

**TINDAK TUTUR INTEROGATIF BAHASA JEPANG DALAM ANIME  
DEATH NOTE KARYA TSUGUMI OHBA**

**Skripsi**

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh :**

**RAHUL ARDIAN MURSAL**

**19180012/2019**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2023**

**TINDAK TUTUR INTEROGATIF BAHASA JEPANG DALAM *ANIME DEATH*  
NOTE KARYA TSUGUMI OHBA**

**Skripsi**

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Jepang*



**Oleh :**

**RAHUL ARDIAN MURSAL**

**19180012/2019**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2023**

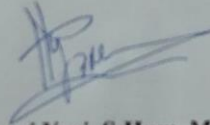
PERSETUJUAN SKRIPSI

TINDAK TUTUR INTEROGATIF BAHASA JEPANG DALAM ANIME  
DEATH NOTE KARYA TSUGUMI OHBA

Nama : Rahul Ardian Mursal  
NIM : 19180012  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Agustus 2023

Disetujui oleh,  
Pembimbing



Damai Yani, S.Hum, M.Pd  
NIP. 198411212015042002

Mengetahui,  
Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Inggris  
FBS-UNP



Desvalini Anwar, S.S., M.Hum., Ph.D  
NIP. 197105251998022002

## PENGESAHAN

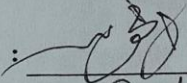
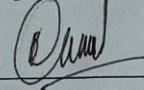
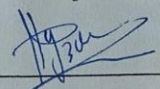
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Departemen Bahasa dan Sastra  
Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang dengan judul

### TINDAK TUTUR INTEROGATIF BAHASA JEPANG DALAM ANIME DEATH NOTE KARYA TSUGUMI OHBA

Nama : Rahul Ardian Mursal  
NIM : 19180012  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Agustus 2023

#### Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Maulluddul Haq, S.Hum, M.Arts.	: 
2. Sekretaris : Nova Yulia, S.Hum., M.Pd	: 
3. Anggota : Damai Yani, S.Hum, M.Pd	: 



**SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahul Ardian Mursal  
NIM/TM : 19180012/2019  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul *Tindak Tutur Interogatif Bahasa Jepang dalam Anime Death Note karya Tsugumi Ohba* adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,  
Ketua Jurusan

Desvalini Anwar, S.S., M.Hum, Ph.D.  
NIP. 197105251998022002

Saya yang menyatakan,

Rahul Ardian Mursal  
NIM. 19180012

## ABSTRAK

**Ardian Mursal, Rahul. 2023.** “Tindak Tutur Interogatif Bahasa Jepang dalam Anime Death Note karya Tsugumi Ohba”. Skripsi. Padang: Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

*Speech acts are part of pragmatics. Speech act is the utterance of a sentence to state that an intention of the speaker is known to the listener. The thing that must be considered in this language behavior is how a speaker can how the interlocutor is able to digest or interpret the message of the speaker. If these requirements can be met, then a communication can be said to be successful. Interrogative speech acts are divided into four types, namely: Shuuji Gimonbun, Atemono Teki Gimonbun, Mondai tekiyo Gimonbun, Shisakuteki Gimonbun. The method in this research uses qualitative. The data collection technique used in this research is by listening (observation) only to interrogative type dialogs made by characters in Tsugumi Ohba's Death Note Anime. Then the data management stage is carried out by classifying the data collected according to the aspects of speech act aspects. The results of this study include the Interrogative function in the Death Note anime which is presented in detail by describing one by one information from the four types.*

**Kata Kunci :** *Pragmatig, Tindak Tutur, Interogatif, Anime*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan segenap rahmat, hidayah, kekuatan, dan kesanggupan. Shalawat beriring salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini dengan judul “Tindak Tutur Interogatif Bahasa Jepang Dalam Anime Death Note Karya Tsugumi Ohba”

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd., sebagai ketua prodi pendidikan bahasa Jepang dan yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Damai Yani, M.Hum., sebagai pembimbing yang telah membimbing dan memberikan nasehat serta masukan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Maulluddul Haq S.Hum M.Arts, sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Nova Yulia, S.Hum., M.Pd., sebagai dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan banyak nasehat dan bantuan selama masa perkuliahan dan sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Desvalini Anwar, S.S., M.Hum.; dan Bapak Dr. Mhd. Al Hafizh, S.S., M.A., sebagai Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris.
6. Bapak dan Ibu staf pengajar Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris Universitas Negeri Padang.
7. Dosen-dosen bahasa Jepang Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
8. Orang tua dan keluarga penulis sebagai pemberi saran, masukan serta do'a.
9. Rekan Tim Diverumachi yaitu: Om Dean, Arel, Waldi, Raul Jesus, Iqbal Wibu, Iqbal kpop, Iqbal Jawir, Intan.

