

## OMOIYARI DALAM ANIME KAGAMI NO KOJOU

Avina Theresa<sup>1</sup>, Yuniarsih<sup>2</sup>, Muhammad Ali Hamdi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta

<sup>1</sup>viennatheresa@gmail.com; <sup>2</sup>[kawaiiyuni2014@gmail.com](mailto:kawaiiyuni2014@gmail.com); <sup>3</sup>alihamdi@unj.ac.id

### Article History:

Received:  
24 July 2024  
Revised:  
4 Nov 2024  
Accepted:  
28 Dec 2024

**Kata kunci:**  
omoiyari,  
anime,  
SPEAKING,  
sosiopragmatik

**Keywords:**  
omoiyari,  
anime,  
SPEAKING,  
sosiopragmatic

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fungsi omoi-yari dan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan omoi-yari dalam anime Kagami no Kojou. Hal ini dilatarbelakangi dari sikap kerentanan hati masyarakat Jepang yang memunculkan kecenderungan orang Jepang untuk berkomunikasi secara tidak langsung, sehingga membuat seseorang perlu memiliki sikap omoi-yari atau kepekaan yang tinggi untuk memahami maksud dari tuturan lawan bicara. Sehingga sebagai pembelajar bahasa asing penting untuk mengetahui konsep omoi-yari yang melekat erat dengan masyarakat Jepang. Data dengan total 22 diambil dari media film animasi berjudul Kagami no Kojou dengan teknik simak dan teknik catat. Penelitian ini dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Setelah dikumpulkan, data dianalisis peristiwa tuturnya menggunakan metode SPEAKING Dell Hymes. Kemudian menganalisis dan mengklasifikasikan fungsi omoi-yari berdasarkan teori Lebra, dan menentukan faktor-faktor yang mendasari penggunaan omoi-yari. Berdasarkan hasil analisis dari 22 data, ditemukan enam jenis fungsi omoi-yari yaitu 4 data merupakan fungsi pemelihara kesepakatan, 9 data merupakan fungsi optimalisasi kenyamanan, 2 data merupakan fungsi kerentanan sentimental, 3 data merupakan fungsi timbal balik sosial, 2 data merupakan fungsi komunikasi intuitif, dan 4 data merupakan fungsi rasa bersalah. Sementara faktor-faktor yang mendasari penggunaan omoi-yari adalah faktor usia, gender, situasi dan keanggotaan.

**Abstract:** This study aims to determine the function of omoi-yari and the factors that influence the use of omoi-yari in the anime Kagami no Kojou. This is due to the vulnerable attitude of Japanese people which gives rise to a tendency for Japanese people to communicate indirectly, thus requiring a person to have an omoi-yari attitude or high sensitivity to understand the meaning of what the other person is saying. So as a foreign language learner it is important to know the concept of omoi-yari which is closely embedded in Japanese society. A total of 22 data were taken from the animated film entitled Kagami no Kojou. This study was analyzed using a qualitative descriptive methods. The data was analyzed using spoken events using Dell Hymes' SPEAKING method. Then analyze and classify the function of omoi-yari based on Lebra's theory, and determine the factors underlying the use of omoi-yari. The results of the analysis of 22 data, six functions of omoi-yari were found, namely 4 data were maintaining of consensus, 9 data were optimization of comfort, 2 data were sentimental vulnerability functions, 3 data were the social

*echo effect, 2 data were intuitive communication, and 4 data were guilt. Meanwhile, the factors underlying the use of omoiyari are age, gender, situation and groups.*

---

## **PENDAHULUAN**

Bahasa sebagai alat komunikasi memegang peran krusial dalam kehidupan masyarakat. Melalui bahasa kita berinteraksi dan memberikan gagasan serta ide-ide yang kita miliki, sehingga penting untuk dapat saling mengerti bahasa satu sama lain ketika berkomunikasi. Kemampuan untuk memahami dan merespons dengan tepat makna kata dalam komunikasi adalah kunci dalam membentuk hubungan interpersonal yang positif (Rahmat dalam Purwanti, 2019:151). Dalam berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain, untuk memahami maksud dan tujuan dari lawan bicara tidak cukup hanya dengan mengerti makna bahasa secara literal, melainkan penting untuk dapat memahami bahasa secara kontekstual dengan memperhatikan berbagai aspek kebudayaan dan sosial masyarakat. Sosiopragmatik merupakan kajian yang meneliti struktur bahasa secara eksternal, yaitu meliputi faktor sosial dan budaya sebagai penentu tuturan ungkapan tersebut (Irawan, 2020:3).

Sosiopragmatik adalah kajian yang menggabungkan bidang ilmu sosiolinguistik dan pragmatik. Sosiolinguistik merupakan ilmu antardisiplin antara sosiologi atau masyarakat dan linguistik, dengan objek kajian bahasa sebagai sarana komunikasi dalam suatu masyarakat tutur (Chaer & Agustin 2010:34). Sementara pragmatik merupakan studi mengenai makna yang berhubungan dengan konteks, atau dengan kata lain yaitu studi yang digunakan untuk memahami makna tuturan dengan melihat situasi dan konteks yang terjadi (Leech, 1993:1). Pragmatik mengkaji maksud penutur dalam tuturan yang digunakan, bukan mengkaji makna tuturan (Saifuddin, 2018: 111). Letak perbedaannya yaitu, mengkaji makna tuturan memerlukan pengetahuan bahasa, sementara untuk mengetahui makna penutur dibutuhkan pemahaman bersama atas dasar pengetahuan dan pengalaman.

