



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kampus B : Jl. Tanah Merdeka No.20, RT.11/RW.2, Rambutan, Kecamatan Ciracas, Kota Jakarta Timur,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13830 Telp. (021) 8400341, 8403683, Fax. (021) 8411531
Website : www.fkip.uhamka.ac.id Home page : www.uhamka.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor : 2512/ F.03.08/ 2022

Bismillahirrahmanirrahim,

Pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, memberi tugas kepada:

- Nama : **Retno Utari, M.Pd.**
- Tugas : Membuat Artikel dengan Judul "Deiksis Ruang dan Waktu pada Film Stand by Me Doraemon 2 Karya Takashi Yamazaki "
- Waktu : 8 Desember 2022
- Tempat : FKIP UHAMKA
- Lain-lain : Setelah melaksanakan tugas agar membuat laporan tertulis kepada Pimpinan FKIP UHAMKA

Demikian surat tugas ini dibuat, agar dilaksanakan dengan sebaik-baiknya sebagai amanah.



Jakarta, 5 Desember 2022

Dekan.

Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd.

Deiksis Ruang dan Waktu pada Film *Stand by Me Doraemon 2* Karya Takashi Yamazaki

Ajeng Agustina Rahayu

(Corresponding Author)

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA
Email: ajengagustina256@gmail.com

Retno Utari

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA
Email: Retnoutari_2011@yahoo.co.id

APA Citation: Rahayu, A. A. & Utari, R. (2022). Deiksis Ruang dan Waktu pada Film *Stand by Me Doraemon 2* Karya Takashi Yamazaki. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 5(2), 226-238. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v5i2.1736>

Submitted: 3- July-2022

Published: 8-December-2022

DOI: <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v5i2>

Accepted : 19-November-2022

URL: <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v5i2.1736>

Abstrak

Dalam berkomunikasi, kata tunjuk sering digunakan saat berbicara dengan lawan tutur terutama dalam film Jepang. Oleh sebab itu, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi jenis deiksis ruang dan waktu yang terdapat dalam film *Stand by Me Doraemon 2* karya Takashi Yamazaki dan mengetahui jenis acuan yang terdapat dalam film *Stand by Me Doraemon 2* karya Takashi Yamazaki. Metodologi penelitian kualitatif ini adalah analisis deskriptif yang menganalisis percakapan antar tokoh yang terdiri dari kata-kata deiksis ruang dan waktu dalam film Jepang berjudul *Stand by Me Doraemon 2*. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode simak catat. Kemudian dianalisis dengan metode Miles dan Huberman, yaitu data-data penting direduksi, dikelompokkan, dan disimpulkan sesuai dengan fokus penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam film *Stand by Me Doraemon 2* terdapat deiksis ruang dan waktu. Terdapat 28 deiksis ruang yang terdiri dari deiksis ruang jenis penunjuk, tempat, keadaan, dan arah. Kemudian terdapat 18 deiksis waktu yaitu terdiri dari waktu lampau, saat ini, dan akan datang. Deiksis yang paling sering digunakan adalah deiksis ruang jenis penunjuk berupa kata *これ* (kore) yang artinya "ini". Di samping itu, deiksis waktu yang paling sering digunakan adalah jenis waktu lampau berupa kata *さっき* (sakki) yang artinya "tadi". Acuan yang terdapat dalam kata yang mengandung deiksis terdapat 19 jenis acuan endofora dan 27 jenis acuan eksofora. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk pengajar dan pembelajar bahasa Jepang.

Kata kunci: deiksis ruang, deiksis waktu, film

Space and Time Deiksis in the Film *Stand by Me Doraemon 2* by Takashi Yamazaki

Abstract

In communicating, pointing words or deixis are often used when talking to the interlocutor, especially in Japanese movies. For this reason, this study aims to identify the types of space and time deixis and find out the types of references contained in the Stand by Me Doraemon 2 movie by Takashi Yamazaki. The methodology of this qualitative study is descriptive analysis which analyzed the conversation between characters consisting deixis space and time words in Japanese movie titled Stand by Me Doraemon 2. The data were collected using the listening and note taking method. Then they were analyzed by Miles and Huberman method, which the important data is reduced, grouped, and summarized according to the research focus. The results showed that in Stand by Me Doraemon 2 there was deixis of space and time. There were 28 deixis of space including space, place, state and direction and 18 deixis of time including final, present, and future time. It is found that the most frequently used deixis of space was これ (kore) which means "this". On the other hand, the most frequently deixis of time was さっき (sakki) which means "just know". Overall, there were 19 types of endophoric references and 27 types of exophoric references. This research is expected to be used as learning material for Japanese language teachers and learners.

Keywords: *deixis space, deiksis time, film*

A. Pendahuluan

Pragmatik menurut Yule (1996) adalah suatu ilmu yang membahas mengenai makna kontekstual. Dalam bahasa Jepang, pragmatik disebut dengan *goyouron* yaitu suatu ilmu yang mengkaji makna bahasa yang dihubungkan dengan situasi dan kondisi pada saat bahasa itu dituturkan oleh penutur (Sutedi, 2011). Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pragmatik adalah ilmu tentang makna bahasa berdasarkan konteks situasi penggunaannya.

