaya Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Bahasa Jepang Berbasis Online Learning</b> Sri Muryati, Bektio Setio Astuti, Trismanto (Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas 18 Agustus 1945 Semarang)	186-195
<b>The Ideology of Jokowi as Indonesian President in Critical Discourse Analysis Study</b> Elizabeth Septiani Munandar, Indah Arvianti, Ahmad Muhid (Language and Culture Faculty, AKI University)	196-207
<b>The Characteristics of Javanese Language in Blora Dialect</b> Audrizan Wahyu Suprpto, Didit Kurniadi, Eko Heriyanto (Language and Culture Faculty, AKI University)	208-219

**Karakter Anti-Hero sebagai Counter-Hegemoni Superhero  
dalam Film *Deadpool*  
Analisis Counter-Hegemoni Antonio Gramsci**

**Muhammad Fathan Zamani<sup>1)</sup>, Abi Ihsanullah<sup>2)</sup>, Badri<sup>3)</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada  
email: muh.fathan.zamani@mail.ugm.ac.id

<sup>2</sup>Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada  
email: abiihsanullah@mail.ugm.ac.id

<sup>3</sup>Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada  
email: badri@mail.ugm.ac.id

*Abstract*

*Myth is an essential part in superhero roles. In modern superhero acts, a character may possess more than one myth. Thus, this portrayal is an ideal power to create supremacy. An author, even a director could employ the newly-created myth to overcome hegemonic power. As stated in Gramsci, there is an instrument to control, even surpass ideology. In the *Deadpool 1 & 2* movie, the myth of superheroes is interpreted as the instrument of hegemony. The aims of this study are to find out what kind of superhero hegemony that will be countered in the *Deadpool* movie, what are the counter hegemony element in the *Deadpool* movie, and how are the *Deadpool's* effort and his preparations doing ideological battle against the superhero existence. This research uses hegemony and counter-hegemony theory according to Antonio Gramsci. This research applies descriptive qualitative method. The findings are *Deadpool's* act of violence and his merc-with-mouth assuming his role as an anti-hero. However, *Deadpool* finally encountered the existing myth of superheroes ideologically. Unexpectedly, *Deadpool* offers a solution to the existing hegemony.*

**Keywords:** *Hegemony, Counter-hegemony, Ideology, Deadpool Movie, Antonio Gramsci*

## **1. Pendahuluan**

Pertarungan ideologi merupakan sebuah keharusan yang menekankan sebagian golongan dengan cara-cara yang dianggap wajar. Sejak zaman dahulu, manusia identik dengan sistem kekuasaan yang menjadikan mereka sebagai *The Supreme* atau golongan atas yang berusaha untuk menciptakan realita-realita semenjana bagi subordinatnya. Hal ini tidak

terlepas dari tindakan yang dilakukan dengan cara-cara terstruktur tanpa menimbulkan kerusakan yang masif dalam sebuah kebudayaan. Salah satu media yang menunjukkan supremasi tersebut adalah karya sastra.

Kajian kesusastraan tidak hanya menggambarkan tentang bagaimana kita melihat sebuah wacana di dalam sebuah karya melainkan juga untuk melihat konsepsi sosial-politik yang terjadi dibalik karya tersebut. Dengan demikian, dapat ditemukan unsur-unsur ideologis yang melingkupi masyarakat pada periode tertentu. Ini merupakan akibat dari permainan politik yang kerap terjadi dimana karya sastra dijadikan sebuah bahan kritik hingga parodi terhadap rezim yang sedang berkuasa.

*Deadpool* merupakan sebuah film yang menceritakan tentang karakter *Deadpool* yang diperankan oleh Ryan Reynolds, sosok anti-hero yang diadaptasi oleh rumah produksi 20<sup>th</sup> Century Fox dari komik Marvel pada tahun 2016. *Deadpool* dalam film ini merupakan rekayasa genetika dari seorang karakter *villain* bernama Ajax atau Francis. Wilson yang memiliki penyakit kanker menerima suntikan yang dapat membangkitkan gen mutant. Suntikan ini menciptakan perubahan yang menakjubkan sekaligus memberinya kekuatan penyembuhan yang luar biasa dari dalam tubuhnya sendiri. Jika anggota tubuh Wilson terluka, maka dia dapat melakukan *self-healing* dengan cepat. *Self-healing* itu juga dapat menyembuhkan kankernya. Namun, Wilson mengalami luka bakar di sekujur tubuhnya. Ajax menenangkan Wilson dengan berbohong bahwa luka bakar itu dapat disembuhkan. Dia meninggalkan Wilson di dalam laboratorium yang akan meledak.

Wilson meminta bantuan kepada satu-satunya orang yang dia percaya yaitu Vanessa. Namun, dia tidak memberi tahu siapa dirinya karena khawatir akan kondisi tubuhnya yang sangat buruk. Dengan berbekal topeng, Wilson kemudian bertansformasi menjadi seorang *Vigilante* dan mulai menebar terror terhadap para penjahat. Meski demikian tindakannya bertentangan dengan tujuan X-men, dimana menurut Colossus, tindakan superhero adalah menghakimi penjahat dengan hukum yang berlaku. Namun, dengan wujud *Deadpool*-nya, Wilson tidak menerima pendapat Colossus. Bahkan dia melawan Colossus karena dia merasa tidak pernah menjadi bagian dari X-men. *Deadpool* pada akhirnya berhasil mengalahkan semua musuhnya dengan konsekuensi yang sangat besar; pikiran dan tubuhnya menunjukkan gejala kronis. Pikiran Wilson terbagi antara penyakit yang terus menghabsi tubuhnya dan keinginannya menciptakan dunia seperti yang dia impikan.

Film *Deadpool* mempermasalahkan hegemoni superhero yang bertahan lama sehingga menciptakan kebosanan dalam penyajiannya di hadapan para penonton. Film-film seperti *Spiderman*, *Captain America*, dan *Iron Man* dianggap hanya pengulangan dari

*Karakter Anti-Hero sebagai Counter-Hegemoni Superhero dalam Film Deadpool Analisis Counter-Hegemoni Antonio Gramsci (Muhammad Fathan Zamani, Abi Ihsanullah, Badri)*

formula- formula film Superhero sebelumnya. Para pemilik rumah produksi dituntut untuk menciptakan alur yang berbeda; masyarakat menyinggung politik dan menuntut realitas sesuai dengan kondisi sosial masa kini. Hal ini tampak dari munculnya berbagai tokoh anti-hero dalam film maupun serial TV: *Deadpool*, *Ghost Rider*, *Blade*, *Cable*, *Rorschachs Watchmen*, *Harley Quinn*, *Deadshot*, *John Constantine*, dan beberapa karakter lainnya.

Munculnya anti-hero sebagai counter-hegemoni merupakan hasil dari meningkatnya kemarahan pembaca dan desensitisasi terhadap kekerasan yang meningkat seiring berjalannya waktu. Kekerasan dijadikan sebuah alat untuk melawan kemapanan yang selama ini selalu meninggalkan celah dari realitas yang ada. Disinilah peran anti-hero dimana mereka memiliki dunia yang terbebas dari hegemoni superhero yang selalu membelenggu tindakan mereka. Maka timbul beberapa anomali karakter seperti pelanggar hukum yang romantis, pembunuh yang sayang keluarga, pecandu narkoba yang melindungi masyarakat, dan lain- lain.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan hegemoni superhero yang akan di-*counter* di dalam Film *Deadpool*, unsur-unsur counter-hegemoni yang dimiliki oleh *Deadpool* dan bagaimana usaha-usaha yang dilakukan oleh *Deadpool* dalam melakukan pertarungan ideologi terhadap kemapanan superhero. Penelitian ini menggunakan objek materia berupa Film *Deadpool* dan objek forma berupa teori hegemoni dan counter-hegemoni milik Antonio Gramsci. Melalui penelitian ini, diharapkan kritik sastra yang berkenaan dengan adaptasi komik ke dalam film, akademisi lebih memperhatikan telaah kritis daripada sekedar narasi deskriptif, memperkaya khazanah kesusastraan yang dianalisis melalui teori-teori politik khususnya hegemoni Antonio Gramsci.

Penelitian ini merujuk pada kajian-kajian yang telah banyak dibahas dalam diskursus perkuliahan. Pertama adalah *Swearing Analysis of Characters in Deadpool Movie* oleh Wulandari dan Firmawan (2019). Penelitian ini berfokus pada penggunaan “*Swearing*” yang dilakukan oleh *Deadpool* di sepanjang filmnya. Kedua adalah *Deadpool and the complex 'crisis' of masculinity. In A. J. Carranza (Ed.), Our Fears Made Manifest: Essays on Terror, Trauma and Loss in Film, 1998–2019*. Penelitian yang dilakukan oleh Quinn ini berpusat pada hegemoni gender yang selalu direproduksi oleh Barat dalam film-film khususnya dalam *Wolverine* dan *Deadpool*. Quinn menyimpulkan bahwa maskulinitas menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam karya epik film-film barat.

## 2. Landasan Teori

### 2. 1. Konsep Superhero

Superhero merupakan konsep turunan dari istilah *hero* yang berarti *defender* atau pembela. Superhero selalu dikaitkan dengan ide-ide kebaikan dan kepahlawanan yang selalu melekat di dalam cerita mereka. Jika istilah *hero* merupakan kata general yang dipakai kaum strukturalis, maka superhero dikembangkan dalam kerangka postmodernisme yang melihat perkembangan komik dan adaptasinya dalam film. Andrew Hoberek menjelaskan superhero sebagai “*a postmodern burlesque of seventies culture that combines references to the Golden Age of superhero comics with cameos from both real-life celebrities and fictional characters*” (Hoberek, 2014: 159). Inilah yang menciptakan dunia superhero harus terpisah dengan pendahulunya.

Arketipe superhero yang digambarkan dalam legenda merupakan seseorang yang sangat kuat, yang berjuang melawan rintangan yang berat demi menaklukkan atau mengalahkan kejahatan seperti naga, monster, ular dan lain sebagainya. Citra superhero yang baik dianggap sebagai kepribadian yang ideal (Feist, 2008: 116-117). Menentukan sebuah karakter superhero merupakan asumsi yang tidak mudah dilakukan melihat kemiripan dalam beberapa *myth*-nya (King, 2016: 34-35). Beberapa orang akan kebingungan menentukan siapakah superhero diantara Luke Skywalker, Batman, Buzz Lightyear. Maka dari itu perlu identifikasi terhadap apa definisi yang pas untuk superhero.

Richard Reynolds (1994: 16) memperkenalkan tujuh atribut superhero, yaitu:

1. Superhero ditandai sebagai “yang tereksklusi” dari masyarakat. Ia sering mencapai kedewasaan tanpa memiliki hubungan dengan orang tuanya.
2. Beberapa superhero tampak seperti dewa di Bumi. Superhero lain dari kekuatan yang lebih rendah akan bersatu mudah dengan dewa yang membumi ini.
3. Pengabdian sang superhero kepada keadilan bahkan mengesampingkan pengabdiannya pada hukum.
4. Sifat luar biasa dari superhero akan kontras dengan keadaan biasa di sekelilingnya.
5. Sifat luar biasa dari superhero akan kontras dengan sifat biasa dari alter-egonya. Beberapa hal tabu tertentu akan mengatur tindakan alter- ego ini.
6. Meskipun pada akhirnya di atas hukum, para superhero mampu melakukannya patriotisme dan kesetiaan moral yang besar kepada negara.
7. Cerita superhero adalah mitos; menggunakan sains dan mitos tanpa pandang bulu untuk membuat heran terhadap audiens.

## 2. 2. Konsep Anti-hero

Anti-hero merupakan tokoh utama dalam sebuah karya yang memiliki problematika kompleks dan dipandang sangat berbeda dengan karakter superhero ada umumnya. Karakter-karakter semacam ini memiliki kekurangan dalam hal moralitas dan idealisme serta menolak kode etik superhero yang konvensional. Mereka memiliki pendirian tentang apa yang disebut dengan kebaikan dan berbuat baik untuk dunia yang mereka percayai (atau dunia yang dikutuk karena menciptakan mereka).

Sejarah kepopuleran anti-hero dapat dilacak dalam karya para tokoh eksistensialis seperti *The Metamorphosis* dari Frank Kafka (Robertson, 2012: 30-74) dan *La Nausee* (Nausea) karya Jean Paul Sartre (1969). Dalam kesusastraan Amerika, anti-hero muncul pada 1960-an. Namun, pada saat itu karakter anti-hero merupakan karakter yang teralienasi dalam plot-nya, tidak mampu berinteraksi dengan baik dalam cerita tersebut. Hingga kemudian karakter-karakter ini ditulis kembali dengan formula dan *myth* yang berbeda yang kemudian menciptakan kekuatan dari anti-hero tersebut.

Namun, kritik kontemporer cenderung mengabaikan anti-heroik sebagai bentuk yang berkembang, dan bukannya berkonsentrasi pada gagasan yang muncul seperti “Metafiksi”, “*Surfiction*” (bentuk fiksi refleksif yang sering berfokus pada struktur), dan “humor hitam” (cara penulisan baru yang dilambangkan dengan inovasi formal dan perpaduan komedi dan ironi berat) (Simmons, 2008: 1). Gagasan ini muncul pada 1960- an di Amerika Serikat yang pada waktu itu belum melihat gambaran yang lebih luas dari konsep anti-hero.

Kritik tersebut sudah tidak berlaku lagi saat ini ditandai dengan kemunculan berbagai dinamisasi karakter dan berbagai karya adaptasi monumental. Istilah *absurd hero* tidak tepat disematkan kepada karakter anti-hero karena keduanya bertolak belakang. Apa yang para kritikus maksud tentang *absurd* adalah karena melihat keterputusan total antara sistem sosial-politik laki-laki di dunia ini dan sistem yang lebih tinggi menjadi sebuah keputusan pasif (Simmons, 2008: 2). Dalam realitas perjalanan anti-hero selama puluhan tahun, karakter ini memiliki instrumen fundamental yang kuat sehingga terasa aneh jika perannya diabaikan.

Dengan melihat konsep yang diberikan Campbell (1949: 358-362) Simmons (2008: 1-2) dan Garrett (2007: 1-20), dapat disimpulkan bahwa ada tiga bahasan utama dalam analisis karakter anti-hero:

1. Mengeksplorasi sisi gelap karakter untuk mendapatkan gambaran relevan antara jati diri superhero konvensional serta realitas kepahlawanan yang berkembang di dalam masyarakat modern.

2. Mengaburkan makna “baik” dan “jahat”, dimana perspektif semacam ini kerap kali dimunculkan dalam beberapa karya sastra. Terlebih, dalam karya yang memiliki nilai politis dan ideologis. Dalam hal ini, karakter harus dipandang sebagai mereka yang berada dalam wilayah abu-abu.
3. Melihat dari perspektif yang berbeda. Gagasan ini sangat tepat menggambarkan bagaimana tatanan dunia saat ini yang cenderung berubah-ubah. Melihat stagnansi karakter superhero tentu sangat membosankan sehingga peran anti- hero terlihat jelas dan dapat diterima oleh kalangan luas.

### **2.3. Teori Hegemoni Antonio Gramsci**

Pemikiran politik dan budaya Gramsci terbentuk selama periode kelam: hancurnya perlawanan kelas pekerja di Eropa, kegagalan pergerakan kelas pekerja di Italia dan perjuangan mereka terhadap pemilik pabrik, serta pergolakan Italia di bawah fasisme Mussolini (Jones, 2006: 42). Sebagai salah satu pemikir Marxis yang paling inovatif dan penting, Gramsci menjadi sosok sentral dalam pembahasan hegemoni. Analisis Gramsci terhadap hegemoni melampaui konsep “dominasi” yang dianggap gagal dalam memahami sistem kerja subordinat terhadap kekuatan yang berkuasa (Femia, 1981: 1).

Berawal dari pemikir Italia tradisional, Machiavelli hingga Pareto – antara “kekuatan” dan “persetujuan” – Gramsci menjelaskan bahwa supremasi grup sosial menjadi manifestasi dalam dua cara: dominasi (*dominio*), paksaan (*coercion*), serta kepemimpinan moral dan intelektual (Aurelio dalam Femia, 1981: 4). Dalam hal ini epistemologi Gramsci terhadap hegemoni yaitu:

*Hegemony is the predominance obtained by consent rather than force or one class or group over other classes. And whereas “domination” is realized, essentially, through the coercive machinery of the state, “moral leadership and intellectual” is objectified in, and mainly exercised through, “civil society”, the ensemble of educational, religious and associational institutions (Femia, 1981: 23).*

Hegemoni Gramsci jauh melampaui konsep Marxis yang memahami ekonomi sebagai pemegang kuasa dalam sebuah peradaban. Kelas pekerja, hanya menjadi yang terdepan dan dominan – yaitu kelas hegemonik – sejauh ia berhasil menciptakan sistem aliansi kelas yang memungkinkannya memobilisasi mayoritas populasi pekerja melawan kapitalisme dan Negara borjuis (Gramsci, 1994: 320). Karena perkembangan historis

*Karakter Anti-Hero sebagai Counter-Hegemoni Superhero dalam Film Deadpool Analisis Counter-Hegemoni Antonio Gramsci (Muhammad Fathan Zamani, Abi Ihsanullah, Badri)*

masyarakat Italia, hal ini bukanlah perjuangan murni yang ditimbulkan dalam hal ketidaksetaraan ekonomi. Untuk memimpin kelompok lain dalam populasi pekerja, khususnya kaum tani Italia, gerakan kelas pekerja harus memahami isu-isu yang secara budaya penting bagi kaum tani, dan menjadikannya milik mereka sendiri (Jones, 2006: 45).

Gramsci berusaha membangun teori yang mengakui otonomi, kemandirian, dan pentingnya budaya dan ideologi (Ransome, 1992: 128 & 138). Gramsci mengambil superstruktur selangkah lebih maju ketika dia membaginya menjadi institusi yang bersifat memaksa (koersif) dan institusi yang bersifat tidak memaksa (non-koersif). Institusi yang bersifat paksaan (koersif) pada dasarnya adalah institusi publik seperti pemerintah, polisi, angkatan bersenjata dan sistem hukum yang dianggap sebagai negara atau masyarakat politik. Sedangkan institusi yang bersifat tidak memaksa (non-koersif) antara lain seperti gereja, sekolah, serikat pekerja, partai politik, asosiasi budaya, klub, dan keluarga yang dianggap sebagai masyarakat sipil (Gramsci, 1976: 12, 238). Bagi Gramsci, masyarakat terdiri dari hubungan produksi serta negara atau masyarakat politik dan masyarakat sipil (Jackson, 1958: 568).

Gramsci menerima analisis kapitalisme yang diajukan oleh Marx dan menerima bahwa perjuangan antara kelas yang berkuasa dan kelas pekerja yang lebih rendah adalah kekuatan pendorong yang menggerakkan masyarakat ke depan (Boggs, 1976: 366-367). Gramsci tidak setuju dengan gagasan yang dikemukakan oleh Marx bahwa kelas penguasa tetap berkuasa semata-mata karena mereka memiliki kekuatan ekonomi. Karena itu, ia memperkenalkan konsepnya sendiri menggunakan ideologi. Ideologi adalah ide atau kepercayaan bersama yang berfungsi untuk membenarkan kepentingan kelompok dominan (Boggs, 1976: 21-36). Gramsci merasa bahwa kekuatan ideologis membuat kelas yang berkuasa tetap berkuasa karena memungkinkan mereka untuk mencuci otak dan memanipulasi seluruh masyarakat.

### **2. 3. 1. Hegemoni Bahasa**

Dalam kajian hegemoni dan bahasa, Gramsci sejalan dengan Louis Dupre dan Raymond Williams melihat bahasa sebagai produk budaya dan materi dari aktivitas manusia. Ada dua model aturan kebahasaan (gramatika) dalam kaidah Gramsci, yaitu *Imminent Grammar* dan *Normative Grammar*. *Imminent Grammar* merupakan aturan bahasa yang diproduksi dari keseharian manusia yang berasal dari kesadaran. Sedangkan *normative grammar* dibentuk oleh korporat dan merupakan alat hegemoni dari kekuasaan yang ada (Ives, 2004: 40).

Bahasa menjadi alat penting sebagai media pelayan fungsi hegemoni. Kekuatan bahasa dapat terjadi apabila bahasa tersebut mampu mengubah keadaan atau situasi tertentu dalam kehidupan masyarakat. Masyarakat yang percaya kekuatan bahasa akan selalu menggunakan bahasa untuk kelangsungan hidupnya. Mereka juga akan tahu bahwa bahasa dapat merubah kualitas kehidupannya. Di masa sekarang ini, penggunaan kebudayaan termasuk bahasa di dalamnya menjadi alat untuk meraih sekaligus mempertahankan kekuasaan. Bahasa merupakan salah satu media komunikasi yang paling mendasar sekaligus yang paling efektif untuk menyampaikan ide, gagasan, atau pemikiran kita kepada orang lain. Fungsi bahasa yang semacam ini tentu sejalan dengan fungsi hegemoni. Praktik kebahasaan berguna untuk menunjang praktik hegemoni agar berjalan dengan lancar tanpa ada kekerasan fisik. Penguasa atau kelompok dominan menyampaikan ide yang di dalamnya termuat ideologi melalui diksi dan gaya bahasa yang retorik dan dapat dipahami oleh kelompok yang kita kuasai, sehingga apapun yang kita ucapkan dapat menjadi sebuah kebenaran dan keharusan untuk dilaksanakan.

Praktik kebahasaan yang menghegemoni semacam ini tentu memiliki dampak yang positif dan tidak jarang juga memiliki dampak yang destruktif. Menjadi positif apabila hegemoni tersebut mencoba untuk menghancurkan dominasi kekuasaan yang tidak memperhatikan kepentingan banyak orang. Menjadi negatif apabila hegemoni tersebut mencoba untuk menghancurkan hal-hal positif yang sudah terbangun. Menjadi negatif apabila hegemoni bertujuan untuk melanggengkan kekuasaan yang tidak merakyat, kekuasaan yang meraup keuntungan demi segelintir orang dan bukan banyak orang. Hal-hal seperti ini pun menyebabkan hegemoni menjadi tidak konstruktif pada tatanan sosial masyarakat, namun akan melahirkan masyarakat yang terhegemoni semakin terbelakang dan terpinggirkan.

#### **2. 4. Counter-Hegemoni Antonio Gramsci**

Antonio Gramsci tidak menjelaskan secara eksplisit tentang counter- hegemoni karena sensor yang berlaku saat itu (Gramsci dalam Im, 1991: 126). Bagi Gramsci, momen hegemoni selalu diperebutkan oleh hegemoni alternatif. Hegemoni diciptakan melalui gencarnya perjuangan kelas sehingga harus dimenangkan dan harus dipertahankan (Hall, dkk., 1977: 45-46). Apa yang dimaksud Gramsci adalah semacam konstruksi politik dan ideologis kontra-hegemoni melawan hegemoni borjuis (yaitu kontra aliansi hegemonik

dengan kelompok sosial lain yang berjuang untuk kepentingan masa depan masyarakat sosialis).

Counter-hegemoni bukan sebuah hegemoni nyata dalam arti sesungguhnya melainkan persiapan-persiapan ekonomis, ideologis, dan politis untuk hegemoni sebelum menggulingkan kapitalisme atau sebelum memenangkan *power state* (Im, 1991: 142). Dalam proses “memenangkan” ini, ada dua batasan dalam konstruksi counter-hegemoni kaum proletar (Im, 1991: 142-143). *Pertama*, masyarakat kapitalis modern (yaitu organisasi negara dan asosiasi sipil yang kompleks) yang menjadi dasar bagi hegemoni borjuis yaitu struktur yang kokoh dan rumit untuk memastikan kelangsungan hidup hegemoni borjuis bahkan dalam krisis politik dan ekonomi. Dengan demikian, intervensi politik dan ideologis proletar menjadi sangat sulit. *Kedua*, dalam masyarakat kapitalis maju, sejumlah kategori orang tidak secara eksklusif ditentukan oleh hubungan produksi kapitalis. Dengan demikian, pekerja menempati semakin sedikit proporsi massa bawahan. Struktur kelas yang berubah telah mengancam posisi istimewa kelas pekerja dalam perjuangan anti-kapitalis. Potensi menggulingkan kapitalisme hanya dilakukan oleh kelas pekerja.

Dengan melihat dua batasan ini, maka strategi dalam membentuk hegemoni kelas pekerja (counter-hegemoni borjuis) adalah “*war of position*” atau pergulatan posisi, bukan perang pergerakan. Ketika para pekerja menghadapi keberadaan “sistem parit” yang kokoh dalam hegemoni borjuis, dan pada saat yang sama, tidak memiliki potensi yang cukup untuk memimpin perjuangan counter-hegemoni sendirian, mereka terkendala dalam pilihan strategi untuk counter-hegemoni. Serangan frontal melalui strategi “perang pergerakan” bukanlah pilihan yang tepat dalam mengatasi permasalahan ini.

Basis ekonomi dan politik dari hegemoni borjuis dapat dihancurkan dengan konstruksi ekonomi dan politik melalui aliansi pasukan anti-kapitalis. Maka dapat dilihat pertarungan borjuis melawan proletar dengan nyata dalam blok historis dan intelektual.

### **3. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, atau dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang tertentu. Serangkaian langkah yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan mengenai sebuah objek yang sesuai dengan keberadaan teori yang digunakan dalam sebuah penelitian (Faruk, 2017: 55).

Metode analisis data yang digunakan dalam penulisan proposal karya ilmiah ini adalah analisis deskriptif kualitatif, dimana peneliti selain mengolah dan menyajikan data, juga melakukan analisis data kualitatifnya. Hal ini dimaksudkan agar dapat mensinergikan beberapa data yang telah didapatkan dengan berbagai literatur maupun data-data lain yang telah dipersiapkan. Dalam menyajikan analisis deskriptif kualitatif, peneliti menggunakan pendekatan interpretif yang mengikutsertakan deduksi data yang diperoleh sebagai bagian dari penelitian kualitatif (Verma dan Mallick, 1999: 29). Data yang telah diperoleh kemudian dianalisa dengan memunculkan beberapa kesimpulan dan hasil temuan berdasarkan usaha penelitian tersebut.

#### **4. Hasil dan pembahasan**

Bagian ini merupakan pembahasan penelitian. Subbab dalam pembahasan ini akan dibagi menjadi dua, yaitu hegemoni Superhero dan Counter-Hegemoni *Deadpool*.

##### **4.1. Hegemoni Superhero**

Hegemoni superhero dalam film ini ditandai dengan kehadiran X-men, sekelompok pahlawan yang terdiri dari para manusia yang mengalami perubahan genetika atau yang disebut sebagai mutant. Kelompok ini didirikan oleh seorang manusia dengan inteligensi yang tinggi dengan kekuatan “cerebro”, Prof. Charles Xavier. Dia memiliki peranan yang sangat penting dalam menjaga stabilitas hubungan antara manusia dengan mutant. Pemikiran ideologisnya adalah mutant dapat hidup beriringan dengan manusia. Meski tidak dijelaskan secara detail proses masuknya Wade Wilson ke dalam X-men, namun dapat diasumsikan bahwa Prof. X lah yang membawanya ke markas besar X-men.

Identitas asli seorang Wade Wilson yang merupakan pasukan pembunuh bayaran hingga konfrontasinya dengan Wolverine (*X-men Origin: Wolverine*, 2009) membuat Professor X atau Charles Xavier memerintahkan Colossus dan Negasonic Teenage Warhead untuk menjaga *Deadpool*.

*Colossus: “I’ve given Deadpool every chance to join us, but he’d rather act like a child. A heavily-armed child. When will he grow up and see benefits of becoming X-Men (Deadpool, 2016: 00:09.34 - 00.09.46).*

Colossus mengibaratkan X-men sebagai komunitas dari para pahlawan (*mutant*) yang baik karena memberikan perlindungan terhadap manusia yang terlahir sebagai *mutant* dan menjaga kedamaian di antara manusia dan mutant. Disinilah peran dari Colossus yang ingin

*Karakter Anti-Hero sebagai Counter-Hegemoni Superhero dalam Film Deadpool Analisis Counter-Hegemoni Antonio Gramsci (Muhammad Fathan Zamani, Abi Ihsanullah, Badri)*

mempertahankan hegemoni superhero yang selalu membela kebenaran. Bagi Colossus dan kolega di X-men, mempertahankan organisasi berarti mencerminkan sikap dari seorang superhero.

Namun ada pertentangan sikap yang ditunjukkan oleh Wade Wilson atau *Deadpool*. Dia merasa menjadi bagian dari X-men namun tidak bisa mengubah apapun. Baginya, menjadi superhero tidaklah penting apakah berada dalam kendali organisasi atau membentuk tim sesuai dengan yang dia butuhkan. *Deadpool* menjadi karakter yang menekan terhadap hegemoni yang berlaku dalam *universe*-nya (dunia).

Kedua prinsip diatas menunjukkan hegemoni kepahlawanan dalam film ini. Menjadi pahlawan selalu identik dengan konvensi masyarakat yang menganggap bahwa pahlawan merupakan sosok hebat yang selalu melindungi dan membela yang lemah (Garrett, 2012: 4). Konsep ini kemudian menjadi ideologi yang tidak terbantahkan dalam struktur sosial kemasyarakatan. Kemudian hal ini menciptakan asumsi baru dimana siapa saja yang tidak menjadi bagian dari superhero berarti menjadi musuh bagi mereka.

*Colossus: "Is that you, Wade?! I knew you'd see error of ways!"*

*Deadpool: "Yep, that's me, seeing the error of my ways! I just need an itty bitty favor in return!"* (Deadpool, 2016: 00.01.18).

Hegemoni superhero selanjutnya dalam film ini ditunjukkan oleh Colossus. Dia menganggap *Deadpool* selalu melangkah ke arah yang salah. Colossus menilai *Deadpool* tidak memiliki kepemimpinan (*leadership*) yang baik sebagaimana superhero pada umumnya. Kepemimpinan ini sangat dibutuhkan oleh hegemon karena menunjukkan bagaimana supremasi mereka atas kaum hegemonik. Superioritas inilah yang menciptakan hegemoni superhero tersebut dapat bertahan lama dan bahkan mengalahkan pemerintahan Amerika Serikat itu sendiri (Costello, 2009: 73-80).

## **4. 2. Counter-hegemoni Deadpool**

Untuk menciptakan hegemoni baru yang menggeser keberadaan hegemoni yang telah ada, maka *Deadpool* memiliki beberapa instrumen yang sangat fundamental.

### **4. 2. 1. Kecerdasan (intelligence)**

Kecerdasan yang dimiliki oleh *Deadpool* menjadi alat yang digunakannya dalam mengubah persepsi masyarakat tentang "pahlawan yang melakukan kebaikan". Kecerdasan *Deadpool* sebagai instrumen counter-hegemoni dapat dibagi menjadi tiga bagian:

### A. Kebahasaan (*Merc' With Mouth*)

Seperti yang dikatakan oleh Gramsci, counter-hegemoni terkait dengan persiapan yang dilakukan dalam menghancurkan eksistensi hegemoni yang telah ada serta mengubahnya dengan hegemoni baru. Bahasa dapat menjadi alat yang signifikan karena merupakan alat komunikasi yang menjadi fundamental dalam masyarakat (Ives, 2004: 18-20).

*Deadpool* dikenal dengan rating R karena unsur-unsur yang tabu di dalam masyarakat yang diungkapkan secara eksplisit. Bahasa yang digunakan lebih condong ke bahasa yang kasar dan sering menyinggung karakter lain. Dia menamai sendiri cara berargumentasinya dengan sebutan "*merc' with mouth*".

*Deadpool*: "Can I get some fries with that shake-shake boobie? If looks could kill you would be an uzi" (Deadpool, 2016: 00:06.37 – 00.06.42).

