

SHUJOSHI NE DALAM SERIAL DRAMA KAZOKU GAME KARYA SATOU YUUICHI

Reni Agustina

Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya
reniagustina@mhs.unesa.ac.id

Prof. Dr. Djodjok Soepardjo, M.Litt

Dosen Pembimbing Skripsi dan Jurnal
djodjoksoepardjo@unesa.ac.id

Abstrak

Shuujoshi ne merupakan *joshi* yang memiliki posisi di akhir kalimat atau pada akhir bagian-bagian kalimat yang digunakan untuk menyatakan perasaan. Seperti sifat yang dimiliki oleh *shuujoshi* yang lain, maka *shuujoshi ne* juga membutuhkan kelas kata lain agar memiliki makna. Penggunaannya yang luas membuat *shuujoshi ne* memiliki beberapa fungsi yang berbeda sesuai dengan konteks.

Ada dua permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini yaitu bagaimana kelas kata yang diikuti oleh *shuujoshi ne* dan bagaimana fungsi penggunaan *shuujoshi ne* dalam serial drama *Kazoku Game*. Dalam menjawab rumusan masalah pertama digunakan teori dari Ahmad Dahidi dan Sudjianto dan teori dari Naoko Chino, Sudjianto, dan Sugihartono untuk menjawab rumusan masalah kedua. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan sumber data yang digunakan adalah serial drama *Kazoku Game* karya Satou Yuuichi dengan data tuturan yang mengandung *shuujoshi ne*. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut, hasil dari rumusan masalah yang pertama ditemukan bahwa *shuujoshi ne* dalam serial drama *Kazoku Game* mengikuti *doushi*, *i-keiyoushi*, *meishi*, *setsuzokushi*, *joshi*, dan *jodoushi*. Untuk rumusan masalah kedua, fungsi penggunaan *shuujoshi ne* dalam serial drama *Kazoku Game* ditemukan dengan hasil fungsi menunjukkan perasaan penutur, memperhalus permintaan, ajakan dan perintah, memberikan pertanyaan untuk mendapatkan kepastian, fungsi menunjukkan tuntutan ringan atau pendapat, fungsi menunjukkan penegasan.

Kata Kunci: *shuujoshi*, *shuujoshi ne*

Abstract

Shuujoshi ne is *joshi* or particle at the end of sentence or at the end of sentence component used to express feeling. Like others *shuujoshi*, *shuujoshi ne* need other word class as well to get meaning. Due to various utilization, *shuujoshi ne* have various functions depend on the context of the conversation.

This research have 2 problems, how word class followed by *shuujoshi ne*, and how the function of *shuujoshi ne* in the drama *Kazoku Game*. In order to answer the first problem, this research used theory from Ahmad Dahidi and Sudjianto and theory from Naoko Chino, Sudjianto and Suhartono to answer the second problem. This research use Descriptive qualitative with the drama *Kazoku Game* by Satou Yuuichi as source with any conversation that contain *shuujoshi ne* as data. The results from this research found that *shuujoshi ne* in the drama *Kazoku Game* follow *doushi*, *i-keiyoushi*, *meishi*, *setsuzokushi*, *joshi* and *jodoushi*. And the second problem found that the function of *shuujoshi ne* in the drama *Kazoku Game* is expressing speaker feeling, to refined request, invitation and order, to give question in order to get explanation, to expressing light words or opinion and to expressing affirmation.

Keywords: *shuujoshi*, *shuujoshi ne*

PENDAHULUAN

Gramatika dalam bahasa Jepang menjelaskan kelas kata atau *hinshi bunrui* terbagi menjadi dua jenis, yang pertama adalah *jiritsugo* yakni kelas kata yang dapat berdiri sendiri dan menunjukkan arti tertentu yang termasuk di dalamnya *doushi*, *i-keiyoushi*, *na-keiyoushi*, *meishi*, *rentaishi*, *fukushi*, *setsuzokushi*, dan *kandoushi*, dan yang kedua yakni *fuzokugo*, kelas kata yang tidak dapat berdiri sendiri dan tidak memiliki arti tertentu yang termasuk di dalamnya *joshi* dan *jodoushi* (Sudjianto

