

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kata deiksis berasal dari bahasa Yunani yaitu *deiktikos*, yang berarti “hal penunjuk secara langsung”. Menurut Wijana (1996:6) deiksis adalah kata-kata yang memiliki referen berubah-ubah atau berpindah-pindah. Sebuah kata bersifat deiktis apabila referennya berpindah-pindah atau berganti-ganti, tergantung pada saat dan tempat dituturkannya kata itu (Kaswanti Purwo:1984:10-11). Cahyono (1995:217) mengemukakan bahwa deiksis adalah suatu cara untuk mengacu ke hakikat tertentu dengan menggunakan bahasa yang hanya dapat ditafsirkan menurut makna yang diacu oleh penutur dan dipengaruhi situasi pembicaraan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, deiksis berarti kata yang menunjuk sesuatu tergantung dengan referennya dalam sebuah peristiwa tutur. Penggunaan deiksis yang tepat juga akan membantu dalam pemahaman dalam sebuah tuturan. Levinson (1983:62) menyebutkan bahwa deiksis secara sederhana dalam bahasa Inggris diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu deiksis persona ‘*person deixis*’, deiksis ruang ‘*spatial deixis*’ serta ‘*distal*’ dan deiksis waktu ‘*time deixis*’. Levinson menambahkan dua jenis deiksis lain berdasarkan pendapat dari Lyons (1968) dan Fillmore (1971) yaitu deiksis wacana ‘*discourse deixis*’ dan deiksis sosial ‘*social deixis*’.

Deiksis dalam bahasa Jepang menurut Koizumi (2001), disebut dengan 直示 (ちやくじ) ‘*chokuji*’. Deiksis persona disebut dengan 人称直示 (にんしょうちやく

じ) ‘*ninshouchokuji*’, deiksis ruang disebut dengan 空間の直示(くうか
 ん)‘*kuukanchokuji*’, deiksis waktu disebut dengan 時間の直示(じかんのちよくじ)
 ‘*jikannochokuji*’, deiksis wacana disebut dengan 談話の直示(だんわのちよく
 じ)‘*danwanochokuji*’ dan deiksis sosial disebut dengan 社会的直示(しゃかいてき
 ちよくじ) ‘*shakaitekichokuji*’. Deiksis selain memiliki arti menunjukkan sesuatu
 yang tergantung pada konteks, juga tergantung pada referennya. Pembahasan ini
 peneliti mengambil deiksis bentuk コソア *ko-so-a*.

Kata tunjuk 指示詞 (しじし /*shijishi*) コソア *ko-so-a* digunakan untuk
 menunjukkan sesuatu yang didasarkan atas jarak pembicara dan pendengar. Kata
 tunjuk *shijishi* bentuk コ系 (*ko kei*) digunakan untuk referen yang berjarak dekat
 dengan penutur atau pembicara. Kata tunjuk *shijishi* bentuk ソ系 (*so kei*) digunakan
 untuk referen yang berjarak menengah, yaitu tidak terlalu dekat dan tidak terlalu jauh
 dengan penutur dan lawan tutur atau pembicara dan pendengar. Kata tunjuk *shijishi*
 bentuk ア系 (*a kei*) digunakan untuk referen yang berjarak jauh dengan penutur dan
 lawan tutur atau pembicara dan pendengar. Pemakaian *shijishi* コ系 (*ko kei*) dan
shijishi ソ系 (*so kei*) terbagi dua bagian berdasarkan teori Matsuoka (2000) yaitu
 teori *tairitsu* (berlawanan) dan teori *yuugou* (gabungan).

Contoh percakapan 1 antara tokoh Conny dengan Reiner dari anime *Shingeki no
 Kyojin* di bawah ini menunjukkan bagaimana deiksis bentuk *ko-so-a*.

1. 巨人 : お一掃一り。

 コーニ : 今、、？

ライナー: おいコーニ急げ!
 ゲルガーたち遅れちまうぞ
 コーニ : ライナー、聞いたか?
 今、あいつが、
 ライナー: 俺にはなにも聞こえてない
 とにかく喋^{しゃべ}ってないで

(^{しんげき}進撃の^{きょじん}巨人II,episode3、01:44)

Kyojin : “o-kae-ri”

Conny : “ima..?”

