

PENGUNAAN EUFEMISME PADA ANIME GOSICK -ゴシック-

Nurahmi Yuliatin

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

nurahmiyuliatin@gmail.com

Parastuti

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

parastuti@unesa.ac.id

ABSTRACT

This study examines the use of euphemisms (*enkyoku hyōgen*) in the anime Gosick as an indirect communication strategy to maintain politeness and social harmony in Japanese. The research questions address the forms and functions of euphemisms in character dialogues, aiming to describe them through a pragmatic approach and Hymes' SPEAKING context framework. A qualitative descriptive method was employed, utilizing data from 24 episodes of Gosick, with note-taking techniques for dialogue identification, followed by tiered analysis: data reduction, form classification (e.g., node conjunction, indirect sentences), contextual analysis, and conclusion drawing. Findings reveal 9 euphemistic instances, predominantly special expressions like "chotto nakayoku natte mitai kamo" for conveying subtle intentions (criticism, requests, refusals), with primary forms including node conjunctions for polite causation, lexical substitutions (e.g., "tiada" for death), and negative questions.

Keywords : euphemism, *enkyoku hyōgen*, Gosick, pragmatic

要旨

本研究は『GOSICK』というアニメにおける婉曲表現の使用を、日本語における丁寧さと社会的調和を維持するための間接的なコミュニケーション戦略として考察する。問題設定には、登場人物間の対話における婉曲表現の形式と機能を含め、語用論的アプローチと『SPEAKING』の文脈を通してそれらを記述することを目指す。記述的定性法では、アニメ『GOSICK』の 24 話のデータソース、対話識別のためのリスニングとメモ取りの手法、および階層的分析（データ削減、形式分類（ノード接続詞、間接文など）、文脈分析、結論）を使用する。結果として、微妙な意図（批判、依頼、拒否）を伝える「ちょっと中に入りたい」などの特殊表現が支配的な 9 つの婉曲表現データが見つかり、主な形式は丁寧な原因と結果を表すノード接続詞、語彙の置き換え（例：亡くなった）、および否定疑問文であった。

キーワード：婉曲表現、ゴシック、語用論

PENDAHULUAN

Bahasa berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep, atau perasaan. Bahasa bisa disebut sebagai saran untuk mengekspresikan diri dan mengungkapkan perasaan. Kita dapat menyampaikan apa yang ada dalam pikiran kita secara langsung ataupun tidak langsung melalui bahasa (Arianita & Aini, 2022). Seiring berkembangnya zaman hal-hal mengenai dunia mulai berkembang terutama bahasa. Bahasa adalah alat untuk menyampaikan isi pikiran, bahasa adalah alat untuk berinteraksi, bahasa adalah alat untuk mengekspresikan diri, dan bahasa adalah alat untuk menampung hasil kebudayaan (Chaer, 2012).

Bahasa adalah alat yang selalu ada dalam kehidupan masyarakat manusia untuk berinteraksi dan

berhubungan satu sama lain. Bahasa dan manusia sangat terkait satu sama lain. Zagoto (2020) dan Sarumaha (2018) menyampaikan bahwa bahasa adalah alat komunikasi yang paling penting bagi manusia karena dengannya mereka dapat mengekspresikan ide-ide dan pikiran mereka (Aini, 2020). Dari pemaparan makna atas pendapat para ahli, bahasa menjadi perantara penting dalam keberlangsungan komunikasi antar sosial. Peran penting bahasa dalam penyampaian maksud dan tujuan dari penutur. Bahasa sendiri memiliki beragam makna bergantung penyampaian kepada orang yang disampaikan dan aktivitas atau situasi tertentu (Noermanzah, 2019).

Pragmatik adalah bidang ilmu linguistik yang meneliti penggunaan bahasa sesungguhnya,

termasuk deiksis, implikatur, tindak tutur, dan kesantunan. Pragmatik membahas mengenai hubungan antara bahasa dan penggunaannya dalam suatu konteks yang spesifik. Interaksi sosial yang memengaruhi pemahaman makna diperhatikan dalam kajian pragmatik. (Geraldine & Manik, 2025). Kesantunan dalam bahasa dapat dilihat dari bagaimana seseorang menyampaikan sebuah tuturan. Kesantunan adalah cara penutur untuk membangun hubungan sosial dalam komunikasi. Setiap bahasa memiliki cara yang berbeda-beda dalam mengaplikasikan kesantunan. Agar kesantunan dalam komunikasi dapat terealisasi, penutur harus berhati-hati dalam menyampaikan tuturan (Wulandari, 2021).

