

ANALISIS TUTURAN KARAKTER *TSUNDERE* PADA LIGHT NOVEL “ORE NO IMOUTO GA KONNA NI KAWAII WAKE GA NAI” KARYA TSUKASA FUSHIMI

¹Mochammad Fahri Andriansyah, ²Umul Khasanah
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

¹mfahriandriansyah@gmail.com

²umulkhasanah@untag-sby.ac.id

Abstrak

Tsundere adalah karakter tokoh yang cenderung bersikap kasar kemudian berubah menjadi penuh dengan kasih sayang namun menyangkal perasaan tersebut (Togashi, 2008). Tuturan karakter *tsundere* merupakan tuturan yang unik karena maksud tuturan bertolak belakang dengan apa yang dituturkan oleh karakter tersebut. Penelitian ini mendeskripsikan tuturan *tsundere* dan menganalisis konteks yang mempengaruhi munculnya tuturan tersebut. Data berupa potongan percakapan tokoh Kousaka Kirino yang mengandung tuturan verbal *tsundere* berdasarkan teori karakteristik tuturan *tsundere* oleh Togashi (2008) yang terdapat dalam *light novel* “***Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga nai***” Volume 1 karya Tsukasa Fushimi. Penelitian ini menggunakan pendekatan Sosiopragmatik. Setelah dilakukan analisis terhadap 20 data percakapan didapati 63 buah tuturan *tsundere*. Setiap data dianalisis konteksnya menggunakan teori SPEAKING oleh Dell Hymes (1972). Setelah dilakukan analisis diperoleh bahwa tuturan *tsundere* dilakukan di 5 tempat dan 3 waktu (S), jumlah partisipan percakapan (P) sebanyak 3 orang, maksud dan tujuan tuturan (E) terdapat 23 jenis dan semua berbentuk tuturan informal (A). Tuturan disampaikan dengan 18 macam cara (K), seluruh tuturan dituturkan secara lisan (I). Norma (N) yang dilanggar adalah *norma sopan santun, susila*, selain itu tuturan *tsundere* juga membuat orang bingung dan menginterupsi lawan bicara dan genre (G) tuturan berupa dialog.

Kata kunci: *tsundere, tuturan karakter, Pragmatik, Sosiopragmatik*

Abstract

ANALYSIS OF *TSUNDERE* CHARACTER UTTERANCE IN THE LIGHT NOVEL “ORE NO IMOUTO GA KONNA NI KAWAII WAKE GA NAI” BY TSUKASA FUSHIMI. **Abstract:** Tsundere is a character's who tend to be rude and then turns into full of affection but denies these feelings (Togashi, 2008). The tsundere character's utterance is a unique utterance because the meaning of the utterance is contrary to what is said by the character. This study describes the tsundere utterances and analyzes the context that influences the emergence of these utterances. The data are in the form of conversation pieces of the character Kousaka Kirino containing tsundere verbal utterance based on the theory of tsundere utterance characteristics by Togashi (2008) obtained from the light novel "*Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga nai*" Volume 1 by Tsukasa Fushimi. This study uses a sociopragmatic approach. After analyzing the 20 conversational data, it was found that there were 63 tsundere utterances. Each data context is analyzed using SPEAKING theory by Dell Hymes (1972). After doing the analysis, it was found that the tsundere utterance was carried out in 5 places and 3 times (S), the number of participants (P) in the conversation was 3 people, the intent and purpose of the utterance (E) were 23 types in the form of informal utterance (A). Utterance delivered (K) in 18 ways, with orally (I). The norms (N) that are violated are the norms of politeness, decency, moreover tsundere utterance also makes people confused and interrupts the interlocutor and the genre (G) of utterance in the form of dialogue.

Keyword : *tsundere, character's utterance, Pragmatic, Sociopragmatic*

1. Pendahuluan

Bukti bahwa bahasa berkembang adalah munculnya variasi bahasa pada masyarakat. Variasi bahasa adalah bentuk-bentuk bagian atau varian dalam bahasa yang masing-masing memiliki pola yang menyerupai pola umum bahasa induknya. Variasi bahasa muncul disebabkan oleh interaksi sosial yang dilakukan masyarakat atau kelompok. Variasi bahasa diklasifikasikan berdasarkan waktu, tempat, situasi, pemakai, dan status. Negara Jepang adalah salah satu contoh yang memiliki berbagai macam variasi bahasa. Contohnya adalah variasi bahasa yang dibedakan berdasarkan *gender* yaitu variasi bahasa pria atau wanita.