Reiner : “oi Conny, isoge!”
 “Gergertachi okurecchimauso”

Conny : “Reiner, kiitaka?”
 “Ima, aitsu ga..”

Reiner : “ore niwa nanimo kikoetenai”
 “tonikaku shabettenai de”

Titan : ‘selamat-da-tang’

Conny : ‘barusan..?’

Reiner : ‘oi Conny, ayo bergegas!’
 ‘kita ketinggalan gerger dan yang lain’

Conny : ‘reiner, kau tadi dengar tidak?’
 ‘barusan, dia..’

Reiner : ‘aku tidak mendengar apapun’
 ‘jangan bicara lagi’

Percakapan (1) terdapat deiksis bentuka yaitu *aitsu* yang digunakan Conny dalam tuturannya kepada Reiner yaitu 今、あいつが “*ima, aitsu ga*” ‘tadi itu, **dia**’. Deiksis bentuk *ko-so-ayang* digunakan Conny dalam tuturannya adalah bentuk *ア系* (*a kei*). Deiksis percakapan (1) adalah deiksis persona atau dalam bahasa Jepang disebut 人称直示 (にんしょうちよくじ) ‘*ninshochokuji*’, yaitu pada kata *aitsu*. *Aitsu* adalah deiksis personako-so-abentuk *ア系* (*a kei*). Deiksis bentuk *ア系* (*a kei*) digunakan untuk menunjukkan referen yang berjarak jauh dari penutur dan lawan

tutur. Percakapan (1) diatas menceritakan bahwa Conny dan Reiner sebagai anggota dari kelompok yang dipimpin oleh Gerger melakukan penyelidikan ke kampung halaman Conny. Conny sangat senang karena ia bisa kembali ke kampung halamannya sambil berteriak kalau ia sudah pulang, namun suasana di sana sangat sunyi. Mereka menemukan titan atau raksasa yang terbaring di atas rumah warga. Percakapan Conny dan Reiner dimulai ketika mereka mulai meninggalkan tempat tersebut. Conny mulai menaiki kudanya tiba-tiba titan yang sedang terbaring tersebut mengatakan 'selamat datang kembali' kepada Conny. Hal tersebut membuat Conny terkejut kemudian berkata kepada Reiner bahwa Conny mendengar suara dari dia. Kata dia yang digunakan dalam percakapan tersebut menggantikan titan yang terbaring di atas rumah warga. Posisi dari titan itu sendiri jauh dari Conny dan Reiner, maka digunakan bentuk 了系 (*a kei*).

Berdasarkan contoh percakapan (1) menunjukkan deiksis persona berbentuk kata tunjuk *ko-so-a*. Deiksis bentuk *ko-so-a* pada contoh percakapan (1) berfungsi sebagai kata tunjuk bentuk 了系 (*a kei*) pada kata *aitsu*, kemudian kata *aitsu* yang ditunjuk merupakan kata ganti orang yaitu deiksis persona. Deiksis persona yang ditunjukkan kata *aitsu* adalah *kyojin* atau titan.

Penelitian mengenai deiksis sendiri belum begitu banyak. Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian mengenai deiksis. Deiksis yang diteliti adalah deiksis persona dan ruang bentuk *ko-so-a*. Penelitian ini membahas bagaimana penggunaan kata tunjuk dalam sudut pandang sosiopragmatik yaitu deiksis.

Penelitian ini mengambil sumber data dari anime 進撃の巨人 (しんげきのきょじん) *Shingeki no Kyojin* season 1. Anime *Shingeki no Kyojin* sendiri merupakan adaptasi dari manga karya Hajime Isayama. Anime ini disutradarai oleh *Tetsurou Araki* bersama *Yasuko Kobayashi* sebagai penulis skenario. Studio yang memproduksi anime ini adalah IG Wit Studio Production. Menurut Seawright dalam Mahakam (2007:1), Anime merupakan kumpulan gambar bergerak yang dapat dinikmati secara visual dan audio. Kata anime berasal dari kata serapan dari bahasa Inggris, yaitu *animation*. *Animation* diucapkan oleh orang Jepang menjadi *animasyon* yang dalam katakana ditulis sebagai アニメーション. Orang Jepang menyingkat kata tersebut menjadi anime untuk mempermudah pengucapan.