10. Rekan-rekan (Saikyou no Suke) Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNP dan semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

11. Rekan Kosan Abak yaitu: Iqbal, Farel, Ijul, Rafi, Dapa, Aldi, Kepin.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan. Untuk itu, kritik dan saran membangun sangat diharapkan dari para pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

**Padang, Agustus 2023**

**Penulis**



## DAFTAR PUSTAKA

Cover.....	i
Abstrak.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Pustaka.....	iv
BAB I.....	2
<b>PENDAHULUAN</b> .....	2
A. Latar Belakang .....	2
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Fokus Penelitian.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
G. Definisi Operasional .....	7
BAB II.....	11
<b>KAJIAN PUSTAKA</b> .....	11
A. Landasan Teori.....	11
B. Anime.....	22
C. Penelitian Relevan .....	23
D. Kerangka Konseptual.....	25
BAB III .....	26
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	26
A. Jenis Penelitian dan Metode.....	26
B. Data dan Sumber Data .....	26
C. Instrumen Penelitian .....	27
D. Teknik Pengumpulan Data.....	27

E. Teknik Analisis Data.....	28
BAB IV .....	30
<b>HASIL PENELITIAN</b> .....	30
A. Deskripsi Data.....	30
B. Analisis Data.....	30
C. Pembahasan.....	30
BAB V .....	71
<b>PENUTUP</b> .....	71
A. Kesimpulan .....	71
B. Saran .....	71
DAFTAR PUSTAKA .....	72
Lampiran.....	74

## DAFTAR TABEL

<i>Tabel 1 Inventaris Data Tindak Tutur Interogatif Bahasa Jepang Dalam Anime Death Note Karya Tsugumi Ohba .....</i>	28
<i>Tabel 2 Analisis Jenis Kalimat Tindak Tutur Interogatif Bahasa Jepang Dalam Death Note Karya Tsugumi Ohba .....</i>	29
<i>Tabel 3 Hasil Data Tindak Tutur Interogatif Bahasa Jepang Dalam Anime Death Note Karya Tsugumi Ohba .....</i>	30

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Manusia menjalani kehidupan membutuhkan komunikasi satu sama lain. Salah satu aspek terpenting dalam komunikasi adalah bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi antar manusia untuk bertukar informasi. Manusia menggunakan bahasa untuk mengekspresikan semua yang ada dalam pikirannya. Hal ini dapat dilihat pada seorang penulis yang mengungkapkan perasaannya melalui tulisan dan pada seorang guru yang menjelaskan materi di kelasnya.

Bahasa Jepang tentunya tidak dapat lepas dari tindak tutur dalam berkomunikasi dengan masyarakat sekitarnya. Menurut Tarigan (2015: 31) tindak tutur adalah telaah mengenai bagaimana cara kita melakukan sesuatu dengan memanfaatkan kalimat-kalimat adalah telaah mengenai tindak ujar (*speech act*). Tindak tutur adalah maksud dari suatu tindakan yang ingin diungkapkan seseorang dalam konteks linguistik. Ketika pembicara mengatakan sesuatu, pembicara tidak hanya mengatakan sesuatu melalui pernyataan yang diucapkan, tetapi juga melakukan sesuatu.

Tindak tutur adalah bagian dari pragmatik. Tindak tutur merupakan pengujian kalimat untuk menyatakan agar suatu maksud dari pembicara diketahui pendengaran. Tindak tutur (*speech acts*) adalah ujaran yang dibuat sebagai bagian dari interaksi social. Menurut Leoni (dalam Sumarsono, dan Paina Partama, 2010:329-330) tindak tutur merupakan bagian dari peristiwa tutur, dan peristiwa tutur merupakan bagian dari situasi tutur. Setiap peristiwa tutur terbatas pada kegiatan, atau aspek-aspek kegiatan yang secara langsung diatur oleh kaidah atau norma bagi penutur.

Dalam mengkaji tindak tutur secara pragmatik, dirumuskan dalam tiga jenis tindak tutur. Ketiga tindak tutur tersebut yaitu tindak tutur deklaratif, tindak tutur interogatif, dan tindak tutur imperatif (Chaer, 2010: 27). Tindakan tersebut yaitu: Pernyataan (Deklaratif) Perintah (Imperatif), Pertanyaan (Interogatif) Tindak tutur interogatif adalah tuturan yang mengandung maksud untuk menanyakan sesuatu kepada lawan bicara (Aspiastuti: 2017). Dengan kata lain, pembicara bermaksud

untuk mengetahui jawaban atas sesuatu atau situasi. Jawaban yang diberikan di atas membutuhkan jawaban ya dan tidak.

