

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Manusia menggunakan bahasa untuk berkomunikasi atau berinteraksi antar sesamanya. Bahasa dapat digunakan untuk mengungkapkan pikiran dan isi hati pembicara. Interaksi manusia juga menggunakan bahasa untuk mengekspresikan diri seperti perasaan senang, kagum, marah, khawatir dan sedih. Untuk mempermudah mengungkapkan perasaan itu maka digunakanlah kata pendek yang dapat mewakili perasaan-perasaan tersebut. Leech (1999: 13-15) menyatakan terdapat beberapa aspek-aspek dalam situasi tutur, yaitu : 1) penutur dan lawan tutur, 2) konteks tuturan, 3) tujuan tuturan, 4) tuturan sebagai bentuk tindakan atau aktifitas, dan 5) tuturan sebagai produk tindak verbal. Bahasa tercipta dari individu yang berbeda, sehingga dalam berkomunikasi dengan lawan bicara, dapat menimbulkan berbagai jenis ungkapan, tidak terkecuali bahasa Jepang. Sama seperti halnya ke dalam bahasa Indonesia, banyak kata yang digunakan sebagai ungkapan untuk menanggapi lawan bicara. Kata untuk mengungkapkan perasaan tersebut disebut juga dengan kata seru atau interjeksi.

Interjeksi dalam bahasa Jepang disebut *kandoushi*. *Kandoushi* adalah salah satu kelas kata yang termasuk *jiritsugo* (kata yang dapat berdiri sendiri dan memiliki makna) yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan, dan tidak dapat menjadi konjungsi. Namun kelas kata ini dengan sendirinya dapat menjadi *bunsetsu* (unsur pembentuk kalimat) tanpa bantuan kelas kata lain (Sudjianto dan Dahidi, 2004:169).

Menurut (Masaoka dan Takubo, 1995: 60) membagi jenis-jenis *kandoushi* menjadi sepuluh jenis yaitu *odoroki*, *igaikan*, *doui*, *fudoui*, *rikai*, *kaitou* o

mosakuchu, yobikaketari, jibun ni taisuru gimon no hyougen, dousa ya koudou no kaishi toki ni jibun ni ii kikaseru dan *aisatsugo*. *Odoroki* adalah jenis *Kandoushi* yang digunakan untuk menggambarkan perasaan terkejut dalam suatu kejadian yang dialami atau kepada lawan bicara. Contohnya seperti ああ (*aa*), おや (*oya*), あら (*ara*), あれー (*aree*), うわ (*uwa*), ひゃー (*hyaa*), dll. *Igaikan* adalah jenis *Kandoushi* yang digunakan untuk menggambarkan suatu perasaan diluar dari dugaan terhadap suatu kejadian atau lawan bicara. Contohnya seperti なんと (*nanto*), へー (*hee*), dll. *Doui* adalah jenis *kandoushi* yang digunakan untuk menyatakan persetujuan terhadap suatu persoalan atau kepada lawan bicara. Contohnya seperti はい (*hai*), ええ (*ee*), うん (*un*), ああ (*aa*), dll. *Fudoui* adalah jenis *kandoushi* yang merupakan kebalikan dari *doui*, digunakan untuk menyatakan ketidaksetujuan terhadap suatu persoalan atau kepada lawan bicara. Contohnya seperti いいえ (*iie*), ううん (*uun*), いや (*iya*), dll. *Rikai* adalah jenis *kandoushi* yang digunakan untuk menyatakan pemahaman akan suatu persoalan atau situasi yang dialami. Contohnya seperti なるほど (*naruhodo*), ふうん (*fuun*), はあ (*haa*), dll. *Kaitou wo mosakuchuu* adalah jenis *kandoushi* yang di gunakan ketika pembicara tengah mencari sesuatu jawaban akan suatu persoalan yang di hadapinya. Contohnya seperti ええと (*eeto*), そうね (*soune*), そうですね (*soudesune*), さあ (*saa*), あの (*ano*), dll. *Yobikaketari* adalah jenis *kandoushi* yang digunakan ketika memanggil lawan bicara. Contohnya seperti もしもし (*moshimoshi*), おい (*oi*), ほら (*hora*), くら (*kora*), ねえ (*nee*), あの (*ano*) dll. *Jibun ni taisuru gimon no* adalah jenis *kandoushi* yang digunakan ketika pembicara

