

**MOTIF PENGGUNAAN PARTIKEL AKHIR PENANDA  
GENDER WANITA OLEH PENUTUR PRIA DALAM  
STORY GAME A3!**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra



OPI RUHLIANA

2015110046

**PROGRAM STUDI SAstra JEPANG**

**FAKULTAS SAstra**

**UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

**JAKARTA**

**2019**

## HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

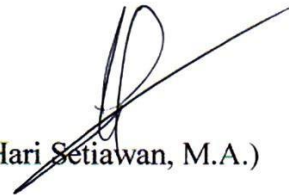
Skripsi Sarjana yang berjudul :  
Motif Penggunaan Partikel Akhir Penanda Gender Wanita oleh Penutur Pria  
dalam Story Game A3!  
Telah diuji dan diterima dengan baik pada hari jumat, 16 Agustus 2019  
Di hadapan Panitia Ujian Skripsi Sarjana Sastra Fakultas Sastra Jepang  
Program Studi Sastra Jepang

### Pembimbing I



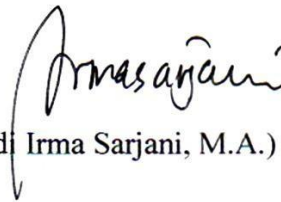
(Dr. Robihim)

### Pembimbing II



(Hari Setiawan, M.A.)

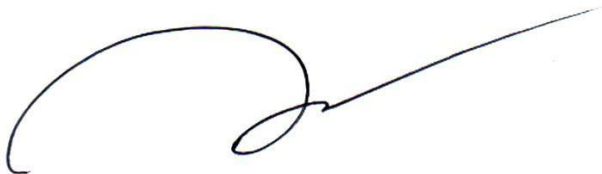
### Ketua Panitia / Penguji



(Andi Irma Sarjani, M.A.)

Disahkan oleh:

### Ketua Jurusan Sastra Jepang



(Ari Artadi, Ph.D.)

### Dekan Fakultas Sastra



(Dr. Ir. Eko Cahyono, M.Eng.)

## HALAMAN PERNYATAAN

Skripsi Sarjana yang berjudul :

**Motif Penggunaan Partikel Akhir Penanda Gender Wanita oleh Penutur Pria**

**dalam Story Game A3!**

Merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Dr. Robihim selaku pembimbing I dan Hari Setiawan M.A selaku pembimbing II, tidak merupakan jiplakan skripsi atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh.

Penulis

Opi Ruhliana

## ABSTRAK

Nama : Opi Ruhliana  
Nim : 2015110046  
Program Studi : Sastra Jepang  
Judul : Motif Penggunaan Partikel Akhir Penanda Gender Wanita  
oleh Penutur Pria dalam Story Game A3!

Penelitian ini berfokus untuk menganalisis motif penggunaan partikel akhir penanda gender wanita oleh penutur pria dalam *Story Game A3!*. Partikel akhir yang diteliti pada penelitian ini adalah partikel akhir *wa*, *no* dan *noyo*. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah *story* dari *mobile game* yang diciptakan oleh LIBER Entertainment yang bernama A3!. Penelitian akan dibatasi pada *main story* dari Act 1 sampai Act 8. *Story* pada game ini menceritakan tentang perjuangan para aktor untuk mengembalikan kembali kejayaan perusahaan teater mereka yakni Mankai Company.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk tuturan yang digunakan penutur pria ketika menggunakan partikel akhir *wa*, *no* dan *noyo* serta melihat tujuan penutur pria menggunakan partikel akhir penanda gender wanita tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif analisis. Teori yang dipakai dalam penelitian ini adalah teori milik John Searle mengenai tindak tutur ilokusi.

Dari hasil analisis, diperoleh kesimpulan bahwa penutur pria menggunakan partikel akhir penanda gender wanita dalam bentuk tuturan *ekspresif*, *asertif*, *komisif*, *direktif* dan tidak ditemukan pemakaian partikel akhir penanda gender wanita dalam bentuk tuturan *deklaratif*. Motif penutur pria menggunakan partikel akhir penanda gender wanita bukan untuk menunjukkan feminitas namun untuk menjaga hubungan dengan lawan tutur serta membangun keakraban dengan lawan tutur.