Manusia merupakan makhluk sosial yang dalam kehidupan sehari-harinya selalu berkomunikasi. Komunikasi menjadi sebuah kebutuhan bagi manusia sebagai makhluk sosial (Hamzah dkk., 2021). Dalam berkomunikasi, seorang penutur seringkali menggunakan kata tunjuk, baik yang menunjuk orang, benda, maupun waktu. Keberhasilan antara penutur dan lawan tutur akan tergantung pada pemahaman mengenai kata tunjuk tersebut (Fathony, 2013). Menurut Penggalih (2016), kata-kata tunjuk yang kemudian disebut deiksis itulah yang mampu menentukan berhasil tidaknya suatu interaksi yang juga didasari oleh pemahaman deiksis tersebut. Deiksis diwujudkan dengan kata-kata yang menunjukkan makna ujaran, namun dalam penerapannya masih banyaknya miskonsepsi dalam penggunaan deiksis (Agung dkk., 2021).

Menurut Rosnaningsih (2021) penggunaan deiksis dapat secara mudah diidentifikasi, baik sumber lisan maupun tulisan. Sumber lisan yang terdapat dalam karya sastra adalah film. Deiksis terdapat dalam film karena di dalam film terdapat percakapan antar tokoh yang memungkinkan penggunaan deiksis dituturkan oleh tokoh dalam film tersebut. Deiksis berfungsi sebagai bentuk penunjukan dalam film sehingga film tersebut dapat dimengerti penutur dan mitra tutur (Nurlia dkk., 2019)

Deiksis berasal dari bahasa Yunani "deiktos" yang artinya penunjukan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Adriana (2018) deiksis berarti penunjukan

melalui bahasa. Menurut Yule (1996) deiksis adalah istilah teknis untuk salah satu hal mendasar yang dilakukan dengan tuturan. Deiksis merupakan bentuk bahasa berupa kata yang berfungsi sebagai penunjuk dan terdapat acuan, rujukan atau referensi (Wirawati & Solikhah, 2021). Menurut Purwo (1984) Sebuah kata bersifat deiksis apabila referensinya berpindah-pindah atau berganti-ganti, tergantung kepada siapa yang menjadi pembicara dan tergantung pula pada saat kapan dan di tempat mana dituturkannya kata itu. Dari teori sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa, deiksis adalah kata yang digunakan sebagai penunjuk yang referensinya berpindah-pindah sesuai dengan konteks dengan tujuan untuk memperjelas tuturan dalam percakapan.

Deiksis terbagi menjadi beberapa jenis, menurut Rahardi (2018) deiksis dibagi menjadi 3 yaitu deiksis waktu, tempat, dan orang. Menurut Koizumi dalam Fathony (2013) deiksis dibagi menjadi deiksis persona, ruang dan waktu. Deiksis persona membahas mengenai kata ganti orang. Deiksis ruang membahas mengenai kata tunjuk tempat, kata demonstratif dan juga keadaan. Kemudian, deiksis waktu membahas tentang penunjukan waktu saat terjadinya tuturan.

Dalam bahasa Jepang, deiksis disebut dengan istilah *chokuji*. Kata deiksis dalam bahasa Jepang sangat beragam hal tersebut dipengaruhi oleh tingkatan bahasa. Selain itu menurut Saifudin & Nuswantoro (2019) deiksis dalam bahasa Jepang dipengaruhi oleh model jarak dan wilayah. Dengan beragamnya kata deiksis yang digunakan dalam bahasa Jepang ditambah adanya sistem model jarak, mengharuskan pembelajar bahasa Jepang untuk dapat mengerti mengenai macam-macam jenis deiksis dalam bahasa Jepang agar dapat diaplikasikan dalam Mata Kuliah Bahasa Jepang maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Fokus dalam penelitian ini adalah pada deiksis ruang dan waktu dalam bahasa Jepang. Menurut Koizumi dalam Fathony (2013) deiksis ruang adalah penutur menunjuk langsung benda di sekelilingnya. Deiksis ruang dibagi menjadi jenis penunjuk, jenis tempat, keadaan, dan arah. Sedangkan deiksis waktu terdiri dari waktu lampau, saat ini dan waktu akan. Deiksis ruang bentuk penunjuk yaitu (*これ/この, それ/その, あれ/あの*). Deiksis ruang jenis tempat yaitu (*ここ, そこ, あそこ*). Deiksis ruang jenis keadaan (*こんな, そんな, あんな*), dan Deiksis ruang jenis arah (*こちら, そちら, あちら/こっち, そっち, あっち*). Kemudian deiksis waktu lampau (*昨日, 昔*), waktu saat ini (*今, 今日*), waktu akan datang (*明日, 明後日, 今年*).

