

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada Bab ini, pendahuluan berfungsi sebagai landasan penelitian. Penulis menyajikan konteks umum mengenai Latar Belakang Penelitian dan mengerucutkan pada permasalahan linguistik pada penggunaan *kandoushi* sebagai representasi ragam bahasa gender (*danseigo* dan *joseigo*). Lalu menjelaskan *research gap*. Diakhiri dengan penetapan rumusan masalah, tujuan, batasan, manfaat, serta sistematika penulisan yang akan menjelaskan permasalahan yang akan diteliti.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Penggunaan bahasa merupakan sesuatu yang sudah tidak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari. Pengenalan budaya-budaya Jepang juga banyak diselenggarakan dan dinikmati oleh kalangan masyarakat umum. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya komunitas *Otaku* di Indonesia. Komunitas *Otaku* adalah sekelompok orang yang memiliki minat dalam kejepangan, termasuk bahasa Jepang dan budaya Jepang. (Iwabuchi, 2002 hlm. 451). Komunitas *Otaku* ini juga bisa ikut serta sebagai media partner dalam sebuah acara yang lebih besar lagi yang biasanya diselenggarakan oleh sekompok mahasiswa maupun dari instansi pemerintah yang bertujuan untuk mempererat hubungan Indonesia-Jepang (Rahmawati, 2022, hlm. 81).

Seiring dengan berkembangnya media digital, perkembangan pesat teknologi meningkatkan minat orang-orang untuk mempelajari bahasa Jepang (Ayuningtyas, 2017, hlm. 1). Terlebih lagi, bahasa Jepang yang digunakan dalam *anime* bisa menggunakan bahasa yang berbeda tergantung situasi yang terjadi dalam *anime* tersebut. Seperti bahasa sehari-hari yang digunakan ketika di situasi formal, maupun bahasa yang digunakan ketika bercengkrama dengan teman sebaya (Inoue, 2006). Ketika terjadinya adegan dialog pada *anime* tersebut, penggunaannya terlihat berbeda dari bagaimana tokoh pria berbicara, maupun tokoh wanita berbicara. Terlebih lagi ketika tokoh wanita menggunakan bahasa

Jepang yang biasa dipakai oleh pria, hal ini dapat membingungkan penonton karena dapat mempertanyakan gender si tokoh tersebut.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat menurut Inoue (2006), ragam bahasa dalam media Jepang mencerminkan dan memperkuat stereotip gender yang ada pada masyarakat. Dalam konteks media *anime*, salah satu aspek yang menjadi menarik pada *anime* ada pada penggunaan bahasa yang beragam penggunaannya, termasuk *danseigo* dan *joseigo*. Penggunaan *danseigo* dan *joseigo* tidak terbatas hanya membentuk karakter individu, tetapi memperlihatkan bagaimana gender digambarkan oleh penonton juga.

Dengan melihat media *anime* yang khususnya berjudul *Spy x Family*, *anime* ini dilatar belakangi oleh cerita keluarga dan mata-mata, dimana setiap karakter memiliki identitas yang kompleks. Penggunaan *kandoushi* dalam dialog sehari-hari para tokoh menarik untuk dipelajari, terutama dalam kaitannya dengan *danseigo* dan *joseigo*. Misalnya seperti karakter utama seperti Loid Forger yang sering menggunakan kata-kata seperti "よし" (*yoshi*) yang berarti "baiklah" setiap ingin menunjukkan persetujuan, tekad, maupun keyakinan saat akan mengambil tindakan. Kata-kata ini tentunya sering kali digunakan dalam konteks yang lebih maskulin yaitu penggunaannya dapat memberikan sebuah contoh tentang penggunaan *danseigo* pada *anime*. Kata "よし" (*yoshi*) pada *anime Spy x Family* menunjukkan penggunaan *kandoushi*.

