

**DEIKSIS WACANA
DALAM ANIME BARAKAMON EPISODE 1 – 5
KARYA SUTRADARA MASAKI TACHIBANA**

SKRIPSI

**OLEH
GALUH WIDYA UTAMI
NIM 125110200111004**



**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2016**

**DEIKSIS WACANA
DALAM ANIME BARAKAMON EPISODE 1 – 5
KARYA SUTRADARA MASAKI TACHIBANA**

SKRIPSI

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

**OLEH
GALUH WIDYA UTAMI
NIM 125110200111004**

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

2016

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya,

Nama : Galuh Widya Utami

NIM : 125110200111004

Program Studi : Sastra Jepang

Menyatakan bahwa,

1. Skripsi ini benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapat gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika dikemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, 22 Juli 2016



(Galuh Widya Utami)
NIM 125110200111004

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Galuh Widya Utami,
telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 22 Juli 2016

Pembimbing,



Ismi Prihandari, M.Hum.

NIP. 19680320 200801 2 005



Dengan ini menyatakan bahwa skripsi sarjana atas nama Galuh Widya Utami telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Penguji,



Agus Budi Cahyono, M.Lt.
NIP. 720811 12 11 0103

Pembimbing,



Ismi Prihandari, M.Hum.
NIP. 19680320 200801 2 005

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sastra Jepang

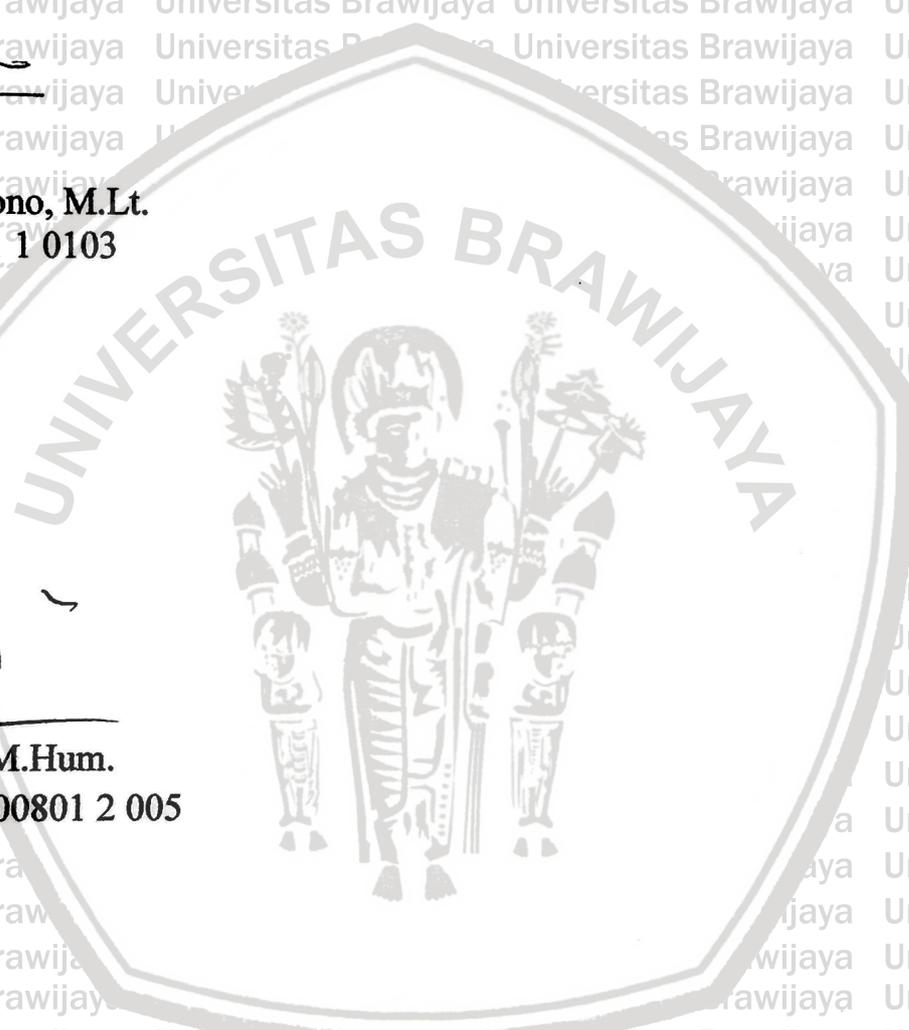


Aji Setyanto, M.Litt.
NIP. 19750725 200501 1 002

Menyetujui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra



Ismatol Khasanah, M.Ed, Ph.D.
NIP. 19750518 200501 2 001



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, serta, hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik penyusunan skripsi yang berjudul “Deiksis Wacana dalam Anime Barakamon Episode 1 – 5 Karya Sutradara Masaki Tachibana”.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada :

1. Ismi Prihandari, M.Hum selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar, tekun, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun skripsi.
2. Agus Budi Cahyono, M.Lt selaku dosen penguji dan dosen PA yang telah memberikan masukan, saran, kritik dan arahan yang sangat berharga kepada penulis.
3. Seluruh dosen Program Studi Sastra Jepang FIB Universitas Brawijaya, yang telah memberikan ilmu dan motivasinya dari awal perkuliahan sampai selesainya penulisan skripsi ini.
4. Almarhum Bapak dan Almarhumah Ibu yang selalu menyertai penulis dengan do'a dan memberi motivasi bagi penulis secara tidak langsung sehingga bisa mencapai tahap ini agar menjadi manusia yang berguna bagi orang lain dan bisa membahagiakan bapak dan ibu. Saudara-saudara sekalian yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materiil sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah dengan baik dan tepat waktu. Adikku Jalu yang juga memberikan motivasi kepada penulis agar segera menyelesaikan kuliah.
5. Teman-teman mahasiswa Program Studi Sastra Jepang khususnya anggota KBR48 (Kontrakan Bu Rini), Kholif, Sally, Rika, emak Dini, Diah,

Jambanah, Hanif, Tari, Nana dan teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih untuk empat tahun ini, telah memberikan motivasi, dukungan dan bantuan kepada penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi dan lulus bersama-sama serta membuat perjalanan kuliah selama empat tahun ini lebih bermakna.

6. Terima kasih kepada *oppa-eonnie* yang setia menemani penulis dikala jenuh dan galau saat mengerjakan skripsi.
7. Terima kasih tidak terhingga penulis ucapkan kepada Bapak SBY dan program Bidik Misi yang sudah memberikan penulis kesempatan untuk melanjutkan mimpi berkuliah di Perguruan Tinggi ternama di negeri ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu-persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan masukan yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat terutama bagi pembelajar bahasa Jepang.

Malang, 18 Juli 2016

Penulis

ABSTRAK

Utami, Galuh Widya. 2016. **Deiksis Wacana dalam Anime Barakamon Episode 1 – 5 Karya Sutradara Masaki Tachibana**. Program Studi Sastra Jepang, Universitas Brawijaya.

Pembimbing : Ismi Prihandari

Kata Kunci : deiksis, anime, referensi

Peranan bahasa dalam kehidupan manusia sangat besar, hampir semua kegiatan yang dilakukan, manusia memerlukan bahasa sebagai alat komunikasinya. Salah satu kajian ilmu yang mempelajari mengenai bahasa adalah linguistik. Dalam penelitian ini, penulis mengambil salah satu cabang kajiannya adalah pragmatik. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, (1) Bagaimana referensi yang terdapat pada deiksis wacana dalam anime Barakamon episode 1 – 5, (2) Bagaimana cara penggunaan deiksis wacana dalam anime Barakamon episode 1 – 5?

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan adalah deiksis wacana yang terdapat dalam anime Barakamon. Analisis yang digunakan adalah mengklasifikasikan referensi, cara penggunaan, tabulasi, dan analisis data.

Berdasarkan hasil penelitian, deiksis wacana yang ditemukan berjumlah 47. Setelah dianalisis berdasarkan referensinya, penulis menemukan 36 referensi anafora dan 11 referensi katafora. Sedangkan berdasarkan cara penggunaannya, 7 data digunakan secara kinesik dan 40 data digunakan secara simbolik.

Penulis berharap agar penelitian selanjutnya meneliti deiksis wacana atau deiksis yang lain berdasarkan *token reflexivity* dan memfokuskan pada salah satu tokoh saja. Kemudian menggunakan sumber data yang lain seperti *variety show*, komik, drama, dll.

要旨

ウタミ・ウイディアガルー, 2016. 橘正樹のアニメ「ばらかもん」1-5 話における談話直示について. ブラウイジャヤ大学に本文学科.

指導教官 : イスミ・プリハンタリ

キーワード: 直示、アニメ、指示詞

人間の生活において割言語の役割は多くあり、全ての活動をするのに、コミュニケーションのために、人間は言語が要る。言語を研究する一つに言語学がある。本研究は言語学の分野の語用論を研究する。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「ばらかもん」1-5話において、どのような談話直示の指示詞があるか (2) アニメ「ばらかもん」1-5話において、どんな談話直示の慣用法があるか、である。

本研究で使用する方法は質的記述である。研究対象は橘正樹のアニメ「ばらかもん」における談話直示である。本研究では指示詞、慣用法、集計、データ分析をして分類することである。

本研究の結果として、このアニメの中に現れた、47の談話直示を見つけた。分析後は36の前方照応と11の後方照応を見つけた。慣用法について、*gestural* のデータが7つ、*symbolic* のデータが40見つけた。

今後の課題として筆者はつぎの研究のために談話直示または他の直示である *token reflexivity* と一人の人物を研究することができる。また他の対象を研究することができる。例えば、バラエティショー、漫画、ドラマ、などである。

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERNYATAAN KEASLIAN | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| ABSTRAK | vii |
| ABSTRAK (BAHASA JEPANG) | viii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TRANSLITERASI | xi |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR BAGAN | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 7 |
| 1.3 Tujuan Penulisan | 7 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 7 |
| 1.5 Definisi Istilah Kunci | 8 |
| | |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| 2.1 Pragmatik | 9 |
| 2.2 Deiksis Wacana | 10 |
| 2.3 Referensi | 13 |
| 2.4 Cara Penggunaan Deiksis Wacana | 17 |
| 2.5 Penelitian Terdahulu | 20 |
| | |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| 3.1 Jenis Penelitian | 22 |
| 3.2 Sumber Data | 22 |
| 3.3 Pengumpulan Data | 23 |
| 3.4 Analisis Data | 24 |
| | |
| BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN | |
| 4.1 Temuan | 26 |
| 4.2 Pembahasan | 26 |

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 48

5.2 Saran 48

DAFTAR PUSTAKA 50

LAMPIRAN 52



DAFTAR TRANSLITERASI

| | | | | |
|----------|-----------|-----------|----------|----------|
| あ (ア) a | い (イ) i | う (ウ) u | え (エ) e | お (オ) o |
| か (カ) ka | き (キ) ki | く (ク) ku | け (ケ) ke | こ (コ) ko |
| さ (サ) sa | し (シ) shi | す (ス) su | せ (セ) se | そ (ソ) so |
| た (タ) ta | ち (チ) chi | つ (ツ) tsu | て (テ) te | と (ト) to |
| な (ナ) na | に (ニ) ni | ぬ (ヌ) nu | ね (ネ) ne | の (ノ) no |
| は (ハ) ha | ひ (ヒ) hi | ふ (フ) fu | へ (ヘ) he | ほ (ホ) ho |
| ま (マ) ma | み (ミ) mi | む (ム) mu | め (メ) me | も (モ) mo |
| ら (ラ) ra | り (リ) ri | る (ル) ru | れ (レ) re | ろ (ロ) ro |
| や (ヤ) ya | | ゆ (ユ) yu | | よ (ヨ) yo |
| わ (ワ) wa | | | | を (ヲ) wo |
| が (ガ) ga | ぎ (ギ) gi | ぐ (グ) gu | げ (ゲ) ge | ご (ゴ) go |
| ざ (ザ) za | じ (ジ) ji | ず (ズ) zu | ぜ (ゼ) ze | ぞ (ゾ) zo |
| だ (ダ) da | ぢ (ヂ) ji | づ (ヅ) zu | で (デ) de | ど (ド) do |
| ば (バ) ba | び (ビ) bi | ぶ (ブ) bu | べ (ベ) be | ぼ (ボ) bo |
| ぱ (パ) pa | ぴ (ピ) pi | ぷ (プ) pu | ぺ (ペ) pe | ぽ (ポ) po |

| | | |
|-------------|-------------|-------------|
| きゃ (キヤ) kya | きゅ (キユ) kyu | きょ (キョ) kyo |
| しゃ (シヤ) sha | しゅ (シュ) shu | しよ (シヨ) sho |
| ちゃ (チャ) cha | ちゅ (チュ) chu | ちよ (チヨ) cho |
| にゃ (ニヤ) nya | にゅ (ニユ) nyu | にょ (ニョ) nyo |
| ひゃ (ヒヤ) hya | ひゅ (ヒユ) hyu | ひょ (ヒヨ) hyo |
| みゃ (ミヤ) mya | みゅ (ミユ) myu | みょ (ミョ) myo |
| りゃ (リヤ) rya | りゅ (リュ) ryu | りょ (リョ) ryo |
| ぎゃ (ギヤ) gya | ぎゅ (ギユ) gyu | ぎょ (ギョ) gyo |
| じゃ (ジャ) ja | じゅ (ジュ) ju | じょ (ジョ) jo |
| びゃ (ビヤ) bya | びゅ (ビユ) byu | びょ (ビョ) byo |
| ぴゃ (ピヤ) pya | ぴゅ (ピユ) pyu | ぴょ (ピョ) pyo |

ん (ン) n atau 'n jika diikuti oleh vokal atau semi vokal
 つ (ツ) menggandakan konsonan berikutnya, misal: pp / tt / kk / ss
 Contohnya いっぱい (*ippai*), ベッド (*beddo*)

| | |
|---------|---|
| あ (ア) a | penanda bunyi panjang. Contohnya じゃあ (<i>jaa</i>) |
| い (イ) i | penanda bunyi panjang. Contohnya おにいちゃん (<i>oniichan</i>) |
| う (ウ) u | (baca o) penanda bunyi panjang. Contohnya おとうと (<i>otouto</i>) |
| え (エ) e | penanda bunyi panjang. Contohnya おねえさん (<i>oneesan</i>) |
| お (オ) o | penanda bunyi panjang pada kata tertentu. Contohnya おおい (<i>ooi</i>) |
| ー | Penanda bunyi panjang pada bahasa asing. Contohnya ケーキ (<i>keeki</i>) |
| は | (ha) sebagai partikel dibaca (wa) |
| を | (wo) sebagai partikel dibaca (o) |
| へ | (he) sebagai partikel dibaca (e) |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|---------|
| Tabel | Halaman |
| 4.1 Hasil Analisis Referensi dan Cara Penggunaan Deiksis Wacana..... | 47 |



