

**AIMAI NA KOTOBA 「曖昧な言葉」 JENIS POLISEMI 「多義語」 DALAM ANIME NICHIJOU 「日常」 EPISODE 1-15 KARYA ARAWI KEIICHI 「あらゐけいいち」 : KAJIAN SOSIOPRAGMATIK**

**Retno Ega Asyira**

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

[retnoega.21044@mhs.unesa.ac.id](mailto:retnoega.21044@mhs.unesa.ac.id)

**Yovinza Bethvine Sopaheluwakan**

Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

[yovinzabethvine@unesa.ac.id](mailto:yovinzabethvine@unesa.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini mengkaji mengenai *aimai na kotoba* jenis polisemi dalam tindak tutur bahasa Jepang melalui sudut pandang pragmatik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk polisemi berdasarkan kelompok kata dan pemaknaannya serta fungsi sosial dari penggunaan kata polisemi berdasarkan konteks tuturannya. Penelitian ini berupa penelitian kualitatif dengan peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Penelitian ini menggunakan metode observasi non-sistematis dengan teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat untuk pengumpulan data primer serta teknik studi literatur untuk pengumpulan data sekunder. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dikumpulkan melalui sumber primer dan sekunder. Sumber primer berupa serial animasi Jepang berjudul Nichijou karya Arawi Keiichi, data dikumpulkan dari episode 1 hingga 15. Sementara sumber sekunder didapatkan dari jurnal-jurnal terdahulu, artikel, serta buku-buku yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Dari penelitian yang dilakukan, ditemukan beberapa bentuk *aimai na kotoba* jenis polisemi berdasarkan kelompok katanya yaitu [1] *chotto, kekkou*, dan *ippai* dalam kelompok *fukushi*, [2] *Hairu, kiku* dan *tsukeru* dalam kelas kata *doushi*, serta [3] *Sumimasen* dan *mou* dalam kelas kata *kandoushi*. Sementara fungsi sosial yang ditemukan dibagi menjadi dua yaitu fungsi kesopanan dan fungsi keselarasan, antara lain adalah memperhalus ucapan, menjaga batasan privasi, menghindari konfrontasi, memberikan ruang interpretasi, dan lain sebagainya. Serta tujuan tuturan yang didominasi oleh tindak tutur asertif dan direktif.

Kata Kunci : Ambiguitas leksikal, Polisemi, Tindak Tutur, Fungsi sosial

**ABSTRACT**

This research examines *aimai na kotoba*, a type of polysemy in Japanese speech acts from a pragmatic perspective. The purpose of this research is to identify the forms of polysemy based on word groups and their meanings, as well as the social functions of polysemy words based on the context of their utterances. This is a qualitative study with the researcher acting as the key instrument. The research employs a non-systematic observation method with the free conversation observation technique and note-taking technique for primary data collection, while secondary data is gathered through literature study. The data collected in this study comes from both primary and secondary sources. The primary source is a Japanese animated series titled Nichijou, created by Arawi Keiichi, with data collected from episodes 1 to 15. Secondary sources include previous journals, articles, and books relevant to the research.

From the research, several forms of *aimai na kotoba* as polysemy based on their word groups were found, including: [1] *chotto, kekkou*, and *ippai* in the adverb group, [2] *hairu, kiku*, and *tsukeru* in the verb class, [3] *sumimasen* and *mou* in the auxiliary verb class. Meanwhile, the social functions found are divided into two categories: the function of

politeness and the function of harmony. These include softening speech, maintaining privacy boundaries, avoiding confrontation, providing room for interpretation, and others. The speech acts used in this research are dominated by assertive and directive speech acts.

Keywords: Lexical ambiguity, Polysemy, Speech acts, Social function.

## 要旨

この研究は、日本語における多義語の一形態である「曖昧な言葉」を、語用論的視点から分析したものです。本研究の目的は、語群に基づく多義語の形態とその意味、および発話の文脈に基づく多義語の社会的機能を明らかにすることです。本研究は質的研究であり、研究者は主要なデータ収集のための道具としての役割を果たします。本研究では、非体系的な観察法を用い、自由会話参加型の聞き取り技法とメモを取る技法によって一次データを収集し、文献研究によって二次データを収集しました。本研究で得られたデータは、一次データと二次データから収集されました。一次データは、荒井啓一による日本のアニメ「日常」の第1話から第15話までのエピソードから収集され、二次データは、過去の学術誌、記事、関連する書籍から得られました。研究の結果、ポリセミーの形態として、以下のような語群ごとの曖昧な言葉が確認されました。[1] 副詞群における「ちょっと」「けっこう」「いっぱい」、[2] 動詞群における「入る」「聞く」「つける」、[3] 感動詞群における「すみません」「もう」です。また、発話の文脈に基づく社会的機能は、主に2つに分類されました。すなわち、礼儀機能と調和機能であり、これには発言を和らげる、プライバシーの境界を守る、対立を避ける、解釈の余地を与えるなどが含まれます。そして、アサーティブな言動と指示的な言動が支配的な発話の目的。

