



KONSEP ANIMASI DALAM NOMINA BAHASA JAWA: SEBUAH KAJIAN TIPOLOGI ANIMASI AWAL

Khristianto¹⁾, Ambar Pujiyatno²⁾, Condro Nur Alim³⁾

¹⁾Universitas Muhammadiyah Purwokerto

email : khristianto@ump.ac.id

²⁾Universitas Muhammadiyah Purwokerto

email : barjiyat@gmail.com

³⁾Universitas Muhammadiyah Purwokerto

email : condronuralim@ump.ac.id

DOI: 10.23917/cls.v6i1.14185

Received: April 17th, 2021. Revised: May 25th, 2021. Accepted: June 17th, 2021

Available Online: June 17th, 2021. Published Regularly: June 29th, 2021

Abstract

This study discussed the animacy concept in Javanese. This is to show how the animacy concept is reflected on pronouns and parts of the body, and behavioral verbs (agentive) between human, animal, and thing. This is a descriptive qualitative study employing the data from Javanese compared to English and Indonesia to clarify the animacy concept. The theoretical perspective used to analyze is the animacy concept from Comrie (1989). The analysis reveals that Javanese has no pronoun for non-human (animal and things), as the case in Indonesian. Meanwhile, English has it and there are pronouns for third person non-human, singular and plural. However it does not distinguish between animals and things. Thus, Javanese and Indonesia apply animacy hierarchy in their pronoun system. Another hierarchy is seen in the words to refer to body parts. It is only Javanese showing distinct characteristics; it uses high variants to refer to the human body. The same case is also found in the verbs (action) done by the human agent. Meanwhile two other languages do not apply this animacy hierarchy. Thus, the animacy hierarchy has a strongest influence on Javanese grammatical system, compared to the other two.

Keywords: *animacy, human, animal, non-human, pronoun, parts of body, action verbs.*

Abstrak

Kajian ini bertujuan membahas konsep animasi dalam bahasa Jawa, dengan tujuan untuk menggambarkan pengaruh konsep animasi terhadap gramatika pronomina, penyebutan anggota tubuh dan pilihan verba (*agentif*) untuk manusia, hewan, dan benda (*mati*). Menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, kajian ini mengkaji data bahasa Jawa, dengan membandingkannya dengan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris untuk menjelaskan konsep animasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa sistem pronomina Jawa tidak memiliki pronomina untuk entitas non-manusia (*binatang* atau *benda mati*), begitu pula dengan bahasa Indonesia. Sementara bahasa Inggris memiliki *it* dan *they* yang dapat digunakan untuk merujuk benda non-manusia, tunggal dan jamak. Konsep animasi Jawa juga tampak dari keberadaan kata-kata yang merujuk pada bagian tubuh. Khusus untuk manusia, Jawa memiliki ragam honorifik (*high variety*) yang hanya berlaku manusia. Sementara untuk dua bahasa yang lain tidak membedakannya. Begitu pula dengan verba *agentif*, Jawa memiliki kata khusus (*high variety*) untuk kata kerja yang pelakunya adalah manusia, dan tidak demikian pada bahasa Indonesia dan Inggris. Dengan demikian, konsep animasi lebih nyata pengaruhnya pada sistem gramatika Jawa, dibandingkan pada bahasa Indonesia dan Inggris.

Kata kunci: *hirarki animasi, manusia, hewan, benda, pronomina, bagian tubuh, verba perilaku.*

How to Cite: Khristianto, K., Pujiyatno, A., & Alim, C. N. (2021). Konsep Animasi dalam Nomina Bahasa Jawa: Sebuah Kajian Tipologi Animasi Awal. *Kajian Linguistik dan Sastra*, Vol. 6 (1), pp. 46-53

Corresponding Author:

Khristianto, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Email: khristianto@ump.ac.id