Ditengah pesatnya perkembangan budaya di Jepang, terdapat salah satu variasi bahasa yang muncul dewasa ini, yaitu variasi bahasa karakter *tsundere* yang memiliki ciri khas pada tuturanya. Istilah *tsundere* ini muncul pertama kali pada tahun 2002 pada suatu situs diskusi di internet. Istilah *tsundere* menjadi populer karena muncul pada permainan novel visual

Kimi ga Nozomu Eien. Menurut Togashi (2008:4) *tsundere* berasal dari kata *tsun tsun* (ツンツン) yang berarti merasa marah dan *dere dere* (デレデレ) yang diartikan menjadi penuh kasih sayang atau sedang dimabuk cinta. Karakter *tsundere* mempunyai sikap pamarah dan kasar kepada orang yang dia sayangi atau cintai akan tetapi dia tidak bisa menyampaikan perasaannya dengan baik terhadap orang tersebut.

Konsep dari *tsundere* adalah perilaku menyembunyikan perasaan malu atau tersipu agar perasaan diri sendiri tidak goyah, perilaku yang seperti menyingkirkan perasaan baik lawan bicara (*tsun tsun*) kepada dirinya. Berperilaku galak atau kejam di depan lawan bicara tetapi bila ada pemicunya dirinya menjadi tidak bisa menyembunyikan perasaan tersipunya. Entah bagaimana, celah perbedaan sifat yang terjadi memberikan perasaan imut yang *moe* (Togashi, 2009:2). *Moe* adalah kata untuk mengungkapkan keadaan seseorang yang “manis” yang umumnya ditunjukkan kepada tokoh fiktif (Galbraith, 2009). Dalam tuturannya, karakter *tsundere* memiliki beberapa ciri khas unik untuk menyembunyikan perasaan sesungguhnya. Berikut adalah contoh tuturan *tsundere* dari berbagai media *manga*, *anime*, maupun *light novel*.

きよん : 心配かけたようだな。悪かった

Kyon : *Shinpai kaketa you da na. Warukatta.*

(Sepertinya aku telah membuat khawatir ya. Maaf.)

ハルヒ : わ、分かっているんだっただいいわよ。そりゃそうよ,団員の心配するのも団長の務めなんだから

Haruhi : *wa..wakatterun dattara ii wa yo. Sorya sou yo, danin no shinpai suru no mo danchou no tsutome nandakara*

(ka..kalau kau sudah mengerti tidak masalah. Karena sudah semestinyakan, mengkhawatirkan anggota juga tugas dari ketua)

(Anime : The Disappearance of Haruhi Suzumiya, menit 2:23:32-2:23:44)

Contoh diatas adalah salah satu tuturan yang memiliki ciri-ciri tuturan *tsundere* oleh Togashi (2009:2). Dalam potongan percakapan diatas karakter perempuan bernama Haruhi berusaha menyembunyikan perasaan sesungguhnya, yaitu perasaan khawatirnya terhadap lawan bicaranya, Kyon, dengan beralasan bahwa rasa khawatir adalah salah satu tugas dari ketua.

Tuturan *tsundere* juga banyak ditemukan dalam *Light Novel "Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga nai"* karya Tsukasa Fushimi yang diterbitkan pada tahun 2008. *Light novel "Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii wake ga nai"* atau disingkat menjadi ***Oreimo*** (Fushimi, 2008) berarti *Tidak mungkin adikku seimut ini* dalam bahasa Indonesia menceritakan hubungan canggung antara kakak bernama *Kousaka Kyousuke* dengan *Kyousaka Kirino* menuju keakraban. *Kyousuke* sang kakak digambarkan acuh kepada adiknya *Kirino*, padahal dalam hatinya dia ingin akrab kembali seperti masa kecilnya dahulu. *Kirino* digambarkan sebagai karakter dengan sosok manis, cantik dan pintar. Ia adalah seorang figur gadis yang sempurna dimata orang sekitarnya karena disamping pekerjaannya sebagai fotomodel populer, dia juga merupakan seorang atlet lari yang berbakat. Akan tetapi *Kirino* menyembunyikan sebuah rahasia bahwa dirinya adalah seorang *otaku* yang menggemari game *dating visual novel* (VN) atau yang sering disebut dengan *eroge* (game porno)

