

**REALISASI MAKSIM KESOPANAN PADA TINDAK TUTUR EKSPRESIF DALAM FILM ANIME LOOK
BACK (ルックバック) ADAPTASI KARYA TATSUKI FUJIMOTO**

Jasmine Violita

Prodi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
jasmine.21071@mhs.unesa.ac.id

Roni

Prodi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
roni@unesa.ac.id

Abstract

Dialogue in anime films does not merely function as a narrative device but also serves as a medium for representing emotional expressions, social relationships, and linguistic politeness among characters. This study aims to describe the forms of expressive speech acts and the realization of politeness maxims in the anime film *Look Back* (ルックバック), adapted from the work of Tatsuki Fujimoto. This research employed a descriptive qualitative method with a pragmatic approach. The data consisted of characters' utterances containing expressive speech acts. The data were collected through observation and note-taking techniques, while the data analysis was conducted using Searle's theory of expressive speech acts and Leech's theory of politeness maxims through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings reveal 45 instances of expressive speech acts, including praising, criticizing, thanking, complaining, blaming, apologizing, and congratulating. The most dominant type of expressive speech act is praising. The realization of politeness maxims appears in the forms of compliance and violation, with compliance occurring more frequently than violation. The approbation maxim is the most dominantly realized maxim in the characters' utterances. These findings indicate that expressive speech acts in the anime film *Look Back* function as a means of expressing the characters' feelings while also reflecting linguistic politeness in character interactions.

Keywords: expressive speech acts, politeness maxims, pragmatics, anime, *Look Back*

要旨

本研究は、藤本タツキの作品を原作とするアニメ映画『ルックバック』における感情表出型発話行為の形式とポライトネスの格率の実現を明らかにすることを目的とする。本研究では、語用論的アプローチに基づく記述的質的研究方法を用いた。データは、登場人物の発話のうち、感情表出型発話行為を含む発話である。データ収集は視聴および記録の技法によって行い、分析にはサールの発話行為理論とリーチのポライトネスの格率理論を用いた。分析の結果、感情表出型発話行為は 45 件確認され、その種類は称賛、批判、感謝、不満、非難、謝罪、祝福に分類された。その中で最も多く見られたのは称賛の発話行為であった。また、ポライトネスの格率は遵守と違反の形で実現され、違反よりも遵守の方が多く見られた。特に、賞賛の格率が最も支配的に実現されていた。これらの結果から、『ルックバック』における感情表出型発話行為は、登場人物の感情や態度を表すだけでなく、登場人物間の相互行為における言語的な丁寧さを反映していることが明らかになった。

キーワード：感情表出型発話行為、ポライトネスの格率、語用論、アニメ、『ルックバック』

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana utama dalam kehidupan manusia yang berfungsi sebagai media komunikasi, interaksi sosial, sekaligus pembentuk identitas diri. Melalui bahasa, manusia tidak hanya menyampaikan informasi secara eksplisit, tetapi juga mengekspresikan emosi, perasaan, sikap, serta penilaian terhadap suatu peristiwa. Dalam interaksi sosial, tuturan yang digunakan penutur selalu berkaitan dengan konteks, hubungan sosial, dan tujuan komunikasi yang ingin dicapai. Bentuk sopan dalam bahasa Jepang juga tampak melalui penggunaan *desu* dan *masu*. Roni (2012) menunjukkan bahwa kedua bentuk tersebut termasuk unsur yang berperan dalam konstruksi gramatikal bahasa Jepang, sehingga pemakaian bentuk sopan perlu diperhatikan dalam analisis tuturan.

Pragmatik menjadi bidang kajian yang relevan untuk memahami makna tuturan berdasarkan konteks penggunaannya. Yule (2014:3) menjelaskan bahwa pragmatik berfokus pada makna yang dimaksudkan oleh penutur dan ditafsirkan oleh mitra tutur. Dengan demikian, tuturan tidak cukup dipahami melalui bentuk kebahasaannya saja, tetapi juga perlu dikaji berdasarkan situasi tutur yang melatarbelakanginya.

Salah satu kajian utama dalam pragmatik adalah tindak tutur. Austin (1962) menyatakan bahwa berbahasa merupakan bentuk tindakan, sedangkan Searle (1969; 1979) mengembangkan tindak ilokusi ke dalam lima kategori, yaitu representatif, direktif, komisif, ekspresif, dan deklaratif. Dari kelima kategori tersebut, tindak tutur ekspresif menjadi fokus penelitian ini karena berfungsi untuk mengungkapkan kondisi psikologis penutur terhadap suatu keadaan, tindakan, atau peristiwa tertentu.

