

Bentuk Impresi/Kandoushi Maskulinitas dan Feminitas dalam Anime Kimi no Na wa

S. A. Indrowaty¹, A.B Cahyono², F.E. Rahmawati³, S. D. Febrianda⁴, D.N. Latifah⁵

^{1,4,5}Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Brawijaya, Malang

²Program Studi Sastra Jepang, Universitas Brawijaya, Malang

³Program Studi Seni Rupa Murni, Universitas Brawijaya, Malang

sriajuindrowaty@ub.ac.id

Article History:

Received:

1 February 2025

Revised:

1 June 2025

Accepted:

25 June 2025

Kata kunci:

maskulin,
feminim,
kandoushi,
anime

Keywords:

masculinity,
femininity,
kandoushi,
anime

Abstrak: Penelitian ini membahas tentang jenis dan makna kandoushi dalam maskulinitas dan femininitas dalam anime Kimi no na wa dengan tujuan untuk menjelaskan jenis dan makna kandoushi dalam anime. Kandoushi adalah perasaan atau emosi mendalam yang tersirat dalam interaksi karakter (Terada, 2009; Sujianto, 2009) Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan sumber data sekunder yang diambil dari teknik rekam dan simak. Penelitian ini menggunakan teori yang diambil dari Iwabuchi dan Terada Takanao. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dialog dan situasi dalam anime "Kimi no Na wa" (2016) dengan total durasi 1 jam 45 menit 35 detik dengan jenis kandoushi yaitu kandou, outou, yobikake dan aisatsugo. Kandou mengungkapkan perasaan terkejut, outou mengungkapkan jawaban, yobikake mengungkapkan ajakan, dan Aisatsugo mengungkapkan salam. Penggunaan danseigo mencerminkan maskulinitas yang tegas dan lugas, sementara joseigo menunjukkan kehalusan dan perhatian yang merepresentasikan feminitas. Sedangkan Impresi/ Kandoushi dalam situasi santai maupun formal, mencerminkan dinamika hubungan antar karakter

Abstract: This research discusses the types and meanings of kandoushi in masculinity and femininity in the anime Kimi no Na wa, with the aim of explaining the types and meanings of kandoushi in the anime. Kandoushi refers to deep feelings or emotions implied in character interactions (Terada, 2009; Sujianto, 2009). This research uses qualitative methods, employing secondary data sources obtained through recording and observation techniques. The theories applied are drawn from Iwabuchi and Terada Takanao. The data sources used in this research are dialogues and situations from the anime "Kimi no Na wa" (2016), with a total duration of 1 hour, 45 minutes, and 35 seconds, featuring types of kandoushi including kandou, outou, yobikake, and aisatsugo. Kandou expresses feelings of surprise, outou expresses responses, yobikake expresses invitations, and aisatsugo expresses greetings. The use of danseigo reflects strong and straightforward masculinity. Meanwhile, joseigo demonstrates the refinement and consideration that represent femininity. On the other hand, Impression/Kandoushi

in both relaxed and formal situations reflects the dynamics of the relationships between characters.

PENDAHULUAN

Di Indonesia, selain film, anime juga memiliki popularitas yang cukup tinggi. Berdasarkan Google Trends (2024), Indonesia menduduki peringkat keenam sebagai negara dengan penggemar anime terbanyak di dunia, dengan sebagian besar penggemarnya berasal dari Kota Bengkulu-Indonesia. Anime adalah animasi dari Jepang yang digambar secara manual atau menggunakan teknologi komputer. Kata anime merupakan singkatan dari "animation" dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi. Salah satu judul anime terkenal adalah "*Kimi no Na wa*" karya Makoto Shinkai.

Anime "*Kimi no Na wa*" menceritakan kisah seorang gadis bernama Mitsuha yang tinggal di desa Itomori, dan seorang pemuda bernama Taki yang tinggal di Tokyo. Mereka bermimpi seolah-olah bertukar jiwa. Anime ini merupakan salah satu anime terbaik sepanjang masa, menempati posisi ke-5 anime terbaik di dunia, dan memenangkan berbagai penghargaan baik di Jepang maupun di luar negeri (Rizal, 2017). Selain itu, waktu dan tempat dalam anime ini sesuai dengan realitas (Kusumawesti, 2017:56-62). Terdapat banyak penelitian terkait anime *Kimi no Na wa*, seperti penelitian Pratama (2017) yang menggunakan data anime ini, serta Yoane (2017) yang membahas bahasa perempuan dalam anime tersebut. Hijriyah (2020) juga menulis tentang *Language and Gender* dengan data yang diambil dari anime ini.

Contoh percakapan yang menunjukkan impresi dalam anime *Kimi no Na wa*:

みつは : おはよう、さやか、てし

さやか : おはよう

てし : おまえ早く降りろ

Mitsuha: Ohayou, Sayaka, Teshi

Sayaka: Ohayou

Teshi: Omae hayaku oriro

Dalam hal ini, Selain "omae" sering diucapkan oleh seorang pria kepada wanita yang menyatakan "kamu" juga terdapat Aisatsu/greeting yang artinya selamat pagi. Pada adegan tersebut, Teshi mengatakan kepada Sayaka untuk segera turun tangga.

