

**TINDAKAN DAN ARGUMENTASI PEMAIN DALAM  
PERMAINAN *JINROU***

**SKRIPSI**



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

**TINDAKAN DAN ARGUMENTASI PEMAIN DALAM  
PERMAINAN *JINROU***

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Linguistik**



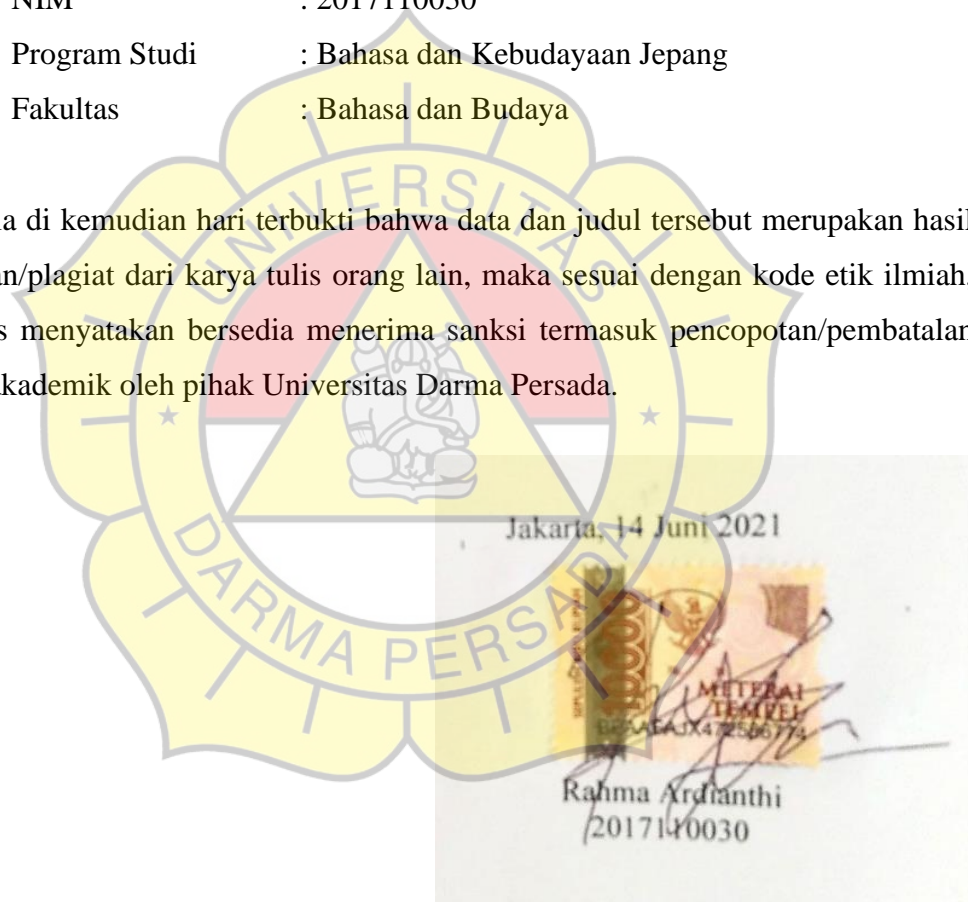
**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA  
JAKARTA  
2021**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Ibu Irawati Agustine, SS.,M.Hum selaku Pembimbing I dan Bapak Dr. Robihim, S.Pd.,MM selaku Pembimbing II, bukan merupakan jiplakan atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Rahma Ardianthi  
NIM : 2017110030  
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Fakultas : Bahasa dan Budaya

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




## HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi Sarjana yang berjudul :  
**TINDAKAN DAN ARGUMENTASI PEMAIN DALAM  
PERMAINAN JINROU**

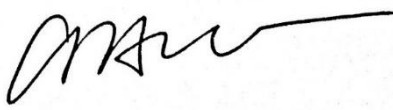
Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal Kamis, 05 Agustus 2021 di hadapan Panitia Sidang Skripsi Sarjana Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Bahasa dan Budaya



**Ketua Jurusan Bahasa  
dan Kebudayaan Jepang**

  
( Ari Artadi,Ph.D. )

**Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya**

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

## ABSTRAK

Nama : Rahma Ardianthi  
NIM : 2017110030  
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Judul : Tindakan dan Argumentasi Pemain dalam Permainan *Jinrou*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja yang dapat dilakukan oleh pemain dalam permainan *Jinrou*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan melalui video dan studi kepustakaan di mana penulis menggunakan sumber data yang berasal dari buku-buku teks, jurnal ilmiah, e-book dan sebagainya. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dalam permainan *jinrou* terdapat berbagai tindakan dan argumentasi yang dapat dilakukan pemain untuk memenangkan permainan. Berdiskusi adalah bagian dari jalannya permainan. Pemain akan berdiskusi dan membuat berbagai keputusan untuk memenangkan permainan. Pemain dituntut untuk bisa berkomunikasi dengan baik agar dapat membujuk pemain lain tidak memberikan suara kepada diri mereka pada saat pengeksekusian. Mengambil suatu tindakan di saat yang tidak tepat maupun salah bicara dapat merugikan pemain itu sendiri dan hal itu dapat berpengaruh terhadap perasaan yang dirasakan oleh pemain lain terhadap dirinya. Apabila perasaan yang dirasakan oleh pemain lain adalah perasaan negatif atau buruk maka hal yang akan terjadi adalah kecurigaan terhadap pemain yang melakukan sebuah tindakan atau berargumen tersebut. Seluruh pemain dalam permainan memiliki akhir tujuan yang sama yaitu untuk memenangkan permainan. Pemain yang berada pada posisi peran yang berlawanan, walaupun terdapat tindakan dan argumentasi yang sama, tetapi ada juga tindakan dan argumentasi yang berbeda yang dapat dilakukan oleh pemain.

Kata kunci : Tindakan, Argumentasi, Permainan *Jinrou*

## 概要

学生氏名 : ラーマ・アルディアンティ  
学生番号 : 2017110030  
学科 : 日本語日本文化学科  
題名 : 人狼ゲームでプレイヤーの行動と議論

この研究の目的は人狼ゲームでプレイヤーによって何ができるかを調査する。本研究で使用されている研究方法是記述的分析法である。また、情報収集方法は動画と文献調査を通じて行われ、テキストブックや科学雑誌やEブックからの資料を使用する。この調査の結果は人狼ゲームではプレイヤーがゲームに勝つためにさまざまな行動や議論があると結論付けることができる。話し合いはゲームの一部である。プレイヤーはゲームに勝つために議論をして、さまざまな決定を下す。プレイヤーは、処刑の時間に自分自身に投票しないように他のプレイヤーを説得するために、上手くコミュニケーションする必要がある。間違ったタイミングで行動したり、発言をしたりすると、プレイヤー自身に悪影響を与える可能性があり、他のプレイヤーがそのプレイヤーについてどう感じるかに影響を与える可能性がある。他のプレイヤーが感じている感情がマイナス感情であると、その行動を起こしたり、議論したりしたプレイヤーに対して疑念が生まれる可能性がある。全プレイヤーはゲームに勝つという目標を持っている。同じ行動と議論がありますが、役割が逆のプレイヤー同士によってできる行動や議論は異なるものもある。

キーワード： 行動、 議論、 人狼ゲーム



## KATA PENGANTAR

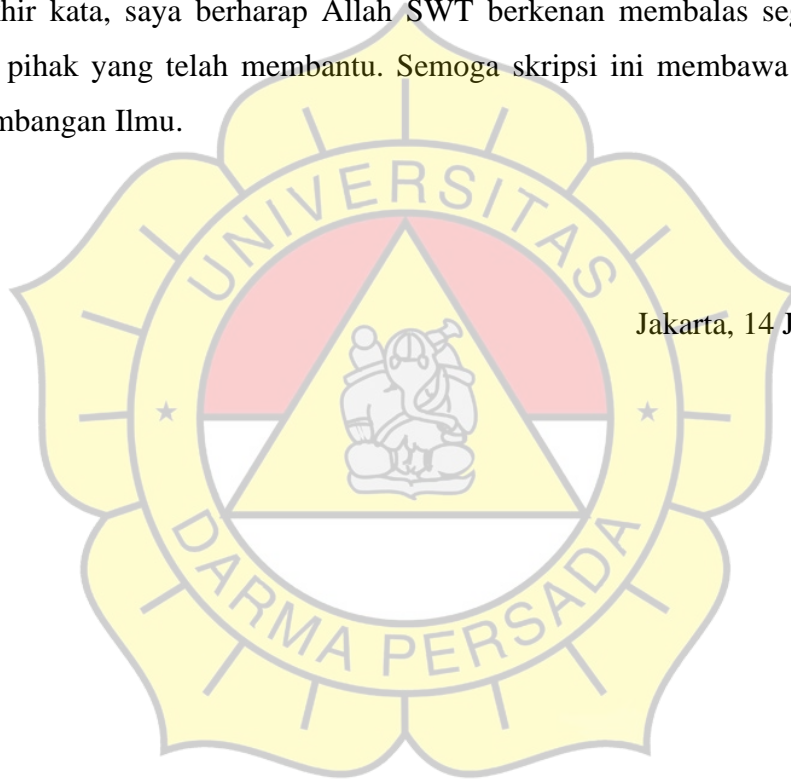
Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam. Semoga Allah SWT menganugerahkan shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, keluarganya, dan para sahabatnya. Puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena nikmat, karunia, rahmat, dan dukungan-Nya lah penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi ini sebagai syarat kelulusan dalam akademik yang dijalani di Universitas Darma Persada.