DAFTAR BAGAN

Bagan

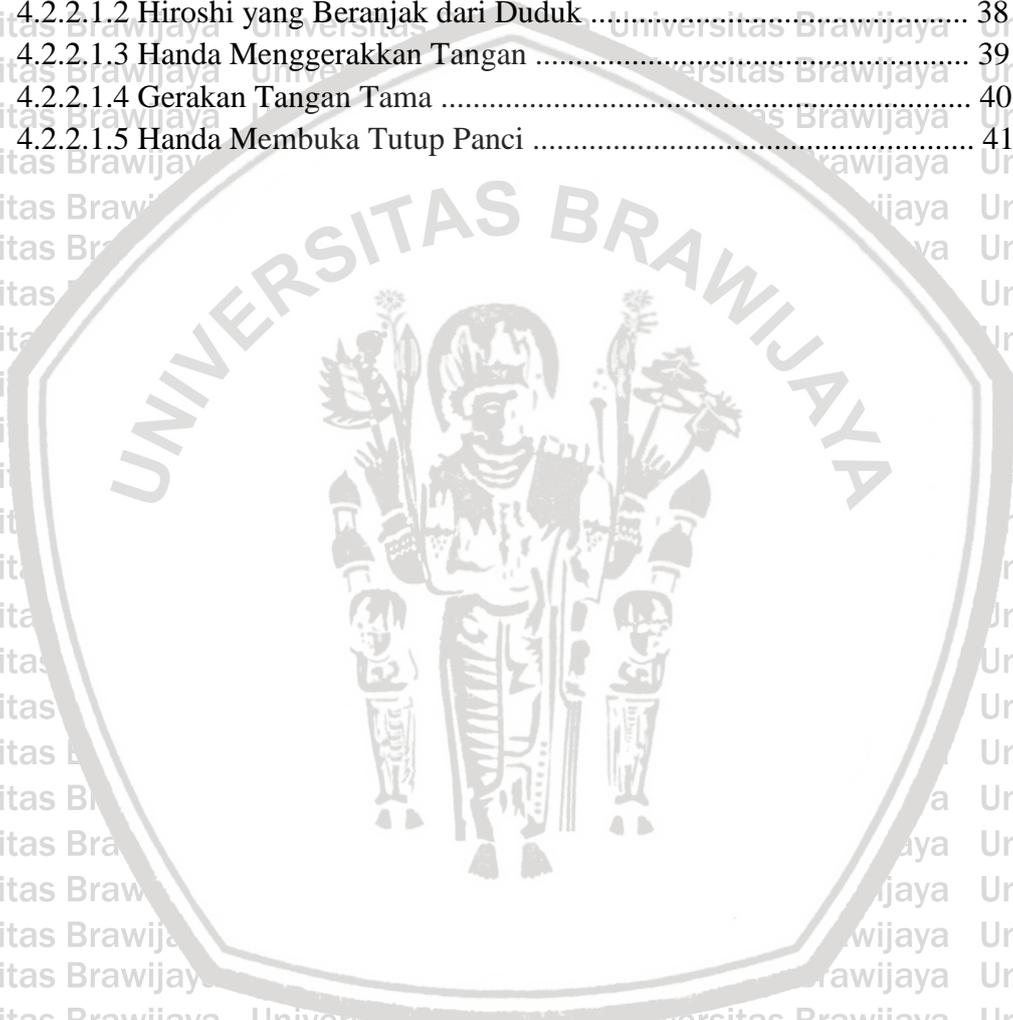
Halaman

1. Pembagian Referensi Menurut Koizumi 14



DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|---------|
| 1.1 Handa Membuka Tutup Panci | 5 |
| 2.4.1.1 Menunjuk Posisi Naru Berada | 18 |
| 4.2.2.1.1 Handa Melihat Langit yang Berawan | 36 |
| 4.2.2.1.2 Hiroshi yang Beranjak dari Duduk | 38 |
| 4.2.2.1.3 Handa Menggerakkan Tangan | 39 |
| 4.2.2.1.4 Gerakan Tangan Tama | 40 |
| 4.2.2.1.5 Handa Membuka Tutup Panci | 41 |



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

| | |
|--|----|
| 1. Sinopsis <i>Anime</i> Barakamon | 52 |
| 2. Tabel Data Temuan | 55 |
| 3. <i>Curriculum Vitae</i> | 64 |
| 4. Berita Acara Bimbingan Skripsi | 65 |



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peranan bahasa dalam kehidupan manusia sangat besar, hampir semua kegiatan yang dilakukan, manusia memerlukan bahasa sebagai alat komunikasinya. Komunikasi yang baik adalah komunikasi yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak, yaitu penutur dan lawan tutur. Oleh karena itu penutur dan lawan tutur harus mampu menafsirkan makna yang ada di dalam bahasa yang dipakai, supaya lawan bicara dapat mengerti makna yang ingin disampaikan. Berbagai aktivitas dapat dilakukan dengan menggunakan bahasa, seperti yang diungkapkan Leech (1983, hal. 14) bahwa pragmatik berhubungan dengan tindakan lisan atau perbuatan yang berlangsung dalam berbagai situasi tertentu.

Dalam ilmu linguistik terdapat berbagai cabang kajian ilmu yang dipelajari yaitu, morfologi, fonologi, sintaksis, semantik, pragmatik, dll. Salah satu cabang kajian ilmu yang dibahas oleh penulis yaitu bidang pragmatik. Dalam bahasa Jepang, pragmatik disebut dengan 語用論(*goyouron*). Pragmatik adalah cabang ilmu bahasa yang mempelajari struktur bahasa secara eksternal, yaitu bagaimana satuan kebahasaan itu digunakan di dalam komunikasi. Menurut Yule (2006, hal.

3) pragmatik melibatkan penafsiran mengenai apa yang dimaksudkan orang di dalam suatu konteks khusus, serta bagaimana konteks tersebut berpengaruh terhadap yang dikatakan. Di samping itu, dalam pragmatik juga dilakukan kajian

mengenai praanggapan, implikatur, tindak bahasa, aspek-aspek struktur wacana, dan deiksis (Samsuri, 1988, dikutip dalam Putrayasa 2014, hal. 214).

Deiksis berasal dari kata Yunani *deiktikos* yang berarti 'penunjukan secara langsung'. Dalam KBBI, deiksis diartikan hal atau fungsi menunjuk sesuatu di luar bahasa: kata yang mengacu pada persona, waktu, dan tempat suatu tuturan.

Deiksis merupakan istilah teknis untuk salah satu hal yang paling mendasar yang kita lakukan dengan ucapan-ucapan, seperti yang diungkapkan Yule (1996, hal. 1) deiksis digunakan untuk mengetahui siapa penutur dan mitra tuturnya atau apa yang dimaksud dalam tuturan tersebut, dan kapan waktu tuturan tersebut terjadi, hal ini disebut juga dengan konteks kalimat. Dengan kata lain deiksis juga terikat dengan konteks untuk menentukan arah rujukannya, serta digunakan untuk mengetahui arah rujukan yang dituturkan oleh penutur.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan deiksis merupakan bagian dari bahasa yang selalu hadir baik dalam komunikasi sehari-hari maupun dalam suatu teks atau bacaan. Sebuah kata dikatakan bersifat deiktis apabila referennya berpindah-pindah atau berganti-ganti, tergantung pada saat dan tempat dituturkannya kata tersebut. Jadi, deiksis merupakan kata-kata yang tidak memiliki referen yang tetap.

Perhatikan contoh berikut ini:

A : Besok *saya* akan pergi ke Bali. Kalau kamu?

B : *Saya* santai di rumah.

Kata 'saya' pada percakapan di atas adalah kata ganti dari dua orang. Kata pertama adalah kata ganti dari A, sedangkan yang kedua adalah kata ganti B. Dari

contoh di atas, kata ‘saya’ memiliki referen yang berpindah-pindah sesuai dengan konteks pembicaraan dan situasinya.

Menurut Koizumi (1993, hal. 284) deiksis terbagi menjadi 5 jenis yaitu, deiksis persona 人称直示 (*ninshouchokuji*), deiksis waktu 時間直示 (*jikanchokuji*), deiksis ruang 空間直示 (*kuukanchokuji*), deiksis wacana 談話直示 (*danwachokuji*), dan deiksis sosial 社会的直示 (*shakaitekichokuji*). Penulis akan memfokuskan penelitian ini pada deiksis wacana.

Deiksis wacana adalah salah satu deiksis yang merujuk pada bagian-bagian tertentu dalam wacana yang telah diberikan atau sedang dikembangkan. Menurut Levinson (1983, hal. 85) deiksis wacana mengacu pada beberapa maupun seluruh bagian ungkapan maupun ungkapan itu sendiri. Deiksis wacana mencakup anafora dan katafora.

Dalam penelitian ini, penulis meneliti deiksis wacana yang terdapat pada percakapan tokoh dalam *anime* Barakamon episode 1 – 5 beserta referensi dan cara penggunaan deiksis wacana. Selain itu, alasan penulis mengambil tema penelitian mengenai deiksis wacana adalah pada hasil penelitian sebelumnya deiksis wacana hanya berdasarkan referensinya saja.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teks percakapan yang ada di dalam *anime* Barakamon. Barakamon adalah serial *manga* Jepang yang dikarang dan diilustrasikan oleh Satsuki Yoshino. *Manga* tersebut dikeluarkan pada Februari 2009 oleh Square Enix *Gangan Online*, sedangkan *animenya* rilis pada 6 Juli 2014. *anime* Jepang berjudul Barakamon dirilis pada tahun 2014 berjumlah 12 episode. Barakamon adalah serial *manga* Jepang yang dikarang dan

diilustrasikan oleh Satsuki Yoshino. *Manga* tersebut dikeluarkan pada Februari 2009 oleh Square Enix. *Gangan Online*, sedangkan *animenya* rilis pada 6 Juli 2014 dan berakhir pada 28 September 2014. *Anime* ini menceritakan Seishu Handa adalah seorang kaligrafer profesional yang masih berusia muda. Saat seorang kurator yang berusia lebih daripada dia mengkritik kaligrafinya pada suatu perlombaan, dan menyebut kaligrafinya sangat tidak orisinil (seperti *copybook*), maka marahlah Handa, dan iapun memukul kurator tersebut. Supaya dia bisa bangkit dari segala kesalahannya, ayahnya mengirim dia ke pulau Gotou yang letaknya di sebelah barat pesisir Kyuushuu, untuk menenangkan hati dan pikirannya dan berbagai macam interaksinya dengan para penduduk asli pulau tersebut yang membuat hidupnya berwarna.

Dalam penelitian ini penulis akan meneliti tentang referensi dan cara penggunaan deiksis wacana yang terdapat pada deiksis wacana dalam *anime* Barakamon episode 1 – 5 ini. Alasan penulis memilih percakapan dalam *anime* Barakamon sebagai sumber data karena dalam *anime* tersebut banyak ditemukan tuturan yang mengandung deiksis yang diteliti oleh penulis.

Berikut adalah salah satu contoh referensi dan cara penggunaan deiksis wacana secara kinesik dan simbolik yang ditemukan dalam *anime* Barakamon.

Contoh referensi katafora dan cara penggunaan deiksis wacana secara kinesik :



Gambar 1.1 Handa Membuka Tutup Panci

Handa bersama dengan anak-anak yang lain pulang bersama setelah mengikuti perebutan mochi. Saat tiba di rumah, mereka melihat panci di dekat pintu rumah Handa.

半田 : 何だこれ。善哉だ。

Handa : *Nanda kore? Zenzai da.*

“Apa ini? Sup kacang merah.”

美和 : ああ、ぱんちじゃんね。

Miwa : *Aa, Panchi janne.*

“Oh, itu Panchi.”

(B03/00:19:55→00:19:59)

Dari contoh tuturan di atas, kata *kore* merupakan wujud dari penanda referensi endofora bersifat katafora. Wujud penanda referensi *kore* mengacu pada *zenzai* yang terletak di belakang atau setelahnya. Berdasarkan cara penggunaannya, terdapat deiksis wacana yang digunakan secara kinesik yaitu pada kata *kore* (ini). Saat penunjukan diikuti dengan gerak-gerik dari penutur yaitu Handa yang mengangkat tutup panci. Oleh karena itu berdasarkan penjelasan tersebut merupakan deiksis wacana katafora yang digunakan secara kinesik.

Contoh referensi katafora dan cara penggunaan deiksis wacana secara simbolik :

Miwa memuji Naru yang sudah bisa membaca huruf *katakana* dan memberinya susu sebagai hadiah dan memintanya menunjukkan pada semua orang.

美和 : 皆にもそん字が読めるようになったち教ゆつとぞ。

Miwa : *Minna nimo son ji ga yomeru youninattacchi oshiyuttozo.*

: “Tunjukkan pada semua orang bahwa kau bisa membacanya.”

タマ : 子供の成長って早いね。そんなに勉強熱心のほうじゃないと思つてたけど。急にどうしたんだろうね。

Tama : *Kodomo no seichoutte hayaine. Sonna ni benkyou nesshin no houjanai to omottetakedo. Kyuu ni doushitandaroune.*

: “Anak-anak tumbuh begitu cepat ya? Aku tidak pernah mengira dia bisa belajar hal seperti itu. Aku penasaran apa yang terjadi.”

(B03/00:01:10→00:01:21)

Dari contoh tuturan di atas, kata *kore* merupakan wujud dari penanda referensi endofora bersifat anafora. Wujud penanda referensi *sonna* mengacu pada *Minna nimo son ji ga yomeru youninattacchi oshiyuttozo* yang terletak di depan atau yang sudah dituturkan setelahnya. Berdasarkan cara penggunaannya, terdapat deiksis wacana yang digunakan secara simbolik yaitu pada kata *sonna*. Saat penunjukan tidak diikuti dengan gerak-gerik dari penutur. Oleh karena itu berdasarkan penjelasan tersebut merupakan deiksis wacana anafora yang digunakan secara simbolik.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang di atas adalah :

1. Bagaimana referensi yang terdapat pada deiksis wacana dalam *anime* Barakamon episode 1 – 5?
2. Bagaimana cara penggunaan deiksis wacana dalam *anime* Barakamon episode 1 – 5?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan referensi yang ada pada deiksis wacana dalam *anime* Barakamon episode 1 – 5.
2. Untuk mendeskripsikan cara penggunaan deiksis wacana dalam *anime* Barakamon episode 1 – 5.

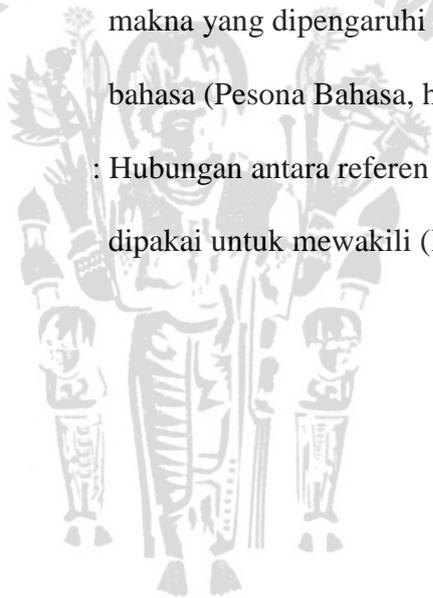
1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Mendapatkan pemahaman mengenai deiksis wacana bahasa Jepang dalam *anime* Barakamon.
2. Dapat membantu mahasiswa Sastra Jepang dalam menganalisis deiksis wacana.
3. Dapat menambah pengetahuan pembaca khususnya pembelajar linguistik tentang deiksis wacana.