1. Pendahuluan

Animasi dalam bahasa Indonesia berasal dari kata "*Animation*". *Animation* berasal dari bahasa Yunani, *anima*, yang berarti "napas" dan napas identik dengan "hidup", hingga animasi secara sederhana adalah "memberi hidup pada sesuatu yang tidak hidup sebelumnya" (Handani, dkk, 2016). Adapun menurut Wahyuni (2018) animasi adalah sejenis ilusi optik. Animasi adalah "unsur makna dari satu entitas yang merujuk pada sifat "hidup" atau "tak-hidup", disebut juga "memiliki kesadaran", dan seberapa tingkat/jangkauan "kesadaran" atau "kehidupannya" itu (Bloum & Bouma, 2013). Konsep serupa menyatakan dengan lebih rinci dan jelas, menyebut animasi sebagai "unsur semantik dari benda yang mengungkapkan apakah benda itu dapat bertindak, atau dirasakan mampu bertindak, atas keinginannya sendiri" (Bjerva, 2014). Dengan demikian, konsep ini terkait dengan kepemilikan atau adanya "kemauan internal" atau "pikiran". Dalam kajian SFL, konsep animasi disebut sebagai ciri pelaku atau (agent) dari proses mental hanya benda "animate" atau hidup yang dapat menjadi pelaku proses mental (*senser*).

Konsep animasi ini turut menentukan "keberterimaan" (*felicity*) dari tuturan yang dianggap logis. Animasi mempengaruhi bagaimana penutur menata kata-kata dalam ujarannya. Fakta bahasa memperlihatkan manusia, sebagai entitas pada hirarki animasi tertinggi (*High-animate*, *H-animate*) adalah satu-satunya anggota kelas nomina yang dapat mengambil peran pelaku dan peran tutur tertentu, memiliki ruang khusus dalam "sintaksis terbatas" (*narrow syntact*) yang mustahil bagi kelompok nomina di luar dirinya (Wiltschko dan Ritter, 2015:870).

Meski tidak sepenuhnya gramatikal, animasi ada pengaruh terhadap tata bahasa. Dalam bahasa Rusia misalnya, benda-benda *animate* memiliki bentuk khusus sebagai subyek dan obyek, tetapi tidak berlaku untuk benda mati yang dirujuk dengan bentuk kata yang sama (Bloum & Bouma, 2013). Dalam bahasa yang lain, mungkin termasuk bahasa-bahasa di Indonesia, "fungsi subjek umumnya lebih banyak ditempati oleh entitas/benda dengan hirarki animasi yang lebih tinggi" (Bjerva, 2014). Misalnya, bila ada kata "mangga" dan "anak kecil", maka kognisi kita akan tertuntun bahwa "anak kecil" itu adalah subjeknya. Asumsi ini dibangun oleh konsep hirarki animasi yang tertanam dalam budaya bahasa kita. Pengaruh animasi ini juga termasuk terhadap gender gramatikal, keselarasan subjek-verba (*agreement*), kasus, dan juga urutan kata (Swart & Bergen, 2019). Pengaruh ini, menurut mereka, sebenarnya sekadar mengikuti bagaimana peristiwa berlangsung dalam realitas serta bagaimana manusia dalam memandang dan

memproses peristiwa tersebut secara kognitif atau proses konsepsi pikiran manusia terhadapnya.

Studi-studi tentang konsep animasi sudah cukup banyak untuk beragam bahasa di dunia seperti bahasa Blackfoot (Wiltschko & Ritter, 2015), Belanda (de Swart & van Bergen, 2019; Bloum & Bouma, 2013), Persia (Bayanati & Toivonen, 2019), Inggris (Bjerva, 2014), bahkan kajian lintas bahasa (Kittilä, et al., 2011; (Igartua & Santazilia, 2018). Penelitian-penelitian tersebut berfokus pada isu yang beragam dari pengaruh animasi terhadap tata bahasa mulai dari tingkat morfologis (Wiltschko & Ritter, 2015; Bayanati & Toivonen, 2019; Igartua & Santazilia, 2018), sintaksis (Wiltschko & Ritter, 2015; Kittilä, et al., 2011) dan juga semantis (Kittilä, et al., 2011; Bjerva, 2014; Bloum & Bouma, 2013), aspek kognitif dan perilaku penutur (de Swart & van Bergen, 2019), bahkan pengembangan teknologi terkait NLP dalam beragam bahasa (Bjerva, 2014; Bloum & Bouma, 2013). Telah banyak dilakukan untuk bahasa-bahasa di dunia. Dengan demikian, kajian konsep animasi dapat dikatakan masif dilakukan baik secara linguistik atau pun secara aplikatif pengembangan teknologi.