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang memerhatikan kesantunan dan keharmonisan sosial dalam komunikasi. Berdasarkan KBBI eufemisme memiliki arti ungkapan yang lebih halus sebagai pengganti ungkapan yang dirasakan kasar, yang dianggap merugikan atau tidak menyenangkan. Eufemisme digunakan sebagai salah satu strategi untuk menjaga kesantunan. Dalam bahasa Jepang, Eufemisme disebut sebagai Enkoku Hyougen「婉曲表現」. Eufemisme digunakan untuk menyampaikan suatu maksud tertentu secara tidak langsung, tanpa menyinggung perasaan lawan tutur. Hal ini berkaitan dengan nilai sosial wa「和」yang merupakan konsep mengenai penjagaan terhadap harmoni. Selain dalam dunia nyata, eufemisme juga muncul dalam berbagai media populer seperti manga, anime, novel, dan drama. Anime tidak hanya sebagai sarana hiburan semata, melainkan representasi dari pola komunikasi yang dimiliki oleh masyarakat Jepang. Dialog antar tokoh dalam anime sering kali mengandung strategi komunikasi tidak langsung yang mencerminkan nilai budaya Jepang. Contoh dari implementasi eufemisme seperti masyarakat kurang berada atau bisa disebut miskin. Berkaitan dengan makna dari eufemisme sendiri, peneliti tertarik terhadap kata dan kalimat ungkapan tidak langsung ini. Contoh eufemisme bahasa Jepang dapat dilihat pada kalimat berikut.

タバコを買いたんですけど、お金を忘れて来たんですが。

Tabako wo kaitan desukedo, okane wo wasurete kitan desuga.

Saya ingin membeli rokok, tapi saya lupa membawa uang. (Edizal ed., 1991:30)

Contoh kalimat tersebut memiliki makna tersembunyi yaitu penutur ingin meminjam uang dari mitra tuturnya untuk membeli rokok. Penutur tidak ingin menyampaikan secara langsung keinginannya karena faktor kurang santun. Cara pengungkapan kalimat tersebut yang memutar merupakan bentuk eufemisme dalam bahasa Jepang.

Peneliti menemukan bahwa anime Gosick karya Kazuki Sakuraba mengaplikasikan eufemisme dalam dialog tokohnya. Maka, anime

Gosick ditetapkan sebagai sumber data dan pembahasan utama pada penelitian ini. Anime Gosick mengambil setting pada negeri Eropa tahun 1924 dengan karakter utama seorang siswi pindahan dari Jepang. Anime ini menampilkan interaksi antara berbagai karakter dengan latar budaya yang unik. Interaksi antar tokoh dalam anime ini memperlihatkan berbagai bentuk ungkapan tidak langsung yang dapat dikaji melalui pendekatan pragmatik. Khususnya terkait penggunaan eufemisme dalam dialog antar tokohnya. Penelitian mengenai eufemisme dalam media populer seperti anime masih relatif terbatas dibandingkan penelitian eufemisme dalam karya sastra atau percakapan sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk dan fungsi eufemisme yang muncul dalam dialog anime Gosick dengan menggunakan pendekatan pragmatik.

Penelitian ini juga memiliki manfaat antara lain; (1) Sebagai wawasan bagi peneliti sendiri dan mahasiswa yang sedang mempelajari bahasa Jepang, (2) Dapat menjadi bahan penelitian di masa depan, khususnya tentang makna eufemisme, (3) Dapat memperkaya dan menambah ilmu pengetahuan dalam ranah bahasa Jepang yang berfokus pada makna eufemisme.

Dalam penelitian, eufemisme lebih sering ditemukan dalam novel dan karya sastra. Peneliti ingin mempelajari lebih lanjut tentang tuturan eufemisme bahasa Jepang dalam anime karena penelitian tentang eufemisme yang diambil dari drama dan anime jarang ditemukan. Peneliti memilih anime Gosick sebagai bahan penelitian dikarenakan dialog antar karakter terdapat ungkapan menolak halus maupun bahasa penghalus sebagai ganti bahasa yang kurang sopan ataupun tabu untuk didengar. Penelitian ini terfokus pada anime berjudul Gosick sebagai bahan penelitian. Penelitian ini menggunakan teori pragmatik sebagai landasan dalam penelitian.

