

**ANALISIS REPETISI (*KURIKAESHI*) DALAM ANIME  
*SKET DANCE* KARYA KENTA SHINOHARA  
EPISODE 1 SAMPAI 29**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menempuh ujian sarjana sastra  
Jepang pada Program Studi Sastra Jepang STBA JIA Bekasi**



**OFIKA FITRI RAHAYU**

**431315.20141.031**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG  
SEKOLAH TINGGI BAHASA ASING JIA**

**2018**

## LEMBAR PERSETUJUAN

### ANALISIS REPETISI (*KURIKAESHI*) DALAM ANIME *SKET DANCE* KARYA KENTA SHINOHARA EPISODE 1 SAMPAI 29

Ofika Fitri Rahayu

431315.20141.031

Disetujui oleh

Pembimbing I



**Drs. H. Sudjianto, M. Hum**  
NIP. 195906051985031004

Pembimbing II



**Rosi Novisa Svarani, M. Pd**  
NIDN. 422109002

Ketua STBA JIA

  


**Drs. H. Sudjianto, M. Hum**  
NIP. 195906051985031004

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Ofika Fitri Rahayu  
Nomor Induk Mahasiswa : 431315.20141.031  
Program Studi : Sastra Jepang  
Judul Skripsi : Analisis Repetisi (*Kurikaeshi*) Dalam *Anime Sket Dance*  
Karya Kenta Shinohara Episode 1 Sampai 29

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya buat adalah asli bukan plagiat atau saduran. Apabila terdapat kecurangan dalam penelitian ini, maka akan menjadi tanggung jawab saya di kemudian hari.

Bekasi, 01 Agustus 2018



## LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Ofika Fitri Rahayu  
Nomor Induk Mahasiswa : 431315.20141.031  
Judul : ANALISIS REPETISI (*KURIKAESHI*) DALAM ANIME  
*SKET DANCE* KARYA KENTA SHINOHARA EPISODE 1  
SAMPAI 29

Disahkan oleh:

Penguji I



Dr. Rainhard Oliver H.W, S.S., M.Pd  
NIDN. 401028 102

Penguji II



Shabrina Rahmalia, S.S., M.Hum  
NIK. 43D118172

Ketua STBA JIA



Drs. H. Sudjianto, M.Hum  
NIP. 195906051985031004

## SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG

Saya Pembimbing I Skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Ofika Fitri Rahayu  
Nomor Induk Mahasiswa : 43131.20141.031  
Judul Skripsi : ANALISIS REPITISI DALAM ANIME SKET  
DANCE KARYA KENTA SHINOHARA  
EPISODE 1 SAMPAI 29

Sudah layak mengikuti sidang skripsi yang akan diselenggarakan pada tanggal 10-11 Agustus 2018, karena sudah menyelesaikan masa bimbingan sebanyak 10 kali tatap muka dan mengikuti konsultasi-konsultasi lainnya. Selanjutnya untuk kesempurnaan hasil skripsi yang telah dibuat, maka saya menyerahkan sepenuhnya kepada tim penguji skripsi untuk menguji hasil skripsi mahasiswa tersebut.

Bekasi, 1 Agustus 2018

Pembimbing I



Drs. H. Sudjianto, M.Hum

NIP. 195906051985031004

## SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG

Saya Pembimbing II Skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Ofika Fitri Rahayu  
Nomor Induk Mahasiswa : 43131.520144.087  
Judul Skripsi : ANALISIS REPETISI DALAM ANIME SKET  
DANCE KARYA KENTA SHINOHARA  
EPISODE 1 SAMPAI 29

Sudah layak mengikuti sidang skripsi yang akan diselenggarakan pada tanggal 10-11 Agustus 2018, karena sudah menyelesaikan masa bimbingan sebanyak 10 kali tatap muka dan mengikuti konsultasi-konsultasi lainnya. Selanjutnya untuk kesempurnaan hasil skripsi yang telah dibuat, maka saya menyerahkan sepenuhnya kepada tim penguji skripsi untuk menguji hasil skripsi mahasiswa tersebut.

Bekasi, 1 Agustus 2018

Pembimbing II



**Rosi Novisa Syarani, M.Pd**

NIDN. 422109002

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

***Katakanlah pada dirimu sendiri bahwa kamu Bisa, maka kamu akan Bisa***

**Persembahan:**

**Untuk semua orang yang selalu mendukung, mencintai, dan menyayangi ku**

## **ABSTRAK**

### **ANALISIS REPETISI (*KURIKAESHI*) DALAM ANIME *SKET DANCE* KARYA KENTA SHINOHARA EPISODE 1 SAMPAI 29**

**OFIKA FITRI RAHAYU**

**431315.20141.031**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jenis repetisi dalam bahasa Jepang, Makna, dan fungsi repetisi. Dalam bahasa Jepang terbagi dua yaitu repetisi penuh dan repetisi modifikasi, repetisi penuh adalah pengulangan kata yang sama secara penuh tanpa ada perubahan bentuk di kalimat selanjutnya, sedangkan repetisi modifikasi adalah pengulangan kata yang sama dengan perubahan bentuk pada kalimat selanjutnya. Makna dalam repetisi tergantung pada konteks, dan fungsi repetisi adalah menegaskan kalimat, ungkapan perasaan, dan gaya bahasa. *Anime* adalah salah satu media yang digunakan mahasiswa asing untuk mempelajari bahasa Jepang. Dalam *anime* tentu saja tidak lepas dari percakapan di dalamnya, percakapan termasuk ke dalam salah satu jenis wacana. Dalam wacana terdapat aspek leksikal pendukung yaitu repetisi. Data diambil dari *anime Sket Dance* yang berjumlah 29 episode. Data dalam penelitian ini berupa kata, frase maupun kalimat yang terdapat dalam *anime Sket Dance*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, Teknik pengumpulan data menggunakan teknik simak dan catat, sementara teknik analisis data menggunakan metode agih. Pada analisis data ditemukan 22 kalimat mengandung repetisi, dengan hasil penelitian ditemukan repetisi penuh sebanyak 20 data kalimat dan repetisi modifikasi sebanyak 2 data kalimat, fungsi repetisi yang ditemukan adalah sebagai unsur penegas dan ungkapan perasaan, sementara makna lebih ditekankan pada konteks.

Kata kunci : Repetisi, *Anime*, *Sket Dance*



スケッチダンのアニメのエピソードにおける1から29まで繰り返しの分析

OFIKA FITRI RAHAYU

431315.20141.031

言語学の研究

STBA JIA

2018

要旨

本研究の目的は日本語の繰り返し、意味、と機能を知っているためである。日本語の繰り返しでは二つのタイプにわかれている。そのタイプは完全な繰り返しや **modification** 繰り返しである。完全な繰り返しは次の文で何の変更もせずに同じ単語を繰り返すことである。一方、**modification** の繰り返しは次の文の形変更と同じ単語繰り返しである。繰り返しの意味は文脈に依存する。機能は感情の表現、言語のスタイル、文の確認することである。アニメは留学が日本語を学ぶために使うメディアの一つである。アニメには確かに会話がある。会話が談話の一つのタイプである。談話には繰り返しという語彙的な結束性がある。このデータはアニメスケッチダンエピソード1から29までを得られた。この研究のデータは単語や字句や文章である。研究方法は定性的な記述を使用する。それで、研究者はアニメをみて、会話の文を書いた。データ分析は **Agih** 方法を使用する。分析の結果は繰り返しで **22** の文が発見された。完全な繰り返しは **20** の文がある。**modification** 繰り返しは **2** の文がある。繰り返し機能は確認と感情表現が発見された。繰り返しの意味は文脈に強調されている。

キーワード : 繰り返し、アニメ、スケッチダン

## 第I章

### はじめに

#### A. 背景

言語は口頭でも文章でも、アイデア、思考、欲求欲望を伝達するためのツールである。Kridalaksana によると（に Kushartanti dkk、2005 : 3）言語に特化した言語学のために、げんごが意味するものは、特定のグループのひとびと協力したり、コミュニケーションしたり、しきべつしたりするために使用する合意された健全なシステムである。

現在は多くのインドネシアの学生が日本語を勉強している。友人の間でコミュニケーションだけでなく、ますます厳しい仕事の競争に直面することである。アニメは日本語を学ぶためによく使われる一つメディアである。アニメには確かに会話があります。会話が談話の一つのタイプである。

談話は語彙的および文法的結合によって支持される。文法的結束は文法的に関連して、語彙的結束は意味的に関連する。語彙的結束は、類義語、反意語、繰り返し、*hyponym*、*metonym*、およびコロケーションからなる。繰り返しは Yuwono によると(2009 : 99)同じ言葉の繰り返す。佐久間によると（1997: 38）繰り返しは「なぞれ」や「まねる」に近い行為といえる。また、もとの語句と繰り返した語句と言う最低二つ以上の「似た物」を「かさねる」「つらねる」あるいは「ならべる」ことにも

なる。繰り返しは二つの種類があります。完全な繰り返しと **modification** 繰り返しという。

繰り返しはすべての談話によく現れる。たとえば会話である。会話談話の一例はスケッチダンである。このアニメは手だてくり返すや **modification** 繰り返し「要約する形くりかえす」が発見された。また、繰り返しの意味やきのうを発見した。本研究の目的は アニメスケッチダンエピソード1から29までに含まれる繰り返し、意味、機能を記述する。

## B. 問題の定式化

1. アニメスケッチダンエピソード1から29までの繰り返しの種類はどうですか。
2. アニメスケッチダンエピソード1から29までの意味はどうですか。
3. アニメスケッチダンエピソード1から29までの機能はどうですか。

## 第 II 章

### 理論的基礎

#### A. 談話の理解

Darman (2013 : 3) は 談話とは、規則的に体系できに、大きぼな談話の中の部分的な要素によって形成された一貫した団結で表現する、一連の言葉またわ一連のスピーチ行為である。

#### B. 結束

Halliday と Hassan に Yuwono (2005 : 96) によると相互に参照して意味論的に関連する言語要素の状態である談話 (the property of being text) を作り出すものがある。

Renkenma に Susanti dkk (2009 : 36) は結束を二つに分類する語彙的結束と文法的結束。語彙的結束は繰り返し、類義語、対義語、metonym、hyponym、およびコロケーションからなる。

##### 1. 文法的結束

文法的な結束は、文法ツールのマークアップにある要素間のかんけいである。

- a. 省略記号
- b. 接続詞
- c. 代名詞
- d. 参照

## 2. 語彙的結束

語彙的結束は、談話要素間の意味論関係である。

- a. 類義語
- b. 対義語
- c. Hyponym
- d. コロケーション
- e. 繰り返し

繰り返しは「なぞれ」や「まねる」に近い行為といえる。また、もとの語句と繰り返した語句と言う最低二つ以上の「似た物」を「かさねる」「つらねる」あるいは「ならべる」ことにもなる。  
(佐久間、1997:38)

繰り返しは以下の二つのタイプからなる：

- 1) 手だてくり返すは次の文で何の変更もせずと同じ単語を繰り返すことである
- 2) Modification 繰り返し「要約する形くりかえす」は次の文の形変更と同じ単語繰り返しである。

### C. 整合説

整合説とは時間と事実との間の接続された文章の順序を指す。

### D. アニメ

アニメの歴史では基本的にアニメ、つまり日本のアニメーション（とくに t テレビアニメ）の歴史を扱う。アニメーションセル画によるものだけでなく、人形や CG スライドによるものを含む。（Wikipedia）

## 1. スケットダン

人助けを目的とした高校の部活動「スケットダン」の日常と活躍を描いた学園コメディ漫画。2010年、第55回（平成21年度）小学館漫画賞少年向け部門受賞。2011年4月7日よりテレビ東京系列にテレビアニメ版が放送開始。（Wikipedia）

## 第III章

### 研究方法

#### A. 研究方法

本研究方法というのは研究のプロセスによっている方法は技術上だという意味である（Mardalis, 2014 : 24）。本研究ではの筆者は定性的な研究方法を使用していた。本研究を研究する時間は約6ヶ月をかかった。それで、本研究を研究するの使う場所は JIA 外国語大学の図書館や The Japan foundation の図書館である。

#### B. 研究の手順

筆者は本研究を行うに行った手順の次の通り：

##### 1. 計画段階

この段階は筆者は研究の表題を選んで、背景、問題の定式化と問題の境界、研究の目的と研究の給付、研究方法、体系的な書き方を重ねる。

## 2. 実施段階

- a. データや資源になられる本を探したり、集めたり。
- b. スケットダンのアニメを見たり、会話を書きたり
- c. もらったデータを分析する

## 3. 完成段階

この段階に筆者は分析の結果を重ねたり、結論を作ったり、読者に提案上げたりする。

## 第IV章

### データ分析

No	文章	繰り返しの タイプ	機能	意味
1	だめなんです。差からちゃだめなんです。僕みたいに人間生活におくるには立ち向かってだめなんです。	手だてくり 返す	強調 と感情 の表現	無能力

2	<p><b>Bossun</b> : そうかじこうあんじじゃない。フリスケは本当にきいてたんだ。</p> <p><b>Bossun</b> : じぞく時間があったんだよ。それはあいつは気づいていないんだ。フリスケがたいしょうせんまでもったいないこと</p>	<p>手だてくり 返す</p>	情報確認	道具
3	<p>はあ！なんか汚れる... お前 汚したやろう</p>	<p>Modification 繰り返し/要約する形くりかえす</p>	強調	告発
4	<p><b>Momoka</b> : 姉さんあたいが消えるよ。もうここには来ない。</p> <p><b>Momoka</b>: あたいが消えることで、この問題が解決なら、生徒会頭下げて廃部話もちやらすれば... (Sket Dance, ep 6, 12:53)</p>	<p>手だてくり 返す</p>	強調	行動
5	<p><b>Himeko</b> : いつでもあたしらお前と一緒にや</p> <p><b>Himeko</b> : いつでもあいてしてる、だから いつでも遊びにこいや ! いつでも開けてまってるで... (Sket Dance, Ep 6, 19:44-19:58)</p>	<p>手だてくり 返す</p>	<p>強調 と感情 の表現</p>	期待



6	<p>そんなわけで生徒会に行ってきたけど。面白いね彼ら…生徒会の主人公にして、学園のタラボール解決するなんて漫画と思ってさ… ほらうにゆうさんと daisy ちゃん一生に取った…やあ素晴らしい…彼ら素晴らしい (Sket Dance, ep 9, 03:55)</p>	<p>手だてくり 返す</p>	強調	憧れ
7	<p>だって、やぎちゃん は犯人のしょうたいを知らない。つまりこの DVD を持ってても犯人が困ることは別段めはずだ。ただ一つこの DVD に自分の姿が打つ足りしてない限りはなあ… (Sket Dance, Ep 10, 16:13)</p>	<p>手だてくり 返す</p>	情報確認	道具 と見当
8	<p>Bossun : うまい これはまじでうまい (Sket Dance, Ep 11, 17:51)</p>	<p>手だてくり 返す</p>	強調	味
9	<p>Shinzou : 弱い? せいしゃはなぜこれほどまでに弱いなんだ。これでは一つあのときの変わらないなんだ (Sket Dance, Ep 12, 04:29)</p>	<p>手だてくり 返す</p>	強調	よわくかんじ る

10	<p>Roman : やっとすいたはここがあなたのお母さん住まい町、ブリストル。</p> <p>Roman : ブリストル。それがイングランド南西港町だ。人口約.. (sket Dance, Ep 13, 06:17)</p>	<p>手だてくり</p> <p>返す</p>	情報確認	場所
11	<p>Kuramoto :あの、私じゃなくて、彼が..</p> <p>Kuramoto : そう、あそこにいる彼が.. (Sket Dance, Ep 12, 12:57)</p>	<p>手だてくり</p> <p>返す</p>	強調	行う
12	<p>Sugisaki : チューニング。チューニング!</p> <p>Sugisaki: 違うわ.. チューニングがあつてないんじゃないかと思って (Sket Dance, Ep 16, 17:08)</p>	<p>手だてくり</p> <p>返す</p>	強調	音
13	<p>しかしよなんだよお前ら... けっきょく残ったもの俺だけか。情けない... 実に情けない... (Sket Dance, Ep 17, 04:51)</p>	<p>手だてくり</p> <p>返す</p>	強調	冷笑
14	<p>君が普通じゃないから、おれ何かもっと普通じゃない (Sket Dance, ep 21, 18:22)</p>	<p>手だてくり</p> <p>返す</p>	強調	自白
15	<p>いつもの道... いつもの公園...</p>	<p>Modification</p> <p>繰り返し/要</p>	強調	期待

	<p>何も変わらない景色</p> <p>誰いつも誰かがそばにいた</p> <p>誰かそばにいてくれた</p> <p>いつからか忘れてしまった景色 (Sket Dance, Ep 23, 00:01)</p>	<p>約する形く</p> <p>りかえす</p>		
16	<p>それがあまり順調でもない。こんどはマジが子供の話があるらしいだ。だけどさますら幼稚園で子供たちを観察してみたりしても、子供の気持ちわからなくて演技がつかめないんだ。(Sket Dance, Ep 23, 04:26)</p>	<p>手だてくり</p> <p>返す</p>	強調	子供
17	<p>Bossun : まさか子供になって喜んでじゃないか?!</p> <p>Bossun : ほら見ろ！本当に喜んでじゃないか！三歳人なちまっただぞう！(Sket Dance, Ep 23, 08:01)</p>	<p>手だてくり</p> <p>返す</p>	強調	決め込む／思う
18	<p>Momoka : スイッチ、あたいつかめたような気がするよ...子供の気持ち、世界は大きくて、守ってくれる大人がいて。あたいできるよ...子供の演技きっとできるよ (Sket Dance, Ep 23, 21:10)</p>	<p>手だてくり</p> <p>返す</p>	強調	器量／能力

19	負けた...そんな...すまねえ兄上...俺のせいで...こんなバカな弟のせいで... (Sket Dance, Ep 24, 10:48)	手だてくり 返す	強調 と感 情の表現	後悔
20	Fuuka : ラーメン熱いね...熱いね...やけどしちゃうね (Sket Dance, Ep 27, 13:41)	手だてくり 返す	強調	得体
21	煮卵が入ってるの！ 私は煮卵だけは食べられないのよ！ (Sket Dance, Ep, 19:11)	手だてくり 返す	強調	食べ物

22	<p>キャプテンこの卵はボールだ！ボールから目をそむけるのか？いや キャプテンは誰よりも白球に正直な人だ。なあ キャプテンあなたはソフト部だ。遠い過去ある日あなたは志を立てグラウンドの道を歩き出した。初めてボールを握ったときの無力感、初めて基本を習ったときの不安感、はじめて試合に出たときの恐怖感、初めて負けたときの挫折感。登りつみようとする頂への想像を絶する距離感...あなたはすべての乗り越えた。</p>	<p>手だてくり 返す</p>	強調	経験
----	--	---------------------	----	----

## 第V章

### 結論と提案

#### A. 結論

第IV章で筆者の分析に基づいて、次の結論を書く出来る：

1. スケットダンのアニメエピソード1から29までで20の手だて繰り返しと2の **modification** 繰り返し「要約する形くりかえす」が発見された。
2. Oktavianus と Kridalaksana に Darma によると繰り返しの意味は文脈に強調されている。
3. この本研究では筆者は確認よりとして繰り返しの機能を見つけた。

## **B. 提案**

繰り返しは普通の人によってはほとんど意識されない言語の現象の一つである。言語の学生は繰り返しを学ぶことが必要ですが、その多様なため、精度を決定する必要がある。繰り返しについて研究したい場合は、何度も本を読んで、実際に研究対象を理解することを勧めする。

## Kata Pengantar

Puji Syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat karunia-Nya yang diberikan kepada penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Analisis Repetisi (Kurikaeshi) dalam Anime Sket Dance Karya Kenta Shinohara Episode 1 sampai 29*. Tujuan penulisan Skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat menempun ujian sarjana pada Program Studi Bahasa Jepang STBA JIA Bekasi.