1.5 Definisi Istilah Kunci

1. Deiksis : Bentuk bahasa baik berupa kata maupun lainnya yang berfungsi sebagai penunjuk hal atau fungsi tertentu di luar bahasa (Putrayasa, hal. 38).
2. Deiksis wacana : Rujukan pada bagian-bagian tertentu dalam wacana yang telah diberikan atau sedang dikembangkan (Cahyono, hal. 218).
3. Pragmatik : Salah satu cabang ilmu linguistik yang mengkaji makna yang dipengaruhi oleh hal-hal di luar bahasa (Pesona Bahasa, hal. 104).
4. Referensi : Hubungan antara referen dan lambang yang dipakai untuk mewakili (KBBI *offline*).



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pragmatik

Yule (2006, hal. 3) mendefinisikan pragmatik sebagai studi tentang makna ujaran penutur, makna kontekstual, makna yang dikomunikasikan melebihi ujaran yang diucapkan, dan pengekspresian dari hubungan jarak. Sedangkan Wijana (1996, hal. 1) berpendapat bahwa pragmatik adalah cabang ilmu bahasa yang mempelajari struktur bahasa secara eksternal. Kridalaksana (2008, hal. 198) menyatakan bahwa pragmatik adalah ilmu yang menyelidiki petuturan, konteks, dan makna.

Dalam bahasa Jepang, pragmatik disebut *goyouron*. Pengertian *goyouron* menurut Hayashi (dikutip dalam Paramita 2011, hal. 18)

言語とそれが使われる場面、状況との関連を理論的に扱うのが語用論と言える。

Gengo to sore ga tsukawa reru bamen, joukyou to no kanren o rironteki ni atsukau no ga goyouron to ieru.

Yang disebut dengan pragmatik adalah ilmu yang mengurus secara teoritis hubungan bahasa dengan adegan atau situasi yang digunakan oleh bahasa tersebut.

Dari berbagai pendapat mengenai pragmatik tersebut dapat disimpulkan bahwa pragmatik adalah ilmu yang mengkaji makna ujaran dari sebuah tuturan. Tentu saja hal tersebut tidak terlepas dari konteksnya. Konteks erat kaitannya dengan kajian pragmatik karena pragmatik yang sifatnya terikat dengan konteks.

Dalam pragmatik juga dilakukan kajian mengenai praanggapan, implikatur, tindak

bahasa, aspek-aspek struktur wacana, dan deiksis. Dalam penelitian ini, penulis mengambil objek kajian pragmatik yaitu mengenai deiksis wacana.

2.2 Deiksis Wacana

Seorang penutur yang berbicara dengan lawan tuturnya seringkali menggunakan kata-kata yang menunjuk baik pada orang, waktu maupun tempat.

Kata-kata tersebut umumnya biasa disebut deiksis, memiliki fungsi untuk menunjukkan sesuatu.

Deiksis merupakan istilah teknis untuk salah satu hal yang paling mendasar yang kita lakukan dengan ucapan-ucapan, seperti yang diungkapkan Yule (2006, hal. 13) deiksis digunakan untuk mengetahui siapa penutur dan mitra tuturnya atau apa yang dimaksud dalam tuturan tersebut, dan kapan waktu tuturan tersebut terjadi, sehingga keberhasilan dari interaksi antara penutur dan lawan tutur akan bergantung pada pemahaman deiksis yang digunakan oleh penutur.

Menurut Kaswanti Purwo (1984, dikutip dalam Putrayasa 2014, hal. 37) sebuah kata agar dapat dikatakan bersifat deiksis apabila referennya berpindah-pindah atau berganti-ganti, tergantung pada siapa yang berbicara dan tergantung pada saat dan tempat dituturkannya kata tersebut. Didukung dengan pendapat Wijana (1996), deiksis merupakan kata-kata yang memiliki referen yang berubah-ubah atau berpindah-pindah.

Dalam bahasa Jepang, deiksis disebut dengan 直示 (*chokuji*). Koizumi (1993, hal. 283) menyatakan bahwa *chokuji* berarti penunjukan melalui bahasa. Informasi kontekstual secara leksikal maupun gramatikal yang menunjuk pada hal tertentu baik benda, tempat atau waktu itulah yang disebut dengan deiksis.

Dari definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa deiksis mengacu pada referen yang berpindah-pindah atau berganti-ganti tergantung pada siapa yang berbicara atau pada saat dan tempat dituturkannya kata tersebut. Dengan kata lain, deiksis merupakan kata-kata yang tidak memiliki referen yang tetap.

Berdasarkan klasifikasi deiksis menurut Koizumi (1993, hal. 284) membagi deiksis menjadi lima macam yaitu deiksis persona 人証直示 (*ninshouchokuji*), deiksis waktu 時間直示 (*jikanchokuji*), deiksis ruang 空間直示 (*kuukanchokuji*), deiksis sosial 社会的直示 (*shakaitekichokuji*), dan deiksis wacana 談話直示 (*danwachokuji*).

Menurut Levinson (1983, hal. 85) deiksis wacana adalah ekspresi dari penggunaan suatu tuturan yang mengacu pada bagian dari wacana dan mengandung tuturan tersebut (termasuk tuturan itu sendiri). Sedangkan menurut Agustina (1995, hal. 47) deiksis wacana adalah rujukan kepada bagian-bagian tertentu dalam wacana yang telah diberikan atau yang sedang dikembangkan. Sehingga dapat dikatakan deiksis wacana berhubungan dengan penggunaan ungkapan di dalam suatu ujaran untuk mengacu kepada suatu bagian wacana yang mengandung ujaran itu sendiri. Berbeda dengan deiksis yang lain, yang mengacu pada referen tertentu meskipun referennya berubah-ubah, deiksis wacana harus dirumuskan terlebih dahulu dengan melihatnya di dalam wacana tertentu.

Koizumi (1993, hal. 295) dalam bukunya yang berjudul *Nihongo Kyoshi no Tameno Gengo Gaku Nyuumon* menyatakan bahwa deiksis wacana ditunjukkan oleh 前方照応 (*zenpoushouou*) dan 後方照応 (*kouhoushouou*), 前方照応 (*zenpoushouou*) atau biasa disebut dengan anafora berkenaan pada sesuatu di

dalam wacana yang sudah disebut sebelumnya (berada di depan wacana).

Sedangkan 後方照応 (*kouhoushouou*) atau biasa disebut dengan katafora merujuk pada sesuatu di dalam wacana yang disebutkan setelahnya (berada di belakang wacana).

Koizumi juga menyebutkan bahwa dalam deiksis wacana dapat juga memasukkan sejumlah cara lain di mana sebuah ujaran menandakan hubungannya dengan teks yang mengelilinginya. Misalnya, karena wacana itu mengungkapkan waktu, maka wajar saja jika kata-kata deiksis waktu dapat dipakai untuk mengacu kepada bagian-bagian wacana tersebut, deiksis tempat juga bisa digunakan dalam deiksis wacana, terutama 'ini' dan 'itu'.

Perhatikan contoh berikut ini :

なる : こん兄ちゃん、 かつこよかねー。 ジュノンボーイよ。

Naru : *Kon niichan, kakko yokane junon booi yo.*

“Kakak ini terlihat sangat keren. Junon Boy.”

郷長 : それは間違ってなかけど この人は書道の先生ぞ。

Sore wa machigatte nakakedo kono hito wa shodou no sensei zo.

“Itu tidak sepenuhnya salah, tapi orang ini adalah guru kaligrafi.”

なる : なるほど、郷長。

Naru : *Naruhodo gouchou.*

“Aku mengerti Kepala Desa.”

(B01/00:08:15→00:08:25)

半田 : !何だこれ? 善哉だ。

Handa : *Nanda kore? Zenzai da.*

“Apa ini? Sup kacang merah.”

美和 : ああ、ぱんちじゃんね。

Miwa : *Aa, Panchi janne.*

“Oh, itu Panchi.”

(B03/00:19:55→00:19:59)

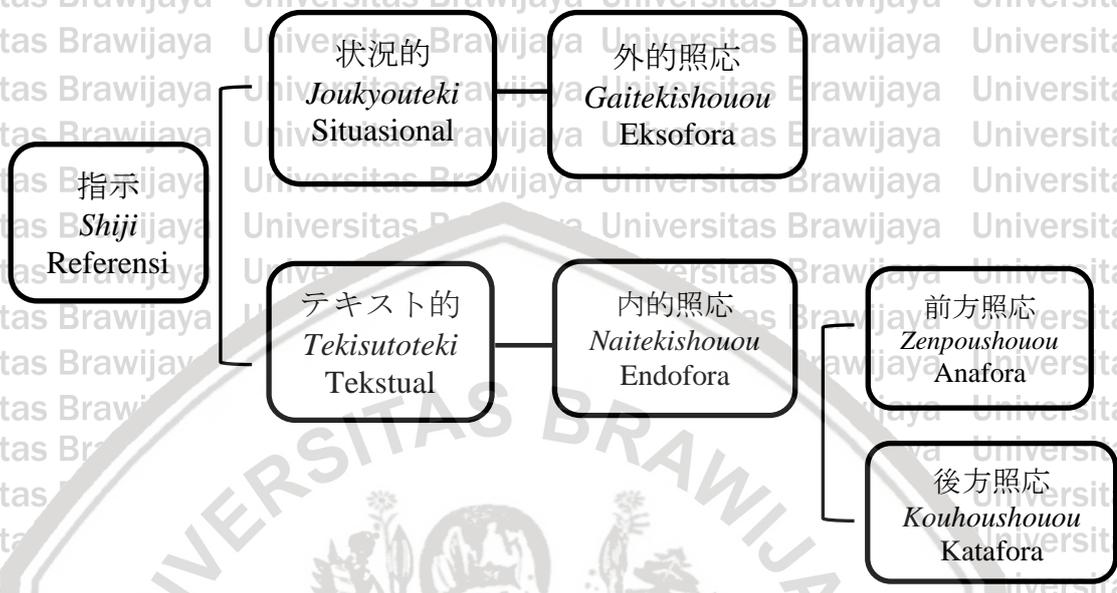
Berdasarkan contoh di atas kata *sore* merujuk sesuatu yang telah disebutkan dalam tuturan atau kalimat sebelumnya yaitu Junon Boy, sehingga dalam ujaran pertama mengandung deiksis wacana bersifat anafora. Sedangkan pada ujaran kedua, kata *kore* merujuk pada *zenzai* yang terletak di belakang atau setelahnya, sehingga ujaran di atas merupakan deiksis wacana bersifat katafora.

Penjelasan mengenai deiksis yang telah dijelaskan di atas, mempunyai kaitan yang erat dengan referensi. Supaya mendapatkan pemahaman yang jelas mengenai acuan dari deiksis wacana, berikut adalah penjelasan mengenai referensi.

2.3 Referensi

Secara umum, referensi berarti hubungan antara kata dan benda. Yule (2006, hal. 27) menyatakan bahwa referensi adalah suatu tindakan dimana seorang penutur, atau penulis, menggunakan bentuk linguistik untuk memungkinkan seorang pendengar atau pembaca mengenali sesuatu. Sedangkan Lyons (dikutip dalam Lubis 2011, hal. 31) mengatakan bahwa hubungan antara kata dan bendanya adalah hubungan referensi. Referensi dari sebuah kalimat sebenarnya ditentukan oleh si pembicara atau penulis, sedangkan pembaca atau pendengar hanya bisa menebak apa yang dimaksud (direferensikan) oleh si pembicara atau penulis.

Bagan pembagian referensi menurut Koizumi (1993, hal. 295)



Dari bagan di atas dapat disimpulkan bahwa referensi dibagi menjadi dua jenis yaitu referensi eksofora dan referensi endofora. Referensi eksofora yang bersifat situasional (keadaan, peristiwa, dan proses) dan referensi endofora yang bersifat tekstual. Bersifat situasional adalah yang menjadi referensi dalam suatu ujaran ditentukan sesuai konteksnya, jadi penutur tidak mengungkapkan maksud tuturannya secara langsung tetapi lawan tuturnya bisa memahami penutur melalui konteks dan situasinya. Sedangkan bersifat tekstual adalah yang menjadi referensi dalam suatu ujaran ditentukan berdasarkan kata atau frasa sebelumnya atau sesudahnya. Referensi endofora terbagi atas anafora dan katafora.

2.3.1 Referensi Eksofora

Kridalaksana (2011, hal. 56) menyatakan bahwa eksofora adalah hal atau fungsi menunjuk kembali pada sesuatu yang ada di luar bahasa atau pada situasi.

Dalam bahasa Jepang, referensi eksofora disebut dengan 外的照応 (gaitekishouou). Menurut Koizumi, *gaitekishouou* adalah acuan terhadap kata yang berada di luar teks maupun ujaran atau konteks situasi.

Berdasarkan dua definisi di atas dapat disimpulkan eksofora adalah hal yang menunjuk pada sesuatu di luar bahasa atau ujaran pada konteks situasi.

Contoh deiksis dalam bahasa Jepang dengan acuan eksofora :

郷長 : 待ちましたよ。
Gouchou : *Matte mashitayo.*
Kepala Desa : “Aku sudah menunggumu.”

半田 : えっと 郷長さん。
Handa : *Etto, gouchou san.*
: Kepala desa?

郷長 : 東京からご苦労でしたね。はい 鍵。
: *Tōkyō kara gokurou deshita ne. Hai kagi.*
: “Perjalanan dari Tokyo pasti sangat panjang ya? Ini, kuncimu.”

半田 : ここって バスとか電車とかないんですか。
Handa : *Koko tte basu toka densha toka naindesu ka?*
: “Apakah di tempat ini tidak ada bus atau kereta api?”

郷長 : バスは一日一本。タクシーは呼べば来るけど、台数があまりなくてねえ。商店街に用があるときは車貸すよ。
: *Basu wa Hitoichi Ippon. Takushii wa yobeba kurukedo, daisuu ga amari nakutenee. Shouten machi ni you ga aru toki wa kuruma kasu yo.*
: “Bus beroperasi satu kali sehari. Kau bisa menelepon taksi, tapi tidak banyak di sini. Kau bisa meminjam mobilku jika ingin ke kota.”

(B01/00:05:34→00:05:58)

Dari percakapan di atas, kata *koko tte* merupakan wujud dari penanda referensi eksofora. Wujud penanda referensi *koko tte* atau di sini mengacu pada desa Nanatsutake yang letaknya berada di pulau Gotou.

2.3.2 Referensi Endofora

Kridalaksana menyatakan (2011, hal. 57) endofora adalah hal atau fungsi yang menunjuk kembali pada hal-hal yang ada dalam wacana. Dalam bahasa Jepang, endofora disebut dengan 内的照応 (*naitekishouou*). Koizumi menyatakan bahwa *naitekishouou* adalah acuan yang letaknya berada dalam bahasa pada sebuah ujaran atau konteks situasi. Endofora dibagi lagi menjadi dua, yaitu anafora dan katafora.

1. Anafora

Menurut Kridalaksana (2011, hal. 13) anafora adalah hal atau fungsi yang menunjuk kembali kepada sesuatu yang telah disebutkan sebelumnya dalam kalimat atau wacana. Dalam bahasa Jepang, referensi anafora disebut 前方照応 (*zenpoushouou*). Acuan dari anafora merujuk pada kata yang telah disebutkan terlebih dahulu.

