

**ANALISIS DEIKSIS RUANG DALAM MANGA DORAEMON VOL 1  
(CHAPTER 1-3) KARYA FUJIKO F. FUJIO**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) pada Pendidikan Bahasa Jepang*



Oleh

**HABIB PRIATAMA**

**2018/18180025**

**Dosen Pembimbing :**

**Damai Yani, S.Hum, M.Hum**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG**

**DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

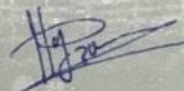
**2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Analisis Deiksis Ruang Dalam *Manga Doraemon vol 1*  
(chapter 1-3) Karya Fujiko F. Fujio  
Nama : Habib Priatama  
NIM : 18180025  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni

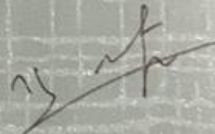
Padang, 06 November 2023

Disetujui oleh,  
Pembimbing



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

Mengetahui,  
Kepala Departemen Bahasa dan Sastra Inggris  
FBS-UNP



Dr. Yuli Tiarina, M.Pd  
NIP. 197707202002122002

**HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

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

**Analisis Deiksis Ruang Dalam *Manga Doraemon vol 1 (chapter 1-3)* Karya Fujiko F. Fujio**

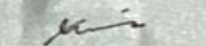
Nama : Habib Priatama  
NIM : 18180025  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 06 November 2023

**Tim Penguji**

**Tanda Tangan**


1. Ketua : Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd



2. Sekretaris : Maulluddul Haq, S.Hum, M.Hum



3. Anggota : Damai Yani, S.Hum., M.Hum







### SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Habib Priatama  
Nim : 18180025  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa tugas akhir saya dengan judul "ANALISIS DEIKSIS RUANG DALAM MANGA DORAEMON VOL 1 (CHAPTER 1-3) KARYA FUJIKO F.FUJIO " adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan plagiat dari karya orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara etika dan penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi secara akademis maupun hukum dan ketentuan yang berlaku, baik diinstitusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara. Demikianlah pernyataan ini saya buat dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,

Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Inggris

Dr. Yuli Tiarina, S.Pd,M.Pd  
NIP. 197707202002122002

Saya yang menyatakan,

Habib Priatama  
NIM. 18180025

**ANALISIS DEIKSIS RUANG DALAM *MANGA DORAEMON VOL 1*  
(CHAPTER 1-3) KARYA FUJIKO F. FUJIO**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) pada Pendidikan Bahasa Jepang*



Oleh

**HABIB PRIATAMA**

**2018/18180025**

**Dosen Pembimbing :**

**Damai Yani, S.Hum, M.Hum**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG**

**DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

## ABSTRAK

**Habib Priatama, 2023.** “Analisis Deiksis Ruang Dalam *Manga Doraemon Vol 1 (Chapter 1-3)* Karya Fujiko F. Fujio. Skripsi. Padang: Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Departemen Bahasa dan Sastra Inggris. Universitas Negeri Padang.

Manusia dalam kehidupannya sehari-hari, tentunya melakukan komunikasi dengan manusia lainnya. Adapun komunikasi ini tentunya menggunakan bahasa yang bisa dimengerti dengan tujuan agar pesan atau informasi yang disampaikan itu bisa diterima dengan baik. Berdasarkan ilmunya, ilmu yang mempelajari bahasa disebut sebagai ilmu linguistik, Maksud dan tujuan dalam berkomunikasi dapat tersampaikan dengan baik apabila paham akan konteks tuturan. Penelitian mengenai deiksis masih sangat minim ditemukan pada penelitian - penelitian sebelumnya dan masih banyak masyarakat kita yang tabu dan belum paham tentang deiksis, sedangkan deiksis adalah komponen penting dalam berkomunikasi dan memahami suatu percakapan di dalam kehidupan sehari-hari. mengambil manga Doraemon vol 1(chapter 1-3). ini karena manga Doraemon termasuk kedalam 15 manga terbaik sepanjang masa berdasarkan digitek.id. Salah satunya yaitu deiksis ruang. Oleh karena itu, saya sebagai penulis sangat tertarik untuk menganalisis terkait penggunaan jenis deiksis ruang pada manga tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan deiksis ruang dalam *manga Doraemon vol 1 (bab 1-3)* karya Fujiko F. Fujio. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan ada 35 data yang berisi jenis deiksis ruang dan penggunaannya, yaitu 23 deiksis penunjuk, 5 deiksis keadaan, 5 deiksis tempat dan 2 deiksis arah. Sedangkan untuk jenis deiksis ruang ada 18 data yang masuk dalam *ninshou-gata* dan 17 data yang mengandung *enkin-gata*.