Kajian terhadap karya populer Jepang dapat menjadi salah satu cara untuk memahami penggunaan bahasa dalam merepresentasikan ekspresi, makna, dan perasaan tokoh. Damayanti dan Mintarsih (2024) menunjukkan bahwa karya populer berbahasa Jepang, seperti lagu, dapat dianalisis

untuk mengungkap ekspresi dan makna yang terkandung di dalamnya. Sejalan dengan hal tersebut, film anime *Look Back* dipilih sebagai objek penelitian karena dialog antartokohnya memuat berbagai bentuk tindak tutur ekspresif yang berkaitan dengan realisasi maksim kesopanan.

Film anime merupakan media audiovisual yang kaya akan dialog dan konteks sosial. Dialog dalam anime tidak hanya berfungsi membangun alur cerita, tetapi juga merepresentasikan hubungan antartokoh, nilai budaya, serta strategi kesopanan berbahasa. Film anime *Look Back* adaptasi karya Tatsuki Fujimoto dipilih sebagai objek penelitian karena memuat tuturan tokoh yang menunjukkan berbagai ekspresi emosional, seperti pujian, kritik, keluhan, rasa terima kasih, penyesalan, dan ucapan selamat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada dua rumusan masalah, yaitu bentuk tindak tutur ekspresif yang terdapat dalam film anime *Look Back* dan realisasi maksim kesopanan pada tindak tutur ekspresif tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian pragmatik, khususnya mengenai hubungan antara ekspresi perasaan tokoh dan kesantunan berbahasa dalam media anime Jepang.

KAJIAN TEORI

Penelitian Terdahulu

Kajian mengenai tindak tutur ekspresif dan maksim kesopanan dalam media audiovisual telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Sugiharto (2021) meneliti tindak tutur ekspresif dalam anime *Haikyuu!!* dan menemukan bentuk tuturan seperti berterima kasih, memuji, menyalahkan, mengkritik, dan mengeluh. Penelitian tersebut relevan karena sama-sama mengkaji tindak tutur ekspresif dalam anime, tetapi belum mengaitkannya secara khusus dengan maksim kesopanan.

Sholihah (2026) juga meneliti tindak tutur ekspresif dalam film *Haikyuu!! Gomi Suteba no Kessen* dengan pendekatan pragmatik. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa tindak tutur ekspresif digunakan untuk

menyampaikan sikap, perasaan, dan respons emosional tokoh terhadap situasi tertentu. Perbedaannya, penelitian ini tidak hanya mengklasifikasikan bentuk tindak tutur ekspresif, tetapi juga menganalisis pematuhan dan pelanggaran maksim kesopanan pada tuturan tersebut.

Setya (2022) mengkaji prinsip kesopanan dalam film animasi *Stand by Me Doraemon 2* menggunakan teori Leech. Penelitian tersebut menjadi acuan penting dalam menganalisis pematuhan dan pelanggaran maksim kesopanan dalam dialog film animasi Jepang. Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, penelitian ini hadir untuk melengkapi kajian sebelumnya dengan memadukan analisis tindak tutur ekspresif dan realisasi maksim kesopanan dalam film anime *Look Back*.

Pragmatik

Dalam kajian pragmatik, tuturan tidak dapat dipahami secara terpisah dari konteks peristiwa tutur. Roni (2005) menjelaskan bahwa pemahaman terhadap tuturan perlu mempertimbangkan faktor sosial dan situasional, seperti penutur, mitra tutur, hubungan sosial, tempat, waktu, serta suasana komunikasi. Dengan demikian, analisis tindak tutur ekspresif dalam film *Look Back* perlu memperhatikan konteks adegan dan relasi antartokoh agar fungsi tuturan serta realisasi maksim kesopanan dapat dipahami secara tepat.

Pragmatik merupakan cabang linguistik yang mengkaji makna ujaran berdasarkan konteks komunikasi. Berbeda dengan semantik yang lebih menekankan makna leksikal dan gramatikal, pragmatik memperhatikan maksud penutur, situasi tutur, hubungan sosial, serta penafsiran mitra tutur. Oleh karena itu, tuturan yang sama dapat memiliki makna atau maksud berbeda apabila digunakan dalam konteks yang berbeda.