Didalam *light novel Oreimo* ini banyak ditemukan tuturan *tsundere*. Berikut ini adalah salah satu contoh tuturan *tsundere* oleh *Kousaka Kirino* :

桐乃：絶対違う。．．．あたしのじゃない。そ、．．．そんな．．．
子供っぽいアニメなんか．．．あたしが見るわけない．．．
でしょ。

Kirino :Zettai chigau. ...atashinojanai. So,...sonna...kodomoppoi anime nanka... atashi ga miru wakenai...desho
(Itu tidak benar. ...Bukan punya ku. A-Anime anak-anak seperti itu... Mana mungkin aku melihatnya...kan.)
(Oreimo; Halaman 39)

Tuturan yang dituturkan oleh *Kirino* tergambar jelas adalah tuturan karakter *tsundere*. Sifat *Kirino* yang tidak jujur pada perasaannya yang menyukai *eroge* dengan tidak mengakui bahwa barang-barang bernuansa anime bukanlah miliknya.

Dengan beberapa contoh tuturan karakter *tsundere* diatas, tuturan *tsundere* dianggap tuturan ini unik karena makna tuturan aslinya bertolak belakang dengan apa yang dituturkan oleh karakter tersebut. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti maksud sebenarnya yang diinginkan disampaikan atau konteks dalam tuturan karakter *tsundere* yaitu *Kousaka Kirino* dalam *light novel "Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii wake ga nai"* Volume 1.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang memahami fenomena yang terjadi dan mendeskripsikannya kedalam bentuk kata-kata yang muncul pada sumber data (Moleong, 2011:6). Data yang digunakan adalah potongan percakapan yang mengandung ciri-ciri tuturan karakter *tsundere* oleh Togashi (2009:4) yang dituturkan oleh karakter utama wanita yaitu *Kousaka Kirino*. Sumber data penelitian adalah *light novel "Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga nai"* volume 1 karya Tsukasa Fushimi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik catat. Mahsun (2007:93) menjelaskan teknik ini merupakan teknik mencatat beberapa bentuk yang relevan untuk penelitian dari

penggunaan bahasa secara tertulis. Pertama, membaca sumber data. Kedua, Mengumpulkan data potongan percakapan yang mengandung tuturan karakter *tsundere* yang memiliki ciri-ciri sebagaimana yang dijelaskan oleh Togashi (2009:4) yang diucapkan oleh tokoh *Kousaka Kirino*. Ketiga, Menyusun table data tuturan karakter *tsundere* yang ciri-cirinya dijelaskan oleh Togashi (2009:4) yang diucapkan oleh tokoh *Kousaka Kirino*

Konteks tuturan karakter *tsundere* oleh tokoh *Kousaka Kirino* pada *light novel "Ore no Imouto ga konna ni Kawaii wake ga nai"* volume 1 karya Tsukasa Fushimi ini dijabarkan dengan cara menganalisis tuturan karakter *tsundere* berdasarkan konteks dengan menggunakan teori SPEAKING oleh Hymes (1972). Setiap data dijelaskan konteksnya, dengan rincian unsur *S (setting and Scene= tempat dan waktu)*, *P (participants= partisipan)*, *E (ends: purpose and goal= maksud tujuan)*, *A (Act sequences= bentuk ujaran)*, *K (key: tone or spirit of act= nada, cara, semangat pesan yang disampaikan)*, *I (instrumentalities= jalur bahasa)*, *N (norms of interaction and interpretation= norma)*, dan *G (genres= jenis bentuk penyampaian)*. Kemudian menyimpulkan hasil analisis.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam *light novel* ini, terdapat 20 data percakapan yang mengandung tuturan *tsundere* oleh karakter Wanita *Kousaka Kirino*. Berikut adalah pembahasan tuturan *tsundere* beserta konteksnya.

Data 1

京介 : ふーん。やっぱコレ、おまえのだったんだな？

Kyousuke : fu-n. Yappa kore, omae no dattanndana?

(hmm..pasti benarkan, bahwa ini punyamu?)

