

Fungsi Pragmatik *Kandoushi* dalam Anime *Natsume Yuuujinchou* Season 1 Karya Takahiro Omori (大森貴弘)

Atha Nur Faisya

Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
atha.22079@mhs.unesa.ac.id

Dr. Dra. Parastuti, M.Pd., M.Ed.

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

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan jenis *kandoushi* berdasarkan teori Takano (1984), menganalisis fungsi pragmatik menggunakan kerangka Levinson (1983) yang diadaptasi dari fungsi bahasa Jakobson (1960), serta mengungkap representasi nilai budaya Jepang yang tercermin melalui penggunaan *kandoushi* dalam dialog tokoh utama anime *Natsume Yuuujinchou* Season 1 episode 1–5. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode simak dan teknik catat (Sudaryanto, 2015). Hasil penelitian menemukan 223 data *kandoushi* yang terdiri atas empat jenis: *kandou* (感動) sebagai jenis paling dominan, *outou* (応答), *yobikake* (呼びかけ), dan *aisatsugo* (挨拶語). Analisis fungsi pragmatik menemukan tiga fungsi: ekspresif sebagai yang paling dominan, diikuti fatis dan direktif. *Kandoushi* juga merepresentasikan tiga nilai budaya Jepang: *gaman* (Izumi-Taylor dkk., 2024), *wa* (Doi, 1973), dan *mono no aware* (Toru, 2024). Temuan ini menunjukkan bahwa *kandoushi* tidak hanya berfungsi sebagai penanda emosi dan interaksi, tetapi juga merepresentasikan nilai budaya dan spiritual Jepang dalam dialog anime.

Kata Kunci: *kandoushi*; fungsi pragmatik; Takano (1984); Levinson (1983); nilai budaya Jepang; *Natsume Yuuujinchou*

Abstract

This research aims to describe the types of *kandoushi* based on Takano's theory (1984), analyze their pragmatic functions using Levinson's framework (1983) adapted from Jakobson's (1960) language functions, and reveal the representation of Japanese cultural values through the use of *kandoushi* in the dialogue of the main characters of anime *Natsume Yuuujinchou* Season 1, episodes 1–5. This research employs a descriptive qualitative approach with listening and note-taking methods (Sudaryanto, 2015). Results reveal 223 *kandoushi* utterances comprising four types: *kandou* (感動) as the most dominant, *outou* (応答), *yobikake* (呼びかけ), and *aisatsugo* (挨拶語). Three pragmatic functions were identified: expressive (dominant), phatic, and directive. *Kandoushi* also represents three Japanese cultural values: *gaman* (Izumi-Taylor et al., 2024), *wa* (Doi, 1973), and *mono no aware* (Toru, 2024). These findings demonstrate that *kandoushi* functions not merely as emotional and communicative markers but also as representations of Japanese cultural and spiritual values.

Keywords: *kandoushi*; pragmatic function; Takano (1984); Levinson (1983); Japanese cultural values; *Natsume Yuuujinchou*

要旨

本研究は、高野（1984）の理論に基づいて感動詞の種類を記述し、ジェイコブソン（1960）の言語機能を応用したレヴィンソン（1983）の語用論的枠組みを用いてその語用論的機能を分析し、アニメ「夏目友人帳」シーズン 1 第 1 話～第 5 話の主人公の台詞における感動詞の使用を通じた日本の文化的価値観の表象を明らかにすることを目的とする。記述的質的アプローチに基づき、スダルヤント（2015）の視聴・記録法を採用した。分析の結果、223 件の感動詞が見出され、高野（1984）の分類に従い、感動（最多）・応答・呼びかけ・挨拶語の四種類に分類された。語用論的機能としては表出的機能が最も優勢であり、次いで交話的機能と指令的機能が確認された。さらに、感動詞の使用は日本の三つの文化的価値観—がまん（Izumi-Taylor 他, 2024）・和（土居, 1973）・もののあわれ（徹, 2024）—を表象していることが示された。以上より、感動詞はアニメの台詞において感情標識にとどまらず、日本の文化的・精神的価値観の表象としても機能していることが明らかとなった。

キーワード: 感動詞; 語用論的機能; 高野（1984）; レヴィンソン（1983）; 日本の文化的価値観; 夏目友人帳

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana komunikasi yang digunakan manusia untuk menyampaikan informasi, mengungkapkan perasaan, membangun hubungan sosial, serta merepresentasikan nilai-nilai budaya yang hidup dalam masyarakat. Dalam penggunaannya, makna suatu tuturan tidak hanya ditentukan oleh unsur kebahasaan yang digunakan, tetapi juga oleh konteks yang melatarbelakangi tuturan tersebut. Oleh karena itu, pemahaman terhadap makna bahasa tidak dapat dilepaskan dari situasi komunikasi yang melibatkan penutur, lawan tutur, serta kondisi yang menyertai proses komunikasi.

Kajian yang mempelajari hubungan antara bahasa dan konteks tersebut dikenal sebagai pragmatik. Yule (1996:3) mendefinisikan pragmatik sebagai "*the study of meaning as communicated by a speaker (or writer) and interpreted by a listener (or reader)*". Sejalan dengan pendapat tersebut, Levinson (1983:9) menyatakan bahwa pragmatik merupakan "*the study of the relations between language and context that are basic to an account of language understanding*". Dengan demikian, pendekatan pragmatik memungkinkan peneliti mengkaji makna tuturan secara mendalam melalui pemahaman terhadap konteks penggunaannya.

