

**PENGGUNAAN *OMOIYARI HYOUGEN* DALAM SERIAL ANIMASI *DEATH NOTE* KARYA  
TSUGUMI OHBA : KAJIAN SOSIOPRAGMATIK**

**Dedi Irawan**

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[dediirawan1@mhs.unesa.ac.id](mailto:dediirawan1@mhs.unesa.ac.id)

**Didik Nurhadi, M.Pd., M.A., Ph.D.**

Dosen Pembimbing Skripsi dan Jurnal

**Abstrak**

Dalam faktor sosial budaya dalam berbahasa, orang Jepang terkesan berempati, tahu malu, dan berhati-hati saat bertutur kata. Kehati-hatian dalam bertutur kata serta mempunyai empati terhadap lawan bicara inilah yang dinamakan *omoiyari hyougen*. Peneliti merasa bahwa sebagian pembelajar bahasa Jepang di Indonesia belum mengerti tentang pentingnya penggunaan *omoiyari hyougen* ketika bertutur kata dengan lawan bicara, khususnya dengan orang Jepang, sehingga peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam. Pada penelitian dengan judul "Penggunaan *Omoiyari Hyougen* dalam Serial Animasi *Death Note* Karya Tsugumi Ohba" ditemukan data tentang penggunaan *omoiyari hyougen*. Dalam penelitian ini terdapat tiga rumusan masalah yaitu : 1) Bagaimana penggunaan *omoiyari hyougen* dalam serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba?, 2) Bagaimana faktor sosial yang mempengaruhi penggunaan *omoiyari hyougen* dalam serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba?, 3) Bagaimana konteks yang mendasari penggunaan *omoiyari hyougen* dalam serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba?.

Untuk menjawab rumusan masalah pertama akan digunakan teori oleh Lebra (1976) yaitu tentang penggunaan *omoiyari hyougen* serta fungsi-fungsinya pada saat berkomunikasi. Rumusan masalah kedua akan dibahas menggunakan teori Chaer (1995) mengenai faktor sosial yang mempengaruhi penggunaan *omoiyari hyougen* dan rumusan masalah ketiga akan dibahas dengan menggunakan teori oleh Toshio (1997) yaitu mengenai konteks yang mendasari penggunaan *omoiyari hyougen*. Adapun metode yang digunakan untuk mendapatkan data dalam penelitian ini adalah metode simak bebas libat cakap dan disertai juga dengan metode catat. Data dalam penelitian ini berupa tuturan-tuturan yang mengandung *omoiyari hyougen* dalam serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba.

Hasil penelitian ini adalah ditemukan penggunaan *omoiyari hyougen* dalam serial animasi *Death Note* sebanyak 68 data mengenai 5 fungsi yaitu dengan rincian memelihara konsensus 6 data, mengoptimalkan kenyamanan orang lain 29 data, timbal balik 21 data, komunikasi intuitif 1 data, perasaan bersalah 11 data. Data yang telah ditemukan diklasifikasikan dan dianalisis berdasarkan fungsinya. Demikian juga dalam penelitian ini ditemukan faktor sosial yang mempengaruhi penggunaan *omoiyari hyougen* yaitu identitas sosial penutur, identitas sosial lawan tutur, dan lingkungan sosial tempat peristiwa tutur terjadi. Kemudian ditemukannya konteks yang mendasari penggunaan *omoiyari hyougen* yaitu gender, status sosial dan situasi. Dalam penelitian ini juga didapatkan hasil klasifikasi baru berupa pengembangan dari klasifikasi fungsi oleh Lebra (1976).

**Kata Kunci:** *omoiyari, hyougen, empati, sosiopragmatis*

**Abstract**

In socio-cultural factors of language, Japanese people seem empathetic, shameless, and careful while having a conversation. Carefulness in conversation and having empathy for the interlocutor is called *omoiyari hyougen*. Researcher feel that some Japanese language learners in Indonesia do not understand the importance of using *omoiyari hyougen* while having a conversation with interlocutors, especially with Japanese people, so researcher is interested in studying more deeply about it. In the research entitled "The Use of *Omoiyari Hyougen* in the *Death Note* Animation Series by Tsugumi Ohba" data was found about the use of *Omoiyari Hyougen*. In this study there are three problem formulations, which is : 1) How is the use of *Omoiyari Hyougen* in the *Death Note* animated series by Tsugumi Ohba ?, 2) What are the social factors that influence the use of *Omoiyari Hyougen* in the *Death Note* animated series by Tsugumi Ohba ?, 3) What is the underlying context in the use of *Omoiyari Hyougen* in the animated series *Death Note* by Tsugumi Ohba ?.

To answer the first problem formulation, a theory by Lebra (1976) about the use of *omoiyari hyougen* and its functions will be used. The second problem formulation will be discussed using Chaer (1995), the theory is regarding social factors that influence the use of *omoiyari hyougen* and the third problem formulation will be discussed using theory by Toshio (1997) which is about the underlying context in the use of *omoiyari hyougen*. The used method to obtain data in this study is a observe method

and also a note-taking method. The datas in this study are in the form of utterances containing *omoiyari hyougen* in the animated series *Death Note* by Tsugumi Ohba.

The use of *omoiyari hyougen* in the *Death Note* animated series were found, the results of data this study is 68 data on 5 functions, which is 6 data of maintaining consensus, 29 data of optimizing the comfort of others, 21 data of reciprocity, 1 data of intuitive communication, 11 data of feeling guilty. The data that has been found is classified and analyzed based on its function. Also, in this study found social factors that influence the use of *omoiyari hyougen* which is the social identity of the speaker, the social identity of the interlocutor, and the social environment in which the speech occurred. Then, found the context that underlies the use of *omoiyari hyougen* which is gender, social status and situation. In this study also obtained the results of a new classification of the development from the classification of functions by Lebra (1976).

**Keywords:** *omoiyari, hyougen, empathy, sosiopragmatic.*

## PENDAHULUAN

Orang Jepang terkesan tahu malu dan berhati-hati saat bertutur kata, sehingga mereka akan cenderung menjaga perasaan lawan bicaranya tersebut, dengan menghindari hal-hal yang tidak menyanangkan atau dapat menyenggung perasaan lawan bicaranya. Sikap hati-hati dalam bertindak serta sadar diri dan tahu malu ini yang disebut dengan *Omoiyari*. Hara (2006:27) mengatakan *Omoi* dalam *omoiyari* berarti perhatian penuh terhadap orang lain, sedangkan *yari* adalah bentuk dari kata kerja *yaru* yang artinya adalah mengirimkan atau melakukan sesuatu untuk orang lain. Sehingga secara harfiah dapat dikatakan bahwa *omoiyari* adalah mengirimkan perasaan dan perhatian kepada orang lain.

Berikut adalah contoh kutipan tuturan dalam serial animasi *Death Note* yang mengandung *omoiyari hyougen*.

Contoh percakapan Light dengan gurunya di kelas.

**Konteks :** Saat pelajaran bahasa Inggris berlangsung, Guru meminta Light untuk menerjemahkan kalimat bahasa Inggris ke dalam Jepang.

