



# Penggunaan Deiksis dalam Anime Koe No Katachi Karya Yoshitoki Oima

Gede Arya Kevin Kusuma Pradana<sup>1\*</sup>, Kadek Eva Krishna Adnyani<sup>2</sup>, I Wayan Sadyana<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received January 24, 2022

Revised January 29, 2022

Accepted June 12, 2022

Available online July 25, 2022

### Kata Kunci:

Deiksis, Anime, Koe No Katachi  
Karya Yoshitoki Oima

### Keywords:

Deiksis, Anime, Yoshitoki Oima's Koe  
No Katachi



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by  
Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Manusia merupakan makhluk sosial yang saling berkomunikasi antar individu maupun kelompok, Untuk memahami dan menentukan sebuah ujaran apakah bersifat deiksis atau tidak tentu membutuhkan pemahaman menyeluruh. Deiksis adalah kata atau kata-kata yang rujukannya tidak tetap. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk menjabarkan tuturan yang mengandung deiksis secara terperinci pada anime Koe No Katachi. Penelitian ini menggunakan kajian pragmatik untuk mengetahui data yang merupakan tuturan berdasarkan makna menurut situasi ujar. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif yakni dengan mendeskripsikan tuturan yang mengandung lima jenis deiksis yang digunakan dalam anime Koe no Katachi. Subjek dalam penelitian ini adalah tokoh-tokoh dalam film anime Koe no Katachi. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yakni metode simak. Pencatatan data dilakukan dengan mencatat tuturan para tokoh dalam film anime Koe no Katachi. Dalam penelitian ini, digunakan pula instrumen penelitian berupa tabel data. Tabel data tersebut berupa tabel yang digunakan untuk mencatat seluruh data hasil penyimak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa deiksis yang terdapat dalam film anime Koe no Katachi terdapat tuturan yang mengandung deiksis orang (persona), deiksis ruang, deiksis waktu, deiksis sosial. Acuan deiksis pada film anime Koe no Katachi diidentifikasi melalui pembicara, waktu, dan tempat yang diucapkan tuturan tersebut. Pada deiksis film anime Koe no Katachi kalimat sering berganti karena pergantian konteks.

## ABSTRACT

Humans are social creatures who communicate with each other between individuals and groups. To understand and determine whether an utterance is deixis or not requires a thorough understanding. Deixis is a word or words whose references are not fixed. The purpose of this study is to describe the speech that contains deixis in detail in the Koe No Katachi anime. This study uses a pragmatic study to find out the data which is speech based on meaning according to the situation of the word. The approach used is a qualitative approach, namely by describing utterances that contain five types of deixis used in the Koe no Katachi anime. The subjects in this study were the characters in the anime film Koe no Katachi. The method used to collect data is the look method. Data recording is done by recording the stories of the characters in the anime film Koe no Katachi. In this study, a research instrument in the form of a data table was also used. The data table is in the form of a table that is used to record all the data from the listening results. The results showed that the deixis contained in the anime film Koe no Katachi contained utterances containing person deixis, space deixis, time deixis, and social deixis. The deixis reference in the anime film Koe no Katachi is identified through the speaker, time, and place where the utterance is spoken. In the deixis of the anime film Koe no Katachi, the sentences often change due to context changes.

## 1. PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri sehingga harus saling berkomunikasi antar individu maupun kelompok (Puspitasari, 2022; Sulistiawati, 2018). Dalam berkomunikasi manusia menggunakan bahasa sebagai alat berkomunikasi (Hantono & Pramitasari, 2018). Umumnya komunikasi

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [kevinaryakus@gmail.com](mailto:kevinaryakus@gmail.com) (Gede Arya Kevin Kusuma Pradana)

dilakukan secara lisan atau verbal. Dalam proses berkomunikasi penutur hendaknya menggunakan bahasa yang dapat dimengerti oleh mitra tutur agar pesan dapat tersampaikan dengan baik (Arifin et al., 2019; Mahadi, 2021). Ilmu yang mempelajari bahasa disebut linguistik, salah satu cabang linguistik adalah pragmatik (Bawamenewi, 2020; Isodarus, 2021). Pragmatik merupakan kajian hubungan antara bahasa dan konteks yang mendasari penjelasan pengertian Bahasa (Hapsari et al., 2022)(Halid, 2022). Hal ini kemudian menekankan bahwa dalam proses berkomunikasi Bahasa yang digunakan harus sesuai dengan konteks pembahasan. Pemakaian Bahasa yang tidak teratur dan tidak sesuai dengan konteks akan menimbulkan perbedaan persepsi pada mitra tutur. Untuk memahami makna Bahasa maka dibutuhkan pemahaman secara menyeluruh.

