

**ASPEK DAN STRATEGI KESANTUNAN PADA *BOOSTER* DALAM
PERCAKAPAN *REALITY SHOW ITADAKI HIGH JUMP* EPISODE 1, 2
DAN 3**



TESIS

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 2**

Magister Linguistik

**Vamelia Aurina Pramandhani
13020216420028**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS
DIPONEGORO SEMARANG
2018**



**PROGRAM STUDI MAGISTER LINGUISTIK
PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

Aspek dan Strategi Kesantunan Booster dalam Reality Show
Itadaki High JUMP Episode 1,2 dan 3

ORIGINALITY REPORT	
SIMILARITY INDEX	PUBLICATIONS
3%	0%
INTERNET SOURCES	
STUDENT PAPERS	
PRIMARY SOURCES	
1	1%
journal.binus.ac.id	
Internet Source	
2	<1%
eprints.undip.ac.id	
Internet Source	
3	<1%
media.netti.com	
Internet Source	
4	<1%
id.123dok.com	
Internet Source	
5	<1%
repository.usu.ac.id	
Internet Source	
6	<1%
eprints.ums.ac.id	
Internet Source	
7	<1%
docplayer.info	
Internet Source	
8	<1%
docsfiles.com	
Internet Source	
9	<1%
Submitted to Universitas Andalas	

turnitin
Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submission is displayed below.

Submission author: Yumella Aurnati Pramadharani
 mahasiswa
 Assignment title: Aspek dan Strategi Kesantunan Bo...
 Submission file: thesis_Yumella.docx
 File size: 255.74K
 Page count: 134
 Word count: 23.977
 Character count: 151.761
 Submission date: 21-Nov-2018 11:45AM (UTC-0700)
 Submission ID: 1043027554

1. Turnitin
 Turnitin is a plagiarism detection service that compares your submission against a database of billions of web pages, journal articles, books, and other sources. It identifies any text that matches existing content and provides a similarity score. This score is used to help you identify areas of your work that may need further research or citation. Turnitin does not detect plagiarism on its own; it simply identifies potential matches. It is your responsibility to ensure that all content is properly cited and that you have the right to use the material. Turnitin is a service provided by Turnitin, Inc. and is not affiliated with any educational institution.

PENGESAHAN TESIS

**ASPEK DAN STRATEGI KESANTUNAN BOOSTER DALAM
PERCAKAPAN PADA REALITY SHOW ITADAKI HIGH JUMP EPISODE 1, 2
DAN 3**

Disusun oleh

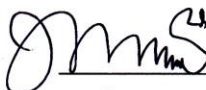
Vamelia Aurina Pramandhani

13020216420028

Telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji pada tanggal 20 Desember 2018
dan Diperbaiki sesuai dengan saran-saran Tim Penguji

Ketua Penguji

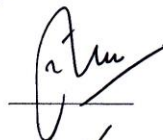
Dr. Deli Nirmala, M.Hum.
NIP. 196111091987032001



Tanggal(20-12-2018)

Penguji I

Dr. Nurhayati, M.Hum
NIP. 196610041990012001



Tanggal (20-12-2018)

Penguji II

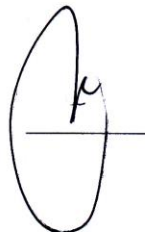
Dr. M. Suryadi, M.Hum.
NIP. 196407261989031001



Tanggal (20-12-2018)

Penguji III

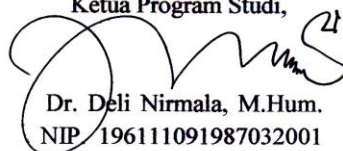
Drs. Agus Subiyanto, M.A
NIP. 196408141990011001



Tanggal (20-12-2018)

Diterima dan dinyatakan lulus di Semarang
Pada tanggal 20.12.2018 (diisi oleh Ketua Program Studi)

Ketua Program Studi,



Dr. Deli Nirmala, M.Hum.
NIP. 196111091987032001

Motto

Kita berdoa kalau kesusahan dan membutuhkan sesuatu, mestinya kita juga berdoa dalam kegembiraan besar dan saat rezeki melimpah.

"Jenius adalah 1 % inspirasi dan 99 % keringat. Tidak ada yang dapat menggantikan kerja keras"

"Keberuntungan adalah sesuatu yang terjadi ketika kesempatan bertemu dengan kesiapan"

"Ketika satu pintu tertutup, pintu lain terbuka; namun terkadang kita melihat dan menyesali pintu tertutup tersebut terlalu lama hingga kita tidak melihat pintu lain yang telah terbuka"

*Manusia tidak merancang untuk gagal, mereka gagal untuk merancang.
(William J. Siegel)*

*Kecerdasan emosi adalah kemampuan merasakan, memahami, dan secara efektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energi, informasi, koneksi, dan pengaruh yang manusiawi.
(Robert k. Cooper)*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala karunia dan ridho-NYA, sehingga tesis dengan judul “Aspek Strategi Kesantunan *Booster* dalam Percakapan pada *Reality Show Itadaki High Jump* Episode 1, 2 dan 3” ini dapat diselesaikan. Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Magister Linguistik dalam bidang keahlian Linguistik Umum padadan program studi Magister Ilmu Linguistik Universitas Diponegoro Semarang.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya, kepada :

1. Allah SWT atas segala Ridho-Nya dan izinnya dalam setiap langkah saya.
2. Ibu saya, Ibu Dra. Siwinarti, M.Pd selaku orang tua saya yang selalu mendukung saya dalam setiap langkah.
3. Ibu Dr. Deli Nirmala, M.Hum. atas bimbingan, arahan dan waktu yang telah diluangkan kepada penulis untuk berdiskusi selama menjadi dosen pembimbing.
4. Ketua program studi Magister Ilmu Linguistik, Ibu Dr. Deli Nirmala, M.Hum.
5. Seluruh dosen program Magister Ilmu Linguistik yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
6. Teman – teman satu angkatan Magister Ilmu Linguistik tahun 2016.

7. Ibu Dr. Setyo Beki Astuti, M.Hum, Ibu Sri Muryati SS, M.Hum dan seluruh anggota keluarga FBB Untag Semarang yang telah memberikan masukan dan saran pada saat seminar proposal dan seminar hasil tesis.
8. Calon suami mas Ahmad Syakir yang telah membantu menerjemahkan jurnal – jurnal bahasa Inggris.
9. Adik saya Bella Rachma Yuniar yang telah membantu untuk mengetikkan hasil coretan saya.
10. *Kouhai* (junior) saya yang pintar Pranita Grace Kusuma Maya yang telah membantu menerjemahkan data dengan mengandalkan pendengarannya yang tajam.
11. Teman seangkatan saya Dina Etikawati dan Siti Nurjannah yang telah meluangkan waktu untuk membantu pengecekan *grammar* saya.
12. Teman – teman Kepo Kepo Club yang selalu banyak meluangkan waktu hingga larut malam dan hari libur untuk membantu penelitian ini.
13. Teman – teman Chabe Khotor yang sekarang sedang saling meraih cita cita dan tetap saling menyemangati meski beda jarak.
14. Kakak saya Pranandang Adi Laksana yang telah meluangkan waktu untuk mengkoreksi *grammar* saya disela aktivitasnya juga dalam menempuh pendidikan di Seoul University, Korea Selatan.
15. Novita Tunjung Oneng teman SD saya yang selalu meluangkan waktu untuk bercanda dengan saya serta atas segala dukungan dan doanya.

16. Ratih Maharani Ekaningtyas selaku teman perjuangan dari awal sekolah D3, hingga kini sama – sama melanjutkan sampai dengan tahap Strata 2 meski berbeda Universitas terimakasih atas dukungannya.
17. Cie Nadhea, cicik kesayangan yang juga telah membantu dalam menerjemahkan buku teori yang saya gunakan.
18. Dan para kucing – kucing saya Maru dan Bolu yang senantiasa menemani saya lembur ketika mengerjakan tesis.

Dengan keterbatasan pengalaman, ilmu maupun pustaka yang ditinjau, penulis menyadari bahwa tesis ini masih banyak kekurangan dan pengembangan lanjut agar benar benar bermanfaat. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran agar tesis ini lebih sempurna serta sebagai masukan bagi penulis untuk penelitian dan penulisan karya ilmiah di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap tesis ini memberikan manfaat bagi kita semua terutama untuk pengembangan ilmu pengetahuan yang ramah lingkungan.

Semarang, 20 Desember 2018

Vamelia Aurina Pramandhani

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum/tidak diterbitkan, sumbernya disebutkan dan dijelaskan di dalam teks dan daftar pustaka.

Semarang, 20 Desember 2018



Vamelia Aurina Pramandhani

INTISARI

Penggunaan *booster* dalam bahasa Jepang dapat memicu munculnya konsep kesantunan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui aspek *booster* serta keterkaitan *booster* dengan strategi kesantunan yang dihasilkan dalam kalimat tuturan percakapan. Penulis mengambil data dari percakapan pada sebuah acara dari televisi Jepang yaitu *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode deskriptif kuantitatif. Metode ini digunakan untuk menganalisis prosentase kemunculan *booster* dan alasan kemunculan *booster* dalam tuturan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis memperoleh hasil yaitu, diketahui bahwa bentuk *booster* yang ditemukan dalam kalimat dapat diklasifikasikan berdasarkan tiga kelas kata yaitu verba, adverbial, dan partikel. Pada hasil prosentase diketahui kemunculan *booster* dari lima kelas kata dengan jumlah total keseluruhan kata yang muncul sebagai *booster* yaitu sebanyak 242, diketahui *booster* dari kelas kata partikel lebih banyak muncul yaitu sebesar 49% atau sebanyak 119 kata. Perolehan hasil penelitian berikutnya yaitu, *booster* yang muncul dapat menghasilkan strategi kesantunan berupa konsep muka positif dan konsep muka negatif. Berdasarkan kemunculan *booster* yang menghasilkan strategi kesantunan, diketahui bahwa *booster* lebih banyak menghasilkan strategi kesantunan muka negatif dengan prosentase sebesar 63% dengan jumlah kemunculan sebanyak 64 kalimat.

Kata kunci: *booster*, strategi kesantunan, bahasa Jepang

ABSTRACT

The utilization of “booster” in Japanese language, could trigger the emergence of the politeness concept. This research was conducted to find out the aspect of “booster” and the relation of “booster” with politeness strategies that generated in spoken data. The author spoken data from dialogue on Japanese television reality show program named *Itadaki High JUMP* episode 1, 2 and 3. The research method used by the author is a quantitative descriptive method. This method is used to analyze the percentage of “booster” appearance and its reason of the appearance in conversation. From the research that has been done, the authors find out that, “booster” forms that found in sentences can be classified based on five classes of word i.e verbs, adverbs, and particles. In the percentage results, it is known that the occurrence of “booster” from five classes of word with the total number of words that appear as a “booster” is 242, it is noticed that the “booster” from the class of particle words appears more than other, which is 49% or 119 words. The next research result find out that, “booster” that appears can generate politeness strategies in the form of positive face concepts and negative face concepts. Based on the emergence of a “booster” that generates a politeness strategy, it is known that “booster” generate more negative face politeness strategy, with a percentage of 63% and the number of occurrences is 64 in the sentences.

Keywords: booster, politeness strategies, Japanese language

DAFTAR ISI

INTISARI.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
4.1 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
4.2 Ruang Lingkup Penelitian.....	5
4.3 Definisi Operasional.....	6
4.4 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
5.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.1.1. Penelitian <i>Booster</i> Berdasarkan Bentuk.....	9
2.1.2. Penelitian <i>Booster</i> Berdasarkan Fungsi.....	12
5.2 Rangkuman Hasil Penelitian Terdahulu.....	14
5.3 Landasan Teori.....	14
2.3.1. Mitigasi.....	15
2.3.2. <i>Booster</i>	16
2.3.3.2 Strategi Kesantunan.....	29
2.3.4 Partikel Bahasa Jepang.....	34
2.3.5 Bahasa Laki – Laki.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	37

3.3	Pendekatan Penelitian.....	38
3.4	Data dan Sumber Data.....	38
3.4.1	Data	38
3.4.2	Sumber Data	39
3.5	Metode Penyajian Data	39
3.6	Analisis dan Penyajian Data.....	40
BAB IV HASIL DAN PENYAJIAN DATA.....		43
4.1	Bentuk dan Fungsi <i>Booster</i>	43
4.1.1	Berdasarkan Bentuk	43
4.1.2	Berdasarkan Fungsi	71
4.2	Strategi Kesantunan <i>Booster</i> dalam Strategi Kesantunan	83
4.3.1	Muka Positif (<i>Positive Face</i>).....	83
4.3.2	Muka Negatif (<i>Negative Face</i>).....	93
4.4	Hubungan <i>Booster</i> dengan Strategi Kesantunan	102
BAB V SIMPULAN		125
DAFTAR PUSTAKA		127

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Booster</i> dari kelas kata Verba dalam <i>Itadaki High JUMP</i> Episode 1	45
Tabel 2. <i>Booster</i> dari kelas kata Verba dalam <i>Itadaki High JUMP</i> Episode 2	47
Tabel 3. <i>Booster</i> dari kelas kata Verba dalam <i>Itadaki High JUMP</i> Episode 3	48
Tabel 4. Tabel Prosentase Munculnya <i>Booster</i> berdasarkan Kelas Kata Verba ...	49
Tabel 5. <i>Booster</i> dari kelas kata Adverbia dalam <i>Itadaki High JUMP</i> Episode 150	
Tabel 6. <i>Booster</i> dari kelas kata Adverbia dalam <i>Itadaki High JUMP</i> Episode 252	
Tabel 7. <i>Booster</i> dari kelas kata Adverbia dalam <i>Itadaki High JUMP</i> Episode 354	
Tabel 8. Tabel Prosentase Munculnya <i>Booster</i> berdasarkan Kelas Kata Adverbia	55
Tabel 9. <i>Booster</i> dari kelas kata Partikel dalam <i>Itadaki High JUMP</i> Episode 1 .	57
Tabel 10. <i>Booster</i> dari kelas kata Partikel dalam <i>Itadaki High JUMP</i> Episode 2	59
Tabel 11. <i>Booster</i> dari kelas kata Partikel dalam <i>Itadaki High JUMP</i> Episode 3	60
Tabel 12. Tabel Prosentase Munculnya <i>Booster</i> berdasarkan Kelas Kata Partikel	61
Tabel 13. Tabel Prosentase Munculnya <i>Booster</i> berdasarkan Kelas Kata.....	62
Tabel 14. <i>Booster</i> dengan Intonasi suara tinggi pada Episode 1	63
Tabel 15. <i>Booster</i> dengan Intonasi suara tinggi pada Episode 2	64
Tabel 16. <i>Booster</i> dengan Intonasi suara tinggi pada Episode 3	65
Tabel 17. Tabel Prosentase Munculnya <i>Booster</i> dengan Intonasi Tinggi.....	66
Tabel 18. <i>Booster</i> dengan Intonasi Suara Rendah pada Episode 1	67
Tabel 19. <i>Booster</i> dengan Intonasi Suara Rendah pada Episode 2.....	69
Tabel 20. <i>Booster</i> dengan Intonasi Suara Rendah pada Episode 3.....	69
Tabel 21. Tabel Prosentase Munculnya <i>Booster</i> dengan Intonasi Rendah	71
Tabel 22. <i>Booster</i> Berdasarkan Fungsi Penekan yang Muncul Pada Episode 1 .	72
Tabel 23. <i>Booster</i> Berdasarkan Fungsi Penekan yang Muncul Pada Episode 2 .	74
Tabel 24. <i>Booster</i> Berdasarkan Fungsi Penekan yang Muncul Pada Episode 3 .	76
Tabel 25. Prosentase Kemunculan <i>Booster</i> sebagai penekan	77
Tabel 26. <i>Booster</i> Berdasarkan Fungsi Penegas yang Muncul Pada Episode 1 .	78
Tabel 27. <i>Booster</i> Berdasarkan Fungsi Penegas yang Muncul Pada Episode 2 ..	80

Tabel 28. <i>Booster</i> Berdasarkan Fungsi Penegas yang Muncul Pada Episode 3 .	81
Tabel 29. Prosentase Kemunculan <i>Booster</i> sebagai Penegas.....	82
Tabel 30. Kalimat yang Terdapat <i>Booster</i> dengan Konsep Muka Positif Pada Episode 1.....	83
Tabel 31. Kalimat yang Terdapat <i>Booster</i> dengan Konsep Muka Positif Pada Episode 2.....	87
Tabel 32. Kalimat yang Terdapat <i>Booster</i> dengan Konsep Muka Positif Pada Episode 3.....	90
Tabel 33. Prosentase Kemunculan <i>Booster</i> dengan Konsep Muka Positif.....	93
Tabel 34. Kalimat yang Terdapat <i>Booster</i> dengan Konsep Muka Negatif Pada Episode 1.....	94
Tabel 35. Kalimat yang Terdapat <i>Booster</i> dengan Konsep Muka Negatif Pada Episode 2.....	97
Tabel 36. Kalimat yang Terdapat <i>Booster</i> dengan Konsep Muka Negatif Pada Episode 3.....	99
Tabel 37. Prosentase Kemunculan <i>Booster</i> dengan Konsep Muka Negatif.....	102

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat untuk menyampaikan gagasan, pikiran dan keinginan kepada orang lain (Sutedi, 2014:2). Bahasa digunakan sebagai alat komunikasi yaitu dalam bentuk lisan maupun tulisan. Bahasa tidak hanya digunakan ketika berkomunikasi dengan orang lain, tetapi bahasa dapat digunakan kepada diri sendiri. Bahasa digunakan kepada diri sendiri itu, ketika penutur sedang berbicara dengan dirinya sendiri (Sutedi, 2014:2).

Bahasa memiliki fungsi. Fungsi bahasa selain sebagai alat untuk menyampaikan ide, bahasa juga berfungsi untuk menunjukkan ekspresi diri (Gorys Keraf, 1997:4). Ekspresi diri ditunjukkan dengan menggunakan piranti (*device*) untuk menunjang ekspresi dan penyampaian makna. Piranti untuk menunjang ekspresi adalah *booster*.

Booster merupakan piranti (*device*) untuk memperjelas dan memperkuat kualitas tuturan dari penutur kepada lawan tutur. Fungsi *booster* adalah menekankan kesamaan informasi, komunitas dan keterlibatan dengan pendengar. *Booster* mengindikasikan dan menekankan inti dari makna suatu ujaran. *Booster* juga memainkan peran penting dalam menciptakan suatu solidaritas percakapan (Holmes: 1995).

Penulis memilih piranti *booster* karena *booster* merupakan piranti yang menarik. *Booster* menjadi menarik karena *booster* muncul ketika dalam

sebuah percakapan. *Booster* muncul secara spontan atau alami. Ketika seseorang sedang berbicara, pasti memiliki tujuan. Tujuan itu berupa makna yang ingin disampaikan kepada lawan tutur. Penutur menggunakan *booster* untuk menguatkan argumen pada tuturannya.

Penulis akan membahas *booster* dalam *reality show*. *Reality show* adalah program yang menampilkan realitas sehari – hari pengisi acara tanpa skenario yang ditayangkan oleh stasiun televisi. Jenis *reality show* ada 5 macam yaitu *hidden camera*, *competition show*, *relationship show*, *fly on the wall* dan mistik (Morissan, 2008:226).. *Hidden camera* adalah jenis *reality show* yang menggunakan kamera tersembunyi untuk merekam aksi seseorang. *Competition show* adalah jenis *reality show* yang melibatkan beberapa orang atau kelompok untuk berkompetisi dalam sebuah permainan atau perlombaan. *Relationship show* adalah *reality show* yang melibatkan seseorang untuk memilih pasangan yang cocok. *Fly on the wall* adalah *reality show* yang menceritakan kehidupan sehari – hari dari orang terkenal. Mistik adalah *reality show* yang berhubungan dengan hal supranatural atau misteri (Morissan, 2008:228).

Reality show yang dipilih oleh penulis adalah *reality show Itadaki High JUMP* Episode 1, 2 dan 3. *Itadaki High JUMP* merupakan *reality show* dari jenis *competition show*. *Reality show Itadaki High JUMP* merupakan program acara televisi yang menampilkan pengisi acara yang mengikuti sebuah kompetisi permainan, kuis dan perlombaan. Dalam *reality show Itadaki High JUMP* ditemukan tuturan yang terucap secara spontan atau alami.

Alasan penulis memilih *reality show Itadaki High JUMP* Episode 1, 2 dan 3 sebagai sumber data bahwa program ini tidak menggunakan skenario dalam pelaksanaan acara. Pemain yang terlibat dalam *reality show Itadaki High JUMP* hanya diberi topik acara. Para pemain akan melakukan improvisasi ketika berkomunikasi sehingga akan menciptakan pernyataan – pernyataan secara spontan. Mereka secara spontan akan mengucapkan tuturan yang diakhiri dengan partikel. Partikel yang digunakan oleh penutur bertujuan untuk menguatkan pernyataan.

Hubungan pemilihan *reality show Itadaki High JUMP* Episode 1, 2 dan 3 dengan topik *booster* adalah ada banyaknya tuturan yang bersifat spontan. Tuturan dihasilkan oleh para pemain secara spontan dan jujur. *Booster* muncul apabila penutur mengucapkan suatu pernyataan secara spontan. *Booster* yang muncul dalam pernyataan berfungsi untuk menguatkan dan meyakinkan argumen kepada lawan tutur.

Penutur menggunakan *booster* dalam tuturannya berhubungan dengan strategi kesantunan. Ketika penutur ingin menguatkan argumennya dengan menggunakan *booster*, maka akan diikuti dengan munculnya konsep muka. Konsep muka bisa berupa muka positif maupun muka negatif. Munculnya konsep muka juga dipengaruhi dengan intonasi tuturan yang dihasilkan oleh penutur. Dalam *reality show Itadaki High JUMP* Episode 1, 2 dan 3, para penutur kerap menggunakan intonasi tuturan ketika menyampaikan argumen.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, penulis membatasi penelitian ini dalam rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana katagorial bentuk *booster* yang ada dalam *reality show Itadaki High JUMP* Episode 1, 2 dan 3?
2. Bagaimana fungsi *booster* yang ada dalam *reality show Itadaki High JUMP* Episode 1, 2 dan 3?
3. Bagaimana strategi kesantunan yang dihasilkan dari percakapan yang ada dalam *reality show Itadaki High JUMP* Episode 1, 2 dan 3?
4. Bagaimana hubungan *booster* dan strategi kesantunan yang ada dalam *reality show Itadaki High JUMP* Episode 1, 2 dan 3?

4.1 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penulis akan menganalisis bentuk *booster* pada *reality show Itadaki HIGH JUMP* Episode 1, 2 dan 3 untuk mengetahui jumlah bentuk *booster* yang digunakan oleh penutur dalam *reality show Itadaki HIGH JUMP* Episode 1, 2 dan 3.
2. Penulis akan menganalisis fungsi *booster* pada *reality show Itadaki HIGH JUMP* Episode 1, 2 dan 3 untuk mengetahui jumlah fungsi *booster* yang digunakan oleh penutur dalam *reality show Itadaki HIGH JUMP* Episode 1, 2 dan 3.

