

Analisis Penggunaan Kata Ganti Orang Kedua *Omae* sebagai *Danseigo* dalam Film Animasi *Kimi to Boku*

Ria Sukmatriyani
0907314

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis kata ganti orang kedua yang dikhkususkan hanya pada kata *omae* dimana memiliki kesan yang berbanding terbalik, yaitu kata kasar dan kata yang menunjukkan keakraban. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan *omae*, aspek-aspek yang melatarbelakanginya, dan frekuensi penggunaan kata ganti orang kedua dalam film animasi. Penelitian ini dilakukan karena dalam mempelajari bahasa Jepang biasanya pembelajar tidak puas hanya dengan mempelajari bahasa formal. Ketika ingin mempelajari bahasa nonformal, salah satu media yang digunakan adalah mengunduh film animasi lewat internet. Dalam film animasi, salah satu kata yang paling sering muncul adalah kata ganti orang kedua *omae*. Metode yang digunakan adalah analisis deskriptif yang berbasis penelitian kualitatif. Hasil analisis menemukan bahwa penggunaan *omae* dalam film animasi yang diteliti berjumlah 78 kali. Perbandingan antara frekuensi penggunaan *omae* dengan kata ganti orang kedua yang lainnya adalah 7:1. Dari 78 kata yang ditemukan penggunaan *omae* dibagi menjadi tiga kategori, yaitu penggunaan terhadap lawan bicara yang kedudukannya sederajat, lebih rendah, dan lebih tinggi dari pembicara. Aspek-aspek yang melatarbelakangi penggunaannya adalah, umur, jenis pekerjaan, hubungan dengan lawan bicara, dan kesan terhadap lawan bicara. Tujuan penggunaan *omae* dibagi menjadi delapan kategori, yaitu penggunaan pada saat mengkritik, menolak, menyindir lawan bicara, mengajukan pertanyaan, memberi perintah, memberi informasi, memberi saran, dan melarang. Aspek-aspek yang melatar belakangi penggunaan pada masing-masing tujuan tersebut adalah suasana pembicaraan, topik pembicaraan, dan suasana hati pembicara.

Kata kunci: *danseigo*, kata ganti orang kedua, *nininshou daimeishi*, *anime*, *omae*

Analysis of the Use of the Second Person Pronoun *Omae* as *Danseigo* in the Animated Film *Kimi to Boku*

Ria Sukmatriyani
0907314

ABSTRACT

This research analyzed the second person pronoun especially *omae* which has the impression inversely, eg. coarse words and words that indicate familiarity. This research aims to describe how to use *omae*, underlying aspects, and the frequency of use of the second person pronoun in an animated film. This research was conducted based on an assumption that in studying the Japanese language, the learners are usually not satisfied only by studying the formal language. When they want to study the non-formal language, one of the media used is the animated film downloaded via the Internet. In the animated film, one of the most frequent word which mentionable is the second person pronoun of *omae*. The research's method used is descriptive analysis based on qualitative research. The research found out that the total use of *omae* in animated films under study was mentioned 78 times. Comparison frequency of use of the second person pronoun between *omae* and the other is 7: 1. All of 78 words of *omae* are divided into three categories, namely the use of the other person in a position of equal, lower, and higher than the speaker. Aspects behind its use are age, relationship with the other person, and the impression of the speaker. Purpose of the use of *omae* are divided into eight categories, namely the use of the time to criticize, reject, insinuating interlocutors, ask questions, give orders, inform, advise, and forbid. Aspects of the background for use in each of that purpose are the atmosphere of the talks, the topic of conversation, and the mood of the speaker.

Keyword: *danseigo*, second person pronoun, *nininshou daimeishi*, *anime*, *omae*