*Deadpool*: "Ten. Shit! Nine. Fuck! Eight. Shit-fuck!" (Deadpool, 2016: 00:11.30 – 00.11.35).

Ini merupakan contoh bagaimana cara berkomunikasi yang diterapkan oleh *Deadpool*. Dalam karakter alter ego-nya, seagai Wade Wilson, gaya bahasa seperti ini tetap dipertahankan. Seperti dalam percakapannya dengan Weasel, karakter yang memperkenalkan nama *Deadpool* kepada Wilson.

WEASEL : Wade Wilson, Patron Saint of the Pitiful. What can I get you?

WADE: I'd love a blow-job.

WEASEL: We got that in common.

WADE :The drink, moose-knuckle. But first... (Deadpool, 2016: 00:17.58 – 00.18.06)

Bahasa yang digunakan oleh *Deadpool* merujuk pada *imminent grammar*, yaitu sistem kebahasaan yang terjadi dengan sendirinya tanpa ada campur tangan korporasi (Ives, 2004: 40). Ini menunjukkan kesadaran *Deadpool* tanpa harus mengikuti sistem kebahasaan yang dikontrol oleh korporasi (*normative grammar*). Karena dalam konsepsi Gramsci mengikuti korporasi berarti tunduk pada hegemoni yang ada sehingga counter-hegemoni urung dijalankan.

Dengan demikian, *Deadpool* memenuhi ekspektasi masyarakat umum yang

**Karakter Anti-Hero sebagai Counter-Hegemoni Superhero dalam Film Deadpool Analisis Counter-Hegemoni Antonio Gramsci (Muhammad Fathan Zamani, Abi Ihsanullah, Badri)**

menginginkan karakter yang lebih dekat dengan kehidupan mereka, tidak hanya sebagai simbol yang bahkan mendekati dewa. Masyarakat-lah salah satu komponen pembentuk Superhero (Garrett, 2012: 7). Tanpa andil dari masyarakat maka tidak akan ada pergeseran nilai ideologis demi menggulingkan hegemoni.

**B. Break the Fourth Wall**

Ada kemiripan yang tampak jelas dipertahankan dalam adaptasi film *Deadpool*. *Deadpool* merupakan karakter yang disebut memiliki “*medium awareness*” dimana menciptakan kesadaran yang “aneh”. Karakter ini bahkan tahu bahwa dia adalah tokoh fiksi yang mampu berbicara dengan penontonnya. Inilah yang disebut dengan *break the fourth wall*.

*Deadpool: “Oh, hello, Deadpool here. You may be wondering whose balls I had to fondle to get my own movie. Rhymes with ‘Polverine.’ Couple’a smooth criminals. In a word, gorgeous... Surprisingly little hair down there... It’s a jungle down there.. Thick underbrush... Anyway, I smell Oscar. The suit’s gonna match the carpet. Now... places to be... faces to fix... bad guys to kill...”* (Deadpool, 2016: 00:06.45 – 00:07.08)

Percakapan ini adalah antara Deadpool dengan penonton. Dalam mempersiapkan instrumen counter-hegemoni terhadap sistem superhero, *break the fourth wall* dapat dijadikan unsur yang kuat. Terlebih, walaupun dalam keadaan berinteraksi dengan penonton, Deadpool tetap sadar dan waspada terhadap sekelilingnya. Karakteristik *break the fourth wall* tidak dimiliki semua karakter. Dengan perbedaan karakteristik menguatkan perang posisi *Deadpool* terhadap superhero konvensional.

**4. 3. Kekuatan dan Kemampuan Deadpool**

Untuk melawan hegemoni yang telah eksis, sangat tidak bijaksana jika *Deadpool* digambarkan seperti superhero pada umumnya. Karena sifat alamiah sebagai anti-hero, *Deadpool* dinarasikan dengan karakter yang memiliki banyak sekali kemampuan manusia super. Instrumen superhuman ini sangat penting karena *Deadpool* akan meng-counter superhero yang sebagian besar dari mereka memiliki kemampuan luar biasa dan telah menjadi bagian dari tatanan masyarakat beserta sistem yang berkuasa.

**A. Regenerative Healing Factor (kemampuan meregenerasi tubuh)**

Kemampuan ini dia dapatkan berkat rekayasa genetika yang dilakukan Ajax (Francis)

terhadap Wade Wilson yang sebenarnya akan direkrut sebagai Weapon X. Dengan kemampuan ini tubuh *Deadpool* dapat dengan spontan merespon kerusakan yang terjadi (karena tembakan, tusukan, dan lain-lain) sehingga membuatnya hampir mustahil untuk dilawan. Meski bukan satu-satunya pemilik kemampuan healing – Wolverine juga dibekali kemampuan ini – namun *healing factor* ini sangat berguna untuk menempatkannya sebagai karakter yang tidak sembarangan untuk dihadapi.

#### **B. Foreign Chemical Resistance (ketahanan terhadap senjata biokimia)**

Biokimia telah menjadi sebuah fenomena tersendiri sebagaimana yang terjadi di dunia ini. Karakter *Deadpool* seakan-akan mengisyaratkan bahwa biokimia bukanlah sesuatu yang patut dikhawatirkan secara berlebihan. Komponen ini menjadi sangat krusial karena jauh melewati ekspektasi manusia yang selalu diteror oleh senjata biokimia. Sebuah nilai yang sangat besar bagi karakter yang berjuang demi hegemoni-nya sendiri.

#### **C. Disease immunity**

Sebagai *Deadpool* maupun Wade Wilson, tidak ada penyakit yang mampu bertahan lama di tubuhnya. Satu-satunya penyakit yang dia miliki adalah kanker ganas yang timbul akibat rekayasa yang dilakukan oleh Ajax pada tubuhnya. Namun, hal ini yang menjadikan *Deadpool* lebih dekat dengan masyarakat. Dia menjadi tokoh yang mampu memberi suntikan motivasi kepada mereka yang berjuang untuk kehidupan.

#### **D. Telepathic immunity**

Siapa pun karakter Superhero yang memiliki kemampuan telepati – prof. X hingga Jean Gray sekalipun – tidak akan mampu melakukannya di depan *Deadpool*. Wilson menganggap pikiran sebagai sebuah privasi dimana tidak boleh ada yang menginterupsi di dalamnya. Kemampuan ini juga imbas dari *break the fourth wall*.

#### **E. Peak human strength, Superhuman stamina, Superhuman agility**

Jika ada yang mengimbangi *Deadpool* dalam hal ini tentu saja *Superman*, *Wolverine*, *Hulk*, atau *Captain Amerika*. Tidak banyak karakter yang memiliki kompleksitas seperti yang ditunjukkan *Deadpool* dalam filmnya. Selain itu, elastisitas tubuhnya sangat luar biasa sehingga *Deadpool* seakan tidak memiliki tulang. Kecepatannya mungkin tidak secepat *Quicksilver*, namun ketahanan tubuhnya membuat *Deadpool* mampu berlari tanpa henti.

#### 4.4. Senjata (Weapon X)

##### 4.4.1. Pedang Katana

Sebagai seorang *mercenary*, *Deadpool* dibekali dengan pedang katana yang ditempa dengan adamantium sebagai hadiah dari perekrut terdahulunya karena dia mampu bertahan dengan rekayasa genetika yang hampir membunuhnya (lihat *X-Men Origins: Wolverine*: 2009). Wade Wilson sebelum dikenal sebagai *Deadpool* memang memiliki kemampuan bertarung menggunakan pedang di atas rata-rata. Dia direkrut untuk membantai seluruh mutant. Akan tetapi, ketika dia sadar terhadap keberadannya, pedang katana yang ditempa dari adamantium ini sangat berguna untuk melawan siapapun yang mengganggu kehidupannya, termasuk ideologi yang dia pegang sebagai anti-hero. Para superhero yang lain memilih untuk tidak berkonflik dengan adamantium *Deadpool* yang kekuatannya setara dengan cakar *Wolverine*.

Selain sisi praktis tersebut, pedang katana juga menyiratkan asimilasi budaya yang sangat kental. Wade Wilson yang dibesarkan di Amerika Serikat, menjadi tentara elit AS yang kemudian berbelok arah menjadi pembunuh bayaran karena dianggap mewakili keberadaan kawasan bawah (dalam *Marvel Universe*) yang ternyata memiliki andil yang cukup besar dalam eksistensi *Deadpool*. Pedang katana merupakan perwujudan kekuatan samurai Jepang yang ditempa dengan adamantium yang berasal dari kawasan Afrika, kerajaan Wakanda. Instrumen ini cukup kuat untuk melawan hegemoni superhero yang bertahan lama.

#### 4.5. Perlawanan Ideologis

Perlawanan ideologis yang dilakukan *Deadpool* sangat krusial serta sangat frontal. *Deadpool* secara langsung melancarkan *psywar* terhadap karakter-karakter superhero dalam film ini. Memang, dalam film ini karakter seperti yang disinggung *Deadpool* hanya menjadi bagian narasi. Namun, efek yang ditimbulkan sangat luas karena beberapa karakter itu bersinggungan dengan *Deadpool* dalam secara historis.

“...Rhymes with ‘*Polverine*.’” (*Deadpool*, 2016: 00:06.53 – 00.06.56)

Superhero pertama adalah *Wolverine*, teman baik Prof. X yang merupakan karakter

dengan rekayasa genetika sempurna dengan adamantium yang melekat pada tubuhnya. *Deadpool* terlihat seperti tidak senang dengan eksistensi *Wolverine* yang cukup major dalam film superhero. Terlebih dia pernah berkonfrontasi secara langsung dan merasakan adamantium pada film *Wolverine* (2012). Sangat sulit melihat siapa yang lebih tangguh antara *Deadpool* atau *Wolverine*. Dengan asumsi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Wolverine* adalah salah satu hegemon yang akan diruntuhkan oleh *Deadpool*.

Karakter kedua adalah sosok keadilan di dunia Marvel (Marvel Universe) yaitu *Daredevil*. Karakter ini merupakan tokoh keadilan yang sehari-harinya bekerja sebagai pengacara. Digambarkan sebagai karakter yang tidak bisa melihat (buta), *Daredevil* berubah menjadi seorang *vigilante* di malam hari. Tidak ada keterkaitan langsung antara *Deadpool* dan *Daredevil*. Namun, ini lebih karena *Deadpool* merupakan karakter Marvel yang cukup sukses diadaptasi oleh Netflix pada 2015. Resepsi hingga kritik sangat bagus sehingga menciptakan gengsi tersendiri terhadap keberadaan *Deadpool* yang baru akan memulai debut di jagat Marvel. Maka, sebagai karakter dengan konsep *break the fourth wall*, *Deadpool* tidak ingin usahanya melawan hegemoni superhero terpatalkan oleh keberadaan *Daredevil* (meski banyak yang menganggap bahwa *Daredevil* juga merupakan anti-hero). Karakter terakhir yang disebut oleh *Deadpool* adalah *Green Lantern* (Reese & Wernick, 2015: 8).

Tidak ada yang lebih mencengangkan daripada penuturan *Deadpool* tersebut. *Green Lantern* merupakan karakter yang berasal dari pesaing utama Marvel, DC Comics. Dunia mereka sangat berbeda dengan alur dan konsep yang bertabrakan satu sama lainnya. *Deadpool* dengan Marvel Universe, sedangkan *Green Lantern* merupakan karakter kosmik yang perannya adalah sebagai polisi penjaga kedamaian antargalaksi (*Campbell, Green Lantern*).

Konfrontasi yang diciptakan ini lebih mengarah kepada sosok Ryan Reynolds, pemeran *Deadpool* yang sebelumnya membintangi film *Green Lantern*. Film tersebut mengalami kehancuran dari sisi finansial hingga kritik dari para pengamat. Reynolds merasa frustrasi dengan perjalanan film tersebut dari penulisan hingga produksi. “*we don’t have script or know what we want...*” (McGloin, 2016). Hingga pada akhirnya dia memutuskan untuk menggarap sendiri film *Deadpool* yang sukses di pasaran Internasional.

Jika ditelusuri lebih mendalam, *Deadpool* sebenarnya merupakan tokoh dengan *medium awareness* sehingga dia mampu menciptakan bayangan realitasnya sendiri. Konstruksi realitas yang dia ciptakan membuatnya susah untuk ditaklukkan. Namun, di sisi lain *Deadpool* sering melupakan kepribadiannya sehingga keinginannya untuk membunuh yang selama ini dia tekan menjadi menguap dan semakin parah. Saat mengalami tekanan

*Karakter Anti-Hero sebagai Counter-Hegemoni Superhero dalam Film Deadpool Analisis Counter-Hegemoni Antonio Gramsci (Muhammad Fathan Zamani, Abi Ihsanullah, Badri)*

kesadarannya, *Deadpool* membantai kawanan penjahat tanpa merasakan apapun. Tidak ada kemarahan, sakit hati, kasih sayang, dan sebagainya. Kejadian seperti inilah yang berusaha diantisipasi oleh Colossus maupun Negasonic Teenage Warhead. Meski berlawanan dengan ideologi, keduanya menciptakan stabilitas terhadap kepribadian *Deadpool*.

Selain serangan ideologis melalui *psywar* terhadap karakter lain, *Deadpool* juga meyakini bahwa jalan yang dia pilih sebagai anti-hero merupakan suatu hal yang benar. Dia mengakui superioritasnya dalam hal kekuatan, namun dia menolak stereotip superhero yang melekat padanya.

*Deadpool: "You're probably thinking, "My boyfriend said this was a superhero movie, but that guy in the red suit just turned that other guy into a fucking kabab!" Well, I may be super, but I'm no hero. And yeah, technically this is a murder. But some of the best love stories start with a murder. And that's exactly what this is: a love story. And to tell it right, I gotta take you back to long before I squeezed this ass into red spandex (Deadpool, 2016: 00.13.58 – 00.14.25)*

Sebagai Superhero dia terkekang dengan aturan-aturan normatif yang sangat tidak sesuai dengan kepribadian dan latar belakangnya, sementara menjadi anti-hero dia bebas menyuarakan konsepsi keadilan sekalipun di luar konvensi umum superhero, seperti dalam kalimat "but some of the best stories start with a murder..." Colossus dan NTW selalu menghalangi jika *Deadpool* ingin membunuh penjahat karena menurut mereka menjadi pahlawan berarti mengikuti myth yang berlaku tentang 'pahlawan'; menyerahkan penjahat kepada pihak berwajib. Tetapi disini *Deadpool* berbicara dengan pengalaman; bahwa keadilan itu ditegakkan dengan tangan sendiri, bukan melalui korporasi semu dimana para penjahat selalu lepas dari tangan hukum.

## **5. Simpulan**

Film *Deadpool 1 & 2* menawarkan sebuah *myth* kepada penikmat genre superhero melalui *act of violence* dimana pada akhirnya *Deadpool* memainkan peranan sebagai sang anti-hero. Peran yang dimainkan ini memunculkan sebuah intrik melalui skema perlawanan ideologi terhadap keberadaan superhero ortodoks. *Deadpool* secara gamblang mencounter supremasi para superhero melalui tindakan, bahasa, hingga kemampuan artifisial yang tidak umum dimiliki oleh para superhero.

Kekuatan *Deadpool* merupakan upaya mereproduksi hegemoni kepahlawanan yang telah lama bertahan di dunia ini. Perlawanan ini ditandai dengan kecerdasan (*intelligence*),

penggunaan bahasa (*merc with mouth*), *break the fourth wall*, kemampuan adaptifnya terhadap zat kimia, hingga kemampuan meregenerasi tubuh. Dengan demikian, hegemoni kepahlawanan yang bertahan mengalami resistensi hingga memungkinkan terciptanya *myth* kepahlawanan dengan nilai-nilai baru yang menghegemoni.

## 6. Daftar Pustaka

- Bahlmann, A.R. (2016). *The Mythology of Superhero*. McFarland
- Bobbio, N. (1979). *Gramsci and the conception of civil society*. Dalam Chantal, M. (Ed.), *Gramsci and Marxist Theory* (pp. 21-47). London, England: Routledge.
- Boggs, C. (1976). *Gramsci's Marxism*. London: Pluto
- Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Costello, M.J. (2009). *Secret Identity Crisis: Comic Books and the Unmasking of Cold War America*. New York: Continuum.
- Donner & Kinberg. (2003-2019). *X-men (film series)*. United States: 20th Century Fox.
- Faruk. (2017). *Metode Penelitian Sastra; Sebuah Penjelajahan Awal*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Feist, Jess & Feist, Gregory J. (2008). *Theories of Personality Seventh Edition*. United States of America: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Femia, J.V. (1987). *Gramsci's Political Thought Hegemony, Consciousness, and the Revolutionary Process*. Oxford University Press, USA.
- Garrett, S. (2012). *The Rise of Anti-Hero*. Diunduh dari laman [www.characterseven.com](http://www.characterseven.com) pada 20 Mei 2020.
- Goddard, Drew. (2009). *Daredevil*. United States: Marvel Television.
- Campbell, Martin. (2011). *Green Lantern*. United States: Warner Bros. Pictures
- Gramsci, A. (1976). *Selections from the prison Notebooks*. (Ed.). Hoare, Q. London, England: Lawrence and Wishart.
- Hall, S., Lumley, B., dan McLennan, G. (1977). *"Politics and Ideology: Gramsci."* Working Papers in Cultural Studies.
- Hoberek, A. (2014). *Considering Watchmen: Poetics, Property, Politics*. New Jersey: Rutgers University Press.
- Im, H.B. (1991). *Hegemony and Counter-Hegemony in Gramsci*. Lynne Ryener Publisher.

*Karakter Anti-Hero sebagai Counter-Hegemoni Superhero dalam Film Deadpool Analisis Counter-Hegemoni Antonio Gramsci (Muhammad Fathan Zamani, Abi Ihsanullah, Badri)*

- Ives, P. (2004). Gramsci's Politics of Language: *Engaging the Bakhtin Circle and Frankfurt School*. London: Pluto Press.
- Jackson, T.J.L. (1985). *The concept of cultural hegemony: Problems and possibilities. American historical review, 90*, hal. 567-593.
- Jones, S. (2006). *Antonio Gramsci*. New York: Routledge.
- Kafka F., Robertson, R. (ed.). (2009). *The Metamorphosis and Other Stories (Oxford World's Classics)*. New York: Oxford University Press
- King, Z.H. (2016). *Comic book realism: sincerity, ethics, and the superhero in contemporary American literature*. Iowa: University of Iowa.
- Miller, Tim. (2016). *Deadpool*. . Los Angeles: 20<sup>th</sup> Fox Centuries.
- Quinn, J. (2021). *Deadpool and the complex 'crisis' of masculinity. In A. J. Carranza (Ed.), Our Fears Made Manifest: Essays on Terror, Trauma and Loss in Film, 1998–2019* McFarland & Company, Inc., Publishers. <https://mcfarlandbooks.com/product/our-fears-made-manifest/>
- Ransome, P. (1992). *Antonio Gramsci: A New Introduction*. New York: Harvester Wheatsheaf.
- Reynolds, R. (1994). *Super Heroes: A Modern Mythology*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Simmons, D. (1980). *"The Anti-hero in The American Novel: From Joseph Keller to Kurt Vonnegut."* New York: Palgrave Macmillan.
- Sartre, J.P. (1969). *Nausea*. New York: New Direction Paperbook
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Verma, G. K; Mallick, K. (1999). *"Researching Education: Perspectives and Techniques."* Philadelphia: Falmer Press, Taylor & Francis Inc.
- Wellek, Renne Dan Austin Warren. (1990). *Teori Kesusastraan* (Diterjemahkan. Oleh Melani Budianta). Jakarta: Pustaka Jaya.
- Weiner, R.G. (2009). *Captain America and the Struggle of the Superhero: Critical Essays*. London: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Wulandari, T & Firmawan, H. (2019). *Swearing Analysis of Characters in Deadpool Movie*. Journal of Language and Literature, Universitas Gunadarma. Diunduh dari laman <https://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/sastra/article/view/2050>.
- Zikmund, W.G. (1997). *Business Research Method*. Vancouver: Harcourt Canada.

**Website**

Deadpool. 2016. <https://www.boxofficemojo.com/release/rl2588706305/>. Diakses pada 19 Mei 2020.

Deadpool. *Writers on Working with Ryan Reynolds*. Diakses pada 19 Mei 2020.

McGloin, M. 2016. *Ryan Reynolds Reflects on Green Lantern; Deadpool Makes Fun*. Cosmic Book News. <https://cosmicbook.news/content/ryan-reynolds-reflects-green-lantern-Deadpool-makes-fun#axzz405fuvvgB1> diakses pada 20 Mei 2020. Diakses pada 1 Juni 2020.

MAKNA RAGAM BAHASA JEPANG DANSEIGO DALAM  
KOMIK DORAEMON VOLUME 3

Vamelia Aurina Pramandhani<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas 17 Agustus 1945 Semarang (author 1)  
email: [vamelia-aurinapramandani@untagsmg.ac.id](mailto:vamelia-aurinapramandani@untagsmg.ac.id)

**Abstract**

*Japanese has a different form of conversational skills from other languages in the world, namely the Danseigo language variety and the Joseigo language variety. Danseigo is a language variety that is often used by men in Japan when communicating. Danseigo is a male language that tends to be rude and informal. Danseigo is rarely found during formal events. Usually men use standard Japanese or use keigo if the other person is a respectable person. The formulation of the problem in this study is what is the meaning and function of shuujoshi in danseigo found in the Doraemon comic volume 3? The purpose of this research is to find out the meaning and function of shuujoshi in danseigo found in Doraemon comic volume 3. The research method used is descriptive qualitative. The source of data used in the analysis of this research is a written source, namely the comic "Doraemon volume 3". In this comic, a form of conversation is found that uses a variety of languages and seigo. In addition, the use of shuujoshi (sound at the end of sentences) (~sa, ~kana/na, ~yo, ~ze, ~zo) and the use of ninshou daimeishi (boku, kimi, omae, aitsu, soitsu) were also found. This is because the comic characters are dominated by boys. Therefore, the use of danseigo is found in the Doraemon comic Volume 3.*

**Keywords:** *variety of language, Japan Language, Danseigo, Joseigo*

**ABSTRAK**

Bahasa Jepang memiliki bentuk keterampilan dalam percakapan yang berbeda dengan bahasa lain didunia, yaitu ragam bahasa *Danseigo* dan ragam bahasa *Joseigo*. Ragam bahasa danseigo adalah ragam bahasa yang sering dipakai oleh pria di Jepang ketika berkomunikasi. *Danseigo* merupakan bahasa laki – laki yang cenderung kasar dan nonformal. Jarang ditemukan *danseigo* ketika acara formal. Biasanya pria menggunakan bahasa Jepang standart atau menggunakan *keigo* jika lawan bicaranya merupakan orang terhormat. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana makna dan fungsi *shuujoshi* dalam *danseigo* yang ditemukan dalam komik *Doraemon volume 3*? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui makna dan fungsi *shuujoshi* dalam *danseigo* yang ditemukan dalam komik *Doraemon volume 3*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan dalam analisis penelitian ini adalah sumber tertulis yaitu komik “*Doraemon volume 3*”. Dalam komik ini ditemukan bentuk percakapan yang menggunakan ragam bahasa *danseigo*. Selain itu, juga ditemukan pemakaian *shuujoshi* (bunyi pada akhiran kalimat) (~sa, ~kana/na, ~yo, ~ze, ~zo) dan penggunaan *ninshou daimeishi* (*boku, kimi, omae, aitsu, soitsu*). Hal ini disebabkan karena tokoh komiknya didominasi oleh anak laki – laki. Maka dari itu penggunaan *danseigo* diketemukan dalam komik *Doraemon Volume 3*.

Kata kunci: Ragam bahasa, Bahasa Jepang, *Danseigo, Joseigo*

## 1. PENDAHULUAN

### I. Latar Belakang

Bahasa telah menjadi sebuah satu kesatuan pada diri setiap orang. Bahasa juga merupakan tanda yang jelas dari kepribadian manusia. Manusia yang berperan sebagai makhluk sosial dalam suatu kehidupan, sangat bergantung pada bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi satu dengan yang lain. Selain untuk alat komunikasi, bahasa juga dapat dipakai untuk mengetahui dan mempelajari suatu karakter, pendidikan, latar belakang sosial serta sifat dari seseorang. Secara umum bahasa digunakan sebagai alat untuk menyatakan ekspresi diri, alat komunikasi, alat integrasi dan adaptasi sosial dan alat kontrol sosial.

Bahasa Jepang (日本語; romaji: *Nihongo*) merupakan bahasa resmi penduduk Jepang dengan jumlah penutur 127 juta jiwa. Bahasa Jepang dibagi atas dua bagian yaitu bahasa tulisan dan bahasa lisan. Bahasa tulisan dalam bahasa Jepang terbagi menjadi beberapa tulisan bahasa Jepang yang diadaptasi dari tulisan bahasa China (漢字/*kanji*), yang diperkenalkan pada abad keempat Masehi. Sebelum ini, orang Jepang tidak mempunyai sistem penulisan sendiri. Penulisan huruf dalam bahasa Jepang dibagi atas 3 jenis yakni:

- a. Aksara *Kanji* (漢字) yang berasal dari China
- b. Aksara *Hiragana* (ひらがな) dan
- c. Aksara *Katakana* (カタカナ)

Bentuk tulisan *hiragana* dan *katakana* tercipta setelah tulisan *kanji*. Sebelumnya tulisan *kanji* telah dikembangkan dari abad ke delapan Masehi oleh seorang rohaniawan Buddha di Cina. Tujuan dikembangkannya tulisan tersebut adalah untuk dapat membantu dalam melafalkan karakter tulisan bahasa Cina. Setelah *kanji* masuk dalam literasi bahasa Jepang, terciptalah dua jenis huruf baru yaitu *hiragana* dan *katakana*. Huruf *hiragana* dan *katakana* ini dipengaruhi oleh bentuk fonetik dari bahasa Sansekerta. Bukti yang menyatakan bahwa kedua jenis huruf tersebut mendapat pengaruh dari bahasa Sansekerta adalah adanya urutan dalam penulisannya. Selain kedua jenis huruf tersebut, dalam penulisan bahasa Jepang terdapat satu lagi ahliksara yakni *romaji*. *Romaji* adalah tulisan yang digunakan untuk dapat memudahkan ketika membaca tulisan bahasa Jepang yang ditulis dengan menggunakan huruf Alphabet. Literasi bahasa Jepang yang diketahui hingga saat ini, merupakan gabungan dari ketiga jenis huruf tersebut. Tulisan *kanji* berfungsi untuk menyatakan arti dasar suatu kata (nomina, verba, adjektiva). Selanjutnya fungsi dari *hiragana* yaitu mengubah arti dasar dari suatu kata yang ditulis setelah *kanji*. Namun penulisan dari dua jenis huruf tersebut harus tetap disesuaikan dengan peraturan tata bahasa Jepang.

Selain bahasa tulisan, dalam bahasa Jepang juga terdapat bahasa lisan. Bahasa Jepang lisan dibagi atas dua bentuk *Hyoujungo* (標準語) dan *Kyoutsugo* (共通語). *Hyoujungo* adalah bentuk bahasa lisan yang berisi tuturan standart yang diajarkan di sekolah dan juga berfungsi sebagai bahasa pengantar dalam dunia pertelevisian segala situasi yang bersifat resmi atau formal. Sedangkan *Kyoutsugo* (共通語) adalah bentuk penuturan yang digunakan petutur dalam aktifitas keseharian. Untuk bahasa lisan sendiri juga terbagi menjadi tiga bentuk lainnya yaitu bentuk kesopanan, dialek dan gender.

Penyampaian suatu bahasa membutuhkan keterampilan dalam berkomunikasi. Keahlian dalam menguasai berbagai bahasa merupakan suatu keterampilan yang luar biasa, karena banyak bahasa di seluruh dunia yang sulit untuk dipelajari. Salah satunya yaitu bahasa Jepang. Bahasa Jepang memiliki dua jenis dialek sosial yang didasarkan

pada perbedaan *gender* yakni ragam bahasa pria (*danseigo*) dan ragam bahasa wanita (*joseigo*).

**a. Ragam Bahasa Pria (男性/*Danseigo*)**

*Danseigo* adalah bahasa lisan yang dituturkan oleh kaum pria karena bentuk bahasa lisan ini yang bersifat kuat. Kata – kata yang termasuk dalam *danseigo* dalam bahasa Jepang antara lain *ore*, *oyaji*, *ofukuro*. Lalu partikel – partikel yang sering digunakan pada akhir biasa dipakai pada bagian akhir kalimat (*shuujoshi*) seperti *zo*, *ze* dan sebagainya. *Danseigo* digunakan dalam situasi yang cenderung tidak resmi. Sedangkan dalam situasi yang resmi, tidak diketemukan perbedaan bahasa lisan pada penutur pria dan wanita (Takamizawa, 2002 : 176).

**b. Ragam Bahasa Wanita (女性語/*Joseigo*)**

*Joseigo* merupakan suatu variasi bahasa Jepang lisan yang hanya digunakan oleh wanita di Jepang yang bertujuan untuk memunculkan refleksi femininitas. *Joseigo* juga bisa disebut sebagai *onna kotoba*. Adanya bahasa lisan yang dibedakan oleh jenis kelamin tersebut merupakan ciri khas dari bahasa Jepang (Jorden, 1989 : 250).

Pada acara – acara tertentu di Jepang mungkin jarang terdengar pemakaian *danseigo* dan *joseigo*. Pemakaian kedua ragam bahasa ini tidak begitu tampak pada situasi – situasi resmi. Namun dalam situasi percakapan sehari – hari sering mendengar ragam bahasa ini. Tidak jarang kedua ragam bahasa ini dipakai dalam berbagai siaran radio atau televisi seperti dalam acara drama, film, atau acara – acara lainnya. Pada media lain kedua ragam bahasa ini pun dapat kita lihat pada majalah, novel, cerita pendek, buku komik, pada kegiatan surat – menyurat, dan sebagainya.

Para penutur bahasa Jepang sebagai bahasa ibu (*bogo*) mungkin sudah terbiasa dengan *danseigo* dan *joseigo*, tetapi bagi orang Indonesia keberadaan *danseigo* dan *joseigo* terkadang menjadi salah satu kesulitan ketika mempelajari bahasa Jepang. Diketahui saat pertemuan pertama antara penutur dan lawan tutur akan memakai bahasa resmi atau bahasa standar. Tetapi apabila hubungan antara keduanya sudah akrab, dalam pembicaraan diantara mereka akan tampak perubahan variasinya.

Berdasarkan pernyataan tersebut menjadi alasan penulis untuk dapat mengembangkan makna dan fungsi dari penggunaan *shuujoshi* sebagai penanda pada ragam bahasa lisan pria (*danseigo*).

## **II. Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian**

Penulis telah merumuskan masalah yang akan dianalisis dalam penelitian ini yaitu

1. Bagaimana makna *shuujoshi danseigo* yang ditemukan dalam komik *Doraemon volume 3*?
2. Bagaimana fungsi *shuujoshi danseigo* yang ditemukan dalam komik *Doraemon volume 3*?

Tujuan daripada penelitian kali ini penulis akan menjelaskan tentang makna dan fungsi *shuujoshi danseigo* yang ditemukan dalam komik *Doraemon volume 3*, agar para pembaca dapat mengetahui makna *shuujoshi* yang ditemukan pada komik tersebut.

## **III. Ruang Lingkup Penelitian**

Penulis meneliti tentang ragam bahasa Jepang *Danseigo* dan *Joseigo* yang terdapat pada komik *Doraemon* volume 3. Penulis menggunakan sumber data pada komik *Doraemon* volume 3 ini, karena penulis telah menemukan begitu banyak bentuk kalimat pada dialog percakapan dengan menggunakan ragam bahasa Jepang yaitu *Danseigo* (ragam bahasa laki – laki) dan *Joseigo* (ragam bahasa perempuan).