Sementara itu, percakapan yang menunjukkan feminitas adalah sebagai berikut:

宮水 一葉 : あんたが食べや

Miyamizu Hitoha: Anta ga tabeya: (Kamu makan)

"Anta" yang berarti "Kamu" yang artinya "Kamu" untuk menunjukkan sapaan yang hubungan antara keduanya akrab atau sangat familiar.

Adapun percakapan yang menunjukkan Maskulinitas sekaligus *Kandoushi* adalah :

"まあ、お前の無駄遣いのせいだろ！

(Maa, Omae no mudadzukai no seidaro!)"

"Maa, Itu karena kamu buang-buang uangnya!"

Penggunaan Maa, menunjukkan Impresi atau *kandoushi*, sedangkan kata ganti orang kedua omae menunjukkan keakraban tetapi juga nada informal yang cenderung dominan. Partikel da ro di akhir kalimat mempertegas pernyataan dan memberi kesan maskulin.

Menurut Terada Takanou (dalam Sujianto, 2009), salah satu teorinya adalah 挨拶語 (*Aisatsugo*) yang menyatakan salam. Contohnya: *Konnichiwa* (こんにちは), *Ohayou* (おはよう), *Sayounara* (さようなら), *Oyasuminasai* (おやすみなさい), *Arigatou* (ありがとう), dan *Konbanwa* (こんばんは).

Contoh *Kandoushi* dalam percakapan adalah:

みつは : おはよう、さやか、てし

Mitsuha: Ohayou, Sayaka, Teshi

Dengan salam "Ohayou" di awal kalimat yang menyatakan *Kandoushi* dapat berupa perasaan, panggilan, salam, dan jawaban. Dalam percakapan di atas, "Ohayou" menyatakan salam. Untuk orang Indonesia adanya kecenderungan menonton Anime dimana yang diingat pertama kali adalah bentuk Impresi atau perasaan yang ada di dalam anime tersebut.

Dari latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah:

"Bagaimana bentuk Impresi/Kandoushi Maskulinitas dan Feminitas dalam Anime *Kimi no Na wa?*"

Manfaat penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat bentuk *Impression/Kandoushi* dalam maskulinitas dan feminitas di anime "*Kimi no Na wa*" sehingga memahami fungsi kesan tersebut dalam bentuk perasaan, panggilan, salam, dan jawaban.

Pragmatik

Penelitian ini tidak hanya mengkaji bagaimana anime ini menggambarkan maskulinitas dan feminitas melalui karakter Taki dan Mitsuha tetapi juga menyoroti bagaimana peran tersebut bisa bersifat fleksibel dan berkembang dalam konteks hubungan interpersonal dan pengalaman emosional yang dialami karakter-karakter tersebut. Oleh karena itu, diperlukan bidang ilmu yang mempelajari ujaran beserta konteksnya, yaitu pragmatik.

Menurut Yule (1996:3), pragmatik adalah kajian tentang makna yang disampaikan oleh penutur dan diinterpretasikan oleh pendengar (atau pembaca). Sebagai hasilnya, kajian ini lebih berkaitan dengan analisis ujaran daripada arti kata atau frasa yang digunakan dalam ujaran itu sendiri. Pragmatik adalah studi tentang maksud penutur.

Kajian pragmatik memerlukan interpretasi mengenai apa yang dimaksud orang dalam konteks tertentu dan bagaimana konteks tersebut memengaruhi apa yang diucapkan. Kajian ini melibatkan pertimbangan bagaimana penutur menyusun ujarannya kepada lawan bicara, di mana, kapan, dan dalam kondisi apa ujaran tersebut disampaikan.

Definisi pragmatik atau *goyouron* menurut linguis Jepang, Koizumi (1993:282):
語用論は文の意味と、これが使用れる場面との間の反応関係を解明しようともくろんでいる。

(*Goyouron wa bun no imi to, kore ga shiyou sareru bamen to no ma no hannou kankei wo kaimei shiyou to mokurondeiru.*)

"Pragmatik bertujuan untuk menjelaskan hubungan timbal balik antara makna kalimat dan situasi penggunaannya." Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa secara umum definisi pragmatik tidak dapat dipisahkan dari ujaran dan konteks. Dengan demikian, pragmatik adalah cabang ilmu linguistik yang mempelajari ujaran penutur dalam menyesuaikan komunikasi agar berjalan lancar.

Anime

Fernandez (2002) menjelaskan bahwa animasi adalah proses merekam dan memutar kembali serangkaian gambar statis untuk menciptakan ilusi gerakan. Anime sebenarnya berasal dari kata "animation" dalam bahasa Inggris dan memiliki arti yang sama dengan animasi, namun di luar Jepang, istilah anime kemudian dikhususkan untuk animasi yang diproduksi oleh Jepang.

