

SKRIPSI

**DEIKSIS PERSONA DALAM ANIME *SAKURA QUEST*
KARYA MASAHIRO YOKOTANI**



**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2023**

ABSTRAK

DEIKSIS PERSONA DALAM ANIME *SAKURA QUEST* KARYA MASAHIRO YOKOTANI

Oleh : Ida Yatul Uviza

Penelitian ini mengenai deiksis persona dalam anime *Sakura Quest* Karya Masahiro Yokotani. Deiksis persona adalah kata tunjuk orang yang mengacu pada peserta tutur yang referennya dapat berpindah-pindah. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan penggunaan deiksis persona yang terdapat di dalam anime. Dalam pengumpulan data digunakan metode simak dengan teknik sadap. Pada tahap analisis data digunakan metode padan dengan teknik Pilah Unsur Penentu (PUP). Selanjutnya, pada tahap penyajian hasil analisis data digunakan metode informal. Teori yang digunakan adalah teori deiksis yang dikemukakan oleh Koizumi (2001) dan teori SPEAKING yang dikemukakan oleh Hymes. Hasil dari penelitian ini ditemukan deiksis persona pertama, yaitu *watashi*, *watakushi*, *boku*, *ore* dan *atashi*. Deiksis persona kedua, yaitu *anata*, *anta*, *kimi* dan *omae*. Deiksis persona ketiga, yaitu *kare*, *kanojo* dan *ano hito*.

Kata Kunci: pragmatik, deiksis persona, SPEAKING, anime *Sakura Quest*



ABSTRACT

PERSON DEIXIS IN ANIME *SAKURA QUEST* BY MASAHIRO YOKOTANI

By : Ida Yatul Uviza

This research is about person deixis in anime *Sakura Quest* by Masahiro Yokotani. Person deixis is a person designation that refers to a speech participant whose referent can move around. This study aims to explain the use of deixis in anime. In collecting data used the method of listening and tapping techniques. The data analysis phase uses the equivalent method and the dividing key factors technique (PUP) technique. Furthermore, at the stage of presenting the results of data analysis using informal methods. The theory used is the theory of deixis put forward by Koizumi (2001), and the theory of SPEAKING put forward by Hymes. The results of this study found the first persona deixis, namely *watashi*, *watakushi*, *boku*, *ore* and *atashi*. second persona deixis, namely *anata*, *anta*, *kimi* and *omae*. third persona deixis, namely *kare*, *kanojo* and *ano hito*.

Keyword: pragmatic, person deixis, SPEAKING, anime *Sakura Quest*



要旨

横谷昌宏のサクラクエストアニメにおける人称直示

イダヤチュー ウヴィザ

本研究では、横谷昌宏のサクラクエストアニメにおける人称直示の分析についてを説明する。人称直示とは、指示対象が動き回るスピーチ参加者を指す人を呼称することである。本研究では、アニメにおける人称直示の使用を説明することを目的としている。タッピング技術を使用した観察法を使用してデータを収集する。データ分析段階では、コメンサル法と決定要素ソーティングテクニック技法を用いた(PUP)。そして、データ分析の結果を提示する段階では、非形式的な手法が使用される。使用される理論は Koizumi (2001) に よって提案された直示理論、および Hymes に よって提案された SPEAKING 理論を使用して分析される。本研究の結果は、一人称直示は私、わたくし、僕、俺、あたし。二人称直示はあなた、あんた、君、お前。三人称直示は、彼、彼女、あの人。

キーワード: 語用論、人称直示、スピーキング、サクラクエストアニメ