Begitu banyak hambatan yang penulis temui dalam penyusunan skripsi ini, namun berkat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. H. Sudjianto, M.Hum, selaku pembimbing 1 dan Ketua STBA JIA Bekasi
2. Rosi Novisa Syarani, M.Pd. selaku pembimbing 2
3. Dr. Rainhard Oliver, S.S., M.Pd, selaku penguji 1 dan Ketua Program Studi Sastra Jepang STBA JIA Bekasi.
4. Shabrina Rahmalia, S.S., M.Hum selaku penguji 2
5. Yusnida Eka Puteri, S.S., M.Si, selaku wakil ketua 1 STBA JIA Bekasi
6. Segenap Dosen STBA JIA Bekasi.
7. Para Staf STBA JIA Bekasi

8. Untuk Suamiku Subiyanto yang telah mendukung dan memberi semangat selama proses mengerjakan skripsi
9. Untuk putra pertama ku Ryota Aidirandra Alsyazani
10. Untuk Ibu dan Ayah yang selalu memberi kasih sayang dan mendukung setiap langkah saya
11. Untuk dua adik perempuan ku, Aryana dan Meilia.
12. Untuk Novi, Siwi, Yuyum, Bilqis , dan Kak Dede teman seperjuangan, sekaligus teman sharing
13. Hellena, Yolla, Irmanda, Erlan
14. Rekan seangkatan kelas C (semester 1-Semester 2), Rekan seangkatan kelas A Pagi, dan rekan- rekan angkatan 2014.
15. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Semoga semua yang telah diberikan kepada penulis mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak yang perlu dibenahi. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Akhirnya penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan dapat berguna untuk penelitian selanjutnya.

Bekasi, 01 Agustus 2018

Penulis



## Daftar Isi

Lembar Judul	
Lembar Persetujuan.....	i
Lembar Pengesahan .....	ii
Surat Kelayakan Sidang .....	iii
Pernyataan Keaslian Karya Ilmiah yang Ditulis .....	v
Motto dan Persembahan .....	vi
Abstraksi .....	vii
Yoshi .....	viii
Gayo .....	ix
Kata Pengantar .....	xxii
Daftar Isi.....	xxiv
Daftar Tabel .....	xxvii
Daftar Gambar.....	xxviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah dan Fokus Masalah .....	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
D. Definisi Operasional.....	8
E. Sistematika Penelitian.....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORETIS</b>	
A. Wacana .....	11

1. Pengertian Wacana.....	11
2. Struktur Wacana.....	14
3. Tipe dan Ciri Wacana.....	16
4. Wacana dan Konteks.....	17
5. Jenis-Jenis Wacana.....	19
B. Kohesi.....	26
1. Kohesi Gramatikal .....	27
a. Elipsis .....	27
b. Konjungsi .....	28
c. Referensi.....	28
d. Substitusi .....	29
2. Kohesi Leksikal .....	30
a. Sinonim .....	30
b. Antonim .....	31
c. Hponim.....	32
d. Metonimi.....	32
e. Kolokasi .....	33
f. Repetisi .....	33
C. Koherensi.....	39
D. Anime .....	40
E. Peneletian Relevan.....	50

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Metode Penelitian.....	52
1. Waktu dan Tempat Penelitian .....	53
2. Jenis Penelitian.....	53
B. Prosedur Penelitian.....	53
C. Teknik Pengumpulan Data .....	55
D. Teknik Analisis Data.....	56
E. Sumber Data .....	57

## **BAB IV ANALISIS DATA**

A. Paparan Data .....	58
B. Analisis Data .....	60
C. Interpretasi Data .....	85

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	92
B. Saran .....	93
Daftar Acuan .....	94
Lampiran .....	
Daftar Riwayat .....	

## Daftar Tabel

Tabel 4.1	Data Repetisi Anime Sket Dance.....	58
Tabel 4.2	Jenis, Fungsi, dan Makna Repetisi.....	85

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu ide, pikiran, hasrat, dan keinginan kepada orang lain yang dilakukan baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Kridalaksana (dalam Kushartanti dkk. 2005: 3) bagi ilmu linguistik yang khusus mempelajari bahasa, yang dimaksud dengan bahasa ialah sistem tanda bunyi yang disepakati untuk dipergunakan oleh para anggota kelompok masyarakat tertentu dalam bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri.

Sutedi (2008: 2) mengatakan ketika menyampaikan ide, pikiran, hasrat, dan keinginan kepada seseorang baik secara lisan maupun secara tertulis, orang tersebut bisa menangkap apa yang kita maksud, tiada lain karena ia memahami makna (*imi*) yang dituangkan melalui bahasa tersebut. Jadi, fungsi bahasa merupakan media untuk menyampaikan (*dentetsu*) suatu makna terhadap seseorang baik secara lisan maupun secara tertulis.

Dewasa ini, di Indonesia semakin banyak orang yang tertarik mempelajari bahasa asing. Bukan hanya sekedar untuk bergaya, persaingan yang ketat di dunia kerja menjadi pemicu pentingnya bahasa

asing untuk dipelajari, supaya lebih mudah berkomunikasi dan memperluas pengetahuan tentang dunia luar.

Mempelajari bahasa asing tidak hanya mempelajari arti, makna dalam bahasa juga harus diperhatikan supaya ide dan gagasan dapat tersampaikan dengan baik. Sama halnya dengan bahasa Indonesia, bahasa asing memiliki aturan sendiri, baik itu melalui kosa kata, tata bahasa, maupun dari segi linguistik. Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa asing yang dipelajari di Indonesia selain bahasa Inggris, Mandarin, Jerman, Korea, dan lain-lain. Media untuk mempelajari bahasa Jepang bisa darimana saja, seperti kursus bahasa Jepang, kuliah dengan jurusan sastra Jepang, atau mempelajari dari menonton berita, film, drama, *anime*, dan mendengarkan radio. *Anime* merupakan media yang paling sering digunakan untuk membantu mempelajari bahasa Jepang.

*Anime* adalah salah satu budaya populer yang sedang tren di Jepang, peminatnya mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. berbagai genre di tawarkan untuk memenuhi permintaan para penikmat serial berbentuk 2 dimensi ini. *Anime* berasal dari kata dalam bahasa Inggris *animation*, kemudian disesuaikan dengan ejaan Jepang menjadi *anime*. Dalam *anime* tentu saja tidak lepas dari percakapan yang ada didalamnya, sadar atau tidak terdapat unsur bahasa. Satuan bahasa yang padu dan saling berhubungan disebut wacana. Wacana dapat berupa pidato, puisi, iklan, percakapan, dan novel. *Anime* adalah salah satu wacana dalam bentuk percakapan.

Menurut Darma (2013: 3) wacana merupakan rangkaian ujar atau ungkapan tindak tutur yang mengungkapkan suatu hal yang disajikan secara teratur, sistematis, dalam satu kesatuan koheren, yang dibentuk oleh unsur-unsur segmental dalam sebuah wacana paling besar.

Dalam mempelajari bahasa terdapat wacana yang didukung oleh dua aspek, yaitu aspek gramatikal dan aspek leksikal. Aspek leksikal adalah hubungan antar dua unsur dalam wacana sistematis. Renkema dalam Susanti dkk (2009: 35) membagi kohesi menjadi dua, yaitu kohesi gramatikal dan leksikal. Kohesi gramatikal terdiri atas penggantian (*substitution*), pelesapan (*ellipsis*), pengacuan (*reference*), dan konjungsi (*conjunction*). Sementara itu, kohesi leksikal terdiri atas reiterasi (*reiteration*), yang mencakup; repetisi, sinonim, hiponim, metonim, antonym, dan kolokasi (*collocation*).

Halliday dan Hasan (dalam Susanti dkk. 2009 : 36) membagi kohesi menjadi dua bagian, yaitu kohesi gramatikal yang terdiri atas (*subtitution*), pelesapan ( *elipsis*), pengacuan (*reference*), konjungsi (*conjunction*), serta kohesi leksikal yang terdiri atas reiterasi dan kolokasi. Reiterasi dibagi lagi menjadi repetisi, sinonim atau sinonim dekat, dan superordinat atau kata umum.

Repetisi menurut Yuwono ( 2005: 99) adalah pengulangan kata yang sama. Repetisi dilakukan untuk menandai kata yang dipentingkan. Sependapat dengan Yuwono, Oktavianus (2006: 63) mengatakan repetisi

adalah pemunculan bentuk yang sama dalam suatu wacana. Repetisi dalam sebuah wacana memiliki berbagai peran seperti unsur penegas, penciptaan gaya bahasa dan pengungkapan perasaan emosi.

Keraf (2004: 127) mengemukakan repetisi adalah perulangan bunyi , suku kata, kata, atau bagian yang dianggap penting, karena nilainya dalam oratori dianggap tinggi, maka para orator menciptakan repetisi yang pada prinsipnya didasarkan pada tempat kata yang diulang dalam baris, klausa, atau kalimat. Bentuk-bentuk repetisi adalah sebagai berikut, *epizeuksis*, *taototes*, *anafora*, *epistrofa*, *simplek*, *mesodiplosis* , *epanalepsis*, dan *anadilopsis*.

Menurut Susanti dkk (2009: 37) dalam bahasa Jepang pengulangan (repetisi) merupakan salah satu cara untuk mempertahankan hubungan kohesif antar kalimat. Dengan adanya pengulangan, maka akan terkait hubungan antar satu topik kalimat dengan kalimat sebelumnya. Meskipun di dalam sebuah wacana pengulangan mudah digunakan, tetapi harus digunakan dalam jumlah terbatas karena pengulangan yang berlebihan dapat membosankan.

Didalam bahasa Jepang kita sering menjumpai perubahan kata baik dalam kalimat maupun dalam wacana bahasa Jepang. Oleh karena itu repetisi dalam bahasa Jepang terbagi menjadi dua, yaitu repetisi penuh dan repetisi modifikasi. Repetisi penuh adalah pengulangan kalimat dengan bentuk yang sama. Berikut contoh yang repetisi



[今日は暑いねえ] [ほんと暑いねえ] ( Sakuma dkk dalam Susanti dkk. (2009 : 37))

*Ima atsui ne. Honto atsui ne*

Sekarang panas ya. benar-benar panas ya

Pada kalimat diatas tidak ada perubahan bentuk kalimat baik kalimat pertama dan kedua. Kata *Atsui* diucapkan di kalimat pertama, kemudian diucapkan kembali di kalimat kedua. Bentuk repetisi ini disebut dengan repetisi penuh. fungsi kata *atsui* yang diulang dua kali adalah untuk menekankan bahwa hari ini benar-benar panas.

Sedangkan repetisi modifikasi adalah pengulangan kalimat dengan perubahan bentuk kalimat pada kalimat selanjutnya. Dalam mempelajari bahasa Jepang, kita sering menjumpai perubahan kata dalam kalimat bahasa Jepang. seperti contoh:

A : あれはガス灯のほうが早ってんな.

*Are ha gasu to no hou ga hayattenna.*

(itu adalah lampu gas yang cepat )

B : え一つ?

*ee...*

(benarkah?)

A : 電灯よりガス灯のほうが早かったな。 (Sakuma dkk dalam Susanti dkk. 2009:38)

*Dentou yori gasu tou no hou ga hayakatta.*

(iya, lampu gas lebih cepat daripada lampu listrik)

Kata *Hayai* diulang 2 kali pertama dalam bentuk biasa (*hayatte*) kedua dalam bentuk lampau (*hayakatta*), akan tetapi bentuk dasarnya tetap sama “*hayai*” .

Pada contoh kalimat percakapan diatas , kata *hayai* yang artinya cepat diulang dua kali dengan pengulangan tersebut berfungsi untuk menegaskan informasi dalam percakapan tersebut.

Berdasarkan contoh-contoh repetisi di atas repetisi dalam bahasa Jepang terdapat 2 bentuk yaitu repetisi penuh dan modifikasi. Bukan hanya sekedar mengulang, repetisi juga mempunyai makna, fungsi repetisi pun beragam, dari sini penulis akan meneliti bentuk repetisi yang terdapat dalam *anime* Jepang yang berjudul *Sket Dance* karya Kenta Shinohara. Maka judul penelitian ini adalah **Analisis Repetisi (*Kurikaeshi*) dalam *Anime Sket Dance* Karya Kenta Shinohara Episode 1 Sampai 29.**

## **B. Rumusan dan Fokus Masalah**

### 1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut rumusan masalah yang akan diteliti :

- a) Bagaimana bentuk repetisi dalam *anime Sket Dance* episode 1 sampai 29 ?

- b) Bagaimana makna repetisi dalam *anime Sket Dance* episode 1 sampai 29 ?
  - c) Apa fungsi dari repetisi dalam *anime Sket Dance* episode 1 sampai 29?
2. Fokus masalah

Agar penelitian tidak meluas, maka fokus masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bentuk repetisi, makna, dan fungsi penggunaan repetisi dalam *anime Sket Dance*

### **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- a) Mendeskripsikan bentuk repetisi dalam *anime Sket Dance* episode 1 sampai 29
- b) Mendeskripsikan makna repetisi dalam *anime Sket Dance* episode 1 sampai 29
- c) Mendeskripsikan fungsi repetisi dalam *anime Sket Dance* episode 1 sampai 29

#### 2. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis.

- a) Manfaat teoretis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis guna membantu memahami kohesi leksikal repetisi dalam analisis wacana.

b) Manfaat Praktis

1) Bagi penulis

Sebagai wawasan penulis mengenai bentuk kohesi leksikal repetisi dalam analisis wacana.

2) Bagi masyarakat umum

Penelitian diharapkan memberi wawasan kepada masyarakat yang ingin mempelajari analisis bahasa atau meneliti tema yang sama.

## **D. Definisi Operasional**

### **1. Repetisi**

Repetisi adalah perulangan bunyi, suku kata, kata atau bagian kalimat yang dianggap penting untuk memberi tekanan dalam sebuah konteks yang sesuai. ( Keraf, 2004: 127)

Sakuma (1997: 38) mengungkapkan repetisi disebut sebagai tindakan yang dekat dengan “menyamakan” ataupun “meniru”.Repetisi juga dapat dikatakan dengan mengulang kembali sebuah kata atau ungkapan yang telah disebutkan pada kalimat sebelumnya, yang maknanya dapat disepadankan dengan “mengulangi”, “merangkai” atau “menyusun” kalimat dengan kata yang sama.

## **2. Anime**

*Anime* adalah animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Kata *anime* merupakan singkatan dari *animation* dalam bahasa Inggris.

## **3. Sket Dance**

*Sket Dance* adalah *manga series* yang diilustrasikan oleh Kenta Shinohara, kemudian adaptasi menjadi *anime series* sebanyak 77 episode, diproduksi oleh Tatsunoko Production, disiarkan di TV Tokyo mulai 7 april 2011. *Sket Dance* menceritakan tentang 3 orang murid SMA Kaimei, Bossun, Himeko, dan Switch yang mempunyai klub sekolah bernama *Sket Dance* yang didedikasikan untuk membantu semua murid di sekolah dengan sukarela.

## **E. Sistematika Penelitian**

Bab 1 berisi Pendahuluan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah dan fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional yang meliputi repetisi, anime, dan kilasan judul anime yang akan diteliti. Bab 2 berisi landasan teori yang membahas tentang wacana, wacana dan konteks, jenis wacana, kohesi yang meliputi kohesi gramatikal dan leksikal serta sub-sub dari kohesi gramatikal dan leksikal. Bab 3 berisi tentang Metodologi Penelitian yang memuat metode penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data,

teknik analisis data, dan sumber data. Bab 4 berisi Analisis Data yang memuat paparan data, analisis data, dan interpretasi data. Bab 5 berisi penutup yang memuat kesimpulan dan saran. Daftar acuan berisi tentang daftar referensi yang menjadi acuan untuk penelitian.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORETIS**

#### **A. Wacana**

##### **1. Pengertian Wacana**

Wacana merupakan tataran bahasa yang terbesar, tertinggi, dan terlengkap. Wacana dikatakan terlengkap karena wacana mencakup bawahannya yakni fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan ditunjang oleh unsur yang lainnya, yaitu situasi pemakaian dalam masyarakat. Wacana dibentuk oleh paragraf-paragraf sedangkan paragraf dibentuk oleh kalimat (Darma, 2013: 1).

Wacana merupakan satuan bidang analisis yang ditelaah dalam bidang analisis wacana. Wacana adalah kesatuan makna ‘semantis’ antarbagian di dalam suatu bangun bahasa sebagai kesatuan makna, dilihat sebagai bangun bahasa yang utuh karena sebagian di dalam wacana itu berhubungan secara padu. Disamping itu wacana juga terikat pada konteks. Sebagai kesatuan yang abstrak, wacana dibedakan dari teks, tulisan, tuturan, atau inskripsi yang mengacu pada makna yang sama yaitu ‘wujud konkret yang terlihat, terbaca, dan terdengar’ (Yuwono, 2008: 92).

Sobur dalam Darma (2013: 3) mengungkapkan wacana merupakan rangkaian ujar atau rangkaian tindak tutur yang mengungkapkan suatu hal yang disajikan secara teratur, sistematis, dalam suatu kesatuan koheren yang dibentuk oleh unsur-unsur segmental dalam sebuah wacana yang paling besar.

