ARGOPURO

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa
Vol 6 No 4 Tahun 2025
Online ISSN: 2988-6309

KLASIFIKASI EMOSI DAN EKSPRESI EMOSI PADA KLON TOKOH HANTENGU DALAM *ANIME KIMETSU NO YAIBA SEASON* 3 KARYA GOTOUGE KOYOHARU

I Komang Rama Kusuma[1)], Renny Anggraeny[2)], I Made Budiana[3)]
Universitas Udayana
Denpasar, Bali, Indonesia
Email: ramakusuma15@gmail.com, renny_anggraeny@unud.ac.id, budi.hybrid@gmail.com

ABSTRACT

This research is titled "Classification of Emotions and Emotional Expressions in the Clones of Hantengu from the Anime Kimetsu no Yaiba Season 3 by Koyoharu Gotouge." The study aims to identify the classification of emotions and emotional expressions manifested in the dialogues of the Hantengu clones in Kimetsu no Yaiba Season 3. The methodologies employed in this research are content analysis and informal methods. The theoretical framework is based on the Emotion Classification Theory and Emotion Expression Theory proposed by Robert Plutchik (1980) and Paul Ekman (1992). The findings reveal that four types of emotions are identified in the Hantengu clones: 1) Anger, 2) Happiness, 3) Pleasure, and 4) Sadness. These emotions are expressed through both verbal and non-verbal means. The results indicate that the Hantengu clones consistently express their primary emotional characteristics without alteration, both verbally and non-verbally, in accordance with the theories of emotion classification and expression put forth by Robert Plutchik and Paul Ekman.

Keywords: *perlocutionary force, assertive speech acts, speech acts*

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Klasifikasi Emosi dan Ekspresi Emosi pada Klon Tokoh Hantengu Dalam *Anime Kimetsu no Yaiba Season* 3 Karya Goutoge Koyoharu". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui klasfikasi emosi dan ekspresi emosi yang ditimbulkan dalam tuturan dari klon tokoh Hantengu pada *anime Kimetsu no Yaiba Season* 3 karya Goutouge Koyoharu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi dan metode informal. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Klasifikasi Emosi dan Teori Ekspresi Emosi dikemukakan oleh Robert Plutchik (1980) dan Paul Ekman (1992). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada klon tokoh Hantengu ditemukan empat jenis emosi yaitu 1) Kemarahan, 2) Kebahagiaan, 3) Kenikmatan serta 4) Kesedihan. Emosi ini diekspresikan dalam bentuk verbal dan non-verbal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa klon-klon Hantengu secara konsisten mengekspresikan emosi karakteristik utama mereka tanpa perubahan, baik secara verbal maupun non-verbal, sesuai dengan teori Robert Plutchik dan Paul Ekman tentang klasifikasi emosi dan ekspresi emosi.

Kata kunci: emosi, *Kimetsu no Yaiba Season* 3, klasifikasi emosi, ekspresi emosi, analisis isi

Article History
Received: Januari 2025
Reviewed: Januari 2025
Published: Januari 2025
Plagirism Checker No 234.8972.726
Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/argopuro.v1i2.365
Copyright : Author
Publish by : Argopuro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

ARGOPURO
Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa
Vol 6 No 2 Tahun 2024.
Online ISSN: 2988-6309

PENDAHULUAN

Emosi memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Dalam interaksi sehari-hari, individu tidak dapat terpisahkan dari ekspresi dan pemahaman emosi. Dalam media seperti *anime*, cara karakter mengekspresikan emosi menjadi elemen vital dalam menyampaikan narasi dan membangun hubungan dengan penonton. Ekspresi emosi dapat diungkapkan melalui berbagai cara, termasuk penggunaan kata-kata, intonasi suara, dan gerakan tubuh. Di dalam konteks anime, emosi sering kali ditampilkan dengan cara yang dramatis untuk menekankan kondisi psikologis karakter.

Dalam anime *Kimetsu no Yaiba Season* 3 karya Koyoharu Gotouge, seorang karakter Bernama Hantengu memiliki klon yang masing-masing mewakili emosi yang berbeda seperti, kemarahan, kebahagiaan, kenikmatan, dan juga kesedihan. Percakapan antara klon Hantengu menunjukkan bagaimana berbagai emosi diekspresikan melalui kata-kata dan tindakan. Penggambaran ini menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana emosi-emosi tersebut diklasifikasikan dan diekspresikan.

