

**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 : Daniail 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, *Oneechn* 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.

Syafyaha (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. Syafyaha (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...
 : *Okī 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 uouroshiteru 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.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Sociolinguistik

Sociolinguistik merupakan kajian tentang hubungan bahasa dengan 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. Sociolinguistik adalah bidang ilmu antardisiplin yang mempelajari bahasa dalam kaitannya dengan penggunaan bahasa itu di dalam masyarakat (Sayama, 2015:2).

Menurut Rochayah & Misbach Djamil (1995:14) sociolinguistik bersifat sebagian empiris dan sebagian teoretis, di mana sebagiannya merupakan masalah dari kegiatan mengumpulkan dan mencari fakta lalu sebagiannya lagi merupakan masalah dari kegiatan berpikir. Sociolinguistik dapat bersifat produktif dalam pendekatan ‘duduk dan berpikir’ terlepas apakah pendekatan tersebut didasarkan pada fakta yang dikumpulkan

dengan cara yang sistematis sebagai bagian dari penelitian ataupun sekedar pengalaman pribadi. Khususnya pendekatan ini memungkinkan dimulainya pencarian kerangka kerja analitis yang mengandung berbagai istilah seperti bahasa, tuturan atau ujaran, penutur, pesapa, topik, dan sebagainya.

Bram & Dickey (dalam Sayama 2015:3) menyebutkan bahwa sosiolinguistik mengkhususkan kajiannya pada bagaimana bahasa berfungsi di tengah masyarakat. Mereka menyatakan pula bahwa sosiolinguistik berupaya menjelaskan kemampuan manusia menggunakan aturan-aturan berbahasa secara tepat dalam situasi-situasi yang beragam.

社会言語学は、社会の中で生きる人間、乃至その集団とのかかわりにおいて名言語現象あるいは言語運用をとらえようとする学問である。

Shakai gengogaku wa, shakai no naka de ikiru ningen, naishi sono shuudan to no kakawari ni oite oku gengo genshou arui wa gengo unyou wo torae youtosuru gakumon de aru.

Sosiolinguistik adalah ilmu yang menangkap setiap fenomena bahasa atau pemakaian bahasa dalam kaitannya dengan kehidupan manusia dalam bermasyarakat (Sanada Shinji, 1992).

Kegunaan sosiolinguistik bagi kehidupan bermasyarakat banyak sekali karena bahasa digunakan sebagai alat komunikasi verbal di dalam masyarakat yang tentunya memiliki aturan tertentu dalam penggunaannya. Sosiolinguistik memberikan pedoman kepada kita sebagai manusia kepada

siapa kita berkomunikasi, seperti kita sebagai seorang murid, tentu kita harus menggunakan ragam dan gaya bahasa berbeda terhadap guru, teman sekelas ataupun kakak kelas.

Sosiolinguistik dirumuskan oleh Fishman (dalam Sayama 2015:7) bahwa yang dipersoalkan dalam sosiolinguistik adalah: *who speak, what language, to whom, to when, and to what end*". Sosiolinguistik berkaitan tentang pemakaian bahasa kepada siapa, dengan siapa, dimana dan tujuan berbicara, tentunya ini juga mempengaruhi tutur bahasa yang digunakan.

Manusia sebagai hidup bermasyarakat tentunya memiliki tutur bahasa yang beragam, sesuai dengan kelompok sosialnya, dimana dia berada serta waktu tertentu, sebagaimana yang dijabarkan oleh Dittmar (dalam Sayama 2015:8-9):

- a. Identitas sosial dari penutur,
- b. Identitas sosial dari pendengar yang terlibat dalam proses komunikasi,
- c. Lingkungan sosial tempat peristiwa tutur terjadi, di manakah tempat peristiwa tutur terjadi apakah di tempat umum yang ramai atautkah di ruangan tempat seseorang tengah beribadah,

- d. Analisis sinkronik dan diakronik dari dialek-dialek sosial, pilihan dialek yang berhubungan dengan status sosial penggunanya,
- e. Penilaian sosial yang berbeda oleh penutur dan perilaku bentuk ujaran,
- f. Tingkat variasi dan ragam linguistik,
- g. Penerapan praktis dari penelitian sosiolinguistik.