Perhatikan contoh berikut ini :

半田 : いいよ夕日なんて 空を見てみる。 こんなに 見えないだろ。

Handa : *Iiyo yuuhi nante sora o mitemiro. Konna ni mienaidaro.*

：“Aku tidak perlu melihat matahari terbenam, lihat langitnya. Kau tidak bisa melihat apapun.”

なる : 登ってみらんば分からん。

Naru : *Nobotte miranba wakaran.*

：“Kau tidak akan tahu sebelum kau mencobanya.”

(B01/00:16:18→00:16:27)

Berdasarkan contoh di atas, kata *konna* merupakan wujud dari penanda referensi endofora yang bersifat anafora. Wujud penanda referensi *konna* merujuk pada *sora o mite miro* yang dituturkan di awal kalimat oleh Handa.

2. Katafora

Menurut Kridalaksana (2011, hal. 110) katafora penunjukan sesuatu yang disebut di belakang. Dalam bahasa Jepang katafora disebut 後方照応 (*kouhoushouou*). Acuan dari katafora merujuk pada kata yang disebutkan kemudian (di belakang teks).

Perhatikan contoh berikut ini :

なる : 硬い言葉言うなよ ジュノンボーイ。

Naru : *Katai kotoba iunayo Junon Booi.*

Handa : “Jangan begitu dong, Junon Boy.”

半田 : だから ジュノンボーイじゃねえって。お前に琴石なるって名前があるように俺にも名前がある。

Handa : *Dakara Jyunon Booi janee tte. Omae ni Kotoishi Naru tte namae ga aru youni ore nimo namae ga aru.*

Handa : “Sudah kubilang, aku ini bukan Junon Boy. Sama sepertimu yang mempunyai nama ‘Kotoishi Naru’, aku juga mempunyai nama.”

(B01/00:10:28→00:10:38)

Berdasarkan contoh di atas, kata *omae* merupakan wujud dari penanda referensi endofora yang bersifat katafora. Wujud penanda referensi *omae* merujuk pada Kotoishi Naru yang dituturkan yang ada pada kalimat setelahnya.

2.4 Cara Penggunaan Deiksis Wacana

Berdasarkan cara penggunaan deiksis wacana, Fillmore (1971, hal. 40) membagi ekspresi deiksis menjadi dua yaitu kinesik (gestural) dan simbolik.

2.4.1 Kinesik (Gestural)

Menurut Fillmore (1971, hal. 40), untuk dapat memahami makna dari penggunaan ekspresi deiksis dengan pengamatan aspek fisik dari situasi

berkomunikasi. Penggunaan dalam deiksis secara kinesik kata-kata atau frase yang digunakan secara kinesik hanya dapat dipahami jika disertai pengamatan gerakan badan (*gesture*). Seperti acungan jari telunjuk, lambaian tangan, ekspresi wajah dan pandangan mata.

Perhatikan contoh berikut ini :



Gambar 2.4.1.1 Menunjuk Posisi Naru Berada

半田 : おい なるは。

Handa : *Oi Naru wa.*

: “Hei, dimana Naru?”

タマ : さっきまで美和ちゃんと一緒だったけど。

Tama : *Sakki made Miwa chan to isshoni dattakedo.*

: “Dia tadi bersama Miwa.”

ひな : あそこ。

Hina : *Asoko.*

: “Di sana.”

(B05/00:16:31→00:16:37)

Pada contoh di atas merupakan contoh dari cara penggunaan deiksis secara kinesik yaitu pada kata *asoko* ‘di sana’. Untuk dapat memahami apa yang dirujuk oleh kata *asoko* dibutuhkan pengamatan terhadap apa yang dilakukan oleh tokoh yang terlibat dalam percakapan yaitu Handa, Tama dan Hina. Pada saat penunjukkan terdapat gerak-gerik dari tokoh Hina yang sedang menunjuk posisi

Naru berada. Hal ini membutuhkan pengamatan secara visual oleh mitra tutur sehingga kalimat tersebut termasuk cara penggunaan deiksis secara gestural.

2.4.2 Simbolik

Menurut Fillmore (1971, hal. 40) penggunaan kata secara simbolik hanya memerlukan pengetahuan tentang faktor tempat dan waktu dari peristiwa berbahasa itu untuk dapat memahami siapa dan apa maksud dalam kalimat tersebut.

Perhatikan contoh berikut ini :

Miwa memuji Naru yang sudah bisa membaca huruf *katakana* dan memberinya susu sebagai hadiah dan memintanya menunjukkan pada semua orang.

美和 : 皆にもそんな字が読めるようになったち教ゆつとぞ。

Miwa : *Minna nimo son ji ga yomeru youninattacchi oshiyuttozo.*

: “Tunjukkan pada semua orang bahwa kau bisa membacanya.”

タマ : 子供の成長って早いね。そんなに勉強熱心のほうじゃないと思つてたけど。急にどうしたんだらうね。

Tama : *Kodomo no seichoutte hayaine. Sonna ni benkyou nesshin no houjanai to omottetakedo. Kyuu ni doushitandaroune.*

Br : “Anak-anak tumbuh begitu cepat ya? Aku tidak pernah mengira dia bisa belajar hal seperti itu. Aku penasaran apa yang terjadi.”

(B03/00:01:10→00:01:21)

Pada contoh di atas merupakan contoh dari cara penggunaan deiksis secara simbolik yaitu pada kata *sonna*. Kata tersebut merujuk pada kalimat sebelumnya yaitu 皆にもそんな字が読めるようになったち教ゆつとぞ (*Minna nimo son*

ji ga yomeru youninattacchi oshiyuttozo) yang diungkapkan oleh Miwa. Saat penunjukkan tidak diikuti oleh gerak-gerik dari tokoh. Karena hal tersebut tidak

memerlukan pengamatan secara fisik, sehingga kalimat tersebut termasuk cara penggunaan deiksis wacana secara simbolik.

2.5 Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian yang membahas mengenai deiksis, namun peneliti hanya menggunakan satu penelitian yang menjadi acuan. Acuanya yaitu skripsi dari Elfira Habsari (2015) dengan judul Deiksis Dalam Anime Tonari no Kaibutsukun Karya Robico. 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.

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian Elfira yaitu sama-sama bertema deiksis dan menganalisis referensi. Perbedaannya yaitu selain objek penelitian, deiksis yang digunakan juga berbeda, Elfira meneliti seluruh bentuk deiksis, sedangkan penulis hanya menganalisis deiksis wacana saja.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif berdasarkan sifat permasalahan yang dibahas. Menurut Sugiyono (2008, hal. 15) bahwa penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme* yang biasanya digunakan untuk meneliti pada kondisi objektif yang alamiah dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci.

Pengertian metode deskriptif kualitatif sendiri adalah penelitian yang bersumber pada data yang dikumpulkan, baik itu berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Laporan penelitian deskriptif kualitatif akan berisi kutipan-kutipan untuk memberi gambaran penyajian laporan.

3.2 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *anime* Jepang berjudul *Barakamon* dirilis pada tahun 2014 berjumlah 12 episode. *Barakamon* adalah serial *manga* Jepang yang dikarang dan diilustrasikan oleh Satsuki Yoshino. *Manga* tersebut dikeluarkan pada Februari 2009 oleh Square Enix *Gangan Online*, sedangkan *animenya* rilis pada 6 Juli 2014 dan berakhir pada 28 September 2014. *Anime* ini menceritakan Seishu Handa adalah seorang kaligrafer profesional yang masih berusia muda. Saat seorang kurator yang berusia lebih daripada dia mengkritik kaligrafinya pada suatu perlombaan, dan menyebut

kaligrafinya sangat tidak orisinil (seperti *copybook*), maka marahlah Handa dan memukul kurator tersebut. Supaya Handa bisa bangkit dari segala kesalahannya, ayahnya mengirim dia ke pulau Gotou yang letaknya di sebelah barat pesisir Kyuushuu, untuk menenangkan hati dan pikirannya dan berbagai macam interaksinya dengan para penduduk asli pulau tersebut yang membuat hidupnya berwarna.

3.3 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan proses yang penting dalam mendukung suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2008, hal. 224) teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diterapkan.

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara:

1. Menonton *anime* Barakamon episode 1 – 5.
2. Mencatat dialog-dialog tokoh yang termasuk dalam deiksis wacana.
3. Mengidentifikasi sesuai dengan bentuk deiksis wacana beserta referensinya.
4. Memberi kode data pada deiksis wacana yang telah terkumpul, agar tidak mempersulit dalam pengumpulan dan analisis data. Contoh pemberian kode yaitu : B01/00:08:19 → 00:08:26. B01 merupakan singkatan judul

anime Barakamon, 01 adalah episode pada *anime*, dan 00:08:19 →
00:08:26 adalah waktu terjadinya tuturan.

5. Mengumpulkan data yang telah diperoleh ke dalam tabel berisi kode dialog, teks dialog, jenis referensi, cara penggunaan deiksis wacana dikumpulkan secara berurutan.
6. Meneliti, memilah data dan menyusun ulang sehingga data siap untuk dianalisis.

3.4 Analisis Data

Sugiyono (2008, hal. 244) menyatakan bahwa analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh melalui hasil wawancara, catatan lapangan, atau dokumentasi dengan cara menyusun data ke dalam kelompok, menjabarkan hingga hal-hal kecil, melakukan penelitian, menyusun ke dalam poin-poin, dan memilah mana yang penting dan yang akan di pelajari, kemudian membuat kesimpulan sehingga lebih mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan analisis dengan cara menguraikan pembahasan mengenai Deiksis Wacana dalam *Anime* Barakamon Episode 1 – 5 Karya Sutradara Masaki Tachibana menjadi tahapan-tahapan yang akan mempermudah penulis dalam melakukan penelitian.

Untuk menganalisa data yang telah diperoleh, berikut ini adalah tahapan dalam menganalisis data tersebut, yaitu :

1. Menganalisa data yang telah dikumpulkan.

2. Mendeskripsikan data sesuai dengan referensi dan cara penggunaan deksis wacana.
3. Membuat kesimpulan dari hasil analisa dan temuan yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah.



BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Temuan

Setelah penulis meneliti, memilah data dan menyusun ulang, dan menganalisis data dari *transkrip anime* Barakamon episode 1 – 5 sesuai dengan teori dari Koizumi dan Fillmore berikut ini adalah hasil temuan deiksis wacana berupa referensi dan cara penggunaannya.

Pada *anime* Barakamon total data yang terkumpul berjumlah 47 kata yang mengandung kata-kata deiksis wacana, yang terdiri dari 36 deiksis wacana anafora dan 11 deiksis wacana katafora. Berdasarkan cara penggunaan deiksis wacana ditemukan 7 deiksis wacana yang digunakan secara kinesik dan 40 deiksis wacana yang digunakan secara simbolik.

4.2 Pembahasan

Pada sub bab ini menjelaskan mengenai deiksis wacana berdasarkan referensi dan cara penggunaannya sehingga rumusan masalah yang ada dalam bab pendahuluan dapat terjawab. Dari 46 data yang ditemukan, penulis hanya akan membahas beberapa data yang mewakili. Berikut adalah pembahasan dari hasil temuan referensi dan cara penggunaan deiksis wacana yang terdapat dalam *anime* Barakamon episode 1 – 5.

4.2.1 Referensi Deiksis Wacana dalam *Anime Barakamon*

Berikut ini adalah hasil analisis dari referensi endofora, yaitu anafora dan katafora :

4.2.1.1 Referensi Anafora

Data 1

Saat Kepala Desa menunjukkan letak dapur di rumah baru milik Handa, Handa dikejutkan oleh Naru yang sedang bersembunyi di bawah wastafel. Karena baru pertama kali bertemu dengan Handa, Naru memanggilnya dengan sebutan

Junon Boy.

なる : こん兄ちゃん、かつこよかねー。ジュノンボーイよ。

Naru : *Kon niichan, kakko yokane junon booi yo.*

: “Kakak ini terlihat sangat keren, Junon Boy.”

郷長 : それは間違ってなかけどこの人は書道の先生ぞ。

: *Sore wa machigatte nakakedo kono hito wa shodou no sensei zo.*

: “Itu tidak sepenuhnya salah, tapi orang ini adalah guru kaligrafi.”

なる : なるほど、郷長。

Naru : *Naruhodo gouchou.*

: “Aku mengerti Kepala Desa.”

(B01/00:08:15→00:08:25)

Pembahasan :

Dari tuturan di atas terdapat deiksis wacana anafora pada kata *sore* ‘itu’, merujuk pada sesuatu yang telah disebutkan dalam kalimat sebelumnya yaitu こん兄ちゃんかつこよかねー。ジュノンボーイよ (*Kon niichan, kakko yokane junon booi yo*). Kata *sore* dalam tuturan di atas digunakan untuk menunjuk pada kesan Naru pada saat pertama kali bertemu dengan Handa, dalam tuturan tersebut

dijelaskan pada kalimat sebelumnya. Berdasarkan penjelasan tersebut, deiksis wacana anafora pada kata *sore* termasuk jenis referensi anafora karena kata *sore* merujuk pada sesuatu yang telah disebutkan sebelumnya.

Data 2

Naru dan Hiroshi sedang membicarakan mengenai bakat yang dimiliki oleh Handa. Naru berpikir bahwa dia pun memiliki bakat dan ingin menunjukkannya pada Hiroshi.

浩志 : 何だよ。
Hiroshi : *Nandayo.*
: “Apa itu?”

なる : じゃん 蟬の抜き殻。
Naru : *Jan semi no nukikara.*
: “Tada! Kulit tonggeret!”

浩志 : は 何で。
Hiroshi : *Ha nande.*
: “Hah, kenapa?”

なる : なるの才能。これば集めるのなら誰にも負けん。これが才能やろ。
Naru : *Naru no sainou. Koreba atsumeru no nara darenimo maken. Kore ga sainou yaro.*
: “Ini bakat Naru. Tidak ada yang bisa mengalahkanku mengumpulkan ini. Ini bakat kan?”

(B02/00:11:27→00:11:43)

Pembahasan :

Dari tuturan di atas terdapat deiksis wacana anafora pada kata *kore* ‘ini’ merujuk pada sesuatu yang telah disebutkan dalam kalimat sebelumnya yaitu 蟬の抜き殻 (*semi no nukikara*). Kata *kore* yang dituturkan oleh Naru menunjuk pada bakat yang dia miliki yaitu mengumpulkan kulit tonggeret. Berdasarkan

penjelasan tersebut, deiksis wacana anafora pada kata *kore* termasuk jenis referensi anafora karena kata *kore* merujuk pada sesuatu yang telah disebutkan sebelumnya.

Data 3

Miwa dan Tama datang menjenguk Handa yang masuk rumah sakit karena kelelahan akibat begadang. Saat sedang mengobrol, Tama terkejut melihat infus Handa yang hampir habis.

タマ : 先生 点滴なくなりそう。

Tama : *Sensei tenteki nakunarisou.*

: “Sensei, infusmu hampir habis!”

半田 : 何 なくなったら勝手に取替えに来てくれるんじゃないのか。

Handa : *Nani nakunattara katte ni torikae ni kitekurerunjanainoka.*

: “Apa? Bukankah itu akan terisi ulang sendiri ketika akan habis?”