2010:137). Salah satu yang terlihat mencolok perbedaan antara gramatika bahasa Jepang dengan gramatika bahasa Indonesia, yakni penggunaan partikel dalam susunan kalimat di mana dalam bahasa Indonesia partikel yang ada dan digunakan relatif lebih sedikit apabila dibandingkan dengan partikel yang digunakan dalam bahasa Jepang. Dari penjelasan tersebut diketahui bahwa *joshi* membutuhkan kelas kata lain untuk mendapatkan fungsi kebahasaannya.

Partikel atau *joshi* dalam bahasa Jepang terbagi menjadi empat jenis yakni *kakujoshi*, *setsuzokujoshi*, *fukujoshi* dan *shuujoshi*. Di mana sudah dijelaskan bahwa *joshi* merupakan kelas kata yang tidak dapat berdiri sendiri dan memiliki makna tanpa adanya kelas kata lain yang ia ikuti. Keempat jenis *joshi* tersebut memiliki posisi dan fungsi yang berbeda akan satu jenis dengan jenis lain dalam suatu kalimat. Salah satu *joshi* yang memiliki ciri paling spesifik adalah *shuujoshi*, yang merupakan *joshi* yang memiliki posisi di belakang untuk menyatakan perasaan. *Shuujoshi* terdiri dari *ka*, *kashira*, *ke/kke*, *na/naa*, *ne/nee*, *no*, *sa*, *tomo*, *wa*, *ya*, *yo*, *ze*, dan *zo* (Sudjianto 2007: 70). Yang dimaksud dengan posisi belakang di sini adalah pada akhir kalimat atau akhir pada bagian-bagian kalimat (Sudjianto, 2007).

Peneliti mengambil tema penelitian mengenai *shuujoshi ne* dengan fokus pada kelas kata yang bisa diikuti oleh *shuujoshi* khususnya *shuujoshi ne* dengan menggunakan teori dari Ahmad Dahidi dan Sudjianto untuk mendeskripsikan kelas kata dalam bahasa Jepang dan fungsi penggunaannya pada konteks pembicaraan dengan menggunakan teori yang diungkapkan oleh Naoko Chino, Sudjianto dan Sugihartono untuk menjelaskan fungsi-fungsi yang dimiliki oleh *Shuujoshi ne*. Pengambilan tema pada penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kedua rumusan masalah di atas dan juga untuk menambah wawasan khususnya ada pemahaman mengenai gramatika bahasa Jepang mengenai *Shuujoshi*. Hal tersebut dilakukan berdasarkan fakta bahwa dalam mempelajari bahasa asing seperti bahasa Jepang terdapat banyak poin-poin yang perlu dipelajari oleh pembelajar bahasa Jepang sebagai bahasa kedua sehingga kemungkinan adanya kekurangan pemahaman pada poin tertentu.

Penggunaan *shuujoshi* khususnya dalam kegiatan komunikasi baik lisan maupun tulis. Sedangkan dalam penelitian ini, data yang digunakan adalah terbatas pada *shuujoshi-ne* yang terdapat dalam serial drama *Kazoku Game* yang diucapkan oleh karakter-karakter yang terdapat dalam serial drama tersebut. Serial drama *Kazoku Game* sendiri tayang pada 17 April 2013 - 19 Juni 2013 pada saluran Fuji TV. Intensitas penggunaan *shuujoshi-ne* dalam berbagai macam konteks pembicaraan oleh karakter-karakter dalam serial drama yang terdapat dalam 2 episode *Kazoku Game* dirasakan mampu mencukupi kebutuhan akan penelitian. Dalam 2 episode tersebut ditemukan 56 tuturan yang mengandung data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Selain itu pembatasan ruang lingkup data penelitian dilakukan dengan tujuan untuk memfokuskan analisis data penelitian

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dikarenakan data yang digunakan memiliki

tampilan berupa kata-kata dan tindakan seperti yang dikemukakan oleh Moleong (2001:112).