bertanya kepada dirinya sendiri. Contohnya seperti はて (*hate*), はてな (*hatena*) dll. *Dousa ya koudou no kaishi* adalah jenis *kandoushi* yang di ucapkan kepada diri sendiri ketika hendak melakukan pergerakan atau kegiatan. Contohnya seperti さてと (*sateto*), やれやれ (*yareyare*), よいしよ (*yoishiyo*), よし (*yoshi*), dll. *Aisatsugo* adalah jenis *kandoushi* persalaman yang digunakan oleh pembicara kepada lawan bicara. Jenis *kandoushi* ini memiliki berbagai macam bentuk persalaman yang bisa di gunakan, tergantung situasi yang di alami oleh pembicara saat itu. Contohnya seperti bersalaman ketika bertemu lawan bicara, hendak pergi ke suatu tempat, termasuk ungkapan ketika berterima kasih kepada lawan bicara.

Salah satu dari beberapa *Kandoushi* tersebut mengungkapkan makna *doui* (persetujuan). *Doui* merupakan ungkapan yang digunakan untuk menyatakan persetujuan terhadap suatu persoalan kepada lawan bicara. *Doui* dapat sering kali muncul pada beberapa situasi sewaktu penutur dan lawan tutur berinteraksi. Penggunaan bentuk *doui* sering kali muncul dalam suatu tuturan seperti contoh data berikut:

Contoh penggunaan *doui* dalam anime *Burakku Kuroobaa* Karya Yuki

Tabata:

Contoh data (1)

アスタ : ユノ! 大丈夫か?ほらユノ
ユノ : アスタ。。。
アスタ : ったく、ユノは泣き虫だな
ユノ : だって。。。
アスタ : 大丈夫! ユノには俺がついてるな
ユノ : うん
アスタ : よし! じゃ、一緒に行こうぜ!上でみんなが待ってる

(*Burakku Kuroobaa*, Eps. 2. 00:05:10)

Asuta : Yuno! Daijoubu ka? Hora Yuno!
Yuno : Asta...
Asuta : Ttaku, Yuno wa nakimushi da na
Yuno : Datte...
Asuta : Daijoubu! Yuno ni wa ore ga tsuiteru na!
Yuno : Un
Asuta : Yoshi! Jya, issho ni ikou ze! Ue de minna ga matteru!

Asta : Yuno! Apa kau baik-baik saja?! Kemarilah, Yuno.
Yuno : Asta...
Asta : Ya ampun. Kau cengeng sekali, Yuno.
Yuno : Habisnya...
Asta : Tak apa! Aku mendukungmu, Yuno!
Yuno : **Ya.**
Asta : Baiklah! Ayo pergi, Semuanya sudah menunggu di puncak!

Informasi Indeksal :

Ketika Asta kecil dan Yuno kecil sedang mendaki bukit di desa Hage, lalu Yuno terjatuh ketika mendaki bukit dan menangis. Asta menyampaikan supaya tidak cengeng kepada Yuno.

1. Penutur dan lawan penutur

Penutur pada contoh data (1) adalah Yuno kecil, sedangkan lawan tuturnya adalah Asta kecil. Asta dan Yuno merupakan anak yatim piatu miskin yang hidup bersama di Gereja panti asuhan desa Hage. Mereka akrab sejak kecil ketika diasuh di Gereja desa Hage sampai menjadi Ksatria sihir di kerajaan *Kuroobaa*.

2. Konteks tutur

Konteks tuturan ini adalah *komisitif* menurut Kushartanti (2005: 110) merupakan melibatkan penutur dengan tindakan atau akibat selanjutnya, meliputi kegiatan berjanji, bersumpah, dan mengancam, terjadi di bukit desa Hage. Pada saat Yuno dan Asta sedang mendaki bukit di desa Hage mau bermain bersama, diperjalanan Yuno terjatuh dan menangis. Asta mengingatkan kepada Yuno, *Awas kau jatuh lagi*, lalu Yuno menjawab *Iya* pada Asta, dan situasi pada percakapan ini merupakan situasi informal yang mana Asta kecil dan Yuno kecil sedang bermain di bukit desa Hage.

