

**ANALISIS PRONOMINA PERSONA DALAM ANIME *MAIRIMASHITA*
IRUMA KUN KARYA OSAMU NISHI KAJIAN SOSIOLINGUISTIK**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

Sherly Kurnia

NIM. 18180050/2018

Pembimbing :

Damai Yani, M.Hum

NIP : 198411212015042002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**ANALISIS PRONOMINA PERSONA DALAM ANIME MAIRIMASHITA
IRUMA KUN KARYA OSAMU NISHI KAJIAN SOSIOLINGUISTIK**

Nama : Sherly Kurnia
Nim : 18180050
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, November 2022

Disetujui oleh,
Pembimbing



Damai Yani, M.Hum

NIP. 198411212015042002

Mengetahui,

Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Inggris

FBS-UNP



Desvalini Anwar, S.S., M.Hum, Ph.D

NIP. 197105251998022002

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program

Studi Pendidikan Bahasa Jepang Departemen Bahasa dan Sastra Inggris

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang dengan judul

**ANALISIS PRONOMINA PERSONA DALAM ANIME MAIRIMASHITA
IRUMA KUN KARYA OSAMU NISHI KAJIAN SOSIOLINGUISTIK**

Nama : Sherly Kurnia
Nim : 18180050
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, November 2022

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd : 
2. Sekretaris : Maulluddul Haq, S.Hum., MA : 
3. Anggota : Damai Yani, M.Hum : 



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sherly Kurnia
Nim : 18180050
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa tugas akhir saya dengan judul " Analisis Pronomina Persona dalam Anime *Mairimashita Iruma kun* Karya Osamu Nishi Kajian Sociolinguistik" adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan plagiat dari karya orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara etika dan penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi secara akademis maupun hukum dan ketentuan yang berlaku, baik diinstitusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara. Demikianlah pernyataan ini saya buat dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,

Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Inggris

Desvalini Anwar, S.S, M.Hum, Ph.D

NIP. 197105251998022002

Saya yang menyatakan,



Sherly Kurnia

NIM. 18180050

ABSTRAK

Kurnia, Sherly. 2022. “Analisis Pronomina Persona dalam Anime *Mairimashita Iruma kun* Karya Osamu Nishi Kajian Sociolinguistik”. Skripsi. Padang: Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Pronomina persona adalah kata tunjuk yang digunakan untuk pengganti orang dalam berkomunikasi. Pronomina persona berkaitan dengan sociolinguistik di mana sociolinguistik merupakan ilmu yang menangkap setiap fenomena bahasa atau pemakaian bahasa di kehidupan manusia dalam bermasyarakat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan pronomina persona bahasa Jepang berdasarkan status sosial dalam anime *Mairimashita Iruma kun*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori pronomina persona oleh Oya dan Sudjianto. Jenis dari penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode simak dengan teknik catat.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan 129 data yang terdiri dari 74 pronomina persona pertama (*Jishou*), 43 pronomina persona kedua (*Taishou*), dan 12 pronomina persona ketiga (*Tashou*). Masing-masing pronomina persona tersebut dianalisis berdasarkan status sosial penutur dengan menggunakan konsep *jouge kankei* dan *uchi-soto* yang mana telah ditemukan sebanyak 34 data pronomina persona dengan konsep *jouge kankei* dan 95 data pronomina persona dengan konsep *uchi-soto*.

Kata kunci: pronomina persona, sociolinguistik, anime, *Mairimashita Iruma kun*.

ABSTRACT

Kurnia, Sherly. 2022. “An Analysis of Personal Pronouns in Anime *Mairimashita Iruma kun* by Osamu Nishi Sociolinguistic Studies”. Thesis. Padang: Japanese Language Education Study Program, Departement of English Language and Literature, Faculty of Language and Art, Padang State University.

Personal pronouns are pronouns that are used to substitute for people in communicating. Personal pronouns is related to sociolinguistics where sociolinguistics is a science that captures every phenomenon of language or language use in human life in society. The purpose of this research was to describe the use of Japanese personal pronouns based on social status in the anime Mairimashita Iruma kun. The theory used in this research is the theory of personal pronouns by Oya and Sudjianto. The type of this research is qualitative research with descriptive method. The data collection technique in this research is to use listening and note-taking.

