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なコミュニケーション

Panduan Penggunaan

Disusun oleh:
Arianty Visiaty,S.S.,MLA.
Prof. Dr. Muchlas Suseno, M.Pd.
Dr. Samsi Setiadi, M.Pd.

Daftar Isi

1. Pengantar 1
2. Alur Pembelajaran 2
3. Pengenalan Konteks Situasi 3
4. Pengenalan Tokoh 4
5. Bagian Buku 5
   - 5.1 Capaian Pembelajaran 5
   - 5.2 Tujuan Pembelajaran 5
   - 5.3 Marga (Contoh Kasus Komunikasi) 6
   - 5.4 Apa pendapat mu? 7
   - 5.5 Bagaimana Sebaiknya (Solusi Komunikasi yang Benar) 7
   - 5.6 Kenapa? 8
   - 5.7 Contoh 9
   - 5.8 Ungkapan Praktis! 10
   - 5.9 Latihan (Melengkapi Percakapan) 11
   - 5.10 Contoh Roleplay 12
   - 5.11 Roleplay 13
   - 5.12 Kosakata 14
   - 5.13 Sudut Pragmatik 14
   - 5.14 Penilaian Diri (Akhir)! 15
6. Panduan Pembuatan Akun 16
7. Panduan Login 17

Pengantar

Buku panduan ini, berisi latar belakang konteks percakapan serta pengenalan tokoh yang muncul dalam buku ajar. Selain itu buku panduan ini berisi penjelasan setiap bagian dan intruksi agar pembelajaran menggunakan buku ini menjadi lancar.

Buku ajar Komunikasi Bisnis Bahasa Jepang Berbasis Pragmatik ini merupakan buku ajar yang berisi pembelajaran komunikasi menggunakan bahasa Jepang dalam konteks bisnis korporasi Jepang, dengan memperhatikan norma pragmatik.

Buku ini ditargetkan khusus bagi mahasiswa pembelajar bahasa Jepang orang Indonesia yang berencana bekerja di perusahaan Jepang setelah lulus. Kemampuan yang diperlukan untuk dapat menggunakan buku adalah minimal B1 ke atas.

Topik-topik pada pembelajaran ini mengacu pada kasus komunikasi nyata dalam bahasa Jepang yang dirasakan pekerja orang Indonesia yang bekerja di Perusahaan Jepang.

Alur pembelajaran pada buku ini disusun berdasarkan pendekatan kasus. Pada awal pembelajaran, mahasiswa dikenalkan dengan contoh komunikasi yang memuat kasalahpahaman. Tahap selanjutnya mahasiswa belajar mengidentifikasi masalah, memikirkan akar masalah dan solusi komunikasi yang tepat. Kemudian mahasiswa dikenalkan dengan contoh komunikasi yang tepat lainnya, serta berlatih menerapkan komunikasi melalui *role play* menggunakan ungkapan yang tertera di setiap topik.

Melalui buku ajar ini diharapkan mahasiswa mampu berkomunikasi dalam bahasa Jepang dalam konteks bisnis korporasi, dapat menggunakan strategi agar kesalahpahaman akibat kegagalan pragmatik tidak terjadi, dan lebih memahami perbedaan budaya Jepang dan Indonesia.

Alur Pembelajaran

1. Capaian Pembelajaran
2. Tujuan Pembelajaran
3. Manga (Contoh kasus kegagalan komunikasi)
4. Apa pendapat mu?
5. Bagaimana Sebaiknya? (Solusi Komunikasi yang Benar)
6. Kenapa? (Jawaban “Apa pendapatmu terkait akar masalah”)
7. Contoh Komunikasi yang Benar Lainnya
8. Ungkapan Praktis!
9. Latihan mengisi Balon Percakapan
10. Contoh Role Play
11. Latihan Role Play
12. Kosa Kata
13. Sudut Pragmatik
14. Penilaian Diri

Keterangan:
- Tersedia audio
- Instruksi

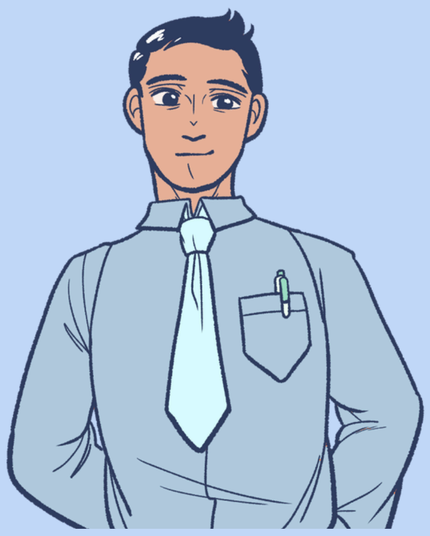
Pengenalan Konteks Situasi

Yamada Ryuji, Raya, Bima, Nishimura Kana merupakan pekerja di sebuah perusahaan Jepang yang ada di Indonesia. Perusahaan ini merupakan perusahaan dagang yang mempunyai kerjasama dengan berbagai mitra. Di antara mitra tersebut adalah Tanaka Mari yang berasal dari perusahaan Jepang lainnya.