Pemahaman Bahasa tidak hanya dibutuhkan untuk proses komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, melainkan juga dibutuhkan dalam memahami isi sebuah karya sastra seperti film (Hasibuan et al., 2020; Satriadi & Arifin, 2018). Seperti yang telah diketahui bersama bahwa dengan adanya perkembangan teknologi kita dapat menonton berbagai film di seluruh dunia. Salah satu film yang banyak digemari saat ini yakni film animasi Jepang yang biasa disebut dengan anime. Istilah Anime diambil dari kata bahasa Inggris yaitu animation yang berarti animasi (Aziz, 2019; Pramesti & Westra, 2021). Di Jepang, pelafalan animation menjadi "anime-shon", kata ini kemudian disingkat menjadi anime. Seiring perkembangan waktu, anime mengalami perkembangan mulai dari visual dan genre. Anime umumnya menyajikan berbagai tradisi dan kebudayaan Jepang, sehingga dapat menarik minat penonton untuk menyaksikannya (Audria & Syam, 2019; Sabrina, 2021). Hanya saja terdapat banyak anime yang menampilkan contoh berkomunikasi yang biasa digunakan masyarakat Jepang dan hanya pembicara satu dan pembicara dua yang tahu maksud dari topik yang dibicarakan. Salah satunya adalah anime Koe no Katachi. Koe no Katachi adalah film yang menggunakan pengganti sumber native speaker (penutur asli) bahasa Jepang di mana bahasa yang digunakan termasuk bahasa sehari-hari, yang cukup sulit untuk dipahami oleh asing.

Untuk dapat memahami isi dari film tersebut kita harus memahami konteks filmnya terlebih dahulu (Destiani et al., 2018; Wahyuniarti, 2021). Konteks memiliki peranan penting dalam sebuah peristiwa tutur, hal ini disebabkan karena konteks dapat memperlihatkan latar belakang pengetahuan yang dimiliki dan disetujui bersama oleh pembicara dan penyimak serta yang menunjang interpretasi penyimak terhadap apa yang dimaksud pembicara dengan suatu ucapan tertentu (Fahrnisa & Utomo, 2020; Pratiwi & Amri, 2021). Konteks merupakan pelengkap bagi suatu ujaran yang memberikan arti pada ujaran itu sendiri. Pemahaman konteks film dapat dilakukan melalui deiksis. Deiksis adalah sebagai salah satu kajian pragmatik yang pemaknaan suatu bahasa harus disesuaikan dengan konteksnya (Hidayat et al., 2021; Patricia, 2021). Kata-kata deiksis ini adalah kata-kata yang menyatakan waktu, menyatakan tempat, dan yang berupa kata ganti (Kosanke, 2019; Sumakul, 2019). Sebuah kata dikatakan deiksis jika makna atau rujukannya bergantung pada konteks yang menyertainya. Dalam berinteraksi, penutur tidak dapat menghindari penggunaan kata-kata deiksis. Salah satu aspek penting dalam menganalisis pemakaian bahasa adalah maksud pembicara. Maksud pembicara sangat ditentukan oleh konteks, waktu, tempat, penutur, partisipan dan situasi. Kajian mengenai deiksis ini merupakan cara untuk mengetahui hubungan antara bahasa dan konteks dalam struktur bahasa itu sendiri (Nurlia et al., 2019; Palupi, 2019). Untuk mengetahui makna dari sebuah kata, harus diketahui pula siapa, dimana dan kapan kata itu diucapkan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa deiksis merupakan identifikasi mengenai sebuah makna yang terkandung dalam bahasa dan dapat diketahui apabila sudah berada dalam konteks peristiwa atau situasi pembicara, sehingga pusat orientasinya terletak pada penutur.

Penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan seperti penelitian mengenai Deiksis dalam Percakapan Film Perempuan di Pinggir Jalan, yang menunjukkan hasil bahwa deiksis persona yaitu meliputi kata aku, saya, gue, kami atau kita, kamu, loe, anda, kalian, dia, dan mereka. Deiksis yang disajikan juga menyangkut petunjuk yaitu ini dan itu adalah merupakan penunjukkan yang bersifat demonstratif, sini, situ dan sana bersifat lokatif (Wahyuniarti, 2021). Penelitian lainnya yakni penelitian mengenai Deiksis dalam Film Guru-Guru Gokil: Analisis Pragmatik, yang menunjukkan hasil bahwa dalam film tersebut terdapat deiksis persona sebanyak 571 buah, deiksis tempat 16 buah, deiksis waktu 8 buah, deiksis wacana 5 buah, dan deiksis sosial sebanyak 6 buah (Ayudia et al., 2021). Penelitian relevan lainnya, yakni penelitian mengenai Deiksis dalam Film Bumi dan Manusia Karya Hanung Bramantyo, yang menunjukkan hasil bahwa deiksis mampu menampilkan berbagai fenomena yang terjadi dalam film, baik berupa persona, waktu, tempat, sosial, dan wacana (Laila et al., 2022). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa deiksis dapat menggambarkan Bahasa serta konteks film yang disajikan. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian mengenai penggunaan deiksis dalam anime Koe No Katachi karya Yoshitoki Oima. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk menjabarkan tuturan yang mengandung deiksis secara terperinci pada anime Koe No Katachi.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan kajian pragmatik untuk mengetahui data yang merupakan tuturan berdasarkan makna menurut situasi ujar. Karena penelitian ini menganalisis jenis deiksis maka kajian pragmatik yang digunakan masuk dalam aspek pragmatik tentang maksud penutur. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif yakni dengan mendeskripsikan tuturan yang mengandung lima jenis deiksis yang digunakan dalam anime Koe no Katachi. Dalam penelitian ini akan dideskripsikan jenis dan acuan deiksis. Jenis penelitian yakni penelitian deskriptif yang bertujuan untuk menjabarkan tuturan yang mengandung deiksis secara terperinci sesuai data yang telah diperoleh. Subjek dalam penelitian ini adalah tokoh-tokoh dalam film anime Koe no Katachi. Adapun tokoh-tokoh dalam film anime Koe no Katachi yaitu Nishimiya Shouka, Ishida Shouya, Shimada Kazuki, Kawai Miki, Ishida Miyako, Sahara Niyoko, Ueno Naoka, Nagatsu Tomohiro, Mashibasa Toshi, Nishimiya Sae dan Nishimiya Yuzuru. Sedangkan, objek penelitian ini adalah tuturan bahasa Jepang yang mengandung unsur deiksis. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yakni metode simak. Metode simak dalam penelitian ini berupa teknik simak bebas libat cakap (SBLC). Metode ini memposisikan peneliti hanya perlu memperhatikan apa yang dikatakan pembicara. Setelah melakukan tahap menyimak selanjutnya dilakukan teknik lanjutan yaitu mencatat. Pencatatan data dilakukan dengan mencatat tuturan para tokoh dalam film anime Koe no Katachi. Pencatatan dilakukan dengan mentranskrip tuturan dalam bentuk tulisan. Setelah transkrip data telah valid data akan dipilah berdasarkan klasifikasi jenis deiksis dan acuan deiksis yang telah di dapat. Dalam penelitian ini, digunakan pula instrumen penelitian berupa tabel data. Tabel data tersebut berupa tabel yang digunakan untuk mencatat seluruh data hasil penyimakan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tuturan yang mengandung deiksis orang (persona), deiksis ruang, deiksis waktu, deiksis tempat, deiksis sosial. Hasil penelitian tentang jenis-jenis dan acuan deiksis dalam anime Koe no Katachi menunjukkan bahwa terdapat persona pertama, yaitu 新しい仲間, 女子, ともだち, 皆さん, 先生, ): 私, 私, あいつ, お前, 悪い奴, 私, これって, 私, 何これ, 。 今日, 昨日. Deiksis persona merupakan kata tunjuk yang menunjukkan orang, dimana referenya berpinda-pindah. Deiksis persona yang paling sering ditemukan dalam sumber data adalah deiksis watashi (私), konteks yang paling dominan pada penelitian ini adalah konteks sosial dan terjadi pada situasi formal. Penggunaan deiksis persona pada anime Koe no Katachi ini dipengaruhi oleh partisipan dan konteks sosial.