キーワード: 曖昧な言葉、多義語、発話行為、社会的役目

---

## PENDAHULUAN

Aimai na kotoba merupakan ciri khas linguistik dalam komunikasi masyarakat Jepang yang lahir dari budaya sosial yang menjunjung tinggi harmoni dan menghindari konfrontasi langsung. Konsep ini tercermin dalam pepatah "meletakkan bantal di tengah-tengah," yang menggambarkan upaya untuk menjaga perasaan orang lain dengan penggunaan bahasa yang tidak frontal. Dalam sejarah Jepang, terutama pada masa feodal, ucapan yang tajam dapat berujung pada konsekuensi fatal, sehingga masyarakat mengembangkan kebiasaan berbicara secara tidak langsung atau samar (*aimai*). Hal ini membuat pemahaman konteks dalam percakapan menjadi sangat penting agar tidak terjadi kesalahpahaman.

Frekuensi penggunaan *aimai na kotoba* menjadikan komunikasi dalam bahasa Jepang termasuk ke dalam kategori *high-context communication*. *Aimai* ini terbagi menjadi dua kelompok utama, yaitu homonimi

dan polisemi. Salah satu bentuk polisemi dalam bahasa Jepang dikenal dengan istilah *tagigo* (多義語), yaitu kata yang memiliki lebih dari satu makna. Penggunaan *tagigo* sangat kontekstual, dan bagi pembelajar asing, hal ini menjadi tantangan tersendiri karena memerlukan pemahaman mendalam terhadap situasi dan konteks tutur. Sebagai contoh, kata "*kekko*" dapat berarti "cukup" atau "tidak apa-apa" tergantung pada konteksnya, dan hal ini bisa membingungkan bagi yang belum terbiasa.

Penelitian ini fokus pada penggunaan *aimai na kotoba* jenis *tagigo* dalam anime *Nichijou* karya Arawi Keiichi, terutama pada episode 1 hingga 15. Anime ini dipilih karena genre *slice of life*-nya sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang dan sering menyisipkan penggunaan *tagigo* dalam dialognya. Meskipun belum sepopuler bentuk bahasa lain seperti *keigo* atau *wakamono kotoba*, pemahaman *tagigo* sangat penting karena hampir selalu muncul dalam percakapan sehari-hari. Oleh karena itu,

memahami *aimai na kotoba* menjadi kunci penting bagi pembelajar bahasa Jepang agar dapat memahami makna yang terkandung dalam sebuah tuturan secara tepat.

Atas dasar uraian tersebut, penelitian ini akan mengangkat topik mengenai [1] Bentuk *aimai na kotoba* (曖昧な言葉) jenis *tagigo* (多義語) berdasarkan kelas katanya, [2] Fungsi sosial *aimai na kotoba* (曖昧な言葉) jenis *tagigo* (多義語), serta [3] Jenis tindak tutur ilokusi pada *aimai na kotoba* (曖昧な言葉) jenis *tagigo* (多義語) yang muncul dalam anime *Nichijou* (日常) episode 1-15.

### 1. Sosiopragmatik

Sosiopragmatik adalah cabang dari sosiolinguistik yang memadukan pendekatan sosiolinguistik dan pragmatik untuk mengkaji hubungan antara bahasa, konteks, dan manusia. Sosiolinguistik sendiri merupakan cabang ilmu yang menggabungkan sosiologi dan linguistik untuk mengkaji bahasa dalam konteks sosial. Sementara, pemahaman dasar mengenai pragmatik penting dalam sosiopragmatik, karena pragmatik menelaah makna tuturan berdasarkan konteks situasi dan hubungan antarpener. Berbeda dengan semantik yang fokus pada makna literal, pragmatik mengupas maksud implisit dalam komunikasi melalui pendekatan kontekstual. Tokoh seperti Levinson dan Leech menekankan bahwa pragmatik melibatkan hubungan triadik antara tuturan, konteks, dan pener, sehingga memungkinkan interpretasi makna yang lebih tepat. Dalam sosiopragmatik, faktor sosial seperti tingkat keakraban antarpener turut memengaruhi pemilihan bahasa dan pemahaman tuturan, menjadikannya kajian penting dalam memahami interaksi bahasa dalam kehidupan sosial.

### 2. Tindak Tutur Ilokusi

Tindak tutur ilokusi adalah bentuk tuturan yang mengandung makna eksplisit dan implisit, dengan tujuan mempengaruhi mitra tutur untuk melakukan tindakan tertentu melalui makna yang tidak selalu disampaikan secara langsung. Chaer dan Leoni (2010) menyebutnya bersifat performatif karena menggunakan kata kerja seperti memerintah atau

menawarkan. Searle dalam Rusminto (2009) mengelompokkan tindak tutur ilokusi menjadi lima jenis: asertif (menyatakan atau menyarankan), direktif (meminta atau memerintah), ekspresif (menyatakan perasaan), komisif (berjanji atau menolak), dan deklaratif (menyebabkan perubahan situasi). Sebagai contoh, kalimat 「外の風が強いですね」 atau “Angin di luar kencang, ya” secara eksplisit menginformasikan kondisi cuaca, namun secara implisit meminta mitra tutur menutup jendela, menjadikannya termasuk tindak tutur direktif.

