

**PENGUNAAN *OMOIYARI***  
**DALAM ANIME *KAGAMI NO KOJOU***



Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah  
satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**AVINA THERESA**

**1211617052**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**  
**PROGRAM PENDIDIKAN BAHASA JEPANG**

**2024**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Avina Theresa  
No. Registrasi : 1211617052  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Penggunaan *Omoiyari* dalam *Anime Kagami no Kojou*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing I

Dra. Yuniarsih, M.Hum., M.Ed.  
NIP. 196606042006042001

Pembimbing II

Muhammad Ali Hamdi, M.Pd.  
NIP. 199006212022031003

Penguji I

Tia Ristiawati, M.Hum.  
NIP. 197611132008012006

Penguji II

Dr. Nia Setiawati, M.Pd.  
NIP. 197610252008122002

Ketua Penguji

Tia Ristiawati, M.Hum.  
NIP. 197611132008012006



Jakarta, 17 Juli 2024  
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Eliana Muliastuti, M.Pd.  
NIP. 196805291992032001

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Avina Theresa  
No. Registrasi : 1211617052  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul Skripsi : Penggunaan *Omoiyari* dalam *Anime Kagami no Kojou*

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti melakukan tindakan plagiat. Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 17 Juli 2024



AVINA THERESA  
NIM. 1211617052





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Avina Theresa  
NIM : 1211617052  
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/Pendidikan Bahasa Jepang  
Alamat email : viennatheresa@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

*“Penggunaan Omoyari dalam Anime Kagami no Kojou”*

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 17 Juli 2024  
Penulis

(Avina Theresa)

## ABSTRAK

**Avina Theresa.** 2024. *Penggunaan Omoiyari dalam Anime Kagami no Kojou*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

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

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

## ABSTRACT

**Avina Theresa.** 2024. *Use of Omoiyari in the Anime of Kagami no Kojou*. Thesis. Japanese Language Education Study Program, Faculty of Language and Arts, State University of Jakarta.

This study aims to determine the function of *omoiyari* and the factors that influence its use in the *anime Kagami no Kojou*. This is motivated by the tendency of Japanese people to express ideas indirectly, so the interlocutor needs to have high sensitivity or *omoiyari* to understand the meaning of the interlocutor's speech. So as a foreign language learner, it is important to know the concept of *omoiyari* which is closely embedded in Japanese society. A total of 22 data were taken from the animated film entitled *Kagami no Kojou*. This study was analyzed using qualitative descriptive methods. After collecting the data, the speech events were analyzed using Dell Hymes' SPEAKING method. Then analyze and classify the function of *omoiyari* based on Lebra's theory and determine the factors underlying the use of *omoiyari*. Based on the results of the analysis of 22 data, six functions of *omoiyari* were found, namely 4 data were maintaining of consensus functions, 9 data were the optimization of alter's comfort functions, 2 data were sentimental vulnerability functions, 3 data were the social echo effect, 2 data were intuitive communication functions, and 4 data is a function of guilt. Meanwhile, the factors underlying the use of *omoiyari* are age, gender, situation and groups.

**Keywords:** *omoiyari*, *anime*, SPEAKING, *sosiopragmatics*

## 概要

### アニメ「かがみの孤城」における「おもいやり」の使用

ジャカルタ国立大学

アヴィナ・テレサ

[viennatheresa@gmail.com](mailto:viennatheresa@gmail.com)

#### A. はじめに

コミュニケーション手段としての言語は、人々の生活において重要な役割を果たしている。人と人がコミュニケーションをとり、交流する際に、相手の意図や目的を理解するためには、言語の文字通りの意味を理解するだけでは十分ではなく、社会のさまざまな文化的、社会的側面に注意を払い、文脈的に言語を理解できることが重要である。あらゆる個人や社会は、他者とのコミュニケーションにおいて独自の概念と文化を持っている。例え、日本人は社会的な交流において敏感で気配りがあることで知られている。彼らは話している相手の気持ちにとっても気を配り、言葉や行動に慎重である。このコミュニケーションの概念は「おもいやり」としていわれている。