Maskulinitas dan Feminitas

Konsep gender berbeda dengan jenis kelamin tetapi saling berkaitan. Dalam gender, lebih ditekankan pada perbedaan antara laki-laki dan perempuan yang dilihat dari tugas, perilaku, praktik, persepsi, dan kedudukannya. Sedangkan jenis

kelamin dilihat dari sisi biologis yang dibawa sejak lahir.

Perbedaan ini dapat terlihat dalam tabel berikut menurut Helen McDonald (Kurnia, 2004:19):

Tabel 1 Perbedaan Gender

No.	MEN are (should be)	WOMEN are (should be)
1.	Maskulin	Feminine
2.	Dominant	Submissive
3.	Strong	Weak
4.	Aggressive	Passive
5.	Intellegent	Intuitive
6.	Rational	Emotional
7.	Active (do things)	Communicative
No.	MEN like :	WOMEN like :
1.	Cars or technology	Shopping or make up
2.	Getting drunk	Social drinking with friends
3.	Casual sex with many Patners	Committed relationship

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat secara sederhana bahwa karakteristik pria adalah maskulin, dominan, digambarkan sebagai kuat, agresif, berpikir mengandalkan kecerdasan (otak) atau rasional, serta memiliki orientasi instrumental, selalu aktif menonjol dalam melakukan sesuatu. Pria tidak suka mengungkapkan perasaannya dengan kata-kata atau bercerita, sehingga mereka lebih menyukai hal-hal tentang teknologi, olahraga, atau kegiatan yang bersifat praktis.

Sementara itu, wanita cenderung lebih feminin, sebagai pelengkap karena dianggap lemah, pasif, rela berkorban, dan bergantung. Wanita lebih banyak berpikir menggunakan perasaan dan mengandalkan intuisi sehingga lebih emosional (berorientasi emosional). Wanita lebih menyukai hal-hal yang berkaitan dengan kecantikan, belanja untuk menjaga hubungan sosial, dan lebih suka mengungkapkan perasaan melalui kata-kata. Secara seksual, maskulinitas sendiri menurut C. Jewwit terbagi menjadi beberapa tipe. Pertama, **retro-man gladiators**,

yaitu pria yang aktif secara seksual dan memiliki kendali. Kedua, **the protector man**, yaitu pria yang melindungi dan menjaga. Ketiga, **the clown of buffoon type**, yaitu pria yang mengutamakan kesetaraan dalam hubungan, menghormati wanita, dan berperilaku santun. Keempat, **the gay man type**, yaitu pria dengan orientasi seksual homoseksual. Kelima, **the wimp type**, yaitu pria "lainnya" yang lemah dan pasif (Jewwit via Kurnia, 2004:22).

Pria dan wanita telah diberikan peran sosial yang dibedakan berdasarkan dan dikaitkan dengan perbedaan jenis kelamin, fungsi biologis, serta organ reproduksi. Perbedaan gender berkaitan dengan perbedaan identitas mental dan posisi sosial antara pria dan wanita. Perbedaan gender ini menghasilkan pembagian kerja, di mana wanita ditempatkan dalam ranah domestik seperti merawat anak dan mendidik mereka, sementara pria berada di ranah publik seperti mengorganisasi pendidikan, mencari nafkah, dan berperang di medan pertempuran pada masa lalu. Pekerjaan pria di ranah publik dianggap lebih bernilai dibandingkan pekerjaan domestik wanita. Namun, perbedaan gender sebenarnya tidak akan menimbulkan masalah selama tidak menyebabkan ketidakadilan bagi pria maupun wanita.

Faktor biologis dan lingkungan yang mencakup sosio-budaya juga dianggap memainkan peran penting dalam perbedaan gender, seperti perbedaan biologis (Chambers, 2003:117-121) bahwa wanita memiliki otot lebih sedikit, tubuh lebih pendek, dan kaki lebih pendek dibandingkan pria. Selain itu, wanita cenderung lebih jarang mengalami buta warna dan kebutakan dibandingkan pria. Namun, dari segi usia, wanita memiliki rata-rata usia hidup yang lebih panjang dibandingkan pria.

Menurut Coates J (2013:10-26), perbedaan antara pria dan wanita terbagi menjadi dua bagian, yaitu **Folklinguistik** dan **Antropologi**, di mana yang berdasarkan Folklinguistik adalah:

a. **Kosa kata**

Dalam struktur leksikal dan gramatikal bahasa, yaitu dalam kosakata dan tata bahasa, menurut standar Inggris, variasi bahasa yang dipilih menjadi standar sehingga proses pengkodean mengikuti. Pengkodean melibatkan penulisan (terkait dengan item leksikal linguistik) dan tata bahasa (terkait dengan struktur gramatikal bahasa). Pada abad ke-18 di Inggris, komentar tentang perbedaan gender dalam kosakata cukup banyak ditemukan. Richard Cambridge (1754) menyatakan bahwa wanita menggunakan lebih banyak kata berlebihan untuk menyampaikan maksud. Sebaliknya, pria memperkenalkan ekspresi baru dan segar.