### 3. Konteks Dalam Pragmatik

Saifudin (2019) menyatakan bahwa konteks penting dalam komunikasi karena membantu pener dan mitra tutur memahami maksud secara tepat. Hasegawa (2020) menekankan pentingnya konteks, terutama dalam komunikasi lintas budaya, untuk menghindari kesalahpahaman. Hall (1976) membagi komunikasi menjadi *high-context* (mengandalkan pemahaman bersama, seperti di Jepang) dan *low-context* (mengandalkan informasi eksplisit, seperti di Amerika). Saifudin juga membedakan konteks linguistik (dari tuturan sebelumnya) dan non-linguistik (fisik, psikologis, sosial, dan pengetahuan umum).

### 4. Aimai

*Aimai* merupakan ungkapan samar dalam bahasa Jepang yang maknanya tidak disampaikan secara jelas dan sepenuhnya bergantung pada interpretasi mitra tutur melalui konteks, ekspresi, dan situasi. Semakin dekat hubungan antar pener, semakin tinggi kemungkinan penggunaan *aimai* dan semakin sulit pula makna sebenarnya dipahami. Hal ini kerap menyulitkan pener non-native, dan dapat memicu peristiwa *kuuki yomenai* atau ketidakmampuan memahami situasi.

Shun (2014:26) dalam jurnal skripsi Tria Mamik Kutsyaningsih yang berjudul “TINDAK TUTUR AIMAI HYOUGEN TERHADAP PELANGGARAN PRINSIP KERJASAMA DALAM PERCAKAPAN ORANG JEPANG SEHARI-HARI” (2019), mendefinisikan *aimai* sebagai berikut,

曖昧の「曖」は「暗い」、「昧」は「態度や物事の輪郭がはっきりしない」という意味をあらわす。

Kata “ai” dalam aimai merupakan “gelap (samar)”, sementara “mai” merupakan “sikap atau perilaku dan segala sesuatu yang tidak tampak jelas”

## 5. Polisemi

Ambiguitas dalam bahasa dibagi menjadi tiga tingkat oleh Ulman Pateda (1985): fonetik, leksikal, dan gramatikal. Fokus utama pada ambiguitas leksikal yaitu ketika satu kata memiliki lebih dari satu makna tergantung konteks, terbagi menjadi homonimi dan polisemi. Dalam pragmatik, pemahaman terhadap ambiguitas sangat bergantung pada konteks situasi dan budaya, terutama dalam bahasa Jepang yang kaya akan kata ambigu seperti *tagigo* (polisemi), contohnya *chotto*, *mou*, dan *kekou*.

Polisemi atau *tagigo* dalam bahasa Jepang merujuk pada kata yang memiliki lebih dari satu makna yang saling terkait. Dalam memahami makna polisemi, dibutuhkan tiga langkah menurut Machida dan Momiyama: pengelompokan makna, penentuan makna dasar (*kihongi*), dan deskripsi hubungan antar makna. Proses ini menuntut intuisi linguistik yang tajam dan seringkali sulit bagi penutur non-native karena keterbatasan pemahaman terhadap nuansa bahasa Jepang. Polisemi juga dapat diklasifikasikan berdasarkan kelas katanya, seperti verba (*doushi*), adjektiva (*keiyoushi*), nomina (*meishi*), pronomina (*daimeishi*), numeralia (*suuji*), adverbia (*fukushi*), konjungsi (*setsuzokushi*), dan interjeksi (*kandoushi*). Setiap kelas memiliki karakteristik yang berbeda dalam struktur dan perilakunya dalam kalimat, memperkaya dinamika bahasa Jepang namun juga menambah tantangan dalam pemaknaan, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa kedua.

## 6. Etnografi Komunikasi : Dell Hymes

Teori Etnografi Komunikasi yang dikembangkan oleh Dell Hymes (1974) menekankan pentingnya konteks dalam memahami suatu tuturan melalui delapan

komponen yang dirangkum dalam akronim SPEAKING: *Setting and Scene* (lokasi, waktu, dan suasana emosional atau sosial), *Participants* (penutur, mitra tutur, peran sosial, serta pengaruh budaya dan gender), *Ends* (tujuan sosial, praktis, emosional, retorik, dan kultural dari komunikasi), *Act Sequence* (urutan tindakan komunikasi dan giliran berbicara), *Key* (intonasi, nada, dan ekspresi emosional), *Instrumentalities* (bahasa, media komunikasi, kode verbal dan non-verbal), *Norms* (aturan interaksi dan interpretasi), dan *Genre* (jenis tuturan seperti formal, informal, persuasif, atau ritual). Pendekatan ini memungkinkan analisis komunikasi yang holistik dengan mempertimbangkan aspek sosial, budaya, dan linguistik dalam interaksi verbal.