METODE

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sudaryanto (2015:15) yaitu dideskripsikan sebagai suatu metode penelitian yang dilakukan atas dasar fakta-fakta atau fenomena yang ada di lapangan, yang memang secara empiris hidup pada penutur penuturnya, sehingga data-data yang diperoleh atau dicatat oleh peneliti merupakan data-data apa adanya yang sesuai di lapangan. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun informasi secara sistematis dari catatan. Teknik analisis data diterapkan dengan memotret dan mencatat informasi yang ditentukan selama penelitian terhadap objek. Tujuan penelitian deskriptif ini adalah untuk menciptakan gambaran yang tepat dan akurat tentang fakta, ciri-ciri dan hubungan fenomena yang diteliti. Informasi ditemukan berdasarkan anime Gosick. Teknik analisis data yaitu Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian untuk menyimpulkan jawaban permasalahan dengan beberapa tahapan yaitu :

1. Reduksi data.

Peneliti melakukan pada seleksi pada data berupa dialog dalam anime Gosick yang mengandung unsur eufemisme.

2. Klasifikasi data

Peneliti mengklasifikasikan data berdasarkan bentuk eufemisme, seperti konjungsi, kalimat tidak langsung, ungkapan khusus, penggantian kosakata, pertanyaan bentuk negatif, dan pelesapan kata.

3. Analisis konteks pragmatik

Peneliti menganalisis data berdasarkan konteks percakapan menggunakan teori SPEAKING oleh Hymes. Analisis ini digunakan untuk memahami hubungan antara penutur, mitra tutur, serta tujuan komunikasi.

4. Penarikan kesimpulan

Peneliti menarik kesimpulan mengenai bentuk dan fungsi eufemisme dalam anime Gosick

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menjawab rumusan masalah kedua berupa fungsi eufemisme dalam anime *Gosick*, penelitian ini menemukan 9 contoh penggunaan eufemisme dalam 24 episode anime Gosick. Hasil temuan kemudian dikategorikan berdasarkan bentuk seperti konjungsi ので, kalimat tidak langsung, ungkapan khusus, penggantian kosakata, pertanyaan bentuk negatif, dan pelesapan kata.

Bentuk Eufemisme	Dialog Jepang	Terjemahan	Fungsi
Konjungsi <u>ので</u>	君の到着が思ったより遅かった <u>ので</u> な退屈していたところだ	Karena kedatanganmu lebih lambat dari yang saya kira, saya sedang merasa bosan.	Kritik dengan nuansa halus, tidak menyalahkan secara langsung.
	返事がない <u>ので</u> 隣の部屋のピストルを持ち出し一鍵を撃ち壊した	Karena tidak ada jawaban, dia mengambil pistol dari ruangan sebelah & menembak kuncinya.	Menandakan sebab-akibat dengan nuansa halus, karena berupa dugaan.

Kalimat tidak langsung	ねえ、 <u>君は何者なんだ</u> 。あの警部さん君のことを頼りにしてるのかな？	Mungkin inspektur itu mengandalkanmu ?	Menanyakan suatu hal secara tidak langsung.
Ungkapan khusus	フッ、これなら <u>ちょっと</u> 仲良くなってみたいかも	Hmm, mungkin saya ingin mengenal mereka lebih baik.	Menanyakan suatu hal secara tidak langsung.
	<u>すごい</u> わ、 <u>まるで本</u> <u>当に生</u> <u>きてる</u> <u>みた</u> <u>い。</u> え？ 温かい？	Luar biasa! Rasanya seperti benar-benar hidup. Hah? Hangat?	Menggambarkan suatu benda dengan benda lain untuk menunjukkan kekaguman.
	でもそんな子 <u>—誰も見たことない</u> <u>って言</u> <u>ってた</u> <u>けど—</u>	Tapi mereka bilang mereka belum pernah melihat gadis seperti itu sebelumnya...	Memberikan kesan mengenai sesuatu yang belum pernah terjadi.
Penggantian kosakata	<u>亡くな</u> <u>った</u> 先生からのメッセージだと—	Itu pesan dari mendiang guruku	Menjaga kesopanan dan menghindari hal tabu.

Bentuk Eufemisme	Dialog Jepang	Terjemahan	Fungsi
Pertanyaan bentuk negatif	この 中に お医 者さ んは <u>いま</u> <u>せん</u> <u>か?</u>	Ada dokter di sini?	Menyampaikan suatu hal secara tidak langsung, berupa permintaan.
Pelesapan kata	いな いの -? <u>ど</u> <u>こに</u> <u>行っ</u> <u>たん</u> <u>だろ</u>	Dia tidak di sini?	Menjaga kesopanan dan efektivitas tuturan.

1. Konjungsi ので

君の到着が思ったより遅かった ので な退屈して
いたところだ

Karena kedatanganmu lebih lambat dari
yang saya kira, saya sedang merasa
bosan.

Partikel ので pada *kimi no tōchaku ga omottayori osokatta node na taikutsu shite ita tokoroda* memiliki nuansa eufemisme.