1) a. 先生：では、夜神君。今の文書を訳してください。

Baik Yagami. Tolong terjemahkan kalimat tersebut.

b. ライト：はい。「ついに夢を現実のものとした彼は、その夢の完全なる當時と、それによる祉福の喜びに浸っている。

Baik. “pada akhirnya Ia mencoba untuk mewujudkan mimpiinya. Sehingga Ia pun tenggelam dalam kegembiraan.”

c. 先生：よくできました。さすがは夜神君、完璧な回答ですね。

Bagus sekali. Jawaban yang sempurna dari Yagami.  
(E2, 02:21-02:34)

Pada contoh tuturan di atas, mengandung *omoiyari hyougen* yaitu pada tuturan 3) c. よくできました。さすがは夜神君. Dalam tuturan 3) c. よくできました。さ

すがは夜神君 mengandung *omoiyari hyougen* yang memiliki fungsi mengoptimalkan kenyamanan orang lain. Light yang diminta oleh gurunya untuk menerjemahkan kalimat bahasa Inggris ke dalam bahasa Jepang, dapat menerjemahkan dengan sempurna. Light pun mendapatkan puji dari gurunya tersebut. Guru memberikan puji demi menjaga hubungan baik dengan Light, dan juga untuk mengapresiasi apa yang dilakukan Light dengan baik. Sedangkan faktor sosial yang mempengaruhi tuturan tersebut adalah karena terdapat identitas penutur yaitu sang guru dan identitas lawan tutur yaitu Light, dan pada lingkungan sekolah. Konteks yang mendasari penggunaan *omoiyari hyougen* tersebut adalah karena adanya ikatan status sosial antara guru dan murid, sehingga sudah sewajarnya seorang guru memuji hal baik yang dilakukan muridnya.

Fenomena adanya penggunaan *omoiyari hyougen* dalam bahasa Jepang membuat peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam. Peneliti merasa bahwa sebagian pembelajar bahasa Jepang di Indonesia belum mengerti tentang pentingnya penggunaan *omoiyari hyougen* ketika bertutur kata dengan lawan bicara, khususnya dengan orang Jepang. Peneliti bermaksud mengkaji tentang maksud penggunaan *omoiyari hyougen* serta faktor sosial apa yang mempengaruhi penggunaan *omoiyari hyougen* tersebut. Dengan demikian, peneliti akan melalukan penelitian dengan judul “Penggunaan *Omoiyari Hyougen* dalam Serial Animasi *Death Note* Karya Tsugumi Ohba”.

### A. Sosiopragmatik

Bahasa dan sosial sangat erat kaitannya, sehingga penggunaan bahasa tidak mungkin terlepas dari faktor-faktor sosial. Yule (1996:3) menyatakan konsep sosiopragmatik diawali dengan pemahaman mengenai sosiolinguistik sebagai disiplin yang menggabungkan bahasa dengan masyarakat dan pragmatik sebagai disiplin yang mempelajari arti ujaran atau bahasa secara kontekstual. Artinya yaitu bagaimana seseorang

menggunakan bahasa dalam berkomunikasi dengan masyarakat sosial berdasarkan konteks keberadaannya. Sosiopragmatik adalah sebuah kajian yang melibatkan disiplin ilmu sosiolinguistik dengan pragmatik. Sosiopragmatik digunakan untuk meneliti tentang ungkapan yang digunakan serta untuk meneliti struktur bahasa secara eksternal, yaitu faktor sosial budaya sebagai penentu ungkapan tersebut dituturkan. Leech (1993:1) menyatakan bahwa seseorang tidak dapat memahami sifat bahasa kecuali dia memahami pragmatik. Bagaimana bahasa digunakan dalam komunikasi. Pragmatik telah menjadi cabang linguistik yang penting. Definisi pragmatik yang berlaku sekarang mempunyai sifat yang lebih kompleks. Pragmatik merupakan studi yang memfokuskan pada makna yang berhubungan dengan konteks. pragmatik dapat didefinisikan sebagai sebuah studi mengenai bagaimana tuturan mempunyai makna dalam situasinya.

Selain disiplin ilmu pragmatik, dalam sosiopragmatik juga terdapat disiplin ilmu sosiolinguistik. Chaer (1995:5) mendefinisikan sosiolinguistik sebagai cabang ilmu linguistik bersifat interdisipliner dengan ilmu sosiologi, dengan objek penelitian hubungan antara bahasa dengan faktor-faktor sosial di dalam suatu masyarakat tutur. Sedangkan Toshio (1997:316), mengatakan bahwa sosiolinguistik adalah ilmu untuk menemukan (mendeskripsikan) dan menggambarkan makna sosial dan aturan penggunaan yang dinamis dalam berbagai macam varian tuturan yang sebenarnya. Dengan kata lain, sosiolinguistik adalah ilmu untuk mengkaji kaitan bahasa dengan faktor sosial. Chaer (1995:5) Jadi ilmu sosiolinguistik sangat erat kaitannya dengan faktor sosial yang ada di masyarakat di mana bahasa juga didapatkan dalam kehidupan bermasyarakat. Konferensi sosiolinguistik pertama yang berlangsung di Universitas of California, Los Angeles, tahun 1994 telah merumuskan adanya tujuh dimensi yang merupakan masalah dalam penelitian sosiolinguistik. Ketujuh dimensi tersebut yaitu 1) identitas sosial dari penutur, 2) identitas sosial dari pendengar, 3) lingkungan sosial tempat peristiwa tutur terjadi, 4) analisis sinkronik dan diakronik dari dialek sosial, 5) penilaian sosial yang berbeda oleh penutur akan perilaku bentuk-bentuk ujaran, 6) tingkatan variasi dan ragam linguistik, dan 7) penerapan praktis dari penelitian sosiolinguistik.

### B. *Omoiyari*

Bagi orang Jepang, menghargai keberadaan orang lain adalah suatu hal yang sangat dijunjung tinggi. Menghargai orang lain salah satunya diwujudkan dalam tindakan *omoiyari*. *Omoiyari* adalah kepekaan seseorang untuk membayangkan perasaan dan urusan pribadi orang lain.

Lebra (1976:2) dalam Lorani (2014:6) mengartikan *omoiyari* sebagai sebuah empati. Empati disini diartikan sebagai kepekaan terhadap lingkungan dan kehati-hatian dalam menjaga hubungan baik dengan sosial atau orang lain. Tujuan *omoiyari* dibagi menjadi 5 hal, yaitu :

- a) Memelihara konsensus (kesepakatan/kemufakatan)

Diwujudkan dalam bentuk mendengarkan orang lain dengan seksama pada saat orang lain sedang berbicara. *Jibun* akan menunggu hingga *hito* selesai berbicara atau mengutarakan pendapatnya, kemudian *jibun* menyampaikan pendapatnya (tidak menyela). Setelah *hito* berbicara, *jibun* akan merespon dengan berupa persetujuan atau mengiyakan atau yang lainnya mengenai apa yang disampaikan *hito*. Dalam hal ini, terkadang *jibun* juga mengalah dalam mengutarakan pendapat jika dirasa pendapatnya berbeda dengan *hito*. Salah satu contoh penggunaan *omoiyari hyougen* dalam serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba yang mempunyai fungsi memelihara konsensus (kesepakatan/kemufakatan) yaitu :

**Konteks** : L sedang menguji Light dengan memberikan sebuah pertanyaan sebuah studi kasus yang menjebak untuk mengetahui apakah jawaban Light akan sama dengannya atau tidak.