Tindak tutur yang diteliti adalah tindak tutur interogatif. Menurut Nadar (2013:72) “Kalimat interogatif adalah kalimat yang isinya menanyakan sesuatu atau seseorang”. Kalimat interogatif sering digunakan dalam komunikasi sehari-hari karena kalimat interogatif digunakan untuk menanyakan sesuatu kepada seseorang. Penutur yang menggunakan kalimat tanya mengharapkan tanggapan dari lawan bicara sehingga penutur dapat memperoleh suatu informasi atau reaksi terhadap pertanyaan tersebut.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa jenis tindak tutur interogatif adalah tuturan yang mengandung maksud untuk menanyakan sesuatu kepada lawan bicara, yaitu pembicara bermaksud mengetahui jawaban atas jawaban afirmatif dan jawaban tindakan. Ini juga tentang istilah dan kesopanan.

Tuturan seperti di atas juga sering dijumpai di film, drama, novel, *manga*, dan *anime* (Hidayat,2020:3). Subyek penelitian ini adalah *Anime*. Penulis memilih film *anime* dalam penelitian ini karena tindak tutur tidak hanya ditemukan dalam komunikasi sehari-hari, tetapi juga ditemukan dalam karya sastra yang mencakup *anime*. *Anime* adalah animasi Jepang yang difilmkan dengan tangan atau menggunakan teknologi komputer. Mungkin ada interaksi komunikasi di anime ini.

Pesan komunikasi yang ingin disampaikan dalam *anime* bisa memanifestasikan dirinya sebagai karya linguistik, yaitu melalui percakapan yang karakter berbicara. Itu sebabnya penulis memilih *anime* dijadikan sebagai sumber data. *Anime* yang digunakan adalah *Death Note*.

*Death Note* adalah serial manga *shounen* Jepang Tsugumi Ohba dan diilustrasikan oleh Takeshi Obata. Dikatakan Tentang Light Yagami, seorang remaja jenius yang menemukan buku catatan aneh. *Death Note* misterius milik *shinigami* (dewa kematian) bernama Ryuk dan memberi penggunanya kemampuan supernatural untuk membunuh siapa pun jika mereka menulis nama mereka di buku. Anime ini berfokus pada Light Yagami, yang menggunakan *Death Note* untuk mengubah dunia menjadi "utopia" bebas kejahatan. menyamar sebagai dewa keadilan yang disebut "*Kira*" (キラ) atau pembunuh dan menggunakan upaya tim polisi khusus yang terdiri dari anggota kepolisian Jepang yang dipimpin oleh L

Lawliet, seorang detektif internasional misterius, untuk menangkap dan mengakhirinya. Dialog dan jalan *anime Death Note* menarik untuk ditelaah karena para karakternya memiliki cukup banyak tuturan interogatif.

Tuturan interogatif ini sebagai bahan penelitian tentang tuturan interogatif. Berdasarkan hal tersebut, ada banyak aksi tuturan interogatif yang dapat penulis lihat di *Anime Death Note*. Kalimat yang digunakan dalam pertanyaan tentu saja kalimat tanya. Tema yang dipilih oleh penulis dari anime tersebut adalah "Tindak Tutur Interogatif Bahasa Jepang Dalam *Anime Death Note*".

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk meneliti tentang "Tindak Tutur Interogatif Bahasa Jepang Dalam *Anime Death Note*" yang penulis lihat pada sebuah website *anime*. Penulis tertarik untuk meneliti judul ini karena menurut pengamatan penulis, para karakter sering menggunakan tutur interogatif dalam *anime* ini.

Selain itu, penulis tertarik dengan penelitian ini karena anime ini berkisah tentang penjahat yang menyelidiki secara menyeluruh kejadian di *anime* tersebut. Itulah mengapa sangat penting untuk menggunakan kalimat interogatif saat berbicara. dalam penelitian ini peneliti memilih *anime Death Note* karya Tsugumi Ohba karena banyak menggunakan tindak tutur interogatif, bahasa yang digunakan dalam *anime* ini sederhana sehingga mudah dipahami. *Anime* ini berkisah tentang kehidupan sehari-hari, diharapkan penggunaan tindak tutur tanya dalam *anime* ini dapat memberikan pemahaman langsung kepada pembelajar bahasa Jepang agar tidak terjadi kesalahan dalam penggunaannya.