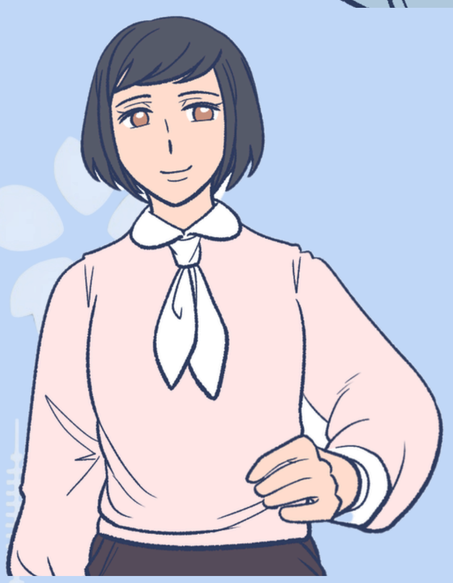
Pengenalan Tokoh

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

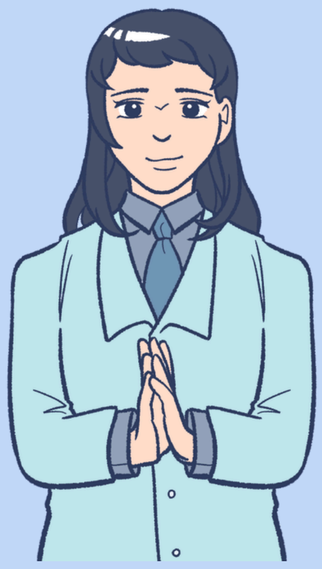
Yamada Ryuji
Yamada Ryuji adalah kepala divisi pemasaran berkebangsaan Jepang. Ia biasa dipanggil Yamada buchou, dan sudah bekerja selama 20 tahun.



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

Bagian Buku

1.Capaian Pembelajaran

Bagian ini berisi capaian pembelajaran yang akan dicapai mahasiswa pada setiap topik.

Bacalah capaian pembelajaran setiap topik.

Capaian Pembelajaran

Mampu memahami dan mempraktikkan permintaan maaf secara tepat sesuai norma pragmatik dalam konteks komunikasi bisnis korporasi Jepang

2.Tujuan Pembelajaran

Bagian ini berisi tujuan pembelajaran yang akan dicapai mahasiswa pada setiap topik.

Bacalah tujuan pembelajaran setiap topik.

Tujuan Pembelajaran

1. Mengenali dan memahami penyebab kegagalan pragmatik terkait permintaan maaf dalam konteks bisnis korporasi Jepang
2. Memperbaiki dialog permintaan maaf sehingga sesuai dengan pragmatik bahasa Jepang.
3. Menerapkan permintaan maaf secara nyata dalam interaksi lisan

3.Manga (Contoh Kasus Komunikasi)

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. Anda juga dapat memahami situasi di manga dengan mendengarkan audio yang tesedia.

Penjelasan situasi

Audio dapat didengar dengan menklik tombol ini.

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

Audio Dialog

Putar Suara

4.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, pikirkan jawaban atau diskusikan jawaban pertanyaan-pertanyaan pada bagian ini dalam kelompok.

Contoh bagian “Apa Pendapatmu?”

Apa pendapat mu?