Kedua bidang ilmu ini memiliki keterkaitan satu sama lain yang erat kaitannya dengan makna tuturan dalam suatu kelompok masyarakat. Konsep sosiopragmatik diawali dengan pemahaman mengenai sosiolinguistik sebagai disiplin ilmu yang menggabungkan bahasa dengan masyarakat dan pragmatik sebagai disiplin ilmu yang mempelajari arti dari ujaran atau bahasa secara kontekstual (Yule, 1996:3). Sosiopragmatik adalah pragmatik yang didasarkan pada dimensi sosial dan kultural tertentu, dan diwadahi dalam konteks situasional (Rahardi, 2005:123). Sehingga berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sosiopragmatik adalah

kajian bahasa yang digunakan untuk mencari makna dari tuturan dengan memperhatikan konteks dan situasi yang terdapat dalam masyarakat dan budayanya.

Setiap individu atau masyarakat memiliki konsep dan budaya tersendiri dalam berkomunikasi dengan orang lain. Sebagai contoh, masyarakat Jepang terkenal karena kepekaan dan kepedulian mereka dalam interaksi sosial. Mereka sangat memperhatikan perasaan lawan bicara dan berhati-hati dalam kata-kata serta tindakan mereka. Konsep komunikasi ini dikenal dengan istilah *omoiyari*. *Omoiyari* adalah kepekaan seseorang untuk membayangkan perasaan dan urusan pribadi orang lain, termasuk keadaannya (Shinmura dalam Hara, 2006:24). *Omoiyari* juga dijelaskan sebagai kemampuan dan keinginan untuk merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, mengalami secara langsung kegembiraan atau kesedihan yang mereka rasakan, dan membantu memenuhi keinginan mereka (Lebra, 1976:38). Menurut Kamus Besar Bahasa Jepang, *omoiyari* dijelaskan sebagai sikap memperhatikan dan memikirkan orang lain dengan empati dan simpati, memperhitungkan perasaan dan perspektif mereka, serta merasakan keadaan orang lain lebih dari diri sendiri (Yuko, 2023:46). Berdasarkan beberapa definisi yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa *omoiyari* adalah sebuah konsep komunikasi yang mana seorang individu memiliki kepekaan dan kemampuan memahami perasaan ataupun emosi orang lain yang berfungsi untuk merespon atau berbicara tanpa menyakiti perasaan lawan bicara. Sehingga dapat disimpulkan bahwa definisi *omoiyari* adalah kepekaan dan kemampuan memahami orang lain, atau dalam bahasa Indonesia lebih dikenal dengan istilah empati.

Lebra dalam bukunya membagi *omoiyari* menjadi enam fungsi yaitu: pemelihara kesepakatan, optimalisasi kenyamanan orang lain, kerentanan sentimental, timbal balik sosial, komunikasi intuitif, dan rasa bersalah. Lebih lanjut, Lebra (1976:39) menjelaskan salah satu fungsi *omoiyari* yaitu pembicara tidak memaksakan pendapatnya kepada lawan bicara, kecuali jika mereka sependapat. Dalam sebuah percakapan, pembicara tidak melengkapai kalimat yang diucapkannya, tapi membiarkan kalimatnya menggantung sehingga lawan bicara dapat mengambil alih atau meresponnya. Lawan bicara menunjukkan sikap *omoiyari* dengan merespon seperti mengangguk, atau membalas dengan contoh kalimat, “*I am listening*”, “*This is so!*”, atau “*Yes*”. Hal ini dilakukan lawan bicara agar pembicara tahu bahwa dia mendengarkan dengan baik, dan setuju dengan ucapan pembicara. Contoh tersebut merupakan salah satu fungsi *omoiyari* sebagai pemelihara kesepakatan.

Melati dalam penelitiannya (2021:67) menjelaskan mengenai salah satu fungsi *omoiyari* sebagai berikut:

みかげ : 「雄一、今から行くわ。行ってもいい？私、雄一の顔を見て話  
がしたいのよ。」私は言った。

雄一 : 「うん、帰りは送ってやるから安心しておいで。」 雄一 はやはり感情が翻訳できないうなずき方で、言った。  
みかげ : 「じゃあね。」 私は言い、電話を切った。

(Yoshimoto, 1988:67)

Terjemahan:

Mikage : “Yuichi, aku pergi ke sana sekarang ya. **Boleh kan?** Aku ingin bicara sambil melihat wajahmu,” kataku.

Yuichi : “Silakan. Jangan khawatir, nanti aku akan mengantarkanmu pulang,” jawab Yuichi, tanpa memberikan petunjuk tentang perasaannya.

Mikage : “Sampai ketemu,” kataku, lalu menutup telepon.