Dalam media fiksi seperti anime, kajian pragmatik membantu penonton atau pembaca memahami makna tuturan yang tidak selalu disampaikan secara langsung. Dialog tokoh dapat memuat maksud tertentu, strategi kesopanan, dan ekspresi emosional yang hanya

dapat dipahami melalui konteks adegan. Oleh sebab itu, pragmatik menjadi pendekatan yang sesuai untuk menganalisis tindak tutur ekspresif dan realisasi maksim kesopanan dalam film anime *Look Back*.

Tindak Tutur Ekspresif

Tindak tutur ekspresif merupakan tindak tutur yang berfungsi mengungkapkan sikap psikologis penutur terhadap suatu keadaan. Menurut Searle (1979), tuturan ekspresif tidak bertujuan mengubah kenyataan atau mengikat penutur pada tindakan tertentu, tetapi menampilkan perasaan penutur, seperti senang, kecewa, bersalah, kagum, atau simpati.

Bentuk tindak tutur ekspresif yang digunakan dalam penelitian ini meliputi memuji, berterima kasih, meminta maaf, mengucapkan selamat, menyalahkan, mengkritik, dan mengeluh. Tuturan memuji menunjukkan penilaian positif terhadap mitra tutur, berterima kasih menunjukkan penghargaan, meminta maaf menunjukkan penyesalan, mengucapkan selamat menunjukkan kegembiraan atas keberhasilan orang lain, menyalahkan menunjukkan penilaian negatif terhadap pihak yang dianggap bertanggung jawab, mengkritik menunjukkan evaluasi negatif, dan mengeluh menunjukkan ketidakpuasan terhadap keadaan tertentu.

Prinsip dan Maksim Kesopanan

Prinsip kesopanan merupakan konsep pragmatik yang berkaitan dengan penggunaan bahasa secara santun dalam interaksi. Leech (2015) menjelaskan bahwa prinsip kesopanan berfungsi menjaga hubungan interpersonal agar tuturan tidak menimbulkan kesan merugikan, merendahkan, atau menyinggung mitra tutur. Kesopanan tidak hanya tampak pada pilihan kata yang halus, tetapi juga pada cara penutur menghargai perasaan dan posisi mitra tutur.

Leech membagi prinsip kesopanan ke dalam enam maksim, yaitu maksim kebijaksanaan, maksim kederawanan, maksim penghargaan, maksim kesederhanaan, maksim kesepakatan, dan maksim kesimpatian.

Dalam penelitian ini, maksim tersebut digunakan untuk melihat apakah tindak tutur ekspresif tokoh mematuhi atau melanggar prinsip kesopanan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan pragmatik. Metode ini dipilih karena data yang dianalisis berupa tuturan tokoh dalam film anime *Look Back*, bukan data numerik yang diperoleh melalui perhitungan statistik. Pendekatan pragmatik digunakan untuk menafsirkan makna tuturan berdasarkan konteks, situasi, dan hubungan antartokoh.

Sumber data penelitian ini adalah film anime *Look Back* (ルックバック) adaptasi karya Tatsuki Fujimoto. Data penelitian berupa tuturan tokoh yang mengandung tindak tutur ekspresif dan berkaitan dengan pemuatan maupun pelanggaran maksim kesopanan. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik simak dan catat. Peneliti menyimak dialog film, mencatat tuturan yang mengandung tindak tutur ekspresif, lalu mengelompokkan data berdasarkan jenis tindak tutur dan maksim kesopanan yang muncul.

Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, tuturan yang tidak berkaitan dengan tindak tutur ekspresif disisihkan. Pada tahap penyajian data, tuturan yang relevan dikelompokkan ke dalam kategori jenis tindak tutur ekspresif dan bentuk realisasi maksim kesopanan. Pada tahap penarikan kesimpulan, hasil analisis ditafsirkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan 45 data tindak tutur ekspresif dalam film anime *Look Back*. Data tersebut diklasifikasikan ke dalam tujuh jenis, yaitu memuji, berterima kasih, meminta maaf, mengucapkan selamat, menyalahkan, mengkritik, dan mengeluh. Distribusi data menunjukkan bahwa tindak tutur ekspresif paling dominan adalah memuji

sebanyak 16 data, disusul mengkritik sebanyak 12 data. Dominasi tindak tutur memuji berkaitan dengan tema film yang banyak menampilkan apresiasi terhadap kemampuan menggambar dan karya manga, terutama dalam interaksi antara Fujino, Kyomoto, teman sekelas, keluarga, guru, dan editor.