The results of this research, the researchers found 129 data consisting of 74 first personal pronouns (Jishou), 43 second personal pronouns (Taishou), and 12 third personal pronouns (Tashou). Each of these personal pronouns was analyzed based on the speaker's social status using the concepts of jouge kankei and uchi-soto which found 34 data of personal pronouns with the concept of jouge kankei and 95 data of personal pronouns with the concept of uchi-soto.

Keywords: *personal pronouns, sociolinguistics, anime, Mairimashita Iruma kun.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayat, kemampuan, dan kekuatan dalam melakukan penelitian. Seiring dengan itu, salawat dan salam selalu penulis hadiahkan untuk baginda Nabi Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Analisis Pronomina Persona dalam Anime *Mairimashita Iruma kun* Karya Osamu Nishi Kajian Sociolinguistik”. Dalam penulisan skripsi ini, rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Padang
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang
3. Pimpinan Departemen Bahasa dan Sastra Inggris Fakultas Bahasa dan seni Universitas Negeri Padang
4. Ibu Damai Yani, M.Hum sebagai pembimbing yang telah sabar dan penuh perhatian dalam membimbing penulis sampai penulisan skripsi ini selesai.
5. Bapak Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd sebagai dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak Maulluddul Haq, S.Hum., MA sebagai dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan dalam penulisan skripsi ini.
7. Ibu Meira Anggia Putri, S.S, M.Pd sebagai dosen pembimbing akademik yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengangkat judul penelitian ini.
8. Bapak dan ibu staf pengajar Departemen Bahasa dan Sastra Inggris Fakultas Bahasa dan seni Universitas Negeri Padang.
9. Dosen-dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
10. Ayahanda Desmon dan Ibunda Ida Sandra serta *Oniichan* Dodo Kurniawan, *Oneechan* Yolla Kurnia, dan *Otouto* Dede Kurniawan yang merupakan *kazoku* paling tercinta dan ter-*aishiteru* yang telah mendo’akan, memberikan nasehat, motivasi, bantuan, dan dukungan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Sahabat-sahabat seperjuangan yaitu Yosi, Yanti, Winda, Yora, dan Indah yang saling membantu dan memberikan semangat serta menemani masa-masa kuliah penulis dari awal semester hingga sekarang.
12. Sahabat-sahabat seperjuangan yaitu Ana, Isra, dan Refani yang membantu, memberikan dukungan dan saling memberikan semangat kepada penulis.
13. Teman-teman Shiroikitsune Jpg 2'18 yang sudah seperti keluarga yang saling membantu dan memberikan dukungan semasa kuliah.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam membantu baik secara langsung maupun tidak langsung untuk menyelesaikan skripsi ini.
15. Para *Husbu* yang membantu memberikan *mood booster* dan inspirasi dalam mengerjakan skripsi ini yaitu Monkey D. Luffy, Tomioka Giyu, Tengen Uzui, Akaza, Gojo Satoru, Ryomen Sukuna, Bakugou Katsuki, Ishigami Senku, Oikawa Toru, Tsukishima Kei, Kirishima Tooru, dan masih banyak yang lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
16. *Proud of myself* yang dengan kuat dan sabar serta berusaha dari awal sampai akhir hingga mencapai pada tahap penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala kebaikan yang dilakukan dibalas oleh Allah SWT, dan mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat khususnya untuk penulis sendiri, dan lembaga yang bersangkutan serta Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang. Penulis ucapkan permohonan maaf atas kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis berharap para pembaca berkenan memberikan kritik dan saran-saran.