- 2) a. エル：夜神ライトはキラだった、そしてキラの力は人に渡った、これは夜神ライトの意思で渡ったのか？それとも、夜神ライトの裏にキラの能力を与えていた者がいて、夜神ライトから他の人間に移したのか？

Yagami Light awalnya adalah Kira. Lalu kekuatan Kira berpindah pada orang lain. Apakah ini memang tujuan Yagami Light? Ataukah ada orang dibelakang Yagami Light yang memberikan kekuatan itu, dan menularkan kekuatan tersebut dari Yagami Light ke orang lain?

- b. ライト：その前提なら、夜神ライトの意思だ！

Jika dugaanmu begitu, maka itu adalah karena tujuan Yagami Light.

- c. エル：そうですよね！

Benar juga ya!

(E22, 05:38-06:15)

Penggunaan *omoiyari hyougen* terdapat pada tuturan 2) b. その前提なら、夜神ライトの意思だ！

dan 2) c. そうですよね！.. Pada tuturan tersebut, Light memberikan jawaban sesuai apa yang ingin didengar oleh L agar L tidak semakin curiga dengannya, meskipun Light sebenarnya tidak ingin memberikan jawaban seperti itu, karena itu akan semakin membahayakan identitasnya sebagai Kira. Dengan demikian dapat dilihat bahwa Light mengesampingkan pendapat pribadinya dan memberikan pendapat yang tidak bertentangan dengan pendapat L, demi menjaga hubungan baiknya dengan L.

- b) Mengoptimalkan kenyamanan orang lain

Diwujudkan dengan kesiapan *jibun* untuk mengantisipasi dan mengakomodasi kebutuhan *hito*. *Jibun* mencoba untuk mengoptimalkan kenyamanan *hito* dengan

menyediakan apa yang *hito* perlukan atau suka, dan dengan menghindari apa pun yang mungkin menyebabkan ketidaknyamanan baginya. Perilaku *omoiyari* dengan tujuan mengoptimalkan kenyamanan orang lain dapat dilakukan ke dalam delapan tindakan yaitu:

- a. Menghindari sesuatu yang tidak menyenangkan bagi orang lain.
- b. Menunjukkan kesediaan untuk mendengarkan orang lain.
- c. Berpikir dengan matang dan berhati-hati dalam bertindak demi menjaga perasaan orang lain.
- d. Memberikan kebebasan berbicara pada orang lain.
- e. Menunjukkan respek dengan memberikan puji dan menghibur orang lain saat mereka sedang bersedih.
- f. Berusaha menahan diri dari melakukan perbuatan yang dapat membuat orang lain bersalah.
- g. Menjaga harga diri orang lain dan berusaha untuk tidak mempermalukannya.
- h. Memahami keinginan orang dan berusaha mewujudkan apa yang menjadi kesenangan orang lain meski dalam bentuk yang paling sederhana.

Salah satu contoh penggunaan *omoiyari hyougen* dalam serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba yang mempunyai fungsi mengoptimalkan kenyamanan orang lain yaitu :

**Konteks** : Light sedang mengajari Sayu (adiknya) pelajaran yang dianggap susah oleh Sayu (adiknya) susah.

- 3) a. 粧裕 : さすがお兄ちゃん！

Kakak hebat banget!

- b. ライト : って、お前、自分で理解できてたのか？

Lalu, kamu, bisa paham masalah ini sendiri apa tidak?

(E3, 06:24-06:19)

Penggunaan *omoiyari hyougen* terdapat pada tuturan 3) a. さすがお兄ちゃん！. Pada tuturan tersebut Sayu memberikan puji kepada Light (kakaknya) karena bisa mengerjakan persoalan pada pelajaran yang dianggap susah oleh Sayu. Dengan demikian dapat dilihat bahwa penggunaan *omoiyari hyougen* pada tuturan tersebut digunakan untuk mengoptimalkan kenyamanan orang lain diwujudkan dengan salah satunya memberikan puji.

#### c) Timbal balik

Tujuan *omoiyari* untuk dapat masuk ke hati orang lain yaitu dengan menggunakan ketulusan atau kebaikan (*magokoro*). Kebaikan dapat ditunjukkan dengan tindakan sebagai berikut :

- a. Saling menerima satu sama lain.
- b. Saling melindungi dari bahaya.
- c. Saling mendengarkan.
- d. Menghabiskan waktu bersama melakukan aktivitas yang disukai.
- e. Peduli dan menolong orang lain yang sedang dalam kesulitan dengan menggunakan waktu, uang, tenaga, dan sumber lain milik pribadi.
- f. Memaafkan orang lain yang telah menyakiti diri pribadi.

Salah satu contoh penggunaan *omoiyari hyougen* dalam serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba yang mempunyai fungsi timbal balik yaitu :

**Konteks** : Light dan Misa sudah resmi menjalin hubungan kekasih.

- 4) a. ライト : 僕の幸せは、君の幸せになるか？

Apakah kebahagiaanku akan menjadi kebahagiaanmu juga?

- b. ミサ : うん。

Iya.

(E14, 19:55-19:59)

Penggunaan *omoiyari hyougen* terdapat pada tuturan 4) a. 僕の幸せは、君の幸せになるか？ dan 4)

- b. うん. Pada tuturan tersebut Light bertanya apakah kebahagiaan Light akan menjadi kebahagiaan Misa juga. Kemudian Misa pun menjawab iya karena mereka berdua sekarang sudah resmi berpacaran. Dengan demikian dapat dilihat penggunaan *omoiyari hyougen* pada tuturan tersebut memiliki fungsi timbal balik yang diwujudkan dengan salah satunya yaitu saling menerima satu sama lain, dalam hal ini saling menerima satu sama lain sebagai pasangan.

#### d) Komunikasi intuitif

Orang Jepang menganggap bahwa *omoiyari* terletak pada pemahaman intuitif atas apa yang orang lain pikirkan. Bagi orang Jepang, “silence is communication” (diam adalah komunikasi). Dengan kata lain, *omoiyari* yang terjadi dalam komunikasi intuitif ialah lawan bicara dapat memahami apa yang dimaksud oleh pembicara tanpa harus mengeluarkan kata-kata.

Salah satu contoh penggunaan *omoiyari hyougen* dalam serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba yang mempunyai fungsi komunikasi intuitif yaitu :

**Konteks** : Light sepulang sekolah sudah ditunggu oleh Sachiko (ibunya).

- 5) a. 幸子 : お帰り、早かったわね、ライト！

Selamat datang, cepat ya (pulangnya), Light!

- b. ライト : あ、ただいま、母さん。

Aku pulang, Ibu.

