

TINDAK TUTUR KOMISIF DALAM *DORAMA 'KAZOKU GAME'*

Oleh

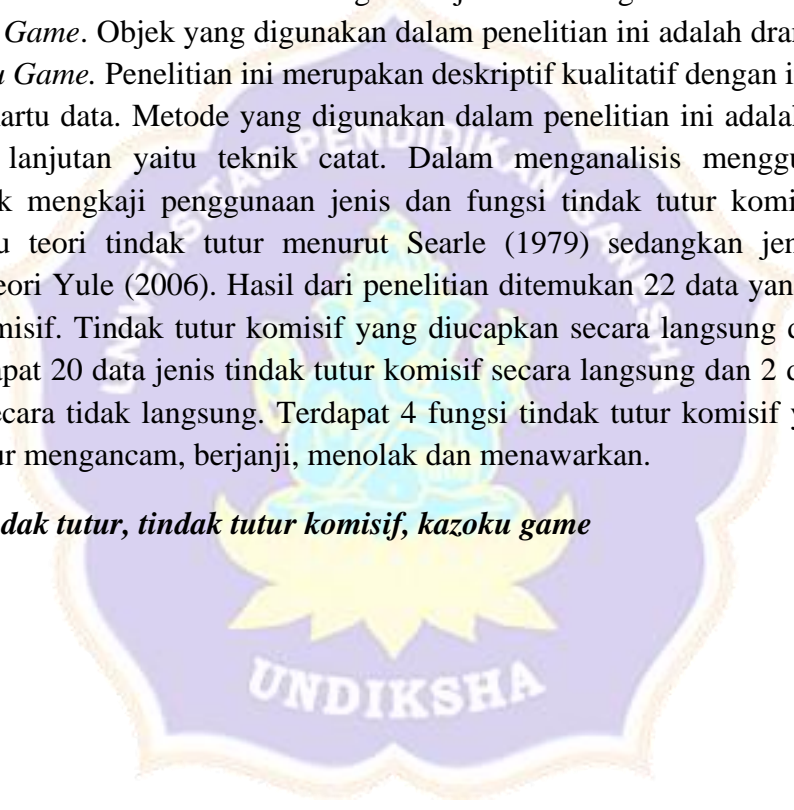
I Kadek Agus Manuartawan, NIM 1312061021

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui jenis dan fungsi tindak tutur komisif dalam drama *Kazoku Game*. Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah drama Jepang yang berjudul *Kazoku Game*. Penelitian ini merupakan deskriptif kualitatif dengan instrumen utama menggunakan kartu data. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak dengan teknik lanjutan yaitu teknik catat. Dalam menganalisis menggunakan analisis pragmatik untuk mengkaji penggunaan jenis dan fungsi tindak tutur komisif. Teori yang digunakan yaitu teori tindak tutur menurut Searle (1979) sedangkan jenis tindak tutur menggunakan teori Yule (2006). Hasil dari penelitian ditemukan 22 data yang menggunakan tindak tutur komisif. Tindak tutur komisif yang diucapkan secara langsung dan secara tidak langsung. Terdapat 20 data jenis tindak tutur komisif secara langsung dan 2 data jenis tindak tutur komisif secara tidak langsung. Terdapat 4 fungsi tindak tutur komisif yang ditemukan yaitu tindak tutur mengancam, berjanji, menolak dan menawarkan.

Kata kunci: *tindak tutur, tindak tutur komisif, kazoku game*



ドラマ「家族ゲーム」における話者拘束行為

イ・カデク・アグス・マヌアルタワン、1312061021

日本語教育学科

要旨

本研究の目的は話者拘束行為の機能と種類を明らかにする事である。本研究の対象は「家族ゲーム」というドラマである。研究法は定性的記述法でデータカードを主役として使用することである。資料収集法は観察、および文献である。語用論を使用し発話行為の機能と種類を分析した。使用された種類の理論 Searle (1979)の話者拘束行為である、又は使用された機能の理論は Yule (2006)である。本研究の結果は話者拘束行為は 22 個使用しているデータがある、又は 21 個この直接データ、及び 1 個の間接データがある。4 つの話者拘束行為の機能があり、その発話行為は強迫、否定、約束、提供である。

キーワード： 発話行為、話者拘束行為、家族ゲーム

