

TINDAK TUTUR EKSPRESIF MENGELUH DALAM ANIME JOSEE TO TORA TO SAKANA-TACHI PRODUKSI STUDIO BONES: KAJIAN PRAGMATIK

Kemal Al Farizi Hasibuan

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
kemal.22020104059@mhs.unesa.ac.id

ABSTRACT

This study examines the pragmatic context and strategies of expressive speech acts of complaining in the anime *Josee to Tora to Sakana-tachi*, produced by Studio BONES and adapted from the short story by Seiko Tanabe. The background of this research stems from the observation that Japanese speakers tend to express complaints implicitly, influenced by the deeply rooted cultural values of *tatemae* and *honne*, which prioritize the maintenance of social harmony, so that the meaning of a complaint can often only be understood through its speech context. Accordingly, both the pragmatic context and the strategies used in expressing complaints are significant aspects for investigation. This study employs Leech's (1983) aspects of speech situation to analyze pragmatic context, along with Searle's (1969) illocutionary speech act theory, which classifies expressive speech acts as manifestations of the speaker's psychological attitude. The classification of complaining strategies follows Anna Trosborg's (1995) framework, comprising four categories: *Non-Explicit Reproach*, *Expression of Disapproval*, *Accusation*, and *Blaming*. The method employed is descriptive qualitative, utilizing non-participatory observation (*simak bebas libat cakap*) and note-taking techniques. Data were sourced from the anime's dialogue scripts, set in Osaka Prefecture and characterized by the use of the Kansai dialect (*Kansai-ben*). The analysis yielded 25 instances of expressive speech acts of complaining. In terms of pragmatic context, the findings show that the meaning of complaints is strongly shaped by the social relationship between speaker and hearer, the situational setting, and the speaker's communicative purpose. In terms of strategy, all four Trosborg categories were found along with their respective sub-strategies. This study concludes that the diversity of complaining strategies employed by the characters is shaped by personality traits, interpersonal social relations, and the situational context of each conversation, consistent with Japanese cultural values that emphasize politeness in communication.

Keywords: expressive speech acts, pragmatic context, complaining, pragmatics, anime, Trosborg complaining strategies

要旨

本研究は、田辺聖子の短編小説を原作とするスタジオボーンズ制作のアニメ『ジョゼと虎と魚たち』における不満を表す表出的発話行為について、その語用論的文脈および方略を考察するものである。本研究の背景には、日本語話者が「建前」と「本音」という文化的価値観の影響

を強く受け、社会的調和を維持するために不満をしばしば間接的に表現するという現象があり、そのため不満の意味は多くの場合、発話の文脈を通してのみ十分に理解され得る。したがって、語用論的文脈と方略の双方を分析する意義は高いと考えられる。本研究は、語用論本文脈の分析に Leech (1983) の発話状況の諸側面を用い、また、表出的発話行為を話し手の心理的態度の表れとして位置づける Searle (1969) の発話行為理論に基づいている。方略の分類には、Anna Trosborg (1995) の枠組みを採用し、Non-Explicit Reproach、Expression of Disapproval、Accusation、および Blaming の四つのカテゴリーを用いた。研究方法は記述的質的研究法を採用し、非参加観察法(「聞き込み・記録技法」)および記録技法を用いてデータを収集した。データは大阪府を舞台とし、関西弁(かんさいべん)が使用されたアニメの台本を対象とした。分析の結果、不満を表す表出的発話行為が計 25 例確認された。語用論的文脈の観点からは、話し手と聞き手の社会的関係、発話の状況、および話し手の発話目的が、不満の意味理解に大きく影響していることが明らかとなった。方略の観点からは、上記四つの方略およびそれぞれの下位方略が確認された。本研究は、登場人物が用いる方略の多様性が、各人物の個性、話者間の社会的関係、および会話の状況的文脈によって規定されており、礼儀を重んじる日本の文化的価値観と一致していると結論づける。

キーワード：表出的発話行為、語用論的文脈、不満、語用論、アニメ、Trosborg の不満方略

PENDAHULUAN

Pragmatik merupakan cabang ilmu linguistik yang digunakan untuk mengkaji makna bahasa menurut aspek-aspek yang berada di luar dari unsur kebahasaan yang disebut dengan konteks. Berbeda dengan semantik yang mengkaji makna internal bahasa secara otonom, pragmatik memosisikan maksud penutur sebagai poros pemaknaan yang dinamis. Yule (1996) menyebutkan bahwa pragmatik mengkaji hubungan antara bentuk linguistik dan manusia yang menggunakan bentuk-bentuk tersebut, termasuk pembatasan jarak sosial dalam percakapan.