b. **Sumpah dan kata tabu**

Bahasa wanita cenderung lebih sopan atau anggun, di mana mereka

menghindari kata-kata yang berbau seksual. Sebagai contoh, wanita lebih suka menggunakan kata metaforis daripada kata asli seperti "foutre" untuk menggantikan "fuck."

c. Tata Bahasa

Pria cenderung menggunakan struktur gramatikal yang lebih kompleks (hipotaksis) dibandingkan wanita yang lebih sering menggunakan parataksis.

d. Literasi

Wanita jarang mendapatkan pendidikan tinggi, sehingga karya tulis lebih banyak dihasilkan oleh pria.

e. Pengucapan

Pengucapan wanita berbeda dari pria, contohnya terdapat pada perbedaan penggunaan pita suara dan tenggorokan.

Tabel 2 Perbedaan Pengucapan Laki-laki dengan Perempuan

Kata	Laki-laki	Perempuan
Soft	[sakft]	[saft]
Girl	[gbkl]	[gibl]
White	[waet]	[hwaet]
Waistcoat	[4weskbt]	[4wees4koot]

f. Kosakata/Verbosity

Menurut Coates J (2013:10-26), banyak wanita menguasai kosakata lebih banyak dibandingkan pria (pepatah Inggris). Diyakini bahwa wanita memiliki perbendaharaan kata yang lebih besar daripada pria. Dalam penelitian linguistik pra-Chomsky, ditemukan bukti bahwa wanita berbicara lebih banyak dibandingkan pria.

Namun, tidak diragukan bahwa budaya Eropa Barat terinspirasi oleh keyakinan bahwa wanita memang cerewet, dan ada bukti bahwa kesunyian adalah ideal yang telah lama dijunjung tinggi (dan dipaksakan) pada wanita selama berabad-abad.

Danseigo dan Joseigo dalam Bahasa Jepang

Di Jepang, terkait gender, terdapat dialek sosial yang dikenal sebagai *joseigo* atau *onna kotoba* (variasi bahasa wanita) yang berbeda dari *danseigo* atau *otoko kotoba* (variasi bahasa pria). Bahasa feminin adalah variasi bahasa Jepang yang disebut *joseigo* atau *onna kotoba*, yang secara khusus digunakan oleh wanita sebagai cerminan feminitas mereka.

Keberadaan gaya bahasa yang secara tegas membedakan gender ini merupakan ciri khas bahasa Jepang (Jordan dalam Sudjianto, 1989:250).

Variasi bahasa wanita dalam bahasa Jepang modern ditandai oleh beberapa aspek, seperti penggunaan *shuujoshi* dengan aspek leksikal seperti penggunaan kata ganti orang pertama dan *kandoushi*, serta penggunaan berbagai bahasa hormat (*keigo*). Berdasarkan aspek penggunaan *shuujoshi*, terdapat beberapa perbedaan antara pria dan wanita.

Dalam bahasa pria, partikel seperti *zo, ze, kai* digunakan, sedangkan dalam bahasa wanita digunakan partikel seperti *kashira, wa, wa yo, wa ne, no*. Partikel-partikel pada bahasa pria mencerminkan maskulinitas pembicara, seperti ketegasan, keberanian, kekuatan, kepercayaan diri, kepastian, atau kecepatan dalam mengambil keputusan. Sebaliknya, partikel *kashira, wa, wa yo, wa ne, no* pada bahasa wanita membuat bahasa yang diucapkan menjadi lembut dan tidak menunjukkan ketegasan.

Dalam situasi formal, pria menggunakan kata ganti orang pertama netral seperti *watashi* atau *watakushi*, sedangkan dalam situasi informal mereka dapat menggunakan *boku, ore, washii, ware*, atau *jibun*. Sementara itu, dalam situasi formal, wanita juga menggunakan *watashi* atau *watakushi*, tetapi dalam situasi informal mereka hanya menggunakan *atashi (atakushi)*.

Media di Jepang juga memainkan peran penting dalam memperlihatkan peran pria dan wanita menggunakan sudut pandang tertentu. Media turut memperkuat mitos tentang gender, wanita, dan pria, baik melalui media cetak maupun elektronik.

Kandoushi

Kandoushi memiliki karakteristik, yaitu kata yang diungkapkan menggambarkan perasaan pembicara terhadap situasi yang dialaminya. Sudjianto dan Dahidi (2004:147) menjelaskan bahwa *kandoushi* termasuk kelas kata yang dapat berdiri sendiri tanpa mengalami konjugasi, membedakannya dari *doushi* (kata kerja), *ikeiyoushi* (adjektiva-i), *nakeiyoshi* (adjektiva-na), dan *jodoushi* (kata bantu).

Menurut Sudjianto (1996:110), *kandoushi* dibagi menjadi empat jenis, yaitu:

1. **Kandoushi Kandou**

Mengungkapkan emosi seperti kegembiraan, kekaguman, keterkejutan. Contoh: ああ (*aa*), ほら (*hora*), ええ (*ee*).

