

DEIKSIS RUANG DALAM ANIME TORADORA! KARYA YUYUKO TAKEMIYA

Aritos Gama Atala Devan Safa

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

aritosgama.20020@mhs.unesa.ac.id

Rusmiyati

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

rusmiyati@unesa.ac.id

ABSTRACT

Deixis is a word whose meaning changes according to the context. Deixis used in the anime Toradora! is quite interesting to study because there are many types of deixis spoken by characters. Spatial deixis is the one of the many types of deixis that exist. The purpose of this research is to describe the types of spatial deixis and references to spatial deixis in the anime Toradora! by Yuyuko Takemiya. The method used in this research is descriptive qualitative. The data source used is in the form of speech between characters that contain spatial deixis. The data collected from the episodes of Toradora! are 82 data, which divided into 2 categories, namely spatial deixis and spatial deixis reference. Spatial deixis is divided into 4 types, which are 27 data of demonstrative deixis, 12 data of locative deixis, 30 data of modal deixis, 13 data of directional deixis, and spatial deixis reference which consist of 28 data of exophoric reference, 54 data of endophoric reference. Endophoric reference is further divided into 2 types, namely 30 data of anaphora type of endophoric data, and 24 data of cataphoric type of endophoric data.

Keywords : *Deixis, Spatial Deixis, Reference*

要旨

直示には文脈によって変化する言葉である。本アニメ「とらドラ！」で使われる直示は、キャラクターが話す直示に多くの種類があるため、研究上で非常に興味深い。空間直示は、数多く存在する直示の種類の一つである。本研究の目的は、竹宮ゆゆこのアニメ「とらドラ！」における空間直示の種類と空間直示の言及を記述することである。使用するデータの原は、キャラクターの会話で使われる空間直示である。アニメ「とらドラ！」の 99 エピソードから収集されたデータは 82 件であり、空間直示と空間直示の言及という 2 つのカテゴリーに分類される。空間直示は、27 件の指示的直示、12 件の位置的直示、30 件の様相的直示、13 件の方向的直示の 4 つ種類に分けられ。空間直示の言及は 2 つ種類であり、エキソフォリックとエンドフォリックである。空間直示の言及は、28 件のエキソフォリック、54 件のエンドフォリックである。さらに、エンドフォリックは 2 つ種類にわけられ、30 件のアナフォラと 24 件のカタフォラである。

キーワード : 直示、空間直示、言及

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang kompleks dan menarik untuk diteliti. Karya-karya sastra atau hiburan Jepang seperti anime, drama, dan musik telah menjadi bagian penting dari kebudayaan Jepang karena di jaman ini karya sastra dan hiburan Jepang semakin digemari oleh negara-negara asing pasca pandemi yang terjadi beberapa tahun yang lalu. Dibandingkan sepuluh tahun terakhir, hiburan Jepang kini semakin populer

bahkan aplikasi streaming terkenal seperti Netflix pun kini menyediakan tayangan serial animasi Jepang hingga memproduksi sendiri. Penelitian ini mengungkap salah satu karya sastra atau hiburan Jepang yaitu anime. Anime yang berjudul "Toradora!" (2008) karya Yuyuko Takemiya menjadi karya yang menarik perhatian peneliti karena penggunaan bahasa Jepang yang unik serta melibatkan penggunaan Deiksis yang sering dipakai di anime tersebut.

Toradora! Adalah adaptasi anime dari serial novel ringan Jepang karya milik Yuyuko Takemiya

dengan ilustrasi yang dikerjakan oleh Yasu. anime ini terdiri dari sepuluh novel yang telah dirilis sejak 10 Maret 2006 hingga 10 Maret 2009, diterbitkan oleh ASCII Media Works yang merupakan salah satu penerbit dan perusahaan terkenal asal Jepang.

Judul *Toradora!* diambil dari nama dua tokoh utama yaitu Aisaka Taiga dan Takasu Ryuuji. Nama Taiga sendiri merupakan kata serapan bahasa Jepang yang diambil dari bahasa Inggris yaitu “Tiger” yang memiliki arti Harimau, yang mana Harimau dalam bahasa Jepang disebut tora (とら). Ryuuji dalam bahasa Jepang memiliki arti “Anak Naga”, kata Naga dalam bahasa Inggris disebut dragon, yang mana dragon dalam kata serapan bahasa Jepang adalah doragon (ドラゴン).