Anime 進撃の巨人 (しんげきのきょじん) *Shingeki no Kyojin* menceritakan bagaimana perjuangan umat manusia melawan raksasa yang disebut dengan *kyojin* atau titan. Anime ini menceritakan ceritanya bahwa umat manusia berlindung di dalam 3 lapis dinding yang telah dibangun oleh para leluhur mereka. Titan merupakan makhluk yang mirip seperti manusia tetapi memiliki ukuran tubuh raksasa. Titan tidak memiliki akal. Hal yang dapat dilakukan oleh titan hanya memakan manusia.

Peneliti mengambil data dari anime *Shingeki no Kyojin*, karena selain meneliti konteks sosiopragmatik dalam sebuah peristiwa tutur yang mempengaruhi deiksisnya, juga meneliti penggunaan *shijishiko-so-a*. Konteks yang memiliki pengaruh dalam sebuah peristiwa tutur seperti jarak, situasi, kondisi, keadaan serta pengetahuan yang dimiliki oleh penutur dan petutur. Peristiwa tutur dalam anime *Shingeki no Kyojin* ini melibatkan satu tokoh dengan tokoh yang lainnya dan

lingkungan sekitar. Penjabaran peristiwa tutur pada penelitian ini menggunakan teori SPEAKING yang dikemukakan oleh Dell Hymes.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Deiksis apa yang terdapat dalam anime *Shingeki no Kyojin* season 1 episode 1-9?
- 2) Bagaimana pengelompokan jarak deiksis bentuk *ko-so-a* dalam anime *Shingeki no Kyojin* season 1 episode 1-9?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini membahas mengenai deiksis bentuk *ko-so-a*. Deiksis yang diteliti dibatasi atas dua deiksis dengan hanya memfokuskan penelitian pada deiksis persona dan deiksis ruang. Deiksis waktu, deiksis wacana maupun sosial tidak termasuk dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan deiksis dalam bahasa Jepang yang dikemukakan oleh Koizumi (2001), yaitu deiksis persona disebut dengan 人称直示 (にんしょうちやくじ) 'ninshouchokuji', deiksis ruang disebut dengan 空間の直示 (くうかんちやくじ) 'kuukan no chkuji' dan dua buah deiksis tambahan. Deiksis tambahan yaitu deiksis yang penggunaannya sama seperti deiksis ruang. Deiksis tersebut adalah deiksis arah disebut dengan 方向の直示 (ほうこうのちやくじ) 'houkou no chokuji' dan deiksis keadaan disebut dengan 様態の直示 (ようたいのちやくじ) 'youtai no chokuji'. Data yang dianalisis adalah deiksis dari kata tunggal atau yang berdiri sendiri pada deiksis persona, ruang dan arah. Deiksis keadaan berbeda

dengan deiksis persona, ruang dan arah. Karena deiksis keadaan tidak bisa berdiri sendiri dalam menjelaskan keadaan.

Penggunaan *shijishi ko-so-a* yang akan ditinjau dari segi sosiopragmatik dengan mengaitkannya berdasarkan pengelompokan jarak dari deiksis. Peneliti menjabarkan apa saja deiksis yang terdapat di dalam anime *Shingeki no Kyojin* season 1 episode 1-9, dan bagaimana pengelompokan jarak bentuk *ko-so-a* dalam teori Matsuoka (2000) dan teori wilayah informasi Akio (1990) serta penjabaran konteks menggunakan SPEAKING yang dikemukakan oleh Dell Hymes.

1.4 Tujuan Penelitian

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

- 1) Untuk mengetahui deiksis yang terdapat di dalam anime *Shingeki no Kyojin* season 1 episode 1-9.
- 2) Untuk mengetahui bagaimana pengelompokan jarak deiksis bentuk *ko-so-a* dalam anime *Shingeki no Kyojin* season 1 episode 1-9

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini mendeskripsikan bagaimana deiksis persona dan ruang bentuk *ko-so-a* dalam bahasa Jepang. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai salah satu referensi untuk penelitian selanjutnya.