3. Tujuan Tuturan

Tujuan penutur yaitu Yuno menggunakan *doui* bentuk *Un* (うん) sebagai bentuk ungkapkan perjanjian yang mana Yuno berjanji tidak akan jatuh kedua kalinya terhadap lawan tuturnya yaitu Asta mengatakan awas kau jatuh lagi.

4. Tindak tutur sebagai bentuk tindakan

Tuturan tersebut merupakan tuturan langsung, karena penutur secara langsung menyampaikan tuturannya kepada lawan tutur di bukit desa Hage. Selain itu, tuturan yang disampaikan Yuno sebagai penutur ditujukan kepada Asta sebagai lawan tutur yang mana Yuno akan hati-hati lagi jika berjalan atau bermain di bukit desa Hage mendengar ancaman dari Asta.

5. Tuturan sebagai produk tindak verbal

Tuturan yang disampaikan Yuno tersebut merupakan produk atau hasil dari sebuah tindak verbal. Tindak verbal yang terjadi dalam tuturan tersebut adalah sebagai bentuk ungkapkan persetujuan terhadap lawan tuturnya yaitu Asta yang langsung senang dengan dibuktikan Asta mengatakan yosh! karena Yuno akan lebih hati-hati lagi.

Contoh Data 2

アスタ : ねえ、シスタ、魔法帝って、今もいるんだよね
シスタリリ : ええ、魔法帝から、またその次の魔法帝へって、何代も何代も、受け継がれているんだよ。魔法の力で、ずっと守ってくれているの、コロバー王国が平和なのは、魔法帝のおかげ
アスタ : すげー!

(Burakku Kuroobaa, Eps. 2. 00:08:12)

Asuta : *Nee, shisuta, mahou teitte, ima mo iru nda yo ne*
Shisuta Lily : *Ee, Mahou teikara, mata sono-ji no mahou tei e tte nan-daimo nan-daimo, uketsuga rete irundayo.mahou no chikara de, zutto mamotte kurete iru no, kono kuroobaa oukoku ga heiwana no ha, mahou tei no okage*

Asta : *Sugee !*

Asta : Hei, *Sister* , Raja penyihir itu masih ada, ‘kan?
Sister Lily : **Ya.** Gelar “Raja Penyihir” diturunkan dari generasi ke generasi. Selama ini, mereka telah melindungi kita dengan sihirnya. Berkat Raja penyihir kerajaan *kuroobaa* penuh kedamaian.

Asta : Mengagumkan!

Informasi Indeksal :

Ketika *Sister Lily* menceritakan tentang sejarah kerajaan *kuroobaa*, lalu *Asta* menanyakan sesuatu tentang kerajaan *kuroobaa* kepada *Sister Lily*. *Sister Lily* menyampaikan sesuatu yang luar biasa kepada *Asta* dan *Yuno*.

1. Penutur dan lawan penutur

Penutur pada contoh data (2) adalah *Sister Lily*, sedangkan lawan tuturnya adalah *Asta* kecil. *Sister Lily* merupakan pengasuh di Gereja desa Hage. Hubungan *Asta* dan *Sister Lily* akrab karena *Asta* telah diasuh oleh *Sister Lily* saat *Asta* masih kecil sampai *Asta* menjadi Ksatria sihir di kerajaan *Kuroobaa*.

2. Konteks tutur

Konteks tuturan ini adalah asertif menurut Kushartanti (2005: 110) merupakan melibatkan penutur pada kebenaran, meliputi kegiatan menyatakan, menyarankan, dan melaporkan. Pada saat terjadi di belakang Gereja desa Hage, saat *Asta* dan *Sister Lily* bermain dan bercerita tentang Raja penyihir penetapan melalui apa, *Sister Lily* mengatakan melalui pencapaian misi yang berhasil sewaktu menjadi Ksatria sihir, lalu *Asta* bertanya kepada *Sister Lily*, apa aku bisa jadi Ksatria sihir yang tidak punya kemampuan ini, dan *Sister Lily* menjawab Iya sambil menyatakan kepada *Asta* bahwa siapa aja bisa jadi Ksatria sihir bahkan Kaisar sihir sekaligus, asalkan mau berusaha dan kerja keras, dan situasinya merupakan situasi formal yang mana *Asta* dan *Sister Lily* sedang duduk bercerita di belakang Gereja desa Hage.