Melati menjelaskan bahwa pada kalimat 「行ってもいい？」 atau *itte mo ii?* berarti: “Bolehkah aku datang?” yang diucapkan oleh Mikage merupakan salah satu fungsi *omoiyari* sebagai pemelihara kesepakatan atau mufakat. Hal ini ditandai dengan sikap Mikage yang terlebih dulu meminta izin kepada Yuichi untuk bertemu secara langsung, dan Yuichi menyetujuinya. Tindakan Mikage menunjukkan sikap tidak mau memaksakan kehendak dan meminta persetujuan Yuichi terlebih dulu.

Peristiwa tutur di atas menggambarkan konsep *omoiyari* yang tidak terlepas hanya dari konteks ujaran yang disampaikan, melainkan semua faktor yang terlibat seperti usia, norma, lingkungan, dan lainnya. Terjadinya peristiwa tutur dijelaskan oleh Dell Hymes dengan teori SPEAKING (Chaer & Agustina 2010:48). SPEAKING merupakan delapan komponen yang dikemukakan oleh Hymes sebagai syarat peristiwa tutur terjadi, yang terdiri dari, *Setting* (latar atau waktu), *Participants* (pembicara, pendengar), *Ends* (maksud dan tujuan), *Act sequences* (pesan dan isi pesan), *Key* (nada atau cara penyampaian pesan), *Instrumentalities* (bahasa yang digunakan), *Norm* (aturan atau norma), dan *Genres* (bentuk penyampaian). Teori SPEAKING ini melibatkan banyak faktor dan aspek yang membuat analisis peristiwa tutur jauh lebih detail. Sehingga dalam memahami konsep *omoiyari* perlu mengetahui peristiwa tutur dalam kejadian.

*Omoiyari* merupakan salah satu gagasan penting dalam komunikasi masyarakat Jepang yang menggambarkan nilai budaya. Sikap kerentanan hati masyarakat Jepang membuat orang-orang Jepang menghindari penggunaan bahasa yang eksplisit untuk menghindari terjadinya salah paham. Sehingga memunculkan kecenderungan bagi orang Jepang untuk mengungkapkan suatu gagasan secara tidak langsung yang membuat lawan bicara perlu memiliki *omoiyari* atau kepekaan yang tinggi untuk memahami lawan bicara. Hal ini juga yang membuat pembelajar bahasa asing kesulitan untuk memahami makna dari tuturan dalam sebuah percakapan bahasa Jepang yang mengandung *omoiyari*, sehingga penting untuk meneliti penggunaan *omoiyari*.

Konsep *omoiyari* secara umum ditemui dalam kehidupan sehari-hari masyarakat, dan penggambarannya juga sering muncul dalam karya sastra seperti cerita pendek, novel, dan *manga*, serta dalam bentuk media visual seperti film, drama, dan *anime*. Popularitas *anime* sebagai hiburan yang diminati oleh berbagai kalangan juga terlihat meluas hingga ke berbagai negara. Dalam proses menyaksikan anime, penonton dapat merasakan nuansa tradisi, norma-norma, nilai-nilai, dan sejarah Jepang tanpa perlu mengandalkan bahan bacaan akademis yang seringkali kaku dan formal, melalui narasi yang menarik dan karakter yang kuat, *anime* menjadi jendela yang mengungkapkan beragam aspek budaya Jepang secara tersirat (Gama, 2024: 23).

Dalam penelitian ini, penulis memilih *anime Kagami no Kojou* sebagai objek penelitian. *Anime Kagami no Kojou* menceritakan tentang seorang anak perempuan bernama Kokoro yang mengalami perundungan di sekolahnya. Rangkaian cerita *anime* tersebut menceritakan kisah sehari-hari Kokoro gadis SMP dan keenam anak SMP lainnya yang mengalami perundungan dan mogok sekolah. Selama berada di kastil Kokoro berusaha membuka dirinya dan menanggapi teman-teman yang memiliki nasib yang sama sepertinya. Selain itu di kehidupan luar kastil, ia bertemu dengan ibu Kitajima yang berusaha untuk memberikan dukungan dan mengerti keadaan yang dialami oleh Kokoro. Kokoro dan teman-teman di kastil yang memiliki kesamaan nasib sebagai korban perundungan, membuat mereka dapat memahami perasaan satu sama lain. Hal ini sejalan dengan konsep *omoiyari* yaitu kemampuan seseorang untuk memahami perasaan dan emosi orang lain.

*Anime* karya Mizuki Tsujimura ini telah tayang di 307 teater Jepang, memperoleh 40 juta yen dalam hari pertama penayangannya, dan menempati posisi enam dalam *Weekend Box Office Top 10 in Japan* (24-25 Desember 2022). Hal ini menunjukkan kepopuleran *anime* ini. Selain itu, penelitian berjudul *Portrayal of Japanese Culture in The Novel Lonely Castle in The Mirror by Mizuki Tsujimura* menyebutkan bahwa novel *Kagami no Kojou* banyak menampilkan kebudayaan Jepang seperti *amae*, *gaman*, *ikigai*, *omoiyari*, dll. Berdasarkan hasil penelitiannya menyebutkan budaya *omoiyari* paling banyak ditunjukkan dalam novel *Kagami no Kojou* (Azri, 2023:60).