- c. 幸子 :



- d. ライト : あっ、全国の試験結果ね！

Ah, hasil ujian nasional ya!

(E1, 11:58-12:10)

Penggunaan *omoiyari hyougen* terdapat pada gambar 5) c. dan tuturan 5) d. あっ、全国の試験結果ね！. Pada gambar 5) c. tersebut Sachiko tidak

mengeluarkan sepathah kata pun dan hanya menunjukan gestur menengadahkan tangan, dan pada tuturan 5) d. Light dapat memahami apa yang dimaksud oleh Sachiko. Dengan demikian penggunaan *omoiyari hyougen* pada data tersebut memiliki fungsi komunikasi intuitif, dimana diwujudkan dengan Light dapat memahami maksud Sachiko tanpa Sachiko harus mengeluarkan kata-kata.

e) Perasaan bersalah

Diwujudkan dengan cara mengekspresikan penyesalan dan perasaan bersalah kepada *hito*. Selain itu juga, *jibun* akan melakukan permintaan maaf dan menghentikan perkataan/perbuatan yang sekiranya dapat melukai atau menyakiti dan menyenggung perasaan orang lain.

Salah satu contoh penggunaan *omoiyari hyougen* dalam serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba yang mempunyai perasaan bersalah yaitu :

**Konteks** : Souichiro (Kapten polisi/Ayah Light) sedang sekarat setelah berhadapan dengan penculik Sayu (anaknya).

- 6) a. 総一郎 : すまなかった、けっきょく、私はやつを殺せなかった。

Maafkan aku, pada akhirnya aku tidak bisa membunuhnya.

(E29, 19:18-19:23)

Penggunaan *omoiyari hyougen* terdapat pada tuturan 6) a. すまなかった、けっきょく、私はやつを殺せなかった. Pada tuturan tersebut Souichirou mengungkapkan perasaan bersalahnya kepada Light dan rekan-rekan polisinya karena membiarkan penculik itu kabur karena ketidakmampuan Souichirou untuk membunuhnya. Dengan demikian dapat dilihat bahwa penggunaan *omoiyari hyougen* pada tuturan tersebut mempunyai fungsi perasaan bersalah diwujudkan dengan penyesalan dan permintaan maaf.

### C. *Hyougen*

Dalam berbahasa, tentunya tidak dapat lepas dari yang namanya ungkapan. Kindaichi (1995:1842) mengatakan, *Hyougen* adalah ungkapan pikiran atau perasaan dalam bentuk penyampaian melalui wajah, isyarat tubuh, bahasa, gambar, musik, atau dengan symbol lain yang memang dapat mengungkapkan pikiran ataupun perasaan tersebut. Dengan kata lain, *hyougen* adalah sebuah ungkapan pikiran dan perasaan dari diri sendiri yang diungkapkan lewat berbagai bentuk kepada orang lain. Dalam penelitian ini, akan dikaji mengenai *hyougen* atau ungkapan dalam bentuk isyarat tubuh dan bahasa atau tuturan yang muncul.

### D. Konteks

Sebuah peristiwa tutur tidak dapat terlepas dari konteks yang mana merupakan unsur pembangun sebuah percakapan. Leech (1993: 20) berpendapat, bahwa konteks diartikan sebagai aspek-aspek yang gayut dengan lingkungan fisik dan sosial sebuah tuturan. Konteks merupakan fondasi awal dan sebagai pengetahuan latar belakang tuturan yang dimiliki oleh penutur dan lawan

tutur yang dapat membantu untuk memahami dan menafsirkan makna apa yang diucapkan oleh penutur. Hal itu diperkuat oleh pendapat Toshio (1997:109) yang menyebutkan adanya faktor-faktor yang mempunyai peran besar dalam sebuah komunikasi, khususnya dalam bahasa Jepang yaitu usia, *gender*, dialek regional, keanggotaan kelompok, status sosial, dan situasi.

### E. Animasi

Dewasa ini, penggunaan bahasa terdapat dalam berbagai media kreatif, salah satunya adalah animasi. Suheri (2006:2) mengatakan, animasi merupakan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi suatu objek. Rachmad (2005:46) lebih jauh mengatakan, animasi karakter biasanya terdapat di film kartun. Semua bagian dalam film kartun selalu bergerak bersamaan. Apapun jenis animasinya, yang penting adalah memberikan efek hidup (*visual effect*) pada gambar atau obyek. Dalam memberikan efek hidup tersebut, dipakailah bahasa untuk karakter tersebut berkomunikasi, serta masuknya unsur-unsur budaya di dalamnya.

### METODE

Penelitian ini masuk ke dalam jenis penelitian kualitatif dikarenakan tidak diperlukannya prosedur statistik dalam pencapaian hasilnya. Sudaryanto (2015:15) mengatakan metode kualitatif adalah metode penelitian yang semata-mata hanya berdasarkan fakta yang ada atau fenomena yang memang secara empiris hidup pada penutur-penuturnya sehingga yang dihasilkan atau dicatat berupa yang apa adanya. Bogdan dan Taylor (1975:5) dalam Moleong (2004:6) mendefinisikan “metodologi kualitatif” sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisian dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Dari pendapat di atas dapat dikatakan bahwa penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif. Dimana yang dikaji berupa kata-kata atau tuturan yang terdapat pada serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba.

Lofland dan Lofland (1984:47) dalam Moleong (2004:157), sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Adapun sumber data yang dipakai dalam penelitian ini adalah serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba. Sudaryanto (1988:8) mengatakan bahwa data adalah bahan penelitian. Oleh karena itu data adalah komponen yang sangat penting, karena data merupakan komponen yang akan diteliti dalam penelitian. Data dalam penelitian ini berupa kata-kata atau tuturan yang terdapat dalam serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba.

Dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrument penelitian adalah peneliti itu sendiri. Moleong (2004:168) mengatakan kedudukan peneliti sebagai

instrumen atau alat penelitian ini tepat karena ia (peneliti) menjadi segalanya dari keseluruhan proses penelitian. Namun, instrument penelitian di sini dimaksudkan sebagai alat pengumpul data. Selain peneliti, dalam penelitian ini digunakan instrumen lain berupa kartu data untuk membantu proses klasifikasi.

Sudaryanto (2015:201) mengatakan bahwa penyediaan data adalah penyediaan data yang benar-benar data, penyediaan data yang terjamin sepenuhnya akan kesahihannya, penyediaan data yang sangat patut atau sangat pantas untuk dipercaya kualitas kedataannya. Dalam melakukan penyediaan data diperlukannya teknik penyediaan data. Tanpa mengetahui teknik penyediaan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang sudah ditetapkan standarnya. Penyediaan data dapat dilakukan dari berbagai sumber, berbagai cara, berbagai tuturan, dan lain-lain. Penelitian ini menggunakan metode simak dengan teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat.

Dalam penelitian bahasa asing, diperlukan validasi untuk mensahkan data tersebut. Sama halnya dengan penelitian bahasa Jepang. Dalam melakukan validasi, dilakukan agar tingkat kekeliruan ujaran dapat dikurangi. Moleong (2004:324) mengatakan bahwa untuk menetapkan keabsahan suatu data diperlukan teknik pemeriksaan (validasi). Validasi transkripsi data dan validasi data terjemahan dilakukan oleh dosen bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya.