Realisasi maksim kesopanan dalam penelitian ini terbagi menjadi pemuatan dan pelanggaran. Dari 45 data, ditemukan 28 data pemuatan dan 17 data pelanggaran. Pemuatan maksim kesopanan meliputi maksim kebijaksanaan sebanyak 2 data, maksim penghargaan 21 data, maksim kesederhanaan 4 data, dan maksim kesimpatian 1 data. Sementara itu, pelanggaran maksim kesopanan terdiri atas maksim penghargaan 8 data, maksim kesepakatan 5 data, dan maksim kesimpatian 4 data.

Komposisi tersebut menunjukkan bahwa maksim penghargaan menjadi maksim yang paling menonjol, baik dalam bentuk pemuatan maupun pelanggaran. Pemuatan maksim penghargaan tampak melalui tuturan memuji dan berterima kasih, sedangkan pelanggarannya muncul melalui kritik, celaan, atau penilaian negatif terhadap pihak lain. Pelanggaran maksim kesepakatan ditemukan dalam tindak tutur mengkritik, sementara pelanggaran maksim kesimpatian tampak melalui tuturan mengeluh.

Pembahasan

Tindak Tutur Ekspresif Memuji

Tindak tutur ekspresif memuji merupakan tuturan yang digunakan penutur untuk menyampaikan penilaian positif, kekaguman, atau apresiasi terhadap mitra tutur, baik berkaitan dengan kemampuan, hasil karya, tindakan, maupun sifat tertentu. Dalam film *Look Back*, bentuk ini paling banyak ditemukan karena cerita banyak menampilkan apresiasi terhadap kemampuan menggambar manga.

(1) Beberapa siswa memuji komik buatan Fujino.

Siswa 1 : 絵 うめえ

“Gambarnya bagus sekali.”

(LB, 04.57)

Tuturan 絵 うめえ termasuk tindak tutur ekspresif memuji karena Siswa 1 memberikan penilaian positif terhadap gambar Fujino. Kata うめえ merupakan bentuk informal dari umai yang bermakna bagus, hebat, atau terampil. Tuturan tersebut memperlihatkan sikap apresiatif terhadap kemampuan menggambar Fujino.

Tindak Tutur Ekspresif Berterima Kasih

Tindak tutur ekspresif berterima kasih digunakan untuk menyatakan rasa syukur, penghargaan, atau apresiasi terhadap kebaikan dan bantuan mitra tutur. Dalam film ini, ucapan terima kasih memperlihatkan relasi emosional yang semakin dekat antara Fujino dan Kyomoto.

(2) Kyomoto menyampaikan terima kasih karena telah ditraktir oleh Fujino.

Kyomoto : 今日はごちそうさまでした。

“Terima kasih atas traktiran hari ini.”
(LB, 26.18)

Tuturan 今日はごちそうさまでした termasuk tindak tutur ekspresif berterima kasih karena Kyomoto mengakui kebaikan Fujino. Ungkapan 今日はごちそうさまでした lazim digunakan setelah menerima hidangan atau traktiran. Dalam konteks ini, tuturan tersebut menunjukkan bahwa tindakan Fujino dipandang bernilai dan layak diapresiasi.

Tindak Tutur Ekspresif Meminta Maaf

Tindak tutur ekspresif meminta maaf digunakan untuk menyampaikan penyesalan atau rasa tidak nyaman atas tindakan yang berpotensi mengganggu mitra tutur. Fungsi ini sangat bergantung pada konteks, terutama hubungan antara penutur dan mitra tutur.

(3) Fujino meminta maaf saat memasuki rumah Kyomoto tanpa izin.

Fujino : 失礼しました !

“Maaf ya!” (LB, 17.16)

Tuturan 失礼しました termasuk tindak tutur ekspresif meminta maaf karena Fujino menyadari bahwa tindakannya dapat

dianggap mengganggu ruang pribadi Kyomoto. Ungkapan tersebut menunjukkan rasa tidak enak hati dan upaya penutur untuk menjaga kesantunan dalam situasi yang canggung.