桐乃 : ...そんなわけじゃないでしょ

Kirino : ...sonna wake janai desho
(...tidak mungkin kan)

京介 : 違うのか？これ、夕方玄関で拾ったんだが、俺とぶつかったときに、おまえが落としたんじゃないの？

Kyousuke : chigaunoka? Kore, yuugata genkan de hirottandaga, ore to butasukatta toki ni omae ga otoshitan janai no?
(berarti bukan? Aku memungutnya ini pas sore di dekat pintu, saat bertabrakan denganku, kamu menjatuhkannya kan?)

桐乃 : 絶対違う。...あたしのじゃない。そ、...そんな...子供っぽいアニメなんか...あたしが見るわけない...でしょ。

Kirino : zettai chigau. ...atashi no janai. So-sonna...kodomoppoi anime nanka... atashi ga miru wake nai...desho.
(Tidak mungkin. ...Bukan punyaku. A-anime anak-anak seperti itu...mana mungkin aku melihatnya...kan.)

京介 : コレを探してたんじゃないなら、じゃあおまえ、俺の部屋で何やってたんだよ？

Kyousuke : kore wo sagashitetanjanai nara, ja omae, ore no heya de nani yattetandayo?
(kalau bukan menacari ini, terus kamu, di kamarku lagi ngapain?)

桐乃 :それは...それは!

Kirino :sore wa.....sore wa!
(.....itu.....itu!)

京介 : それは？なんだよ？

Kyousuke : sore wa? Nanda yo?
(itu? Itu apa?)

桐乃 :

Kirino :
(.....)

(Fushimi, 2008:39-40)

Konteks: *Kirino* kehilangan CD animenya dan sedang mencarinya. Ia mencurigai bahwa *Kyousuke* lah yang memungut barang tersebut.

Pada percakapan tersebut terdapat ciri-ciri tuturan *tsundere* yaitu terbata-bata dan penekanan diakhir ucapan berupa simbol “!”.

Unsur *Setting and Scene* (S) dalam percakapan ini adalah terjadi pada malam hari di kamar *Kyousuke* dekat pintu masuk. *Kyosuke* merasa curiga karena *Kirino* ada dikamarnya selagi *Kyousuke* sedang hendak pergi ke minimarket. *Kyousuke* kembali ke kamar sehingga memergoki *Kirino* lalu menanyakan alasan sambil mengeluarkan CD anime yang disembunyikan dari perutnya. Sambil berbicara dengannya, *Kirino* berusaha mengambil paksa CD anime dari tangan *Kyousuke*. *Participant* (P) dari tuturan ini adalah *Kirino* dan *Kyousuke*, yang merupakan saudara kandung yang memiliki hubungan yang canggung. Unsur *Ends* (E) dari tuturan *Kirino* “*zettai chigau. ...atashi no janai. So-sonna...kodomoppoi anime nanka... atashi ga miru wake nai...desho*” diperoleh *Ends* (E) yaitu bermaksud untuk mengelak, menyangkal dan bertujuan untuk meyakinkan *Kyousuke* bahwa barang tersebut bukan miliknya. Dengan hasil agar *Kyousuke* tidak menganggap ia perempuan yang aneh. Sedangkan pada tuturan “.....*sore wa.....sore wa!*” adalah juga sebuah bermaksud untuk mengelak dan menyangkal. *Act Sequence* (A) dari tuturan ini adalah bentuk tuturan informal yang digunakan dalam bahasa sehari-hari. *Keys* (K) dari tuturan *tsundere*-nya adalah bicara dengan gugup, singkat, dan tinggi. Unsur *Intrumentalities* (I) menggunakan jalur lisan Selanjutnya, *Norm* (N) dalam tuturan tersebut melanggar norma susila yaitu sikap berbohong mengenai sesuatu. Terakhir, *Genre* (G) dari tuturan ini adalah sebuah dialog.

Data 2

京介 : ほらよ。大事なもんなんだろ？返すから、ちゃんと受け取れ

Kyousuke : horayo. Daijinamon nandaro? Kaesu kara, chanto uketore
(yaudah nih. Barang berhargakan? Akan kukembalikan, karena itu terimalah)

桐乃 : だ、だから、あたしのじゃ...

