

**ANALISIS MAKNA DAN FUNGSI PENGGUNAAN PARTIKEL
AKHIR *YO* DAN *NE* DALAM BAHASA JEPANG RAGAM
LISAN PADA ANIME *NEW GAME!* KARYA SHOUTAROU
TOKUNOU**

SKRIPSI



ARDIANI PERMATA SARI

2017110144

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2021**

**ANALISIS MAKNA DAN FUNGSI PENGGUNAAN PARTIKEL
AKHIR *YO* DAN *NE* DALAM BAHASA JEPANG RAGAM
LISAN PADA ANIME *NEW GAME!* KARYA SHOTAROU
TOKUNOU**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik



**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2021**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan (Bapak Ari Artadi, Ph.D) selaku Pembimbing I dan (Bapak Hari Setiawan M.A) selaku Pembimbing II, bukan merupakan jiplakan atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Ardiani Permata Sari

NIM : 2017110144

Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari karya orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, 18 Juli 2021



Ardiani Permata Sari

2017110144

HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Ardiani Permata Sari
NIM : 2017110144
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya
Judul Skripsi : Analisis makna dan fungsi penggunaan partikel akhir *yo* dan *ne* dalam bahasa Jepang ragam lisan pada anime “*New Game!*” karya Shotarou Tokunou

Telah disetujui oleh:

Pembimbing I : Ari Artadi, Ph.D (.....)
Pembimbing II : Hari Setiawan, M.A (.....)
Ketua Program Studi : Ari Artadi, Ph.D (.....)

untuk diajukan di hadapan Dewan Penguji pada Senin, 26 Juli 2021 pada Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Darma Persada

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang Berjudul:

Analisis Makna dan Fungsi Penggunaan Partikel Akhir *Yo* dan *Ne* dalam Bahasa Jepang Ragam Lisan Pada Anime “*New Game!*” Karya Shotarou Tokunou
Telah diterima dengan baik pada tanggal 26 Juli 2021 di hadapan Panitia Sidang Skripsi Sarjana Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Bahasa dan Budaya.

Oleh:

DEWAN PENGUJI

yang terdiri dari

Pembimbing I



Ari Artadi, Ph.D

Pembimbing II



Hari Setiawan, M.A

Ketua Penguji



Andi Irma Sarjani, M.A

**Ketua Program Studi Bahasa dan
Kebudayaan Jepang**



Ari Artadi, Ph.D

Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya



Dr. Eko Cahyono, M.Eng

ABSTRAK

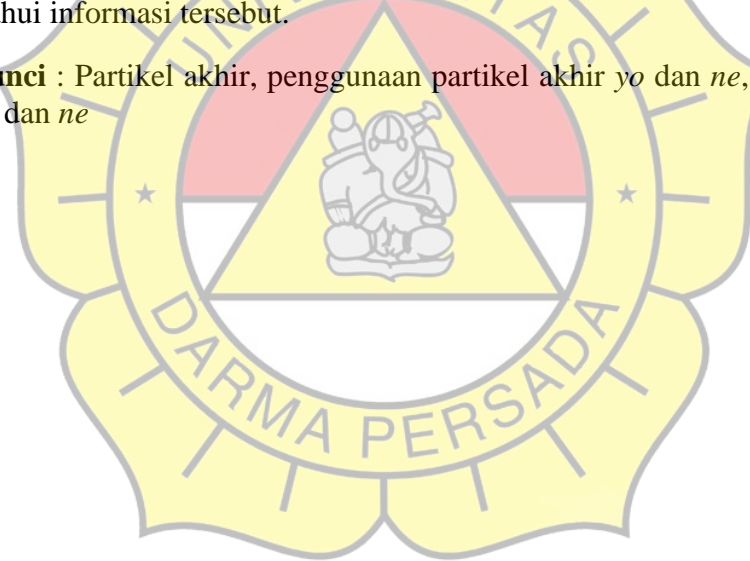
Nama : Ardiani Permata Sari

NIM : 2017110144

Judul : Analisis makna dan fungsi penggunaan partikel akhir *yo* dan *ne* pada anime “*New Game!*” karya Shoutarou Tokunou

Pada penelitian ini, penulis akan menganalisis makna dan fungsi penggunaan partikel akhir *yo* dan *ne* dalam bahasa Jepang ragam lisan pada anime “*New Game!*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui makna dan fungsi penggunaan partikel akhir *yo* dan *ne* dalam Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan datanya adalah dengan menggunakan metode simak, kemudian dilakukan pengetikan ulang percakapan dan terakhir dilakukan analisis berdasarkan indikator yang telah ditetapkan oleh penulis. Teknik analisis data menggunakan teori partikel akhir *yo* dan *ne* menurut Ichikawa (2005), Chino (1993), dan Iori,dkk (2000). Hasil penelitian ini adalah partikel akhir *yo* biasa digunakan ketika informasi yang disampaikan pembicara hanya ada pada persepsi pembicara. Sedangkan partikel akhir *ne* biasa digunakan ketika baik pembicara maupun pendengar memiliki atau mengetahui informasi tersebut.