Salah satu kajian utama pragmatik adalah tindak tutur (*speech acts*), yang bersifat psikologis dan ditentukan oleh kemampuan bahasa penutur dalam menghadapi situasi tertentu. Searle mengelompokkan fungsi tindak tutur ilokusi menjadi lima jenis utama: asertif, direktif, komisif, ekspresif, dan deklaratif. Penelitian ini secara khusus berfokus pada **tindak tutur ekspresif** (*hyoushutsuteki hatsuwa kou*), yaitu jenis tindak tutur yang mencerminkan keadaan psikologis atau sikap penutur terhadap suatu keadaan yang dipresuposisikan. Tindak tutur ekspresif meliputi ekspresi psikologis seperti berterima kasih, penyesalan, meminta maaf, memuji, menyalahkan, dan mengeluh.

Tindak tutur ekspresif mengeluh (*kujou*) menjadi objek yang sangat menarik ketika dikaji dalam dinamika sosial masyarakat Jepang. Dalam sosiokultural Jepang, ekspresi perasaan negatif sering kali dimodifikasi demi kepatuhan terhadap konsep budaya *tatemaie* (sikap/perilaku

yang ditampilkan ke publik demi menjaga keharmonisan) dan *honne* (perasaan atau motif yang sebenarnya). Akibatnya, penutur asli bahasa Jepang cenderung menyamarkan keluhan mereka ke dalam bentuk-bentuk implisit, metafora, atau sindiran halus (*hints*) agar tidak memicu konfrontasi vokal langsung yang dapat merusak kohesi sosial. Hal ini menyebabkan pemaknaan tindak tutur mengeluh sangat bergantung pada pemahaman konteks pragmatik yang komprehensif.

Ragam data otentik dari fenomena ini dapat ditemui secara nyata melalui media populer audio visual berupa anime. Anime *Josee to Tora to Sakana-tachi* (2020) produksi **Studio BONES**, yang diadaptasi dari novel

karya **Seiko Tanabe**, dipilih sebagai subjek penelitian karena memiliki kompleksitas narasi yang kaya akan muatan emosional. Anime yang memenangkan berbagai penghargaan internasional ini mengisahkan interaksi intens antara Tsuneo Suzukawa, mahasiswa paruh waktu, dan Kumiko ("Josee"), gadis penyandang disabilitas fisik pengguna kursi roda yang memiliki karakter lugas namun sarat akan frustrasi emosional. Interaksi kedua tokoh utama ini, yang berlatar wilayah Prefektur Osaka dengan penggunaan **dialek Kansai (Kansai-ben)**, menyajikan variasi tindak tutur mengeluh yang sangat beragam—mulai dari sindiran implisit hingga makian personal yang agresif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini merumuskan dua masalah utama: (1) Bagaimana strategi tindak tutur ekspresif mengeluh dalam anime *Josee to Tora to Sakana-tachi* berdasarkan teori Anna

Trosborg (1995)? (2) Bagaimana peran konteks pragmatik berdasarkan aspek

Konteks Pragmatik dan Situasi Tutur Leech (1983)

Leech (1983) menyatakan bahwa pragmatik mempelajari makna dalam hubungannya dengan situasi-situasi ujar (*speech situations*). Ia merumuskan konteks tutur ke dalam lima komponen esensial:

Penutur dan lawan tutur (*addresser dan addressee*): mencakup aspek psikologis, usia, jenis kelamin, serta status sosial.

Konteks tuturan: latar belakang pengetahuan yang dimiliki bersama oleh penutur dan lawan tutur yang membantu menginterpretasikan maksud tuturan.

