

Bahasa Jepang Bisnis untuk Orang Indonesia:

Komunikasi Efektif Berbasis Pragmatik

インドネシア人のための ビジネス日本語

語用論で学ぶ効果的コミュニケーション

Panduan Cara Pakai

明日までに提出
してください。

プロジェクトの進捗は
どうですか。

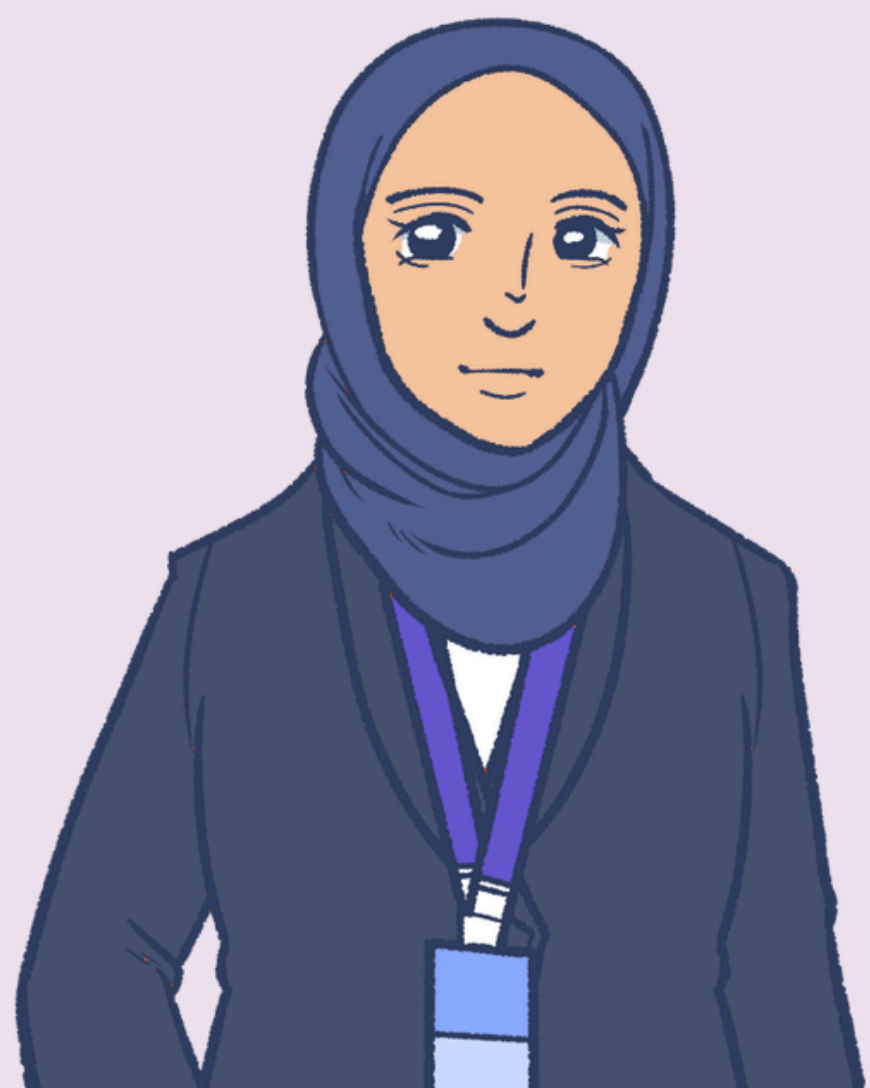
分かりました。

よろしくお願いします。

次から気をつけてください。

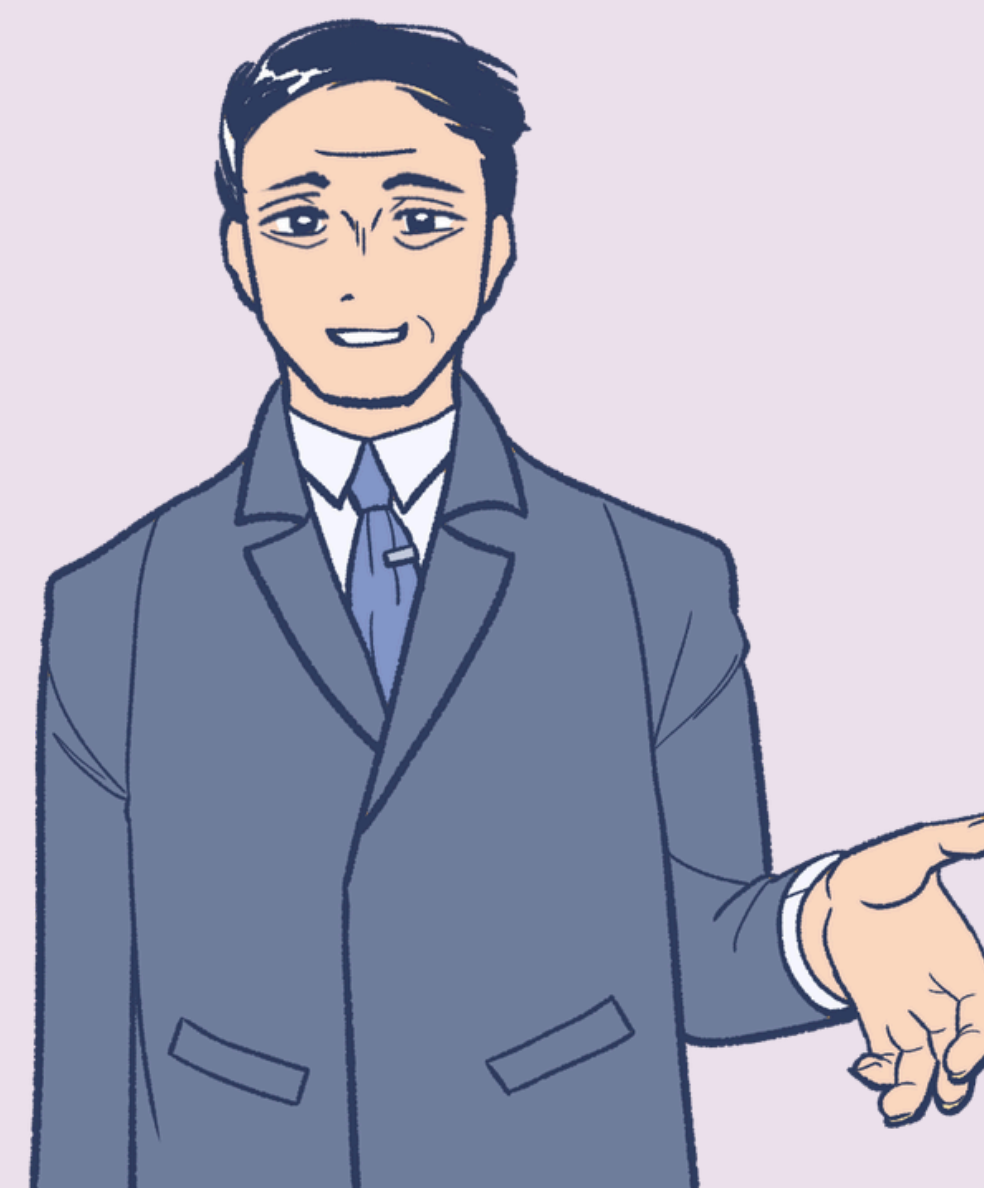