3. Penulis akan menganalisis strategi kesantunan dalam bahasa Jepang untuk mengetahui strategi kesantunan yang muncul dalam *reality show Itadaki HIGH JUMP* Episode 1, 2 dan 3.
4. Penulis akan menganalisis hubungan antara *booster* dengan strategi kesantunan untuk mengetahui keterkaitan antara keduanya yang terdapat dalam *reality show Itadaki HIGH JUMP* Episode 1, 2 dan 3.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penelitian tentang *booster* selanjutnya. Kontribusi akademik dari penelitian ini adalah menjadikan penelitian ini sebagai tambahan untuk mengembangkan teori *booster*.

4.2 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah *booster* dalam *reality show Itadaki High JUMP* Episode 1, 2 dan 3. Objek penelitiannya adalah *booster* yang terdapat dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* Episode 1, 2 dan 3.

Peneliti melakukan penelitian pada salah satu acara *reality show* Jepang yang berjudul *Itadaki High JUMP* Episode 1, 2 dan 3. *Itadaki High JUMP* adalah sebuah acara *reality show* di Jepang. Acara ini dipandu oleh salah satu *idolgrup* kenamaan di Jepang yaitu Hey! Say! JUMP yang beanggotakan 9 remaja laki – laki.

Penelitian ini difokuskan pada kajian *booster* yang dituturkan dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* Episode 1, 2 dan 3. Penulis memilih tiga episode yang terindikasi terdapat *booster* di dalamnya.

Booster yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah bentuk dan fungsi *booster*. Bentuk *booster* meliputi pemilihan jenis kata yang sesuai dengan penggambaran perasaan dari si penutur, sedangkan fungsi *booster* adalah menunjukkan fungsi *booster* sebagai penguat dalam percakapan.

4.3 Definisi Operasional

Kata kunci yang digunakan dalam penelitian ini adalah aspek *booster*, strategi kesantunan, bahasa Jepang, *reality show* dan pragmatik. Data yang terdapat pada penelitian ini adalah percakapan yang terdapat kata yang berfungsi sebagai *booster*.

Booster yang akan dipaparkan dalam penelitian ini berdasarkan bentuk dan fungsi. Berdasarkan bentuk, penulis membaginya menjadi dua bagian yaitu segmental dan suprasegmental. Sedangkan *booster* berdasarkan fungsi, penulis membaginya menjadi 2 bagian. Bagian pertama adalah *booster* sebagai penekan dan kedua yaitu *booster* sebagai penegas.

Kata kunci berikutnya adalah strategi kesantunan. Strategi kesantunan ini mempunyai pengaruh yang relevan pada analisis. Analisis yang ada dalam strategi kesantunan ini adalah alasan perubahan bentuk kata dari jenis huruf *hiragana* menjadi *katakana*, pemilihan tanda baca sebagai pengaruh dalam intonasi dan konsep muka ketika *booster* muncul. Konsep muka berdasar di dalam bagian strategi kesantunan.

Kata kunci ketiga adalah bahasa Jepang. Bahasa Jepang adalah bahasa nasional yang digunakan oleh warga negara Jepang. Penulis memilih bahasa

Jepang karena bahasa Jepang mempunyai bentuk kata dan partikel yang mempunyai makna.

Kata kunci keempat adalah *reality show*. *Reality show* adalah *reality show* adalah program yang menampilkan realitas dari keseharian pengisi acara tanpa skenario yang ditayangkan oleh stasiun televisi. Pemilihan *reality show* sebagai sumber data karena dalam *reality show* muncul tuturan yang dituturkan secara spontan atau alami. Tuturan yang muncul tidak direncanakan sebelumnya.

Kata kunci kelima adalah pragmatik. Penulis memilih kajian pragmatik karena dalam pragmatik mengkaji bahasa lebih spesifik. Kajian dalam pragmatik yang dipilih oleh penulis adalah *booster*

4.4 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari 5 bab. Bab I adalah bab pendahuluan yang terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

Bab II yaitu tinjauan pustaka yang terdiri atas penelitian sebelumnya, hasil ringkasan penelitian sebelumnya dan landasan teori. Pada bab ini, peneliti menjelaskan beberapa rangkuman hasil penelitian sebelumnya. Sedangkan pada landasan teori berisi mengenai teori yang digunakan untuk menganalisis temuan atau data.

Bab III yaitu metode penelitian. Bab ini berisi tentang pendekatan penelitian, data dan sumber data, metode penyajian data dan analisis penyajian data.

Bab IV merupakan hasil dan penyajian data. Bab ini peneliti akan memaparkan bentuk, fungsi dan strategi kesantunan serta keterkaitan antara bentuk, fungsi dan strategi kesantunan *booster* dalam *reality show Itadaki High JUMP* Episode 1, 2 dan 3. Berdasarkan bentuknya *booster* terdiri atas kata dan partikel. Berdasarkan fungsinya *booster* terdiri atas tingkat perubahan suara dan konsep muka.

Bab V yaitu simpulan didapat ketika hasil analisis dari bab IV telah diketahui. Pada bab ini juga dapat disertakan saran untuk dapat mengembangkan penelitian ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya berkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis sekarang. Adapun beberapa penelitian yang telah ditemukan oleh penulis berdasarkan tema yang akan dikaji dalam penelitian ini.

5.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian serupa sebelumnya dapat dikelompokkan berdasarkan bentuk dan fungsi dari *booster*. Penulis akan memaparkan penelitian serupa sebelumnya yaitu mengenai *booster* berdasarkan bentuk dan fungsi sebagai berikut.

2.1.1. Penelitian *Booster* Berdasarkan Bentuk

Penelitian *booster* berdasarkan bentuk, penulis menemukan beberapa penemuan yang relevan terkait penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Yagis dan Demir (2015) yang mendeskripsikan persamaan dan perbedaan pada artikel yang ditulis oleh penulis dari Anglophonic, Jepang dan Turki dalam menggunakan *booster* berdasarkan tiga kategori yaitu verba, adjektiva dan adverbial. Penulis Jepang menggunakan 12 *booster*, Anglophonic sebanyak 11 *booster*, Turki menggunakan 8 *booster*. Kategori kedua yaitu adjektiva diperoleh hasil yaitu, penulis Jepang menggunakan *booster* sebanyak 34, Anglophonic menggunakan 33 *booster* dan Turki menggunakan 24 *booster*. Kategori ketiga

yaitu adverbial diperoleh hasil penulis Jepang menggunakan 30 *booster*. Sedangkan penulis Anglophonic menggunakan 33 *booster* dan penulis Turki menggunakan 24 *booster*. Kesimpulan yang diperoleh adalah bahwa penulis Jepang lebih banyak menggunakan *booster* dalam tulisannya untuk meyakinkan pembaca.

Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Yeganeh, Heravi dan Sawari (2015). Data berupa *booster* dan *hedges* dari surat kabar *Keyhan* dari Iran dan surat kabar *Washington Post* dari Amerika mengenai pemilihan presiden Iran yaitu sebelum dan sesudah pemilihan. Hasil yang diperoleh dalam artikel sebelum pemilihan, surat kabar *Keyhan* menggunakan 64 *booster*. Sedangkan surat kabar *Washington Post* menggunakan 30 *booster*. Hasil berbeda terlihat ketika artikel terbit setelah pemilihan dilaksanakan. Surat kabar *Keyhan* hanya menggunakan 27 *booster*. Sedangkan *Washington Post* menggunakan 11 *booster*. Kesimpulan yang diperoleh bahwa pada surat kabar *Keyhan* *booster* lebih banyak muncul.

Penelitian terkait munculnya *booster* berdasarkan bentuk juga dilakukan oleh Farida dan Ruswan (2015) yang meneliti teks pidato yang menggunakan *booster* sebagai *uptoner* dari tiga menteri di Indonesia yaitu Hatta Radjasa, Jero Wacik dan Armida Alisjahbana mengenai kebijakan harga BBM. Peneliti menganalisis struktur gramatikal *booster* dalam pidato. Peneliti beranggapan bahwa *booster* tidak hanya dari leksikal, tapi juga dari frasa dan kalimat. Seperti dalam pidato dari ketiga menteri yang menggunakan kata sifat dan kata keterangan sebagai *booster*. Kata sifat yang sering muncul adalah

penting, khusus, terendah. Sedangkan kata keterangan yang sering muncul adalah *paling, sangat, terutama*.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Naftal dan Kangira (2017) mengenai penerapan *booster* dalam artikel bahasa Inggris yang tergantung pada empat faktor utama yaitu sifat, tingkat kemampuan, penyesuaian dan kemampuan meminimalkan efek FTA dalam wacana. Naftal dan Kangira (2017) telah mengelompokkan data berdasarkan tiga tipe yaitu *verb* dan *modals*; *adjective* dan *adverb*; *solidarity features* dan *self-mention reference*. Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah tipe satu yaitu *verb* dan *modals* dan tipe kedua *adjective* dan *adverb* yang sering digunakan untuk menerapkan *booster* dalam tulisan akademik.

Penelitian *booster* berdasarkan bentuk yang pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sanjaya (2013) mengenai perbandingan artikel penelitian ilmu kimia dalam bahasa Indonesia dan Inggris. Sanjaya (2013) mengungkapkan bahwa penggunaan *booster* pada artikel penelitian kimia dalam bahasa Inggris lebih banyak. *Booster* dalam artikel penelitian ilmu kimia dalam bahasa Inggris ada 1.171 kata. Sedangkan dari artikel penelitian ilmu kimia dalam bahasa Indonesia total ada 1.157 kata.

Hasil penelitian serupa juga ditunjukkan oleh Demir (2017). Ia melakukan penelitian yaitu mengenai *booster* leksikal dalam penulisan akademik bahasa Inggris. Pada tulisan penulis asli (*native writers*) mencapai angka total 24,94 yang kata sifat berjumlah 8,89 dan kata keterangan 9,31. Sedangkan tulisan

dari yang bukan penulis asli (*non-native writers*) mencapai angka total 17,99 yang kata sifat berjumlah 6,88 dan kata keterangan 5,53. Artinya bahwa ada satu atau dua penulis tidak menggunakan kata dari setiap katagori yang dicantumkan kecuali kata sifat dan kata keterangan.

2.1.2. Penelitian *Booster* Berdasarkan Fungsi

Penelitian mengenai *booster* selanjutnya yaitu kemunculan *booster* berdasarkan fungsi. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Varquez dan Giner (2009) mengenai penggunaan *booster* pada model persuasi dalam wacana akademik. Wacana akademik yang dikaji adalah marketing, biologi dan teknik mesin. Hasil yang ditemukan berdasarkan hitungan statistik, *booster* banyak ditemukan dalam ilmu marketing yaitu 9,91. Sedangkan posisi kedua yaitu ilmu biologi sebesar 5,16 dan ketiga yaitu teknik mesin sebesar 4,16. Kesimpulan yang didapatkan adalah bahwa ilmu marketing lebih banyak menggunakan *booster*. Marketing bergerak dibidang pemasaran produk atau layanan yang bertujuan untuk meyakinkan konsumen agar konsumen tertarik terhadap produk atau layanan yang dipasarkan.

Penelitian relevan selanjutnya dilakukan oleh Serholt (2012) tentang *booster* dalam penulisan akademik pembelajar bahasa Inggris di Swedia. Hasil yang diperoleh bahwa penggunaan *booster* untuk mengkespresikan tingkat kepercayaan yang tinggi terhadap hasil yang spesifik. Serholt (2012) berpendapat bahwa fungsi lain dari *booster* adalah sebagai perangkat untuk menyampaikan interpretasi penulis bahwa ide yang tercipta merupakan karya sendiri dan dapat

diterima secara umum. Pembelajar bahasa Inggris di Swedia lebih dominan menggunakan *booster* untuk meyakinkan isi tulisan.

Algi (2012) meneliti tentang pengujian jenis, frekuensi dan fungsi dari *booster* yang digunakan dalam 104 paragraf argumentatif bahasa Inggris yang ditulis oleh penutur asli Turki. Untuk memperoleh *booster* yang digunakan dalam paragraf argumentatif dari bahasa Inggris, dikumpulkan 25 siswa Turki yang telah lulus sekolah menengah. Hasil penelitian yang diperoleh bahwa siswa Turki yang menulis dalam bahasa Inggris banyak menggunakan *booster* di paragraf mereka. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Algi (2012), ia mengambil kesimpulan bahwa fungsi *booster* yang ada dalam paragraf argumentatif tersebut untuk lebih menguatkan isi tulisan dan memberikan efek yakin kepada pembaca.

Penelitian serupa selanjutnya yaitu oleh Takimoto (2014) yang melakukan penelitian mengenai fungsi *booster* pada tulisan akademik bahasa Inggris. Pemakaian *booster* dalam sebuah teks dipengaruhi oleh kepribadian penulis, gaya penulisan dan pengalaman. Takimoto (2014) mengatakan bahwa dalam penulisan akademik memiliki norma – norma wacana dan gaya retorik untuk untuk membatasi penulis ketika menulis karya. Tujuan dari norma – norma wacana agar menciptakan karya yang mencerminkan sifat karakteristik disiplin. *Booster* berfungsi untuk menyeimbangkan evaluasi subjektif dan informasi objektif dengan reaksi antisipasi dari pembaca. Hasil kuantitatif yang diungkapkan oleh Takimoto bahwa penggunaan *booster* hanya sebesar 30% .

5.2 Rangkuman Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan beberapa hasil penelitian *booster* yang telah dilakukan dalam penelitian sebelumnya. Alasan penulis memilih *booster* dalam penelitiannya karena penelitian yang dilakukan kali ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Selain menganalisis *booster* yang muncul dalam berdasarkan bentuk dan fungsi, penulis juga menganalisis *booster* dengan menggunakan strategi kesantunan. Strategi kesantunan yang digunakan dalam analisis bertujuan untuk mengetahui konsep muka yang muncul ketika penutur menggunakan *booster* dalam kalimat tuturannya kepada lawan tutur. Berikut ini penulis akan memaparkan teori yang dipakai dalam penelitian ini.

5.3 Landasan Teori

Landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *booster*. Teori *booster* ini berada di bawah teori mitigasi. Posisi teori mitigasi berada di atas teori *booster* karena menurut Fraser (1980) teori mitigasi merupakan teori yang digunakan untuk menghaluskan tuturan. Pendapat Fraser (1980) tersebut merupakan acuan yang diambil dari bentuk mitigasi yang dirumuskan oleh Brown dan Levinson (1978) sebelumnya termasuk *booster* di dalamnya. Namun, Hyland (1998) mempunyai pendapat bahwa *booster* digunakan sebagai alat untuk memperkuat tuturan sehingga menghasilkan tuturan yang langsung dapat dipahami.

Selain teori *booster*, penulis juga menggunakan teori strategi kesantunan untuk menganalisis data. Penulis menggunakan teori strategi kesantunan karena

ingin memaparkan hubungan antara *booster* yang muncul dengan strategi kesantunan yang berfungsi sebagai penentu *booster* dapat memberikan efek mengancam muka atau tidak bagi lawan tutur. Pertama penulis akan memaparkan terlebih dahulu tentang teori mitigasi berikut ini.

2.3.1. Mitigasi

Menurut Fraser (1980) penggunaan mitigasi sebagai suatu upaya untuk menghaluskan sebuah tuturan yang memiliki tujuan untuk mengurangi dampak negatif dari sebuah tuturan. Fraser (1980 : 344) juga mengatakan bahwa mitigasi memiliki tujuan yaitu “*to ease the anticipated unwelcome effect*”. Selain itu Fraser juga mengatakan bahwa upaya penghalusan suatu tuturan kata juga harus memenuhi 3 kriteria yaitu “*a) mitigation only occurs if the speaker is polite, b) mitigation is not a speech act but modifies the force of speech act, c) mitigation is not hedging but hedging words can contribute to creating a mitigation effect*”.

Sama seperti yang diungkapkan oleh Fraser, Danet mengatakan bahwa mitigasi memiliki fungsi sebagai “*rhetorical devices, which soften the impact of some unpleasant aspect of an utterance on the speaker or the hearer*” (1980 : 525).

Namun pada pelaksanaannya mitigasi adalah suatu usaha untuk memodifikasi ilokusi tidak tutur (*speech act illocutionary force*) dan bukan merupakan suatu jenis tindak tutur tertentu. Sedangkan menurut Flowerdrew (1991) mengatakan bahwa mitigasi merupakan bentuk dari strategi pragmatik

yang dipakai untuk membuat variasi dari daya ilokusi pada sebuah tuturan. Karena mitigasi kerap digunakan sebagai usaha yang dilakukan agar sebuah tuturan menjadi halus maka mitigasi kerap dianggap sebagai bagian dari strategi kesantunan.

2.3.2. *Booster*

Booster merupakan penanda (*marker*) yang digunakan untuk mengekspresikan keyakinan dan menyatakan kepercayaan diri ketika menyampaikan klaim yang kuat tentang keadaan. Secara afektif, *booster* berperan sebagai penanda dalam menekankan sebuah informasi secara langsung kepada pendengar, lawan bicara dan pembaca. Dalam penulisan artikel akademik, penulis menggunakan *booster* untuk menekankan dan memperkuat argumen yang ingin disampaikan kepada pembaca (Hyland,1998:349).

Hyland (1998) juga menyebutkan bahwa *booster* disebut juga sebagai *intensifiers* atau penanda kepastian secara bergantian. *Intensifiers* dapat menciptakan kesan tegas seperti keyakinan, kepastian dan jaminan kepada pembaca atau lawan bicara. Dengan kata lain, *booster* dianggap sebagai penanda yang bertujuan untuk memperkuat argumen penutur atau penulis tentang masalah yang dimunculkan. Tujuan lain dari *booster* adalah meningkatkan proposisi dan membuktikan keterlibatan komitmen penutur atau penulis pada pernyataannya. Penggunaan *booster* ini dilakukan secara eksplisit atau dengan menggunakan kata, frasa, kalimat yang jelas untuk

menyatakan isi dari sebuah pernyataan yang disampaikan oleh penutur atau penulis (Hyland, 1998:350).

Myers (1989) mempunyai pandangan lain mengenai *booster*. Menurutnya *booster* merupakan fitur yang sungguh – sungguh sebagai penguat positif dalam sebuah tulisan akademik.

Booster bertentangan dengan taktik rekonsiliasi dan defensif semacam *hedges*. Namun, *booster* muncul selalu berdampingan dengan *hedges*. *Booster* dan *hedges* dapat digunakan sebagai “strategi komunikatif untuk meningkatkan atau mengurangi kekuatan pernyataan”. Definisi ini digunakan sebagai dasar untuk menganalisis ucapan dari penutur bahasa Jepang sambil mengasumsikan bahwa mereka telah menggunakan *booster* untuk mendorong pernyataan mereka untuk berbagai tujuan komunikatif. Meskipun Hyland (2002) menggunakan definisi tersebut untuk merujuk pada karya akademis, penulis percaya bahwa strategi komunikatif berlaku dalam semua konteks, termasuk dalam konteks politik di mana seorang pembicara perlu memanfaatkan strategi komunikatif yang efektif untuk meyakinkan audiens.

Booster dapat memungkinkan penggunaanya untuk mengungkapkan keyakinan dan menegaskan proposisi dengan percaya diri yang dapat mewakili klaim kuat tentang keadaan. Secara afektif, pengguna *booster* juga menandai keterlibatan dan solidaritas dengan para pendengar, menekankan informasi dan keterlibatan langsung dengan pembaca. Dalam beberapa

kasus tipikal, penulis menggunakan serangkaian *booster* untuk menggarisbawahi keyakinan yang ingin dilampirkan pada argumennya.

2.3.2.1 Ciri – Ciri *Booster*

Booster mempunyai ciri – ciri yang ditunjukkan berdasarkan bentuk dan fungsinya. *Booster* berdasarkan bentuk dibedakan menjadi dua yaitu segmental dan suprasegmental. Sedangkan *booster* berdasarkan fungsi dibedakan menjadi penegas dan penekan. Berikut ini penulis akan memaparkan ciri – ciri *booster* berdasarkan bentuk dan fungsi.

2.3.2.1.1 Bentuk *Booster*

Hyland (1998) memaparkan bahwa perangkat *booster* adalah perangkat yang berfungsi untuk memperkuat tuturan. *Booster* memiliki dua jenis bagian berdasarkan bentuknya. Bentuk *booster* dapat diketahui berdasarkan pemilihan partikel, kata, frasa dan kalimat. Pendapat serupa juga diungkapkan oleh Holmes (1995: 77) bahwa *booster* terdiri atas bagian segmental dan suprasegmental. Bentuk segmental secara umum adalah fonem yang dapat dipisah pada suku katanya. Sedangkan suprasegmental meliputi tingkat emosi dan intonasi dari penutur.

a. Segmental

Segmental menurut Crystal (1989:168) adalah suara yang dihasilkan dari pernapasan, mulut atau bibir serta dari pita suaranya. Segmental terdiri atas empat jenis yaitu konsonan, vokal, diftong dan kluster. Konsonan merupakan satuan terkecil dalam bahasa (morfem) yang

pengucapannya terhambat oleh alat ucap. Vokal adalah morfem yang cara pengucapannya tidak terhambat oleh alat ucap. Kemudian diftong adalah dua vokal yang dapat dibaca dalam satu bunyi. Sedangkan kluster adalah dua konsonan yang dapat dibaca dalam satu bunyi.

Contoh dari segmental yaitu bunyi yang dapat disegmentasikan atau dipisahkan seperti

- i. Kata “matang” dapat disegmentasikan menjadi /m/, /a/, /t/, /a/, /n/, /g/.
- ii. Kata “bahasa” dapat disegmentasikan menjadi /b/, /a/, /h/, /a/, /s/, /a/.

b. Suprasegmental

Berbeda dengan segmental, suprasegmental merupakan suara yang kehadirannya selalu mengiringi atau menemani munculnya suara dari bentuk segmental (Crystal, 1989:170). Bunyi ini tidak dapat diperlihatkan bentuknya seperti intonasi bunyi. Crystal (1989:171) berpendapat bahwa intonasi suara atau bunyi memiliki fungsi yaitu sebagai penanda emosi, penanda psikologi, informasi dari penutur. Penanda emosi juga dapat melibatkan emosi dari lawan tutur agar lawan tutur dapat memahami perasaan penutur.

Contoh dari suprasegmental yaitu fonem yang berupa tekanan suara, durasi dan nada.

- i. Tekanan merupakan jenis suprasegmental yang dibedakan berdasarkan keras dan lembutnya ujaran seperti pada kata dalam bahasa Inggris yaitu “réfuse = sampah” dengan “refúse = menolak”. Kemudian dalam

bahasa Belanda yaitu “dóorlopen = berjalan terus” dengan “doorlópen = menjalani, menempatkan”

- ii. Durasi pada suprasegmental merupakan jenis suprasegmental yang dibedakan berdasarkan panjang dan pendeknya durasi yang diperlukan untuk membedakan arti (duratif distingtif). Fonem yang terdapat jenis suprasegmental ini terdapat pada bahasa Sansekerta yaitu “bhara = yang mengandung” dengan “bhaara = muatan”
- iii. Nada merupakan jenis suprasegmental yang ditandai dengan tinggi rendahnya arus ujaran. Tinggi rendahnya nada ini disebabkan oleh frekuensi getaran yang berbeda antar segmen. Contoh ditunjukkan pada bahasa Cina yaitu sebagai berikut. Pada kata “wei dapat diartikan menjadi kutu kayu”; “wei yang berarti berbahaya”; “wei yang berarti takut” dan “wei yang berarti menjawab serta – merta”.