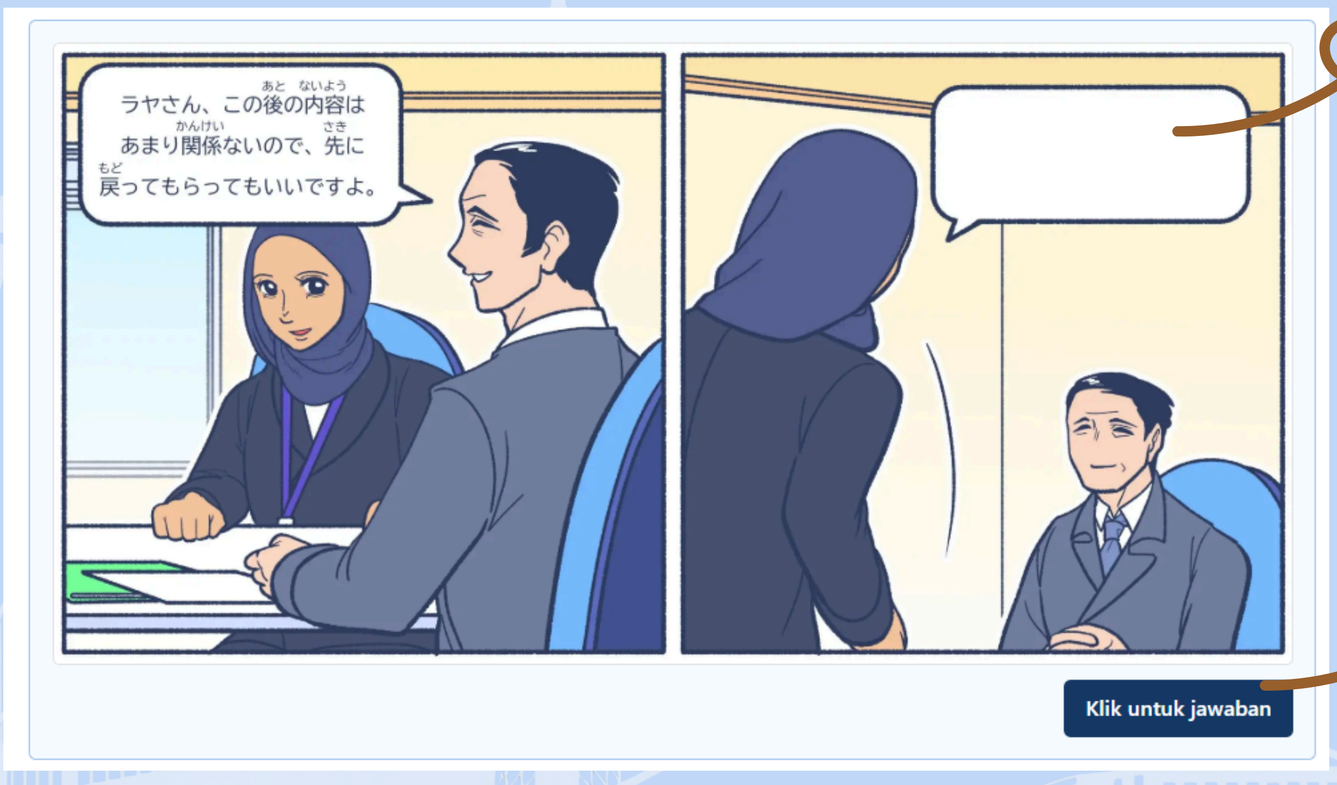
1. Apa yang dikatakan Raya kepada Yamada buchou?
2. Bagaimana tanggapan Yamada buchou? Apa yang dikatakan Yamada buchou?
3. Apa yang ditangkap dan dilakukan Raya terhadap tanggapan Yamada buchou?
4. Bagaimana reaksi Yamada buchou terhadap hal yang dilakukan Raya?
5. Kalau Anda adalah Raya, apa yang Anda katakan dan lakukan ketika Yamada buchou mengatakan **「あ、いいです」**?

5.Bagainana Sebaiknya (Solusi Komunikasi yang Benar)

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

Pikirkan atau diskusikanlah dialog percakapan yang tepat pada balon percakapan yang kosong.

Pikirkan dialognya!



Klik untuk mengetahui jawaban!

Kliklah tombol “Klik untuk jawaban” untuk mengetahui alternatif dialog yang benar. Kemudian dengarkan audio untuk memastikan kembali jawaban. Anda juga dapat mengulang mengucapkan apa yang didengar di audio untuk melatih pelafalan dan intonasi.