**Kata Kunci :** Deiksis, *Manga*, Bahasa Jepang

## **ABSTRACT**

**Habib Priatama, 2023.** “Analisis Deiksis Ruang Dalam *Manga Doraemon Vol 1 (Chapter 1-3)* Karya Fujiko F. Fujio. Skripsi. Padang: Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Departemen Bahasa dan Sastra Inggris. Universitas Negeri Padang.

*Man in his daily life, certainly communicating with other humans. As for this communication, of course, it uses a language that can be understood with the purpose so that the message or information delivered can be well received. Based on its knowledge, the science of language is referred to as linguistic science, meaning and purpose in communication can be well conveyed when understanding the context of the speech. Research on deyxis is still very scant in previous studies and many of our societies are taboo and do not understand deyxis, while deyxis is an important component in communicating and understanding conversations in everyday life. He took the Doraemon manga vol 1 (chapter 1-3). This is because the Doraemon manga is among the top 15 manga of all time based on digitek.id. One of them is space deyxis. Therefore, I as a writer am very interested in analyzing the use of this type of space deixis in the manga. The aim of this research is to describe spatial deixis in the manga Doraemon vol 1 (chapters 1-3) by Fujiko F. Fujio. The type of research used in this research is a descriptive qualitative approach. The results of this research show that there are 35 data containing types of space deixis and their uses, namely 23 pointing deixis, 5 situation deixis, 5 place deixis and 2 direction deixis. Meanwhile, for the type of spatial deixis, there are 18 data that are included in ninshou-gata and 17 data that contain enkin-gata.*

**Keywords:** *Deixis, Manga, Japanese*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah, kekuatan dan kemudahan. Shalawat serta salam tak lupa pula penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul “ Analisis Deiksis Ruang Dalam *Manga Doraemon vol 1 (chapter 1-3)* karya Fujiko F. Fujio”. Dalam proses penyusunan dan penulisan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan, bimbingan, serta dukungan dari semua pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya.
2. Papa Zulkifli AJ dan mama Eva Yeni yang telah memberi dukungan dan membantu untuk menguatkan anak nya dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Damai Yani, S.Hum, M.Hum sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan nasehat serta masukan dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd sebagai penguji yang telah memberikan masukan dan nasehat dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Maulluddul Haq, S.Hum, M,Hum sebagai penguji yang telah memberikan masukan dan nasehat dalam penulisan skripsi ini.
6. Dosen-dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
7. Bapak dan Ibu staff pengajar Departemen Bahasa dan Sastra Inggris Universitas Negeri Padang
8. Teman-teman sepembimbingan dan seperjuangan dalam susah dan senang selama mengerjakan skripsi yang selalu memberikan semangat dan motivasi.



9. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Hafidz, Anjeli, Hanifah, Munadhil, Rika dan Ismulatif atas dukungan dan motivasi selama pembuatan skripsi ini.
10. Senpaitachi dan Kouhaitachi Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.
11. Teman-teman seperjuangan angkatan 18 (Shiroikitsune) Program Pendidikan Bahasa Jepang.
12. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis.
13. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan memiliki banyak kekurangan. Untuk itu penulis berharap kritik dan saran membangun dalam penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi pembaca.

Padang, 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. FOKUS PENELITIAN.....	4
C. RUMUSAN MASALAH .....	4
D. TUJUAN PENELITIAN .....	5
E. MANFAAT PENELITIAN .....	5
1. Manfaat Teoritis .....	5
2. Manfaat Praktis.....	5
F. DEFENISI ISTILAH.....	6
1. Deiksis ruang .....	6
2. <i>Manga Doraemon vol 1 (chapter 1-3)</i> .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	8
A. LANDASAN TEORI .....	8
1. Pragmatik .....	8
2. Deiksis.....	11
3. Jenis Deiksis .....	12
4. Deiksis Ruang.....	14
5. Jenis Deiksis Ruang .....	15
6. <i>Manga Doraemon vol 1(chapter 1-3)</i> .....	19
B. PENELITIAN RELEVAN .....	22
C. KERANGKA KONSEPTUAL .....	23
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	24
A. DESAIN PENELITIAN .....	24