Tindak Tutur Ekspresif Mengucapkan Selamat

Tindak tutur ekspresif mengucapkan selamat digunakan untuk menyatakan rasa senang, bangga, atau dukungan atas keberhasilan mitra tutur. Dalam data penelitian, bentuk ini ditemukan satu kali.

(4) Guru wali kelas mengucapkan selamat kelulusan kepada Fujino.

Sensei : おう 藤野 卒業おめでとう。

“Hei, Fujino. Selamat atas kelulusanmu.” (LB, 14.08)

Tuturan 卒業おめでとう termasuk tindak tutur ekspresif mengucapkan selamat karena Sensei menyampaikan rasa senang atas kelulusan Fujino. Ungkapan おめでとう digunakan untuk menyatakan apresiasi terhadap peristiwa positif yang dialami mitra tutur.

Tindak Tutur Ekspresif Menyalahkan

Tindak tutur ekspresif menyalahkan digunakan penutur untuk menunjukkan adanya pihak yang dianggap bertanggung jawab atas kesalahan, kerugian, atau peristiwa buruk. Dalam film Look Back, bentuk ini muncul sebagai tuduhan kepada orang lain maupun sebagai luapan rasa bersalah terhadap diri sendiri.

(5) Fujino mengalami luapan emosi dan rasa bersalah, mengekspresikan penyesalan serta menyalahkan dirinya atas kematian Kyomoto.

Fujino : 私のせいだ

“Ini salahku.”
(LB, 37.39)

Tuturan 私のせいだ termasuk tindak tutur ekspresif menyalahkan karena Fujino menempatkan dirinya sebagai penyebab peristiwa buruk yang menimpa Kyomoto. Tuturan ini menunjukkan penyesalan

mendalam dan tekanan emosional yang dialami tokoh.

Tindak Tutar Ekspresif Mengkritik

Tindak tutur ekspresif mengkritik digunakan untuk menyampaikan penilaian negatif, ketidaksetujuan, atau evaluasi terhadap tindakan, kemampuan, keputusan, maupun hasil karya. Kritik dalam film ini sering muncul pada situasi persaingan dan konflik emosional.

(6) Fujino meragukan kemampuan Kyomoto dalam menggambar.

Fujino : 学校にも来れない軟弱者に漫画が描けますかね？

“Aku ragu pengecut yang tak bisa datang ke sekolah bisa mengerjakannya.” (LB, 06.01)

Tuturan 学校にも来れない軟弱者に漫画が描けますかね termasuk tindak tutur ekspresif mengkritik karena Fujino memberikan evaluasi negatif terhadap Kyomoto. Kata 軟弱者 bermakna orang lemah atau pengecut, sehingga tuturan tersebut memperlihatkan sikap meragukan dan merendahkan kemampuan mitra tutur.

Tindak Tutar Ekspresif Mengeluh

Tindak tutur ekspresif mengeluh digunakan untuk mengungkapkan rasa tidak puas, kecewa, kesal, terbebani, atau tidak nyaman terhadap keadaan tertentu. Keluhan dalam film ini menjadi penanda munculnya tekanan batin dan motivasi tokoh.

(7) Fujino mengeluh karena tidak terima ada yang lebih unggul darinya.

Fujino : ハア...ハア...ハア。。。四年生で私より絵うまいヤツがいるなんて絶対に許せない！

“Siswa kelas empat lebih pandai menggambar dariku? Ini benar-benar tak bisa diterima!” (LB, 08.04)

Tuturan 四年生で私より絵うまいヤツがいるなんて絶対に許せない termasuk tindak tutur ekspresif mengeluh karena Fujino

menyampaikan rasa tidak puas terhadap keadaan yang membuat dirinya merasa tersaingi. Tuturan ini memperlihatkan kekecewaan dan tekanan emosional yang memicu perubahan sikap tokoh.

PEMATUHAN

Pematuhan Maksim Kebijaksanaan

Pematuhan maksim kebijaksanaan terjadi apabila penutur berupaya meminimalkan kerugian dan memaksimalkan keuntungan bagi mitra tutur. Dalam data, maksim ini terealisasi melalui tindak tutur meminta maaf.

(8) Kyomoto memintaa maaf karena tidak bisa lagi membantu Fujino dalam serial manga mereka lagi.