Untuk dapat mengetahui kepada siapa, di tempat apa, dan dalam waktu kapan sebuah percakapan dituturkan, dalam tuturan membutuhkan acuan. Acuan adalah cara merujuk suatu tuturan yang disampaikan oleh penutur, terdapat acuan yang mendahului atau mengikuti dari kata deiksis yang diucapkan. Acuan dibagi menjadi acuan jenis endofora dan katafora. Endofora yaitu pengacuan yang acuannya berada di dalam tuturan. Endofora dibagi lagi menjadi 2, yaitu anaforis dan kataforis. Sedangkan Eksofora yaitu acuan yang berada di luar tuturan. Tidak ada kata yang mendahului maupun mengikuti (Lubis, 2015).

Film merupakan media komunikasi audio visual dan bersifat menghibur. Fungsi film selain menghibur juga terdapat berfungsi untuk media informasi dan edukasi (Angela & Winduwati, 2020). Menonton film merupakan hal yang digemari oleh kebanyakan orang, di era yang serba canggih seperti sekarang ini banyak aplikasi menonton bermunculan, membuat kita dapat menonton di mana

saja dan kapan saja. Film yang digunakan dalam penelitian saat ini yaitu film *Stand by Me Doraemon 2* karya Takashi Yamazaki. Film *Stand by Me Doraemon 2* merupakan film yang disutradarai oleh Takashi Yamazaki dan Ryuichi Yagi yang resmi rilis di Jepang pada tanggal 20 November 2020. Film tersebut sangat populer di kalangan anak-anak, remaja, dan juga dewasa. Film *Stand By Me Doraemon 2* menceritakan perjalanan Nobita dari masa remaja, masa lalu, dan masa depan.

Penelitian tentang deiksis pernah dilakukan oleh Dewi (2019) tentang deiksis ruang pada film *Shigatsu Wa Kimi No Uso*. Penelitian ini meneliti deiksis jenis ruang dengan menggunakan teori Koizumi. Dari hasil penelitian tersebut terdapat deiksis berdasarkan jenis dan faktor penyebabnya. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Sofyanti (2018) tentang penggunaan deiksis jenis persona pertama *Jishou* pada film *Chibi Maruko Chan Live Action Special 1* karya dari Momoko Sakura. Penelitian ini meneliti 1 jenis deiksis dengan menggunakan teori Purwo dan Sachiko yaitu jenis deiksis persona. Kemudian sumber data yang digunakan berupa film. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Meriandini dkk., (2019) dengan tentang deiksis persona jenis pronomina persona pada *Anime Barakamon* karyanya Tachibana Masaki. Penelitian tersebut membahas mengenai deiksis persona dengan menggunakan teori dari Yule (1996). Pada penelitian ini ditemukan data mengenai deiksis persona yang terdiri dari persona pertama, kedua dan ketiga semuanya dibagi menjadi dua bentuk yaitu jamak dan tunggal. Selanjutnya penelitian skripsi yang dilakukan oleh Penggalih (2016) tentang penggunaan jenis deiksis ruang berdasarkan referensinya pada Serial Anime *Ano Hi Mita Hana Nonamae O Bokutachi Wa Mada Shiranai* karya Tatsuyuki Nagai. Penelitian ini membahas mengenai deiksis ruang menggunakan teori dari Koizumi. Hasil penelitian ditemukan 76 data yang mengandung deiksis ruang. Kemudian penelitian ini membahas mengenai acuan dalam deiksis ruang. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Abdulameer (2019) dengan judul penelitian "A Pragmatic Analysis of Deixis in a Religious Text". Penelitian ini meneliti 3 jenis deiksis. Dari hasil penelitian tersebut ditemukan 202 kata yang mengandung deiksis persona, 11 kata yang mengandung deiksis tempat, dan 6 kata yang mengandung deiksis waktu.

Dari penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, *novelty* dalam penelitian kali ini terletak pada sumber data yang digunakan yaitu film *Stand by Me Doraemon 2*, kemudian menganalisis 2 jenis deiksis yaitu ruang dan waktu menggunakan teori dari Koizumi dan menganalisis acuan yang terkandung dalam ungkapan deiksis yang terdapat dalam percakapan tokoh dalam film *Stand by Me Doraemon 2*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis deiksis ruang dan waktu serta untuk mengetahui jenis acuan yang terdapat dalam film *Stand by Me Doraemon 2*. Semua tuturan dalam percakapan yang dituturkan oleh tokoh dalam film *Stand by Me Doraemon 2* banyak mengandung kata deiksis ruang dan waktu, untuk dapat mengerti akan maksud dari tuturan tersebut, hendaknya mengetahui terlebih dahulu jenis-jenis deiksis dan mengetahui acuan yang ada di dalamnya agar kita mengerti jalan cerita yang sebenarnya dalam film tersebut.