2.3.2.2 Fungsi *Booster*

Holmes mengungkapkan bahwa *booster* memungkinkan penulis atau penutur dapat terlibat dalam suatu kelompok untuk mempengaruhi anggota kelompok. Dalam bentuk penulisan akademik, *booster* hanya berperan kecil ketika digunakan dalam tuturan. Meski demikian, *booster* berperan penting dalam menciptakan solidaritas percakapan. *Booster* digunakan dalam tindak tutur secara langsung dan melibatkan kekuatan ilokusi. Poin ilokusi yang disampaikan bertujuan untuk menambahkan atau mengurangi kekuatan pernyataan (1984:347).

Meski secara taktik sangat beresiko, penggunaan *Booster* tetap mengizinkan penulis atau penutur untuk secara strategis terlibat dengan rekan kerja yang memengaruhi solidaritas interpersonal dalam disiplin. *Booster* memainkan peran penting dalam menciptakan solidaritas percakapan (Holmes, 1995) dan dalam membangun kepribadian otoritatif dalam wawancara konseling (Mey, 1993). Dalam artikel sains, Myers (1989) menganggap fitur menginternsifkan sebagai perangkat dengan kesopanan positif, yang memungkinkan penulis untuk mengambil alih posisi bersama dengan pembaca mereka dan menekankan keanggotaan kelompok yang sama. Dengan demikian, penggunaan *booster* dapat membantu mewujudkan kebenaran yang dirasakannya dengan mempresentasikan secara strategis seperti yang diberikan secara sukarela.

Hyland sependapat dengan Holmes bahwa *booster* berfungsi untuk memperkuat proposisi atas pernyataan dari pengguna *booster* itu sendiri. Hyland mengungkapkan bahwa meskipun pernyataan yang menggunakan *booster* itu dapat meninggalkan sedikit ruang untuk interpretasi dari pembaca atau lawan tutur. Jika pengguna *booster* adalah penulis, *booster* juga menawarkan media untuk terlibat dengan pembaca dan menciptakan solidaritas interpersonal (1998a:353).

Pendapat lain tentang *booster* dari Koustsantoni yang mengungkapkan bahwa pengguna *booster* dapat didukung oleh alasan epistemologis dan

didasarkan pada hasil dari temuan itu sendiri. Selain itu, *booster* dapat dikombinasikan dengan tujuan sosial dalam komunitas ilmiah (2004:172).

Berdasarkan hasil paparan teori *booster* tersebut, Hyland (1998) mengelompokkan fungsi *booster* menjadi dua yaitu sebagai penekan dan penegas berikut ini.

a. Sebagai Penekan

Hyland menyampaikan bahwa fungsi utama *booster* adalah untuk membujuk dan meyakinkan pembaca atau lawan tutur dengan argumen yang didukung oleh data. *Booster* dalam strategi persuasif berfungsi untuk menandai, atau secara retorik untuk menekankan pemahaman konsensual (1998b:368). Contoh *booster* yang berfungsi sebagai penekan yaitu berikut ini.

- i. “Kamu hari ini jadi berangkat ke kantorkan?”

Booster yang berfungsi sebagai penekan ditunjukkan pada imbuhan “kan” diakhir kalimat.

- ii. “*kowe mau mangan sego gorengku to*?”
“kamu tadi yang makan nasi gorengkukan?”

Pada kalimat bahasa Jawa di atas, *booster* yang berfungsi sebagai penekan ditunjukkan pada imbuhan “to” diakhir kalimat.

b. Sebagai Penegas

Hyland mengungkapkan bahwa *booster* dapat memungkinkan penggunaannya untuk memperlihatkan otoritas yang kredibel, tegas dan

penuh keyakinan dalam pandangan mereka (1998:238). Sedangkan Crismore, Markkanen dan Steffensen (1993:47-52) menyatakan bahwa *booster* berkaitan erat dengan tingkat komitmen penulis atau penutur terhadap kebenaran atas pernyataan mereka.

Holmes memakai *booster* untuk merujuk pada leksikon yang digunakan oleh penulis atau pembaca untuk menunjukkan keyakinan yang kuat pada pernyataan. Pemakaian *booster* ini berfungsi untuk memberikan tanda kepada pengguna untuk menunjukkan kemasukalan dari tuturannya (1982: 18-20).

- i. “Aku ga mau tahu, *pokoknya* hari ini kerjaanmu harus jadi!”

Booster yang berfungsi sebagai penegas ditunjukkan pada imbuhan “*pokoknya*” diakhir kalimat.

2.3.3. *Booster* Bahasa Jepang

Pada bahasa Jepang, *booster* ditunjukkan dengan munculnya penekanan pada tuturan. *Booster* muncul ketika penutur ingin menekankan isi atau ide dari sebuah tuturan yang ditandai dengan adanya imbuhan pada awal, tengah atau akhir tuturan. Menurut Sutedi (2011) dalam bahasa Jepang, ungkapan yang menunjukkan sebuah penekanan ditandai dengan penambahan partikel yang diletakkan pada akhir tuturan. Beberapa partikel yang menunjukkan *booster* yaitu partikel *ne*, *yo*, *sa*, *wa*. Selain partikel, *booster* juga ditunjukkan dengan kata yang menggunakan bentuk pola kalimat perintah yaitu bentuk (*~te*). Berikut ini contoh kalimat tuturan dalam bahasa Jepang yang menggunakan *booster*.

- i. “*Kyou, kimi ha hampyousurunda ne*”
Hari ini kamu harusnya presentasikan?
- ii. “*Sawaru no wa dame da yo!*”
Menyentuh benda itu tidak boleh *tau!*
- iii. “*Ano sa, kono enpitsu wa kashitemoratte ii?*”
Hey, aku boleh pinjam pensil inikan?
- iv. “*Kono hana ga kirei da wa!*”
Bunga ini cantik sekali *ya!*
- v. “*Chotto yamete!*”
Hey! Hentikan!

Pada beberapa contoh kalimat di atas, menunjukkan bahwa *booster* dalam bahasa Jepang ditandai dengan penggunaan partikel sebagai penekan. Penutur menggunakan partikel untuk memberi perhatian pada isi dari tuturannya agar dapat segera dipahami oleh lawan tutur.

Selain teori *booster* yang telah dipaparkan oleh penulis sebelumnya, penulis juga memaparkan teori strategi kesantunan. Teori strategi kesantunan milik Brown dan Levinson (1978). Strategi kesantunan yang ditunjukkan dalam penelitian ini adalah konsep muka positif dan konsep muka negatif. Strategi kesantunan ini digunakan oleh penulis untuk mendukung teori *booster* dalam menganalisis data. Penulis ingin menunjukkan hubungan keterkaitan antara *booster* dengan strategi kesantunan yang dapat muncul dalam analisis data yang diambil dari percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3. Berikut ini penulis memaparkan definisi dari strategi kesantunan dari Brown dan Levinson (1978).

2.3.4. Konsep Muka

Menurut Goffman, konsep muka dinilai sebagai nilai sosial yang positif (1967:5). Berbeda dengan Goffman, Brown dan Levinson berpendapat bahwa muka merupakan piranti dinamis yang secara sosio-kultural yang dapat berubah ketika berinteraksi dengan orang lain. (Brown dan Levinson, 1978:65).

Teori Brown dan Levinson dikembangkan atas dasar dua asumsi. Asumsi yang pertama adalah semua individu yang berinteraksi memiliki muka dan citra diri pada publik tentang kebenaran diri sendiri. Konsep muka terdiri 2 aspek yaitu : a) muka negatif : perlindungan pribadi, hak untuk tidak mengalihkan perhatian (kebebasan bertindak dan kebebasan dari pengenaan) ;b) muka positif : kepribadian yang konsisten (termasuk keinginan untuk dihargai dan disetujui(1987:61). Sedangkan asumsi ke dua adalah para pelaku interaksi sosial (pembicara dan pendengar) memiliki kemampuan rasional untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan pemaparan konsep muka yang muncul ketika penutur sedang menyatakan sebuah informasi, juga terdapat keterkaitan dengan respon yang dimunculkan oleh lawan tutur. Respon yang dimunculkan yaitu berupa keterancaman muka dari lawan tutur. Berikut ini penulis akan memaparkan keterancaman muka yang muncul dalam sebuah tuturan.

2.3.3.1 Keterancaman Muka (*Face Threatening-Act*)

Tafsiran Brown & Levinson mengenai kesopanan berkaitan dengan keterancaman muka (*Face Threatening-Act*). Dalam FTA (*Face*

Threatening-Act) Goffman berpendapat bahwa keterancamannya diikuti dengan munculnya reaksi emosional. Ancaman muka biasanya menghasilkan perasaan malu, kebingungan, pembelaan diri atau kecewa. Orang yang dapat mempertahankan wajahnya dalam tantangan (ancaman) adalah dengan menunjukkan ketenangan. Menurut Goffman yang mendefinisikan ketenangan sebagai kemampuan untuk menekan dan menyembunyikan perasaan malu selama pertemuan dengan orang lain (1955:125).

Brown dan Levinson menginterpretasikan kesantunan secara seksama berkaitan dengan FTA (*Face Threatening-Act*), mereka mendefinisikan sebagai perilaku menyelamatkan muka (*face-saving*), yaitu penggunaan strategi meminimalkan ancaman (1987: 68). Ketika mendiskusikan strategi kesantunan, mereka membedakan antara beberapa kategori yaitu *Bald-on Record Strategy* (tanpa strategi), *Positive politeness strategy* (strategi kesantunan positif), *Negative politeness strategy* (strategi kesantunan negatif) dan *Off-record politeness strategy* (strategi tidak langsung atau tersamar)

Brown dan Levinson mengungkapkan bahwa pembicara ingin menjaga muka satu sama lain dalam interaksi. Kadang-kadang pembicara dipaksa untuk membuat FTA (*Face Threatening-Act*) demi mendapatkan apa yang diinginkan (1987:60). Brown dan Levinson mengartikan tindakan yang mengancam wajah (FTA) berdasarkan 2 parameter yaitu :

1. Muka siapa yang sedang terancam (penutur atau lawan tutur)
2. Jenis muka yang sedang terancam (positif/negatif)

Menurut Brown dan Levinson untuk menyelamatkan muka dari keterancaman, yaitu dengan menggunakan strategi meminimalkan ancaman yang diaplikasikan oleh penutur (1987:68). Strategi yang digunakan ada empat menurut Brown dan Levinson yaitu sebagai berikut (1987:94)

a. Tanpa strategi (*Bald-on Record Strategy*)

Brown dan Levinson berpendapat bahwa ketika penutur menerapkan *Bald-on Record Strategy*, penutur tidak melakukan usaha apapun untuk meminimalisir ancaman terhadap muka lawan tutur atau untuk mengurangi dampak dari tindakan mengancam muka. Strategi ini akan menyebabkan lawan tutur merasa terkejut, malu serta tidak nyaman. Penutur dan lawan tutur yang telah saling mengenal dengan baik menggunakan strategi ini dalam komunikasinya, misalnya antar teman atau antar anggota keluarga. Strategi ini diwujudkan dalam kalimat imperatif langsung. Biasanya strategi ini juga dapat digunakan untuk mengekspresikan keadaan darurat. Contoh penerapan *Bald-on Record Strategy* yaitu

- i. “Tolong!”
- ii. “Ulurkan tanganmu!”
- iii. “Kemarilah!”
- iv. “Aku minta satu!”

b. Strategi kesantunan positif (*Positive politeness strategy*)

Strategi ini merupakan strategi yang digunakan untuk meminimalkan ancaman terhadap muka positif pendengar dengan cara mengucapkan hal-hal yang mengekspresikan minat dan menghindari ketidaksetujuan. Fungsi dari strategi ini yaitu sebagai pelancar hubungan sosial dengan pihak lain. Strategi ini juga meminimalisir jarak antara penutur dengan lawan tutur dengan cara mengungkapkan perhatian. Contoh tuturan yang menggunakan *Positive politeness strategy* yaitu sebagai berikut.

- i. “*Mengapa* kita tidak mengajak mereka makan bersama kita?”
- ii. “Kemarilah *sayang!*”
- iii. “*Bukannya* hari ini kamu ada jadwal piket?”

c. Strategi kesantunan negatif (*Negative politeness strategy*)

Strategi yang digunakan untuk menembus muka negatif dari lawan tutur. Tujuan dari penggunaan strategi ini yaitu untuk menghindari atau mengurangi keterancaman pada wajah negatif pendengar. Strategi ini juga mengandung suatu pertanyaan tentang pesimisme dan permintaan maaf. Fokus utama penggunaan strategi ini yaitu dengan mengasumsikan bahwa penutur kemungkinan besar memberikan beban atau gangguan kepada lawan tutur karena telah memasuki daerah lawan tutur. Contoh penggunaan *Negative politeness strategy* dalam tuturan sebagai berikut.

- i. “Kamu *tidak mau* mencuci baju – baju itu?”

- ii. “Ruangan ini *bebas rokok*”
- iii. “Anda ambilkan baju itu untuk saya, *ya?*”

d. Strategi tidak langsung atau tersamar (*Off-record politeness strategy*)

Strategi yang diterapkan dengan cara tersamar dan tidak menggambarkan maksud komunikatif yang jelas. Penutur menggunakan strategi ini ketika ingin mengancam muka namun tidak ingin bertanggungjawab atas tindakan tersebut. Contoh tuturan yang menggunakan *Off-record politeness strategy* yaitu sebagai berikut.

- i. “Saya *tidak terlalu suka* berbicara dengan wanita”
- ii. “Saya lebih nyaman dengan pekerjaan saya sekarang”

2.3.3.2 Strategi Kesantunan

Dalam bukunya Brown dan Levinson (1987: 69) berpendapat bahwa strategi kesantunan terbagi menjadi dua yaitu strategi kesantunan positif dan negatif. Strategi kesantunan positif digunakan untuk meminimalkan ancaman terhadap wajah positif pendengar dan memerlukan ucapan yang mengekspresikan minat untuk kebutuhan dan keinginan pendengar, mengandung pembuat identitas kelompok, optimisme, kemanusiaan, dan penghindaran ketidaksetujuan.

Strategi kesantunan negatif digunakan untuk menghindari atau mengurangi potensi kerusakan pada wajah negatif pendengar dan termasuk kegunaan yang mengandung pembendung atau pertanyaan, pesimisme, ketidaklangsungan, struktur penghindaran, permintaan maaf, dll. Pada

akhirnya, strategi kesantunan tidak langsung berubah menjadi ucapan tidak langsung sepenuhnya, yang mencegah ancaman potensial dari pembicara.

Strategi yang digunakan untuk mengurangi ancaman terhadap muka bervariasi tergantung pada tingkat ancaman dan budaya lawan bicaranya. Budaya di Amerika Serikat digambarkan dengan tingkat kesantunan yang cenderung tetap rendah; pemaksaan dianggap sebagai sesuatu yang kecil, jarak sosial tidak ada batas, kurangnya interaksi secara intensif antara penutur dan lawan tutur. Namun hal itu dianggap sebagai budaya kesantunan positif (Brown dan Levinson, 1987:245). Perbedaan dalam strategi antara budaya ini dapat menyebabkan kegagalan komunikasi ketika lawan menggunakan strategi kesantunan yang sesuai dalam budaya asalnya tetapi tidak pantas dalam budaya asli penutur lainnya.

2.3.3.2.1 Muka Positif

Muka positif adalah tindak keinginan seorang penutur agar dapat disenangi oleh orang lain atau mitra tutur. Ketika berkomunikasi dengan orang lain, dibutuhkan sopan dan santun dalam berbahasa untuk menyelamatkan muka.

Berkaitan dengan strategi kesantunan positif, Brown dan Levinson (1987) menjabarkan 15 strategi yang dapat digunakan. Strategi-strategi tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Memperhatikan kesukaan, keinginan, dan kebutuhan lawan tutur,

- 2) Membesar- besarkan perhatian, persetujuan, dan simpati kepada lawan tutur,
- 3) Mengintensifkan perhatian dengan pendramatisiran peristiwa atau fakta,
- 4) Menggunakan penanda identitas kelompok (bentuk sapaan, dialek, jargon atau slang),
- 5) Menyatakan paham akan keinginan lawan tutur,
- 6) Memberikan tawaran atau janji,
- 7) Menunjukkan keoptimisan,
- 8) Melibatkan penutur dan lawan tutur dalam aktivitas,
- 9) Memberikan pertanyaan atau meminta alasan,
- 10) Menyatakan hubungan secara timbal balik (resiprokal)

Tindakan yang mengancam muka positif penerima (lawan tutur) adalah tindakan yang dilakukan oleh penutur bahwa ia mendukung wajah positif dari lawan tutur. Muka positif termasuk dalam keinginan untuk dipahami dan diterima oleh individu lainnya. Jika penutur ingin menunjukkan muka positif, maka pembicara harus menggunakan strategi kesantunan positif (1987: 69-70). Contoh ucapan yang menerapkan konsep muka positif adalah sebagai berikut.

“Damn, I’m out of cash, I forgot to go to the bank today”
“Sial, aku kehabisan uang, aku lupa ke bank hari ini”

Pada contoh tuturan tersebut, penutur menggunakan konsep muka positif dengan memberikan pernyataan bahwa ia tidak membawa uang. Tujuan penutur menggunakan konsep muka positif karena penutur tidak ingin menimbulkan keterancaman muka positif terhadap lawan tutur. Tuturan tersebut dapat diartikan bahwa penutur ingin meminjam uang tetapi tidak mengungkapkannya secara langsung agar tidak menimbulkan efek mengancam muka kepada lawan tutur (1987:69).

2.3.3.2.2 Muka Negatif

Muka negatif yaitu suatu keinginan dari seorang penutur kepada mitra tutur agar tindakan yang dilakukannya tidak dihalangi oleh mitra tutur atau orang lain ini juga dapat disamakan dengan *Face Threatening Act* (FTA). Muka negatif mengartikan sebuah kemandirian.

Sedangkan tindakan yang mengancam muka negatif penerima adalah pihak penerima yang ditekan untuk menerima atau menolak tindakan penutur (1978: 65-67). Bila penutur ingin menunjukkan muka negatif kepada penerima, maka pembicara menggunakan kesantunan negatif. Berbeda dengan strategi kesantunan positif yang terdiri atas lima belas strategi, Brown dan Levinson (1987) menjabarkan strategi kesantunan negatif sebagai berikut.

- 1) Pakailah ujaran tidak langsung (yang secara konvensional memang dipakai oleh masyarakat bersangkutan),
- 2) Pakailah pagar (*hedges*),

- 3) Tunjukkan pesimisme,
- 4) Minimalkan paksaan,
- 5) Berikan penghormatan,
- 6) Mintalah maaf,
- 7) Pakailah bentuk impersonal (yaitu dengan tidak menyebutkan penutur dan lawan tutur), dan
- 8) Ujarkan tindak tutur itu sebagai ketentuan yang bersifat umum.

Berikut ini contoh ucapan yang menggunakan konsep muka negatif.

“*Lend me some money*”
 “Pinjami saya uang”

Contoh ucapan ke dua diucapkan secara langsung dan tidak menyisakan ruang untuk interpretasi lainnya. Pada contoh kalimat ini merupakan ancaman bagi muka penerima. Namun strategi nomor 2 ini umumnya digunakan dalam keadaan darurat yang hanya membutuhkan pengorbanan kecil dari penerima (1987: 69).

Hubungan *booster* dengan strategi kesantunan yaitu ditunjukkan dengan penutur ketika berkomunikasi dengan menerapkan strategi kesantunan positif (*positive politeness strategy*) dan strategi kesantunan negatif (*negative politeness strategy*). Pada saat menggunakan strategi kesantunan positif atau negatif, penutur menggunakan *booster* sebagai penekan pada ide atau gagasan yang ingin diungkapkan. Fungsi dari *booster* ini yaitu untuk mendukung maksud

dari tuturan yang disampaikan oleh penutur yang menerapkan strategi kesantunan positif dan negatif dalam komunikasi.

Selain teori *booster* dan teori strategi kesantunan, penulis juga akan memaparkan partikel dalam bahasa Jepang. Alasan penulis dalam pemaparan partikel dalam bahasa Jepang ini karena penggunaan partikel dalam bahasa Jepang dapat mempengaruhi kesantunan yang akan diperlihatkan oleh penutur. Dalam bahasa Jepang, penggunaan partikel dapat berfungsi sebagai penentu dari munculnya kesantunan dari penutur. Berikut ini pemaparan partikel dalam bahasa Jepang.

2.3.4 Partikel Bahasa Jepang

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2000:145) partikel merupakan kelompok kata yang diinflexikan. Partikel mengandung makna gramatikal, tetapi tidak bermakna leksikal. Sutedi (2011:45) mengungkapkan bahwa partikel (kata bantu) tidak dapat berdiri sendiri serta tidak dapat berubah bentuk. Sudjianto dan Dahidi (2004:181) sependapat bahwa partikel tidak dapat berubah bentuk. Makna akan muncul ketika partikel digunakan bersama dengan kelas kata lain yang mampu berdiri sendiri. Bila partikel dan salah satu kata dari kelas kata digabungkan, maka akan membentuk sebuah kalimat. Partikel membutuhkan kata lain agar dapat menunjukkan makna gramatikal dan terlihat fungsinya dalam kalimat. Menurut Sutedi (2011:131) makna gramatikal yaitu makna yang terbentuk yang dipengaruhi oleh proses gramatikalnya.

Dalam bahasa Jepang, partikel disebut dengan *Joushi* (Sudjianto dan Dahidi, 2004:181). Menurut Hirai ((1982:161) dalam Ahmad dan Sudjianto) terdapat jenis partikel yang disebut *Kakujoshi*. *Kakujoshi* merupakan partikel yang digunakan dengan kelas kata nomina untuk menghubungkan antara nomina dengan kelas kata lain. *Kakujoshi* disebut juga dengan penanda kasus (*case marker*). Partikel yang termasuk dalam penanda kasus (*case marker*) adalah *ga, no, e, yori, kara, de, ya, wo dan to* (Iori, 2001:61).

Selain *kakujoshi*, partikel yang ada dalam struktur gramatikal bahasa Jepang adalah *shuujoushi*. *Shuujoushi* merupakan partikel yang diletakkan diakhir kalimat. Fungsi dari *shuujoushi* adalah untuk menyatakan perasaan dari penutur kalimat (Tadasu, 1989 : 143-144).

Fungsi dari partikel selain sebagai penentu munculnya *booster* dan prinsip kesantunan, juga dapat dijadikan sebagai penanda identitas dari penutur. Pada penelitian ini, penulis memfokuskan penelitiannya terhadap objek analisis yaitu percakapan. Percakapan dilakukan oleh laki – laki. Maka dari itu, penulis juga memaparkan bahasa laki – laki sebagai penanda identitas dalam suatu tuturan kalimat.