Setelah data terkumpul dan sudah dilakukan validasi terhadap data tersebut, langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Menurut Sudaryanto (2015:7) teknik analisis data merupakan upaya peneliti untuk menangani langsung masalah yang terkandung pada data. Analisis deskriptif dipilih karena penelitian ini mengkaji data berupa kata-kata atau tuturan yang mengandung *omoiyari hyougen* pada serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba. Setelah itu, tahap yang terakhir dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap penyajian hasil analisis data. Pada tahap ini peneliti akan menampilkan data dalam wujud laporan tertulis. Sudaryanto (1993:7) mengatakan bahwa dalam tahap penyajian hasil analisis data, peneliti menyajikan semua data yang diperoleh dengan metode informal.

Prosedur penelitian merupakan susunan langkah-langkah yang diambil peneliti dalam melakukan penelitian dimulai dari penentuan tema sampai pendeskripsian dalam penyusunan proposal. Langkah-langkah prosedur penelitian ini meliputi tiga hal, yaitu: 1) tahap persiapan; 2) tahap pelaksanaan; dan 3) tahap penyelesaian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dijelaskan hasil penelitian yang diperoleh dari sumber data serial animasi *Death Note*.

Pembahasan yang pertama yaitu mengenai penggunaan *omoiyari hyougen* dalam serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba. Selanjutnya akan dibahas pula mengenai faktor sosial yang mempengaruhi penggunaan *omoiyari hyougen* dalam serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba. Dan yang terakhir akan dibahas mengenai konteks yang mendasari penggunaan *omoiyari hyougen* dalam serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba. Berikut adalah hasil data yang diperoleh dalam penelitian ini :

**Tabel 1 Hasil Data Penggunaan *Omoiyari Hyougen* Dalam Serial Animasi *Death Note* Karya Tsugumi Ohba**

Fungsi ke-		Jumlah
1		6
2	Menghindari sesuatu yang tidak menyenangkan bagi orang lain	-
	Menunjukkan kesediaan untuk mendengarkan orang lain	-
	Berpikir dengan matang dan berhati-hati dalam bertindak demi menjaga perasaan orang lain	-
	Memberikan kebebasan berbicara pada orang lain	-
	Menunjukkan respek dengan memberikan pujian dan menghibur saat mereka sedang bersedih	11
	Berusaha menahan diri dari melakukan perbuatan yang dapat membuat orang lain bersalah	2
	Menjaga harga diri orang lain dan berusaha untuk tidak mempermalukannya	-
	Memahami keinginan orang dan berusaha mewujudkan apa yang menjadi kesenangan orang lain meski dalam bentuk yang paling sederhana	20
3	Saling menerima satu sama lain	8
	Saling melindungi dari bahaya	1
	Saling mendengarkan	-
	Menghabiskan waktu bersama melakukan aktivitas yang disukai	2

	Peduli dan menolong orang lain yang sedang dalam kesulitan dengan menggunakan waktu, uang, tenaga, dan sumber lain milik pribadi	5
	Membaafkan orang lain yang telah menyakiti diri pribadi	1
<b>4</b>		1
<b>5</b>		11

Dalam penelitian ini ditemukan 5 jenis fungsi penggunaan *omoiyari hyougen*. Yaitu fungsi 1) memelihara konsensus (kesepakatan/kemufakatan); 2) mengoptimalkan kenyamanan orang lain; 3) timbal balik; 4) komunikasi intuitif, dan 5) perasaan bersalah. Jumlah keseluruhan data yang ditemukan adalah 68 data.

#### A. Memelihara konsensus (kesepakatan/kemufakatan)

**Contoh Data 1.** Percakapan antara Aizawa (Polisi), Matsuda (Polisi) dan L (alias Ryuga/Ryuzaki seorang Detektif).

Konteks : L adalah detektif yang ditugaskan untuk memecahkan kasus pembunuhan Kira. L mencurigai bahwa sosok Kira adalah rekannya sendiri dalam kasus tersebut yaitu Light dan juga pacarnya Misa. Kemudian akhirnya L memenjarakan mereka untuk diawasi.

- 1) a. 相沢 : 竜崎、月君とミサの疑いは晴れた。  
二人の監視は終わりだ。  
Ryuzaki, kecurigaan pada Light dan Misa sudah hilang. Pengawasan pada mereka sudah berakhir.
- b. 松田 : そうですよ。もう明白ですよ。  
Benar itu. Mereka sudah bersih.
- c. エル : そうですね。  
Benar juga ya.

(E24, 14:19-14:29)

#### Analisis data

Pada data 1 terdapat penggunaan *omoiyari hyougen* yaitu pada tuturan 1) c. そうですね!. Dalam tuturan 1) c. そうですね mengandung ungkapan *omoiyari* yang memiliki fungsi memelihara konsensus (kesepakatan/kemufakatan). L yang berada diposisi sedang dituntut oleh rekan-rekannya untuk membebaskan Light dan Misa tidak punya pilihan lain selain membebaskan Light dan Misa demi menjaga hubungan baik dengan Aizawa dan Matsuda, meskipun dalam hati kecilnya masih terdapat keraguan terhadap Light dan Misa bahwa Light dan Misa adalah Kira.

L adalah detektif terhebat di dunia yang disewa oleh kepolisian Jepang untuk menginvestigasi kasus pembunuhan massal misterius yang terjadi di Jepang. Pembunuh tersebut mendapat julukan Kira oleh

masyarakat Jepang. L dan beberapa rekan polisi menginvestigasi kasus tersebut, sehingga suatu hari L mencurigai bahwa rekannya dalam investigasi yaitu Yagami Light adalah Kira, dan pacarnya yaitu Amane Misa adalah Kira ke-2. Karena kecurigaan tersebut, L memenjarakan mereka berdua dengan diawasi 24 jam *non-stop*. Namun berhari-hari berlalu, bukti bahwa Light dan Misa adalah Kira tidak ditemukan, sehingga kecurigaan terhadap Light dan Misa semakin hilang. Aizawa dan Matsuda yang merasa kasihan dengan Light dan Misa, dan merasa tindakan L sudah tidak ada gunanya meminta L untuk membebaskan Light dan Misa. Dalam hati L, masih ada keraguan bahwa Light dan Misa adalah Kira, namun L masih belum bisa membuktikannya sehingga L tidak mempunyai alasan yang kuat untuk menahan Light dan Misa lebih lama lagi. Dengan demikian tuturan L 1) c. そうですね yang berarti “benar juga ya” digunakan L untuk menyetujui usulan Aizawa dan Matsuda untuk membebaskan Light dan Misa. Sejalan dengan teori dari Lebra (1976) dimana setelah *hito* (lawan tutur) berbicara, *jibun* (penutur) akan merespon dengan berupa persetujuan atau mengiyakan atau yang lainnya mengenai apa yang disampaikan *hito*.

