

**ANALISIS TEKNIK *BLUFFING* PADA TOKOH KATAGIRI YUUICHI
DALAM MANGA *TOMODACHI GAME***

RESTU AHINDA QIROM

43131.520180.095

STBA JIA

2022

ABSTRAKSI

Bluffing adalah teknik untuk menggertak seseorang untuk mengambil alih arus permainan, penelitian ini adalah untuk mengetahui apa itu *Bluffing* dan tahap-tahap dasar dari teknik bluffing tersebut yang dilakukan oleh Katagiri Yuuichi pada manga *Tomodachi Game* karya Yamaguchi Mikoto dengan menggunakan teori Maria dan Kevin D. Mitnick. Peneliti menggunakan teori dari Wallek dan Waren untuk mengetahui unsur intrinsik dalam manga *Tomodachi Game*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Hasil analisis data penelitian sebanyak 23 data, 17 data tentang unsur intrinsik dan ada 5 data tentang *Bluffing*, yang terdiri dari *poker face*, *choosing opponent* dan *body language*. Berdasarkan dari data yang telah dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa Katagiri Yuuichi menggunakan teknik *Bluffing* seperti yang dikatakan oleh Maria dan Kevin D. Mitnick pada *manga Tomodachi Game*.

Kata Kunci: *Bluffing*, *Tomodachi Game*, psikologi sastra

トモダチゲーム漫画における片桐優一の「ブラフ」テクニックの分析

RESTU AHINDA QIROM

43131.520180.095

STBA JIA

2022

要旨

本研究は、マリアとケビン D. ミトニックの理論をつかい、ブラフとは何か、山口美琴のトモダチ ゲーム漫画で片桐雄一が実行したブラフ技法の基本的な段階を明らかにすることです。ウォレックとウォーレンの理論を使用も、トモダチ ゲーム マンガの本質的な要素被けられ見つけています。使用される調査方法は、記述的定性的方法である。研究データを分析した結果、ポーカーフェイス、相手選び、ボディランゲージからなる固有要素が 17 データ、ブラフが 5 データの計 23 データであった。収集されたデータに基づいて、トモダチ ゲームの漫画でマリアとケビン D. ミトニックが書いている論理にもとずき、片桐優一はブラフ技法を使用していると結論付けることができる。

キーワード：翻訳手法、翻訳質、ゲームローカリゼーション