Kajian-kajian konsep animasi di atas membuktikan bahwa animasi merupakan konsep yang penting untuk digali, tidak terkecuali kemungkinan berlakunya konsepsi tersebut untuk bahasa Jawa. Sayangnya, kajian animasi dalam bahasa Jawa, dari hasil penelusuran literatur yang dilakukan, tampaknya belum pernah dilakukan. Karena itu, penelitian ini dirancang untuk memulai penelusuran keberadaan dan pengaruh konsep animasi dalam bahasa Jawa. Tujuannya adalah untuk mengungkap konsep-konsep animasi yang memiliki pengaruh perilaku berbahasa atau (tata gramatika) dalam bahasa Jawa.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan paradigma penelitian kualitatif khususnya penelitian kebahasaan. Lofland dan Lofland (dalam Moelong, 2010) menyatakan bahwa sumber utama data yang digunakan dalam penelitian kualitatif yaitu frase, kata, tindakan, ataupun kalimat. Penelitian kualitatif adalah data yang digunakan tanpa ada perhitungan yaitu berupa kata-kata (Mahsun, 2014). Penelitian akan berfokus pada kajian sistem gramatika bahasa Jawa yang dipengaruhi oleh konsep hirarki animasi. Penelitian ini juga menerapkan teknik analisis isi sebagai teknik penelitian yang objektif dan sistematis. Teknik ini merupakan metode analisis integratif untuk menemukan, mengidentifikasi, mengolah dan menganalisis dokumen dengan tujuan memahami makna, signifikansi dan relevansinya. Teknik ini berfungsi untuk memilah kalimat-kalimat dengan ragam entitas yang hidup dan tak-hidup.

Menimbang berbagai keterbatasan dalam kajian ini, penelitian ini akan memilih sumber data secara *purposive sampling*, berdasarkan kriteria teks lisan dan tulis korpus, yaitu data bahasa yang diperoleh dari data penggunaan bahasa secara natural. Kalimat atau tuturan yang dipilih adalah yang memiliki fitur pembeda untuk nomina-nomina dalam hirarki animasi yang berlainan. Metode penyediaan datanya adalah metode simak, dengan teknik lanjutan teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat, sebagaimana dijelaskan bahwa metode simak dan catat adalah menyimak dan mencatat dari data yang ada (Sudaryanto dalam Zaim:2014). Adapun data yang dikumpulkan adalah kalimat-kalimat yang mengandung pronomina, nomina hewan, dan nomina benda mati dari berbagai sumber baik lisan maupun tulisan berbahasa Jawa.

Untuk analisis datanya, kajian ini mengadopsi metode padan referensial dan translasional, dengan tujuan membandingkan kalimat dengan beragam jenis nomina menurut hirarki animasinya. Selain itu, kajian juga akan membandingkan tuturan bahasa Jawa dengan tuturan dengan makna serupa dalam bahasa Inggris atau bahasa Indonesia. Adapun teknik dasarnya adalah teknik Pilah Unsur Penentu (PUP) dengan daya pilah referensial dan pembeda sifat dan watak aneka *langue* (Sudaryanto dalam Zaim, 2014).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Animasi Pronomina

Terkait dengan animasi ini, bila kita kaitkan dengan bahasa-bahasa yang ada di Indonesia, bahasa Indonesia dan bahasa Jawa khususnya, dua bahasa yang dikenal baik oleh penulis, tampaknya kedua bahasa ini pun menempatkan parameter animasi dalam frasa nomina, khususnya terkait pronomina dan kasus genitif (posesif). Kasus pronomina yang dipengaruhi oleh konsep animasi ini ditemukan pada kedua bahasa, dengan derajat perbedaan yang sedikit berbeda, sementara kasus genitif hanya didapati dalam bahasa Jawa. Sementara dari aspek jumlah, kedua bahasa tersebut tidak membedakan antara kategori animate dan inanimate atau hewan dan manusia.