Padang, November 2022

Sherly Kurnia

NIM. 18180050/2018

DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| ABSTRAK | i |
| ABSTRACT | ii |
| KATA PENGANTAR..... | iii |
| DAFTAR ISI..... | v |
| DAFTAR TABEL | vii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Fokus Penelitian | 9 |
| C. Rumusan Masalah | 9 |
| D. Tujuan Penelitian | 9 |
| E. Manfaat Penelitian | 9 |
| F. Definisi Istilah | 10 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA..... | 13 |
| A. Landasan Teori | 13 |
| 1. Sociolinguistik | 13 |
| 2. Hubungan Bahasa dengan Status Sosial..... | 16 |
| 3. Pronomina Persona..... | 19 |
| 4. Sinopsis Anime..... | 25 |
| 5. Tokoh dalam Anime | 25 |
| B. Penelitian Relevan | 28 |
| C. Kerangka Konseptual | 32 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 33 |
| A. Jenis Penelitian | 33 |
| B. Data dan Sumber Data..... | 34 |
| C. Instrumen Penelitian | 35 |
| D. Teknik Pengumpulan Data | 36 |
| E. Keabsahan Data | 37 |
| F. Teknik Analisis Data | 38 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 41 |
| A. Deskripsi Data | 41 |

| | |
|---|------------|
| B. Analisis Data | 46 |
| 1. Pronomina Persona Pertama (<i>Jishou</i>)..... | 46 |
| 2. Pronomina Persona Kedua (<i>Taishou</i>)..... | 72 |
| 3. Pronomina Persona Ketiga (<i>Tashou</i>)..... | 94 |
| C. Pembahasan | 108 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 115 |
| A. Kesimpulan | 115 |
| B. Saran | 117 |
| DAFTAR PUSTAKA | 118 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 121 |

DAFTAR TABEL

| | |
|----------------|----|
| Tabel 2.2..... | 22 |
| Tabel 3.1..... | 37 |
| Tabel 3.2..... | 39 |
| Tabel 4.1..... | 41 |
| Tabel 4.2..... | 45 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa memegang peranan penting dalam suatu masyarakat yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan ide, pikiran, dan gagasan kepada orang lain. Bahasa menurut Syafyaha (03:2015) merupakan hal yang paling hakiki dalam kehidupan manusia di mana bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi dan sarana penyampaian pikiran. Komunikasi sangat penting dilakukan untuk menjalin hubungan sosial antar manusia. Komunikasi adalah suatu hubungan antara individu satu terhadap individu lainnya di dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam bahasa Indonesia, terdapat beberapa tingkatan kesopanan bahasa dalam berkomunikasi. Kesopanan bahasa dalam berkomunikasi dapat dilihat dari siapa yang berbicara, kepada siapa, dimana, kapan, dan untuk apa komunikasi tersebut dilakukan. Tingkatan ini terjadi karena adanya status sosial si penutur atau pembicara. Status sosial masyarakat yang berbeda-beda menghasilkan ragam bahasa yang berbeda-beda pula. Faktor-faktor status sosial yang mempengaruhi seperti umur, jenis kelamin, latar belakang keagamaan,

tingkat kekerabatan, ekonomi masyarakat dan lain sebagainya membuat wujud bahasa yang terdapat dalam sebuah masyarakat menjadi kompleks.

Selain pada bahasa Indonesia, bahasa Jepang juga memiliki susunan tingkatan kesopanan dalam berbicara, namun berbeda dengan bahasa Indonesia yang dipengaruhi oleh berbagai macam faktor status sosial seperti latar belakang, umur, jenis kelamin, tingkat kekerabatan dan lain sebagainya. Dalam bahasa Jepang untuk tingkat tutur bahasanya lebih dikenal dengan *keigo*. Menurut Terada (1984:238) *keigo* merupakan bahasa yang mana si pembicara ingin mewujudkan rasa hormat kepada lawan pembicara atau orang yang dibicarakan. Penggunaan *keigo* berhubungan dengan unsur-unsur bahasa, salah satunya yaitu pronomina persona.

Syafyahya (2015:105) menyatakan bahwa pronomina adalah kategori yang berperan menggantikan nomina. Pronomina sendiri dapat berganti-ganti acuannya tergantung kepada siapa yang menjadi pembicara, pendengar dan siapa atau apa yang dibicarakan. Syafyahya (2015:105-106) juga menjelaskan persona merupakan terjemahan kata Yunani yaitu *prosopon* yang berarti ‘topeng’, topeng yang dipakai oleh pemain sandiwara atau dapat diartikan juga peranan watak yang dibawakan oleh pemain sandiwara. Dari terjemahan itu

dapat dikatakan bahwa topeng tersebut memiliki acuan yang berganti-ganti dari satu pemain kepada pemain lainnya. Apabila topeng tersebut dipakai oleh orang yang sedang berbicara, maka disebut dengan pronomina persona pertama, apabila topeng dipakai oleh pendengar, maka disebut pronomina persona kedua, dan apabila topeng dipakai oleh orang yang hadir dekat pembicaraan namun tidak terlibat secara aktif disebut pronomina persona ketiga. Oleh karena itu, pronomina persona dapat diartikan sebagai kata ganti untuk orang.