2. Hubungan Bahasa dengan Status Sosial

Manusia sebagai penutur bahasa tentu memiliki banyak variasi bahasa yang digunakan dalam kehidupan bermasyarakat. Pemilihan variasi bahasan ini tentunya tidak terlepas dari kepada siapa berbicara, siapa yang berbicara, tergantung pada situasi saat berkomunikasi.

Dalam beberapa negara terdapat perbedaan bahasa berdasarkan status sosial penuturnya. Contohnya negara Jepang memiliki perbedaan penggunaan bahasa dalam berhubungan dengan masyarakat berdasarkan status sosial seperti pekerjaan, jabatan, atau kedudukan si penutur. Pada zaman sebelum Meiji masyarakat Jepang dalam pembagian masyarakatnya dibagi menjadi empat golongan yaitu (secara berurutan dari golongan atas ke golongan bawah) golongan *shi* (*bushi* = samurai), *noo* (*noomin* = petani), *koo* (*koojin* = pengrajin atau pekerja), dan *shoo* (*shoonin* = pedagang).

Harumi Tanaka memberikan contoh misalnya kaum samurai kelas atas mengucapkan *Ikinasai* (Pergilah!), namun pada kaum petani akan mengucapkan *ikinahai*, *ikinai*, atau *ikinaharii* untuk menunjukkan makna yang sama (Tanaka 1997:37).

Adapun contoh-contoh hubungan sosial yang penggunaan bahasanya berbeda yaitu hubungan pimpinan dengan para pekerjanya, hubungan senior (*senpai*) dan junior (*kouhai*), hubungan guru dengan siswanya ataupun penjual dengan pembeli. Sistem hubungan seperti ini disebut *jouge kankei* dalam bahasa Jepang, namun sistem ini tidak terkait dengan kelas-kelas dalam masyarakat, melainkan lebih kepada penekanan terhadap kesenioran.

Kemudian dalam masyarakat Jepang ada hubungan sosial yang mengacu kepada hubungan dengan masyarakat sekitar atau disebut dengan *uchi* dan *soto*. Secara umum, orang Jepang menempatkan dirinya pada suatu titik yang terdekat dari dirinya hingga batas tertentu disebut *uchi*, dan yang di luar dari itu disebut *soto*. Orang Jepang melihat *uchi* dalam dua makna yaitu “dalam” (internal) dan rumah. Maksudnya, perusahaan bukan hanya sekedar tempat bekerja, namun juga rumah bagi karyawannya. Orang asing secara umum termasuk dalam *soto*.

Perbedaan bahasa yang digunakan *uchi-soto* tidak hanya sebatas pada lingkup keluarga saja, melainkan ikut meluas sampai pada organisasi atau tempat bekerja. Konsep *uchi-soto* terlihat dari berbagai perlakuan, termasuk pemakaian kosa kata dan tata bahasa. Contohnya ialah *sonkeigo* (bahasa penghormatan) dan *kenjougo* atau *kensongo* (bahasa untuk merendahkan). *Sonkeigo* merupakan cara bertutur kata yang langsung menyatakan rasa hormat kepada lawan bicara. Masao (1985:132) menyatakan bahwa *kensongo* adalah cara bertutur kata yang menyatakan rasa hormat kepada lawan bicara dengan cara merendahkan diri sendiri.

Berdasarkan uraian diatas, maka pada penelitian ini penulis akan menganalisis pronomina persona berdasarkan status sosial penutur yang dilihat berdasarkan konsep *jouge kankei* dan *uchi-soto* di mana kedua konsep tersebut akan dibagi menjadi beberapa hubungan sosial sebagai berikut:

1. *Jouge Kankei* (hubungan tinggi rendahnya status sosial)

- 1) Atasan dan bawahan
- 2) Guru dan murid
- 3) Senior dan junior

2. *Uchi-soto* (hubungan dengan masyarakat sekitar)

- 1) Keluarga (*uchi*)
- 2) Sahabat atau teman (*uchi*)
- 3) Orang asing atau orang yang baru dikenal (*soto*)

3. **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 dibawa oleh pemain sandiwara.

Dari terjemahan di atas 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.