Kyomoto : ごめん、私...美術の大学に行きたい

...から... だから...連載 手伝えない

“Maaf, aku... aku mau ke sekolah seni. Jadi, aku tak bisa membantu serialnya”. (LB, 28.56)

Tuturan ごめん menunjukkan pemuatan maksim kebijaksanaan karena Kyomoto berusaha mengurangi dampak negatif dari keputusannya terhadap Fujino. Permintaan maaf tersebut mencerminkan kesadaran penutur bahwa keinginannya untuk melanjutkan pendidikan ke universitas seni dapat menimbulkan kekecewaan bagi mitra tutur.

Pematuhan Maksim Penghargaan

Maksim penghargaan menuntut penutur untuk meminimalkan kecaman dan memaksimalkan pujian atau penghargaan kepada mitra tutur. Maksim ini menjadi yang paling banyak terealisasi dalam penelitian.

(9) Kyomoto mengungkapkan bahwa ia telah lama mengagumi *manga* Fujino dan meminta tanda tangannya.

Kyomoto : わっ、わっ、わた、私...わ...私...

私藤野先生のファンです。

“Aku... Aku penggemarmu, Fujino-sensei!” (LB, 18.23)

Tuturan 藤野先生のファンです mematuhi maksim penghargaan karena Kyomoto

memaksimalkan pujian kepada Fujino. Penggunaan sapaan sensei juga menunjukkan penghormatan dan pengakuan terhadap kemampuan Fujino sebagai pembuat manga.

Pematuhan Maksim Kesederhanaan

Pematuhan maksim kesederhanaan terjadi ketika penutur tidak meninggikan diri, melainkan menunjukkan kerendahan hati atau mengakui kesalahan. Dalam film ini, maksim kesederhanaan muncul melalui permintaan maaf dan menyalahkan diri sendiri.

(10) Fujino sedang melakukan percakapan telepon dengan editor (Hirabayashi-san).

Fujino : いえいえ、こちらこそ何度もすいません、また今度相談させてください。

はい、失礼します

“Tidak, sekali lagi maaf atas masalah ini. Mari kita bahas lagi lain kali.” (LB, 32.57)

Tuturan 何度もすいません menunjukkan pematuhan maksim kesederhanaan karena Fujino merendahkan diri dan mengakui bahwa urusan pekerjaannya dapat merepotkan editor. Ia tidak menonjolkan dirinya sebagai pembuat manga, tetapi memilih menunjukkan sikap rendah hati.

Pematuhan Maksim Kesimpatian

Maksim kesimpatian berkaitan dengan upaya memaksimalkan rasa simpati terhadap kebahagiaan atau keberhasilan orang lain. Dalam penelitian ini, maksim tersebut tampak pada tuturan mengucapkan selamat.

(11) Guru wali kelas mengucapkan selamat kelulusan kepada Fujino.

Sensei : おう 藤野 卒業おめでとう。

“Hei, Fujino. Selamat atas kelulusanmu.” (LB, 14.08)

Tuturan おう 藤野 卒業おめでとう mematuhi maksim kesimpatian karena penutur menunjukkan rasa senang terhadap keberhasilan mitra tutur. Ucapan selamat tersebut menandai adanya kepedulian dan simpati terhadap peristiwa positif yang dialami Fujino.

Pelanggaran

Pelanggaran Maksim Penghargaan

Pelanggaran maksim penghargaan terjadi ketika penutur memperbesar celaan, kritik, atau penilaian negatif terhadap mitra tutur. Pelanggaran ini muncul melalui tindak tutur menyalahkan pihak lain dan mengkritik.

(12) Kyomoto dihadapkan pada seorang pria yang menuduhnya menjiplak karya yang pernah diunggah di internet.

Pria : あああっ！俺のネットに上げてた絵

パクったのがあったろ！なあ！

“Aaaaagh! Karya yang kuunggah di internet! Ada jiplakannya, bukan?!”

(LB, 41.44)

Tuturan Ore no netto ni ageteta e pakutta no ga atta daro melanggar maksim penghargaan karena penutur menyampaikan tuduhan secara langsung kepada Kyomoto. Kata pakutta mengandung makna menjiplak atau mencuri karya, sehingga memperbesar celaan terhadap mitra tutur.