Tokoh di Dalam Manga



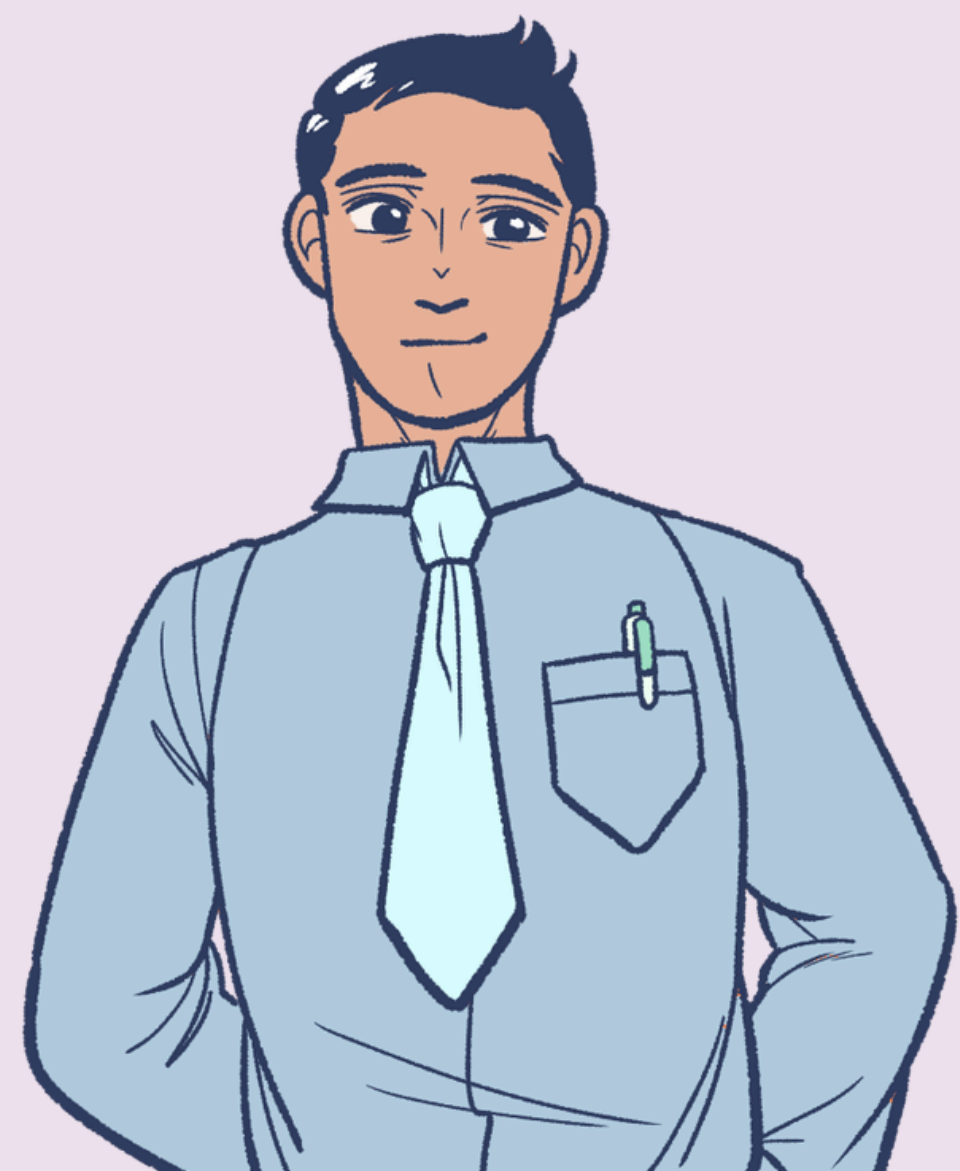
Raya

Raya adalah karyawan orang Indonesia dan sudah bekerja selama 2 tahun.