Tindak tutur interogatif telah diteliti oleh beberapa penelitian sebelumnya. Diantaranya, pertama, Yulianto yang diberikan judul "Daya Ilokusi Jenis Tuturan Interogatif Dalam Dialog Film Ima, Ai Ni Yukimasu" dikemukakan oleh Kunihiko dalam (Yulianto 2013:4) tersebut adalah:

jenis-jenis kalimat interogatif (*gimonbun*), beberapa jenis *gimonbun* tersebut diantaranya: (1) *shūji gimonbun*, yaitu *gimonbun* yang digunakan pembicara sebagai tuntutan; (2) "*atemono*" *teki shitsumon*, yaitu *gimonbun* yang diungkapkan guna menerka jawaban yang akan diterima dari pendengar; (3) *mondai teikiyō gimonbun*, yaitu *gimonbun* yang diungkapkan untuk mengangkat sebuah permasalahan sebagai topik pembicaraan; (4) *shisakuteki gimonbun*, yaitu

*gimonbun* yang diungkapkan ketika kedua belah pihak (baik pembicara maupun pendengar) tidak mampu memberi jawaban atas tuturan pembicara.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Atie Fur Selly yang berjudul “Tindak Tutur Interogatif Guru dan Siswa Paud *Bougenville* dalam interaksi sekolah” Dalam penelitian ini, Atie fur Selly hanya menggunakan objek dalam penelitian ini adalah tuturan dalam komunikasi murid dan guru.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat persamaan yaitu sama-sama meneliti Anime Death Note tetapi dengan fokus yang berbeda. Perbedaan tersebut terdapat pada penelitian yang akan peneliti teliti tentang jenis tindak tutur interogatif bahasa Jepang.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan jenis tindak tutur interogatif bahasa Jepang. Untuk membuktikan hal tersebut perlu dilakukan penelitian dengan judul “Tindak Tutur Interogatif Bahasa Jepang Dalam Anime Death Note Karya Tsugumi Ohba”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, identifikasi topik dalam penelitian ini adalah jenis kalimat interogatif yang digunakan dalam *Anime Death Note*. Selain itu, jenis tindak tutur dalam *anime* tersebut masih banyak peneliti lain yang belum membahasnya.

## **C. Fokus Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka fokus penelitian dalam penelitian ini adalah penggunaan tindak tutur interogatif yang difokuskan pada jenis tindak tutur interogatif secara langsung yang terdapat dalam *Anime Death Note* karya Tsugumi Ohba dari episode 1-11

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

Bagaimanakah jenis tindak tutur Interogatif Bahasa Jepang dalam *Anime Death Note*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Untuk mengetahui jenis tindak tutur interogatif bahasa Jepang yang terdapat pada *Anime Death Note*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, manfaat penelitian dari penelitian ini sebagai berikut:

1) Teoritis

Kajian ini dapat memperluas pengetahuan di bidang pendidikan khususnya tentang jenis tuturan interogatif bahasa Jepang dan sebagai referensi untuk pembelajaran Bahasa Jepang yang ingin mengetahui lebih jauh tentang tindak tutur. Diharapkan penelitian ini juga dapat memberikan informasi tentang permasalahan pembelajaran dan memperkaya konsep atau teori yang berkaitan dengan pragmatik.

2) Praktis

Secara Praktis penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi Peneliti, memperoleh pengetahuan mengenai jenis kalimat tindak tutur interogatif Bahasa Jepang dalam *Anime Death Note* karya Tsugumi Ohba.
- b. Bagi Peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu bahan acuan untuk penelitian selanjutnya, Khususnya berkaitan dengan tindak tutur interogatif.



- c. Bagi Pembelajaran Bahasa Jepang, bermanfaat untuk memahami jenis kalimat tindak tutur interogatif dalam Bahasa Jepang sehingga membantu dalam kemampuan penggunaan Bahasa Jepang.
- d. Bagi Umum, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi pada penelitian lain yang sejenis dan pembaca dapat memahami dan mengetahui interogatif Bahasa Jepang.

## **G. Definisi Operasional**

Untuk memandu pelaksanaan dan laporan penelitian, digunakan definisi operasional sebagai berikut.

### **1. Pragmatik**

Pragmatik adalah cabang linguistik yang mempelajari hubungan antara bahasa dan konteks penggunaannya, termasuk bagaimana bahasa digunakan untuk berkomunikasi secara efektif dan efisien.

Dalam hal bahasa Jepang, definisi operasional pragmatik akan melibatkan pemahaman tentang bagaimana penutur bahasa Jepang memilih dan menyusun kata-kata, ungkapan, serta gaya berbicara yang sesuai dengan situasi komunikasi dan tujuan mereka. Ini mencakup hal-hal seperti memahami penekanan, nada suara, sopan santun, dan konvensi sosial yang terlibat dalam berbicara dan berinteraksi dalam bahasa Jepang.