## 7. Ambiguitas Dalam Fungsi Kesopanan : Hasegawa

Ambiguitas dalam bahasa Jepang telah diterima secara luas sebagai bagian dari budaya komunikasi mereka, yang dipengaruhi oleh norma kesantunan dan sikap sosial masyarakat. Hasegawa (2020) menjelaskan bahwa ambiguitas ini berakar dari tiga kategori kesantunan menurut Lakoff (1975), yakni formalitas (menjaga jarak untuk menunjukkan sopan santun), rasa hormat (memberi pilihan interpretasi kepada lawan bicara untuk menghindari beban emosional), dan persahabatan (menunjukkan simpati). Sikap merendah menjadi bentuk ambiguitas yang menunjukkan kerendahan hati dan upaya untuk tidak menonjolkan pendapat pribadi, sedangkan sikap pengendalian diri tercermin dalam norma *jishuku*, di mana individu secara sukarela menyesuaikan diri tanpa perintah langsung, seperti yang terlihat saat wafatnya Kaisar Hirohito tahun 1989. Ambiguitas, dalam konteks ini, bukanlah kekurangan, melainkan strategi sopan santun yang terintegrasi dalam budaya Jepang.

## 8. Ambiguitas Dalam Keselarasan Masyarakat : Rini

Masyarakat Jepang sangat menjunjung tinggi nilai harmoni, yang berakar dari ajaran Zen dan konsep *Wa* (和), di mana menjaga keseimbangan dengan alam dan sesama menjadi bagian penting dari kehidupan. Rini (2017) menyatakan bahwa ajaran Zen

mengedepankan ketenangan, kesederhanaan, dan keindahan sebagai bentuk harmoni, sedangkan *Wa* menekankan pentingnya menghindari pemaksaan pendapat demi stabilitas sosial. Nilai-nilai ini turut melatarbelakangi munculnya ambiguitas dalam bahasa Jepang, yang digunakan sebagai cara untuk tidak menyampaikan sesuatu secara langsung demi menghindari konfrontasi dan menjaga hubungan antarindividu. Sebagai masyarakat yang berorientasi pada kelompok, masyarakat Jepang menghindari konflik dan sangat memperhatikan perasaan serta posisi lawan bicara. Dalam konteks ini, ambiguitas memiliki lima fungsi sosial utama: sebagai bentuk kesopanan, cara menghargai orang lain, wujud pengendalian diri, sarana menjaga keharmonisan, serta memberi ruang interpretasi kepada mitra tutur.

## 9. Anime Nichijou

Anime (アニメ) adalah animasi khas Jepang yang berasal dari pemendekan kata *Animeeshon* (アニメーション). Meskipun sering disebut sebagai genre, anime lebih merupakan media produksi dengan format beragam dan jangkauan global. Rayna Denison mengutip Ian Codry bahwa anime tidak hanya produk lokal Jepang, tapi juga fenomena budaya global. Salah satu contoh populer adalah *Nichijou* (日常), adaptasi dari manga karya Arawi Keiichi yang bergenre komedi *slice of life*. Setelah sukses secara komersial, manga ini diadaptasi oleh Kyoto Animation menjadi serial anime berdurasi 24 menit per episode dengan total 26 episode, dan mendapat rating tinggi serta sambutan positif dari penonton.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk memahami fenomena sosial dari perspektif partisipan, dengan tujuan menggambarkan kondisi atau situasi objek penelitian secara mendalam. Menurut Sugiyono (2014) dan Creswell, penelitian kualitatif cocok untuk menganalisis masalah manusia dan sosial, dengan hasil berupa deskripsi data. Dalam penelitian ini, metode deskriptif dipilih karena dianggap paling sesuai untuk mengungkapkan data penelitian yang bersifat kualitatif.

Sumber data penelitian terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari serial anime *Nichijou* (日常) episode 1-15, yang merupakan anime komedi slice of life karya Arawi Keiichi. Anime ini menggambarkan kehidupan sehari-hari dengan banyaknya penggunaan *aimai na kotoba* (kata-kata ambigu), seperti "dajoubu" dan "chotto". Sumber data sekunder diperoleh dari literatur terkait, termasuk jurnal, buku, dan artikel yang relevan dengan topik penelitian. Data sekunder ini digunakan untuk memperkuat analisis yang dilakukan.

Peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam penelitian ini dan menggunakan metode observasi untuk mengumpulkan data. Observasi dilakukan dengan memanfaatkan panca indera, terutama pengelihatian dan pendengaran, mengingat objek yang diamati adalah tuturan dalam serial animasi. Peneliti juga menggunakan teknik simak, yang melibatkan penyimak tuturan dalam anime, serta teknik lanjutan seperti teknik catat untuk mencatat temuan yang relevan. Data sekunder dikumpulkan melalui studi literatur untuk memberikan konteks dan referensi tambahan.

