

SKRIPSI

TUTURAN DAN KINESIK PADA ANIME *Yuuri!!! on ICE*



Oleh

SARI HAYATI

BP : 1310751004

Pembimbing :

RAHTU NILA SEPNI, M. HUM

IDRUS, S.S, M.HUM

**JURUSAN SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2019**

ABSTRAK

TUTURAN DAN KINESIK PADA ANIME *Yuuri!!! on ICE*

Oleh : Sari Hayati

Kata Kunci : *Anime*, kinesik, semiotik, tuturan, *Yuuri!!! on ICE*

Pada penelitian ini dibahas tuturan dan kinesik pada *anime Yuuri!!! on ICE*. *Anime* adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan film animasi/kartun Jepang. *Anime Yuuri!!! on ICE*, disutradarai oleh Sayo Yamamoto, berisi 12 episode dengan *genre sport* yang menceritakan seorang *ice skater* yang ingin menang di *Final Grand Prix Ice Skating*. Penelitian ini menjelaskan tuturan yang diikuti dengan kinesik dalam *anime Yuuri!!! on ICE*.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Pada tahap pengumpulan data digunakan teknik catat dan teknik simak dilanjutkan dengan teknik simak bebas libat cakap (SBLC). Selanjutnya, dalam tahap penganalisisan data, peneliti menggunakan metode padan, sedangkan untuk tekniknya menggunakan teknik Hubung Banding (HB). Kemudian, pada tahap penyajian data menggunakan metode informal. Dalam penelitian ini digunakan teori semiotik denotasi dan konotasi yang dikemukakan oleh Roland Barthes (1964), dan untuk menganalisis makna tuturan yang diikuti oleh kinesik digunakan teori *70 Japanese Gesture* oleh Hamiru Aqiu (2002).

Hasil penelitian menunjukkan adanya kesesuaian antara maknatuturan dengan kinesik yang dilakukan penutur. Kinesik tersebut adalah: *yubi o sasucara* untuk menunjuk “anda” memiliki makna perintah, *hai / ii* mengangguk ketika mengatakan “ya” dan menggelengkan kepala ke samping ketika mengatakan “tidak” memiliki makna persetujuan dan penolakan, *dogeza* (permintaan maaf yang serius) memiliki makna permohonan maaf, *warau* menutupi mulut ketika tertawa yang memiliki makna perasaan gembira, *peesu* gerakan ini adalah pose yang umum digunakan untuk berfoto yang memiliki makna bahagia dan *onegai! / gomen* memiliki makna permintaan maaf.

ABSTRACT

UTTERANCES AND KINESICS IN ANIME *Yuuri!!! on ICE*

By : Sari Hayati

Keywords: *Anime*, kinesics, semiotics, utterances, *Yuuri!!! on ICE*

This research discusses discourse and kinesics in *Yuuri!!! on ICE* anime. *Anime Yuuri!!! on ICE*, directed by Sayo Yamamoto, contains 12 episodes with the sport genre which tells of an ice skater who wants to win in the Grand Prix Ice Skating Final. It tells about an ice skater who struggling to get into Ice Skating Final Grand Prix. This research explains the speech followed by kinesik in *anime Yuuri!!! on ICE*.

This research method is qualitative. At the stage of data using *catat* techniques and *simak* technique and the next is *simak bebeas libat cakap* (SBLC) technique. Then, in the process of analyzing the data, the research used the method of matching. As for the technique using *Hubung Banding* (HB). Then, at the presentation stage of the data using informal methods. This study using the theory semiotic denotation and connotation theory proposed by Roland Barthes and analyzing the meaning of speech followed by the quality used the book *70 Japanese Gesture* by Hamiru Aqui.

The results of the study show that there is a match between the meaning of utterances and kinesik performed by speakers. The kinesik is: *yubi o sasu* the way to designate "you" has the meaning of an order, *hai / iie* nods when saying "yes" and shakes his head to the side when saying "no" has the meaning of agreement and rejection, *dogeza* (serious apology) has the meaning of the apology, *warau* covers the mouth when laughing which has the meaning of feeling happy, *peesu* this movement is a pose that is commonly used to take pictures that have a happy meaning and *onagai / gomen* means apology.



空論

アニメ *Yuuri!!! on ICE* における談話と動作

機能語: 記号的、談話、動作、アニメ、*Yuuri!!! On ICE*

本論文では、*Yuuri!!! on ICE* のアニメに含まれる音声とキネティックスについて論じる。アニメというのは、日本のアニメーション化／漫画映画を参照するために用いられた用語である。このアニメはサヨヤマモトにより指示されました誰が雄大修正アイススケート最終的に向きたいかを氷スケーターに示すスポーツのジャンルによって 12 のエピソードを含んでいる。この論文は *Yuuri!!! On ICE* に置けるキネティックスが踏まれる発言を話す。

この研究は記述的な質的な研究を使う。データを収集のは *simak* という方法を使用される・*sadap* という基本手法を使用される。そして、*SBLC*方法を使用される。データを分析するとき、分析するのは *padan* という方法を使用される・*padan pragmatis* という方法を使用し。Hubung banding (HB) を使っているテクニックのために。そしてインフォーマルな方法を使っているデータのプレゼンテーション段階において。この論文には記号論のロランバルトのデノテーションとコノテーションのリ理論を使用して、キネティックスが踏まれる発言の意味を分析する。また、ヒムラ *Aqui* の *70 Japanese Gesture* を使用する。に出された理論を使っているこの研究において。

研究成果では、発話の意味と話者が行ったキネシクの間には一致があることを示しています。「あなた」を明示するために身振りメッセージ *yubi o sasu* を方法で表している合図の形によってキネティックスが続いているスピーチの間で意味していることの適合性がコマンドの意味を持っていることを示します、*hii / iie* がうなずき時発言「はい」、発言「いいえ」が同意の意味を持っている時に震えた側への彼の頭および拒絶、*dogeza* (重大な謝罪) は、笑う時に口をカバーしている笑い *warau* にそれが喜びの感覚を持っていることに謝罪の意味を持っています、平和 *peesu* ポーズは、一般的に、どうぞ幸福な意味を持っています。写真をとるために用いられます！/惨め *onagai / Gomen* の謝罪。