

MAKNA KELITERALAN PADA TUTUR EKSPRESIF DALAM ANIME BARAKAMON (ばらかもん)) YANG DIPRODUSERI OLEH YOSHIAKATA KOYAMA

Nur Asilah Firdausi

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
nur.22098@mhs.unesa.ac.id

Dr. Roni, M.Hum., MA.

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
roni@unesa.ac.id

Abstract

This study aims to describe the forms of expressive speech acts found in the anime Barakamon. The focus of this research is to identify the types of expressive speech acts and to analyze their delivery forms based on literal and non-literal meanings. This research employs a descriptive qualitative method, with data sources derived from the utterances of characters in the anime Barakamon. Data collection techniques were carried out through the listening method and note-taking technique, while data analysis used the pragmatic equivalence method. The results of the study show that 65 expressive speech act data were found, consisting of 14 data of thanking, 13 data of apologizing, 25 data of complimenting, 4 data of congratulating, 6 data of complaining, and 3 data of expressing emotion. Based on the form of delivery, 36 data were found to be literal and 29 data non-literal. The literal form is used when the meaning of the utterance corresponds to its lexical meaning, while the non-literal form is understood based on the conversational context and its pragmatic function. The compliment category is the most dominant expressive speech act found in this study. The results indicate that the use of expressive speech acts in the anime Barakamon not only functions to express the speaker's feelings but also reflects social relationships, linguistic politeness, and the communication culture of Japanese society.

Keywords: expressive speech acts, pragmatics, literal meaning, non-literal meaning, anime Barakamon.

要旨

本研究は、アニメ『ばらかもん』に見られる表現的行為（発話内行為）の形態を記述することを目的とする。本研究の焦点は、表現的行為の種類を特定し、直訳的意味と非直訳的意味に基づいてその伝達形態を分析することである。研究方法としては記述的質的方法を用い、データソースはアニメ『ばらかもん』における登場人物の発話である。データ収集技法は聴取法とメモ取り技法によって行われ、データ分析は語用論的対応法を用いた。研究の結果、65の表現的行為のデータが見つかり、その内訳は感謝が14データ、謝罪が13データ、賛辞が25データ、祝賀が4データ、苦情が6データ、感情表現が3データであった。伝達形態に基づく、36データが直訳的形態であり、29データが非直訳的形態であった。直訳的形態は発話の意味がその語彙的意味と一致する場合に使用され、非直訳的形態は会話の文脈と語用論的機能に基づいて理解される。賛辞のカテゴリーは、本研究で最も多く見られた表現的行為である。本研究の結果は、アニメ『ばらかもん』における表現的行為の使用が、話者の感情を表現するだけでなく、社会的関係、言語的丁寧さ、そして日本社会のコミュニケーション文化を反映していることを示している。

キーワード: 表現的行為、語用論、直訳的、非直訳的、アニメばらかもん

PENDAHULUN

Anime telah menjadi artefak budaya yang kaya akan fenomena kebahasaan berkat kemajuan teknologi dan industri kreatif. Anime merupakan bentuk animasi khas Jepang yang berkembang sejak awal abad ke-20, dengan ciri visual dan narasi yang unik, sekaligus mencerminkan nilai-nilai budaya masyarakat Jepang (Napier, 2005). Dalam ranah linguistik, bahasa dalam anime tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi antartokoh, tetapi juga sebagai penanda konteks sosial, hubungan antarpribadi, serta strategi kesantunan dan ketidak santunan yang digunakan penutur dalam berbagai situasi tutur. Pemilihan diksi, modus kalimat, partikel akhir, dan tingkat keformalan bahasa sangat ditentukan oleh faktor-faktor pragmatik seperti status sosial relatif, keakraban, situasi emosional, dan tujuan tuturan. Dengan demikian, anime menawarkan korpus data yang kaya dan autentik bagi peneliti bahasa, khususnya dalam kajian pragmatik, untuk mengamati bagaimana konteks situasi dan relasi sosial memengaruhi realisasi tindak tutur dalam interaksi verbal sehari-hari masyarakat Jepang kontemporer.