2. **Kandoushi Yobikake**

Digunakan untuk memanggil atau mengundang. Contoh: おい (*oi*), もしもし (*moshi-moshi*), ねえ (*nee*).

3. **Kandoushi Otou**

Digunakan untuk merespons atau menjawab. Contoh: はい (*hai*), ええ (*ee*), うん (*un*), いいえ (*iee*).

4. **Kandoushi Aisatsugo**

Mengungkapkan salam. Contoh: おはよう (*ohayou*), こんにちは (*konnichiwa*), さようなら (*sayounara*).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Moleong (Efendi et al., 2022), metode ini bertujuan memahami fenomena yang dialami subjek secara menyeluruh melalui deskripsi dengan kata-kata.

Data diambil dari dialog dan situasi dalam anime *Kimi no Na Wa* (2016) dengan durasi 1 jam 45 menit 35 detik. Penelitian berfokus pada percakapan yang mengandung *danseigo* yang menunjukkan Maskulinitas, *joseigo* yang menunjukkan feminitas, serta *kandoushi* atau impresi.

Penelitian ini melalui beberapa teknik pengumpulan data yaitu :

1. Menonton anime secara seksama.
2. Mencari data berupa elemen *danseigo*, *joseigo*, dan *kandoushi*.
3. Memberi kode pada data temuan dan mencatat dalam tabel.

Setelah pengumpulan data, maka diperlukan langkah langkah analisis data sebagai berikut :

1. Data yang ditemukan dicatat di kartu data.
2. Kartu data disusun berdasarkan jenisnya.
3. Interpretasi dilakukan dengan menghubungkan data dengan teori.

4. Merangkum temuan analisis untuk membuat kesimpulan yang informatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah mencari data yang terdapat *Danseigo*/maskulinitas dan *Joseigo*/Feminitas maka dari kedua data tersebut yang diambil hanyalah data yang berisi Impresi/*Kandoushi* seperti di bawah ini :

Kandoushi

No.	Dialog	Cara Baca	Arti	Menit/detik
1.	はっ!	Haa!	Haa!	(0:04:00)
2.	いや、すげ一本物 っぽいなって思っ て	Iya, suge-- honmono ppoi natte omotte	Bukan, apakah ini nyata?	(0:04:38)
3.	え?ええええええ ええっ??	E? eeeee?	He? Heeeeeee?	(0:05:09)
4.	おはよう・・・	Ohayou...	Pagi...	(0:05:25)
5.	皆さま、おはよう ございます。	Minna sama, ohayou gozaimasu.	Pagi, semua.	(0:05:48)
6.	行ってきまーす	Ittekima—su	Berangkat ~	(0:06:46)
7.	あ、みつはー!	A, mitsuha~!	Ah, mitsuha~!	(0:07:10)
8.	おはよ。さやち ん、てっしー	Ohayo, sayachin, tesshi~	Pagi, sayachin, tessie~	(0:07:13)
9.	え?なに?	E? nani?	E? Apa?	(0:07:28)
10.	はあ?	Ha?	Hah?	(0:07:35)
11.	え、ちょっと、な んの話?	E, chotto, nanno hanashi?	Eh, tunggu, Apa yang kamu bicarakan	(0:07:42)
12.	おう、宮水	Ou, miyamizu.	Yo, miyamizu	(0:08:08)

1. Dialog No. 1 (はっ! / Haa!)

Jenis *Kandoushi*: 感動 (*Kandou*)

Kandoushi: Reaksi spontan "Hah!" yang digunakan untuk menunjukkan keterkejutan atau kebingungan. Timestamp: Terjadi pada menit ke-4:00.

Deskripsi: Kandoushi ini adalah reaksi spontan yang biasanya digunakan untuk menunjukkan keterkejutan atau perhatian yang tiba-tiba.

Konteks Penggunaan: Umum terjadi saat seseorang mendengar atau melihat sesuatu yang tak terduga. Penggunaannya sangat singkat namun penuh emosi, mencerminkan spontanitas karakter dalam merespon situasi.

Analisis Emosi: Ekspresi kaget atau terkejut secara mendalam, tapi tidak memerlukan kata tambahan untuk penjelasan lebih lanjut.

Situasi Sehari-hari: Bisa terjadi saat seseorang hampir tersandung atau mendengar suara keras tiba-tiba.

2. Dialog No. 2 (いや、すげー本物っぽいなって思って / Iya, sugee honmono ppoi natte omotte)

Jenis *Kandoushi*: 感動 (*Kandou*)

Artinya: "Bukan, apakah ini nyata?."

Dialog ini menyiratkan keterkejutan sekaligus kekaguman terhadap sesuatu yang terlihat nyata.

Deskripsi: Kalimat ini menunjukkan kekaguman yang dilontarkan dengan nada santai dan akrab, menggunakan frasa すげー (sugee) yang merupakan bentuk informal dari sugoi (hebat).

Konteks Penggunaan: Biasanya digunakan oleh orang muda dalam percakapan sehari-hari untuk menunjukkan rasa takjub terhadap sesuatu yang realistis.