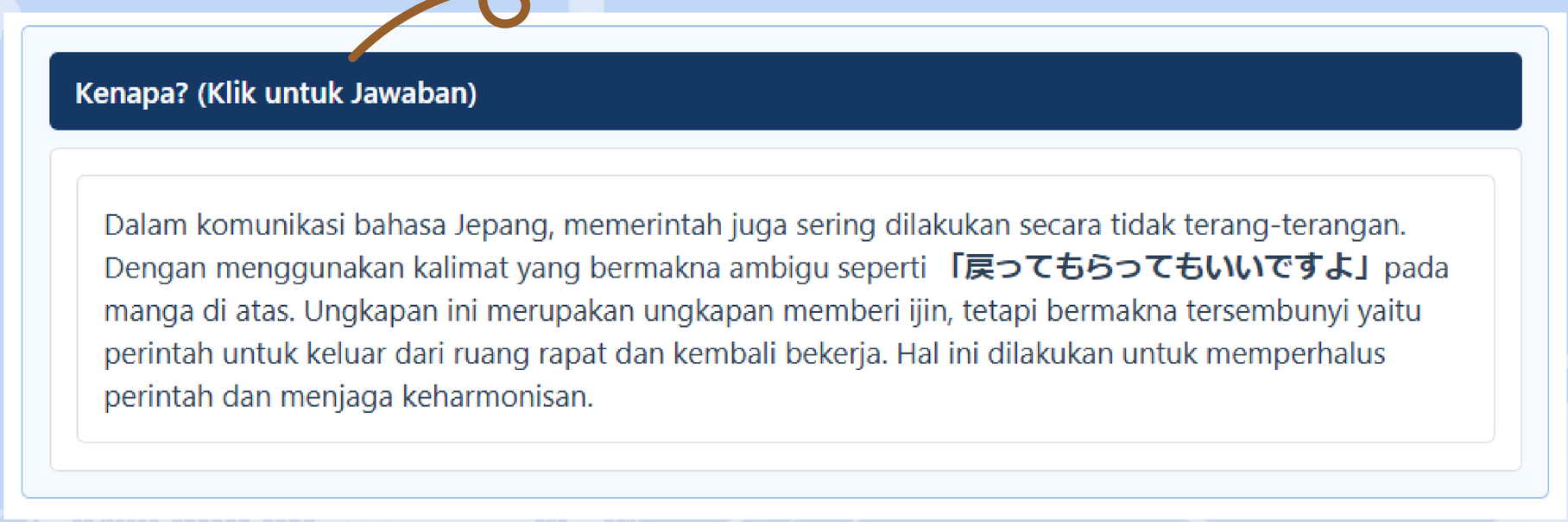
Klik untuk mendengarkan audio!

6.Kenapa?

Bagian ini berisi jawaban pertanyaan pada bagian “Apa Pendapatmu?” mengenai sebab terjadinya kegagalan komunikasi.

Kliklah tombol “Klik untuk Jawaban”, kemudian bacalah jawaban terkait sebab terjadinya kegagalan komunikasi.

Klik untuk memuculkan jawaban sebab kesalahpahaman!



7.Contoh

Bagian “Contoh” berisi contoh komunikasi benar 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.

Bacalah dan ucapkanlah contoh yang tertera di buku ajar. Anda juga dapat melafalkan sambil mendengar audio yang tersedia.