Tujuan tuturan: bentuk-bentuk maksud atau hasil akhir yang ingin dicapai oleh penutur melalui tindakan verbal.

Tuturan sebagai bentuk tindakan atau aktivitas: memandang teks ujaran sebagai wujud tindakan ilokusi.

Tuturan sebagai produk tindak verbal: teks kebahasaan yang dihasilkan dari peristiwa tutur.

Dalam konteks linguistik Jepang, komponen situasi tutur ini berhimpit dengan konsep *bamen* (場面), yaitu situasi ruang dan waktu sosiokultural yang mendikte tingkat formalitas (*keigo*) maupun pilihan ragam bahasa komunikatif penutur.

Teori Strategi Mengeluh Anna Trosborg (1995)

Trosborg (1995) mendefinisikan keluhan sebagai ekspresi ketidakpuasan moral atau materiil penutur terhadap suatu tindakan

konteks tutur Leech (1983) dalam melandasi pemaknaan tuturan tersebut.

merugikan yang dilakukan oleh mitra tutur. Trosborg membagi tingkatan strategi mengeluh ke dalam empat klasifikasi makro berdasarkan tingkat konfrontasinya:

Kategori I: *Non-Explicit Reproach* (Keluhan Implisit). Penutur tidak menyebutkan hal yang dikeluhkan secara eksplisit, melainkan menggunakan isyarat halus (*hints*) dengan harapan mitra tutur mampu melakukan inferensi mandiri atas maksud tersembunyi tersebut.

Kategori II: *Expression of Disapproval* (Ungkapan Kekesalan/Ketidaksetujuan). Penutur secara verbal mengekspresikan rasa jengkel atau terganggu terhadap situasi tidak menyenangkan. Terbagi atas substrategi kekesalan (*annoyance*) tanpa menunjuk penanggung jawab secara langsung, dan konsekuensi (*consequences*) yang memaparkan dampak buruk dari perbuatan mitra tutur.

Kategori III: *Accusation* (Tuduhan). Tuturan bermotif interogatif atau deklaratif yang menyatakan keterlibatan mitra tutur dalam masalah. Meliputi tuduhan tidak langsung (*indirect accusation*) berupa tebakan sosiologis, dan tuduhan langsung (*direct accusation*) yang mendakwa kesalahan secara definitif.

Kategori IV: *Blaming* (Menyalahkan). Strategi paling konfrontatif karena penutur secara verbal menyerang mitra tutur. Terbagi menjadi menyalahkan dengan alternatif (*modified blame*), menyalahkan perilaku secara eksplisit (*explicit blame behavior*), dan menyalahkan karakter orang

secara langsung (*explicit blame person*) melalui label atau makian personal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan pragmatik sosiolinguistik. Sumber data primer adalah draf skrip dialog serta rekaman audio visual anime *Josee to Tora to Sakana-tachi* (2020) berdurasi 98 menit produksi Studio BONES. Instrumen penelitian utama adalah peneliti sendiri (*human instrument*) yang didukung oleh lembar tabel pengkodean data pragmatik.

Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) dan Teknik Catat. Tahapan analisis data mengikuti model interaktif yang meliputi: (1) **Reduksi dan Identifikasi Data**, yaitu menyaring fragmen dialog yang hanya memuat tindak tutur ekspresif mengeluh; (2) **Klasifikasi Data**, mengelompokkan tuturan ke dalam kategori strategi Trosborg (1995); (3) **Penyajian Data**, mendeskripsikan secara tekstual dialog, transkripsi romaji, arti, konteks sosiopragmatik Leech (1983), serta pengaruh dialek *Kansai-ben*; dan (4) **Penarikan Kesimpulan Teoretis**.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui proses reduksi data, ditemukan total **25 data** tindak tutur ekspresif mengeluh di sepanjang linimasa anime *Josee to Tora to Sakana-tachi*. Keseluruhan sebaran data menunjukkan variasi strategi yang didominasi oleh strategi *Expression of Disapproval* (11 data) dan *Blaming* (7 data), disusul oleh *Non-Explicit Reproach* (5 data), dan *Accusation* (2 data).