Hal-hal di atas membuat penulis tertarik untuk meneliti *omoiyari* yang penggunaannya sering dijumpai dan melekat erat dengan budaya Jepang dan juga sebagai media pembelajaran bahasa dalam memahami penggunaan *omoiyari*. *Omoiyari* dalam istilah Indonesia disebut dengan empati, karena empati memegang peran kunci dalam pengembangan karakter manusia dan pendidikan moral. Kemampuan untuk merasakan dan memahami perasaan serta pengalaman orang lain membantu individu untuk menjadi lebih peduli, toleran, dan memperhatikan kebutuhan serta perspektif orang lain. Dengan memiliki empati, seseorang dapat

membangun hubungan interpersonal yang lebih baik, mengurangi konflik, dan meningkatkan kerjasama dalam masyarakat. Selain itu, empati juga menjadi dasar bagi perilaku pro-sosial seperti belas kasihan dan kepedulian terhadap sesama. Dalam konteks pendidikan moral, pengajaran dan pembiasaan empati dapat membantu membentuk individu yang bertanggung jawab, beretika, dan peduli terhadap hubungan sosial yang baik. Oleh karena itu, penting bagi pendidikan untuk mengutamakan pembelajaran empati sebagai bagian integral dari pembentukan karakter manusia yang baik dan berkualitas (Yuko, 2023:46).

Dampak dari globalisasi dan modernisasi sangat signifikan dalam kehidupan manusia, menyebabkan pergeseran nilai-nilai sosial, termasuk perubahan dalam tingkat empati dalam masyarakat. Kurangnya empati dapat menghasilkan perilaku yang menyimpang seperti perundungan, kekerasan, pelecehan, pencurian, dan bahkan pembunuhan. Ketidamampuan untuk merasakan atau memahami penderitaan orang lain seringkali menjadi pemicu tindakan kriminal (Sukmawati, 2017: 77).

*Anime “Kagami no Kojou”*, dipilih sebagai subjek penelitian untuk mengeksplorasi konsep *omoiyari* karena *anime* ini menyajikan narasi yang memperkuat nilai-nilai seperti empati dan kepekaan terhadap perasaan orang lain. Melalui karakter-karakternya, *anime* ini menggambarkan situasi perundungan atau konflik interpersonal, yang merupakan konteks yang relevan untuk memahami peran empati dalam mengatasinya. Dengan menganalisis bagaimana konsep *omoiyari* dipresentasikan dalam *anime* ini, kita dapat mendapatkan wawasan yang lebih baik tentang bagaimana empati dapat menjadi kunci dalam menangani perundungan dan mempromosikan hubungan yang lebih baik dalam masyarakat. Berangkat dari definisi, contoh, dan berbagai alasan-alasan yang telah dijabarkan sebelumnya, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul **“*Omoi-yari dalam Anime Kagami no Kojou*”**.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sugiyono (2015:9) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian dimana peneliti ditempatkan sebagai instrumen kunci, pengambilan data dilakukan secara *purposive*, teknik pengumpulan data dilakukan dengan penggabungan dan analisis data bersifat induktif. Penelitian kualitatif cenderung menganalisis secara induktif, sehingga tidak mencari data untuk menguji hipotesis, melainkan membuat generalisasi atau abstraksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua teknik, yaitu teknik simak dan teknik catat.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. Menurut Whitney (dalam Nazir, 2003:16), metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat dan situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan, sikap, pandangan, serta proses yang sedang berlangsung dan pengaruh dari suatu fenomena. Melalui metode ini penulis akan mendeskripsikan peristiwa tutur menggunakan metode SPEAKING Dell Hymes, lalu mengklasifikasikan fungsi *omoiyari* berdasarkan teori Lebra dan menentukan faktor-faktor yang mendasari penggunaan *omoiyari* dalam *anime Kagami no Kojou*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Fungsi *omoiyari*

#### 1. Pemelihara Kesepakatan (*Maintenance of Consensus*)

##### Contoh Data

- |      |   |  |
|------|---|--|
| ココロ  | : | あのう、私が学校いけないの私のせいじゃないって、お母さんに 言ってくれたの本当ですか?                      |
| 北島先生 | : | うん。  |
| ココロ  | : | どうして?  |
| 北島先生 | : | だってこころちゃんは毎日戦ってるでしょう。また来てもいいかな?わたしが好きな紅茶なの。もしよければ飲んでみてね。もらってくれる? |
| ココロ  | : | ありがとうございます。  |
| 北島先生 | : | じゃまたね。   |
- (Kagami no Kojou, 2022, 00:36:30 – 00:37:10)