Barakamon merupakan salah satu anime yang menyampaikan kekayaan budaya dan bahasa Jepang secara baik. Anime ini merupakan adaptasi dari manga karya Satsuki Yoshino yang diproduksi pada tahun 2014. Cerita berpusat pada Seishuu Handa, seorang kaligrafer profesional yang temperamental dan terkenal asal Tokyo berusia 23 tahun, yang diasingkan oleh ayahnya ke Pulau Gotō, sebuah wilayah terpencil di Prefektur Nagasaki, karena memukul seorang kurator yang mengkritik karyanya. Anime ini menarik untuk dikaji karena Handa mencari jati dirinya sebagai seniman sekaligus beradaptasi dengan budaya gotong royong dan kedekatan sosial khas masyarakat pedesaan Jepang, yang sangat berbeda dari kehidupan kota yang individualistik. Interaksi antartokoh yang intens tersebut menghasilkan beragam tuturan yang sarat konflik, komedi, dan pelajaran hidup, sehingga menjadikan anime ini sumber data yang ideal bagi penelitian linguistik, khususnya pragmatik, yaitu cabang linguistik yang mempelajari makna yang disampaikan oleh penutur dan ditafsirkan oleh pendengar berdasarkan konteks penggunaannya (Yule, 1996).

Kajian pragmatik dalam penggunaan bahasa tidak hanya berfokus pada bentuk kebahasaan, tetapi juga pada kemampuan memahami makna berdasarkan konteks sosial dan budaya (Taguchi, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa media audiovisual seperti anime dapat menjadi sumber data yang relevan dalam penelitian pragmatik karena menyajikan interaksi yang mencerminkan penggunaan bahasa secara alami. Melalui dialog antartokoh, peneliti dapat mengidentifikasi berbagai

bentuk tindak tutur, termasuk tindak tutur ekspresif yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan, penilaian, maupun respons emosional penutur. Interaksi sosial yang intens antara masyarakat Pulau Gotō dan tokoh utama dalam anime Barakamon menghasilkan beragam tuturan ekspresif yang diperkaya oleh penggunaan dialek Gotō, yaitu variasi bahasa yang digunakan oleh sekelompok penutur di wilayah tertentu dengan perbedaan pengucapan, kosakata, dan tata bahasa (Chaer, 2004). Dialek ini memberikan nuansa keakraban, keramahan, dan keotentikan pada tindak tutur ekspresif, yaitu tuturan yang berfungsi mengekspresikan keadaan psikologis penutur, seperti rasa terima kasih, permintaan maaf, keluhan, pujian, atau kegembiraan (Searle, 1979).

Penelitian mengenai tindak tutur ekspresif dalam anime sebelumnya pernah dilakukan, antara lain oleh Almunawary (2019) pada anime *Tsurezure Children*, Sugiharto (2021) pada anime *Haikyuu!!*, dan Kamila (2023) pada anime *Spy × Family*. Ketiga penelitian tersebut sama-sama menggunakan pendekatan pragmatik dengan metode deskriptif kualitatif, tetapi belum ada yang mengaitkan tindak tutur ekspresif dengan bentuk penyampaian literal dan non-literal sekaligus dengan konteks dialek regional seperti dialek Gotō dalam anime Barakamon. Kekosongan tersebut menjadi celah yang mendasari penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana jenis tindak tutur ekspresif yang terdapat dalam dialog anime Barakamon, dan (2) bagaimana makna pragmatik dari tindak tutur ekspresif tersebut direalisasikan dalam bentuk literal dan non-literal. Sejalan dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan jenis tindak tutur ekspresif dalam anime Barakamon, dan (2) mendeskripsikan makna pragmatik dari tindak tutur ekspresif tersebut berdasarkan bentuk penyampaian literal dan non-literal. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian pragmatik, khususnya mengenai tindak tutur ekspresif dalam media audiovisual, serta menjadi referensi bagi pembelajar dan peneliti bahasa Jepang.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan pragmatik. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan mendeskripsikan dan menjelaskan fenomena bahasa secara mendalam berdasarkan data berupa tuturan atau dialog tanpa menggunakan perhitungan statistik, dengan hasil penelitian yang lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2017). Pendekatan pragmatik digunakan karena penelitian ini mengkaji makna tuturan berdasarkan konteks percakapan, sehingga peneliti dapat

memahami maksud dan makna tuturan yang disampaikan oleh tokoh masyarakat Pulau Gotō dalam anime tersebut.