Representasi Analisis Strategi dan Konteks Pragmatik

Kategori I: Non-Explicit Reproach (Keluhan Implisit)

DATA 1 (00:06:48–00:06:56)

• Dialog Tuturan:

- Josee: タダ飯食いに上がり込
ん で き た ん や (1)
(*Tadameshi kui ni agarikonde*
kita n ya.)
"Hanya datang untuk
menumpang makan gratis."
- Tsuneo: へえ... よく 餌あげて
る の ? (2)
(*Hee... yoku esa ageteru no?*)
"Wah... kamu sering kasih dia
makan?"
- Josee: お 前 の こ と や (3)
(*Omae no koto ya.*)
"Yang kumaksud itu kamu!"

Konteks Pragmatik Leech (1983): Percakapan terjadi di ruang makan rumah Josee. Tsuneo baru saja diundang masuk oleh Nenek Kumiko untuk makan bersama sebagai bentuk terima kasih karena telah menolong Josee yang terjatuh. Tepat saat itu, seekor kucing liar menyelinap masuk ke rumah. Josee melontarkan tuturan (1) sambil memandang ke arah kucing, seolah-olah mengomentari perilaku binatang tersebut.

Analisis Strategi: Tuturan Josee diklasifikasikan ke dalam substrategi *hints (isyarat)*. Josee sengaja memanfaatkan kehadiran stimulus eksternal (kucing) sebagai media analogi untuk memproyeksikan rasa ketidaksukaannya atas kehadiran Tsuneo. Berdasarkan parameter Leech, karena relasi sosial

antartokoh belum akrab dan berada di bawah pengawasan Nenek, Josee menggunakan strategi implisit ini untuk mematuhi koridor kesopanan sosial makro (*tatema*) seraya menyampaikan perasaan sejatinya (*honne*). Penggunaan klitik penegas dialek Kansai "*~an ya*" di akhir kalimat secara pragmatik berfungsi memperkuat tekanan rasa jengkel yang disembunyikan.

Kategori II: Expression of Disapproval (Ungkapan Kekesalan)

DATA 3 (00:07:55–00:08:02)

• Dialog Tuturan:

- Nenek: えらい貧乏や na。学生さんか？ (1)
(*Erai binbou ya na. Gakusei-san ka?*)
"Miskin banget ya. Kamu mahasiswa?"
- Tsuneo: はい。近くのアパートで1人暮らししてて...ちょっとお金貯めてるんです。(2)
(*Hai. Chikaku no apaato de hitorigurashi shitete... chotto okane tameteru n desu.*)
"Iya. Saya tinggal sendirian di apartemen dekat sini... saya lagi nabung sedikit uang."
- Josee: そんなことまで聞いてへん (3)
(*Sonna koto made kiite hen.*)
"Nggak ada yang bertanya sampai sejauh itu."

Konteks Pragmatik Leech (1983): Berlangsung di lokasi yang sama, ketika Tsuneo merespons pertanyaan Nenek

mengenai latar belakang ekonominya secara panjang lebar. Josee yang merasa privasi wilayah domestiknya terganggu oleh pembicaraan orang asing secara tiba-tiba mencela interaksi tersebut melalui tuturan (3).

Analisis Strategi: Kalimat Josee menempati strategi *annoyance* (**kekesalan**). Penutur secara verbal memotong pembicaraan untuk menunjukkan ketidaknyamanan personal atas tindakan Tsuneo yang dianggap memberikan informasi berlebihan. Penanda linguistik utama pada tuturan ini adalah penggunaan partikel negatif dialek Kansai "*~hen*" (padanan kata bahasa standar: *~nai*). Partikel ini secara pragmatik mereduksi rigiditas formal bahasa Jepang standar, memunculkan kesan ekspresi jengkel yang spontan, personal, dan blak-blakan khas kultur masyarakat Osaka.

Kategori III: Accusation (Tuduhan)

DATA 5 (00:21:00–00:21:06)

Dialog Tuturan:

- Tsuneo: ちょっとぶつかりましたよ (1)
(*Chotto butsukarimashita yo.*)
"Hei, Anda tadi menabrak lho!"
- Orang 1: ええ？そっちがぶつかったんやろ (2)
(*Ee? Sotchi ga butsukatte kita n yaro.*)
"Hah? Situ yang menabrak duluan, kan?"