Salah satu elemen lingual yang sarat makna pragmatik dalam bahasa Jepang adalah *kandoushi* (感動詞) atau interjeksi. Soelistyowati (2019:174) menyatakan bahwa *kandoushi* merupakan kata yang berfungsi mengungkapkan perasaan atau emosi penutur dan dapat berdiri sendiri sebagai kalimat karena telah mewakili keseluruhan perasaan penutur. Takano (1984, sebagaimana dikutip dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004:160) mengklasifikasikan *kandoushi* ke dalam empat jenis, yaitu *kandou* (感動), *yobikake* (呼びかけ), *outou* (応答), dan *aisatsugo* (挨拶語). Sebagai kelas kata yang berdiri sendiri, tidak mengalami konjugasi, dan sangat bergantung pada intonasi serta konteks tuturan, *kandoushi* merepresentasikan dimensi pragmatik yang khas dalam komunikasi bahasa Jepang, termasuk ekspresi nilai budaya dan identitas penuturnya (Rustanti dan Ganesha, 2019).

Dalam konteks kajian linguistik, anime telah diakui sebagai sumber data yang autentik dan representatif untuk mengkaji penggunaan bahasa Jepang secara kontekstual. Napier (2001, sebagaimana dikutip dalam Najoran dkk., 2023) menyatakan bahwa anime merupakan produk budaya populer Jepang yang menyimpan banyak elemen identitas budaya, mulai dari sistem honorifik, nilai sosial, spiritualitas, hingga ekspresi emosi yang dikodekan secara kultural. Lebih lanjut, Alisyamsujen dkk. (2025) menegaskan bahwa anime mengembangkan

dan mempromosikan nilai-nilai budaya Jepang ke seluruh dunia, termasuk nilai-nilai yang berkaitan dengan relasi sosial, kepercayaan terhadap alam, dan makhluk gaib. Hal ini menjadikan anime sebagai objek kajian yang relevan tidak hanya untuk memahami fenomena linguistik, tetapi juga untuk mengungkap representasi nilai budaya dan spiritual yang dilekatkan pada tuturan tokoh-tokohnya.

Kajian *kandoushi* dalam anime telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, di antaranya Nur dkk. (2022) pada anime *Shingeki no Kyojin* dari perspektif semantik, Sumpena dkk. (2023) pada anime *Boruto: Naruto Next Generation*, Ghifari dan Hidayati (2024) pada anime *Jujutsu Kaisen*, Aliana dan Aprilani (2024) pada anime *Oshi no Ko* yang berfokus pada *kandoushi outou*, serta Olivia dan Yolanda (2025) pada anime *Fruits Basket Season 1* yang berfokus pada *kandoushi odoroki*. Penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada identifikasi jenis dan makna *kandoushi* dalam genre anime aksi maupun romansa, serta belum mengaitkan fungsi pragmatik *kandoushi* dengan representasi nilai budaya dalam anime bertema spiritualitas. Hal tersebut menjadikan kajian ini perlu dan relevan untuk dilakukan.

Penelitian ini memilih anime *Natsume Yuuujinchou* produksi Brain's Base Studio karya Takahiro Omori (2008) sebagai objek kajian. Anime ini mengisahkan Natsume Takashi, seorang remaja yang mewarisi kemampuan melihat *yokai* (makhluk gaib dalam kepercayaan Shinto) dari neneknya, Reiko, sekaligus mewarisi *Yuuujinchou* (Buku Persahabatan yang berisi nama-nama *yokai* yang pernah dikalahkan Reiko). Dalam perjalanannya, Natsume ditemani oleh Nyanko-sensei, sosok *yokai* kuat yang menjadi pelindung sekaligus sahabatnya. Interaksi antara Natsume, Nyanko-sensei, dan para *yokai* tidak hanya menampilkan konflik, tetapi juga memperlihatkan berbagai ekspresi emosional, hubungan sosial, serta refleksi nilai budaya dan spiritual Jepang.

Pemilihan objek ini didasarkan pada pengakuan internasional karya tersebut: manga aslinya terpilih sebagai finalis *Manga Taishō* pertama (2008), menempati peringkat ketiga dalam *Book of the Year 2012 Manga Award*, dan mencatatkan penjualan lebih dari 16 juta eksemplar di Jepang hingga September 2023 (CBR, 2024). Pra-penelitian pada Episode 1–5 menemukan 223 tuturan *kandoushi* yang diucapkan oleh dua tokoh utama.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan bentuk dan jenis *kandoushi* menurut Takano (1984) yang digunakan dalam dialog tokoh utama anime *Natsume Yuuujinchou* Season 1 Episode 1–5; dan (2) menganalisis fungsi pragmatik *kandoushi* menurut Levinson (1983) dalam menyampaikan nilai budaya dan spiritual Jepang dalam anime tersebut.

KAJIAN PUSTAKA

Penelitian Terdahulu yang Relevan

Nur, Fauzah, Hidayati, dan Gunawan (2022) mengkaji *kandoushi* pada anime *Shingeki no Kyojin: The Final Season* dari perspektif semantik. Ditemukan 214 tuturan *kandoushi* dengan *kandou* sebagai jenis paling dominan. Penelitian ini menganalisis makna dan klasifikasi jenis secara sistematis, namun belum membahas fungsi pragmatik maupun representasi nilai budaya.