Oleh sebab itu, penelitian mengenai jenis-jenis deiksis, penggunaan, dan acuannya perlu dilakukan, agar film yang ditonton dapat dipahami maksud dan alur ceritanya. Dengan harapan pembelajar bahasa Jepang bisa memahami jenis-jenis

deiksis dalam bahasa Jepang yang dapat dijadikan sebagai referensi dalam belajar.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif. menurut Nazir dalam Wibowo & Masrokhah (2021) mengemukakan bahwa metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, atau pun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Deskriptif pada penelitian ini yaitu mendeskripsikan deiksis berdasarkan jenis dan acuannya secara mendalam.

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa kata-kata dalam tuturan yang diucapkan oleh tokoh dalam film yang mengandung deiksis ruang dan waktu. Sumber data yang digunakan berupa film *Stand by Me Doraemon 2* yang diunduh dari aplikasi Netflix.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah studi kepustakaan. Studi kepustakaan (*library research*) yaitu kegiatan mengumpulkan bahan-bahan yang berkaitan dengan penelitian yang berasal dari jurnal-jurnal ilmiah, literatur-literatur, dan penulis (Moto, 2019). Teknik pengumpulan data lanjutan yang digunakan adalah teknik simak catat. Teknik simak catat merupakan suatu metode yang dilakukan dengan cara penyimakan suatu bahasa, kemudian mencatat bentuk yang relevan dari penggunaan bahasa tersebut secara tertulis Mahsun (Fachruzi, 2016). Pada penelitian ini, penulis mengumpulkan data dalam penelitian dengan mencari referensi jurnal terdahulu dan membaca buku yang sesuai dengan penelitian deiksis. Kemudian menonton film *Stand by Me Doraemon 2* lalu mencatat tuturan yang mengandung deiksis ruang dan waktu ke dalam tabel analisis sesuai dengan jenis deiksis menurut teori dari Koizumi yang terdapat dalam jurnal Fathony (2013). Uji keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendapat Sugiyono (2013) yaitu uji kredibilitas dengan *member check* dan konsultasi dengan dosen pembimbing.

Teknik analisis data menggunakan model Miles and Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dalam penelitian ini peneliti memilah data yang penting dalam film yang sesuai dengan fokus penelitian. Kemudian menyajikan data jenis-jenis deiksis. Selanjutnya dibuat kesimpulan.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Hasil analisis deiksis ruang dan waktu yang dituturkan oleh tokoh dalam film *Stand by Me Doraemon 2* menghasilkan jenis-jenis deiksis yang terdapat dalam tuturan. Dari hasil menyimak film dan mencatat kata-kata yang mengandung deiksis ruang dan waktu didapat sebanyak 46 data yang mengandung kata deiksis ruang dan waktu tersebut.

Deiksis ruang dan waktu berfokus pada penutur. Dari temuan penelitian, ditemukan jenis deiksis ruang dan waktu mencakup deiksis ruang yang dibagi menjadi jenis penunjuk, tempat, keadaan, dan arah. Sedangkan deiksis waktu dibagi menjadi waktu lampau, sekarang dan waktu akan datang. Kemudian, acuannya terdiri dari acuan eksofora dan endofora. Endofora dibagi lagi menjadi endofora jenis anaforis dan endofora jenis kataforis.

a. Deiksis ruang dan waktu dalam film *Stand By Me Doraemon 2*

Tabel 1. Deiksis Ruang dan Waktu pada film *Stand by Me Doraemon 2*

Jenis Deiksis Ruang	Kata	Jumlah
1. Penunjuk		
	これ	6
	それ	3
	あれ	1
	この	2
	その	1
	あの	2
2. Tempat		
	ここ	5
	そこ	1
	あそこ	1
3. Keadaan		
	こんな	1
	そんな	2
	あんな	0
4. Arah		
	こちら	2
	そちら	0
	あちら	1
Jenis Deiksis Waktu	Kata	Jumlah
1. Lampau		
	さっき	5
	昔	1
	昨日	2
	その時	1
	あの時	1
2. Saat ini		
	今日	3
	今	2
3. Akan datang		
	明日	2
	今度	1
TOTAL		18

b. Acuan yang Terdapat dalam Film *Stand by Me Doraemon 2*

Dalam deiksis ruang dan waktu pada film *Stand by Me Doraemon 2* terdapat banyak acuan yang merujuk kepada kata deiksis. Diantaranya adalah acuan jenis endofora dan acuan jenis eksofora. Dalam penelitian ini ditemukan 46 data yang termasuk ke dalam acuan endofora dan eksofora, yaitu terdiri dari 27 jenis acuan eksofora dan 19 jenis acuan endofora (11 acuan endofora bentuk anaforis dan 8 acuan endofora bentuk kataforis).