Berdasarkan dua pendapat di atas dapat disimpulkan wacana adalah satuan terlengkap dalam tataran bahasa. Dalam wacana terdapat unsur fonologi, semantik, sintaksis, morfologi, dan pragmatik yang tersusun secara padu membentuk suatu paragraf-paragraf yang berkesinambungan.

a) Teks

Teks adalah suatu istilah yang lazim ditemukan dalam analisis wacana. Van Dijk (dalam Oktavianus, 2006: 33) tidak membedakan kedua istilah ini. Halliday (dalam Oktavianus, 2006: 33) merumuskan pengertian teks seperti terlihat pada kutipan berikut

*A text may be spoken or written, prose or verse, dialogic or monologue. It may be anything from a single proverb to a whole play, from a momentary cry for help to all day discussion on a committee*

Kutipan diatas menyatakan bahwa sebuah teks dapat berwujud tulisan atau ujaran lisan, monolog, dialog, sepenggal ujaran berbentuk peribahasa, serta teriakan minta tolong. Bahkan sebuah diskusi yang panjang juga dapat disebut teks. Dengan



demikian, eksistensi ujaran lisan atau bentuk tulisan sebagai sebuah teks tidak tergantung kepada panjang atau pendeknya ujaran itu.

Dapat disimpulkan bahwa teks dalam wacana tidak harus berbentuk tulisan, lisan pun dapat disebut sebagai teks. Dialog, monolog, peribahasa, bahkan teriakan minta tolong tergolong sebagai teks.

#### b) Penempatan Pesan dalam Wacana

Dalam sebuah wacana, pesan ditempatkan pada koteks dan konteks. Koteks adalah rangkai bentuk lingual yang membangun suatu konstruksi yang lebih besar seperti klausa atau kalimat. Konteks adalah unsur-unsur nonlinguistik yang menyertai sebuah wacana. Oleh sebab itu, koteks dan konteks sangat berperan dalam mengidentifikasi makna yang terkandung dalam sebuah wacana. Peran koteks dan konteks dalam mengeksplorasi makna sebuah wacana ditentukan pula oleh ukuran wacana itu (Oktavianus, 2006: 37).

Dengan kata lain, wacana bukan hanya sekedar susunan kalimat dan paragraf, dalam wacana terdapat pesan dan makna. Pesan dan makna yang disampaikan tergantung konteks dan koteks.

## 2. Struktur Wacana

“Satuan bahasa yang terlengkap dan tertinggi di atas kalimat atau klausa”. Menurut Tarigan (2009: 26) bila kita terima satuan bahasa secara linguistik, wacana mempunyai urutan dari yang terkecil sampai yang terbesar, maka urutan tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Fonem;
- b) Morfem;
- c) Kata;
- d) Frase;
- e) Klausa;
- f) Kalimat;
- g) Wacana.

Stubbs (dalam Tarigan, 2009: 28) mengemukakan perlu benar-benar kita pahami percakapan atau konversasi dalam kehidupan sehari-hari sungguh beraneka ragam. Keanekaragaman ini benar-benar tidak terbatas, dan ujaran atau tuturan itu dapat saja secara tidak langsung, bersifat bebal, bodoh, berbelit-belit, berliku-liku, strategis, berencana, ironis, mengejek, lucu, jenaka, kasar, tidak sopan, tidak relevan, tolol atau pandir. Namun demikian, konsep “berbentuk rapi” memang terkandung di dalamnya: dan hal itu pula yang mendorong serta

memberanikan pakar untuk mengatakan bahwa wacana mempunyai struktur.

Linde (dalam Tarigan, 2009: 30) mengatakan pada dasarnya unit wacana merupakan unit alamiah dengan awal dan akhir, atau permulaan dan penutup yang nyata, dan sejumlah struktur internal. Dengan kata lain, unit wacana mempunyai struktur internal yang diorganisasikan oleh sejumlah prinsip-prinsip formal kultural, termasuk ke dalam urutan kala, struktur pohon, dan seluruh asumsi-asumsi sosial mengenai bagaimana caranya hal-hal itu ada dan harus ada. Disamping mempunyai ciri utama urutan kala, maka narasi-narasi sebagai unit wacana kreatif yang bersifat personal, mempunyai bagian-bagian lain, yaitu:

- a) abstrak
- b) orientasi
- c) koda

Urutan-urutan itu dapat disejajarkan dengan urutan kata:

- a) awal
- b) tengah
- c) akhir/penutup.

Jadi, wacana bukan hanya kumpulan kalimat-kalimat yang terbentuk sebagai paragraf, wacana tidak dibentuk secara asal-asalan terdapat struktur dibutuhkan struktur wacana agar teratur . Terdapat berbagai unsur penting yang menyusun sebuah wacana utuh, yaitu awal, tengah, dan akhir atau penutup.

### 3. Tipe dan Ciri Wacana

Eugene A. Nida (dalam Tarigan, 2009: 40) mengatakan bahwa setiap bahasa mempunyai beberapa tipe yang berbeda, antara lain narasi, konversi, eksposisi, deklamasi, dan puisi, tetapi ciri formal yang memberi ciri kepada setiap tipe ini dalam berbagai bahasa seringkali berbeda. Walaupun tidak mungkin memberikan semua tipe wacana yang penting ada lima ciri wacana yang dapat dikemukakan terutama sekali yang sangat relevan dengan upaya pengalih bahasaan. Kelima ciri tersebut adalah:

- a) urutan tipe kalimat
- b) urutan penanda
- c) ciri-ciri kata, urutan kalimat dan klausa
- d) ciri spasial urutan kalimat dan klausa
- e) pembawa formal dan semantis dari satu kalimat atau klausa kepada yang lain.

#### 4. Wacana dan Konteks

Wacana selalu berkaitan dengan konteks, seperti yang dikatakan Kridalaksana (dalam Darma, 2013: 4) bahwa konteks merupakan ciri-ciri alam di luar bahasa yang menumbuhkan makna pada ujaran atau wacana (lingkungan nonlinguistik dari wacana).

Konteks wacana terbentuk dari unsur, seperti situasi, pembicara, pendengar, waktu, tempat, adegan, topik, peristiwa, amanat, kode, dan saluran (Fatimah dalam Darma, 2013: 4).

Ada bermacam-macam wacana konteks di dalam wacana. Wacana lisan merupakan kesatuan bahasa situasi penuturannya. Hymes ( dalam Kushartanti dkk, 2005: 51) merumuskannya sebagai berikut :

1. Latar (*setting and scene*)

Latar merujuk pada tempat dan waktu terjadinya percakapan .

2. Peserta ( *Participants* )

Peserta merujuk pada peserta percakapan: penutur dan mitra tutur. Misalnya, di dalam percakapan yang melibatkan Agus dan Amir, Agus dan Amir masing-masing adalah peserta percakapan.

### 3. Hasil (*ends*)

Hasil merujuk pada hasil percakapan ( yang diperoleh secara sengaja atau tidak ) dan tujuan percakapan, misalnya seorang pengajar menerangkan kuliah linguistik secara menarik, tetapi hasilnya dapat terjadi sebaliknya. Mahasiswa menjadi bosan karena mereka datang ke kelas untuk bertujuan santai-santai saja.

### 4. Amanat (*Act sequence*)

Amanat menunjuk pada bentuk dan isi amanat dalam bentuk kata-kata dan pokok percakapan.

### 5. Cara (*Key*)

Cara menunjuk pada pelaksanaan percakapan, misalnya kuliah linguistik dapat diberikan dengan cara sangat santai atau dengan semangat yang menyala-nyala.

### 6. Sarana (*Instrumentalities*)

Sarana merujuk pada bentuk lisan atau tulisan, misalnya kuliah pengantar linguistik disajikan secara lisan dalam bentuk bahasa Indonesia dengan beberapa keterangan tertulis di papan tulis.

### 7. Norma (*Norms*)

Norma merujuk pada aturan-aturan perilaku peserta percakapan, misalnya kuliah cenderung bersifat satu arah dari pengajar kepada mahasiswa; mahasiswa bertanya diberi kesempatan untuk bertanya.

### 8. Jenis (*Genres*)

Jenis merujuk kepada kategori, misalnya sajak, teka-teki, kuliah, dan doa.

Halliday dan Hassan (1992: 62) mengungkapkan ciri-ciri tekstual yang membuat wacana menjadi padu bukan hanya antar unsur-unsurnya wacana itu sendiri tetapi juga dengan konteks situasinya.

Dengan kata lain, wacana tidak terlepas dari konteks atau unsur diluar linguistik. seringkali ketika kita membaca novel, mendengarkan percakapan dalam drama, atau membaca surat kabar, kita dituntut untuk tahu latar, pelaku, cara, jenis, amanat, hasil, sarana, dan norma. Kedelapan unsur tersebutlah yang membentuk wacana yang utuh.

## 5. Jenis – Jenis Wacana

Wacana memiliki ciri-ciri atau sifat khas yang dapat dibedakan dari bentuk bahasa lain. Pada dasarnya, wujud dan jenis wacana dapat ditinjau dari sudut realitas, media komunikasi, cara pemaparan, dan jenis pemakaian.

Darma (2013: 4) mengatakan dalam kenyataannya wujud dari bentuk wacana itu dapat dilihat dari beragam buah karya si pembuat wacana yaitu: *text* (wacana dalam wujud tulisan/grafis) antara lain dalam wujud berita, *features*, artikel, opini, cerpen, novel, dsb. *Talk* (wacana dalam wujud ucapan ) antara lain wujud rekaman wawancara, obrolan, pidato, dsb. *Act* ( wacana dalam wujud tindakan) antara lain lakon drama, tarian, film, *defile*, demonstrasi, dsb. *Artifact* ( wacana dalam wujud jejak ) antara lain dalam wujud bangunan, lanskap, *fashion*, puing, dan sebagainya.

Tarigan (dalam oktavianus, 2006: 42) mengemukakan wacana dapat diklasifikasikan dalam berbagai cara menurut sudut pandang kita. Menurutnya wacana dapat dibagi menjadi beberapa jenis seperti wacana lisan dan tulis, wacana langsung dan tidak langsung, wacana pembeberan dan penuturan, wacana prosa, puisi, dan drama. Secara garis besarnya tipe-tipe wacana dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu wacana lisan dan wacana tulis. Wacana lisan terdiri dari wacana lisan langsung dan tidak langsung, lisan pembeberan dan penuturan, berupa prosa, puisi, dan drama. Wacana tulis dikategorikan menjadi wacana tulis langsung dan tidak langsung, pembeberan, penuturan, prosa, puisi, dan drama.

Pendapat dari kedua ahli di atas mengemukakan bahwa wacana terbagi menjadi dua yaitu wacana lisan dan tulisan. Kemudian dari



wacana lisan terbagi lagi menjadi wacana langsung dan tidak langsung.

Dibawah ini adalah paparan jenis-jenis wacana.

**a. Wacana Berdasarkan Cara Pengungkapannya**

**1) Wacana lisan**

Wacana lisan sangat mudah kita temui dalam kehidupan sehari-hari. konstruksi wacana lisan biasanya lebih unik dibandingkan dengan wacana tulis. Unsur-unsur yang menyertainya seperti kinesik dan intonasi dapat diamati dengan mudah. Wacana lisan terbentuk antara perpaduan unsur-unsur verbal dan non verbal. Keduanya berpadu menjadi satu membangun sebuah wacana (Oktavianus, 2006: 44).

Dengan kata lain, karena bentuknya lisan yang artinya diucapkannya, wacana lisan dapat diamati hanya dengan menelisik unsur verbal dan non verbal.

**2) Wacana Tulis**

Sebagian berita yang disampaikan melalui surat kabar, surat, buku-buku teks dapat dikategorikan sebagai wacana. Memahami wacana tulis agak mudah. Namun ada hal-hal khusus yang tidak diamati melalui wacana tulis. Hal-hal yang berkaitan dengan penggunaan unsur suprasegmental tidak dapat diamati karena tidak ada petunjuk ke arah itu. berbeda dengan wacana lisan, wacana tulis pada umumnya telah diedit terlebih dahulu (Oktavianus, 2006: 45).

Dengan kata lain, memahami wacana tulisan memerlukan pengamatan lebih dibandingkan dengan wacana lisan yang apa adanya, dan agar mudah dipahami perlu proses pengeditan terlebih dahulu.

### **3) Wacana Verbal**

Wacana verbal dapat diidentikkan dengan wacana lisan. jadi sesuatu yang disampaikan secara verbal dan memenuhi kriteria sebagai wacana memiliki awal dan akhir yang jelas dapat dianggap sebagai wacana verbal. Wacana verbal bervariasi jenisnya. Kebervariasian itu dapat dilihat dari segi isi dan konstruksi bentuknya (Oktavianus, 2006: 46).

### **4) Wacana Nonverbal**

Wacana terdiri dari rangkaian unsur-unsur nonkebahasaan. Unsur-unsur nonkebahasaan itu sering juga disebut bahasa tubuh. Wacana seperti ini disebut wacana bahasa tubuh karena penutur berkomunikasi dengan mitra tuturnya dengan memainkan anggota tubuh (Oktavianus, 2006: 46).

Tidak hanya verbal, bahkan tindakan nonverbal pun dapat dikategorikan sebagai wacana. Wacana jenis ini, penutur berkomunikasi dengan mitra tuturnya dengan menggunakan anggota tubuh sebagai media.

## **Wacana Berdasarkan Konfigurasi Makna**

### **1) Wacana Naratif**

Menurut Djajasudarma (dalam Oktavianus, 2006: 47) adalah rangkaian tuturan yang menciptakan kejadian melalui penonjolan pelaku. Isi wacana ditujukan untuk memperluas cakrawala. Penceritaan merupakan deskripsi sesuatu tentang suatu peristiwa yang ditata sedemikian rupa sehingga peristiwa ditempatkan secara berurutan.

Dengan kata lain, wacana naratif biasanya terdapat dalam naskah drama, yang dibacakan oleh narator dengan mendeskripsikan suatu peristiwa yang ditata sedemikian rupa.

### **2) Wacana Deskriptif**

Wacana deskriptif adalah rangkaian tuturan yang memaparkan suatu peristiwa baik berdasarkan pengalaman atau pengetahuan penuturnya (Djajasudarma dalam Oktavianus, 2006: 48).

Semi (dalam Oktavianus, 2006: 49) mengemukakan wacana deskriptif memberikan perincian objek atau peristiwa sehingga dapat memberikan pengaruh terhadap imajinasi pendengar. Menurutnya pembaca atau pendengar melihat, mendengar, merasakan langsung objek atau peristiwa yang dibicarakan. Dengan demikian ciri-ciri wacana deskriptif adalah mendeskripsikan suatu objek atau peristiwa secara detil,

membentuk imajinasi pembaca atau pendengar, disampaikan dengan bahasa yang memikat.

Dapat disimpulkan wacana deskriptif adalah penggambaran suatu peristiwa agar pembaca atau pendengar dapat mengimajinasikan suatu peristiwa dalam wacana tersebut.

### **3) Wacana Prosedural**

Djajasudarma (dalam Oktavianus, 2006: 48) mengemukakan bahwa wacana prosedural adalah rangkaian tuturan yang menggambarkan sesuatu secara berurutan, prosedural, dan kronologis. Dalam menyampaikan suatu langkah dan peristiwa tidak dapat dibalik. Dalam kehidupan sehari-hari tipe wacana prosedural adalah sesuatu yang muncul dan hadir setiap saat.

Menurut Darma (2009: 11) wacana prosedural merupakan rangkaian tuturan yang melukiskan sesuatu secara berurutan yang tidak boleh dibolak-balik unsurnya, karena urgensi unsur yang lebih dahulu menjadi landasan berikutnya. Wacana ini biasanya disusun untuk menjawab pertanyaan bagaimana sesuatu bekerja atau terjadi, atau bagaimana cara mengerjakan sesuatu. Tokohnya boleh orang dan yang dilukiskannya tidak terikat dengan urutan waktu.

### **4) Wacana Ekspositori**

Wacana ekspositori adalah rangkaian tuturan yang menjelaskan sesuatu. Wacana jenis ini berisi pendapat dari suatu pandangan.

Pengungkapannya adalah dalam bentuk ceramah, pidato, dan artikel di surat kabar, majalah, dan lain sebagainya. Wacana model ini merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari pemakai bahasa (Djajasudarma dalam Oktavianus, 2006: 48).

#### **5) Wacana Hartori**

Wacana hartori adalah rangkaian tuturan atau tulisan yang berisi ajakan atau nasihat. Wacana model ini dapat kita amati pada konstruksi khotbah, kampanye, dan petuah-petuah. Rangkaian makna dalam wacana ini ditujukan untuk mempengaruhi orang lain atau untuk menghimpun pengikut. Di samping itu, wacana jenis ini juga disampaikan untuk mempengaruhi pembaca atau pendengar untuk meyakini atau tidak meyakini suatu pandangan (Djajasudarma dalam Oktavianus, 2006: 49).

Dapat disimpulkan, isi dari wacana hartori adalah untuk mempengaruhi pembaca agar meyakini suatu pandangan yang disampaikan dari wacana tersebut.

#### **6) Wacana Humor**

Selain untuk mengungkapkan gagasan dan menyampaikan informasi, melalui bahasa sesuatu yang humoris yang pada umumnya digemari orang seperti teka-teki (*riddles*), kelakar (*kidding*), olok-olokan (*teasing*), lawakan (*joking*), plesetan (*slipping*), dan anekdot (*anecdote*). Wacana humor tidak selalu disampaikan secara lisan tetapi juga melalui wacana tulis, karikatur,

komik dan lainnya. Wacana humor dianggap tepat untuk menyampaikan berbagai maksud baik kritikan maupun ejekan. Mengemukakan pendapat secara langsung menyampaikan kritikan secara terbuka bahkan cenderung membahayakan (Oktavianus, 2006: 50).

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pengelompokan wacana didasarkan pada wacana berdasarkan cara pengungkapannya dan berdasarkan makna.

## B. Kohesi

Menurut Halliday dan Hassan (dalam Yuwono, 2005: 96) ada sesuatu yang menciptakan suatu wacana (*the property of being text*), yaitu keadaan unsur bahasa yang saling merujuk dan berkaitan secara semantis. Keadaan unsur-unsur bahasa yang saling merujuk dan berkaitan disebut kohesi.