Yuko (2023:46) によると、「思いやり」は、広辞苑では「思いやること、想像」「気をつくこと、思慮」「自分の身に比べて人の身について思うこと、相手の立場や気持ちを理解しようとする心、同情」としている。Lebra (1976:38) は「おもいやり」とは他人が感じていることを感じ、彼らが経験している喜びや痛みを追体験し、彼らの欲求を満たすのを助ける能力と意欲を指す。おもいやりを、最適化の快適性、感傷的な脆弱性、社会的エコー効果、直感的なコミュニケーションに分類している。



「おもいやり」は、文化的価値観を説明する日本のコミュニケーションにおける重要な考え方の 1 つである。日本人は傷つきやすいという態度をとるため、誤解を避けるために露骨な言葉を使うことを避けることである。日本人の考えを間接的に表現する傾向は、対話者が対話者を理解するためには高い感受性や思いやりを必要とすることを意味するがある。したがって、「おもいやり」の概念の使用は研究するのに興味深いものである。

「思いやり」という概念は、日常生活の中に広く見られるものであり、短編小説、小説、漫画などの文学作品や、映画、ドラマ、アニメなどの映像メディアにもその描写が多く登場する。本研究では、筆者はアニメ『かがみの孤城』を研究対象とした。辻村深月原作のアニメは、国内 307 館で上映され、放送初日の興行収入は 4,000 万円、週末日本の興行収入トップ 10 (2022 年 12 月 24~25 日) では 6 位に入っている。これはこのアニメの人気を示しており、語学学習や日本の思いやり文化を知るための媒体として最適である。つまり、これはこのアニメの人気を示しており、語学学習や日本の思いやり文化を知るための媒体として最適である。ということで、本研究のテーマはアニメ「かがみの孤城」における「おもいやり」の使用ことである。

## B. 問題提供

背景を踏まえと問題提供は以下のようにまとめられている：

1. アニメ「かがみの孤城」におけるおもいやり機能はどうであろうか。
2. アニメ「かがみの孤城」におけるおもいやりの使用に影響を与える要因はどうであろうか。



### C. 研究方法

本研究にデータ収集には、リスニング手法とメモ取り手法 が使用された。リスニング技術は映画の中に会話やナレーションを聞くことである。次に、メモを取る手法を使用して、リスニング結果からデータを収集する。本研究に分析手法は記述的分析手法を採用している。具体的には以下のように行った：

1. アニメ「かがみの孤城」のおもいやりという表現を含むデータを収集する。
2. おもいやりに含まれる発話イベントを Dell Hymes の SPEAKING メソッドで分析する。
3. 会話の中で「おもいやり」の機能を示す感受性のマーカーを探し、Lebra の理論に基づく「おもいやり」の種類を特定する
4. 「おもいやり」の使用の根底にある要因を特定する。
5. 結論を下す。

### D. 研究結果と分析

本稿では、記述的定性的方法を使用した。データは、合計 22 のデータをアニメ「かがみの孤城」から取得された。本研究では、Dell Hymes の理論に基づいた SPEAKING メソッドで 22 のデータを分析し、音声イベントを完全かつ詳細に特定するためである。その後、Lebra の理論に基づいて「おもいやり」の機能を分析し、「おもいやり」に影響を与える要因を分析する。解釈されたデータは、次の表にまとめられている：

表 1 Lebra の理論に基づくアニメ「かがみの孤城」  
におけるおもいやり機能の分類

番	おもいやり機能	データ
1	合意の維持	5, 6, 16, 22

2	最適化の快適性	2, 3, 4, 9, 13, 15, 17, 19, 20
3	感傷的な脆弱性	3, 10,
4	社会的エコー効果	8, 10, 18
5	直感的なコミュニケーション	1, 7
6	罪悪感	11, 12, 14, 21

表2 アニメ「かがみの孤城」におけるおもいやりの  
使用に影響を与える要因

番	おもいやり利用要因	データ
1	ウチとソト	1, 11, 22
2	年齢要因	2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 13, 14, 17, 18, 20, 21
3	状況要因	4, 5, 12, 15, 16, 19
4	性別要因	5, 12, 19