2. Pembahasan

Dalam film *Stand by Me Doraemon 2* karya Takashi Yamazaki yang terdapat dalam aplikasi *Netflix*. Terdapat jenis deiksis ruang yang ditemukan dalam bentuk percakapan antar tokoh dalam film berupa kata-kata yang menunjuk kepada lokasi yaitu deiksis ruang jenis penunjuk, tempat, keadaan, dan arah. Kemudian, jenis deiksis waktu yang ditemukan dalam bentuk percakapan antar tokoh dalam film berupa kata-kata yang menunjuk kepada waktu terjadinya tuturan yaitu deiksis waktu jenis lampau, saat ini dan akan datang. Kemudian, *acuan yang terdapat dalam film Stand by Me Doraemon 2* berupa acuan endofora (anaforis dan kataforis) dan eksofora. Hasil temuan deiksis ruang dan waktu dalam film *Stand by Me Doraemon 2* karya Takashi Yamazaki ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran linguistik pragmatik di perguruan tinggi.

Deiksis adalah kajian ilmu pragmatik yang membahas kata yang digunakan sebagai penunjuk. Menurut Koizumi”
直示もしくはダイクシスは、発話行なわれている状況のある特徴を直接指示する行為である”。 “Deiksis adalah penunjukan yang mengacu pada suatu hal tertentu berdasarkan situasi atau konteks di mana sebuah percakapan terjadi” (Ma’aliya, 2021). Hal yang menarik dalam deiksis ruang yaitu bukan hanya membahas mengenai tempat terjadinya tuturan, melainkan terdapat jenis penunjuk, arah, dan juga keadaan. Hal yang menarik dari deiksis waktu yaitu terdapat pembagian waktu diantaranya waktu lampau, saat ini, dan akan datang. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Fathony (2013) deiksis dibagi menjadi deiksis ruang jenis penunjuk, tempat, keadaan, arah. Deiksis waktu dibagi menjadi waktu lampau, saat ini, dan akan datang.

Deiksis ruang diurutkan menjadi empat jenis dan deiksis waktu tiga jenis. Kemudian acuan diurutkan menjadi dua jenis.

a. Deiksis ruang dan waktu yang terdapat dalam film *Stand By Me Doraemon 2*

1) Jenis Deiksis Ruang

Data 1. Deiksis Ruang Jenis Penunjuk

Deiksis ruang jenis penunjuk digunakan untuk menunjuk suatu benda atau penunjukan hal secara umum.

(Menit 04:48-04:53)

Nobita menanyakan kepada doraemon mengenai benda milik doraemon yang berbentuk tongkat. Kemudian doraemon menjawab bahwa benda yang dipegang olehnya adalah alat bernama tongkat pelupa. Dimana alat tersebut bisa membuat lupa kejadian beberapa menit sebelumnya.

のび太: あっ、それ何?

aa, sore nani?

(aa.. apa itu?)

ドラえもん: これは「フスリンボー」

Ajeng Agustina Rahayu, Retno Utari

Deiksis Ruang dan Waktu pada Film Stand by Me Doraemon 2 Karya Takashi Yamazaki

kore wa “wasurenbou”
(ini adalah “Tongkat Pelupa”)

Pada percakapan di atas, ditemukan ungkapan deiksis berupa kata *それ* (sore) yang artinya “itu”. Dengan melihat kepada teori dari Koizumi, maka ungkapan kata deiksis *それ* adalah sebagai deiksis jenis penunjuk. Kata *それ* diucapkan karena jaraknya dekat dengan petutur. Kata Deiksis *それ* diucapkan oleh Nobita sebagai penunjuk benda, yaitu benda yang dipegang oleh doraemon.

Data 2. Deiksis Ruang Jenis Tempat

Deiksis ruang jenis tempat sebagai penunjuk lokasi atau tempat terjadinya tuturan.

(menit 13:03)

Nobita sampai di keadaan masa lalu, tepatnya di rumah lama saat Nobita masih Tk. Ia menunjuk ke sebuah ruangan yang menghadap ke halaman rumah.

のび太：おばあちゃんがいつもいた部屋はここだよ。

obaachan ga itsumo ita heya wa koko dayo.

(Nenek selalu berada di kamar, disini lho)

ドラえもん：いいかいそおっとのぞくんだよ。

likai sootto no zokundayo.

(Jangan berisik, lihat dengan tenang ya)

Pada percakapan di atas, ditemukan ungkapan deiksis berupa kata *ここ* (koko) yang artinya “di sini”. Dengan melihat kepada teori dari Koizumi, maka ungkapan kata deiksis *ここ* adalah sebagai deiksis jenis tempat. Kata *ここ* digunakan oleh Nobita karena posisinya dekat dengan penutur. Kata *ここ* diucapkan oleh Nobita sebagai penunjuk tempat saat terjadinya tuturan, yaitu kamar neneknya.

Data 3. Deiksis Ruang Jenis Keadaan

Deiksis ruang jenis keadaan sebagai penunjuk kondisi atau keadaan orang yang terlibat di dalam tuturan.

(menit 25:20-26:24)

Suneo menduga Nobita yang tidak datang ke tempat pernikahan adalah karena Nobita tidak percaya diri dan kabur. Namun shizuka tidak percaya akan hal itu.