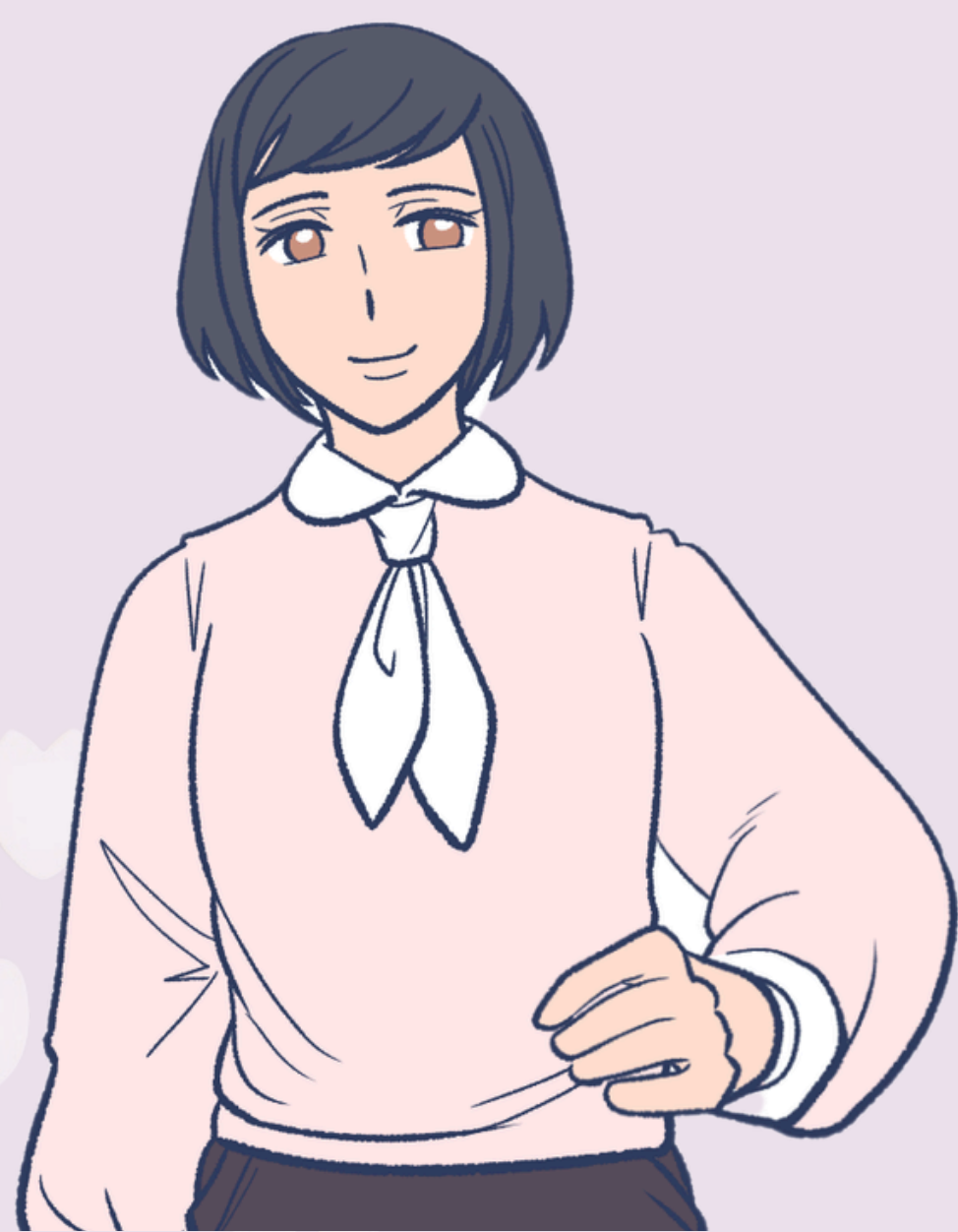
Yamada Ryuji

Yamada Ryuji adalah kepala divisi pemasaran berkebangsaan Jepang. Ia biasa dipanggil Yamada buchou, dan sudah bekerja selama 20 tahun.



Bima

Bima adalah karyawan orang Indonesia dan sudah bekerja selama 1 tahun.



Nishimura Kana

Nishimura adalah karyawan berkebangsaan Jepang, dan sudah bekerja selama 2 tahun.



Tanaka Mari

Tanaka adalah klien perusahaan. Tanaka merupakan mitra yang sudah sering berkomunikasi dengan semua karyawan.