Karena dalam komik ini banyak sekali tokoh anak laki – laki, maka terdapat banyak sekali *Shuujoshi Danseigo*.

## **2. 2. TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA**

### **I. Tinjauan Pustaka**

#### **Konsep Sociolinguistik**

Menurut Nababan (1992:1-3) bahasa merupakan ciri khas paling manusiawi yang membedakannya dari makhluk – makhluk lain. Ilmu yang mempelajari tentang hakekat dan karakteristik dari bahasa ini disebut ilmu linguistik. Kajian bahasa dengan dimensi kemasyarakatan disebut *sociolinguistik*. Istilah *sociolinguistik* jelas terdiri dari dua unsur kata yaitu: *socio* dan *linguistik*. Jadi arti linguistik adalah ilmu yang mempelajari atau membicarakan bahasa, khususnya unsur-unsur bahasa (fonem, morfem, kata, kalimat) dan hubungan antara unsur – unsur itu (struktur), termasuk hakekat dan pembentukan unsur – unsur itu. Unsur *socio* berhubungan dengan sosial yakni segala yang ada hubungannya dengan masyarakat serta fungsi dari kemasyarakatan.

Maka dari itu *sociolinguistik* adalah studi dari bahasa yang berhubungan dengan penutur bahasa sebagai anggota masyarakat. Dapat dikatakan juga bahwa *sociolinguistik* merupakan ilmu yang membahas tentang aspek bahasa dalam kemasyarakatan yang dikhususkan pada variasi bahasa yang berkaitan dengan faktor sosial. Salah satu topik umum dalam pembahasan *sociolinguistik* yang akan dibahas adalah mengenai penggunaan ragam bahasa.

### **II. Landasan Teori**

#### **1. Teori *Danjo* atau *Gender***

*Danjo* adalah ragam bahasa Jepang yang tercipta dari dua huruf kanji yakni kanji (男) yang berarti pria/ laki – laki dan kanji (女) yang berarti perempuan. Dalam ilmu sociolinguistik, istilah gender mengacu pada perbedaan jenis kelamin dari penutur bahasa tersebut (pria atau wanita). Berbagai pengamat bahasa telah menyatakan bahwa terdapat perbedaan pengguna bahasa oleh pria dan wanita dalam berbagai masyarakat di dunia.

#### **2. Perbedaan antara *Danseigo* dan *Joseigo***

Ragam bahasa lisan memiliki perbedaan yang mencolok dari penerapan *danseigo* dan *joseigo* pada kehidupan sehari – hari. Perbedaan ini terlihat sejak anak – anak di Jepang berusia 3 tahun. Ragam bahasa lisan ini juga disebut dengan bahasa *gender*. *Gender* menjadi peran utama dalam pemaknaan suatu bahasa lisan dan bukan ditentukan secara gramatikal. Penerapan bahasa lisan berdasarkan *gender* bagi beberapa kelompok penutur tertentu, ada yang diterapkan secara berkebalikan. Saat laki – laki bicara dengan menggunakan *joseigo*, maka penutur dianggap memiliki kepribadian seperti perempuan (waria). Namun hal ini tidak menyalahi aturan secara gramatikal. Seangkan jika seorang penutur wanita bicara dengan menggunakan *danseigo*, maka akan menciptakan kesan sifat yang kasar. Perbedaan *danseigo* dan *joseigo* dapat ditemukan dalam beberapa aspek kebahasaannya seperti: kata benda (*meishi*), kata ganti (*dameishi*), kata akhiran (*shuujoshi*) dan kata seru (*kandoushi*).

#### **3. Penggunaan *Danseigo* dalam *Shuujoshi***

Bahasa Jepang sangat identik dengan partikel. Banyak jenis partikel yang digunakan dalam penulisan kalimat bahasa Jepang. Letak partikel biasanya berada di tengah dan di akhir kalimat. Ada beberapa partikel yang ditemukan di akhir kalimat yang disebut *shuujoshi*. Fungsi partikel ini muncul ketika sedang menggunakan bahasa Jepang lisan. *Shuujoshi* diucapkan dengan diikuti

intonasi suara yang bertujuan untuk menyampaikan suatu emosi yang sedang dirasakan oleh penutur. Penerapan *shuujoshi* juga dapat berfungsi untuk memperhasul atau mempertegas kalimat yang dituturkan. Beberapa partikel *shuujoshi* yang dipakai dalam bahasa Jepang lisan ini juga dibedakan berdasarkan gender.

a. *Shuujoshi* untuk *danseigo* diantaranya sebagai berikut:

1. **Ze** : berfungsi untuk menyatak suatu keinginan  
Contoh : “*Shasshin toru ze.*” = “ayo kita berphoto!”
2. **Zo**: Meski terdengar kasar, namun partikel ini berfungsi untuk mempertegas suatu pernyataan. Selain itu juga dapat diterapkan untuk menarik perhatian lawan tutur.  
Contoh : “*Minna ikuzo!*” = “Ayo semuanya!!”
3. **Na**: Berfungsi sebagai larangan atau perintah. Namun, jika diucapkan dengan intonasi suara yang rendah, maka akan berubah fungsi menjadi suatu pernyataan pendapat.  
Contoh : “*Kono sushi wo taberuna!*” = “Jangan makan sushi ini!” (larangan).

### 3. METODE PENELITIAN

#### I. Jenis Penelitian

Pada penelitian kali ini, penulis menerapkan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan salah satu cara penelitian yang dilakukan dengan menggunakan suatu objek yang sesuai dengan realita untuk diinterpretasikan. Penelitian deskriptif juga disebut penelitian non eksperimen. Pada penerapan metode penelitian ini peneliti dilarang melakukan manipulasi variabel dan harus menyajikan fakta. Sehingga peneliti murni hanya mendeskripsikan hasil penelitiannya.

Deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang menerapkan metode pengumpulan data yang didapat secara langsung dari narasumber, baik secara tulisan maupun lisan. Pengumpulan data dengan menggunakan metode ini dilakukan dengan cara wawancara langsung kepada narasumber, melakukan observasi ke lapangan serta juga didapatkan dari hasil diskusi. Dari data – data yang dikumpulkan seorang peneliti, akan dikembangkan menjadi sebuah rangkuman data yang kompleks.

#### II. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber tertulis yaitu komik “Doraemon volume 3”. Dalam komik ini, penulis menemukan berbagai macam bentuk kalimat percakapan yang berisi tentang penggunaan *danseigo* dan *joseigo* oleh tokoh – tokoh karakter tersebut baik dalam pemakaian *shuujoshi* (*~sa, ~kana/na, ~yo, ~ze, ~zo*) dan pemakaian *ninshou daimeishi* (*boku, kimi, omae, aitsu, soitsu*).

##### 1. Deskripsi Sumber Data

*Doraemon* adalah sebuah karya fiksi karangan dari komikus (*mangaka*) di Jepang Fujiko F. Fujio yang menceritakan mengenai kehidupan seorang anak kelas 5 sekolah dasar yang bernama *Nobi Nobita*. *Nobita* dikenal sebagai anak yang pemalas dan sering mendapatkan nilai jelek disetiap mata pelajarannya. Suatu ketika ia didatangi oleh sebuah robot kucing bernama *Doraemon* yang datang dari abad ke-22. *Doraemon* sengaja dikirimkan ke masa *Nobita* hidup saat itu untuk membantu *Nobita* agar menjadi orang yang rajin dan pintar. Sehingga

keturunan *Nobita* kelak dapat menikmati kesuksesannya daripada harus mengalami penderitaan yang disebabkan oleh kebodohan Nobita.

Sejak bertemu Doraemon, nasib Nobita sedikit demi sedikit mulai berubah. Namun Nobita malah terlihat semakin malas karena ia selalu mengandalkan alat yang dimiliki oleh Doraemon yang dikeluarkan dari kantung ajaibnya. Doraemon memiliki sebuah kantung ajaib yang terdapat di perutnya. Kantong ajaib ini menyimpan berbagai alat canggih yang dibawa dari masa depan. Contohnya seperti baling – baling bambu, pintu ajaib dan sebagainya.

## 2. Validitas Sumber Data

Penulis menggunakan sumber data pada komik Doraemon volume 3 ini, karena menemukan beberapa jenis kalimat dengan menggunakan ragam bahasa Jepang yaitu *danseigo* dan *joseigo*. Karena dalam komik ini banyak sekali tokoh anak laki – laki, maka banyak ditemukan *shuujoshi danseigo* (partikel yang muncul khusus untuk ragam bahasa laki – laki).

Tokoh utama komik ini adalah Doraemon yang merupakan seekor robot kucing dan lebih cenderung menggunakan ragam bahasa laki – laki (*danseigo*). Dan juga tokoh utama kedua ialah seorang anak sekolah dasar bernama Nobi Nobita juga seorang anak laki – laki. Nobita sendiri memiliki banyak teman yang juga kebanyakan anak laki – laki yang seusia dengannya. Tentu saja saat mereka berkomunikasi lebih sering menggunakan ragam bahasa laki – laki (*danseigo*) daripada menggunakan bahasa formal (*teineigo*).

Sedangkan untuk ragam bahasa perempuan (*joseigo*) juga ditemukan penggunaannya, namun lebih sedikit dari penggunaan ragam bahasa laki – laki (*danseigo*). Dalam komik ini, tokoh anak perempuan lebih sering mengarah ke Shizuka, teman sekelas Nobita dan ibu dari Nobita.

Meskipun begitu, penulis telah menemukan masing – masing contoh kalimat yang mewakili bentuk ragam bahasa laki – laki (*danseigo*) dan ragam bahasa perempuan (*joseigo*).

## III. Metode Pengumpulan Data

Penulis memilih untuk menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dan memilih sumber data primer (utama). Data yang akan dianalisis berupa dialog dalam komik *Doraemon* volume 3. Dalam komik ini ditemukan banyak dialog dimana para penuturnya menggunakan *danseigo* dan *joseigo*. Pertama – tama penulis membaca terlebih dahulu buku yang dijadikan sebagai sumber data. Kemudian penulis mulai mengumpulkan jenis data yang akan dianalisis.

## 4. PEMBAHASAN

### Penggunaan *Shuujoshi* Pada Ragam Bahasa *Danseigo*

#### a. Penggunaan *shuujoshi ~yo*

- Nobita : 人間だけ入れかえても、だめなんだよ。  
*Biarpun orangnya diganti, tapi lainnya jangan.*
- Doraemon : 何とかしよう。  
*Harus melakukan sesuatu*
- Nobita : やあ君たち、どんなぐあい？  
*Hey kalian, bagaimana dengan kalian?*
- Suneo : うん、わるくない。  
*Ya...tidak buruk juga.*

**Makna Ragam Bahasa Jepang Danseigo dalam Komik Doraemon Volume 3 (Vamelia Aurina Pramandhani)**

- Nobita : おばさん、さっきのことあやまってたよ。  
*Oh iya, bibi tadi sudah minta maaf lho.*
- Shizuka : あらそう？このおこづかい、スネオさんのしかられちんらしいわ。  
*Eh, benarkah? Oh iya uang saku ini, barangkali menyebabkan Suneo dimarahi.*
- Suneo : <sup>こうへい</sup>公平に見て、<sup>み</sup>君にも、<sup>きみ</sup>反省すべき点<sup>はんせい</sup>があるよ。<sup>てん</sup>  
*Itu berarti kita sendiri yang harus intropeksi diri lho.*  
(Doraemon volume 3, hal.35)

**Analisis:**

Dialog di atas memiliki tema menukar ibu. Nobita, Suneo dan Shizuka mencoba saling bertukar ibu masing – masing dan merasakan perbedaannya. *Shuujoshi ~yo* pada percakapan diatas mengartikan penegasan. *~yo* seperti yang diucapkan Nobita memiliki arti yaitu memberitahukan sesuatu yang bersifat menegaskan namun bukan memerintah. Sedangkan *~yo* yang diucapkan Suneo memiliki makna yakni memerintah Nobita dan semuanya untuk intropeksi diri.

b. Penggunaan *shuujoshi ~sa*

- Nobita : 火事だああ。。。！！！！  
*KEBAKARANN...!!!*
- Ayah : えっ、どこ？どこ？  
ごめんな。忘れてたわけじゃないけどさ。昨夜、ママのボーナスの使いみちを計算したんだ。  
*He? Dimana? Dimana? Oh iya, maaf ya. Bukannya ayah melupakannya. Tadi malam ayah telah menghitung bonus dengan mama.*  
(Doraemon volume 3, hal.78)

**Analisis:**

Dialog di atas menceritakan tentang malam natal yang mendapat banyak bonus. Orang tua Nobita lupa menghitung bonus yang sudah didapatkan oleh mereka. *Shuujoshi ~sa* yang diucapkan papa Nobita memiliki makna yaitu dia ingin memberi penegasan namun secara halus bahwa papa Nobita sebenarnya tidak lupa seperti yang dipikirkan oleh Nobita.

c. Penggunaan *shuujoshi ~ze*

- Takeshi : 今日は、ぜったいに勝つんだ！エラーしたらぶんなぐる。  
*Hari ini, kita pasti menang! Jika ada yang melakukan kesalahan, maka akan mendapat pukulan.*
- Nobita : ひゃああ。。。！！  
*Uwaaaaaa....!!!*
- Suneo : さあ、三しんとっちゃおうぜ。  
*Ayo, lakukan pukulan ke 3!*  
(Doraemon volume 3, hal.90)

**Analisis :**

Pada saat bermain *baseball*, Nobita selalu melakukan kesalahan. Karena Nobita sama sekali tidak bisa bermain *baseball* dan takut terkena bola. Nobita juga tidak bisa menangkap bola yang dipukul. Suneo dan Takeshi mengetahui akan hal itu, maka mereka berdua selalu menempatkan Nobita sebagai pemukul atau penangkap bola. Jika tidak bisa melakukannya, maka Nobita akan mendapat pukulan dari

Takeshi. Akhiran *~ze* pada dialog yang diucapkan Suneo bermakna bahwa Suneo sangat percaya diri jikalau Nobita pasti tidak dapat menangkap bola. *Shuujoshi* ini biasanya digunakan bila penutur sedang bersemangat dan percaya diri dalam melakukan sesuatu.

d. Penggunaan *shuujoshi ~zo*

Doraemon : ハクション!!!!  
*HATCHINN!!*

Nobita : どうしたの?  
*Ada apa?*

Doraemon : 僕は風をひているんだぞ。  
*Aku sedang sakit flu tahu!*

(Doraemon volume 3, hal.86)

**Analisis :**

Nobita dan Doraemon sedang berjalan bersama di taman. Sebelumnya Doraemon sedang sakit, namun Nobita tidak menyadarinya dan terus saja berjalan. Sampai pada akhirnya Doraemon bersin dengan sangat kencang. Nobita malah bertanya seperti orang bodoh, dan hal ini membuat Doraemon marah kepada Nobita lalu membentakinya. Doraemon mengatakan sesuatu dengan akhiran *~zo* yang mempunyai makna penegasan dalam menyampaikan sesuatu. Biasanya si penutur yang menggunakan akhiran ini, nada bicaranya terdengar begitu kasar dan biasanya diucapkan dengan cara berteriak.

e. Penggunaan *shuujoshi ~da ne*

Doraemon : それをカードに書いて、ここへ入れる。  
*Lalu tulis sesuatu dikertas ini, lalu masukan kesini.*

Nobita : すると、かわりに何でもしてくれるんだね。  
*Lalu akudapat bebas berbuat apa saja.*

Doraemon : そうはいかない。やるのは、君だ。  
*Itu tidak bisa. Yang melakukan ya kamu.*

Nobita : なんだ、つまらん。  
*Apaan?? Membosankan.*

(Doraemon volume 3, hal.54)

**Analisis :**

Doraemon memberikan sebuah alat yaitu jam dinding yang bisa berjalan. Jam ini dapat berjalan kemana si pemilik jam ini pergi. Jam ini berfungsi untuk menjadwalkan semua kegiatan yang telah ditulis dan dimasukkan ke dalamnya. Nobita sangat senang mendengarnya dan berucap dengan menggunakan *shuujoshi ~da ne* yang bermakna ungkapan rasa senang akan sesuatu yang akan dia dapat atau akan dia lakukan.

f. Penggunaan *shuujoshi ~da yo na*

Nobita : もう、やめようか。  
*Ah...berhenti sajalah.*

Doraemon : みこみなさそうだよな。  
*Kau ini suka sekali mencari penyakit saja.*

Nobita : すてちゃえ。  
*Buang sajalah.*

(Doraemon volume 3, hal.122)

**Analisis :**

Doraemon memberikan Nobita alat yang dapat membuat tubuh menjadi tidak terlihat atau menghilang. Alat itu berbentuk panah yang ditancapkan pada kepala dan selanjutnya si pemakai alat tersebut akan menghilang. Nobita memakai alat ini untuk jahil dan mengintip seseorang. Perbuatannya itu merugikan banyak orang. Sadar akan hal itu merupakan sesuatu yang tidak berkenan, maka dia berencana menghentikan aksinya. Doraemon membalas dengan ucapan yang diakhiri *~dayo na* yang bermakna menyetujui ucapan dari lawan tutur dan cenderung mengeluhkan sesuatu.

g. Penggunaan *shuujoshi ~da na*

Doraemon : はじめに、うそだとことわっておいたのに。。。。  
*Pada awalnya memang berkata bohong..*

Nobita : つい、本気にしちゃった。不思議だな。  
*Kemudian, menjadi kenyataan. Sungguh ajaib ya.*

Doraemon : それでうそをつけば、どんなでたらめでも、本気にされる。  
*Kalau berbohong dengat alat ini, walaupun kamu sembrono pasti terjadi sungguh-sungguh.*

Nobita : うそつきに行こう。  
*Ayo kita membuat kebohongan!*

(Doraemon volume 3, hal.63)

**Analisis :**

*Shuujoshi ~dana* pada kalimat yang diucapkan oleh Nobita memiliki makna sebuah kekaguman akan melihat sesuatu. Arti lain dari *~dana* ini yaitu sebuah desahan pada saat menginginkan sesuatu namun tidak kunjung didapatkan. Hal ini lebih seperti sebuah harapan. Nobita mengatakan “不思議だな” karena dia sangat takjub dengan cara kerja alat yang dikeluarkan oleh Doraemon. Alat itu berupa paruh yang diletakkan di depan mulut. Kemudian jika berbohong, maka alat itu bisa mengubah kebohongan tersebut menjadi sebuah kenyataan.

## 5. SIMPULAN

Bahasa Jepang memiliki dua jenis bahasa yakni formal dan informal. Bahasa formal digunakan ketika perkenalan atau pada suatu acara resmi dan berhadapan dengan orang yang kedudukannya lebih tinggi atau lebih dihormati. Sedangkan bahasa informal digunakan pada sesama teman yang sudah akrab atau dengan keluarga. Suatu keterampilan sangat dibutuhkan dalam penyampaian suatu bahasa. Bahasa Jepang mempunyai keterampilan yang berbeda dalam percakapan dengan bahasa lain di dunia yaitu adanya ragam bahasa *Danseigo* dan ragam bahasa *Joseigo*.

*Danseigo* adalah ragam bahasa Jepang lisan yang dipakai oleh laki – laki di Jepang. Umumnya *danseigo* merupakan bahasa lisan yang dapat memunculkan karakter sifat kasar dan non formal pada penuturnya yakni laki – laki. *Danseigo* jarang ditemukan saat ada acara formal. Biasanya pria menggunakan bahasa Jepang umum atau menggunakan *keigo* (bahasa sopan tingkat tinggi) jika lawan bicaranya merupakan orang terhormat.

Penggunaan *shuujoshi* pada *danseigo* bertujuan sebagai penegasan suatu kalimat. Bentuk *shuujoshi* dalam *danseigo* antara lain *~ze* ; *~zo* ; *~sa* ; *~na* dan sebagainya. Setiap *shuujoshi* pada setiap kalimat memiliki makna yang berbeda.

Makna tersebut diantaranya penegasan, larangan, pendapat dan keinginan yang ditentukan oleh konteks kalimat.

Pada komik Doraemon volume 3 ini banyak ditemukan bentuk percakapan yang menggunakan ragam bahasa *danseigo*. Karakter dalam komik ini juga didominasi oleh karakter anak laki – laki. Maka dari itu hasil yang ditemukan dalam analisis ini bahwa penggunaan ragam bahasa *danseigo* lebih dapat ditemukan ketika penutur dan lawan tutur dihadapkan pada situasi informal atau tidak resmi.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Fujio, Fujiko F. *Doraemon Volume 3*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, Gramedia, 1992.
- . *Doraemon Volume 3*. Tokyo: Shogakukan, Inc, 1974.
- Minna no Nihongo Sokyū I*. Surabaya: International Multicultural (IMc) Center Press, 2012.
- Joshi. Jakarta: Evergreen Japanese Course Chino Naoko. 2008.
- Ancangan Metode Penelitian dan Kajian Linguistik, Bandung: PT Refika Aditama Hendarto Supatra. 1996.
- Hidayat, R.S. *Penulisan dan Gender. Makara Sosial Humaniora*, 8(1), 9-15. 2004.
- Coates, J. *Women, Men and Language*. London: Longman. 1986.
- Introduction to Japanese linguistics, Hongkong: Graphicraft Typesetters limited Verhaar. M.W.J. 1996.
- Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa, Jogjakarta: Duta Wacana University Press Sudjianto, D Ahmad. 2007.
- <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/mezurashii/article/view/4656>

## **Pembelajaran Menulis Karya Tulis Ilmiah dengan Metode Discovery di Perguruan Tinggi**

**Marya Ulfa**

**Faculty of Language and Culture, Universitas 17 Agustus 1945 Semarang**

**Email: maryau700@gmail.com**

### **ABSTRACT**

*This research is entitled "Learning to Write Scientific Papers with the Discovery Method in Higher Education". The problem in this research is how to learn scientific writing with the discovery method in universities? The purpose of this research is to describe the learning of scientific writing with the discovery method in universities. The method used in this research is descriptive qualitative. Based on the results of the study, the discovery method has not been widely applied by lecturers in learning scientific writing. The obstacles are 1) lecturers still use the assignment method and examples, 2) lecturers still have difficulty in compiling learning tools using the discovery method, and 3) lecturers only provide scientific writing material due to a systematic misunderstanding between general and environmental rules. Therefore, scientific writing material needs to be given to students based on the discovery method. The selection of the right learning method is very influential on the success of students in scientific writing. The facts obtained indicate the need for appropriate learning methods.*

**Keywords:** *Writing, Scientific Writing, and Discovery Method.*

### **RINGKASAN**

Penelitian ini berjudul "Pembelajaran Menulis Karya Tulis Ilmiah dengan Metode *Discovery* di Perguruan Tinggi". Permasalahan dalam penelitian ini yaitu bagaimana pembelajaran karya tulis ilmiah dengan metode *discovery* di perguruan tinggi? Tujuan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan pembelajaran karya tulis ilmiah dengan metode *discovery* di perguruan tinggi. Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian, metode *discovery* belum banyak diterapkan dosen dalam pembelajaran karya tulis ilmiah. Ada pun kendalanya adalah 1) dosen masih menggunakan metode penugasan dan contoh, 2) dosen masih mengalami kesulitan dalam menyusun perangkat pembelajaran dengan metode *discovery*, dan 3) dosen hanya memberikan materi karya tulis ilmiah disebabkan oleh ketidakfahaman sistematika antara kaidah secara umum dan selingkung. Oleh karena itu, materi karya tulis ilmiah perlu diberikan kepada mahasiswa dengan berbasis metode *discovery*. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan mahasiswa dalam menulis karya tulis ilmiah. Fakta yang diperoleh menunjukkan adanya kebutuhan metode pembelajaran yang tepat.

**Kata Kunci:** Menulis, Karya Tulis Ilmiah, dan Metode *Discovery*.

## **I. Pendahuluan**

Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap beberapa dosen dan mahasiswa pada perkuliahan karya tulis ilmiah di Universitas 17 Agustus 1945 Semarang pada tahun 2020, diperoleh keterangan bahwa pembelajaran karya tulis ilmiah hampir tidak diberikan secara intensif. Karya tulis ilmiah hanya sebagai pengetahuan yang diberikan kepada mahasiswa tanpa adanya pendalaman dan tindak lanjut untuk memproduksinya. Terdapat juga salah tafsir mengenai kaidah secara umum dan selingkung.

Sistematika penulisan karya tulis ilmiah antara kaidah secara umum dan selingkung dianggap sama. Butuh metode dan cara yang tepat untuk memberikan pemahaman mahasiswa agar tercipta keselarasan. Dengan demikian, diperlukan perangkat pembelajaran yang tepat.

Selanjutnya, permasalahan dalam penelitian adalah bagaimana pembelajaran karya tulis ilmiah dengan metode *discovery* di perguruan tinggi. Tujuan dalam penelitian ini yaitu mendeskripsikan pembelajaran menulis cerita bergambar dengan metode *discovery* di perguruan tinggi. Melalui proses tersebut, diharapkan pembelajaran karya tulis ilmiah dengan metode *discovery* di perguruan tinggi dapat optimal.

## **2. Landasan Teori**

### **2.1 Karya Tulis Ilmiah**

Dwiloka dan Riana (2005:1-2) Karya ilmiah atau tulisan ilmiah adalah karya seorang ilmuwan (yang berupa hasil pengembangan) yang ingin mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang diperolehnya melalui kepustakaan, kumpulan pengalaman, penelitian, dan pengetahuan oranglain sebelumnya.

Menurut Yamilah dan Samsuerizal (1994 : 90) memaparkan bahwa ragam karya ilmiah terdiri atas beberapa jenis berdasarkan fungsinya. Menurut pengelompokan itu, dikenal ragam karya ilmiah seperti ; makalah, skripsi, tesis, dan disertasi.

Menurut Sikumbang (1981), sekurang-kurangnya ada enam manfaat yang diperoleh dari kegiatan tersebut.

- a. Penulis dapat terlatih mengembangkan keterampilan membaca yang efektif karena sebelum menulis karya ilmiah, pasti membaca dahulu kepustakaan yang ada relevansinya dengan topik yang hendak dibahas.
- b. Penulis dapat terlatih menggabungkan hasil bacaan dari berbagai sumber, mengambil sarinya, dan mengembangkannya ke tingkat pemikiran yang lebih matang.
- c. Penulis dapat berkenalan dengan kegiatan perpustakaan seperti mencari bahan bacaan dalam katalog pengarang atau katalog judul buku.
- d. Penulis dapat meningkatkan keterampilan dalam mengorganisasi dan menyajikan data dan fakta secara jelas dan sistematis.
- e. Penulis dapat memperoleh kepuasan intelektual.
- f. Penulis turut memperluas cakrawala ilmu pengetahuan masyarakat.

Salah satu dasar penggolongan karangan disebut oleh Jones (1960), yang membagi karangan ilmiah dan karangan non-ilmiah, berdasarkan fakta yang disajikan dalam karangan itu, yaitu fakta umum dan fakta pribadi (Haryanto dkk, 2000:7) Penggolongan bisa pula dilakukan berdasarkan metodologi penulisannya, menjadi karangan ilmiah dan karangan tidak ilmiah. Bila karangan menyajikan fakta umum maupun pribadi, namun disajikan tidak dengan metoda yang baik dan benar maka disebut karangan yang tidak ilmiah (Haryanto dkk, 2000:7)

Berdasarkan pada uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa karya tulis ilmiah adalah suatu karangan atau tulisan yang diperoleh sesuai dengan sifat keilmuannya dan didasari oleh hasil pengamatan, peninjauan, penelitian dalam bidang tertentu, disusun menurut metode tertentu dengan sistematika penulisan yang bersantun bahasa dan isinya dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya/ keilmiahannya.

## **2.2 Hakikat Metode *Discovery***

Ditinjau dari kata *discover* berarti menemukan, sedangkan *discovery* adalah penemuan (Echol dan Sadili 1996:185). Berkaitan dengan pendidikan,

Hamalik (1994:90-91) menyatakan bahwa *discovery* merupakan proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para peserta didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan.

Dengan kata lain, kemampuan mental intelektual merupakan faktor penentuan terhadap keberhasilan dalam menyelesaikan setiap tantangan yang dihadapi, termasuk persoalan belajar. Berkaitan dengan pendapat diatas, metode pembelajaran yang dikembangkan Bruner (dalam Djamarah 1996:22) lebih menitikberatkan pada kemampuan peserta didik dalam menemukan sesuatu melalui proses *inquiry* (penelitian) secara terstruktur dan terorganisir dengan baik.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Siregar (1985:76-77) bahwa *discovery by learning* adalah proses pembelajaran untuk menemukan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar-mengajar. Proses belajar dapat menemukan sesuatu apabila pendidik menyusun terlebih dahulu beragam materi yang akan disampaikan, selanjutnya mereka dapat melakukan proses untuk menemukan sendiri berbagai hal penting terkait dengan kesulitan dalam pembelajaran.

Pada tataran aplikasi, *discovery* disajikan dalam bentuk yang cukup sederhana, fleksibel, dan mandiri. Kendati demikian, masih diperlukan adanya pengkajian-pengkajian secara empiris dan praktis yang menuntut peserta didik lebih peka dalam mengoptimalkan kecerdasan intelektual dengan matang, tanpa banyak bergantung pada arahan pendidik.

Hal tersebut berkaitan dengan pandangan Ilahi (2012:33) bahwa *discovery* merupakan salah satu metode yang memungkinkan para peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar-mengajar, sehingga mampu menggunakan proses mental untuk menemukan suatu konsep atau teori yang sedang dipelajari. Dengan kata lain, landasan pemikiran yang mendasai pendekatan belajar-mengajar ini bisa lebih mudah dihafal dan diingat, serta mudah ditransformasikan dalam menghadapi kompleksitas permasalahan yang beragam.

*Pembelajaran Menulis Karya Tulis Ilmiah dengan Metode Discovery di Perguruan Tinggi (Marya Ulfa)*

Berdasarkan beberapa pengertian yang sudah dijelaskan, aplikasi metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif dari *discovery* sangat berkaitan dengan realitas kehidupan yang empiris. Mengingat pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas sangat relevan dengan perkembangan zaman, terutama kemandirian peserta didik dalam menghadapi suatu persoalan kehidupan yang menuntut pemecahan secara holistik. Dengan demikian, tidak heran bila alternatif metode pembelajaran yang dianggap relevan dengan realitas kehidupan adalah bagaimana peserta didik mampu diajak dan diberi motivasi untuk berpikir inovatif dalam menemukan sesuatu yang baru. Metode pembelajaran ini pada gilirannya akan mampu merangsang mahasiswa dalam menganalisis suatu persoalan yang sedang terjadi. Selain itu, aplikasi *discovery* juga menekan proses pengembangan diri (*self development*) yang menuntut mereka bisa mengolah pikiran dan mengoptimalkan potensi.

Pada aplikasi tersebut, terdapat implikasi yang mendasari *discovery learning* sejalan dengan pernyataan Soemanto (2006:228), yaitu a) potensi intelektual para peserta didik akan semakin meningkat, b) peserta didik akan belajar mengorganisasi dan menghadapi problem dengan metode pencarian masalah dengan memecahkan masalah sendiri yang sesuai dengan kapasitas mereka sebagai pembelajaran, dan c) *discovery* mengarah pada *self reward*. Dengan demikian, berbagai implikasi pembelajaran *discovery* sangat efektif dan efisien dalam mendayagunakan *skill* peserta didik untuk belajar memahami arti pendidikan yang sebenarnya.

Pada sistem pembelajaran *discovery*, seorang pendidik tidak langsung menyajikan bahan pelajaran, akan tetapi peserta didik diberi peluang untuk menemukan sendiri suatu persoalan dengan menggunakan pendekatan *problem solving*. Selain itu, Ahmad dan Prasetya (2005:22) mengemukakan secara garis besar bahwa prosedur pembelajaran berdasarkan penemuan (*discovery based learning*) adalah 1) *simulation*, 2) *problem statement*, 3) *data collection*, 4) *data processing*, 5) *verification*, dan 6) *generalization*.