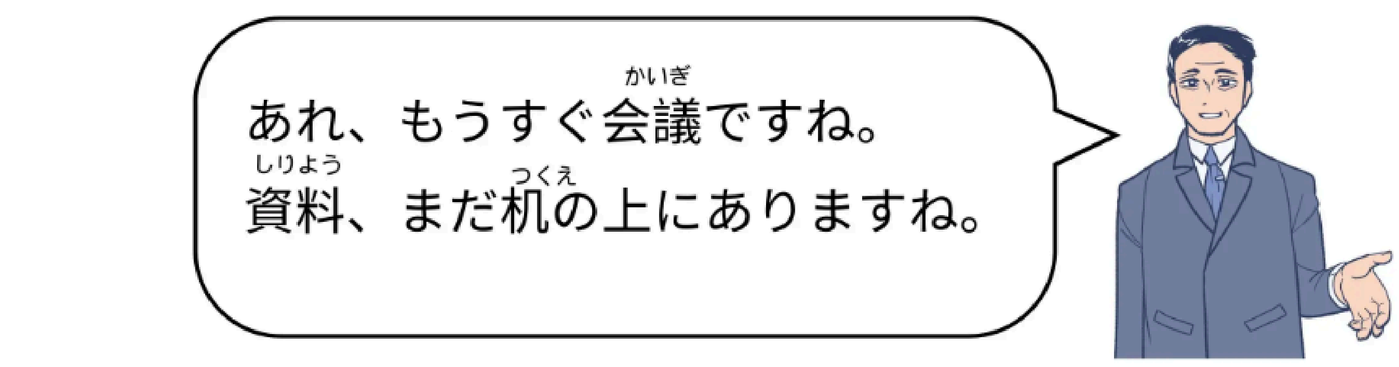
Penjelasan situasi

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

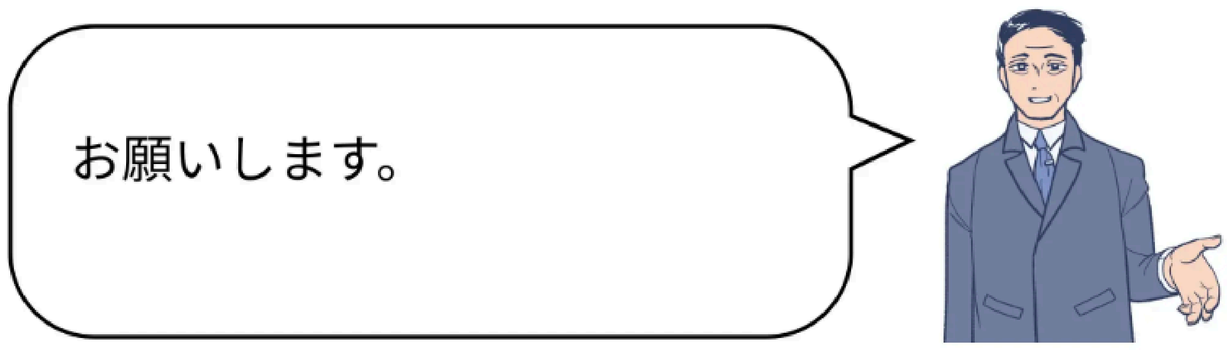
Audio Dialog

Putar Suara

Klik untuk mendengar audio!



Contoh percakapan lain



8.Ungkapan Praktis!

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

ⓘ Bacalah dan pelajarilah tatabahasa dan ungkapan praktis yang dapat digunakan untuk berkomunikasi terkait topik.

Ungkapan Praktis!

1. Ungkapan meminta maaf

- **ごめん** (Kasual)
- **ごめんなさい**
- **すみません**
- **申し訳ないです**
- **申し訳ありません**
- **申し訳ございません** (Formal)

2. Ungkapan mengatakan sebab kesalahan

- Kata kerja bentuk**てしまって、～**
- Kata kerja bentuk**て、～**kata kerja bentuk **てしまいました**

Contoh:

- **電車が遅れてしまって、遅刻しました。**
- **確認が足りなくて、ミスをしてしまいました。**

3. Ungkapkan mengatakan hal yang akan dilakukan selanjutnya

- **今後は～ように～**

Contoh:

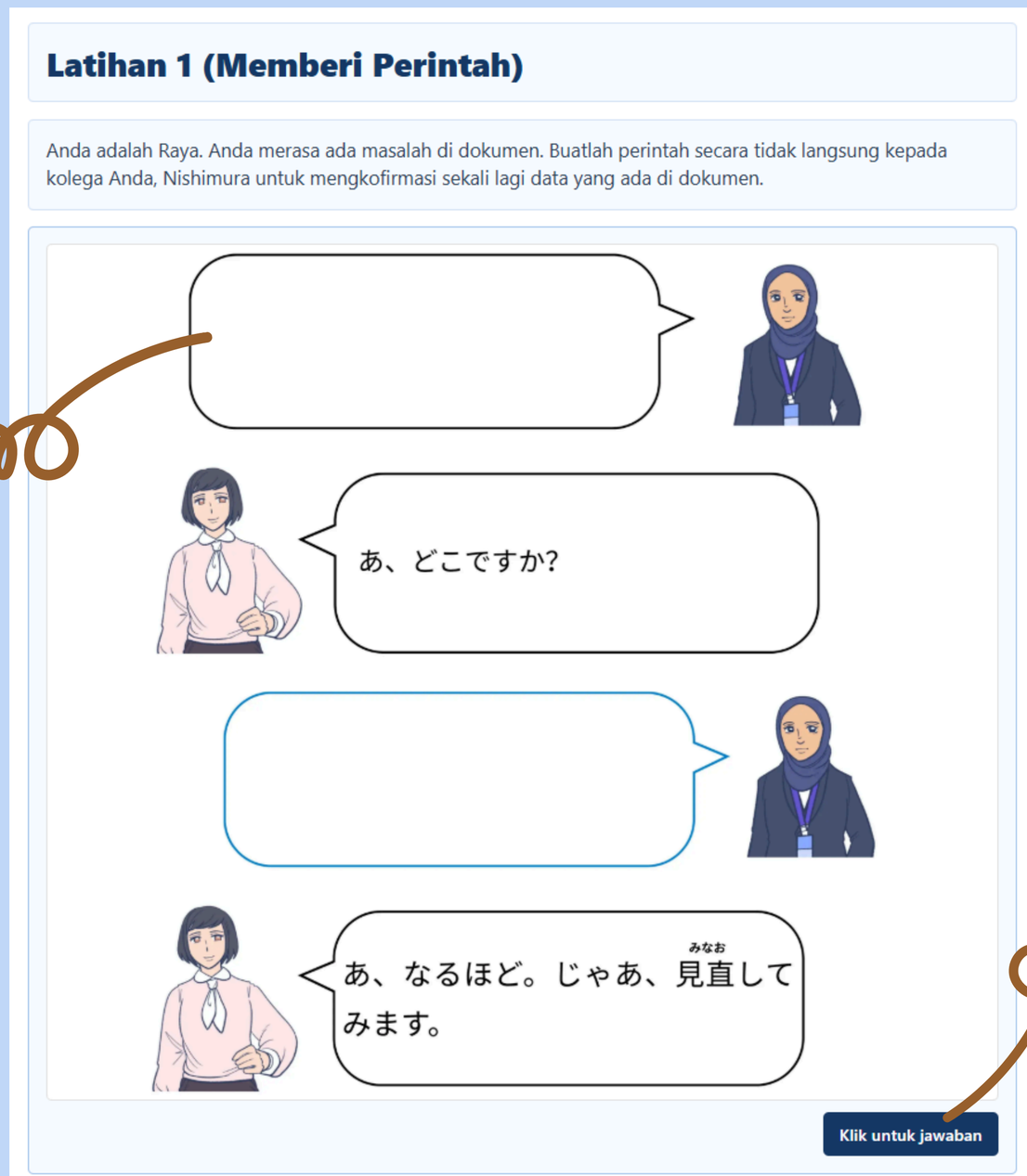
- **今後は余裕を持って出勤するようにいたします。**
- **今後は同じミスをしないように注意いたします。**

