

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa sebagai alat komunikasi memegang peran krusial dalam kehidupan masyarakat. Melalui bahasa kita berinteraksi dan memberikan gagasan serta ide-ide yang kita miliki, sehingga penting untuk dapat saling mengerti bahasa satu sama lain ketika berkomunikasi. Menurut Rahmat (dalam Purwanti, 2019: 151) kemampuan untuk memahami dan merespons dengan tepat makna kata dalam komunikasi adalah kunci dalam membentuk hubungan interpersonal yang positif. Ketidakcocokan dalam pemahaman bahasa saat berkomunikasi dapat mengganggu hubungan tersebut. Karena alasan itu, guna mempertahankan kelancaran komunikasi, penting bagi kita untuk dapat menyampaikan pikiran dan perasaan dengan jelas, serta memahami perasaan orang lain agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

Dalam berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain, untuk memahami maksud dan tujuan dari lawan bicara tidak cukup hanya dengan mengerti makna bahasa secara literal, melainkan penting untuk dapat memahami bahasa secara kontekstual dengan memperhatikan berbagai aspek kebudayaan dan sosial masyarakat. Irawan (2020: 3) menyebutkan bahwa sosiopragmatik meneliti struktur bahasa secara eksternal, yaitu meliputi faktor sosial dan

budaya sebagai penentu tuturan ungkapan tersebut. Sosiopragmatik adalah kajian yang menggabungkan bidang ilmu sociolinguistik dan pragmatik.

Sociolinguistik merupakan ilmu antardisiplin antara sosiologi atau masyarakat dan linguistik, dengan objek kajian bahasa sebagai sarana komunikasi dalam suatu masyarakat tutur (Chaer & Agustin 2010: 34). Sementara pragmatik menurut Leech (1993: 1) merupakan studi mengenai makna yang berhubungan dengan konteks, atau dengan kata lain yaitu studi yang digunakan untuk memahami makna tuturan dengan melihat situasi dan konteks yang terjadi. Kedua bidang ilmu ini memiliki keterkaitan satu sama lain yang erat kaitannya dengan makna tuturan dalam suatu kelompok masyarakat. Menurut Yule (1996: 3) konsep sosiopragmatik diawali dengan pemahaman mengenai sociolinguistik sebagai disiplin ilmu yang menggabungkan bahasa dengan masyarakat dan pragmatik sebagai disiplin ilmu yang mempelajari arti dari ujaran atau bahasa secara kontekstual. Sehingga berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sosiopragmatik adalah kajian bahasa yang digunakan untuk mencari makna dari tuturan dengan memperhatikan konteks dan situasi yang terdapat dalam masyarakat dan budayanya.

Setiap individu atau masyarakat memiliki konsep dan budaya tersendiri dalam berkomunikasi dengan orang lain. Sebagai contoh, masyarakat Jepang terkenal karena kepekaan dan kepedulian mereka dalam interaksi sosial. Mereka sangat memperhatikan perasaan lawan bicara dan berhati-hati dalam kata-kata serta tindakan mereka. Konsep komunikasi ini dikenal dengan

istilah *omoiyari*. Shinmura (dalam Hara, 2006: 24) mengungkapkan arti dari *omoiyari* adalah kepekaan seseorang untuk membayangkan perasaan dan urusan pribadi orang lain, termasuk keadaannya. *Omoi-yari* juga dijelaskan sebagai kemampuan dan keinginan untuk merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, mengalami secara langsung kegembiraan atau kesedihan yang mereka rasakan, dan membantu memenuhi keinginan mereka (Lebra, 1976: 38).

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

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

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

雄一 : 「うん、帰りは送ってやるから安心しておいで。」 雄一 は
やはり感情が翻訳できないうなずき方で、言った。

みかげ : 「じゃあね。」 私は言い、電話を切った。

(Yoshimoto, 1988:67)

Terjemahan

Mikage : “Yuichi, aku pergi ke sana sekarang ya. **Boleh kan?** Aku ingin
bicara

sambil melihat wajahmu,” kataku.

Yuichi : “Silakan. Jangan khawatir, nanti aku akan mengantarkanmu
pulang,”

jawab Yuichi, tanpa memberikan petunjuk tentang perasaannya.