Kegiatan *discovery* dapat dilakukan dengan melalui berbagai cara sesuai yang ditawarkan Ibrahim dan Syaodih (2003:38), yaitu a) berdiskusi, b) bertanya, c) *observation*, d) *experiment*, e) menstimulasi, f) *inquiry approach*, dan g) memecahkan masalah.

### **3. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu deskriptif kualitatif. Data-data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan angket terhadap dosen dan mahasiswa di Universitas 17 Agustus 1945 Semarang, Universitas AKI Semarang, dan Universitas Karya Husada Semarang. Selanjutnya, dilakukan triangulasi terhadap data-data hasil penelitian yang telah diperoleh. Dengan demikian, data hasil penelitian yang diperoleh dan dideskripsikan akurat/valid.

## **4. Hasil dan Pembahasan**

### **4.1 Hasil Wawancara**

Tahap ini dilaksanakan pada bulan April dan Mei di Universitas 17 Agustus 1945 Semarang, Universitas AKI Semarang, dan Universitas Karya Husada Semarang. Berdasarkan wawancara kepada dosen dan mahasiswa diperoleh data sebagai berikut.

Analisis kebutuhan mahasiswa dalam pembelajaran karya tulis ilmiah berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Semarang. Responden berjumlah 24 berpendapat bahwa karya tulis ilmiah adalah karangan ilmu pengetahuan yang menyajikan fakta dan ditulis menurut metodologi penulisan yang baik dan benar.

Responden berjumlah 26 hanya menjelaskan makna karya tulis ilmiah. Pernah sebelum mengikuti kuliah (14), tidak mengisi (1), belum pernah (35). Menulis karya tulis ilmiah memerlukan pemikiran lebih mendalam. Media dan metode pendukung sangat diperlukan.

Dengan adanya media dan metode pendukung akan mempermudah dalam membuat karya tulis ilmiah secara sistematis

*Pembelajaran Menulis Karya Tulis Ilmiah dengan Metode Discovery di Perguruan Tinggi (Marya Ulfa)*

Responden menjawab tidak tahu (38), tidak mengisi (5), (7) menjawab Media dan metode yang digunakan untuk membuat karya tulis ilmiah tepat dan tidak membosankan. Tidak menjawab (6), belum pernah (44), Tidak pernah (49) pernah (1) pada mata kuliah metodologi penelitian.

Metode yang menuntut siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat mencari permasalahannya sendiri, pembelajaran yang mengedepankan siswa mencari permasalahan sendiri. Pembelajaran yang berbasis masalah, ditekankan pada ditemukannya konsep sendiri, Tidak pernah (8), tidak menjawab (2), pernah (40) pada mata kuliah metode penelitian bahasa dan sastra. Pembelajaran ini dapat membantu peserta didik lebih mandiri, sangat menantang dan menyenangkan, dalam pembelajaran lebih bervariasi, pembelajaran lebih hidup, mahasiswa dapat menemukan sesuatu yang baru.

Sementara itu, hasil wawancara dari Universitas AKI Semarang diperoleh terhadap responden menjawab pernah (14), tidak pernah (1), pernah untuk mata kuliah estetik (4), pernah untuk mata kuliah metodologi penelitian (17), media Pembelajaran (2), tidak menjawab (2). Responden tidak pernah (7), tidak menjawab (2), pernah ketika menulis ide kreatif di android masing-masing (12).

Responden menjawab perlu, karena untuk menunjang dan mempermudah dalam membuat karya tulis ilmiah, pembelajaran tidak monoton, mempermudah menemukan inspirasi dalam membuat karya tulis ilmiah. Tidak tahu (15), tidak menjawab (4), suatu aplikasi dalam komputer yang digunakan untuk membuat media pembelajaran. Belum pernah (18), tidak menjawab (3).

Berbeda dengan itu, hasil wawancara yang dilakukan di Universitas Karya Husada terhadap responden adalah karya tulis ilmiah adalah menarik, kreatif, dan ilmiah yang di dalamnya terdapat kaidah-kaidah dalam sistematika. Responden pernah mendapatkan materi karya tulis ilmiah. Mata kuliah metode penelitian. Responden sangat sulit memaparkan latar belakang dalam penelitian karena belum ada ide jadi masih sulit dituangkan dalam bentuk tulisan.

Responden memerlukan media yang tepat untuk menulis, agar karya tulis ilmiah mampu diciptakan dalam bentuk tulisan dan ada tempat untuk mencurahkan inspirasi dalam melakukan penelitian. Pembelajaran *discovery* adalah pembelajaran yang bermakna, karena mampu menemukan sendiri. Responden pernah menggunakan media *discovery* pada mata kuliah yang lain. Pembelajaran dengan metode *discovery* sangat menyenangkan karena pembelajarannya inovatif dan kreatif, sehingga tidak bosan dalam pembelajaran.

#### **4.2 Hasil Observasi**

Tahap ini dilaksanakan pada bulan April dan Mei di Universitas 17 Agustus 1945 Semarang, Universitas AKI Semarang, dan Universitas Karya Husada Semarang. Berdasarkan observasi yang diperoleh dari masing-masing perguruan tinggi diperoleh data bahwa 1) mahasiswa belum memahami perbedaan antara kaidah secara umum dan kaidah selingkung, 2) karya tulis ilmiah tidak diberikan secara intensif, 3) pembelajaran karya tulis ilmiah disampaikan dengan metode penugasan dan contoh yang menjadikan mahasiswa cenderung jenuh dan tidak memahami secara mendalam hakikat karya tulis ilmiah, dan 4) pembelajaran yang tidak *student centered* melainkan *teacher centered* sehingga pembelajaran banyak berorientasi pada dosen dan mahasiswa hanya menerima materi tanpa melakukan penemuan secara langsung dan mandiri.

#### **4.3 Hasil Angket**

Berdasarkan angket yang diberikan kepada dosen dan mahasiswa di Universitas 17 Agustus 1945 Semarang diperoleh data bahwa hasil angket dari 12 pertanyaan yang diajukan kepada 50 mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Semarang. Tanggapan responden menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang diajukan. Rata-rata indeks skor jawaban berada pada rentang indeks skor tinggi.

Berdasarkan data tersebut pertanyaan pertama mengenai pengetahuan tentang karya tulis ilmiah 6 responden menjawab ya, 1 menjawab tidak, 0

*Pembelajaran Menulis Karya Tulis Ilmiah dengan Metode Discovery di Perguruan Tinggi (Marya Ulfa)*

menjawab pernah, 1 menjawab tidak pernah, 11 menjawab perlu, dan 1 menjawab tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa karya tulis ilmiah perlu diajarkan untuk mahasiswa. Pertanyaan kedua mengenai materi karya tulis ilmiah, 3 responden menjawab ya, 16 menjawab tidak, 11 menjawab pernah, 18 menjawab tidak pernah, 0 menjawab perlu, dan 0 menjawab tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa materi kurang diajarkan pada mahasiswa.

Pertanyaan ketiga mengenai mata kuliah tentang karya tulis ilmiah, 2 responden menjawab ya, 14 menjawab tidak, 0 menjawab pernah, 7 menjawab tidak pernah, 0 menjawab perlu, dan 0 menjawab tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada mata kuliah tentang karya tulis ilmiah. Pertanyaan keempat mengenai kesulitan dalam menulis karya tulis ilmiah, 16 responden menjawab ya, 5 menjawab tidak, 19 menjawab pernah, 6 menjawab tidak pernah, 0 menjawab perlu, dan 0 menjawab tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa pernah mengalami kesulitan dalam menulis karya tulis ilmiah.

Pertanyaan kelima mengenai keperluan media untuk menulis karya tulis ilmiah, 19 responden menjawab ya, 0 menjawab tidak, 0 menjawab pernah, 1 menjawab tidak pernah, 29 menjawab perlu, dan 0 menjawab tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa memerlukan media untuk menulis karya tulis ilmiah. Pertanyaan keenam mengenai metode pembelajaran *discovery*, 15 responden menjawab ya, 6 menjawab tidak, 4 menjawab pernah, 0 menjawab tidak pernah, 0 menjawab perlu, dan 0 menjawab tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa mengetahui metode pembelajaran *discovery*.

Pertanyaan ketujuh mengenai materi menggunakan metode *discovery*, 7 responden menjawab ya, 8 menjawab tidak, 31 menjawab pernah, 1 menjawab tidak pernah, 0 menjawab perlu, dan 0 menjawab tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa metode *discovery* pernah diajarkan pada mahasiswa. Pertanyaan kedelapan mengenai hasil pembelajaran menggunakan metode *discovery*. 9 responden menjawab ya, 5 menjawab tidak, 19 menjawab pernah, 4 menjawab tidak pernah, 0 menjawab perlu, dan 0 menjawab tidak

perlu. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa pernah berhasil dengan metode *discovery*.

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa 83 responden menjawab ya, 105 responden menjawab tidak, 81 responden menjawab pernah, 133 responden menjawab tidak pernah, 40 responden menjawab perlu, dan 1 responden menjawab tidak perlu. Berdasarkan data tersebut jumlah tertinggi adalah 133 yaitu responden tidak pernah menggunakan media pembelajaran menulis cerita bergambar dengan metode *discovery*.

Sementara itu, berdasarkan angket yang diberikan kepada dosen dan mahasiswa di Universitas AKI Semarang diperoleh data bahwa hasil angket dari 12 pertanyaan yang diajukan kepada 50 mahasiswa Universitas AKI Semarang. Tanggapan responden menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang diajukan. Rata-rata indeks skor jawaban berada pada rentang indeks skor tinggi.

Berdasarkan data tersebut pertanyaan pertama mengenai pengetahuan tentang karya tulis ilmiah 24 responden menjawab ya, 0 menjawab tidak, 9 menjawab pernah, 0 menjawab tidak pernah, 3 menjawab perlu, dan 0 menjawab tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa karya tulis ilmiah perlu diajarkan untuk mahasiswa. Pertanyaan kedua mengenai materi karya tulis ilmiah, 0 responden menjawab ya, 3 menjawab tidak, 45 menjawab pernah, 3 menjawab tidak pernah, 0 menjawab perlu, dan 0 menjawab tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa materi karya tulis ilmiah pernah diajarkan pada mahasiswa.

Pertanyaan ketiga mengenai mata kuliah tentang karya tulis ilmiah, 12 responden menjawab ya, 0 menjawab tidak, 27 menjawab pernah, 3 menjawab tidak pernah, 0 menjawab perlu, dan 0 menjawab tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa pernah mendapat karya tulis ilmiah pada mata kuliah tertentu. Pertanyaan keempat mengenai kesulitan dalam menulis karya tulis ilmiah, 0 responden menjawab ya, 18 menjawab tidak, 33 menjawab pernah, 6 menjawab tidak pernah, 0 menjawab perlu, dan 0 menjawab tidak perlu. Hal

*Pembelajaran Menulis Karya Tulis Ilmiah dengan Metode Discovery di Perguruan Tinggi (Marya Ulfa)*

ini menunjukkan bahwa mahasiswa pernah mengalami kesulitan dalam menulis karya tulis ilmiah.

Pertanyaan kelima mengenai keperluan media untuk menulis karya tulis ilmiah, 9 responden menjawab ya, 0 menjawab tidak, 0 menjawab pernah, 0 menjawab tidak pernah, 45 menjawab perlu, dan 0 menjawab tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa memerlukan media untuk menulis karya tulis ilmiah. Pertanyaan keenam mengenai metode pembelajaran *discovery*, 0 responden menjawab ya, 39 menjawab tidak, 0 menjawab pernah, 6 menjawab tidak pernah, 0 menjawab perlu, dan 0 menjawab tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak mengetahui metode pembelajaran *discovery*.

Pertanyaan ketujuh mengenai materi menggunakan metode *discovery*, 0 responden menjawab ya, 36 menjawab tidak, 0 menjawab pernah, 15 menjawab tidak pernah, 0 menjawab perlu, dan 0 menjawab tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa metode *discovery* tidak diajarkan pada mahasiswa. Pertanyaan kedelapan mengenai hasil pembelajaran menggunakan metode *discovery*. 0 responden menjawab ya, 30 menjawab tidak, 0 menjawab pernah, 6 menjawab tidak pernah, 6 menjawab perlu, dan 0 menjawab tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak pernah berhasil dengan metode *discovery*.

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa 52 responden menjawab ya, 176 responden menjawab tidak, 96 responden menjawab pernah, 80 responden menjawab tidak pernah, 56 responden menjawab perlu, dan 0 responden menjawab tidak perlu. Berdasarkan data tersebut jumlah tertinggi adalah 176 yaitu responden tidak menggunakan media pembelajaran menulis cerita bergambar.

Berbeda dengan hal tersebut, berdasarkan angket yang diberikan kepada dosen dan mahasiswa di Universitas Karya Husada Semarang diperoleh data hasil angket dari 12 pertanyaan yang diajukan kepada 50 mahasiswa Universitas Karya Husada Semarang. Tanggapan responden menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan

terhadap pertanyaan yang diajukan. Rata-rata indeks skor jawaban berada pada rentang indeks skor tinggi.

Berdasarkan data tersebut pertanyaan pertama mengenai pengetahuan tentang karya tulis ilmiah 3 responden menjawab ya, 0 menjawab tidak, 0 menjawab pernah, 0 menjawab tidak pernah, 1 menjawab perlu, dan 0 menjawab tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa karya tulis ilmiah perlu diajarkan untuk mahasiswa. Pertanyaan kedua mengenai materi karya tulis ilmiah, 1 responden menjawab ya, 2 menjawab tidak, 21 menjawab pernah, 0 menjawab tidak pernah, 0 menjawab perlu, dan 0 menjawab tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa materi tidak pernah diajarkan pada mahasiswa.

Pertanyaan ketiga mengenai mata kuliah tentang karya tulis ilmiah, 2 responden menjawab ya, 0 menjawab tidak, 19 menjawab pernah, 0 menjawab tidak pernah, 0 menjawab perlu, dan 0 menjawab tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada mata kuliah tentang karya tulis ilmiah. Pertanyaan keempat mengenai kesulitan dalam menulis karya tulis ilmiah, 0 responden menjawab ya, 1 menjawab tidak, 23 menjawab pernah, 0 menjawab tidak pernah, 0 menjawab perlu, dan 0 menjawab tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa pernah mengalami kesulitan dalam menulis karya tulis ilmiah.

Pertanyaan kelima mengenai keperluan media untuk menulis karya tulis ilmiah, 0 responden menjawab ya, 0 menjawab tidak, 1 menjawab pernah, 0 menjawab tidak pernah, 22 menjawab perlu, dan 0 menjawab tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa memerlukan media untuk menulis karya tulis ilmiah. Pertanyaan keenam mengenai metode pembelajaran *discovery*, 4 responden menjawab ya, 2 menjawab tidak, 2 menjawab pernah, 0 menjawab tidak pernah, 0 menjawab perlu, dan 0 menjawab tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa mengetahui metode pembelajaran *discovery*.

Pertanyaan ketujuh mengenai materi menggunakan metode *discovery*, 0 responden menjawab ya, 0 menjawab tidak, 22 menjawab pernah, 0 menjawab tidak pernah, 0 menjawab perlu, dan 0 menjawab tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa metode *discovery* pernah diajarkan pada mahasiswa.

Pertanyaan kedelapan mengenai hasil pembelajaran menggunakan metode *discovery*. 7 responden menjawab ya, 0 menjawab tidak, 8 menjawab pernah, 0 menjawab tidak pernah, 0 menjawab perlu, dan 0 menjawab tidak perlu. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa pernah berhasil dengan metode *discovery*.

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa 22 responden menjawab ya, 35 responden menjawab tidak, 101 responden menjawab pernah, 47 responden menjawab tidak pernah, 23 responden menjawab perlu, dan 0 responden menjawab tidak perlu. Berdasarkan data tersebut jumlah tertinggi adalah 101 yaitu responden pernah menggunakan media pembelajaran menulis cerita bergambar dengan metode *discovery*, tetapi masih dibutuhkan hal yang beda, penyempurnaan, dan lebih menarik lagi.

## **5. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, metode *discovery* belum banyak diterapkan oleh para dosen dalam pembelajaran karya tulis ilmiah. Ada pun kendalanya adalah 1) dosen masih menggunakan metode penugasan dan contoh, 2) dosen masih mengalami kesulitan dalam menyusun perangkat pembelajaran dengan metode *discovery*, dan 3) dosen hanya memberikan materi karya tulis ilmiah secara sepintas disebabkan oleh ketidakfahaman sistematika antara kaidah secara umum dan selingkung.

Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa dalam karya tulis ilmiah. Pemilihan metode yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan mahasiswa dalam karya tulis ilmiah. Adapun metode yang digunakan adalah *discovery*. Metode tersebut dapat mengoptimalkan kemampuan mahasiswa dalam menulis karya tulis ilmiah. Fakta yang diperoleh menunjukkan adanya kebutuhan akan metode pembelajaran yang tepat.

## 6. Daftar Pustaka

- Ahmad, Abu, dan Joko Tri Prasetyo. 2005. *Strategi Belajar-Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Burton, William. 1953. *The Guidance of Learning Activity*. New York: Appleton Century.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1996. *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Echol, John M., dan Hasan Sadili. 1996. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran; Dasar-Dasar dan Strategi Pelaksanaannya di Perguruan Tinggi*. Bandung: Trigenda Karya.
- [Http//www. DOAJ-write artikel journal](http://www.DOAJ-write-artikel-journal). Diunduh 15 Maret 2021.
- Ibrahim, R., dan Nana Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Illahi, Muhammad Takdir. 2012. *Pembelajaran Discovery Strategy dan Mental Vocanational Skill*. Yogyakarta: Diva Press.
- Siregar, Masarudin. 1985. *Didaktik Metodik dan Kedudukan dalam Proses Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Subangsih.
- [validasi-karya-ilmiah%20contoh%20dari%20dikti.pdf](#).
- Elsevier. *Co-Lab: research and development of an online learning environment for collaborative scientific discovery learning*. Vol.21, Issue 4, July 2005, pages 671-688 (diunduh 21 April 2021).

*Type and Meaning of the Figurative Language Found in Niki's Selected Songs' Lyrics (Wenny Alfiyani)*

**TYPE AND MEANING OF THE FIGURATIVE LANGUAGE FOUND IN  
NIKI'S SELECTED SONGS' LYRICS**

**Wenny Alfiyani**

Faculty of Language and Arts Education, University Of PGRI Semarang  
Email: wennyalfiyani4@gmail.com

***Abstract***

*Alfiyani, Wenny. 2021. Type and Meaning the Figurative Language Found in Niki's Selected Songs' Lyrics. Final project English Study Program, Faculty of Language and Arts Educations, University of PGRI Semarang.*

*This final project is based on the study, which attempted to the analysis of the Figurative language in Niki's selected songs. The three songs were Lose, Indigo, and La La Lost You. The main purpose of this study was to found the types, the dominations, and the meaning of figurative languages used in the songs, and the contribution to teach poetry. This study expected to be a source for the English teachers to teach Poetry. This study is qualitative research, which analyzed the types and meaning of the figurative language found in Niki's songs lyrics using Kennedy, X.J. and Gioia. D.'s theory (2005). The data of the research collected by listening, watching, reading, identifying, analyzing, and classifying.*

*The result of the study was there were seven types of figurative language found in the study. In addition, they were metaphor, hyperbole, repetition, simile, apostrophe, paradox, and allegory. The contributions to teaching poetry was could make a positive and full attention learning, Improving memory, also enhance their imagination.*

***Keywords:*** *figurative language, song lyrics, niki – nicole zefanya, poetry teaching*

**1. Introduction**

Background of the Study

The song is the broadest thing that people around the world know for a long time. The most basic explanation about the song is a combination of music and words or song lyrics. As an important part of a song, most of the song lyrics wrote by using figurative language, because when the songwriters write song lyrics using figurative language makes the meaning from the song lyrics more colorful and more interesting for the audience. Their uniqueness in each creation adds so many certain meanings and effects to create their work more imaginative and interesting by adding figurative language to their song lyrics.

Niki is one of the singers and songwriter that use figurative language. Her song is very interesting and easy to listen to and can be use as a medium to learn figurative language because it uses figurative language quite a lot. Niki has her uniqueness and characteristics; she often plays with the words in the lyrics of the songs using figurative language and repetition as Niki's characteristics in singing. As she said in her interview with genus on YouTube the way she said she loved it when playing with words she feels like a musical genius, and when a syllable meets a syllable it will produce something very impressive. In other words, Niki arranges the words she uses neatly, making a song that has catchy and meaningful lyrics.

Niki Zefanya or with her stage name Niki writing her song lyrics to be a place to express her feelings, as a means of communication to convey her feelings to other people. Most of her songs based on her experiences, expressing how she felt at that time, how she described someone, an event, or anything in a song lyric and she packaged it very uniquely according to the type of music he used to bring.

Not only that, Niki has a fairly clear English pronunciation even though the lyrics are fast, so when she sings the meaning of the song is conveyed well. Especially for the top three songs that contain so much information of figurative language and also unique words. So this can be a perfect example to understand figurative language.

According to Kennedy and Gioia (2005: 118), said that 'comparatively' is the figure of speech. Meanwhile, Bradford T. Stull (1961), said that figurative language is when people speak symbolically about the subject. From those, we can aw a line that figurative language created by showing different words or using symbols to compare and to describe something.

As said before, figurative language is using different words or using a symbol, in other words, figurative language cannot interpreted directly based on the words displayed in a literary work, because the unique from figurative language, so people must read or heard it carefully to understand well what the meaning is to convey.

Based on the description above, the writer interested conducted a study entitled "Type and Meaning the Figurative Language Found in Niki Zefanya's Selected Songs' Lyrics and Its Contribution to Teaching Poetry".

#### Purpose of the Study

To analyze what type of figurative language in Niki's selected songs' lyrics.

To find out the dominant figurative language found Niki's selected songs' lyrics.

## *Type and Meaning of the Figurative Language Found in Niki's Selected Songs' Lyrics (Wenny Alfiyani)*

To find out the figurative language meaning in Niki's selected songs' lyrics.

To find the contribution of this study to teaching poetry.

### **2. Theoretical Framework**

#### Review of Related Theory

##### 1. Figurative Language

Figurative language is like a comparative definition. Figurative language can give a fresher impression and unusual emphasis on the denotation of regular words (Kennedy and Gioia 2005: 118).

Besides, Carla Swerman (2013), also describes that figurative language is explained in detail or reveal something difficult to explain in literary language. It does not matter if it is not factually true, figurative language helps the writer to re-create, and makes the reader can feel more of an experience. For the songwriter and poet, figurative language is not only used to explain something that is not true, and most of them use figurative language to attract more attention to such truth in their works, that is why figurative language is the common language to use in their work.

Figurative language is related to the use of figures of speech and language cannot be taken literally, and it is used to express what the writer or speaker wants to convey. To analyze the type of figurative language used, here are some types of figurative language:

##### a. Simile

According to Kennedy and Gioia (2005: 121), the "simile is a figurative language that expresses a similarity of an object, but something that is compared is not an object of the same type". Simile reached when two things are not merely compared but the emphasis is added by stating that one transcends the other in intensity. The characteristic of simile is the use of the words 'like' and 'as' when comparing them. A simile related to poetry because in general similes often appear exclusively in the writing of poetry.

*His eyes were shining like stars.*

*Dewi's skin white as a cloud in the sky.*

##### b. Metaphor

According to Kennedy and Gioia (2005: 121), metaphor is the result of the simile is a statement of one thing but in something else, not the literal sense. Metaphor uses the 'specific

word. Unlike a simile, a metaphor compares things without using the word 'like' 'as' 'tubs' and so 'on', metaphor uses the words like is, are, was, or were when compare or the two things. Metaphore is an imaginative way of describing a person, object, or idea by referring to something else that you think has similar qualities to the person, object, or idea you are trying to describe, example:

*Sea of sadness.*

*Shownu is a bear when he eating.*

c. Personification

Personification is a "figure of speech for a thing, animal, or abstract terms like truth or nature is made a human." (Kennedy and Gioia: 2005). In other words like humans, we humanize or give life to any difference or give human-like characters to random objects or others. For Example:

*The grasses dance with the wind.*

*The sky cried with me today.*

d. Irony

"Irony is when someone says one thing but with the opposite meaning or meaning, where insults are subtly conveyed beneath the surface of the language" (Kennedy and Gioia 2005: 35). The irony is used to state a contradiction, hide the facts, or contradict the facts. For example, declare the opposite meaning with the true meaning and the mismatch between the atmosphere presented and the reality that underlies it.

*Goddamn, that was terrible.*

*How great your idea.*

*How great your idea* it has the opposite meaning which is said when someone does not want to hear or does not want to use the idea.

e. Synecdoche

According to Kennedy and Gioia (2005: 186), "synecdoche is the use of a significant part of an object to describe the whole object or Vice Versa. For examples:

*You need to try various kinds of wheels.*

*The word wheels in the sentence above stand for vehicles.*

f. Apostrophe

Kennedy and Gioia (2005: 129) stated, "Apostrophe is a figure of speech where a person or something that exists or does not exist is considered to be there. In the apostrophe literature, it is often presented with the exclamation "O", for example:

## Type and Meaning of the Figurative Language Found in Niki's Selected Songs' Lyrics (Wenny Alfiyani)

*“Welcome, O life! I go to encounter for the millionth time the reality of experience and to forge in the smithy of my soul the uncreated conscience of my race.” (James Joyce, a Portrait of the Artist as a Young Man).*

### g. Allegory

“Allegory is where principles and ideas are explained in the form of characters, events, and figures” (Kennedy and Gioia 2005). Example:

*Like a spinning wheel, life is sometimes above, sometimes below.*

In other word, allegory is when explaining something, not in literal, but using symbols or part of things to explain something else and represent it as a whole storyline.

### h. Paradox

According to Kennedy and Gioia (2005; 121), a paradox occurs in a statement that at first strikes us as self-contradictory but then on reflection makes some sense. The paradox is a style of language that says something opposite or contrary. Examples:

*Honesty in a trial is a lie if there is no evidence.*

*The people's representatives heard, but pretended to be deaf.*

The sentence *The people's representatives heard, but pretended to be deaf*, the sentence describes two different things at the same time, heard and deaf.

### i. Repetition

Repetition is a repetition figure where the repetition of the word serves to convey the meaning that is in the word or series of words. It is not only for entertaining repetition is also used when songwriters and poets want to give it to a certain part to convey meaning properly.

*He will try to study, study, and study to achieve his dreams*

### j. Hyperbole

According to Kennedy and Gioia (2005: 129), Hyperbole or overstatement is not a literal truth but using a figure of speech when speaking about something, here are some examples:

*He ate an amount of rice at a time.*

*She has a million things to do, she cant's join us.*

## 2. Song and Song Lyrics

According to Patel (2003), songs were written by composers or poets who are good at composing words. Everything in life such as hate, love, happiness, regret, sadness, nature,

bad or good, can all be written into a song. Songwriters use this or write a song as a means to express their feelings and be able to present their lives.

The basic function of songs is as entertainment, many people use songs to improve their mood and other things like music. Many people think that music and songs are the same, but they are different. If music is a collection of sounds, while the song is a combination of music and words or song lyrics that are mutually continuous and sung by someone or in a group.

Lyrics are a collection of complimentary verses to a song can also be referred to as short non-narrative poems, which express personal thoughts, feelings or emotions, nowadays poems lyrics are very popular because of their quality, the quality of the lyrics, the rhythm is pleasant to hear and the harmony when accompanied by music.

According to Virginia Jackson and Yopie Prins (2014: 49), the lyric was always related to *erlebnis*, or the lived experience of a person or the author self, this is like the idea that came out in the nineteenth century which states that a lyric is written by imitating the feeling. Lyrics are personal things but are shown to readers or listeners to know the secret of the lyrics of the poems.

Lyric demonstrates certain feelings or feelings of a poet through words, so some think that lyrics are personal or the secret of someone, various kinds of emotions are shown from extreme to unclear what purpose is conveyed, about a life, bitter-sweet, sad, the death of love or hatred.

### 3. Niki – Nicole Zefanya

Has Indonesian blood Nicole Zefanya or usually called Niki as her stage name, was born on January 24, 1999. With the R & B music, she brings to each of her songs; Niki has a unique and calm voice for the audience.

Not only a singer, but Niki is also a song lyricist, with her easy listening songs and also unique lyrics, Niki is becoming more famous with all of her works. For her music, she draws inspiration from the music she has listened to since childhood, including Destiny's Child, Aaliyah, Mariah Carey, Boyz 2 Men, and Alicia Keys.

Even though she was born and raised in Indonesia, she is familiar with English because Niki was educated at an international school and has an American accent. Niki is an Indonesian singer with an international career, joining the record label from United States 88rising, along with Rich Brian.

## *Type and Meaning of the Figurative Language Found in Niki's Selected Songs' Lyrics (Wenny Alfiyani)*

Niki started her career in 2014 by releasing a single entitled *Begin the Day with Love* under the auspices of Sony Music. And by joining 88Rising as her new agency, Her career exploded, with the title *See You Never and I like you*, which finally became her debut song under the auspices of 88rising on July 11th, 2017.

### **3. Research Method**

This study was qualitative research. This was intended to make an accurate and systematic description related to the lyric, more precisely the figurative language used in the song lyrics in the song's chosen song from Indonesian singer Niki.

1. The writer visited the YouTube Channel by 88Rising and Niki Zefanya. In addition, watch some music videos and then choose the three songs.

2. Reading the song lyrics

After the writer chose the song from Niki's and 88Rising YouTube channel, the writer read the chosen song lyrics repeatedly one by one, to get more understanding about the song and the types of figurative language that used.

3. Identifying and analyzing the song

After chose the songs, the writer identified and classified sentences from those song lyrics that were included as figurative language, the writer classify the figurative language in detail based on its types. While described the figurative language that used, the writer also discussed the meaning from the lyric that contained figurative language.

4. Listing the figurative language

The next steps are to make a list of the song lyrics that conduct figurative language and the meaning from the song's lyrics.

5. Conclusion

After the various steps, the writer concluded the study. The conclusion was about the result of the song lyrics that analyzed, the types of figurative language that used, and the domination figurative language used by Niki on her song lyrics.

### **4. Result and Discussion**

Research findings explain the identification of figurative language in Niki Zefanya's selected songs lyrics based on her top 3 songs on her YouTube channel, selected from the

most viewers. The title is Lose, Indigo, and La La Lost You (acoustic version) those discussed as follows:

### Result

#### 1. The types of Figurative Language Found in Niki's Selected Songs' Lyrics

**Table 4.1 Types of Figurative language Found in Niki's Selected Song**

No	Types of Figurative Language	Song Title			Total
		<i>Lose</i>	<i>Indigo</i>	<i>La La Lost You</i>	
1.	Simile	1	1	1	3
2.	Metaphor	2	7	9	18
3.	Personification	-	-	-	-
4.	Irony	-	-	-	-
5.	Synecdoche	-	-	-	-
6.	Apostrophe	1	-	2	3
7.	Allegory	1	-	-	1
8.	Paradox	1	-	1	2
9.	Repetition	1	3	1	5
10.	Hyperbole	4	5	-	9
<b>Total</b>					<b>41</b>

Based on the table above, the writer found figurative languages were used in the three selected songs by Niki entitled *Lose*, *Indigo*, and *La La Lost You* by Niki, and the types of figurative language were simile, metaphor, apostrophe, allegory, paradox, repetition, and hyperbole. The writer did not found personification, irony, and synecdoche in the song.