Dalam bahasa Jepang, pronomina persona disebut dengan *ninshou daimeishi* dan terbagi menjadi tiga macam, yaitu pronomina persona pertama (*Jishou*), pronomina persona kedua (*Taishou*), dan pronomina persona ketiga (*Tashou*). Dari ketiga pronomina persona tersebut dibagi menjadi tunggal dan jamak.

Pronomina persona memiliki fungsi dan kegunaannya masing-masing tergantung pada siapa pembicara dan lawan bicara, kemudian umur, situasi, tingkat keakraban dan lain sebagainya sangat berpengaruh pada pronomina yang dipilih saat berbicara. Berikut contoh penggunaan pronomina persona dari penelitian yang dilakukan oleh Parinduri (2021:38-39):

- Kubota : ぼっ僕は弱いからああやって身を守らないと
 どんな目に遭うか...
 : *Bo... Boku wa yowai kara aayattemi o mamoranai to
 donna me ni au ka...*
 : Karena aku lemah aku hanya bisa melindungi diri
 dengan cara itu
- Sakamoto : お気の毒に...
 : *Oki no doku ni*
 : Kasihan sekali

(Cerita 3 Volume 1)

Pada data atau percakapan diatas dilakukan oleh dua orang pria bernama Kubota dan Sakamoto. Kubota memakai kata *boku* sebagai kata ganti pertama saat berbicara dengan Sakamoto. Percakapan diatas dilakukan pada situasi informal dan situasi kedua penutur belum akrab. Dapat dianalisis bahwa berdasarkan gender penggunaan *boku* oleh pria bisa digunakan dalam situasi informal dan juga keadaan pembicara dan lawan bicara yang belum akrab sekalipun.

Kemudian adapun contoh penggunaan pronomina persona dalam dua percakapan dari penelitian Solihah (2016:2-3):

- (1) Percakapan terjadi pada jam istirahat. Conan ingin tahu dengan apa yang dilakukan Ayumi pada malam hari di sekolah setelah mendengar Ayumi pernah melihat hantu di sekolah

- Conan : 魚って... あれのこと?
: *Sakanatte... Are no koto?*
: Ikan tuh ikan... Yang itu?
- Ayumi : うん。あたし... あの日エサあげるの忘れちゃって元
気かどうか見に来たの。そしたら誰かいたのよ真っ暗な
この教室の中に大きな白いマスクをつけてウロウロして
る不気味な人が...。
: *Un, Atashi... Ano hi esa ageru no wasurechatte genki
kadouka mi ni kita no. Soshitara dareka ita no yo
makkurana kono kyoushitsu no naka ni ookina shiroi
masuku wo tsukete urouroshiteru bukimina hito ga...*
: Ya. Aku... lupa untuk memberi makan mereka, dan aku
datang untuk melihat keadaannya. Dan kemudian aku
melihat di dalam ruang kelas yang gelap ada orang yang
mengerikan mengenakan topeng putih besar berkeliaran..
(MC Eps. 112)

(2) Percakapan yang terjadi antara Kobayashi Sensei dengan Ayumi ketika

Kobayashi Sensei sedang mengajar di ruang kelas pada malam hari
sehingga membuat Conan dan kawan-kawannya penasaran karena
diisukan sebagai hantu di sekolah.