Dalam analisis data, peneliti menggabungkan teknik analisis wacana dan naratif. Analisis wacana, yang diperkenalkan oleh Foucault, berfokus pada bagaimana bahasa membentuk struktur sosial dan realitas, sedangkan analisis naratif menyajikan data dalam bentuk teks narasi untuk memudahkan pemahaman pembaca. Triangulasi data juga diterapkan untuk meningkatkan validitas hasil penelitian, dengan memanfaatkan berbagai sumber dan metode analisis untuk meminimalkan bias dan memastikan akurasi data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menjawab rumusan masalah pertama, peneliti menggunakan klasifikasi kelas kata untuk membedakan ciri dalam struktur dan perilakunya dalam kalimat pada polisemi. Terdapat 3 kelas klasifikasi data bentuk *aimai na kotoba* jenis polisemi yang muncul di dalam *anime nichijou* episode 1-15 karya Arawi Keiichi yaitu adverbia (*fukushi*) yang terdiri dari *chotto*, *kekkou*, dan *ippai*. Selanjutnya verba (*doushi*) yang terdiri dari *hairu*, *kiku* dan *tsukeru*.

Terakhir interjeksi (*kandoushi*) *sumimasen* dan *mou*. Data yang ditemukan berjumlah 22 data, namun yang akan dianalisis hanya 3 data, untuk mewakili masing-masing kelas.

### [1] Chotto (Polisemi adverbial)

桜井先生 : “ごめんなさい、ちょっと聞こえなかったからもう一度。。。“

Bu Guru Sakurai : “Maaf, aku **tidak terlalu** bisa mendengarnya, bisa tolong ulang...”

(Episode 4 : 04.49-05.16)

Tuturan di atas muncul ketika Bu Sakurai tidak dapat mendengar gumaman siswanya. **Chotto** yang memiliki *kihongi* “sedikit” atau “sebentar” dan *kikoenai* yang memiliki arti “tidak bisa mendengar”, jika keduanya ditranslasikan secara literal akan menjadi “sedikit tidak bisa mendengar”, sementara jika mempertimbangkan padanan katanya dalam Bahasa Indonesia kata “**sedikit tidak**” dapat ditranslasikan menjadi “**tidak terlalu**”. Dari uraian tersebut didapat **makna perluasan chotto** yaitu “**tidak terlalu**”. Berdasarkan uraian tersebut jika dilihat berdasarkan klasifikasi fungsi *chotto* menurut Sunagawa (1998) maka termasuk kedalam fungsi 程度のやわらげ atau memperhalus ucapan akan permintaan penutur terhadap mitra tutur untuk kembali mengulangi ucapannya lagi.

### [2] Hairu (Polisemi verba)

桜井先生 : “今朝私のげた箱には弥勒菩薩が入っていました。”

Bu Guru Sakurai : “Pagi ini ada yang **memasukkan** patung Buddha di kotak sepatu saya”

(Episode 1 : 16.04-10.08)

Berdasarkan *weblio jiten*, *hairu* memiliki makna dasar ある区切られた空間の外から中へ移り進む atau masuk kedalam suatu ruangan tertentu. sementara *takoboto nihongo jisho* juga menyebut hal serupa, yaitu mengartikan *hairu* sebagai “masuk”. Sehingga dapat ditetapkan bahwa makna dasar atau *kihongi* dari *hairu* adalah masuk.

“*Hairu*” dalam data tersebut berubah menjadi bentuk progresif “*haitteru*”. Tuturan tersebut menggunakan makna perluasan *hairu* yaitu “**mengandung**”. Tuturan tersebut muncul ketika Nano menjelaskan kepada profesor mengapa sesekali harus makan ikan. *Hairu* dalam situasi tersebut digunakan untuk menjelaskan hubungan antara “*eiyou*” atau nutrisi dan “*sakana*” atau ikan. Sehingga padanan kata yang paling cocok dengan situasi tersebut adalah “**mengandung**” karena nutrisi berada di dalam ikan, yaitu berkaitan dengan makna dasar *hairu* “masuk”.

### [3] Mou (Polisemi interjeksi)

祐子 : “そう。。。似てるじゃん、だって一字しか違わないし。”

Yuuko : “Benar...soalnya mirip sih, Cuma beda satu kanji saja”

みお : “だからって。。。もういいよこれで。。。“

Mio : “Makanya, kan!...**Ya sudahlah**, ini juga tidak apa-apa”

(Episode 14 : 15.07-15.11)

*Mou* merupakan bagian dari kelompok *fukushi* (副詞) atau adverbial. Umumnya *mou* digunakan untuk menerangkan *Gen ni, aru jitai ni tachiiiteirusama* (現に、ある事態に立ち至っているさま) yaitu menerangkan situasi yang sedang atau telah terjadi sehingga dapat diterjemahkan sebagai “sudah” atau *Ato mawazuka no jikande, aru jitai ni narusama* (あとわずかの時間で、ある事態になるさま) yaitu menerangkan situasi yang akan terjadi dalam waktu singkat atau bisa diartikan “sebentar lagi”. namun *mou* jika diucapkan dengan nada tertentu dapat digolongkan kedalam interjeksi atau *kandoushi*. *Mou* sebagai *kandoushi* berfungsi untuk mengungkapkan ekspresi jengah dan tidak memiliki arti yang pasti.