すねお：やっぱり自信なくしてゴザったんじゃ。

yappari jishin naku shite nigetanja..

(mungkin dia tidak percaya diri dan melarikan diri)

しずか：そんなことない！

sonna kotonai!

(tidak akan seperti itu!)

Pada percakapan di atas, ditemukan ungkapan deiksis berupa kata *そんな* yang artinya “seperti itu”. Dengan melihat kepada teori dari Koizumi, maka ungkapan kata deiksis *そんな* adalah sebagai deiksis jenis keadaan. Kata *そんな* diucapkan oleh shizuka sebagai penunjuk keadaan saat Suneo berkata bahwa Nobita tidak datang karena kabur dan tidak percaya diri namun Nobita mengelak.

Data 4. Deiksis Ruang Jenis Arah

Deiksis ruang jenis arah adalah kata yang dipakai untuk penunjuk arah yang dimaksud penutur.

Ajeng Agustina Rahayu, Retno Utari

Deiksis Ruang dan Waktu pada Film Stand by Me Doraemon 2 Karya Takashi Yamazaki

(menit 33:15)

Setelah pemotongan kue, Suneo mengabadikan foto Nobita dan Shizuka menggunakan kamera canggih.

すねお : のび太ちゃんとこっち見るよ。

Nobita chan to kocchi miruyo

(Nobita, lihat ke sebelah sini)

Pada tuturan di atas, ditemukan ungkapan deiksis berupa kata こっち (kocchi) yaitu こちら yang artinya “sebelah sini”. Dengan melihat kepada teori dari Koizumi, maka ungkapan kata deiksis こっち adalah sebagai deiksis jenis arah. Kata こっち diucapkan oleh Suneo untuk menunjuk arah kamera saat Suneo akan mengabadikan foto menggunakan kamera nya.

2) Jenis Deiksis Waktu

Data 5. Deiksis Waktu Jenis Waktu Lampau

(menit 12:15-12:43)

Nobita dan doraemon pergi ke masa lalu untuk bertemu dengan neneknya.

のび太: 僕が3つくらいの時代へ行こう！

Boku ga mittsu kurai no jidai e ikou!

(Ayo kita pergi ke zaman ketika aku berusia sekitar 3 tahun)

ドラえもん: うん

Iya.

のび太: うわあ なつかしい! 昔のままだ。

Uwaa, natsukashi! mukashi no mama da

(Waa, kangen! terlihat sama seperti dahulu).

Pada percakapan di atas, ditemukan ungkapan deiksis waktu berupa kata 昔 (mukashi) yang artinya “dahulu/zaman dahulu”. Dengan melihat kepada teori koizumi, maka kata 昔 termasuk ke dalam deiksis waktu dengan bentuk waktu lampau. Kata 昔 diucapkan oleh Nobita sebagai penunjuk waktu yang telah terjadi, yaitu waktu saat Nobita kecil.

Data 6. Deiksis Waktu Jenis Waktu Saat Ini

(menit 03:00-03:02)

Nobita saat datang ke rumahnya menanyakan menu makan siang di hari itu kepada ibu nya.

のび太: たがいま! ママ今日のお昼なに?

Tadaima! Mama kyou no ohiru nani?

Aku pulang! Mama apa makan siang hari ini?

のび太のママ: のび太!

Nobita!

Pada percakapan di atas, ditemukan ungkapan deiksis waktu berupa kata 今日 (kyou) yang artinya “hari ini”. Dengan melihat kepada teori koizumi, maka kata 今日 termasuk ke dalam deiksis waktu dengan bentuk waktu saat ini. Kata 今日 diucapkan oleh Nobita sebagai penunjuk waktu yang sedang terjadi hari itu, saat ia menanyakan menu makan siang.

Data 7. Deiksis Waktu Jenis Waktu Akan Datang

(menit 1:15-1:20)

Nobita dan kawan-kawannya minum di suatu tempat. Saat Nobita pergi meninggalkan teman-temannya untuk pulang, Suneo dan giant masih tidak

Ajeng Agustina Rahayu, Retno Utari

Deiksis Ruang dan Waktu pada Film Stand by Me Doraemon 2 Karya Takashi Yamazaki

percaya dan merasa terharu karena keesokan harinya adalah hari pernikahan Nobita.

大人スネオ : いよいよ明日か。結婚
Iyooyo ashita ka. Kekkon.
(Akhirnya besok ya ia menikah?).

大人ジャイアン: フフッのび太のくせこよう
Fufu Nobita no kuseniyō.
(Nobita luar biasa).