美和 : そんなハイテクなもんがあるわけなかし。

Miwa : *Sonna haitekunamon ga aruwakenakashi.*

: “Teknologi seperti itu pasti sangat canggih!”

(B02/00:14:48→00:14:56)

Pembahasan :

Dari tuturan di atas terdapat deiksis wacana anafora pada kata *sonna* merujuk pada sesuatu yang telah disebutkan dalam kalimat sebelumnya yaitu *なくなったら勝手に取替えに来てくれるんじゃないのか (nakunattara katte ni torikae ni kitekurerunjanainoka)*. Kata *sonna* menjelaskan mengenai keadaan infus yang akan terisi ulang sendiri ketika akan habis, dalam tuturan di atas telah dijelaskan pada kalimat sebelumnya. Berdasarkan penjelasan tersebut, deiksis wacana anafora pada kata *sonna* termasuk jenis referensi anafora karena kata *sonna* merujuk pada sesuatu yang telah disebutkan sebelumnya.

Data 4

Hiroshi tiba di rumah sakit untuk menjenguk dan membawakan barang-barang yang diminta oleh Handa.

浩志 : ウース 頼まれたもん持ってきたぞ。

Hiroshi : *Uusu tanomaretamon mottekitazo.*

“Yo! Aku membawa barang-barang yang kau minta.”

半田 : 書道の道具は?

Handa : *Shodou no dougu wa?*

: “Dimana alat tulisku?”

浩志 : 却下した。

Hiroshi : *Kyakkashita.*

: “Tidak bisa.”

半田 : 何で 俺はあれを待っていたのに。

Handa : *Nande ore wa are o motteitanoni.*

: “Kenapa? Aku menunggu benda itu!”

(B02/00:17:14→00:17:26)

Pembahasan :

Dari tuturan di atas terdapat wacana deiksis wacana anafora pada kata *are* ‘itu’ merujuk pada sesuatu yang telah disebutkan dalam kalimat sebelumnya yaitu

書道の道具 (*Shodou no dougu*). Kata *are* menunjukkan pada barang-barang yang diminta oleh Handa, yaitu alat tulis. Berdasarkan penjelasan tersebut, deiksis

wacana anafora pada kata *are* termasuk jenis referensi anafora karena kata *are* merujuk pada sesuatu yang telah disebutkan sebelumnya.

Data 5

Miwa memuji Naru yang sudah bisa membaca huruf *katakana* dan memberinya susu sebagai hadiah dan memintanya menunjukkan pada semua orang.

美和 : 皆にもそんな字が読めるようになったち教ゆっとぞ。

Miwa : *Minna nimo son ji ga yomeru youninattacchi oshiyuttozo.*

: “Tunjukkan pada semua orang bahwa kau bisa membacanya.”

タマ : 子供の成長って早いね。そんなに勉強熱心のほうじゃないと思っ
てたけど。急にどうしたんだろうね。

Tama : *Kodomo no seichoutte hayaine. Sonna ni benkyou nesshin no houjanai
to omottetakedo. Kyuu ni doushitandaroune.*

: “Anak-anak tumbuh begitu cepat ya? Aku tidak pernah mengira dia bisa
belajar hal seperti itu. Aku penasaran apa yang terjadi.”

(B03/00:01:10→00:01:21)

Pembahasan :

Dari tuturan di atas terdapat deiksis wacana anafora pada kata *sonna*
merujuk pada sesuatu yang telah disebutkan dalam kalimat sebelumnya yaitu 皆

にもそんな字が読めるようになったち教ゆっとぞ (*Minna nimo son ji ga
yomeru youninattacchi oshiyuttozo*). Kata *sonna* yang dituturkan oleh Tama

merujuk pada perkataan Miwa bahwa Naru sudah bisa membaca huruf *katakana*.

Berdasarkan penjelasan tersebut, deiksis wacana anafora pada kata *sonna*
termasuk jenis referensi anafora karena kata *sonna* merujuk pada sesuatu yang
telah disebutkan sebelumnya.

Data 6

Handa menerima telepon dari seseorang yang mengabarkan mengenai hasil
kontes kaligrafi yang diikutinya.

半田 : は どういうことだよ。書は傑作だったんだぞ。それが準賞
なんて有り得ない。嘘だろう。

Handa : *Ha douiukotodayo. Sho wa kessaku dattandazo. Sore ga junshou
nante ari tokunai. Uso darou.*

: “Hah, apa maksudmu? Itu adalah kaligrafi terbaik yang pernah kubuat.
Tidak mungkin juara 2. Kau bercanda kan?”

(B03/00:12:01→00:12:16)

Pembahasan :

Dari tuturan di atas terdapat deiksis wacana anafora pada kata *sore* 'itu' merujuk pada sesuatu yang telah disebutkan dalam kalimat sebelumnya yaitu 書は傑作だったんだぞ (*Sho wa kessaku dattandazo*). Kata *sore* yang dituturkan oleh Handa merujuk pada kaligrafi terbaik yang pernah dia buat. Berdasarkan penjelasan tersebut, deiksis wacana anafora pada kata *sore* termasuk jenis referensi anafora karena kata *sore* merujuk pada sesuatu yang telah disebutkan sebelumnya.

4.2.1.2 Referensi Katafora

Data 7

Naru terkejut karena Handa bisa mengetahui nama Naru, padahal Naru menulis namanya di kertas sehingga Handa bisa mengetahui nama Naru. Tetapi, Naru berpikir bahwa Handa adalah seorang peramal.

半田 : お前は馬鹿にしてんのか馬鹿な子か どっちなんだ。

Handa : *Omae wa baka ni shitennoka bakana ko ka docchinanda.*

: “Apa kau benar-benar bodoh, atau kau menganggapku orang bodoh?”

なる : なるも知っちゃよっぞ ジュノンボーイの名前。

Naru : *Naru mo shiccozzo Junon booi no namae.*

“Naru juga mengetahuinya, nama Junon Boy!”

(B01/00:10:43→00:10:50)

Pembahasan :

Berdasarkan tuturan di atas terdapat deiksis wacana katafora pada kata *omae* ‘kau’ merujuk pada kalimat setelahnya yaitu なるも知っちゃよっぞ (*Naru mo shiccozzo*). Kata *omae* yang dituturkan oleh Handa merujuk pada Naru yang disebut setelahnya. Berdasarkan penjelasan tersebut, deiksis wacana katafora yang

terdapat pada kata *omae* termasuk jenis referensi katafora karena kata *omae* merujuk pada sesuatu yang disebutkan setelahnya.

Data 8

Handa bersama dengan anak-anak yang lain pulang bersama setelah mengikuti perebutan mochi. Saat tiba di rumah, mereka melihat panci di dekat pintu rumah Handa.

半田 : 何だこれ。善哉だ。

Handa : *Nanda kore. Zenzai da.*

Handa : “Apa ini? Sup kacang merah.”

美和 : ああ ばんちじゃんね。

Miwa : *Aa Panchi janne.*

Miwa : “Oh, itu Panchi.”

浩志 : あの人も必死だけど 餅拾いの後はこうして差し入れしてく
れるんだ。

Hiroshi : *Ano hito itsumo hisshi dakedo. Mochibiroi no ato wa koushite sashireshitekurerunda.*

Hiroshi : “Dia memang selalu serius, tapi dia akan keliling desa dan memberikan mochi kepada semua orang.”

(B03/00:19:55→00:20:06)

Pembahasan :

Dari tuturan di atas terdapat deiksis wacana katafora yaitu pada kata *kore* “ini” merujuk pada kalimat setelahnya yaitu 善哉だ (*zenzai da*). Kata *kore* yang dituturkan oleh Handa merujuk pada sup kacang merah yang diletakkan oleh Panchi. Berdasarkan penjelasan tersebut, deiksis wacana katafora dalam kata *kore* termasuk jenis referensi katafora karena kata *koree* merujuk pada sesuatu yang disebutkan setelahnya.

Data 9

Saat menelepon Kawafuji, Handa ingin Kawafuji membelikan komputer baru untuk bekerja, karena komputernya sudah rusak.

川藤 : そのことだがな半田。お前には少し仕事を休んでもらおうと思う。

Kawafuji : Sono koto dagana Handa. Omae niwa sukoshi shigoto o yasunde moraou to omou.

Handa : “Tentang itu, Handa. Aku ingin kau sedikit istirahat dari pekerjaan.”

半田 : どういうことだ。

Handa : Dou iukotoda.

Kawafuji : Apa maksudmu?

(B04/00:09:31 → 00:09:36)

Pembahasan :

Dari tuturan di atas terdapat deiksis wacana katafora yaitu pada kata *sono* ‘itu’ merujuk pada kalimat setelahnya yaitu 少し仕事を休んでもらおうと思う

(*sukoshi shigoto o yasunde moraou to omou*). Kata *sono* yang dituturkan oleh

Kawafuji merujuk pada Handa agar istirahat dari pekerjaannya. Berdasarkan penjelasan tersebut, deiksis wacana katafora pada kata *sono* termasuk jenis referensi katafora karena kata *sono* merujuk pada sesuatu yang disebutkan setelahnya.

Data 10

Miwa penasaran ingin mengetahui Handa sudah mempunyai pacar atau belum menggeledah lemari Handa untuk mencari foto pacar Handa. Naru teringat bahwa Handa menyimpan benda penting, lalu mencarinya.

美和 : どがんした なる。

Miwa : Doganshita Naru.

Naru : Ada apa, Naru?

なる : これは先生の宝物っち言いよった。

Naru : *Kore wa sensei no takaramonocchi iiyotta.*

Sensei mengatakan ini adalah harta karunnya.

美和 : 何これ。

Miwa : *Nani kore.*

: Apa ini?

タマ : 写真立て。

Tama : *Shashin date.*

Sebuah bingkai foto?

(B05/00:07:42→00:07:49)

Pembahasan :

Dari tuturan diatas terdapat deiksis wacana katafora pada kata *kore* 'ini' merujuk pada kalimat setelahnya, kata *kore* tersebut merujuk pada 写真立て (*shashin date*), kata *kore* yang dituturkan oleh Miwa merujuk pada jawaban Tama yaitu sebuah bingkai foto. Berdasarkan penjelasan tersebut, deiksis wacana katafora pada kata *kore* termasuk jenis referensi katafora karena kata *kore* merujuk pada sesuatu yang disebutkan setelahnya.

Data 11

Handa memarahi anak-anak karena mereka tidak menuruti perkataannya untuk tidak melakukan hal berbahaya saat bermain di pantai.

半田 : 初めてだ。こんなこと。この島に来るまでは自分のことだけ考えれば、それでよかったのに、誰かのことを心配したのは初めてなんだよ。

Handa : *Hajimeteda konna koto. Kono shima ni kuru made wa jibun no koto dake kangaetereba, sore de yokatta noni, dareka no koto o shinpaisita nowa hajimete nandayo.*

“Aku baru pertama kalinya merasakan ini. Sebelum aku datang ke pulau ini, yang aku khawatirkan hanyalah diriku sendiri. Ini pertama kalinya aku begitu khawatir dengan orang lain!”

(B05/00:18:27→00:18:40)

Pembahasan :

Berdasarkan tuturan di atas terdapat deiksis wacana katafora pada kata *konna* merujuk pada kalimat setelahnya yaitu 誰かのことを心配したのは初めて (dareka no koto o shinpaishita nowa hajimete). Kata *konna* yang dituturkan oleh Handa merujuk pada perasaannya yang begitu khawatir dengan orang lain.

Berdasarkan penjelasan tersebut, deiksis wacana katafora pada kata *konna* termasuk jenis referensi katafora karena kata *konna* merujuk pada sesuatu yang disebutkan setelahnya. Untuk melihat hasil analisis dari keseluruhan data yang ditemukan, lihat pada tabel 4.1 di halaman 44.

4.2.2 Cara Penggunaan Deiksis Wacana dalam *Anime Barakamon*

Berikut ini adalah hasil analisis cara penggunaan deiksis wacana secara kinesik dan simbolik :

4.2.2.1 Cara Penggunaan Deiksis Wacana Secara Kinesik

Data 12



Gambar 4.2.2.1.1 Handa Melihat Langit yang Berawan

Naru mengajak Handa untuk melihat matahari terbenam yang menurutnya sangat indah dari balik dinding.

半田 : ちょっと待て この防波堤を登るのか。
: *Chotto matte kono bouhatei o noborunoka.*
: *Tunggu dulu! Kau mau menaiki dinding ini?*

なる : およ 登らんば見えん。
: *Oyo noboranba mien.*
: *Ya! Harus naik untuk melihatnya.*

半田 : いいよ夕日なんて 空を 見てみる。 こんなに曇って ちゃ 見えない だろ。

Handa : *Iiyo yuuhi nante sora o mitemiro. Konna ni kumottecha mienaidaro.*
: “Aku tidak perlu melihat matahari terbenam, lihat langitnya. Kau tidak bisa melihat apapun jika awannya seperti itu.”

(B01/00:16:11→00:16:23)

Pembahasan :

Pada data di atas terdapat deiksis wacana yang digunakan secara kinesik yaitu pada kata *konna*. Kata *konna* merujuk pada 空を 見てみる (*sora o mitemiro*) yang dituturkan oleh Handa. Pada saat penunjukkan diikuti oleh gerak-gerak dari tokoh Handa yaitu gerakan mata yang menengok untuk melihat langit yang agak berawan. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa tuturan di atas merupakan deiksis wacana anafora yang digunakan secara kinesik.

Data 13



Gambar 4.2.2.1.2 Hiroshi yang Beranjak dari Duduk

Naru dan Hiroshi membicarakan bakat yang dimiliki oleh Handa dan juga diri mereka sendiri.

浩志 : どんなに頑張ってもできん奴がおるってことだ。

Hiroshi : *Donna ni ganbattemo dekin yatsu ga oruttekotoda.*

: “Tapi tidak peduli seberapa keras aku mencoba aku tetap tidak bisa melakukannya.”

なる : 浩志は頑張ってもオール3か。

Naru : *Hiroshi wa ganbatte mo ooru san ka.*

: “Meskipun Hiroshi bekerja keras, cuma dapat angka 3?”

浩志 : お前 それ誰から聞いた。

Hiroshi : *Omae sore dare kara kiita.*

: “Kau, dari siapa kau mendengarnya?”

なる : なるも頑張りがなくなってきた。

Naru : *Naru mo ganbaritaku nattekita.*

: “Naru merasa ingin bekerja keras juga.”

(B02/00:09:36→00:09:49)

Pembahasan :

Pada data di atas terdapat deiksis wacana yang digunakan secara kinesik yaitu pada kata *omae* ‘kau’ yang dituturkan oleh Hiroshi. Kata *omae* tersebut merujuk pada kalimat yang dituturkan setelahnya yaitu Naru. Saat penunjukkan

diikuti oleh gerak-gerak dari Hiroshi, karena dia terkejut dengan perkataan Naru dia beranjak dari duduknya. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan tersebut tuturan di atas merupakan deiksis wacana katafora yang digunakan secara kinesik.

Data 14



Gambar 4.2.2.1.3 Handa Menggerakkan Tangan

Setelah Handa pulang dari rumah sakit, Hiroshi kembali lagi membawakan makanan ke rumah Handa.

