

**REGISTER PEMROGRAMAN ANIMASI
DALAM FORUM *ONLINE* SCRATCH JEPANG:
KAJIAN SOSIOLINGUISTIK**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Nur Rohmayani

1211618041

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

Fakultas Bahasa Dan Seni

Universitas Negeri Jakarta

2023

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Nur Rohmayani
No. Reg : 1211618041
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : **Register Pemrograman Animasi dalam Forum Online
SCRATCH Jepang: Kajian Sociolinguistik**

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Dewan Penguji

Pembimbing I



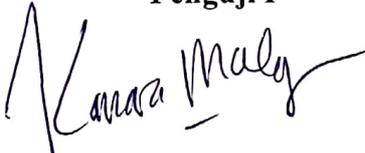
Eky Kusuma Hapsari, M.Hum.
NIP 198205072005012002

Pembimbing II



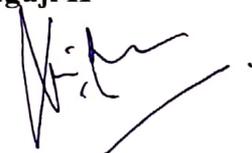
Muhammad Ali Hamdi, M.Pd.
NIP 199006212022031003

Penguji I



Dr. Komara Mulya, S.S., M.Ed.
NIP 197306162009121001

Penguji II



Dwi Astuti Retno Lestari, M.Si., M.Ed.
NIP 197101252006042001

Ketua Penguji



Dr. Komara Mulya, S.S., M.Ed.
NIP 197306162009121001

Jakarta, 24 Februari 2023

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Liliama Muliastuti, M.Pd.
NIP 196805291992032001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Rohmayani

No. Reg : 1211618041

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : **Register Pemrograman Animasi dalam Forum Online**

SCRATCH Jepang: Kajian Sociolinguistik

Menyatakan benar bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti melakukan tindakan plagiarisme.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 24 Februari 2023



Nur Rohmayani

NIM 1211618041



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nur Rohmayani
NIM : 1211618041
Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni / Prodi. Pendidikan Bahasa Jepang
Alamat email : nrohmayani@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Register Perograman Animasi
dalam Forum Online SCRATCH Jepang:
Kajian Sosiolinguistik

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 24 Februari 2023

Penulis

(Nur Rohmayani)
nama dan tanda tangan

ABSTRAK

Nur Rohmayani. 2023. Register Pemrograman Animasi dalam Forum *Online SCRATCH* Jepang: Kajian Sociolinguistik. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan register sebagai kosakata khusus yang hanya dipahami oleh penutur bidang pemrograman animasi. Tujuannya adalah untuk mengetahui bentuk dan makna pada penggunaan register pemrograman animasi dalam forum *online SCRATCH* Jepang. Penelitian ini disusun dengan menggunakan metode analisis deskriptif menurut Sudaryanto (1992:62) dengan teknik pengumpulan data simak bebas libat cakap dan teknik catat menurut Mahsun (2005:92), sementara teknik analisis data dilakukan dengan metode padan translasional dan metode padan referensial menurut Sudaryanto (1993:15) dan Rustono (1999:20). Kategori register disimpulkan dari pendapat Chaer dan Agustina (2010:90), Hashimoto (2001:190), Halliday (1994:54), dan Ferguson (dalam Purnanto 2020:21). Analisis bentuk register berdasarkan pendapat Murakami (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2019:147) dan Halliday (1992:53). Analisis makna leksikal dan makna khusus berdasarkan pendapat Pateda (2010:96-132). Data yang didapatkan sebanyak 18 register dengan sumber data penelitian adalah *posting* pengguna forum *online SCRATCH* Jepang pada 2019-2022. Hasil analisis bentuk register berdasarkan kategori *jiritsugo*, terdapat 1 register bentuk *dooshi* (verba) dan 17 register bentuk *meishi* (nomina). Sementara, hasil analisis bentuk register berdasarkan selingkungnya, terdapat 5 register selingkung terbatas dan 13 register selingkung terbuka. Selain itu, terdapat 2 register yang tidak memiliki makna leksikal dalam kamus umum Jepang Weblio.