Alwi, dkk (2003:249) menjelaskan pronomina persona adalah pronomina yang digunakan untuk mengacu kepada orang. Pronomina persona dapat mengacu pada diri sendiri, orang yang diajak bicara, atau orang yang sedang dibicarakan. Pronomina persona bersifat tunggal dan jamak pada masing-masing personanya.

Pronomina persona dalam bahasa Jepang disebut dengan *ninshou daimeishi*. Oya (1992:28) menjelaskan bahwa *ninshou daimeishi* dikelompokkan menjadi tiga bagian sebagai berikut:

- a. 自称 (*Jishou*) adalah pronomina persona yang digunakan untuk menunjukkan diri sendiri, dalam bahasa Indonesia berarti pronomina persona pertama atau ada juga yang menyebutnya sebagai kata ganti orang kesatu atau si pembicara.
- b. 対称 (*Taishou*) ialah pronomina persona yang dipergunakan untuk menunjukkan orang yang diajak bicara, dalam bahasa Indonesia berarti pronomina persona kedua atau kata ganti orang kedua atau lawan bicara/pendengar.

c. 他称 (*Tashou*) yaitu pronomina persona yang digunakan untuk menunjukkan orang yang menjadi pokok pembicaraan selain persona kesatu dan kedua, dalam bahasa Indonesia disebut dengan pronomina persona ketiga atau sering disebut dengan kata ganti orang ketiga atau orang yang dibicarakan. Pronomina persona ketiga dalam bahasa Jepang juga dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu:

- 1) *Kinshou* ialah kelompok pronomina persona ketiga yang dipakai untuk menunjukkan orang, benda, tempat, atau arah yang dekat dengan persona pertama.
- 2) *Chuushou* yaitu kelompok pronomina persona ketiga yang digunakan untuk menunjukkan orang, benda, tempat, atau arah yang dekat dengan persona kedua (lawan bicara).
- 3) *Enshou* adalah kelompok pronomina persona ketiga yang digunakan untuk menunjukkan orang, benda, tempat, atau arah yang jauh baik dari persona pertama maupun kedua, atau menunjukkan sesuatu yang tidak ada pada waktu terjadinya pembicaraan.

Selain itu ada juga *Futeishou* atau pronomina tidak tentu atau tidak pasti, digunakan untuk menanyakan orang, benda, tempat, atau arah yang ingin diketahui oleh pembicara.

Untuk lebih bisa dipahami, seluruh klasifikasi pronomina persona menurut Oya (1992:28) dapat di lihat dalam tabel berikut:

Tabel 2.1 Klasifikasi Pronomina Persona menurut Oya (1992:28)

I <i>Jishou</i>		II <i>Taishou</i>		III <i>Tashou</i>				
Tunggal	Jamak	Tunggal	Jamak	Tunggal				Jamak
				<i>Kinshou</i>	<i>Chuushou</i>	<i>Enshou</i>	<i>Futeishou</i>	
1. <i>Watakushi</i>	1. <i>Watakusi</i>	1. <i>Anata</i>	1. <i>Anata</i>	1. <i>Kono</i>	1. <i>Sono</i>	1. <i>Ano</i>	1. <i>Dono</i>	1. <i>Kono</i>
2. <i>Watashi</i>	<i>domo</i>	2. <i>Anta</i>	<i>sama</i>	<i>kata</i>	<i>kata</i>	<i>kata</i>	<i>kata</i>	<i>hito</i>
3. <i>Atashi</i>	2. <i>Watakushi</i>	3. <i>Kimi</i>	2. <i>Anata</i>	2. <i>Kono</i>	2. <i>Sono</i>	2. <i>Ano</i>	2. <i>Dono</i>	<i>tachi</i>
4. <i>Atai</i>	<i>tachi</i>	4. <i>Omae</i>	<i>gata</i>	<i>hito</i>	<i>hito</i>	<i>hito</i>	<i>hito</i>	2. <i>Kono</i>
5. <i>Boku</i>	3. <i>Watashi</i>	5. <i>Kisama</i>	3. <i>Anata</i>	3. <i>Koitsu</i>	3. <i>Soitsu</i>	3. <i>Kare</i>	3. <i>Donata</i>	<i>hito ra</i>
6. <i>Ore</i>	<i>domo</i>	6. <i>Temee</i>	<i>tachi</i>			4. <i>Kanojo</i>	4. <i>Dare</i>	3. <i>Sono</i>
7. <i>Washi</i>	4. <i>Watashi</i>		4. <i>Anta</i>			5. <i>Yatsu</i>	5. <i>Doitsu</i>	<i>hito</i>
8. <i>Ware</i>	<i>tachi</i>		<i>tachi</i>			6. <i>Aitsu</i>		<i>tachi</i>
	5. <i>Atashi</i>		5. <i>Antara</i>					4. <i>Sono</i>
	<i>tachi</i>		6. <i>Kimi</i>					<i>hito ra</i>
	6. <i>Atashira</i>		<i>tachi</i>					5. <i>Ano</i>
	7. <i>Boku</i>		7. <i>Kimira</i>					<i>hito</i>
	<i>tachi</i>							<i>tachi</i>
	8. <i>Bokura</i>							6. <i>Ano</i>
	9. <i>Ore tachi</i>							<i>hito ra</i>
	10. <i>Orera</i>							
	11. <i>Washira</i>							
	12. <i>Ware-ware</i>							