#### B. Mengoptimalkan kenyamanan orang lain

**Contoh Data 2.** Percakapan antara Light (Siswa SMA) dan Sachiko (Ibunya).

Konteks : Sepulang sekolah Light sudah ditunggu ibunya di depan pintu karena tidak sabar ingin melihat hasil ujian nasional.

- 2) a. ライト : 全国の試験結果ね！  
Ah, hasil ujian nasional ya!
- b. 幸子 : はやく、はやく  
Cepat, cepat!
- c. ライト : はい！  
Ini!
- d. 幸子 : あら、また、頑張ったわね、ライト！  
Wah, lagi, kamu sudah berusaha keras ya, Light!

(E1, 11:58-12:10)

#### Analisis data

Pada data 2 terdapat penggunaan *omoiyari hyougen* yaitu pada tuturan 2) d. あら、またー、頑張ったわね、ライト！. Dalam tuturan 2) d. あら、またー、頑張ったわね、ライト！ mengandung ungkapan *omoiyari* yang memiliki fungsi mengoptimalkan kenyamanan orang lain. Sachiko mengungkapkan sebuah pujián terhadap Light setelah Light mendapatkan hasil bagus dalam ujian.

Sachiko adalah ibu dari Light, Sachiko menunggu Light sepuang sekolah karena ingin segera melihat hasil ujiannya. Dalam ujian nasional tersebut

Light seperti biasa mendapatkan nilai yang bagus sehingga membuat ibunya senang. Karena ibunya senang melihat hasil kerja Light, Sachiko memberikan pujiannya kepada Light. Dengan demikian tuturan Sachiko 2) d. あら、また一、頑張ったわね、ライト! yang berarti "Wah, lagi, kamu sudah berusaha keras ya, Light!" digunakan untuk mengungkapkan pujiannya terhadap Light. Sejalan dengan teori Lebra (1976) yang menyatakan perilaku *omoiyari* dengan tujuan mengoptimalkan kenyamanan orang lain dapat dilakukan salah satunya dengan menunjukkan respek dengan memberikan pujiannya.

### C. Timbal balik

**Contoh Data 3.** Percakapan antara Light (Siswa SMA) dan Yuri (Siswi SMA).

Konteks : Light dan Yuri bertemu di halte bus untuk kencan. Mereka berdua merencanakan pergi ke taman bermain.

3) a. ライト : ごめん、待たせちゃったかな。

Maaf, aku telah membuatmu menunggu ya.

b. ユリ : ううん、全然。それよりスペース  
ランドなんて、中学以来、楽しみ! しかも、今  
日はライトと二人きりだし

Tidak sama sekali kok. Ngomong-ngomong *spaceland*, sudah sejak saat SMP ya, aku sangat menantikannya! Dan lagi, hari ini kita berdua saja.

c. ライト : ああ、うん。

Ah, iya.

(E4, 13:43-13:56)

### Analisis data

Pada data 3 terdapat penggunaan *omoiyari hyougen* yaitu pada tuturan 3) b. ううん、全然。それよりスペースランドなんて、中学以来、楽しみ! しかも、今日はライトと二人きりだし. Dalam tuturan 3) b. ううん、全然。それよりスペースランドなんて、中学以来、楽しみ! しかも、今日はライトと二人きりだし mengandung ungkapan *omoiyari* yang memiliki fungsi timbal balik. Dimana Light dan Yuri menghabiskan waktu bersama dengan berkencan.

Yuri adalah teman SMA Light, suatu hari Light mengajak Yuri untuk pergi berkencan. Mereka bertemu di halte bus, untuk selanjutnya pergi bersama ke taman bermain yang bernama *spaceland*. Yuri senang karena dapat menghabiskan waktu bersama bersama Light berdua saja. Dengan demikian tuturan Yuri 7) b. ううん、全然。それよりスペースランドなんて、中学以来、楽しみ! しかも、今日はライトと二人きりだし yang berarti "Tidak sama sekali kok. Ngomong-ngomong *spaceland*, sudah sejak saat SMP ya, aku sangat menantikannya! Dan lagi, hari ini kita berdua saja" menunjukkan bahwa mereka melakukan aktivitas yang menghabiskan waktu bersama dengan tujuan untuk

menjalin sebuah hubungan. Hal tersebut sejalan dengan teori dari Lebra (1976) yang menyatakan bahwa tujuan *omoiyari* yang mempunyai fungsi timbal balik. Tujuan *omoiyari* timbal balik, untuk dapat masuk ke hati orang lain, yaitu dengan menggunakan ketulusan atau kebaikan (*magokoro*). Kebaikan dapat ditunjukkan dengan tindakan, salah satunya dengan menghabiskan waktu bersama melakukan aktivitas yang disukai.

### D. Komunikasi intuitif

**Contoh Data 4.** Percakapan antara Light (Siswa SMA) dan Sachiko (Ibu).

Konteks : Light tiba di rumah dan Ibunya datang menyambut.

4) a. 幸子 : お帰り、早かったわね、ライト!

Selamat datang, cepat ya (pulangnya), Light!

b. ライト : あ、ただいま、母さん。

Aku pulang, Ibu.

c. 幸子 :



d. ライト : あっ、全国の試験結果ね!

Ah, hasil ujian nasional ya!

(E1, 11:58-12:10)

### Analisis data

Pada data 4 terdapat penggunaan *omoiyari hyougen* yaitu pada gambar 4) c. dan tuturan 4) d. あっ、全国の試験結果ね!. Dalam gambar 4) c. dan tuturan 4) d. あっ、全国の試験結果ね! mengandung ungkapan *omoiyari* yang memiliki fungsi komunikasi intuitif. Dimana Sachiko tidak menuturkan apapun, Sachiko hanya menunggu Light pulang dengan antusias di depan pintu kemudian memberikan gestur menengadahkan tangan, namun Light dapat memahami apa yang dimaksud ibunya.

Light pulang sekolah lebih cepat dari biasanya. Saat tiba di rumah, Sachiko sudah menunggu dan menyambut Light dengan antusias di depan pintu. Sachiko bermaksud untuk menanyakan hasil ujian nasional Light, tapi ia tidak mengeluarkan sepathah kata pun pada Light dan hanya menunjukkan gestur menengadahkan tangan kepada Light. Light yang tahu maksud dari ibunya segera mengeluarkan kertas hasil ujiannya dan memberikan kepada ibunya. Dengan demikian pada gambar 4) c. dan tuturan 4) d. あっ、全国の試験結果ね! mengandung salah satu fungsi *omoiyari* yaitu komunikasi intuitif. Dimana Light dapat memahami maksud Sachiko walaupun tanpa mengucapkan sepathah kata pun. Light

dapat memahami perasaan penuh perhatian Sachiko ketika menunggunya pulang sekolah. Sejalan dengan teori Lebra (1976) yang menyatakan, *omoiyari* yang terjadi dalam komunikasi intuitif ialah lawan bicara dapat memahami apa yang dimaksud oleh pembicara (dan sebaliknya) tanpa harus mengeluarkan kata-kata.