Sumber data pada penelitian ini adalah serial drama Jepang *Kazoku Game* yang terdiri dari 10 episode yang tayang pada 17 April 2013 - 19 Juni 2013 yang memiliki durasi tayang keseluruhan kurang lebih 515 menit 51 detik, namun dalam penelitian ini hanya mengambil 2 episode saja dari sumber data yaitu episode 1 dan 2 saja. Data diambil dari setiap percakapan yang mengandung *shuujoshi ne* dalam berbagai macam konteks percakapan. Data pada penelitian ini berupa tuturan yang mengandung *shuujoshi ne* yang diungkapkan oleh semua karakter yang terdapat dalam serial drama *Kazoku Game*.

Setelah menentukan sumber data penelitian, data penelitian akan melalui empat tahapan penganalisisan yakni tahap *unityzing*, tahap kategorisasi, tahap penafsiran data dan yang terakhir tahap verifikasi dan enarikan kesimpulan.

Dalam tahap *unityzing*, data didapatkan dengan metode simak dengan teknik sadap dan catat (Mahsun, 2005) yang selanjutnya data akan diberikan penamaan dengan kode berikut KGE2.00.06.14, inisial KG merupakan singkatan dari *Kazoku Game* dan E2 merupakan singkatan dari Episode 2 sedangkan 00.06.14 merupakan waktu di mana data penelitian ditemukan yang selanjutnya data-data didokumentasikan dalam kartu data dengan fungsi mempermudah dalam pengklasifikasian data. Data-data yang telah terkumpul tadi lalu ditrianggulasikan kepada informan.

Selanjutnya tahap kategorisasi yaitu data-data yang terkumpul dikategorisasikan sesuai dengan rumusan masalah yaitu kelas kata yang diikuti oleh *shuujoshi ne* dan fungsi penggunaan *shuujoshi ne* dalam serial drama *Kazoku Game*.

Pada tahapan selanjutnya yakni tahap penafsiran data di mana data-data yang telah disusun sesuai dengan kategori-kategori tertentu dan didukung oleh teori-teori yang sesuai dengan penelitian akan dideskripsikan secara rinci.

Pada tahapan verifikasi dan penarikan simpulan yang berupa penafsiran dari masing-masing klasifikasi tersebut yang kemudian diuraikan dan dideskripsikan secara detail beserta datanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasa data dibagi sesuai dengan rumusan masalah yakni kelas kata yang diikuti oleh *shuujoshi ne* dan fungsi penggunaan *shuujoshi ne* dalam serial drama *Kazoku Game*.

A. Bentuk *shuujoshi ne* dalam serial drama *Kazoku Game* Karya Satou Yuuichi

1. *Shuujoshi ne* yang mengikuti *Doushi*

「こうや: 色々あるね」

「しげゆき： 恥ずかしいよ。あまり撮らないで
くださいよ」

「こうや： だれ？」

「しげゆき： まえしまあみです」

「こうや： 好きなんだ？」

「しげゆき： いいえ、友達につれてくれて仕方
なく」

「こうや： ほ～使い込んでるね」

“Kouya: ada banyak hal ya?”

“Shigeyuki: aku malu. Kumohon jangan mongambil
gambar terlalu banyak.”

“Kouya: siapa?”

“Shigeyuki: Maeshima Ami“

“Kouya:suka?”

“Shigeyuki: biasa saja, aku hanya dipaksa datang
oleh temanku untuk datang, jadi mau
bagaimana lagi”

“Kouya: ho~ disalahgunakan ya”

(KGE01.00.07.00-00.07.32)

Terdapat dua data pada ungkapan 01 yaitu 「色々あるね」 dan 「使い込んでるね」. Pertama 「色々あるね」 shuujoshi-ne mengikuti kata 「ある」 yang merupakan doushi dengan jenis jidoushi disebabkan karena kata 「ある」 tidak memiliki fungsi untuk mempengaruhi petutur.