Penelitian ini berfokus untuk mengklasifikasikan emosi dan ekspresi emosi pada klon Hantengu dengan menggunakan teori Ekspresi Emosi oleh Paul Ekman (1992) dan teori Klasifikasi Emosi oleh Robert Plutchik (1980).

METODE

Sumber data digunakan pada penelitian ini adalah *anime* berjudul *Kimetsu no Yaiba Season 3* karya Gotouge Koyoharu. Penelitian ini adalah berjenis kualitatif dengan menggunakan metode pengumpulan data simak dan teknik catat. Menurut Sudaryanto (1993:203), metode simak merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan cara menyimak penggunaan bahasa. Pada tahap analisis data, penelitian ini menggunakan metode analisis isi menurut Krippendorff, K (2004). Metode yang digunakan untuk menyajikan hasil analisis data pada penelitian ini adalah metode informal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan 23 data tuturan tokoh klon Hantengu yang terdiri atas enam tuturan yang mengandung emosi kemarahan yang dituturkan oleh Sekido (klon kemarahan), lima tuturan yang mengandung emosi kebahagiaan yang dituturkan oleh Karaku (klon kebahagiaan), tujuh tuturan yang mengandung emosi kenikmatan yang dituturkan oleh Urogi (klon kenikmatan), dan lima tuturan mengandung emosi kesedihan yang dituturkan oleh Aizetsu (klon kesedihan).

Emosi Kemarahan

a. 積怒 ：からく、吹き飛ばしてしまう！
Karaku, hempaskan semuanya!
(*Kimetsu no Yaiba Season* 3, episode 5, 09.05-09.12)

(Ekspresi marah Sekido)

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa
Vol 6 No 2 Tahun 2024.
Online ISSN: 2988-6309

Tuturan ini terjadi ketika Sekido dan Karaku berhasil mendesak Tanjiro untuk mundur. Meskipun dalam keadaan unggul dalam pertarungan, Sekido kembali menunjukkan sifat agresif dari kemarahan, yang mana Sekido tidak merasa puas meskipun dalam posisi menang. Hal ini diperlihatkan dalam penggalan tuturanya yaitu "fukitobashiteshimau!" yang menyatakan ia belum merasa puas dan ingin langsung meluluhlantahkan semuanya.

Dalam analisis emosi kemarahan yang diwakili oleh Sekido, kita dapat melihat bahwa ekspresi kemarahan sangat konsisten dengan teori dasar Robert Plutchik. Kemarahan adalah reaksi terhadap frustrasi atau ancaman, yang muncul dalam bentuk agresi verbal dan fisik. Dalam anime, Sekido sering kali menggunakan intonasi tinggi, nada suara keras, serta gestur tubuh yang menunjukkan ketegangan otot. Hal ini sejalan dengan teori Paul Ekman tentang tanda-tanda biologis universal dari kemarahan, seperti tatapan tajam, rahang yang tegang, dan alis yang mengerut.

Selain manifestasi verbal yang jelas, penting untuk mencatat bahwa Sekido tidak pernah menunjukkan pergeseran emosi ke arah lain selama pertarungan, bahkan ketika menghadapi situasi di mana kemarahan mungkin tidak produktif. Ini bisa dikaitkan dengan konsep emosi kompleks Robert Plutchik, di mana intensitas emosi meningkat seiring dengan eskalasi situasi yang penuh stres. Penggambaran Sekido yang konsisten dengan emosi kemarahan juga relevan dengan penelitian Matsumoto (2019), yang menemukan bahwa emosi marah dalam media anime sering kali diekspresikan secara lebih berlebihan untuk menekankan dampaknya terhadap narasi.

Menurut penelitian Yamada (2021), ekspresi verbal kemarahan sering kali melibatkan kalimat pendek dan tegas, yang juga ditemukan pada karakter Sekido. Ekspresi kemarahan Sekido yang konsisten menunjukkan bahwa emosi ini sangat ditekankan untuk memperkuat narasi konflik dan menghadirkan intensitas pada karakterisasi dalam anime.