Sumpena, Rahayu, dan Pitaloka (2023) mengkaji *kandoushi* dalam anime *Boruto: Naruto Next Generation* dan menemukan empat jenis *kandoushi* dengan analisis fungsi dalam berbagai situasi percakapan. Kekurangannya, implikasi nilai budaya dan spiritual Jepang belum dibahas secara mendalam.

Ghifari dan Hidayati (2024) mengkaji *kandoushi* pada *Jujutsu Kaisen Season 2* dari perspektif semantik. Kekurangannya lebih berorientasi kajian semantik sehingga analisis konteks pragmatik dan nilai budaya belum dibahas mendalam.

Aliana dan Aprilani (2024) memfokuskan kajian pada *kandoushi outou* dalam anime *Oshi no Ko* secara mendalam namun hanya mencakup satu jenis sehingga tidak memberikan gambaran menyeluruh. Olivia dan Yolanda (2025) mengkaji *kandoushi odoroki* pada *Fruits Basket Season 1*, juga terbatas pada satu jenis dan belum mengkaji nilai budaya.

Berdasarkan kelima penelitian tersebut, penelitian ini memiliki tiga kebaruan: (1) mengkaji anime *Natsume Yuujinchou* yang bertema spiritualitas dan belum pernah dikaji secara linguistik-pragmatik; (2) menganalisis keempat jenis *kandoushi* secara bersamaan menggunakan Takano (1984) dan Levinson (1983); serta (3) menghubungkan fungsi pragmatik *kandoushi* dengan representasi nilai budaya Jepang (*gaman*, *wa*, *mono no aware*).

Kandoushi (感動詞)

Kandoushi (感動詞) merupakan salah satu kelas kata (*hinshi*, 品詞) dalam bahasa Jepang yang memiliki fungsi pragmatik yang khas. Secara etimologis, *kandoushi* terdiri dari kanji 感 (*kan*, perasaan/emosi), 動 (*dou*, gerak/perubahan), dan 詞 (*shi*, kata). Takano (1984, sebagaimana dikutip dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004:160) mendefinisikannya sebagai kelas kata yang menyatakan impresi atau emosi secara subjektif dan intuitif, dapat berdiri sendiri sebagai satuan ujaran, tidak mengalami konjugasi, dan tidak berfungsi sebagai unsur kalimat. Ciri khas *kandoushi* adalah dapat berdiri sendiri (*jiritsugo*), tidak dapat ditambahkan partikel kasus (が、

を、に), sangat bergantung pada intonasi dan konteks, serta berfungsi pada tataran pragmatik (Rustanti dan Ganesha, 2019).

Berdasarkan klasifikasi Takano (1984), empat jenis *kandoushi* adalah sebagai berikut. Pertama, *kandou* (感動), ungkapan reaksi emosional spontan seperti kekaguman, keterkejutan, kelegaan, atau kekecewaan; contoh: ああ、うわっ、えっ、ハッ、やれやれ. Kedua, *yobikake* (呼びかけ) panggilan atau seruan yang ditujukan kepada seseorang untuk menarik perhatian atau menegur; contoh おい、こら、さあ. Ketiga, *outou* (応答) respons atau jawaban terhadap pertanyaan atau pernyataan lawan bicara; contoh はい、いいえ、うん、ああ、いや. Keempat, *aisatsugo* (挨拶語) ungkapan salam dalam berbagai situasi sosial, baik formal maupun informal; contoh おはよう、こんにちは、さようなら. Keempat jenis tersebut digunakan sebagai kerangka klasifikasi data dalam penelitian ini.

Pragmatik dan Fungsi Tuturan

Pragmatik adalah cabang ilmu linguistik yang mempelajari makna ujaran dalam konteks pemakaian bahasa. Levinson (1983:9) menetapkan pragmatik sebagai studi tentang hubungan antara bahasa dan konteks yang mendasari pemahaman bahasa. Dalam kajian bahasa Jepang, teori Levinson (1983) telah digunakan secara konsisten sebagai landasan analisis kontekstual, termasuk dalam kajian *aizuchi*, tindak tutur, dan fungsi interjeksi. Ariesty dan Haristiani (2024) menggunakan pendekatan pragmatik untuk menganalisis penggunaan *aizuchi* secara verbal dan nonverbal dalam program realitas Jepang, dan menemukan bahwa konteks sosial dan psikologis memainkan peran penting dalam menentukan fungsi komunikatif tuturan-tuturan pendek.

Adapun fungsi bahasa dalam penelitian ini diadaptasi dari Jakobson (1960), dengan tiga fungsi yang relevan untuk menganalisis *kandoushi*. Pertama, fungsi *ekspresif* (emotif): berpusat pada penutur dan mengungkapkan keadaan psikologisnya, seperti perasaan terkejut, takut, lega, pasrah, atau frustrasi; paling tampak pada *kandou* yang muncul sebagai reaksi spontan. Kedua, fungsi *direktif* (konatif): berpusat pada penerima dan berfungsi memengaruhi atau mengarahkan tindakan lawan bicara, termasuk memerintah, melarang, menegur, atau memohon; terutama tampak pada *yobikake*. Ketiga, fungsi *fatis* (phatic communion): berfungsi membangun, mempertahankan, atau memperkuat relasi sosial antarpenerita; terutama tampak pada *outou* dan *aisatsugo*. Relevansi ketiga fungsi Jakobson dalam kajian teks media dibuktikan oleh Luthfialana dkk. (2024) dalam kajian fungsi bahasa cerpen.