1.5.2 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mempelajari linguistik bahasa Jepang, terutama dalam deiksis.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian memiliki pengaruh terhadap apa yang akan diteliti. Suatu penelitian yang dikatakan baik dengan hasil yang maksimal dapat dipengaruhi dengan penggunaan metode penelitian yang baik dan tepat. Sugiyono (2012:2) menyatakan bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sedangkan Sudaryanto (2015:9) mengatakan metode adalah cara yang harus dilaksanakan atau diterapkan; teknik adalah cara melaksanakan atau menerapkan metode.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*) (Sugiyono, 2012:8). Pendekatan kualitatif sesuai dengan medan yang peneliti lakukan. Ketepatan pendekatan inilah yang nantinya akan menghasilkan penelitian yang maksimal dan berkualitas. Pendekatan kualitatif diikuti dengan penjabaran yang dilakukan secara deskriptif.

Penelitian kualitatif deskriptif dapat dikatakan sebagai sebuah proses pemecahan masalah yang akan diselidiki dengan menggambarkan bagaimana kondisi serta keadaan dari subjek dan objek penelitian pada saat keadaan sebenarnya. Maksud dari keadaan sebenarnya adalah keadaan sekarang berdasarkan bukti-bukti konkret yang tampak atau berdasarkan keadaan yang sebenarnya. Penelitian kualitatif deskriptif

tidak hanya dilakukan dalam proses pengumpulan data saja tetapi juga meliputi bagaimana data itu dianalisis serta diteliti dan bagaimana pula hasil dari data tersebut disajikan.

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data juga dapat disebut dengan tahap penjarangan data. Pengumpulan data ini dilakukan untuk menemukan hal-hal mengenai permasalahan atau fenomena kebahasaan. Pengumpulan data yang dilakukan haruslah menggunakan metode yang tepat dan sesuai. Menurut Sudaryanto (2015:202-203) metode penyediaan data pada prinsipnya ada dua saja, yaitu 'metode simak' dan 'metode cakap', dan tekniknya pun sebagai penjabaran dari padanya dibedakan atas dua pula berdasarkan tahap pemakaiannya, yaitu 'teknik dasar' dan 'teknik lanjutan'.

Pada penelitian ini, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode simak. Menurut Mahsun (2005: 90) metode simak merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh data yang dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa, sedangkan menurut sudaryanto (2015:202) disebut 'metode simak' atau 'penyimak' karena memang berupa penyimak, dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa. Pengumpulan data dengan metode simak yaitu dengan melakukan penyimak terhadap sumber data yang berupa anime. Penyimak dilakukan untuk menemukan informasi-informasi yang berkaitan dengan penelitian seperti peristiwa tutur yang dilakukan antar tokoh dalam anime yang diteliti. Metode simak ini memiliki teknik dasar dan teknik lanjutan.

Penelitian ini menggunakan teknik dasar yaitu teknik sadap. Pada praktiknya, penyimakan atau metode simak itu diwujudkan dengan penyadapan. Untuk mendapatkan data, peneliti menggunakan kemauan untuk menyadap pembicaraan seseorang atau beberapa orang. Penyadapan ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dari percakapan antar tokoh pada anime yang diteliti.

Teknik dasar sadap dilanjutkan dengan menggunakan teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat. Kegiatan menyadap juga dapat dilakukan dengan tidak berpartisipasi ketika menyimak yang dikenal dengan teknik simak bebas libat cakap atau SBLC. Alat yang digunakan dalam teknik SBLC adalah diri peneliti sendiri dan peneliti tidak dilibatkan langsung dalam pemunculan calon data kecuali hanya pemerhati saja. Teknik SBLC cocok dalam penelitian ini karena data bersumber dari anime yang dimana peneliti tidak memiliki keterlibatan dalam pemunculan data. Teknik selanjutnya adalah teknik catat, yaitu mencatat data-data yang diperoleh dari penggunaan teknik sadap dan simak bebas cakap. Teknik catat dilakukan setelah peneliti melakukan penimakan terhadap anime yang menjadi sumber data, kemudian peneliti akan melakukan penyadapan terhadap percakapan yang dilakukan antar tokoh, selanjutnya tanpa melakukan keterlibatan dalam pemunculan data, peneliti mencatat semua informasi yang ditemukan berdasarkan dari informasi dari metode sadap dan penyimakan.

