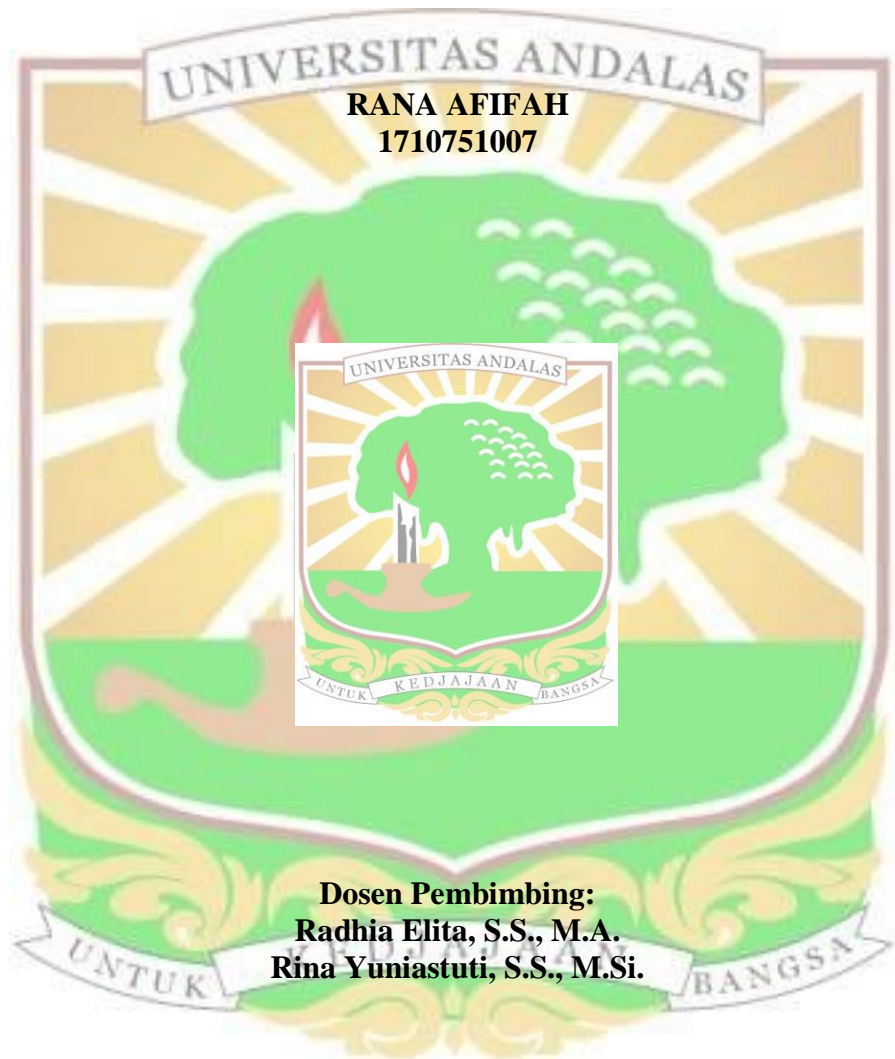


SKRIPSI

**TINDAK TUTUR MENGELUH
DALAM ANIME KIMETSU NO YAIBA**

*diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar sarjana humaniora*



**Dosen Pembimbing:
Radhia Elita, S.S., M.A.
Rina Yuniastuti, S.S., M.Si.**

**JURUSAN SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS ANDALAS
2023**

ABSTRAK

TINDAK TUTUR MENGELUH DALAM ANIME *KIMETSU NO YAIBA*

Oleh: Rana Afifah

Penelitian ini tentang tindak tutur ekspresif mengeluh dalam *anime Kimetsu no Yaiba* dengan tinjauan pragmatik. Mengeluh merupakan tuturan ekspresif yang terjadi ketika penutur mengekspresikan kerugian yang disebabkan oleh orang lain terhadap dirinya. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan metode simak, memakai teknik dasar yaitu teknik sadap dan teknik lanjutannya teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) yaitu kegiatan menyimak tanpa si peneliti ikut terlibat langsung dalam pemunculan calon data atau hanya sebagai pemerhati saja. Metode yang digunakan dalam menganalisis data adalah metode padan pragmatis dengan teknik dasar adalah teknik Pilah Unsur Penentu (PUP). Selanjutnya hasil analisis data disajikan dengan teknik informal. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori aspek-aspek tindak tutur dari Leech (1983), bentuk-bentuk tindak tutur dari Chaer (2010) dan untuk teori keluhan menggunakan teori dari Yamaoka (2010). Hasil penelitian menunjukkan penggunaan kedua bentuk tindak tutur yaitu tindak tutur langsung dan tindak tutur tidak langsung serta penggunaan kelima strategi mengeluh dari Yamaoka yaitu menyampaikan kerugian yang diperoleh diri sendiri, menunjukkan kritikan terhadap tindakan lawan tutur yang telah membawa kerugian, menyebutkan hal yang sebenarnya diharapkan dari lawan tutur tetapi hal tersebut tidak terjadi, menasehati lawan tutur atas tindakan yang telah mendatangkan kerugian dan rasa tidak senang, dan mengekspresikan perasaan tidak puas akibat kerugian yang ditimbulkan.

Kata kunci: tindak tutur, bentuk-bentuk tindak tutur, strategi mengeluh