2.3.5 Bahasa Laki – Laki

Sudjianto dan Dahidi dalam bukunya mengungkapkan bahwa *danseigo* adalah bahasa laki – laki yang cenderung sangat kuat bila digunakan oleh penutur laki – laki (2007:204). Trudgnill juga berpendapat bahasa pria cenderung lebih kuat dibandingkan dengan bahasa perempuan. Alasan dari

kuatnya bahasa laki – laki karena dipengaruhi oleh sifat kemaskulinitas laki – laki (1974:94).

Dalam bahasa laki – laki (*danseigo*) ada partikel yang digunakan untuk mendukung kekuatan ujaran dari penutur bahasa laki – laki. Adapun partikel yang digunakan yaitu *yo*, *sa*, *ze* dan *no*. Partikel tersebut mempunyai makna dalam menyampaikan isi hati dari penutur. Seperti pada partikel *yo* digunakan ketika penutur ingin menegaskan atau memperingatkan lawan tutur (Sudjianto, 2000: 79). Partikel *sa* berfungsi untuk menekankan keinginan penutur dalam pernyataannya. Partikel *sa* juga dapat digunakan untuk mengambil perhatian dari lawan tutur (Chandra, 2009: 152). Pada partikel *ze* berfungsi untuk memperlihatkan sisi maskulin dari laki – laki. Biasanya partikel *ze* digunakan bersamaan dengan naiknya intonasi suara dari penuturnya (Chandra, 2009: 150). Sedangkan partikel *no* digunakan untuk mengungkapkan pernyataan yang disampaikan secara halus tanpa mengancam muka dari lawan tutur (Chino, 2008: 61).

BAB III

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif menurut Bogdan dan Taylor (1992) dalam Basrowi dan Suwandi (2008:1) bahwa penelitian kualitatif merupakan suatu tata cara penelitian yang dapat menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan serta sikap dari subjek yang akan diteliti. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menerangkan dan menganalisis tentang suatu fenomena, peristiwa, persepsi, sikap, kepercayaan dan aktivitas sosial (Sukmadinata, 2009: 54). Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menganalisis data dengan menggunakan angka serta menampilkan hasil analisis berupa prosentase, modus dan *mean* (Syamsudin dan Damiyanti, 2011). Data yang digunakan dalam penelitian deskriptif ini adalah data empiris. Penelitian ini berusaha untuk menjelaskan suatu fenomena tertentu. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk mendefinisikan suatu fenomena yang terjadi secara apa adanya.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode simak dengan teknik sadap non-interaktif (Sudaryanto, 2015:203). Data yang dipilih oleh penulis adalah video *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3. Kemudian metode analisis yang digunakan adalah metode padan dengan teknik dasar: teknik pilah unsur penentu dengan menentukan unsur yang paling sesuai dengan rumusan masalah (Sudaryanto, 2015:26). Teknik pilah unsur penentu pada

penelitian ini yaitu menjadikan tuturan sebagai penentu munculnya *booster* dalam suatu percakapan.

3.3 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif lebih memfokuskan pada fenomena yang objektif. Adapun maksud dari penelitian ini adalah bahwa penulis ingin memahami fenomena yang muncul dalam data penelitian. Pemahaman terhadap objek penelitian dilakukan dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata – kata dan bahasa pada sebuah konteks alamiah serta dapat memanfaatkan beberapa macam jenis metode ilmiah (Maleong, 2007:6).

3.4 Data dan Sumber Data

Penulis mengambil data dari sumber data yang merupakan suatu percakapan yang terjadi secara alami pada suatu konteks. Data yang dipilih oleh penulis merupakan sebuah kutipan dari percakapan dalam suatu program televisi di Jepang yaitu *Itadaki High JUMP* Episode 1, 2 dan 3.

3.4.1 Data

Dalam bukunya, Sudartyanto (1995: 9) berpendapat bahwa ada adalah bahan yang sudah matang dalam penelitian. Pada sebuah analisis, data harus diolah agar dapat memberikan gambaran hasil yang jelas dari sebuah penelitian. Penulis mengambil data dari percakapan yang terdapat dalam *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3.

Data yang akan dianalisis adalah *booster* pada bahasa Jepang. Data berupa kalimat tuturan dalam percakapan yang terdapat bentuk dan fungsi

booster. Penulis hanya menganalisis data yang diperkirakan terdapat adanya bentuk dan fungsi *booster* dalam tuturan. Munculnya *booster* juga dipengaruhi oleh tinggi dan rendahnya intonasi suara.

3.4.2 Sumber Data

Sumber data penelitian ini percakapan dalam *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3. *Reality show Itadaki High JUMP* ini didapatkan melalui media *Youtube*. Alasan menggunakan *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3 karena dalam acara tersebut terdapat *booster* yang dituturkan secara spontan. *Booster* muncul ketika penutur sedang melakukan percakapan yang menjadikan penutur ingin menguatkan argumen pada pernyataannya.

3.5 Metode Penyajian Data

Metode penyajian data merupakan langkah – langkah yang harus dilakukan oleh penulis untuk memperoleh data yang akan dianalisis. Penulis menggunakan metode simak dengan teknik sadap non - interaktif untuk mendapatkan data penelitian. Sudaryanto berpendapat bahwa metode simak merupakan metode yang dilakukan dengan cara menyimak pemakaian bahasa pada sumber data (2015: 203). Dalam menggunakan metode simak, penulis menggunakan teknik sadap non – interaktif dalam menyajikan data. Teknik Metode penyajian data yang dilakukan oleh penulis yaitu sebagai berikut.

- 1) Penulis menyajikan data dengan cara menstranskrip percakapan yang ada dalam *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3.

- 2) Ketika membuat transkripsi percakapan dilakukan dengan menggunakan teknik catat. Teknik pengambilan data pada penelitian ini adalah teknik catat.
- 3) Penulis membuat transkripsi percakapan *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3.
- 4) Kemudian penulis memilah kata yang terindikasi menjadi *booster*.
- 5) Penulis mengelompokkan *booster* dalam dua kelompok yaitu berdasarkan bentuk dan fungsi.

3.6 Analisis dan Penyajian Data

Pada analisis dan penyajian data, penulis menggunakan metode analisis metode padan dengan teknik dasar: teknik pilah unsur penentu dengan menentukan unsur yang paling sesuai dengan rumusan masalah (Sudaryanto, 2015:26). Metode padan merupakan metode dengan alat yang digunakan terlepas atau berada di luar dan tidak menjadi bagian dari suatu bahasa (*langue*). Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah perekam dan pengawet bahasa yang berupa video (Sudaryanto, 2015:15).

Pada metode padan, teknik yang dipilih dalam melakukan analisis adalah teknik dasar: teknik pilah unsur penentu. Dalam penggunaan teknik pilah, alat yang digunakan yaitu kemampuan penulis dalam memilah data (Sudaryanto, 2015: 26). Kemudian daya pilah yang digunakan oleh penulis yaitu daya pilah sebagai pembeda larik tulisan. Pada penelitian ini, satuan lingual yang dapat dibedakan berdasarkan bagian – bagiannya yaitu kata (Sudaryanto, 2015: 29).

Teknik analisis selanjutnya adalah teknik analisis dalam memperoleh hasil frekuensi kemunculan *booster* dengan menggunakan analisis prosentase. Dalam menemukan hasil prosentase, penulis menggunakan cara statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2012) statistik deskriptif melalui prosentase yaitu suatu statistik yang dipakai dalam menganalisis data yang disajikan dengan mengolah data menjadi hasil prosentase yang memunculkan hasil frekuensi data dalam penelitian. Penulis menghitung hasil prosentase dengan menggunakan rumus prosentase berikut ini.

$$P = (F/N) \times 100\%$$

Dengan keterangan:

P : Hasil prosentase

F : Frekuensi kemunculan *booster* dari penentu kemunculan *booster* yaitu, bentuk, fungsi dan strategi kesantunan.

N : Jumlah *booster* keseluruhan

Penulis melakukan analisis pada data dengan menggunakan beberapa langkah. Langkah yang ditempuh berdasarkan urutan rumusan masalah yang telah dirumuskan dalam bab pendahuluan sebelumnya. Berikut ini langkah untuk melakukan analisis dan penyajian data pada penelitian ini.

- 1) Langkah pertama penulis akan memilih kata yang digunakan sebagai *booster* yang muncul dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3. Kemudian penulis akan mengelompokkan kata yang sudah ditemukan dalam percakapan berdasarkan kelas kata yaitu

adjektiva, verba, adverbial, nomina dan partikel. Setelah menemukan bentuk *booster* yang muncul dalam percakapan, penulis menganalisis kalimat tuturan yang dinilai menghasilkan fungsi *booster* sebagai penekanan dan penegas.

- 2) Langkah kedua penulis dalam menganalisis data adalah yaitu menentukan strategi kesantunan yang muncul dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3. Kemudian penulis mengelompokkan kalimat tuturan berdasarkan strategi kesantunan yang muncul yaitu konsep muka positif dan negatif.
- 3) Langkah ketiga yaitu mencari keterkaitan hubungan antara bentuk dan fungsi *booster* dengan strategi kesantunan yang muncul dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3.
- 4) Setelah melakukan analisis dan memperoleh hasil dari penyajian data tersebut, penulis membuat kesimpulan dari penelitian yang telah dianalisis sebelumnya.

BAB IV

HASIL DAN PENYAJIAN DATA

Dalam bab 4 ini akan dipaparkan hasil penyajian data. Pada bab ini akan dibagi menjadi tiga bagian untuk menjawab rumusan masalah. Bagian pertama dipaparkan tentang bentuk dan fungsi *booster* yang digunakan dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1,2 dan 3. Bagian kedua strategi kesantunan yang mendukung *booster* dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1,2 dan 3. Sedangkan bagian ketiga mengenai hubungan antara bentuk dan fungsi *booster* dengan konsep muka positif dan negatif.

4.1 Bentuk dan Fungsi *Booster*

Bagian pertama akan dipaparkan *booster* berdasarkan bentuk dan fungsi. *Booster* berdasarkan bentuk ini dibagi atas dua subbab yaitu segmental (bentuk terlihat) dan supra segmental (tidak terlihat). *Booster* dalam bentuk segmental dibagi ke dalam bentuk kata. Bentuk kata diperinci berdasarkan klasifikasi kelas kata. *Booster* dalam supra segmental dibagi berdasarkan intonasi suara.

Sedangkan berdasarkan fungsi, *booster* dibagi atas dua subbab yaitu penggunaan *booster* sebagai penekan dan penegas. Penulis mengambil beberapa sample kalimat yang mengandung *booster* dan menganalisisnya.

4.1.1 Berdasarkan Bentuk

Bentuk *booster* secara garis besar ada dua jenis. Jenis yang pertama yaitu segmental yang terdiri atas kata dan perubahan bentuk kata dari jenis huruf *hiragana* menjadi jenis huruf *katakana*. *Hiragana* merupakan cara penulisan

dalam bahasa Jepang untuk mewakili sebutan sukukata. Sedangkan *katakana* adalah cara penulisan yang khusus untuk menuliskan bahasa asing yang ditulis kedalam bahasa Jepang. Jenis yang kedua yaitu suprasegmental. Suprasegmental terdiri atas intonasi tinggi dan intonasi rendah.

4.1.1.1. Segmental

Pada penjelasan kata dalam bahasa Jepang di atas, kata yang merupakan *booster* pada data lebih dominan muncul pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1,2 dan 3 adalah verba, adverbial dan partikel.

a. Verba

Kelas kata berikutnya yaitu persebaran *booster* berdasarkan verba atau kata kerja. Sudaryanto dalam bukunya berpendapat bahwa verba merupakan kata yang menyatakan perbuatan atau pekerjaan (1991:6). Sedangkan menurut Kradilaksana (1993: 226) menjelaskan bahwa verba merupakan kelas kata yang digunakan sebagai predikat.

Penulis berpendapat bahwa banyaknya verba yang digunakan dalam percakapan disebabkan oleh struktur gramatikal dari bahasa Jepang. Struktur gramatikal bahasa Jepang yaitu S-O-P (Subjek – Objek – Predikat) dimana penempatan predikat diletakkan diakhir kalimat. Karena itu *booster* sering muncul dalam bentuk kata kerja.

Booster dalam bentuk kata kerja dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* telah dikelompokkan penulis berdasarkan temuannya pada setiap episode. Penulis menyajikan beberapa sampel

verba untuk mewakili verba yang sama. Pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1 diperoleh temuan verba sebanyak 18 kata. Verba yang ditemukan akan disajikan dalam bentuk tabel berikut ini.

No	Booster yang Muncul	Arti
1.	<p><i>Moratte</i></p> <p>“<i>Tori ni iku no wa yamete moratte</i>”</p> <p>O P</p> <p>// <i>Tori // ni // iku // nowa // yamete // moratte //</i></p> <p>Mengambil par pergi partikel berhenti menerima</p>	Menerima
2.	<p><i>Yamero</i></p> <p>“<i>Yamero sonna kotonai wa</i>”</p> <p>P K.Ket</p> <p>// <i>Yamero // sonna // kotonai // wa //</i></p> <p>Hentikan seperti itu bukan partikel</p>	Berhenti

Tabel 1. *Booster* dari kelas kata Verba dalam *Itadaki High JUMP* Episode 1

Booster berikutnya berasal dari kelas kata verba atau kata kerja. Pada episode 1 ini penulis menemukan *booster* “*moratte*”, dan “*yamero*”. Banyak temuan *booster* yang merupakan bagian dari kelas kata verba. Hal ini disebabkan karena pada bahasa Jepang letak verba sebagai predikat berada diakhir kalimat. Pengguna bahasa Jepang lebih sering menguatkan argumennya melalui penekanan atau penegasan dari kata kerja.

- 1) Verba yang dijadikan *booster* adalah “*moratte*” yang berarti “menerima”. Dalam percakapan pada episode ini, penutur menggunakannya untuk menyampaikan sebuah perintah secara tegas namun menggunakan nada halus atau rendah. *Booster* “*moratte*”

ditempatkan setelah verba utama yaitu “*yamete*” yang artinya “berhenti” dalam kalimat tuturan, bila dua verba ini digabung maka akan menjadi frasa “*yamete moratte*” yang berarti “bisakan kau berhenti sekarang?”. Apabila “*moratte*” dihilangkan dari kalimat, maka tidak akan mengubah maksud atau makna dari kalimat tuturan utama.

- 2) *Booster* selanjutnya adalah verba “*yamero*” dalam tuturan pada episode 1. *Booster* “*yamero*” mempunyai arti “berhenti”. Penutur mengucapkan tuturan tersebut karena ingin memberikan sanggahan kepada lawan tutur. sebenarnya apabila penutur hanya mengatakan “*sonna kotonai wa!*” saja, lawan tutur akan langsung dapat memahami maksud dari tuturan. Namun, penutur ingin lebih menekankan maksud agar lawan tutur segera mengerti atau paham terhadap keinginan penutur.

Kata berikutnya yang dijadikan sebagai *booster* oleh penutur dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 2 ditemukan sebanyak 24 *booster*. *Booster* yang disajikan dalam tabel di bawah ini telah mewakili 24 kata yang muncul sebagai *booster* dalam percakapan.

No	<i>Booster yang Muncul</i>	Arti
1.	<i>Matsu</i> “ <u><i>Chotto matte matte matte!</i></u> ” P	Menunggu

// Chotto // matte // matte // matte! //			
Sebentar	tunggu	tunggu	tunggu

Tabel 2. *Booster* dari kelas kata Verba dalam *Itadaki High JUMP* Episode 2

Booster selanjutnya diperoleh penulis dari episode 2 yaitu verba “*matte*”. *Booster* yang ditulis oleh penulis ini telah mewakili dari *booster* keseluruhan yang muncul dari kelompok verba yang ada dalam percakapan pada episode 2 ini. Berikut penutur akan menjelaskan *booster* yang muncul dalam episode ini.

- 1) *Booster* berikutnya adalah “*matte*”. *Booster* “*matte*” merupakan bentuk verba dasar dalam bahasa Jepang yang berarti “menunggu”. Penutur menjadikan “*matte*” sebagai *booster* karena dia ingin memberitahukan kegiatannya kepada lawan tutur. Apabila penutur hanya mengatakan “*chotto*”, sebenarnya lawan tutur dapat langsung memahami maksud dari penutur. Namun, penutur mengatakan “*matte*” sebagai pendukung dalam ungkapan penekanan terhadap kata “*chotto*” Sehingga memberi penekanan pada “*matte*” agar lawan tutur dapat langsung memahami.

Sedangkan dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 3 verba yang muncul sebagai *booster* sebanyak 31. Penulis telah memilih perwakilan kata yang sama sehingga diperoleh hasil rangkuman sebanyak dua *booster*. Berikut ini hasil perolehan verba sebagai *booster* dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 3 disajikan dalam bentuk tabel.

No	Booster yang Muncul	Arti
1.	<p><i>Ittennoni</i></p> <p>“<u>Kuinaitte</u> <u>ittennoni</u>”</p> <p>O P</p> <p>// <i>Kuinaitte</i> // <i>ittennoni</i> //</p> <p>Aku bilang tidak mau makan sudah kukatakan</p>	Bilang
2.	<p><i>Tetsudau</i></p> <p>“<u>Onegai tetsudatte kureru</u>”</p> <p>P</p> <p>// <i>Onegai</i> // <i>tetsudatte</i> // <i>kureru</i> //</p> <p>Mohon membantu kepadaku</p>	Membantu

Tabel 3. *Booster* dari kelas kata Verba dalam *Itadaki High JUMP* Episode 3

Booster yang ditemukan oleh penulis dalam percakapan yang ada pada episode 3 adalah “*ittennoni*”, dan “*kureru*”. Dua *booster* ini merupakan perwakilan dari beberapa *booster* yang muncul dalam percakapan pada episode 3. Berikut ini penulis akan menjelaskan beberapa *booster* tersebut berikut ini :

- 1) *Booster* yang muncul berikutnya adalah “*ittennoni*” yang berarti “bilang”. Dalam pernyataan dari penutur, *booster* “*ittennoni*” berfungsi sebagai penguat argumen. Apabila “*ittennoni*” tidak digunakan oleh penutur, maka lawan tutur masih tetap mengerti maksud dari tuturan penutur. Karena pada kata “*kuinaitte*”, penutur telah menyampaikan maksud dari tuturannya yaitu tidak ingin makan. Namun dalam percakapan, penutur ingin menekankan bahwa ia telah mengatakan sebelumnya bahwa ia tidak mau makan,

namun masih dipaksa untuk menghabiskan makanan. Maka dari itu, penutur menggunakan “*ittenoni*” dalam tuturan sebagai *booster* agar lawan tutur dapat langsung memahami maksud dari penutur.

- 2) *Booster* berikutnya adalah kata “*kureru*” yang berarti “kepadaku”. Penutur meminta lawan tutur agar segera menolongnya. Ketika penutur tidak menggunakan kata “*kureru*” sebagai *booster*, maka dengan menuturkan “*onagai tetsudatte*”, lawan tutur masih dapat memahami keinginan atau maksud dari lawan tutur. Namun, penutur ingin lebih menegaskan keinginannya dengan menggunakan “*kureru*” sebagai *booster* agar lawan tutur dapat langsung memahami maksud dari tuturan penutur tanpa perlu berpikir ulang.

Penulis memperoleh hasil temuan *booster* berdasarkan kelas kata verba yang muncul dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3. Hasil temuan tersebut disajikan penulis dalam tabel berikut ini. Pada tabel, penulis menunjukkan jumlah *booster* yang muncul dari setiap episode serta hasil prosentase dari kemunculan *booster* tersebut.

Episode	Jumlah <i>Booster</i>	Prosentase
1	18	25%
2	24	33%
3	31	42%

Tabel 4. Tabel Prosentase Munculnya *Booster* berdasarkan Kelas Kata Verba

Booster berikutnya yaitu *booster* yang muncul dalam percakapan *Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3 dari kelompok kelas kata adverbial atau kata keterangan. Berikut ini penulis telah mengelompokkan temuan berdasarkan episodenya. Pada episode 1, penulis menemukan *booster* yaitu “*hontou*”, dan “*hora*”.

- 1) *Booster* yang pertama adalah “*hontou*” yang berarti “sungguh”.

Posisi “*hontou*” dalam kalimat yaitu sebagai kata keterangan yang menyatakan sebab yang terletak di tengah kalimat. Kata “*hontou*” digunakan sesuai konteks kalimat tuturan. Apabila penutur tidak menambahkan kata “*hontou*” dalam tuturannya, sebenarnya lawan tutur masih dapat memahami maksud yang ingin disampaikan oleh lawan tutur. Pada tuturan ini “*hontou*” menjadi *booster* karena penutur ingin menguatkan alasan yang sedang ia kemukakan. Penutur ingin lawan tutur memberikan perhatian pada pernyataannya.

- 2) Selanjutnya *booster* muncul ditunjukkan oleh kata “*hora*” yang berarti “ini lho”. Letak “*hora*” dalam kalimat yaitu di awal sebagai kata keterangan penunjuk. *Booster* ini digunakan ketika penutur ingin menunjukkan sesuatu kepada lawan tutur. Penutur memberi penekanan pada *booster* ini, agar lawan tutur memperhatikan penutur ketika ia sedang berbicara. Jika penutur tidak menggunakan “*hora*” dalam tuturannya, sebenarnya tidak mengubah maksud dari inti

tuturan yang disampaikan oleh penutur. Penambahan kata “*hora*” dalam tuturan dimaksudkan oleh penutur agar perhatian lawan tertuju kepada tuturannya. Maka dari itu kata “*hora*” dapat dijadikan sebagai *booster* dalam kalimat “***Hora***, *Yuuya ga sugoi tenshon agarushitemo*”.

Berikutnya kata adverbial yang ditemukan dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 2. Penulis memperoleh temuan kata adverbial yang dijadikan sebagai *booster* oleh penutur sebanyak 11 kata. Penulis menyajikan beberapa sampel kata untuk mewakili kata sama yang muncul dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 2 dalam bentuk tabel di bawah ini.

No	<i>Booster</i> yang Muncul	Arti
1.	<p><i>Nda</i></p> <p>“<u><i>Yamada wo konna ni shichaunda</i></u>”</p> <p>S par O par P</p> <p>// <i>Yamada</i> // <i>wo</i> // <i>konna</i> // <i>ni</i> // <i>shichau</i> // <i>nda</i> //</p> <p>Yamada partikel seperti ini partikel meninggal tau</p>	Penegas

Tabel 6. *Booster* dari kelas kata Adverbial dalam *Itadaki High JUMP* Episode 2

Booster berikutnya yang muncul berbeda dengan episode 1 adalah “*nda*”. *Booster* ini merupakan *booster* dari kelas kata adverbial atau kata keterangan. Berikut ini penulis akan menjelaskan *booster* tersebut.