Nilai Budaya dan Spiritual Jepang dalam Anime

Anime sebagai produk budaya populer Jepang tidak sekadar berfungsi sebagai hiburan, melainkan juga sebagai medium representasi nilai-nilai budaya dan spiritual yang mengakar dalam masyarakat Jepang. Gama (2024) menegaskan bahwa anime merupakan karya animasi khas Jepang yang menampilkan cerita beragam serta memuat nilai budaya dan moral. Alisyamsujen dkk. (2025) menegaskan bahwa anime mengembangkan dan mempromosikan nilai-nilai budaya tradisional Jepang ke seluruh dunia, mencakup seni, sistem sosial, kepercayaan, dan relasi manusia dengan alam. Dalam konteks anime *Natsume Yuuujinchou*, nilai-nilai tersebut termanifestasi dalam tiga konsep kultural berikut.

Pertama, *gaman* (我慢). Izumi-Taylor, Lin, dan Kaneda (2024) mendefinisikan *gaman* sebagai kemampuan menahan penderitaan dengan kesabaran dan pengendalian diri yang menjadi fondasi perkembangan sosial-moral individu dalam masyarakat Jepang. Nilai ini mengajarkan individu untuk tetap tegar dalam menghadapi kesulitan tanpa menunjukkan keluhan secara berlebihan. Dalam anime *Natsume Yuuujinchou*, *gaman* tercermin pada sikap Natsume yang berusaha menerima berbagai kesulitan akibat kemampuannya melihat *youkai* serta menghadapi berbagai konflik dengan tenang dan penuh pertimbangan.

Kedua, *wa* (和). Doi (1973) menjelaskan bahwa masyarakat Jepang menempatkan *wa* (harmoni kelompok) sebagai prinsip utama dalam menjaga hubungan sosial. Konsep ini menekankan pentingnya menjaga keseimbangan, menghindari konflik terbuka, serta membangun hubungan yang saling menghormati antarsesama. Dalam konteks anime *Natsume Yuuujinchou*, nilai *wa* tercermin melalui cara Natsume berinteraksi dengan manusia maupun *youkai* secara santun dan penuh pertimbangan, sehingga tercipta hubungan yang harmonis meskipun terdapat perbedaan latar belakang.

Ketiga, *mono no aware* (物の哀れ). Toru (2024) menjelaskan bahwa Motoori Norinaga mendefinisikan konsep ini sebagai kesadaran estetik khas Jepang—kepekaan yang memungkinkan seseorang merasakan keindahan dan kesedihan yang menyertai kefanaan segala sesuatu. Dalam *Natsume Yuuujinchou*, nilai *mono no aware* tampak melalui hubungan Natsume dengan berbagai *youkai* yang sering kali diwarnai oleh kisah perpisahan, kehilangan, dan kenangan masa lalu yang menyentuh. Ketiga nilai tersebut menjadi lensa interpretif dalam menganalisis fungsi pragmatik *kandoushi* menurut kerangka Levinson (1983).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif (Sugiyono, 2013:14). Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak bertujuan menguji hipotesis, melainkan mendeskripsikan dan menginterpretasikan penggunaan *kandoushi* dalam dialog anime berdasarkan konteks pragmatiknya. Sumber data adalah anime *Natsume Yuuujinchou* Season 1 produksi Brain's Base Studio (2008) yang terdiri dari 13 episode, dengan analisis difokuskan pada Episode 1–5. Data berupa tuturan *kandoushi* yang diucapkan oleh dua tokoh utama, yaitu Natsume Takashi (tokoh manusia yang dapat melihat *youkai*) dan Nyanko-sensei (makhluk gaib yang menjadi pelindung Natsume). Tuturan tokoh sampingan, narasi, dan teks non-dialog tidak dianalisis.

Tuturan diperoleh dari *subtitle* bahasa Jepang dan diverifikasi dengan audio asli serta konteks visual untuk memastikan keakuratan bentuk dan makna tuturan. Pengumpulan data menggunakan metode simak catat (Sudaryanto, 2015) dengan empat tahapan: (1) pemahaman konteks—menonton anime Episode 1–5 secara menyeluruh untuk memahami alur cerita, karakter, dan hubungan antartokoh; (2) pengumpulan data—menyimak ulang dan mencatat seluruh tuturan yang mengandung *kandoushi*; (3) verifikasi data—mencocokkan tuturan dengan *subtitle* bahasa Jepang, audio asli, serta konteks visual (ekspresi wajah dan situasi adegan); serta (4) klasifikasi awal—mengelompokkan data berdasarkan jenis *kandoushi* menurut Takano (1984). Keabsahan data dijaga melalui ketekunan pengamatan dan diskusi dengan dosen pembimbing untuk mengurangi subjektivitas.