Renkenma (2004: 103 ) menyatakan kohesi sebagai berikut:

*The most salient phenomenon discourse is the fact that sentences utterance are links together. For this "connectedness" , this "texture" two concept are: used cohesion, referring to the connection which have their manifestation in the discourse, and coherence, referring the connection which can be made by reader or listener based on knowlegde outside the discourse.*

Fenomena dalam wacana yang sebagian besar menonjol adalah fakta bahwa kalimat-kalimat yang diucapkan saling berhubungan "keterhubungan" . "bentuk" yang digunakan memiliki dua konsep yaitu: menggunakan kohesi, mengacu pada keterhubungan yang diwujudkan dalam wacana, dan koherensi merujuk pada keterhubungan yang dibuat oleh pembaca atau pendengar berdasarkan pengetahuan di luar wacana.

Dari dua pendapat ahli di atas kohesi mengacu pada unsur-unsur bahasa yang saling berhubungan dalam wacana. Kohesi terbagi menjadi dua yaitu kohesi leksikal dan gramatikal.

### **1. Kohesi Gramatikal**

kohesi gramatikal adalah hubungan semantis antarunsur yang dimarkahi alar gramatikal alat tata bahasa yang digunakan dalam kaitannya dengan tata bahasa.

#### **a. Elipsis**

Elipsis (pelepasan) adalah salah satu jenis kohesi gramatikal yang berupa pelepasan satuan lingual tentu yang telah disebutkan sebelumnya. Satuan lingual dilepaskan dapat berupa kata, frase, klausa, kalimat. Adapun fungsi pelepasan dalam wacana antara lain untuk (1) efektivitas kalimat, (2) efisiensi pemakaian bahasa, (3) kepaduan wacana, (4) mengaktifkan pikiran pembaca atau pendengar terhadap hal-hal yang diungkapkan dalam satuan bahasa, dan (5) kepraktisan berbahasa.

### **b. Konjungsi**

Ada dua jenis konjungsi, yaitu konjungsi sekuensial dan konjungsi optatif. Konjungsi sekuensial menyatakan hubungan makna urutan antara tuturan sebelum konjungsi dan sesudah konjungsi, misalnya “Terima kasih Pak, lalu bagaimana, apa yang seharusnya saya lakukan?” Jadi konjungsi lalu adalah konjungsi sekuensial. Konjungsi optatif menyatakan hubungan makna harapan, yaitu harapan si penerima pesan, misalnya “Semoga orang yang meninggal itu tergolong khusnul khotimah.” Konjungsi semoga merupakan konjungsi optatif (Darma, 2013:34).

### **c. Referensi**

Ada dua jenis referensi dalam teks, yaitu referensi pronomina persona dan referensi demonstratif. Referensi pronomina persona 1 tunggal, bentuk bebas, yaitu saya (teks 1) dan referensi pronomina persona 1 jamak, bentuk bebas, yaitu kami (teks 2). Hal ini dapat dilihat dari teks berikut:

- 1) Terima kasih atas undangannya, besok saya akan datang dengan pak Toto.
  
- 2) Terima kasih Pak, siang ini kami sudah berkumpul di kampus sedang menunggu Bapak.



Referensi demonstratif meliputi demonstratif waktu dan tempat. Referensi demonstratif waktu dapat dilihat kata besok dan siang (teks1 dan 2). Referensi tempat, yaitu kampus (Darma, 2013: 37).

#### **d. Substitusi**

Suatu kata dapat digantikan oleh kata lain untuk tujuan tertentu, misalnya untuk menghindari penyebutan berulang. Substitusi dapat dilakukan. Secara definitif, substitusi adalah hubungan antara kata (kata) dan kata (kata) lain yang digantikan. Contoh alat gramatikal yang digunakan untuk menciptakan substitusi adalah demonstrativa ini, begini, di bawah ini, dan berikut ini untuk menggantikan kata yang akan disebut; demonstrativa itu, begitu, demikian, tersebut, dan di atas untuk menggantikan kata yang sudah disebut; dan pronomina persona untuk menggantikan nomina persona yang sudah disebut (Yuwono, 2005: 97).

Dengan kata lain, koehesi gramatikal sangat berperan penting dalam terbentuknya sebuah wacana. Koehesi gramatikal berkaitan dengan unsur tata bahasa yang terdapat dalam wacana.

## 2. Kohesi Leksikal

Kohesi leksikal adalah ‘hubungan semantis antarunsur pembentuk wacana dengan memanfaatkan unsur leksikal atau kata’. Kohesi leksikal dapat diwujudkan dengan reiterasi dan kolokasi. Reiterasi adalah pengulangan kata-kata pada kalimat berikutnya untuk memberi penekanan bahwa kata-kata tersebut merupakan fokus pembicaraan (Yuwono, 2005: 99).

Renkenma (2004: 105) menyatakan kohesi leksikal sebagai berikut :

*lexical refers to the links between the content word (noun, verbs, adjectives, adverbs) which are used in subsequent of discourse. Two type of lexical cohesion can be distinguished: reiteration and collocation.*

Kohesi leksikal mengacu pada makna dan kata (kata kerja, sifat, dan adverb )yang digunakan dalam wacana. Ada dua tipe kohesi leksikal yaitu reiterasi dan kolokasi.

Dapat disimpulkan dari dua pendapat di atas kohesi leksikal dapat diwujudkan dengan dengan reiterasi, yaitu sinonim, antonim, hiponim, metonim, dan repetisi, kemudian kolokasi. Berikut adalah penggolongan kohesi leksikal;

### a. Sinonim

Sinonim adalah suatu istilah yang dapat dibatasi sebagai,  
(1) telaah mengenai bermacam-macam makna yang sama, atau

(2) keadaan dimana dua kata atau lebih memiliki makna yang sama ( Keraf, 2006: 34).

Dapat disimpulkan sinonim adalah kata yang mempunyai arti yang sama dan maknanya pun sama.

#### **b. Antonim**

Antonim adalah hubungan antarkata yang berposisi makna, contohnya:

Saat menyaksikan pelaku kejahatan yang berasal dari kalangan miskin dalam berita di televisi kadang-kadang muncul perasaan *simpati*. Namun, pada saat yang lain muncul perasaan *antipati*.

Kohesi dalam contoh diatas tercipta dengan pemakaian kata *simpati* dan *antipati* yang berantonimi. Kata-kata yang berposisi secara selaras membuat pemahaman mitra tutur atau pembaca lebih cepat memahami wacana (Yuwono, 2005: 100).

Tetsuya (dalam Susanti dkk, 2009: 38) mengemukakan antonim sebagai hubungan pertentangan, seperti yang diungkapkan sebagai berikut:

同一の出来事、関係をあい対する観点から眺めて表現する語は反対関係を構成する。片方の表現が成立するならば、必ず他の表現も同時に成立するのが普通である。

‘Kata yang mengungkapkan hubungan pertentangan, yang terjadi pada waktu bersamaan, maka secara struktur membentuk hubungan pertentangan. Kalau ungkapan tersebut direalisasikan, maka ungkapan yang lain akan muncul dalam waktu yang bersamaan.’

Berdasarkan keterangan tersebut, dapat diketahui bahwa hubungan pertentangan dapat terjadi jika ada satu kata yang diujarkan, maka akan muncul kata lainnya secara bersamaan yang membentuk hubungan pertentangan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa antonim didefinisikan sebagai kata yang mempunyai makna berlawanan atau bertentangan.

#### **c. Hiponim**

Hiponimi adalah semacam relasi antar kata yang terwujud atas-bawah, atau dalam suatu makna terkandung sejumlah komponen yang lain, karena ada kelas atas yang mencakup sejumlah komponen yang lebih kecil. Dan ada sejumlah kelas bawah yang merupakan komponen-komponen yang tercakup dalam kelas atas, maka kata yang berkedudukan sebagai kelas disebut superordinat dan kelas bawah yang disebut hiponim (Keraf, 2006: 38).

#### **d. Metonimi**

Kata metonimia diturunkan dari kata Yunani meta yang berarti menunjukkan perubahan dan onoma berarti nama.

Dengan demikian, metonimia adalah suatu gaya bahasa yang mempergunakan sebuah kata untuk menyatakan hal lain, karena mempunyai pertalian yang sangat dekat. (keraf, 2006: 142)

**e. Kolokasi**

Kolokasi adalah hubungan antarkata yang berada pada bidang yang sama. (Yuwono, 2005: 100)

Contoh kolokasi tampak pada kalimat berikut

*Petani di Palembang terancam gagal memanen padi. Sawah yang mereka garap terendam banjir selama dua hari.*

Dalam contoh tersebut, petani berkolokasi secara tepat dengan padi dan sawah sehingga tercipta kohesi wacana.

**f. Repetisi**

Repetisi adalah bentuk pengulangan bunyi, kata, suku kata yang dianggap penting.

Halliday dan Hassan (1992: 112) repetisi adalah pengulangan bentuk yang sama. Pengulangan leksikal yang sama menciptakan suatu pertalian makna pengalaman yang sebagian besar sama.

Oktavianus ( 2006: 63) repetisi adalah pemunculan bentuk yang sama yang mengacu ke makna yang sama yang mengacu ke makna yang sama dalam suatu wacana. Repetisi dalam sebuah wacana memiliki berbagai peran seperti unsur penegas, penciptaan gaya bahasa, dan pengungkapan perasaan emosi.

### 1. Repetisi dalam Gaya Bahasa Indonesia

Gorys Keraf (2004:127-128) membagi repetisi menjadi 8 yaitu :

- 1) *Epizeuzkis* : repetisi atas sebuah kata berulang-ulang dalam sebuah konstruksi. Misalnya: kita harus bekerja, bekerja, sekali lagi bekerja untuk mengejar semua ketinggalan kita
- 2) *Tautotes*: Repetisi atau sebuah kata berulang-ulang dalam sebuah konstruksi . misalnya: kau menuding aku, aku menuding kau, kau dan aku menjadi seteru.
- 3) *Anafora*: repetisi yang berwujud perulangan kata pertama pada tiap baris atau kalimat berikutnya. Misalnya : **Bahasa yang baku** pertama-tama berperan sebagai pemersatu dalam pembentukan suatu masyarakat bahasa-bahasa yang bermacam-macam dialeknnya. **Bahasa yang baku** akan mengurangi perbedaan variasi dialek Indonesia

secara geografis, yang tumbuh karena kekuatan bawah sadar pemakai bahasa Indonesia, yang bahasa pertamanya suatu bahasa Nusantara. **Bahasa yang baku** itu akan mengakibatkan selingan bentuk sekecil-kecilnya.

4) *Epistrofa*: adalah repetisi yang berwujud perulangan kata atau frasa pada akhir atau kalimat berurutan. Misalnya :

Bumi yang kaudiami, laut yang kaulayari adalah puisi

Udara yang kahirupi, air yang kauteguki adalah puisi

Kebun yang kantanami, bukit yang kaugunduli adalah puisi

Gubuk yang kauratapi, gedung yang kautinggali adalah puisi

5) *Simploke*: adalah repetisi pada awal dan akhir beberapa baris atau berturut-turut. Misalnya:

Kamu bilang hidup ini brengsek. Aku bilang biarin

Kamu bilang hidup ini gak punya arti. Aku bilang biarin

Kamu bilang aku gak punya kepribadian. Aku bilang biarin

Kamu bilang aku nggak punya pengertian. Aku bilang biarin

6) *Mesodiplosis*: adalah repetisi di tengah baris-baris atau beberapa kalimat berurutan. Misalnya :

Pegawai kecil jangan mencuri kertas karbon

Babu-babu jangan mencuri tulang ayam goreng

Para pembesar jangan mencuri bensin

Para gadis jangan mencuri perawannya sendiri

7) *Epanalepsis*: pengulangan yang berwujud kata terakhir dari baris, klausa, atau kalimat mengulang kata pertama. Misalnya :

- Kita gunakan pikiran dan perasaan kita.
- Kami cintai perdamaian karena Tuhan kami.
- Berceritalah padaku, ya malam, berceritalah.
- Kuberikan setulusnya, apa yang harus kuberikan

8) *Anadilopsis*: kata atau frasa terakhir dari suatu kata atau frasa pertama dari klausa atau kalimat berikutnya. Misalnya:

Dalam laut ada tiram, dalam tiram ada mutiara

Dalam mutiara, ah tak ada apa

Dalam baju ada aku, dalam aku ada hati

Dalam hati: ah tak apa jua tak ada

Dalam syair ada kata, dalam kata ada makna

Dalam makna: mudah-mudahan ada Kau!

Istilah repetisi *anadilopsis* sering dipakai secara timbal balik dengan istilah *epanadilopsis* dan *epanastofa*.

## 2. Repetisi dalam bahasa Jepang

Tomisaka (2002: 66) mengatakan repetisi sebagai berikut:



「だいじょうぶ、だいじょうぶ」同じ言葉言葉を二度あることは三度くり返して言うのは聞き手に対する働きかけの気持ちを強くしたり、リズムをよくするためです。これから話し言葉の中でよく使われるので、決まり文句のようになってものもたくさんあります。

“*daijobu, daijobu* “ memiliki kata yang sama dua kali, ada juga diulang tiga kali untuk memperkuat perasaan kepada pendengar dan untuk meningkatkan ritme. Dalam bahasa lisan ini sering kali digunakan.

Dengan kata lain Tomisaka mengungkapkan bahwa repetisi adalah pengulangan kata yang berfungsi untuk memperkuat perasan dan meningkatkan ritme.

Dalam bahasa Jepang, pengulangan (repetisi) merupakan salah satu cara untuk mempertahankan hubungan kohesif antar kalimat. Dengan adanya pengulangan, maka akan terkait hubungan antar satu topik kalimat dengan kalimat sebelumnya. Meskipun di dalam sebuah wacana pengulangan mudah digunakan, tetapi harus digunakan dalam jumlah terbatas karena pengulangan yang berlebihan dapat membosankan (Susanti dkk, 2009: 37).

Menurut Sakuma dkk. ( 1997: 38)

繰り返しは「なぞれ」や「まねる」に近い行為といえる。また、もとの語句と繰り返した語句と言う最低二つ以上の「似た物」を「かさねる」「つらねる」あるいは「ならべる」ことにもなる

‘Repetisi disebut sebagai tindakan yang dekat dengan “menyamakan” ataupun “meniru”. Selain itu, repetisi juga

dapat dikatakan mengulang kata yang sama yang telah disebutkan di kalimat sebelumnya, yang maknanya dapat disepadankan dengan “mengulangi”, “merangkai” atau “menyusun” kalimat dengan kata yang sama.’

Repetisi terdiri dari 2 jenis yaitu repetisi penuh dan repetisi modifikasi (Sakuma dkk, 1997: 39).

a) Repetisi Penuh (手だてくり返す)

Repetisi penuh terjadi apabila ada kata yang diulang dengan bentuk yang benar-benar sama tanpa ada perubahan. Pengulangan tersebut berfungsi untuk memberikan tekanan pada kata yang diulang.

b) Repetisi Modifikasi (要約する形くりかえす)

Repetisi modifikasi terjadi apabila mengulang kata dengan bentuk lain. Baik dengan pengurangan atau dengan penambahan pada kata yang diulang.

Dari uraian diatas, dapat diketahui antara repetisi dalam gaya bahasa indonesia dan repetisi dalam bahasa Jepang mempunyai persamaan dan perbedaan, dari segi pengertian sama-sama mengulang kata yang sudah diucapkan sebelumnya. Letak perbedaannya adalah, dalam bahasa Jepang seringkali terjadi perubahan kalimat misalnya kalimat lampau dan tidak lampau, yang menyebabkan terjadinya perubahan bentuk kata dalam satu

kalimat atau paragraf namun kata dasar tetap sama. Oleh karena itu dalam bahasa Jepang repetisi digolongkan menjadi dua jenis yaitu repetisi penuh dan modifikasi.

### C. Koherensi

Dalam kamus Webster (dalam Oktavianus, 2006: 65), koherensi dibagi menjadi dua yaitu kohesi dan koneksi. Walaupun sudah diuraikan diatas, pada kamus ini kohesi diartikan sebagai suatu perbuatan atau keadaan menghubungkan atau mempertalikan. Yang dipertalikan adalah suatu unsur dengan unsur lainnya sehingga terbentuk sebuah wacana yang kepaduan unsur-unsurnya tertata sedemikian rupa sehingga pesan atau makna yang disampaikan mudah dipahami.

Tarigan (dalam Oktavianus, 2006: 66) mengemukakan bahwa kohesi dalam suatu wacana dapat dibangun dengan mengembangkan sebuah wacana melalui uraian bersifat aditif ; rentetan; penggunaan kata ganti; repetisi, sinonim; deskripsi dari yang umum ke khusus; komparasi ; pengontrasan; pemberian contoh ; penempatan sebangun; penempatan kata yang mengacu ke lokasi, kala, tempat, dan waktu; sebab akibat; alasan-akibat; sarana-hasil; sarana-tujuan; latar-kesimpulan; syarat-hasil; perbandingan; dan penjelasan.

Dengan kata lain, jika kohesi mengacu pada hubungan makna yang ada dalam wacana. Koherensi mengacu pada urutan kalimat-kalimat yang saling terhubung antara waktu dan fakta yang teratur.

#### D. Anime

Diluar Jepang istilah ini digunakan secara spesifik untuk menyebutkan segala animasi yang di produksi di Jepang . meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan bahwa *anime* dapat diproduksi di luar Jepang. beberapa ahli berpendapat bahwa *anime* merupakan bentuk dari orientalisme. (Wikipedia )

Pada penelitian ini penulis memilih *anime Sket Dance* dengan jumlah episode sebanyak 29 sebagai media penelitian. (wikipedia)

##### 1. Sinopsis Sket Dance



Gambar 2.1 Sket Dance

*Sket Dance* (スケッチ・ダンス) adalah manga series yang diilustrasikan oleh Kenta Shinohara, mulai diterbitkan pada juli 2007, oleh Shueisha's manga magazine Weekly Shonen Jump. *Sket Dance* memenangkan penghargaan sebagai manga shonen terbaik pada Shogakukan Manga Award ke 55 tahun 2009. Pada 7 april 2011, Tatsunoko Production membuat adaptasi animenya, dan

ditayangkan premier di TV Tokyo, dan pada 30 Maret Crunchyroll mengumumkan *Sket Dance* sebagai *anime series*.