Kirino : da-dakara, atashinoja...
(k-kan sudahku bilang, ini bukan punya...)

京介 : じゃあ代わりに捨てといてくれ

Kyousuke : jaa kawarini sutetoitekure
(kalau begitu, sebagai gantinya tolong buang ini)

桐乃 : は？

Kirino : ha?
(Ha?)

京介 : 悪かったな、俺の勘違いだった。コレがおまえのもんじゃないってのは、よく分かったよ。誰のなんだか知らないが、俺が持っててもしょうがねえ。謝りついでに頼むわ。コレ、おまえが捨てといてくれねえかな、俺の代わりに。

Kyousuke : warukattana, ore no kanchigai datta. Kore ga omae no monjanaitte no wa, yoku wakattayo. Dare no nandaka shiranaiga, ore ga mottetemo shouganee. Ayamari tsuideni tanomuwa. Kore, omae ga sutetoitekureneekana, ore no kawarini.

(Aku yang salah karena telah salah paham. Ini bukanlah punyamu seharusnya aku yang paling mengerti. Ini punya siapa aku tidak tahu tapi aku malah memegangnya. Sekalian meminta maaf aku mohon. Sebagai gantinya, bisakah kau buang ini?)

桐乃 : べ、別に...いいけどさ

Kirino : ...be-betsuni...ii kedo sa
(....ti-tidak masalah, akan kulakukan)

(Fushimi, 2008:41)

Konteks: *Kirino* kehilangan CD animenya dan sedang mencarinya. Ia mencurigai bahwa *Kyousuke* lah yang memungut barang tersebut.

Ternyata memang benar, orang yang memungut dan menyimpan benda tersebut adalah *Kyousuke*.

Pada percakapan kedua tokoh ini ditemukan 2 ciri-ciri tuturan *tsundere* yaitu pengucapan yang terbata-bata dan kata keterangan *betsuni*.

Unsur *Setting and Scene* (S) dalam percakapan ini adalah terjadi pada malam hari di kamar *Kyousuke* dekat pintu masuk. *Kyosuke* merasa curiga karena karena kenapa *Kirino* ada dikamarnya selagi *Kyousuke* sedang hendak pergi ke minimarket. *Kyousuke* kembali ke kamar sehingga memergoki *Kirino* lalu menanyakan alasan sambil mengeluarkan CD anime yang disembunyikan dari perutnya. Setelah berbincang sebentar, *Kyousuke* memutuskan untuk mengembalikan benda tersebut ke *Kirino*. *Participant* (P) dari tuturan ini adalah *Kirino* dan *Kyousuke*, yang merupakan saudara kandung yang memiliki hubungan yang canggung. Dari tuturan “*da-dakara, atashinoja...*” diperoleh *Ends* (E) yaitu bermaksud untuk menyangkal, bertujuan mengelak, agar *Kyousuke* percaya bahwa barang anime itu bukan miliknya. kemudian pada tuturan “*...be-betsuni...ii kedo sa*” menyatakan persetujuan atas permintaan *Kyousuke* dengan enteng untuk membuang barang anime tersebut. *Act Sequence* (A) dari tuturan ini adalah bentuk tuturan informal yang digunakan dalam bahasa sehari-hari. *Keys* (K) yang pada tuturan tersebut adalah nada bicara yang gugup dan singkat. *Instrumentalties* (I) menggunakan jalur lisan *Norm* (N) dalam tuturan *tsundere* tersebut melanggar norma susila yaitu berbohong dan tidak mengucapkan terima kasih kepada lawan bicara. Lalu *Genre* (G) dari tuturan ini adalah sebuah dialog.

Data 3

桐乃 : ...ね、ねえ？
Kirino : ...ne-nee?
(E-eh eh?)

京介 : あ？

Kyousuke : a?

(a?)

桐乃 : ... やっぱ。... おかしいと、思う？

Kirino : ...yappa. okashii to, omou?

(...pasti, kau pikir, aneh?)

京介 : なにが？

Kyousuke : nani ga?

(apanya)

桐乃 : だから、... その、あくまで例えばの話。... こ、こ
ういうの。あたしが持ってから... おかしいかって聞いてるのっ...

Kirino : dakara,...sono, akumade tatoeba no hanashi. ...ko-kou iu no.
Atashi ga motte kara... okashiikatte kiiteruno...