9.Latihan (Melengkapi Percakapan)

Latihan melengkapi percakapan adalah latihan melengkapi balon percakapan yang kosong. Latihan ini untuk melatih penggunaan ungkapan di dalam sebuah konteks.

Pikirkan atau diskusikanlah dialog pada balon percakapan yang kosong dengan menggunakan tatabahasa/ungkapan pada bagian ungkapan praktis yang sudah dipelajari. Kemudian kliklah tombol “Klik untuk jawaban” untuk mengetahui jawaban yang benar.

Pikirkan dialognya!

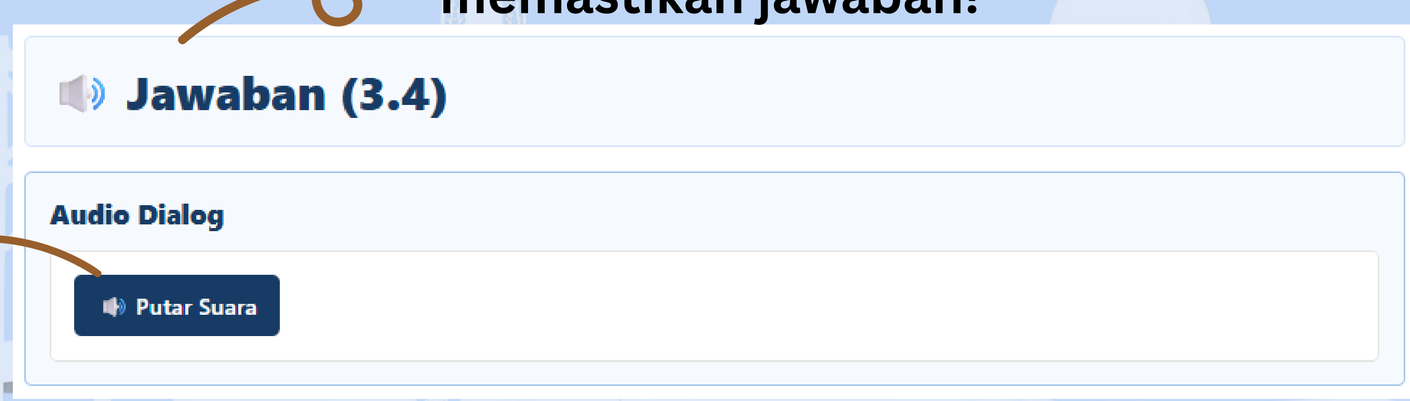


Klik untuk mengetahui jwaban!

Dengarkanlah audio percakapan lengkap untuk memastikan kembali jawaban dan ucapkan kembali audio yang didengar untuk melatih pelafalan.

Audio percakapan lengkap untuk memastikan jawaban!

Klik untuk mendengar audio!



10.Contoh Roleplay

Bagian ini bertujuan untuk memberikan gambaran contoh percakapan *role play* yang akan dilakukan pada bagian berikutnya. Bagian ini terdiri dari contoh kartu role play dan contoh model percakapan berdasarkan kartu role play tersebut.

Bacalah contoh kartu dan percakapan *role play*nya.

Role Play

1. Role Play

Contoh Kartu Role Play

A

Anda adalah seorang atasan di perusahaan. Karyawan Anda terlambat datang ke rapat. Tegurlah karyawan Anda tersebut.

B

Anda adalah karyawan di sebuah perusahaan. Anda terlambat mengikuti rapat karena macet. Mohon maaf kepada atasan A terlebih dahulu, jelaskan alasan secara singkat, kemudian jelaskan tindakan yang akan Anda lakukan untuk mengatasinya.