浩志 : ごめんください。肉じゃがが持ってきたすよ。どうしたんすかそのけが。

Hiroshi : *Gomen kudasai. Nikuja ga mottekitasuyo. Doushitansuka sono kega.*

: “Maaf mengganggu? Aku membawa daging dan kentang rebus. Kenapa dengan luka itu?”

半田 : いや何でもない。これは何でもない。

Handa : *Iya nandemonai. Kore wa nandemonai.*

: “Uh, tidak apa-apa kok. Tidak apa-apa kok!”

なる : 先生 先生が切った血まみれん玉ねぎ どがんすればよか。

Naru : *Sensei sensei ga kitta chimamiren tamanegi dogansurebayoka.*

: “Sensei! Apa yang harus kulakukan dengan bawang yang berlumuran darah yang kau potong ini?”

半田 : これは血じゃない。スパイス的な タバスコ的な。そんなものだ
この赤いのは。

Handa : *Kore wa chi janai supaisutekina tabasukotekina. Sonna monoda kono*
akai nowa.

: “Ini bukan darah! Ini bumbu! Seperti tabasco! Ya mirip seperti hal itu!”

(B02/00:22:12→00:22:34)

Pembahasan :

Pada data di atas terdapat deiksis wacana yang digunakan secara kinesik

yaitu pada kata *kore* ‘ini’. Kata *kore* yang dituturkan oleh Handa merujuk pada 皿

まみれん玉ねぎ (*chimamiren tamanegi*) yang dituturkan oleh Naru. Pada saat

penunjukkan diikuti oleh gerak-gerak dari tokoh Handa yaitu ekspresi panik

karena Naru membawa bawang yang berlumuran darah sehingga Handa

menggerakkan tangan. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa

tuturan di atas merupakan deiksis wacana anafora yang digunakan secara kinesik.

Data 15



Gambar 4.2.2.1.4 Gerakan Tangan Tama

Handa pergi ke toko karena tinta untuk menulis kaligrafi sudah habis. Saat

di toko Handa bertemu Tama yang juga ingin membeli tinta, karena tinta tinggal

satu botol Handa membiarkan Tama membelinya.

半田 : そういえば 漫画描いてるって言ってたな。

Handa : *Souieba mangaka iterutte ittetana.*

: “Benar juga, kau bilang kau menulis manga kan?”

タマ : いいえ そんな大層なもんじゃないです。

Tama : *Iie sonna taisouna monjanaidesu.*

: “Tidak, itu bukan hal yang mengesankan kok!”

半田 : 恥ずかしがることないだろう。

Handa : *Hazukashigaru kotonai darou.*

: “Kau tidak perlu malu.”

(B03/00:06:29→00:06:36)

Pembahasan :

Pada data di atas terdapat deiksis wacana yang digunakan secara kinesik

yaitu pada kata *sonna*. Kata *sonna* yang dituturkan oleh Tama merujuk pada 漫画

描いてるって言ってたな (*mangaka iterutte ittetana*) yang dituturkan oleh

Handa sebelumnya. Pada saat penunjukkan diikuti oleh gerak-gerak dari tokoh

Tama yaitu pada menggerakkan tangan karena malu bahwa Handa mengetahui

Tama seorang *mangaka*. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa

tuturan di atas merupakan deiksis wacana anafora yang digunakan secara kinesik.

Data 16



Gambar 4.2.2.1.5 Handa Membuka Tutup Panci

Handa bersama dengan anak-anak yang lain pulang bersama setelah mengikuti perebutan mochi. Saat tiba di rumah, mereka melihat panci di dekat pintu rumah Handa.

半田 : 何だこれ。善哉だ。

Handa : *Nanda kore. Zenzai da.*

：“Apa ini? Sup kacang merah.”

美和 : ああ ぱんちじゃんね。

Miwa : *Aa Panchi janne.*

：“Oh, itu Panchi.”

浩志 : あの人もいつも必死だけど 餅拾いの後はこうして差し入れしてく
れるんだ。

Hiroshi : *Ano hito itsumo hisshi dakedo. Mochibiroi no ato wa koushite
sashireshitekurerunda.*

：“Dia memang selalu serius, tapi dia akan keliling desa dan memberikan
mochi kepada semua orang.”

(B03/00:19:55→00:20:06)

Pembahasan :

Pada data di atas terdapat deiksis wacana yang digunakan secara kinesik yaitu pada kata *kore* ‘ini’ yang dituturkan oleh Handa. Kata *kore* tersebut merujuk pada kalimat yang dituturkan setelahnya yaitu 善哉だ (*zenzai da*). Saat penunjukkan diikuti oleh gerak-gerak dari Handa yaitu mengangkat tutup panci yang diletakkan dekat pintu masuk. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan tersebut tuturan di atas merupakan deiksis wacana katafora yang digunakan secara kinesik.

4.2.2.1 Cara Penggunaan Deiksis Wacana Secara Simbolik

Data 17

Hiroshi dan Naru sedang membicarakan mengenai sesuatu yang dilakukan oleh Handa sampai bisa jatuh pingsan.

なる : こん時間はいつもこがん感じよ。習字大会に出す字ば書けるらしか。

Naru : *Konjikan wa itsumo kogana kanjiyo. Shuujitaikai ni dasu jiba kakeyorurashika.*

: “Dia selalu seperti itu sepanjang hari ini. Dia telah menulis banyak hal untuk kontes kaligrafi.”

浩志 : それで徹夜か。俺もテストの前はこんな感じだけど。

Hiroshi : *Sore de tetsuyaka. Ore mo tesuto no mae wa konna kanjidakedo.*

: “Jadi dia begadang untuk menulis ya? Aku juga merasakan hal yang sama sebelum menghadapi ujian.”

(B02/00:09:14→00:09:24)

Pembahasan :

Pada data di atas terdapat deiksis wacana pada kata *konna* yang digunakan secara simbolik. Saat penunjukkan tidak diikuti gerak-gerik oleh tokoh yang terlibat dalam percakapan. Kata *konna* tersebut merujuk pada kalimat sebelumnya

yaitu *それで徹夜か (sore de tetsuyaka)* yang dituturkan oleh Hiroshi. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan tersebut tuturan di atas merupakan deiksis wacana anafora yang digunakan secara simbolik.

Data 18

Miwa dan Tama datang menjenguk Handa yang masuk rumah sakit karena kelelahan akibat begadang. Saat sedang mengobrol, Tama terkejut melihat infus

Handa yang hampir habis.

タマ : 先生 点滴なくなりそう。

Tama : *Sensei tenteki nakumarisou.*

: “Sensei, infusmu hampir habis!”

半田 : 何 なくなったら勝手に取替えに来てくれるんじゃないのか。

Handa : *Nani nakunattara katte ni torikae ni kitekurerunjanainoka.*

: “Apa? Bukankah itu akan terisi ulang sendiri ketika akan habis?”

美和 : そんなハイテクなもんがあるわけなかし。

Miwa : *Sonna haitekunamon ga aruwakenakashi.*
: “Teknologi seperti itu pasti sudah sangat canggih!”

(B02/00:14:48→00:14:56)

Pembahasan :

Pada data di atas terdapat deiksis wacana yang digunakan secara simbolik yaitu pada kata *sonna* yang dituturkan oleh Miwa. Kata tersebut merujuk pada kalimat sebelumnya yaitu *なくなったら勝手に取替えに来てくれるんじゃない*

いのか (*nakunattara katte ni torikae ni kitekurerunjanainoka*) yang dituturkan oleh Handa. Saat penunjukkan tidak diikuti oleh gerak-gerik dari penutur. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan tersebut tuturan di atas merupakan deiksis wacana anafora yang digunakan secara simbolik.

Data 19

Miwa memuji Naru yang sudah bisa membaca huruf *katakana* dan memberinya susu sebagai hadiah dan memintanya menunjukkan pada semua orang.

美和 : 皆にもそん字が読めるようになったち教ゆっとぞ。

Miwa : *Minna nimo son ji ga yomeru youninattacchi oshiyuttozo.*

: “Tunjukkan pada semua orang bahwa kau bisa membacanya.”

タマ : 子供の成長って早いね。 そんなに勉強熱心のほうじゃないと思っ
てたけど。急にどうしたんだろうね。

Tama : *Kodomo no seichoutte hayaine. Sonna ni benkyou nesshin no houjanai to omottetakedo. Kyuu ni doushitandaroune.*

: “Anak-anak tumbuh begitu cepat ya? Aku tidak pernah mengira dia bisa belajar hal seperti itu. Aku penasaran apa yang terjadi.”

(B03/00:01:10→00:01:21)

Pembahasan :

Pada data di atas terdapat deiksis wacana yang digunakan secara simbolik yaitu pada kata *sonna* yang dituturkan oleh Tama. Kata *sonna* tersebut merujuk pada kalimat yang dituturkan oleh Miwa sebelumnya yaitu 皆にもそん字が読めるようになったち教ゆつとぞ (*Minna nimo son ji ga yomeru youninattacchi oshiyuttozo*). Saat penunjuk tidak diikuti oleh gerak-gerik dari penutur. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan tersebut tuturan di atas merupakan deiksis wacana anafora yang digunakan secara simbolik.

Data 20

Saat menelepon Kawafuji, Handa ingin Kawafuji membelikan komputer baru untuk bekerja, karena komputernya sudah rusak.

川藤 : そのことだがな半田。お前には少し仕事を休んでもらおうと思う。

Kawafuji : *Sono koto dagana Handa. Omae niwa sukoshi shigoto o yasunde moraou to omou.*

: “Tentang itu, Handa. Aku ingin kau sedikit istirahat dari pekerjaan.”

半田 : どういうことだ。

Handa : *Dou iukotoda.*

: Apa maksudmu?

(B04/00:09:31→00:09:36)

Pembahasan :

Pada data di atas terdapat deiksis wacana yang digunakan secara simbolik yaitu pada kata *sono* ‘itu’ yang dituturkan oleh Kawafuji. Kata *sono* tersebut merujuk pada kalimat yang dituturkan setelahnya yaitu 少し仕事を休んでもらおうと思う (*sukoshi shigoto o yasunde moraou to omou*). Saat penunjuk

tidak diikuti oleh gerak-gerik dari penutur. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan tersebut tuturan di atas merupakan deiksis wacana katafora yang digunakan secara simbolik.

Data 21

Miwa penasaran ingin mengetahui Handa sudah mempunyai pacar atau belum menggeledah lemari Handa untuk mencari foto pacar Handa. Naru teringat bahwa Handa menyimpan benda penting, lalu mencarinya.

美和 : どがんした なる。

Miwa : *Doganshita Naru.*

: Ada apa, Naru?

なる : これは先生の宝物っち言いよった。

Naru : *Kore wa sensei no takaramonocchi iiyotta.*

: Sensei mengatakan ini adalah harta karunnya.

美和 : 何これ。

Miwa : *Nani kore.*

: Apa ini?

タマ : 写真立て。

Tama : *Shashin date.*

: Sebuah bingkai foto?

(B05/00:07:42→00:07:49)

Pembahasan :

Pada data di atas terdapat deiksis wacana yang digunakan secara simbolik yaitu pada kata *kore* 'ini' yang dituturkan oleh Miwa. Kata *kore* tersebut merujuk pada kalimat yang dituturkan setelahnya yaitu 写真立て (*shashin date*). Saat penunjukkan tidak diikuti oleh gerak-gerik dari penutur. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan tersebut tuturan di atas merupakan deiksis wacana katafora yang digunakan secara simbolik.

Dari hasil analisa yang telah dijabarkan, maka dapat diketahui secara ringkas pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Referensi dan Cara Penggunaan Deiksis Wacana

| No | Episode | Referensi | | | Cara Penggunaan | |
|---------------|---------|-----------|----------|----------|-----------------|----------|
| | | Eksofora | Endofora | | Kinesik | Simbolik |
| | | | Anafora | Katafora | | |
| 1 | 1 | - | 2 | 2 | 1 | 3 |
| 2 | 2 | - | 12 | 3 | 4 | 11 |
| 3 | 3 | - | 9 | 2 | 2 | 9 |
| 4 | 4 | - | 8 | 1 | - | 9 |
| 5 | 5 | - | 5 | 3 | - | 8 |
| Jumlah | | - | 36 | 11 | 7 | 40 |

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa deiksis wacana dalam *anime* Barakamon episode 1 – 5 terdapat 47 data yang telah ditemukan . Berdasarkan referensinya terdapat 36 referensi anafora dan 11 referensi katafora, tidak terdapat referensi eksofora dikarenakan dalam teori Koizumi menyatakan deiksis wacana terdiri dari anafora dan katafora. Sedangkan berdasarkan cara penggunaan deiksis wacana terdapat 7 cara penggunaan secara kinesik dan 40 cara penggunaan secara simbolik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil analisis yang telah dijelaskan dalam bab IV sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa dalam *anime* Barakamon episode 1 – 5 karya Masaki Tachibana ditemukan dua jenis deiksis wacana berdasarkan referensinya yaitu deiksis wacana anafora dan deiksis wacana katafora. Berdasarkan analisa pada bab sebelumnya, deiksis wacana anafora mengacu pada teks yang terlebih dahulu dituturkan. Sedangkan deiksis wacana katafora mengacu pada teks ada di belakangnya. Berdasarkan referensinya penulis menemukan bahwa deiksis wacana yang paling banyak digunakan dalam *anime* ini berjenis endofora yaitu anafora sebanyak 36 data, sedangkan untuk katafora sebanyak 11 data.

Penelitian ini juga mengungkapkan cara penggunaan deiksis wacana dalam *anime* Barakamon. Penulis menemukan deiksis sebanyak 47 data, terdiri dari deiksis wacana yang digunakan secara kinesik dan deiksis wacana yang digunakan secara simbolik. Dalam deiksis wacana yang digunakan secara kinesik penulis menemukan 7 data yang bersifat kinesik, sedangkan deiksis wacana yang digunakan secara simbolik penulis menemukan 40 data yang bersifat simbolik.

5.2 Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu pembelajar bahasa Jepang dapat meneliti deiksis wacana berdasarkan *token*

reflexivity atau memfokuskan pada dialog satu tokoh saja. Selain itu, dapat juga menganalisis jenis deiksis yang lain selain deiksis wacana. Kemudian menggunakan sumber data yang lain seperti *variety show*, komik, drama, dll.



DAFTAR PUSTAKA

Agustina. 1995. *Pragmatik dalam Pengajaran Bahasa Indonesia*. Padang: IKIP Padang.

Barakamon. 2016. Diakses pada tanggal 12 April 2016 dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Barakamon>

Barakamon, Anime. 2014. Diakses pada tanggal 21 Maret 2016. <http://kitsunekko.net/subtitle/japanese/>

Cahyono, Yudi Bambang. 1995. *Kristal-Kristal Ilmu Bahasa*. Surabaya: Airlangga University Press.

Cummings, Louise. 2007. *Pragmatik Sebuah Perspektif Multidisipliner*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Djasudarma, Fatimah. 2012. *Wacana dan Pragmatik*. Bandung: PT Refika Aditama.

Fillmore, Charles J. 1971. *Santa Cruz Lectures on Deixis*. Berkeley: The Hague.