Sumber data primer penelitian ini berasal dari anime Barakamon berupa dialog atau tuturan tokoh yang mengandung tindak tutur ekspresif, sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari buku pragmatik, jurnal penelitian, skripsi terdahulu, dan artikel ilmiah yang relevan. Data penelitian berupa tuturan yang mengandung tindak tutur ekspresif, seperti ucapan terima kasih, permintaan maaf, pujian, ucapan selamat, keluhan, dan ekspresi emosi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui teknik simak, yaitu menyimak seluruh episode anime Barakamon secara berulang, dan teknik catat, yaitu mencatat serta mengklasifikasikan tuturan yang ditemukan sesuai dengan jenis tindak tutur ekspresifnya (Arikunto, 2013).

Teknik analisis data menggunakan metode padan pragmatik, yaitu metode analisis bahasa yang alat penentunya berada di luar bahasa, dalam hal ini berupa konteks tutur dan situasi komunikasi antartokoh (Sudaryanto, 2015). Tahapan analisis meliputi (1) mengidentifikasi tuturan yang termasuk tindak tutur ekspresif, (2) mengklasifikasikan jenis tindak tutur ekspresif, (3) mendeskripsikan konteks tuturan, (4) menganalisis makna pragmatik dari tuturan, dan (5) menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi teori, yaitu dengan membandingkan hasil analisis data menggunakan beberapa teori pragmatik dan tindak tutur ekspresif yang relevan, antara lain teori tindak tutur dari Searle, teori pragmatik dari Yule, serta teori kesantunan dan pragmatik dari Leech, sehingga hasil analisis dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Moleong, 2018; Sugiyono, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi bentuk tindak tutur ekspresif yang terdapat dalam anime Barakamon. Data yang telah dikumpulkan dianalisis berdasarkan bentuk tuturan, yaitu bentuk literal dan non-literal, serta diklasifikasikan ke dalam jenis-jenis tindak tutur ekspresif menurut Searle (1969), yaitu ucapan terima kasih, permintaan maaf, pujian, ucapan selamat, keluhan, dan ekspresi emosi. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh sebanyak 65 data tindak tutur ekspresif. Distribusi data secara lengkap disajikan pada Tabel 1.

No.	Jenis Tindak Tutur Ekspresif	Literal	Non-Literal	Jumlah
1.	Ucapan Terima Kasih (かんしゃ)	5	9	14
2.	Permintaan Maaf (しやざい)	1	12	13
3.	Pujian (ほめ)	23	2	25
4.	Ucapan Selamat (しゅくが)	0	4	4

No.	Jenis Tindak Tutur Ekspresif	Literal	Non-Literal	Jumlah
5.	Keluhan (くじょう)	4	2	6
6.	Ekspresi Emosi (いかり・かなしみ・よろこび・おどろき)	3	0	3
Total		36	29	65

Tabel 1. Distribusi Data Tindak Tutur Ekspresif Berdasarkan Bentuk Literal dan Non-Literal

Berdasarkan Tabel 1, dari keseluruhan 65 data tindak tutur ekspresif yang ditemukan, terdapat 36 data berbentuk literal dan 29 data berbentuk non-literal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penutur dalam anime lebih sering menyampaikan tindak tutur ekspresif secara langsung atau literal dibandingkan secara tidak langsung atau non-literal. Jenis tindak tutur ekspresif yang paling dominan adalah pujian (ほめ) dengan jumlah 25 data (38,46%), yang terdiri atas 23 data literal dan 2 data non-literal. Temuan ini menunjukkan bahwa ungkapan pujian dalam anime cenderung disampaikan secara langsung sehingga maksud penutur dapat dipahami dengan jelas oleh lawan tutur.