Emosi Kebahagiaan

a. 空楽　: 人生は遊びそのものだ、笑って楽しんでいこう！
Hidup hanyalah permainan, ayo tertawa dan bersenang -senang!
(*Kimetsu no Yaiba Season* 3, episode 5, 15.30-15.36)

(Ekspresi bahagia Karaku sepanjang pertarungan)

Tuturan ini terjadi ketika Tanjiro dan teman-temannya berhasil mendesak Karaku. Meskipun berada dalam situasi yang tidak menguntungkan, Karaku tetap menunjukkan ekspresi bahagia, seperti yang diungkapkannya dengan "*waratte tanoshindeikou!*" Hal ini mencerminkan konsistensinya dalam menampilkan kebahagiaan. Sebagai klon yang mewakili emosi kebahagiaan, Karaku sering mengekspresikan wajah cerah, senyuman lebar, dan intonasi suara ceria, sejalan dengan teori Paul Ekman yang menyatakan bahwa kebahagiaan ditunjukkan melalui senyuman dan gerakan tubuh santai.

Kebahagiaan Karaku tidak terbatas pada situasi positif; bahkan dalam keadaan berbahaya, ia tetap menunjukkan kegembiraan, yang bisa dianggap sebagai bentuk kepuasan yang lebih

kompleks. Menurut Robert Plutchik, emosi dasar dapat berkembang menjadi emosi yang lebih kompleks. Penelitian oleh Kobayashi dan Suzuki (2022) menemukan bahwa karakter yang mengekspresikan kebahagiaan sering menggunakan kalimat panjang dengan nada melodius, sesuai dengan gaya bicara Karaku. Ekspresi bahagianya juga berfungsi untuk meredakan ketegangan dalam alur cerita, menekankan peran penting ekspresi emosional dalam narasi anime, sebagaimana diungkapkan oleh Tanaka dan Shibata (2020).

Emosi Kenikmatan

a. 虚楽　：もっと高く、もっと速く、この空を支配しよう！
lebih tinggi, lebih cepat, ayo mendominasi langit!
(Kimetsu no Yaiba Season 3, episode 5, 14.25-14.31)

(Ekspresi kenikmatan yang diperlihatkan oleh Urogi)

Tuturan ini terjadi ketika Tanjiro Kamado berhasil menghunuskan pedangnya ke tubuh Urogi. Meskipun terluka, Urogi tetap menunjukkan ekspresi kenikmatan, mengungkapkan perasaannya sambil terbang. Ini menunjukkan bahwa emosi yang diwakilinya tetap pada jalur kenikmatan, terlepas dari situasi yang dihadapi. Berbeda dengan kebahagiaan Karaku, Urogi memperoleh kepuasan dari pertarungan, mengekspresikan kenikmatan secara fisikal melalui tawa keras dan gerakan tubuh yang energik. Kenikmatan ini mencerminkan emosi yang lebih intens, sejalan dengan teori Robert Plutchik tentang spektrum emosi.
Kenikmatan yang dirasakan Urogi dapat diinterpretasikan sebagai bentuk sadis, menunjukkan sisi gelap dari kebahagiaan. Ia tidak hanya merasa puas, tetapi juga menikmati tindakan yang menyakiti musuh. Menurut teori emosi kompleks Plutchik, kenikmatan ini muncul dari kombinasi kebahagiaan dan antisipasi, terlihat dalam bagaimana Urogi menikmati ketidakpastian hasil pertarungan. Paul Ekman (1992) menyatakan bahwa ekspresi kenikmatan sering sulit diidentifikasi, namun dalam anime, emosi ini ditonjolkan melalui gerakan tubuh dinamis, seperti yang ditunjukkan oleh penelitian Tanaka dan Shibata (2020), yang menggarisbawahi fungsi emosi ini dalam menciptakan ketegangan naratif.