Sudjianto (2007: 34-35) menerangkan bahwa dalam bahasa Jepang modern dan bahasa Jepang klasik terdapat banyak persamaan jika ditinjau dari kelas kata nomina, namun ada beberapa perbedaan yang mencolok pada penggunaan pronomina personanya. Pada bahasa Jepang modern, pronomina persona dibagi menjadi tiga yaitu:

- a. Pronomina persona pertama yang terdiri dari *atashi*, *watashi*, *watakushi*, *boku*, *ore*, dan *ware*,
- b. Pronomina persona kedua seperti *anata*, *omae*, *kimi*, dan *kisama*,
- c. Pronomina persona ketiga yang terdiri dari *kare*, *karetachi*, dan *kanojo*.

Kemudian pada bahasa Jepang klasik, pronomina persona juga dibagi menjadi tiga macam, namun kata-kata yang termasuk didalamnya berbeda dengan kata-kata pada bahasa Jepang modern. Pronomina persona pada bahasa Jepang klasik terdiri dari:

- a. Pronomina persona pertama yaitu *a*, *are*, *ware*, *warewa*, *onore*, *soregashi*, *yasugare*, dan *midomo*,
- b. Pronomina persona kedua yaitu *na*, *nare*, *nanji*, *imashi*, *mimashi*, *nushi*, *wanushi*, *onmi*, dan *sokomoto*,
- c. Pronomina persona ketiga yaitu *ka* dan *kare*.

Pada penelitian ini, peneliti akan menganalisis pronomina persona dengan kajian sociolinguistik karena pronomina persona berhubungan dengan bahasa komunikasi dalam bermasyarakat. Kemudian peneliti menganalisis ketiga pronomina persona dengan menggunakan kedua teori yang dijabarkan oleh Oya dan Sudjianto diatas. Dari kedua teori tersebut, terdapat pronomina yang sama dan berbeda dari setiap teori. Maka dari itu, terdapat 74 pronomina yang akan diambil dari penelitian ini yaitu: *watashi*, *watashi domo*, *watashi tachi*, *watakushi*, *watakushi domo*, *watakushi tachi*, *atashi*, *atashi tachi*, *atashira*, *atai*, *boku*, *boku tachi*, *bokura*, *ore*, *ore tachi*, *orera*, *washi*, *washira*, *ware*, *ware-ware*, *warewa*, *a*, *are*, *onore*, *soregashi*, *yasugare*, *midomo*, *kimi*, *kimi tachi*, *kimira*, *omae*, *kisama*, *temee*, *anata*, *anata sama*, *anata gata*, *anata tachi*, *anta*, *anta tachi*, *antara*, *na*, *nare*, *nanji*, *imashi*, *mimashi*, *nushi*, *wanushi*, *onmi*, *sokomoto*, *ka*, *kare*, *kare tachi*, *kanojo*, *yatsu*, *aitsu*, *koitsu*, *soitsu*, *kono kata*, *kono hito*, *kono hito tachi*, *kono hito ra*, *sono kata*, *sono hito*, *sono hito tachi*, *sono hito ra*, *ano kata*, *ano hito*, *ano hito tachi*, *ano hito ra*, *dono kata*, *dono hito*, *donate*, *dare*, dan *doitsu*.