Selanjutnya, tindak tutur ucapan terima kasih (かんしゃ) ditemukan sebanyak 14 data (21,54%) dan permintaan maaf (しやざい) sebanyak 13 data (20%). Pada kategori ucapan terima kasih terdapat 5 data literal dan 9 data non-literal, sedangkan pada kategori permintaan maaf terdapat 1 data literal dan 12 data non-literal. Dominasi bentuk non-literal pada kedua kategori tersebut menunjukkan bahwa rasa syukur maupun penyesalan tidak selalu diungkapkan melalui ungkapan yang bermakna langsung, tetapi juga dapat disampaikan melalui tuturan yang maknanya dipahami berdasarkan konteks percakapan. Sementara itu, tindak tutur keluhan (くじょう) ditemukan sebanyak 6 data (9,23%), terdiri atas 4 data literal dan 2 data non-literal. Tindak tutur ucapan selamat (しゅくが) berjumlah 4 data (6,15%) dan seluruhnya berbentuk non-literal, yang mengindikasikan bahwa ungkapan selamat dalam bahasa Jepang lebih banyak disampaikan melalui tuturan implisit yang maknanya bergantung pada konteks komunikasi. Adapun kategori ekspresi emosi ditemukan sebanyak 3 data (4,62%) yang seluruhnya berbentuk literal, sehingga emosi penutur disampaikan secara langsung tanpa memerlukan penafsiran konteks yang kompleks. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bentuk literal dan non-literal dalam tindak tutur ekspresif dipengaruhi oleh tujuan komunikasi, hubungan antara penutur dan lawan tutur, serta konteks situasi yang melatarbelakangi tuturan.

Ucapan Terima Kasih (かんしゃ)

Ucapan terima kasih merupakan tindak tutur ekspresif yang digunakan penutur untuk mengungkapkan rasa syukur, penghargaan, atau apresiasi kepada lawan tutur atas bantuan, perhatian, maupun kebaikan yang diterimanya. Kategori ini ditemukan sebanyak 14 data, terdiri atas 5 data literal dan 9 data non-literal.

Bentuk Literal

Pada bentuk literal, ucapan terima kasih disampaikan melalui tuturan yang makna leksikalnya sesuai dengan maksud yang ingin diungkapkan penutur, tanpa menggunakan makna kiasan maupun implikatur tertentu, misalnya sebagai berikut.

- (1) 許してくれてよかった。 *Yurushite kurete yokatta.*
“Lega karena sudah dimaafkan.” (BK 1, 14:09)

Bentuk Non-Literal

Pada bentuk non-literal, rasa terima kasih tidak selalu disampaikan melalui ungkapan “terima kasih” secara langsung, melainkan melalui tuturan yang makna pragmatiknya menunjukkan rasa syukur berdasarkan konteks percakapan, seperti berikut.

- (2) よかったね、先生！ *Yokatta ne, sensei!* “Bagus ya, Sensei!” (BK 2, 22:47)

Berdasarkan hasil analisis, bentuk non-literal lebih dominan dibandingkan bentuk literal pada kategori ini. Penutur dalam anime tidak selalu mengungkapkan rasa terima kasih melalui ungkapan *arigatou*, tetapi juga memanfaatkan ungkapan lain seperti *yokatta* dan *otsukaresama* yang secara pragmatis berfungsi menyampaikan rasa syukur dan apresiasi. Temuan ini menunjukkan bahwa konteks percakapan dan budaya berbahasa Jepang berperan penting dalam menentukan makna suatu tuturan.

