

**SKRIPSI**

**PENGGUNAAN TINDAK TUTUR MAAF DALAM FILM *TOMODACHI GAME*  
TINJAUAN SOSIOLINGUISTIK**

**Oleh :**

**Eti Anova Dewi**

**1510751020**



**JURUSAN SASTRA JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS ANDALAS**

**2019**

**SKRIPSI**

**PENGGUNAAN TINDAK TUTUR MAAF DALAM FILM *TOMODACHI GAME*  
TINJAUAN SOSIOLINGUISTIK**

**Diajukan Guna Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Humaniora**

**Oleh :**

**Eti Anova Dewi**

**1510751020**



**JURUSAN SASTRA JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS ANDALAS**

**2019**

## ABSTRAK

### PENGGUNAAN TINDAK TUTUR MAAF DALAM FILM *TOMODACHI GAME*

#### TINJAUAN SOSIOLINGUISTIK

Oleh: Eti Anova Dewi

Pada penelitian ini dibahas bentuk tindak tutur maaf dan penggunaan tindak tutur maaf pada film *Tomodachi Game*. Ungkapan maaf dalam bahasa Jepang memiliki beberapa bentuk. Dari bentuk ungkapan tersebut terjadilah variasi bahasa dan penggunaan dalam bentuk-bentuk ungkapan maaf yang berupa ungkapan *warui*, *sumanai*, *sumimasen*, *gomen*, dan *gomennasai*.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Pada metode dan teknik penyediaan data menggunakan metode simak dan teknik catat untuk mengumpulkan data. Selanjutnya pada tahap analisis menggunakan metode padan dan teknik pilah unsur penentu. Lalu pada tahap penyajian hasil analisis data menggunakan metode formal dan informal.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini teori dari Ferguson (1987) untuk menganalisis variasi bahasa dan teori yang dikemukakan oleh Owen (1982) penggunaan sapaan maaf yang terdapat dalam variasi bahasa dapat ditinjau penggunaannya melalui teori variasi bahasa tiga aspek menguraikan penggunaan bentuk ungkapan maaf dalam bahasa Jepang. Dari segi jenis kelamin penggunaan tindak tutur maaf dalam bahasa Jepang yang terdapat dalam film *Tomodachi Game* adalah ungkapan *warui* dan *sumanai*. Selanjutnya dari segi situasi penggunaan tindak tutur maaf yang terdapat dalam film ini adalah ungkapan *gomennasai* dan *sumimasen*. Berdasarkan status sosial tindak tutur maaf yang dalam film *Tomodachi Game* adalah ungkapan *gomen*. Terdapat dua bentuk penggunaan tuturan maaf pada film *Tomodachi Game* yaitu sebagai tindak perbaikan dan sebagai tindak penyelamatan wajah. Fungsi tindak tutur maaf dalam film *Tomodachi Game* yaitu untuk mengakui tanggung jawab atau mengakui kesalahan, meminta dimaafkan, menunjukkan sopan santun, meredakan kemarahan, dan mengatur orang-orang yang berbuat pelanggaran.

Kata kunci: film *Tomodachi Game*, tindak tutur maaf, variasi bahasa, sosiolinguistik.