Kata kunci : Motif, Partikel akhir, Penutur pria

## 概要

名前 : オピ・ルヒアナ  
学生番号 : 2015110046  
文学部 : 日本文学  
題名 : 「A3! (エースリー)」ゲームストーリーにおける男性語者  
による女性語としての終助詞使用の動機

本論文は「A3! (エースリー)」ゲームストーリーにおける男性語者による女性語としての終助詞使用の動機について調査を行った。この調査した「わ、の、のよ」という女性語にある終助詞を中心に行った。研究に用いたデータは「A3! (エースリー)」というリベル・エンタテインメントに提供するスマートフォン向けアプリケーションゲームから収集した会話文であり、第1幕～第8幕のメインストーリーから収集した。このゲームストーリーは俳優達が Mankai カンパニーという劇団の栄光を取り戻す物語である。

研究の目的は、男性語者が女性語にある「わ、の、のよ」という終助詞を用いた時の発語のタイプとその使用動機を調べることである。この研究は定性的研究であり、データを解釈し、分析を行ったものである。使用理論は John Searle 「ジョン・サール」による発語内行為の理論である。

この論文の結果によって、男性語者は感情表現型、言明型、行為拘束型、行為指示型という発語内行為のタイプで「わ、の、のよ」という女性語にある終助詞を使用し、宣言型の使用はないということが分かった。使用動機は女性らしさを表すことではなく、相手との関係を守り、仲良くすることである。

キーワード : 動機、終助詞、男性語者

## KATA PENGANTAR

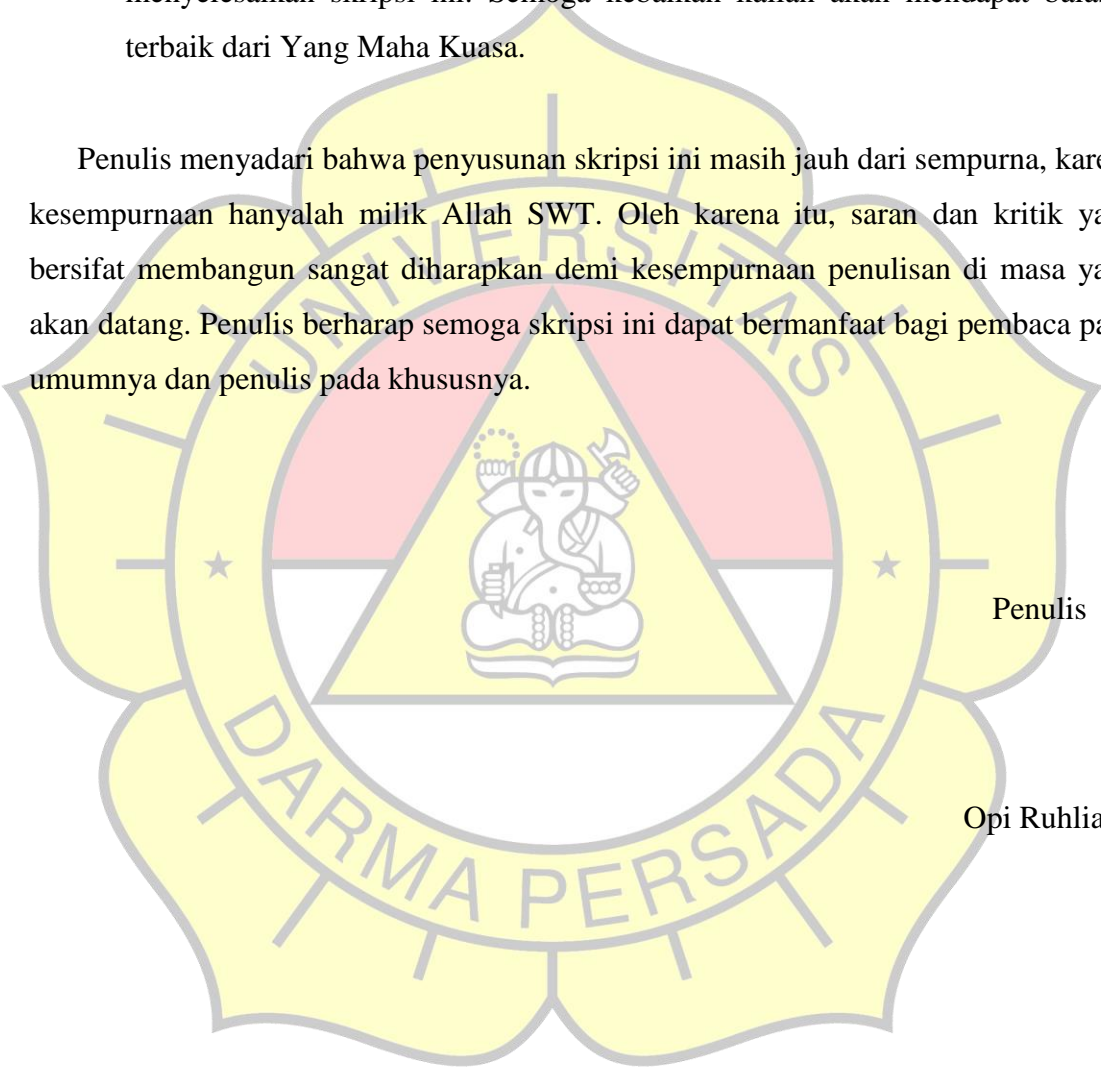
Segala puji bagi Allah, Rabb alam semesta. Shalawat dan salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW sebagai Nabi akhir zaman, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sastra Program Studi Sastra Jepang pada Fakultas sastra, Universitas Darma Persada.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik berupa moril maupun materil yang sangat berarti. Untuk itu ungkapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Dr. Robihim selaku Pembimbing I serta Dosen Pembimbing Akademik yang selalu meluangkan waktu untuk membimbing, memberi motivasi, mendengar segala keluh kesah penulis, serta tidak bosan-bosannya memberi arahan dan masukan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Hari Setiawan, M.A. selaku Pembimbing II yang telah membimbing, mengoreksi dan memberi masukan yang bermanfaat untuk membuat skripsi ini menjadi lebih baik.
3. Andi Irma Sarjani, M.A. selaku Ketua Sidang yang telah meluangkan waktu untuk memberi arahan kepada penulis.
4. Seluruh Dosen pengajar di Universitas Darma Persada. Khususnya, kepada Bapak Rheinatus Alfonsus Beresaby, M.Hum yang senantiasa memberi motivasi, arahan dan bimbingan ketika penulis tidak memiliki jawaban atas segala pertanyaan yang membuat langkah penulis terhenti, dan bapak Hermansyah Djaya, M.A yang senantiasa memberi perhatian kepada mahasiswa/mahasiswinya, memberi motivasi dan dukungan kepada penulis.
5. Staf Perpustakaan Universitas Darma Persada yang selalu memberi pelayanan dengan baik dan tidak pernah bosan dengan kehadiran penulis di perpustakaan.