4. Sinopsis Anime

Anime *Mairimashita Iruma kun!* berceritakan tentang seorang remaja berusia 14 tahun bernama Iruma yang dijual oleh orang tuanya kepada iblis. Iblis tersebut bernama Sullivan dan dia membawa Iruma ke dunia iblis kemudian mengadopsi Iruma sebagai cucunya. Sullivan mendaftarkan Iruma di sekolah iblis bernama Babyls dimana Sullivan adalah kepala sekolah dari sekolah tersebut. Sullivan memberitahu Iruma untuk tidak mengungkapkan bahwa ia adalah seorang manusia karena manusia akan dimakan jika terdapat di dunia iblis. Untuk itu Iruma bersumpah untuk tidak menonjol dan berbaur layaknya orang biasa selama dia berada di dunia iblis. Petualangan dan kehidupan sekolah Iruma ditemani oleh teman iblisnya yang bernama Asmodeus Alice dan Valac Clara.

5. Tokoh dalam Anime

Adapun beberapa tokoh yang terdapat dalam anime *Mairimashita Iruma kun!* diantaranya:

a. Suzuki Iruma

Seorang anak manusia berusia 14 tahun. Anak yang ramah dan suka membantu, tidak bisa berkata “tidak” jika ada seseorang meminta

bantuannya. Dia dijual oleh orang tuanya ke iblis bernama Sullivan yang mana iblis tersebut mengadopsi Iruma sebagai cucunya. Iruma bersekolah di sekolah iblis bernama Babylys dan dia bertekad untuk tidak mencolok di sekolah.

b. Sullivan

Iblis yang mengadopsi Iruma sebagai cucunya, ia sangat memanjakan dan menyayangi Iruma. Dia iri dengan teman-temannya yang selalu memamerkan dan membanggakan cucu mereka. Sullivan adalah kepala sekolah di sekolah Babylys.

c. Asmodeus Alice

Teman Iruma yang memiliki kemampuan sihir api. Dia sangat menghormati Iruma semenjak Iruma mengalahkannya dalam duet pertarungan yang ia buat sendiri. Dia bertekad untuk menjadikan Iruma sebagai penguasa di sekolah Babylys.

d. Valac Clara

Teman Iruma yang memiliki kemampuan mengeluarkan barang-barang yang pernah dilihat sebelumnya dari saku ajaibnya. Memiliki sifat periang dan selalu suka bermain. Iblis-iblis lain menganggap dia

aneh dan tidak mau berteman dengannya dan juga banyak yang memanfaatkan kekuatannya, namun Iruma menerima dan mau berteman dengannya dengan tulus.

e. Nabelius Kalego

Salah satu guru di sekolah Baby's yang bersifat serius dan pemaarah. Saat ritual pemanggilan familiar, Iruma secara tidak sengaja menjadikan Kalego sebagai familiarnya dan membuat Kalego sangat membenci Iruma.

f. Ameri

Ketua OSIS yang tegas. Penasaran dengan keberadaan manusia, karena ia ingin mengetahui cerita dalam buku yang disimpan oleh ayahnya yaitu manga remaja berjudul "*Hatsukoi Memori*", namun ia tidak bisa membaca tulisan bahasa manusia dan hanya bisa menebak cerita dari gambarnya saja. Mencurigai Iruma sebagai seorang manusia sejak Iruma dapat membaca manga tersebut.

g. Lainnya

Beberapa tokoh lainnya seperti bawahan/pelayan yang tinggal di rumah Sullivan yang bernama Opera, lalu teman-teman sekelas Iruma

bernama Sabnock Sabro, Shax Lied, Andro M. Jazz, Caim Camui, Garp Goemon, X. Elizabetta dan lainnya. Kemudian ada guru-guru, penjual di kantin, petugas kebersihan di sekolah, dan siswa-siswi di sekolah.