Cerita berfokus pada petualangan klub relawan SMA Kaimei, *Sket Dan* (スケツトダン) singkatan bahasa Inggris: SKET (*Support, Kindness, Encouragement, and Troubleshoot*). Didedikasikan untuk peningkatan sekolah, *Sket Dan* dikhususkan untuk memecahkan setiap masalah yang disampaikan oleh staf sekolah maupun para pelajar. Namun, karena hanya mendapatkan tugas-tugas kurang penting dan reputasi kurang bagus, *Sket Dan* sering dianggap remeh. *Sket Dan* hanya memiliki tiga anggota. Kasus yang mereka tangani mulai dari kasus yang tergolong lucu (seperti mengejar monyet di sekitar sekolah) hingga kasus lebih serius (seperti masa lalu Himeko yang penuh kekerasan atau berkaitan dengan penyakit mematikan). (Wikipedia)

## 2. Tokoh dalam *Anime Sket Dance*

### a) Bossun (ボッスン) atau Yusuke Fujisaki



Gambar 2.2 Yuusuke Fujisaki

Bossun adalah pemimpin sekaligus pendiri dari *Sket Dance*, dia ahli dalam menggunakan ketapel dan hal-hal yang berbau tentang

seni. Dia memiliki pola pikir yang deduktif dan cemerlang dengan mengenakan kacamatanya “*gogle*” kekuatan ini sering ia sebut dengan kekuatan “konsentrasi”. Saat dalam mode konsentrasi Bossun mampu membuat kesimpulan yang benar-benar akurat dengan semua bukti yang ia ketahui dari hasil penyelidikannya.

Bossun orang suka membantu teman dan terkadang kekanak-kanakan, namun sifatnya bisa berubah serius ketika dia sedang menghadapi kasus yang lebih serius. Bossun canggung terhadap wanita yang menarik, saat bertemu wanita yang cantik ekspresinya wajahnya akan terlihat bodoh. Dia juga paling vokal mengenai karakter utama dalam *anime* ini.

Bossun memiliki saudara kembar bernama Sasuke Tsubaki yang menjadi member Osis, Tsubaki menjabat sebagai wakil ketua Osis, meskipun bersaudara mereka tidak pernah terlihat akur satu sama lain, hal ini karena pada awalnya mereka berdua sama-sama tidak mengetahui bahwa mereka sebenarnya adalah saudara kembar.

Bossun dirawat sejak kecil oleh Akane yang merupakan sahabat dari orangtunya, Ryosuke dan Haru. Sedangkan Sasuke dirawat oleh dokter Tsubaki yang membantu persalinan Haru. Orangtua kandung Bossun meninggal pada hari yang sama menjelang kelahiran Bossun dan Sasuke. Bossun adalah kakak dari Sasuke.

b) Onizuka Hime atau Himeko



Gambar 2.3 Hime Onizuka (Himeko)

Onizuka Hime atau Himeko adalah satu-satunya anggota perempuan dalam *Sket Dan*, meskipun perempuan dia adalah yang terkuat di *Sket Dan*. Dia menggunakan tongkat sebagai senjata, dengan senjata ini dia mampu mengalahkan beberapa lawan secara instan. Di masa lalu, Himeko hanyalah gadis tomboi dari Osaka. Ketika keluarganya pindah ke Tokyo, ia kesulitan mencari teman bahkan di tim hoki. Kemudian ia bertemu dengan Arisa yang juga salah satu pemain reguler tim hoki, berkat Arisa Himeko akhirnya sedikit demi sedikit menemukan teman.

Suatu hari Arisa dibuli oleh gangster, Himeko menolongnya dengan membawa tongkat hoki andalannya. Namun, kenyataannya Arisa sama sekali tidak dibuli justru Arisa lah ketua dari gangster itu, dan hanya bermaksud mempermainkan Himeko. Himeko yang marah pun akhirnya menghajar seluruh anggota gangster anak buah Arisa sampai mereka semua

terkapar. Arisa yang melihat pun ketakutan setengah mati lalu menyebarkan rumor tentang “ Sang Legenda Onihime”

Di SMA Kaimei, Himeko bertemu dengan Bossun, Bossun , menolong Himeko untuk keluar dari keterpurukannya, dan akhirnya bergabung dengan *Sket Dan*. Meskipun terkenal sadis dan galak, Himeko mempunyai sisi yang lembut dan kadang-kadang pemalu. Dia juga ahli dalam memasak dan peduli dengan kebersihan. ( Wikia *Sket Dance* Fandom)

c) Kazuyoshi Usui



Gambar 2.4 Kazuyoshi Usui

Kazuyoshi Usui atau *Switch* adalah otak dari tim *Sket Dan* (menurut Himeko dan Bossun) dia memiliki kemampuan *intelligent* dibuktikan dengan memiliki seluruh data profil murid SMA Kaimei, dan seorang otaku. *Switch* digambarkan sebagai laki-laki otaku dengan kacamata, rambut terukur rapi, dan selalu membawa laptop kemana-mana sebagai medianya untuk berbicara. Pada awalnya *Switch* tidak berpenampilan seperti itu. penampilan yang ia tunjukkan adalah sosok dari adiknya, Masafumi Usui pemilik asli nama panggilan *Switch*.



*Switch* mengubah penampilannya setelah kematian adiknya, dikarenakan merasa bersalah atas kematian sang adik. Sejak saat itu ia memutuskan tidak pernah berbicara dan menggunakan laptop sebagai alatnya untuk berbicara.

*Switch* tidak percaya dengan hal-hal berbau mistis dan sangat percaya dengan Sains. Dia selalu bersaing dengan murid bernama Reiko Yuuki yang percaya sekali dengan mistis.

(Wikipedia)

d) Sojiro Agata



Gambar 2.5 Soujiro Agata

Sojiro Agata adalah murid kelas 3 sekaligus ketua Osis SMA Kaimei. Dia sangat keren, karismatik, dan pemalas. Dia menyerahkan tanggung jawabnya sebagai ketua OSIS pada wakilnya Sasuke Tsubaki. Selain itu dia dikenal sangat pintar dengan IQ 160, dan karena IQ-nya dia berhasil memecahkan teka-teki. Agata adalah seorang yang manipulatif hal ini ia gunakan untuk mempengaruhi orang, termasuk Bosssun, Sasuke, dan Asahina. Dia selalu tidur siang dan memiliki tawa yang unik “kakaka”

## e) Sasuke Tsubaki



Gambar 2.6 Sasuke Tsubaki

Sasuke Tsubaki adalah wakil ketua OSIS SMA Kaimei, selanjutnya dia menjadi ketua OSIS menggantikan Sojiro Agata yang akan lulus. Tsubaki sangat bertanggung jawab dengan tugasnya sebagai wakil ketua OSIS dan sangat serius. Suatu hari Tsubaki berniat membubarkan *Sket Dan* karena dinilai sebagai klub tidak berguna, hal ini membuatnya berselisih dengan Bossun. Hingga mereka berdua menyatakan sebagai rival.

Tsubaki mempunyai kesamaan dengan Bossun dan semua orang menyadari itu. kemudian keduanya mengetahui bahwa mereka adalah saudara kembar yang terpisah sejak lahir. Setelah mengetahui itu baik Tsubaki maupun Bossun menjadi canggung satu sama lain, namun perlahan mereka dekat. Bossun mengundang Tsubaki makan malam dirumahnya bersama dengan Akane orangtua angkat Bossun dan Rumi adik Bossun.

Menurut Akane, Tsubaki lebih mirip dengan Haru, ibunya, sedangkan Bossun lebih mirip dengan Ryosuke, ayahnya. Tsubaki adalah adik Bossun, sikapnya lebih dewasa dan rajin dibanding Bossun, tapi terkadang kekanak-kanakan jika keduanya sedang bertengkar. (Wikipedia)

f) Mimori Unyu



Gambar 2.7 Mimori Unyu

Mimori Unyu bertugas sebagai bendahara OSIS. Selanjutnya dia menjabat sebagai wakil ketua OSIS. Dia digambarkan sebagai gadis yang lembut dan sopan, dan merupakan cucu dari pemilik Unyu Grup. Dia mempercayai bahwa uang bisa menyelesaikan segalanya. (Wikipedia)

g) Kikuno Asahina



Gambar 2.8 Kikuno Asahina

Kikuno Asahina atau dikenal dengan nama panggilan Daisy adalah murid kelas dua sekaligus sekretaris OSIS SMA Kaimei.

Dia sangat loyal kepada Agata, dan menyetujui apapun yang dikatakan Agata. Daisy terlihat pendiam, namun tutur bicaranya kasar. (Wikipedia)

h) Michiru Shinba



Gambar 2.9 Shinba Michiru

Michiru Shinba adalah siswa kelas tiga dan bertugas sebagai pengurus umum di OSIS. Dia sangat narsis, suka sekali memotret diri sendiri. Dia sangat populer di kalangan gadis-gadis, dan juga mempunyai fan club bernama *Shinbals*. Shinba sangat ahli dalam memasak. Dia sudah berteman dengan Agata sejak SMP dan sangat tahu sifat Agata. (Wikipedia)

i) Kiri Kato



Gambar 2.10 Kiri Kato

Kiri Kato adalah anggota OSIS yang baru menggantikan tugas Shinba sebagai manager kepengurusan umum. dia mengatakan dirinya sebagai keturunan ninja. Dia membantu Sket Dan menangkap Kagerou, seorang pencuri. Tujuannya adalah menjadikan sekolah Kaimei miliknya. Pada awalnya Kato sama sekali tidak respek dengan Tsubaki, bahkan dia berpikir Tsubaki tidak pantas menjadi ketua OSIS. Dia berlaku seperti itu karena masa lalu di SMP-nya yang suram, namun Tsubaki berhasil meyakinkannya dan berjanji tidak akan mengabaikannya. Mulai dari sini Kato sangat menghormati Tsubaki dan sangat protektif padanya. (Wikipedia)

j) Hani Usami



Gambar 2.11 Hani Usami

Sama halnya dengan Kiri Kato, Hani Usami adalah anggota OSIS yang baru, kelas 1 dan bertugas menggantikan Unyu sebagai bendahara. Dia membenci laki-laki bahkan tidak mau berbicara dengan mereka. Hani memiliki alter ego, jika ia disentuh oleh lelaki, dia berubah menjadi *Bunny* yang sifatnya berkebalikan dari Hani. *Bunny* membenci perempuan dan sangat agresif dengan laki-laki, bahkan bisa menjadi lebih

erotis dan seduktif. Ketika disentuh perempuan dia akan kembali ke kepribadian Hani. (Wikipedia)

k) Tetsuji Chuma



Gambar 2.12 Tetsuji Chuma

Tetsuji Chuma adalah pembina *Sket Dan*, dia selalu menghabiskan waktunya di laboratorium membuat penemuan-penemuan yang kadang berbahaya. Seperti membuat ramuan beracun, ramuan menukar kepribadian orang, dan ramuan bisa membuat menjadi muda. (Wikipedia)

#### E. Penelitian Relevan

Penelitian tentang repetisi sebelumnya telah diteliti Universitas Bina Nusantara, oleh Rita Susanti dkk dalam jurnalnya yang berjudul “Sinonim, Repetisi, dan Antonim Dalam Bahasa Jepang: Telaah Majalah *Nihongo Journal* dan *Hiragana Times*” pada tahun 2009, Pada penelitian relevan yang pertama dengan judul Sinonim, “Repetisi, dan Antonim Dalam Bahasa Jepang: Telaah Majalah *Nihongo Journal* dan *Hiragana Times*” . penelitian bertujuan untuk mengetahui jenis repetisi, sinonim, dan antonim dalam bahasa Jepang. Data diambil dari kolom *NJ News* majalah *Nihongo Journal* untuk menganalisis repetisi dan

kolom *tips for living in Japan* dalam majalah *Hiragana Times*, untuk membahas antonim dan sinonim. Hasil penelitian menunjukkan bahwa repetisi penuh sering digunakan untuk mempertegas informasi. Kemudian sinonim konteks digunakan agar kalimat bervariasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif.

Penelitian relevan yang kedua dilakukan oleh mahasiswa Universitas Bung Hatta, Arke Opernandes dkk, dengan judul “Analisis Repetisi Dalam Lagu Ayumi Hamasaki Kajian struktur”. Penelitian dengan judul “Analisis Repetisi Dalam Lagu Ayumi Hamasaki: Kajian Struktur”. Penelitian bertujuan untuk mengetahui tipe dan fungsi repetisi yang ada pada lagu Ayumi Hamasaki. Metode penelitian yang digunakan adalah metode simak dan catat. Untuk teknik analisis data menggunakan teknik analisis data agih.

Kedua penelitian diatas sama-sama membahas tentang bentuk repetisi berdasarkan bentuk, makna, dan tujuan repetisi. Yang membedakan adalah penelitian yang dilakukan oleh Rita Susanti dkk mengacu pada bentuk repetisi dalam bahasa Jepang, sedangkan Arke Opernandes dkk lebih mengacu pada bentuk repetisi berdasarkan gaya bahasa. Media yang digunakan pun Majalah dan lirik lagu.

Yang membedakan dengan penelitian yang ingin dilakukan penulis adalah penulis akan membedakan repetisi berdasarkan bentuk dalam bahasa Jepang, makna repetisi, serta menjelaskan fungsi repetisi dengan menggunakan media *Anime* sebagai sumber data penelitian.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Mardalis (2014: 24) mengemukakan bahwa metode diartikan sebagai suatu cara dan teknis yang dilakukan dalam proses penelitian. Sedangkan penelitian itu sendiri diartikan sebagai upaya dalam bidang ilmu pengetahuan yang dijalankan untuk memperoleh fakta-fakta dan prinsip dengan sabar, hati-hati, sistematis untuk mewujudkan kebenaran bersama.

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode penelitian kualitatif. Penulis akan menganalisa data penelitian yang sudah terkumpul kemudian mendeskripsikannya dalam bentuk kalimat.

Syaefudin (dalam Ghony dan Al Manshur, 2012: 13) mengemukakan penelitian kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, persepsi, dan pemikiran manusia secara individu maupun kelompok. Penelitian kualitatif bersifat induktif. Artinya, peneliti membiarkan permasalahan-permasalahan muncul dari data atau dibiarkan terbuka untuk interpretasi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian digunakan untuk memperoleh data dan informasi secara tepat, cermat, dan sistematis.



## 1. Waktu dan Tempat Penelitian

Penulis melakukan penelitian pada bulan Maret sampai Juli 2018. Tempat yang digunakan saat penulis melakukan penelitian yaitu perpustakaan STBA JIA, perpustakaan Universitas Indonesia dan perpustakaan The Japan Foundation.

## 2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang menggunakan metode deskriptif kata atau kalimat.

Berg (dalam Muhammad, 2011: 30) menyatakan dalam penelitian kualitatif, “*refers to the meaning, concept, definitions, characteristics, metaphorm, symbol, and description of thing*”. Menurut penelitiann definisi ini, penelitian kualitatif ditekankan pada deskripsi objek yang diteliti.

Dengan kata lain, penulis akan mengumpulkan data kemudian menganalisis data. Sehingga peneliti dengan seksama mengamati mengenai pencarian data yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti.

## **B. Prosedur Penelitian**

Dalam melakukan penulisan skripsi ini penulis menggunakan beberapa langkah-langkah atau proses penelitian secara bertahap, yaitu tahapan

perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian. Adapun langkah-langkah yang sudah dipersiapkan sebagai berikut :

#### 1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, penulis melakukan pemilihan tema, menentukan judul, menyusun latar belakang, merumuskan masalah, penentuan batasan masalah, penentuan tujuan penelitian, manfaat penelitian, menetapkan metode penelitian, dan penyusunan sistematika penelitian.

Kemudian, penulis melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing. Selanjutnya mengajukan rancangan proposal untuk mendapatkan persetujuan dalam melaksanakan penelitian.

#### 2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan data objek serta sumber data yang berkaitan dengan penelitian, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Mencari dan mengumpulkan data yang berasal dari buku atau dokumen, dan mencari data tambahan yang berasal dari internet yang akan dijadikan sumber yang berhubungan dengan penelitian dengan judul penelitian analisis repetisi, analisis wacana, kohesi leksikal, dan analisis wacana dalam bahasa Jepang. Jika data yang ditemukan berbahasa asing, penulis akan menerjemahkannya terlebih dahulu dan kemudian dijadikan landasan teoretis.

- b. Menonton, menyimak, dan mencatat percakapan yang dilakukan oleh semua karakter dalam *anime Sket Dance* episode 1-29, serta membahas bentuk kalimat repetisi, makna, dan fungsi repetisi yang terdapat dalam anime tersebut.
- c. Mengolah dan menganalisis data yang diperoleh.

### 3. Tahapan Penyelesaian

Tahap akhir pada penelitian ini ialah, penulis melakukan beberapa hal sebagai berikut :

- a. Membahas dan mendiskusikan hasil analisis data dengan dosen pembimbing,
- b. menyusun hasil analisa secara rinci, kemudian menarik kesimpulan dari hasil analisis data dan objek serta memberi saran kepada pembaca mengenai penelitian yang diteliti oleh penulis.

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa studi kepustakaan atau biasa disebut dengan studi literatur. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam studi kepustakaan atau literatur ialah sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan dan mempelajari data yang berupa dokumen, jurnal, dan buku-buku untuk menunjang penelitian, misalnya seperti kajian

linguistik, semantik, analisis wacana, dan analisis wacana berdasarkan perspektif bahasa Jepang.

- b. mengumpulkan jurnal penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang sedang diteliti, baik dalam bahasa Indonesia maupun bahasa asing yang kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.
- c. Menonton *anime Sket Dance* episode 1-29 karya *Tatsunoko Production* yang ditulis oleh Kenta Shinohara, yang merupakan sumber penelitian ini.
- d. mencatat kata-kata yang mengandung repetisi, baik repetisi penuh maupun repetisi modifikasi.
- e. memberi kode pada kata yang telah terkumpul, seperti episode, menit, detik, penutur, dan situasi penggunaan repetisi dalam *anime Sket Dance*.

#### **D. Teknik Analisis Data**

Pada penelitian ini, penulis melakukan penelitian dengan teknik analisis data deskriptif.

Istilah “deskriptif” berasal dari istilah bahasa Inggris *to describe* yang berarti memaparkan atau menggambarkan sesuatu hal, misalnya keadaan, kondisi, situasi, peristiwa, kegiatan, dan lain-lain. Dengan demikian yang dimaksud penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksud untuk menyelidiki keadaan, kondisi, atau hal-hal yang lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian.

(Arikunto, 2014: 3)

Selanjutnya penulis akan menganalisis melalui pendekatan penelitian bahasa menggunakan metode agih

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode agih, menurut Sudaryanto (dalam Muhammad, 2011: 244) metode agih disebut dengan teknik bagi unsur langsung atau *immediate constituents technique*. Dimana bahasa dibagi menjadi unsur atau segmen yang dianggap sebagai pembentuk satuan lingual yang dimaksud.

Maka penulis akan melakukan analisis dengan cara membagi ke dalam unsur bahasa, untuk kemudian di deskripsikan dalam bentuk kalimat dan akan dipaparkan dalam bentuk laporan. Metode agih ini berguna untuk mendeskripsikan bentuk, makna, dan fungsi repetisi dalam *anime Sket Dance* episode 1-29.