Konsep animasi yang berlaku dalam bahasa Indonesia hanya membedakan manusia dan non-manusia. Artinya hewan dipandang sama statusnya dengan benda mati. Hirarki animasi yang sama juga berlaku dalam bahasa Jawa, yakni hanya ada kategori manusia dan non-manusia. Hal ini tampak dari pronomina bagi manusia dan non-manusia pada kedua bahasa, seperti tergambar dalam tabel I. Tentu pronomina orang pertama dan kedua tidak berlaku bagi non-manusia, karena hewan dan benda mati tidak memiliki ruang di mana “mereka” kemudian berinteraksi satu sama lain, kecuali dalam fabel atau kartun. Jadi “aku, saya” dan “kamu, anda” hanya mungkin

merujuk pada frasa nomina manusia saja. Demikian halnya dalam bahasa Jawa, yang tidak memiliki pronomina untuk benda non-manusia, baik tunggal maupun jamak.

Tabel 1 Refleksi Animasi dalam Pronomina BI dan BJ

	Pronomina orang pertama				Pronomina orang kedua				Pronomina orang ketiga			
	BI		BJ		BI		BJ		BI		BJ	
jml	T	J	T	J	T	J	T	J	T	J	T	J
Manusia	Aku, saya	Kami, kita	Aku <i>kulo</i>	Kita <i>sedaya</i>	Kamu, Anda	Kalian, Anda (semua)	<i>Koe, panjenengan</i>	<i>Koe padha, panjenengan</i>	dia	mereka	<i>dheweke</i>	-
Non-Manusia	Tidak ada				Tidak ada				TA	(mereka)	Tidak ada	

Representasi pronomina orang ketiga juga hanya berlaku untuk manusia saja. Penggunaan pronomina ketiga jamak (“mereka”) untuk non-manusia masih belum tegas dan konsisten. Rasanya “mereka” hanya diberikan secara eksklusif untuk manusia juga, walaupun kadang ia digunakan untuk merujuk hewan ataupun benda mati jamak. Sementara bentuk tunggalnya, “dia” atau “ia” masih menjadi hak eksklusif manusia, atau yang “dimanusiakan” (*anthromorphic*). Bahasa Jawa tidak memiliki pronomina ketiga jamak baik untuk manusia maupun non-manusia. Yang ada hanya bentuk tunggal, dan hanya digunakan untuk menunjuk nomina manusia. Untuk non-manusia, BJ akan menyebut nomina itu secara langsung berulang-ulang atau menggunakan sinonim atau bentuk hiponim atau apapun, karena tidak ada sistem gramatika yang mewadahi orang ketiga bagi non-manusia.

Demikianlah, dalam hal frasa nomina, animasi dalam bahasa Jawa dan Indonesia sangat tegas mengkategorikan manusia dan non-manusia. Pronomina hanya berlaku untuk nomina manusia saja. Kedua bahasa ini tidak membedakan antara animate dan *non-animate* di luar manusia, mereka semua masuk kategori benda atau non-manusia. Ada sistem kognisi yang khas di mana penutur bahasa Jawa dan Indonesia tidak memandang “hewan” sebagai entitas yang derajat animasinya lebih tinggi dari “batu” misalnya. Mereka mungkin memandang pada keduanya sama-sama “tidak berakal” sehingga dimasukkan dalam kelas yang sama.