Data selanjutnya yakni 「使い込んでるね」 dari data tersebut terlihat bahwa shuujoshi-ne mengikuti doushi dengan jenis hojo doushi dengan bukti bahwa kata 「使い込んでる」 terbentuk dari doushi 「使い込む」 dengan diikuti doushi 「いる」 yang merupakan ciri-ciri dari hojo doushi yaitu posisi 「いる」 sebagai *bunsetsu* tambahan yang menerangkan doushi sebelumnya

2. Shuujoshi ne yang mengikuti Keiyoushi

Pada sumber data hanya ditemukan i-keiyoushi dengan rincian data dan analisis sebagai berikut

「こうや： でわ、学校に課してせいほうかん高校
校に合格させるということがか目標
「で」 宜しいでしょうか。」

「かずしげ： それが出来たら、すばらしいね」

“Kouya: kalau begitu hal yang anda inginkan adalah
membuat ia masuk sekolah lalu masuk ke SMA
Seihoukan?”

“Kazushige: kalau hal itu bisa dilakukan, luar biasa ya”
(KGE01.00.07.00-00.07.32)

Pada kata 「すばらしいね」 terdapat kata 「すばらしい」 yang merupakan i-keiyoushi yang memiliki ciri memiliki akhiran silabel -I sehingga pada data 03 terbukti bahwa shuujoshi ne dapat mengikuti kelas kata keiyoushi.

3. Shuujoshi ne yang mengikuti Meishi

Dalam serial drama *Kazoku Game*, ditemukan *shuujoshine* mengikuti *meishi* dengan jenis *futsuu meishi*.

「ご近所 1: もう、なあ～佳代子さんは私たち違
うんだから。こんな素敵なうちに住
んで金なんか困ってないだろう
ね。」

「かよこ： そんな！ やっぱりやろうかな。」

「ご近所 2: ありがと！、じゃ、決定ね」

“Tetangga 1: hei~ kayoko-san itu berbeda dengan kita.
Tinggal di rumah yang seperti itu, mana mungkin
ia ada masalah keuangan kan.”

“Kayoko: mungkin aku akan melakukannya ya”

“Tetangga 2: terimakasih! Jadi, Sudah diputuskan ya”
(KGE01.00.12.27-00.12.43)

Kata 「決定」 dalam kata 「決定ね」 merupakan *meishi* dengan jenis *futsu meishi* yang disebabkan kata 「決定」 menjelaskan suatu perkara. 「決定」 masuk dalam kategori *chuushoutekina mono* atau nomina abstrak dalam artian bahwa kata 「決定」 tidak memiliki keberadaan yang konkret.

4. Shuujoshi ne yang mengikuti setsuzokushi

「かずしげ： 君で六人目だよ。皆止めてった。
見てのとおり、こいつ屑だから
ね。」

「かよこ： お父さん」

「かずしげ： 長男とえらい違いだよ」

「こうや： 具体的に希望をされていることがあ
りますか？」

「かずしげ： それは まあ、真一と同じせいほ
うかん高校に合格すること、まあ。
無理だろけどね。」

「こうや： なぜですか？」

「かずしげ： こいつの成績は学年で下から五番。
その癖、登校拒否しと来たもんだ」

“Kazushige:kau adalah orang yang kedelapan.
Semuanya telah berhenti. Seperti yang kau lihat,
karena anak ini adalah sampah”

“Kayoko: ayah!”

“Kazushige: berbeda dengan si sulung”

“Kouya: apakah ada hal khusus yang anda harapkan?”

“Kazushige: kalau itu yah, masuk ke SMA
Seihoukan sama dengan Shinichi, yah meskipun
itu tidak mungkin kan?”

“Kouya: kenapa?”

“Kazushige: dia ini rangking lima terbawah di
kelasnya. Meski begitu tetap saja ia tidak ingin
pergi ke sekolah lagi”

(KGE01.00.06.21-00.06.24)

Dengan susunan kata 無理 (な一形容し) + だろ (助動詞) + けど (接続詞) + ね (終助詞). Kata 「けど」 yang merupakan kata yang paling dekat dengan *shuujoshi ne* merupakan kelas kata *setsuzokushi* jenis *gyakusetsu no setsuzokushi* yang merupakan *setsuzokushi* yang menyatakan hubungan yang berlawanan atau berupa sangkalan.