Kandoushi dalam *anime Spy x Family* penggunaannya sangat dominan, dan telah menjadi aspek yang sering terdengar dari dialog yang terjadi. Ragam bahasa Jepang ini mengungkapkan jenis kelamin pembicara dan pesan yang akan disampaikan pada penonton. Dengan memahami penggunaan *kandoushi* dalam *anime Spy x Family* yang dapat memberikan wawasan tentang nuansa dan budaya bahasa Jepang.

Contohnya ada penggunaan *kandoushi* pada *anime Spy x Family* berikut, analisis terhadap penggunaan *kandoushi* seperti "えっ" (*E*) yang digunakan oleh tiap karakter dapat digambarkan sebagai kekagetan. Berikut ini merupakan contoh *kandoushi* pada tokoh utama.

1. *Loid Forger*: よし、任務完了だ！ (*Yoshi, ninmu kanryou da!*) - "Baiklah, misinya selesai!". Kata "よし" (*yoshi*) yang digunakan oleh karakter Loid ditunjukkan sebagai tekad dan kepuasan,
2. *Yor Forger*: えっ、本当に？ (*Eh, hontou ni?*) - "Eeh, beneran?". Sementara "えっ" (*e'*) yang digunakan oleh karakter Yor digunakan untuk menunjukkan keterkejutan.

Dari kedua *kandoushi* tersebut keduanya dapat menggambarkan emosi yang kuat. Sebagai contoh lainnya, dalam satu episode, Karakter *Yor Forger* menggunakan kata "あっ" (*a'*) saat panik, yang menunjukkan sifat feminim sebagai perempuan ketika dihadapkan pada ketidak pastian, dengan penggunaan bahasa yang lebih lembut dalam situasi sehari-hari.

Pada penelitian yang ditemukan Sugimoto (2020), penggunaan bahasa dalam *anime* seringkali mencerminkan ideologi budaya yang lebih luas dan berfungsi sebagai alat untuk memperkuat atau menantang norma-norma sosial. Hal ini mendukung pentingnya penelitian ini dalam konteks analisis linguistik dan budaya. Dengan mempelajari bagaimana tokoh-tokoh dalam *anime Spy x Family* menggunakan bahasa dalam berdialog, penulis dapat mengidentifikasi bagaimana identitas gender dibentuk dan ditampilkan melalui media populer yang sering digunakan oleh banyak orang.

Analisis *kandoushi* dalam *anime Spy x Family* dapat menjelaskan bahasa berjenis kelamin yang digunakan oleh karakter pria dan wanita, menawarkan wawasan tentang bagaimana pilihan bahasa mereka berkontribusi pada penggambaran keseluruhan dinamika gender dalam serial tersebut. Dengan memeriksa *kandoushi* yang spesifik digunakan oleh tokoh utama pria dan wanita dalam berbagai konteks penggunaannya pada *anime Spy x Family*, penulis dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang strategi linguistik yang digunakan untuk menyampaikan identitas gender yang digunakan pada bahasa Jepang.

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang digunakan oleh orang Jepang. Terlepas dari itu, bahasa Jepang banyak dipelajari oleh orang-orang asing. Seperti

di Indonesia, biasanya bahasa Jepang banyak dimasukkan dalam kurikulum pendidikan. Oleh karena itu, banyak orang-orang asing yang mempelajari bahasa Jepang, baik formal maupun informal (Ramadhan, 2019). Dengan demikian, *anime* merupakan media pembelajaran informal.