Tuturan yang muncul dalam situasi di atas juga menggunakan fungsi *mou* sebagai *kandoushi*.

tuturan ini muncul dalam situasi ketika Mio sudah tidak memiliki tenaga lagi untuk berargumen sehingga ia lebih memilih untuk membiarkan saja apa yang sudah terjadi. Berdasarkan konteks tersebut bahwa “*mou*” dalam tuturan tersebut mengindikasikan ekspresi lelah atau sudah menyerah dengan suatu keadaan tertentu, sehingga dalam konteks ini *kandoushi* “*mou*” diterjemahkan sebagai “**ya sudahlah**”.

Kemudian untuk menjawab rumusan masalah dua dan tiga, peneliti menggunakan teori etnografi komunikasi yang dikembangkan oleh Dell Hymes untuk mengamati aspek-aspek yang elandasi sebuah konteks tuturan dan teori tindak tutur ilokusi yang dikembangkan oleh Searle untuk menentukan tujuan suatu tuturan. Terdapat 8 data *aimai na kotoba* jenis polisemi dalam *anime nichijou* episode 1-15 karya Arawi Keiichi, namun hanya sejumlah 3 data yang akan dianalisis untuk mengamati fungsi sosial serta tujuan tuturan dari penggunaan *aimai na kotoba* jenis polisemi dalam suatu tuturan.

生徒 1 : “だ~る~ま~さん~が転んだ!”

Siswa 1 : “Da~Ru~Ma~ terjatuh!”

生徒 2 : “もうやめませんか。”

Siswa 2 : “Kau **belum** mau mengakhiri permainannya?”

(Episode 4 : 11.40-11.49)

Konteks	
<i>Setting and Scene</i>	Waktu : Sore hari Tempat : Di Belakang Gedung sekolah Situasi : Seorang siswa mengajak temannya untuk mengakhiri permainan Daruma
<i>Participant</i>	Siswa 1 dan Siswa 2
<i>Ends</i>	Mengajak untuk mengakhiri permainan (direktif)

<i>Act Sequences</i>	Tindakan awal : Dua orang siswa sedang memainkan permainan Daruma Tindakan utama : Siswa 2 mengajak siswa 1 untuk mengakhiri permainan Tindakan akhir : Keduanya mengakhiri permainan
<i>Key</i>	Nada dan gaya bicara : Informal Situasi emosional : Sungkan Intonasi : Datar
<i>Instrumentalities</i>	Bentuk bahasa : Sopan Saluran komunikasi : tatap muka Ekspresi : Sungkan
<i>Norm of Interaction and Interpretation</i>	Percakapan informal antar teman
<i>Genre</i>	Dialog dalam pertemuan sosial informal

Interpretasi tujuan tuturan:

*Mou* dalam situasi tutur ini menunjukkan sesuatu yang hampir melampaui batas. Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa *Mou* diucapkan dengan nada dan ekspresi datar serta diikuti kalimat “*yamemasenka*” digunakan sebagai ekspresi teguran halus. Dalam konteks ini berupa teguran bahwa mereka berdua sudah terlalu lama memainkan permainan daruma. “*Yamemasenka*” juga berperan untuk semakin memperhalus teguran dengan menggunakan bentuk tawaran dibandingkan dengan langsung menggunakan bentuk ajakan atau teguran yang frontal. Bentuk tawaran tersebut digunakan dengan berbagai alasan, dalam konteks ini kalimat tersebut bertujuan agar tidak menyinggung teman lain yang masih terlihat bersemangat memainkan permainan daruma meskipun sudah banyak yang pergi meninggalkan permainan. Kemudian jika dilihat berdasarkan tujuan tuturannya maka tuturan ini termasuk ke dalam tuturan **ilokusi direktif** karena mengandung makna ajakan dan teguran

agar orang tersebut mau melakukan sesuai dengan yang diharapkan penutur.

Fungsi sosial :

Berdasarkan interpretasi di atas, dapat disimpulkan bahwa tuturan mou dalam situasi tersebut berhubungan dengan fungsi kesopanan yaitu dengan tetap **memperhatikan pendapat orang lain** dengan menggunakan kalimat tawaran untuk mengajak seseorang melakukan sesuatu serta fungsi keharmonisan yaitu untuk **menjaga perasaan orang lain** karena selain mengandung ajakan tuturan tersebut juga mengandung teguran.