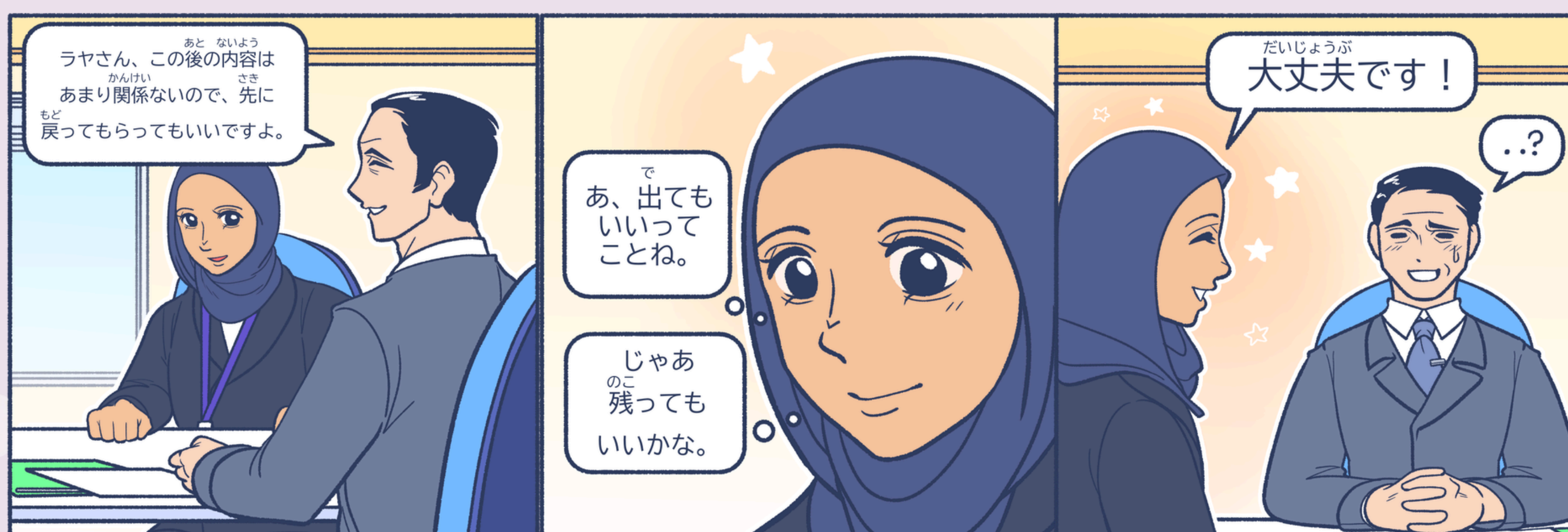
Bagian Buku

Manga (Bagian 1)

Contoh kasus kegagalan komunikasi pada buku ini digambarkan dalam manga (komik Jepang). Penggambaran ini untuk memperjelas konteks komunikasi yang terjadi dan dilengkapi dengan keterangan situasi di bagian atasnya. Bagian ini juga dilengkapi dengan audio untuk lebih memperjelas situasi dan dapat digunakan untuk berlatih pelafalan maupun intonasi. Bacalah situasi dan manga bagian satu, kemudian diskusikan jawaban pertanyaan-pertanyaan di bagian “Apa pendapat Mu?” bersama teman-teman.

Penjelasan situasi

Ketika rapat di kantor, topik yang akan dibicarakan berikutnya adalah topik yang tidak ada kaitannya dengan Raya.



Manga bagian pertama

Apa Pendapat Mu?