Pragmatik adalah cabang linguistik yang mempelajari hubungan antara bahasa dan konteks dan struktur bahasa secara eksternal. Pragmatik sebagai bidang ilmu mandiri memiliki lima cabang kajian, yaitu deiksis, implikatur, praanggapan, tindak tutur, dan struktur wacana. Diantara cabang kajian tersebut deiksis merupakan salah satu unsur yang paling sering digunakan dalam percakapan sehari-hari. Menurut Koizumi (1993:280) deiksis terbagi menjadi lima, salah satunya adalah deiksis yang digunakan untuk kata ganti penunjuk tempat ataupun ruang. Sebagai contoh di dalam kalimat “ambilkan buku yang berada di atas lemari itu” kata “di atas” sebagai kata penunjuk menjelaskan bahwa penutur memberitahu posisi buku yang berada di atas lemari.

Dalam kehidupan sehari-hari deiksis ruang digunakan dan diucapkan. sebagai contoh dalam bahasa Indonesia penggunaan kata di sini, di situ, dan di sana. Tetapi tidak semuanya yang berhubungan dengan lokasi, tempat, maupun ruang termasuk ke dalam deiksis ruang. Hal ini memicu rasa ingin tahu penulis dan meneliti lebih jauh tentang deiksis khususnya deiksis ruang, apa saja yang termasuk di dalam dan bagaimana referensinya. Oleh karena itu penulis akan menggunakan anime yang berjudul *Toradora!* sebagai sumber data untuk penelitian ini karena dirasa di dalamnya terdapat beragam ungkapan-ungkapan deiksis ruang yang akan menjadi pokok bahasan di penelitian ini.

METODE

Penelitian ini merujuk pada jenis penelitian deskriptif kualitatif. Dengan metode kualitatif, peneliti melakukan penelitian yang akan menghasilkan sejumlah data tertulis. Data yang terkumpul nantinya akan dianalisa dan digolongkan lebih lanjut.

Sumber data untuk penelitian ini diambil dari anime yang berjudul *Toradora!* karya milik Yuyuko Takemiya. Sumber data tersebut berupa kumpulan potongan dialog atau tuturan para tokoh di dalam anime tersebut yang mana sesuai dengan kajian pragmatik yang sering mengambil data berbentuk

tuturan lisan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga anime yang berjudul *Toradora!* karya milik Yuyuko Takemiya dirasa cocok karena mengusung tema kehidupan sehari-hari di sekolah yang mana terdapat banyak tuturan yang terjadi saat berada di sekolah maupun di luar sekolah.

Data yang akan diambil oleh peneliti merupakan kumpulan potongan dialog yang mengandung deiksis ruang yang dituturkan oleh tokoh dari anime tersebut. Data akan dimuat dan diklasifikasikan dalam bentuk tabel yang mana memuat data beserta detail klasifikasi Referensi tersebut.

Teknik analisis data merupakan cara yang dilakukan untuk menganalisis objek penelitian. Dapat diartikan bahwa tahap analisis data ini adalah tahap dimana data yang dikumpulkan akan diuraikan lebih lanjut dan diklasifikasikan. Menurut Miles dan Huberman (2014), ada tiga tahapan analisis data kualitatif, yaitu reduksi data, data display, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Berdasarkan pandangan tersebut maka penelitian ini akan dilakukan dengan tahapan-tahapan berikut:

1. Pengumpulan data

Saat peneliti sedang melakukan proses pengumpulan data, peneliti dapat melakukan analisis data di waktu yang sama. Data ini merupakan data yang bersifat mentah dan tidak bisa langsung menarik kesimpulan dari data tersebut.

2. Reduksi data

Tahapan reduksi adalah tahapan dimana peneliti akan melakukan pemilahan, pemfokusan dan penyederhanaan data mentah yang diperoleh. Tahapan ini digunakan agar fokus data tetap relevan dengan penelitian ini yaitu berfokus pada tuturan yang mengandung unsur deiksis ruang. Dengan tahapan ini penelitian ini bisa menjadi lebih terarah dan memudahkan peneliti dalam memproses data yang telah diperoleh. Data tersebut akan diberi kode untuk memudahkan dalam tahapan-tahapan analisis berikutnya. Contoh kode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah “*Toradora* 01 – 00:13:25”. Kode tersebut berisikan informasi yang ada pada anime tersebut. *Toradora* merupakan judul dari anime yang diteliti pada penelitian ini, angka 01 menunjukkan episode di mana data tersebut diperoleh, dan dilanjutkan dengan 00:13:25 yang menunjukkan bahwa tuturan tersebut berada pada menit ke-13 dan detik ke-25. Jadi, “*Toradora* 01 – 00:13:25” berarti tuturan tersebut diambil dari anime *Toradora!* pada episode 1, pada waktu menit ke-13 dan detik ke-25.

3. Data display

Data display atau bisa disebut penyajian data adalah tahap dimana data telah direduksi akan dipilih dan dianalisis sesuai dengan rumusan masalah yang ada. Artinya, data yang sudah direduksi sebelumnya akan dianalisis lebih lanjut dan dijabarkan sesuai rumusan masalah yang ada berdasarkan teori yang dikemukakan.