##### Terjemahan

- |                 |   |   |
|-----------------|---|---|
| Kokoro          | : | hmm, Bukan salah ku kalau aku tidak dapat ke sekolah, Apakah benar itu yang sensei sampaikan ke Ibu?  |
| Kitajima sensei | : | Ya.   |
| Kokoro          | : | Mengapa?  |
| Kitajima sensei | : | Karena, kamu setiap hari masih berjuang bukan? Apakah boleh datang lagi kesini lain kali? Ini, teh stroberi kesukaanku, coba minumlah, <b>mau kah kamu menerimanya?</b> |
| Kokoro          | : | Terima Kasih.   |
| Kitajima sensei | : | Sampai jumpa lagi.  |
- Analisis Data

*Setting* di rumah Kokoro. Partisipan yaitu Kokoro dan Kitajima sensei. *Ends* atau tujuan Kitajima sensei datang ke rumah Kokoro adalah untuk berbicara berdua dengan Kokoro. Kitajima sensei mengatakan harapannya agar Kokoro datang ke sekolah ketika dia sudah siap. Namun tiba-tiba Kokoro bertanya perihal ucapan ibunya kemarin malam tentang Kitajima sensei yang mengatakan bahwa Kokoro yang tidak mau berangkat sekolah adalah bukan kesalahannya. Pada saat ini, Kokoro memasang wajah sedih namun ada perasaan lega karena merasa tidak disalahkan. *Act and Sequence* terdiri dari bentuk ujaran yaitu bahasa kasual. Isi ujaran yaitu Kitajima sensei mengungkapkan tuturan tanya, “*iikana?*” dan “*kureru?*”. Penggunaan ujaran adalah ekspresi meminta persetujuan oleh Kitajima sensei kepada Kokoro. Hubungan antara ujaran dengan topik bersifat positif atau sudah sesuai.

Pada percakapan di atas, Kitajima sensei menunjukkan sikap *omoiyari* pemelihara kesepakatan. Hal ini dapat dilihat ketika Kitajima sensei mengungkapkan keinginannya untuk datang kembali nanti, dia bertanya terlebih dulu pada Kokoro dengan tuturan, 来てもいいかな? (*kiitemo ii kana?*). Lalu ketika Kitajima sensei ingin memberikan Kokoro teh strawberry, sebelum memberikannya dia bertanya lebih dulu dengan tuturan, もらってくれる? (*moratte kureru?*). Kitajima sensei menunjukkan sikap menghargai Kokoro dan tidak mau memaksakan kehendaknya dengan bertanya terlebih dulu untuk meminta persetujuan Kokoro. Sehingga berdasarkan penjelasan tersebut, percakapan di atas memenggambarkan fungsi *omoiyari* sebagai **pemelihara kesepakatan** yang dikemukakan oleh Lebra (1976), karena meminta persetujuan merupakan salah satu indikator fungsi *omoiyari* sebagai pemelihara kesepakatan.

## 2. Optimalisasi Kenyamanan (*Optimization of Alter's Comfort*)

### Contoh Data

- アキ : 休み明けに先生たちに怒られない? 染めてくるなよ。先生たちはピーピーしてるよね。
- スバル : まあ、気にしてないから。
- アキ : ふん…結構いいかも、あたしもやろうかな。  
(Kagami no Kojou, 2022, 00:30:02 – 00:30:20)

### Terjemahan

- Aki : Kamu tidak takut dimarahi guru-guru setelah libur? Seperti “Jangan warnai rambutmu!”. Guru itu biasanya mengatur kan.
- Subaru : Hm, Iya sih... tapi nggak peduli juga.
- Aki : Hmm... **keliatannya bagus juga**, jadi ingin warnain.

### Analisis Data

*Setting* di Kastil. Partisipan yaitu Subaru dan Aki. *Ends* atau tujuan yaitu Aki menanyakan perihal rambut baru Subaru yang diwarnai pirang, Aki khawatir Subaru dimarahi oleh Sensei. *Act Sequence* terdiri dari bentuk ujaran yaitu bahasa kasual. Isi ujaran yaitu Aki mengungkapkan tuturan “*ii kamo*”. Penggunaan ujaran yaitu ekspresi pujian oleh Aki. Hubungan antara ujaran dengan topik bersifat positif atau sudah sesuai. Aki menunjukkan kepekaan dengan memberikan suatu pujian kepada Subaru alih-alih menghakimi tampilan baru Subaru ditandai dengan tuturan, 結構いいかも (*kekko ii kamo*). Percakapan ini menggambarkan fungsi dari *omoiyari* sebagai **optimalisasi kenyamanan** yang dikemukakan oleh Lebra (1976), karena memberikan pujian merupakan salah satu indikator dari fungsi *omoiyari* yaitu mengoptimalkan kenyamanan lawan bicara.

### 3. Kerentanan Sentimental (*Sentimental Vulnerability*)

#### Contoh Data

ウレシノ : アキちゃん! どうしたの!  
スバル : 大丈夫?  
マサムネ : どうした?  
アキ : ごめん、何でもないよ。

(Kagami no Kojou, 2022, 00:47:43 – 00:48:43)

#### Terjemahan

Ureshino : **Akichan! kamu kenapa?!**  
Subaru : **Apakah kamu baik-baik saja?**  
Masamune : **Ada apa?**  
Aki : Ya, maaf.. tidak apa-apa kok.