Menurut Lintang (2017), menonton *anime* tidak selalu tentang hiburan, namun seringkali menonton dalam hal ini dijadikan sebagai pembelajaran bagi pembelajar bahasa asing. salah satu contohnya adalah dengan menonton *anime*. Ragam bahasa dibedakan menurut gendernya, untuk pria dan untuk wanita. (Sudjianto dan Dahidi, 2022). Keduanya memiliki perbedaan yang tidak terlalu signifikan, namun hal ini bisa menjadi sebuah identitas bagi penutur itu sendiri. *Danseigo* adalah ragam bahasa yang digunakan oleh pria dan *Joseigo* adalah ragam bahasa yang digunakan oleh wanita. (Sudjianto dan Dahidi, 2022). Ragam bahasa ini biasanya sering digunakan dalam keseharian.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, percakapan yang melibatkan identitas dapat memperjelas atau bahkan menjadi masalah yang dapat membuat lawan bicara kebingungan. Terkadang, ketika terjadi dialog dalam bahasa Jepang, tutur kata dapat membuat lawan bicara merasakan perasaan, namun hal tersebut juga dapat membuat lawan bicara kebingungan dengan tuturan yang diterima. Dalam penelitian sebelumnya, sudah ada yang meneliti terkait penyalahgunaan ragam bahasa pria yang digunakan oleh penutur wanita, namun penelitian tersebut hanya terbatas pada analisis pada bagian *danseigo* saja dan dikhususkan pada penelitian *anime Non Non Biyori*. (Ramadhan, 2019, hlm. 143). Hal tersebut membuat penelitiannya tidak secara jelas menjelaskan permasalahan lainnya yang masih keliru, sehingga penelitian ini secara tidak langsung dikhususkan agar bisa menjawab permasalahan yang belum dibahas pada penelitian penelitian sebelumnya.

Dengan memikirkan hal tersebut, peneliti berharap jika penelitian ini dapat menjawab mengapa penggunaan *kandoushi* pada *Danseigo* dan *Joseigo* yang terdapat dalam *anime Spy x Family* dapat dijelaskan secara jelas dengan melihat penelitian - penelitian terdahulu. Yang dijadikan sebagai referensi dan rujukan adalah skripsi dan jurnal. Penulis menggunakan beberapa penelitian terdahulu

sebagai rujukan. sedangkan objek yang diteliti oleh peneliti sebelumnya beragam, diantaranya dari komik *Boku dake ga inai machi* yang ditulis oleh Djomi (2017), yang membahas terkait *kandoushi* apa saja yang menyatakan *kandou* atau impressi, bagaimana pengaruhnya, dan bagaimana bentuk padanan kata seru dengan bahasa Indonesia yang muncul di dalam komik *Boku Dake ga Inai Machi* karya Kei Sanbe volume 1-6. *Anime AKB 0048* dan *anime kuroshitshuji* yang ditulis oleh Kalamillah (2016) yang membahas terkait penggunaan *joseigo* yang digunakan oleh tokoh pria yaitu ushiyama di *anime akb048* dan griel di *anime kuroshitsuji*, dalam jurnal tersebut peneliti berusaha menjelaskan bagaimana penyimpangan *joseigo* itu terjadi. *Anime Non Non Biyori* yang diteliti oleh Ramadhan (2019) yang menjelaskan terkait penyimpangan ragam bahasa juga, namun yang berbeda dengan peneliti sebelumnya, peneliti yang menggunakan *anime* ini meneliti penyimpangan pada *danseigo* yang digunakan oleh wanita. *Webtoon* terjemahan *Ikemen Sugite; Nayameru Otoko No Nichijou* yang ditulis oleh Azizah (2018) yang berisikan tentang penggunaan *kandoushi danseigo* dan *joseigo*, dan komik *Doraemon* yang ditulis oleh Pramandhani (2021) yang berisikan tentang makna *danseigo* dan *joseigo*. Aspek penelitiannya dari penelitian penelitian sebelum tersebut yaitu meneliti terkait *danseigo* dan *joseigo* dan penyimpangan yang terjadi dalam *danseigo* dan *joseigo*.