(ini loh,itu, ini hanya perumpamaan. ...aku bertanya...apakah aneh jika aku memiliki ba-barang ini)

京介 : 別に？おかしくないんじゃない？

Kyousuke : betsuni? Okashikunainjanee?

(ngga juga? Bukannya gak aneh?)

桐乃 : ...そう、思う？...ほんとうに？

Kirino : sou, omou?...hontou ni?

(kau berfikir begitu? Benarkah?)

京介 : ああ。おまえがどんな趣味持ってようが、俺は絶対バカにしたりしねえよ...

Kyousuke : aa. Omae ga donna shumi motteyou ga, ore wa zettai baka ni shitari shineeyo

(haa. Mau kau punya hobi seperti apapun, aku tidak akan mengomentarnya)

(Fushimi, 2008:42)

Konteks: *Kirino* telah mendapatkan kembali CD animenya yang hilang dari tangan *Kyousuke*.

Pada data 3 ditemukan ciri-ciri tuturan *tsundere* yaitu terbata-bata dan penekanan di akhir ucapan berupa *sokuon* "tsu".

Setting and Scene (S) dalam percakapan ini adalah kejadian pada malam hari di kamar *Kyousuke* dekat pintu masuk. *Kirino* yang hendak pergi dari kamar *Kyousuke*, menanyakan suatu hal kepada *Kyousuke*. *Participant* (P) dari tuturan ini adalah *Kirino* dan *Kyousuke* yang merupakan saudara kandung. Dari tuturan *Kirino* "...ne-nee?" memiliki *Ends* (E) memiliki maksud dan tujuan yaitu meminta perhatian kepada *Kyousuke* untuk menanyakan sesuatu. Kemudian pada tuturan "*dakara,...sono, akumade tatoeba no hanashi. ...ko-kou iu no. Atashi ga motte kara... okashiikatte kiiteruno...*" diperoleh *Ends* (E) yaitu menanyakan sesuatu terhadap lawan tutur yaitu *Kyousuke* perihal jika *Kirino* memiliki CD anime. *Act Sequence* (A) dari tuturan ini adalah bentuk tuturan informal yang digunakan dalam bahasa sehari-hari. Selanjutnya, *Keys* (K) yang ditemukan adalah bicara gugup, perlahan-lahan, berhati-hati, dan serius. *Instrumentalities* (I) menggunakan jalur lisan Lalu, *Norm* (N) dari tuturan ini adalah biasa dan sesuai dengan aturan interaksi yang benar yaitu tidak memotong lawan bicara dan sebagainya. Terakhir, *Genre* (G) dari tuturan ini adalah dialog.

4. Simpulan

Dalam 20 data percakapan yang mengandung tuturan *tsundere*, terdapat karakteristik tuturan *tsundere* sesuai dengan ciri-cirinya menurut Togashi (2009: 4) dalam ucapan *Kousaka Kirino*, yaitu : terbata-bata (*tsukkae*) sebanyak 19 buah, penggunaan kata kerja sambung *kara* sebanyak 12 buah, partikel akhir *ne* sebanyak 2 buah, partikel akhir *yo* 3 buah, partikel akhir *yone* 2 buah, ungkapan *teageru* sebanyak 4 buah, ungkapan *teagetemoii* sebanyak 2 buah, *dake* sebanyak 2 buah, penekanan di akhir ucapan berupa *sokuon* "っ" sebanyak 10 buah, penekanan dengan tanda seru "!" sebanyak 3 buah, dan kata keterangan *betsuni* sebanyak 4 kali, Akan tetapi tidak ditemukan penggunaan ungkapan *temoii* dan kata keterangan *kanchigaishinaide* yang juga merupakan salah satu karakteristik tuturan *tsundere* menurut Togashi.

Total dari karakteristik tuturan *tsundere* yang diucapkan oleh *Kousaka Kirino* berjumlah 63 buah.