Pelanggaran Maksim Kesepakatan

Pelanggaran maksim kesepakatan terjadi ketika penutur menonjolkan ketidaksetujuan atau penolakan terhadap pendapat dan keputusan mitra tutur. Dalam film ini, pelanggaran maksim kesepakatan muncul ketika Fujino menolak keputusan Kyomoto untuk masuk sekolah seni.

(13) Setelah Kyomoto mengungkapkan keinginannya untuk masuk sekolah seni, Fujino menanggapi keputusan tersebut dengan penolakan.

Fujino : で、でもさ美大なんて行っても意味

ないよ、美術系の就職先なんて全然ないらしいし

“Namun, tak ada gunanya masuk sekolah seni. Kudengar tak ada prospek kerja meskipun dengan gelar seni.” (LB, 28.56)

Tuturan 美大なんて行っても意味ないよ melanggar maksim kesepakatan karena Fujino memperbesar ketidaksetujuan terhadap

keputusan Kyomoto. Alih-alih meminimalkan pertentangan, Fujino menilai pilihan Kyomoto sebagai hal yang tidak berguna.

Pelanggaran Maksim Kesimpatian

Pelanggaran maksim kesimpatian terjadi apabila penutur memperbesar rasa antipati, ketidaksenangan, atau keluhan. Dalam film ini, bentuk tersebut tampak pada keluhan Fujino terhadap keunggulan gambar Kyomoto.

(14) Setelah karya Fujino dibandingkan dengan Kyomoto oleh teman-temannya, Fujino mengeluh karena tidak terima ada anak kelas empat yang kemampuan menggambarinya lebih baik.

Fujino : ハア...ハア...ハア。。。四年生で私より絵うまいヤツがいるなんて絶対に許せない！

“Siswa kelas empat lebih pandai menggambar dariku? Ini benar-benar tak bisa diterima!” (LB, 08.04)

Tuturan 四年生で私より絵うまいヤツがいるなんて絶対に許せない melanggar maksim kesimpatian karena Fujino memperbesar rasa tidak senang terhadap keunggulan Kyomoto. Dalam konteks ini, penutur tidak menunjukkan simpati terhadap keberhasilan orang lain, tetapi justru mengungkapkan keluhan dan rasa tersaingi.

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa tindak tutur ekspresif dalam film *Look Back* berperan penting dalam membangun karakter dan hubungan antartokoh. Tuturan memuji merepresentasikan penilaian positif sekaligus dukungan emosional terhadap kemampuan menggambar, sedangkan tuturan berterima kasih dan meminta maaf menunjukkan pengakuan atas kebaikan serta upaya menjaga relasi sosial.

Sebaliknya, tindak tutur mengkritik, menyalahkan, dan mengeluh cenderung berkaitan dengan pelanggaran maksim kesopanan. Kritik dapat melanggar maksim penghargaan dan kesepakatan karena memuat penilaian negatif serta ketidaksetujuan, sementara keluhan dapat melanggar maksim

kesimpatian karena memperbesar ekspresi ketidaksenangan.

Namun, pelanggaran maksim dalam film tidak selalu menunjukkan kegagalan komunikasi. Dalam karya naratif, pelanggaran tersebut berfungsi membangun konflik, menunjukkan tekanan emosional, dan memperkuat perkembangan hubungan antartokoh. Oleh karena itu, realisasi maksim kesopanan perlu dipahami secara kontekstual melalui adegan, relasi tokoh, dan fungsi tuturan dalam alur cerita.

Dominasi tindak tutur memuji dan pemuatan maksim penghargaan menunjukkan bahwa *Look Back* menonjolkan nilai apresiasi terhadap proses kreatif. Dialog dalam film menjadi sarana penting untuk merepresentasikan hubungan sosial, konflik emosional, serta nilai kesantunan berbahasa.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, film anime *Look Back* memuat 45 data tindak tutur ekspresif yang diklasifikasikan ke dalam tujuh jenis, yaitu memuji, berterima kasih, meminta maaf, mengucapkan selamat, menyalahkan, mengkritik, dan mengeluh. Jenis tindak tutur ekspresif yang paling dominan adalah memuji dengan 16 data, diikuti oleh mengkritik sebanyak 12 data, berterima kasih 5 data, menyalahkan dan mengeluh masing-masing 4 data, meminta maaf 3 data, serta mengucapkan selamat 1 data.