Habsari, Elfira. 2015. *Deixis Dalam Anime Tonari no Kaibutsukun Karya Robico*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Malang: Universitas Brawijaya.

Koizumi, Tamotsu. 1993. *Nihongo Kyoshi no Tameno Gaku Nyuumon*. Tokyo: Daishuukanshoten.

Kridalaksana, Harimurti. 2011. *Kamus Linguistik Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Kushartanti, Untung Yuwono, dan Multamia RMT Lauder. *Pesona Bahasa Langkah Awal memahami Linguistik*. 2005. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Leech, Geoffrey. 1993. *Prinsip-Prinsip Pragmatik*. Jakarta: UI Press.

Levinson, Stephen C. 1983. *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press.

Lubis, Hamid Hasan. 2011. *Analisis Wacana Pragmatik*. Bandung: Penerbit Angkasa.

Nadar, F.X. 2013. *Pragmatik & Penelitian Pragmatik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Paramita, Miriam Nurul. 2011. *Analisis Fungsi Penggunaan Janaiika dalam Serial Drama Ruri no Shima*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Jakarta: Universitas Bina Nusantara.

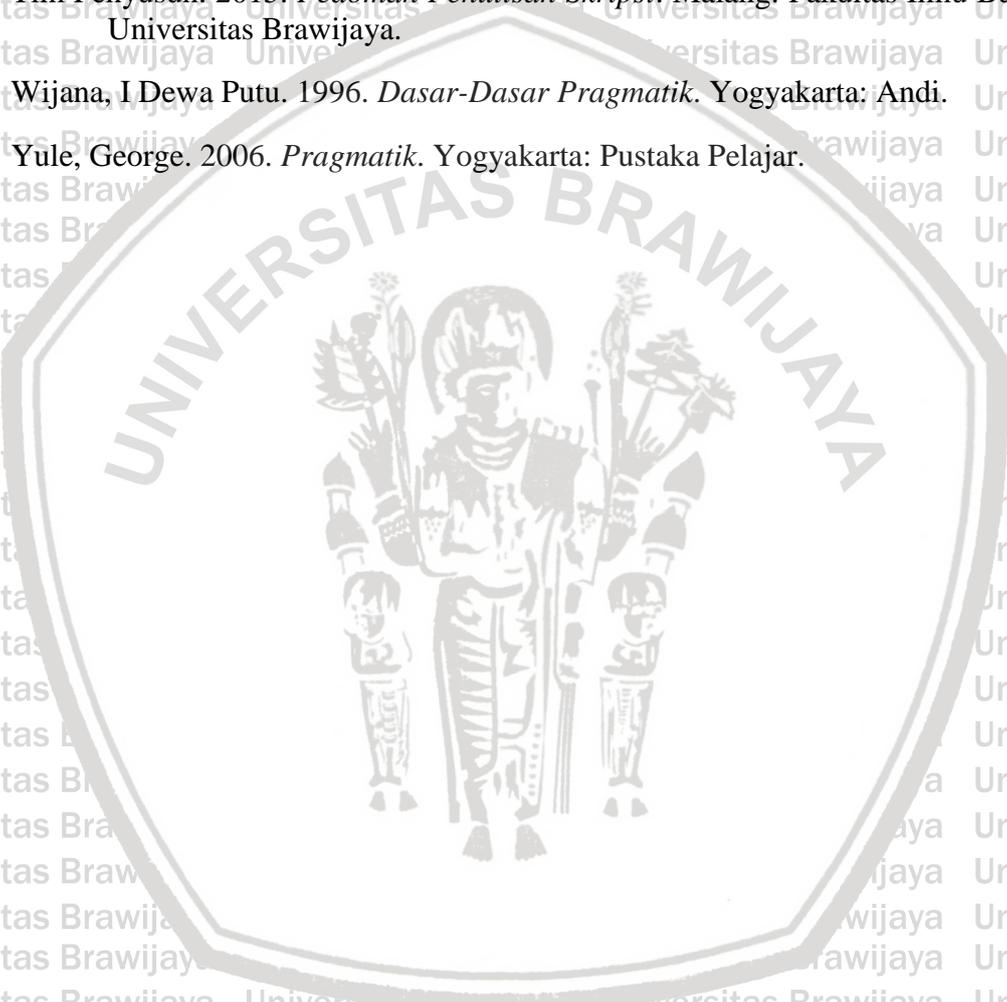
Putrayasa, Ida Bagus. 2014. *Pragmatik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sugiyono. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Tim Penyusun. 2015. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Malang: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.

Wijana, I Dewa Putu. 1996. *Dasar-Dasar Pragmatik*. Yogyakarta: Andi.

Yule, George. 2006. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



Lampiran 1 : Sinopsis Anime Barakamon

SINOPSIS ANIME BARAKAMON



Barakamon bercerita tentang seorang penulis kaligrafi terkenal bernama Handa Seishuu yang pindah ke pulau Goto. Handa pindah atas keinginan ayahnya karena telah memukul seorang kurator tua di sebuah acara penghargaan. Di pulau ini Handa bertemu dengan anak perempuan kecil yang bernama Kotoishi Naru di rumah barunya. Sejak saat itu Naru bersama teman-temannya selalu bermain di rumahnya yang memang sebelum ditempati oleh Handa sudah dijadikan markas oleh anak-anak pulau di sana. Selain itu dia juga harus menghadapi perilaku orang-orang pulau yang menurutnya agak aneh dan bahasa yang tidak dia mengerti artinya.

Karakter-karakter di Barakamon :

Kotoishi Naru



Anak kecil kelas 1 SD yang ditemukan Handa di dalam rumah barunya. Sayang pada Handa. Anak yang aktif dan selalu ingin tahu. Sayangnya, keingintahuannya sering membuat Handa frustrasi. Mudah menyerap kata-kata baru sehingga beberapa perkataannya ada yang

kurang sopan. Walaupun begitu, Handa bisa keluar dari keadaan depresinya dan mendapat ide dari tingkah polosnya.

Kubota Hina



Anak kelas 1 SD yang juga teman dekat Naru.

Anak yang baik tetapi mempunyai sifat pemalu pada orang asing dan mudah menangis.

Yamamura Miwa



Anak kelas 2 SMP yang bersama Naru dan Tama menjadikan rumah Handa sebagai markas.

Biasa dipanggil "Miwa-nee" oleh Naru. Biang keladi penyebab Naru memiliki beberapa kosakata yang kurang sopan. Sifatnya tomboi dan biasanya selalu terlihat bersama Tama.

Arai Tamako



Anak SMP kelas 2 yang juga sering bermain di rumah Handa. Teman dekat Miwa. Seorang *otaku* yang bercita-cita untuk menjadi seorang *mangaka*. Pernah mengirim manganya ke majalah *shounen*. Lebih suka membuat manga *shounen* yang bergenre *dark* dan *gore* daripada yang *friendship*. Sedang memiliki konflik batin.

Kido Hiroshi



Anak kelas 3 SMA yang merupakan putra dari kepala desa di pulau Goto. Panggilannya *Hiro-nii*. Setiap hari kalau sempat dia menggantikan ibunya membawakan Handa makanan. Sebenarnya dia dulu pemuda biasa, tapi karena stres akibat nilai rapornya selalu rata-rata akhirnya dia memilih mengubah dirinya seperti

anak berandalan.

Lampiran 2 : Tabel Data Temuan

| No | Kode | Kalimat | Referensi | Cara Penggunaan | | Rujukan |
|----|-----------------------------|---|-----------|-----------------|----------|--|
| | | | | Kinesik | Simbolik | |
| 1 | (B01/00:08:15 →00:08:25) | なる : こん兄ちゃん、 かつこよかねー。ジュノンボーイよ。 郷長 : <u>それは間違っ</u> てなかけど この人は書道の先生ぞ。 なる : なるほど、郷長。 | Anafora | — | √ | Kesan pertama Naru bertemu Handa. (こん兄ちゃん、 かつこよかねー。ジュンボーイよ) |
| 2 | (B01/00:10:43 →00:10:50) | 半田 : <u>お前は馬鹿</u> にしてんのか馬鹿な子かどだ。 なる : なるも知 <u>ち</u> よつぞ ジュノンボーイの名前。 | Katafora | — | √ | Naru (なる) |
| 3 | (B01/00:16:18 →00:16:23) | 半田 : いいよ夕日なんて <u>空</u> を見てみる。 <u>こんな</u> に曇ってちゃ見えないだろ。 | Anafora | √ | — | Melihat langit (空を見てみる) |
| 4 | (B01/00:19:25 →00:19:28) | 半田 : <u>こちら</u> の方は? 郷長 : <u>分校</u> の教頭さん。 | Katafora | — | √ | Wakil Kepala Sekolah cabang (分校の教頭) |
| 5 | (B02/00:00:25 →00:00:38) | 郷長 : 元 ば 出せ 浩志。 浩志 : おう 勝手に入んな。 郷長 : オール3でもよかじゃん。お父さんだつてオール3じゃったし。 お母さん : そうぞ <u>あんた</u> は平凡へのレールに乗ったぞ。 | Anafora | — | √ | Hiroshi (浩志) |

| | | | | | | |
|----|-----------------------------|--|----------|---|---|--|
| 6 | (B02/00:03:38 →00:03:43) | 半田 : またお前か、なぜ毎日来る。 なる : なるは先生の通い妻じゃっけん。 | Katafora | — | √ | Naru |
| 7 | (B02/00:04:21 →00:04:31) | 美和 : 大事なもんやったちね。 半田 : あのな、もうここはお前らの基地じゃないんだよ。っておい、何張ってんの。 | Katafora | — | √ | Bukan markas kalian (お前らの基地じゃない) |
| 8 | (B02/00:08:38 →00:08:46) | なる : また来たよ。浩志、お前先生になんばしょっとか。 浩志 : 何もやってねえ。 | Anafora | — | √ | Hiroshi |
| 9 | (B02/00:09:14 →00:09:24) | なる : こん時間はいつもこがん感じよ。習字大会に出す字ば書けよらしか。 浩志 : それで徹夜か。俺もテストの前はこんな感じだけど。 | Anafora | — | √ | Hal yang sama (徹夜) |
| 10 | (B02/00:09:36 →00:09:49) | 浩志 : どんなに頑張ってもできん奴がおるってことだ。 なる : 浩志は頑張ってもオール3か。 浩志 : お前、それ誰から聞いた。 なる : なるも頑張りたくなってきた。 | Katafora | √ | — | Naru |
| 11 | (B02/00:11:27 →00:11:43) | 浩志 : 何だよ。 なる : じゃん、蟬の抜き殻。 浩志 : は、何で。 なる : なるの才能。これば集めるのなら誰にも負けん。これが才 | Anafora | √ | — | Kulit jangkrik yang dikumpulkan Naru (蟬の抜き殻) |

| | | | | | | |
|----|-----------------------------|---|---------|---|---|--|
| 12 | (B02/00:14:48 →00:14:56) | <p>タマ : 先生 点滴なくなりそう。 半田 : 何 なくなったら勝手に取替えに来てくれるんじゃないのか。 美和 : そんなハイテクなものがあるわけなかし。</p> | Anafora | — | √ | Infus yang akan terisi ulang kembali (勝手に取替えに来てくれるんじゃないのか) |
| 13 | (B02/00:15:34 →00:15:58) | <p>ナース : 先生ちょっと熱が上がってるよ。熱冷ましに座薬打とか。 半田、タマ : 座薬。 美和 : 何であんたまで反応すと。 半田 : いやだそんな羞恥プレイ断固断る。 ナース : 羞恥プレイって医療行為だよ。 半田 : 俺は小学生の時 あれをやられて、あまりの羞恥に吐いたことがある。</p> | Anafora | √ | — | Suppositoria (座薬) |
| 14 | (B02/00:15:34 →00:15:58) | <p>ナース : 先生ちょっと熱が上がってるよ。熱冷ましに座薬打とか。 半田、タマ : 座薬。 美和 : 何であんたまで反応すと。 半田 : いやだそんな羞恥プレイ断固断る。 ナース : 羞恥プレイって医療行為だよ。 半田 : 俺は小学生の時 あれをやられて、あまりの羞恥に吐いたことがある。</p> | Anafora | — | √ | Suppositoria (座薬) |
| 15 | (B02/00:17:14 →00:17:26) | <p>浩志 : ウース 頼まれたもん持ってきたぞ。 半田 : 書道の道具は？ 浩志 : 却下した。 半田 : 何で 俺はあれを待っていたのに。</p> | Anafora | — | √ | Alat tulis yang tidak dibawa oleh Hiroshi (書道の道具) |

| | | | | | | |
|----|-----------------------------|--|---------|---|---|---|
| 16 | (B02/00:22:12 →00:22:24) | 浩志 : ごめんください。肉じゃが持ってきたすよ。どうしたんすかその <u>けが</u> 。 半田 : いや 何でもない <u>これ</u> は何でもない。 | Anafora | — | √ | Luka di jari Handa (そのけが) |
| 17 | (B02/00:22:24 →00:22:35) | なる : 先生 先生が切った <u>血まみれん玉ねぎ</u> どがんすればよか。 半田 : <u>これは血じゃない</u> スパイス的な タバスコ的な。そんなものだこの赤いのは。 | Anafora | √ | — | Bawang merah yang berlumuran darah (血まみれん玉ねぎ) |
| 18 | (B02/00:22:30 →00:22:41) | 半田 : これは血じゃない スパイス的な <u>タバスコ</u> 的な。 <u>そんなもの</u> だこの赤いのは。 浩志 : 母ちゃん あんたの言ったことの意味が分かったような気がするよ。 | Anafora | — | √ | Bumbu merah seperti tabasko (タバスコ的な) |
| 19 | (B02/00:22:36 →00:22:41) | 浩志 : <u>母ちゃん</u> あんたの言ったことの意味が分かったような気がするよ。 | Anafora | — | √ | Ibu (母ちゃん) |
| 20 | (B03/00:00:34 →00:00:47) | なるは少し大人になった。 <u>見るもん全てが美しい</u> 。 <u>これが成長</u> というものか。新たな自分の誕生を祝福されてる感覚。 | Anafora | — | √ | Dunia yang terasa lebih indah (見るもん全てが美しい) |