#### 2. The Dominant Figurative Language Is Found in Niki's Selected Songs' Lyrics

Based on the data above, from the songs entitled *Lose*, *Indigo*, and *La La Lost You* by Niki, the writer found that metaphor was the dominant figurative language from the 41 expressions. The writer found two expressions in the song *Lose*, seven expressions in the song *Indigo*, and nine expressions in the song *La La Lost You* with a total of 18 expressions that conduct figurative language metaphor. In her song, Niki very often uses figurative language metaphor to explain and compares something, a feeling or an object with other words that have the same characteristic, so that the meaning was well conveyed to the audience and more interesting.

## Type and Meaning of the Figurative Language Found in Niki's Selected Songs' Lyrics (Wenny Alfiyani)

Then, the writer found the next dominant figurative language in Niki's Songs Lyrics they are nine expressions that contain hyperbole, five expressions that contain repetition, 3 expressions that contain one figurative language simile, 3 expressions of figurative language apostrophe, two expressions contained figurative language paradox, and last one expression of figurative language allegory.

### Discussion

#### 1. The Meaning of The Figurative Language Is Found in Niki's Selected Songs' Lyrics

##### a. Metaphor

*I don't need to take your heart (Song Lose, line 5)*

*You keep yours, I'll keep mine (Song Lose, line 6)*

This lyric uses a figurative language metaphor. The meaning of the song lyrics is that Niki should not have to take the feelings of the man and have a relationship with him, take your heart is not taken literally a heart inside the body, but describes the feeling. And in these lyrics, she said that they should not be together from the beginning. Niki also did not want to hurt the man's heart and they should keep their feelings to each other.

##### b. Hyperbole

*'Cause I ain't tryna be the one (Song Lose, line 3)*

*Been through this a thousand times (Song Lose, line 4)*

The lyric contains figurative language hyperbole. It makes sense for Niki to say that she is the only person who struggles with the relationship. But it does not make sense for Niki to say that she has done as many things as a thousand times. It was normal when people were angry she said something exaggerated like the lyrics above. And that was how Niki felt; the lyrics have meant that she feels like she was the only person who does all kinds of things to maintain a relationship, thousand times over.

##### c. Repetition

*So I'm goin' (Song Lose, line 38)*

*I'm gonna let you go, let you go (Song Lose, line 39)*

In the lyric, there was figurative language repetition on the word let you go. By the repetition, Niki wanted to make it clear that she was better off letting the man left and not deal with him anymore.

##### d. Simile

*As far as the indica goes (Song Indigo, line 19)*

In the lyrics, Niki uses the word 'as' to compare. Niki compared indigo in the previous lyrics with indica. Indica is a type of drug, and drugs are often illegally exported to faraway places. As far as the indica goes represented their pleasure was as long as the indica goes through the world. The lyrics have the meaning of enjoyment between the two of them as long as possible.

e. Apostrophe

*Does the trick for all of the things left unsaid. I'm (Song La La Lost You, line 7)*

*Missin' our drunken 2 a.m. strolls in k-town (Song La La Lost You, line 7)*

The meaning was quite clear, but here Niki was flashback to her memories and seems to be talking to her ex. Even Niki already moved on.

f. Paradox

*Silverlake, Hollywood, pretty little white lies got me good (Song La La Lost You, line 25)*

*Thought this was love, I was misunderstood, mm (Song La La Lost You, line 25)*

These lyrics conduct figurative language paradox. Niki thought that all pleasure she felt real happiness that was created for Niki, she expecting something good and fine, but not completely like that and it was run out so much of her expectation.

g. Allegory

*I know (Song Lose, line 14)*

*We know better, so (Song Lose, line 15)*

*We'd both better go (Song Lose, line 16)*

In the song above, Niki used figurative language allegory. Niki seems to make it as the whole storyline. it has principles and ideas of the song were explained in another form. Where does Niki mean, after all the difficulties she went through with the man in the song, she chose to separate because she thought it was the best for both of them.

## 2. The Contribution of This Study to Teaching Poetry

Chris B Brewer (1995) explains that using music for teaching media gave so many impacts, the impacts as follows:

1. Establish positive learning and desired atmosphere
2. Make learning full of attention and anticipation from the student and also from the teacher
3. Helping students absorb the material

## *Type and Meaning of the Figurative Language Found in Niki's Selected Songs' Lyrics (Wenny Alfiyani)*

4. More focus on concentration while the study
5. Improving memory and enhance their imagination
6. Bringing a sense of community to a group
7. More inspiration and motivation while the study
8. More relaxing and make the learning more fun

The writer concluded that the contribution of this study toward teaching poetry is to help the students more interesting and easier to learn English especially in poetry studies. The writer also concluded that music (song lyrics) can make the students relax and open to learning identify the figurative language, and the last point is the learning and teaching activity using song lyrics creating a feeling and positive association of the learners.

### **5. Conclusion**

Based on research findings and discussion in chapter IV the writer concluded that from the three songs entitled Lose, Indigo, and Lowkey, the writer found 41 expressions that contain figurative language. In the three songs, the writer found 7 types of figurative language that were used in the three songs they were metaphor, hyperbole, repetition, simile, apostrophe, paradox, and allegory. The writer does not find synecdoche, personification, and irony in the three songs.

The writer found that metaphor was the most dominant figurative language in the three songs. The writer found about 18 expressions that conduct figurative language metaphor. Then there was hyperbole with 9 expressions for the second dominant figurative language, repetition with 5 expressions for the third dominant figurative language, simile, and apostrophe about 3 expressions each figurative language were as the fourth dominant figurative language, paradox with 2 expressions as the fifth dominant figurative language, and the last dominant was allegory that only one expression from the three songs.

Besides the types and the dominant, the writer also elaborated some meaning of the song lyrics that conduct figurative language by paying attention to the meaning conveyed, watch the music video, and watched Niki's interview about the song on YouTube for more understand the meaning of the song.

The first song entitled *Lost* is a very emotional love song that tells about disappointment. About a woman who is not loved by someone who is expected to love her back. In this song, Niki tells how she is stuck in a relationship that is not what she expected. The relationship that should give and take, while, their relationship is give-give and take-take. Niki is the one who always gives and gives to the man, giving her attention and love. While the man only accepts and accepts all that given by Niki to him without repaying the kindness that Niki has given. When Niki feels tired of such a relationship Niki decided to broke up and separate because that was the best option for them. So that no one else feels hurt again. in that song Niki used hyperbole more often because she wants to show the meaning of the song that she is very disappointed.

The second song entitled *Indigo* that tells about feelings of being attracted and falling in love, but wants to dominate. Like in the first part of the song's lyrics *you know I'm your type, right? Mark your calendar, tonight's gonna be your life's highlight*, Niki wanted to control the boys in the song. Niki played the role of a person who promises pleasure with sweet words, just like drugs that make users feel pleasure and addiction. Niki attracts many men with her sweet words so that many men approach her and eventually become addicted to Niki and controlled by her, like someone who was addicted to drugs. In that song, Niki used metaphor very often, she described her interest with unique words but still understood by the audience.

And the last one is a song entitled *La La Lost You*, this song was about farewell and how hard it is to move on, The song was telling a story about two people who have separated and tried to move on from each other. They were in Los Angles and New York but still thinking about each other until Niki finally found a better replacement, but her ex is still in a messy vase, like get the karma, trying found so many girls to replace Niki but he still remembers to Niki. In the song *La La Lost You*, Niki also used metaphors more often to describe her feelings in words that are easier to understand so that the meaning of the song conveyed properly.

## **6. Reference**

Abrams, M.H. (1999). *A Glossary Of Literary Terms* (Revised Ed. 7). United States Of America: Earl Mcpeek.

**Type and Meaning of the Figurative Language Found in Niki's Selected Songs' Lyrics (Wenny Alfiyani)**

- Akbary, M., Shahriari, H., & Hosseini Fetemi, A. (2018). The Value Of Song Lyrics For Teaching And Learning English Phrasal Verbs: A Corpus Investigation Of Four Genres. *Innovation In Language Learning And Teaching*, 12 (4), 344-356.
- Appen, R.V. And Frei-Hauenschild, M.(2015). Aaba, Refrain, Chorus, Bridge, Prechorus — Song Forms And Their Historical Development. (Ver. 22.2). German Society For Popular Music Studies E. V.
- Colston, Herbert L. 2015. *Using Figurative Language*. New York: Cambridge University Press.
- Creswell, J.W. (2014). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed-method approaches* (4th Edition). United States of America: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data. Sage.
- Dews, S., & Winner, E. (1995). Muting the Meaning: A Social Function Of Irony. *Metaphor & Symbolic Activity*, 10(1), 3–19.
- Eliot, T.S. (1942). *The Music Of Poetry*. Jackson, Son & Company. The University of Glasgow.
- Jesús, Martínez Del Castillo. (2015). *International Journal of Language And Linguistics Meaning*. (Vol. 3). *International Journal of Language And Linguistics*.
- Jones, S. (2002). Music That Moves Popular Music, Distribution And Technologies *Cultural Studies*, 16(2), 203-232.
- Kennedy, X.J. And Gioia. D. (2005). *An Introduction to Poetry*. (Ed. 11). United States: Longman
- Keraf, Gory. (2006). *Diksi Dan Gaya Bahasa* (Ed. 16). Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Machosky, Brenda. (2010). *Thinking Allegory Otherwise*. Stanford, California. Stanford University Press.
- Martinez, Jesus & Martínez Del Castillo, Jesús. (2015). *International Journal Of Language And Linguistics Meaning, What Is It*. *International Journal Of Language And Linguistics*. 3. 67-76.
- Nica, Marius. (2011). *Teaching Poetry To Undergraduate Students: Social And Behavioral Science*.
- Ogilvie, John. (1970). *An Essay On The Lyric Poetry Of The Ancients*. Los Angeles. William Andrews Clark Memorial Library. University Of California.
- Patel, A. D (2003). Language, Music, Syntax, and the Brain. *Nature Neuroscience*, 6(7), 674-681.
- Paxson, James J. (1994). *The Poetics Of Personification*. Cambridge University Press.

- Perloff, Marjorie, And Dworkin, Craig. (2009). *the Sound Of Poetry*. London: The University Of Chicago Press.
- Piirto, Jane. (2011). *Poetry*. United States Of America: Elsevier Inc
- Prinsky, Robert. (1999). *The Sounds Of Poetry*. The United States Of America. Douglas & Mcintyre Ltd.
- Sitorus, E. (2019). *Learning Teaching: The Essential Guide To English Language Teaching*. Macmillan Book For Teacher.
- Sloboda, J. A., & Caplow-Linnder, E. (2005). *The Musical Mind: The Cognitive Psychology Of Music Program Director, Music Therapy Therapeutic Dance Movement: Expressive Activities For Older Adults Of Suffolk Child Development Center*. Oxford University Press
- Stanford Encyclopedia Of Philosophy (2017). *Philosophy Of Music*. Plato Stanford Education.
- Stull, Bradford T. (1961). *The Elements Of Figurative Language*. New York: Pearson Education, Inc.
- Swerman, Carla (2013). *Figurative Language*. Western Technical College Online Writing Center.
- Virginia And Prins, Yopin. (2014). *The Lyric Theory Reader A Critical Anthology*. Baltimore. Johns Hopkins University Press
- Weiss, Andrea L. (2006). *Figurative Language in Biblical Prose Narrative*. (Vol.107). Boston: Tuta Sub Aegide Pallas 1683.
- Wellek, Rene. And Warren, Austin. (1980). *Theory Of Literature*. London. Great Britain By Lowe & Brydone (Printers).
- Woerther, F. (2008). *Music And The Education Of The Soul In Plato And Aristotle: Homeopathy And The Formation Of Character*. *Classical Quarterly*, 58(1), 89-103
- Wordsworth, William, And T. Coleridge, Samuel. (1789). *Lyrical Ballads*. Bristol. British Library.
- <https://englishliterature.net/literary-devices/paradox>  
<https://genius.com/88rising-and-niki-indigo-lyrics>  
<https://genius.com/Niki-lose-lyrics>  
<https://genius.com/Niki-lose-lyrics>  
<https://Seleb.Tempo.Co/Read/1061882/Niki-Penyanyi-Asal-Indonesia-Di-Industri-Musik-Amerika-Serikat/Full&View=Ok>  
<https://Video.Tribunnews.Com/View/92432/Profil-Nicole-Zefanya-Penyanyi-Penulis-Lagu-Dan-Produser-Rekaman>

*Intrinsic Review and Mise-En-Scene Study of Good Will Hunting Movie (Sri Purwati)*

**INTRINSIC REVIEW AND MISE-EN-SCÈNE STUDY OF  
GOOD WILL HUNTING MOVIE**

**Sri Purwati**

**SMP Negeri 1 Tanggunharjo, Grobogan**

Email: ipunkwatinugroho41@gmail.com

**Abstract**

*Watching movie is interesting and important. It can give people pleasure and fresh. People can also learn so many things about life from movie. Film or movie has an initial story, idea, or commission, through screenwriting, casting, shooting, sound recording and pre-production, editing, and screening the finished product that is called as mise-en-scène. Mise-en-scène plays an important role to convey many things in a film or movie such as conveys message or moral value, build a narrative, etc. Based on those facts, this research tries to analyze the elements of mise-en-scène in Good Will Hunting movie, how mise-en-scène can work to communicate mood and meaning in Good Will Hunting Movie.*

*The method of the research are method of observing data, method of collecting data, method of analyzing data, and presenting data. In the method of collecting data by doing observation data, document data, and audiovisual data that the primary data used the movie of Good Will Hunting. Analyze data based on its structural elements from movie, individual's observation by observing movie and conducted the data analysis to describe mise-en-scène of the movie.*

*The result of the research shows that applying of camera technique used in this movie is so many varieties. Long shot contains landscape but gives the viewers more specific idea of setting. A long shot may show the viewers the building where the action will be taken. Full shot contains a complete view of the characters. From this shot, viewers can take in the costumes of characters and may also help to demonstrate the relationships between characters. Close-up contains just one character's face. This enables viewers to understand the actor's emotions and also allows them to feel empathy for the character. Overall the composition and cinematography techniques used in this movie are good.*

**Keywords:** *Movie, Good Will Hunting, Mise-en-scene, Cinematography*

**1. Introduction**

Movie is one branch of the art that usually contains someone's life story, fiction, and biography as an entertainment for people. Movie usually describes about love, life, politic, violence, etc. According to Bourdieu as quoted by Kathie Njanie (2007, p.2), symbolic violence is violence wielded with tacit complicity between its victims and its agents, insofar as both remain unconscious of submitting to or welding it.

Movies, also known as films, are types of visual communication which uses moving pictures and sound to tell stories or teach people something. People in every part of the world watch movies as a type of entertainment, a way to have fun. For some people, fun movies can mean movies that make them laugh, while for others it can mean movies that make them cry, or feel afraid. Sumarno (1996, p.13) sates that films or movies play role as a mean of

communication used to provide entertainment that presents stories, events, music, drama, humor and other technical offered for public.

Making film or movies is not an easy work. Hence, there are so many people whom they call them the movie lovers watching movies to appreciate the hard efforts of filmmaker in presenting and realizing his ideas in film or movie. The viewers certainly play a role in the continuity of film production. Film or movie is not just a matter of story, but also contains complex information about many things. For example, by watching film, people can understand the culture of a place or a country to the way of thinking of certain groups or people in one country.

Film or movie can also be a source of learning for making films or movies. Many filmmakers watch films or movies to learn about market demand, scene settings, plot development, or just looking for inspiration in making films. But before people make a film or movie they should know how a film or movie is made. Filmmaking is the process of making a film or movie, generally in the sense of films intended for extensive theatrical exhibition.

Filmmaking involves a number of discrete stages including an initial story, idea, or commission, through screenwriting, casting, shooting, sound recording and pre-production, editing, and screening the finished product before viewers see that may result in a film release and exhibition. They are all that in filmmaking called as *mise-en-scène*. Due to those conditions, the researcher believes that it is needed to learn *mise-en-scène* if people want to make a film or a movie and how the elements work together to communicate mood and meaning.

## **2. Theoretical Framework**

### **2.1 What a Film or Movie is**

Film or movie is one of entertainment which cannot be separated from people's life now. It also becomes a medium to describe about human life and all aspect of problems, and it can retell a story or event in the last time. According to Hornby (1995; p.434) in Oxford Advanced learner's Dictionary of Current English: "*Film is a story etc recorded as set of moving pictures to be shown on television or at cinema*".

### **2.2 How A Film or Movie is Made**

Filmmaking or in an academic context, film production is the process of making a film, generally in the sense of films intended for extensive theatrical exhibition. Filmmaking involves a number of discrete stages including an initial story, idea, or commission, through

screenwriting, casting, shooting, sound recording and pre-production, editing, and screening the finished product before viewers see that may result in a film release and exhibition.

Film production consists of five major stages:

**a. Development**

Development is the first stage in which the ideas for the film are created, rights to books/plays are bought etc., and the screenplay is written.

**b. Pre-production**

It is the part of arrangements and preparations are made for the shoot, such as hiring cast and film crew, selecting locations and constructing sets.

**c. Production**

The raw footage and other elements for the film are recorded during the film shoot.

**d. Post-production**

The images, sound, and visual effects of the recorded film are edited and combined into a finished product.

**e. Distribution**

The completed film is distributed, marketed, and screened in cinemas and/or released to home video.

**2.3 Mise-en-scène**

Mise-en-scène, pronounced meez-ahn-sen, in film or movie is a term used to describe the setting of a scene in a movie or a film. It refers to everything placed on the stage or in front of the camera; including people. Mise-en-scène is derived from French "placing on stage". The French term mise-en scène is used to mean staging or putting on an action or scene. Whatever comes in front of the camera falls under the umbrella term mise-en-scène. It is also commonly used to refer to single scenes within the film to represent the film.

Bordwell and Thompson (2003, p.66) says that in cinematic terms, mise-en-scène can be referred to all the elements of a film that we see in front of the camera and the way it is arranged. While Barsam and Monahan (2009, p.74) state that the elements, which include décor, lighting, space, costumes and acting, have an important role in imparting a mood to the story and delivering a meaning to the visuals, thus playing a crucial role in signifying the director's narrative mastery. It involves visual composition, the movement and position of on-screen actors and the properties set as part of stage design.

From the above description, we can see that the arrangement of everything that appears in the framing; actors, lighting, décor, props, costume, is called *mise-en-scène*. The frame and camerawork are also considered part of the *mise-en-scène* of a movie. Good understanding and analysis of *mise-en-scène* will result in effective creative practical outcomes. Actor's performances contribute a great deal to a film's meaning. Most narrative feature films tell stories about human being and the conflicts they face.

**a. Casting**

Casting is part of the pre-production process. Casting is the process of selecting and hiring actors to play the roles and characters in a film production. Casting is done by the film director and casting department of film production.

**b. Acting Style**

Acting is a combination of body movements and voices of human or non-human characters. McDonald (2000, p.28) states that nevertheless acting, in supports from other components, crucially expresses the meaning of the film. For a viewers, the activity of reading a performance involves the bringing together of actor and character, and the interpretation and evaluation of acting has tended to assess whether or not the actor has 'become' the character.

**c. Performance**

Performance includes physical expressions, vocal delivery and interaction between performers; with reference to issue of staging or choreography where relevant. Like setting and costume, figure expression and movement are important elements of *mise-en-scène* used by the director to support the narrative as well as help develop the thematic unity of a film. Figure expression refers to the facial expressions and the posture of an actor, whereas figure movement refers to all other actions of the actor, including gestures.

**d. Figure Placement (Blocking)**

The meaningful arrangement of the actors on the set is called blocking. Blocking is an area overlooked by actors; the positioning and movement of the characters to tell the story in visual terms. This placement can suggest the attitudes of the characters toward one another, so the story situation is conveyed to the viewers with or without dialogue. It makes the viewers understand, at times contrary to the dialogue, the inner meaning existing within and between characters.

#### **e. Costumes**

Costumes or clothing and its accessories, are the only aspect of mise-en-scène that is easily noticeable by almost everybody. It includes makeup, hair, and clothes or wardrobe choices that are used to show the personality of the character.

#### **f. Make-up**

A make-up applies cosmetics from the top of a person's head to the top of their breastbone. Like other components of mise-en-scène, make-up is also genre specific. Make-up has a wide range of importance in the composition of a character. Make-up can reflect the attitude and behavioural traits of a character. It all depends on the complexity of the special effects make-up and how important the lead special effects make-up is.

#### **g. Props**

Props which is short for properties are items used or carried by an actor, or items on the set. Props can tell the viewers where the drama is set (place). The time period of the drama. They can also give information about a characters: age, personality, mood, occupation. Props is the term given to an item carried or worn by a character e.g. glasses, handbag, wallet, etc. Props is the term given to an item placed on the set, usually part of it e.g. a lamp, clock, picture, etc.

### **2.4 How Mise-en-Scène Works in A Film or Movie**

The aspect of mise-en-scène plays an extremely active role in film and periodically may assume as much importance in the total film as the action, or events. Through mise-en-scène, character and narrative development, themes, ideologies and aesthetics are conveyed to viewers through careful composition of the visual elements recorded by the camera. Mise-en-scène is central to analysis work and pulls in understanding of narrative, values and themes. It aligns spectators' interpretations and responses. Good understanding and analysis of mise-en-scène will result in effective creative practical outcomes.

Jayakrishnan and Amrita Vishwa (2015) emphasized that in cinematic terms, mise-en-scène can be referred to as all the elements of a film that we see in front of the camera and the way it is arranged (Bordewell and Thompson, 2003). Those elements, which include décor, lighting, space, costumes and acting, have an important role in imparting a mood to the story and delivering a meaning to the visuals, thus playing a crucial role in signifying the director's narrative mastery. It involves visual composition, the movement and position of on-screen actors and the properties set as part of stage design (Barsam and Monahan, 2010).

### **3. Research Methods**

#### **3.1 Research Design**

In this research, the researcher used qualitative textual analysis method. The data which were taken are texts or words. The methodology section allows the reader to critically evaluate a study's overall validity and reliability. Vanderstoep and Johnston (2009, p.7-8) states that qualitative research is a research that produces narrative or textual descriptions of the phenomenon under study, so the researcher provides richer and more in depth understanding of the population.

#### **3.2 Method of Data Collection**

The data collection method used in this study were by observation, documentation, and audiovisual. The primary data that the researcher used in this study was the movie of *Good Will Hunting*, the secondary data were obtained from some sources, such as books, articles, and journals related to mise-en-scène. In collecting data, watch-read-write technique was used.

#### **3.3 Method of Data Analysis**

In analyzing data, the researcher applies a descriptive approach. The steps taken by the researcher in analyzing the data are the first is analyzing the data based on its structural elements. Focus will be paid on the structural analysis of the movie. The second step is analyzing the data based on individual's observation that is by observing movie. The data analysis was conducted to describe mise-en-scène of the movie. It can be trusted that it was used to achieve dependability, conformability, transferability, and credibility.

### **4. DISCUSSION**

#### **4.1 Intrinsic Review of *Good Will Hunting***

*Good Will Hunting* is a 1997 drama film directed by Gus Van Sant and written by Matt Damon and Ben Affleck. The film took a set in Boston, Massachusetts. The film tells the story of Will Hunting (Matt Damon), a troubled Irish-Catholic young man who is gifted with extraordinary mathematical skills, as well as being a miracle and self-taught, but his job is a menial worker as a janitor at the Massachusetts Institute of Technology. Prone to violence and extremely loyal to his friends, Chuckie (Ben Affleck), Morgan (Casey Affleck) and Billy (Cole Hauser), Will has pushed away everyone else whom has tried to get close to him because of his abusive past and introverted personality.

Will : What do I want a way outta here for? I want to live here for the rest of my life. I want to be your next door neighbor. I want to take our kids to little league together up Foley Field.

After solving a complex mathematical equation at the Massachusetts Institute of Technology, Will is discovered by Professor Gerald Lambeau (Stellan Skarsgard), a Fields Medal-winning mathematician who sees a lot of potential in Will Hunting, and he sends him to psychiatrist named Sean Maguire (Robin Williams). At the same time, while Will has a counselling with the psychiatrist, Will Hunting is having a close relationship with the beautiful girl, Skylar (Minnie Driver), who is also confronting her own personal problems. Will has to learn to overcome his deep fear of abandonment with Sean's help in order to learn how to trust and love the people who care about him. *Good Will Hunting* movie has a brilliant screenplay in everything, dialogue, character, structures, story, and in service how the viewers experience emotions.

Sean : My wife's been dead two years, Will. And when I think about her, those are the things I think about most. Little idiosyncrasies that only I knew about. Those made her my wife, we get to choose who we're going to let into our own weird little worlds. You're not perfect. And let me save you the suspense, this girl you met isn't either. The question is, whether or not you're perfect for each other. You can know everything in the world, but the only way you're findin' that one out is by giving it a shot.

#### **4.2 Mise-en-Scène in *Good Will Hunting* Movie**

*Good Will Hunting* is a film which conveys many related themes and messages to its viewers. The film took place between April and June 1997. Although the story is set in Boston, and many of the scenes were done on location in the Greater Boston area, many of the interior shots were filmed at locations in Toronto, with the University of Toronto standing in for Massachusetts Institute of Technology and Harvard University. The classroom scenes were filmed at McLennan Physical Laboratories of the University of Toronto and Central Technical School. Harvard normally disallows filming on its property, but permitted limited filming by the project after intervention by Harvard alumnus John Lithgow. Likewise, only the exterior shots of Bunker Hill Community College were filmed in Boston, however, Sean's office was built in Toronto as an exact replica of one at the college.

#### **4.2.1 The Opening (Beginning) Scene**

It takes a rundown house that is the main character lives. The main character, Will Hunting, the Static or flat character, Chuckie Sullivan, Will's closest friend, and the stock character that is a woman, Will's neighbor who is sitting in front of her house, is introduced. We say that the woman is as the stock character, because she just appears once in the whole movie, just in the opening scene. This scene was accompanied by music of orchestral "Between the Bars" arranged by Elliott Smith. In Massachusetts Institute of Technology, another characters are introduced. They are Gerald Lambeau, the Math Professor of Massachusetts Institute of Technology, Tom, Lambeau's assistant, and the others are so many students in Lambeau's class.

The costumes or clothing they wear and the accessories are for daily clothes, and so does the use of make up. For examples the clothing worn by Chuckie, a white track suit which implies that he is young and sporty. There is no special for the view. The props used are also for the daily life, the home of Will, fulfill with the home furniture, like chairs, tables, and the equipment that we can find in common home. And it is also at the university, there are the furniture and equipment for lecture, such as chalkboard, tables, books, chairs, and some others.

The cinematography of this scene shows applying the camera for shooting the scene using some techniques from the camera movement, camera shot, camera framing and camera angle. From the camera movement, we find some zoom shots; zoom in and zoom out. Zoom shot gives effect to draw attention to a specific detail in the shot, give a character power, and to emphasize a comedic or dramatic moment. The first is when the camera shoots Will Hunting, the main character at the opening shoot to introduce him; when Chuckie, Will's closest friend comes to Will's house driving his car; when Chuckie come toward Will's house; and when Chuckie and Will leave Will's home by car.

The angle gives viewers a good view of what state the house is and also a good view of what the character is wearing and how he acts. The lighting in this scene, light to the left and right side of the door is dark and the sunlight is shining on the door which gives the impression that the house may be a bit messy and it does not look very nice but who is inside is a lot nicer. It is also applied in the Lambeau's classroom.

#### **4.2.2 Bar Scene**

One night after work, Will and his best friend Chuckie and a couple of their other friends, Billy and Morgan go to a bar near Harvard University. At the bar, Chuckie spots a beautiful woman, Skylar, and he kicks on her, claiming to be a Harvard student himself. One of Skylar's fellow co-eds, Clark, tries to humiliate Chuckie, challenging his knowledge of American colonial history. Will steps to Chuckie's defense, matching Clark step for step with historical facts he had memorized. A potential fight is eventually defused and Will finds that Skylar is attracted to him, getting her phone number. The scene is often called "them apples" scene because at the end, Will tells Clark he got one of the girls' phone number. As he is leaving the bar he asks, "How you like them apples?"

The costumes or clothing and its accessories are for hanging-out clothes, and so does the use of make up. For examples the clothing worn by Skylar, a black singlet which implies that she is fashionable girl. The props used are also for the bar prop, like bottles of beer, lamps with dim light, wine glasses, and the other equipment for bars as common.

The cinematography of the scene applies the camera for shooting this scene used some techniques from the camera movement, camera shot, camera framing and camera angle. From the camera movement, viewers find some zoom shots; zoom in and zoom out, such as when Chuckie closes to the girl, Will follows Chuckie when there is someone who bothers Chuckie. Viewers also find pan shot when Will argues with Clark; dolly shot for shoot the conversation between Will and Skylar; truck shot, when the camera shot Will and his buddies communication; and also rack focus when the camera shoots two girls coming into the bar in blur and then in clear figure, that is Skylar.

The angle gives viewers a good view of the scene to show how the character are acting. The lighting in this scene, light to the left and right side of subject gives the impression that the atmosphere is really different from the place out of bar. It shows the night life. All these elements of cinematography can be found in the Appendix E.

### **4.2.3 Fight Scene**

The scene is going on when Will and his buddies go home from watching baseball match. The cinematography technique in this scene is complex enough. Applying camera of movement and placement that viewers can see is the using of zoom shot, zoom in or zoom out when the fighting happens. How Will and his buddies hit and kick their oppsite guys are be focussed in zoom shoot. But on the other shot we also find, tilting technique when Will is arrested by the

police, pan shot when the camera covers to shoot the fighting that is going on in some side of the base ball field, dolly shot, when covers all the guys involed in fighting, pedestral, too, in covering the guys who involved in fight, a truck technique to focuses the expression of each guy who fight from one side to others, and rack shot, too. From the technique of cinematography applied in this scene, viewers can see as if the fighting is so real, so rough and wild fighting. All these elements of cinematography can be found in the Appendix F.

#### **4.2.4 Courtroom and Jail Scene**

A few days later Will attacks a youth who had bullied him years before in kindergarten, and he now faces imprisonment after beating up a police officer who breaks up the fight, a tough judge refuses to be tricked by Will's sharp knowledge of law precedent, which includes citing a case from the 1700s. Realizing Will might have the potential to be a great mathematician, such as the genius Évariste Galois, Lambeau intervenes on his behalf, offering him a choice, either Will can go to jail, or he can be released into Lambeau's personal supervision, where he must study mathematics and see a psychotherapist to help him with his anger and defensive personality. Will chooses the latter even though he seems to believe that he does not need therapy.

The cinematography applied in this scene uses some techniques from the camera movement, camera shot, camera framing and camera angle. From the camera movement, viewers find some zoom shots; zoom in and zoom out, such as when Will defend himself from the prosecutor's indictment. Viewers also find pan shot when they involve in debate of the indictment trial; truck shot; and also rack focus. The angle gives viewers a good view of the scene to show adjudication is on progress. The lighting in this scene, light to the left and right side of subject gives the impression that the atmosphere is really show in the process of judiciary. All these elements of cinematography can be found in the Appendix G.

#### **4.2.5 Will's Therapy and Park Scene**

The therapy that Will has to be followed takes places at Lambeau's office, Sean's office, Sean's apartment, and in a park. After having some theraphies from some different therapists and psychologists, Will has a last theraphist named Sean McMaguire, an estranged old friend and the MIT classmate of Lambeau.

In Sean's room, several shots are used in the scene at different times. Over the shoulder and mid shots, both allow the setting to be seen, reminding the viewers of the intimacy of the

conversation, with just the two characters in a small office. As their discussion heats up, the shots get closer, moving from mid close ups to close ups, and there is also movement with the depth of focus, when Will begins to insult Sean, the shot changes from deep to shallow focus, allowing both of the characters emotions to be seen in the same frame. The attention is purely on the characters, and it creates a less choppy sense during their conversation, with the focus shifting slowly and less noticeably than a typical cut. The technique of the camera placement is also used in the park scene.