Kata kunci : Partikel akhir, penggunaan partikel akhir *yo* dan *ne*, makna partikel akhir *yo* dan *ne*

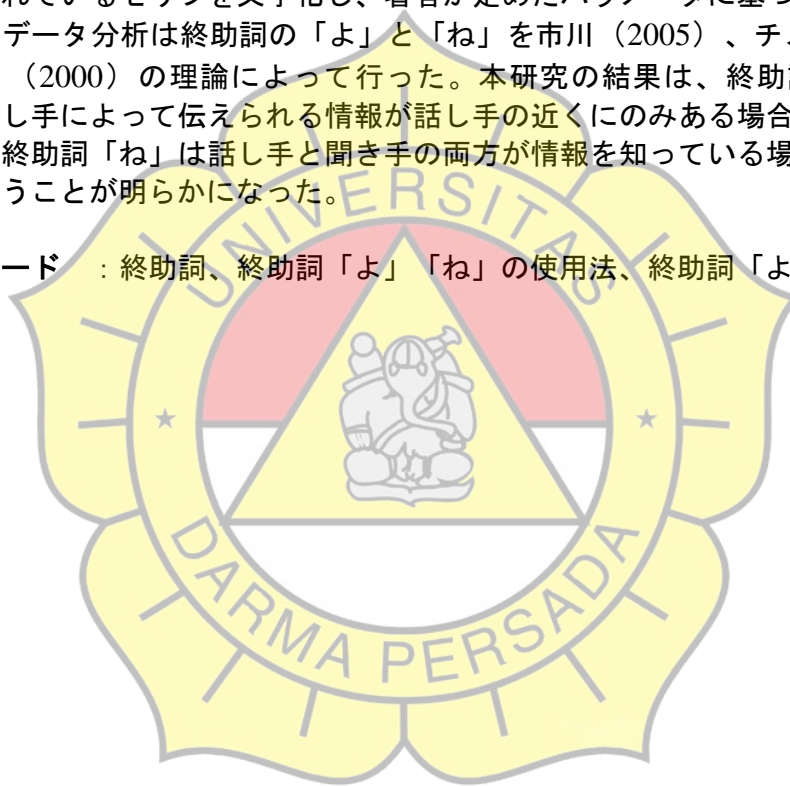


概要

名前 : Ardiani Permata Sari
学科 : 日本語日本文化学科
題名 : 「New Game!」というアニメの話し言葉における終助詞「よ」と「ね」の意味と使用法の分析

本研究では、「New Game!」というアニメにおける終助詞の「よ」と「ね」の意味と使用法について分析を行った。研究の目的は「New Game!」というアニメの話し言葉における終助詞の「よ」と「ね」の意味と使用法を明らかにすることである。データの収集方法は観察方法を用いた。終助詞の「よ」と「ね」が含まれているセリフを文字化し、著者が定めたパラメータに基づいて分析を行った。データ分析は終助詞の「よ」と「ね」を市川（2005）、チノ（1993）、いおり（2000）の理論によって行った。本研究の結果は、終助詞の「よ」は通常話し手によって伝えられる情報が話し手の近くにのみある場合に用いられる。一方、終助詞「ね」は話し手と聞き手の両方が情報を知っている場合に用いられるということが明らかになった。

キーワード : 終助詞、終助詞「よ」「ね」の使用法、終助詞「よ」「ね」の意味



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmatNya, dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Linguistik di Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang pada Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