6. Orang tua dan adik penulis yang telah memberikan bantuan berupa dukungan material dan moril.
7. Semua teman-teman yang telah mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga kebaikan kalian akan mendapat balasan terbaik dari Yang Maha Kuasa.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.



Penulis

Opi Ruhliana

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
概要.....	v
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABLE .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Pembatasan Masalah .....	5
1.4 Perumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.7 Metode Penelitian.....	6
1.8 Sumber Data .....	7
1.9 Sistematika Penulisan.....	9



<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>11</b>
2.1 Pragmatik.....	11
2.2 Tindak Tutur Ilokusi.....	14
2.3 Perbedaan Ragam Bahasa Pria dan Wanita.....	17
2.4 Partikel Akhir .....	22
2.4.1 Partikel Akhir Penanda Gender Wanita.....	23
2.4.2 Partikel Akhir Penanda Gender Pria.....	29
2.5 Game A3! .....	33
2.6 Penelitian yang Relevan .....	37
<b>BAB III ANALISIS</b> .....	<b>41</b>
3.1 Paparan Data.....	41
3.2 Analisis Data .....	41
3.2.1 Motif Penggunaan Partikel Akhir Wa .....	49
3.2.2 Motif Penggunaan Partikel Akhir No .....	90
3.2.3 Motif Penggunaan Partikel Akhir Noyo.....	107
<b>BAB IV SIMPULAN</b> .....	<b>115</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>117</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