桜井先生 : “すごい！今度見せてください。”

Bu Guru Sakurai : “Hebat sekali! Kapan-kapan tunjukkan padaku ya”

みお : “いや、それはちょっと。。。”

Mio : “Tidak, itu bagaimana ya...”

(Episode 5 : 18.29-18.44)

Konteks	
<i>Setting and Scene</i>	Waktu : Siang hari Tempat : Di ruang kelas, saat jam pergantian pelajaran Situasi : Bu Sakurai ingin melihat gambar milik Mio
<i>Participant</i>	Mio dan Bu Sakurai
<i>Ends</i>	Menolak memperlihatkan gambarnya (Asertif)
<i>Act Sequences</i>	Tindakan awal : Bu Sakurai meminta Mio memperlihatkan gambarnya Tindakan utama : Mio merasa keberatan untuk hal tersebut

	Tindakan akhir : Mio melakukan penolakan secara implisit
<i>Key</i>	Nada dan gaya bicara : Ringan Situasi emosional : Canggung, sungkan Intonasi : Canggung
<i>Instrumentalities</i>	Bentuk bahasa : Sopan Saluran komunikasi : tatap muka Ekspresi : Canggung, sungkan
<i>Norm of Interection and Interpretation</i>	Percakapan informal, jarak sosial sebagai guru dan murid
<i>Genre</i>	Dialog dalam pertemuan sosial informal

Interpretasi tujuan tuturan :

Berdasarkan analisis konteks pada tabel diatas dapat dilihat bahwa ungkapan *chotto* dalam konteks tersebut memiliki tujuan penolakan. Hal tersebut dapat dilihat melalui nada bicara Mio yang terlihat canggung dan keberatan untuk menunjukkan gambarnya pada Bu Sakurai. Selain dari nada bicara, ekspresi Mio pun menyiratkan perasaan sungkan dan keberatan melalui senyum canggungnya. Lalu gesture Mio yang mengarahkan telapak tangan ke luar di di depan dada seolah mengisyaratkan sebuah penolakan meskipun tidak disampaikan secara langsung. Kemudian jika dilihat berdasarkan tujuan tuturannya, tuturan ini termasuk ke dalam tuturan **ilokusi asertif** karena menyatakan suatu penolakan.

Fungsi Sosial :

Fungsi ungkapan ambigu *chotto* dalam tuturan tersebut berkaitan dengan fungsi sosial, kesopanan, yaitu perasaan **menghargai dan menghormati orang lain meskipun tidak berkenan atau ingin menolak permintaan orang tersebut**. Selain itu berkaitan dengan fungsi keharmonisan yaitu **tidak melakukan**

penolakan secara frontal dan membiarkan orang lain memahami maksud tuturan dengan sendirinya.

みお : “え。。。無料で結構です。”

Mio : “Ehm...gratis aja deh **tidak apa-apa.**”

お客様 : “ラッキー!”

Pelanggan : “Beruntung!”

(Episode 9 : 21.10-21.34)

Konteks	
<i>Setting and Scene</i>	Waktu : Sore hari Tempat : Di kedai daifuku ketika Mio sedang kerja paruh waktu Situasi : Mio tidak tahu harga daifuku ketika ada pelanggan dan tidak bisa bertanya kepada pemilik kedai
<i>Participant</i>	Mio dan Pelanggan
<i>Ends</i>	Memberi izin untuk mengambil daifuku
<i>Act Sequences</i>	Tindakan awal : Pelanggan datang ingin membeli daifuku Tindakan utama : Mio tidak tahu harganya dan pemilik kedai malah ditangkap polisi Tindakan akhir : Mio memberikan daifukunya secara gratis
<i>Key</i>	Nada dan gaya bicara : sopan Situasi emosional : kebingungan Intonasi : Datar sedikit turun
<i>Instrumentalities</i>	Bentuk bahasa : Kasual Saluran komunikasi : tatap muka Ekspresi : Bingung, pasrah

<i>Norm of Interection and Interpretation</i>	Percakapan informal, jarak sosial sebagai penjual dan pembeli
<i>Genre</i>	Dialog dalam pertemuan sosial informal

Interpretasi tujuan tuturan:

Berdasarkan analisis konteks pada tabel diatas, ungkapan *kekkou* dalam situasi tersebut dapat berperan sebagai ungkapan memperbolehkan atau memberi izin. Tuturan tersebut terjadi ketika Mio tidak tahu harga daifuku yang sedang ditanyakan oleh pembeli karena pemilik kedai daifuku sedang berurusan dengan polisi. Dari kolom *act sequence* dapat dilihat bahwa ungkapan *kekkou* muncul bersamaan dengan kata “*muryou*” yang terjadi setelah pelanggan menanyakan harga dari daifuku. Selain itu, meskipun dalam suasana informal Mio tetap menggunakan bahasa yang cukup sopan sebab interaksi disini terjadi antara penjual dan pembeli yang tentu saja tidak memiliki hubungan yang akrab seperti teman. Kemudian berdasarkan ekspresi dan intonasi yang cenderung datar dapat disimpulkan bahwa Mio sebagai penutur dalam keadaan tidak tahu harus berbuat apa. Sehingga dalam konteks ini kalimat “*muryou de kekkou desu*” dapat diinterpretasikan sama seperti dalam kalimat “*muryou de ii desu*”, atau sederhananya “*kekkou*” menjadi ungkapan yang lebih sopan untuk menggantikan “*ii*” dalam menunjukkan ungkapan “boleh” atau “tidak apa”. Berdasarkan tujuan tuturannya, tuturan tersebut tergolong ke dalam tindak tutur **ilokusi asertif** karena mengandung pernyataan untuk memperbolehkan pembeli membawa daifuku tanpa membayar.