The props around the office may help to indicate what kind of a person Sean is, with what looks like mess everywhere, and his appearance may also match that his unkempt beard and casual clothing. Similarly, Will also has quite a messy appearance, wearing a t-shirt with holes in it tucked into trousers. There is both natural and artificial lighting, with sunlight coming through a window, missing Will's face as he insults Sean's painting, but it creates a fairly harsh effect, allowing the viewers to see their tired expressions. This is particularly important after Will leaves, as Sean is left alone, looking miserable.

This furthers still when Sean goes home, as the viewers see alcohol as an immediate prop, suggesting his possible unhappiness, and unwillingness to deal with other things such as the dirty dishes by his sink. Will's feeling of repressed because of self blame and the fear of not being loved are what has held Will back his whole life, until his breakthrough in therapy, he seems to have believed he was unworthy and incapable of having a better life, including his girlfriend's love. All these elements of cinematography can be found in the Appendix H.

#### **4.2.6 The Closing or Ending Scene**

The ending scene is great because it has two callbacks. One is the line 'have to see about a girl' as well as Chuckie showing up to Will's empty house. There is a clear resolution because we know Will goes to see Skylar and get out of Boston, and we are left although we want to wait a little bit longer.

The scene takes place at Sean's and Will's apartment. Will goes to Sean's apartment to send Sean a notice that Will will go to see Skylar in California. Meanwhile at the similar time, Chuckie and Will's other buddies, Morgan and Billy go to Will's apartment to pick him up for having fun like usual they do. Of course, Chuckie can not find Will at his apartment. Chuckie realizes Will is not there, but he thinks Will goes to meet Skylar. Chuckie smiles meaningfully by himself for his buddy's happiness.

The cinematography technique in this scene is variety enough. Applying camera of movement and placement that we can see is the using of zoom shot, zoom in or zoom out when Will comes closer to Sean's apartment and Chuckie comes closer to Will's apartment. How Will and his buddies drive their car to reach their destinations. But on the other shot we also find, tilting technique to shoot Chuckie in front of Will's apartment and Will, in Sean's apartment.

The camera covers to shoot Sean's activities in packing his clothes, his things, Will who looks Sean from out of Sean apartment, and Sean just sees Will from inside his apartment, and also Chuckie who walks back and forth in front terrace of Will's apartment. The using of dolly, pedestral, truck, and rack shot techniques to apply the expression of each guy who focus to their mind. and activities they do. The song of Miss Misery composed by Elliott Smith closes this movie as it ends by Will driving his car to his new life.

### **4.3 Film Sound of *Good Will Hunting***

Throughout the initial scene set in Sean's office, there is only diegetic sound of the two characters talking. The lack of background noise helps the viewers to fully focus on the dialogue, with the build of tension transferring easily to viewers, coming across powerfully without the disturbance of other sound such as music. It also enables the emotion in their voices be heard clearly.

#### **4.3.1 Music**

Like so many awesome films from the 1990s, *Good Will Hunting* had its main score written by legendary composer Danny Elfman. And as with any Elfman score, the music has a real sentimental tinge to it. It makes us think of leaves falling off the trees in autumn. It does not really do a great job of showing the dark side of Will Hunting but maybe Elfman figured that anything too dark would make it hard to concentrate on what was going on in the movie or the opening scene. Viewers will also find four songs by the singer-songwriter Elliott Smith in this movie, including the song "Miss Misery" that he recorded for the closing scene. If they want to see the dark side of Will's experience, this last one is the song for them.

#### **4.3.2 Dialogue**

The dialogue of *Good Will Hunting* is sharp and brilliant. It means that the dialogue used in the movie can fulfill the movie dialogue functions such as bring conflict, character, information, emotions, and move the story forward. In particular, it causes various emotions by the viewers,

from laughter to recognition, from empathy to upset, a complete scale of emotions. The dialogue is realistic, sometimes it is too fast by using accents thick, and otherwise it is too deep for the viewers to understand them. It means that the dialogue is a real as we use in the daily live. All dialogues or monologue flow naturally. That means that the dialogue used in this movie is natural, the dialogue spoken in a style to mimic real life conversation, including natural rhythms and phrases that give the viewers the impression the dialogue is realistic. Here are the examples of dialogues used in *Good Will Hunting* movie.

### 4.3.3 Soundtrack

The musical score for *Good Will Hunting* was composed by Danny Elfman, who had previously collaborated with Gus Van Sant on *To Die For* and would go on to score many of the director's other films. The film also features many songs written and recorded by singer-songwriter Elliott Smith. His song "Miss Misery" was nominated for the Academy Award for Best Original Song. Elfman's score was also nominated for an Oscar. These are the soundtrack of *Good Will Hunting* movie released on December 2, 1997.

No.	Title	Music	Length
1.	Between the Bars (Orchestral)	Elliott Smith	1:09
2.	As the Rain	Jeb Loy Nichols	4:51
3.	Angeles	Elliott Smith	2:55
4.	No Name #3	Elliott Smith	3:10
5.	Fisherman's Blues	The Waterboys	4:19
6.	Why Do I Lie?	Luscious Jackson	3:27
7.	Will Hunting (Main Titles)	Danny Elfman	2:41
8.	Between the Bars	Elliott Smith	2:21
9.	Say Yes	Elliott Smith	2:15
10.	Baker Street	Gerry Rafferty	4:08
11.	Somebody's Baby	Andru Donalds	3:10
12.	Boys Better	The Dandy Warhols	4:32
13.	How Can You Mend a Broken Heart?	Al Green	6:18
14.	Miss Misery	Elliott Smith	3:12
15.	Weepy Donuts	Steve Bartek, Danny Elfman	3:48

<b>Total length:</b>	<b>52:16</b>
----------------------	--------------

#### **4.3.4 Composition**

The composition of *Good Will Hunting* movie is beautiful enough. Through the props or sets, costumes, and figure expression and movement, viewers can see the characters grew and change throughout the movie. From the beginning of the film viewers can notice a lot about Will Hunting through the sets and props in his room. There is a huge collection of books on the ground surrounding him. His bed does not include a frame, but rather just a mattress and a blanket on the ground. Accompanying the room is also no cabinets, two chairs and a lamp on a crate of milk. It shows to the viewers that Will likes to read all different types of literature and he is intelligent. As we know, people who like reading have more knowledge and they are smart.

The use of color in this movie is very natural. The use of warm ambers is a smart way to create a sense of humanity and creates a strong sense of empathy for Will. When Will is in a place he feels safe and comfort, the colors are very warm and appealing. For example, when he is in Skylar's room at Harvard, or in Sean's office, or in his apartment, the dominant color is amber.

The applying of camera technique used in this movie is so many varieties. Long shot contains landscape but gives the viewers more specific idea of setting. A long shot may show the viewers the building where the action will be taken. Full shot contains a complete view of the characters. From this shot, viewers can take in the costumes of characters and may also help to demonstrate the relationships between characters. Close-up contains just one character's face. This enables viewers to understand the actor's emotions and also allows them to feel empathy for the character.

Bird's Eye Angle, an angle that looks directly down upon a scene often used as an establishing angle, along with an extreme long shot to establish setting. High Angle is a camera angle that looks down upon a subject. A character shot with a high angle will look vulnerable or small. These angles are often used to demonstrate to the viewers a perspective of a particular character. Low Angle is a camera angle that looks up at character. It makes character look more important and powerful. An aerial shot during the playground fight scene is to re-show the sense of unity Will's buddies have. It creates an amazing sense of emotional connections. It was

absolutely beautiful. Overall the composition and cinematography techniques used in this movie are good.

#### **4.4 Defect of *Good Will Hunting* Movie Making**

The film relies too much on dialogue. There are some hugs, some tears, some shouting, but to know more about souls of Will and Sean, we have to listen to speech after speech they talk. A less interesting of covering film gives the impression of monotone sense, and there is less backsound hitch that it can live the atmosphere more, and it is not noticed. We can say this film with drama genre is a bit boring because it is lack of musical effects. The storyline sometimes jumps from one storyline to another even though it happens at the same time and it sometimes makes viewers may think that that happens in diferrent times. The film ending or closing is still hanging because it is uncertain whether Will Hunting will successfully find and meet Skylar or not. But the viewers can assume that Will Hunting will meet and live together with Skylar who really loves him.

The story of *Good Will Hunting* movie takes from a bad boy, so the use of rough dialogue may be it is one of the defect of the film. And because of it, the movie can not be watched by people from any all ages, it is not suggested for children who are still minors. Overall, this movie is interesting enough and the mise-en-scene is, too. All details in a motion picture are important but the mise-en-scene will always be the most important aspect of every film. There are some things we can learn for this life from this movie like there is nothing perfect in this world, even love, as people grow older, they will understand about love, pain, feeling of loss, and the life itself.

#### **5. Conclusion**

The elements of mise-en-scène in *Good Will Hunting* Movie is so complex. People can find almost all the elements of mise-en-scène from human figure such as acting, acting style, performance, figure placement (blocking), costumes, props and make-up, cinematography, lighting, and composition. Mise-en-scène of *Good Will Hunting* movie is so interesting as viewers can see from the beginning of the film, they can notice a lot about Will Hunting who Matt Damon plays, through the sets and props in his room. The costumes and make-up are not overdone, all are done as a real life. The cinematography techniques used in this movie are so

beautiful. Viewers can find applying camera movement and placement used in this movie in many techniques, from camera shot, camera frame, camera angles and lighting techniques in every scene or framed they can catch.

The aspect of mise-en-scène plays an extremely active role in movie and it also applies to *Good Will Hunting*. Mise-en-scène of *Good Will Hunting* sets the mood of each scene, describes who each character is and what their objective is in the film. Mise-en-scène that is built in *Good Will Hunting* movie reinforces the idea of the movie supporting by all elements that work properly as long as the movie is showed. Mise-en-scène in *Good Will Hunting* movie can evoke emotions viewers that permeate the whole movie.

Mise-en-scène can be felt like a convoluted and overly-complicated concept to understand, but it is necessary to look at what a camera is capturing from a wider perspective. It is a concept that helps people look at the shot as a whole, not just with the cinematographic elements (lighting, camera angle, etc.), character elements (blocking, wardrobe, etc.), or set design (props, decor, etc.) alone. Mise-en-scène is not about the individual elements, it is about how they harmonize to create the mood and story.

## **6. References**

- A.S. Hornby. (1995). *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English* 5<sup>th</sup> ed). Oxford: London University Press.
- Bordwell, David, and Thompson, Kristin. (2003). *Film Art, An Introduction* (7<sup>th</sup> ed). New York: The Mc Graw-Hill Companies.
- Brown, Blain. (2012). *Cinematography Theory and Practice Image Making for Cinematographers and Directors* (2<sup>nd</sup> ed). United States of America: Focal Press.
- Monahan, Dave, and Barsam, Meran, Richard. (2009). *Looking at Movies An Introduction to Film* (5<sup>th</sup> ed). United States of America: W. W. Norton & Company, Inc.
- Monahan, Dave, and Barsam, Richard, and Gocsik, M. Karen. (2010). *Writing about Movies* (4th ed). United States of America: W.W. Norton & Company, Inc.
- Sreekumar, Jayakrishnan, and Vishwa, Amrita. Vidyapeetham. (2015) Creating Meaning through Interpretations: A Mise-En-Scene Analysis of the Film 'The Song of Sparrows' *Online Journal of Communication and Media Technologies*  
<https://www.ojcmt.net/article/creating-meaning-through-interpretations-a-mise-en-scene-analysis-of-the-film-the-song-of-sparrows-5687>

Sumarno, Marselli. (1996). *Dasar-Dasar Apresiasi Film* (1<sup>st</sup> ed). Jakarta : PT. Grasindo.

Tobias, W, Ronald. (1993). *20 Master Plots (and How to Build Them)* (1<sup>st</sup> ed). United State of America: Writer's Digest Books, an imprint of F&W Publications, Inc.

Thompson, Roy, and Bowen, J, Christopher. (2013). *Grammar of the Shot* (2<sup>nd</sup> ed). United Kingdom: Focal Press Taylor and Francis Group.

Vanderstoep, W, Scott, and Johnston, D, Deirdre. (2009). *Research Methods for Every Life Blending Qualitative and Quantitative Approaches* (1<sup>st</sup> ed). United State of America : Jossey-Bass A Wiley Imprint

**GAYA BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH  
BAHASA JEPANG BERBASIS *ONLINE LEARNING***

**Sri Muryati<sup>1)</sup>, Bekti Setio Astuti<sup>2)</sup>, Trismanto<sup>3)</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas 17 Agustus 1945 Semarang  
email: [srisensei75@gmail.com](mailto:srisensei75@gmail.com)

<sup>2</sup>Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas 17 Agustus 1945 Semarang  
email: [astutitaswin@gmail.com](mailto:astutitaswin@gmail.com)

<sup>3</sup>Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas 17 Agustus 1945 Semarang  
email: [trismanto.tris23@gmail.com](mailto:trismanto.tris23@gmail.com)

*Abstract*

*This research is predicated on the problem of learning that is faced by students in university during social distancing due to Coronavirus outbreak. One of the striking problems is most students are not comfortable with e-learning. The aim of this article is grasping the typology of students particularly in e-learning that is conjunction with four aspects namely learning patterns, doing assignments, learning habits and using tools. Furthermore, the other objective is the research will be contributed to lecturers, faculties, universities and policymakers in term of planning, creating, and developing e-learning systems. The methodology used in this research is quantitative with descriptive type where is the population or sample as the object of the research and it is only to describe a variable without comparing to other variables. The result of the study denotes the typology of visual learners dominating learning pattern and doing assignment which was 54% and 46% respectively. While in learning habit, the auditory type was the most popular which was 42% however the kinesthetic type had a low percentage because this activity was rarely carried out in e-learning hence that is why the quantity is negligible.*

*Keywords: auditorial; kinestetik, visual, e-learning*

## **1. Pendahuluan**

Indonesia dan hampir seluruh negara di dunia mengalami musibah wabah COVID-19 pada awal tahun 2020. Karena adanya wabah COVID-19, perguruan tinggi di Indonesia harus menghadapi keputusan keberlanjutan pembelajaran dan perkuliahan dengan tetap menjaga keamanan dosen, mahasiswa, dan staf akademik dari virus yang terus bergerak cepat. Perkuliahan tatap muka di kelas, praktikum di laboratorium, maupun kuliah lapangan diganti dengan perkuliahan daring. Hal tersebut dimaksudkan untuk membantu pencegahan virus yang menyebabkan COVID-19 (Hodges, Trust, Lockee, & Bond, 2020). Perpindahan perkuliahan menjadi daring memungkinkan pembelajaran menjadi fleksibel dapat dilaksanakan kapan saja dan di mana saja, namun pembelajaran seperti ini merupakan hal yang baru bagi sebagian civitas academica. Hal itu karena pembelajaran secara daring tidaklah berarti memindahkan perkuliahan tatap muka dengan menggunakan daring, tetapi merubah pembelajaran konvensional yang selama ini dilakukan ke dalam domain pembelajaran dalam jaringan yang serba teknologi. Selain kendala tersebut, terdapat juga asumsi bahwa kualitas dari pembelajaran daring juga dinilai memiliki kualitas yang lebih rendah daripada pembelajaran tatap muka (Hodges, Trust, Lockee, & Bond, 2020). Meskipun demikian, pembelajaran harus tetap dilaksanakan secara optimal melalui berbagai platform. Terdapat lima hal yang dapat menjadi pertimbangan dosen dalam memilih platform perkuliahan daring (Martin, 2020), yaitu: instruksi, konten, motivasi, hubungan interpersonal

dosen dan mahasiswa, dan kesehatan mental. Beberapa platform yang digunakan oleh dosen mengajar Bahasa Jepang adalah *google classroom*, *google meet* grup whatsapp, aplikasi *zoom meeting*. Pada pelaksanaannya ditemukan beberapa kendala, seperti biaya kuota internet, dan jaringan telekomunikasi yang kadang-kadang tersendat jika para pengguna terlalu banyak. Selain dari kendala teknis ini, dosen dituntut pula untuk mampu mengembangkan model, strategi, metode dan ketrampilannya dalam pembelajaran dalam jaringan ini. Hal ini menuntut kekreatifan dari dosen untuk selalu meng-upgrading scientific knowledge yang dimiliki agar mampu untuk berkarya dengan menghasilkan produk-produk pembelajaran yang dibutuhkan oleh para mahasiswa. Pembelajaran daring memungkinkan kemandirian belajar mahasiswa meningkat. Kemandirian belajar merupakan aktivitas yang didorong oleh kemauan, pilihan, dan tanggung jawab dari pembelajar dalam hal ini mahasiswa (Pratama & Pratiwi, 2019). Kegiatan belajar mandiri yang dilakukan mahasiswa memunculkan beberapa tipologi belajar. Gaya belajar adalah kombinasi kemampuan seseorang dalam menyerap, mengatur, dan mengolah informasi belajar (Suparman, 2010). Gaya belajar mahasiswa dapat dikelompokkan menjadi tiga macam yaitu visual, auditori, dan kinestetik (DePorter & Hermacki, 2007). Tujuan Penelitian ini adalah memetakan gaya belajar mahasiswa pada saat pembelajaran daring terutama pada empat aspek yaitu, pola belajar, pola mengerjakan tugas, kebiasaan, dan alat bantu dengan harapan luarannya dapat digunakan membantu memilih, menyusun dan merancang sistem pembelajaran daring yang tepat dan efektif agar diperoleh hasil yang diharapkan

## **2. Kerangka Teori**

Teori yang di gunakan dalam penelitian ini adalah gaya belajar. Menurut S. Suparman (2010:63) Gaya merupakan kombinasi dari bagaimana seorang menyerap, kemampuan mengatur dan mengelolah informasi. Gunawan (2007:138) mendefinisikan gaya belajar sebagai cara yang lebih seseorang sukai dalam melakukan kegiatan berfikir, memproses dan mengerti suatu informasi. Misalnya, jika kita ingin mempelajari mengenai tanaman, apakah kita lebih suka nonton video mengenai tanaman atau mendengarkan ceramah, membaca buku atau mungkin bekerja langsung di perkebunan.

Drummond (1998:186) dikutip oleh Shaffat (2009:41) mendefinisikan gaya belajar sebagai “an individual’s preferred mode and desired conditions of learning.” Maksudnya, gaya belajar dianggap sebagai cara belajar atau kondisi belajar yang disukai oleh pembelajar. “The learning styles is the way individual students arrange the kinds of information they require.” Yang berarti bahwa gaya belajar adalah cara setiap siswa mengatur atau menyusun informasi yang mereka dapatkan (Davidman, 1981:377 dikutip oleh Idi, 2001:1). Gaya belajar juga bisa diartikan dengan cara kita menyerap dan mengatur informasi-informasi berkisar dari yang kongkret (yang berakar pada panca indra ragawi, menekan pada apa yang dapat diamati) hingga yang abstrak (yang berakar pada emosi dan intuisi, menekan pada perasaan dan ide-ide) kendati kebanyakan orang lebih suka pada satu cara khusus (Gregore, 1982) dikutip oleh Glover and Law (2005:90). Selain itu de Porter dan Hernacki (2007:110) berpendapat bahwa gaya belajar adalah kombinasi dari bagaimana seseorang menyerap lalu mengatur dan mengelola informasi. Gaya belajar itu sendiri adalah kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, di sekolah dan dalam situasi-situasi antar pribadi, dan ketika kita menyadari bagaimana kita dan orang lain menyerap dan mengelolah informasi yang dapat menjadikan kita belajar dan berkomunikasi lebih mudah dengan gaya kita sendiri.

Brown (2008:128) mendefinisikan gaya pembelajaran sebagai sebuah kecenderungan umum, sukarela atau tidak, untuk melakukan pemrosesan informasi dalam sebuah cara tertentu. Atau dengan kata lain gaya belajar adalah pendekatan pendekatan berbeda atau cara-cara belajar yang banyak dari kita tentunya menggunakan gaya belajar yang berbeda-beda. Gaya belajar adalah kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, di sekolah, dan dalam situasi-situasi antar pribadi. Ketika menyadari bahwa bagaimana seseorang menyerap

dan mengolah informasi, belajar dan berkomunikasi menjadi sesuatu yang mudah dan menyenangkan (Emirina, 2009:1). Jadi dari beberapa pengertian di atas, gaya belajar adalah cara seseorang dalam menerima, berinteraksi, dan memandang lingkungannya atau didefinisikan sebagai pendekatan yang digunakan peserta didik dalam mempelajari hal baru atau mempelajari berbagai mata pelajaran.

Secara umum gaya belajar dibagi menjadi tiga kelompok, yakni: gaya visual; gaya auditori dan gaya kinestetik. Gaya belajar visual adalah proses penyampaian informasi kepada pihak lain dengan menggunakan media yang terbaca oleh indera penglihatan. Beberapa pendekatan yang bisa digunakan adalah menyediakan beragam bentuk grafis untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran. Perangkat grafis itu bisa berupa film, slide, gambar ilustrasi, coret-coretan, kartu bergambar, catatan dan kartu-kartu gambar berseri yang bisa digunakan untuk menjelaskan suatu informasi secara berurutan. Gaya belajar auditori adalah gaya belajar dengan cara mendengar. Orang yang memiliki gaya belajar ini, dia lebih banyak menggunakan indera pendengaran. Ada beberapa pendekatan yang bisa dilakukan untuk belajar menggunakan gaya belajar di atas adalah dengan cara Pertama, menggunakan tipe perekam sebagai alat bantu. Alat ini digunakan untuk merekam bacaan atau ceramah yang nantinya bisa didengarkan kembali. Kedua, dengan wawancara atau terlibat dalam kelompok diskusi. Ketiga, dengan membaca informasi, kemudian diringkas dalam bentuk lisan dan direkam untuk kemudian didengarkan dan dipahami. Gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh. Pendekatan dalam gaya belajar ini adalah belajar melalui pengalaman dengan menggunakan berbagai model atau peraga, bekerja di laboratorium atau bermain sambil belajar dengan cara menjiplak gambar atau kata untuk belajar mengucapkannya atau memahami fakta.

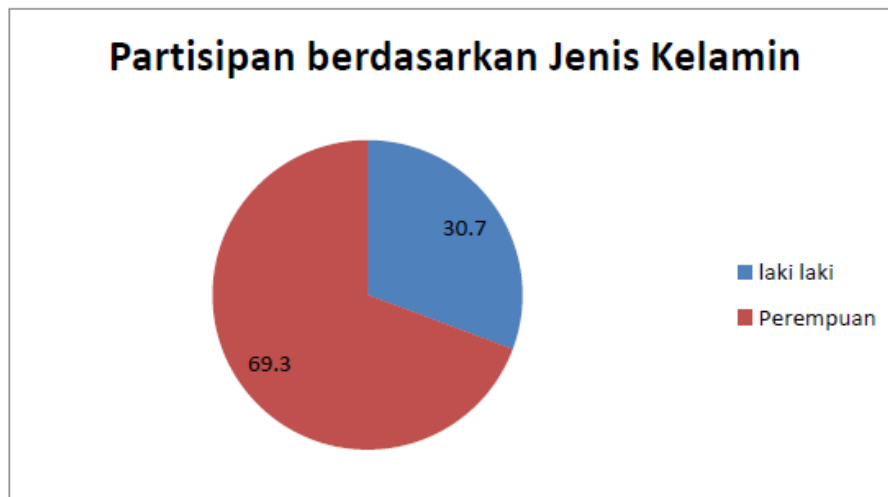
### **3. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian kuantitatif tipe deskriptif. Metode ini dilandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, adapun pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2012:8). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membandingkan atau menghubungkannya dengan variabel lain (Sugiyono, 2012: 13). Jadi, penelitian deskriptif kuantitatif merupakan data yang didapat dari sampel populasi kemudian dianalisis sesuai dengan metode statistik. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran mengenai tipe-tipe belajar yaitu visual, auditorial dan kinestetik dalam pembelajaran daring yang berfokus pada empat aspek pola pembelajaran, pola mengerjakan tugas, kebiasaan dan alat bantu. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Prodi Bahasa Jepang dengan jumlah sampel sebanyak 13 orang baik laki-laki maupun perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuisioner dengan 10 pertanyaan yang berhubungan dengan tipe belajar visual, auditorial dan kinestetik. Setiap pertanyaan memiliki tiga jawaban yakni A berhubungan dengan visual, B dengan auditorial dan C dengan kinestetik. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualifikasi dengan persentase. Selain peneliti menggambarkan data, persentase terhadap hasil angket juga dilakukan untuk mengukur sejauhmana kecenderungan mahasiswa terhadap tiga gaya belajar. Secara teknis peneliti menjumlahkan setiap jawaban mahasiswa dan memisahkan mana yang termasuk jawaban A, B, dan C kemudian mencari nilai persentase dari jawaban A, B, dan C dengan cara membagi jumlah jawaban ketiganya dengan skor maksimum ideal setelah itu dikali 100.

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Hasil

Partisipan pada penelitian ini yaitu mahasiswa program studi Bahasa Jepang sebanyak 13 orang yang terdiri dari 4 mahasiswa laki laki dan 9 mahasiswa perempuan semester 1 tahun ajaran 2020/2021



Hasil penelitian ini berdasarkan atas jawaban dari setiap pertanyaan dengan pemaparan sebagai berikut:

**Tabel 1. Pola Belajar Mahasiswa**

Kategori	Frekuensi	Presentasi
Visual	7	54%
Auditori	4	31%
Kinestetik	2	15%

Berdasarkan Tabel 1 di atas, mahasiswa program studi Bahasa Jepang lebih menyukai pembelajaran secara visual melalui teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi yaitu sebanyak 7 orang atau 53,8 . Mahasiswa yang menyukai pembelajaran daring secara auditori melalui teleconference atau mendengarkan penjelasan dari dosen sebanyak 4 orang atau 30.7%. Hal ini dikarenakan kendala sinyal internet sehingga terdapat mahasiswa yang kesulitan mendengar pembicaraan dosen secara langsung karena terdapat *delay*.

Sedangkan mahasiswa yang menyukai pembelajaran daring secara kinestetik melalui kegiatan mengoperasikan konten konten pada aplikasi, menggerakkan perangkat pada computer sebanyak 2 orang atau 15.5 %.

**Tabel 2. Pola Mengerjakan Tugas Mahasiswa**

Kategori	Frekuensi	Presentasi
Visual	3	23%
Auditori	4	31%
Kinestetik	6	46%

**Gaya Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Bahasa Jepang Berbasis Online Learning (Sri Muryati, Bekti Setio Astuti, Trismanto)**

Tabel 2 menunjukkan pola mengerjakan tugas mahasiswa selama pembelajaran daring. Sebanyak 3 orang mahasiswa atau 23%, menyukai tugas yang bersifat visual melalui tugas tugas yang berbentuk tulisan. Sebanyak 4 orang, 31% menyukai tugas yang berbentuk auditori yang berupa tugas dalam bentuk diskusi, wawancara, atau teleconference. Sebanyak 6 orang (46%), menyukai tugas yang bersifat kinestetik berupa tugas praktik seperti membuat video atau konten.

**Tabel 3. Kebiasaan Mahasiswa Selama Pembelajaran Daring**

Kategori	Frekuensi	Presentasi
Visual	3	23%
Auditori	7	54%
Kinestetik	3	23%

**Tabel 3. Kebiasaan Mahasiswa Selama Pembelajaran Daring**

Kategori	Frekuensi	Presentasi
Visual	3	23%
Auditori	7	54%
Kinestetik	3	23%

Dari tabel 3 dapat diketahui bahwa 3 mahasiswa atau 23%, menyukai kebiasaan kategori visual yaitu membaca tugas yang diberikan berupa PDF, *slide power point*, dan *e-book*. Sebanyak 7 mahasiswa (54%) menyukai kebiasaan kategori auditori dengan mendengarkan dosen langsung melalui *teleconference*. Sebanyak 3 mahasiswa (23%) menyukai kebiasaan kategori kinestetik melalui aktivitas bergerak atau membuat kreasi.

**Tabel.4. Kesulitan Mahasiswa Selama Pembelajaran Daring**

Jenis Kesulitan	Frekuensi	Presentasi
Mengingat informasi yang diberikan secara lisan	1	8%
Menuliskan informasi yang dijelaskan tetapi tidak mampu memahaminya	2	15%
Memahami hal hal yang berkaitan dengan symbol yaitu huruf kanji	10	77%

Berdasarkan Tabel 4 jenis kesulitan yang dialami oleh mahasiswa didominasi oleh sulitnya memahami hal hal yang berkaitan dengan symbol atau huruf kanji dalam bahasa Jepang, yaitu sebanyak 10 mahasiswa atau 77%, Selanjutnya adalah mahasiswa yang mengalami kesulitan untuk menuliskan informasi yang telah dijelaskan dosen namun belum mampu memahaminya sebanyak 2 orang (15%). Dan kesulitan terakhir adalah mengingat informasi yang diberikan secara lisan dalam pembelajaran daring yaitu sebanyak 1 mahasiswa (8%).

**Tabel 5. Minat Mahasiswa dalam Memilih Alat Bantu Pembelajaran Daring**

Kategori	Frekuensi	Presentasi
Visual	6	46%
Auditori	6	46%
Kinestetik	1	8%

Tabel 5 di atas merupakan tabel alat bantu yang digunakan oleh mahasiswa selama pembelajaran daring. Terdapat 6 mahasiswa (46%) memilih alat bantu kategori visual berupa gambar, video, dan ilustrasi visual lainnya. Sebanyak 6 mahasiswa (46%) memilih alat bantu kategori auditori berupa podcast, audio, dan rekaman pembicaraan atau penjelasan. Sebanyak 1 mahasiswa (8%) memilih alat bantu kategori kinestetik berupa objek nyata.

**Tabel 6. Aktivitas yang Kurang Disukai Selama Pembelajaran Daring**

Kategori	Frekuensi	Presentasi
Visual	2	15%
Auditori	6	47%
Kinestetik	5	38%

Berdasarkan Tabel 6 di atas mahasiswa yang kurang menyukai aktivitas pembelajaran daring dengan penjelasan secara langsung, video, atau, audio sebanyak 2 orang (15%). Mahasiswa yang kurang menyukai aktivitas pembelajaran daring dengan pemberian tugas membaca sebanyak 6 orang atau 47 %. Mahasiswa yang kurang menyukai pembelajaran daring dengan berdiam diri tanpa aktivitas sebanyak 5 orang atau 38%.

**Tabel 7. Tempo dalam Presentasi Makalah dalam Pembelajaran Daring**

Tempo	Frekuensi	Presentasi
Cepat	0	0%
Sedang	12	92%
Lambat	1	8

Tabel 7 merupakan tabel kecenderungan tempo mahasiswa terhadap bentuk presentasi makalah yang disimak pada saat mahasiswa lain sedang mempresentasikannya dalam pembelajaran daring. Tidak terdapat mahasiswa atau 0% yang menyukai tempo presentasi yang cepat. Sedangkan tempo presentasi sedang disukai sebanyak 12 orang atau 92%. Satu mahasiswa atau 8% menyukai tempo presentasi yang lambat

**Tabel 8. Sikap Mahasiswa dalam Menyiapkan Presentasi Makalah**

Sikap	Frekuensi	Presentasi
Pengeja yang baik, dapat melihat kata kata yang sebenarnya dalam pikiran	7	53%
Lebih pandai mengeja dengan keras daripada menuliskannya	4	31%
Lebih pandai melakukan sesuatu yang meyibukkan	2	14%

Tabel 8 merupakan sikap mahasiswa dalam menyiapkan presentasi makalah dengan kegiatan membaca buku. Sebanyak 7 mahasiswa (53%) merupakan pengeja yang baik dan dapat melihat kata-kata yang sebenarnya ketika membaca buku. Sebanyak 4 mahasiswa (31%) lebih pandai mengeja dengan keras daripada menuliskannya ketika membaca buku. Sebanyak 2 mahasiswa atau 14%, lebih pandai melakukan sesuatu yang meyibukkan ketika membaca buku.