B. Penelitian Relevan

Penelitian mengenai pronomina persona sudah pernah dilakukan sebelumnya, untuk itu penulis menjabarkan penelitian-penelitian yang relevan yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Solihah (2016) dengan judul “Pemakaian Pronomina Persona Bahasa Jepang Ditinjau Dari Status Sosial Penutur Dalam Anime *Meitantei Conan* Episode 711-715”, Skripsi Prodi S-1 Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Amira disimpulkan bahwa pemakaian pronomina persona bahasa Jepang berbeda-beda, selain berdasarkan jenis kelamin dan usianya, juga berbeda antara penutur dan mitra tutur yang memiliki hubungan interpersonal *uchi-soto* (hubungan dengan masyarakat sekitar) dan *jouge kankei* (hubungan tinggi rendah status sosial). Persamaan penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai pronomina persona

yang ditinjau dari segi status sosial, sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian yang di bahas.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2020) yang berjudul “Penggunaan Pronomina Persona Bahasa Jepang Ditinjau Dari Segi Gender Dalam Anime *Violet Evergarden* Karya Haruka Fujita Kajian Sociolinguistik”, Skripsi Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas. Dari penelitian Deta disimpulkan bentuk pronomina persona pertama yang bersifat netral yaitu *watakushi* dan *watashi* pada situasi formal, lalu *anata* dan *anta* dalam situasi tidak formal. Kemudian faktor yang menyebabkan penggunaan pronomina persona dipengaruhi oleh gender yaitu situasi percakapan, tuturan dan latar belakang penutur. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu terletak pada objek penelitian yang berbeda.
3. Penelitian Maulia (2014) dengan judul “Penggunaan Pronomina Persona Pertama Bahasa Jepang Dipandang Dari Segi Gender”, Skripsi Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas. Dalam penelitiannya disimpulkan pronomina persona yang dapat digunakan oleh pria dan wanita adalah *watashi*, *boku* dan *watashitachi*. Kemudian pronomina yang hanya digunakan oleh pria dalam data adalah *ore*, *orera*, *oretachi*, *bokura*,

bokutachi, ware-ware, oi, oitachi. Lalu pronomina yang hanya digunakan oleh wanita dalam data yaitu *uchi, uchitachi, atashi* dan *atashitachi*. Perbedaan penelitian ini terletak pada tinjauan yang di bahas di mana penelitian ini membahas pronomina persona ditinjau dari segi gender sedangkan penelitian penulis ditinjau berdasarkan status sosial.

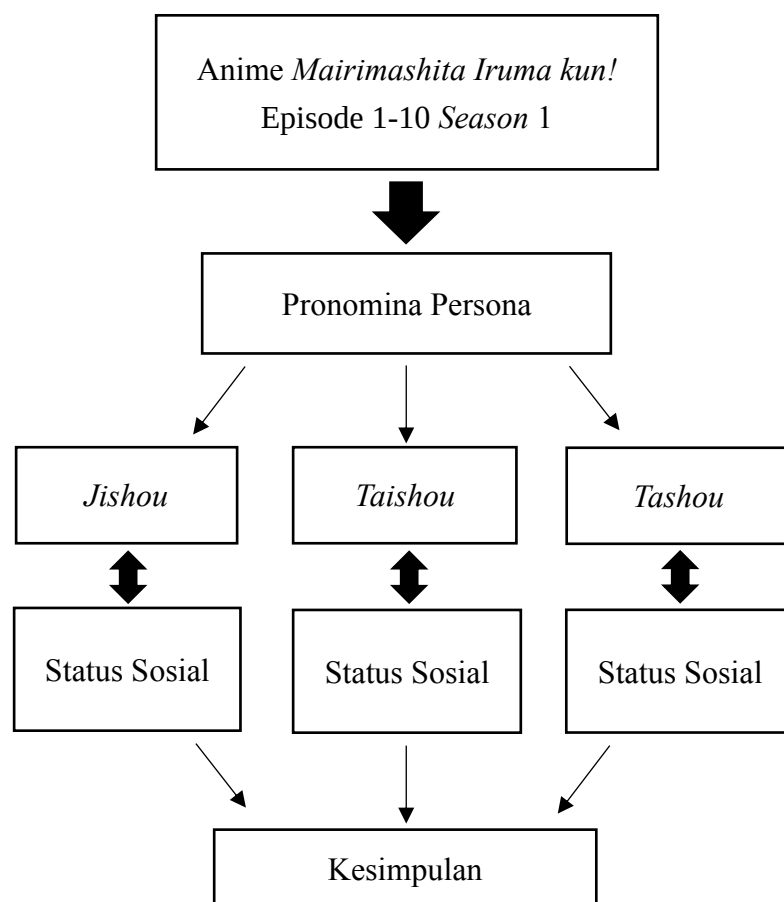
4. Penelitian Parinduri (2021) yang berjudul “Penggunaan Pronomina Persona Bahasa Jepang Pada Anak Remaja Jepang Di Dalam Manga *Sakamoto Desuga* Volume 01-03”, Skripsi Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sumatera Utara. Dalam penelitian Parinduri didapatkan beberapa faktor yang mempengaruhi 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. Perbedaannya yaitu dari segi tinjauan yang di bahas, penelitian ini membahas pronomina persona pada anak remaja, sedangkan penelitian penulis ditinjau dari segi status sosial penutur.
5. Penelitian Ali (2020) dengan judul “Analisis Penggunaan Ninshou Daimeishi Pada Tokoh dalam Film Karya Makoto Shinkai Berdasarkan Hubungan Penutur dan Mitra Tutar”, Skripsi Prodi Pendidikan Bahasa

Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Dalam penelitian Zanuar disimpulkan bahwa hubungan antara penutur dengan mitra tutur berpengaruh dalam pemilihan pemakaian pronomina persona. Penutur akan sedikit banyak mengubah pemakaian pronomina persona saat berhadapan dengan jika lawan bicaranya berbeda. Bisa dari jenis kelamin, faktor kedekatan penutur dengan mitra tutur, dan faktor adaptasi dengan tokoh yang baru saja penutur kenali. Selain itu berdasarkan jenis kelamin dan usianya juga berbeda antara penutur dan mitra tutur yang memiliki hubungan interpersonal seperti keluarga atau teman sekolah. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menganalisis pronomina persona, sedangkan untuk perbedaannya yaitu dari segi tinjauannya, pada penelitian ini dianalisis berdasarkan hubungan penutur dengan mitra tutur, pada penelitian penulis dianalisis berdasarkan status sosial penutur.

Penelitian relevan diatas sangat berkontribusi dalam pembahasan masalah pada penelitian ini yaitu tentang analisis pronomina persona. Kelima penelitian relevan diatas berkontribusi terhadap teori pronomina persona, jenisnya, dan tinjauan yang dibahas pada pronomina persona yang digunakan dalam penelitian.

C. Kerangka Konseptual

Sehubungan dengan uraian teori di atas dapat dirumuskan kerangka konseptual dalam menganalisis pronomina persona dalam Anime *Mairimashita Iruma kun!* episode 1-10 *Season 1* berdasarkan status sosial penuturnya sebagai berikut:



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data pronomina persona yang telah diperoleh dari anime *Mairimashita Iruma-kun* episode 1-10 *Season 1*, peneliti menemukan 129 data yang terdiri dari 74 data pronomina persona pertama (*Jishou*), 43 data pronomina persona kedua (*Taishou*), dan 12 data pronomina persona ketiga (*Tashou*) berdasarkan dua teori yang digunakan. Pronomina yang ditemukan diantaranya: *watashi*, *boku*, *ore*, *watashi tachi*, *boku tachi*, *bokura*, *orera*, *ware-ware*, *anata*, *anta*, *kimi*, *omae*, *kisama*, *nushi*, *kimira*, *kare*, *yatsu*, *aitsu*, *koitsu*, *kono hito*, *ano hito*, dan *dare*.