Analisis Emosi: Kekaguman yang diiringi nada informal, menunjukkan keakraban antar pembicara.

Situasi Sehari-hari: Seseorang mungkin mengatakan ini saat melihat efek visual realistis dalam game atau film.

3. Dialog No. 3 (え？えええええええっ?? / E? eeeee?)

Jenis *Kandoushi*: 感動 (*Kandou*)

Kandoushi: "Eh? Heeeeeee?" digunakan untuk mengekspresikan ketidakpercayaan atau kebingungan mendalam.

Timestamp: Menit ke-5:09.

Deskripsi: Ekspresi kebingungan atau ketidakpercayaan yang berlebihan. Reaksi ini sering ditemukan dalam konteks drama atau komedi untuk menekankan rasa

tak percaya.

Konteks Penggunaan: Dipakai ketika karakter dihadapkan pada situasi yang sulit dipahami atau mengejutkan. Pengulangan vokal memperkuat intensitas emosi.

Analisis Emosi: Rasa kaget yang teramat sangat hingga tidak mampu berkata-kata, hanya berupa bunyi vokal panjang.

Situasi Sehari-hari: Mendengar kabar mengejutkan seperti berita besar atau rahasia yang terungkap.

4. Dialog No. 4 (おはよう . . . / Ohayou...)

Jenis *Kandoushi*: 挨拶語 (*Aisatsugo*)

Sapaan santai "Pagiii..." yang mengindikasikan suasana tenang atau malas.

Timestamp: Menit ke-5:25.

Deskripsi: Sapaan "Selamat pagi" dalam bentuk santai, namun dengan tanda elipsis menunjukkan kelelahan atau ketidaksiapan memulai hari.

Konteks Penggunaan: Digunakan dalam percakapan informal, terutama di antara teman dekat atau keluarga. Nada lamban mencerminkan suasana hati tertentu.

Analisis Emosi: Malas, mengantuk, atau tidak bersemangat, sering kali disampaikan dengan nada rendah.

Situasi Sehari-hari: Sapaan pagi setelah bangun tidur atau saat merasa kurang tidur.

5. Dialog No. 5 (皆さま、おはようございます。 / Minna sama, ohayou gozaimasu)

Jenis *Kandoushi*: 挨拶語 (*Aisatsugo*)

Sapaan formal "Pagi, semuanya," sering digunakan dalam konteks sopan, seperti kepada sekelompok orang.

Timestamp: Menit ke-5:48.

Deskripsi: Sapaan "Selamat pagi" dalam bentuk formal. Minna sama menunjukkan penghormatan kepada sekelompok orang.

Konteks Penggunaan: Digunakan dalam situasi resmi seperti di tempat kerja, sekolah, atau acara formal.

Analisis Emosi: Hormat dan profesional, menunjukkan hubungan yang lebih formal di antara pembicara.

Situasi Sehari-hari: Saat memulai pertemuan pagi di kantor atau sekolah.

6. Dialog No. 6 (行ってきま—す / Ittekima—su/ Berangkat)

Jenis *Kandoushi*: 挨拶語 (*Aisatsugo*)

"Berangkat ~," sebuah frasa yang umum diucapkan saat meninggalkan rumah atau tempat tertentu.

Timestamp: Menit ke-6:46.

Deskripsi: Frasa ini berarti "Saya pergi dulu~" dan biasa digunakan oleh orang Jepang saat meninggalkan rumah. Nada memanjang (ma—su) memberikan kesan ceria dan kasual.

Konteks Penggunaan: Ungkapan sehari-hari yang diucapkan kepada keluarga atau teman sekamar sebelum pergi.

Analisis Emosi: Ceria dan optimis, mencerminkan suasana hati yang positif.

Situasi Sehari-hari: Saat seseorang meninggalkan rumah untuk bekerja atau sekolah.

7. Dialog No. 7 (あ、みつは—！ / A, mitsuha~!)

Jenis *Kandoushi*: 呼びかけ (*Yobikake*)

"Ah, Mitsuha~!" adalah panggilan santai yang menunjukkan keakraban dengan seseorang.

Timestamp: Menit ke-7:10.

Deskripsi: "Ah, Mitsuha~!" adalah panggilan akrab kepada seseorang bernama Mitsuha. Kata "A" digunakan sebagai *kandoushi* untuk menarik perhatian.

Konteks Penggunaan: Panggilan akrab yang sering diucapkan saat melihat seseorang dari kejauhan.

Analisis Emosi: Rasa antusias dan akrab, mencerminkan kedekatan hubungan antar karakter.

Situasi Sehari-hari: Melihat teman di tempat ramai seperti stasiun atau sekolah.

8. Dialog No. 8 (おはよ。さやちん、てっしー / Ohayo, sayachin, tesshi~)

Jenis *Kandoushi*: 挨拶語 (*Aisatsugo*)

"Pagi, Sayachin, Tessie~" adalah sapaan kasual kepada teman dekat.

Timestamp: Menit ke-7:13.

