

Kala Lampau Verba ~ Te Shimatta Dalam Komik Doraemon Volume 3 (Kajian Pragmatik)

SAIFUL ASYHAR

(Pembimbing : Irma Winingsih, M.Hum)

Sastra Jepang - S1, FIB, Universitas Dian Nuswantoro

www.dinus.ac.id

Email : 312201200409@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Kala dalam verba bahasa Jepang terdiri meliputi verba bentuk lampau, bentuk sopannya (teineikei) adalah V~mashita atau V~masendeshita (negatif), dan bentuk biasa (futsuukei) seperti V~ta atau V~nakatta (negatif). Kemudian verba bentuk akan, yang bentuk sopannya V~masu atau V~masen, dan bentuk biasa seperti V~ru atau V~nai atau verba bentuk sedang V~te iru. Dalam struktur bahasa, hubungan pola kalimat dengan arti yang tersirat di dalamnya merupakan hal yang kompleks. Hal ini terjadi pada setiap bahasa di dunia yang berimbas dibutuhkannya penjelasan tentang arti dari setiap bentuk dan pola kalimat. Dalam pembahasan pola kalimat disertai dengan maknanya membutuhkan analisis suatu kalimat berdasarkan situasi yang melingkupinya atau bisa dikatakan mempertimbangkan konteks ekstra-linguistiknya. Lebih lanjut Bache menyatakan "situation, here is used as a cover term for all sorts of states, events, actions, process, activities, etc" (1997: 119). Kontek ekstralinguistiknya atau konteks situasi biasanya dikaitkan dengan adanya penanda waktu bila digunakan untuk menggambarkan hubungan antara pola kalanya. Penelitian ini akan menggunakan kajian pragmatik dalam meneginterpretasikan penggunaan kala lampau pada verba ~ te shimatta pada komik Doraemon volume 3. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa meskipun penanda kala yang digunakan sama, namun pembahasan yang diperoleh bervariasi tergantung dari konteks situasi ujarannya.

Kata Kunci : Past, Tense, Verb ~ te shimatta, Pragmatics

**: Past Tense of Verb ~ Te Shimatta Used in Doraemon Comics
Volume 3 (Pragmatics Approach)**

SAIFUL ASYHAR

(Lecturer : Irma Winingsih, M.Hum)

*Bachelor of Japanese - S1, Faculty of Humanity, DINUS
University*

www.dinus.ac.id

Email : 312201200409@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

This research discusses about situational contexts of ~ te shimatta verb s usage in Doraemon Comics volume 3. Data used here taken from Doraemon Comics. Method used here is situational interpretation of each data. Situational interpretation is one part of Pragmatics s discuss. Results show that each data have similarity form of ~ te shimatta but have different type of past tense s category

Keyword : Past, Tense, Verb ~ te shimatta, Pragmatics