5. Shuujoshi-ne yang mengikuti joshi

「かずしげ：先生、という呼びかけも、これで八回目ですよ？いつになったら口を開いてくれるんですかね？」

“Kazushige: sensei, ini adalah kali ke delapan saya memanggil anda. Saya selalu berharap kapan anda akan mulai berbicara ya”
(KGE01.00.02.23-00.02.34)

Joshi yang berada sebelum *shuujoshi ne* pada data tersebut dari data 「開いてくれるんですかね」 merupakan salah satu bentuk dari *shuujoshi* hal tersebut sesuai dengan ciri-ciri yaitu menjadi partikel yang memiliki posisi di belakang. Sehingga pada data tersebut menjelaskan bentuk *shuujoshi ne* yang mengikuti *shuujoshi* lain yakni *shuujoshi ka* pada kata 「開いてくれるんですかね」

6. Shuujoshi ne yang mengikuti jodoushi

「こうや：母さん僕の目玉焼き半熟でお願いしますね」

“Kouya: ibu, untuku tolong telur mata sapi dimasak setengah matang ya”
(KGE02.00.03.53-00.03.56)

「ます」 pada 「お願いしますね」 merupakan bentuk *jodoushi* jenis *teinei*, sehingga pada tersebut merupakan bukti bahwa *shuujoshi ne* mengikuti *jodoushi* dalam bentuk *jodoushi teinei*

B. Fungsi Penggunaan *shuujoshi ne* dalam Serial Drama *Kazoku Game* Karya Satou Yuuichi

Ditemukan lima dari tujuh penggunaan *shuujoshi ne* dalam serial drama *Kazoku Game* karya Satou Yuuichi yakni menunjukkan perasaan penutur, memperhalus permintaan, ajakan dan perintah, memberikan pertanyaan untuk mendapatkan kepastian, menunjukkan tuntutan ringan atau pendapat, dan menunjukkan penegasan.

1. Menunjukkan Perasaan Penutur

「こうや：はじめまして、塾から走って来たの？」

「しんいち：え」

「こうや：あ、いいね。」

「かよこ：でも誰がそんなうそを。」

「こうや：僕です。僕が塾に連絡しました。家族面談ですから、ご家族そろわないと。」

“Kouya: halo, apakah kau berlari dari juku?”

“Shinichi: iya”

“Kouya: ah, bagus”

“Kayoko: tapi siapakah yang melakukan kebohongan seperti itu?”

“Kouya: Saya. Saya yang telah menghubungi tempat lesnya. karena ini adalah diskusi keluarga jadi semua anggota keluarga harus berkumpul”

(KGE01.00.03.07-00.03.29)

Konteks: Shinichi datang telat dalam pertemuan keluarga yang membahas tentang les Shigeyuki dengan Kouya

Kouya bertanya kepada Shinichi mengenai cara ia pulang ke rumah setelah diberi kabar bahwa ibunya mengalami kecelakaan di rumah, yang dijawab oleh Shinichi bahwa ia pulang berlari setelah mendengar kabar tersebut. Dari jawaban Shinichi yang setuju bahwa ia pulang sambil berlari dari arah *juku* ke rumah membuat Kouya merasa bahwa ia telah melakukan hal yang benar sehingga ia mengatakan 「いいね」 sebagai bentuk ungkapan pujian yang ia berikan kepada Shinichi atas tindakannya.

2. Memperhalus Permintaan, Ajakan dan Perintah

「かずしげ：じゃ、明日もよろしくね」

「こうや：はい」

“Kazushige: jadi, besokpun aku mohon bantuannya”

“Kouya: baik”

(KGE01.00.19.27-00.19.30)

Konteks: Kouya memberikan surat kontrak kerja kepada Kazushige sepulang ia kerja

Kouya datang ke depan kantor di mana Kazushige bekerja dan menyerahkan kontrak kerja guru les privat kepada Kazushige. Setelah menerima dan melakukan penanda tangan kontrak tersebut Kazushige menyerahkan urusan les kepada Kouya.