**Tabel.9. Kondisi Mahasiswa Saat Daring Melalui Platform Video**

Kondisi	Frekuensi	Presentasi
Tidak mudah terganggu oleh keributan di sekitar	3	23%
Mudah terganggu oleh keributan di sekitar	7	54%
Biasa saja	3	23%

Tabel 9 di atas adalah tabel yang menunjukkan kondisi atau perasaan mahasiswa ketika belajar daring secara langsung dengan dosen melalui platform video. Sebanyak 3 mahasiswa atau 23% merasa tidak mudah terganggu oleh kesibukan di sekitar. Sebanyak 7 mahasiswa atau 54% merasa mudah terganggu oleh keributan di sekitar, dan sebanyak 3 mahasiswa atau 23 % merasa biasa saja saat pembelajaran daring melalui video dengan dosen.

**Tabel 10. Minat Mahasiswa Terhadap Huruf Jepang**

Minat	Frekuensi	Presentasi
Lebih menyukai kanji daripada hiragana	2	15%
Lebih menyukai hiragana daripada katakana	9	70%
Lebih menyukai katakana daripada hiragana	2	15%

Berdasarkan table 10 diatas, mahasiswa yang lebih menyukai kanji dari pada hiragana sebanyak 2 orang atau 15%. Sebanyak 9 mahasiswa atau 70 % lebih menyukai hiragana daripada katakana. Mahasiswa yang menyukai katakana dibanding hiragana adalah 2 orang atau 15 %.

## 4.2. Pembahasan

Hasil temuan dalam penelitian ini adalah mahasiswa mahasiswa lebih menyukai aspek visual selama pembelajaran daring dengan persentase mahasiswa memilih aspek visual dalam tiga pernyataan lebih tinggi daripada persentase aspek lainnya, kecuali pada kebiasaan mahasiswa dalam pembelajaran daring. Rekapitulasi keempat pernyataan dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 11. Rekapitulasi Gaya Belajar Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring**

Aspek	Presentase			
	Pola Belajar	Pola Mengerjakan Tugas	Kebiasaan	Alat Bantu
Visual	54%	23%	23%	46%
Auditori	31%	31%	54%	46%
Kinestetik	15%	46%	23%	8%

Aspek visual adalah salah satu gaya belajar mahasiswa dalam mempelajari materi perkuliahan melalui penglihatan dan pengamatan (Bire, Geradus, & Bire, 2014). Pada pembelajaran daring ini, interaksi mahasiswa dengan dosen lebih banyak dilakukan melalui penyajian gambar, teks, slide presentasi power point, dan video yang bersifat visual. Sehingga gaya belajar atau tipologi mahasiswa didominasi oleh aspek visual. Mahasiswa pembelajar visual lebih suka belajar melalui saluran visual seperti platform yang banyak digunakan dosen pada pembelajaran daring. Karena itu mahasiswa membutuhkan stimulasi visual video dan film (Gholami & Bagheri, 2013).

Selanjutnya pola mengerjakan tugas mahasiswa banyak menggunakan aspek kinestetik. Sedangkan pada kebiasaan dan pemilihan alat bantu, aspek auditori merupakan aspek yang paling diminati. Kebiasaan kegiatan teleconference dosen dan mahasiswa lebih banyak disukai. Mahasiswa ingin terlibat dalam diskusi dan percakapan sehingga membutuhkan arahan lisan (Oxford, 1995). Sistem pembelajaran daring dapat mengoptimalkan interaksi antara dosen dan mahasiswa melalui forum diskusi yang terdapat pada media. Pada pembelajaran daring aspek kinestetik sedikit diminati oleh mahasiswa baik karena aktivitas kinestetik belum memungkinkan digunakan dalam pembelajaran daring. Mahasiswa belum memungkinkan untuk melakukan praktik. Mahasiswa pembelajar kinestetik adalah mahasiswa yang paling banyak melakukan aktivitas praktik (Sujono, 2014). Padahal pada pembelajaran di kelas, gaya kinestetik lebih berpengaruh terhadap prestasi belajar mahasiswa (Bire, Geradus, & Bire, 2014; Vaishnav, 2013).

Salah satu kegiatan perkuliahan yang dilakukan selama pembelajaran daring adalah presentasi makalah. Dalam menyiapkan presentasi makalah, mahasiswa terlebih dahulu membaca pokok bahasan yang akan disampaikan. Terdapat beberapa tipe dalam membaca: 1) pengeja yang baik hanya dengan melihat kata-kata pada buku, 2) mengeja dengan keras, dan 3) menuliskan kembali ketika membaca buku. Tipe yang mendominasi adalah pengeja yang baik hanya dengan membaca buku. Sejalan dengan hasil penelitian bahwa kategori visual lebih mendominasi. Pembelajar visual lebih suka belajar dengan banyak membaca yang membutuhkan konsentrasi dan waktu yang dihabiskan sendirian (Gholami & Bagheri, 2013). Tempo sedang lebih banyak disukai mahasiswa pada saat menyimak mahasiswa lain yang sedang mempresentasikan makalah.

Aktivitas pembelajaran yang paling tidak diminati mahasiswa selama pembelajaran daring adalah dengan pemberian tugas. Selain itu, mahasiswa kurang menyukai pembelajaran daring dengan berdiam diri tanpa aktivitas. Penjelasan dari dosen secara langsung pada pembelajaran daring ini dibutuhkan oleh mahasiswa (Yuhdi & Amalia, 2020). Adanya tugas

## *Gaya Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Bahasa Jepang Berbasis Online Learning (Sri Muryati, Bekti Setio Astuti, Trismanto)*

yang menumpuk merupakan salah satu hambatan yang dirasakan mahasiswa selama pembelajaran daring (Jamaluddin, Ratnasih, Gunawan, & Paujiah, 2020). Pemberian tugas oleh dosen sebaiknya mempertimbangkan kondisi mahasiswa.

Selama proses pembelajaran daring mahasiswa mengalami beberapa hambatan dan kesulitan. Kesulitan yang dialami oleh mahasiswa yaitu dalam mengingat informasi yang diberikan oleh dosen dan memahami hal-hal yang bersifat abstrak. Untuk itu diperlukan adanya sebuah evaluasi proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh dosen. Evaluasi ini digunakan untuk memprediksikan suatu rancangan penerapan pembelajaran yang tepat untuk mengatasi kesulitan dengan solusi yang ditawarkan berdasarkan komponen context, input, process, dan product (Riyanda, Herlina, & Wicaksono, 2020).

Hambatan lain yang dialami mahasiswa berkaitan dengan kondisi atau perasaan mahasiswa pada saat pembelajaran daring secara langsung dengan dosen melalui platform video. Mahasiswa merasa mudah terganggu oleh keributan di sekitar. Artinya kondisi lingkungan belajar di sekitar mahasiswa memengaruhi proses pembelajaran. Kondisi lingkungan merupakan hal yang penting dalam pembelajaran daring (Carlen, 2020).

Selanjutnya adalah minat mahasiswa terhadap pembelajaran huruf Jepang secara daring sebagian besar lebih menyukai belajar menggunakan hiragana dibandingkan dengan katakana dan kanji. Dalam bahasa Jepang, digunakan 4 huruf yaitu hiragana, katakana, romaji dan kanji. Huruf Kanji merupakan salah satu aspek yang sulit bagi para siswa yang mempelajari bahasa Jepang, terutama bagi siswa yang tidak mempunyai latar belakang budaya Kanji. Bahkan bagi para siswa yang mempunyai latar belakang Kanji pun kadang-kadang menganggap sulit bila berhadapan dengan Kanji Jepang. (Dahidi Ahmad dan Sudjianto, 2004, hlm.56). Alasannya adalah karena aturan penulisan, cara baca dan menghapalkannya. Sehingga ketika pembelajaran daring, mahasiswa sering melakukan kesalahan dalam menuliskan kanji dosen tidak bisa secara langsung berinteraksi dalam melakukan koreksi.

### **5. Simpulan**

Kecepatan pembahasan materi secara offline berbeda dengan kecepatan pembahasan materi secara online (daring) sehingga terdapat kemungkinan, beberapa materi tidak sempat dibahas selama periode perkuliahan. Selain masalah waktu, mahasiswa bukan tidak mungkin mengalami kesulitan untuk menangkap materi karena ada beberapa gangguan yang terjadi selama kuliah daring. Kuliah daring memberikan dampak, baik positif maupun negatif, bagi dosen dan mahasiswa. Hal penting yang perlu diperhatikan, bagaimana dampaknya terhadap materi pembelajaran dan apakah dengan diadakannya kuliah daring, perkuliahan tetap berjalan sesuai dengan yang direncanakan (online). Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya belajar pada pola belajar dan pemilihan alat bantu didominasi oleh tipe visual. Sedangkan pola mengerjakan tugas mahasiswa lebih menyukai tipe auditori. Berbeda dengan tipe kinestetik, jumlah mahasiswa relatif sedikit baik pada pola pembelajaran, pola mengerjakan tugas, kebiasaan dan alat bantu. Akan tetapi bisa jadi hal ini terjadi dikarenakan aktivitas gerak jarang dilakukan pada pembelajaran daring sehingga jumlahnya tidak signifikan.

### **6. Referensi**

- Arianty, Dini. (2020). Belajar dari Covid-19 dalam Pengalaman Baik Mengajar dari Rumah di Masa Pandemi Covid-19 Mata Pelajaran Matematika (e-book). Jakarta:Kemdikbud.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta:Rineka Cipta.
- Bire, A. L., Geradus, U., & Bire, J. (2014). Pengaruh gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Kependidikan*, 168-174.

- Carlen, U. (2020, April 29). Typology of Online Learning Communities. Retrieved from Research Gate:
- Nazir, Moh. (2014). Metode Penelitian, Jakarta: Ghalia Indonesia
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150
- Pusptasari, Dewi. (2020). Praktik Baik Pembelajaran di Rumah bagi Guru dalam Pengalaman Baik Mengajar dari Rumah di Masa Pandemi Covid-19 Mata Pelajaran Bahasa Inggris (e-book). Jakarta: Kemdikbud.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta
- Susani, Arie. (2020). Layanan Pembelajaran di Rumah saat Pandemi Covid-19 dalam Pengalaman Baik Mengajar dari Rumah di Masa Pandemi Covid-19 Mata Pelajaran Bahasa Inggris (e-book). Jakarta: Kemdikbud.
- Susilowati. (2020). Pengalaman Baik Pembelajaran di Rumah Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 6 Semarang dalam Pengalaman Baik Mengajar dari Rumah di Masa Pandemi Covid-19 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (e-book). Jakarta: Kemdikbud.
- [www.researchgate.net/publication/228595671\\_Typology\\_of\\_online\\_learning\\_communities](http://www.researchgate.net/publication/228595671_Typology_of_online_learning_communities)

## **THE IDEOLOGY OF JOKOWI AS INDONESIAN PRESIDENT IN CRITICAL DISCOURSE ANALYSIS STUDY**

**Elizabeth Septiani Munandar<sup>1)</sup>, Indah Arvianti, S.S, M.Hum.<sup>2)</sup>  
Ahmad Muhid, S.S, M.Hum<sup>3)</sup>**

**Language and Culture Faculty, AKI University**

Email: lizsepti@gmail.com, indah.arvianti@unaki.ac.id, ahmad.muhid@unaki.ac.id

### **Abstract**

People as social human beings need a language for communication in daily activities. Communication can be found in many forms, one of them is speech. Thus, related to speech and the function of the speech to society the writer is interested in analysing the language, power and ideology in the speech of President Jokowi's. This study uses critical discourse analysis theory, where it can be found that ideology can be revealed with the use of vocabulary, grammar and text structure of the speaker. The writer uses qualitative method by analysing Jokowi's speech transcript. The writer also uses identity method by applying sociolinguistics method and pragmatic method. For presenting the data, the writer uses informal method. The writer found eight ideologies in analysing Jokowi's speech such as the ideology of equality, the ideology in unity, the ideology to honour the law, the ideology of social justice, the ideology in prioritizing citizen, the ideology of national prosperity, the ideology of hard working, and the ideology in assertiveness. The result of this study shows a proof about the relationship between language, power, and ideology. As an Indonesian president, Jokowi has the power to choose the utterance in his speech. Through power over language, Jokowi can reveal the ideology that he holds so that the citizens can understand and follow his ideology.

**Keywords:** *Critical Discourse Analysis, Language, Power, Ideology*

### **1. Introduction**

People as a social human being need a language for communication in everyday activities. This activity can appear in verbal and non-verbal form. Non-verbal communication can be found in the form of books, novels, articles, advertisements and newspapers. Meanwhile, verbal communication can be found in spoken between people, interview, phone calls, speech, etc.

Speech is a form of public speaking activity that is used in formal event. The importance of speech is not only applied for people in general but also important for the government because it can be used as a tool to control and discipline the society. One of the government leaders who seems to use speech for communication with people is President Joko Widodo. As a president, Jokowi is still being doubted as the leader of Indonesia even though he takes the president title. Some people still distrust his voice and his ability to represent and lead the citizens. He is likely seen as the face that represents parties rather than representatives of the whole citizens.

In using speech, we can see the use language by Jokowi and how it can form an idea about power and ideology. To study the use of language and the reason why the language used in that technique, the writer will investigate the context using critical discourse analysis approach which is one of the studies to understand the connection between language, power, and ideology.

Thus, related with speech and the function of the speech to society the writer is interested to analyse the language, power and ideology in the speech of President Jokowi. The language, power and ideology can be seen from the use of the speech to resolve the social problem at that time.

## **2. Theoretical Framework**

This study uses discourse theory in which Schiffrin (1994, p. 41) views as a part of language construction whether it is spoken or written that naturally contextualized and elude the problem how language in utterance is related to sentences. The type of discourse in this study is taken from speech.

To analyse the discourse, it is connected with discourse analysis theory. In discourse analysis, we study about analysing linguistic issues that focuses on spoken or written activities by emphasizes language used in the context to express some intention. It can be concluded that discourse analysis is related with power and dominance in the context.

Thus, because discourse analysis is connected with power in discourse and power in society then it is related with analysing between language, power and ideology. In order for someone to use language, he/she must have shown the power that they hold within others and it can explain about the ideology they own.

Furthermore, the study uses the theory of critical discourse analysis by Fairclough where it can be stated as text or talk that produced to shows power or dominance due to social problem in society. In Fairclough dimension of critical discourse, he explain how discourse as a social process is produce. He analyse how a text is produced and how that text is interpreted. Meanwhile, language which is connected with the context as a social culture practice is related with dimension such as social situation, institution and culture.

Moreover, to reveal the ideology this study uses lingual device using vocabulary (by analyzing metaphor, the use of positive and negative words, euphemism, formal and informal words, word reference, expressive words and lexical process), grammatical (transitive, passive

**The Ideology of Jokowi as Indonesian President in Critical Discourse Analysis Study (Elizabeth Septiani Munandar, Indah Arvianti, Ahmad Muhid)**

and active sentences, positive and negative sentences, declarative, imperative and declarative sentences, rational modality, pronominal persona, conjunction and expressive modality) and textual structure (by using interaction features).

### **3. Research Methods**

#### **3.1 Research Design**

Research method is very important in research study to do investigation. In this study uses qualitative method with datum that are taken from Jokowi's speech. Qualitative method itself according to Djam'an (2010, p. 12) "refers to the meaning, concept, definition, characteristics, metaphors, symbols, and descriptions of things."

#### **3.2 Method of Data Collection**

For data collection, the writer uses observation method and introspection method. The observation method that the writer uses are *Teknik Simak Bebas Libat Cakap* in which the writer only observe the language used by the informant and will not involve directly in the event, and *Teknik Catat* in which the data gathered from the informant will be written down in a note.

Thus, in this part of data collection, firstly the writer will observe the data taken from video in YouTube. Then, the writer will make a note about the data that later will be used to analyse this study.

The writer also uses introspection method in addition to help investigating the data by using the writer's intuition to understand the language used.

#### **3.3 Method of Data Analysis**

Next, for method data analysis, the writer uses distributional method with using *teknik ulang* to show the repetition of the units, *teknik baca markah* to read symbols that attached in the data and *metode reflektif-introspektif* to understand explain and identify the data. Lastly, the writer uses identity method using sociolinguistic method and pragmatic method. By using sociolinguistic the writer can interpret the meaning of the speech and the function it has in relation with society as a part of social aspect and by using pragmatic method the writer can see the meaning of the utterance in some certain context and to see the reaction it has to the listener as speech partner.

## 4. DISCUSSION

### 4.1 The Ideology of Equality

#### Data 1

*“Yang pertama yang ingin saya sampaikan sekali lagi ini saya perlu saya ulang bahwa tidak ada visi misi menteri. Yang ada visi misi presiden dan wakil presiden. Ini tolong dicatat karena dalam 5 tahun yang lalu ada satu, dua, tiga menteri yang masih belum paham mengenai ini.”* ([https://www.youtube.com/watch?v=cRFsadD\\_I-E&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=cRFsadD_I-E&feature=youtu.be))

The data above shows the ideology of equality. In the utterance, we can see in the language used that there is a morpheme “*tolong*” (help). According to Kamus Besar Bahasa Indonesia, the morpheme “*tolong*” means *Bantu: minta* (<https://kbbi.web.id/tolong>). In this context, the morpheme “*tolong*” (help) means “please” because it is a form of asking for a help. This is a form of euphemism because even though Jokowi is a president who has a power over society, he still prefers to use the morpheme that is not directly order someone to do as he pleased but rather he chose the morpheme that make it seems like he is not having higher-up status.

#### Data 2

*“Saya sering mengingatkan kepada para menteri, tugas kita bukan hanya membuat dan melaksanakan kebijakan, tetapi tugas kita adalah membuat masyarakat menikmati pelayanan, menikmati pembangunan.”* (<https://nasional.kompas.com/jeo/naskah-lengkap-pidato-presiden-joko-widodo-dalam-pelantikan-periode-2019-2024>)

The text structure shows the morpheme “*mengingat*” (remind) which comes from root “*ingat*” (remember) and given prefix “*men-*” and suffix “*-kan*”. The morpheme “*ingat*” (remember) itself has a meaning of *berada dalam pikiran, tidak lupa, timbul kembali dalam pikiran, sadar, menaruh perhatian, etc* (<https://kbbi.web.id/ingat>). It is a morpheme where the context of the morpheme display the means to remembering something so the speech partner will not forget about the speaker’s message.

We can also see the morpheme has a prefix “*men-*” that has a meaning to do something repeatedly and the suffix “*-kan*” which has a function to shows action that intended for other people. In this context, Jokowi is using politeness because the morpheme “*mengingat*” has

*The Ideology of Jokowi as Indonesian President in Critical Discourse Analysis Study (Elizabeth Septiani Munandar, Indah Arvianti, Ahmad Muhid)*

the purpose to remind the minister about their duty for the citizen. He wants everyone to know that action he has done it repeatedly by the use of affixes and by the use of morpheme “*sering*” (often). The president tries to make it less offending for the minister because even though he often tells the minister about their duty he wants to make it more polite by using morpheme remind rather than just demand the minister to fulfill their duty.

In politeness, there are three factors which affects its usage. The factors are: power, social distance and weight of imposition. In this analysis, power does not have a strong influence over the language used. This happens because as a president, Jokowi has a power over the minister to elect and discharge them. Thus, power cannot be said as the factor that effect the use of politeness.

Moreover, social distance also has less impact on the morpheme picked. Social distance between president and minister is very close. They both have a position on the government and have the ability meet and share opinion together. Because of that, the social distance can be said to be having no factor towards the preference to use politeness.

Weight of imposition on the other hand seems to be the main factor which underlie the use of politeness. In his speeches, president Jokowi mostly asked the speech partner to do something. To make them wants to follow the president direction and obey, president Jokowi uses polite sentences. This factor also influenced by the level of difficulty to complete the task. If the difficulty level of the task is higher, then the language used will be more polite.

We can see the pragmatic method from the speech in the reaction by the minister when they obey Jokowi’s direction. From this, we can also see that Jokowi’s intention and meaning of the speech is reached.

#### **4.2 The Ideology in Unity**

##### Data 3

*“Saya sering mengingatkan kepada para menteri, tugas kita bukan hanya membuat dan melaksanakan kebijakan, tetapi tugas kita adalah membuat masyarakat menikmati pelayanan, menikmati pembangunan.”* (<https://nasional.kompas.com/jeo/naskah-lengkap-pidato-presiden-joko-widodo-dalam-pelantikan-periode-2019-2024>)

Other ideology also can be found from the data above. From the data, we can see that Jokowi also shown his ideology of unity by using the morpheme “*kita*” (us). The use of morpheme “*kita*” support the ideology of unity because as shown in KBBI, the morpheme “*kita*”

means “*pronominal persona pertama jamak, yang berbicara bersama dengan orang lain termasuk yang diajak bicara*” (<https://kbbi.web.id/kita>). The morpheme “*kita*” (us) refers to the audience and the speaker himself. Thus, in this data we can see that the president wants to states that he is a part of the society as the addressee of his speech. He does not want other people to take responsibility of the job alone but he wants to take the responsibility. He wants to show others that he sees himself as someone who also has responsibility over the task and not just let other people do the task as he ordered.

Data 4

“*Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh, selamat sore, salam sejahtera bagi kita semuanya, om swastyastu, namo buddhaya, salam kebajikan.*” (<https://nasional.kompas.com/jeo/naskah-lengkap-pidato-presiden-joko-widodo-dalam-pelantikan-periode-2019-2024>)

Indonesia is a country that consist of many cultures and ethics and also religions. According to Indonesian government’s data, there are 6 religions in Indonesia which are Moslem with 87,2%, then Christian with 6,9%, Catholic with 2,9%, Hindu 1,7%, Buddha 0,7% and Khonghucu with 0,05%. The number shows that the majority of Indonesia citizen’s religion is Moslem, but other religions are still exist and their existence needs to be recognized and cared for.

The data above shows that Jokowi has this viewpoint about respect and equality for all Indonesia citizen with different religions. The data shows that the greeting that the president uses representing all the religion in Indonesia. To make it clearer the data is explained in the table below:

Table 1  
Objective in Greeting

Greeting	Addressee
<i>Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh</i>	Moslem
<i>salam sejahtera bagi kita semuanya,</i>	Christian and Catholic
<i>om swastyastu</i>	Hindu
<i>namo buddhaya</i>	Buddha
<i>salam kebajikan</i>	Khonghucu

<i>selamat sore</i>	General Public
---------------------	----------------

The data in the table confirm that the president uses greeting addressed to all people. The greeting that Jokowi uses during his speech expressed his respect to all different religion in Indonesia. As the Indonesia's slogan "*Pancasila*" (five principles) which is "*Bhineka Tunggal Ika*" (unity in diversity) the president wants to shows that he valued all of Indonesian citizen and wants to give an example to the citizen to always respect all people.

#### **4.3 The Ideology to Honor the Law**

##### Data 5

*"Ya kalau ada yang ndak bener ya diproses hukum saja. kita semuanya menghormati proses hukum yang ada di KPK. Kita semuanya harus menghormati proses hukum yang ada di KPK! dan saya yakin KPK bekerja sangat professional dalam memproses semua kasus."*  
(<https://www.youtube.com/watch?v=ekweEZcQ1As&feature=youtu.be>)

##### Data 6

*"Saya menghormati proses hukum yang sedang berjalan di KPK terhadap siapapun."*(<https://www.youtube.com/watch?v=zr6ZQQ4Inao&feature=youtu.be>)

The two main focuses of the utterance above are to tell the people that Jokowi trusts the law and he respects the law. In data 5, the subject who causes the riot is ordinary citizen. Meanwhile in data 6, the subject who does wrong doing is Jokowi's brother in law. In these two cases, they all commit wrong thing and Jokowi states in both cases that the law will take an action. This act performs regardless of the status that the subject has. While the citizen with no status can be threatened by law, the subject in data 6 who has a status as Jokowi's brother in law also can be threatened by law. This decision is based on the idea to construct stability of the situation where Indonesians agree to no tolerate wrong action as it will immediately be treated with applicable law.

#### **4.4 The Ideology of Social Justice**

##### Data 7

*"Kita harus bertransformasi dari ketergantungan pada sumber daya alam menjadi daya saing manufaktur dan jasa modern yang mempunyai nilai tambah tinggi bagi kemakmuran bangsa, demi keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia."*

(<https://nasional.kompas.com/jeo/naskah-lengkap-pidato-presiden-joko-widodo-dalam-pelantikan-periode-2019-2024>)

In this part of the speech, the ideology of social justice is clearly shown because Jokowi stated it in the last clause of the speech “*demi keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia*” (due to the social justice for all Indonesia citizen). The prominence of the sentence means that this part is important to him because he stated it directly in his speech on presidential inauguration day. Thus, social justice is one of the ideology which Jokowi has and wants citizen to know the importance of it.

#### **4.5 The Ideology in Prioritizing Citizen**

Data 8

“*Bagi yang tidak serius, saya tidak akan memberi ampun. Saya pastikan, sekali lagi saya pastikan, pasti saya copot.*” (<https://nasional.kompas.com/jeo/naskah-lengkap-pidato-presiden-joko-widodo-dalam-pelantikan-periode-2019-2024>)

The utterance appears in the form of declarative sentence. Declarative sentence is a sentences which states statement. It usually uses in a political sentences because it can describe things that make a definite statement. This types of phrase also put the perspectives of people that Jokowi is in citizen’s side rather than the parties. The utterance shows cause and effect. If the officials are not “*serius*” (serious) in doing their duty, the action that will be performed due to that matter is that the president Jokowi will have to demote them from their position in the government. We can also see that the clause “*,sekali lagi saya pastikan,*” (,once more I make sure,) is enclosed in commas. In this context, Jokowi claims that he will ensure to remove government member who does not carry out their duty and the clause in between commas is stated to emphasize this statement. There is also the repetition of the morpheme “*pasti*” (certainly). This is highlighting the belief that Jokowi will definitely take an action where he will demote the officials no matter their status because he has the power to do so. Thus, the objective in the action is to show the citizen that he puts the citizen’s priority over the governors.

#### **4.6 The Ideology of National Prosperity**

Data 9

“*Kita harus bertransformasi dari ketergantungan pada sumber daya alam menjadi daya saing manufaktur dan jasa modern yang mempunyai nilai tambah tinggi bagi*

**The Ideology of Jokowi as Indonesian President in Critical Discourse Analysis Study (Elizabeth Septiani Munandar, Indah Arvianti, Ahmad Muhid)**

*kemakmuran bangsa, demi keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.*”(https://nasional.kompas.com/jeo/naskah-lengkap-pidato-presiden-joko-widodo-dalam-pelantikan-periode-2019-2024)

In the data above, there is a hint of Jokowi’s perspective to make the nation prosperous. He says it in the clause “*jasa modern yang mempunyai nilai tambah tinggi bagi kemakmuran bangsa*” (modern service that have high value for the nation’s prosperity). The clause clearly stated about the aim Jokowi has for Indonesia which is to make the nation prosperous “*bagi kemakmuran bangsa*”. This ideology is also one of the main ideology because it is hinted continuously and repeatedly throughout Jokowi’s speech. The national prosperity is something that Indonesia has been struggle with for a very long time. As a developing country, national prosperity is not easy to reach because of many aspect factors. One of the factors is the total population of the citizen. The increasing population means that it will impacting social instability. This has an effect on employment and the government social welfare.

#### **4.7 The Ideology in Hard Working**

Data 10

*“Namun, semua itu tidak datang otomatis. Tidak datang dengan mudah. Harus disertai kerja keras dan kita harus kerja cepat. Harus disertai kerja-kerja bangsa kita yang produktif.”*(https://nasional.kompas.com/jeo/naskah-lengkap-pidato-presiden-joko-widodo-dalam-pelantikan-periode-2019-2024)

From what the writer has gathered throughout this analysis to make people can comprehend Jokowi’s ideology and for this idea to implant in people’s mind, he uses the repetition of morpheme for the idea that he believes. He wants to make sure that the citizen and government can understand his perspectives and his idea and for the people to have the same ideology as him. Moreover, this ideology becomes the one ideology that Jokowi tries to display in a lot of occasion. From a small speech to the speech in presidential inauguration. In many occasions, this ideology is easy to find.

Data 11

*“Saya ingin menyampaikan beberapa hal yang harus kita ketahui bersama terutama yang akan kita kerjakan, kerja kerja besar yang akan kita lakukan dalam 5 tahun kedepan.”*(https://www.youtube.com/watch?v=cRFsadD\_I-E&feature=youtu.be)

As a president, Jokowi realizes that problem. Thus, he persuades the people to work together. Therefore, in the data above, the work includes everyone. That idea is concluded from the used of morpheme “*kita*” (us) which aims to the government and the citizen, because he has the power to addressed both sides to do the work together.

This Ideology in hard work is the reflection of Jokowi’s background as a hard worker. At the early age he already worked in his father’s furniture shop. The relationship between roles and background makes Jokowi the leader who has an ideology that accentuates hard work. This is the reason that makes hard work to be one of the ideology the writer wants to acknowledge.

#### **4.8 The Ideology in Assertiveness**

##### Data 12

*“Yang berkaitan dengan Natuna. Saya kira seluruh statement yang disampaikan sudah sangat baik bahwa tidak ada yang namanya tawar menawar mengenai kedaulatan mengenai territorial negara kita.”*

([https://www.youtube.com/watch?v=w7Qlqjl\\_7MY&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=w7Qlqjl_7MY&feature=youtu.be))

The context from two of the data above is the situation in Indonesia when our fisherman cannot take the fish in our sea territorial. There is Jokowi statement “*kedaulatan itu tidak bisa ditawar-tawar*” (sovereignty is not negotiable). This statement shows Jokowi ideology in assertiveness. He shows bravery over country that does not agree the sea is still in Indonesia’s territorial, even though that country is bigger and stronger than Indonesia.

#### **5. Conclusion**

In his speech, Jokowi uses selection of words that he wants to make the citizens understand about his ideology. This ability is related to the power he owns as a president of Indonesia. Thus, through the power and language Jokowi can put the ideologies that he believes into the citizen’s perspectives. Therefore, this Jokowi’s ideology analyses which are reflected in his speech are the ideology of equality, the ideology in unity, the ideology to honour the law, the ideology of social justice, the ideology in prioritizing citizen, the ideology of national prosperity, ideology of hard working, and the ideology in assertiveness. The result of the study shows that the text in

**The Ideology of Jokowi as Indonesian President in Critical Discourse Analysis Study (Elizabeth Septiani Munandar, Indah Arvianti, Ahmad Muhid)**

discourse practice is produced by Jokowi. It is interpreted by the citizen and created some ideologies that the citizen believes to be Jokowi's ideologies.