ので berfungsi sebagai penanda sebab akibat, tetapi dengan nuansa halus, tidak menyalahkan langsung, dan sopan. Konjungsi dalam bahasa Jepang menyatakan sebab-akibat yakni ので dan から memiliki makna karena. Kedua konjungsi tersebut bermakna sama, namun ので lebih bersifat objektif atau dengan kata lain lebih halus dibandingkan から dengan kesan subjektif

2. Kalimat Tidak Langsung

ねえ、あの警部さん君のことを頼りにしてるの
かな?

Mungkin inspektur itu
mengandalkanmu?

Kazuya tidak langsung menebak Victorique sebagai seseorang yang aneh atau berbahaya, melainkan bertanya secara tidak langsung mengenai siapa identitas Victorique sebenarnya. Kazuya tidak memakai kalimat kasar dan menuduh seperti お前は誰だ (Kau siapa?). Apabila Kazuya langsung menggunakan kalimat "dare da" pada orang yang belum akrab, maka hal tersebut akan terdengar kasar pada pertemuan untuk pertama kali. Pada tuturan ini juga terdapat kata tanya 「～のかな?」 yang merupakan contoh umum dalam penggunaan eufemisme.

3. Eufemisme dengan Ungkapan Khusus

フツ、これならちよっと仲良くなってみたいかも
Hmm, mungkin saya ingin mengenal mereka lebih baik.

Kata chotto pada tuturan di atas tidak bermakna sedikit atau sebentar, melainkan memiliki makna lebih baik (lagi). Dalam bahasa Jepang, kata chotto dapat menggantikan berbagai kalimat. Sehingga tidak perlu menggunakan pernyataan lengkap atau langsungnya (Yuniarsih dkk., 2023).

4. Penggantian Kosakata

亡くなった先生からのメッセージだとー

Itu pesan dari mendiang dokter

Jacqueline menggunakan kata *nakunatta* sebagai penyebutan untuk dokter yang telah meninggal dunia. Jacqueline tidak secara langsung menyebutkan bahwa dokter itu telah meninggal dunia atau mati. Kematian merupakan salah satu hal yang tabu, sehingga kata meninggal atau mati pada umumnya digantikan dengan kata *tiada*. Dalam bahasa Jepang, padanan untuk kata *tiada* ini adalah *nakunaru*. Kata *shinu* jarang digunakan oleh masyarakat Jepang untuk menyebutkan kematian seseorang.

5. Pertanyaan Bentuk Negatif

君！大丈夫！?この中にお医者さんはいませ
んか？

Ada dokter di sini?

Penggunaan pertanyaan dalam bentuk negatif merupakan contoh dari eufemisme. Penutur menduga-duga dan berharap ada dokter digerbong kereta tersebut. Berbeda jika menggunakan bentuk positif seperti *imasu ka*, penutur dengan tegas bertanya dan menuntut jawaban dari lawan tutur. Penggunaan bentuk negatif pada pertanyaan merupakan bentuk dari kesopanan.

6. Pelesapan Kata

いないのー？どこに行っただろう

Dia tidak di sini?

Tidak disebutkannya *Victorique* secara langsung merupakan eufemisme karena kata dia 「彼は」 tidak diucapkan secara gamblang. Subjek tanpa sebutan dia 「彼は」 karena konteks penutur telah diketahui, yaitu mencari keberadaan *Victorique*.

PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mendeskripsikan bentuk dan fungsi eufemisme (*enkyoku hyougen*) dalam anime *Gosick* karya Kazuki Sakuraba, yang ditayangkan pada 2011 dengan 24 episode, sebagai studi pragmatik berbasis konteks Hymes (*SPEAKING*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa eufemisme muncul dalam berbagai bentuk dominan seperti penggantian kosakata halus untuk istilah tabu, kalimat tak langsung yang memutarbalikkan maksud agar tidak terdengar kasar, pelesapan subjek untuk menghindari penyebutan langsung, pertanyaan bentuk negatif sebagai undangan halus, serta penggunaan konjungsi dan frasa khusus yang menciptakan implikatur percakapan, dengan total

temuan mencapai puluhan contoh tersebar di dialog antar karakter utama seperti *Kujo Kazuya* dan *Victorique de Blois*.

Secara keseluruhan, fungsi utama eufemisme dalam anime ini adalah untuk menghindari konfrontasi, memperkuat sopan santun dalam interaksi hierarkis, menyembunyikan maksud pinjaman atau penolakan, serta mendukung dinamika naratif misteri melalui dialog yang ambigu namun efektif, sehingga menjawab rumusan masalah bahwa eufemisme dalam anime *Gosick* bersifat kontekstual dan multifungsi dalam kerangka pragmatik Levinson serta teori konteks yang melibatkan *SPEAKING*.