Teknik analisis data meliputi empat tahap. Pertama, identifikasi dan klasifikasi jenis serta bentuk *kandoushi* berdasarkan Takano (1984) disertai rekap frekuensi tiap jenis (menjawab RM 1). Kedua, analisis konteks pragmatik setiap tuturan meliputi penutur dan lawan tutur, situasi dan latar tuturan, relasi sosial antartokoh, serta tujuan tuturan. Ketiga, interpretasi fungsi pragmatik berdasarkan kerangka Levinson (1983) yang dipadukan dengan fungsi bahasa Jakobson (1960) ke dalam tiga aspek: fungsi ekspresif, direktif, dan fatis (menjawab RM 2). Keempat, interpretasi nilai budaya (*gaman*, *wa*, *mono no aware*) melalui konteks audiovisual, bukan sebagai makna inheren pada *kandoushi* semata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis Kandoushi dalam Dialog Tokoh Utama

Berdasarkan hasil identifikasi dan klasifikasi menggunakan teori Takano (1984), ditemukan 223 data *kandoushi* dalam dialog tokoh utama anime *Natsume Yuuujinchou* Season 1 Episode 1–5, dengan distribusi sebagaimana disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Jenis Kandoushi per Episode

Episode	Kdou	Ybkake	Outou	Aisat.	Total
Eps. 1	28	2	6	1	37
Eps. 2	29	3	13	2	47
Eps. 3	22	5	13	2	42
Eps. 4	25	1	15	0	41
Eps. 5	28	7	20	1	56
Total	132	18	67	6	223

Berdasarkan Tabel 1, jenis *kandou* merupakan jenis yang paling dominan ditemukan dengan 132 data. Menurut Takano (1984), *kandou* berfungsi mengekspresikan keadaan psikologis penutur secara langsung seperti keterkejutan, rasa sakit, kelegaan, dan kepasrahan. Tingginya frekuensi *kandou* berkaitan langsung dengan karakteristik anime yang kaya situasi supranatural, sehingga banyak memunculkan respons emosional spontan dari tokoh utama.

Jenis *outou* menempati posisi kedua dengan 67 data dan menunjukkan tren peningkatan konsisten dari Episode 1 (6 data) hingga Episode 5 (20 data). Tren ini mengindikasikan perkembangan karakter Natsume yang semakin responsif dan terbuka dalam berinteraksi dengan *youkai* seiring berjalannya cerita. Jenis *yobikake* ditemukan sebanyak 18 data dan muncul dalam situasi yang membutuhkan teguran atau panggilan langsung. Jenis *aisatsugo* ditemukan paling sedikit (6 data) karena ungkapan salam hanya muncul pada konteks interaksi sosial tertentu. Data representatif keempat jenis disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Representatif Jenis Kandoushi

No.	Jenis	Tuturan & Konteks	Klasifikasi
1	Kandou (感動)	「ハッ! ?」 (Natsume, Eps.1, 05:40) "Hah!?" Konteks: Natsume terkejut mendadak saat menyadari kehadiran <i>youkai</i> .	ハッ! ? merupakan interjeksi spontan yang berdiri sendiri tanpa unsur gramatikal lain. Jenis: Kandou (Takano, 1984).
2	Outou (応答)	「うん?」 (Natsume, Eps.1, 06:31) "Hmm?" Konteks: Natsume merespons tuturan lawan bicara.	うん? digunakan sebagai tanggapan spontan menandakan penutur mengikuti alur percakapan. Jenis: Outou (Takano, 1984).

No.	Jenis	Tuturan & Konteks	Klasifikasi
3	Yobikake (呼びかけ)	「こら、ニヤンコ!」 (Natsume, Eps.3, 05:31) "Hei, Nyanko!" Konteks: Natsume menegur Nyanko-sensei yang bertindak sembrono.	こら digunakan untuk menarik perhatian sekaligus memberikan teguran kepada lawan tutur. Jenis: Yobikake (Takano, 1984).
4	Aisatsugo (挨拶語)	「あつ、は...は...い。」 (Natsume, Eps.1, 13:52) "Ah... iya!" Konteks: Natsume menjawab panggilan dengan nada sopan.	は...い merupakan ungkapan respons santun dalam situasi interaksi sosial. Jenis: Aisatsugo (Takano, 1984).

Fungsi Pragmatik Kandoushi

Analisis fungsi pragmatik dilakukan menggunakan kerangka Levinson (1983) untuk membaca konteks situasi tutur, kemudian diklasifikasikan ke dalam tiga fungsi Jakobson (1960). Secara keseluruhan, fungsi ekspresif paling dominan (132 data), diikuti fungsi fatis (73 data), dan fungsi direktif (18 data). Distribusi ketiga fungsi tersebut per episode disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Jenis Kandoushi per Episode

Episode	E	D	F	Total
Eps. 1	28	2	7	37
Eps. 2	29	3	15	47
Eps. 3	22	5	15	42
Eps. 4	25	1	15	41
Eps. 5	28	7	21	56
Total	132	18	67	223

Keterangan: E=Ekspresif, D=Direktif, F=Fatis;
Kdou=Kandou, Ybkake=Yobikake, Aisat.=Aisatsugo,
F.Prg=Fungsi Pragmatik

Berdasarkan Tabel 3, fungsi ekspresif merupakan fungsi yang paling dominan dengan 132 data dan ditemukan secara merata di seluruh episode. Hal ini menunjukkan bahwa dialog tokoh utama lebih banyak dibangun melalui pengungkapan keadaan emosional penutur secara spontan, terutama dalam situasi yang berkaitan dengan *youkai*. Fungsi fatis menempati posisi kedua dengan 67 data dan menunjukkan tren peningkatan

dari Episode 1 (7 data) hingga Episode 5 (21 data). Tren peningkatan ini mencerminkan semakin terjalnya hubungan sosial antara Natsume dan para *youkai* yang ditemuinya seiring berjalannya cerita. Fungsi direktif ditemukan paling sedikit dengan 18 data dan cenderung meningkat dari Episode 1 (2 data) menuju Episode 5 (7 data), menunjukkan bahwa Natsume semakin aktif mengarahkan tindakan lawan tuturnya seiring perkembangan perannya sebagai pewaris Buku Persahabatan. Data representatif dari ketiga fungsi tersebut disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Data Representatif Fungsi Pragmatik Kandoushi