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

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

Contoh percakapan lain dengan konsep *omoiyari* terdapat dalam *anime Kagami no Kojou*, yaitu sebagai berikut:

Kokoro : お母さん、お腹痛い。

Okaasan, onaka itai.

Ibu, perutku sakit.

Okaasan : 痛いって？

Itaitte?

Sakit perut?

Kokoro : いつもと同じ。

Itsumo to onaji.

Seperti biasanya.

Okaasan : いつもと同じって？

Itsumo to onajitte?

Seperti biasanya?

Kokoro : だから. . .

Dakara...

Jadi...

Okaasan : 行くの、行かないの？

Iku no? Ikanai no?
 Mau pergi, atau tidak?
 Kokoro : . . .
 . . .
 Okaasan : 行かないのね。分かった。
 Ikanai no ne. Wakatta.
 Tidak mau pergi, ya. Baiklah.
 (Kagami no Kojou, 2022, 00:03:40 – 00.03.48)

Percakapan di atas terjadi antara Kokoro (anak) dan Okaasan (ibu) di pagi hari ketika Ibu sedang menyiapkan sarapan, Kokoro menghampiri dan memberitahu Ibu bahwa perutnya sakit seperti biasa. Ibu beberapa kali mengkonfirmasi namun Kokoro tidak menjawab ketika Ibu bertanya perihal keinginan Kokoro untuk pergi. Sikap diam dan ekspresi Kokoro membuat Ibu mengerti bahwa Kokoro tidak ingin pergi. Percakapan ini menggambarkan fungsi dari *omoiyari* sebagai komunikasi intuitif yang dikemukakan oleh Lebra (1976). Ibu mengungkapkannya melalui tuturan “*Ikanai no ne. Wakatta*”, sejalan dengan pendapat Lebra bahwa *omoiyari* idealnya menyerap informasi tentang perasaan orang lain, tanpa diberitahu secara lisan.

Peristiwa tutur di atas menggambarkan konsep *omoiyari* yang tidak terlepas hanya dari konteks ujaran yang disampaikan, melainkan semua faktor yang terlibat seperti usia, norma, lingkungan dan lainnya. Terjadinya peristiwa tutur dijelaskan oleh Dell Hymes (dalam Chaer & Agustina 2004: 48) dengan teori SPEAKING. SPEAKING merupakan delapan komponen yang dikemukakan oleh Hymes sebagai syarat peristiwa tutur terjadi, yang terdiri dari, *Setting* (latar atau waktu), *Participants* (pembicara, pendengar), *Ends* (maksud dan tujuan), *Act Sequences* (pesan dan isi pesan), *Key* (nada atau cara penyampaian pesan), *Instrumentalities* (bahasa yang digunakan),

Norm (aturan atau norma), dan *Genres* (bentuk penyampaian). Teori SPEAKING ini melibatkan banyak faktor dan aspek yang membuat analisis peristiwa tutur jauh lebih detail. Sehingga dalam memahami konsep *omoiyari* perlu mengetahui peristiwa tutur dalam kejadian.

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

Konsep *omoiyari* secara umum ditemui dalam kehidupan sehari-hari masyarakat, dan penggambarannya juga sering muncul dalam karya sastra seperti cerita pendek, novel, dan *manga*, serta dalam bentuk media visual seperti film, drama, dan *anime*. Popularitas *anime* sebagai hiburan yang diminati oleh berbagai kalangan juga terlihat meluas hingga ke berbagai negara. Google merilis daftar 19 kota penggemar *anime* di seluruh dunia, penilaiannya berdasarkan seberapa sering kata kunci *anime* dicari di Google. Hasilnya menempatkan Yokohama di peringkat pertama, diikuti oleh Nagoya dan Osaka di peringkat dua dan tiga. Indonesia menyumbang dua kota,

Surabaya dan Jakarta, yang menempati posisi 13 dan 14 dalam daftar tersebut. Data ini menunjukkan tingginya popularitas *anime* di Indonesia (Jaelani, 2017).