- Kobayashi : ... 向いてないのかなあ、私に先生なんて。
: ... *Muitenai no kanaa, watashi ni sensei nante.*
: ... Seperti tidak diperhatikan, saya kan sensei.
- Ayumi : そんなことないよ! 私、先生が優しいの知ってるもん!
: *Sonnakotonai yo! Watashi, sensei ga yasashii no
shitterumon!*
: Itu tidak benar! Saya tahu sensei baik!
(MC Eps. 112)

Pada data atau kedua percakapan di atas, Ayumi menggunakan pronomina
persona pertama yang berbeda. Ketika Ayumi berbicara dengan Kobayashi

Sensei, Ayumi menggunakan kata *Watashi* karena Kobayashi Sensei adalah gurunya, sedangkan dengan Conan yang merupakan teman sebaya Ayumi, dia memakai *atashi*. Dari contoh diatas dapat diamati bahwa penggunaan pronomina persona dianalisis berdasarkan status sosial penutur.

Berdasarkan kedua contoh pronomina persona diatas bisa dilihat penggunaannya dapat berbeda dan juga berpengaruh tergantung kepada siapa pembicaraan ditujukan, kemudian juga tergantung pada situasi, status sosial, usia, jenis kelamin, atau tingkat keakraban penutur saat berbicara. Untuk itu para pemelajar bahasa Jepang dituntut untuk lebih berhati-hati saat memilih atau menggunakan pronomina persona agar tidak terjadi kesalahan dalam berkomunikasi dengan orang Jepang.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yusril (2021) menunjukkan bahwa pada data yang telah dikumpulkan ditemukan 245 data dengan rincian 134 data pronomina persona pertama, 51 data pronomina persona kedua, dan 60 data pronomina persona ketiga. Kemudian didapatkan juga beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan pronomina persona yaitu keadaan emosional penutur, jenis kelamin, maksud atau tujuan yang berbeda-beda pada setiap situasi, kemudian kebiasaan saat mengucapkan suatu kata di

dalam percakapan. Perbandingan penelitian sebelumnya dengan penelitian penulis adalah terletak pada objek penelitian yang berbeda.

Penelitian mengenai pronomina persona sudah pernah dilakukan sebelumnya namun masih banyak pronomina persona bahasa Jepang lainnya yang belum diteliti. Kemudian penting untuk mengetahui tentang pemilihan dan penggunaan pronomina persona yang baik dan benar saat digunakan di dalam percakapan dikarenakan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan dari pronomina persona itu sendiri. Oleh sebab itu, penulis merasa penelitian ini perlu dilakukan yang mana pada penelitian ini penulis menggunakan data yang diambil dari anime.

Anime adalah film animasi yang merupakan salah satu *pop culture* negara Jepang yang terkenal hingga di seluruh dunia. Anime sendiri merupakan kata serapan yang dijepangkan dari kata *animation* dalam bahasa Inggris. *Animation* dalam bahasa Jepang di baca *anime-shon*, kemudian disingkat menjadi anime. Pemelajar bahasa Jepang sering menggunakan anime sebagai media untuk memperluas wawasan mengenai negara Jepang baik dalam mempelajari bahasa maupun budayanya. Dalam hal ini, peneliti menggunakan anime *Mairimashita Iruma kun* karya Osamu Nishi sebagai sumber data.

Anime *Mairimashita Iruma kun* diproduksi oleh *Bandai Namco Pictures* yang tayang pada bulan Oktober tahun 2019. Selain peneliti sendiri tertarik dengan anime *Mairimashita Iruma kun*, anime bergenre komedi fantasi tersebut juga mendapat banyak minat dan perhatian dari kalangan penonton. Akun Twitter resmi manga *Mairimashita Iruma kun* mengumumkan pada tanggal 28 Januari 2020 bahwa semua dari 15 volume *tankoubon* (terbitan dalam bentuk monograf bukan terbitan berseri atau majalah) dari manga tersebut telah di cetak ulang kembali berkat keberhasilan adaptasi anime TV-nya. Total cetakannya mencapai 2,5 juta *copy* dan masih terus bertambah.

Berdasarkan keterangan diatas penulis akan menganalisis ketiga jenis pronomina persona untuk mendapatkan wawasan yang lebih luas dan mendalam mengenai pronomina persona bahasa Jepang. Pada penelitian ini pronomina persona bahasa Jepang di analisis berdasarkan status sosial penutur. Kemudian hasil dari penelitian tersebut dijadikan dalam bentuk skripsi yang berjudul **“Analisis Pronomina Persona Dalam Anime *Mairimashita Iruma kun* Karya Osamu Nishi Kajian Sociolinguistik”**.