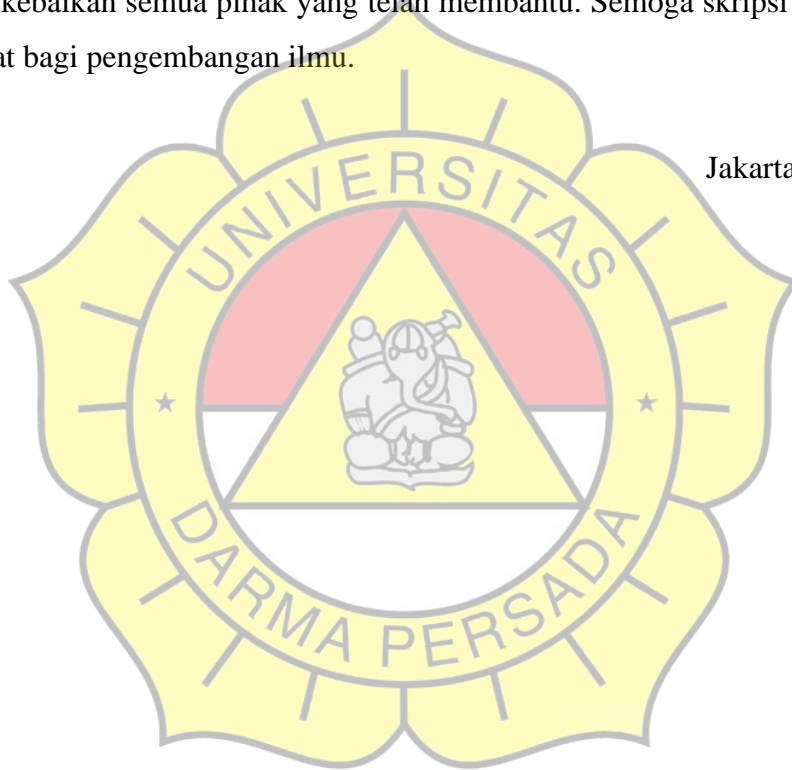
- (1) Bapak Ari Artadi, Ph.D selaku Ketua Program Studi yang telah memberikan petunjuk serta nasihat-nasihat kepada saya dan selaku Dosen Pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan dan membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini.
- (2) Bapak Hari Setiawan, M.A selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, mengarahkan dan memberikan saran untuk saya dalam penyusunan skripsi ini.
- (3) Ibu Andi Irma Sarjani, M.A selaku Ketua Sidang yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menghadiri sidang skripsi ini, sehingga sidang dapat berjalan dengan baik.
- (4) Ibu (almh) Hani Wahyuningtias, M.A dan Ibu Indun Roosiani, M.A selaku Penasihat Akademik yang telah memberikan dukungan serta bimbingan selama saya menyelesaikan studi.
- (5) Bapak Dr. Eko Cahyono M.Eng selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya.
- (6) Para Dosen Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang telah memberikan ilmu dan pengetahuannya selama saya menyelesaikan studi.
- (7) Kedua Orang Tua, mama dan bapak yang telah memberikan doa yang tiada hentinya serta dukungannya baik moril maupun materil kepada saya.
- (8) Mas Angga dan Adit selaku kakak dan adik saya yang telah membantu selama ini.

- (9) Teman terdekat saya, Aliza Rizki Diani, Luthfi Afifah dan Atikah Safira Fildzarini yang telah memberikan doa serta dukungan kepada saya selama ini.
- (10) Teman-teman kelas 04 angkatan 2017 yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, khususnya Dzikry Junawan Alamsyah, Mochamad Fachrizal, dan Farhan Nismansyah yang telah banyak membantu selama saya menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
- (11) Diri saya sendiri yang telah bisa menyelesaikan studi ini dengan baik.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 18 Juli 2021