Dari beberapa penelitian tersebut memiliki persamaan dalam aspek yang ditelitinya, namun yang membedakannya hanya objek penelitiannya. Objek yang diteliti oleh penulis adalah *anime Spy x Family*, dilihat dari peneliti peneliti sebelumnya yang objek penelitiannya berupa *manga*, dan *weebtoon* terjemahan. Peneliti lebih tertarik menggunakan *anime* sebagai objek penelitiannya karena *anime* lebih mudah untuk diakses oleh peneliti maupun pembelajar. Selain itu juga sudah sangat banyak layanan *streaming anime* dengan *subtitle* bahasa Indonesia, Jepang, dan Inggris. dan *anime* memiliki kelebihan tertentu yang dapat membantu peneliti maupun pembelajar karena *anime* tidak hanya menampilkan *visual* saja. namun dapat menampilkan *visual* dan *audio*, dan *anime* juga memiliki warna dibandingkan dengan *manga* yang biasanya tidak memiliki warna. Sehingga dapat

dengan mudah menarik dan juga membantu penonton lebih fokus ketika menontonnya.

Objek yang penulis teliti merupakan *anime* berjudul *Spy x Family*, penulis tertarik untuk meneliti *anime* tersebut karena dapat menjelaskan terkait kekeluargaan dan hubungan antara ayah dengan anak, ibu dengan anak, juga hal ini terkait dengan aspek yang penulis teliti yaitu *danseigo* dan *joseigo*. Selain itu juga *anime Spy x Family* banyak orang sudah mengetahuinya sehingga beberapa orang yang bukan seorang penggemar *anime* (*otaku*) dapat mengetahui *anime* tersebut. Percakapan yang memiliki *kandoushi* pada *danseigo* dan *joseigo* juga terdapat dalam *anime Spy x Family* sehingga harapannya *anime* tersebut dapat membantu penulis menjelaskan *danseigo* dan *joseigo*.

Beberapa contoh *kandoushi* yang ditemukan dalam dialog *anime Spy x Family* dan relevan dengan penelitian ini di antaranya:

1. **Kandou (Impresi):** Digunakan untuk mengekspresikan perasaan spontan seperti kaget atau kagum.
 - Contoh Yor: 「えっ、本当に？」 (*Eh, hontou ni?*) - "Hah, benarkah?" Dialog ini menunjukkan keterkejutan yang merupakan ciri khas karakternya.
 - Contoh Anya: 「おおっ、秘密通信。」 (*Ō, himitsu tsūshin.*) - "Wow, komunikasi rahasia." Dialog ini mengekspresikan antusiasme dan kekaguman yang kekanakan.
2. **Yobikake (Panggilan):** Digunakan untuk memanggil, menarik perhatian, atau menegur.
 - Contoh Loid: 「おい、ダメだと言ったろ。」 (*Oi, dame da to ittaro.*) - "Oi, sudah kubilang jangan." Ini adalah seruan tegas yang khas digunakan oleh pria (*danseigo*) untuk menunjukkan otoritas.
3. **Outou (Jawaban):** Digunakan sebagai respons atau tanggapan terhadap tuturan orang lain.

- Contoh Loid: 「ん？ああ、災難だね。」 (*N? Aa, sainan da ne.*) - "Hm? Ah, kasihan sekali." Ini menunjukkan respons yang terkendali dan analitis.
 - Contoh Anya: 「うい。」 (*Ui.*) - "Oke." Bentuk dari “hai” yang kekanakan.
4. **Aisatsugo (Sapaan):** Digunakan sebagai ungkapan sosial atau salam.
- Contoh Loid: 「失敬。」 (*Shikkei.*) - "Permisi." Digunakan sebagai permintaan maaf singkat setelah melakukan tindakan yang menarik perhatian, menunjukkan kesadaran sosialnya.