B. DATA DAN SUMBER DATA .....	25
C. INSTRUMEN PENELITIAN.....	25
D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	26
E. UJI KEABSAHAN DATA.....	26
1. <i>Credibility</i> .....	27
2. <i>Transferability</i> .....	27
3. <i>Dependability</i> .....	27
4. <i>Confirmability</i> .....	27
F. TEKNIK ANALISIS DATA .....	28
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>29</b>
A. DESKRIPSI DATA.....	29
B. ANALISIS DATA .....	30
1. <i>Ninshou-gata</i> (Berorientasi Pada Persona) .....	30
2. <i>Enkin-gata</i> (berorientasi pada jarak) .....	43
C. PEMBAHASAN .....	52
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>54</b>
A. KESIMPULAN.....	54
B. SARAN.....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>57</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>59</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1. Tabel Inventaris Data.....</b>	<b>26</b>
<b>Tabel 2. Tabel Klasifikasi Data .....</b>	<b>29</b>

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Manusia dalam kehidupannya sehari-hari, tentunya melakukan komunikasi dengan manusia lainnya. Adapun komunikasi ini tentunya menggunakan bahasa yang bisa dimengerti dengan tujuan agar pesan atau informasi yang disampaikan itu bisa diterima dengan baik (Pradana, dkk, 2022: 301). Dalam melakukan interaksi dan berkomunikasi, manusia menggunakan bahasa yang dapat disimpulkan bahwa komunikasi dan bahasa mempunyai hubungan yang tidak dapat dipisahkan. Bahasa yang mempunyai penafsiran dari berbagai hal yang disampaikan oleh pemberi pesan dengan yang penerima pesannya (Rahayu dan Mintowati, 2018: 18). Berdasarkan ilmunya, ilmu yang mempelajari bahasa disebut sebagai ilmu linguistik.

Linguistik terbagi ke dalam berbagai cabang, salah satu cabang dari ilmu linguistik ini adalah pragmatik. Menurut George Yule (dalam Tologana, 2017) mengatakan bahwa pragmatik merupakan studi tentang makna yang disampaikan oleh seorang penutur atau penulis dan ditafsirkan oleh seorang pendengar atau pembaca. Sehingga, setiap bahasa yang disampaikan memiliki makna dan tujuan tertentu. Sedangkan menurut Hapsari dan Halid (dalam Pradana, dkk, 2022: 301) bahwa pragmatik ini adalah kajian mengenai hubungan antara bahasa dan konteks yang menjelaskan dari maksud bahasa tersebut. Oleh karena itu, studi ini banyak berhubungan dengan analisis tentang apa yang dimaksudkan penutur dengan tuturan-tuturannya. Selain itu, memahami konteks dalam sebuah komunikasi merupakan hal yang penting. Maksud dan tujuan dalam berkomunikasi dapat tersampaikan dengan baik apabila paham akan konteks tuturan. Konteks tuturan yang dimaksud melibatkan penutur dan lawan tutur, waktu, tempat serta situasi.



Dalam pragmatik ada beberapa hal yang dipelajari mengenai fungsi bahasa secara eksternal, antara lain deiksis, pra anggapan dan implikatur. Dari ketiga hal tersebut, deiksis merupakan unsur yang sering kali muncul pada percakapan. Seorang penutur yang berbicara dengan lawan tuturnya sering kali menggunakan kata-kata yang menunjuk baik pada orang, waktu, maupun tempat. Kata-kata yang berfungsi sebagai penunjuk tersebut disebut deiksis. Pada dasarnya, deiksis ini adalah tuturan yang diawali dengan penyampaian identitas pembicara agar bisa mengetahui bagaimana hubungan yang jelas antara bahasa dan konteks struktur bahasa (Pradana, dkk, 2022: 303).

Deiksis berkaitan dengan pengungkapan sesuatu yang menjadi acuan dalam komunikasi dengan menggunakan sarana bahasa. Deiksis baru dapat diketahui maknanya jika diketahui pula siapa, di mana dan kapan kata itu diucapkan. Dengan kata lain deiksis merupakan identifikasi makna ketika bahasa tersebut berada pada peristiwa bahasa yang dipengaruhi oleh konteks pembicaraan yang diacu oleh penutur. Keberhasilan komunikasi antara penutur dan lawan tutur sedikit banyak akan tergantung pada pemahaman deiksis yang dipergunakan oleh seorang penutur. Terdapat asumsi bahwa pemakaian kata-kata mengacu pada orang atau benda merupakan peristiwa yang terjadi secara relatif langsung. Memang cukup mudah bagi orang untuk melakukannya, tetapi cukup sulit untuk menjelaskan bagaimana mereka melakukannya.