Contoh Kartu *Role Play*

Contoh Role Play

A: 会議に遅れましたね。どうしましたか。
B: 申し訳ございません。渋滞(じゅうたい)に巻(ま)きこまれてしまい、到着(とうちゃく)が遅れました。
A: そうですか。連絡はできませんでしたか。
B: はい、今後は遅れる可能性(かのうせい)がある場合、早めにご連絡いたします。
A: 分かりました。次から気をつけてください。
B: はい、気をつけます。申し訳ございませんでした。

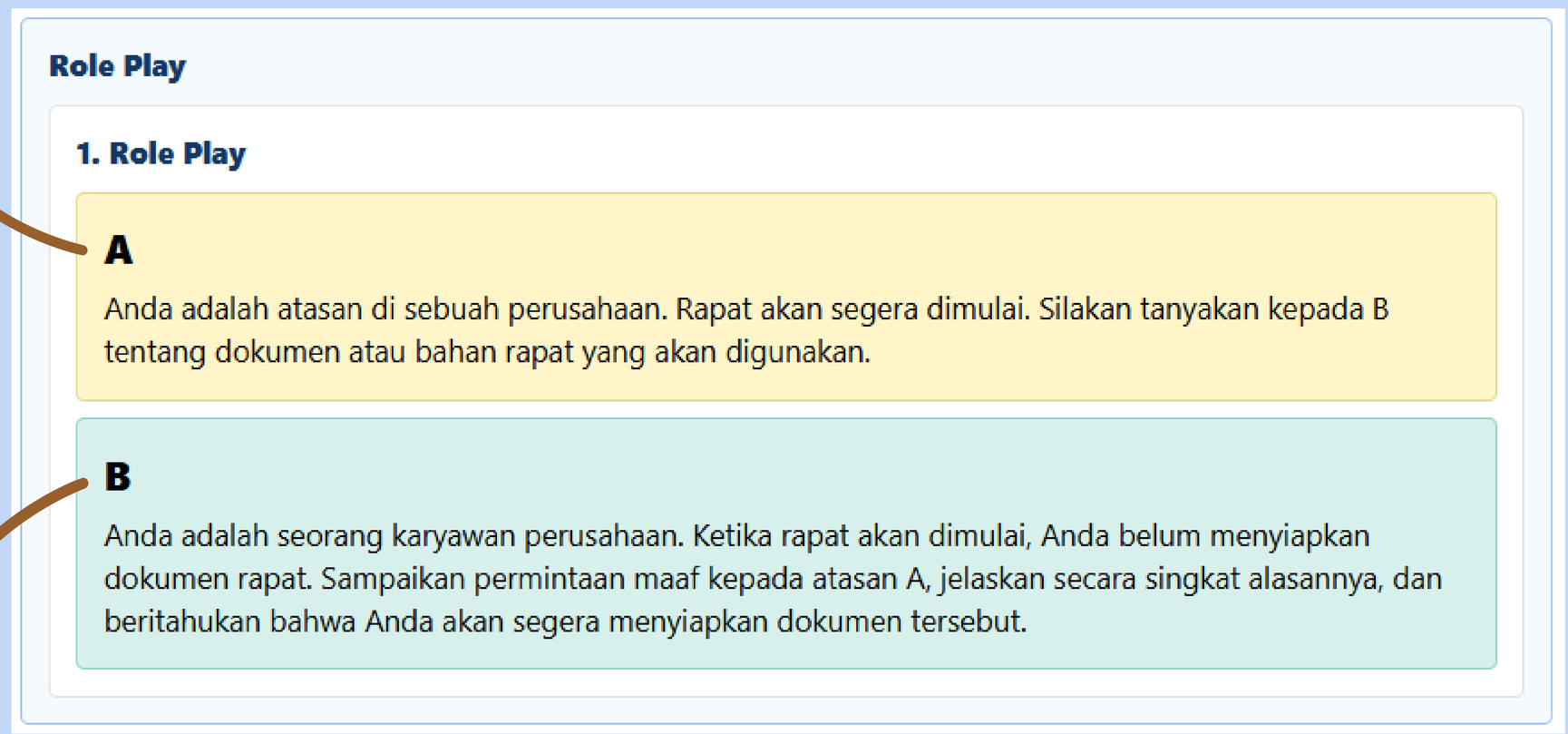
Contoh Percakapan *Role Play*

11.Roleplay

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

ⓘ Pilihlah kartu role play (A atau B) sesuai dengan peran yang Anda ingin mainkan. Bacalah instruksi pada kartu role play Anda, kemudian berperanlah sesuai dengan instruksi pada kartu role play Anda.

Kartu untuk peran sebagai A


Role Play

1. Role Play

A

Anda adalah atasan di sebuah perusahaan. Rapat akan segera dimulai. Silakan tanyakan kepada B tentang dokumen atau bahan rapat yang akan digunakan.