#### E. Perasaan bersalah

**Contoh Data 5.** Percakapan antara Light (Mahasiswa) dan Resepsonis di kantor polisi.

Konteks : Light bermaksud untuk mengantarkan baju ganti ayahnya di kantor polisi. Light datang ke resepsionis dan mengatakan kalau ingin menitipkan baju ganti ayahnya. Resepsonis yang kenal dengan Light, menyapa dengan salam.

- 5) a. 警察官受付 : ライト君、久しぶり！  
 Light, lama tidak bertemu!  
 b. ライト : あっ、すみません、えっと…  
 Ah, maaf, anu...  
 c. 警察官受付 : ほら、去年ライト君の助言で解決した、保険金殺人事件。あの時も僕、ここで受け付けして。  
 Itu loh, insiden pembunuhan uang asuransi yang berhasil dipecahkan atas saranmu tahun lalu. Waktu itu, aku juga yang menjadi resepsonis.  
 d.. ライト : そうでした、失礼しました。  
 Benar juga, maafkan aku.

(E6, 13:57-14:12)

#### Analisis data

Pada data 5 terdapat penggunaan *omoiyari hyougen* yaitu pada tuturan 5) b. あっ、すみません、えっと… dan 5) d. そうでした、失礼しました. Dalam tuturan 5) b. あっ、すみません、えっと… dan 5) d. そうでした、失礼しました mengandung ungkapan *omoiyari* yang memiliki fungsi untuk mengungkapkan perasaan bersalah. Light merasa bersalah karena tidak dapat mengingat nama resepsonis tersebut.

Light pergi ke kantor polisi dengan tujuan untuk mengantarkan baju ganti ayahnya yang semalam tidak pulang karena lembur. Sesampainya Light di kantor polisi, Light menitipkan baju tersebut ke resepsonis. Orang yang bertugas sebagai resepsonis tidak asing dengan Light, kemudian orang resepsonis menyapa Light. Light tidak dapat mengingat siapa orang tersebut sehingga merasa bersalah kemudian mengutarakan perasaan bersalahnya tersebut dengan meminta maaf demi menjaga hubungan baik dengan orang resepsonis. Dengan demikian, ungkapan *omoiyari* pada tuturan Light 10) b. あっ、すみません、えっと… yang berarti “Ah, maaf, anu...” dan 10) d. そうでした、失礼しました yang berarti “benar juga, maafkan aku” berfungsi untuk menyampaikan

perasaan bersalah yang dirasakan oleh Light karena telah melupakan nama petugas resepsonis tersebut. Hal ini sejalan dengan teori Lebra (1976) yang menyatakan bahwa perasaan bersalah dapat timbul apabila secara tidak sengaja atau tidak sadar, *jibun* (penutur) menyakiti perasaan *hito* (lawan tutur). Menyadari hal tersebut, *jibun* akan melakukan *omoiyari* kepada *hito* dengan cara mengekspresikan penyesalan dan perasaan bersalah kepada *hito*. Selain itu juga, *jibun* akan melakukan permintaan maaf dan menghentikan perkataan/perbuatan yang sekiranya dapat melukai atau menyakiti dan menyinggung perasaan orang lain.

#### F. Faktor sosial yang mempengaruhi penggunaan *omoiyari hyougen* dalam serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba

Tabel 2 Faktor Sosial yang Mempengaruhi Penggunaan *Omoiyari Hyougen* dalam Serial Animasi *Death Note* Karya Tsugumi Ohba

No.	Faktor Sosial	Kemunculan	
		Ada	Tidak
1.	Identitas sosial penutur	✓	
2.	Identitas sosial lawan tutur	✓	
3.	Lingkungan	✓	

Penggunaan *omoiyari hyougen* tentunya juga tidak dapat lepas dari pengaruh sosial, seperti yang disebutkan Chaer (1995:5) yaitu identitas sosial penutur, identitas sosial lawan tutur, dan lingkungan sosial tempat peristiwa tutur terjadi. Dalam serial animasi *Death Note* ditemukan 68 data, dan ditemukan keseluruhan faktor sosial yang mempengaruhi penggunaan *omoiyari hyougen* pada masing-masing data.

#### G. Konteks yang mendasari penggunaan *omoiyari hyougen* dalam serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba

Data ke-	gender	Status Sosial	Situasi
	35, 42, 51, 58, 64	2, 3, 4, 8, 9, 10, 16, 22, 24, 25, 30, 31, 32, 33, 36, 38, 39, 40, 41, 44, 45, 48, 52, 53, 54, 59, 60	1, 5, 6, 7, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 34, 37, 43, 46, 47, 49, 50, 55,

			56, 57, 61, 62, 63, 65, 66, 67, 68
--	--	--	--

Pada serial animasi *Death Note* ditemukan penggunaan *omoiyari hyougen* sebanyak 68 data. Dan dalam penelitian ini ditemukan 3 konteks yang mendasari penggunaan *omoiyari hyougen*, yaitu 1) *gender* sebanyak 5 data; 2) status sosial sebanyak 27 data; dan 3) situasi sebanyak 37 data.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan *omoiyari hyougen* dalam serial animasi *Death Note* yang telah dijelaskan, maka diperoleh simpulan sebagai berikut :

#### 1. Penggunaan *omoiyari hyougen* dalam serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba

Penggunaan *omoiyari hyougen* yang ditemukan dalam serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba adalah sebanyak 68 data, yaitu *omoiyari hyougen* yang mempunyai fungsi memelihara konsensus sebanyak 6 data, mengoptimalkan kenyamanan orang lain sebanyak 33 data, timbal balik sebanyak 17 data, komunikasi intuitif sebanyak 1 data, dan perasaan bersalah sebanyak 11 data. Kemudian data yang telah ditemukan dianalisis pada bab iv berdasarkan fungsi dan didapatkan hasil pembahasan sebagai berikut :

- Memelihara konsensus (kesepakatan/kemufakatan) : digunakan untuk **memberikan persetujuan** (同感) mengenai pendapat yang diutarakan oleh lawan bicara, meskipun harus mengasampingkan pendapatnya sendiri demi menghindari konflik. Dalam perwujudannya, diungkapkan secara lansung (直接的)言う, secara tidak langsung (間接的)言う dengan menggunakan *aizuchi* (相づち).
- Mengoptimalkan kenyamanan orang lain : digunakan untuk **membuat nyaman** lawan bicara, serta menghindari tutur kata/tindakan yang membuat lawan bicara merasa tidak nyaman. Diwujudnya dalam beberapa tindakan yaitu **memuji** (褒める), **menahan diri** (遠慮する), dan **menyediakan kebutuhan orang lain** (供える).
- Timbal balik : digunakan dalam hubungan dua arah dari penutur dan lawan tutur untuk **saling menunjukkan magokoro atau ketulusan hati** masing-masing. Diwujudkan dengan **menjalin sebuah hubungan** (関係を結ぶ), **peduli dan saling menolong** (気配りと助け合う), dan **memaafkan orang lain** (許す).