Konteks Pragmatik Leech (1983): Terjadi di area publik stasiun kereta api yang padat. Seorang pengguna jalan (Orang 1) berjalan terburu-buru dan menabrak kursi roda Josee

dengan keras, namun terus melangkah pergi tanpa meminta maaf. Tsuneo secara refleks memanggil orang asing tersebut dengan nada tinggi.

Analisis Strategi: Tuturan Tsuneo merupakan bentuk *direct accusation* (**tuduhan langsung**). Tsuneo secara eksplisit mendakwa mitra tutur sebagai pihak yang bertanggung jawab atas insiden fisik yang merugikan tersebut. Konteks relasi sosial penutur-mitra tutur sebagai orang asing (*strangers*) yang tidak memiliki ikatan sosial jangka panjang, dikombinasikan dengan situasi darurat yang mengancam keselamatan fisik Josee, melandasi pilihan strategi Tsuneo yang bersifat interogatif-konfrontatif langsung tanpa proses penghalusan linguistik (*politeness markers*).

Kategori IV: Blaming (Menyalahkan)

DATA 8 (00:04:50–00:04:58)

Dialog Tuturan:

- Josee: ベタベタ触りよって、
この変態！ (1)
(*Beta-beta sawariyotte, kono hentai!*)
"Berani-beraninya raba-raba sembarangan, dasar mesum kamu!"

Konteks Pragmatik Leech (1983): Berlatar di jalan aspal pada awal cerita. Kursi roda Josee meluncur jatuh tanpa kendali dari bukit, dan Tsuneo yang kebetulan lewat secara refleks

menangkap tubuh Josee guna menyelamatkannya, menyebabkan keduanya berguling bersama di aspal. Pasca-kontak fisik darurat tersebut, Josee langsung berteriak agresif.

Analisis Strategi: Tuturan ini merepresentasikan substrategi *explicit blame person* (menyalahkan orang secara eksplisit), yang merupakan level konfrontasi tertinggi dalam taksonomi Trosborg. Orientasi tuturan Josee tidak lagi berfokus pada evaluasi tindakan penyelamatan Tsuneo, melainkan langsung menyerang watak dan identitas personal mitra tutur dengan label sosiologis yang sangat negatif yaitu "*hentai*" (mesum/cabul). Secara linguistik, kata mimetik (*gitaigo*) "*beta-beta*" (menggambarkan sentuhan lengket/terus-menerus) dipadukan dengan sufiks dialek Kansai "*~yotte*" yang menempel pada verba *sawaru* (menyentuh). Kombinasi gramatikal dialek ini berfungsi sebagai penanda mutlak dari manifestasi luapan emosi kemarahan dan agresi psikologis penutur dalam memblokir wilayah teritorinya dari intervensi orang asing.

Tabel Ringkasan dan Karakteristik Sebaran Data Terpilih

Untuk memetakan konsistensi temuan data tindak tutur ekspresif mengeluh secara empiris, berikut adalah tabulasi karakteristik dari data-data representatif yang ditemukan dalam naskah anime:

Kode Data	Strategi Makro Trosborg	Sub-Strategi	Ragam Bahasa / Ciri Linguistik	Penutur	Faktor Utama (Leech, 1983)	Konteks
D01	Non-Explicit Reproach	Hints (Isyarat)	<i>Kansai-ben</i> (Klitik <i>~an ya</i>)	Josee	Kehadiran Nenek memicu pembatasan konfrontasi vokal.	
D02	Non-Explicit Reproach	Hints (Isyarat)	<i>Kansai-ben</i> (Proposisi <i>Yosomono</i>)	Josee	Menggunakan suara kucing sebagai perantara keluhan.	
D05	Accusation	Direct Accusation	Standard Formal (<i>~mashita yo</i>)	Tsuneo	Jarak sosial jauh (<i>strangers</i>) di area publik stasiun.	
D06	Expression of Disapproval	Annoyance	<i>Kansai-ben</i> (Negatif <i>~hen</i>)	Josee	Menyela privasi yang dibicarakan penutur paruh waktu.	
D08	Expression of Disapproval	Annoyance	Standard Informal (Klitik <i>~an da yo</i>)	Tsuneo	Protes atas perintah berlutut <i>seiza</i> yang semena-mena.	