### Analisis Data

*Setting* di Kastil. Partisipan terdiri dari Aki, Ureshino, Subaru, dan Masamune. *Ends* atau tujuan yaitu Ureshino, Subaru dan Masamune menanyakan keadaan Aki yang gemetar ketakutan. *Act Sequence* terdiri dari bentuk ujaran yaitu bahasa kasual. Isi ujaran yaitu Ureshino, Subaru, dan Masamune mengungkapkan tuturan tanya, “*doushita?*” dan “*daijoubu?*”. Penggunaan ujaran yaitu ekspresi kepedulian oleh Ureshino, Subaru, dan Masamune. Hubungan antara ujaran dengan topik bersifat positif atau sudah sesuai. *Key* atau nada bicara yaitu panik.

Pada percakapan di atas Aki baru saja tiba di kastil dengan wajah ketakutan, dia jatuh terduduk di lantai sambil memeluk tubuhnya yang gemetar. Aki tampak begitu ketakutan, hal ini memunculkan perasaan khawatir semua orang yang berada di kastil. Mereka berbondong-bondong menanyakan keadaan Aki dengan tuturan, どうしたの! (*doushitano!*), 大丈夫? (*daijoubu*) dan どうした? (*doushita*). Pertanyaan mereka menunjukkan sikap kepekaan dan

kepedulian pada Aki yang rapuh hatinya. Melihat kondisi Aki membuat mereka juga ikut panik dan bersedih. Percakapan di atas menunjukkan dua fungsi *omoiyori*, salah satunya yaitu fungsi *omoiyari* sebagai **kerentanan sentimental** yang dikemukakan oleh Lebra (1976), karena kerentanan perasaan yang timbul dari Aki dan kepedulian yang ditunjukkan teman-temannya. Berdasarkan uraian di atas, indikator-indikator yang telah disebutkan menunjukkan fungsi *omoiyari* sebagai kerentanan sentimental.

#### 4. Timbal Balik Sosial (The Sosial Echo Effect)

##### Contoh Data

- フウカ : 学校にはもう全然 ?  
 ウレシノ : うん来てない。でもスクールにすっごくいい先生がいるんだ。  
 フウカ : フリースクール?  
 ウレシノ : うん。ウレシノくんは今一番どうしたいってくれるんだ。僕の話しちゃんと聞いてくれる。  
 フウカ : そう。

(Kagami no Kojou, 2022, 00:39:38 – 00:40:00)

##### Terjemahan

- Fuuka : Sudah tidak ke sekolah lagi?  
 Ureshino : Iya, tidak. Tapi di sekolah ada sensei yang baik.  
 Fuuka : **Free School?**  
 Ureshino : Iya. Aku ditanya, “Apa hal yang paling ingin dilakukan Ureshino sekarang”. Mereka mendengarkan dengan baik ceritaku.  
 Fuuka : **Oh begitu.**

##### Analisis Data

*Setting* di kastil. Partisipan Ureshino dan Fuuka. *Ends* atau tujuan Ureshino yaitu menceritakan tentang sekolah barunya kepada Fuuka. *Act sequences* terdiri dari bentuk ujaran yaitu bahasa kasual. Isi ujaran yaitu Fuuka mengungkapkan tuturan tanya, “*sou?*”. Penggunaan ujaran yaitu ekspresi menjalin hubungan baik oleh Fuuka. Hubungan antara ujaran dengan topik bersifat positif atau sudah sesuai.

Pada percakapan di atas Fuuka bertanya perihal sekolah, karena melihat kondisi Ureshino sekarang tampak ceria lagi dan sering mengunjungi kastil. Ureshino dengan penuh semangat kembali menceritakan mengenai sekolah barunya di *free school*. Meskipun di awal Ureshino tidak mengatakan tentang *free school*, namun Fuuka dapat menebaknya. Hal ini karena sebelum itu Ureshino pernah menceritakan rencananya pindah dari sekolah umum ke *free school*. Fuuka mengingat dengan baik hal kecil tentang Ureshino, dia juga mendengarkan dengan baik cerita Ureshino, ditandai responnya dengan tuturan,

そう (*sou*), hal ini menunjukkan bahwa Fuuka dan Ureshino saling menjalin hubungan timbal balik dalam merespon satu sama lain. Sehingga berdasarkan penjelasan tersebut, percakapan di atas menggambarkan fungsi *omoiyari* sebagai **timbal balik sosial** yang dikemukakan oleh Lebra (1976). Berdasarkan uraian di atas menjalin hubungan merupakan salah satu indikator fungsi *omoiyari* sebagai timbal balik sosial.