#### **E. Sumber Data**

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *anime Sket Dance* yang terdiri dari 29 episode. Peneliti menggunakan *anime* karena data yang ada dalam *anime* tersebut cukup untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan analisis kalimat repetisi. Selain itu sebagai penunjang penelitian penulis juga melengkapi dengan buku-buku teori linguistik, analisis wacana, dan jurnal penelitian sebelumnya.

## BAB IV

### ANALISIS DATA

#### A. Paparan Data

Dalam penelitian ini penulis menguraikan kalimat yang mengandung repetisi dan menjelaskan bentuk, makna, dan fungsi yang bersumber dari *anime Sket Dance*. Penulis memilih *anime Sket Dance* karena jumlah episodenya banyak, sehingga bisa mencukupi data yang dibutuhkan untuk di analisis, mengingat repetisi cukup sulit untuk ditemukan. Dari *anime* tersebut penulis menemukan 22 kalimat yang mengandung repetisi dari 29 episode.

Tabel 4.1 Jumlah data Repetisi pada Anime Sket Dance

No	Episode anime Sket Dance	Jumlah repetisi	Kata yang diulang
1	Episode 1	1	だめなんです。
2	Episode 2	1	フリスケ
3	Episode 3	0	0
4	Episode 4	1	1. a.汚れてる b.汚した
5	Episode 5	0	0
6	Episode 6	2	1.消える 2.いつでも
7	Episode 7	0	0
8	Episode 8	0	0

9	Episode 9	1	素晴らしい
10	Episode 10	1	犯人
11	Episode 11	1	うまい
12	Episode 12	1	弱い
13	Episode 13	1	ブリストル
14	Episode 14	0	0
15	Episode 15	1	彼が
16	Episode 16	1	チューニング
17	Episode 17	1	情けない
18	Episode 18	0	0
19	Episode 19	0	0
20	Episode 20	0	0
21	Episode 21	1	普通じゃない
22	Episode 22	0	0
23	Episode 23	4	1. a. 誰がそばにいた b. 誰がそばにいてくれた 2. 子供 3. 喜んで 4. できるよ
24	Episode 24	1	せいで

25	Episode 25	0	0
26	Episode 26	0	0
27	Episode 27	1	暑いね
28	Episode 28	0	0
29	Episode 29	2	1. 煮卵 2. 初めて

Selanjutnya kalimat yang terkumpul berdasarkan data di atas akan dianalisis sesuai dengan rumusan masalah pada bab 1.

## B. Analisis Data

Berikut ini akan diuraikan mengenai analisis data penelitian

### 1. Episode 1 menit 18.25

だめなんです。差からちゃだめなんです。僕みたいに人間学園生活におくるには立ち向かってだめなです。

*Dame nandesu. Sakaracha **damenandesu**. Boku mitai ni ningen gakuen seikatsu ni okuru ni wa tachimukatte **dame nandesuu***

**Tidak bisa**. Aku **tidak bisa** melawannya. Orang sepertiku **tidak bisa** memiliki kehidupan sekolah yang damai. (Sket Dance, Ep 1, 18.25)

Bentuk repetisi pada penggalan kalimat diatas merupakan repetisi penuh karena tidak ada perubahan bentuk pada kata *damenandesu* (だめなんです). Sesuai dengan teori yang dikatakan Sakuma dkk (dalam Susanti dkk, 2009: 37) bahwa repetisi penuh adalah repetisi yang tidak mengalami perubahan bentuk.

Seperti yang dikatakan oleh Oktavianus (2006: 37) konteks sangat berperan dalam mengidentifikasi makna yang terkandung dalam



sebuah wacana. Fatimah (dalam Darma, 2013: 4) Konteks wacana terbentuk dari unsur, seperti situasi, pembicara, pendengar, waktu, tempat, adegan, topik, peristiwa, amanat, kode, dan saluran. *Damenandesu* (だめなんです) secara harfiah memiliki arti tidak. namun, situasi dalam anime adalah karakter Teppei merasa dirinya tidak mampu melawan, maka dalam kalimat ini kata *damenandesu* (だめなんです) bisa berarti tidak bisa, karena dalam kalimat diatas secara jelas ditunjukkan ketidakmampuan seseorang.

Repetisi dari kata *damenandesu* (だめなんです) berfungsi untuk menegaskan suatu kalimat pernyataan dan pengungkapan emosi seseorang sesuai dengan teori yang diungkapkan Tomisaka.

## 2. Episode 2 menit 10.01- 10.34

Bossun : そうかじこうあんじじゃない。フリスケは本当にきいてたんだ。(sket Dance, ep 2, 10.01)

*Souka ! jikou anji janai. Friske wa hontou ni kiite tanda*

Aku mengerti! Bukan soal fisiknya. friske yang membuatnya berhasil.

Himeko : はあ！！

Apa?!

Bossun : じぞく時間があったんだよ。それはあいつは気づいていないんだ。フリスケがたいしょうせんまでもったいないこと。(sket dance, ep 2, 10:34)

*Jizoku jikan ga attanda yo. Sore wa aitsu wa kidzuite inainda. Friske ga taishou sen made mottanai koto.*

Efeknya hanya sebentar, dan dia tidak menyadarinya. dia membutuhkan friske sebelum menunggu giliran berduel.

*Friske* (フリスケ) merupakan kelas kata nomina dan merupakan nama merek permen. *Friske* (フリスケ) diulang dua kali secara

penyempurnaan tanpa ada perubahan. Menurut teori Sakuma bentuk repetisi ini tergolong repetisi penyempurnaan.

Seperti dikatakan sebelumnya, *Friske* (フリスケ) merupakan permen dalam *anime sket dance*. Aitsu yang dikatakan Bossun mengarah pada salah satu karakter yang dibantu oleh Bossun bernama Shinzou. Shinzou mengandalkan sebutir permen bernama *Friske* sebelum bertanding supaya dia bisa menghadapi pertandingan. Jadi *Friske* (フリスケ) bisa dikatakan sebagai sumber kekuatan atau bermakna alat.

*Friske* (フリスケ) diulang sebanyak dua kali menandakan bahwa kata itu dipentingkan dalam percakapan diatas. Fungsinya sebagai penegas.

### 3. Episode 4 menit 02:48

Himeko : はあ！なんか汚れてる... お前 汚した やろう

*hah! nanka chotto yogoreteru... omae yogoshita yaro...*

Hah! kok agak kotor... kau mengotorinya ya... (Sket Dance, ep 4, 02:48)

Kata *yogoreteru* (汚れてる) sama dengan *yogorete iru* (汚れている), merupakan kelas kata verba, diulang dua kali dalam bentuk lain yaitu *Yogoshita* (汚した) yang artinya kotor atau mengotori. Menurut Sakuma bentuk repetisi ini tergolong bentuk repetisi modifikasi.

Oktavianus dan Fatimah dalam Darma mengatakan bahwa makna wacana tergantung pada konteks. Dilihat dari konteks situasi dalam anime karakter Bossun mengembalikan handuk milik Himeko, namun handuk tersebut tidak benar-benar bersih. Maka Himeko menuduh Bossun mengotori handuknya. *Yogorete iru* (よごれている) sama dengan *Yogoremasu* (汚れます) yang berarti secara harfiah mengotori, jika dilihat dari situasi percakapan tersebut, *yogorete iru* (よごれている) bermakna tuduhan.

Sakuma dkk mengungkapkan bahwa salah satu dari fungsi repetisi adalah sebagai unsur penegas informasi. Fungsi dari *yogoremasu* (汚れます) yang diulang dalam penggalan percakapan di atas adalah menegaskan atau mengkonfirmasi suatu perkiraan. Perkiraan yang dimaksud adalah tentang tuduhan karakter Himeko pada Bossun yang telah mengotori handuknya.

#### 4. Episode 6 menit 12.53

Momoka : 姉さんあたいが消えるよ。もうここには来ない。

*Neesan atai ga kieru yo. Mou koko ni wa konai.*

Kakak, aku akan **menghilang**. Aku tidak akan kesini lagi.

Himeko : はあ

*Haa..*

Haa !

Momoka の友達 : どういうことです？

*Dou iu koto desu?*

Apa maksudnya?

Momoka : あたいが消えることで、この問題が解決なら、生徒会頭下げて廃部話もちやらすれば...

*Atai ga kieru koto de, kono mondai ga kaiketsu nara, seito-kai atama sagete haibu mo chara sureba...*

Jika aku **menghilang**, masalah ini akan selesai, lalu aku akan memohon dewan murid untuk memaafkan klub ini...

Pada cuplikan percakapan di atas ditemukan kata *Kieru* (消える) yang merupakan kelas kata verba, di ulang dua kali tanpa ada perubahan bentuk. Berdasarkan teori yang dikemukakan Sakuma dkk maka disimpulkan bahwa jenis repetisi masuk ke dalam repetisi penuh.

Oktavianus mengungkapkan bahwa makna repetisi tergantung pada konteks. *Kieru* (消える) berarti hilang atau menghilang. Namun dalam konteks percakapan di atas, ”menghilang” disini bukan berarti menghilang dalam arti kata yang sebenarnya. Pada karakter Momoka diceritakan dia menjadi salah satu penyebab masalah ditegurnya anggota *sket dance* oleh dewan murid, karena merasa bersalah Momoka memutuskan untuk menghilang. Namun, arti menghilang yang dimaksud adalah dia akan pergi dan tidak akan mengunjungi Himeko dan kawan-kawan. Jadi makna dari kata *Kieru* (消える) atau menghilang adalah melakukan tindakan yaitu pergi supaya *Sket Dance* tidak dibubarkan.

Fungsi repetisi pada kata *Kieru* adalah sebagai unsur penegas informasi sebelumnya yang diucapkan di kalimat pertama, yaitu tentang Momoka yang memutuskan untuk menghilang dari anggota

Sket Dance, lalu ditegaskan lagi pada dialog Momoka yang kedua. Sesuai dengan teori yang diungkapkan Sakuma dkk bahwa salah satu dari fungsi repetisi adalah sebagai penegas informasi.

5. Episode 6 menit 19.44-19.58

Himeko : いつでもあたしとお前と一緒にや

*Itsudemo atashira omae toisshou ya...*

Kita selalu bersama-sama kapan pun ( Sket Dance, Ep 6, 19.44)

Momoka : バカ言うんじゃないよ ! あたいなんか...

*Baka iun janaiyo! Atai nanka...*

Jangan bodoh ! orang seperti ku...

Himeko : いつでもあいてしてる、だから いつでも 遊びにこいや ! いつでも開けてまってるで...

*Itsudemo aite shiteru, dakara itsudemo asobi ni koi ya ! itsudemo akete matteru de..*

aku selalu kapan pun disamping mu, datanglah kapan pun sesuka mu, pintu selalu terbuka kapan pun untuk mu (Sket Dance, Ep 6, 19.58)

Pada cuplikan percakapan diatas *Itsudemo* (いつでも) diulang sebanyak tiga kali tanpa ada perubahan bentuk. Sesuai dengan teori Sakuma dkk repetisi penuh terjadi saat kata yang diulang tidak mengalami perubahan bentuk, maka repetisi ini digolongkan repetisi penuh.

*Itsudemo* (いつでも) memiliki arti kapanpun. Menurut konteks latar dan situasi yang diungkapkan Oktvianus dan Fatimah dalam Darma, percakapan di atas, *itsudemo* (いつでも) mengandung makna

yang sebenarnya yaitu harapan. Karena dalam situasi percakapan dalam anime terlihat Himeko meyakinkan Momoka, bahwa masih ada yang mau menjadi temannya walau Momoka seorang yankee.

Pada teori yang diungkapkan Tomisaka salah satu dari fungsi repetisi adalah sebagai ungkapan perasaan. Kata yang diulang (いつでも) secara penuh dalam kalimat percakapan diatas berfungsi sebagai ungkapan perasaan yang dirasakan karakter Himeko.

#### 6. Episode 9 menit 03:55

そんなわけで生徒会に行ってきたけど。面白いね彼ら…生徒会の主人公にして、学園のタラボール解決するなんて漫画と思ってさ... ほらうにゆうさんと daisy ちゃん一生に取った...やあ素晴らしい...彼ら素晴らしい (Sket Dance, ep 9, 03:55)

*Sonna wake de Seitokai ni itte kita dakedo. Omoshiroi ne karera... seitokai no shujinkou ni shite, gakuen no toraboru keiketsu suru nante manga to omotte sa... hora.. Unyuu san to Daisy chan isshouni totta, yaa **subarashi**... karera **subarashii**...*

Ya pokoknya tadi aku ke dewan murid, mereka sangat menarik.. aku berpikir membuat manga dimana karakter utamanya adalah Dewan Murid dan mengatasi masalah murid-murid. Ah lihat! Aku dapat foto dengan Unyuu dan Daisy! Mereka hebat... benar-benar hebat.

Kata *Subarashii* (素晴らしい) merupakan kelas kata Adjektiva-I . diulang dua kali secara penuh tanpa ada perubahan. Seperti teori yang diungkapkan Sakuma dkk jenis repetisi ini tergolong repetisi penuh

*Subarashii* (素晴らしい) mempunyai arti dalam bahasa Indonesia yaitu luar biasa. Sekarang jika dilihat situasi dan pembicara yang

mengungkapkannya, kata *Subarashii* bermakna rasa kagum atau kekaguman.

Repetisi *subarashii* (素晴らしい) diulang berfungsi sebagai ungkapan kekaguman pembicara. Sesuai dengan teori yang diungkapkan Tomisaka bahwa salah satu dari fungsi repetisi adalah untuk mengungkapkan perasaan.

#### 7. Episode 10 menit 16:13

だって、やぎちゃんは犯人のしょうたいをしらない。つまりこのDVDを持ってても犯人が困ることは別段めはずだ。ただ一つこのDVDに自分の姿が打つ足りしてない限りはなあ...

(Sket Dance, ep 10, 16:13)

*Datte , Yagi chan wa hannin no shoutai wo shiranai. Tsumari kono DVD wo motte temo hannin ga komaru koto wa betsudan me hazuda. Tada hitotsu kono DVD ni jibun no sugata ga utsutari shitenai kagiri wanaa..*

Karena Yagi tidak tahu siapa pelakunya. Itu artinya, tidak seharusnya pelaku mempermasahkan kalau DVD itu ada padanya. Kecuali, kalau di dalam DVD itu menunjukkan wajahnya (pelaku) .

Kata *Hannin* (犯人) dan *DVD* merupakan kelas kata nomina diulang secara penuh di kalimat berikutnya. Maka sesuai dengan teori yang diungkapkan Sakuma dkk (1997: 38) keduanya tergolong repetisi penuh karena tidak mengalami perubahan.

Makna dalam wacana tergantung pada konteks sesuai dengan teori yang diungkapkan Fatimah dan Oktavianus. Maka jika kita lihat pada konteks dalam percakapan yang mengarah pada konteks situasi

*Hannin* (犯人) berarti mempunyai makna sebenarnya yaitu Pelaku. Sementara DVD bermakna alat.

*Hannin* (犯人) dan *DVD* diulang dua kali karena keduanya saling berkaitan dengan kalimat sebelumnya dan berfungsi untuk menegaskan pendapat Bossun tentang analisisnya.

8. Episode 11 menit 17:51

Bossun : うまい これはまじでうまい

*Umai ... kore wa maji de Umai*

**Enak** ... ini benar-benar **enak** (Sket Dance, Ep 11, 17:51)

*Umai* (うまい) merupakan kelas kata adjektiva-na, diulang dua kali secara penuh tanpa ada perubahan. Sesuai dengan teori yang diungkapkan Sakuma dkk repetisi ini di golongan sebagai repetisi penuh.

*Umai* (うまい) dalam konteks peristiwa, situasi, dan pembicara mengandung arti lezat. Karena situasi dalam *anime* sedang mengetes makanan, maka lezat disini bermakna rasa. Seperti yang diungkapkan oleh Oktavianus bahwa makna repetisi tergantung pada konteks. Halliday dan Hassan pun sependapat bahwa makna wacana dan repetisi tergantung pada konteks.

Fungsi *umai* (うまい) yang diulang dua kali dalam kalimat di atas adalah penegas, ditambah lagi dengan tambahan *maji de* (まじで)



didepan kata *Umai* (うまい) memperkuat penegasan kata *umai* yang menyatakan bahwa makanan tersebut lezat.

#### 9. Episode 12 menit 04:29

Tsubaki : 強い侍というものはいつ戦うときも戦いそないてきょうは  
 ってんいられ。?????

*Tsuyoi samurai to iu mono wa itsu tatakau toki mo tatakai sonaite  
 kyou hatten irare.???????*

Shinzou : 弱い?せいしやはなぜこれほどまでに弱いなんだ。これでは  
 一つあのと時の変わらないなんだ

*Yowai ? seisha wa naze kore hodo made ni yowai nanda. Kore dewa  
 hitotsu ano toki no kawaranai nanda. (Sket Dance, ep 12, 04:29)*

*Yowai* (弱い) yang merupakan kelas kata adjektiva-I diulang dua kali secara penuh tanpa ada perubahan. Repetisi ini dogolongkan repetisi penuh sesuai dengan teori Sakuma dkk.

Pada percakapan diatas *Yowai* (弱い) mempunyai arti lemah. Menurut teori yang dikemukakan Oktavianus (2006: 37) makna dalam repetisi tergantung pada konteks. Sementara menurut Fatimah (dalam Darma, 2013: 4) Konteks wacana terbentuk dari unsur, seperti situasi, pembicara, pendengar, waktu, tempat, adegan, topik, peristiwa, amanat, kode, dan saluran. Jika dilihat dari konteks situasi, waktu, dan tempat *Yowai* (弱い) mengandung makna lemah. Karena pada situasi, waktu, dan tempatnya sendiri 2 karakter diatas sedang bertarung dalam sebuah pertandingan.

Tomisaka mengatakan bahwa salah satu dari fungsi repetisi diantaranya adalah untuk memperkuat perasaan. *Yowai* (弱い) diulang dua kali berfungsi untuk memperkuat perasaan yang dialami oleh karakter Shinzou.

10. Episode 13 menit 06:17

Roman : やつとすいたはここがあなたのお母さん住まい町、ブリストル。

*Yatto suita wa koko ga anata no okaasan suma machi, Burisutoru*

Akhirnya sampai juga ditempat kelahiran ibu mu, **Bristol**.

Himeko : どこ?!

*Doko?!*

Dimana?!

Roman : ブリストル。それがイングランド南西港町だ。人口約..