Dalam analisis konteks menggunakan teori SPEAKING menurut Hymes (1972), diperoleh simpulan bahwa tuturan *tsundere* ini digunakan (dituturkan) dalam tempat dan waktu atau *Setting & Scene* (S) sebanyak 5 tempat yaitu pintu masuk kamar *Kyousuke*, kamar *Kirino*, pintu masuk rumah, ruang tamu, Cafe Pretty Garden dan 3 waktu yaitu pada siang hari, sore hari, dan malam hari. Kemudian unsur *Participant* (P) terdapat 3 orang, yaitu *Kousaka Kyousuke*, *Kousaka Kirino*, dan *Saori*. Hubungan antara *Kyousuke* dan *Kirino* adalah saudara kandung, sedangkan hubungan dengan *Saori* adalah seorang admin perkumpulan *otaku* yang baru mereka kenal dari pertemuan offline di kota Akiba.

Selanjutnya Selanjutnya unsur *Ends* (E) yang melatarbelakangi tuturan *tsundere* oleh *Kirino* terdapat 23 jenis tujuan (goals), yaitu mengelak sebanyak 4 kali, menyangkal 4 kali, menanyakan 1 kali, meminta kejelasan 1 kali, menegaskan 4 kali, mengancam 1 kali, mendesak 1 kali, memberi perintah 1 kali, menyetujui 4 kali, menyatakan 4 kali, membuat keputusan 1 kali, meminjami 1 kali, menyalahkan 2 kali, menunjukkan simpati 1 kali, menawarkan jasa 2 kali, meremehkan 1 kali, menunjukkan rasa tidak senang 1 kali, menjelaskan 2 kali, menunjukkan rasa kecewa 1 kali, mengeluh 1 kali, memberi izin 1 kali, menceritakan 1 kali, dan meminta perhatian sebanyak 1 kali. Selanjutnya, unsur *Act Sequence* (A) atau *bentuk ujaran dan isi ujaran* pada 20 data yang mengandung tuturan *tsundere* berupa tuturan informal yang digunakan dalam bahasa sehari-hari.

Pada unsur *Keys* (K) atau *nada, cara, dan semangat di mana suatu pesan disampaikan dengan senang hati*, tuturan *tsundere* disampaikan dengan 18 cara, yaitu dengan gugup sebanyak 9 kali, singkat 8 kali, tinggi 3 kali, perlahan 1 kali, berhati-hati 2 kali, serius 6 kali, pasrah 1 kali,

senang 2 kali, rendah 1 kali, galak 2 kali, malu 1 kali, panik 1 kali, marah 3 kali, rasa remeh 2 kali, datar 1 kali, kecewa 2 kali, kesal 1 kali, dan sombong 2 kali. Selanjutnya, unsur *I (instrumentalities)* atau *jalur bahasa yang digunakan* dalam 20 data percakapan yang mengandung tuturan *tsundere* disampaikan dengan jalur lisan tanpa perantara. Pada unsur *Norm (N)* dalam 20 data, ditemukan tuturan yang melakukan pelanggaran norma susila sebanyak 6 kali, pelanggaran norma sopan santun 8 kali, tidak melanggar norma apapun sebanyak 6 kali, membuat bingung lawan bicara sebanyak 2 kali, melakukan interupsi sebanyak 1 kali. Terakhir unsur *Genre (G)* daripada 20 data yang ditemukan tuturan *tsundere* nya berupa dialog percakapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fushimi, Tsukasa. 2008. *Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii wake ga nai volume 1*. Jepang: Dengeki Bunko.
- Hymes, Dell. 1972. *Language in culture and Society*. New York: Harper and Row.
- Kadokawa Shoten (Produser). 2010. *The Disappearance of Haruhi Suzumiya*. Jepang: Kyoto Animation. 2jam 41 menit.
- Mahsun. 2007. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Moleong, L.J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja
- Galbraith, Patrick W.. 2009 (diakses 7 Juni 2020). "Moe Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan". *Electronic journal of contemporary Japanese studies*, Vol. 9, No. 3. <http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2009/Galbraith.html>
- Togashi, Junichi. 2008. "Tsundere Attributes and Linguistic Expressions –Role Language Approach and Case Study". *Dairokkai Gendai Nihongo Bunpou Kenkyuukai*. University of Tsukuba Humanities and Sociology Building B516, Japan : 25-26 Oktober 2008.
- Togashi, Junichi. 2009. "The Relation between Tsundere Attributes and Linguistic Expressions". *Symposium "Yakuwari go, Character, Language"*. Kobe University Centennial Memorial Hall, Japan : 28-29 Maret 2009.