## **6. References**

- Arvianti, I. (2011). Seksisme dalam kesantunan bahasa komplain. *Jurnal linguistik dan Edukasi PPS Linguistik Undip*, 2(1), 26-44.
- Arvianti, I. (2016). *Buku ajar analisis wacana*. Semarang: CV Madina.
- Birner, B.J., (2013). *Introduction to pragmatics*. UK: Blackwell Publishing.
- CNN Indonesia. *Jokowi: Tidak ada visi & misi menteri* [Video File]. Retrieved (2019, October 24) from [https://www.youtube.com/watch?v=cRFsadD\\_I-E&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=cRFsadD_I-E&feature=youtu.be)
- Creswell, J.W., (2014). *Research Design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4<sup>th</sup> ed). United States: SAGE.
- Djam'an. (2010). In Muhammad, (2011). *Metode penelitian bahasa*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Dosenbahasa.com. *Makna akhiran kan dan contohnya dalam kalimat*. Retrieved (2019, December 13) from <https://dosenbahasa.com/makna-akhiran-kan-dan-contohnya-dalam-kalimat>
- Dosenbahasa.com. *Makna imbuhan meng dan contohnya dalam kalimat*. Retrieved (2019, December 13) from <https://dosenbahasa.com/makna-imbunan-meng-dan-contohnya-dalam-kalimat>
- Education First. (2018). *Tanda baca koma*. Retrieved from <https://www.ef.co.id/panduan-bahasa-inggris/tanda-baca-koma/>
- Fairclough, N. (1989). Language and power. In prof. Christopher N candling (Eds.), *Language in social life series*. England: Addison Wesley Longman limited.
- Indonesia.go.id. *Agama* [Table]. Retrieved (2019, December 14) from <https://indonesia.go.id/profil/agama>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. *Tolong*. Retrieved (2019, December 5) from <https://kbbi.web.id/tolong>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. *Ingat*. Retrieved (2019, December 6) from <https://kbbi.web.id/ingat>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. *Kita*. Retrieved (2019, December 14) from <https://kbbi.web.id/kita>

Kompas TV. *Ini Kata Jokowi Soal Kasus Korupsi yang Membelitadik Iparnya* [Video File]. Retrieved (2020, April 24<sup>th</sup>) from <https://www.youtube.com/watch?v=ekweEZcQ1As&feature=youtu.be>

Kompas TV. *Presiden Jokowi: untuk siapapun, stop korupsi!* [Video file]. Retrieved (2020, April 24<sup>th</sup>) from <https://www.youtube.com/watch?v=zr6ZQQ4Inao&feature=youtu.be>

Kompas TV. *Soal natuna, Jokowi: tidak ada tawar menawar!* [Video file]. Retrieved (2020, April 24<sup>th</sup>) from [https://www.youtube.com/watch?v=w7Qlqjl\\_7MY&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=w7Qlqjl_7MY&feature=youtu.be)

Kompas.com. *Pidato presiden RI pada sidang paripurna MPR RI dalam rangka pelantikan presiden dan wakil presiden terpilih periode 2019-2024 Jakarta, 20 Oktober 2019.* Retrieved (2019, October 19) from <https://nasional.kompas.com/jeo/naskah-lengkap-pidato-presiden-joko-widodo-dalam-pelantikan-periode-2019-2024>

Muhammad. (2011). *Metode penelitian bahasa*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.

Schiffin, D. (1994). In Diane Blackmore (2002), *Relevance and linguistic meaning: The semantics and pragmatics of discourse markers*. New York: Cambridge University Press.

## THE CHARACTERISTICS OF JAVANESE LANGUAGE IN BLORA DIALECT

Audrizan Wahyu Suprpto<sup>1)</sup>, Didit Kurniadi<sup>2)</sup>, Eko Heriyanto<sup>3)</sup>

Language and Culture Faculty of AKI University  
Email: audrizanwahyusuprpto@gmail.com

### ABSTRACT

*Indonesia is a country that has many regional languages. The diversity of regional languages is a characteristic of Indonesia. One of them is the Javanese language which is used by the Javanese people and has a variety of dialects. Therefore, the writer is interested in conducting research on the characteristics of the Javanese dialect of Blora in accordance with sociolinguistic studies that examines the relationship between language and its speaking community. This is similar to the writer aim to analysis the differences between Blora, Temanggung and Mojokerto dialects. The writer also analyzes the use of Javanese speech level used by the people of Blora. This is because there are still many people who do not know the geographical location of Blora City. In this study, the writer uses a qualitative descriptive method and the data collection methods needed to analysis the data are simak method and cakap method. The analysis results showed that there are characteristics of the Blora dialect and there are differences between Blora, Temanggung and Mojokerto dialect. It can be concluded that the variations of the three dialects have different morphology, phonology, lexical and semantics. This is due to the diversity of dialect differences from the results of regional observations.*

**Keywords:** Sociolinguistics, Javanese language, Dialect

### 1. Introduction

Language is a verbal expression that can be understood among human being. This opinion is related to Choudhury (2014, p.1), who stated that language is a means of expression. We express our feeling, emotional, thoughts, needs, desires etc. Language science consists of several branches of knowledge, there are, phonetic phonology, morphology, syntax, semantic, and pragmatics. For this reason, linguistic studies itself has many field specifications and sub-derivatives that specialize in studying elements of language in more depth.

Regional language is the naming of the language used by groups of people whose members show a relatively higher frequency of interaction between them compared to those who do not speak the regional language (Zulfahita et al., 2019). Indonesia has various regional languages. One of them is Javanese language. Javanese language is one of the languages used by the people of Indonesia. Javanese language has various kind of dialects. There are Semarang dialect, Pekalongan dialect, Blora dialect, Kudus dialect, Pati dialect, East Javanese dialect, etc. According to Junaidi et al (2016), dialect is a variation of a standard language characterized by regional or regional language variations and is a

standard language that has minor differences in the fields of phonology, morphosyntax, semantics based on the area of use.

Regional variations distinguish the language used in one place from those used in another, even though the variations come from one language. In addition, dialectology studies language variations by treating them with a complete structure (Kridalaksana, 2001, p.42). Dialectology also studies language variation in all its aspects. The aspects in question are phonology, morphology, syntax, lexicon, and semantics. Dialect refers to the differences between various languages with different vocabulary, grammar and pronunciation. This issue is really exciting to analyse Blora dialect. In order to limit the discussion of this research is to analyse the characteristics of Blora dialect, differences between Blora dialect with Temanggung and Mojokerto dialect and analyse language variation of Javanese language used in Blora.

In this research, the method of data collection is used. According to Riduwan (2010, p.51), data collection techniques are one of the existing methods in data collection by using techniques or methods used by researchers to collect data. In this method, we used qualitative method to analyse the problem. This method of qualitative of analysis is used to do research about the characteristics of Blora dialect.

## **2. Theoretical Review**

### **2.1. Javanese Language**

In analyzing this thesis, the writer uses some theories. They are Javanese language, dialect and Blora culture. According to Zulaeha (2010), the Javanese language is one of the regional languages in Indonesia with a large number of users. Regions in Indonesia that use Javanese as their daily language include the provinces of Central Java and East Java. According to Hermadi in Gurning & Ginting (2018), Javanese language is the language used as a language of daily interaction in Java, especially Central Java. Meanwhile, Javanese in East Java is also not a standard Javanese language because in general it uses rough Javanese (*ngoko*). With these facts, it is not surprising that the Indonesian people are able to become speakers of two languages, namely the mother tongue which is the regional language and Indonesian as the national language (Suharyo, 2018).

Javanese language is also one of Indonesia's cultural heritages that must be preserved so that it can be passed down from generation to generation, especially by the younger generation of Javanese people. In use, Javanese has its own script, namely Javanese script, a different dialect from each region, as well as *unggah-ungguh basa* (Javanese etiquette) is different. Javanese is the language of the Malay language family which has many levels in the use of the language (Mijianti, 2017). The use of levels is related to ethics as the basic of communication (Hasanah et al., 2015). Ethics in communication includes all values and norms that become a reference in the act and behave. There are three levels, namely *ngoko*, *madya* and *krama* (Sukarto, 2010).

Levels of the language in use is also different depending on who the speaker. Daily conversations with *ngoko* level used to talk with peers or younger. Javanese *ngoko* is a form of *unggah-ungguh basa* to Javanese using vocabulary in the form

of *ngoko* lexicon. *Ngoko* is usually used for the language of intimacy or close relations with friends (Jauhari & Purnanto, 2019). *Madya* is a mixed language between *ngoko* and *krama* and is used to speak to people who are not familiar or have a higher social level. Meanwhile, Javanese *krama* is used to talk to people who have a higher position or power, for example, young people with their parents or employees with their superiors. The higher level of *krama* is *karma inggil*. *Krama inggil* is a language with vocabulary used to communicate with parents as a sign of politeness and reluctance to older people (Yuliyani & Mukminin, 2020). The affixes that appear in Javanese *krama* are all in the form of *krama* lexicons, for example, *dipun-*, *-ipun*, and *-aken*. *Krama* has two variant forms, namely *krama lugu* and *krama inggil*.

## **2.2. Dialect**

Indonesia consists of hundreds of regional dialects and languages, almost 700 of which have regional dialects and languages in the Republic of Indonesia (Kemendikbud, 2019). Dialect is a variant of a language whose existence is determined by the background of the speakers origin. According to Nuryani et al (2018), dialect is a variation of the language of a group of speakers whose numbers are relative, who are in one place, region, or certain area. Dialects are usually classified based on geography, but can be based on other factors, such as social factors.

Javanese dialect can be classified into several groups. This grouping is based on the dialect used for society in terms of geography (Zulaeha, 2010). The division of these groups includes the western part of Javanese group, namely Banten dialect, Cirebon dialect, Tegal dialect, Banyumasan dialect, Bumiayu dialect. This dialect group is often referred to as Javanese ngapak. The central Javanese group, namely Pekalongan dialect, Kedu dialect, Bagelen dialect, Semarang dialect, the north east coast dialect (Jepara, Rembang, Demak, Kudus, Pati), Blora dialect, Surakarta dialect, Yogyakarta dialect, and Madiun dialect.

The eastern Javanese group, namely East Javanese pantura dialect (Tuban, Bojonegoro), Surabaya dialect, Malang dialect, Jombang dialect, Tengger dialect, and Banyuwangi dialect (also known as the Osing language). This dialect group is called the East Javanese. Javanese of Solo-Yogyakarta dialect is considered the standard Javanese. This is because the areas of Solo (Surakarta) and Yogyakarta are palace areas. Where the Kraton is considered a meaningful symbol by Javanese people in general.

Dialect is a variety of language used by a group of language speakers who have relatively the same characteristics, and are associated with geography. According to Holmes (2013), dialects consist of 2 types, namely geographic dialects and social dialects. One of the characteristics of dialects is that speakers of the same language dialect still understand each other, and what distinguishes each of these dialects lies in the phonological, morphological, lexical, and syntactic aspects. While the distribution of dialects is based on regional or geographical factors (regional), time factors (temporal), and social factors (Kridalaksana, 2009).

Temporal dialect is due to the natural environment where the dialect is used throughout its development. Dialects are produced because of two complementary

factors, namely the time and place factors. Geographical Dialect is the study of language variations based on differences in a place in one language area. Meanwhile social dialect according to Kridalaksana (2009), dialect is a variation of language that varies according to the user; variations of the language used by certain groups of a group of linguists, namely social dialects. Therefore, it is easy to distinguish other groups of people. The group consists of groups of work, age, activity, gender, education, and so on. Social dialect refers to the dialect or speech spoken by the social class of the speaker

### **2.3. Blora Culture**

Blora is a regency located in the province of Central Java, the eastern part of which is adjacent to East Java, namely the Bojonegoro Regency. Blora Regency has a variety of arts. The cultural diversity possessed by Indonesia has its uniqueness and characteristics that become a strength for the nation, but a lack of understanding of cultural values that are also diverse can trigger conflicts which are a factor of the nation's weakness (Widiastuti, 2013).

One of the arts in Blora Regency is *singo barong*. *Singo barong* is one of the cultures in Indonesia. *Singo barong* is one of the cultures in Indonesia which is still reflected in the characteristics of the people, especially by the people of Blora, such as: spontaneity, kinship, simplicity, rudeness, toughness, compactness, and courage based on truth. In its performance, *Singo Barong* is an art in the form of a theater resembling a big lion as the ruler of a very ferocious haunted forest.

Blora Regency has several nicknames based on its culture and abundant natural wealth, including the city of *barongan*, city of satay, city of teak and oil, city of Samin, and city of Blora Mustika. *Barongan* is one of the popular arts in Blora. This art is displayed in various events, both family events, events to celebrate the independence of Blora to village events such as *gasdeso (sedekah bumi)*. This is what makes people give the nickname Blora as a *barongan* city.

Blora satay city is nicknamed the city of satay because the satay from Blora is famous for its special seasoning, namely peanut sauce and the way it is served using teak leaves. Satay Blora can be enjoyed with white rice or with *lontong*. In addition to its unique culture and cuisine, Blora is also named as city of teak and oil. The abundance of teak wood can be used as a raw material in the manufacture of furniture. Teak production in Blora is the largest teak production in Java. Blora teak wood is known to have the best quality in Indonesia and is even known in various countries. In addition to the city of teak, regional wealth which is widely available in various places, especially in Blora, is oil. This oil, apart from being managed by the state through BUMN, also managed by BUMD.

Meanwhile, Mustika is an acronym for Advanced, Superior, Healthy, Orderly, Beautiful, Continuous and Safe. From the meaning of Blora Mustika, the people of Blora are obliged to realize Blora's ideals to become a *Maju, Unggul, Sehat, Tertib, Indah, Kontinyu* and *Aman*. On the gate on the border of the city there is the inscription Blora Mustika, that's why people give the nickname as the city of Mustika. In addition, Blora Regency is known as the city of Samin, namely the word Samin is actually the name of a warrior from Blora, Samin Surosentiko.

### 3. Research Method

#### 3.1. Method of Data Collection

Data collection is an important method in a research. Data collection technique is a method used by researchers to collect research data from data sources (subjects and research samples). Data collection was carried out to obtain the information needed in order to achieve the research objectives. The data collection method taken by the writer is the listening method with recording and note-taking techniques and interviews. This research was conducted online using social media via telephone or video call. If blocked by the internet network, it can be done via short messages.

#### 3.2. Method of Data Analysis

The data analysis method is one of the important components in the data analysis process. According to Mahsun in Erina & Suartana (2016) data analysis techniques are efforts made to classify data. This method is part of the analysis process where the collected data is then processed to produce data conclusions according to the problem in the study. In this study the writer use *padan* method. This method is used by the writer to analyze in solving research problems that come from outside the language concerned.

### 4. Discussion

#### 4.1. The characteristics of Blora dialect

The characteristics of the Blora dialect can be viewed in terms of phonology, morphology, syntax, semantics or lexicon in everyday speech used by the Blora people.

	Blora Dialect	Example	Meaning	Purpose
Ndoplang District	The lexical <i>-re</i> /rI/	<i>Iyo sesok re</i> <i>Ndak piye re?</i>	Yes, tomorrow right How is this?	In addition this suffix is used to express a question or statement.
Blora District and City	The lexical <i>-leh</i> /leh/	<i>Gausah leh</i> <i>Tenane leh?</i> <i>Ndang mangan leh</i>	No need Sure? Hurry up to eat	
Japah District	The lexical <i>-jek</i> /jek/	<i>Piye jek?</i> <i>Kok ngono jek</i>	How is this? Why is that?	

The characteristic of Blora dialect is special a lexical. In data above there are additional lexical *-re* /rI/, *-leh* /leh/, and *-jek* /jɛ?/. These three additional lexical have the same meaning only used by Blora people in different areas. For suffix *-re* is found in Ndoplang District, suffix *-leh* is more widely used in every Blora District and also city of Blora. While the suffix *-jek* is found in Japah District.

Another characteristic of the Blora dialect is the pronunciation of the last syllable *-uh* to *-oh*. While the last syllable *-ih* becomes *-eh* and the last syllable *-mu* becomes *-em*. The pronunciation of the last syllable *-mu* to *-em* can be viewed from a morphological point of view. Because in the characteristic of the

Javanese dialect, Blera dialect, there are words that experience shortening and affixes simultaneously. Words resulting from the shortening process that undergo affixation, are indicated by the addition of the suffix *-em /əɱ/*.

While the pronunciation of the last syllable *-eh/ɛh/* and *-oh/ɔh/* can be viewed from a phonological point of view which consists of several phonemes. The pronunciation of the last syllable includes a vowel phoneme change.

- a. The phoneme /i/ is realized as /ɛ/
- b. The phoneme /u/ is realized as /ɔ/

Last Syllable	Blera Dialect	Meaning
The phoneme <i>-uh</i> becomes <i>-oh /ɔh/</i>	<i>Ngunduh</i> = <i>ngundoh/ɲundɔh/</i> <i>Utuh</i> = <i>utoh/utɔh/</i> <i>Butuh</i> = <i>butoh /butɔh/</i> <i>Suruh</i> = <i>suroh /surɔh/</i>	Harvest Intact Need This meaning is betel leaf
The phoneme <i>-ih</i> becomes <i>-eh/ɛh/</i>	<i>Gurih</i> = <i>gureh /gureh/</i> <i>Putih</i> = <i>puteh/putɛh/</i> <i>Sugih</i> = <i>sugeh /sugɛh/</i>	Crunchy White color Rich
The phoneme <i>-mu</i> becomes <i>-em /əɱ/</i>	<i>Bukumu</i> = <i>bukuem</i> <i>/bukuəɱ/</i> <i>Omahmu</i> = <i>omahem</i> <i>/oməhəɱ/</i> <i>Mripatmu</i> = <i>mripatem</i> <i>/mripətəɱ/</i> <i>Klambimu</i> = <i>klambiem</i> <i>/kləmbiəɱ/</i>	Your book Your house Your eyes Your clothes

The Blora dialect also has a unique idiom, namely “*mboyak*”. In dialectological studies, the word “*mboyak*” is included in the linguistic element, namely semantics which studies the meaning of a word in language. The word “*mboyak*” itself is an expression which expresses a sense of indifference or ignorance to the problems at hand or things that are not too important for him. So the word *mboyak* has many meanings depending on the context of the sentence being discussed, namely “*mboh lah, wis ben kono, karepem dewe, alah mbuh, terserah kono*” and etc. In the data above the word “*mboyak ah*” is defined as “*alah mboh*” (whatever) or “*wes ben kono*” (yes, let it be).

There is a language typical of the Blora dialect, namely the word “*jabake*” which means “always like that”. Thus the word “*jabake*” is a linguistic element, namely semantics. In addition to the word “*mboyak*” which has many meanings, “*jabake*” also has more than one meaning. Another meaning of “*jabake*” is “gosh!” as expression of surprise when you hear important information.

#### **4.2. The differences between Blora dialect and other dialects**

In this other dialect difference, the writer will take the difference between Blora dialect and Temanggung dialect and the East Java dialect, namely Mojokerto dialect. The writer chooses Temanggung, Mojokerto and Blora dialects because there are different vocabularies that have the same language but different meanings between the Central Java and the East Javanese dialect. These dialect differences will be analyzed based on dialectological studies.

##### **1. Phonology**

The variations of the Javanese language from the two regions experience changes in vowel phonemes, changes in consonant phonemes and changes in vowel and consonant phonemes.

##### **a. Vowel Change**

Word	Pronunciation of Blora Dialect	Word	Pronunciation of Temanggung Dialect	Meaning
<i>Mlete</i>	[mlɪtɪ]	<i>Mloto</i>	[mloutoʊ]	Arrogant

Word	Pronunciation of Blora Dialect	Word	Pronunciation of Mojokerto Dialect	Meaning
<i>Medon</i>	[mədoun]	<i>Modon</i>	[moudoun]	Turun
<i>Kedal</i>	[kɪdhal]	<i>Kidal</i>	[kidhal]	Use left hand

From the results of the table above, there is a change in the vowel change between Blora and Temanggung dialect is /e/ to /o/, namely [mlɪtɪ] and [mlotoʊ] with the meaning of arrogant. While in the vowel change between Blora and Mojokerto dialect is /ə/ to /o/, namely [mədoun] and [moudoun] which means down and /e/ to /i/, namely [kɪdhal] and [kidhal] with the meaning of using left hand.

##### **b. Consonant Change**

Word	Blora Dialect	Word	Temanggung Dialect	Meaning
<i>Cedak</i>	[cədak]	<i>Cepak</i>	[cəpək]	Close

<i>Anyep</i>	[ʌnyəp]	<i>Anyes</i>	[ʌnyəs]	Cold
--------------	---------	--------------	---------	------

In the table above, the consonant in Temanggung dialect /d/ becomes /p/, namely [cəɖʌk] and [cəpʌk] which have a meaning that is close.

c. Vowel and Consonant Change

Word	Blora Dialect	Word	Temanggung Dialect	Meaning
<i>Arep</i>	[ʌrəp]	<i>Arek</i>	[ʌrək]	Will
<i>Njupok</i>	[nɔɟupɔk]	<i>Njikuk</i>	[nɔɟi:kuk]	Take
<i>Njongok</i>	[nɔɟɔŋɔk]	<i>Njagong</i>	[nɔɟʌgɔŋ]	Sit down
<i>Ora weruh</i>	[ora wəroh]	<i>Mberuh</i>	[mbəruh]	Do not know

Word	Blora Dialect	Word	Mojokerto Dialect	Meaning
<i>Njupok</i>	[nɔɟupɔk]	<i>Njokok</i>	[ndɔɟokɔk]	Take

In the first word, the vowel phoneme /ə/ becomes /ɛ/ and the consonant phoneme /p/ becomes /k/. The second word changes the vowel phoneme /u/ to /i/, /ɔ/ becomes /u/ and the consonant phoneme /p/ becomes /k/. In the third word, the vowel phoneme /ɔ/ becomes /ʌ/ and the consonant phoneme /ŋ/ becomes /g/ and /k/ becomes /ŋ/. As for the latter, the vowel phoneme /o/ becomes /u/ and the consonant phoneme /w/ becomes /mb/ where /mb/ is a consonant combination.

In the Mojokerto dialect, the vowel phoneme /u/ becomes /ɔ/ and the consonant phoneme /p/ becomes /k/.

d. Additional of Sound

Word	Blora Dialect	Word	Mojokerto Dialect	Meaning
<i>Mlayu</i>	[mlayu]	<i>Mblayu</i>	[mblayu]	Run

The table above explains that there is an additional of sound /b/ in the Mojokerto dialect, namely [mblayu].

2. Lexical

No.	Pronunciation of Blora Dialect	Pronunciation of Temanggung Dialect	Pronunciation of Mojokerto Dialect	Meaning
1.	[wʌɖʌh bɔntɔt]	[tləkəm]	[tɛpʌk]	Rice box
2.	[sʌlʌŋʌn]	[pɔɟɔ]	-	Place to save food
3.	[nɔɟɔŋɔk]	[nɔɟʌgɔŋ]	[lonɟoh]	Sit down
4.	[ʌku]	[nyɔŋ]	[ʌwʌkku]	Me
5.	[kowe]	[peʌŋ]	[ʌwʌkmu]	You
6.	[mboɟʌk]	[jidhɔr]	[gʌ ŋərəkən]	Do not care
7.	[ʌnyəp]	[ʌnyəs]	[ʌdəm]	Cold
8.	[latar]	[tritikan]	[latar]	In front of the house
9.	[ora wərUɦ] /	[mbərUɦ]	[gʌ ŋərti]	Do not know

*The Characteristics of Javanese Language in Blora Dialect (Audrizan Wahyu Suprpto, Didit Kurniadi, Eko Heriyanto)*

	[ora dunUŋ]			
10.	[mbəlŋ]	[mbiyŋ]	[ndəblək]	Naughty
11.	[kates]	[gəndhUŋ]	[kates]	Papaya
12.	[cəblək]	[gigəl]	[rutoh]	Fall down
13.	[kedəl]	[ŋicəl]	[kidəl]	Use left hand
14.	[bədhiɡəsən]	[krənŋŋ]	[ŋɡəteli]	Not polite
15.	[təwəl]	[gori]	[təwəl]	Young jackfruit
16.	[gəmbrenŋ]	[tremɔləŋ]	[kalənŋ]	Cans
17.	[gəmpil]	[sipil]	[ɡuəmpəlŋ]	So easy
18.	[nɔzupək]	[ndzɪkuk]	[ndzokək]	Take
19.	[sukər]	[jəmək]	[jəmək]	Muddy
20.	[rusəh]	[rəɡət]	[rusuh]	Dirty
21.	[jədŋ]/[kiwən]	[wɔ]	[jədŋ]	Bathroom
22.	[təkɛŋ]	[nɛyɛŋ]	[tɛyɛŋən]	Rusty
23.	[ora kodək]	[ora tɛyɛŋ]	[ɡə isɔ]	Can not
24.	[ləp]	[lək]	[katI]	Will
25.	[mlete]	[mloto]	[sɔmbɔŋ]	Arrogant
26.	[tak kirɔ]	[tak ŋɔsi]	[tak kirɔ]	I think
27.	[mbələk]	[wasIs]	[kəmɪntər]	Smart
28.	[cədək]	[cəpək]	[idək]	Close
29.	[dipən]	[ləmben]	[mbələ]	Bed
30.	[ɡəsdesɔ]	[nyədɾən]	-	Sedekah bumi
31.	[ogək ɔɔ]	[nɔɔ]	[ɡə ɔɔ]	Nothing

### 3. Morphology

There are morphological differences, namely the addition of a suffix at the end of a sentence. The Blora dialect has the suffix *-leh*, *-re* and *-jek* which is usually spoken by the people of Blora. As for the Temanggung dialect, there is the suffix “*nda’an*” which is often used in the speech of the Temanggung people when they are communicate. While in the Mojokerto dialect has the suffix *-seh* and usually Mojokerto people use harsh words.

In addition, there is also the addition of the beginning of a word in a sentence for Temanggung dialect. A prefix is an affix that is added at the beginning of a word. In the Temanggung dialect there is the addition of “*ha*” at the beginning of the word, for example “*ha njuk piye?*”, “*ha mberuh*”. But for the Blora dialect there are no additions at the beginning of the word.

### 4. Semantics

There are semantic differences between Blora dialect and Temanggung dialect. “*Mele-mele*” in Blora dialect means that the word is full, while in Temanggung dialect it means sticking her tongue out or in other means is “*melet*”.

“*Gleyor*” in Blora dialect has the meaning of “*sempoyongan*” (people when walking will fall), while in the Temanggung dialect it means long beans.

“*Luweh*” in Temanggung dialect has the meaning of being indifferent, while in Blora dialect it has more meaning.

### 4.3. The variation of Javanese language used in Blora

Based on Javanese speech, this dialect is a social language and includes the level of *ngoko* or rough language. So, in the Blora area, *krama* (smooth) and *madya* (a mixture of *krama* and *ngoko*) levels are still used in addition to *ngoko lugu* social dialect level.

The languages used in the Blora district are Indonesian and Blora Javanese in speech level are *ngoko*, *madya* and *krama* by their respective users.

<i>Krama Alus</i>	<i>Ngoko Lugu</i>	Meaning
<i>Wonten menopo</i>	<i>Ana apa</i>	What's the matter
<i>Maringi</i>	<i>Menehi</i>	Give
<i>Sare</i>	<i>Turu</i>	Sleep
<i>Rumiya</i>	<i>Ndisik</i>	First

<i>Ngoko Lugu</i>	<i>Ngoko Alus</i>	Meaning
<i>Kowe</i>	<i>Sampeyan</i>	You
<i>Lungo</i>	<i>Tindak</i>	Go
<i>Arep</i>	<i>Ajeng</i>	Will

### 5. Conclusion

Based on the results of data analysis and discussion, the characteristic of Blora dialect use of *-leh /leh/*, *-jek /je?/*, or *-re /rI/* suffixes. This suffix is used by Blora people in various areas of Blora district. For the use of *-jek*, it is used by the people in the Japah subdistrict and the use of *-re* by the people in the Ndoplang subdistrict. While the use of the suffix *-leh* is more widely used by the people of Blora, especially in the city of Blora. In the field of phonology, the vowel changes /i/ is realized into /ɛ/ and /u/ is realized into /ɔ/. While in the field of morphology, Blora dialect occur a shortening process that undergoes affixation, marked by the addition of the suffix *-em /əm/*.

The people of Blora also have an idiom, namely “*mboyak*” which is commonly used among young people. This idiom has many meanings depending on the context of the sentence. The dialect characteristics of Blora people are different from Temanggung dialect and East Javanese dialects, especially Mojokerto area. If the Blora dialect has a characteristic in the use of the suffix *-leh /leh/*, *-jek /je?/* or *-re /rI/* but Temanggung dialect uses the suffix in a sentence, namely *-nda'an*. The Temanggung community also has a characteristic prefix “*ha*” at the beginning of a sentence.

While the people of Blora use the prefix “*jabake*” unlike the Mojokerto people. The characteristic of dialect that is owned by Mojokerto people is the use suffix *-seh*. The people of Mojokerto in daily communication use rougher language than the people of Central Java. Even saying swear words to communicate with close friends is common for them.

Based on the description and analysis, it can be concluded that Blora, Temanggung, Mojokerto dialect only experienced small changes, namely changes in vowel and consonant sounds and slightly different meanings. The languages used in the Blora district are Indonesian and Javanese *ngoko*, *madya* and *krama* speech levels. However, young people especially in Blora city, mostly use Javanese *ngoko* or Indonesian language to communicate each others.

The writer hopes that more researchers will research the study of Javanese dialects, especially the Blora dialect and find more characteristics of the Blora dialect. So that the Blora dialect can be known to many people, especially for the location of the Blora city area which is still largely unknown to the public other than the people of Central Java.

Based on the conclusion above, the writer gives advice to the readers that the local language must be preserved and the importance of teaching the younger generation to communicate using a polite Javanese speech level. The piece above reflects how rich the value of the Javanese language is in terms of linguistics and the richness of a language reflects the high civilization of its people.

## 6. References

- Choudhury, R. U. (2014). The Role of Culture in Teaching and Learning of English. *Express, an International Journal of Multi Disciplinary Research*, 1(4), 1–20.
- Gurning, B., & Ginting, A. (2018). Javanese Language Maintenance of Inter-marriages in Rantau Utara. *Jurnal Linguistik Terapan Pascasarjana*, 15(3), 217–225. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/lt.v15i3.14774>
- Hasanah, E., Sofyan, A., Indonesia, J. S., Sastra, F., & Jember, U. (2015). *Jember dan Bahasa Jawa Standar*. 1–11.
- Holmes. (2013). *An introduction to sociolinguistics (fourth edition)*. Routledge.
- Jauhari, E., & Purnanto, D. (2019). *The Use of Javanese as a Tool of Expression for Solidarity Politeness in the Ethnic Chinese Community in the Javanese Arek Cultural Area*. 338(Prasasti), 140–143. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/prasasti-19.2019.22>.
- Junaidi, Yani, J., & Rismayeti. (2016). Variasi Inovasi Leksikal Bahasa Melayu Riau di Kecamatan Pulau Merbabu. *Jurnal Pustaka Budaya*, 3(1), 1–17.
- Kemendikbud. (2019). *Statistik Kebahasaan*. Kemendikbud.
- Kridalaksana, H. (2001). *Principles of Linguistic Change*. Blackwell.
- Kridalaksana. (2009). *Kamus Linguistik (edisi keempat)*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mijianti, Y. (2017). Peran Bahasa Jawa dan Bahasa Melayu untuk Bahasa.
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Suharyo. (2018). *Nasib Bahasa Jawa dan Bahasa Indonesia dalam Pandangan dan Sikap Bahasa Generasi Muda Jawa*. 13(2), 244.
- Sukarto, K. A. (2010). *Analisis Kontrastif Sistem Morfemis Nomina Bahasa Jawa-Indonesia*. 91–100.
- Widiastuti. (2013). Analisis SWOT Keragaman Budaya Indonesia. *Jurnal Ilmiah Widya*, 1(1), 8–14. <https://e-journal.jurwidyakop3.com/index.php/jurnal-ilmiah/article/view/21>.

- Yuliyani, E. R., & Mukminin, A. (2020). The Influence of Javanese Language Usage in The Sociodrama Method of Increasing Politeness Behavior of Children Ages 5-6 Years. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 9(1), 20–26. <https://doi.org/10.15294/BELIA.V9I1.28693>.
- Zulaeha, I. (2010). *Dialektologi Dialek Geografi dan Dialek Sosial*. Graha Ilmu.
- Zulfahita, Z., Yanti, L., & Purnamawati, E. (2019). Analisis Komponen Makna Verba “Menyakiti” dalam Bahasa Melayu Dialek Sambas (Kajian Semantik). *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 4(2), 104. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26737/jp-bsi.v4i2.1087>