## 5. Komunikasi Intuitif (Intuitive Communication)

### Contoh Data

ココロ	:	お母さん、お腹痛い。
お母さん	:	痛いって。
ココロ	:	いつもと同じ。
お母さん	:	いつもと同じって。
ココロ	:	だから。。。。
お母さん	:	行くの、行かないの。
ココロ	:	。。。。
お母さん	:	行かないのね。分かった。

(Kagami no Kojou, 2022, 00:03:40 – 00:03:48)

### Terjemahan

Kokoro	:	Ibu, perutku sakit.
Okaasan	:	Sakit perut?
Kokoro	:	Seperti biasanya.
Okaasan	:	Seperti biasanya?
Kokoro	:	Jadi...
Okaasan	:	Mau pergi, atau tidak?
Kokoro	:	...
Okaasan	:	<b>Tidak mau pergi, ya. Baiklah.</b>

### Analisis Data

*Setting* di rumah Kokoro. Partisipan Kokoro dan Ibu. *Ends* atau tujuan ibu yaitu menanyakan apakah Kokoro mau berangkat sekolah atau tidak karena Kokoro mengeluhkan perutnya sakit, namun Kokoro hanya menunduk. *Act Sequences* terdiri dari bentuk ujaran yaitu bahasa kasual. Isi ujaran yaitu karena Kokoro hanya diam, ibu yang mengerti menyimpulkan bahwa kokoro tidak mau berangkat sekolah. Penggunaan ujaran yaitu ekspresi pemahaman oleh Ibu. Hubungan antara ujaran dengan topik bersifat positif atau sudah sesuai.

Sikap diam dan ekspresi sedih Kokoro menunjukkan bahwa dia tidak mau berangkat sekolah, Ibu menunjukkan kepekaannya dengan memahami bahwa diamnya Kokoro adalah pertanda dia tidak ingin berangkat sekolah, hal ini diungkapkan dengan respon Ibu melalui tuturan 行かないのね。分かった (*Ikanai no ne. Wakatta*). Percakapan ini menggambarkan fungsi dari *omoiyari*

sebagai **komunikasi intuitif** yang dikemukakan oleh Lebra (1976) karena Ibu dapat memahami keinginan Kokoro meskipun dia hanya diam. Hal ini sejalan dengan pendapat Lebra bahwa *omoiyari* idealnya menyerap informasi tentang perasaan orang lain, tanpa diberitahu secara lisan. Sikap saling memahami tanpa berkata-kata merupakan salah satu indikator fungsi *omoiyari* sebagai komunikasi intuitif.

## 6. Rasa Bersalah (Guilt)

### Contoh Data

お母さん : そんな。。  
 ココロ : 今まで話せなかった。話したかったんだけど。。  
 お母さん : 全然知らなかった、お母さん。  
 ココロ : 私あの子と喧嘩したわけじゃない。そんな軽いものじゃない。  
 お母さん : わかった。戦おう。お母さんと一緒に戦おう。ココロ。ごめん、本当にごめん。気づいてあげられなくて。

(Kagami no Kojou, 2022, 00:49:30 – 00.50:11)

### Terjemahan

Ibu : Tidak mungkin...  
 Kokoro : Sampai saat ini, aku tidak bisa mengungkapkannya. Padahal sangat ingin kuceritakan.  
 Ibu : Ibu sama sekali tidak mengetahui ini.  
 Kokoro : Aku tidak bertengkar dengan dia, aku tidak mungkin melawannya.  
 Ibu : Ibu paham, ayo kita lawan. Mari kita lawan bersama, Kokoro. Maafkan ibu, benar-benar maafkan ibu karena tidak menyadari masalah ini.

### Analisis Data

*Setting* di kamar Kokoro. Partisipan Kokoro dan Ibu. *Ends* atau tujuan yaitu Kokoro menceritakan kepada Ibu tentang perundungan yang diterimanya di sekolah. *Act sequences* terdiri dari bentuk ujaran yaitu bahasa kasual. Isi ujaran yaitu Ibu mengungkapkan tuturan, “*gomen*”. Penggunaan ujaran yaitu ekspresi permohonan maaf oleh Ibu. Hubungan antara ujaran dengan topik bersifat positif atau sudah sesuai.

Pada percakapan di atas Kokoro menceritakan tentang perlakuan buruk yang dia terima dari teman sekolahnya, Sanada. Perlakuan buruk yang diterimanya membuat Kokoro mengalami trauma dan tidak berani ke sekolah. Kokoro mengatakan bahwa dia sudah sejak lama ingin menceritakannya tapi tak bisa. Awalnya Kokoro takut sang ibu berpikir bahwa mereka berdua hanya bertengkar selayakanya teman sekolah, bukan hal yang serius apalagi

perundungan. Namun sebaliknya, yang dilakukan sang ibu adalah beranjak untuk memeluk Kokoro. Ibu Kokoro tak kuasa menahan tangisnya, beliau merasa bersalah ditandai dengan tuturan, ごめん、本当にごめん (*gomen, hontou ni gomen*). Meskipun bukan Ibu yang menyakiti hati Kokoro, tapi sang Ibu merasa bersalah karena mengetahui anaknya menderita selama ini akibat perundungan yang dialaminya. Sehingga percakapan di atas menggambarkan fungsi dari *omoiyari* sebagai **rasa bersalah** yang dikemukakan oleh Lebra (1976) karena Ibu menunjukkan penyesalannya dengan meminta maaf pada Kokoro.