No.	Fungsi	Tuturan	Analisis Fungsi Pragmatik
1	<i>Ekspresif</i>	「ハッ！？」 (Natsume, Eps.1, 05:40) "Hah!?"	Levinson (1983): Natsume terkejut melihat <i>youkai</i> secara mendadak. Jakobson (1960): ハッ！？ berfungsi ekspresif karena berpusat pada keadaan psikologis penutur yang terkejut secara spontan tanpa bertujuan memengaruhi tindakan lawan tutur.
2	<i>Ekspresif</i>	「やれやれ」 (Natsume, Eps.1, 14:25) "Aduh, aduh..."	Levinson (1983): konteks kelelahan menghadapi <i>youkai</i> . Jakobson (1960): やれやれ berfungsi ekspresif mengungkapkan rasa lelah dan pasrah; merepresentasikan nilai gaman (Izumi-Taylor dkk., 2024) karena tidak meluapkan emosi secara berlebihan.
3	<i>Ekspresif</i>	「ウッ...アアッ...やめろ！」 (Natsume, Eps.3, 09:53)	Levinson (1983): Natsume diserang sekelompok <i>youkai</i> . Jakobson (1960): ウッ...アアッ berfungsi ekspresif (rasa sakit spontan); diikuti やめろ yang berfungsi direktif. Merepresentasikan

No.	Fungsi	Tuturan	Analisis Fungsi Pragmatik
			kepekaan emosional mendalam.
4	<i>Ekspresif</i>	「ハア...今は何を言ってもムダだな。」 (Nyanko, Eps.5, 06:52)	Levinson (1983): Nyanko menyadari situasi tidak dapat diubah. Jakobson (1960): ハア... berfungsi ekspresif mengungkapkan kelelahan dan kepasrahan; merepresentasikan nilai gaman sebagai pengendalian emosi.
5	<i>Direktif</i>	「こら、ニャンコ！」 (Natsume, Eps.3, 05:31)	Levinson (1983): Natsume perlu menghentikan tindakan Nyanko-sensei. Jakobson (1960): こら berfungsi direktif — berorientasi pada penerima dan bertujuan memengaruhi tindakan lawan tutur agar berhenti.
6	<i>Direktif</i>	「おい、よせよ！」 (Natsume, Eps.5, 03:32)	Levinson (1983): konteks bahaya yang perlu segera dihentikan. Jakobson (1960): おい berfungsi direktif — memanggil perhatian sekaligus memerintahkan penghentian tindakan.
7	<i>Fatis</i>	「ああ。」 (Natsume, Eps.2, 08:34) "Ya."	Levinson (1983): respons santai dalam percakapan informal dengan <i>youkai</i> . Jakobson (1960): ああ berfungsi fatis — menjaga kelancaran komunikasi dan mempertahankan hubungan sosial; merepresentasikan nilai wa (Doi, 1973).
8	<i>Fatis</i>	「うん？フツ...」 (Natsume, Eps.3,	Levinson (1983): Natsume merespons dengan hangat dan penuh keakraban. Jakobson (1960):

No.	Fungsi	Tuturan	Analisis Fungsi Pragmatik
		21:54) "Hm? Hihi..."	berfungsi fatis — membangun keintiman relasi lintas-dunia; merepresentasikan nilai wa melalui kesetaraan relasional.
9	Ekspresif + Fatis	「あっ...お...おはよう」 (Natsume, Eps.5, 20:41)	Levinson (1983): Natsume terbangun kikuk namun berusaha menjaga norma sosial. Jakobson (1960): あっ berfungsi ekspresif (keterkejutan); おはよう berfungsi fatis (menjaga norma sopan santun). Merepresentasikan wa.

Pembahasan: Jenis *Kandoushi*

Berdasarkan hasil analisis menggunakan teori Takano (1984), ditemukan keempat jenis *kandoushi* dalam dialog tokoh utama. Dominasi *kandou* sejalan dengan temuan Nur dkk. (2022) pada anime *Shingeki no Kyojin* dan Sumpena dkk. (2023) pada anime *Boruto*, yang keduanya juga menemukan *kandou* sebagai jenis paling dominan. Namun terdapat perbedaan signifikan: jika pada anime aksi dominasi dipicu konflik fisik yang intens, dalam *Natsume Yuuujinchou* dominasi *kandou* berkaitan dengan konflik batin dan pertemuan supranatural yang bersifat reflektif dan emosional.