D18	Accusation	Indirect Accusation	<i>Kansai-ben</i> (Klitik ~ <i>kiton de</i>)	Josee	Kesalahpahaman rute jalan pulang yang searah.
D19	Blaming	Explicit Blame Behavior	<i>Kansai-ben</i> (Leksikal <i>Wagamama</i>)	Nenek	Kedekatan relasi keluarga (<i>intimacy</i>) menoleransi teguran.
D20	Blaming	Explicit Blame Person	<i>Kansai-ben</i> (Sufiks marah ~ <i>yotte</i>)	Josee	Reaksi defisit psikologis pertahanan diri di awal cerita.
D25	Blaming	Explicit Blame Person	Leksikal Kasar (<i>Tohenboku</i>)	Josee	Kemarahan puncak pasca-konflik interpersonal antartokoh.

Pembahasan Temuan Komprehensif

Analisis mendalam sosiopragmatik terhadap 25 data tindak tutur ekspresif mengeluh dalam anime ini membuktikan bahwa strategi keluhan beroperasi sebagai suatu instrumen kebahasaan yang dinamis dan situasional. Munculnya variasi keluhan dipengaruhi oleh interaksi antara karakteristik psikologis penutur, jarak sosial (*social distance*), dan perubahan status relasi antartokoh sepanjang linimasa narasi.

Kecenderungan tokoh Josee yang secara dominan menerapkan strategi *Blaming* (*Explicit Blame Person*) dan *Expression of Disapproval* bernada agresif di paruh awal cerita berfungsi sebagai sebuah bentuk mekanisme pertahanan diri psikologis (*psychological defense mechanism*). Kondisi keterbatasan fisiknya sebagai penyandang disabilitas yang terisolasi dari dunia luar melahirkan kecurigaan inheren terhadap lingkungan asing, yang ia konseptualisasikan sebagai "binatang buas yang mengerikan" (*moujuu bakari*). Penggunaan kata-kata kasar khas lokal

seperti *tohenboku* (orang bebal) atau *bukotsumono* (orang kaku) sengaja dipilih untuk menegaskan batas garis demarkasi teritorinya. Namun, ketika berhadapan dengan Nenek Kumiko yang memegang otoritas kekeluargaan tertinggi, Josee secara sadar melumatkan keluhannya menjadi bentuk implisit (*hints*) demi mematuhi nilai kesantunan anak (*filial piety*) Jepang.

Sebaliknya, karakter Tsuneo memperlihatkan model adaptasi interaksi sosiopragmatik yang berbeda. Pada awal relasi kerja paruh waktu, ia menempati posisi subordinat (penjaga yang digaji) menghadapi Josee sebagai atasan yang berkarakter superior. Ketika dihadapkan pada eksploitasi perintah Josee yang tidak logis, Tsuneo memilih strategi *Expression of Disapproval* (*annoyance*) berbasis kalimat tanya retorik informal bahasa standar (*hyoujungo*), yang menandai adanya jarak psikologis profesional. Jarak linguistik ini perlahan mencair menuju integrasi dialek informal yang setara seiring dengan transisi kedekatan emosional mereka di akhir cerita.

Penerapan dialek Kansai (*Kansai-ben*) dalam korpus data terbukti memegang peran pragmatik yang krusial. Dialek Kansai yang dicirikan oleh pemendekan klitik, asimilasi fonologis, serta partikel afektif emosional (seperti *~sakai*, *~yotte*, *~chau*) secara inheren mampu mereduksi rigiditas kesantunan formal bahasa Jepang standar yang kaku. Melalui struktur *Kansai-ben*, keluhan yang mengandung muatan konfrontatif tingkat tinggi sekalipun dapat tersampaikan dengan kesan keakraban (*intimacy*) tanpa merusak tali koheisi hubungan sosial penutur dalam jangka panjang.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis kualitatif terhadap 25 data tindak tutur ekspresif mengeluh dalam anime *Josee to Tora to Sakana-tachi*, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Konteks pragmatik yang dibedah melalui aspek konteks tutur Leech (1983) memegang peran mutlak dalam proses interpretasi makna keluhan. Jarak sosial penutur-mitra tutur, kehadiran pihak ketiga (Nenek), latar ruang (*bamen*), serta intensitas emosi terbukti menjadi determinan utama yang mendikte bentuk keluhan.