Dalam penyelesaian tugas ini tidak lepas dari berbagai proses yang tidak mudah, dengan berbagai keterbatasan ataupun kekurangan yang dimiliki oleh penulis. Proses yang tidak mudah tersebut syukur Alhamdulillah dapat terlewati berkat banyaknya bantuan yang penulis peroleh. Dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Ibu Irawati Agustine, SS.,M.Hum. Selaku Pembimbing I yang telah sabar memberikan bimbingan, semangat dan saran-saran dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Robihim, S.Pd.,MM. Selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membaca tulisan ini dan memberikan saran serta kritik yang sangat berguna.
3. Ibu Metty Suwandany, SS., M.Pd. Selaku Ketua Sidang yang telah meluangkan waktu untuk menguji penelitian penulis.
4. Ibu Indun Roosiani, SS.,M.Si. Selaku Penasihat Akademik yang telah banyak membimbing dan mengarahkan penulis selama berkuliah di Universitas Darma Persada.
5. Bapak Ari Artadi, Ph.D. Selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang telah banyak membantu dan memberikan informasi selama berkuliah di Universitas Darma Persada.
6. Bapak Dr. Eko Cahyono selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada.

7. Seluruh Pengajar dan Staf Sekretariat yang sudah memberikan ilmu dan membantu dalam menyelesaikan masa studi di Universitas Darma Persada.
8. Keluargaku Tercinta, Mama, Papa yang telah memberikan doa, dorongan, semangat serta motivasi terbesar bagi penulis untuk menyelesaikan perkuliahan hingga skripsi ini.
9. Teman-teman kampus, Dian, Atikah, Sri, Pegy, Audi, dan Farah yang telah banyak mewarnai kehidupan kuliah penulis dan memberi banyak dukungan kepada penulis.

Akhir kata, saya berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan Ilmu.



Jakarta, 14 Juni 2021

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
概要.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Penelitian yang Relevan.....	5
1.3. Identifikasi Masalah.....	6
1.4. Pembatasan Masalah.....	6
1.5. Perumusan Masalah.....	7
1.6. Tujuan Penelitian.....	7
1.7. Landasan Teori.....	7
1.8. Metode Penelitian.....	12
1.9. Manfaat Penelitian.....	12
1.10. Sistematika Penyusunan Skripsi.....	13
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
2.1. Gambaran Umum Permainan.....	14
2.2. Cara Bermain.....	16
2.3. Peraturan Permainan.....	20
2.4. Pembagian Peran Pemain.....	22
2.5. Arus dan Peralihan Sesi Permainan.....	28

<b>BAB III TINDAKAN DAN ARGUMENTASI PEMAIN</b>	
3.1. Tindakan Pemain.....	33
3.2. Argumentasi Pemain.....	51
3.3. Tindakan dan Argumentasi yang dapat Dilakukan oleh Pihak Jinrou.....	61
3.4. Tindakan dan Argumentasi yang dapat Dilakukan oleh Pihak Murabito.....	64
<b>BAB IV SIMPULAN.....</b>	<b>68</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>70</b>



## DAFTAR TABEL

### TABEL 1

Kemungkinan kombinasi peran pemain yang dapat dimainkan dalam permainan *Jinrou* (人狼).....28

### TABEL 2

Ekspresi wajah.....43

### TABEL 3

Gesture tubuh.....50

### TABEL 4

Kesulitan khas yang bisa menghambat atau mencegah tercapainya tiap-tiap tujuan yang pemain inginkan dalam berkomunikasi.....53