Berikut kesimpulannya:

1. Terdapat 129 data pronomina persona dalam anime *Mairimashita Iruma-kun!* episode 1-10 *season 1* yang diantaranya 74 data pronomina persona pertama (*jishou*), 43 data pronomina persona kedua (*taishou*), dan 12 data pronomina persona ketiga (*tashou*).
2. Dari 74 data pronomina persona pertama (*jishou*) terdapat 39 data dari kata *watashi*, 27 data dari kata *boku*, 1 data dari kata *ore*, 1 data dari kata *watashi-tachi*, 1 data dari kata *boku-tachi*, 2 data dari kata *bokura*, 1 data dari kata *orera*,

dan 2 data dari kata *ware-ware*. Kemudian dari 43 data pronomina persona kedua (*taishou*) terdapat 2 data dari kata *anata*, 1 data dari kata *anta*, 7 data dari kata *kimi*, 8 data dari kata *omae*, 18 data dari kata *kisama*, 6 data dari kata *nushi*, dan 1 data dari kata *kimira*. Selanjutnya dari 12 data pronomina persona ketiga (*tashou*) terdapat 3 data dari kata *kare*, 1 data dari kata *yatsu*, 2 data dari kata *aitsu*, 1 data dari kata *koitsu*, 1 data dari kata *kono hito*, 1 data dari kata *ano hito*, dan 2 data dari kata *dare*.

3. Pronomina persona dianalisis berdasarkan status sosial penutur dengan menggunakan konsep *jouge kankei* dan *uchi-soto*. Pada konsep *jouge kankei* ditemukan sebanyak 34 data hubungan sosial. Kemudian konsep *uchi-soto* ditemukan 95 data hubungan sosial. Hubungan sosial dari konsep *jouge kankei* diantaranya hubungan atasan dan bawahan, guru dan murid, lalu senior dan junior. Lalu hubungan sosial dari konsep *uchi-soto* diantaranya hubungan keluarga (*uchi*), sahabat atau teman (*uchi*), lalu orang asing atau orang yang baru dikenali (*soto*).

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa pronomina persona bahasa Jepang yang banyak ditemukan adalah pronomina kata *watashi*. Kata tunjuk *watashi* memang sangat umum dan sering digunakan dalam berkomunikasi

berbahasa Jepang, baik digunakan oleh laki-laki maupun perempuan, pada situasi formal maupun non-formal. Kemudian hubungan pembicara dengan lawan bicara juga sangat berpengaruh dalam pemilihan penggunaan pronomina persona. Sedikit banyaknya perubahan pemilihan penggunaan pronomina persona yang dilakukan pembicara jika lawan bicaranya berbeda. Bisa dari faktor kedekatan, jenis kelamin, dan faktor adaptasi dengan lawan bicara yang baru saja dikenali. Selain itu berdasarkan usianya juga berbeda antara pembicara dan lawan bicara yang memiliki hubungan internal seperti keluarga atau teman sebaya di sekolah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti jabarkan, masih ada beberapa pronomina persona yang tidak ditemukan di dalam anime *Mairimashita Iruma-kun!* episode 1-10 season 1. Untuk itu peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya yang akan meneliti atau mengembangkan penelitian mengenai pronomina persona bahasa Jepang yang tidak ada di dalam penelitian ini ataupun menemukan semua pronomina persona yang tidak ada di dalam penelitian ini. Mengingat pronomina persona bahasa Jepang sangat berpengaruh dalam berkomunikasi bermasyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Zanuar Virman. 2020. Skripsi. *Analisis Penggunaan Ninshou Daimeishi Pada Tokoh dalam Film Karya Makoto Shinkai Berdasarkan Hubungan Penutur dan Mitra Tutur*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Alwi, Hasan, dkk. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Anwar Sanusi. 2017. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Azwardi. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Budiastuti, Dyah & Agustinur Bandur. 2018. *Validitas dan Reabilitas Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Fishman, Joshua A. 1972. *Language in Socialcultural Change*. Stanford: University Press.
- Malabar, Sayama. 2015. *Sosiolinguistik*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Masao, Hirai. 1985. *Nandemo Wakaru Shinkokugo Handobukku*. Tokyo: Sanseido.
- Maulia, Dini. 2014. Penggunaan Pronomina Persona Pertama Bahasa Jepang Dipandang Dari Segi Gender. Jurnal Kotoba Vol.2 dalam *Anzdoc* <https://adoc.pub/penggunaan-pronomina-persona-pertama-bahasa-jepang-dipandang.html> Diakses tanggal 7 Februari 2022.
- Moleong, J. Lexi. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhammad. 2011. *Metode Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Mulyono, Iyo. 2013. *Ilmu Bahasa Indonesia Morfologi*. Bandung: CV. Yrama