1.6.2 Tahap Analisis Data

Setelah data-data dikumpulkan peneliti selanjutnya data-data tersebut dianalisis. Tahap analisis data sangat penting dilakukan dalam sebuah penelitian, karena dari analisis ini permasalahan dalam penelitian tersebut dapat diselesaikan. Analisis data

dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif yaitu berdasarkan fakta-fakta yang terdapat dalam data.

Metode yang digunakan pada tahap analisis data ini adalah metode padan yang dimana menurut Sudaryanto (2015:15) mengatakan metode padan, alat penentunya di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa (*langue*) yang bersangkutan. Alat penentu yang digunakan dalam metode padan ini adalah metode referensial. Metode referensial adalah metode dengan menggunakan alat penentu berupa kenyataan yang ditunjuk atau diacu oleh bahasa atau *referent* bahasa. Penggunaan alat penentu referen bahasa ini dapat menjadi pembedah pada penelitian yang akan dilakukan, yaitu deiksis dengan penggunaan referensi dari *ko-so-a*. Penelitian ini menggunakan alat penentu bahasa yaitu kata tunjuk *shijishi ko-so-a* dalam bahasa Jepang sebagai referennya. Kata tunjuk juga digunakan sebagai acuan untuk melakukan pembedahan data.

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah Teknik Pilah Unsur Penentu atau teknik PUP, adapun alatnya ialah daya pilah yang bersifat mental yang dimiliki oleh peneliti. Sesuai dengan jenis penentu yang akan dipilah-pilah atau dipisah-pisahkan atau dibagi menjadi berbagai unsur, itu maka daya pilah dapat disebut dengan 'daya pilah referensial'. Perbedaan referen atau sosok-teracu yang ditunjuk oleh kata harus diketahui terlebih dahulu, dan untuk mengetahui perbedaan referen itu, daya pilah yang bersifat mental yang dimiliki oleh setiap peneliti haruslah digunakan. Daya pilah itu lalu dapat dipandang sebagai alat, sedangkan penggunaan alat yang bersangkutan dapat dipandang sebagai tekniknya. Daya pilah digunakan



peneliti dengan Teknik yang dipakai yaitu menjadikan kata tunjuk *ko-so-a* sebagai alat daya pilah referensial.

1.6.3 Metode Penyajian Data

Penelitian ini menggunakan metode penyajian secara informal. Yang dimana menurut Sudaryanto (2015:241), metode penyajian informal adalah perumusan dengan kata-kata biasa, sedangkan penyajian secara formal adalah perumusan dengan apa yang umum dikenal sebagai tanda dan lambang-lambang.

1.7 Tinjauan Pustaka

Winingsih(2012)melakukan penelitian mengenai *Penggunaan Shijishi Ko-So-A pada Wawancara Bahasa Jepang*. Sumber data berasal dari data inventaris Universitas Kyuushuu Jepang yang berupa data wawancara interaktif. Pengumpulan data menggunakancara observasi kemudian melakukan inventarisasi dan transkripsi.Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mencari tahu tujuan penggunaan *shijishi ko-so-a* ditinjau dari konsep sosial masyarakat Jepang Penelitian ini merupakan penelitian studi pustaka dengan mengambil referensi dan data dari internet, buku – buku dan kamus. Penelitian ini adalah penelitian studi pustaka dengan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode analisis menggunakan metode agih. Kesimpulan penelitian adalah *shijishi so* paling sering digunakan karena wawancara adalah tuturan yang formal, maka hubungan penutur dengan lawan tutur dianggap selalu sama, yakni sebagai orang yang baru kenal.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah penggunaan dari sumber data yang berbeda. Penelitian yang dilakukan mengambil sumber data dari anime, tidak dengan wawancara. Penelitian dilakukan menggunakan metode padan.