3. Tujuan tuturan

Tujuan penutur yang disampaikan oleh *Sister Lily* menggunakan *doui* bentuk *Ee* (え え) sebagai bentuk ungkapan pernyataan bahwasanya menjadi Kaisar sihir tidak harus dari keluarga bangsawan terhadap lawan tutur yaitu Asta yang mengatakan apa aku bisa jadi Kaisar sihir nantinya

4. Tindak tutur sebagai bentuk tindakan

Tuturan tersebut merupakan tuturan langsung, karena penutur secara langsung menyampaikan tuturannya ke lawan tutur, yaitu di belakang Gereja desa Hage, Selain itu, tuturan yang disampaikan *Sister Lily* sebagai penutur ditujukan kepada Asta sebagai lawan tutur yang mana Asta sangat senang mendengar kabar bahwa siapa saja bisa menjadi Kaisar sihir asalkan mau berusaha dan kerja keras.

5. Tuturan sebagai produk tindak verbal

Tuturan yang disampaikan oleh *Sister Lily* tersebut merupakan produk atau hasil dari sebuah tindak verbal. Tindak verbal yang terjadi dalam tuturan tersebut adalah sebagai bentuk ungkapan persetujuan terhadap lawan tuturnya yaitu Asta yang langsung menjawab baguslah dan suasana senang dan bahagia dalam pernyataan *Sister Lily* tersebut.

Berdasarkan penjelasan pada contoh data (1) secara pragmatis penggunaan *doui* bentuk *Un* (うん) yang diungkapkan oleh tokoh Yuno dalam tuturan tersebut berfungsi *komisitif*, yakni untuk berjanji untuk tidak terjatuh lagi mengatakan kepada lawan tutur yaitu Asta, karena Asta menyampaikan awas kau jatuh lagi, maksudnya supaya Yuno tidak terjatuh kedua kalinya. Maka dapat digolongkan bahwa penggunaan *doui* bentuk *Un* (うん) yang dituturkan oleh tokoh Yuno kecil termasuk kepada jenis-jenis *doui* untuk mengungkapkan

persetujuan bahwa berjanji tidak akan jatuh kedua kalinya terhadap lawan tuturnya yaitu Asta kecil, sedangkan pada contoh data (2) secara pragmatis penggunaan *doui* bentuk *Ee* (ええ) yang diungkapkan oleh tokoh *Sister Lily* dalam tuturan tersebut berfungsi asertif, yakni untuk pernyataan bahwa siapa aja bisa jadi Ksatria sihir asalkan mau berusaha kepada lawan tutur yaitu Asta, karena Asta menanyakan apa aku pantas jadi Ksatria sihir, maksudnya yaitu karena Asta tidak memiliki bakat dalam sihir bahkan tidak ada ilmu sihir sedangkan teman-teman disekitarnya ada masing-masing ilmu sihir. Maka dapat digolongkan bahwa penggunaan *doui* bentuk *Ee* (ええ) yang dituturkan oleh tokoh *Sister Lily* termasuk kepada jenis-jenis *doui* untuk mengungkapkan persetujuan bahwa untuk menjadi Raja penyihir bisa siapa saja asalkan mau berusaha dan kerja keras terhadap lawan tutur yaitu Asta kecil.

Berdasarkan pada contoh data (1) dan (2) tentang penggunaan *kandoushi doui* yang ditemukan 2 jenis *doui* yang berbeda, yaitu *Un* (うん) dan *Ee* (ええ) maka peneliti tertarik dan ingin mengkaji lebih jauh tentang penggunaan *doui* dalam *anime Burakku Kuroobaa* berdasarkan aspek-aspek tindak tutur yang dikemukakan oleh Leech (1999) serta terdapat beberapa percakapan yang menggunakan *kandoushi doui* (persetujuan) yang muncul dalam *anime* tersebut. Alasan tersebut yang menjadi latar belakang peneliti menggunakan *anime Burakku Kuroobaa* sebagai objek kajian dari penelitian ini.

Objek kajian pada penelitian ini berasal dari *anime Burakku Kuroobaa* yang diangkat dari manga karya Yuki Tabata dengan judul yang sama. Manga dari *anime Burakku Kuroobaa* mulai tayang pada tanggal 3 Oktober 2017. *Anime Burakku Kuroobaa* menceritakan tentang 2 anak yatim piatu Asta dan Yuno.