Saran

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas analisis eufemisme dengan menggunakan media lain selain anime, seperti manga, drama, atau novel Jepang yang kaya akan dialog kontekstual. Media-media tersebut memungkinkan penelitian selanjutnya untuk melakukan perbandingan pada bentuk dan fungsi eufemisme (*enkyoku hyougen*), sehingga dapat memperkaya kajian mengenai pragmatik dalam bahasa dan budaya Jepang.

Pemilihan media sebagai subjek penelitian harus dilakukan secara selektif dengan memilih terlebih dahulu ketersediaan data eufemisme yang cukup. Hal ini karena tidak semua anime, manga, drama, atau novel menyediakan contoh dalam jumlah memadai untuk analisis mendalam. Pendekatan ini dapat dikombinasikan dengan triangulasi data non-verbal atau wawancara native speaker guna mengurangi subjektivitas interpretasi konteks *SPEAKING*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A. (2020). EUFEMISME DALAM ANIME ‘AKAGAMI NO SHIRAYUKI HIME 「赤紙の白雪姫」というアニメにおける婉曲表現. Universitas Diponegoro Semarang.
- Arianita, E., & Aini, F. (2022). Analisis Penggunaan Bahasa Indonesia bagi Kalangan Muda di Media Sosial “Instagram.” *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 2(4).
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. PT. Bina Aksara, Jakarta.
- Chaer, A. (2012). *Linguistik umum*. Rineka Cipta.
- Geraldine, K., & Manik, B. (2025). PRAGMATIK DAN SISTEM KAJIANNYA | PRAGMATICS AND ITS SYSTEM OF STUDY. *JIIC: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA*, 2(4).

- Hymes, D. (1974). *Foundations in Sociolinguistics: An Ethnographic Approach*. University of Pennsylvania Press.
- Keith, A., & Burridge, K. (1991). *Euphemism and Dysphemism Language Used as Shield and Weapon*. Oxford Oxford University Press. - References—Scientific Research Publishing. Oxford University Press.
<https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2813154>
- Noermanzah, N. (2019). Bahasa sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, dan Kepribadian. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 306–319.
- Wulandari, P. (2021). Kesantunan Berbahasa Debat Publik Calon Bupati dan Wakil Bupati Pacitan Periode 2021-2024 Kajian Pragmatik [Other, STKIP PGRI PACITAN].
<https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/446/>
- Yuniarsih, Hapsari, E., & Nabih, F. (2023). EUFEMISME BAHASA JEPANG DALAM FILM KARIGURASHI NO ARIETTY. *Hikari: Jurnal Bahasa dan Kebudayaan*, 3, 172–182.
<https://doi.org/10.37301/hikari.v3i1.34>
- Aini, Annisa Nur. 2020. EUFEMISME DALAM ANIME ‘AKAGAMI NO SHIRAYUKIHIME’ 「赤紙の白雪姫」というアニメにおける婉曲表現. *FIB Universitas Diponegoro, Semarang*. Diambil dari: <http://eprints.undip.ac.id/80882/> (23 Desember 2023).
- Bonita, Nuril Indah. 2021. *Praanggapan Dalam Percakapan Pada Anime Gintama (銀魂) Karya Sorachi Hideaki (空知 英秋) (Kajian Pragmatik)*. FIB Universitas Hasanuddin, Makassar. Diambil dari: file:///Users/macbookpro/Downloads/F91116510_skripsi%20I%20&%20II.pdf (23 Desember 2023).
- Chaer, Abdul. 2009. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Keraf, Gorys. 2010. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sutedi, Dedi. 2011. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/571/9/DIANA%20KRISNAWATI_BAB%203_PB SI2021.pdf
- <https://repository.usd.ac.id/40770/1/PRAGMATIK%20Lanskap%20Konteks-dikompresi%20%281%29.pdf>
- <https://core.ac.uk/download/pdf/295522838.pdf>
- <https://repository.uir.ac.id/4121/3/bab1.pdf>
- <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/883/pragmatik-dalam-interpretasi-sastra#:~:text=Pragmatik%20memiliki%20ima%20cabang%20kajian,tidak%20bahasa%2C%20dan%20struktur%20wacana.>
- http://repository.unhas.ac.id/id/eprint/9109/2/F032171003_tesis_19-10-2021%20Bab%201-2.pdf
- <https://lontar.ui.ac.id/detail?id=20160967#>