Tren peningkatan *outou* dari Episode 1 (6 data) hingga Episode 5 (20 data) merupakan temuan yang signifikan secara naratif. Peningkatan ini mencerminkan perkembangan karakter Natsume yang pada awalnya cenderung bereaksi dengan respons emosional (*kandou*) terhadap keberadaan *youkai*, namun semakin sering menggunakan respons dialogis (*outou*) yang menandakan penerimaan dan keterlibatan aktif. Jenis *yobikake* yang meningkat dari Episode 1 (2 data) ke Episode 5 (7 data) menunjukkan pergeseran peran Natsume dari manusia pasif menjadi agen aktif dalam relasi dengan *youkai*. Temuan ini menunjukkan bahwa distribusi *kandoushi* tidak statis, melainkan berubah seiring perkembangan alur narasi. Hal ini juga membuktikan bahwa klasifikasi Takano (1984) tetap relevan digunakan untuk menganalisis *kandoushi* dalam media populer modern.

Pembahasan: Fungsi Pragmatik dan Representasi Nilai Budaya

Berdasarkan analisis menggunakan kerangka Levinson (1983) dan Jakobson (1960), *kandoushi* dalam anime *Natsume Yuuujinchou* tidak hanya berfungsi sebagai ungkapan spontan, tetapi juga memiliki fungsi pragmatik yang bergantung pada konteks situasi tutur. Levinson (1983) menyatakan bahwa makna tuturan dipahami melalui hubungan antara penutur, lawan tutur, tujuan komunikasi, dan situasi tuturan.

Fungsi ekspresif yang paling dominan, terutama pada tuturan *kandou* bernada kepasrahan (やれやれ, ハア...), merepresentasikan nilai *gaman* (我慢). Izumi-Taylor dkk. (2024) mendefinisikan *gaman* sebagai kemampuan menahan penderitaan yang menjadi fondasi moral masyarakat Jepang. Natsume mengungkapkan emosinya melalui *kandoushi* namun tetap terkontrol tanpa meluapkan kemarahan berlebihan—ini adalah representasi *gaman* yang khas. Selain itu, *kandoushi* lirih seperti アア... dan ハア... yang muncul dalam konteks perpisahan dengan *youkai* merepresentasikan *mono no aware* (物の哀れ), kepekaan mendalam terhadap kefanaan kehidupan dan kesedihan yang tersembunyi di balik setiap perpisahan (Toru, 2024). Temuan ini memperlihatkan bahwa fungsi ekspresif tidak selalu digunakan untuk meluapkan emosi secara berlebihan, tetapi juga merepresentasikan sikap menahan diri yang menjadi karakteristik budaya Jepang.

Fungsi fatis yang cukup signifikan pada *outou* dan *aisatsugo* merepresentasikan nilai *wa* (和). Doi (1973) menjelaskan bahwa *wa* merupakan prinsip harmoni kelompok sebagai dasar hubungan sosial masyarakat Jepang—menekankan keseimbangan, menghindari konflik terbuka, dan membangun hubungan saling menghormati. Penggunaan respons singkat seperti うん dan ああ kepada *youkai* oleh Natsume menandakan kesediaan berdialog secara setara—representasi nilai *wa* dalam relasi lintas-dunia manusia dan *youkai*. Ariesty dan Haristiani (2024) mengkonfirmasi bahwa penggunaan respons pendek dalam percakapan Jepang secara konsisten mencerminkan orientasi budaya terhadap harmoni. Tren peningkatan fungsi fatis dari Episode 1 (7 data) ke Episode 5 (21 data) memperkuat interpretasi ini.

Fungsi direktif yang muncul melalui *yobikake* menunjukkan pergeseran peran Natsume sebagai agen aktif yang bertanggung jawab atas relasi dengan *youkai*. Hal ini mencerminkan pertumbuhan spiritual Natsume sebagai pewaris Buku Persahabatan. Secara keseluruhan, ketiga fungsi pragmatik tersebut—ekspresif (*gaman* dan *mono no aware*), fatis (*wa*), dan direktif (pertumbuhan

spiritual) membentuk triangulasi makna pragmatik-kultural yang mencirikan keunikan anime bertema spiritualitas dibandingkan genre lainnya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan tiga hal sebagai berikut.

Pertama, berdasarkan teori Takano (1984), ditemukan empat jenis *kandoushi* dalam dialog tokoh utama anime *Natsume Yuuujinchou* Season 1 Episode 1–5 dengan total 223 data. Jenis *kandou* merupakan jenis yang paling dominan (132 data), diikuti *outou* (67 data), *yobikake* (18 data), dan *aisatsugo* (6 data). Dominasi *kandou* mencerminkan tingginya intensitas respons emosional spontan dalam interaksi dengan *youkai*, sedangkan tren peningkatan *outou* lintas episode mencerminkan perkembangan karakter Natsume yang semakin responsif dan harmonis.

Kedua, berdasarkan kerangka Levinson (1983) yang dipadukan dengan fungsi bahasa Jakobson (1960), ditemukan tiga fungsi pragmatik dalam penggunaan *kandoushi*: fungsi ekspresif sebagai yang paling dominan (132 data), fungsi fatis (73 data), dan fungsi direktif (18 data). Fungsi ekspresif paling banyak digunakan untuk mengungkapkan kondisi emosional penutur sesuai konteks tuturan.