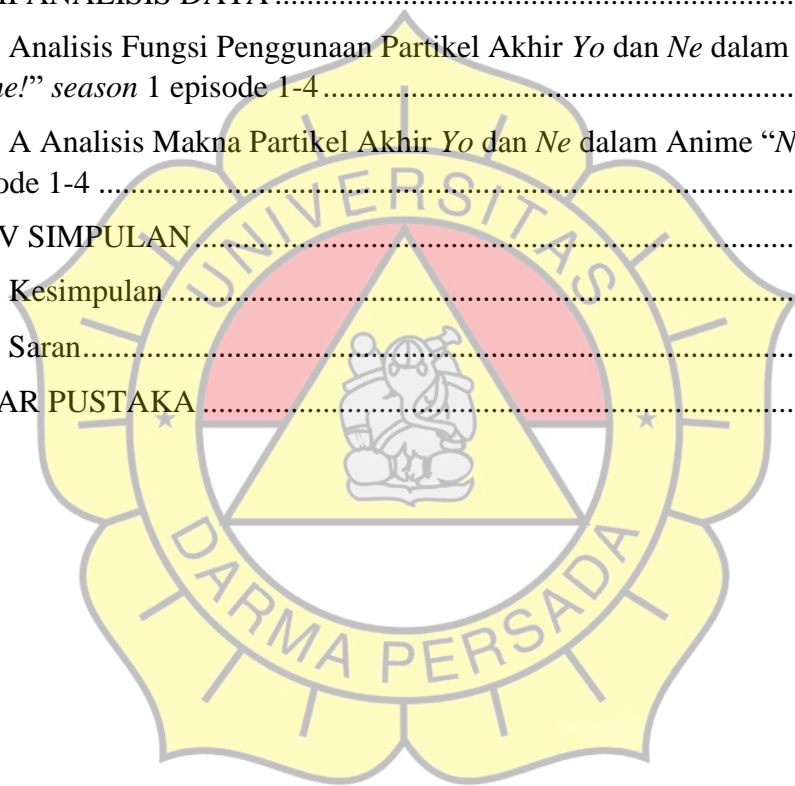
Penulis



DAFTAR ISI

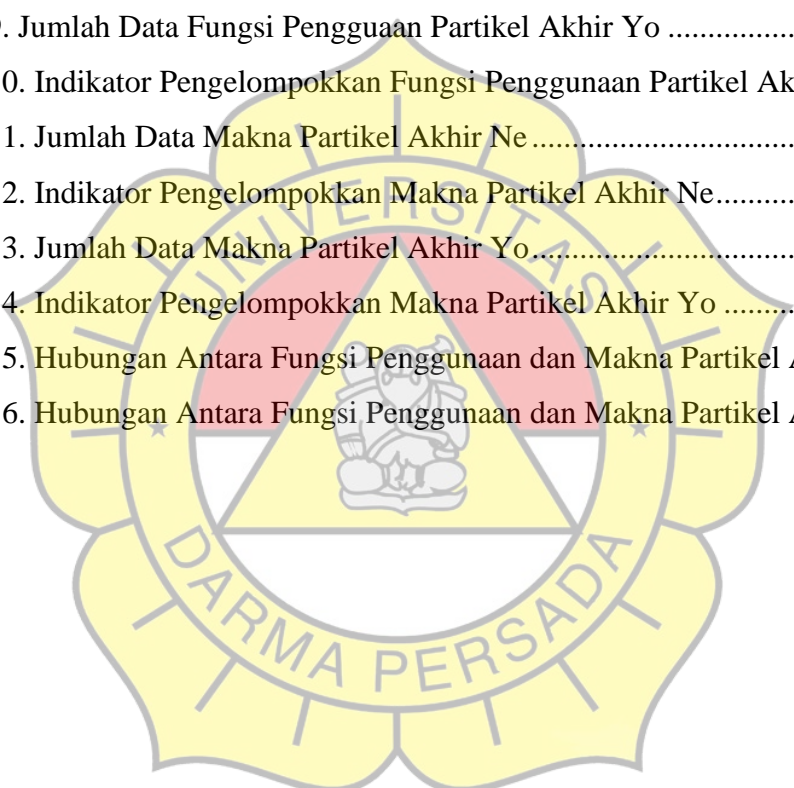
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
概要.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR DIAGRAM, GRAFIK DAN LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Penelitian yang Relevan.....	12
1.3 Identifikasi Masalah.....	14
1.4 Pembatasan Masalah.....	15
1.5 Rumusan Masalah.....	15
1.6 Tujuan Penelitian.....	15
1.7 Landasan Teori.....	16
1.8 Metode Penelitian.....	16
1.9 Manfaat Penelitian.....	17
1.10 Sistematika Penulisan.....	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	19
2.1 Morfologi.....	19
2.2 Semantik.....	21
2.3 Kelas Kata dalam Bahasa Jepang.....	23
2.4 Modalitas.....	25
2.5 Partikel atau 助詞 (<i>joshi</i>).....	26