- 1) “*Nda*” merupakan pola yang mengubah kalimat menjadi lebih tegas. Penggunaan “*nda*” pada tuturan berfungsi untuk menegaskan maksud dari pernyataan penutur. Letak “*nda*” dalam struktur kalimat

adalah sebagai pelengkap pada predikat. Penuturan kalimat dengan menggunakan “*nda*” akan langsung dipahami lawan tutur tanpa memainkan intonasi suara, karena “*nda*” merupakan penanda penegas secara langsung bahasa Jepang. Pada kalimat tuturan “*Yamada wo konna ni shichaunda*”, “*nda*” berfungsi sebagai *booster* dalam menegaskan maksud dari tuturan. Apabila penutur tidak menggunakan “*nda*” pada tuturannya, lawan tutur masih dapat memahami maksud dari tuturan yang disampaikan oleh penutur. Maka dari itu “*nda*” dapat dijadikan sebagai *booster* dalam tuturan.

Sedangkan dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 3 penulis memperoleh hasil temuan kata sebanyak 22 *booster*. Sampel kata yang disajikan dalam tabel hanya sebanyak dua kata untuk mewakili kata sama yang muncul dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 3. Berikut ini hasil rangkuman dari temuan kata adverbial yang digunakan sebagai *booster* oleh penutur.

No	<i>Booster yang Muncul</i>	Arti
1.	<p><i>Yossha</i></p> <p>“<u><i>Yossha</i></u> <u><i>ganbarou</i></u> <u><i>ze!</i></u>”</p> <p>K.Ket P par</p> <p>// <i>Yossha</i> // <i>ganbarou</i> // <i>ze!</i> //</p> <p>Ayo semangat partikel</p>	Ayo

2.	<i>Zettai</i>	Pasti
	“ <u>2 patan</u> <u>iranai</u> <u>deshou</u> <u>zettai</u> ”	
	O	P par K.ket
	// 2 patan // iranai // deshou // zettai //	
	Dua bagian	tidak butuh iyakan pastinya

Tabel 7. *Booster* dari kelas kata Adverbia dalam *Itadaki High JUMP* Episode 3

Booster berikutnya yaitu pada episode 3. *Booster* yang ditemukan sebanyak sepuluh *booster* yang berbeda dengan yang ditemukan dalam percakapan pada episode 1 dan 2. *Booster* yang muncul diantaranya “*yossha*” dan “*zettai*”. Penulis akan memaparkan *booster* tersebut berikut ini.

- 1) *Booster* pertama yang muncul adalah “*yossha*”. Penempatan “*yossha*” pada struktur kalimat berada di awal yang berperan sebagai kata keterangan yang menunjukkan ajakan. *Booster* “*yossha*” sebenarnya tidak mempunyai arti secara harfiah, namun dalam percakapan bahasa Jepang, digunakan untuk menunjukkan perasaan puas atau bahagia dalam menerima atau sedang melakukan sesuatu. Apabila penutur tidak menggunakan “*yossha*”, maka hal ini tidak akan mengubah maksud atau isi dari tuturan utama. Sebenarnya jika penutur hanya mengatakan “*ganbarou ze!*”, lawan tutur akan langsung dapat memahami maksud dari penutur. Namun, penutur menambahkan “*yossha*” di awal kalimat sebagai *booster* untuk menegaskan ajakannya dalam melakukan sesuatu.

2) *Booster* terakhir adalah kata “*zettai*” yang berarti “pasti”. Letak “*zettai*” dalam struktur kalimat berada pada akhir kalimat yang berperan sebagai kata keterangan yang menunjukkan sikap. Ketika penutur hanya menuturkan kalimat utama “*2 patan iranai deshō*”, lawan tutur dapat langsung memahami maksud dari tuturan penutur yaitu bahwa sebenarnya tidak butuh dua bagian. Namun, penutur menggunakan “*zettai*” sebagai bentuk ungkapan penekanan pada maksud dari tuturan. Maka dari itu “*zettai*” dapat dijadikan sebagai *booster* dalam sebuah kalimat tuturan, karena dapat ditambahkan ataupun dihilangkan namun tidak mengubah isi dari kalimat utama.

Hasil temuan kata tersebut telah dirangkum oleh penulis secara keseluruhan. Kata yang telah dikelompokkan berdasarkan temuan di setiap episode, akan disajikan oleh penulis dalam bentuk tabel. Tabel disajikan oleh penulis untuk mengetahui hasil pemakaian kata adverbial sebagai *booster* dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3.

Episode	Jumlah <i>Booster</i>	Prosentase
1	17	34%
2	11	22%
3	22	44%

Tabel 8. Tabel Prosentase Munculnya *Booster* berdasarkan Kelas Kata Adverbial

c. Partikel

Kelas kata terakhir yang sering muncul sebagai *booster* adalah partikel. Menurut Sudjianto (2004) partikel merupakan jenis kelas kata dalam bahasa yang berfungsi sebagai kata tugas dalam kalimat. Partikel sendiri hanya mempunyai makna gramatikal dan tidak mempunyai makna leksikal.

Partikel yang dijadikan sebagai *booster* pada kalimat tuturan yang muncul dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1,2 dan 3 ini adalah partikel yang terletak diakhir kalimat yaitu *shuujoushi*. *Shuujoushi* merupakan partikel yang diletakkan diakhir kalimat. Fungsi dari *shuujoushi* adalah untuk menyatakan perasaan dari penutur kalimat (Tadasu, 1989 : 143-144). Peran partikel dalam struktur kalimat adalah sebagai pelengkap dalam menambah kekuatan isi dari pesan yang ingin disampaikan oleh penutur.

Penulis telah memperoleh hasil temuan partikel yang muncul dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3. Masing – masing partikel yang muncul telah dirangkum ke dalam bentuk tabel di bawah ini. Dari masing – masing tabel menunjukkan temuan partikel di setiap episode. Partikel yang dimasukkan ke dalam tabel di ini sebagai perwakilan partikel sama yang muncul dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3.

No	Booster yang Muncul	Kalimat yang Muncul
1.	<i>Ne</i>	<p>“<u>Maa...roku gatsu desukara</u> <u>ne</u>”</p> <p>O par</p> <p>// Maa // roku // gatsu // desukara // ne //</p> <p>Yah enam bulan karena partikel</p>
2.	<i>Yo</i>	<p>“<u>Omae no koe</u> <u>ga</u> <u>dekke</u> <u>yo</u>”</p> <p>O par P par</p> <p>// Omae // no // koe // ga // dekke // yo //</p> <p>Kau partikel suara partikel besar partikel</p>
3.	<i>Wa</i>	<p>“<u>Sonna kotonai</u> <u>wa</u>”</p> <p>K.ket par</p> <p>// Sonna // kotonai // wa //</p> <p>Seperti itu tidak partikel</p>

Tabel 9. *Booster* dari kelas kata Partikel dalam *Itadaki High JUMP* Episode 1

Kelas kata selanjutnya adalah partikel. Partikel yang muncul sebagai *booster* yang muncul pada episode 1, 2, dan 3 telah dirangkum menjadi 3 tabel. Ketiga tabel tersebut mewakili partikel dengan bentuk yang sama. Pada episode 1, *booster* yang telah mewakili adalah “*ne*”, “*yo*”, dan “*wa*”. Berikut ini penulis akan memaparkan satu per satu.

- 1) *Booster* pertama adalah “*ne*”, Penutur menjadikan partikel “*ne*” sebagai *booster* karena penutur ingin lebih meyakinkan dari seluruh pernyataannya kepada lawan tutur. Apabila “*ne*” tidak ditambahkan dalam kalimat “*Maa...roku gatsu desukara*” maka tidak mengubah arti dari kalimat tersebut. Karena fungsi “*ne*” sebagai *booster* yaitu untuk meyakinkan lawan tutur terhadap maksud dari tuturan penutur.

- 2) Partikel selanjutnya adalah “yo” merupakan partikel yang muncul diakhir kalimat. Fungsi partikel “yo” sebagai *booster* adalah untuk menguatkan pernyataan penutur. Selain itu fungsi “yo” juga untuk mengungkapkan ekspresi kekesalan terhadap suatu hal. Dalam bahasa Indonesia, “yo” dapat diartikan menjadi “lho”. Apabila “yo” dihilangkan dari kalimat utama tuturan, maka kalimat tuturan tersebut masih dapat memunculkan arti atau maksud. Penutur menggunakan “yo” agar lawan tutur dapat segera memahami maksud dari tuturan penutur.
- 3) Partikel berikutnya adalah “wa”. Partikel “wa” merupakan partikel yang diletakkan di akhir kalimat. *Booster* yang muncul dalam percakapan pada *realityshow Itadaki High Jump* adalah “wa” yang terletak diakhir kalimat. Fungsi “wa” dalam kalimat yaitu menguatkan ekspresi kekaguman terhadap sesuatu yang ditunjukkan oleh penutur.

Pada episode 2, penulis telah menemukan 3 partikel berbeda yang muncul. Pada episode 2 juga terdapat partikel yang muncul pada episode 1. Partikel yang berbeda tersebut diantaranya “mou” dan “deshou”. Penulis akan menjabarkan mengenai dua partikel tersebut.

No	Booster yang Muncul	Kalimat
1.	<i>Mou</i>	<p>“<u>Yamerotte</u> <u>mou</u>”</p> <p>P par</p> <p>// <i>Yamerotte</i> // <i>mou</i> //</p> <p>Hentikan duh...</p>
2.	<i>Deshou</i>	<p>“<u>Norerebaiin</u> <u>deshou</u>”</p> <p>P par</p> <p>// <i>Norerebaiin</i> // <i>deshou</i> //</p> <p>Boleh naik yakan</p>

Tabel 10. *Booster* dari kelas kata Partikel dalam *Itadaki High JUMP* Episode 2

- 1) Partikel yang pertama adalah “*mou*”. Penutur menjadikan “*mou*” sebagai *booster* karena ingin menunjukkan sikap penolakan terhadap pernyataan yang disampaikan oleh lawan tutur. Apabila “*mou*” tidak digunakan oleh penutur dalam tuturannya, maka lawan tutur masih dapat mengerti maksud dari keinginan penutur.
- 2) Partikel berikutnya adalah “*deshou*”. Fungsi “*deshou*” dalam tuturan adalah untuk meminta kepastian kepada lawan tutur. Penutur menggunakan “*deshou*” ketika ia meminta kepastian dengan sedikit memaksa.

Selanjutnya penulis menemukan partikel yang berbeda lagi yang muncul pada episode 3. Partikel tersebut adalah “*darou*”, “*ze*” dan “*zo*”. Berikut ini penulis akan memaparkan fungsi 3 partikel tersebut sebagai *booster*.

No	Booster yang Muncul	Kalimat
1.	<i>Darou</i>	<p>“<u>Omae</u> <u>waza</u> to <u>darou</u>”</p> <p>S P par</p> <p>// <i>Omae</i> // <i>waza</i> // <i>to</i> // <i>darou</i> //</p> <p>Kau curang partikel iya kan</p>
8.	<i>Ze</i>	<p>“<u>Yossha</u> <u>gambarou</u> <u>ze</u>”</p> <p>K.Ket P par</p> <p>// <i>Yossha</i> // <i>gambarou</i> // <i>ze</i> //</p> <p>Ayo semangat ya</p>
3.	<i>Zo</i>	<p>“<u>Kore</u> <u>de</u> <u>sasu</u> <u>zo</u>”</p> <p>O par P par</p> <p>// <i>Kore</i> // <i>de</i> // <i>sasu</i> // <i>zo</i> //</p> <p>Ini partikel menusuk lho</p>

Tabel 11. *Booster* dari kelas kata Partikel dalam *Itadaki High JUMP* Episode 3

- 1) Partikel pertama adalah “*darou*”. Fungsi “*darou*” sebagai *booster* adalah untuk meyakinkan lawan tutur terhadap pernyataan dari penutur. Jika “*darou*” dihilangkan dari kalimat tuturan, maka tidak mengubah arti dari kalimat utama. Sebab pada tuturan “*Omae waza to darou*”, penutur ingin meyakinkan tuduhannya terhadap lawan tutur. Maka dari itu “*darou*” dapat dijadikan sebagai *booster* dalam kalimat tuturan.
- 2) Partikel terakhir yang digunakan sebagai *booster* adalah partikel “*ze*”. Partikel “*ze*” biasanya digunakan oleh laki-laki ketika berkomunikasi secara informal. Fungsi “*ze*” dalam kalimat adalah untuk mempertegas pernyataan kepada lawan tutur. Fungsi lain dari “*ze*” adalah untuk menekankan perasaan ingin pamer yang ditunjukkan

oleh penutur. Apabila penutur hanya menuturkan “*yossha, gambarou*”, lawan tutur masih dapat mengerti maksud dari tuturan penutur yaitu berarti “Ayo kita semangat!”. ketika “*ze*” dihilangkan dari tuturan, tidak mengubah maksud atau isi dari tuturan yang ingin disampaikan oleh lawan tutur. Maka dari itu, “*ze*” dapat dijadikan sebagai *booster* dalam kalimat tuturan.

- 3) Partikel terakhir yang muncul sebagai *booster* adalah partikel “*zo*”. Partikel “*zo*” lebih mempertegas kalimat tuturan. Biasanya digunakan ketika penutur ingin menunjukkan sebuah perintah atau bahkan sebuah ancaman kepada lawan tutur. “*zo*” dijadikan sebagai *booster* dalam tuturan karena penutur ingin menegaskan maksud yang ingin ia sampaikan. “*zo*” dapat dihilangkan dari kalimat, namun tidak mengubah arti dari kalimat tersebut.

Berdasarkan hasil perolehan *booster* yang muncul dari partikel bahasa Jepang, penulis memperoleh hasil keseluruhan partikel yang muncul sebagai *booster* dari *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3. Hasil perolehan *booster* dirangkum ke dalam tabel berikut ini. Penulis juga menunjukkan hasil presentasi kemunculan partikel sebagai *booster* dalam kalimat tuturan.

Episode	Jumlah <i>Booster</i>	Prosentase
1	31	26%
2	33	28%
3	55	46%

Tabel 12. Tabel Prosentase Munculnya *Booster* berdasarkan Kelas Kata Partikel

Berdasarkan hasil pemaparan temuan *booster* berdasarkan kelas kata, penulis telah menyajikan hasil prosentase kemunculan keseluruhan *booster* yang ada dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3. Berikut ini penulis akan memaparkan hasil prosentase dari masing – masing kelas kata. Dari hasil perolehan *booster*, penulis menyajikannya ke dalam tabel berikut ini. Dalam tabel, penulis memaparkan jumlah *booster* yang muncul secara keseluruhan muncul.

Episode	Tipe <i>Booster</i>				Hasil Prosentase
	Verba	Adverbia	Partikel	Total	
1	18	17	31	66	30%
2	24	11	33	68	21%
3	31	22	55	108	49%
Total	73	50	119	242	100%

Tabel 13. Tabel Prosentase Munculnya *Booster* berdasarkan Kelas Kata

4.1.1.2. Suprasegmental

Suprasegmental yang ditemukan adalah intonasi tinggi dan rendah. Intonasi dari tinggi dan rendahnya suara menimbulkan efek getaran pada pita suara. Getaran inilah yang menunjukkan emosi.

a. Tinggi

Pada data, penulis menemukan beberapa kata yang diujarkan dengan menggunakan intonasi tinggi. Dalam bahasa Jepang, biasanya kata yang mempunyai makna sebagai penekan dan penegas akan berubah jenis hurufnya. Kata Jepang asli biasa ditulis dengan menggunakan huruf asli Jepang yaitu *Hiragana*. Namun, ketika kata tersebut mendapat tekanan

dan penegasan maka akan berubah menjadi *Katakana*. Bentuk perubahan ini muncul dalam suatu program televisi saja.

Seperti pada acara *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3 yang menjadi sumber data dari penulis. Dalam acara ini, penulis menemukan kata yang diucapkan dengan disertai intonasi suara tinggi. Penulis telah merangkumnya ke dalam tiga tabel. Beberapa perwakilan kata yang dirangkum ke dalam tabel, diklasifikasikan berdasarkan temuan di setiap episode. Berikut ini sajian kata yang disertai intonasi suara naik berdasarkan temuan di setiap episode.

Munculnya *booster* didukung dengan adanya permainan intonasi suara. Intonasi suara juga dapat mempengaruhi *booster* yang muncul dapat segera dipahami atau tidak. Intonasi suara yang memengaruhi munculnya *booster* adalah tinggi dan rendah. Berikut ini penulis telah mengelompokkan dalam tabel. Intonasi suara tinggi. Pada intonasi suara tinggi, *booster* yang muncul adalah “yo” dan “yameru”. Empat *booster* ini merupakan *booster* untuk mewakili keseluruhan *booster* yang muncul dengan diikuti suara tinggi.

No	Kata	Kalimat	Arti
1.	Yo	<u>Omae no koe ga dekke YO</u> // Omae // no // koe // ga // dekke // YO // Kau partikel suara partikel besar partikel	Lho
2.	Yamero	<u>YAMERO sonna kotonai wa</u> YAMERO // sonna // kotonai // wa // Hentikan seperti itu bukan partikel	Berhenti

Tabel 14. *Booster* dengan Intonasi suara tinggi pada Episode 1

- 1) *Booster* “yo” yang muncul dengan diikuti nada tinggi. Penutur ingin memperkuat argumennya yang ditunjukkan kepada lawan tutur.
- 2) *Booster* selanjutnya yaitu pada “yameru”. *Booster* “yameru” mempunyai arti “berhenti” ini diucapkan dengan menggunakan intonasi tinggi. Penggunaan intonasi tinggi untuk mendukung ungkapan perintah yang disampaikan oleh penutur.

Booster yang selanjutnya yaitu muncul pada episode 2. Dalam percakapan episode 2, *booster* yang muncul dengan menggunakan intonasi suara tinggi diantaranya “matte” dan “hora”. Penulis akan memaparkan alasan dari masing-masing *booster*.

No	Kata	Kalimat	Arti
1.	Matte	<p>“<u>Chotto MATTE MATTE MATTE!</u>”</p> <p><i>Chotto // MATTE // MATTE // MATTE!</i> //</p> <p>Sebentar TUNGGU TUNGGU TUNGGU</p>	Menunggu
2.	Hora	<p>“<u>HORA, Yuuya ga sugoi tenshon agarushitemo</u>”</p> <p><i>Hora, // Yuuya // ga // sugoi // tenshon // agarushitemo //</i></p> <p>INI LHO, Yuuya partikel hebat semangat naik</p>	Ini lho

Tabel 15. *Booster* dengan Intonasi suara tinggi pada Episode 2

- 1) *Booster* yang pertama adalah “matte”. *Booster* ini muncul dengan didukung intonasi suara tinggi karena penutur ingin menguatkan pernyataan protesnya bahwa lawan tutur agar menghentikan sejenak kegiatan yang dilakukan olehnya.

- 2) *Booster* selanjutnya adalah “*hora*”. Penutur menggunakan intonasi tinggi pada *booster* ini karena ingin memberikan kekuatan lebih pada kalimat tuturannya agar lawan tutur segera memberi perhatian terhadap tuturan yang akan disampaikan oleh penutur.

Booster yang menggunakan intonasi suara tinggi, juga muncul dalam percakapan episode 3. *Booster* tersebut diantaranya “*ze*” dan “*itte*”. Lima *Booster* tersebut merupakan perwakilan *booster* yang muncul dengan bentuk sama. Berikut ini penulis akan memaparkan alasan dari masing-masing *Booster*.

No	Kata	Kalimat	Arti
2.	<i>Ze</i>	“ <u>Yossha gambarou ZE</u> ” // <i>Yossha</i> // <i>gambarou</i> // ZE // Ayo semangat YA	Semangat
3.	<i>Ittennoni</i>	“ <u>Kuinaitte ITTENNONI</u> ” // <i>Kuinaitte</i> // ITTENNONI // Aku bilang tidak mau makan SUDAH KUKATAKAN	Menyebalkan

Tabel 16. *Booster* dengan Intonasi suara tinggi pada Episode 3

- 1) *Booster* yang pertama adalah “*ze*”. Fungsi penyertaan intonasi tinggi pada *booster* “*ze*” adalah untuk menguatkan ajakan dari penutur yang diperuntukan kepada lawan tutur.
- 2) Kemudian *Booster* yang terakhir yaitu “*itthennoni*”. *Booster* “*itthennoni*” yang berarti “sudah kukatakan” diungkapkan oleh penutur dengan menggunakan intonasi suara tinggi. Hal ini berfungsi untuk memberi respon penakanan yang kuat terhadap pernyataan dari lawan

tutur. Secara tidak langsung, penutur menekankan bahwa ia tidak ingin dipaksa oleh lawan tutur.

Hasil rangkuman temuan kata yang disertai intonasi suara tinggi di atas merupakan beberapa sample kata yang mewakili beberapa kata yang sama. Keseluruhan kata yang disertain intonasi suara tinggi ini yang ditemukan dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3 telah dikumpulkan ke dalam satu tabel. Dalam tabel di bawah ini selain menunjukkan jumlah kata keseluruhan yang muncul, penulis juga munjukkan hasil presentase penyertaan intonasi tinggi dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3.

Episode	Jumlah <i>Booster</i>	Prosentase
1	55	31%
2	36	20%
3	89	49%

Tabel 17. Tabel Prosentase Munculnya *Booster* dengan Intonasi Tinggi

b. Rendah

Intonasi yang mempengaruhi munculnya *booster* berikutnya yaitu intonasi rendah. Ketika penutur menggunakan intonasi rendah ini fungsinya hampir sama dengan pemakaian intonasi tinggi yaitu untuk memberikan penegasan dan penekanan pada pernyataannya. Namun ketika penutur menggunakan intonasi suara rendah dalam ujarannya tidak melibatkan perasaan emosi. Pernyaataan yang muncul biasanya berupa keluhan yang dialami oleh penutur. Intonasi rendah juga muncul ketika penutur sedang melontarkan ejekan kepada lawan tutur.

Dalam data beberapa kata diperoleh penulis dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3. Kata yang ditemukan oleh penulis ini telah dirangkum ke dalam tiga tabel. Kata yang terangkum dalam tabel merupakan beberapa kata yang menjadi sampel untuk mewakili kata sama yang muncul dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3. Beberapa kata tersebut dibagi berdasarkan temuannya disetiap episode. Berikut ini hasil rangkuman kata yang menyertakan intonasi suara rendah dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3.

No	Kata	Kalimat	Arti
1.	<i>Moratte</i>	<p>“<u>Tori ni iku no wa yamete moratte</u>”</p> <p><i>Tori // ni // iku // nowa // yamete // moratte //</i></p> <p>Mengambil par pergi partikel berhenti menerima</p>	Menerima
2.	<i>Hontou</i>	<p>“<u>Ore ima no wa hontou ni wakaranai kara</u>”</p> <p><i>Ore // ima // no wa // hontou // ni // wakaranai // kara //</i></p> <p>Aku sekarang partikel sungguh par tidak tahu karena</p>	Sungguh
3.	<i>Ne</i>	<p>“<u>Maa...roku gatsu desukara ne</u>”</p> <p><i>// Maa // roku // gatsu // desukara // ne //</i></p> <p>Yah enam bulan karena partikel</p>	Yakan

Tabel 18. *Booster* dengan Intonasi Suara Rendah pada Episode 1

Pada episode I, penulis telah menemukan beberapa perwakilan *booster* yang diucapkan dengan menggunakan intonasi suara rendah, *Booster* tersebut diantaranya adalah “*moratte*”, “*hontou*” dan “*ne*”.