4. Penarikan Kesimpulan

Dari data yang sudah direduksi dan disajikan, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan pedoman kajian pustaka. Peneliti menarik kesimpulan dari semua data yang telah dianalisis untuk memperoleh hasil yang akurat. Hasil yang diperoleh harus akurat dan sesuai dengan kajian pustaka agar dapat menjawab rumusan masalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang diambil dari tuturan antar tokoh pada anime Toradora! episode 1 sampai 7 yang mengandung deiksis ruang, terdapat 82 data deiksis ruang beserta referensinya berdasarkan dengan teori yang digunakan. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terhadap 82 data yang mengandung deiksis ruang dalam anime Toradora! karya Yuyuko Takemiya episode 1 hingga 7, diperoleh temuan yang menunjukkan bahwa penggunaan deiksis ruang sangat beragam dan berkorelasi kuat dengan konteks percakapan antar tokoh dalam narasi.

Deiksis ruang diklasifikasikan ke dalam empat kategori: demonstratif, lokatif, modal, dan direksional. Dari keseluruhan data, ditemukan bahwa jenis deiksis modal merupakan jenis yang paling sering muncul, yaitu sebanyak 30 data, terdiri dari kata *こんな* yang berjumlah 14 data, *そんな* yang berjumlah 9 data, dan *あんな* yang berjumlah 7 data. Seringnya muncul kata deiksis modal ini menunjukkan bahwa tokoh-tokoh dalam anime banyak menggunakan ekspresi yang menunjuk pada keadaan atau situasi tertentu, yang cenderung bersifat subjektif dari sudut pandang penutur.

Jenis deiksis selanjutnya yang juga sering muncul adalah Deiksis demonstratif, yaitu *これ* yang berjumlah 10 data, *それ* yang berjumlah 11 data, dan *あれ* yang berjumlah 6 data, berjumlah 27 data secara keseluruhan. Penggunaan deiksis demonstratif ini menunjukkan bahwa banyak percakapan antar tokoh yang mengarah pada objek secara langsung maupun tidak langsung. Untuk deiksis lokatif dan ditemukan *ここ* yang berjumlah 5 data, *そこ* yang berjumlah 4 data, dan *あそこ* yang berjumlah 3 data. Untuk deiksis direksional ditemukan *こちら* atau *こっち* sejumlah 6 data, *そ*

ちら atau *そっち* yang berjumlah 3 data, dan *あち* *ら* atau *あっち* yang berjumlah 4 data. Keempat jenis deiksis ini tetap memberikan kontribusi terhadap penunjukan dan penggambaran interaksi antar tokoh, penunjukkan tempat semacam sekolah, rumah, lingkungan, maupun situasi khusus di sekitar mereka.

Adapun analisis terhadap referensi dari masing-masing deiksis ruang merujuk pada teori dari Lubis, yang membedakan referensi menjadi dua jenis utama yaitu eksofora dan endofoara. Dari total 82 data, sebanyak 53 data tergolong ke dalam referensi endofoara, dengan rincian sebanyak 29 data yang termasuk ke dalam referensi endofoara jenis anafora (rujukan pada tuturan sebelumnya) dan sebanyak 24 data termasuk ke dalam referensi endofoara jenis katafora (rujukan pada tuturan sesudahnya). Sementara itu, 29 data lainnya tergolong sebagai referensi eksofora, yaitu deiksis yang referensinya merujuk pada objek atau situasi di luar konteks atau di luar dari percakapan dan tidak tertulis.

Banyaknya Referensi yang ada menunjukkan bahwa deiksis ruang dalam anime Toradora! digunakan untuk memperjelas hubungan antar tuturan dan memahami makna kata ganti tersebut berdasarkan informasi yang sudah atau akan disampaikan. Hal ini memperkuat pandangan bahwa deiksis tidak bisa berdiri sendiri, melainkan sangat bergantung pada tuturan yang ada dalam dialog yang dituturkan antar tokoh.

Korelasi antara data yang telah ditemukan dan teori yang digunakan menunjukkan adanya kesesuaian. Teori Koizumi tentang klasifikasi Deiksis berhasil menyelaraskan variasi bentuk dan fungsi deiksis yang muncul dalam tuturan antar tokoh tersebut sekaligus menjawab rumusan masalah yang pertama tentang bagaimana jenis deiksis ruang yang terdapat di anime Toradora! Karya Yuyuko Takemiya. Sedangkan teori Referensi milik Lubis dapat menjelaskan bagaimana objek atau situasi yang dirujuk oleh deiksis tersebut bisa berkaitan erat dengan konteks tekstual maupun nontekstual dalam suatu tuturan yang mana juga sekaligus menjawab rumusan masalah yang kedua yaitu tentang bagaimana Referensi yang terdapat pada anime Toradora! Karya Yuyuko Takemiya. Selain itu, teori pragmatik dari Yule (2016) yang menekankan pentingnya konteks dalam sebuah tuturan juga menjadi landasan yang penting dalam menjelaskan bagaimana makna deiksis bisa terbentuk dalam interaksi sosial antar tokoh yang berlangsung dalam anime ini.