Permintaan Maaf (しやがい)

Permintaan maaf merupakan tindak tutur ekspresif yang digunakan penutur untuk mengungkapkan penyesalan, rasa bersalah, atau tanggung jawab atas kesalahan yang telah dilakukan kepada lawan tutur. Kategori ini ditemukan sebanyak 13 data, terdiri atas 1 data literal dan 12 data non-literal.

Bentuk Literal

Pada bentuk literal, permintaan maaf disampaikan secara eksplisit sehingga lawan tutur dapat langsung memahami adanya penyesalan atas kesalahan, misalnya sebagai berikut.

- (3) ごめんな、ナル。 *Gomen na, Naru.* “Maaf, Naru.” (BK 3, 5:14)

Bentuk Non-Literal

Pada bentuk non-literal, permohonan maaf dipahami berdasarkan situasi dan maksud penutur dalam percakapan, seperti berikut.

- (4) 怒鳴ってごめんな。 *Donatte gomen na.* “Maaf sudah membentak.” (BK 1, 14:17)

Bentuk non-literal jauh lebih dominan pada kategori ini. Penutur tidak selalu menggunakan ungkapan permintaan maaf secara langsung seperti *gomen na*, tetapi juga menyampaikan penyesalan melalui pengakuan kesalahan atau kesadaran atas tindakan yang dilakukan. Temuan ini menunjukkan bahwa penyampaian permintaan maaf dalam bahasa Jepang sangat dipengaruhi oleh konteks percakapan, hubungan sosial antara penutur dan lawan tutur, serta norma kesopanan yang berlaku dalam masyarakat Jepang.

Pujian (ほめ)

Pujian merupakan tindak tutur ekspresif yang digunakan penutur untuk mengungkapkan kekaguman, penghargaan, atau penilaian positif terhadap seseorang. Kategori ini ditemukan sebanyak 25 data dan menjadi kategori paling dominan, terdiri atas 23 data literal dan 2 data non-literal.

Bentuk Literal

Pada bentuk literal, pujian disampaikan secara langsung melalui tuturan yang mengandung penilaian positif, sehingga tidak memerlukan penafsiran berdasarkan konteks, misalnya sebagai berikut.

- (5) わえー、すごかねえ、先生の字。 *Wae, sugoka nee, sensei no ji.* “Wah, hebat sekali tulisannya, Sensei.” (BK 1, 11:23)

Bentuk Non-Literal

Pada bentuk non-literal, pujian disampaikan melalui ungkapan yang makna harfiahnya berbeda dengan maksud penutur, sehingga dipahami melalui konteks dan budaya percakapan, seperti berikut.

- (6) おー、これを選ぶとはお目が高い。 *Oo, kore o erabu to wa ome ga takai.* “Wah, memilih ini berarti seleranya tinggi.” (BK 6, 1:42)

Dominannya bentuk literal pada kategori pujian menunjukkan bahwa tokoh-tokoh dalam anime Barakamon cenderung mengekspresikan penilaian positif terhadap perilaku, kemampuan, maupun hasil kerja lawan tutur secara langsung, sehingga maksud penutur dapat dipahami dengan jelas dan cepat oleh lawan tutur tanpa memerlukan penafsiran kontekstual yang rumit.

Ucapan Selamat (しゅくが)

Ucapan selamat merupakan tindak tutur ekspresif yang digunakan penutur untuk mengungkapkan rasa turut berbahagia atas keberhasilan atau pencapaian yang dialami lawan tutur. Kategori ini ditemukan sebanyak 4 data dan seluruhnya berbentuk non-literal, karena ungkapan yang digunakan tidak selalu bermakna “selamat” secara harfiah, tetapi dipahami sebagai ucapan

selamat berdasarkan konteks percakapan dan konvensi bahasa Jepang.

Bentuk Non-Literal

(7) よかったね。 *Yokatta ne*. “Bagus ya / Selamat ya.” (BK 4, 19:51)

(8) おめでとう! *Omedetou!* “Selamat!” (BK 8, 11:13)

Ungkapan seperti *yokatta ne* dan *omedetou* dipahami sebagai ucapan selamat karena konteks penggunaan dan konvensi sosial dalam masyarakat Jepang, bukan semata-mata berdasarkan arti harfiah katanya, sehingga makna pragmatis lebih dominan dibandingkan makna leksikalnya pada kategori ini.