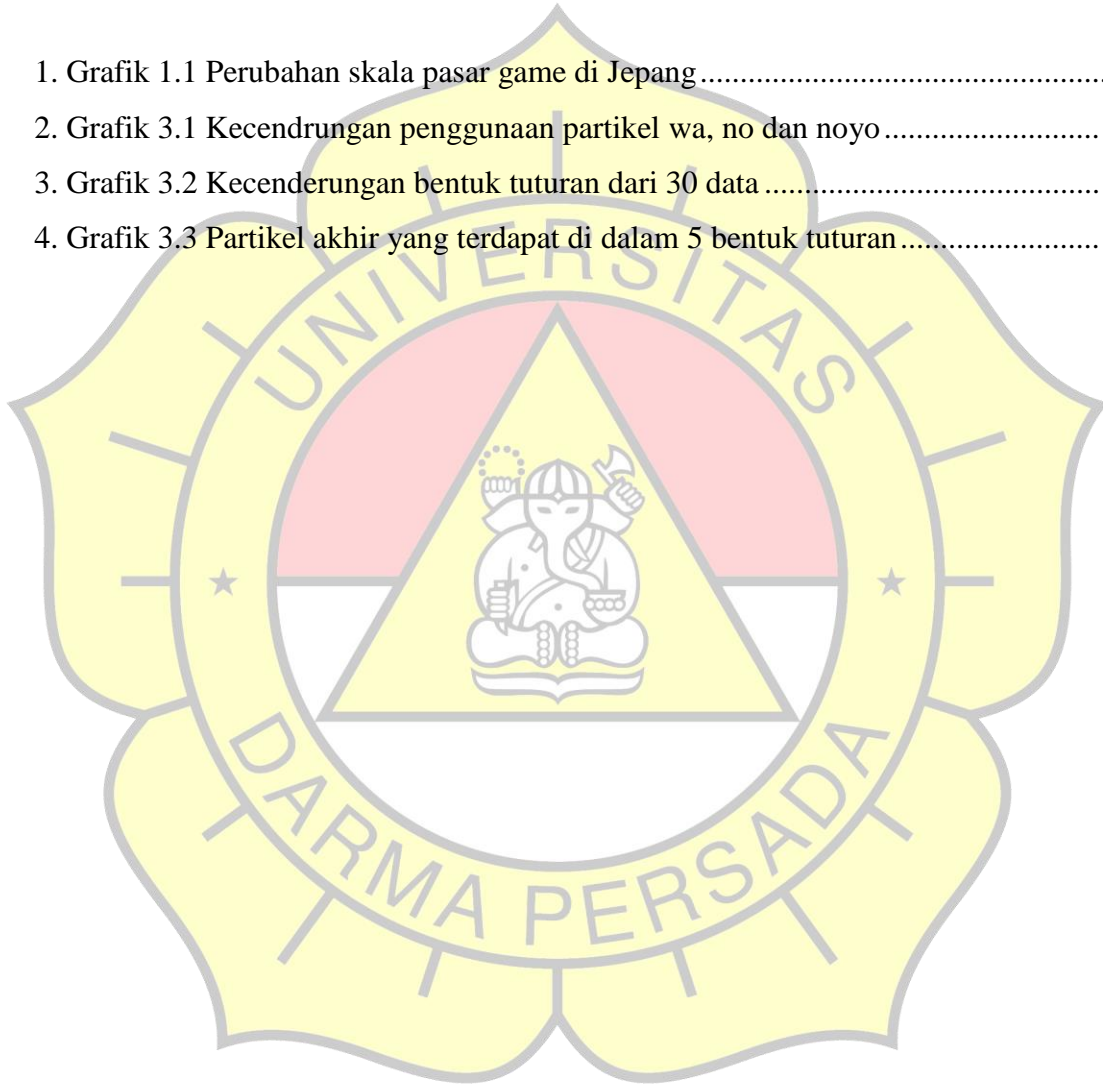
## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 2.1 Cover game A3! .....	33
2. Gambar 2.2 <i>Main story</i> dalam game A3!.....	35
3. Gambar 2.3 <i>Event stories</i> dalam game A3! .....	36
4. Gambar 3.1 Minagi mengungkapkan kekesalannya terhadap Masumi .....	50
5. Gambar 3.2 Minagi meminta bantuan kepada Sakuma .....	52
6. Gambar 3.3 Minagi mengutarakan pendapat yang sama dengan Usui .....	54
7. Gambar 3.4 Itaru memberi masukan untuk mempromosikan web Mankai Company .....	56
8. Gambar 3.5 Miyoshi memberi janji untuk menghubungi pihak TV .....	58
9. Gambar 3.6 Miyoshi sedang merendahkan dirinya dihadapan Tachibana .....	60
10. Gambar 3.7 Minagi memberitahu bahwa ada angket yang secara detail mengomentari pertunjukan Spring Troupe .....	62
11. Gambar 3.8 Miyoshi mengungkapkan keluhannya kepada Tachibana.....	64
12. Gambar 3.9 Miyoshi memberi penjelasan mengenai resolusi foto yang sulit untuk dicetak .....	66
13. Gambar 3.10 Minagi memberi pujian untuk pertunjukan Summer Troupe.....	68
14. Gambar 3.11 Miyoshi merasa terkejut dengan tindakan yang dilakukan Furuichi .....	70
15. Gambar 3.12 Setsu memutuskan untuk masuk asrama.....	72
16. Gambar 3.13 Setsu sedang menyombongkan dirinya .....	74
17. Gambar 3.14 Setsu menjawab pertanyaan Chigasaki .....	76
18. Gambar 3.15 Setsu bersyukur karena telah mengerjakan tugas <i>potrait</i> .....	77
19. Gambar 3.16 Setsu mengeluh karena satu tim lagi dengan Hyodo.....	79
20. Gambar 3.17 Setsu berencana untuk mencari Usui di <i>check in counter</i> .....	81

