

SKRIPSI

**ANALISIS PENGGUNAAN KANDOUSHI KANDOU (IMPRESI) DALAM
ANIME FATE GRAND ORDER: ZETTAI MAJU SENSEN BABYLONIA
TINJAUAN PRAGMATIK**

Oleh

Rijalul Fajri

1810752004



**JURUSAN SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2022**

SKRIPSI

ANALISIS PENGGUNAAN KANDOUSHI KANDOU (IMPRESI) DALAM ANIME FATE GRAND ORDER: ZETTAI MAJU SENSEN BABYLONIA TINJAUAN PRAGMATIK

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Mendapatkan Gelar
Sarjana Humaniora*



Dosen Pembimbing:
Radhia Elita, S.S., M.Hum.
Rahtu Nila Sepni, M.Hum.

**JURUSAN SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2022**

ABSTRAK

ANALISIS PENGGUNAAN KANDOUSHI KANDOU (IMPRESI) DALAM ANIME FATE GRAND ORDER: ZETTAI MAJU SENSEN BABYLONIA TINJAUAN PRAGMATIK

Oleh
Rijalul Fajri

Pada penelitian ini mengkaji penggunaan *kandoushi kandou* dalam anime *Fate Grand Order: Zettai Majuu Sensei Babylonian* dengan menggunakan tinjauan pragmatik. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Pada tahap pengumpulan data peneliti menggunakan metode simak dan teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat. Pada tahap analisis data digunakan metode padan pragmatis dengan teknik pilah unsur penentu. Selanjutnya pada tahap penyajian analisis data digunakan metode informal. Teori yang menunjang penelitian ini adalah teori *kandoushi* yang dikemukakan oleh Namatame, Masuoka, Takubo juga Terada dan dianalisis menggunakan teori aspek-aspek tindak tutur yang dikemukakan oleh Leech.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam anime *Fate Grand Order: Zettai Majuu Sensei Babylonian* episode 1-6 terdapat 10 jenis *kandou* yang menyatakan ekspresi terkejut diluar dugaan, 3 jenis *kandou* yang menyatakan ekspresi lega, 2 jenis *kandou* yang menyatakan ekspresi mendalami suatu informasi, 1 jenis *kandou* yang menyatakan ekspresi kekecewaan dan penyesalan, 1 jenis *kandou* yang menyatakan ekspresi tertawa. Berdasarkan bentuk tindak tutur penggunaan *kandoushi* dalam anime FGO: ZMSB diklasifikasikan sebagai bentuk tindak tutur representatif yaitu tindak tutur yang mengikat penuturnya kepada kebenaran yang diucapkannya. *Kandou* yang paling sering dan paling banyak muncul adalah *kandou* yang menyatakan perasaan terkejut pada hal diluar dugaan. *Kandoushi kandou* dapat digunakan kapan saja, dimana saja, dan siapa saja baik itu dalam keadaan formal maupun informal. Penggunaan *kandoushi kandou* dapat digolongkan sebagai bentuk tindak tutur representatif, ekspresif.

Kata kunci : *kandou*, *kandoushi*, jenis tindak tutur, pragmatik.

ABSTRACT

ANALYSIS OF USE KANDOUSHI KANDOU (IMPRESSION) IN ANIME FATE GRAND ORDER: ZETTAI MAJUU SENSEN BABYLONIA PRAGMATIC

**By
Rijalul Fajri**

This study examines the use of *kandoushi kandou* in the *anime* Fate Grand Order: *Zettai Majuu Sensei Babylonian* by using a pragmatic review. This research is a qualitative descriptive study. At the data collection stage, the researcher used the listening method and the free listening technique, conversational involvement and note-taking techniques. At the data analysis stage, a pragmatic matching method was used with the determining element sorting technique. Furthermore, at the stage of presenting data analysis used the informal method. The theory that supports this research is the *kandoushi* theory proposed by Namatame, Masuoka, Takubo as well as Terada and analyzed using the speech act aspects theory proposed by Leech.

The results of this study indicate that in the *anime* Fate Grand Order: *Zettai Majuu Sensei Babylonian* episodes 1-6 there are 10 types of *kandou* which express an expression of surprise beyond expectation, 3 types of *kandou* which express an expression of relief, 2 types of *kandou* which express an expression of deepening an information, 1 the type of *kandou* that expresses an expression of disappointment and regret, 1 the type of *kandou* that expresses a laughing expression. Based on the form of speech acts, the use of *kandoushi* in the *anime* FGO: ZMSB is classified as a form of representative speech act, namely a speech act that binds the speaker to the truth he says. The *kandou* who appeared the most and appeared the most was the *kandou* who expressed surprise at something unexpected. *Kandoushi Kandou* can be used anytime, anywhere, and by anyone, both in formal and informal situations. The use of *kandoushi kandou* can be classified as a form of representative speech act, expressive.

Keywords: *kandou*, *kandoushi*, type of speech act, pragmatics.

要旨

アニメフェイトグランダーゼットイマジュウセンバビロニアにおける感動詞感動の使用分析

リジャルフアジュリ

本研究は、アニメフェイトグランダーにおける観相学の活用を考察するものである。。ゼットイマジュウセンバビロニアを語用論・レビューにより検討した。本研究は質的な記述的研究である。データ収集段階では、傾聴法と自由聴取法、会話関与法、ノートテイキング法などを用いた。データ分析段階では、決定要素ソート技法による語用論的照合法を用いた。さらに、データ分析の発表の段階では、インフォーマル法を用いた。本研究を支える理論は、ナマタメ、升岡、田窪、寺田で提唱したカンドゥーシ理論とLeechが提唱した発話行為側面理論による分析である。

本研究の結果、アニメフェイトグランダーにおいて、フェイトグランダーであることが判明した。絶体絶命都市バビロニア1～6話では、予想を超える驚きの表情を表す感応が10種類、安堵の表情を表す感応が3種類、情報を深める表情を表す感応が2種類、失望と後悔の表情を表す感応が1種類、笑う表情を表す感応が1種類存在することが判明した。発話行為の形態から、アニメFGO:ZMSBにおける感応詞の使用は、代表的発話行為の形態、すなわち、発話者が語る真意を拘束する発話行為に分類される。最も多く登場し、出現した感応は、予想外のことに驚きを表す感応であった。カンドゥーシ・カンドゥーは、いつでも、どこでも、誰でも、フォーマルでもインフォーマルでも使うことができる。カンドゥーシ・カンドゥーの使用は、代表的な発話行為、表現行為の一形態として分類することができる。

キーワード：感動、感動詞、発話行為の種類、語用論。