Fungsi sosial:

Dari interpretasi, makna dari *kekkou* dapat dihubungkan dengan fungsi yang menunjukkan kesopanan dalam cara berkomunikasi dengan pelanggan atau dengan orang yang memiliki hubungan yang tidak akrab. Kata *kekkou* memberi kesan lebih halus dan ramah, serta **memberikan ruang interpretasi terhadap mitra**

tutur untuk dapat menyesuaikan dengan konteks yang saat itu dibahas yaitu daifuku.

## PENUTUP

## KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti, peneliti berhasil menemukan 3 macam *aimai na kotoba* jenis polisemi dalam Anime Nichijou Episode 1-15 karya Arawi Keiichi. 3 macam polisemi berdasarkan kelas katanya, yaitu adverbial (fukushi), verbal (doushi), dan Interjeksi (kandoushi).

Sementara untuk fungsi sosialnya, secara garis besar fungsi sosial *aimai na kotoba* jenis polisemi memiliki dua fungsi sosial yaitu fungsi sosial kesopanan dan fungsi sosial keselarasan. Kedua fungsi tersebut secara umum berhubungan dengan norma bermasyarakat, budaya yang berkembang di antara masyarakat, serta aspek historis. Fungsi-fungsi polisemi yang bersifat *aimai* tersebut antara lain adalah untuk memperhalus perkataan atau permintaan, menjaga perasaan lawan bicara, menghindari konfrontasi, menjaga batasan privasi, dan memberi ruang interpretasi.

Kemudian berdasarkan tujuan tuturannya, tuturan pada temuan data didominasi oleh tuturan direktif dan asertif. Tuturan direktif berupa penolakan, teguran dan permintaan. Sementara tuturan asertif berupa pernyataan, memberi izin, dan menyampaikan opini.

## SARAN

Peneliti menyadari bahwa masih ada banyak kekurangan dalam penelitian ini karena keterbatasan wawasan yang dimiliki oleh peneliti serta kurangnya referensi terutama yang membahas fungsi sosial kata ambigu jenis polisemi secara utuh. Peneliti memiliki harapan supaya semakin banyak peneliti yang dapat mengembangkan penelitian yang relevan dengan penelitian ini agar penelitian dengan topik terkait dapat semakin sempurna.

Selain itu data yang ditemukan dalam sumber primer penelitian sangat terbatas dan kurang beragam. Untuk pembuktian fungsi sosial serta makna polisemi sebaiknya dilakukan dengan metode sebar angket atau interview dengan responden native speaker Jepang sehingga didapatkan hasil yang lebih valid dan beragam.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Arikunto, Suharsimi. 2020. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul, Leonie Agustia. 2014. *Sosiolinguistik*. Jakarta. Rineka Cipta
- Denison, Rayna. 2015. *Anime: A Critical Introduction*. London. Bloomsbury.
- Leech, Geoffrey. 1993. *Prinsip-prinsip Pragmatik*. Jakarta. UI-Press.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung. Alfabeta.

### JURNAL

- Adnyani, Kadek Eva Krishna. 2014. *Kuuki Yomenai: The Importance of Understanding Meaning Ambiguity in Japanese*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Hasegawa, Hiroshi. 2020. *Japanese Linguistic Ambiguity*. University of Tasmania.
- Kutsiyaningsih, Tria Mamik. 2019. *Tindak Tutur Aimai Hyougen Terhadap Pelanggaran Prinsip Kerjasama Dalam Percakapan Orang Jepang Sehari-hari*. Universitas Brawijaya.
- Rini, Elizabeth Ika Hesti Aprilia Nindia. 2017. *Karakteristik Masyarakat Jepang*. Universitas Diponegoro.
- Saifudin, Akhmad. 2018. *KONTEKS DALAM STUDI LINGUISTIK PRAGMATIK*. Publikasi DINUS.
- Suaibah, Ai. 2016. *POLISEMI DALAM SURAT KABAR MEDIA INDONESIA RUBRIK POLITIK DAN IMPIKASINYA PADA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DI SMP*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Suyana, Yayan. *Analisis Pragmatik Adverbial Kekkou Dan Verba Sumimasen Bahasa Jepang*. Universitas Gadjah Mada.