Keluhan (くじょう)

Keluhan merupakan tindak tutur ekspresif yang digunakan penutur untuk mengungkapkan rasa tidak puas, kecewa, atau ketidaknyamanan terhadap suatu keadaan maupun tindakan lawan tutur. Kategori ini ditemukan sebanyak 6 data, terdiri atas 4 data literal dan 2 data non-literal.

Bentuk Literal

Pada bentuk literal, keluhan disampaikan secara eksplisit sesuai dengan makna leksikalnya, seperti berikut.

(9) 俺の頭脳、何が悪い! *Ore no zunou, nani ga warui!* “Pikiranku, apa salahnya!” (BK 1, 1:10)

Bentuk Non-Literal

Pada bentuk non-literal, keluhan disampaikan secara tidak langsung melalui sindiran atau ungkapan yang makna harfiahnya berbeda dari maksud penutur, seperti berikut.

(10) くそ、気が散って仕方ねえ。 *Kuso, ki ga chitte shikata nee*. “Sial, konsentrasi buyar total.” (BK 1, 9:49)

Bentuk literal sedikit lebih banyak ditemukan pada kategori keluhan, yang menunjukkan bahwa tokoh-tokoh dalam anime ini cenderung mengungkapkan ketidakpuasan secara terbuka, meskipun beberapa keluhan tetap disampaikan secara tidak langsung melalui makian atau sindiran yang maknanya bergantung pada situasi emosional penutur.

Ekspresi Emosi (いかり・かなしみ・よろこび・おどろき)

Ekspresi emosi merupakan tindak tutur ekspresif yang digunakan penutur untuk mengungkapkan perasaan atau keadaan emosional yang sedang dialami, seperti marah, sedih, bahagia, maupun terkejut. Kategori ini ditemukan sebanyak 3 data dan seluruhnya berbentuk literal.

Bentuk Literal

Penutur secara langsung mengungkapkan keadaan emosionalnya sehingga tidak memerlukan penafsiran tambahan berdasarkan konteks, seperti berikut.

(11) 馬鹿! 何やってんだ! *Baka! Nani yatten da!* “Bodoh! Lagi apa!” (BK 1, 1:22)

Seluruh data pada kategori ekspresi emosi berbentuk literal karena tuturan jenis ini umumnya muncul pada situasi konflik atau tekanan emosional tertentu yang menuntut penutur untuk mengungkapkan perasaannya secara spontan dan langsung, tanpa mempertimbangkan kehalusan penyampaian sebagaimana pada tindak tutur ekspresif lain seperti pujian atau ucapan terima kasih.

Berdasarkan hasil analisis terhadap tindak tutur ekspresif dalam anime Barakamon, ditemukan berbagai bentuk tuturan yang mengungkapkan perasaan dan sikap psikologis penutur, yaitu ucapan terima kasih, permintaan maaf, pujian, ucapan selamat, keluhan, dan ekspresi emosi. Setiap jenis tindak tutur memiliki karakteristik penggunaan yang berbeda sesuai dengan konteks percakapan, hubungan antara penutur dan lawan tutur, serta situasi yang melatarbelakangi terjadinya tuturan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tindak tutur ekspresif dalam anime Barakamon direalisasikan dalam bentuk literal maupun non-literal, dengan kecenderungan penggunaan bentuk yang berbeda pada setiap kategori. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemaknaan tindak tutur ekspresif tidak hanya bergantung pada makna leksikal suatu tuturan, tetapi juga dipengaruhi oleh konteks pragmatik yang melingkupinya, sejalan dengan pandangan Levinson (1983) bahwa konteks memiliki peran penting dalam menentukan makna tuturan dalam komunikasi.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai tindak tutur ekspresif dalam anime Barakamon, diperoleh sebanyak 65 data yang terdiri atas enam kategori, yaitu ucapan terima kasih (かんしゃ), permintaan maaf (しゃげい), pujian (ほめ), ucapan selamat (しゅくが), keluhan (くじょう), dan ekspresi emosi (いかり・かなしみ・よろこび・おどろき). Kategori pujian merupakan tindak tutur ekspresif yang paling dominan dengan 25 data (23 literal dan 2 non-literal), diikuti ucapan terima kasih 14 data (5 literal dan 9 non-literal), permintaan maaf 13 data (1 literal dan 12 non-literal), keluhan 6 data (4 literal dan 2 non-literal), ucapan selamat 4 data (seluruhnya non-literal), dan ekspresi emosi 3 data (seluruhnya literal).