Dari sini tampak bahwa animasi dalam sistem tata bahasa menuntut adanya pengamatan yang cermat dari tiga aspek, yakni animasi gramatikal, ungkapan kognitif terhadap animasi, dan animasi faktual (biologis, dan sifat-sifat asosiasinya) (Bayanati & Toivonen, 2019:156). Mungkin tiga hal ini tidak sepenuhnya berlaku dalam kedua bahasa yang kita bahas, karena keduanya tidak memisahkan benda-benda berdasarkan hidup atau tak-hidup, tetapi hanya membedakan animasi tertinggi (manusia) dan non-manusia. Ungkapan kognitif animasi tidak tercermin secara lengkap, melainkan hanya kategori makhluk berakal dan tidak berakal.

3.2. Animasi dalam Pronomina Kepemilikan (Genetif)

Selain tercermin dari pronomina, dalam bahasa Jawa, animasi juga tampak dari kasus genetif (posesif), khususnya dalam perbedaan ragam bahasa Jawa yang berstrata. Bahasa Jawa memiliki penyebutan yang berbeda terhadap anggota badan milik manusia dan binatang, khususnya untuk dialek Yogya-Solo atau dialek wetanan pada umumnya. Untuk manusia, anggota-anggota badan itu disebut dengan kosakata ragam krama, sementara untuk non-manusia disebut dengan ragam ngoko. Sebagian contoh pemisahan “kasus genetif” antara manusia; non-manusia ditunjukkan dalam tabel 2. Untuk menyebut “kepala” misalnya, bila merujuk pada milik manusia, maka akan disebut dengan “*sirah*”, tetapi untuk non-manusia disebut dengan “*endhas*” atau “*ndhas*” (*sirahe adik, ndhas pitik, ndhas trik*).

Tabel 2 Anggota Badan Manusia VS Non-Manusia BJ

Indonesia	Manusia	Non-manusia
Kepala	<i>Sirah</i>	<i>Ndhas</i>
Mata	<i>Mripat</i>	<i>Mata</i>
Hidung	<i>Irung</i>	<i>Cungur/congor</i>
Mulut	<i>Tutuk</i>	<i>Cangkem</i>
kaki	<i>suku</i>	<i>Sikil</i>

Namun demikian, tidak semua anggota badan manusia dan non-manusia itu disebut dengan cara berbeda. Atau mungkin pemisahan genetif itu sendiri merupakan kasus yang tidak terlalu banyak, tetapi pemisahan tersebut memang normatif adanya sebagai aturan gramatikal animasi yang baku dalam penggunaan bahasa Jawa. Meskipun, faktanya banyak juga anggota badan yang disebutkan secara sama di antara keduanya. Misalnya untuk kata “weteng” (perut), *dada* (dada), *pupu* (paha), *jenthik* (jari). Pulau Jawa, selain memiliki ragam yang memisahkan manusia dan non-manusia, juga memiliki genetif honorifik, yang akan disebut dengan kata-kata dari ragam *krama*.

3.3. Animasi dalam Verba Perilaku

Pemisahan semacam itu juga tampak dalam penyebutan perilaku atau tindakan antara manusia dan non-manusia. Dengan kata lain ada verb-agreement dalam BJ yang ditentukan oleh hirarki animasi. Hirarki animasi itu tercermin dari penggunaan ragam *krama* yang hanya berlaku untuk tindakan yang dilakukan oleh manusia sebagai verba ragam honorifik. Namun demikian, verba *ngaka*, yang berlaku untuk non-manusia, juga digunakan untuk manusia dalam ragam non-honorifik, misalnya untuk menyebut perilaku diri sendiri yang disampaikan kepada orang lain dengan status setara.

Kebone mlaku ngidul.

Aku mlaku ngidul.

Kulo mlampah ngidul

Bapak tindak ngidul

“(N) jalan ke selatan.”