Koizumi (dalam Naila 2021) membagi deiksis menjadi lima macam, diantaranya adalah deiksis persona, deiksis ruang, deiksis waktu, deiksis wacana dan deiksis sosial. Deiksis ruang adalah salah satu kata ganti penunjuk yang sering muncul. Deiksis ruang merupakan deiksis yang diantaranya merujuk pada lokasi yang dimaksudkan oleh penutur dalam suatu peristiwa tutur. Mustika (Mutia, dkk, 2022: 106) menyatakan bahwa deiksis ruang ini adalah jenis deiksis yang merujuk kepada tempat atau lokasi objek berada. Terdapat suatu kata yang bisa menjadi sebuah deiksis yang mengacu kepada tempat atau lokasi seseorang yang memberikan pesan dan menerima pesan.

Menurut Koizumi (dalam Naila 2021) bahwa penggunaan deiksis ruang ini terbagi menjadi empat bagian yaitu : Deiksis Penunjuk adalah kata ganti tunjuk yang digunakan untuk mengganti benda atau penunjukan suatu hal secara umum, Deiksis tempat adalah digunakan untuk menunjukkan lokasi lain di mana penutur sebagai pusatnya, Deiksis arah adalah untuk merujuk pada suatu arah yang dimaksud penutur, dapat merujuk pada penutur, lawan tutur ataupun di luar penutur dan lawan tutur, Deiksis Keadaan adalah untuk merujuk pada kuantitas, tingkatan atau kondisi yang menyangkut orang yang terlibat atau tidak terlibat di dalam suatu tuturan.

Penelitian mengenai deiksis masih sangat minim ditemukan pada penelitian - penelitian sebelumnya dan masih banyak masyarakat kita yang tabu dan belum paham tentang deiksis, sedangkan deiksis adalah komponen penting dalam berkomunikasi dan memahami suatu percakapan di dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti tertarik meneliti tentang deiksis yang terkhusus adalah deiksis ruang, adapun penelitian yang relevan pada penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Naila (2021) yang berjudul “Deiksis Ruang dalam Film *Kaze Tachinu*”. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis deiksis ruang yaitu *Ninshou gata* (berorientasi pada persona) dan *Enkin gata* (berorientasi pada perspektif jarak) yang mana ditemukan 37 data yang merupakan *Ninshou gata* dan 35 data yang merupakan *Enkin gata*. Berdasarkan penelitian relevan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian deiksis dengan objek yang berbeda yaitu *manga*. *Manga* yang akan diteliti berjudul *Doraemon vol 1 (chapter 1-3)*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah menggunakan media *manga*/komik sehingga dari segi media, literasi dan cara menelitinya pun berbeda walaupun secara teori banyak persamaan, akan tetapi peneliti menggunakan media *manga* karena masih sangat jarang sekali penelitian-penelitian sebelumnya menggunakan media *manga*. Penelitian paling banyak di jumpai tentang deiksis menggunakan media cerpen, film dan novel. Sehingga penelitian menggunakan media *manga* ini sangat penting dilakukan karena dalam media *manga* banyak aspek yang harus diperhatikan seperti konteks, gambar dan bahasa yang digunakan agar maksud dan tujuan dalam suatu tindak tutur dapat

diketahui tujuannya, menambah referensi bagi peneliti selanjutnya dan pemelajar bahasa Jepang dalam meneliti tentang deiksis, khususnya deiksis ruang.

*Manga Doraemon vol 1 (chapter 1-3)*. bercerita tentang kehidupan sehari-hari Nobita yang merupakan tokoh utama dalam cerita ini. Doraemon memiliki sebuah Kantong Ajaib (Kantong Empat Dimensi) yang berisi alat-alat ajaib dari masa depan. Sering kali Nobita datang merengek-rengok karena masalah di sekolah atau di lingkungannya terutama Nobita sangat tertekan baik dengan sebayanya maupun dilingkungan keluarganya, setelah memohon atau memaksa, Doraemon akan mengeluarkan sebuah alat yang membantu Nobita menyelesaikan masalah tersebut untuk membalas dendamnya atau hanya sekadar pamer ke teman-temannya. Nobita biasanya bertindak terlalu jauh, mengacuhkan saran atau perintah Doraemon. Akhirnya, Nobita terjerumus ke masalah yang lebih dalam. Terkadang, teman Nobita (biasanya Suneo atau Gian) mencuri alat tersebut dan berakhir dalam kekacauan karena salah menggunakannya karena mereka tidak mengerti cara memakai alat milik Doraemon.