B

Anda adalah seorang karyawan perusahaan. Ketika rapat akan dimulai, Anda belum menyiapkan dokumen rapat. Sampaikan permintaan maaf kepada atasan A, jelaskan secara singkat alasannya, dan beritahukan bahwa Anda akan segera menyiapkan dokumen tersebut.

Kartu untuk peran sebagai B

12.Kosakata

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

ⓘ Bacalah list kosakata ini sebelum atau ketika mempelajari materi setiap topik.

Kosa kata

No	Kata	Furigana	Arti
1	翌日	よくじつ	Keesokan harinya
2	終わり次第	おわりしだい	Segera setelah selesai
3	優先的	ゆうせんてき	Prioritas/didahulukan
4	念のため	ねんのため	Untuk berjaga-jaga/supaya pasti
5	以内	いない	Dalam (batas waktu tertentu)
6	助かる	たすかる	Sangat membantu/Saya terbantu

13.Sudut Pragmatik

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

ⓘ Bacalah konsep pragmatik terkait topik sebagai kesimpulan akhir setiap topik.

Sudut Pragmatik!

Permintaan maaf merupakan bagian dari tindak tutur dalam ilmu pragmatik. Tindak tutur adalah tindakan dari apa yang kita ucapkan. Dengan kata lain, ketika seseorang berbicara, ia tidak hanya menyampaikan kata-kata, tetapi juga melakukan suatu tindakan seperti meminta, memerintah, meminta maaf, berjanji, atau menyatakan sesuatu, dan lain-lain.

Tindak tutur bisa berbeda di setiap budaya. Perbedaan ini dapat menimbulkan kesalahpahaman atau kegagalan komunikasi.

Orang Indonesia banyak yang lebih mendahulukan berbagai alasan, sebelum minta maaf. Hal ini berbeda dengan budaya Jepang yang mementingkan permintaan maaf terlebih dahulu. Untuk itu jangan lupa untuk mengatakan maaf ketika melakukan suatu kesalahan.

14.Penilaian Diri (Akhir)!

Bagian ini bertujuan agar dapat menilai diri sendiri dan mengetahui sejauh mana kemampuan yang telah tercapai.

ⓘ Isilah bagian bintang sesuai dengan apa yang dirasakan.

Keterangan:

★☆☆☆☆ (Sangat kurang mampu)
★★☆☆☆ (kurang mampu)
★★★☆☆ (Lumayan mampu)
★★★★☆ (Mampu)
★★★★★ (Sangat mampu)

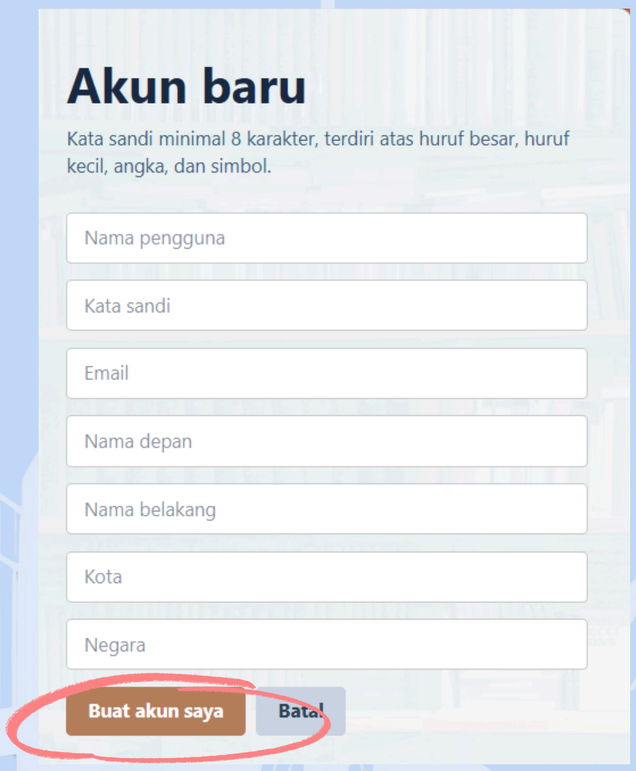
Panduan Pembuatan Akun

Tahapan pembuatan akun:

1. Buka akun https://bahasajepangbisnis.groups.id
2. Klik tombol buat akun

3. Isilah nama pengguna, kata sandi, email, nama depan, nama belakang, kota dan negara, pada kolom yang tersedia.

4. Kemudian klik tombol buat akun saya.



Panduan Login

Tahapan masuk/login akun:

1. Isi kolom nama pengguna/email, dan kata sandi.

2. Klik tombol masuk