Adapun penjelasan tentang jenis-jenis deiksis yang terdapat di dalam anime Koe no Katachi adalah sebagai berikut: pertama, deiksis persona adalah deiksis yang digunakan sebagai bahan pembicaraan. Deiksis kedua yakni deiksis waktu yang mencakup-mencakup leksikon-leksikon keterangan waktu yang digunakan sebagai bahan pembicaraan. Ketiga yakni deiksis tempat yang memiliki fungsi sebagai bahan pembicaraan. Deiksis keempat yakni deiksis sosial yang digunakan sebagai bahan pembicaraan. Pada deiksis sosial konteks tuturan yang terjadi ishida shouya memberikan penjelasan kepada shouko chan bahwa ishida shouya tidak bisa bertemu dengan banyak orang. Deiksis sosial terjadi di dalam lingkup sekolah. Tuturan tersebut diucapkan oleh shouko chan menegaskan ishida shouya menunduk bawah terus menurus dengan jelas. Shouko chan mengungkapkan menggunakan bahasa isyarat tangan dengan sopan sesuai yang telah shouko chan pelajari. Gambar mengenai tutur deiksis persona, waktu, tempat, dan sosial dapat dilihat pada Gambar 1, Gambar 2, dan Gambar 3.



Gambar 1. Tutur Dieksis Persona dan Waktu



Gambar 2. Tutar Dieksis Tempat



Gambar 3. Tutar Dieksis Sosial

### Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis penelitian, didapatkan hasil bahwa dieksis yang terdapat dalam anime Koe no Katachi terdiri dari dieksis persona, waktu, tempat dan sosial. Dieksis yang digunakan dalam anime tersebut membantu penonton memahami makna yang terkandung dalam film. Dieksis pada dasarnya merupakan dieksis merupakan tuturan yang diawali dengan penyampaian identitas pembicara (Fahrnisa & Utomo, 2020; Nurlia et al., 2019). Analisis dieksis umumnya dilakukan untuk mengetahui hubungan yang jelas antara Bahasa dengan konteks struktur Bahasa (Palupi, 2019; Sumakul, 2019). Selanjutnya untuk dapat memahami makna kata dengan baik, maka harus diketahui terlebih dahulu untuk siapa, dimana, dan kapan kata tersebut akan diucapkan (Kosanke, 2019; Patricia, 2021; Pratiwi & Amri, 2021). Sehingga berdasarkan hal tersebut dieksis dapat diidentifikasi sesuai dengan makna yang terkandung dalam bahasa dan dapat diketahui apabila sudah berada dalam konteks peristiwa atau situasi pembicara. Adapun pemaparan mengenai dieksis yang terkandung dalam anime Koe no Katachi adalah sebagai berikut:

Pertama, dieksis persona adalah dieksis yang berkaitan dengan benda atau orang. Dieksis persona berhubungan dengan partisipan yang terlibat dalam proses komunikasi, sehingga dieksis persona ini dibagi menjadi tiga yakni dieksis persona pertama, kedua, dan ketiga (Ayudia et al., 2021; Laila et al., 2022). Bentuk dieksis persona pertama umumnya digunakan ketika penutur mengacu pada dirinya sendiri (Wahyuniarti, 2021). Wujud dieksis persona kedua dipakai ketika pembicara mengacu pada lawan bicaranya. Penggunaan kata ganti pada persona pertama dan kedua cenderung bersifat eksoforis atau lebih dari satu, sehingga untuk melihat siapa penutur dan mitra tuturnya, kita harus memahami konteks dan situasi waktu tuturan itu dinyatakan menggunakan dieksis pesona (Destiani et al., 2018). Selanjutnya, persona ketiga dipakai ketika pembicara mengacu pada orang ataupun benda yang bukan pembicara ataupun lawan bicaranya (Merentek, 2016). Kedua, dieksis waktu merupakan dieksis yang digunakan untuk mengungkapkan waktu dalam proses komunikasi. Selain itu dieksis waktu juga digunakan untuk menentukan titik jarak waktu yang dipandang dari waktu sesuatu ungkapan dibuat, misalnya kata sekarang akan berbeda dengan kemarin, besok lusa, bulan ini, minggu ini, sebentar lagi, nanti atau pada suatu hari (Hidayat et al., 2021).

Dieksis ketiga yakni dieksis ruang, yang menunjukkan lokasi ruang dan tempat yang dilihat dari sudut pandang penutur dalam proses berbahasa (Fahrnisa & Utomo, 2020; Pratiwi & Amri, 2021). Dieksis ruang dalam bahasa Indonesia umumnya ditunjukkan dengan pronominal demonstratif seperti ini, itu, situ, sini, dan sana. Kata "di situ" digunakan saat lokasi jauh dari sudut pandang pembicara, sedangkan "di sini" digunakan saat menunjukkan lokasi yang dekat dengan pembicara (Destiani et al., 2018; Wahyuniarti, 2021). Selanjutnya kata "di sana" digunakan saat menunjukkan lokasi yang tidak dekat dari si pembicara

dan tidak dekat pula dari si pendengar. Keempat, yakni deiksis sosial yang menyatakan adanya hubungan perbedaan status sosial antara penutur dan mitra tutur dalam proses komunikasi (Hidayat et al., 2021; Patricia, 2021). Deiksis sosial ini kemudian membentuk Bahasa kesopanan, yang disesuaikan dengan lawan bicara/mitra tutur. Dalam kesopanan berbahasa, deiksis sosial ini mengacu pada penyebutan pronomina persona (kata ganti orang), seperti kau, kamu, dia, dan mereka, serta penggunaan sistem sapaan dan penggunaan gelar (Kosanke, 2019; Sumakul, 2019).