Berdasarkan bentuk penyampaiannya, penelitian ini menunjukkan bahwa tindak tutur ekspresif dalam anime Barakamon direalisasikan melalui bentuk literal maupun non-literal, bergantung pada tujuan penutur, hubungan antartokoh, serta konteks percakapan. Bentuk literal digunakan ketika penutur menyampaikan maksud secara langsung sesuai makna leksikal tuturan, sedangkan bentuk non-literal digunakan ketika makna tuturan dipahami

melalui konteks, situasi, maupun konvensi budaya bahasa Jepang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan tindak tutur ekspresif dalam anime Barakamon tidak hanya berfungsi untuk mengungkapkan perasaan penutur, tetapi juga mencerminkan kesantunan berbahasa, hubungan sosial antartokoh, serta nilai-nilai budaya yang melatarbelakangi penggunaan bahasa Jepang dalam komunikasi sehari-hari.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut.

(1) bagi peneliti selanjutnya, penelitian mengenai tindak tutur ekspresif dapat dikembangkan dengan menggunakan objek penelitian lain, seperti film, anime, atau drama lainnya sehingga diperoleh variasi data yang lebih beragam; (2) penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji tindak tutur ekspresif menggunakan pendekatan pragmatik lain, misalnya berdasarkan strategi kesantunan atau implikatur percakapan, agar hasil penelitian menjadi lebih mendalam; dan (3) bagi pembelajar bahasa Jepang, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam memahami penggunaan tindak tutur ekspresif, baik yang berbentuk literal maupun non-literal, sehingga mampu menggunakan ungkapan bahasa Jepang secara tepat sesuai konteks komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Almunawary, B. A. E. (2019). *Tindak Tutur Ekspresif dalam Anime Tsurezure Children Episode 1* (Skripsi). Universitas Negeri Surabaya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Austin, J. L. (1962). *How to Do Things with Words*. Oxford: Oxford University Press.
- Chaer, A. (2004). *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Grice, H. P. (1975). Logic and conversation. Dalam P. Cole & J. L. Morgan (Ed.), *Syntax and Semantics*, Vol. 3: *Speech Acts* (hlm. 41–58). New York: Academic Press.
- Hymes, D. (1974). *Foundations in Sociolinguistics: An Ethnographic Approach*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Kamila, M. K. (2023). *Tindak Tutur Ekspresif dalam Anime Spy × Family* (Skripsi). Universitas Negeri Surabaya.
- Leech, G. (1983). *Principles of Pragmatics*. London: Longman.
- Leech, G. (2014). *The Pragmatics of Politeness*. Oxford: Oxford University Press.
- Levinson, S. C. (1983). *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave Macmillan.
- Searle, J. R. (1969). *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Searle, J. R. (1979). *Expression and Meaning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Sugiharto, N. C. M. (2021). *Tindak Tutur Ekspresif dalam Anime Haikyuu!!* (Skripsi). Universitas Negeri Surabaya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taguchi, N. (2022). *Pragmatics in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wardha, D. I. F., Nurhadi, D., & Roni. (2021). Makna afektif tindak tutur eksplisit dalam drama Jepang *Ouroboros* episode 1–2. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 323–330.
- Yule, G. (1996). *Pragmatics*. Oxford: Oxford University Press.