Deskripsi: Sapaan kasual kepada dua teman (Sayachin dan Tesshi), menunjukkan keakraban melalui julukan nama.

Konteks Penggunaan: Sapaan ringan di antara teman-teman sebaya, sering digunakan dalam kelompok muda.

Analisis Emosi: Santai, hangat, dan ramah.

Situasi Sehari-hari: Berjumpa teman pagi hari di sekolah atau di perjalanan.

9. Dialog No. 9 (え？なに？ / E? nani?)

Jenis *Kandoushi*: 感動 (*Kandou*)

Kandoushi: "Eh? Apa?" menunjukkan kebingungan ringan terhadap sesuatu yang baru saja terjadi.

Timestamp: Menit ke-7:28.

Deskripsi: Ekspresi kebingungan singkat "Eh? Apa?" sering kali digunakan saat tidak memahami atau mendengar sesuatu dengan jelas.

Konteks Penggunaan: Umum dalam percakapan kasual untuk meminta klarifikasi.

Analisis Emosi: Rasa bingung atau ingin tahu.

Situasi Sehari-hari: Seseorang mungkin mengatakan ini saat tidak memahami instruksi atau informasi baru.

10. Dialog No. 10 (はぁ？ / Ha?)

Jenis *Kandoushi*: 感動 (*Kandou*)

Kandoushi: "Hah?" adalah respons sarkastik atau bingung.

Timestamp: Menit ke-7:35.

Deskripsi: Respons sarkastik atau terkejut dengan nada datar, sering kali menunjukkan ketidaksetujuan atau kejengkelan.

Konteks Penggunaan: Digunakan dalam percakapan santai, tetapi dapat terdengar kasar tergantung nada.

Analisis Emosi: Bingung atau sedikit jengkel.

Situasi Sehari-hari: Ketika seseorang mendengar sesuatu yang tidak masuk akal.

11. Dialog No. 11 (え、ちょっと、なんの話？ / E, chotto, nanno hanashi?)

Jenis *Kandoushi*: 応答 (*Outou*)

"Eh, tunggu, apa yang kamu bicarakan?" mengindikasikan kebingungan yang lebih spesifik.

Timestamp: Menit ke-7:42.

Deskripsi: Kalimat ini berarti "Eh, tunggu, apa maksudmu?" mengindikasikan kebingungan terhadap topik pembicaraan.

Konteks Penggunaan: Sering digunakan untuk menghentikan pembicaraan dan meminta penjelasan.

Analisis Emosi: Bingung namun sopan, menunjukkan minat untuk memahami lebih lanjut.

Situasi Sehari-hari: Mendengar percakapan yang tidak relevan atau sulit dipahami.

12. Dialog No. 12 (おう、宮水 / Ou, miyamizu)

Jenis *Kandoushi*: 呼びかけ (*Yobikake*)

"Yo, Miyamizu" adalah sapaan santai kepada seseorang bernama Miyamizu, menunjukkan kedekatan hubungan.

Timestamp: Menit ke-8:08.

Deskripsi: "Yo, Miyamizu," adalah sapaan kasual kepada seseorang bernama Miyamizu. Penggunaan *ou* memberi kesan santai.

Konteks Penggunaan: Biasanya digunakan antara teman dekat atau rekan sebaya.

Analisis Emosi: Santai dan bersahabat.

Situasi Sehari-hari: Menyapa teman di lingkungan informal.

KESIMPULAN

Dialog dalam data *kandoushi* nomor 1-12 mencakup ekspresi yang mewakili berbagai emosi dan tingkat formalitas, dari sapaan akrab hingga respons spontan terhadap situasi tertentu. Berdasarkan teori Terada Takanao (dalam Sudjianto, 1996:111), dialog dalam data mencerminkan berbagai jenis *kandoushi* (感動, 応答, 呼びかけ, 挨拶語) yang digunakan sesuai konteks emosional dan sosial. Masing-masing dialog menunjukkan penggunaan bahasa Jepang yang natural dalam situasi sehari-hari, baik formal maupun informal.

Menampilkan beragam ekspresi emosi dalam situasi santai maupun formal, mencerminkan dinamika hubungan antar karakter. Timestamp memperjelas konteks waktu untuk analisis lebih lanjut dalam situasi audio-visual. Dialog 1-12 Setiap dialog memberikan wawasan tentang cara penggunaan bahasa Jepang yang natural, baik dalam konteks sehari-hari maupun khusus.

Kesan atau impresi yang ada merupakan jawaban atau *otou*, hal ini sesuai

dengan pendapat Trudgill yang menyatakan bahwa fungsi sosial pertama bahasa adalah bahwa bahasa bukan hanya alat untuk menyampaikan informasi semata. Namun, bahasa juga merupakan alat penting untuk membangun berbagai macam hubungan dengan orang lain dan mempertahankannya dengan memberikan jawaban sehingga hubungan tersebut dapat terjaga (Trudgill, 1997).