Strategi mengeluh para tokoh mencakup seluruh taksonomi Anna Trosborg (1995), dengan dominansi pada strategi *Expression of Disapproval* (11 data) dan *Blaming* (7 data). Karakter Josee yang lugas mendorong tingginya kemunculan keluhan eksplisit-personal (*explicit blame person*), sementara interaksi makro dalam masyarakat tetap memperlihatkan fungsi kesantunan melalui keluhan implisit (*hints*) demi menjaga keselarasan hubungan sosial berdasarkan nilai budaya *tatemae* dan *honne*. Penggunaan dialek Kansai terbukti melunakkan rigiditas bahasa standar, memungkinkan luapan kekesalan tersampaikan dalam koridor keakraban sosiokultural Osaka.

Saran

Bagi Mahasiswa Bahasa Jepang:

Disarankan memanfaatkan hasil kajian sosiopragmatik ini sebagai materi suplemen konteks untuk memahami ungkapan emosi negatif secara alami, sehingga tidak hanya terpaku pada makna harfiah tekstual bahasa standar.

Bagi Peneliti Linguistik Selanjutnya: Direkomendasikan untuk memperluas orisinalitas riset melalui analisis komparatif multimodaliti, misalnya membandingkan strategi mengeluh naskah anime produksi Studio BONES ini dengan versi novel asli karya Seiko Tanabe atau versi film *live-action* adaptasi lainnya guna mengungkap pergeseran pragmatik lintas media secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, R. (2023). Tindak tutur ekspresif menyalahkan dalam film live action *Shigatsu wa Kimi no Uso* karya Naoshi Arakawa. *HIKARI*, 7(2), 111-120.
- Citra, M. S., & Soelistyowati, D. (2024). Expressive speech act strategies for complaining in the Japanese comedy drama "Joshi Kousei No Mudazukai." *UNCLLE (Undergraduate Conference on Language, Literature, and Culture)*, 4(1), 313-322.
- Evina, G. I., & Oemiati, S. (2022). Analisis tindak tutur ekspresif dalam anime *Ookami Kodomo no Ame to Yuki* karya Mamoru Hosada. *Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra (SEMNALISA II)*, 186-193.
- Fanani, U. Z. (2011). Tindak tutur imperatif langsung bahasa Jepang dalam 「雪国」 / Yukiguni (Daerah Salju) karya Kawabata Yasunari: Pendekatan sosiopragmatik (Ringkasan disertasi tidak diterbitkan). Program Pascasarjana Unesa.
- Koizumi, T. (1993). *Nihongo Kyoushu no tame no Gengogaku Nyuumon*. Taishukan Shoten.
- Kuraesin, U., & Prasetya, M. I. (2022). Expressive speech acts of complaining in the anime "Tanaka Kun Wa Itsumo Kedaruge" (pragmatics study). *IZUMI*, 11(2), 226-235.
- Leech, G. (1993). *Principles of pragmatics*. Longman.
- Permata, & Arianingsih. (2022). Tindak tutur ilokusi tidak langsung dalam Anime *Bungou Stray Dogs*. *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 2(1), 37-50.
- Saifudin, A. (2019). Konteks dalam studi linguistik pragmatik. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 15(1), 1-16.
- Sari, N. I. P. (2023). Analisis tindak tutur ilokusi bahasa Jepang dalam anime *Josee to Tora to Sakana-tachi* (Skripsi S1, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Searle, J. R. (1969). *Speech acts: An essay in the philosophy of language*. Cambridge University Press.
- Trosborg, A. (1995). *Interlanguage pragmatics: Requests, complaints, and apologies*. Mouton de Gruyter.
- Yule, G. (1996). *Pragmatics*. Oxford University Press.