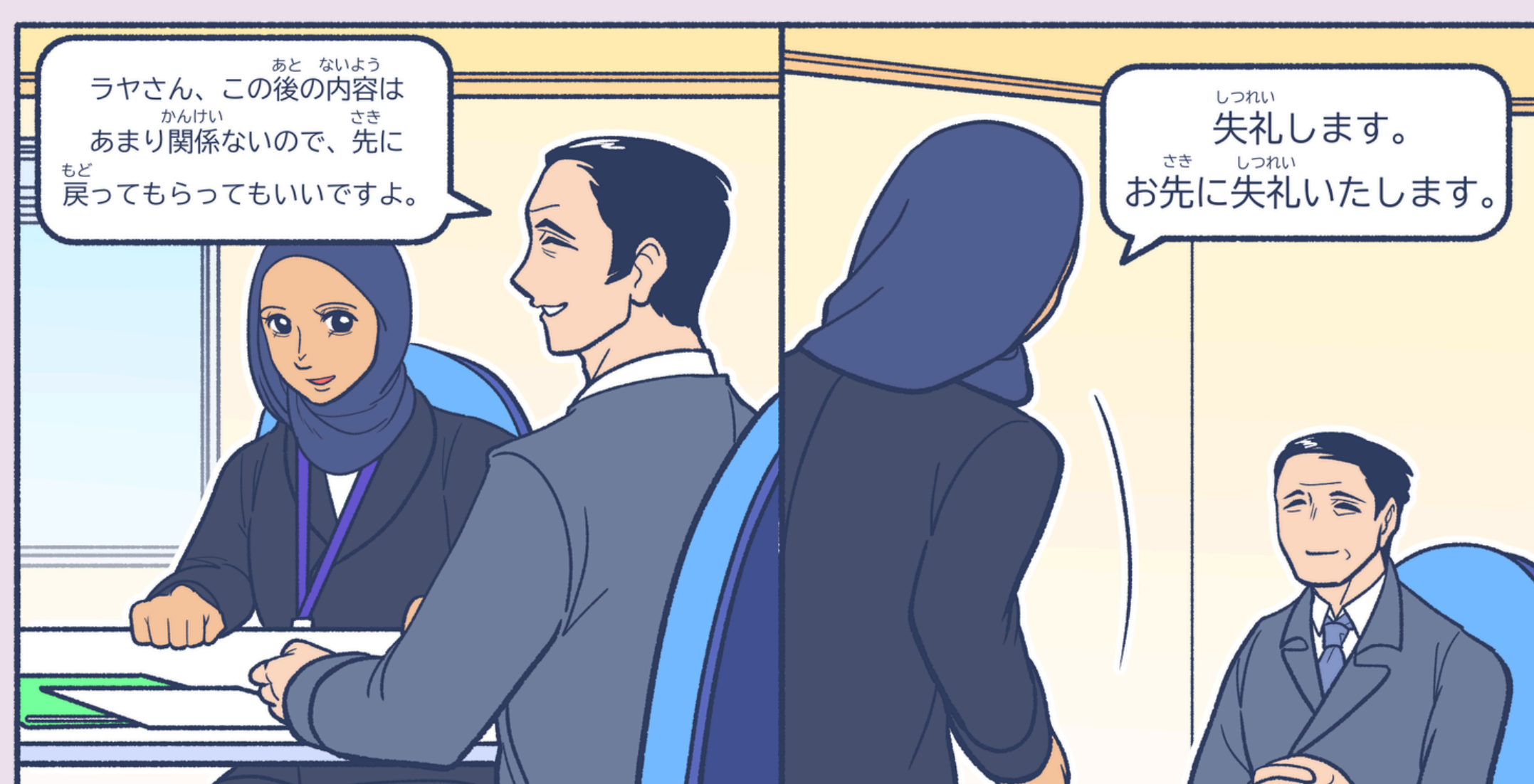
Bagian “Apa Pendapat Mu?” berisi pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman terhadap konteks, mengidentifikasi kegagalan komunikasi dan memikirkan solusi yang tepat. Setelah membaca situasi dan manga bagian satu, diskusikan jawaban pertanyaan-pertanyaan ini dalam kelompok.

Manga (Bagian 2)

Manga bagian kedua menggambarkan komunikasi yang sesuai dengan norma pragmatik. Manga ini bertujuan untuk memberikan contoh komunikasi yang benar. Pada bagian ini juga disertakan dengan audio.

Penjelasan situasi

Ketika rapat di kantor, topik yang akan dibicarakan berikutnya adalah topik yang tidak ada kaitannya dengan Raya.



Manga bagian kedua

Kenapa??