Pada penelitian ini, gap penelitian dilatarbelakangi oleh beberapa penelitian terdahulu yang sudah pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya. Contohnya ada pada penelitian terdahulu yang berjudul “*Makna Ragam Bahasa Jepang Danseigo Dalam Komik Doraemon Volume 3*” dimana peneliti menyebutkan bahwa *danseigo* biasanya digunakan ketika sedang dalam keadaan informal, dan bahasa formal hanya digunakan ketika berhadapan dengan orang yang terhormat, dalam penelitian komik tersebut peneliti menyebutkan bahwa penggunaan *danseigo* lebih dapat ditemukan ketika dalam keadaan informal, sedangkan dengan penelitian sebelumnya yang berjudul “*Analisis Deskriptif Penyimpangan Penggunaan Ragam Bahasa Pria (Danseigo) Oleh Penutur Wanita Dalam anime Non Non Biyori*”, peneliti menyebutkan bahwa sebaiknya sumber data diambil bukan dari *anime* atau komik saja, namun pada masyarakat Jepang juga.

Penelitian ini mengisi gap penelitian dalam kajian linguistik dan studi budaya mengenai bagaimana ragam bahasa digunakan dalam *anime* untuk mengetahui bagaimana peran karakter dalam *anime* dapat menggambarkan dinamika sosial. Dengan menganalisis penggunaan *kandoushi* dalam *anime Spy x Family*, penulis dapat lebih memahami bagaimana *anime* sebagai media hiburan tidak hanya mencerminkan budaya itu sendiri tetapi juga membentuk pandangan masyarakat Jepang tentang gender dan hubungan sosial. Misalnya, tokoh Loid Forger, Yor Forger, dan Anya Forger menggunakan bahasa tidak hanya mencerminkan kepribadian mereka saja tetapi juga mencerminkan fungsi sosial *kandoushi* yang digunakan untuk membedakan gender.

Bahasa itu bersifat dinamis, sehingga bahasa dapat berubah mengikuti berkembangnya waktu. Hal ini yang menyebabkan terjadinya penyimpangan dalam penggunaan *danseigo* dan *joseigo* (Ramadhan, 2019). Seringkali *danseigo* dipakai oleh perempuan dan sebaliknya *joseigo* digunakan oleh pria. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti ***“Analisis Penggunaan Kandoushi dalam anime Spy x Family untuk memahami penggunaan danseigo dan joseigo.”*** Penulis tertarik untuk meneliti *anime Spy x Family* karena *anime* tersebut sudah memiliki kepopuleran di kalangan pecinta budaya Jepang. *anime* tersebut juga menceritakan tentang kehidupan keluarga yang dapat ditonton oleh semua kalangan. Sehingga dengan meneliti *anime Spy x Family*, penulis harap dapat membuat pembaca lebih memahami terkait ragam bahasa yang digunakan dalam keseharian orang Jepang. Juga dapat mengetahui tindak tutur pada kehidupan keluarga di Jepang melalui *anime Spy x Family*.

Belum ada penelitian yang mempelajari secara menyeluruh tentang penggunaan *kandoushi* dalam *anime Spy x Family*, khususnya dalam konteks penggunaan ragam bahasa *dansiego* dan *joseigo*. Oleh karena itu, penelitian ini akan memfokuskan pada penggunaan ragam bahasa Dansiego dan Joseigo dalam *kandoushi* yang digunakan dalam *anime Spy x Family*. Hal ini juga termasuk dengan penyimpangan nya dalam penggunaan *danseigo* dan *joseigo*. Yang penyimpangan nya tersebut seringkali mudah dikenali oleh penikmat *anime* sekalipun.

Meskipun terdapat sejumlah penelitian terdahulu yang membahas penggunaan *kandoushi* maupun *danseigo* dan *joseigo* dalam media seperti *anime*, komik, dan *webtoon*, masih terdapat kekosongan kajian yang secara spesifik mengaitkan penggunaan *kandoushi* dengan identitas dalam satu objek kajian yang sama. Djomi (2017) meneliti *kandoushi* berdasarkan situasi pragmatik namun tidak membahas kaitannya dengan gaya bahasa pria dan wanita. Oleh Ramadhan (2019) fokus pada penyimpangan penggunaan *danseigo* oleh tokoh perempuan, tetapi tidak mengkaji aspek interjeksi atau ekspresi spontan. Penelitian lain seperti oleh Azizah (2018) dan Kalamillah (2016) memang mengangkat *kandoushi* dan *joseigo*, namun

hanya sebatas pada identifikasi fungsi atau bentuk, belum sampai pada penggabungan aspek ekspresif dan sosiolinguistik secara simultan.