B. Fokus Penelitian

Bersumber dari latar belakang masalah, penulis memfokuskan penelitian ini pada pronomina persona pertama, kedua, dan ketiga berdasarkan status sosial penutur yang terdapat dalam anime *Mairimashita Iruma kun!* karya Osamu Nishi. Kemudian pada anime *Mairimashita Iruma kun!* penulis hanya akan menganalisis episode 1-10 yang terdapat pada season pertama.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian, disimpulkan rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana penggunaan pronomina persona berdasarkan status sosial penutur dalam anime *Mairimashita Iruma kun!* episode 1-10 season 1?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan pronomina persona bahasa Jepang berdasarkan status sosial dalam anime *Mairimashita Iruma kun.*

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk

menambah wawasan mengenai kajian linguistik terutama dalam ragam bahasa pronomina persona bahasa Jepang melalui anime.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pemelajar bahasa Jepang, diharapkan dapat memahami tentang penggunaan pronomina persona bahasa Jepang dan bisa menerapkannya ketika berkomunikasi pada percakapan formal maupun informal.
- b. Bagi pengajar, diharapkan dapat menjadi masukan sebagai bahan ajar dan materi dalam pembelajaran linguistik pada mata pelajaran maupun mata kuliah bahasa Jepang khususnya di bagian pronomina persona.
- c. Bagi peneliti, dapat mengetahui lebih dalam mengenai keadaan atau situasi yang tepat ketika menggunakan pronomina persona bahasa Jepang dan dapat menerapkannya ketika berkomunikasi.
- d. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat berguna sebagai referensi penelitian terkait pronomina persona bahasa Jepang.

F. Definisi Istilah

Adapun definisi istilah dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Pronomina Persona

Mulyono (2013:33) berpendapat bahwa pronomina sering disebut

dengan kata ganti. Pronomina persona adalah pronomina yang digunakan untuk mengacu kepada orang. Pronomina persona dibagi menjadi tiga yaitu pronomina persona pertama (mengacu pada diri sendiri), pronomina persona kedua (mengacu pada orang yang diajak bicara), dan pronomina persona ketiga (mengacu kepada orang yang dibicarakan). Kemudian pemilihan pronomina persona bergantung pada tindak tutur ketika berbicara. Berdasarkan keterangan tersebut pronomina adalah semua kata yang dipakai untuk mengganti kata yang diacunya. Sedangkan pronomina persona adalah pronomina yang digunakan untuk menunjuk orang lain dalam sebuah percakapan.

2. Sociolinguistik

Sociolinguistik merupakan ilmu atau cabang linguistik yang mempelajari tentang bahasa dan hubungannya dalam kehidupan sosial masyarakat. Sociolinguistik sendiri terdiri dari dua kajian ilmu, yakni sosiologi dan linguistik. Sosiologi merupakan kajian ilmu yang objektif dan ilmiah mengenai manusia hidup dalam masyarakat, mengenai lembaga serta proses interaksi sosial didalamnya. Linguistik merupakan bidang ilmu yang mengambil bahasa sebagai objek kajiannya. Menurut Fishman (1972)

sosiolinguistik meliputi seluruh masalah yang berkaitan dengan organisasi sosial pelaku bahasa, tidak hanya mencakup penggunaan bahasa, melainkan juga perilaku terhadap bahasa, sikap-sikap bahasa dan penggunaan bahasa. Jadi sosiolinguistik menurut Fishman tersebut lebih diberatkan kajiannya pada bidang sosiologi daripada linguistik itu sendiri.

3. Mairimashita Iruma kun

Mairimashita Iruma kun! adalah sebuah seri *manga* Jepang karya Osamu Nishi yang dirilis dalam bahasa Inggris dengan judul *Welcome to Demon School Iruma kun*. Seri *manga* ini dimuat dalam majalah *manga Shounen Weekly Shounen Champion* terbitan Akita Shoten sejak bulan Maret tahun 2017. Kemudian diadaptasi menjadi anime yang diproduksi oleh *Bandai Namco Pictures* yang tayang pada bulan Oktober tahun 2019.