Pada percakapan di atas, ditemukan ungkapan deiksis waktu berupa kata 明日 (ashita) yang artinya “besok”. Dengan melihat kepada teori koizumi, maka kata 明日 termasuk ke dalam deiksis waktu dengan jenis waktu akan datang. Kata 明日 diucapkan oleh Suneo sebagai penunjuk waktu yang akan terjadi, yaitu waktu hari setelah diturkannya kata tersebut.

b. Acuan yang Terdapat pada Film *Stand by Me Doraemon 2*

Menurut Lubis (2015) referensi dibagi menjadi 2, yaitu endofora dan eksofora. Kemudian endofora dibagi lagi menjadi anaforis dan kataforis.

1) Eksofora

すねお : のび太ちゃんとこっち見るよ。
Nobita chan to kocchi miruyo
(Nobita, lihat ke sebelah sini)
(menit 33:15)

Kata こっち pada percakapan yang diucapkan oleh Suneo merujuk pada arah pengambilan gambar dengan kamera. Referensi yang terdapat dalam percakapan di atas adalah referensi jenis eksofora. Menurut Lubis (2015) eksofora adalah kata yang rujukannya tidak ada dalam kalimat.

2) Endofora

a. Endofora Bentuk Kataforis

(Menit 04:48-04:53)

のび太: あっ、それ何?
aa, sore nani?
(aa.. apa itu?)
ドラえもん: これは「ワスレンボー」
kore wa “wasurenbou”
(ini adalah “Tongkat Pelupa”)

Kata deiksis それ pada percakapan yang diucapkan oleh Nobita mengacu pada tongkat pelupa. Referensi yang terdapat dalam percakapan di atas adalah referensi jenis endofora bentuk kataforis. Menurut Lubis (2015) endofora bentuk kataforis adalah kata yang acuannya ada di dalam teks/tuturan dan berada setelah kata deiksis diucapkan. Kata それ mengacu kepada benda「ワスレンボー」.

b. Endofora bentuk anaforis

(Menit 26:20-26:24)

すねお: やっぱり自信なくしてゴザンじゃ。
yappari jishin naku shite nigetanija..
(mungkin dia tidak percaya diri dan melarikan diri)
しずか: そんなことない!
sonna kotonai!
(tidak akan seperti itu!)

Kata そんな pada percakapan yang diucapkan oleh Shizuka merujuk pada perkataan Suneo bahwa Nobita tidak percaya diri dan kabur. Referensi yang

Ajeng Agustina Rahayu, Retno Utari

Deiksis Ruang dan Waktu pada Film Stand by Me Doraemon 2 Karya Takashi Yamazaki

terdapat dalam percakapan di atas adalah referensi jenis endofora bentuk anaforis. Menurut Lubis (2015) endofora bentuk anaforis adalah kata yang rujukannya ada dalam kalimat dan terdapat sebelum kata deiksis diucapkan. Rujukan kata そんな adalah 自信なくしてにげたんじゃ.

(Menit 12:15-12:43)

Nobita dan doraemon pergi ke masa lalu untuk bertemu dengan neneknya.

のび太: 僕が3つくらいの時代へ行こう!

Boku ga mittsu kurai no jidai e ikou!

(Ayo kita pergi ke zaman ketika aku berusia sekitar 3 tahun)

ドラえもん: うん

Iya.

のび太: うわあ、なつかしい! 昔のままだ。

Uwaa, natsukasii! mukashi no mama da

(Waa, kangen! terlihat sama seperti dahulu).

Kata 昔 pada percakapan yang diucapkan oleh Nobita merujuk pada waktu saat ia berusia 3 tahun. Referensi yang terdapat dalam ungkapan dalam percakapan di atas adalah referensi jenis endofora bentuk anaforis. Menurut Lubis (2015) endofora bentuk anaforis adalah kata yang rujukannya ada di dalam kalimat/tuturan. Acuanya kata 昔 ada sebelum kata tersebut diucapkan. Acuanya yaitu kata 3つくらいの時代

D. Simpulan dan Saran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa deiksi ruang yang terdapat dalam film *Stand by Me Doraemon 2* berjumlah 28 dengan rincian 15 data yang mengandung ungkapan kata deiksis penunjuk, 7 data mengandung kata deiksis tempat, 3 data mengandung deiksis keadaan dan 4 data mengandung deiksis arah. Kemudian deiksis waktu berjumlah 18 dengan rincian 10 data mengandung kata deiksis waktu bentuk lampau, 5 data bentuk waktu saat ini, dan 3 data mengandung deiksis waktu bentuk waktu akan datang. Kedua, acuan yang terdapat dalam film *Stand by Me Doraemon 2* karya Takashi Yamazaki terdapat 27 data jenis acuan eksofora dan 19 data jenis acuan endofora. Deiksis jenis ruang dominan menggunakan acuan endofora, sedangkan deiksis waktu dominan menggunakan acuan eksofora.

Dengan menganalisis jenis dan acuan deiksis adalah sebagai inovasi baru yang bertujuan untuk menambah wawasan untuk pembelajar bahasa asing terutama bahasa Jepang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai kajian linguistik pragmatik, menambah pengetahuan bagi peneliti ilmu bahasa Jepang, dan menambah ilmu tentang *deiksis* dari segi jenis dan acuanya.