Penulis akan memaparkan alasan penutur menggunakan intonasi rendah pada *booster*.

- 1) *Booster* yang pertama adalah “*moratte*”. Ketika *booster* ini muncul, penutur menggunakan intonasi suara rendah saat menyampaikan. Alasan penutur menggunakan nada rendah karena penutur ingin menekankan argumennya namun tidak melibatkan emosi. Sebab penutur hanya ingin menyampaikan argumennya.
- 2) *Booster* yang berikutnya adalah “*hontou*”. *Booster* “*hontou*” berfungsi untuk menyampaikan kesungguhan dalam menyampaikan maksud dalam tuturan. Alasan penutur menggunakan intonasi rendah karena ingin memberi penekanan pada argumennya namun secara halus.
- 3) *Booster* selanjutnya adalah “*ne*”. Penutur menyampaikan *Booster* “*ne*” yang merupakan partikel yang digunakan untuk meyakinkan pernyataan dari penutur. *Booster* “*ne*” diucapkan dengan menggunakan nada rendah karena penutur ingin memperhalus suaranya namun tetap tidak menghilangkan kesan tegas yang sudah ada pada *booster* “*ne*” ini.

Booster yang menggunakan intonasi suara rendah juga muncul pada percakapan episode 2. Ada *booster* yang mewakili kemunculan *booster* yang sama. Adapun *booster* tersebut adalah “*deshou*”. Berikut merupakan pemaparan dari *booster* tersebut.

No	Kata	Kalimat	Arti
1.	<i>Deshou</i>	“ <u>Norerebain</u> <u>deshou</u> ” P par // <i>Norerebain</i> // deshou // Boleh naik yakan	Yakan

Tabel 19. *Booster* dengan Intonasi Suara Rendah pada Episode 2

1) *Booster* yang pertama dari episode 2 ini adalah “*deshou*”. *Booster* “*deshou*” merupakan partikel yang muncul diakhir kalimat. Penutur menggunakan “*deshou*” sebagai *booster* karena penutur ingin mengungkapkan perasaan ingin meyakinkan lawan tutur. Penutur menggunakan intonasi nada yang rendah dalam tuturannya karena bermaksud hanya ingin meyakinkan lawan tutur. Namun tidak ingin menyampaikan maksud dengan unsur paksaan dalam tuturannya.

Booster berikutnya yang muncul dengan intonasi suara rendah juga muncul dalam percakapan pada episode 3. Adapun *booster* yang mewakili yaitu terdiri atas dua *booster*. *Booster* tersebut adalah “*nda*” dan “*tetsudatte*”. Berikut ini penulis akan memaparkan alasannya.

No	Kata	Kalimat	Arti
1.	<i>Nda</i>	“ <u>Yamada</u> <u>wo</u> <u>konna</u> <u>ni</u> <u>shichaunda</u> ” // <i>Yamada</i> // <i>wo</i> // <i>konna</i> // <i>ni</i> // <i>shichau</i> // nda // // Yamada partikel seperti ini partikel meninggal tau	Penegas
2.	<i>Kureru</i>	“ <u>Onegai</u> <u>tetsudatte</u> <u>kureru</u> ” // <i>Onegai</i> // <i>tetsudatte</i> // kureru // Mohon membantu kepadaku	Bantulah

Tabel 20. *Booster* dengan Intonasi Suara Rendah pada Episode 3

- 1) *Booster* yang pertama adalah “*nda*”. *Booster* “*nda*” sebelumnya telah dijelaskan sebagai bentuk penegas. Penutur menggunakan intonasi suara rendah karena ingin memperhalus tuturannya tanpa mengurangi kesan tegas. Penutur menambahkan “*nda*” dalam tuturannya karena bertujuan ingin menegaskan bahwa Yamada akan meninggal bila kegiatan yang diperintahkan itu dilakukan. Ekspresi yang ditunjukkan ketika penutur menyampaikan maksudnya adalah perasaan takut terhadap akibat atau resiko yang akan dialami oleh Yamada
- 2) *Booster* berikutnya adalah “*kureru*”. Ketika penutur menuturkan *booster* “*kureru*” diikuti dengan intonasi suara rendah. Penutur mempunyai harapan agar pernyataannya dapat diterima oleh lawan tutur. Penutur menggunakan intonasi suara rendah karena ingin menguatkan efek memohon kepada lawan tutur. Ketika penutur menyampaikan “*kureru*” dengan menggunakan intonasi suara rendah mempunyai harapan yaitu agar lawan tutur segera memenuhi permintaannya. Maka dari itu “*kureru*” dapat dijadikan sebagai *booster* untuk memperkuat maksud yang ingin disampaikan.

Hasil rangkuman yang diperoleh penulis kata yang disertai dengan intonasi suara rendah yang muncul dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3 telah dikumpulkan secara keseluruhan. Hasil temuan kata tersebut dirangkum dalam tabel disertai hasil prosentase dari setiap episode. Berikut ini penulis telah mengakum

hasil temuan kata yang disertai dengan intonasi suara rendah yang muncul dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3 dalam satu tabel.

Episode	Jumlah <i>Booster</i>	Prosentase
1	49	34%
2	30	21%
3	64	45%

Tabel 21. Tabel Prosentase Munculnya *Booster* dengan Intonasi Rendah

4.1.2 Berdasarkan Fungsi

Berdasarkan fungsinya, *booster* terdiri atas dua bagian. Bagian yang pertama adalah penggunaan *booster* sebagai penekan. Bagian yang kedua penggunaan *booster* sebagai penegas. Penulis memaparkan dengan mengambil sample kalimat yang terdapat *booster* dari 5 kelas kata. Secara pragmatik penulis akan menganalisis kalimat yang terdapat *booster* berdasarkan dua kategori yaitu sebagai penekan (*uptoner*) dan sebagai penegas. Sample kalimat diambil dari 3 episode *reality show Itadaki High JUMP* yang digunakan sebagai sumber kata.

4.1.2.1. Penekan

Berdasarkan fungsi *booster* sebagai penekan, penutur telah memilih beberapa kutipan kalimat dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3. Penulis telah memilih hanya beberapa sampel kalimat yang mewakili keseluruhan kalimat yang mempunyai pola kalimat yang sama. Berikut ini penulis akan menjelaskan dari kalimat yang muncul pada episode 1.

No	Kalimat yang terdapat <i>Booster</i>	Arti
1.	<i>HORA, Yuya sugoi thenshon agarushitemo.</i>	Ini loh , perasaan gugupnya Yuya sedang meningkat.

2.	<i>CHIGAUTTE, Ore ima no wa honto wakaranai kara.</i>	Bukan, karena sekarang aku sungguh tidak mengerti.
3.	<i>Nanka choudo ii buzu nano yo.</i>	Terlihat jelek namun jelek yang pas lho.
4.	<i>Sonna kotanai WA!</i>	Tidak seperti itu maksudnya!

Tabel 22. *Booster* Berdasarkan Fungsi Penekan yang Muncul Pada Episode 1

Penulis telah mengutip beberapa kalimat yang muncul dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3. Pada episode 1 penulis mengutip lima kalimat tuturan yang mewakili tuturan lain dengan bentuk yang sama. Penulis telah merangkumnya pada tabel di atas. Penulis akan memaparkan alasan *booster* muncul dalam kalimat tersebut berikut ini.

1) “**HORA** Yuuya sugoi tenshon agarushitemo”

Dalam kalimat di atas, *booster* ditunjukkan kata “*hora*” yang berarti “ini lho”. Penutur memunculkan kata “*hora*” karena ingin mengalihkan perhatian lawan tutur agar memperhatikan penutur. Fungsi *booster* “*hora*” pada kalimat adalah untuk menekankan argumen yang ada pada pernyataan. Penutur ingin menyampaikan bahwa ketegangan Yuya sedang meningkat. Ketegangan yang dimaksud adalah semua emosi yang sedang memuncak.

2) “**CHIGAUTTE, Ore ima no wa honto wakaranai kara**”

Pada kalimat di atas penutur menemukan dua *booster* yaitu “*chagautte*” dan “*hontou*”. Dalam kalimat tersebut, penutur ingin menekankan sebuah pembelaan diri. Hal ini terlihat dari *booster* “*chigautte*” yang mempunyai arti “sudah kubilang bukan!”. Kedua

nguatkan pembelaannya dengan menekankan argumen bahwa ia benar-benar tidak tahu yang dibuktikan dengan *booster* “*hontou*”. Sebenarnya jika penutur hanya menuturkan “*ore ima nowa wakaranai kara*”, lawan tutur sudah mengerti maksud dari tuturan penutur. Namun, penutur ingin lebih memberi kekuatan terhadap pernyataannya bahwa ia tidak mengetahui apapun.

3) “*Nanka chaido ii busu nano YO*”

Booster selanjutnya ditunjukkan dalam kalimat di atas. Pada kalimat di atas penutur ingin menekankan sebuah ejekan yang ditujukan kepada lawan tutur. Penekanan kalimat ditunjukkan pada *booster* “*yo*”. *Booster* ini mempunyai arti yang bertentangan. *Booster* “*yo*” merupakan partikel yang jika diartikan dalam bahasa Indonesia menjadi “lho”. Penutur menggunakan *booster* tersebut untuk menekankan ejekan kepada lawan tutur. *Booster* “*yo*” berfungsi sebagai penekan pada pernyataan tersebut yang disematkan di akhir pernyataan.

4) “*Sonna kotanai WA*”

Kalimat di atas mempunyai arti “tidak seperti itu maksudnya”. *Booster* terdapat pada partikel “*wa*”. Penekanan dalam kalimat ditunjukkan oleh *booster* “*wa*” untuk memberi penekanan terhadap kata “*kotanai*”. Penutur ingin menekankan bahwa lawan tutur tidak melaksanakan instruksi seperti yang diharapkan oleh penutur. Partikel “*wa*” berfungsi sebagai penekan emosi dari pemikiran penutur. Apabila

penutur tidak menggunakan partikel “*wa*” di akhir kalimat, maka isi dari kalimat tuturan tersebut tidak mengalami perubahan. Maka dari itu partikel “*wa*” dapat dijadikan sebagai *booster* yang berfungsi sebagai penekan pada isi tuturan.

Selanjutnya penulis akan memaparkan beberapa kalimat yang menggunakan fungsi *booster* sebagai penekan yang juga muncul dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 2. Penulis telah merangkum hasil temuan kalimat yang terdapat fungsi *booster* sebagai penekan pada tabel berikut ini. Dalam tabel berikut ini penulis telah mengutip dua kalimat yang terdapat fungsi *booster* sebagai penekan.

No	Kalimat yang terdapat <i>Booster</i>	Arti
1.	<i>Wakattenai yo ne..</i>	Aku sungguh tidak mengerti, tau...
2.	<i>Buki motteru kara, kore de sasu ZO!</i>	Karena aku bawa senjata, maka aku akan menusukmu lho!

Tabel 23. *Booster* Berdasarkan Fungsi Penekan yang Muncul Pada Episode 2

Kalimat yang menggunakan *booster* sebagai penekan juga dibuktikan dengan dua kalimat yang muncul dalam percakapan pada episode 2. Pada episode 2 penulis memilih dua kalimat dengan bentuk yang sama sebagai perwakilan dengan seluruh kalimat yang terdapat *booster*. Ada dua kalimat yang menunjukkan penekanan dengan bentuk yang berbeda.

1) “*Wakattanai yo ne.*”

Pada kalimat di atas *booster* ditunjukkan pada partikel “*ne*”. Fungsi partikel “*ne*” dalam percakapan di atas adalah untuk menguatkan pernyataan penutur berharap agar lawan tutur paham dengan pernyataan penutur. Penutur menggunakan partikel “*ne*” sebagai *booster* bertujuan agar lawan tutur segera paham akan maksud dari penutur. Namun apabila “*ne*” tidak digunakan juga tidak mengubah isi yang ingin disampaikan oleh penutur.

2) “*Buki motteru kara, kore de sasu ZO!*”

Kalimat ini merupakan kalimat sebab – akibat yang menimbulkan sebuah ancaman. Penutur ingin menekankan bahwa dia membawa senjata. Kemudian pada anak kalimat penutur memaparkan alasan dari induk kalimat. Alasan penutur adalah bahwa ia ingin menusuk lawan tutur dengan senjata yang ia bawa. Penekanan pada alasan ditunjukkan dengan adanya partikel “*zo*” di akhir kalimat. Fungsi “*zo*” sebagai *booster* adalah untuk memperkuat alasan yang disampaikan oleh penutur.

Hasil yang ditemukan pada episode 2 ini adalah fungsi *booster* sebagai penekan lebih dominan daripada sebagai penegas. Hasil terlihat dengan ditemukan beberapa ujaran penutur yang lebih berfokus pada satu kata. Kata tersebut mendapat perhatian lebih dengan disertakan partikel diakhir kalimat. Penutur bertujuan agar lawan tutur /pendengar fokus pada

argumen yang ingin ditekankan. Ujaran pernyataan ini ditandai dengan disertakannya peran intonasi suara.

Temuan bentuk berbeda selanjutnya penulis dapatkan dari kutipan percakapan yang muncul pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 3. Pada episode 3, penulis menemukan dua kalimat yang terdapat fungsi *booster* sebagai penekan dengan bentuk kalimat yang berbeda. Dua kutipan kalimat telah penulis rangkum ke dalam tabel berikut ini.

No	Kalimat yang terdapat <i>Booster</i>	Arti
1.	<i>Ge-mu suki dane HONTOU!</i>	Kelihatannya kamu sangat menyukai game ya.. SUNGGUH!
2.	<i>Kuinatte ITTENNONI!</i>	Padahalkan sudah kubilang aku tidak mau makan!

Tabel 24. *Booster* Berdasarkan Fungsi Penekan yang Muncul Pada Episode 3

Pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 3 penulis telah menemukan dua kalimat yang mewakili beberapa kalimat dengan bentuk yang sama. Adapun kalimat tersebut akan penulis jabarkan berikut ini.

1) “*Ge – mu suki da ne, HONTOU!*”

Kalimat yang pertama pada episode 3 ini menunjukkan *booster* yaitu pada kata “*hontou*”. Dalam kutipan percakapan ini, penutur ingin melontarkan sebuah sindiran kepada lawan tutur. Fungsi *booster* “*hontou*” dalam kalimat adalah penekanan pada tuturan yang diucapkan oleh lawan tutur sebelumnya. Kemudian penutur menggunakan *booster* “*hontou*” untuk mendukung verba “*suki*” dalam menekankan sindiran yang terkandung dalam kalimat. Ketika penutur menuturkan kalimat “*Ge – mu*

suki da ne”, lawan tutur dapat langsung mengetahui bahwa penutur sedang mengungkapkan sebuah sindiran. Namun, ketika penutur menambahkan kata “*hontou*” di akhir pernyataan, maka ia ingin memberikan penekanan terhadap isi dari tuturannya kepada lawan tutur. Dengan demikian, “*hontou*” dapat dijadikan sebagai *booster* yang memiliki fungsi sebagai penekan.

2) “*Kuinaite ittenoni*”

Pada kalimat ini, *booster* diperlihatkan pada tuturan “*ittenoni*” yang berarti “*sudah kubilang*”. Pada *booster* “*ittenoni*” merupakan bentuk verba yang digabungkan dengan pola “*nda*” sebagai tanda bentuk menekankan pendapat. Penutur ingin menekankan bahwa ia telah mengatakan sebelumnya kalau dia tidak mau makan. Alasan penutur menggunakannya sebagai penekan, karena penutur sudah merasa kenyang.

Hasil dari temuan kalimat yang menggunakan fungsi *booster* sebagai penekan dan penegas telah disajikan ke dalam tabel. Tabel berupa hasil prosentase berdasarkan dari jumlah keseluruhan kalimat yang menggunakan fungsi *booster* sebagai penekan dan penegas yang muncul dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3. Hasil prosentase disajikan ke dalam tabel berikut ini.

Episode	Penekan	Prosentase
1	16	24%
2	26	38%
3	26	38%

Tabel 25. Prosentase Kemunculan *Booster* sebagai penekan

4.1.2.2. Penegas

Fungsi lain dari *booster* adalah sebagai penegas. Dalam kalimat tuturan, *booster* yang berfungsi sebagai penegas biasanya berupa kalimat perintah yang harus segera dipenuhi oleh lawan tutur. Penulis telah memperoleh beberapa kalimat yang telah terpilih untuk mewakili keseluruhan kalimat yang terdapat fungsi *booster* sebagai penegas yang muncul dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3. Berikut penulis telah merangkumnya dalam bentuk tabel.

No	Kalimat yang terdapat <i>Booster</i>	Arti
1.	<i>Suki ni sasete goran....</i>	Lakukan sesukamu!
2.	<i>Nande reisekisha nanda ?</i>	Mengapa aku berperan menjadi seorang ahli di sini?
3.	<i>Chotto yamero!</i>	Hentikan semuanya!

Tabel 26. *Booster* Berdasarkan Fungsi Penegas yang Muncul Pada Episode 1

Berikut ini penulis telah memperoleh temuan kalimat yang terdapat *booster* yang berfungsi sebagai penegas. Kalimat yang akan dijabarkan penulis yang dikutip dari percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1 yaitu sebanyak empat kalimat.

1) “*Suki ni sasete goran!*”

Kalimat di atas menggunakan *booster* yang berfungsi sebagai penegas. *Booster* ditunjukkan pada verba “*goran*”. Dalam bahasa Jepang gabungan dua verba dalam satu kalimat disebut “*Fukugougo*” (Sutedi, 2003:47). Verba “*goran*” merupakan verba dengan tingkat kesopanan paling tinggi yang disebut “*keigo*”. Tujuan penutur menggunakan jenis

kalimat “*keigo*” karena bertujuan untuk memperkuat penegasan pada kalimat. Kalimat perintah ini ditujukan untuk lawan tutur yang bermakna sindiran. Penutur menggunakan kalimat sindiran secara sopan agar lawan tutur dapat segera memahami keinginan penutur.

2) “*Nande reisekisha nanda?*”

Berbeda dengan kutipan percakapan sebelumnya, kalimat kutipan ini merupakan kalimat pertanyaan yang ditujukan untuk lawan tutur. *Booster* ditunjukkan pada kata “*nanda*”. *Booster* “*nanda*” merupakan bentuk penegas yang difungsikan untuk menguatkan argumen penutur. Dalam kalimat ini, penutur meminta penjelasan lebih terkait perannya dalam sebuah pesta pernikahan. Dengan digunakannya *booster* “*nanda*” pada kalimat, menjadikan lawan tutur merasa terdesak dan dituntut untuk memberi penjelasan seperti yang diminta oleh penutur.

3) “*Chotto Yamero!*”

Kalimat berikutnya yaitu kalimat perintah yang terdapat pada *booster* yaitu ditujukan pada kata “*yamero*”. Ketika penutur mengucapkan kata “*chotto*” untuk memotong pembicaraan dari lawan tutur, penutur bermaksud ingin menghentikan pembicaraan dari lawan tutur. Namun bila hanya menggunakan “*chotto*” tidak memberikan kekuatan penegasnya, maka dari itu penutur menambahkan kata “*yamero*” yang berfungsi sebagai *booster*. *Booster* “*yamero*” merupakan salah satu verba yang

menggunakan bentuk perintah dalam bahasa percakapan yaitu “*ro*”.

Tujuan penutur adalah ingin menguatkan penegasan pada argumennya.

Berikutnya penulis menemukan kutipan yang berbeda dari yang ditemukan pada episode 1. Kali ini penulis hanya menemukan satu kalimat kutipan percakapan yang terdapat fungsi *booster* sebagai penegas dalam menyatakan sebuah argumen. Berikut ini penulis akan menjelaskan isi dari kutipan kalimat yang dikutip dari percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 2.

No	Kalimat yang terdapat <i>Booster</i>	Arti
1.	<i>Honto yamete!</i>	Sungguh hentikan!

Tabel 27. *Booster* Berdasarkan Fungsi Penegas yang Muncul Pada Episode 2

Kutipan selanjutnya ditemukan pada episode 2 yaitu “*Honto yamete!*”. Pada kalimat ini, penutur memberi penegasan argumen dengan menggunakan *booster* “*yamete*”. Dalam kalimat. Fungsi *booster* “*yamete*” yaitu untuk memberi perintah secara tegas kepada lawan tutur agar segera berhenti melontarkan ejekan kepada penutur.

Berikutnya kutipan kalimat yang terdapat fungsi *booster* sebagai penegas juga terdapat dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 3. Adapun beberapa kutipan kalimat yang mewakili keseluruhan kalimat dengan bentuk yang sama. Penulis telah merangkumnya ke dalam tabel berikut ini. Berdasarkan tabel tersebut, penulis telah memilih lima kutipan kalimat yang akan dijadikan sampel penjelasan fungsi *booster* sebagai penegas muncul dalam kalimat.

No	Kalimat yang terdapat <i>Booster</i>	Arti
1.	<i>Mou ...dame!</i>	Sudahlah... ini tidak boleh!
2.	<i>Onegai...tetsudatte!</i>	Aku mohon.. bantulah!
3.	<i>Iya ja mou yaruna yo!</i>	Tidak, jangan lakukan itu lagi lho!

Tabel 28. *Booster* Berdasarkan Fungsi Penegas yang Muncul Pada Episode 3

Pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 3 penulis telah menemukan beberapa kalimat sample untuk mewakili semua kalimat yang terdapat fungsi *booster* sebagai penegas. Berikut ini penutur akan menjelaskan alasan penggunaan fungsi penegas tersebut.

1) “***Mou dame!***”

Pada kalimat ini *booster* ditunjukkan pada partikel “*mou*”. Arti *booster* “*mou*” mempunyai makna mengeluhkan sesuatu. Kemudian penutur juga mengkombinasikan dengan menggunakan intonasi rendah. Tujuan dari adanya intonasi suara rendah karena penutur ingin menekankan larangannya agar diindahkan oleh lawan tutur.

2) “***Onegai, tetsudatte!***”

Kalimat berikutnya, yang diucapkan penutur berupa kalimat permohonan. Pada awal kalimat, penutur menggunakan kata “*onegai*” yang berarti “mohon”. Terlihat jelas bahwa penutur sedang memohon sesuatu kepada lawan tutur. Untuk menambah tegas permintaan, penutur memunculkan *booster* “*tetsudatte*” yang berarti “bantulah aku”. Pada *booster* “*tetsudatte*”, penutur juga menggunakan bentuk perintah untuk mempertegas permintaannya.

3) “*Iya ja mou yaruna yo!*”

Kutipan kalimat berikutnya yaitu pada kalimat “*Iya ja mou yaruna yo!*”. *Booster* ditunjukkan pada verba “*yaruna*” dan partikel “*yo*”. *Booster* “*yaruna*” merupakan kependekan dari verba “*yaranaide*” yang berarti “jangan lakukan”. *Booster* “*yaruna*” merupakan verba yang muncul dalam bahasa lisan karena merupakan verba yang tidak baku. Berdasarkan arti tersebut menunjukkan bahwa kutipan kalimat perintah larangan dari penutur. Penutur menggunakan *booster* “*yaruna*” karena ingin memberi larangan tegas kepada lawan tutur. Fungsi dari *booster* “*yaruna*” ini juga didukung dengan adanya partikel “*yo*” diakhir kalimat yang berfungsi sebagai penguat argumen dari pernyataan penutur.