Kata “*mlaku*” (“jalan”) memiliki *agreement* dengan subjek berupa manusia dan non-manusia, tetapi untuk dua kata berikutnya, (*mlampah, tindak*) yang maknanya sama, hanya berlaku untuk subjek berupa manusia. Konsep *verb-agreement* yang terikat pada animasi ini lebih bersifat lazim dan normatif dalam BJ, hampir semua verba perilaku memiliki kategori variasi *ngaka-krama*, di mana nomina non-manusia pasti akan selalu dipasangkan dengan varian *ngaka*.

4. Simpulan

Konsep animasi dalam tatabahasa sangat menarik dan dapat memberikan inspirasi baru dalam memandang fenomena linguistik dari bahasa-bahasa yang kita kenal. Konsep animasi ini patut dicoba untuk diterapkan untuk analisis tipologi dan juga universalisme bahasa untuk bahasa-bahasa di Indonesia dengan membandingkannya dengan hasil kajian yang relevan dalam bahasa lain. Konsep animasi dan hirarki animasi dapat menjadi pisau analitis yang dapat mengungkap pertanyaan “mengapa” yang sebelumnya mungkin tidak terjawab, seperti ketiadaan pronomina non-manusia dalam bahasa Jawa dan bahasa Indonesia. Atau pun fakta bahwa bahasa Jawa hanya menggunakan ragam *ngoko* untuk menyebut genetif hewan, walaupun BJ memiliki sebutan *krama* untuk hewan itu sendiri. Namun demikian, animasi dalam konsepsi kultur bahasa kita tampaknya bukan soal hidup atau tak-hidup, tetapi dikendalikan oleh berakal-tak berakal. Karena itulah, hewan dan benda jatuh pada kelas yang sama, dan “mereka” semua bukanlah kelas benda yang perlu disebut dengan ragam honorifik.

5. Daftar Pustaka

- Bayanati, Shiva & Toivonen, Ida. (2019). *Humans, Animals, Things and Animacy*. Open Linguistics: De Gruyter.
- Bjerva, Johannes. (2014). Multi-class Animacy Classification with Semantic Features. *Proceedings of the Student Research Workshop at the 14th Conference of the European Chapter of the Association for Computational Linguistics*, pages 65–75, April 26-30 2014. Gothenburg: Association for Computational Linguistics.
- Bloume, J. & Boume, G. (2013). Automatic Animacy Classification for Dutch. *Computational Linguistics in the Netherlands Journal*, 3, 82-102.
- Comrie, Bernard. (1989). *Language Universals and Linguistic Typology: Syntax and Morphology*. Chicago: The University of Chicago Press.
- De Swart, Peter & Van Bergen, Geertje. (2019). How Animacy and Verbal Information Influence V2 Sentence Processing: Evidence from Eye Movements. *Open Linguistics* 2019;5: hal 630-649. De Gruyter Moutoun.
- Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2016). Penerapan Konsep Gamifikasi pada *E-Learning* untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi. *Telematika*, 9(1), 42-53.
- Igartua, Iván & Santazilia, Ekaitz. (2018). How Animacy and Natural Gender Constrain Morphological Complexity: Evidence from Diachrony. *Open Linguistics* 2018; 4: 438–452. De Gruyter Moutoun.
- Kittilä, Seppo, Katja Västi & Jussi Ylikoski. (2011). *Introduction to Case, Animacy and Semantic Roles*. In: Kittilä, Seppo, Katja Västi & Jussi Ylikoski (Eds.), *Case, Animacy and Semantic Roles*, 1-26. Amsterdam: John Benjamins.
- Mahsun. (2019). *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan, Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Moelong, Lexy. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wahyuni, S. (2018). Pengaruh Animasi Film terhadap Pencapaian Siswa dalam Menulis Teks Deskriptif. *JUMANT*, 9(1), 135-142.
- Wiltschko, Martina & Ritter, Elizabeth. (2015). *The Linguistic Review*, 32(4): pp. 869–908. De Gruyter Moutoun.
- Zaim, M. (2014). *Metode Penelitian Bahasa: Pendekatan Struktural*. Padang: Sukabina Press.