Daftar Pustaka

Abdulameer, T. A. S. A. (2019). A Pragmatic Analysis of Deixis in a Religious Text. *International Journal of English Linguistics*, 9(2), 292. <https://doi.org/10.5539/ijel.v9n2p292>

Adriana, I. (2018). *Pragmatik*. Surabaya: Penerbit Pena Salsabila.

Agung, E. N. K., Wijayawati, D., & Pujihastuti, E. (2021). Deiksis dalam Pidato

Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing
Vol. 5, No. 2, 2022

Ajeng Agustina Rahayu, Retno Utari

Deiksis Ruang dan Waktu pada Film Stand by Me Doraemon 2 Karya Takashi Yamazaki

Pembina Upacara di Sd Negeri Sidorejo sebagai Bahan Ajar Materi Pidato Kelas IX (Kajian Pragmatik). *Prawara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 24. <https://doi.org/10.20884/1.jpbsi.2021.2.1.4315>

Angela, M., & Winduwati, S. (2020). Representasi Kemiskinan dalam Film Korea Selatan (Analisis Semiotika Model Saussure pada Film Parasite). *Koneksi*, 3(2), 478. <https://doi.org/10.24912/kn.v3i2.6480>

Dewi, P. A. (2019). *Deiksis Ruang (空間指示) dalam Film Shigatsu Wa Kimi No Uso (四月は君が嘘) Karya Naoshi Arakawa. Hikari*, 3(1), 1–10. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/28157>

Fachruzi, R. P. (2016). Journal of Arabic Learning and Teaching. *Journal of Arabic Learning and Teaching*, 3(5), 33–37.

Fathony, A. O. (2013). Pelepasan Deiksis Bahasa Jepang dalam Film Okuribito Karya Yojiro Akita: Konsentrasi pada Deiksis Persona, Deiksis Ruang, Deiksis Waktu. *E-Journal Linguistik Jepang Universitas Negeri Surabaya*, 1, 11–19. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/4440/6811>

Hamzah, A., Mooduto, W. I. S., & Mashudi, I. (2021). Analisis Deiksis dalam Bahasa Gorontalo. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 22(1), 51–63. <https://doi.org/10.23917/humaniora.v22i1.9873>

Lubis, H. H. (2015). *Analisis Wacana Pragmatik*. Bandung: Angkasa.

Ma'aliya, N. (2021). Deiksis Ruang dalam Film Kaze Tachinu. Skripsi, Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro.

Meriandini, I. G. A. R., Aryani, M. R. D., & Budiana, I. M. (2019). Deiksis Persona pada Pronomina Persona dalam Anime Barakamon Karya Tachibana Masaki. *Humanis*, 23(3), 240. <https://doi.org/10.24843/jh.2019.v23.i03.p11>

Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>

Nurlia, R., Patriantoro, P., & Muzammil, A. R. (2019). Deiksis Bahasa Melayu Dialek Sambas Dalam Film Kualiti Hangus. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(9), 1–11. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v8i9.35627>

Penggalih, R. A. (2016). *Penggunaan Deiksis Ruang Berdasarkan Refrensinya dalam Serial Anime Ano Hi Mita Hana No Namae O Bokutachi Wa Mada Shiranai Karya Sutradara Tatsuyuki Nagai*. Teis, thesis, Universitas Brawijaya. <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/102356/>

Ajeng Agustina Rahayu, Retno Utari

Deiksis Ruang dan Waktu pada Film Stand by Me Doraemon 2 Karya Takashi Yamazaki

- Purwo, B. K. (1984). *Deiksis dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Rahardi, K. (2005). *Pragmatik Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Rosnaningsih, A. (2021). Penggunaan Deiksis pada Novel *My Lecturer My Husband* Karya Gitlicious. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(2), 85. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i2.4815>
- Saifudin, A., & Nuswantoro, U. D. (2019). *Deiksis Bahasa Jepang dalam Studi Linguistik Pragmatik*. 2(1), 16–35. <https://doi.org/10.33633/jr.viil.3348>
- Sofyanti, D. S. (2018). Analisis Penggunaan Deiksis Persona Pertama Jishou dalam Film *Chibi Maruko Chan Live Action Special 1* Karya Momoko Sakura. *Hikari*, 6(1), 1–12. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/22866>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, D. (2011). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Wibowo, M. B. F. A., & Masrokhah, Y. (2021). Analisis Ungkapan Goroawase pada *MBSアナウンサー公式チャンネル*. *Chi'e Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*. 9(2), 95–103. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chie/article/view/48305>
- Wirawati, D., & Solikhah, I. Z. (2021). Deiksis pada Slogan dalam Instagram @Kominfomagelang dan Kaitannya dengan Bahan Ajar Teks Slogan. *Jurnal Semantik*, 10(2), 163–176. <https://doi.org/10.22460/semantik.v10i2.163-176>
- Yule, G. (1996). *Pragmatics*. New York: Oxford University Press.