*Burisutoru. Kore ga Ingurando nansei minato. Jinkou wa yaku...*

**Bristol**. Terletak di barat daya pelabuhan Inggris. Penduduknya sekitar.... (Sket Dance, ep 13, 06:17)

*Bristol* (ブリストル) merupakan nama kota dan masuk dalam kelas kata nomina. *Bristol* (ブリストル) diulang dua kali tanpa ada perubahan. Berdasarkan teori Sakuma dkk, bentuk repetisi ini masuk ke dalam golongan repetisi penuh.

Makna kata *Bristol* (ブリストル) masuk dalam makna kata yang sebenarnya. Karena *Bristol* sendiri adalah nama kota di Inggris.

Kata *Bristol* (ブリストル yang diulang dua kali masih berkaitan dengan kalimat sebelumnya, dan berfungsi untuk mengkonfirmasi informasi, informasi yang dimaksud adalah informasi mengenai Bristol.

#### 11. Episode 15 menit 12:57

Kuramoto : へい！スケットダン！

*Hoi suketto dan!*

Hei, Sket Dance!

Himeko : くらちゃんや？

*Kura chan ya?*

Kura chan?

Bossun : どうした、なんかようか？

*Doushita, nanka you da?*

Ada apa? ada bisa kami bantu?

Kuramoto : あの、私じゃなくて、彼が..

*Ano, watashi janakute, kare ga..*

Bukan aku, tapi **cowok** itu..

Himeko, Bossun, Switch : 彼??

*Kare??*

Cowok??

Kuramoto : そう、あそこにいる彼が..

*Sou, asoko ni iru kare ga..*

Ya, **cowok** yang ada disana.. (Sket Dance, ep 15, 12:57)

*Kare* (彼が..adalah kata ganti dia (laki-laki) dalam bahasa Jepang. diulang dua kali dengan masing menambahkan *kare+ga*, tanpa ada

perubahan bentuk baik kalimat pertama maupun kalimat selanjutnya. Berdasarkan teori yang diungkapkan oleh Sakuma dkk, bentuk repetisi tergolong repetisi penuh.

Kata *kare* (彼が) adalah dia (laki-laki). Dalam bahasa Jepang terdapat perbedaan menyebutkan kata ganti perempuan dan laki-laki. Namun agar lebih jelas, karena dalam bahasa Indonesia tidak ada bedanya dalam menyebut kata ganti, maka penulis menggantinya jadi cowok. Kemudian ada tambahan partikel akhir (*Shujoshi*) “ga” di belakang kata *Kare*, bila dilihat dari konteks situasi percakapan, partikel “ga” bermakna melakukan.

*Kare* (彼が) diulang dua kali berfungsi untuk mempertegas informasi yang diucapkan pada kalimat sebelumnya.

## 12. Episode 16 menit 17:08

Sugisaki : チューニング。 チューニング !

*Chuuninguu.. Chuuninguu !*

Tuning.. Tuning!

Bossun : はあ？

*Haa?*

Hah ?

Sugisaki : ごめんなさい、声も聞こえないぐらい集中してたのね..

*Gomennasai.. koe mo kikoenai gurai shuuchuu shiteta no ne..*

Maaf, kau pasti sangat konsentrasi sampai tidak mendengar

Bossun : あ..いいや..さきなんて言ったのチューニング？

*aa.. iiya.. saki nante itta no chuuin gamu?*

Eh...tidak..tadi kamu bilang apa, Chewing gum ( permen karet )?

Sugisaki :違うわ..チューニングがあつてないんじゃないかと思つて。

*Chigau wa.. chuuningu ga attenain janaika to omotte.*

Bukan... kau sedikit keluar dari nada. (Sket Dance, ep 16, 17:08)

Kata *chuuningu* (チューニング) diulang 3 kali secara penuh tanpa ada perubahan bentuk. Menurut teori yang dikatakan Sakuma dkk, bentuk repetisi ini digolongkan sebagai repetisi penuh.

*Chuningu* (チューニング) memiliki arti dalam bahasa indonesia yaitu tuning atau nada. Menurut Oktavianus makna dalam repetisi tergantung pada konteks, Fatimah dalam Darma mengemukakan konteks terdiri atas situasi, latar, pembicara, dan lain-lain. Maka jika dilihat dari konteks situasi percakapan yang terjadi, tuning mengandung makna yang sebenarnya yaitu unsur dalam musik yaitu nada.

*Chuuningu* (チューニング) yang diulang tiga kali pada percakapan diatas berfungsi untuk menegaskan informasi yang sebelumnya tentang *Chuningu* (*tuning*).

### 13. Episode 17 menit 04:51

Bossun : しかしよなんだよお前ら...けつきよく残つたもの俺だけか。  
情けない...実に情けない...

*Shikasi nanda yo omaera. Kekkyoku nokotta mo no ore dake ka.*  
*Nasakenai... Jistuni nasakenai...*

Ada apa dengan kalian? Pada akhirnya aku satu-satunya yang tersisa. **Menyedihkan...** benar-benar **menyedihkan..** (Sket Dance, ep17, 04:51)

*Nasakenai* (情けない) termasuk ke dalam kelas kata adjektiva-na, yang artinya menyedihkan, diulang dua kali secara penuh. Sesuai dengan teori yang diungkapkan Sakuma dkk, repetisi ini tergolong repetisi penuh.

*Nasakenai* (情けない) bisa mempunyai arti sengsara dan menyedihkan. Namun jika dilihat dari konteks situasi seperti teori yang diungkapkan Fatimah (dalam Darma, 2009: ) dan Oktavianus, *nasakenai* (情けない) dalam dialog Bossun di maknai ‘menyedihkan’. Sebagai ungkapan kekecewaan karakter Bossun kepada dua temannya.

*Nasakenai* (情けない) yang diulang dua kali dalam dialog milik karakter Bossun berfungsi sebagai ungkapan perasaan. Sesuai dengan teori yang diungkapkan Tomisaka bahwa fungsi repetisi sebagai ungkapan perasaan.

#### 14. Episode 21 menit 18.22-18.34

Yuuki : *それが私のが普通の女じゃないから。*

*sore ga watashi no ga futsuu no onna janaikara.*

Apakah karena aku bukan gadis normal

Switch : *君が普通じゃないから、おれ何かもっと普通じゃない*

*kimi ga futsuu janai kara ore nanika motto futsuu janai .*

kalau kau tidak normal, aku lebih tidak normal. (Sket Dance, ep 21, 18:22)

Pada percakapan di atas kata *futsuu* (普通) yang merupakan kelas kata sifat diulang dua kali tanpa ada perubahan. Berdasarkan teori Sakuma dkk repetisi jenis ini digolongkan sebagai repetisi penuh.

*Futsuu* (普通) diartikan biasa, namun beberapa kasus *futsuu* (普通) bisa diartikan normal. Seperti pada percakapan di atas, karakter Yuuki mengatakan dirinya *tidak normal*, kemudian dibalas oleh Switch bahwa dirinya *lebih tidak normal*. Penokohan dari karakter Yuuki sendiri memang beda dengan remaja lain, penampilannya suram, kadang-kadang berkelakuan seperti hantu. Sedangkan Swith berkomunikasi dengan orang-orang disekitarnya menggunakan laptop yang selalu ia bawa kemana-mana. jadi dibanding karakter lain, penampilan dan perilaku mereka memang berbeda dengan karakter lain atau *tidak normal*. Maka dibanding memaknai *Futsuu janai* sebagai kata tidak biasa, dilihat dari konteks situasi makna *Futsuu janai* lebih cocok dengan tidak normal.

Fungsi repetisi pada cuplikan episode 21 pada kata *Futsuu janai* berfungsi sebagai unsur penegas. Karena karakter Switch mengatakan dua kali secara bersamaan dan dipertegas dengan kata *motto*.

#### 15. Episode 23 menit 00:1- 00:26

いつもの道... いつもの公園...

何も変わらない景色

誰いつも誰かがそばにいた

誰かそばにいてくれた

いつからか忘れてしまった景色

*Itsumono michi... itsumono kouen...*

*Nanimo kawaranai keshiki.*

*Dare itsumo dareka ga soba ni ita..*

*Dare ka ga soba ni ite kureta...*

*Itsumono michi... itsumono kouen...*

Jalan yang masih sama... taman yang masih sama

Pemandangannya juga tidak berubah sedikitpun

Seseorang selalu disampingku

Seseorang yang selalu ada disampingku.

Sejak kapan aku lupa dengan pemandangan ini. (Sket Dance, ep 23, 00:1)

Pada penggalan beberapa kalimat di atas ditemukan kata *soba ni ita* (そばにいた) dan *soba ni ite* yang diulang dua kali dengan bentuk berbeda. Berdasarkan teori Sakuma dkk bentuk repetisi ini termasuk dalam repetisi modifikasi.

*Soba ni ite* (そばにいてくれた) dan *soba ni ita* (そばにいた) memiliki arti disamping. Situasi dari monolog di atas, Momoka yang merupakan narator mengungkapkan emosinya pada seseorang, sehingga kata *selalu* bisa ditambahkan didepan kata *disamping*. Maka *soba ni ite* memiliki makna selalu disamping. Kata *soba ni ite* bisa juga dimaknai dengan harapan.



Fungsi repetisi pada kata *soba ni ite* (そばにいて) dan *soba ini ita* (そばにいた) yang terdapat pada kalimat diatas adalah sebagai unsur penegas, kalimat-kalimat di atas merupakan monolog dari salah satu tokoh Sket Dance, Momoka.

16. Episode 23 menit 04:02 – 04:06

Bossun : なあももか相談があつて来たんだろう

*naa Momoka soudan ga atte kitan darou*

Jadi Momoka, kau kesini mau minta tolong sesuatu, kan?

Himeko : 声優ぎょうの順調みたいのに悩みでもあるか

*Seiyuu gyou no junchou mitai noni nayami demo aruka*

Suara mu bagus-bagus saja, apa kamu khawatir tentang sesuatu?

Momoka : それがあまり順調でもない。こんどはマジが子供の話があるらしいだ。だけどさますら幼稚園で子供たちを観察してみたりしても、子供の気持ちわからなくて演技がつかめないんだ。

*Sore ga amari junchou demonai. Kondo wa Maji ga kodomo no hanashi ga aru rashii da. Dakedosa, masura youchien de kodomo tachi wo kansatsu shite mitari shitemo, kodomo no kimochi wakaranakute engi ga tsukamainda.*

Sebenarnya tidak terlalu bagus. Nanti akan ada cerita ketika Maji masih anak-anak. Tapi waktu aku lihat anak-anak ditaman kanak-kanak, aku sepertinya tidak bisa merasakan seperti apa jadi anak-anak, dan tidak tahu cara memeraninya.

Himeko : 以外トようじょだましやるな

*Igai to youjo damashi yaruna..*

Kau serius banget sama akting mu..

Momoka : それでどうしたらこ子供の演技がうまくできるかなって。。。。

*Sorede doushitara kodomo no engi ga umaku dekiru kanatte...*

Jadi aku khawatir kenapa aku tidak bisa meranin peran anak-anak.

Bossun : なるほど

Naruhodo

Oh begitu (Sket Dance, ep 23, 04:02)

Kata *kodomo* (子供) dalam dialog Momoka diulang sebanyak tiga kali dengan bentuk yang sama. Repetisi kata *kodomo* (子供) termasuk golongan repetisi penuh, karena tidak ada perubahan bentuk dalam pengulangan katanya.

*Kodomo* (子供) secara harfiah diartikan sebagai anak-anak. dalam konteks percakapan diatas pun, percakapan memang mengarah tentang anak-anak. jadi *kodomo* (子供) bermakna anak-anak.

Fungsi repetisi kata *kodomo* (子供) adalah sebagai unsur penegas topik utama yang dibicarakan dalam percakapan tersebut. karena dalam percakapan tersebut *kodomo* (子供) paling sering dibahas.

#### 17. Episode 23 menit 08:01

Bossun : まさか子供になって喜んでじゃないか? !

*Masaka kodomo ni natte yorokonde janaika?!*

Jangan bilang kamu senang jadi anak kecil !

Himeko : 喜んでへんよ...

*Yorokonde hen yo...*

Aku gak senang kok

Bossun : ほら見ろう！本当に喜んでじゃないか！三歳人なちまったぞう！

*Hora mirou! Hontou ni yorokonde janaika! San sai jin nachimatta dazou!*

Lihat kan! kamu benar-benar senang! Kau berubah jadi anak umur 3 tahun, tahu! (Sket Dance, ep 23, 18:01)

Kata *yorokonde* berasal dari *yorokobu* yang artinya senang, kata tersebut diulang dua kali di kalimat selanjutnya secara penuh. Berdasarkan teori yang dikatakan oleh Sakuma dkk, repetisi penuh terjadi apabila kata pada kalimat sebelumnya dan selanjutnya tidak mengalami perubahan. Maka repetisi ini tergolong repetisi penuh.

Dalam konteks situasi percakapan diatas *yorokonde* (喜んで) mempunyai makna yang sebenarnya yaitu senang. Dalam analisis wacana makna ditentukan oleh konteks sesuai dengan teori yang dikemukakan Oktavianus, Kridalaksana, dan Fatimah.

*Yorokonde* (喜んで) diulang dua kali karena saling berkaitan antara kalimat pertama dan kalimat selanjutnya yang tidak lain adalah dialog milik Bossun, dan berfungsi sebagai unsur penegas. Penegas yang dimaksud adalah Bossun yang menanyakan kembali pada Himeko yang beubah menjadi anak umur 3 tahun.

#### 18. Episode 23 menit 21:10-23:16

Momoka : スイッチ、あたいつかめたような気がするよ...子供の気持ち、世界は大きくて、守ってくれる大人がいて。あたいできるよ... 子供の演技きつとできるよ

*Switch, atai tsukameta youna kigasuru yo... Kodomo no kimochi, sekai wa ookikute, mamotta kureru otona ga ite. Atai **dekiru yo...** kodomo no engi kitto **dekiru yo...** (Sket Dance, ep 23, 21:10)*

Bentuk repetisi pada kalimat di atas digolongkan bentuk repetisi penuh, kata benda *dekiru+yo*(できる+よ) diulang dua kali tanpa perubahan. Berdasarkan teori yang dikemukakan Sakuma dkk repetisi penuh terjadi apabila tidak ada perubahan bentuk kata pada kalimat pertama dan kalimat selanjutnya.

Makna kata *dekiru* (できるよ) mempunyai makna kata yang sebenarnya yaitu bisa atau sanggup, dilihat dari Konteks situasi yang terjadi pada anime, karakter Momoka menyatakan kesanggupannya untuk memerankan suatu karakter.

Fungsi repetisi pada kata *dekiru* (できるよ) sebagai unsur penegas dari kalimat sebelumnya, yang mengungkapkan keyakinan karakter Momoka bahwa ia akhirnya mengerti perasaan anak-anak dan bisa memerankan karakter anak-anak.

#### 19. Episode 24 menit 10:48-

Shinpei : 兄貴試合は？

*Aniki shiai wa?*

Kakak bagaimana pertandingannya?

Shinzou : 負けた.

*Maketa.*

Aku kalah.

Shinpei : 負けた...そんな...すまねえ兄上...俺のせいで...こんなバカな弟のせいで..

*Maketa... Sonna... sumanee aniue... ore no seide... konna baka na otouto no seide...*

Kalah...tidak mungkin... Maaf kakak.... ini **kesalahan** ku.... karena **kesalahan** adik bodoh mu ini...

Kata *Seide* (せいで) pada percakapan di atas diulang secara penuh tanpa ada perubahan. berdasarkan teori Sakuma dkk repetisi penuh terjadi apabila kata yang diulang tidak mengalami perubahan bentuk, maka repetisi pada kalimat diatas tergolong repetisi penuh.

Kata *seide* (せいで) yang terdapat dalam percakapan bermakna ungkapan rasa penyesalan karakter Shinpei kepada karakter Shinzou, ini sesuai dengan teori yang dikemukakan Oktavianus bahwa makna tergantung pada konteks.

*Seide* (せいで) yang diucapkan dua kali pada percakapan di atas berfungsi sebagai ungkapan perasaan, dalam hal ini mengungkapkan perasaan bersalah tokoh Shinpei pada Shinzou. Seperti yang dikatakan Tomisaka bahwa salah satu dari fungsi repetisi adalah untuk mengungkapkan perasaan.

## 20. Episode 27 menit 13:41

Switch : 実際に使ってみよう。ここにカップラーメンがある。隣に風香ちゃんセット起動。

*Jissai ni tsukatte miyou. Koko ni kappu ramen ga aru. Tonari ni Fuuka chan setto, kidou.*

Mari kita gunakan. Disini ada ramen gelas. Lalu atur Fuuka disebelahnya. Dan aktif.

Fuuka : ラーメン熱いね...熱いね...やけどしちゃうね

*Ramen atsui ne... atsui ne... yakedo shichau ne*

Ramennya panas ya.... panas ya... nanti lidahmu terbakar loh...

*Atsui* (熱いね) yang merupakan kelas kata adjektiva-i diulang dua kali secara penuh dengan sama-sama menambahkan partikel akhir ( *shujoshi*) *ne* (*atsui+ne*). Menurut teori Sakuma dkk repetisi ini tergolong repetisi penuh.

*Atsui* (熱いね) mengandung makna yang sebenarnya yaitu panas dan lebih mengarah ke sifat ramen tersebut, karena jika dilihat dari konteks situasi percakapan, dimana ada tokoh Switch menyediakan cup ramen yang baru diseduh. Sesuai dengan teori yang dikemukakan Oktavianus bahwa makna repetisi tergantung pada konteks.

*Atsui* (熱いね) diucapkan dua kali berfungsi sebagai unsur penegas informasi. Informasi yang dimaksud adalah bahwa ramen yang ada di dalam cup panas.

#### 21. Episode 29 menit 19:11

Chiaki : どうしよう？大変...これは完食できないわ！

*Doushiyo ? taihen.. kore wa kanshoku dekinai wa!*

Bagaimana ini? gawat... aku tidak bisa makan yang satu ini!

Bossun : へえなんで？

*Hee nande?!*

Kenapa?!

Chiaki : 野菜に隠れてて気付かなかったけど、入ってるの...

*Yasai ni kakuretete kizukanakatta kedo, haitteru no...*

Aku tidak menyadarinya tersembunyi di dalam sayuran, ada...

Bossun : 入ってる？

Haitteru?

Ada?

Chiaki : 煮卵が入ってるの！私は煮卵だけは食べられないのよ！

*Nitamago ga haitteru no! Watashi wa nitamago dake wa taberarenai no yo!*

Ada **telur rebus** di dalamnya! Aku tidak makan **telur rebus** !