Shuujoshi ne yang terdapat pada 「よろしくね」 memiliki fungsi untuk memperhalus perintah untuk mengurus les yang diberikan oleh Kazushige kepada Kouya.

3. Memberikan Pertanyaan Untuk Mendapatkan Kepastian

「こうや：真一くん、この後塾だよな？」

「しんいち：そうですけど」

“Kouya: shinichi kun, setelah ini kau akan pergi ke juku kan?”

“Shinichi: benar, kenapa?”

(KGE01.00.25.07-00.25.12)

Konteks: Kouya ingin meminjam *town page* kepada Shinichi

Kouya memastikan jadwal milik Shinichi untuk membuat Shinichi meminjaminya town page sebelum ia berangkat ke *juku*.

Shuujoshi ne yang terdapat pada kata 「塾だよね」 memiliki fungsi untuk memastikan kembali kepada petutur di mana dalam data tersebut merupakan bentuk pertanyaan Kouya kepada Shinichi mengenai kegiatan yang akan ia lakukan untuk memastikan benar tidaknya info yang ia ketahui mengenai jadwal Shinichi.

4. Menunjukkan Tuntutan Ringan atau Pendapat

「かよこ: ずいぶん早いですね」

「こうや: 茂之君は風ですか? ご近所付けんもたいへん

“Kayoko: wah cepat sekali ya”

“Kouya: shigeyuki terkena flu ya? Berinteraksi dengan tetanggamu melelahkan ya?”

(KGE01.00.13.25-00.13.36)

Konteks: Kouya datang untuk memberikan les kepada Shigeyuki dan bertemu dengan Kayoko di depan kediamannya sedang mengobrol dengan ibu-ibu tetangga lainnya

Kouya datang lebih cepat ke kediaman Numata untuk memberikan les kepada Shigeyuki dan mendengar bahwa Kayoko menyatakan keadaan yang tak sesuai dengan kenyataan yang terjadi mengenai keadaan Shigeyuki kepada ibu-ibu tetangga tersebut dengan mengatakan bahwa Shigeyuki sedang sakit.

Shuujoshi ne pada kata 「早い

5. Menunjukkan Penegasan

「かずしげ: こっちはね、せっかくの休日使って、あなたの面接しあってんだよ。」

“Kazushige: kami sengaja menggunakan hari libur hanya untuk mengejar interview dari anda”

(KGE01.00.02.44-00.02.50)

Konteks: Keluarga Numata akan melakukan pertemuan keluarga namun Yoshimoto Kouya, tentor tidak mau bicara sampai semua anggota keluarga lengkap

Kazushige mulai merasa kesal pada Kouya yang tak kunjung berbicara mengenai sistem les yang akan diterima oleh Shigeyuki kelak

Kata 「こっちはね」 dalam konteks pada data 16 memiliki shuujoshi ne yang berfungsi untuk menegaskan keluarga Numata yang merelakan waktu libur mereka hanya untuk mengikuti tes wawancara yang

diadakan oleh Kouya yang juga berfungsi menjelaskan bahwa Kazushige mulai kesal dengan perlakuan Kouya karena dia seakan-akan membuang waktu libur keluarga Numata.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan mengenai sindiran dalam serial drama *Kazoku Game* karya Satou Yuuichi ini terdapat dua simpulan yang diambil berdasarkan pada rumusan masalah.

1.) Simpulan berdasarkan rumusan masalah pertama yakni dapat diketahui bahwa dalam sumber data ini terdapat enam kelas kata yang diikuti oleh shuujoshi ne

- Kelas kata *Doushi* pada jenis *jidoushi*, *hojo doushi* dan *fukugo doushi* dengan jumlah kemunculan 6 data
- Kelas kata *Keiyoushi* pada jenis *i-keiyoushi* dengan jumlah kemunculan 14 data
- Kelas kata *Meishi* pada jenis *futsuu meishi* dengan jumlah kemunculan 2 data
- Kelas kata *Setsuzokushi* pada jenis *gyakusetsu no setsuzokushi* dengan jumlah kemunculan 3 data
- Kelas kata *Joshi* pada jenis *fukujoshi*, *setsuzokujoshi* dan *shuujoshi* dengan jumlah kemunculan 33 data
- Kelas kata *Jodoushi* pada jenis *dantei*, *suiryou*, dan *teinei* dengan jumlah kemunculan 15 data

Tidak ditemukannya data pada kelas kata *fukushi* dan *rentaishi* ini disebabkan data yang terbatas sehingga bentuk *shuujoshi ne* yang mengikuti kedua kelas kata tersebut tidak ada analisisnya dalam penelitian ini.