Fakta bahwa Toradora! merupakan anime bergenre romansa yang bertemakan kehidupan sekolah juga berkontribusi terhadap tingginya frekuensi penggunaan deiksis, khususnya deiksis yang mengekspresikan perasaan yang dialami tokoh baik eksternal maupun internal. Lingkungan sekolah dan Rumah dari tokoh utama yang menjadi latar tempat

utama menjadi fokus cerita menciptakan ruang komunikasi yang dapat sering terjadi, sehingga penggunaan deiksis menjadi salah satu kajian linguistik yang efektif dalam menyampaikan maksud dan memperkuat hubungan antar tokoh. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa deiksis ruang dalam anime *Toradora!* berfungsi bukan hanya sebagai penunjuk kata ganti secara fisik, tetapi juga sebagai alat linguistik untuk menyampaikan makna kontekstual dan emosi antar tokoh yang ada di dalam anime tersebut.

PENUTUP

Kesimpulan

Setelah menganalisis data yang diperoleh ada dua kesimpulan yang bisa disimpulkan, yang pertama adalah terdapatnya deiksis ruang dan macam-macam jenis deiksis di dalam anime berjudul *Toradora!* karya milik Yuyuko Takemiya berdasarkan teori deiksis ruang milik Koizumi. Kemudian yang kedua adalah faktor penyebab terjadinya deiksis ruang di dalam tuturan antar tokoh yang ada di dalam anime tersebut berdasarkan teori Referensi milik Lubis. Kedua simpulan tersebut akan dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut: Jenis deiksis ruang yang terdapat di penelitian ini digolongkan menjadi empat macam jenis yaitu:

1. Deiksis demonstratif (27 data)
2. Deiksis lokatif (12 data)
3. Deiksis modal (30 data)
4. Deiksis direksional (13 data)

Referensi pada deiksis ruang dalam berdasarkan teori referensi milik Lubis ada dua, yaitu:

a. Referensi Eksofora yang mana rujukannya tidak bersifat tekstual dan berada di luar konteks dari tuturan yang sedang terjadi.

b. Referensi Endofofora yang mana rujukannya bersifat tekstual. Berdasarkan teori milik Lubis sendiri, Referensi Endofofora ada dua jenis yaitu Referensi Anafofora yang rujukannya merujuk pada teks atau tuturan yang sudah dituturkan sebelum deiksis ruang tersebut dan Referensi Katafofora yang rujukannya merujuk pada teks atau tuturan setelah deiksis ruang itu dituturkan.

Referensi eksofora ditemukan sejumlah 29 data dan endofofora sejumlah 53 data.

Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan, peneliti mendapati bahwa penelitian ini masih kurang sempurna dikarenakan varian dari deiksis ruang yang dibahas tidak mencakup semua teori yang telah dipaparkan, lalu karena penelitian ini hanya terfokus pada deiksis ruang, saran dari peneliti yaitu agar melanjutkan penelitian ini lebih dalam lagi terkait tentang teori Deiksis bukan hanya deiksis ruang saja. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan juga untuk memperluas cakupan data dengan membandingkan dengan anime lain yang

memiliki genre atau latar yang berbeda agar hasil penelitian dapat memperlihatkan hasil yang lebih bervariasi dalam penggunaan deiksis ruang dalam konteks yang lebih luas.

Penelitian ini juga diharapkan menjadi acuan bagi pembelajar bahasa Jepang dalam memahami penggunaan deiksis ruang dalam bahasa Jepang serta dapat dijadikan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran yang menarik, khususnya dalam bidang pragmatik dengan menggabungkan pendekatan linguistik dan budaya modern yang populer di jaman ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Pragmatik dalam Interpretasi Sastra. (<https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/883/pragmatik-dalam-interpretasi-sastra>), diakses 11 Januari 2025.
- Toradora!* 日本語字幕. (<https://subdl.org/subtitle/36999/toradora/japanese/>), diakses 11 Januari 2025.
- Kaswanti, Purwo Bambang. 1984. *Deiksis Dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Koizumi, Tamotsu. 1993. *入門語用論研究 : 理論と応用*. Tokyo : Kenyusha.
- Lubis, A.Hamid Hasan. 1994 *Analisis Wacana Pragmatik*. Bandung : Angkasa
- Mahsun. 2014. *Metode Penelitian Bahasa Tahapan Strategi, Metode, Dan Tekniknya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Moleong, Lexy. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Cetakan Ke-19. Bandung : Alfabeta
- Yule, George. 2016. *Pragmatik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.