2.6 Partikel Akhir atau 終助詞 (shuujoshi)	28
2.7 Makna dan Fungsi Penggunaan Partikel Akhir ね (ne)	29
2.7.1 Makna Partikel Akhir ね (ne).....	30
2.7.2 Fungsi Penggunaan Partikel Akhir ね (ne)	30
2.8 Makna dan Fungsi Penggunaan Partikel Akhir よ (yo)	35
2.8.1 Makna Partikel Akhir よ (yo).....	36
2.8.2 Fungsi Penggunaan Partikel Akhir よ (yo)	36
2.9 Gambaran Umum Anime “New Game!”.....	40
BAB III ANALISIS DATA	42
3.1 Analisis Fungsi Penggunaan Partikel Akhir Yo dan Ne dalam Anime “New Game!” season 1 episode 1-4	42
3.2 Analisis Makna Partikel Akhir Yo dan Ne dalam Anime “New Game!” episode 1-4	63
BAB IV SIMPULAN	76
4.1 Kesimpulan	76
4.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Ranking Jumlah Pembelajar Bahasa Jepang di Dunia	2
Tabel 2. Jenis Semantik.....	22
Tabel 3. Kelas Kata dalam Bahasa Jepang.....	25
Tabel 4. Fungsi Penggunaan Partikel Akhir Ne.....	35
Tabel 5. Fungsi Penggunaan Partikel Akhir Yo.....	40
Tabel 6. Waktu Penyusunan Penelitian.....	43
Tabel 7. Jumlah Data Fungsi Penggunaan Partikel Akhir Ne.....	46
Tabel 8. Indikator Pengelompokkan Fungsi Penggunaan Partikel Akhir Ne	47
Tabel 9. Jumlah Data Fungsi Penggunaan Partikel Akhir Yo	55
Tabel 10. Indikator Pengelompokkan Fungsi Penggunaan Partikel Akhir Yo	56
Tabel 11. Jumlah Data Makna Partikel Akhir Ne	63
Tabel 12. Indikator Pengelompokkan Makna Partikel Akhir Ne.....	64
Tabel 13. Jumlah Data Makna Partikel Akhir Yo.....	68
Tabel 14. Indikator Pengelompokkan Makna Partikel Akhir Yo	69
Tabel 15. Hubungan Antara Fungsi Penggunaan dan Makna Partikel Akhir Ne .	73
Tabel 16. Hubungan Antara Fungsi Penggunaan dan Makna Partikel Akhir Yo .	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Adegan Hazuki memastikan bahwa itu adalah Aoba.....	48
Gambar 2. Adegan Hazuki saat menghadiri pesta penyambutan karyawan baru .	48
Gambar 3. Adegan Yun menyampaikan pendapatnya kepada Hajime.....	49
Gambar 4. Adegan Aoba sedang mengobrol dengan rekan kerja.....	50
Gambar 5. Adegan Yagami meminta Aoba untuk pulang	51
Gambar 6. Adegan Yagami memberikan tugas baru kepada Yun	51
Gambar 7. Adegan Aoba menyampaikan kekhawatiran ibunya kepada Rin.....	52
Gambar 8. Adegan Yagami memperlihatkan project kerja.....	53
Gambar 9. Adegan Hazuki memuji kecantikan Aoba.....	54
Gambar 10. Adegan Aoba kagum akan pedang milik Hajime.....	54
Gambar 11. Adegan Rin memberitahu meja kerja Aoba	57
Gambar 12. Adegan Nene sedang membicarakan sebuah anime	57
Gambar 13. Adegan Rin saat meminta Aoba untuk pulang.....	58
Gambar 14. Adegan Yagami saat ingin meminjam lampu milik Hajime	59
Gambar 15. Adegan Yagami marah kepada Aoba.....	60
Gambar 16. Adegan Yagami marah kepada Hifumi.....	60
Gambar 17. Adegan Hajime dan Yun membicarakan pekerjaan milik Hajime....	61
Gambar 18. Adegan Aoba sedang bertelepon dengan Nene.....	62
Gambar 19. Adegan Hazuki dan Aoba pulang kerja bersama	64
Gambar 20. Adegan Aoba kagum dengan pedang milik Hajime.....	65
Gambar 21. Adegan Aoba melihat slip gaji pertamanya	65
Gambar 22. Adegan Aoba dan Yun saat pesta penyambutan karyawan baru	66
Gambar 23. Adegan Hazuki memberikan saran kepada Aoba	67
Gambar 24. Adengan Hazuki dengan Aoba sedang membicarakan Mozuku.....	67
Gambar 25. Adegan Aoba bertelepon dengan Nene membicarakan anime.....	69
Gambar 26. Adegan Hifumi memberitahu hewan peliharaannya kepada Aoba ...	70
Gambar 27. Adegan Yagami saat ingin meminjam lampu milik Hajime	71
Gambar 28. Adegan Hazuki memperkenalkan Mozuku kepada Aoba	72
Gambar 29. Adegan Nene sedang bercerita dengan Aoba.....	72

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Persentase Penurunan Pembelajaran Bahasa Jepang	3
Diagram 2. Jumlah Kemunculan Partikel Akhir Yo dan Ne di dalam Anime “ <i>New Game!</i> ” episode 1-4.....	44
Diagram 3. Analisis Fungsi Penggunaan Partikel Akhir Ne.....	45
Diagram 4. Analisis Fungsi Penggunaan Partikel Akhir Yo	55
Diagram 5. Analisis Makna Partikel Akhir Ne	63
Diagram 6. Analisis Makna Partikel Akhir Yo.....	68

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Alasan Pembelajaran Mempelajari Bahasa Jepang	11
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Naskah Percakapan.....	79
------------------------------------	----