Realisasi maksim kesopanan dalam penelitian ini mencakup bentuk pemuatan dan pelanggaran. Pemuatan maksim ditemukan sebanyak 28 data, sedangkan pelanggaran maksim berjumlah 17 data. Maksim penghargaan menjadi bentuk pemuatan yang paling dominan, sekaligus menjadi maksim yang paling banyak dilanggar, terutama melalui tuturan kritik atau celaan.

Dengan demikian, tindak tutur ekspresif dalam film *Look Back* tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengungkapan perasaan tokoh, tetapi juga mencerminkan

strategi kesopanan berbahasa dalam interaksi antartokoh.

Saran

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan objek kajian yang lebih beragam, seperti film, drama, anime, manga, novel, maupun percakapan sehari-hari. Hal ini bertujuan agar kajian mengenai tindak tutur ekspresif dapat memberikan gambaran yang lebih luas dan komprehensif. Selain itu, penelitian berikutnya dapat dilakukan secara komparatif terhadap beberapa karya untuk mengetahui persamaan dan perbedaan realisasi tindak tutur ekspresif serta maksim kesopanan.

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai referensi dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya dalam memahami fungsi tuturan, konteks komunikasi, dan bentuk kesantunan berbahasa yang terdapat dalam media audiovisual.

Daftar Pustaka

- Ayu Nur Sholihah. "Expressive Speech Acts in the Film *Haikyuu!!: Gomi Suteba no Kessen* by Haruichi Furudate: A Pragmatic Study." *HIKARI*, vol. 10, no. 1, 2026, pp. 25–36, ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/75343. Accessed 10 May 2026.
- Basastra Jurnal Bahasa, et al. "Prinsip Kesantunan Berdasarkan Maksim Leech dalam Kumpulan Naskah Drama *Geng Toilet* Karya Sosiawan Leak dan Relevansinya sebagai Bahan Ajar Teks Drama di Sekolah Menengah Atas." *Basastra*, vol. 6, 2018, jurnal.uns.ac.id/Basastra/article/download/37705/24844.
- Cummings, Louise. *Pragmatik*. Pustaka Pelajar, 2007.
- Leech, Geoffrey N. *Prinsip-Prinsip Pragmatik*. Jakarta : UI Press, 2015.
- Look Back*. Directed by Kiyotaka Oshiyama, Avex Pictures, 26 June 2024.
- Roni. (2012). Hubungan qualifier dan penyambung dalam frasa predikat verba. *Jurnal Nihongo*, 4(2), 40–49.
- Damayanti, E. S., & Mintarsih. (2024). Ketidaklangsungan ekspresif dalam lagu Pretender karya HIGE DANDISM: Kajian semiotika Riffaterre. *Mezurashii: Journal of Japanese Studies*, 6(1), 55–66. <https://doi.org/10.30996/mezurashii.v6i1.10466>
- Roni. (2005). Jenis makna dasar pragmatik imperatif dalam imperatif bahasa Indonesia. *Verba: Jurnal Ilmu Bahasa*, 7(1), 74–90.
- Marini, Catria. "Tindak Tutur Ekspresif dalam Anime *Haikyuu!!* Karya Haruichi Furudate." *HIKARI*, vol. 5, no. 2, 2021, pp. 709–722, ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/43681. Accessed 10 May 2026.
- Prof. Dr. Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. 3rd ed., ALFABETA CV, 2018.
- Rafika Wahyuning Setya. "Prinsip Kesopanan dalam Film Animasi *Stand by Me Doraemon 2* Karya Ryuichi Yagi dan Takashi Yamazaki." *HIKARI*, vol. 6, no. 1, 2022, pp. 537–548, ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/47790. Accessed 10 May 2026.
- ruxi88. "John R. Searle Speech Acts." *Scribd*, 2025, www.scribd.com/doc/293615963/John-R-Searle-Speech-Acts.
- Saifudin, Akhmad. "Teori Tindak Tutur Dalam Studi Linguistik Pragmatik." *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, vol. 15, no. 1, 8 Apr. 2019, pp. 1–16, core.ac.uk/download/pdf/295522914.pdf, <https://doi.org/10.33633/lite.v15i1.2382>.
- "Prinsip-Prinsip Kesopanan dalam Ujaran Mahasiswa Semester 6 Fakultas Ilmu Budaya UNSRAT: Sebuah Analisis Pragmatik." 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RD*. Bandung, Alfabeta, 2021.
- Yule, George. *Pragmatics*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 20