Penelitian oleh Dewi, Ardiati, dan Sidiq (2024), yang merupakan penelitian dengan objek *Spy x Family*, juga memiliki fokus yang berbeda. Penelitian ini membahas onomatope *giongo* dengan pendekatan semantik, yaitu bagaimana bunyi ditampilkan dalam manga dan dikaitkan dengan sumber bunyi benda atau lingkungan. Namun, penelitian tersebut tidak menyinggung aspek *kandoushi* atau penggunaannya dalam konteks *danseigo* dan *joseigo*. Penelitian tersebut juga menggunakan objek manga sehingga data yang diambil terbatas pada teks saja, tidak seperti anime yang memiliki tiga dimensi, yaitu visual, suara, dan intonasi yang memungkinkan analisis lebih dalam terhadap konteks tuturan, ekspresi emosional, serta gaya berbahasa masing-masing karakter.

Penulis berharap penelitian ini juga dapat menambah wawasan penulis terkait *danseigo* dan *joseigo* terkhusus pada penggunaan *kandoushi*. Penulis juga berharap penelitian ini dapat menemukan dan menjelaskan penyimpangan *danseigo* dan *joseigo* yang terjadi dalam anime *Spy x Family*. Sehingga penelitian ini dapat menjelaskan bahwa dialog yang terjadi dapat menjadi bahan pembelajaran khususnya pembelajar bahasa asing.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

1. *Kandoushi danseigo* dan *joseigo* apa saja yang terdapat dalam anime *Spy x Family*?
2. Apa saja makna dan fungsi *kandoushi danseigo* dan *joseigo* yang terdapat dalam anime *Spy x Family*?
3. Penyimpangan *kandoushi danseigo* dan *joseigo* apa saja yang terdapat dalam anime *Spy x Family*, serta apa yang menjadi penyebab terjadinya penyimpangan tersebut?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini akan fokus pada *kandoushi danseigo* dan *joseigo* yang digunakan dalam *anime Spy x Family* episode 1 - 6. Penelitian hanya ini akan mendeskripsikan penggunaan *kandoushi danseigo* dan *joseigo*.
2. Penelitian ini akan mempelajari makna dan fungsi dari *kandoushi danseigo* dan *joseigo* dalam *anime Spy x Family* episode 1 - 6. Penelitian ini akan membahas bagaimana *kandoushi* digunakan untuk mengetahui makna yang mengekspresikan emosi dan konteks situasi yang menjelaskan fungsi dari penggunaan *kandoushi danseigo* dan *joseigo*.
3. Penelitian ini akan membahas penyimpangan *kandoushi danseigo* dan *joseigo* yang terdapat pada tokoh utama dalam *anime Spy x Family* episode 1 - 6. Penelitian hanya ini akan mengidentifikasi penggunaan *kandoushi danseigo* dan *joseigo* yang menyimpang dari bentuk umumnya, menjelaskan konteks terjadinya penyimpangan tersebut, serta mendeskripsikan faktor penyebab terjadinya penyimpangan pada masing-masing tokoh utama.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan *kandoushi danseigo* dan *joseigo* apa saja yang terdapat dalam *anime Spy x Family*?
2. Untuk mendeskripsikan makna dan fungsi apa saja yang terdapat dalam *kandoushi danseigo* dan *joseigo* dalam *anime Spy x Family*?
3. Untuk mendeskripsikan penyimpangan *kandoushi danseigo* dan *joseigo* yang terdapat dalam *anime Spy x Family* episode 1 - 6 serta menjelaskan faktor-faktor yang menjadi penyebab terjadinya penyimpangan tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan Tujuan dan Manfaat Penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, Maka harapannya penelitian ini dapat memberi manfaat secara teoritis maupun secara praktis, yaitu :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan penulis terkait sosiolinguistik bahasa Jepang, khususnya terkait dengan penggunaan *kandoushi* pada *danseigo* dan *joseigo*. Juga, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penulis lain terkait ragam *danseigo* dan *joseigo*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini harapannya dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Bagi penulis