*Nitamago* (煮卵) termasuk kelas kata nomina, diulang dua kali pada kalimat selanjutnya secara penuh. Berdasarkan teori Sakuma dkk repetisi jenis ini tergolong repetisi penuh.

*Nitamago* (煮卵) mempunyai arti telur rebus, jika dilihat dari konteks situasi, latar, dan tempat pun makna dari kalimat ini memang mnegarah pada ketidakmampuan tokoh Chiaki memakan telur rebus.

*Nitamago* (煮卵) yang diulang dua kali mempunyai keterkaitan dengan kalimat sebelumnya dan berfungsi sebagai penegas informasi. Infomasi tersebut adalah bahwa karakter Chiaki tidak bisa memakan telur rebus.

## 22. Episode 29 menit 20:47

Bossun : キャップテンこの卵はボールだ！ボールから目をそむけるのか？イヤ キャップテンは誰よりも白球に正直な人だ。なあキャップテンあなたはソフト部だ。遠い過去ある日あなたは志を立ててグラウンドの道を歩き出した。初めてボールを握ったときの無力感、初めて基本を習ったときの不安感、はじめて試合に出たときの恐怖感、初めて負けたときの挫折感、登りつみようとする頂への想像を絶する距離感...あなたはそのすべてを乗り越えた。

*Kyapputen kono tamago wa bo-ru da! Booru kara me wo somukeru no ka? Iya.. kyapputen wa dare yori mo hakkyuu ni shoujiki na hito da. Naa... kyapputen anata wa sofuto bu da. Tooi kako aru hi anata wa kokorozashi wo tatte guraundo no michi wo aridashita. Hajimete*

*booru wo nigitta toki no muryoukuka, hajimete kihon wo naratta toki no fuanka, hajimete shiai ni deta toki no kyoufuka, hajimete maketa toki no zasetsuka. Nobori tsumi you to suru itadaki he no souzou wo zessuru kyourikan... anata wa sono subete wo norikaeta.*

Kapten ! anggap telur ini bola ! apa kau akan mengalihkan mata mu dari bola?! Tidak... kapten adalah orang yang paling jujur melebihi siapapun. Kapten, kau adalah anggota softball. Dulu sekali, ketika **pertama kali** kau menginjakkan kaki di lapangan. Ketika kau merasa tidak berdaya menggenggam bola untuk yang **pertama kali**, ketika kau merasa cemas mempelajari teknik dasar untuk **pertama kali**, ketika kau merasa takut saat bertanding untuk yang pertama kali, ketika kau merasa frustrasi karena kalah untuk yang pertama kali. Rasa luar biasa yang kau rasakan ketika mencapai puncak. Kau sudah mengatasi semua itu.

*Hajimete* (初めて) diulang sebanyak tiga kali secara penuh tanpa mengalami perubahan baik pengulangan kedua maupun ketiga. Menurut teori yang dikemukakan Sakuma dkk, bentuk repetisi tergolong dalam repetisi penuh.

*Hajimete* (初めて) arti dalam bahasa indonesia adalah pertama. *Hajimete* (初めて) jika ditambahkan dengan *toki*, maka artinya akan sedikit berubah yaitu pertama kali, berdasarkan konteks peristiwa pada percakapan episode 29, *hajimete* bermakna pengalaman pertama kali yang dialami Chiaki sebelum menjadi kapten Softball.

Kata *hajimete* (初めて) yang diulang sebanyak tiga kali saling berkaitan dengan kalimat sebelumnya dan berfungsi sebagai unsur penegas.



### C. Interpretasi Data

Berdasarkan analisis diatas, didapatkan 22 kalimat yang mengandung repetisi, dengan 2 kalimat repetisi modifikasi dan 20 repetisi penuh. Penulis akan menyajikannya dalam bentuk tabel seperti dibawah ini:

Tabel 4.2 Jenis Repetisi, Fungsi, dan Makna

No	Kalimat	Jenis repetisi	Fungsi	Makna
1	だめなんです。差からちゃだめなんです。僕みたいに人間学園生活におくるには立ち向かってだめなです。	Penuh	Penegas dan ungkapan perasaan	Ketidakmampuan
2	Bossun : そうかじこうあんじじゃない。フリスケは本当にきいてたんだ。  Bossun : じぞく時間があつたんだよ。それはあいつは気づいていないんだ。フリスケがたいしょうせんまでもったいないこと	Penuh	Penegas informasi	alat
3	はあ！なんか汚れてる... お前 汚した やろう	Modifikasi	Konfirmasi	Melakukan
4	Momoka : 姉さんあたいが消えるよ。もうここに	Penuh	Penegas	Pergi (Tindakan)

	<p>は来ない。</p> <p><b>Momoka:</b>あたいが消えることで、この問題が解決なら、生徒会頭下げて廃部話もちやらすれば ... (Sket Dance, ep 6, 12:53)</p>			
5	<p><b>Himeko :</b>いつでもあたしらお前と一緒にや</p> <p><b>Himeko :</b>いつでもあいてしてる、だからいつでも遊びにこいや !いつでも開けてまってるで... (Sket Dance, Ep 6, 19:44-19:58)</p>	Penuh dan anafora	Penegas dan ungkapan perasaan	Harapan
6	<p>そんなわけで生徒会に行ってきたけど。面白いね彼ら...生徒会の主人公にして、学園のタラボール解決するなんて漫画と思ってさ... ほらうにゆうさんと daisy ちゃん一生に取った...やあ素晴らしい...彼ら素晴らしい (Sket Dance, ep 9, 03:55)</p>	Penuh	Penegas	Kekaguman

7	だって、やぎちゃん <b>は犯人</b> のしょうたいをしらない。つまりこの <b>DVD</b> を持ってても <b>犯人</b> が困ることは別段めはずだ。ただ一つこの <b>DVD</b> に自分の姿が打つ足りしてない限りはなあ ... (Sket Dance, Ep 10, 16:13)	Penuh	Penegas informasi	Alat dan Dugaan
8	Bossun : うまいこれはまじでうまい (Sket Dance, Ep 11, 17:51)	Penuh	Penegas	Enak (Rasa makanan )
9	Shinzou : 弱い? せいしやはなぜこれほどまでに <b>弱い</b> なんだ。これでは一つあのときの変わらないなんだ (Sket Dance, Ep 12, 04:29)	Penuh	Ungkapan perasaan	Merasa lemah
10	Roman : やつとすいたはここがあなたのお母さん住まい町、 <b>ブリストル</b> 。  Roman : <b>ブリストル</b> 。それがイングランド南西港町だ。人口約.. (sket Dance, Ep 13, 06:17)	Penuh	Penegas informasi	Nama kota di Inggris (tempat)
11	Kuramoto :あの、私じゃなくて、 <b>彼が</b> ..  Kuramoto : そう、あそこにい	Penuh	Penegas	Melakukan

	る 彼が .. (Sket Dance, Ep 12, 12:57)			
12	<p>Sugisaki : チューニング。チューニング!</p> <p>Sugisaki: 違うわ.. チューニングがあつてないんじゃないかと思って (Sket Dance, Ep 16, 17:08)</p>	Penuh	Penegas	Suara atau nada
13	<p>しかしよなんだよ お前ら... けっきょく残ったもの俺だけか。情けない... 実に情けない... (Sket Dance, Ep 17, 04:51)</p>	Penuh	Penegas	Ejekan
14	<p>君が普通じゃないから、おれ何かもっと普通じゃない</p>	Penuh	Penegas	Pengakuan
15	<p>いつもの道... いつもの公園...</p> <p>何も変わらない景色</p> <p>誰いつも誰かがそばにいた</p> <p>誰かそばにいてくれた</p> <p>いつからか忘れてしまった景色 (Sket Dance, Ep 23, 00:01)</p>	Modifikasi	Penegas	Harapan
16	<p>それがあまり順調でもない。こんどはマジが子供の話</p>	Penuh	Penegas	Anak-anak

	があるらしいだ。だけどさますら幼稚園で子供たちを観察してみたりしても、 <b>子供</b> の気持ちわからなくて演技がつかめないんだ。(Sket Dance, Ep 23, 04:26)			
17	<p>Bossun : まさか子供になって<b>喜んで</b>じゃないか?!</p> <p>Bossun : ほら見ろう! 本当に<b>喜んで</b>じゃないか! 三歳人なちまっただぞう! (Sket Dance, Ep 23, 08:01)</p>	Penuh	Penegas	Dugaan
18	<p>Momoka : スイッチ、あたいつかめたような気がするよ...子供の気持ち、世界は大きくて、守ってくれる大人がいて。あたいできるよ...子供の演技きつとできるよ (Sket Dance, Ep 23, 21:10)</p>	Penuh	Penegas	Kesanggupan
19	<p>負けた...そんな...すまねえ兄上...俺の<b>せい</b>で...こんなバカな弟の<b>せい</b>で... (Sket Dance, Ep 24, 10:48)</p>	Penuh	Penegas dan ungkapan perasaan	Penyesalan
20	Fuuka : ラーメン	Penuh	Penegas	Sifat

	<p>熱いね...熱いね...</p> <p>やけどしちゃうね</p> <p>(Sket Dance, Ep 27, 13:41)</p>			
21	<p>煮卵が入ってる</p> <p>の！私は煮卵だけ</p> <p>は食べられないの</p> <p>よ！ (Sket Dance, Ep, 19:11)</p>	Penuh	Penegas	Makanan
22	<p>キャップテンこの卵はボールだ！ボールから目をそむけるのか？いやキャップテンは誰よりも白球に正直な人だ。なあキャップテンあなたはソフト部だ。遠い過去ある日あなたは志を立てグラウンドの道を歩き出した。初めてボールを握ったときの無力感、初めて基本を習ったときの不安感、はじめて試合に出たときの恐怖感、初めて負けたときの挫折感。登りつみようとする頂への想像を絶する距離感...あなたはすべての乗り越えた。</p>	Penuh	Penegas	Pertama kali / Pengalaman/peristiwa

Berdasarkan data di atas yang di dapat dari hasil analisis anime Sket Dance episode 1 sampai 29, jenis repetisi penuh paling dominan dibandingkan dengan repetisi modifikasi, sedangkan fungsi repetisi rata-rata berguna sebagai unsur penegas. Makna repetisi ditekankan pada konteks sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Kridalaksana dan Oktavianus.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis tentang repetisi atau *kurikaeshi* dalam anime *Sket Dance* penulis dapat membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Repetisi jarang muncul dalam anime *Sket Dance*, karena kebanyakan percakapan yang terjadi dalam anime menggunakan kata ganti. Namun, tetap ditemukan repetisi, repetisi yang ditemukan paling banyak adalah jenis repetisi penuh, sedangkan repetisi modifikasi jarang sekali muncul, bahkan hampir tidak ada.
2. Karena makna repetisi tergantung pada konteks, maka makna repetisi yang terdapat dalam data kalimat dilihat berdasarkan konteks percakapan yang terjadi, dengan kata lain, makna dari kata repetisi juga tergantung bagaimana konteks yang terjadi di dalam percakapan, seperti konteks situasi, pembicara, adegan, peristiwa, waktu, tempat, dan lain-lain. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Oktavianus dan Fatimah dalam Darma (2013: 4).
3. Fungsi repetisi diantaranya sebagai unsur penegas, konfirmasi, ungkapan perasaan, dan pembentukan gaya bahasa. Dalam



penelitian ini, penulis lebih banyak menemukan fungsi repetisi sebagai unsur penegas dari kalimat sebelumnya.

## **B. Saran**

### 1. Bagi pembelajar bahasa Jepang

Bagi pembelajar bahasa Jepang, perlu mengetahui repetisi karena repetisi tanpa sadar sering kita jumpai di setiap wacana yang kita baca atau simak, namun banyak yang tidak menyadari kalau repetisi adalah salah fenomena bahasa yang menarik untuk diteliti.

### 2. Bagi peneliti berikutnya

Bagi peneliti berikutnya yang tertarik untuk meneliti repetisi atau gaya bahasa lain, penulis menyarankan untuk membaca berulang kali dan benar-benar memahami apa yang diteliti.

### 3. Bagi lembaga

Bagi lembaga, untuk melengkapi koleksi buku sumber bahasa Jepang.

## Daftar Acuan

- Arikunto, Suharsimi.2014.*Prosedur Penelitian*.Jakarta: Rhineka Cipta.
- Darma, Yoce Aliah.2013.*Analisis Wacana Kritis*.Bandung: Yrama Widya.
- Halliday, M.A.K dan Ruqaiya Hassan.1992.*Bahasa, Teks, dan Konteks*.  
Yogyakarta: Universitas Gajah Mada Press.
- Ghony, M. Djunaidi dan Fauzan Almanshur.2012.*Metodologi Penelitian Kualitatif*.Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Keraf, Gorys.2004.*Diksi dan Gaya Bahasa*.Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Mardalis.2014.*Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal*.Jakarta: Bumi.
- Muhammad.2011.*Metode Penelitian Bahasa*.Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Oktavianus.2006.*Analisis Wacana Lintas Bahasa*. Padang: Andalas University Press.
- Renkenma, Jan.2004.*Introduction Discourse Studies*.Amsterdam: John Benjamins
- Sutedi, Dedi.2008.*Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*.Bandung: Humaniora
- Susanti, Rita dkk,2009, *Sinonim, Repetisi, dan Antonim Dalam Bahasa Jepang:Telaah Majalah Nihongo Journal dan Hiragana Times*. Jurnal LINGUA CULTURA, Vol.3, No.1, Mei 2009: 34-

44,[http://researchdashboard.binus.ac.id/uploads/paper/document/publication/Journal/Lingua%20Cultura/vol\\_3\\_no\\_1/04\\_Rita%20Susanti\\_Sinonim\\_OK.pdf](http://researchdashboard.binus.ac.id/uploads/paper/document/publication/Journal/Lingua%20Cultura/vol_3_no_1/04_Rita%20Susanti_Sinonim_OK.pdf).

Sakuma, Mayumi dkk. 1997. *Bunsho Danwa no Shikumi*. Tokyo: Oufu.

Tarigan, Henry Guntur. 2009. *Pengajaran Wacana*. Bandung: Angkasa.

Tomisaka, Yoko. 2002. *Nameraka Nihongo Kaiwa*. Tokyo: Aruku.

<http://id.m.wikipedia.org/wiki/Anime> diakses pada Selasa, 10 April 2018, pukul 21:33

[http://en.m.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_Sket\\_Dance\\_Character](http://en.m.wikipedia.org/wiki/List_of_Sket_Dance_Character) diakses pada Selasa 22 Mei 2018 pukul 20:13

[http://sketdance.wikia.com/wiki/Hime\\_Onizuka](http://sketdance.wikia.com/wiki/Hime_Onizuka) diakses pada hari Selasa, 22 Mei 2018 pukul 19:45

<http://ja.m.wikipedia.org/wiki/アニメの歴史> diakses pada hari Minggu, 29 Juli 2018 pukul 20:41

[http://ja.wikipedia.org/wiki/SKET\\_DANCE](http://ja.wikipedia.org/wiki/SKET_DANCE) diakses pada hari Minggu, 29 Juli 2018 pukul 21:00

## RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Ofika Fitri Rahayu  
Tempat, Tanggal Lahir : Bekasi, 24 Maret 1993  
Alamat : Kp. Leuweung Malang RT.03 RW.01  
Desa Sukaresmi Cikarang Selatan , Kab.  
Bekasi



### Riwayat Pendidikan Formal:

SDN Sukaresmi 02 ..... 1999-2005  
SMPN 1 Cikarang Selatan ..... 2005-2008  
SMAN 1 Cikarang Selatan..... 2008-2011  
S1 Sastra Jepang STBA JIA Bekasi..... 2014-2018

### Riwayat Pendidikan Non Formal

Kursus Bahasa Inggris Basic 1 EST

### Riwayat Pekerjaan

PT. Indomarco Prismatama (Indomaret), Kasir ..... Juli 2011-Mei2012

PT. Indomarco Prismatama (Indomaret), Merchandiser..... Juli 2012-Agustus 2013



# SEKOLAH TINGGI BAHASA ASING JIA

Jalan Cut Muthia Raya No. 30 No.Telp/Fax : (021) 8822727

KOTAMADYA BEKASI

## KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA : OFIKA FITRI RAHAYU  
NIM/NPM : 9313152041031  
PROGRAM STUDI : SAstra JEPANG  
JUDUL SKRIPSI : Analisis Repetisi Dalam Anime Steef Dance  
karya Kenta Shinohara Episode 1 sampai 29  
NAMA PEMBIMBING II : Rosi Navisa, M.Pd

NO	TANGGAL BIMBINGAN	MATERI BIMBINGAN	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1	8 Maret 2018	Revisi Bab I	Rnsafarane
2	2 April 2018	Revisi Bab I	Rnsafarane
3	16 April 2018	Revisi Bab I dan Revisi Bab 2	Rnsafarane
4	7 Mei 2018	Bab I OK	Rnsafarane
5	19 Mei 2018	Revisi Bab II dan Bab III	Rnsafarane
6	28 Mei 2018	Bab II dan Bab III OK	Rnsafarane
7	16 Juli 2018	Bab IV	Rnsafarane
8	26 Juli 2018	Revisi Bab IV dan Abstrak	Rnsafarane
9	30 Juli 2018	Bab IV, Bab V OK	Rnsafarane
10	30 Juli 2018	Abstrak dan Garis (Persiapan Sidang)	Rnsafarane
11			
12			
13			
14			
15			
16			



# SEKOLAH TINGGI BAHASA ASING JIA

Jalan Cut Muthia Raya No. 30 No.Telp/Fax : (021) 8822727

KOTAMADYA BEKASI

## KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA : DEFIKA FITRI RAHAYU  
NIM/NPM : 43131520141031  
PROGRAM STUDI : SAstra JEPANG  
JUDUL SKRIPSI : ANALISIS REPETISI DALAM ANIME Sket Dance  
KARYA Kenta Shinohara Episode I sampai 29  
NAMA PEMBIMBING I : Drs.H.Sudjianto, M. Hum

NO	TANGGAL BIMBINGAN	MATERI BIMBINGAN	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1	24-3-2018	Perbaikan Bab 1 & II	
2	07-04-2018	diskusi tentang masalah	
3	21-4-2018	Penyerahan revisi Bab I & II	
4	5-5-2018	Penyerahan Bab III dan	
5	12-5-2018	diskusi pembahasan Bab IV	
6	19-5-2018	Perbaikan Bab III	
7	21-7-2018	Pengelompokan Bab IV	
8	28-7-2018	Revisi seluruh bab	
9	31-7-2018	Revisi daftar pustaka dan	
10	04-08-2018	persiapan Ujian	
11			
12			
13			
14			
15			
16			