Mereka dibesarkan bersama di Gereja yang sama dan sejak saat itu tidak terpisahkan. Sebagai anak-anak, mereka berjanji akan saling bersaing untuk melihat siapa yang akan jadi Raja penyihir selanjutnya. Namun, saat mereka tumbuh dewasa, beberapa perbedaan diantara keduanya menjadi jelas. Yuno merupakan seorang penyihir jenius dengan kekuatan yang luar biasa, sementara Asta sama sekali tidak bisa menggunakan sihir, tetapi Asta tidak pernah menyerah, dan selalu mencoba menutupi kekurangannya dengan berlatih secara fisik. Alasan peneliti mengangkat *anime* ini sebagai objek penelitian yaitu, karena terdapat banyak tuturan menggunakan pemakaian *kandoushi doui* yang dipakai dalam percakapan menggunakan tujuan dan fungsi secara pragmatik sehingga peneliti ingin mengetahui bagaimana penggunaan *kandoushi doui* dalam *anime Burakku Kuroobaa*.

Peneliti membahas penggunaan *kandoushi doui* dengan menggunakan kajian pragmatik atau dalam bahasa Jepang disebut *Goyouron*. Pada kajian ini, suatu tuturan sangat erat kaitannya dengan hubungan penutur dengan lawan tutur dan konteks atau situasi ketika tuturan tersebut di ucapkan. Peneliti menganalisis menggunakan aspek-aspek situasi tutur yang dikemukakan oleh Leech (1999).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penggunaan *kandoushi doui* yang terdapat dalam *Anime Burakku Kuroobaa* berdasarkan aspek - aspek tindak tutur yang dikemukakan oleh Leech (1999)?

2. Bagaimana bentuk dan fungsi *kandoushi doui* yang terdapat dalam *Anime Burakku Kuroobaa*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini dibatasi hanya pada penggunaan *kandoushi doui* yang terdapat dalam *anime Burakku Kuroobaa* episode 1 - 15 durasinya per episode yaitu 23 menit 54 detik, jadi digabungkan keseluruhannya dari episode 1 sampai 15 adalah 358 menit 30 detik, yang dianalisis berdasarkan teori aspek-aspek tindak tutur yang dikemukakan oleh Leech (1999) tinjauan pragmatik, karena datanya telah ditemukan semua bentuk *kandoushi doui*. Jadi peneliti hanya mengambil data per jenis *doui* untuk dijadikan analisis pada penelitian tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan *kandoushi doui* yang terdapat dalam *Anime Burakku Kuroobaa* berdasarkan aspek-aspek tindak tutur yang dikemukakan oleh Leech (1999).
2. Untuk mengetahui bentuk dan fungsi *kandoushi doui* yang terdapat dalam *Anime Burakku Kuroobaa*.

1.5 Manfaat Penelitian

Ada dua manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan pengetahuan dan wawasan pembaca mengenai penggunaan dari *kandoushi doui* (persetujuan) berdasarkan teori Leech (1999) dengan objek kajian yang berasal dari salah satu *anime* Jepang yaitu *Burakku Kuroobaa*. Selain itu, peneliti berharap dapat memberikan manfaat untuk para pembaca dan peneliti sendiri, dan dapat memperkaya pengetahuan ilmu linguistik khususnya dibidang pragmatik. Menambah pengetahuan peneliti dan pembelajar bahasa Jepang mengenai *kandoushi doui* (persetujuan).

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Dapat sebagai bekal pengalaman yang sangat berharga dalam mengaktualisasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari. Sehingga dapat mengetahui *kandoushi doui* (persetujuan) yang terdapat dalam *anime Burakku Kuroobaa*, dan penggunaan *kandoushi doui* (persetujuan) dalam *anime Burakku Kuroobaa*.

b. Bagi pembelajar

Dapat dijadikan referensi belajar mandiri, dan juga untuk meningkatkan pemahaman dibidang ilmu linguistik mengenai penggunaan *kandoushi doui* (persetujuan).

c. Bagi Pengajar

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan masukan dalam materi pembelajaran pada mata kuliah linguistik.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melaksanakan penelitian selanjutnya.