Dalam penelitian ini, penulis memilih *anime Kagami no Kojou* sebagai objek penelitian. *Anime Kagami no Kojou* menceritakan tentang seorang anak perempuan bernama Kokoro yang mengalami perundungan di sekolahnya. Namun ia tidak mampu untuk membicarakan apa yang ia alami kepada orang tuanya. Hari-harinya ia lalui dengan rasa takut untuk pergi ke sekolah. Ibunya sempat mengajaknya untuk memasuki sekolah non-formal “Sekolah Kalbu” agar ia tetap bisa mengikuti pelajaran. Namun Kokoro masih merasa tidak bisa pergi ke sekolah tersebut. Hingga suatu sore dia menemukan cermin di kamarnya bersinar dan dirinya memasuki cermin tersebut. Di sana Kokoro bertemu dengan enam anak lainnya, yaitu Aki, Fuuka, Rion, Masamune, Subaru, dan Ureshino. Enam anak lainnya juga merupakan anak yang serupa dengannya, yaitu anak-anak yang menghindari datang ke sekolah karena trauma akan perundungan dan lainnya. Mereka dikumpulkan oleh perempuan bertopeng serigala, dan diberikan misi untuk mencari kunci ke “Ruang Harapan” untuk dapat mewujudkan satu keinginan mereka dengan batas waktu yang telah ditentukan.

Rangkaian cerita *anime* tersebut menceritakan kisah sehari-hari Kokoro gadis SMP dan keenam anak SMP lainnya yang mengalami perundungan dan mogok sekolah. Selama berada di kastil Kokoro berusaha membuka dirinya dan menanggapi teman-teman yang memiliki nasib yang sama sepertinya.

Selain itu di kehidupan luar kastil, ia bertemu dengan ibu Kitajima yang berusaha untuk memberikan dukungan dan mengerti keadaan yang dialami oleh Kokoro. Kokoro dan teman-teman di kastil yang memiliki kesamaan nasib sebagai korban perundungan, membuat mereka dapat memahami perasaan satu sama lain. Hal ini sejalan dengan konsep *omoiyari* yaitu kemampuan seseorang untuk memahami perasaan dan emosi orang lain.

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

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

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

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

Penulis memutuskan untuk meneliti konsep *omoiyari* dalam masyarakat Jepang melalui *anime* “*Kagami no Kojou*”, dipilih sebagai subjek penelitian untuk mengeksplorasi konsep *omoiyari* karena *anime* ini menyajikan narasi yang memperkuat nilai-nilai seperti empati dan kepekaan terhadap perasaan orang lain. Melalui karakter-karakternya, *anime* ini menggambarkan situasi perundungan atau konflik interpersonal, yang merupakan konteks yang relevan untuk memahami peran empati dalam mengatasinya. Dengan

menganalisis bagaimana konsep *omoiyari* dipresentasikan dalam *anime* ini, kita dapat mendapatkan wawasan yang lebih baik tentang bagaimana empati dapat menjadi kunci dalam menangani perundungan dan mempromosikan hubungan yang lebih baik dalam masyarakat.

Berangkat dari definisi, contoh, dan berbagai alasan-alasan yang telah dijabarkan sebelumnya, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Penggunaan *Omoiyari* dalam *Anime Kagami no Kojou*”.**

B. Fokus dan Subfokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, agar penelitian dapat dilakukan dengan terarah dan terstruktur, maka dari itu penulis memfokuskan penelitian ini untuk mendalami konsep *omoiyari* dalam *anime Kagami no Kojou*, sedangkan subfokus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis fungsi *omoiyari* dalam *anime Kagami no Kojou* berdasarkan teori Lebra.
2. Menganalisis faktor-faktor penggunaan *omoiyari* dalam *anime Kagami no Kojou*.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan fokus dan subfokus penelitian yang telah dijabarkan di atas, permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana fungsi *omoiyari* yang terdapat pada *anime Kagami no Kojou*?

2. Bagaimana faktor-faktor yang mendasari penggunaan *omoiyari* pada *anime Kagami no Kojou*?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berarti bagi pembaca dalam memahami pentingnya nilai-nilai kepedulian dan saling pengertian yang tercakup dalam konsep *omoiyari*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menghadirkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep *omoiyari* dalam konteks budaya Jepang, serta bagaimana konsep ini tercermin dalam media populer seperti anime.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan kesadaran budaya di antara masyarakat umum, baik di dalam maupun di luar Jepang. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang konsep *omoiyari* dan implementasinya dalam kehidupan sehari-hari, orang dapat memperkuat hubungan antarbudaya dan menghindari kesalahpahaman atau konflik yang mungkin muncul karena perbedaan budaya.