DAFTAR PUSTAKA

Agung, Gilbert. (2018). Sejarah Anime. Tersedia pada tautan:

<https://www.kaskus.co.id/thread/5ad1dbba162ec25c398b457d/sejarahanime-1907-hingga-Sekarang/>

Anshari, B. Y. (2018). Analisis Penggunaan Gairaigo Berdasarkan Bahasa Pembentuknya di Media Sosial Twitter (Doctoral dissertation, Universitas Darma Persada).

Chaer, A. (2009). Linguistik Umum. Rineka Cipta. Jakarta.

Champ, N. (2014). Gairaigo in Japanese Foreign Language Learning: A Tool for Native English Speakers?. *New Voices*, 6, 117-143.

Coates, J (2004). *Women, Men and Language A Sociolinguistic Account of Gender Differences in Language* , London, New York: Routledge.

Danial, E., & Warsiah. (2009). Metode Penulisan Karya Ilmiah. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan, Depdiknas.

Efendi, R., Trisna Monica, A., & Firman Al-Fahad, M. (2022). Penggunaan Interjeksi Dalam Novel Guru Aini Karya Andrea Hirata Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Triangulasi Jurnal Pendidikan : Kebahasaan, Kesastraan Dan Pembelajaran*, 01, 16–24. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/triangulasi>

Fernandez, Ibis.(2002). *Macromedia Flash Animation and Cartooning: A Creative Guide*. New York: McGraw-Hill/Osborne.

Gairaigo.file:///D:/Penelitian%20Pengabdian%202024/Kimi%20no%20nawa/5763-Article%20Text-18676-1-10-20211030%20gairaigo.pdf (Accessed August 18, 2024)

Hijriyah (2017). Bahasa dan Gender.73940-ID-bahasa-dan-gender.pdf.

Joseigo. 18788-37935-1-SM Joseigo.pdf_ (Accessed August 17, 2024)

PenggemarAnime<https://trends.google.com/trends/explore?date=now%201->

d&geo=ID&q=Indonesia%20negara%20penggemar%20anime%20nomer%20berapa%20di%20dunia,%2Fm%2F09nm_&hl=en. (Accessed August 17, 2024)

- Kusumawesti, Rimarta. (2017). Struktur Film Kimi No Na Wa Karya Makoto Shinkai. Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Kurnia, Novi. (2004). 'Representasi Maskulinitas dalam Iklan'. Jurnal Ilmu Sosial & Ilmu Politik Universitas Indonesia, Vol. 8, No.1, Juli 2004: 17-36.
- Niemann, J., Huth, M., & Ghosh, S. (2014). The Role of Natural Language Processing in the Future of Education. Journal of Educational Technology & Society, 17(4), 24-38. Nisbett, R. E., Peng, K., Choi, I., & Norenzayan, A.
- Mahsun, M. S. (2005). Metode Penelitian Bahasa. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Matsumura, A. (2020). Dejitaru Daijisen. www.kotobank.jp (diakses pada tanggal 15 Pebruari 2024)
- Otake, M. P. (2008). Gairaigo-Remodelling Language to Fit Japanese. Tokyo Seitoku University Faculty of Humanities Bulletin, 15, 87-101.
- Oxford University Press. (2021). Oxford Learner's Dictionaries. www.oxfordlearnersdictionaries.com (diakses pada 4 Januari 2024)
- Pratama. (2017). Penggunaan Gairaigo Dalam Novel Kimi No Na Wa Karya MakotoShinkai. <file:///D:/Penelitian%20Pengabdian%202024/Kimi%20no%20nawa/5763-Article%20Text-18676-1-10-20211030%20gairaigo.pdf>
- Rizal. (2017). Ini 9 Alasan Kenapa Anime Kimi No Nawa (Your Name) Layak Jadi Anime Terbaik!. Tersedia di: <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/rizal/ini-9-alasankenapa-anime-kimi-no-nawa-your-name-layak-jadi-anime-terbaik/full> [diakses pada 14/02/2024] Shinkai, Makoto. (2019). Kimi no Na wa. Tokyo: Kadokawa.
- Subana dan Sudrajat. (2009). Dasar-dasar Penelitian Ilmiah. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sudjianto dan Dahidi, A. (2009). Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc
- Sutedi, D. (2011). Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang. Bandung: UPI Press
- Sutedi, D. (2011). Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang. Bandung: Humaniora Utama Press

- Tangguh, B. (2010). Analisis Penggunaan Kata Serapan (Gairaigo) dalam Terjemahan Bahasa Jepang Novel Harry Potter and The Philosopher's Stone Karya JK Rowling. Skripsi. Bandung. Universitas Komputer Indonesia.
- Trudgill, P (1997). Acts of Conflicting Identity: The Sociolinguistics of British Pop-song
- Yoane. Christi (2017). Bahasa Perempuan dalam Anime "Kimi no Na wa" Karya Makoto Shinkai 18788-37935-1-SM Joseigo.pdf
- Zellatifanny, C. M., dan Mudjiyanto, B. (2018). Tipe Penelitian Deskripsi dalam Ilmu Komunikasi. Diakom: Jurnal Media Dan Komunikasi, 1(2), 83-90.