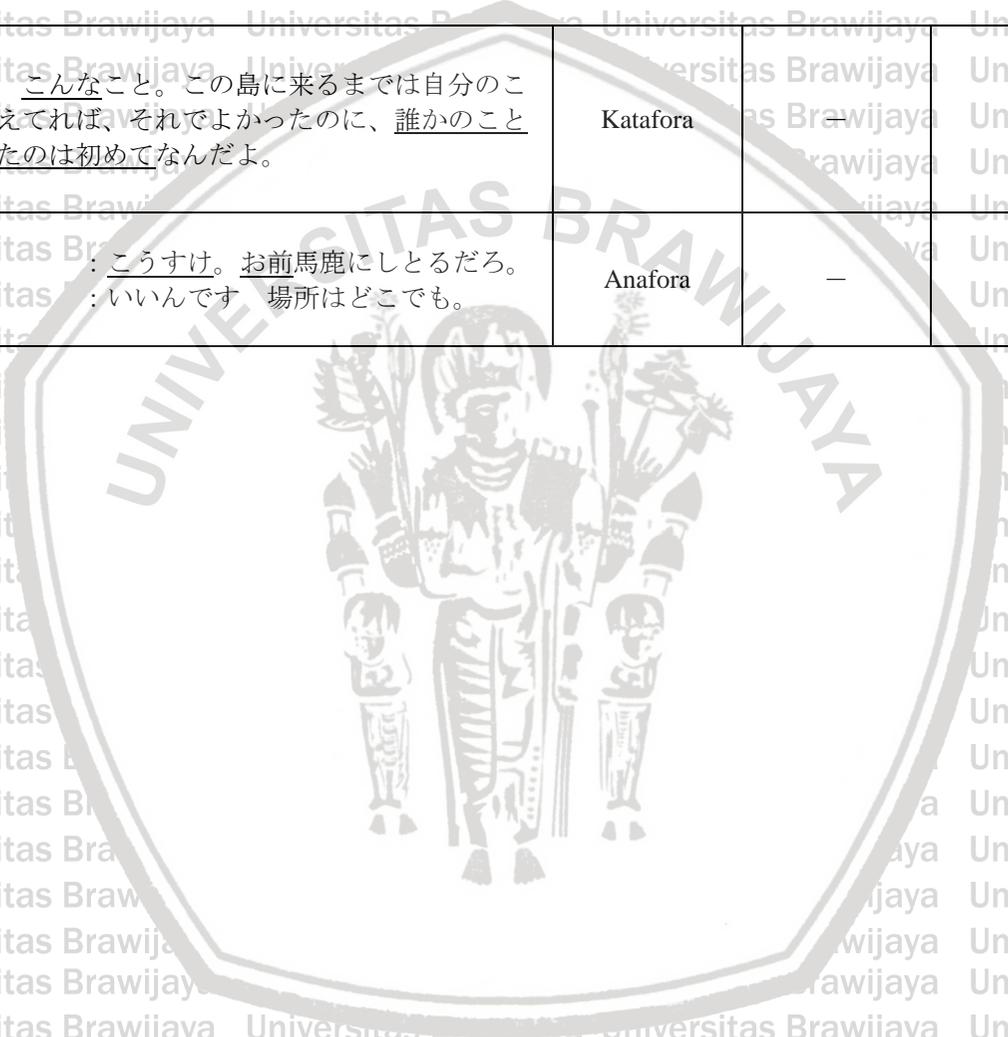
| | | | | | | |
|----|-----------------------------|---|---------|---|---|--|
| 21 | (B03/00:01:10 →00:01:21) | 美和 : 皆にも <u>そんな字が読める</u> ようになったち教 ゆつとぞ。 タマ : 子供の成長って早いね。 <u>そんなに勉強熱心</u> のほうじゃないと思ってたけど。急にどうし たんだろうね。 | Anafora | — | √ | Huruf <i>katakana</i> yang sudah bisa dibaca oleh Naru (字が読める) |
| 22 | (B03/00:06:29 →00:06:36) | 半田 : そういえば <u>漫画描</u> いてるって言ってた な。 タマ : いいえ <u>そんな大層なもん</u> じゃないです。 半田 : 恥ずかしがることないだろう。 | Anafora | — | √ | Tama seorang penulis <i>manga</i> (<u>漫画描</u>) |
| 23 | (B03/00:12:01 →00:12:16) | は どういうことだよ。あの書は傑作だったんだぞ <u>そ</u> <u>れが準賞</u> なんて有り得ない。嘘だろう。 | Anafora | — | — | Kaligrafi terbaik Handa (書は傑作) |
| 24 | (B03/00:12:54 →00:13:02) | なる : 一番は18歳の若造やったちた。 美和 : なん 年下に負けてすねちよつとか <u>そんな</u> こと。 | Anafora | — | — | Dikalahkan orang yang lebih muda (年下に負けてすねちよつとか) |
| 25 | (B03/00:13:14 →00:13:23) | この島に来ればいい字が書けると思ったのにのんびり してたつげが回ってきたんだ。 <u>こんな</u> ことなら島に 来て来るんじゃなかった。 | Anafora | — | — | Kemampuan menulis kaligrafi yang menurun (のんびりしてたつげが回ってきたんだ) |

| | | | | | | |
|----|-----------------------------|---|----------|---|---|---|
| 26 | (B03/00:13:48 →00:13:58) | なる : 先生 美和姉とタマは、 <u>先生が嫌で出て行</u> <u>ったっじゃなかぞ。</u> 半田 : 分かってるよ <u>そんなこと</u> 中学生にまで気 を遣わせて。 | Anafora | — | √ | Miwa dan Tama yang mengkhawatirkan Handa (先生が嫌で出て行った っじゃなかぞ) |
| 27 | (B03/00:14:26 →00:14:33) | 半田 : 何があるんだ。 なる : <u>餅拾い</u> 先生知らんと。余所もんは <u>これじゃ</u> <u>けんね。</u> | Anafora | — | √ | Perebutan mochi (餅拾 い) |
| 28 | (B03/00:14:55 →00:14:59) | 半田 : あのう これは。 叔母さん : <u>健太がいの新船たい。</u> | Katafora | — | √ | Nama kapal yang diberi nama Kenta (健太がいの 新船たい) |
| 29 | (B03/00:19:55 →00:20:06) | 半田 : 何だこれ。善哉だ。 美和 : ああ ぱんちじゃんね。 浩志 : あの <u>人</u> いつも必死だけど <u>餅拾い</u> の後はこ うして差し入れしてくれるんだ。 | Anafora | — | √ | Panchi |
| 30 | (B03/00:19:55 →00:20:06) | 半田 : 何だ <u>これ</u> 。善哉だ。 美和 : ああ ぱんちじゃんね。 浩志 : あの <u>人</u> いつも必死だけど <u>餅拾い</u> の後はこ うして差し入れしてくれるんだ。 | Katafora | √ | — | Sup kacang merah (善哉) |
| 31 | (B04/00:05:24 →00:05:38) | 叔父さん : 先生も抱っこしてみっかな。 半田 : えっ いいんですか。抱きます 抱かせて ください。 叔父さん : じゃ。はよ受け取れ おいの手が持 たんばい。 半田 : <u>そんなこと</u> 言われても。 | Anafora | — | √ | Menangkap kucing yang dilempar (はよ受け取れ) |

| | | | | | | |
|----|-----------------------------|---|----------|---|---|--|
| 32 | (B04/00:06:52 →00:06:57) | なる : 先生 <u>首にぶつぶつん</u> 出来ちよっよ。 半田 : <u>そのこと</u> には触れるな。 | Anafora | — | √ | Bintil merah akibat alergi kucing (首にぶつぶつん) |
| 33 | (B04/00:07:45 →00:07:57) | 半田 : うわ <u>めちやくちや</u> 似てるなあ クローンか。 あっきー : やめてください 似てないです。 半田 : いや 似てるよ 遺伝って凄いな。 あっきー : いいから 早く電話してください。 半田 : <u>そんなに</u> 嫌がること。 | Anafora | — | √ | Wajah Akki yang sangat mirip dengan Tama (めちやくちや似てるなあ) |
| 34 | (B04/00:09:23 →00:09:30) | <u>パソコン壊れたから</u> 新しいのを一式揃えてもらおうと思って、 <u>あれがない</u> と仕事ができないからな。 | Anafora | — | √ | Komputer yang rusak (パソコン壊れたから) |
| 35 | (B04/00:09:31 →00:09:36) | そのことだがな半田。お前には少し仕事を休んでもらおうと思う。 | Anafora | — | √ | Handa |
| 36 | (B04/00:09:31 →00:09:36) | 川藤 : <u>そのこと</u> だがな半田。お前には少し仕事を休んでもらおうと思う。 半田 : どういうことだ。 | Katafora | — | √ | Istirahat dari pekerjaan (少し仕事を休んでもらおうと思う) |
| 37 | (B04/00:10:21 →00:10:29) | なる : 今はまだ暗闇の中だが。必ず光を見つけ出すさ。 半田 : <u>俺そんなに</u> ひどいこと言った。 | Anafora | — | √ | Perumpamaan yang diucapkan Handa (今はまだ暗闇の中だが。必ず光を見つけ出すさ) |
| 38 | (B04/00:10:30 →00:10:35) | あっきー : 中二の時 <u>左腕</u> に何か宿してた口ですね。 半田 : <u>そんなこと</u> はどうでもいいんだよ。 | Anafora | — | √ | Menyimpan kekuatan di lengan kiri (左腕に何か宿してた口) |

| | | | | | | |
|----|-----------------------------|---|----------|---|---|---|
| 39 | (B04/00:10:41 →00:10:45) | あつき : 電話代は一律十円です。 半田 : え、 <u>そんな</u> ものでいいののか。 | Anafora | — | √ | Biaya telepon (電話代) |
| 40 | (B05/00:00:29 →00:00:33) | お祖父さん : ほれ、 <u>咬め</u> 。 半田 : 何ですか、 <u>これ</u> 。 お祖父さん : <u>この</u> もん。 | Katafora | — | √ | Konomon |
| 41 | (B05/00:07:42 →00:07:49) | 美和 : どがんだ なる。 なる : <u>これ</u> 先生の宝物 <u>っち</u> 言いよった。 美和 : 何 <u>これ</u> 。 タマ : <u>写真</u> 立て。 | Katafora | — | √ | Bingkai foto milik Handa (写真立て) |
| 42 | (B05/00:09:58 →00:10:05) | 半田 : 何だ お前ら <u>体操服</u> みたいな <u>の</u> 着て。 美和 : みたいじゃなくて体操服。 <u>これ</u> が一番泳ぎ やすかけん。 | Anafora | — | √ | Baju olahraga (体操服) |
| 43 | (B05/00:13:58 →00:14:08) | 歳が近くて話しやすいから <u>弟</u> みたいなもんか。いや <u>そんなに</u> 仲良くはないな飯持ってきてくれるやつって 程度しか。 | Anafora | — | √ | Seperti adik laki-laki (弟 みたい) |
| 44 | (B05/00:14:09 →00:14:18) | というか、何故この <u>メガネ</u> 娘は俺にそんなこと聞くん だ。そうか <u>こいつ</u> ひろのことが好きなんだな。 | Anafora | — | √ | Gadis berkacamata (メガ ネ娘) |
| 45 | (B05/00:15:07 →00:15:17) | 美和 : じゃん ほら 見て見れ なる <u>くろむ</u> <u>し</u> 。 浩志 : お前よ <u>一掴め</u> んね。 美和 : なるも持ってみれ。 <u>これ</u> が持てれば大人 ぞ。 | Anafora | — | √ | Siput laut yang dipegang Miwa (くろむし) |

| | | | | | |
|----|-----------------------------|--|----------|---|---|
| 46 | (B05/00:18:27 →00:18:40) | 初めてだ <u>こんなこと</u> 。この島に来るまでは自分のことだけ考えてれば、それでよかったのに、 <u>誰かのことを心配したのは初めて</u> なんだよ。 | Katafora | √ | Handa yang baru pertama kali mengkhawatirkan orang lain (誰かのことを心配したのは初めて) |
| 47 | (B05/00:19:58 →00:20:04) | 川藤 : <u>こうすけ</u> 。お前馬鹿にしとるだろ。 こうすけ : いいんです 場所はどこでも。 | Anafora | — | √ Kousuke (こうすけ) |



Lampiran 3 : Curriculum Vitae

CURRICULUM VITAE

Nama : Galuh Widya Utami
NIM : 125110200111004
Tempat/Tanggal Lahir : Surabaya, 05 Mei 1994
Jenis Kelamin : Perempuan
Fakultas : Ilmu Budaya
Jurusan : Sastra Jepang
Alamat Rumah Asal : Dsn. Kauman RT/RW 001/007, Ds. Pacekulon,
Kec. Pace, Kab. Nganjuk 64472
Alamat Rumah di Malang : Jl. Menur No. 06 RT/RW 09/09, Lowokwaru,
Malang 65141
Telepon/Hp : 0878 5871 0624
Email : galuhwidyautami@gmail.com

Riwayat Pendidikan

| | |
|-------------|----------------------------|
| 2000 – 2005 | SDN Ngagel Rejo 1 Surabaya |
| 2005 – 2006 | SDN Pacekulon 2 |
| 2006 – 2009 | SMPN 1 Pace |
| 2009 – 2012 | SMAN 1 Pace |
| 2012 – 2016 | Universitas Brawijaya |

Sertifikasi

2014 Mengikuti JLPT N4
2016 Lulus JLPT N3
2016 Lulus sertifikasi TI
2016 Mengikuti TOEFL ITP

Pengalaman Kerja

1. Juli – Agustus 2015 magang sebagai penerjemah di PT NPR Manufacturing Indonesia.
2. Oktober 2015 – Maret 2016 penerjemah *freelance* di PT Star Software Indonesia.

Lampiran 4: Berita Acara Bimbingan



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA**

Jalan Veteran Malang 65145

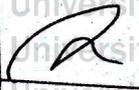
Telp. +62341- 575875, Fax. +62341- 575822

E-mail : fib_ub@ub.ac.id - <http://www.fib.ub.ac.id>

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Galuh Widya Utami
2. NIM : 125110200111004
3. Program Studi : Sastra Jepang
4. Topik Skripsi : Linguistik-Pragmatik
5. Judul Skripsi : Deiksis Wacana dalam Anime Barakamon Episode 1 – 5
Karya Sutradara Masaki Tachibana
6. Tanggal Mengajukan : 12 April 2016
7. Tanggal Selesai Revisi: 18 Juli 2016
8. Nama Pembimbing : Ismi Prihandari, M.Hum
9. Keterangan Konsultasi *)

| No. | Tanggal | Materi | Pembimbing | Paraf |
|-----|---------------|--------------------------|---------------------------|-------|
| 1 | 12 April 2016 | Pengajuan judul & BAB I | Ismi Prihandari, M.Hum | |
| 2 | 10 Mei 2016 | Mengumpulkan BAB I – III | Ismi Prihandari, M.Hum | |
| 3 | 12 Mei 2016 | ACC Seminar Proposal | Ismi Prihandari, M.Hum | |
| 4 | 24 Mei 2016 | Seminar Proposal | Ismi Prihandari, M.Hum | |
| 5 | 1 Juni 2016 | Revisi Seminar Proposal | Ismi Prihandari, M.Hum | |
| 6 | 20 Juni 2016 | Mengumpulkan BAB IV – V | Ismi Prihandari, M.Hum | |

| | | | | |
|----|--------------|--|---------------------------|---|
| 7 | 23 Juni 2016 | Revisi BAB IV | Ismi Prihandari, M.Hum |  |
| 8 | 24 Juni 2016 | Konsultasi BAB IV & ACC Seminar Hasil | Ismi Prihandari, M.Hum |  |
| 9 | 30 Juni 2016 | Seminar Hasil | Ismi Prihandari, M.Hum |  |
| 10 | 13 Juli 2016 | Revisi Seminar Hasil & ACC Komprehensif | Ismi Prihandari, M.Hum |  |
| 11 | 15 Juli 2016 | Sidang Komprehensif | Ismi Prihandari, M.Hum |  |

10. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai :

B+

Malang, 18 Juli 2016

Mengetahui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra,



Ismatul Khasanah, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19750518 200501 2 001

Dosen Pembimbing,

Ismi Prihandari, M.Hum.
NIP. 19680320 200801 2 005