Bagi penulis, penelitian ini harapannya dapat memperluas wawasan terkait penggunaan ragam bahasa pria dan ragam bahasa wanita. juga harapannya penelitian ini dapat menemukan penyimpangan ragam bahasa pria atau wanita yang terjadi dalam sebuah percakapan *anime*.

2. Bagi Pengajar

Bagi pengajar, Penelitian ini harapannya dapat menjadi bahan ajar mengenai *danseigo* dan *joseigo* menggunakan *anime* sebagai media pembelajarannya. juga harapannya dapat mengurangi kesalahan yang terjadi ketika menggunakan *danseigo* dan *joseigo*.

3. Bagi Pembelajar

Bagi pembelajar, penelitian ini harapannya dapat menjadi bahan referensi terkait penggunaan *kandoushi* pada *danseigo* dan *joseigo*. Juga dapat menjadi gambaran budaya, gaya hidup, dan keseharian orang Jepang melalui dialog yang terjadi dalam *anime* sebagai media pembelajarannya untuk mempelajari bahasa Jepang.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam Penelitian ini, sistematika penulisan ditulis sebagai berikut:

BAB 1 membahas tentang latar belakang masalah penelitian ini dilakukan, Penjelasan mengenai masalah apa yang akan diteliti, rumusan masalah yang akan menjawab masalah yang sedang diteliti, batasan masalah yang mencakup apa saja yang akan diteliti dan tidak akan diteliti, tujuan penelitian ini dilakukan, dan manfaat yang didapat setelah meneliti masalah tersebut.

BAB 2 membahas terkait penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dikaji, definisi dan teori yang terkait dengan penelitian yang sedang dikaji seperti sosiolinguistik, *danseigo*, *joseigo*, *kandoushi*, lalu *kandoushi* sebagai hal yang diteliti dikaitkan dengan *danseigo* dan *joseigo*. Selain itu juga dijelaskan contoh-contoh yang terkait dengan hal yang dibahas. Hal ini dimaksudkan agar penelitian ini dapat menghasilkan data yang relevan dengan teori-teori yang terdapat dalam penelitian ini. Dan yang terakhir yaitu menjelaskan objek penelitiannya yaitu *anime Spy x Family*.

BAB 3 membahas metode-metode yang lebih mendalam yang digunakan dalam penelitian ini, sehingga bab ini dapat menjelaskan pendekatan yang dilakukan, langkah-langkah, metode dan teknik yang digunakan dalam penelitian ini secara mendalam yang nantinya dapat menjadi acuan bagaimana proses pengambilan data dilakukan.

BAB 4 membahas hasil data yang telah ditemukan dan didapat setelah dilakukan pencarian data berupa dialog-dialog yang terjadi dalam *anime Spy x Family*. Lalu data-data tersebut dibahas untuk menjawab masalah yang terjadi, sehingga nantinya temuan data dapat disimpulkan pada bab selanjutnya.

BAB 5 menyimpulkan pembahasan yang telah didapat pada bab sebelumnya dan menjawab permasalahan tersebut apakah penelitian ini dapat menjawab atau tidak, selain itu juga membahas saran dan rekomendasi yang akan dilakukan untuk peneliti berikutnya, sehingga penelitian ini dapat membantu peneliti selanjutnya menjawab penelitian hal yang serupa.