1.6 Metode dan Teknik Penelitian

Penelitian yang baik adalah penelitian yang menggunakan metode yang tepat dalam penelitiannya sehingga dapat disampaikan secara jelas dan memuaskan. Mulai dari tahap pengumpulan data, analisis data, dan tahap penyajian hasil analisis data. Metode adalah cara yang teratur dan berpikir baik-baik untuk mencapai maksud atau cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang ditentukan (Djadjasudarma, 1993: 1). Analisis data secara menyeluruh dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif melalui beberapa tahapan yaitu pengumpulan data, analisis data, dan penyajian hasil analisis data.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode simak. Metode simak adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan menyimak atau melakukan pengamatan terhadap penggunaan bahasa yang diteliti, dinamakan metode simak karena cara digunakan untuk memperoleh data tersebut dengan cara penggunaan bahasa itu sendiri (Mashun, 2007: 29). Teknik dasar yang digunakan adalah teknik sadap. Teknik sadap adalah pelaksanaan metode simak dengan menyadap menggunakan bahasa

seseorang. Penggunaan bahasa yang dapat disadap berupa lisan maupun tulisan (Kesuma, 2007: 43), kemudian teknik lanjutannya Teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC). Teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) adalah menyimak tanpa harus menjadi bagian dari peristiwa tindak tutur. Hal ini dilakukan menyimak tayangan, rekaman, baik lisan maupun tulisan. Teknik tersebut peneliti gunakan, karena sumber data yang digunakan berasal dari bahasa lisan, yaitu berupa tuturan yang terdapat dalam *anime Burakku Kuroobaa*.

1.6.2 Metode dan Teknik Analisis Data

Setelah melaksanakan pengumpulan data-data, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah tahap analisis data. Pada tahap analisis data, peneliti menggunakan metode padan (metode identitas). Metode padan menurut Sudaryanto (1993) ialah metode yang dipakai untuk mengkaji atau menentukan identitas satuan lingual penentu dengan memakai alat penentu yang berada di luar bahasa dan tidak menjadi bagian dari bahasa yang akan diteliti. Jenis metode padan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode padan pragmatis. Metode padan pragmatis digunakan dalam penelitian ini karena peneliti dalam menganalisis data terikat pada konteks percakapan yang terdapat dalam *Burakku Kuroobaa* dan kemudian dianalisis menggunakan aspek-aspek tindak tutur yang dikemukakan oleh Leech (1999). Selanjutnya, teknik dasar dan teknik lanjutan yang digunakan adalah teknik pilah unsur penentu. Teknik pilah unsur penentu yang merupakan teknik dasar yang alat penentunya berdasarkan reaksi mitra tutur.

1.6.3 Metode dan Teknik Penyajian Hasil Analisis Data

Metode yang dilaksanakan setelah data selesai dianalisis adalah menyajikan hasil analisis data. Dalam pelaksanaannya, hasil analisis tersebut dapat disajikan

secara informal dan formal. Menurut Sudaryanto (1993: 114) mengatakan bahwa penyajian informal merupakan perumusan dengan menggunakan kata-kata biasa, walaupun dengan terminologi yang bersifat teknis. Sedangkan penyajian formal adalah perumusan menggunakan angka atau lambang. Pada penelitian ini peneliti memakai metode penyajian data secara informal dengan menggunakan rumusan kata-kata biasa. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dan disajikan dalam bentuk tulisan dengan menggunakan teori dan metode yang sesuai pokok permasalahan dalam penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan akan mempermudah peneliti dalam melakukan sebuah penelitian. Sistematika penulisan yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari empat bab yaitu, Bab I merupakan pendahuluan yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode dan teknik penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II merupakan kerangka teori terdiri dari konsep dan teori yang digunakan untuk penelitian. Bab III merupakan analisis data yang berisikan tentang penggunaan *kandoushi doui* (persetujuan) dalam *anime Burakku Kuroobaa* berdasarkan aspek-aspek tindak tutur yang dikemukakan oleh Leech (1999). Bab IV merupakan penutup yang berisikan kesimpulan dan saran yang memberikan kesimpulan berdasarkan evaluasi dan hasil dari masalah pada bab sebelumnya dan saran dari penelitian ini yang dapat diharapkan dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.