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan beberapa hasil penelitian sebelumnya mengenai mengenai Deiksis dalam Percakapan Film Perempuan di Pinggir Jalan, yang menunjukkan hasil bahwa deiksis persona yaitu meliputi kata aku, saya, gue, kami atau kita, kamu, loe, anda, kalian, dia, dan mereka. Deiksis yang disajikan juga menyangkut petunjuk yaitu ini dan itu adalah merupakan penunjukkan yang bersifat demonstratif, sini, situ dan sana bersifat lokatif (Wahyuniarti, 2021). Penelitian lainnya yakni penelitian mengenai Deiksis dalam Film Guru-Guru Gokil: Analisis Pragmatik, yang menunjukkan hasil bahwa dalam film tersebut terdapat deiksis persona sebanyak 571 buah, deiksis tempat 16 buah, deiksis waktu 8 buah, deiksis wacana 5 buah, dan deiksis sosial sebanyak 6 buah (Ayudia et al., 2021). Penelitian relevan lainnya, yakni penelitian mengenai Deiksis dalam Film Bumi dan Manusia Karya Hanung Bramantyo, yang menunjukkan hasil bahwa deiksis mampu menampilkan berbagai fenomena yang terjadi dalam film, baik berupa persona, waktu, tempat, sosial, dan wacana (Laila et al., 2022). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa deiksis dapat menggambarkan Bahasa serta konteks film yang disajikan.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian jenis dan acuan deiksis dalam film anime Koe no Katachi, diperoleh kesimpulan bahwa deiksis yang terdapat dalam film anime Koe no Katachi terdapat tuturan yang mengandung deiksis orang (persona), deiksis ruang, deiksis waktu, deiksis tempat, deiksis sosial. Hasil penelitian tentang jenis-jenis dan acuan deiksis dalam anime Koe no Katachi menunjukkan bahwa terdapat persona pertama, yaitu 新しい仲間, 女子, ともだち, 皆さん, 先生, ): 私, 私, あいつ, お前, 悪い奴, 私, これって, 私, 何これ, 。 今日, 昨日. Acuan deiksis pada film anime Koe no Katachi diidentifikasi melalui pembicara, waktu, dan tempat yang diucapkan tuturan tersebut seperti halnya pada deiksis waktu menunjukkan bahwa waktu terjadi pada waktu pagi hari yang terjadi langsung di ruang kelas yang sedang berlangsung, kemudian pada deiksis persona orang tuna wicara adalah prioritas utama untuk memudahkan kita berbicara menggunakan gerakan tangan, sehingga Shouko chan mudah bicara dengan lawan bicara. Pada deiksis film anime Koe no Katachi kalimat sering berganti karena pergantian konteks.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, S., Yahya, M., & Siddik, M. (2019). Strategi Komunikasi Siswa Dan Guru Kelas XI SMAN 2 Sangatta Utara Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 15–38. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v2i1.15>.
- Audria, A., & Syam, H. (2019). Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang Dalam Film Anime Barakamon. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 4(3), 1–12. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP/article/view/11762/4805>.
- Ayudia, A. M., Lubis, R. W., & Ramadhani, L. (2021). Deiksis Dalam Film Guru-Guru Gokil: Analisis Pragmatik. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 6(1), 20–34. <https://doi.org/10.31604/linguistik.v6i1.20-34>.
- Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi Dan Komunikasi Di Era Media Baru Digital. *CHANNEL: Jurnal Komunikasi*, 7(1), 49. <https://doi.org/10.12928/channel.v7i1.13017>.
- Bawamenewi, A. (2020). Analisis Tindak Tutur Bahasa Nias Sebuah Kajian Pragmatik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 200–208. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1217>.
- Destiani, D., Andayani, A., & Rohmadi, M. (2018). Ragam Fungsi Gestur pada Tuturan Deiksis dalam Film 3 Srikandi: Analisis Multimodal Korpus. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 3(2), 77. <https://doi.org/10.26737/jp-bsi.v3i2.726>.
- Fahrnunisa, N., & Utomo, A. P. Y. (2020). Deiksis Persona Dalam Film Dua Garis Biru Karya Gina S. Noer Produksi Starvision Dan Wahana Kreator. *Semiotika: Jurnal Ilmu Sastra Dan Linguistik*, 21(2), 103. <https://doi.org/10.19184/semiotika.v21i2.19763>.
- Halid, R. (2022). Tindak Tutur Pelaku Pecemaran Nama Baik Di Media Sosial Kajian Linguistik Forensik. *Kredo: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 5(2), 441–458. <https://doi.org/10.24176/kredo.v5i2.6342>.
- Hantono, D., & Pramitasari, D. (2018). Aspek Perilaku Manusia Sebagai Makhhluk Individu Dan Sosial Pada Ruang Terbuka Publik. *Nature: National Academic Journal of Architecture*, 5(2), 85.

