

**DEIKSIS DALAM ANIME *TONARI NO KAIBUTSUKUN*  
KARYA ROBICO**

**SKRIPSI**

**OLEH  
ELFIRA HABSARI  
NIM 105110200111079**



**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
2015**

**DEIKSIS DALAM ANIME *TONARI NO KAIBUTSUKUN*  
KARYA ROBICO**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Brawijaya  
untuk memenuhi salah satu persyaratan  
dalam memperoleh gelar *Sarjana Sastra***

**OLEH  
ELFIRA HABSARI  
NIM 105110200111079**

**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
2015**

## 要旨

ハブサリ・エルフィラ．2014．ロビコのアニメ「隣の怪物君」における直示．ブラウイジャヤ大学日本文学科．

指導教官：(I) イスマトゥル・ハサナー (II) イスミ・プリハンダリ

キーワード：直示、アニメ

人間は社会の人物として、他人やグループの間でコミュニケーションをする。コミュニケーションのために、言語を使用する。言語を研究する学問は言語学で、その一つは語用論である。本研究は直示について研究する。この本研究では、2つの問題について研究する。それは、(1) アニメ「隣の怪物君」において、どんな直示があるか (2) アニメ「隣の怪物君」において、どんな直示の使用法があるか、である。

本研究は、定性的な記述方法を使用した。分析の対象となったデータは、アニメ「隣の怪物君」のロビコである。データから 325 の直示を見つけた。

本研究の結果として、このアニメの中に現れた直示は人称直示が 119 あり、空間直示が 60 あり、時間直示が 51 あり、談話直示が 52 あり、そして社会的直示 43 があった。人称直示は話し手と聞き手と事件に関与していない人が、話であると言われていた照応として使用される。空間直示は場所と条件と方向と話し手を指定する物で照応として使用される。時間の直示は過去に発生した時刻し、現在し、そして将来を照応として使用される。談話直示は前と後に談話の中で照応として使用される。社会的直示は立て関係とか横関係について話し手と聞き手を照応として使用される。また本研究は、照応にかける直示を説明する。183 の直示は話されたことと物を直接照応、142 の直示種類は 29 の外的照応、78 の前方照応、35 の後方照応。

筆者は次の研究のために他の直示を研究することができると思う、いろいろな研究結果ができるように、ほかの対象を研究したほうがいいと思う。例えば、新聞や小説や日本のニュースなどがある。

## ABSTRAK

Habsari, Elfira. 2014. Deiksis Dalam Anime *Tonari No Kaibutsukun Karya Robico*. Program Studi Sastra Jepang, Universitas Brawijaya.

Pembimbing: (I) Ismatul Khasanah (II) Ismi Prihandari

Kata Kunci : deiksis, anime

Manusia merupakan makhluk sosial yang saling berkomunikasi antar individu maupun kelompok. Dalam berkomunikasi manusia menggunakan bahasa sebagai alat berkomunikasi. Ilmu yang mempelajari bahasa disebut linguistik, salah satu cabang linguistik adalah pragmatik. Dalam penelitian ini, penulis mengambil obyek kajian pragmatik yaitu deiksis. Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu, (1) Apa saja jenis deiksis yang digunakan dalam anime *Tonari no Kaibutsukun* karya Robico, (2) Bagaimana Bagaimana acuan deiksis persona, deiksis ruang, deiksis waktu, deiksis wacana dan deiksis sosial berdasarkan referensi dalam anime *Tonari no Kaibutsukun* karya Robico?

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan adalah deiksis yang terdapat dalam anime *Tonari No Kaibutsukun Karya Robico*. Adapun teknik yang digunakan adalah teknik simak. Data yang ditemukan sebanyak 325 deiksis.