2.) Simpulan masalah kedua adalah mengenai fungsi penggunaan *shuujoshi ne* dalam serial drama *Kazoku Game*. Pada sumber ditemukan semua fungsi penggunaan *shuujoshi ne* dengan rincian fungsi menunjukkan perasaan penutur dengan jumlah 16 data, fungsi memperhalus permintaan, ajakan dan perintah dengan jumlah 10 data, fungsi memberikan pertanyaan untuk mendapatkan kepastian dengan jumlah 15 data, fungsi menunjukkan tuntutan ringan atau pendapat dengan jumlah 21 data, fungsi menunjukkan penegasan dengan jumlah 22 data. Tidak ditemukan fungsi menunjukkan kesepakatan dan fungsi sebagai ungkapan pembuka kalimat yang disebabkan oleh keterbatasan konteks pembicaraan para karakter dalam sumber data.

Dari analisis tersebut didapatkan beberapa kelas kata yang tidak diikuti oleh *shuujoshi ne* dalam serial drama *Kazoku Game* yaitu kelas kata *fukushi* dan *rentaishi* serta terdapat beberapa fungsi penggunaan *shuujoshi ne* tidak ditemukan dalam sumber data. Keadaan tersebut disebabkan oleh keterbatasan konteks pembicaraan dalam

sumber data sehingga mempengaruhi kemunculan data-data penelitian.

Saran

Pada penelitian ini belum semua bentuk maupun fungsi penggunaan *shuujoshi ne* dapat dijelaskan lebih lanjut yang disebabkan konteks-konteks pembicaraan dalam sumber data yang digunakan kurang beragam sehingga hal tersebut mempengaruhi keberagaman data-data penelitian. Oleh karena itu, masih diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai *shuujoshi ne*. Adapun untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut;

1. Penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan sumber data yang memiliki konteks pembicaraan lebih luas dibandingkan dengan sumber data yang dipakai pada penelitian ini
2. Penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan teori-teori yang lebih beragam untuk menganalisis klasifikasi yang belum ada pada penelitian ini

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Chaer, Abdul. 1994. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta

Chino, Naoko. 1991. *Partikel Penting Bahasa Jepang. Terjemahan oleh Nasir Ramli, 2008*. Jakarta: Kesaint Blanc

Dahidi, Ahmad dan Sudjiyanto. 2012. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc

Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik*, Jakarta: Gramedia

Mahsun. 2005. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Makino, Seiicho and Michio Tsutsui. 1995. *A Dictionary of Intermediate Japanese Grammar*. Tokyo: The Japan Time

Manurung, Rudi Hartono. 2010. *Shuujoshi Ne dan Yo pada Novel Sabiru Kokoro*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: Universitas Bina Nusantara

Manzil, Liizza Diana. 2017. *Penggunaan Ragam Bahasa Wanita Joseigo oleh Tokoh Pria Bon Chan dan Ivankov dalam Serial Anime One Piece Karya Eiichiro Oda*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FBS Universitas Negeri Surabaya

Prasiwi, Lucia Desi. 2014. *Fungsi Penggunaan Shuujoshi Na, Ne, dan Yo Dalam Manga Azuki-Chan Jilid 1 Karya Ysushi Akimoto dan Chika Kimura*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Brawijaya

Sudjiyanto. 2010. *Gramatika Bahasa Jepang Modern Seri A*. Jakarta: Kesaint Blanc

_____. 2007. *Gramatika Bahasa Jepang Modern Seri B*. Jakarta: Kesaint Blanc

Sugihartono. 2001. *Partikel Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