#### E. おわりに

本稿の結果に基づいてアニメ「かがみの孤城」におけるおもいやりの使用状況はおもいやりを含むデータが 22 件見つかった。このデータからおもいやり機能分類は、合意の維持としてのおもいやり機能が 4 件、最適化の快適性としてのおもいやり機能が 9 件、感傷的な脆弱性としてのおもいやり機能が 2 件、社会的エコー効果としてのおもいやり機能が 3 件、直感的なコミュニケーションとしてのおもいやり機能が 2 件、そして罪悪感としてのおもいやり 4 件である。そして、「かがみの孤城」アニメにおけるおもいやりの使用の根底にある要因には、年齢要因、性別要因、ウチとソト要因、状況要因が含まれた。

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, yang atas karunia dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “**Penggunaan Omoiyari dalam Anime Kagami no Kojou**” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengakui bahwa hanya dengan izin dan pertolongan-Nya, segala sesuatu menjadi mungkin terwujud. Selain itu, penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari doa, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Komarudin, M.Si. selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Dr. Frida Philiyanti, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.
4. Ibu Dra. Yuniarsih, M.Hum., M.Ed. selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan banyak motivasi dan bantuan selama proses penulisan skripsi.
5. Bapak Muhammad Ali Hamdi, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang dengan sabar memberikan arahan, saran serta masukan yang sangat berguna untuk penulisan skripsi.
6. Ibu Eky Kusuma Hapsari, M.Hum. selaku dosen yang selalu memberikan semangat menyelesaikan penulisan skripsi dan menjadi sosok orang tua yang bijaksana dan penyayang selama perkuliahan.
7. Seluruh Dosen Jurusan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta yang sudah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat untuk penulis.

8. Keluarga penulis: Mama Juliana, Adik Calvin, Papa James, Mama Mery dan keluarga besar H. Patiroy yang senantiasa selalu memberikan doa, kasih sayang dan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Sahabat penulis: Marl, Nab, Na yang senantiasa menemani dan mendukung penulis disetiap keadaan, khususnya masa-masa sulit menyelesaikan skripsi.
10. Teman penulis: Anya dan Aul yang bersedia membantu dan bertukar pikiran untuk penulisan skripsi ini. AKAZORA'17 yang telah berjuang bersama, dari awal hingga akhir perkuliahan.
11. Idola penulis: Stray Kids yang melalui karyanya selalu mengingatkan penulis untuk menerima diri sendiri dan tidak menyerah menggapai mimpi.

Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna sehingga kritik dan saran sangat terbuka bagi pembaca. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat dan menjadi bagian dari kontribusi kecil dalam pengetahuan ilmu bahasa dan pendidikan karakter.

Penulis

Avina Theresa



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGSAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
概要 .....	vi
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus dan Subfokus Penelitian .....	10
C. Perumusan Masalah .....	10
D. Manfaat Penelitian .....	11
BAB II KERANGKA TEORI.....	12
A. Deskripsi Teoretis .....	12
B. Penelitian Relevan.....	26
C. Kerangka Berpikir.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	32
A. Tujuan Penelitian .....	32
B. Lingkup Penelitian .....	32
C. Waktu dan Tempat .....	33
D. Prosedur Penelitian.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	34

G. Kriteria Analisis .....	36
BAB IV PEMBAHASAN.....	38
A. Deskripsi Data .....	38
B. Interpretasi Data.....	44
C. Keterbatasan Penelitian .....	97
BAB V PENUTUP.....	98
A. Kesimpulan.....	98
B. Implikasi.....	100
C. Saran .....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	102



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Indikator Fungsi <i>Omoiyari</i> .....	36
Tabel 3.2 Indikator Faktor .....	37
Tabel 4.1 Hasil Data <i>Omoiyari</i> dalam <i>Anime Kagami no Kojou</i> .....	38
Tabel 4.2 Klasifikasi Fungsi <i>Omoiyari</i> dalam <i>Anime Kagami no Kojou</i> .....	94
Tabel 4.3 Faktor Penggunaan <i>Omoiyari</i> dalam <i>Anime Kagami no Kojou</i> .....	95