Berdasarkan hasil penelitian, deiksis yang ditemukan adalah 119 deiksis persona, 60 deiksis ruang, 51 deiksis waktu, 52 deiksis wacana dan 43 deiksis sosial. Deiksis persona digunakan sebagai rujukan terhadap penutur, lawan tutur, dan orang yang tidak terlibat dalam peristiwa tutur tetapi menjadi bahan pembicaraan. Deiksis ruang digunakan sebagai rujukan terhadap tempat, keadaan, arah dan sesuatu yang ditunjuk penutur. Deiksis waktu digunakan sebagai rujukan terhadap waktu yang terjadi di masa lampau, masa sekarang dan masa mendatang. Deiksis wacana digunakan sebagai rujukan pada wacana sebelum dan sesudahnya. Deiksis sosial digunakan sebagai rujukan terhadap hubungan vertikal dan hubungan horizontal antara penutur dan lawan tutur. Penelitian ini juga mengungkap rujukan dari jenis-jenis deiksis yang mana rujukan tersebut 183 mengacu langsung pada objek atau hal yang dibicarakan dan 142 sisanya memiliki referensi yang termasuk dalam 29 referensi eksofora, 78 referensi anafora dan 35 referensi katafora.

Penulis berharap agar penelitian selanjutnya mengenai deiksis lebih variatif, dapat menggunakan sumber penelitian lain, seperti surat kabar, novel atau siaran berita dalam bahasa Jepang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina. 1995. *Pragmatik dalam Pengajaran Bahasa Indonesia*. Padang: IKIP Padang.
- Brown, Gillian, dan Yule, George. 1996. *Analisis Wacana*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Chie, Nakane. 1998. *Japanese Society*. London: University of California Press. Ltd.
- Chintia Sera, Deassa. 2014. *Deiksis Waktu Dalam Drama Cleopatra na Onnatachi Karya Ooishi Shizuka*. Skripsi, tidak diterbitkan. Malang. Universitas Brawijaya.
- Corporation, 3A. 2008. *Minnano Nihongo Shokyuu I* . Surabaya: International Mutual Activity Foundation (IMAF) Press.
- Cumming, Louise. 2007. *Pragmatik Sebuah Prespektif Multidisipliner*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endah, Alvian. 2012. *A Study of Deixis Used by The Main Character in The Movie Entitled Harry Potter and The Deathly hollows Part II*. Skripsi, tidak diterbitkan. Malang. Universitas Brawijaya.
- F.X. Nadar. 2013. *Pragmatik dan Penelitian Pragmatik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Istiqomah. 2008. *Referensi Deiksis Ruang dalam Komik Conan Volume 1 dan 16 (Sebuah Kajian Analisis Wacana)*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya. Uneversitas Negeri Surabaya.
- Koizumi, Tamotsu. 1993. *Nihongo Kyoshi no Tameno Gengo Gaku Nyumon*. Tokyo: Daishuukanshoten.
- \_\_\_\_\_. 2001. *Nyuumon Goyouron Kenkyuu*. Japan: Kabushiki KaishaKenkyuusha.
- Levinson, Stephen C. 1983. *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lubis, Hamid Hasan. 2011. *Analisis Wacana Pragmatik edisi Revisi*. Bandung: Angkasa.
- Mahsun. 2005. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Matsuura, Kenji. 1994. *Kamus Bahasa Jepang – Indonesia*. Kyoto: Kyoto University Press.
- Okky Fathony, Afan. 2013. *Pelesapan Deiksis Bahasa Jepang Dalam Film Okuribito Karya Yojiro Takita*. Skripsi, tidak diterbitkan. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya.
- Purwo, Bambang Kaswanti. 1983. *Deiksis dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- PWJ, Nababan. 1984. *Sosiolinguistik: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Gramedia.
- Sumarsono. 2008. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tim, 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Yule, George. 2006. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

#### **Rujukan dari internet**

- Tonari no Kaibutsukun, Anime 2012. Diakses pada tanggal 20 Mei 2014. <http://kitsunekko.net/subtitle/japanese/>
- Tonari no Kaibutsukun (Tanpa Tahun). Diakses pada tanggal 24 April 2014 dari [en.wikipedia.org/wiki/My\\_Little\\_Monster](http://en.wikipedia.org/wiki/My_Little_Monster)
- Anime (Tanpa Tahun). Diakses pada tanggal 28 April 2014 dari [id.wikipedia.org/wiki/Anime](http://id.wikipedia.org/wiki/Anime)