Bagian ini berisi jawaban sebab kegagalan komunikasi yang tergambar pada manga terjadi. Bagian ini bersifat interaktif, karena jawaban dapat dibaca dengan mengeklik bagian ini setelah diskusi dalam kelompok.

Contoh

Bagian “Contoh” berisi contoh komunikasi lainnya yang terkait dengan topik. Bagian ini dapat dibaca dan diperhatikan dengan baik konteks dan ungkapan yang terkait dengan topik. Pada bagian ini juga disediakan audio, untuk memperjelas situasi dan dapat digunakan untuk berlatih pelafalan dan intonasi.

Penjelasan situasi

Audio

Contoh (3.3)

Rapat sebentar lagi akan dimulai. Yamada buchou melihat dokumen yang akan dibagikan di rapat masih tergeletak di atas meja Raya.

あれ、もうすぐ^{かいぎ}会議ですね。
資料、まだ^{つくえ}机の上にありますね。

失礼^{しつれい}しました。
すぐに^{くば}配ってまいります。

お願いします。

Contoh percakapan lain

Ungkapan Praktis

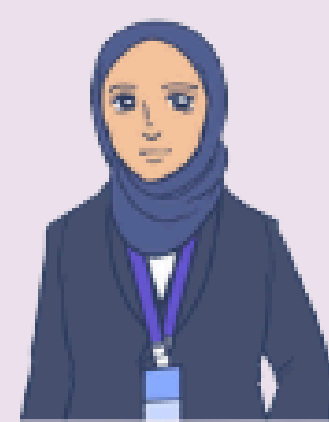
Bagian ini berisi tatabahasa dan contoh-contoh ungkapan praktis terkait topik yang bisa dipilih ketika berkomunikasi terkait topik.

Latihan (Bagian 1)

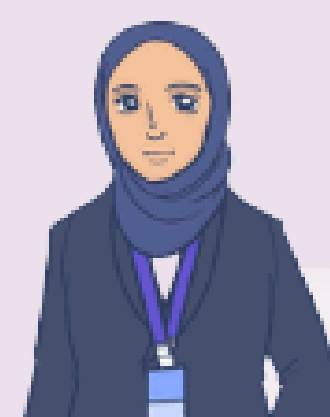
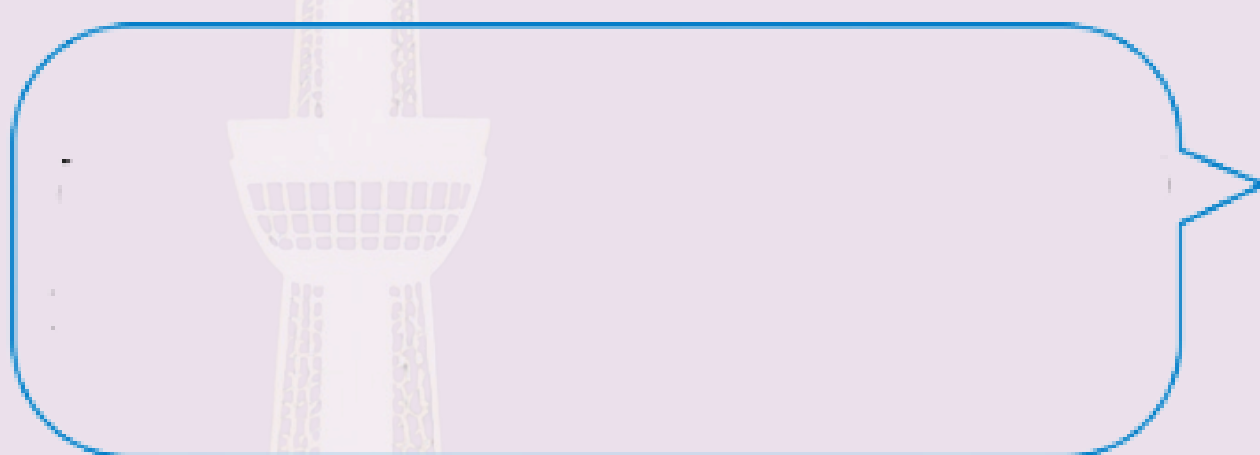
Latihan bagian satu adalah latihan melengkapi balon percakapan. Latihan ini untuk melatih penggunaan ungkapan di dalam sebuah konteks. Latihan ini bersifat interaktif karena jawaban yang benar akan muncul ketika mengklik balon percakapan yang kosong dan dilengkapi dengan audio. Sebelum melihat jawaban yang benar, pikirkanlah balon percakapan yang kosong dengan menggunakan tatabahasa/ungkapan pada bagian ungkapan praktis.