Alasan penulis mengambil *manga Doraemon vol 1 (chapter 1-3)*. ini karena *manga Doraemon* termasuk kedalam 15 *manga* terbaik sepanjang masa berdasarkan digitek.id. Disamping itu, di *manga Doraemon* banyak kalimat/percakapan yang mengandung deiksis. Salah satunya yaitu deiksis ruang. Oleh karena itu, saya sebagai penulis sangat tertarik untuk menganalisis terkait penggunaan jenis deiksis ruang pada *manga* tersebut.

## **B. FOKUS PENELITIAN**

Penelitian ini difokuskan pada jenis deiksis ruang yang terdapat dalam *manga Doraemon vol 1 (chapter 1-3)* Fujiko F. Fujio tahun 1969.

## **C. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan fokus penelitian yang dijelaskan, maka rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah jenis deiksis ruang yang terdapat dalam *manga Doraemon vol 1 (chapter 1-3)* ?

#### **D. TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mendeskripsikan jenis deiksis ruang yang terdapat dalam *manga Doraemon vol 1(chapter 1-3)*.

#### **E. MANFAAT PENELITIAN**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi kajian linguistik pada umumnya, yang terkhusus memperkuat teori tentang jenis deiksis ruang yang sudah ada, beserta penggunaannya.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian ini untuk menambah wawasan tentang deiksis ruang lebih dalam dan mengimplikasinya sebagai acuan pembelajaran Bahasa Jepang. Selain itu, penelitian ini juga bisa sebagai acuan peneliti lainnya untuk mengetahui makna dan penggunaan deiksis ruang pada suatu film maupun *manga* (percakapan).

###### **b. Bagi Peneliti lain**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan, informasi, dan juga inspirasi bagi pembaca yang tertarik untuk mempelajari dan memahami lebih dalam mengenai jenis deiksis ruang maupun penggunaannya.

### c. Bagi Pengajar Bahasa Jepang

Bagi pengajar Bahasa Jepang Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan memberikan masukan atau bahan alternatif terkait pembelajaran mengenai deiksis khususnya deiksis ruang.

### d. Bagi Pelajar Bahasa Jepang

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi pelajar bahasa Jepang mengenai deiksis ruang baik secara teori, konteks dan penggunaannya dalam bahasa Jepang sehingga pemelajar, dapat memahami sebuah makna tersirat dari sebuah tindak tutur/percakapan.

Penelitian tentang deiksis memiliki fungsi yang sangat penting untuk menjawab kebingungan, ketidaktjelasan dan kesalahpahaman makna suatu ujaran didalam tuturan baik di media film, manga dll.

## F. DEFENISI ISTILAH

Definisi istilah pada penelitian ini terdapat 2 pengertian. (1) deiksis ruang dan (2) Doraemon *vol 1 (chapter 1-3)*. Berikut penjelasan dari kedua istilah tersebut :

### 1. Deiksis ruang

Deiksis tempat (ruang) menurut Koizumi (Fathony dan Roni, 2013: 12) adalah ketika penutur menunjuk secara langsung benda yang ada di sekelilingnya dengan penutur sebagai pusat deiksisnya. Sederhananya, deiksis ruang ini adalah kategori deiksis yang merujuk kepada tempat lokasi objek berada untuk menentukan lokasi sebuah objek yang diperlukan oleh titik pusat orientasi ruang di tempat lokasi penutur berada (Sebastian, dkk, 2019: 162). Adapun lokasi objek yang ditunjukkan oleh sebuah kata deiksis ini ditentukan atas dasar dari lokasi penutur yang menyampaikan kalimatnya yang mengandung deiksis tersebut. Semua bahasa termasuk bahasa Jepang membedakan antara ” yang dekat kepada pembicara” dan “yang bukan dekat kepada pembicara”. Deiksis ini dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari



yang bisa berupa sebuah teks atau bacaan dan deiksis ini adalah suatu hal yang dibahas dalam lingkup pragmatik (Monika, 2022: 2).

## **2. Doraemon vol 1 (*chapter 1-3*)**

Doraemon adalah kartun asal Jepang yang bercerita tentang kehidupan robot kucing dari abad ke-22 bernama Doraemon bersama anak SD yang bernama Nobita di abad ke-21, cerita Doraemon ini berasal dari karya penulis terkenal bernama Fujiko F. Fujio pada tahun 1969. Pada cerita Doraemon ini berkisah tentang kehidupan anak pemalas kelas 5 sekolah dasar yang bernama Nobita yang didatangi oleh sebuah robot bernama Doraemon yang datang pada abad ke-22. Doraemon dikirim untuk menolong Nobita agar keturunannya dapat mendapat menikmati kesuksesan dari pada harus menderita dari utang finansial yang akan terjadi pada masa depan yang disebabkan karena kebodohan Nobita.