## B. Faktor yang mempengaruhi penggunaan *omoiyari* dalam *anime kagami no kojou*

Tabel 1. Jumlah Data Faktor Penggunaan *Omoiyari*

No	Faktor penggunaan <i>Omoiyari</i>	Data ke-
1	Faktor Keanggotaan kelompok	1, 11, 22
2	Faktor Usia	2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 13, 14, 17, 18, 20, 21
3	Faktor Situasi	4, 5, 12, 15, 16, 19,
4	Faktor Gender	5, 12, 19

Berdasarkan hasil analisis, semua data memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya ungkapan *omoiyari* dalam sebuah percakapan atau dialog. Faktor-faktor yang ditemukan antara lain faktor keanggotaan kelompok, faktor usia, faktor situasi, dan faktor gender. Terdapat 3 data yang memiliki dua faktor yang mendasari penggunaan *omoiyari*.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis penggunaan *omoiyari* dalam *anime Kagami no Kojou*, diperoleh hasil sebagai berikut:

Fungsi *omoiyari* dari 22 data antara lain, sebanyak 4 data merupakan fungsi pemelihara kesepakatan, sebanyak 9 data merupakan fungsi optimalisasi kenyamanan, sebanyak 2 data merupakan fungsi kerentanan sentimental, sebanyak 3 data merupakan fungsi timbal balik sosial, sebanyak 2 data merupakan fungsi komunikasi intuitif, dan sebanyak 4 data merupakan fungsi rasa bersalah, dengan hasil pembahasan sebagai berikut.

- a. Fungsi *omoiyari* sebagai pemelihara kesepakatan digunakan untuk meminta persetujuan kepada lawan bicara.

- b. Fungsi *omoiyari* sebagai optimalisasi kenyamanan digunakan untuk memberikan pujian, menghibur, memberi semangat, memberikan kalimat positif, dan menghindari hal tidak menyenangkan bagi lawan bicara.
- c. Fungsi *omoiyari* terhadap kerentanan sentimental digunakan untuk menjaga perasaan, dan menunjukkan kepedulian kepada lawan bicara.
- d. Fungsi *omoiyari* sebagai timbal balik sosial digunakan untuk menjalin hubungan baik, dan saling tolong menolong.
- e. Fungsi *omoiyari* sebagai komunikasi intuitif digunakan untuk menunjukkan kekhawatiran, dan kepekaan kepada lawan bicara.
- f. Fungsi *omoiyari* sebagai rasa bersalah digunakan untuk memohon maaf.

Faktor-faktor yang mendasari penggunaan *omoiyari* dalam anime *Kagami no Kojou* antara lain, faktor usia, faktor gender, faktor keanggotaan, dan faktor situasi. Faktor usia dijumpai dengan melihat latar belakang usia dari tokoh dalam karakter, serta penggunaan bahasa kasual antar tokoh. Faktor gender dipengaruhi oleh penggunaan ragam bahasa *josei* yang digunakan oleh Kitajima sensei. Faktor keanggotaan dilihat dari hubungan keluarga antara Kokoro dan Ibu. Kemudian faktor situasi dilihat dari situasi dalam peristiwa tutur yang menyebabkan munculnya *omoiyari* atau kepekaan antar lawan bicara.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azri, N. A. (2023). *Portrayal Of Japanese Culture In The Novel Lonely Castle In The Mirror By Mizuki Tsujimura* (Skripsi, Universitas Negeri Jakarta).
- Chaer, A., & Leoni, A. (2010). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gama, F. I. (2024). Pengenalan Anime Sebagai Budaya Populer Jepang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)*, 4(1), 21-27. <https://doi.org/10.51805/jpmm.v4i1.159>
- Hara, K. (2006). The concept of *omoiyari* (altruistic sensitivity) in Japanese relational communication. *Intercultural Communication Studies*, 15(1), 24. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1370861704773047051>
- Irawan, D., & Nurhadi, D. (2020). Penggunaan *Omoiyari Hyougen* Dalam Serial Animasi *Death Note* Karya Tsugumi Ohba: Kajian Sosiopragmatik. *Jurnal Hikari*, 4(1).
- Lebra, T. S. (1976). *Japanese Patterns of Behavior*. Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Leech, G. (1993). *Prinsip-prinsip Pragmatik (Edisi Terjemahan Oleh M.D.D Oka)* Jakarta: UI Press

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Melati, A. N. P. (2021). *Omoiyari Dan Amae Dalam Novel Kitchen Karya Yoshimoto Banana (Kajian Psikososial)* (Skripsi, Universitas Negeri Jakarta).
- Nazir, M. (2003). *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. Ghalia Indonesia
- Purwanti, C. (2019). Makna Bahasa Dalam Komunikasi. *ISoLEC Proceedings*, 150-154.
- Saifudin, A. (2018). “Konteks Dalam Studi Linguistik Pragmatik.” *Lite: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya* 14(2).
- Sukmawati, F. 2017. Bullying di media sosial: Potret memudarnya empati. *Jurnal dakwah*, 11(1), 77-88.
- Yuko, H. (2023). Omoiyari to Jinken no Konzai ni Tomonau kadai “Yori Iki Yasuku Naru” Houto no Tankyuu ni Mukete. *Tougou Teki Approach Kenkyuu Dai* 4(45).
- Yule, G. (1996). *Pragmatics*. Oxford University Press.