- Komunikasi intuitif : adalah kemampuan lawan bicara **dapat memahami apa yang dimaksud oleh pembicara tanpa harus mengeluarkan kata-kata**, dengan kata lain yaitu **ungkapan yang dapat dipahami tanpa berkata-kata** (言わずわかる表現).
- Perasaan bersalah : digunakan untuk **mengungkapkan perasaan bersalah** yang dilakukan oleh penutur kepada lawan tutur atau sebaliknya. Diwujudkan dalam bentuk **permintaan maaf** (謝る).

#### 2. Faktor sosial yang mempengaruhi penggunaan *omoiyari hyougen* dalam serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba

Dalam serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba ditemukan sebanyak 68 data penggunaan *omoiyari hyougen*. Dalam keseluruhan data tersebut, berhasil ditemukan faktor-faktor sosial yang mempengaruhi penggunaan *omoiyari hyougen*. Faktor tersebut antara lain yaitu 1) **identitas sosial penutur**; 2) **identitas sosial lawan tutur**; dan 3) **lingkungan sosial tempat peristiwa tutur terjadi**. Hal ini menunjukkan saling erat kaitannya *omoiyari hyougen* dengan aspek sosial, dibuktikan dengan kemunculan atau adanya semua faktor tersebut pada tuturan-tuturan yang mengandung penggunaan *omoiyari hyougen* dalam serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba.

#### 3. Konteks yang mendasari penggunaan *omoiyari hyougen* dalam serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba

Dalam serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba ditemukan penggunaan *omoiyari hyougen* sebanyak 68 data. Dalam data tersebut ditemukan beberapa faktor konteks yang mendasari penggunaan *omoiyari hyougen* antara lain 1) *gender* yaitu tuturan antara pria dengan pria atau wanita dengan wanita, yaitu sebanyak 5 data; 2) *status sosial* yaitu berperan ketika berinteraksi dalam masyarakat dalam lingkup hubungan keluarga, hubungan antar teman, hubungan rekan kerja, hubungan pacar, yaitu sebanyak 27 data; dan 3) *situasi* yaitu memahami konteks/keadaan pembicaraan (場面) dan melakukan tindakan yang sesuai, atau dalam penelitian ini lebih ke arah mengganti tuturan menjadi lebih sopan ketika melakukan *omoiyari* untuk meminta maaf yaitu sebanyak 37 data. Peran serta konteks atau pemahaman akan konteks dalam suatu pembicaraan juga sangat penting karena sangat mempengaruhi dalam penggunaan *omoiyari hyougen*.

### Saran

Penelitian ini membahas tentang penggunaan *omoiyari hyougen* dalam serial animasi *Death Note* karya Tsugumi Ohba. Dalam penelitian ini dibahas tentang

pengertian *omoiyari hyougen*, makna dan fungsi, faktor sosial, serta konteks yang mempengaruhi penggunaan *omoiyari hyougen*. Budaya jepang mengenal budaya empati yang harus dijunjung untuk menghormati orang lain, sehingga diharapkan agar penelitian ini dapat membantu pembelajar bahasa Jepang untuk lebih memahami penggunaan *omoiyari hyougen* dengan baik dan benar agar pada saat berkomunikasi dengan orang lain atau orang Jepang, tahu hal-hal yang boleh dan yang tidak boleh dilakukan demi menjaga hubungan baik dengan orang tersebut. Dalam penelitian ini fungsi komunikasi intuitif pada *omoiyari hyougen* hanya ditemukan 1 kali, sehingga untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat ditemukan hasil data yang lebih baik dan lengkap mengenai fungsi *omoiyari hyougen* dengan sumber data yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Ayu Rahmawati. 2017. "Gambaran Perilaku *Omoiyari* Pada Tokoh Sachi Kouda dalam Film *Umimachi Diary* Karya Sutradara Hirokazu Koreeda". Universitas Brawijaya: Skripsi tidak diterbitkan.
- Benedict, Ruth. 1979. *Pedang Samurai dan Bunga Seruni : Pola-Pola Kebudayaan Jepang*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Chaer, Abdul. 1995. *Sosiolinguistik Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hara, Kazuya. 2006. *The Concept of Omoiyari (altruistic Sensitivity) in Japanese Relational Communication*. IAICS Journal (International Association for Intercultural Communication Studies), vol. 15 (1), hal. 24-32.
- Kindaichi, Haruhiko. 1995. *Nihongo Hyakka-dajiten*. Tokyo: Taishukan-shoten.
- Lebra, Takie Sugiyama. 1976. *Japanese Patterns of Behavior*. Honolulu: University of Hawaii.
- Leech. 1993. *Prinsip-prinsip Pragmatik (Terjemahan M.D.D. Oka)*. Jakarta: UI Press.
- Liliweri, Alo. 2002. *Makna Budaya dalam Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: LKiS Yogyakarta
- Lorani, Yulia Sri. 2014. "Nilai *Omoiyari* yang Tercermin dalam Novel *Madogawa no Totto-chan*". Jurnal Universitas Indonesia, hal. 6. <http://lib.ui.ac.id/naskahringkas/2016-11/S57587-Yulia%20Sri%20Lorani> diakses pada 29 November 2017
- Moleong, Lexy. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhadi, Didik. 2017. "Struktur Teks Karangan Bahasa Jepang: Analisis Pada Karangan Mahasiswa Angkatan 2013". <https://journal.unesa.ac.id/index.php/paramasastra/article/view/1483/998> diakses pada 20 Januari 2020.
- Rachmad, Antonius. 2005. *Pengantar Multimedia*. Yogyakarta: Fakultas Teknik Informatika Universitas Kristen Duta Wacana.
- Rahardi, Kunjana. 2009. *Sosiopragmatik*. Jakarta: Erlangga.
- Saputra, Tito Jordan. 2014. "Pengaruh *Omoiyari* Terhadap Perubahan Sikap tokoh Kaoru Amane pada Film *Taiyou no Uta* Karya Sutradara Norihiro Koizumi". Universitas Brawijaya: Skripsi tidak diterbitkan.
- Sudaryanto. 1988. *Metode Linguistik: Bagian Pertama ke Arah Memahami Metode Linguistik*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Suheri, Agus. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Cianjur: Universitas Suryakencana
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Walija. 1996. *Bahasa Indonesia dalam Perbincangan*. Jakarta: IKIP Muhammadiyah Jakarta Press.
- Yule, George. 1996. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- 俊夫, 中尾. 1997. 社会言語学概論 日本語と英語の例で学ぶ社会言語学. 東京: くろしお出版.
- <https://batch.id/death-note-bd-subtitle-indonesia-batch/> diakses pada 10 Juni 2018.
- [https://deathnote.fandom.com/wiki/Death\\_Note\\_\(anime\)](https://deathnote.fandom.com/wiki/Death_Note_(anime)) diakses pada 20 Januari 2020.
- [https://www.imdb.com/?ref\\_=nv\\_home](https://www.imdb.com/?ref_=nv_home) diakses pada 8 September 2019.
- [https://myanimelist.net/anime/1535/Death\\_Note](https://myanimelist.net/anime/1535/Death_Note) diakses pada 19 Januari 2020.