Anda adalah Raya. Anda merasa ada masalah di dokumen. Buatlah perintah secara tidak langsung kepada kolega Anda, Nishimura untuk mengkonfirmasi sekali lagi data yang ada di dokumen.

しりょう
この資料、ちょっと気になるところ
があるんだけど。



あ、どこですか？



あ、なるほど。じゃあ、^{みなお}見直してみます。

jawaban (3.4)

Penjelasan situasi

Soal

Audio Jawaban

Roleplay

Bagian ini bertujuan untuk melatih kemampuan dalam berkomunikasi bahasa Jepang sesuai dengan situasi asli. Roleplay dipraktikkan oleh dua orang yang berperan sebagai A dan B.

Role Play

①

A

Anda adalah atasan di perusahaan Jepang. Anda menemukan bahwa laporan yang akan dikirim ke klien masih perlu diperbaiki. Anda ingin bawahan Anda memperbaikinya secepatnya (hari ini), tetapi Anda tidak ingin terdengar memerintah secara langsung.

B

Anda adalah bawahan di perusahaan Jepang. Atasan Anda memberi komentar tentang laporan yang Anda buat. Ia tidak secara langsung memerintah, tetapi Anda perlu memahami maksud sebenarnya. Responlah atasan Anda tersebut.

Kartu Roleplay

Kosakata

Kumpulan kosakata yang dipakai di dalam konteks komunikasi topik yang dipelajari.

Sudut Pragmatik

Bagian ini berisi penjelasan penyebab kegagalan komunikasi dari sudut konsep dan norma pragmatik, dilihat dari budaya dan aturan pragmatik Bahasa Jepang maupun Indonesia, serta solusi yang diharapkan agar mengurangi terjadinya kegagalan komunikasi.

Cek Kemampuan Anda!

Bagian ini bertujuan agar dapat menilai diri sendiri dan mengetahui sejauh mana kemampuan yang telah tercapai berdasarkan tujuan dari pembelajaran. Isilah bagian bintang sesuai dengan apa yang dirasakan.

Keterangan:

★☆☆☆☆ (Sangat kurang mampu)

★★☆☆☆ (kurang mampu)

★★★☆☆ (Lumayan mampu)

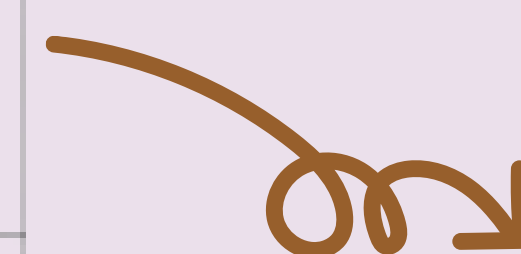
★★★★☆ (Mampu)

★★★★★ (Sangat mampu)

Cek kemampuan Anda!

Isilah tanda bintang sesuai dengan tingkat kemampuan yang Anda rasakan!

1	Saya mampu mengenali dan memahami penyebab kegagalan pragmatik terkait perintah dalam konteks korporasi Jepang	☆☆☆☆☆
2	Saya mampu memperbaiki dialog terkait perintah sehingga sesuai dengan pragmatik bahasa Jepang.	☆☆☆☆☆
3	Saya dapat mempraktikkan dialog terkait perintah secara nyata dalam interaksi lisan	☆☆☆☆☆



Tabel cek kemampuan