21. Gambar 3.18 Izumida sedang mempertimbangkan saran dari Hyodo .....	83
22. Gambar 3.19 Izumida mengungkapkan kekesalannya kepada Furuichi .....	85
23. Gambar 3.20 Asuka marah kepada Arisugawa dan Takato .....	87
24. Gambar 3.21 Chigasaki marah kepada Tachibana yang masuk tanpa izin ke ruangnya .....	90
26. Gambar 3.22 Sumeragi sedang menyombongkan dirinya dihadapan Tachibana .....	92
27. Gambar 3.23 Setsu merasa kesal karena tidak bisa melakukan <i>story act</i> sesuai dengan keinginannya .....	94
28. Gambar 3.24 Utsuki mengingatkan Sakuma bahwa dirinya tidak pernah menang dalam permainan koin .....	96
29. Gambar 3.25 Miyoshi memberi penjelasan mengenai sifat adiknya .....	98
30. Gambar 3.26 Miyoshi mengutarakan alasan mengapa ia suka belajar .....	100
31. Gambar 3.27 Hyodo menjelaskan situasi ketika bertemu Izumida .....	102
32. Gambar 3.28 Hyodo sedang memuji pertunjukan Summer Troupe .....	104
33. Gambar 3.29 Kashima sedang menggambarkan situasi penonton .....	107
34. Gambar 3.30 Kashima menjelaskan alasan dirinya ingin membantu Mankai Company .....	109

## DAFTAR GRAFIK

	Halaman
1. Grafik 1.1 Perubahan skala pasar game di Jepang.....	8
2. Grafik 3.1 Kecenderungan penggunaan partikel wa, no dan noyo.....	45
3. Grafik 3.2 Kecenderungan bentuk tuturan dari 30 data .....	47
4. Grafik 3.3 Partikel akhir yang terdapat di dalam 5 bentuk tuturan.....	48



## DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 2.1 Penggunaan pronomina persona antara pria dan wanita .....	19
2. Tabel 3.1 Daftar episode penggunaan partikel akhir wa, no dan noyo .....	42
3. Tabel 3.2 Partikel akhir yang digunakan 10 tokoh dalam <i>Story Game A3!</i> .....	43
4. Tabel 3.3 Banyaknya tuturan yang digunakan oleh 10 tokoh dalam <i>Story Game A3!</i> .....	44
5. Tabel 3.4 Bentuk tuturan yang digunakan oleh penutur pria.....	46
6. Tabel 3.5 Bentuk tuturan dari 30 data.....	47
7. Tabel 3.6 Bentuk tuturan dari penggunaan partikel akhir wa.....	88
8. Tabel 3.7 Bentuk tuturan dari penggunaan partikel akhir no.....	106
9. Tabel 3.8 Bentuk tuturan dari penggunaan partikel akhir noyo.....	111