Setelah memaparkan alasan dari kalimat yang menggunakan fungsi *booster* sebagai penegas, penulis telah membuat rangkuman dari jumlah keseluruhan *booster* yang berfungsi sebagai penegas pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3 ke dalam tabel berikut ini. Dalam tabel penulis memasukan hasil prosentase kemunculan kalimat yang terdapat *booster* yang berfungsi sebagai penegas.

Episode	Penegas	Prosentase
1	13	23%
2	15	26%
3	29	51%

Tabel 29. Prosentase Kemunculan *Booster* sebagai Penegas

4.2 Strategi Kesantunan *Booster* dalam Strategi Kesantunan

Munculnya *booster* dalam percakapan juga dipengaruhi oleh sikap yang muncul dari penutur. Sikap penutur ketika menyatakan sesuatu kepada lawan tutur dapat mempengaruhi argumen yang ingin disampaikan. Penutur menyatakan argumennya dengan diikuti oleh sikap yang dapat mempengaruhi strategi kesantunan. Strategi kesantunan yang muncul diantaranya adalah konsep muka yang ditimbulkan yaitu muka positif dan muka negatif. Berikut ini penulis telah menemukan konsep muka yang muncul dalam percakapan *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3.

4.3.1 Muka Positif (*Positive Face*)

Konsep muka yang pertama adalah konsep muka positif. Dalam konsep muka positif, penutur menginginkan untuk dapat dipahami oleh lawan tutur, namun tidak mengancam muka positif dari lawan tutur. Berikut ini penulis telah memilih dua kalimat yang terdapat *booster* yang menghasilkan konsep muka positif dalam percakapannya.

No	Kalimat yang terdapat <i>Booster</i>	Arti
1.	<i>Hora, Yuuya ga sugoi thenshon agaru shitemo....</i>	Ini lho , tekanan pikiran Yuuya sedang naik.
2.	<i>Iya, chotto kudaranai kanji, suki da yo...</i>	Tidak, meski ini terasa konyol tapi aku sedikit menyukainya lho.

Tabel 30. Kalimat yang Terdapat *Booster* dengan Konsep Muka Positif Pada Episode 1

Kalimat tuturan yang terdapat dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1 terdiri dari dua kalimat. Penulis memilih dua kalimat tersebut sebagai perwakilan kutipan kalimat lain yang mempunyai bentuk dan makna yang

sama. Kalimat pertama yaitu “**Hora**, Yuuya ga sugoi thenshon agarushitemo” dan kalimat kedua yaitu “*Iya, chotto kudarana* kanji, **suki da yo**”.

1) “**Hora**, Yuuya ga sugoi thenshon agaru shitemo...”

Kalimat ini yang mempunyai arti “Ini lho, Yuuya semangatnya menjadi meningkat”. Penulis menandai kata yang merupakan *booster* yaitu pada kata “**hora**”. Penutur menggunakan kata “**hora**” memiliki tujuan agar lawan tutur memfokuskan perhatiannya kepada penutur. Ketika penutur mengucapkan kata “**hora**”, maka lawan tutur akan langsung memberikan perhatian kepada penutur. Kemudian penutur melanjutkan tuturannya dengan kalimat “*Yuuya ga sugoi thenshon agaru shitemo...*”. Penutur menyampaikan pernyataan ini karena mempunyai tujuan ingin memberikan penjelasan kepada lawan tutur.

Hubungan kalimat “**Hora**, Yuuya ga sugoi thenshon agaru shitemo...” dengan strategi kesantunan ditunjukkan dari tuturan penutur yang menuturkan kata “*sugoi tenshon*” untuk memberitahukan kepada lawan bahwa Yuuya sedang mengalami kenaikan tekanan pikiran. Penutur berusaha ingin mengendalikan kondisi emosi dari lawan tutur secara halus dan sopan. Lawan tutur sebelumnya menyuruh Yuuya agar melakukan perintah untuk bergaya seperti perempuan. Penutur merasa jika hal itu akan mempermalukan muka Yuuya, maka penutur menengahi dengan menyampaikan pendapatnya itu.

Lawan tutur tidak merasa terancam ketika mendengar kalimat pernyataan dari penutur. Penutur menggunakan kata “*hora*” karena ingin meyakinkan lawan tutur untuk memberikan perhatian lebih kepadanya. Setelah mendapatkan perhatian dari lawan tutur, penutur memulai mengungkapkan pendapatnya. Penutur berharap agar lawan tutur menghargai pendapatnya agar lawan tutur tidak memberikan perintah yang dapat mempermalukan Yuuya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penutur menyatakan pernyataan yang menggunakan *booster* serta menghasilkan konsep muka positif. Alasan lain kalimat ini menghasilkan konsep muka positif karena lawan tutur tidak merasa dirugikan atas pernyataan dari penutur.

2) “*Iya, chotto kudaranai kanji, suki da yo*”

Kalimat di atas mempunyai arti “meski ini terasa konyol tapi sedikit menyukainya lho”. Pada kalimat tersebut penulis memberi penanda pada kata “*suki*” dan partikel “*yo*”. Kalimat tersebut merupakan kalimat majemuk pertentangan. Pada awal kalimat, penutur mengatakan “*kudaranai kanji*” yang artinya adalah “ini terasa konyol”. Namun pada anak kalimat selanjutnya penutur mengucapkan tuturan “*suki da yo*” yang artinya “sedikit menyukainya lho”. Pada anak kalimat tersebut, penutur menunjukkan rasa suka. Kata yang merupakan penanda *booster* yaitu pada kata “*suki*” dan partikel “*yo*”. Penutur ingin menyampaikan pemikirannya terhadap hal yang

meskipun tidak tertarik tetapi sedikit menyukainya. Untuk lebih meyakinkan lawan tutur, penutur menggunakan partikel “yo” dalam pernyataannya.

Penulis memilih kalimat “*Iya, chotto kudaranai kanji, suki da yo...*” karena mempunyai keterkaitan dengan strategi kesantunan. Bukti hubungan antara kalimat kutipan ini ditunjukkan dari *booster* “*suki*” yang memberi tanda ketertarikan kepada lawan tutur. Penutur menyampaikan pendapat ini karena ingin mengurangi emosi lawan tutur yang muncul ketika pada kutipan kalimat sebelumnya, penutur telah mengatakan “*kudaranai kanji*”. Dalam tuturan “*kudaranai kanji*”, penutur terlihat meremehkan ide dari lawan tutur. hal ini dapat memicu timbulnya emosi dari lawan tutur. maka dari itu penutur menggunakan *booster* “*suki*” untuk menekankan bahwa pendapatnya serta dapat mengurangi timbulnya emosi dari lawan tutur secara halus. Selain itu, penutur juga menambahkan partikel “yo” diakhir kalimat untuk lebih menguatkan *booster* “*suki*” dalam pernyataan penutur.

Berdasarkan hubungan yang dihasilkan antara *booster* dengan strategi kesantunan yang telah dijelaskan di atas, kalimat ini dapat disimpulkan bahwa kalimat ini dapat menghasilkan konsep muka positif. Alasan dari kesimpulan ini karena penutur ingin meminimalkan resiko mengancam muka yang dihasilkan dari pernyataannya. *Booster* “*suki*” membuktikan bahwa dalam induk kalimat “*Iya, chotto kudaranai kanji*” dapat menimbulkan keterancaman muka dari lawan tutur. Kemudian penutur meminimalkan resiko tersebut dengan menyatakan anak kalimat

“*suki da yo...*” sehingga dapat mengubah efek mengancam muka positif tersebut menjadi muka positif terhadap lawan tutur. Dengan demikian, kalimat “*Iya, chotto kudaranai kanji, suki da yo...*” terdapat *booster* yang dapat menghasilkan konsep muka positif pada lawan tutur.

Kalimat berikutnya yang disertai munculnya konsep muka positif pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 2. Kalimat yang dijadikan sampel untuk mewakili kalimat yang disertai munculnya konsep muka positif lainnya yaitu “*Sonna no docchi demo ii jan...*” dan kalimat “*Ore, Yogotzuna yabai to omou yo....*”.

No	Kalimat yang terdapat <i>Booster</i>	Arti
1.	<i>Sonna no docchi demo ii jan...</i>	Seperti itu sama saja
2.	<i>Norereba iindeshou?</i>	Lebih baik naikkan?

Tabel 31. Kalimat yang Terdapat *Booster* dengan Konsep Muka Positif Pada Episode 2

1) “*Sonna no docchi demo ii jan...*”

Kalimat di atas merupakan kalimat yang menyatakan pendapat dari penutur. Penulis memberi tanda pada kata “*sonna*” sebagai *booster*. *Booster* “*sonna*” termasuk bagian dari adverbial yang merupakan kata keterangan. *Booster* “*sonna*” mempunyai arti “seperti itu”. Penulis memberi tanda pada dua kata tersebut karena penulis berpendapat bahwa kedua kata tersebut muncul untuk memberi tekanan terhadap pernyataan dari penutur.

Pada kalimat pernyataan ini, penutur ingin memberikan respon terhadap pernyataan yang sebelumnya telah diucapkan oleh penutur. Penutur menyatakan pendapatnya kepada lawan tutur karena berusaha memaparkan pendapatnya agar dapat dipahami langsung oleh lawan tutur.

Hal ini dapat menghasilkan hubungan antara *booster* dengan strategi kesantunan. Bukti adanya *booster* yang mempunyai hubungan strategi kesantunan ditunjukkan pada *booster* “*sonna*”. Penutur berusaha mengendalikan emosinya atas pertanyaan yang diajukan oleh lawan tutur sebelumnya. Dengan memunculkan *booster* “*sonna*” penutur berusaha menghasilkan pendapat dan mimik muka yang dapat diterima oleh lawan tutur.

Berdasarkan hasil penjelasan hubungan antara *booster* dengan strategi kesantunan, penulis melanjutkan analisis kalimat “*Sonna no docchi demo ii jan...*” dapat menghasilkan konsep muka positif. Hal ini dibuktikan dengan adanya kata “*i*” dari penutur untuk memberikan tanggapan bahwa ia ingin menyatakan pendapat yang bisa diterima oleh mimik muka dari lawan tutur. Kalimat “*Sonna no docchi demo ii jan...*” merupakan kalimat tanggapan yang diberikan oleh penutur terhadap pernyataan yang dituturkan oleh lawan tutur sebelumnya. Ketika penutur menyatakan pernyataan tersebut tidak memperlihatkan efek mengancam kepada lawan tutur. Dengan demikian, kalimat “*Sonna no docchi demo ii jan...*” salah satu kalimat yang menggunakan fungsi *booster* sebagai penekan yang menghasilkan konsep muka positif.

2) “*Norereba iindeshou?*”

Kalimat di atas mempunyai arti yaitu “sebaiknya kita naik sajakan?”. Dalam kalimat tersebut, penutur berusaha untuk meyakinkan lawan tutur

agar mau naik *jet coaster*. Sebelumnya lawan tutur berusaha menolaknya karena takut. Namun penutur mencoba untuk mengurangi rasa takut dengan menuturkan kalimat ajakan yang ditujukan kepada lawan tutur. *Booster* yang menunjukkan penguat dalam meyakinkan lawan tutur ditunjukkan oleh *booster* “*iindeshou*”. Pada *booster* ini merupakan *booster* dari gabungan antara adjektiva “*ii*” + “*nda*” dan partikel “*deshou*”. Penutur berusaha ingin membujuk lawan tutur agar bersedia naik *jet coaster*. Kekuatan *booster* ditunjukkan dengan adanya *booster* “*iin*” sebagai penekan dari pendapat penutur bahwa naik *jet coaster* tidak berbahaya. Kemudian penutur semakin memperkuat keyakinan pendapatnya dengan menambahkan partikel “*deshou*” diakhir kalimat.

Hasil penjelasan di atas penulis menemukan hubungan antara *booster* dari kalimat “*Norereba iindeshou?*” dengan strategi kesantunan. Temuan keterkaitan antara *booster* dengan strategi kesantunan ditunjukkan dengan adanya *booster* “*iin*” yang berfungsi sebagai alat untuk membujuk secara tegas namun halus kepada lawan tutur. Kemudian penutur berusaha untuk mengurangi perasaan emosional dari lawan tutur agar ajakan yang diujarkan oleh penutur dapat diterima oleh lawan tutur dengan menggunakan partikel “*deshou*” sebagai *booster* untuk lebih meyakinkan ajakan kepada lawan tutur.

Hubungan *booster* dengan strategi kesantunan tersebut mempengaruhi hubungan *booster* dengan konsep muka yang dihasilkan.

Ketika kalimat “*Norereba iindeshou?*” dituturkan, akan menghasilkan konsep muka. Konsep muka yang dihasilkan dibuktikan dengan adanya *booster* “*deshou*” untuk meminimalisir keterancaman muka terhadap lawan tutur. Penutur berusaha mengajak lawan tutur, namun tidak memerintah sehingga lawan tutur dapat merasa aman. Dengan demikian, kalimat “*Norereba iindeshou?*” yang dinyatakan oleh penutur ini menghasilkan konsep muka positif.

Kalimat yang menjadi sampel dan menggunakan fungsi *booster* dengan disertai munculnya konsep muka positif pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 3 ini adalah “*Yosshaaa....ganbarou ze...!!*” dan “*Nani ga yakkai katte... chotto honma ni kawaii kara ne...*”.

No	Kalimat yang terdapat <i>Booster</i>	Arti
1.	<i>Yosshaaa....ganbarou ze...!!</i>	Ayoooo...semangat semuanya!!
2.	<i>Nani ga yakkai katte... chotto honma ni kawaii kara ne...</i>	Apapun yang mengganggu, kalian sungguh manis sekalian

Tabel 32. Kalimat yang Terdapat *Booster* dengan Konsep Muka Positif Pada Episode 3

1) “*Yosshaaa....ganbarou ze...!!*”

Kalimat tersebut mempunyai arti “Ayo...semangat semuanya!!”. Penutur mengucapkan kalimat itu untuk memberikan semangat kepada lawan tuturnya. Penulis menandai kata “*yossha*” dan partikel “*ze*”. Kata “*yossha*” digunakan sebagai *booster* untuk mengajak lawan tutur. Selain itu penutur menambahkan partikel “*ze*” diakhir tuturan. Pemakaian partikel “*ze*” merupakan partikel yang biasa digunakan oleh penutur laki – laki. Fungsi penggunaan partikel “*ze*” sebagai unsur penguat dan penegas dalam

kalimat. Apabila penutur hanya menuturkan kata “*ganbarou*” saja sebenarnya telah mempunyai makna mengajak lawan tutur untuk bersemangat. Namun, penutur ingin lebih mempertegas ajakannya agar segera dilaksanakan oleh lawan tutur.

Kalimat “*Yosshaaa....ganbarou ze...!!*” terdapat hubungan dengan prinsip kesopanan. Hubungan kalimat tersebut dengan strategi kesantunan ditunjukkan dengan adanya *booster* “*yossha*” dengan partikel “*ze*”. Hubungan yang dihasilkan sangat kecil, karena penutur tidak mengucapkan kalimat secara sopan dan halus. Namun, penutur menggunakan bentuk perintah pada tuturannya. Meski hubungan dengan strategi kesantunan sangat kecil, namun dapat mengendalikan perasaan emosi dari lawan tutur agar lebih bersemangat sehingga pernyataan penutur ini dapat diterima secara universal.

Meskipun pada tuturan “*Yosshaaa....ganbarou ze...!!*” merupakan kalimat perintah, namun penutur tidak memberikan efek mengancam muka terhadap lawan tutur, tetapi penutur memberikan dukungan semangat kepada lawan tutur. Maka dari itu konsep muka yang disertakan dalam kalimat ini adalah konsep muka positif.

2) “*Nani ga yakkai katte... chotto honma ni kawaii kara ne...*”

Pada kalimat di atas mempunyai arti “Apapun yang mengganggu, kalian sungguh manis sekali...”. Kalimat ini merupakan kalimat majemuk bertentangan. Pada induk kalimat penutur menyatakan “*Nani ga yakkai*

katte...” dan pada anak kalimat yaitu “*chotto honma ni kawaii kara ne...*”. Penulis memberi penanda pada partikel “*ne*”. Pada kalimat tersebut, penutur ingin menekankan bahwa lawan tutur terlihat sangat imut. Lalu penutur menambahkan partikel “*ne*” untuk meyakinkan lawan tutur terhadap argumennya.

Dalam kalimat “*Nani ga yakkai katte... chotto honma ni kawaii kara ne*” terdapat hubungan *booster* dengan strategi kesantunan yang dijadikan penulis sebagai acuan dalam menganalisis kalimat. Bukti hubungan antara kalimat dengan strategi kesantunan, ditunjukkan dengan adanya kata “*kawaii*” yang berfungsi pujian dalam mengatur perasaan lawan tutur. Penutur berusaha menguatkan pendapatnya yang berbunyi “*Nani ga yakkai katte*” dengan menggunakan kata “*kawaii*”. Fungsi lain dari *booster* ini yaitu sebagai kalimat bujukan yang diujarkan penutur secara sopan agar kalimat bujukan ini dapat diterima baik oleh lawan tutur.

Berdasarkan hasil pemaparan hubungan antara *booster* dengan strategi kesantunan yang terdapat pada kalimat “*Nani ga yakkai katte... chotto honma ni kawaii kara ne*”, penulis juga menemukan hubungan antara *booster* dengan munculnya konsep muka positif. Hubungan keterkaitan *booster* dengan konsep muka positif ditunjukkan dengan kata “*kawaii*” dan partikel “*ne*” sebagai *booster*. Fungsi dari *booster* “*kawaii*” adalah untuk menguatkan pernyataan yang berupa pujian kepada lawan tutur. Sedangkan partikel “*ne*” berfungsi sebagai penguat pujian. Kalimat

pernyataan tersebut merupakan bentuk ungkapan pujian penutur kepada lawan tutur sehingga tidak memberikan efek mengancam muka. Dengan demikian, kalimat “*Nani ga yakkai katte... chotto honma ni **kawaii** kara ne...*” adalah kalimat yang terdapat fungsi *booster* sebagai penekan dengan disertai munculnya konsep muka positif.

Berdasarkan pemaparan hubungan munculnya *booster* dengan konsep muka positif, penulis telah merangkum keseluruhan kalimat yang terdapat kalimat yang menghasilkan konsep muka positif yang terdapat dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3. Hasil temuan kalimat telah disajikan dalam bentuk tabel berikut ini. Dalam tabel penulis juga menunjukkan hasil prosentase berdasarkan jumlah kalimat yang terdapat *booster* yang menghasilkan konsep muka positif.

Episode	Kalimat yang terdapat <i>Booster</i> dengan Konsep Muka Positif	Prosentase
1	10	30%
2	10	30%
3	13	40%

Tabel 33. Prosentase Kemunculan *Booster* dengan Konsep Muka Positif

4.3.2 Muka Negatif (*Negative Face*)

Beberapa kalimat di bawah menunjukkan tuturan yang disertai dengan munculnya konsep muka negatif dari penutur. Penutur menyatakan pernyataannya disertai dengan munculnya konsep muka negatif. Konsep muka negatif muncul karena penutur memiliki maksud agar lawan tutur dapat

langsung memahami keinginan atau pendapatnya. Berikut ini penulis akan memaparkan isi dari ujaran yang terdapat *booster* disertai munculnya konsep muka negatif.

Pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1 penulis telah memilih dua sampel kalimat ujaran. Kalimat ujaran terdapat *booster* yang disertai munculnya konsep muka negatif. Kalimat pertama adalah “*Suki ni sasete goran!*” dan kalimat kedua adalah “*Chotto yamero!*”. Penulis akan memaparkan isi dari tuturan dari dua kalimat ini.

No	Kalimat yang terdapat <i>Booster</i>	Arti
1.	<i>Suki ni sasete goran!</i>	Lakukan sesukamu!
2.	<i>Chotto yamero!</i>	Hey cepat hentikan!

Tabel 34. Kalimat yang Terdapat *Booster* dengan Konsep Muka Negatif Pada Episode 1

1) “*Suki ni sasete goran!*”.

Penulis memberi penanda *booster* yaitu pada kata “*suki*” dan kata “*goran*”. Ketika penutur mengucapkan kalimat tersebut, penutur menggunakan bentuk pola sopan. Hal ini dibuktikan dengan munculnya *booster* “*goran*” yang merupakan bentuk sopan dari kata “*sasetemite*” yang artinya “melihat”. Penutur mengubah bentuk kalimat ke dalam bentuk sopan. Kemudian penutur mengucapkan kata “*suki*” dan *booster* “*goran*”, ia menggunakan nada tinggi.

Pada kalimat ini penulis menemukan hubungan antara *booster* dengan strategi kesantunan. Hubungan keterkaitan tersebut ditunjukkan dengan adanya bukti bahwa kata “*suki*” dan *booster* “*goran*” berfungsi sebagai penegas dalam kalimat perintah dari penutur. Namun penutur

menggukana bentuk kalimat *keigo* atau bahasa dengan tingkat paling sopan dalam bahasa Jepang. Meskipun menggunakan bahasa sopan, penutur mengucapkannya dengan menggunakan intonsai nada tinggi sehingga menimbulkan efek sulitnya mengontrol emosi dari pihak lawan tutur. Penutur berusaha ingin tidak mengalihkan perhatian lawan tutur agar segera memenuhi permintaannya.

Akibat yang ditimbulkan oleh penutur ketika menyampaikan perdatapnya adalah meningkatnya rasa emosional dari lawan tutur. Perasaan emosional tersebut berupa rasa takut yang muncul akibat penutur menyampaikan perintah dengan menggunakan intonasi nada tinggi. Rasa takut yang muncul dari dalam diri lawan tutur ini menimbulkan efek mengancam muka. Karena penutur menggunakan *booster* dipadukan dengan intonasi tinggi yang dapat merugikan lawan tutur. Penutur memadukan dua hal ini karena ingin menyampaikan pernyataannya secara tegas kepada lawan tutur. Penutur berharap lawan tutur segera memenuhi keinginannya. Akibat pernyataan diucapkan dengan nada tinggi, memicu munculnya konsep muka negatif dari penutur. Maka dari itu tindakan penutur tersebut menjadikan lawan tutur terasa terancam muka.

2) “*Chotto yamero!*”

Kalimat ini muncul ketika penutur mendapatkan perlakuan yang kurang disukai olehnya. *Booster* muncul pada kata “*yamero*”. Kata “*yamero*” merupakan bentuk pola perintah yang mempunyai kata dasar

“*yameru*”. Kata “*yamero*” biasanya muncul ketika penutur sedang dalam situasi non formal.

Dalam hubungan *booster* dengan strategi kesantunan, pada kalimat ini hanya menunjukkan efek kecil yang dihasilkan. Hal ini disebabkan karena penutur tidak menggunakan bahasa sopan dalam menuturkan pendapat. Penutur menggunakan *booster* sebagai ungkapan perintah yang ditujukan kepada lawan tutur. Perintah tersebut diucapkan dengan menggunakan bahasa lisan non-formal. Pada tuturannya tersebut, penutur hanya memikirkan emosi dan pemikiran secara sepihak sehingga menjadikan timbulnya perasaan takut dan terancam dari pihak lawan tutur.