## ABSTRACT

### THE USE OF THE SPEECH ACT APOLOGY IN TOMODACHI GAME:

#### SOCIOLINGUISTICS

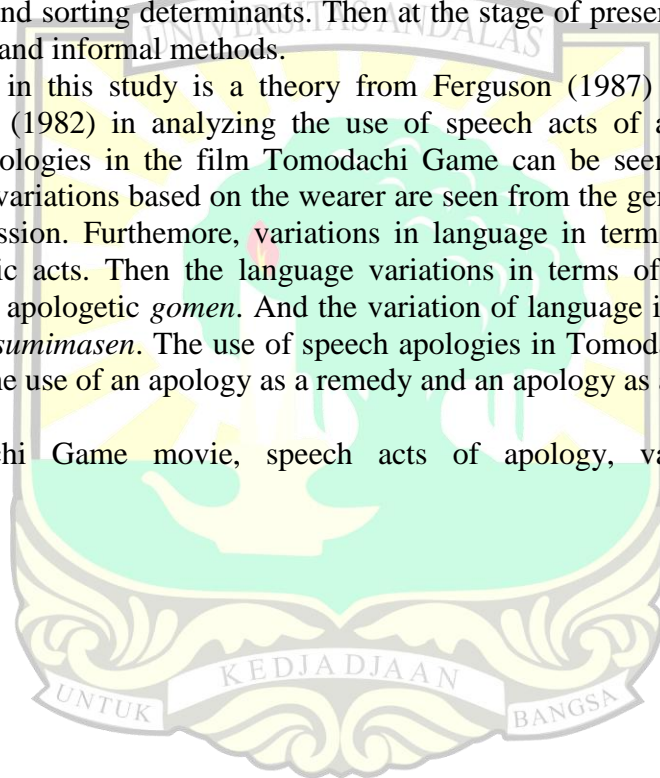
**By: Eti Anova Dewi**

This research discusses the forms of speech acts of apology and the use of speech acts of apology in Tomodachi Game movie. Apology in Japanese takes several forms. From this form of expression there was a variation of language and usage in forms of apology such as *warui*, *sumanai*, *sumimasen*, *gomen*, dan *gomennasai*.

This research is a descriptive qualitative research. In the method and technique of providing data using the refer method and note technique to collect data. Then, in the analysis stage use the method of matching and sorting determinants. Then at the stage of presenting the results of data analysis using formal and informal methods.

The theory used in this study is a theory from Ferguson (1987) in analyzing language variations and Owen (1982) in analyzing the use of speech acts of apology. The forms of Japanese-language apologies in the film Tomodachi Game can be seen in terms of language variations. Language variations based on the wearer are seen from the gender, namely *warui* and the *sumimasen* expression. Furthermore, variations in language in terms of situations, namely *gomennasai* apologetic acts. Then the language variations in terms of users based on social status, namely acts of apologetic *gomen*. And the variation of language in terms of the situation is the act of apology *sumimasen*. The use of speech apologies in Tomodachi Game movie takes two forms, which is the use of an apology as a remedy and an apology as an act of saving face

Keywords: Tomodachi Game movie, speech acts of apology, variations in language. Sociolinguistics.



## 要旨

### 「友達ゲーム」映画における謝罪の使用が社会語用論のレビュー エティ。アノヴァ。デウイ

この研究では、謝罪のスピーチ行為の形式と、[友達ゲーム]映画における謝罪のスピーチ行為の使用について説明する。日本語の謝罪には色々な形がある。この形式の表現から、わるい、すまない、すみません、ごめん、ごめんなさい。

この研究は記述的な定性的研究である。参照メソッドとノートテクニックを使用してデータを収集する方法とテクニックである。さらに、分析段階では、方法は同等である。その後、公式および非公式の方法を使用してデータ分析の結果を提示する段階である。

この研究で使用される理論は、言語の分析におけるファーガソン（1987）の理論と謝罪の音声行為の使用の分析におけるオーウェンのバリエーション（1982）である。「友達ゲーム」映画における日本語の謝罪の形式は、言語のバリエーションの観点から見るることができる。着用者に基づいた言語のバリエーションは、性別、すなわち表現わるいとすみません表現から見られる。さらに、状況、すなわちごめんなさいの謝罪行為に関する言語のバリエーションである。次に、社会的地位、すなわち謝罪的なごめんの行為に基づくユーザーの観点からの言語のバリエーションである。そして、状況に関する言語のバリエーションは謝罪の行為である。「友達ゲーム」映画での謝罪の使用には、救済の謝罪の使用と、顔を救う行為としての謝罪の二つの形式がある。

キーワード：「友達ゲーム」映画、謝罪の表現、言語のバリエーション、使用が社会語用論。