Selain itu, perbedaan terletak pada tujuan, dimana penelitian terdahulu lebih terfokus kepada sosial masyarakat, sedangkan penelitian ini memfokuskan kepada deiksis bentuk *ko-so-a*. Penelitian ini dijabarkan menggunakan teori SPEAKING untuk menganalisis penggunaan deiksis bentuk *ko-so-a*.

Sera(2014)melakukan penelitian mengenai deiksis dengan judul “Deiksis Waktu dalam Drama *Cleopatra na Onnatachi*”. Sumber data yang diambil dalam drama *Cleopatra na Onnatachi* karya Ooishi Shizuka penelitian ini memiliki tujuan untuk menemukan bentuk deiksis waktu dan jenis referensi dalam drama *Cleopatra na Onnatachi*. Penelitian ini bersifat penelitian deskriptif kualitatif. Analisis dilakukan dengan cara klasifikasi terhadap keterangan waktu, tabulasi dan analisis data. Kesimpulan dari penelitian ini 64 kata deiksis waktu yang terdiri dari 47 kata deiksis waktu bentuk perubahan ruang, seperti 今日(hari ini) dan 昔(dahulu). 17 kata deiksis waktu bentuk perubahan waktu, seperti 日(hari), 今(sekarang). Kata deiksis waktu yang telah terkumpul tersebut mengandung 19 kata referensi eksofora dan 26 kata referensi anaphora.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini terdapat pada sumber data yang berbeda. Penelitian dilakukan menggunakan sumber data anime serta menggunakan metode padan. Selain itu, perbedaan terletak pada data yang dianalisis yaitu tidak deiksis waktu, tetapi deiksis persona dan ruang. Pada penelitian ini menggunakan bentuk *ko-so-a* di dalam deiksis. Selanjutnya penelitian ini dijabarkan menggunakan teori SPEAKING untuk menganalisis deiksis bentuk *ko-so-a*.

Sarah(2017)melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Referensi Demonstratif Ko-So-A dalam Cerita Rakyat *Ushiwakamaru* dan *Shoujouji No Tanuki Bayashi*”. Sumber data yang diambil yaitu referensi demonstratif pada cerita rakyat *Ushiwakamaru* dan *Shoujouji no Tanukibayashi*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk Mendeskripsikan penggunaan dan hal yang dirujuk oleh referensi demonstratif *ko-so-a* pada cerita rakyat *Ushiwakamaru* dan *Shoujouji no Tanukibayashi*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif bersifat kualitatif Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode simak yang selanjutnya digunakan teknik catat, Kesimpulan penelitian tersebut adalah Referensi pronomina demonstratif *ko-so-a* merujuk pada anafora dan katafora. 29 data merujuk pada anafora dan 3 data merujuk pada katafora.

Perbedaan dengan penelitian kali ini terletak pada kajian yang diteliti. Penelitian di atas menganalisa referensi pronominal demonstratif saja, sedangkan penelitian kali ini membahas mengenai deiksis bentuk *ko-so-a*. Pengambilan sumber data juga berbeda antara cerita rakyat dengan anime. Selanjutnya penelitian ini dijabarkan menggunakan teori SPEAKING untuk menganalisis deiksis bentuk *ko-so-a*.

1.8 Sistematika Penulisan

Penelitian ini dibagi kedalam 4 (empat) BAB dengan sistematika penulisan, BAB I yaitu,pendahuluan yang terdiri atas latar belakang, rumusan masalah,tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode serta teknik penelitian, tinjauan pustaka dan sistematika penulisan. Selanjutnya, BAB II merupakan landasan teori dalam melakukan penelitian, yaitu pengertian pragmatik,teori konteks, teori SPEAKING Dell Hymes, pengertian deiksis, deiksis dalam bahasa jepang, *shijishi ko-so-a*. BAB

III merupakan analisis mengenai deiksis bentuk *ko-so* dalam anime *Shingeki no Kyojin* season 1 episode 1-9. Terakhir, BAB IV penutup yang berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