- <https://doi.org/10.24252/nature.v5i2a1>.
- Hapsari, P. P., Harsono, H., Sawitri, S., & Basuki, S. H. (2022). Analisis Kesantunan Berbahasa Dalam Naskah Sêrat Dongeng Asmadaya (Kajian Pragmatik). *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 5(1), 14–18. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v5i1.4136>.
- Hasibuan, N., Herawati, T., & Hanina, H. (2020). Analisis Nilai-Nilai Religius Dalam Narasi Film 99 Cahaya Di Langit Eropa Karya Hanum Salsabiela Rais Dan Rangga Almahendra. *Jurnal Komunitas Bahasa*, 8(1), 23–31. <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jkb/article/view/1673>.
- Hidayat, D. N., Rentiana, L. H., Alek, A., & Septiawan, Y. (2021). The Use Of Deixis In Wonder Woman Movie (Penggunaan Deiksis dalam Film Wonder Woman). *Sirok Bastra*, 9(1), 35–44. <https://doi.org/10.37671/sb.v9i1.276>.
- Isodarus, P. B. (2021). Perubahan Paradigma Dalam Kajian Bahasa. *Sintesis*, 15(1), 67–79. <https://doi.org/10.24071/sin.v15i1.3273>.
- Kosanke, R. M. (2019). Deiksis Dalam Film God's Not Dead Karya Harold Cronk Analisis Pragmatik. *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas SAM Ratulangi*, 1(1). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jefs/article/view/27734>.
- Laila, A. I., Firdaus, A., Suhendar, Z. N., Hudhana, W. D., & Utomo, A. P. Y. (2022). Deiksis dalam Film Bumi dan Manusia Karya Hanung Bramantyo. *Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(2), 74–95. <http://prin.or.id/index.php/cendikia/article/view/305>.
- Mahadi, U. (2021). Komunikasi Pendidikan (Urgensi Komunikasi Efektif dalam Proses Pembelajaran). *JOPPAS: Journal of Public Policy and Administration Silampari*, 2(2), 80–90. <https://doi.org/10.31539/joppa.v2i2.2385>.
- Merentek, S. H. (2016). Deiksis dalam Film Cinderella: Analisis Pragmatik. *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi*, 2(1), 1–12. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jefs/article/view/12245>.
- Nurlia, R., Patriantoro, P., & Muzammil, A. R. (2019). Deiksis Bahasa Melayu Dialek Sambas Dalam Film Kualiti Hangus. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(9). <https://doi.org/10.26418/jppk.v8i9.35627>.
- Palupi, iin indah. (2019). Deiksis Dalam Film A Walk To Remember Karya Adam Shankman (Analisis Pragmatik). *Society*, 2(1), 1–19. <http://www.scopus.com/inward/record.url>.
- Patricia, C. O. S. (2021). Deiksis Dalam Film Enola Holmes Karya Harry Bradbeer (Suatu Analisis Pragmatik). *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas SAM Ratulangi*, 3(2), 6. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jefs/article/view/38522/35140>.
- Pramesti, N. N. D., & Westra, I. K. (2021). Perlindungan Karakter Anime Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta. *Jurnal Magister Hukum Udayana*, 10(1), 79. <https://doi.org/10.24843/jmhu.2021.v10.i01.p07>.
- Pratiwi, A. N., & Amri, M. (2021). Penggunaan Deiksis Endofora Dalam Film Looking Up ( 银河补习班 Yínhé Bǔxí Bān ) Karya Dengchao. *Jurnal Mandarin Unesa*, 1(1), 1–10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mandarin/article/view/37984/33567>.
- Puspitasari, R. (2022). Manusia Sebagai Makhluk Sosial Pertemuan. *Manusia Sebagai Makhluk Sosial*, 1(1), 38–47. <https://ojs.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/lathaif/article/view/5926>.
- Sabrina, N. A. (2021). Analisis Konflik Batin Dan Mekanisme Pertahanan Tokoh Sasaki Miyo Dalam Anime Nakitai Watashi Wa Neko Wo Kaburu. *J-Litera: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Budaya Jepang*, 3(1), 20. <https://doi.org/10.20884/1.jlitera.2021.3.1.3861>.
- Satriadi, T., & Arifin, N. (2018). Sastra Dalam Media Massa, Budaya Dalam Komodifikasi. *Jurnal Komunikasi*, 13(1), 109–120. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol13.iss1.art8>.
- Sulistiawati, A. (2018). Analisis Jaringan Komunikasi Tingkat Kelompok dalam Gapoktan. *Jurnal Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM]*, 2(2), 155–168. <https://doi.org/10.29244/jskpm.2.2.155-168>.
- Sumakul, irlani nikita megawati. (2019). Deiksis Dalam Film Beauty and the Beast Karya Jeanne-Marie Leprince De Beaumont. *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi*, 6(0). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jefs/article/view/26088>.
- Wahyuniarti, F. R. (2021). Deiksis dalam Percakapan Film Perempuan di Pinggir Jalan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 2174–2187. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i2.1303>.