Ketiga, penggunaan *kandoushi* merepresentasikan tiga nilai budaya dan spiritual Jepang. Nilai *gaman* (Izumi-Taylor dkk., 2024) tercermin melalui fungsi ekspresif yang terkontrol dan tidak berlebihan. Nilai *wa* (Doi, 1973) tercermin melalui fungsi fatis yang menjaga keselarasan hubungan lintas-dunia. Nilai *mono no aware* (Toru, 2024) tercermin melalui ekspresi liris dan reflektif dalam konteks perpisahan dengan *youkai*. Dengan demikian, *kandoushi* dalam anime ini tidak hanya berfungsi sebagai unsur linguistik, tetapi juga sebagai wahana representasi nilai budaya dan spiritual Jepang yang tertanam dalam dialog antartokoh.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran dikemukakan sebagai berikut. Pertama, bagi peneliti selanjutnya, penelitian dapat dikembangkan dengan memperluas sumber data ke seluruh season *Natsume Yuuujinchou* atau mengkaji anime bertema spiritualitas serupa seperti *Mushishi* atau *Hotarubi no Mori e* guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pola *kandoushi* dalam genre serupa. Selain itu, pendekatan multidisipliner yang menggabungkan pragmatik, semiotika, dan kajian budaya Jepang direkomendasikan untuk analisis yang lebih kaya.

Kedua, bagi pengajar bahasa Jepang, temuan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar kontekstual berbasis media anime dalam

memperkenalkan penggunaan *kandoushi* sesuai konteks budaya kepada mahasiswa, terutama untuk meningkatkan kompetensi pragmatik dalam berinteraksi menggunakan bahasa Jepang secara natural. Ketiga, bagi akademisi linguistik dan budaya, penelitian ini membuka peluang kajian lintas-disiplin antara pragmatik dan kajian budaya Jepang sebagai bidang yang menjanjikan untuk dikembangkan lebih lanjut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. Dra. Parastuti, M.Pd., M.Ed. selaku dosen pembimbing atas arahan, masukan, dan dukungan yang sangat berarti dalam penyelesaian penelitian ini. Terima kasih juga kepada seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya atas ilmu dan bimbingan yang diberikan selama masa studi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliana, R. dan Aprilani, D. 2024. Fungsi *Kandoushi Outou* pada Anime *Oshi no Ko*. *WIDAI Japanese Journal*. 3(1): 23–31.
- Alisyamsujen, dkk. 2025. Anime sebagai Media Representasi Budaya Jepang. *Jurnal Kajian Jepang*.
- Ariesty, W. N. S. dan Haristiani, N. 2024. Analysis of Verbal and Nonverbal Usage of *Aizuchi* in a Japanese Reality Show "Terrace House: Opening New Doors." Dalam *ICOLLITE 2023*. Hlm. 494–500. Atlantis Press.
- CBR. 2024. Everything to Know About Natsume's Book of Friends Creator Yuki Midorikawa. CBR.
- Doi, T. 1973. *The Anatomy of Dependence*. Kodansha International.
- Gama, F. I. 2024. Pengenalan Anime sebagai Budaya Populer Jepang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani*. 4(1): 21–27.
- Ghifari, M. A. dan Hidayati, N. 2024. *Kandoushi* pada Anime *Jujutsu Kaisen* Season 2: Kajian Semantik. *Proceeding Caruban IPB Cirebon*.
- Izumi-Taylor, S., Lin, C. H., dan Kaneda, T. 2024. Japanese Pre-Service Teachers' Concepts of *Gaman*. *US-China Education Review A*. 14(9): 557–565.
- Jakobson, R. 1960. Closing Statement: Linguistics and Poetics. Dalam T. A. Sebeok (Ed.), *Style in Language*. Hlm. 350–377. MIT Press.
- Levinson, S. C. 1983. *Pragmatics*. Cambridge University Press.
- Luthfialana, dkk. 2024. Fungsi Bahasa dalam Cerpen Berjuta Rasanya: Perspektif Roman Jakobson. *Bahasa: Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 6(1).

- Midorikawa, Y. (Creator). 2008. Natsume Yuuujinchou (Season 1, Episodes 1–5) [Anime television series]. Brain's Base.
- Najoan, F. R., Gama, F. I., dan Makikama, D. 2023. The Implementation of Project-Based Learning Model. Proceedings of UNICSSH 2022.
- Nur, F., Fauzah, N., Hidayati, N., dan Gunawan, A. 2022. Kandoushi pada Anime Shingeki no Kyojin: The Final Season. Jurnal Pendidikan Bahasa. 11(2).
- Olivia, R. dan Yolanda, D. 2025. Analisis Penggunaan Kandoushi Odoroki dalam Anime Fruits Basket Season 1. Jurnal Sastra Jepang.
- Rustanti, N. dan Ganesha, D. 2019. Fungsi Pragmatik Kandoushi dalam Bahasa Jepang. Jurnal Linguistik Bahasa Jepang.
- Soelistyowati, E. 2019. Kandoushi dalam Bahasa Jepang. Jurnal Kajian Linguistik. 8(2): 170–180.
- Sudaryanto. 2015. Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa. Sanata Dharma University Press.
- Sudjianto dan Dahidi, A. 2004. Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kualitatif. Alfabeta.
- Sumpena, R., Rahayu, S., dan Pitaloka, D. 2023. Kandoushi dalam Anime Boruto: Naruto Next Generation. Jurnal Linguistik Terapan.
- Takano, H. 1984. Kandoushi no Kenkyū. Meiji Shoin.
- Toru, S. 2024. Japanese "Mono-no-Aware" and Western Philosophy. Dalam Tetsugaku Companions to Japanese Philosophy. Vol. 6. Hlm. 83–100. Springer Nature.
- Yule, G. 1996. Pragmatics. Oxford University Press.