Akibat dari tindakan sepihak yang dilakukan oleh penutur tersebut, telah menimbulkan efek mengancam muka bagi lawan tutur. Selain menggunakan bahasa lisan non-formal, penutur juga menggunakan intonasi suara yang tinggi. Hal ini semakin mendukung munculnya efek mengancam muka bagi lawan tutur. Akibat sikap penutur yang seperti itu, dalam tuturannya penutur memicu munculnya konsep muka negatif, karena efek yang ditimbulkan langsung dirasakan oleh lawan tutur yaitu efek mengancam muka.

Kalimat selanjutnya dikutip dari percakapan yang muncul pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 2. Bentuk kalimat pada episode ini sama dengan bentuk kalimat di episode 1 yaitu kalimat perintah. Kalimat pertama yang dikutip adalah “*Sore ja, **hontou** ni yamete!*” dan

kalimat kedua adalah “*Maji kaere yo!*”. Berikut ini penulis juga akan memaparkan isi dari pernyataan dari kalimat pertama dan kedua.

No	Kalimat yang terdapat <i>Booster</i>	Arti
1.	<i>Sore ja, hontou ni yamete!</i>	Sungguh hentikan itu semua!
2.	<i>Maji kaere yo!</i>	Sungguh ayo pulang lho!

Tabel 36. Kalimat yang Terdapat *Booster* dengan Konsep Muka Negatif Pada Episode 2

1) “*Sore ja, hontou ni yamete!*”

Penanda *booster* pada kalimat ini adalah kata “*hontou*”. Kata “*hontou*” merupakan kata yang digunakan untuk menunjukkan kesungguhan terhadap maksud yang ingin disampaikan. Ketika penutur hanya menuturkan “*sore ja, yamete!*”, sebenarnya sudah mempunyai makna perintah terhadap lawan tutur. Kata “*yamete*” merupakan bentuk pola perintah yang mempunyai kalimat utuh yaitu “*yamete kudasai*”. Namun, kata “*yamete*” diucapkan dengan menggunakan intonasi nada rendah.

Pada kalimat ini terdapat hubungan antara *booster* dengan strategi kesantunan meski sangat kecil. Penutur menyatakan kalimat “*Sore ja, hontou ni yamete!*” yang merupakan bentuk kalimat perintah. Dalam kalimat ini *booster* ditunjukkan dengan kata “*hontou*” yang berarti “sungguh”. Penutur menyampaikan kalimat perintah secara sepihak karena penutur hanya ingin menyampaikan gagasannya secara sepihak.

Berdasarkan hubungan yang muncul antara *booster* dengan strategi kesantunan, penulis memperoleh hasil yaitu hubungan antara keduanya

sangat kecil, karena penutur tidak memikirkan efek yang diterima oleh lawan tutur atas tuturannya. Namun hubungan ini juga memperkuat ketegasan yang dihasilkan oleh *booster* “*hontou*”. Akibat ketegasan yang dihasilkan oleh tuturan tersebut, penutur tidak memikirkan akibat yang ditimbulkan dari pernyataannya sehingga menimbulkan efek mengancam muka bagi lawan tutur. Dengan demikian, maka kalimat pernyataan “*Sore ja, **hontou** ni yamete!*” ini dapat memicu munculnya konsep muka negatif dari penutur.

2) “*Maji kaere yo!*”.

Penulis memberikan penanda *booster* pada partikel “*yo*”. Kalimat “*Maji kaere yo!*” diucapkan oleh penutur juga menggunakan intonasi tinggi untuk menyuruh lawan tutur. Kutipan kalimat “*Maji kaere yo!*” menghasilkan hubungan antara *booster* dengan strategi kesantunan. Hubungan yang dihasilkan antara keduanya sangat kecil. Hal ini disebabkan karena ketika penutur menuturkan pernyataannya cenderung lebih memaksakan perintah kepada lawan tutur agar cepat pulang. Penutur memaksa agar semua pihak menyetujui argumennya sehingga membatasi ruang gerak dari lawan tutur untuk menanggapi pernyataan dari penutur.

Akibat keterbatasan ruang gerak tersebut, menjadikan lawan tutur semakin terdesak dan merasa terancam atas pernyataan dari penutur. Berdasarkan efek mengancam muka ini, memicu munculnya konsep muka negatif dari penutur. Bukti lain bahwa kalimat “*Maji kaere yo!*” terdapat

booster yang menghasilkan konsep muka negatif yaitu bahwa penutur menyampaikan pernyataan tersebut dengan menggunakan intonasi suara tinggi. Hal ini semakin memperkuat *booster* agar menjadi lebih tegas.

Kutipan kalimat berikutnya berdasarkan percakapan yang ada dalam *reality show Itadaki High JUMP* episode 3. Dalam episode 3 ini penulis telah milih dua kalimat yang dijadikan sampel. Kalimat pertama adalah “*Honki de yaru yo, kocchi!*”, sedangkan kalimat kedua adalah “*Mou...yaruna yo!*”. Berikut ini penulis akan memaparkan isi dari kalimat pernyataan tersebut.

No	Kalimat yang terdapat <i>Booster</i>	Arti
1.	<i>Honki de yaru yo, kocchi!</i>	Ayo lakukan dengan sungguh – sungguh, kemarilah!
2.	<i>Mou...yaruna yo!</i>	Sudahlah...jangan lakukan lagi!

Tabel 37. Kalimat yang Terdapat *Booster* dengan Konsep Muka Negatif Pada Episode 3

1) “*Honki de yaru yo, kocchi!*”

Penanda *booster* yang terdapat dalam pernyataan ini adalah kata “*kocchi*”. Penulis menandai tiga kata tersebut karena menurut penulis, penutur menginginkan lawan tutur untuk memberi perhatian pada pernyataannya. Ketika penutur mengucapkan kata “*yaru yo*”, penutur memberi penanda perintah namun diucapkan dengan menggunakan nada rendah. Kemudian penutur menambakkata “*kocchi*” yang arti nya “kemari”.

Kalimat perintah yang dihasilkan oleh penutur ini terdapat *booster* “*kocchi*” ini terlihat mempunyai hubungan dengan strategi kesantunan.

Ketika penutur menuturkan kata “*yaru*” dengan imbuhan partikel “*yo*”, penutur menawarkan ajakan agar lawan tutur mau mencoba sesuatu yang sedang dilakukan oleh penutur. Penutur mencoba mengendalikan perasaan emosional lawan tutur dengan menggunakan bahasa ajakan yang halus meski bukan menggunakan bahasa baku. Kemudian penutur menyakatan *booster* “*kocchi*” diakhir kalimat. Ketika menuturkan *booster* “*kocchi*” penutur juga masih menggunakan bentuk perintah namun tidak menggunakan intonasi tinggi.

Namun pada *booster* “*kocchi*” malah menimbulkan efek mengancam muka terhadap lawan tutur. Hal ini disebabkan karena *booster* “*kocchi*” dari penutur diinterpretasikan sebagai perintah kepada penutur. Penutur ingin lawan tutur memenuhi keinginannya tersebut. Lawan tutur merasa tidak diberi ruang gerak untuk memberi respon pada tuturan penutur sebelum *booster* “*kocchi*” muncul. Hal ini menjadikan penutur merasa terancam muka. Akibat dari timbulnya efek mengancam muka dari kalimat “*Honki de yaru yo, kocchi!*”, telah menghasilkan konsep muka negatif dari penutur kepada lawan tutur.

2) “*Mou...yaruna yo!*”

Pada kutipan kalimat ini, *booster* ditemukan pada partikel “*yo*”. Kata “*yaruna*” merupakan kata kerja bentuk negatif yang sebenarnya mempunyai bentuk lengkap “*yaranaide kudasai*”. Penutur menggunakan kata “*yaruna*” sebagai bentuk ungkapan perintah larangan dalam

pernyataannya. Penutur menyatakan pernyataan berupa larangan tersebut kepada lawan tutur dengan menggunakan kalimat perintah larangan. Pernyataan tersebut diperkuat dengan diimbuhkan partikel “yo” agar argumen dari penutur langsung dapat dipahami oleh lawan tutur.

Hubungan antara *booster* dengan strategi kesantunan juga ditunjukkan dalam kutipan kalimat tersebut. Hal ini dibuktikan dengan penutur yang mengucapkan “*mou*” untuk menyatakan sebuah keluhan pada lawan tutur namun dengan menggunakan intonasi suara rendah dan halus. Maksud yang diinginkan oleh penutur adalah penutur berharap agar lawan tutur bersedia mendengarkan keluhannya. Namun setelah itu, penulis menyampaikan sebuah larangan yang dibuktikan dengan kata “*yaruna*” yang diperkuat dengan partikel “yo” yang berfungsi sebagai *booster* serta dituturkan dengan menggunakan intonasi suara tinggi.

Kata “*yaruna*” dengan tambahan *booster* “yo” yang dituturkan oleh penutur dengan menggunakan intonasi suara tinggi, mengakibatkan munculnya efek mengancam muka bagi lawan tutur. Akibat efek mengancam muka ini menjadikan lawan tutur harus segera memenuhi keinginan atau perintah dari penutur. Maka dari itu, dari tuturan “*Mou...yaruna yo!*” dapat menghasilkan konsep muka negatif yang memberikan acaman muka bagi penutur yang telah mendengarnya.

Berdasarkan hasil temuan kalimat yang terdapat *booster* yang berkaitan dengan munculnya konsep muka negatif, penulis memperoleh

hasil temuan keseluruhan kalimat yang ada dalam percakapan yang muncul pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3. Temuan hasil telah dirangkum dalam tabel berikut ini. Dalam tabel, penutur juga telah membuat hasil prosentase kemunculan *booster* yang menghasilkan konsep muka negatif yang muncul pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3.

Episode	Kalimat yang terdapat <i>Booster</i> dengan Konsep Muka Negatif	Prosentase
1	14	22%
2	19	30%
3	31	48%

Tabel 38. Prosentase Kemunculan *Booster* dengan Konsep Muka Negatif

Berdasarkan pemaparan temuan *booster* yang menghasilkan hubungan antara *booster* dengan strategi kesantunan yaitu konsep muka positif dan negatif, maka penulis akan memberikan penjelasan telih terkait hubungan antara *booster* dengan strategi kesantunan. Alasan hubungan antara *booster* dengan strategi kesantunan akan penulis paparkan pada subbab berikutnya.

4.4 Hubungan *Booster* dengan Strategi Kesantunan

Pada subbab ini, penulis akan menjelaskan lebih banyak hubungan antara *booster* yang muncul pada kalimat dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3. Berdasarkan hasil analisis pada subbab sebelumnya, penulis memperoleh hasil sebagai berikut.

- I. Hubungan antara *booster* dengan strategi kesantunan lebih banyak muncul ketika *booster* menghasilkan konsep muka positif. Hal ini dikarenakan ketika penutur berusaha ingin mengendalikan emosi dari lawan tutur, maka ia harus menyampaikan pernyataan dengan menggunakan bahasa halus dan berhati – hati agar dapat diterima semua pihak secara umum seperti pendapat yang disampaikan oleh Brown dan Levinson (1987:1). Sedangkan ketika *booster* menghasilkan strategi muka negatif, penutur lebih mementingkan argumennya agar segera dipenuhi atau dipahami oleh lawan tutur. Penutur tidak menggunakan bahasa halus demi dapat mengendalikan emosi semua pihak, namun penutur menggunakan bahasa untuk memberi perintah kepada lawan tutur. maka dari itu hubungan yang dihasilkan pada konsep muka negatif ini sangat kecil.
- II. Berdasarkan pemaparan hasil hubungan tersebut, menjadikan *booster* yang menghasilkan konsep muka positif lebih mendapatkan keuntungan, karena pernyataan yang disampaikan oleh penutur dapat diterima serta dihargai oleh semua pihak. Dengan adanya keuntungan ini maka penutur lebih dapat menyampaikan ide atau gagasan lain yang dapat memberikan dampak baik kepada dirinya sendiri serta semua pihak yang dilibatkan dalam pernyataannya. Kemudian hasil yang menguntungkan juga didapatkan ketika penutur menghasilkan konsep muka negatif pada *boosternya*. Namun keuntungan tersebut hanya dapat dirasakan oleh pihak penutur saja.

Sedangkan dari pihak lawan tutur malah merasa dirugikan karena merasa mendapatkan acaman muka yang muncul dari pernyataan penutur.

- III. Kemudian *booster* dengan fungsi penekan dan penegas yang menjadi penentu munculnya konsep muka. Pada fungsi *booster* sebagai penekan, penulis memperoleh hasil dimana *booster* sebagai penekan lebih banyak menghasilkan konsep muka positif, karena penutur hanya lebih menekankan argumen untuk meminta keyakinan dari lawan tutur tanpa menimbulkan paksaan serta memunculkan batasan terhadap lawan tutur. Sedangkan fungsi *booster* sebagai penegas lebih menghasilkan konsep muka negatif. Hal ini disebabkan karena penutur ketika menegaskan suatu *booster* pasti dengan menggunakan bentuk perintah. Maka dari itu hal ini menjadikan ruang gerak lawan tutur menjadi terbatas dalam memberikan respon terhadap pernyataan dari penutur. Dalam fungsi *booster* sebagai penegas yang menghasilkan konsep muka negatif, lawan tutur lebih diharuskan untuk memenuhi keinginan dari pernyataan yang dituturkan oleh penutur sehingga mengakibatkan lawan tutur mendapatkan efek mengancam muka pada dirinya.

BAB V SIMPULAN

Hasil yang diperoleh penulis yaitu bahwa terdapat *booster* yang muncul dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3. Kesimpulan yang pertama yaitu penulis telah memperoleh hasil temuan *booster* sebanyak 242. Berdasarkan bentuknya, penulis mengklasifikasikan *booster* berdasarkan katagori kelas kata yaitu verba, adverbial dan partikel. Penulis memperoleh hasil prosentase dari munculnya *booster* dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3. Prosentase berdasarkan klasifikasi tiga kelas kata tersebut. Pada kelas kata verba sebesar 30%, adverbial sebesar 21%, dan partikel sebesar 49%.

Kesimpulan yang kedua yaitu hasil analisis *booster* berdasarkan fungsinya, penulis menemukan dua fungsi *booster* sebagai penekan dan penegas. Pada fungsi penekan, penulis memperoleh hasil prosentase sebesar 54%. Pada fungsi *booster* sebagai penegas penulis memperoleh hasil prosentase sebesar 46%. Berdasarkan hasil prosentase tersebut penulis memperoleh hasil analisis bahwa fungsi *booster* lebih banyak muncul sebagai penekan dalam percakapan pada *reality show Itadaki High JUMP* episode 1, 2 dan 3. Fungsi *booster* sebagai penekan muncul karena penutur lebih banyak ingin menyampaikan pesan dengan cara penutur memfokuskan perhatian lawan tutur terhadap pesan yang ada pada tuturannya.

Kesimpulan ketiga yaitu hasil analisis *booster* yang menghasilkan strategi kesantunan. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan oleh penulis, diperoleh

hasil yaitu kalimat tuturan yang terdapat fungsi *booster* sebagai penekan sebageian besar akan menghasilkan konsep muka positif dari penutur serta tidak menimbulkan efek mengancam muka terhadap lawan tutur. Selanjutnya kalimat tuturan yang terdapat fungsi *booster* sebagai penegas sebageian besar akan menghasilkan konsep muka negatif karena penutur hanya ingi lawan tutur segera memahami keinginannya dan segera melaksanakannya.

Kesimpulan yang keempat yaitu hubungan antara *booster* dengan strategi kesantunan yaitu dekat ketika *booster* berfungsi sebagai penekan dan menghasilkan konsep muka positif. Sedangkan hasil yang selanjutnya dari hubungan yang dihasilkan antara *booster* dengan strategi kesantunan adalah jauh, karena *booster* berfungsi sebagai penegas dan menghasilkan konsep muka negatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Algi, S. (2012). *Hedges and Boosters in L1 and L2 Argumentative Paragraphs: Implications for Teaching L2 Academic Writing*. Turki: Thesis Middle East Technical University.
- Alwi, H. (2003). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Alwi, H. Dendi Sugono. (1991). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Basrowi, S. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bogdan, R. d. (1992). *Pengantar Metode Kualitatif*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Brown, P. & Levinson. (1987). *Politeness: Some Language Universals in Language Use*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Brown, P. & Levinson. (1987). *Universals in language usage: Politeness Phenomena*. In E. Goody (Ed.), *Question and Politeness* (pp.56-289). Cambridge: Cambridge University Press.
- Brown, P. & Levinson. (1987). *Universals in language usage: Politeness Phenomena*. In E. Goody (Ed.), *Question and Politeness: Strategies in Social Interaction* (pp.56-310). Cambridge: Cambridge University Press.
- Chandra, T. (2009). *Nohongo No Joshi Partikel Bahasa Jepang*. Jakarta: Evergreen Japanese Course.
- Chino, N. (2008). *Partikel Penting Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

- Cresswell, J. W. (1998). *Qualitative Inquiry and Research Design, Choosing Among Five Traditions*. California: Sage Publication.
- Cresswell, J. W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed method Approaches (2nd ed)*. California: Sage Publication.
- Crismore, A. R. (1993). Metadiscourse in Persuasive Writing: A Study of Text Written by American and Finnish University Students. *Written Communication*, 10/1: 39-71.
- Crystal, D. (1989). *The Cambridge Encyclopedia of Language*. London: Cambridge University.
- Cuneyt, D. (2017). Competence in Lexical Boosters and Nativeness in Academic Writing of English. *The Possible Relation Journal of Language and Linguistic Studies*, 13(29), 593-614.
- Dahidi, S. (2007). *Pengantar Linguistik Jepang*. Jakarta : Kesaint Blanc.
- Dahidi, S. (2007). *Pengantar Linguistik Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Dallyono, F. H. (2015). The Use Hedges and Boosters as Rhetorical Devices in The Construction of Speeches. *Linguistik Indonesia*, 5371 Volume ke-33, no. 1.
- Demir, Y. O. (2015). A Comparative Study of Boosting in Academic Texts: A Contrastive Rhetoric. *International Journal of English Linguistics*, 601-620.

- Flowerdew, J. (1999). Writing for Scholarly Publication in English: The Case of Hongkong. *Journal of Second Language Writing*, 8/2: 45-123.
- Flowerdew, L. (1997). Interpersonal Strategies: Investigating Interlanguage Corpora. *RELC Journal*, 28(1), 72-88.
- Fraser, B. (1980). *Mitigation*. DenHag: North Holland Publishing Company.
- Giner Ignacio, V. &. (2009). Writing with Conviction: The Use of Boosters in Modeling Persuasion in Academic Discourses. *Revista Alicantina de Estudios Ingleses*, 22: 219-237.
- Goffman, E. (1955). On Face Work: An Analysis of Ritual Elements in Social Interaction, Psychiatry. *Journal of International Relations*, 18(3). 213-231.
- Goffman, E. (1967). *Interaction Ritual: Essay on Face to Face Behavior*. New York: NY: Doubleday Anchor.
- Halliday, M. (1987). *Language Topic Vol2: Essays in Honour of Michael Halliday*. Amsterdam.
- Hirai, M. (1982). *Nandemo Wakaru Shinkokugo Handobukku*. Tokyo: Kabushiki Gaisha Sanseido.
- Holmes, J. (1982). Expressing Doubt and Certainty in English. *RELC Journal*, 3: 9-28.
- Holmes, J. (1984). Modifying Illocutionary Force. *Journal of Pragmatics*, 8: 345-365.

- Holmes, J. (1995). *Women, Men and Politeness*. London: Longman.
- Hyland, K. (1998). Boosting, Hedging and The Negotiation of Academic Knowledge. *TEXT*, 18(3) pp.349-382.
- Hyland, K. (1998). *Hedging in Scientific Research Articles*. Amsterdam: John Benjamins.
- Hyland, K. (1998). Persuasion and Context: The Pragmatics of Academic Metadiscourse. *Journal of Pragmatics*.
- Hyland, K. (2002). *Teaching and Researching Writing*. London: Pearson Education Limited.
- Iori, I. (2000). *Nihongo Bunpou Handobukku*. Tokyo: Surii Ee Network.
- Iwabuchi, T. (1989). *Nihon Bunpou Yogoo Jiten*. Tokyo: Sanseido.
- Kangira, H. K. (2017). An Exploration of Hedging and Boosting Devices Used in Academic Discourse.
- Keraf, G. (1997). *Komposisi*. Jakarta: Ikrar Mandiri Abadi.
- Koutsantoni, D. (2004). Rhetorical Strategies in Engineering Research Articles and Research These: Advanced Academic Literacy and Relations of Power. *Journal of English for Academic Purposes*, 5:19-36.
- Kradilaksana, H. (1993). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Kradilaksana, H. (1993). *Sintaksis Fungsional*. Jakarta.

- Maryam Tafaraji Yeganeh, I. M. (2015). Hedges and Booster in Newspaper Articles on Iran's Election: A Comparative Study of English Persian Articles. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* , 192. 679-683.
- Masnur, A. A. (2014). *Kualitas Terjemahan Bentuk Mitigasi Pada Tindak Tutur Memerintah dalam Dua Seri Novel Harry Potter*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Mey, J. L. (1993). *Pragmatics an Introduction*. Cambridge: Massachusetts: Blackwell Publishers.
- Milton, K. H. (1997). Hedging in L1 and L2 Student Writing. *Journal of Second Language Writing*, 6,2: 183-206.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Morrison. (2008). *Menejemen Media Penyiaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Myers, G. (1989). The Pragmatics of Politeness in Scientific Articles. *Applied Linguistics*, 10(1), 1-35.
- Rahyono, F. (2009). *Kearifan Budaya dalam Kata*. Jakarta: Wedatama Widyastra.
- Sanjaya, I. N. (2013). *Hedging and Boosting in English and Indonesian Research Articles*. New York: The Pennsylvania State University.

- Serholt, S. (2012). *Hedges and Boosters in Academic Writing A Study of Gender Differences in Essay Written by Swedish Advanced Learners of English*. Gothenburg: University of Gothenburg, Sweden.
- Sudaryanto. (1991). *Tata Bahasa Baku Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Penulisan Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sudaryanto. (1995). *Linguistik: Identitasnya, Cara Penanganan Objeknya, dan Hasil Kajiannya*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dhrama University Press.
- Sudjianto. (2000). *Gramatika Bahasa Jepang Modern Seri B*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjianto. (2004). *Gramatika Bahasa Jepang Modern*. Jakarta: Oriental.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sutedi, D. (2004). *Dasar - Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Sutedi, D. (2011). *Dasar - Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora-Ikapi.

- Syamsuddin. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Takimoto, M. (2014). A Corpus Based Analysis of Hedges and Boosters in Academic Articles. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 95-105.
- Trudgill, P. (1974). *Sociolinguistics: An Introduction*. Aylesbury: Hazel Watson & Viney Ltd.
- Werkhofer, K. T. (1992). *Traditional and Modern Views: The Social Constitution and The Power of Politeness*. New York: NY: Mouton de Gruyter.
- Wojowasito. (1976). *Pengantar Sintaksis Indonesia*. Bandung: Shinta Darma.