Emosi Kesedihan

a. 哀絶　：この終わりのない悲しみは、いつ終わるのだろう…
kapan kesedihan yang tiada akhir ini selesai…
(*Kimetsu no Yaiba Season* 3, episode 6, 17.35-17.42)

Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa
Vol 6 No 2 Tahun 2024.
Online ISSN: 2988-6309

(Ekspresi kesedihan yang diperlihatkan Aizetsu sesaat setelah menusuk Genya Shinasugawa)

Tuturan ini terjadi ketika Aizetsu menusuk tubuh Genya Shinasugawa dengan tombaknya. Dalam adegan ini situasi Aizetsu diuntungkan karena berhasil melukai lawanya. Namun Aizetsu sama sekali tidak mengekspresikan emosi lain selain kesedihan yang dapat dilihat dalam tuturanya yaitu "*bokutachi wa kurushimi kara nogarerarenai.".* Tuturan tersebut diucapkan langsung kehadapan Genya Shinasugawa yang sedang kesakitan karena tertusuk tombak Aizetsu dengan nada yang lembut dan sedih. Tuturan tersebut menunjukkan rasa kesedihan yang mendalam terhadap Genya Shinasugawa yang sedang kesakitan. Aizetsu mengungkapkan perasaan tidak ada jalan keluar dari penderitaan, yang merupakan salah satu aspek dari kesedihan dalam teori Robert Plutchik.

Aizetsu menghadirkan kompleksitas emosi dalam bentuk kesedihan yang mendalam. Robert Plutchik menyebut kesedihan sebagai emosi dasar yang dipicu oleh kehilangan atau kegagalan, dan dalam hal ini, kesedihan Aizetsu dapat dipahami sebagai reaksi terhadap perasaan tidak berdaya atau ketidakmampuan untuk mengubah nasibnya. Kesedihan yang konsisten ini juga mencerminkan penelitian Yamada (2021) yang menyatakan bahwa emosi sedih sering kali digunakan untuk menciptakan hubungan empati antara karakter dan penonton.

Dalam studi Matsumoto (2019), ekspresi kesedihan dalam anime sering kali berfungsi sebagai alat naratif untuk menggambarkan kelemahan atau kerentanan karakter. Aizetsu konsisten menampilkan kesedihan yang hampir tidak pernah berubah, bahkan ketika situasi memerlukan respons yang lebih aktif seperti melawan musuh. Hal ini menunjukkan bahwa kesedihan bisa menjadi emosi yang dominan dan berfungsi sebagai kekuatan pendorong dalam narasi karakter.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan metode analisis isi dari Krippendorff (2004), ditemukan bahwa klon-klon Hantengu secara konsisten mengekspresikan emosi yang mereka wakili melalui dialog dan ekspresi fisik, sejalan dengan teori klasifikasi emosi Robert Plutchik (1980) dan teori ekspresi emosi Paul Ekman (1992). Klon Sekido, yang mewakili kemarahan, menunjukkan reaksi emosional yang selaras dengan frustrasi, tanpa pergeseran emosi lain. Klon Karaku, mewakili kebahagiaan, konsisten dalam mengekspresikan rasa senang tanpa tanda emosi lain. Klon Urogi, yang diasosiasikan dengan kenikmatan, merespons situasi dengan emosi intens yang tidak berubah. Klon Aizetsu, mewakili kesedihan, secara konsisten menampilkan keputusasaan dan rasa tidak berdaya. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa emosi yang diekspresikan oleh klon-klon Hantengu tetap stabil dan konsisten, mendukung teori Plutchik dan Ekman tentang emosi dasar dan ekspresi universal.

DAFTAR PUSTAKA

Anggito, A. and Setiawan, J., 2018. Metodologi Penelitian Kualitatif. Sukabumi: CV Jejak.

Paul Ekman, P., 1992. An Argument for Basic Emotions. Cognition & Emotion, 6(3-4), pp.169-200.

James, W. (1884). What is an Emotion? Mind, 9(34), 188–205.

Kobayashi, M. and Suzuki, T., 2022. The impact of emotion on language choice in anime dialogues. Asian Journal of Linguistic Research, 8(3), pp.34-51.

Matsumoto, K., 2019. Emotion classification in language: Insights from anime dialogues. Journal of Psycholinguistic Studies, 9(4), pp.102-118.

Robert Plutchik, R. (1980). Emotion: A Psychoevolutionary Theory. Harper & Row.

Pinker, S. (1994). The Language Instinct. New York: William Morrow and Company.

Sudaryanto, 1993. Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

Tanaka, H. and Shibata, R., 2020. Speech and emotion in anime: A linguistic analysis. Journal of Language and Emotion, 11(2), pp.76-93.

Yamada, N., 2021. Applying Paul Ekman's basic emotions in verbal communication analysis. Journal of Fictional Studies, 14(1), pp.45-63