Contoh operasional pragmatik dalam bahasa Jepang meliputi:

1. Menggunakan tingkat keformalan yang tepat tergantung pada hubungan dengan lawan bicara.
2. Menyesuaikan gaya bahasa saat berbicara dengan orang yang lebih tua atau lebih muda.
3. Menggunakan partikel seperti "です" (desu) dan "ます" (masu) untuk menunjukkan sopan santun.
4. Menyesuaikan nada suara dan intonasi sesuai dengan konteks dan makna yang ingin disampaikan.

5. Menggunakan kata-kata atau frase yang sesuai untuk mengungkapkan permintaan, izin, atau kebijakan.

Definisi operasional pragmatik bahasa Jepang mencakup aspek-aspek praktis penggunaan bahasa dalam situasi sehari-hari dan berkontribusi pada pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana bahasa digunakan dalam konteks budaya dan sosial yang berbeda-beda.

## 2. Tindak Tutur

Tindak tutur mengacu pada perbuatan berbicara yang mencakup fungsi-fungsi seperti bertanya, memerintahkan, memohon, menyatakan, dan sejenisnya. Definisi operasional tindak tutur bahasa Jepang melibatkan pemahaman tentang bagaimana bahasa digunakan dalam situasi komunikasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

Contoh operasional tindak tutur dalam bahasa Jepang meliputi:

- 1) Tindak Tutur Direktif: Menggunakan bahasa untuk memberikan instruksi, perintah, atau permintaan.
  - お手紙を書いてください (Otegami o kaite kudasai) - Tolong tulis surat.
- 2) Tindak Tutur Ekspresif: Menggunakan bahasa untuk mengungkapkan emosi, perasaan, atau sikap.
  - すみません、遅れました (Sumimasen, okuremashita) - Maaf, saya terlambat.
- 3) Tindak Tutur Deklaratif: Menggunakan bahasa untuk menyatakan fakta atau informasi.
  - 今日は日曜日です (Kyou wa nichiyoubi desu) - Hari ini adalah hari Minggu.
- 4) Tindak Tutur Komisif: Menggunakan bahasa untuk berjanji, menawarkan bantuan, atau melakukan tindakan di masa depan.

○ 明日、手伝います (Ashita, tetsudaimasu) - Besok, saya akan membantu.

5) Tindak Tutur Asertif: Menggunakan bahasa untuk menyampaikan pengetahuan, keyakinan, atau pandangan.

○ この本は面白いです (Kono hon wa omoshiroi desu) - Buku ini menarik.

Definisi operasional tindak tutur bahasa Jepang ini membantu untuk memahami bagaimana tindak tutur digunakan dalam konteks berbicara sehari-hari, termasuk aspek-aspek seperti struktur kalimat, kata-kata kunci, intonasi, dan situasi komunikasi yang sesuai.

### 3. Tindak Tutur Interogatif

Tindak tutur interogatif melibatkan penggunaan bahasa untuk mendapatkan informasi, klarifikasi, atau respon dari lawan bicara.

- 1) *Shūji Gimonbun* adalah ungkapan dalam bahasa Jepang yang merujuk kepada "kalimat tanya retorik" dalam bahasa Indonesia.
- 2) *Atemonoteki shitsumon* (当てもない的な質問) adalah istilah dalam bahasa Jepang yang merujuk kepada "pertanyaan tanpa tujuan" atau "pertanyaan asal-asalan".
- 3) *Mondai teikiyō gimonbun* (問題提起疑問文) adalah frasa dalam bahasa Jepang yang dapat diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia sebagai "kalimat tanya yang mengajukan permasalahan" atau "pertanyaan penegasan isu".
- 4) *Shisakuteki gimonbun* atau "思索的疑問文" adalah ungkapan dalam bahasa Jepang yang dapat diterjemahkan menjadi "kalimat tanya reflektif" atau "pertanyaan berpikir".

#### **4. Anime**

Kartun Jepang atau biasa disebut *anime* sangat populer akhir-akhir ini. *Anime* adalah animasi khas Jepang, biasanya ditandai dengan gambar berwarna dengan karakter yang berbeda Tempat dan cerita diarahkan pada audiens yang berbeda (Aghnia, 2012).

#### **5. Situasi Tutur**

Peristiwa tutur adalah interaksi linguistik yang terjadi atau berlangsung dalam satu atau lebih bentuk tuturan antara dua pihak terhadap suatu objek, yaitu tindakan (Chaer dan Agustina, 1995:61).