Kata Kunci: Variasi Bahasa, Register, Pemrograman Animasi, SCRATCH, Bahasa Jepang

ABSTRACT

Nur Rohmayani. 2023. Animation Programming Registers in the Japanese SCRATCH Online Forum: Sociolinguistic Studies. Thesis. Study Program of Japanese Language Education Study Program. Faculty of Language and Arts. State University of Jakarta.

Background of this research bound around "register" as a distinctive phrase/vocabulary which only can be understood by its original or true speaker of the field of animation programming. This research aims to determine the form, meaning and function of language in used of Animation Programming Registers in Japanese SCRATCH Online Forum. The method uses for this research is descriptive analysis method with data collection technique of uninvolved conversation observation and note-taking technique according to Mahsun (2005:92), while the data analysis is carried out using translational equivalence and pragmatic equivalence method according to Sudaryanto (1993:15) and Rustono (1999:20). Register categories are concluded based on the theory of Chaer and Agustina (2010:90), Hashimoto (2001:190), Halliday (1994:54), and Ferguson (in Purnanto 2020:21). Analysis of the form of the register is based on Murakami's theory (in Sudjianto and Dahidi, 2019:147) and Halliday's theory (1992:53). Analysis of lexical meaning and special meaning is based on Pateda's theory (2010:96-132). The data obtained by 18 registers with the data source for this research is posts by users of the Japanese SCRATCH online forum in 2019-2022. The results of the analysis of forms based on the *jiritsugo* category, there is 1 register in the form of a verb and 17 registers in the form of noun. Meanwhile, the results of the analysis of the form of the register based on the circumscribed, there are 5 limited circumscribed registers and 13 open circumscribed registers. In addition, there are 2 registers that have no lexical meaning in the general Japanese Weblio dictionary.

Keywords: Language Variations, Registers, Animation Programming, SCRATCH, Japanese Language

日本の SCRATCH オンラインフォーラムにおける
アニメーションプログラミングのレジスター：
社会言語一考察

ジャカルタ国立大学
Nur Rohmayani
nrohmayani@gmail.com

概要

A. 背景

レジスターは、誰が、どこで、いつ、どのような活動のためにその言語を使用するかに関する言語のバリエーションである。橋本(2002:190)によると、レジスターとは、ある言語使用者が使用する言葉は、その目的、扱う内容、伝達手段、発信者と受信者との関係などによって異なることだという。レジスターは方言と並んで言語の変種を記述する際に用いられる。方言は言葉の使用者が誰であるかによって決定されるが、レジスターは言語使用のコンテキスト・文脈がどのようなものかによって決定されるという違いがある。

レジスターは、医療分野、軍事部門、ビジネス部門、製造部門、アニメーションプログラミングの分野など、さまざまな職業や仕事の分野で使用できる。アニメーションプログラミングの分野でのレジスターの使用は、サイバースペース コミュニティでも見られる。その 1 つが、SCRATCH と呼ばれる国際的なオンラインフォーラムである。SCRATCH は、子供向けの世界最大のコーディング コミュニティであり、若者がデジタル ストーリー、ゲーム、アニメーションを作成できるシンプルなビジュアル インターフェイスを備えたコーディング言語である。SCRATCH におけるアニメーション プログラミングのレジスターの例である：

(データ 1)

クラッシュして、見ることも内部をいじることもしません。

(hinyatonton_lovemtt, 2019)

その文中のレジスターは「クラッシュする」で、英語の「crash」に由来する。その単語は、活動、またはイベントを指す動詞の形である。「クラッシュする」と「クラッシュ」という言葉は、広い意味を持つため、多くの人によく知られている言葉である。SCRATCH で使用される以外に、「クラッシュ」という言葉は格闘技でも使用される。JMAGA「Japan Martial Arts Games Association」によると「クラッシュ」とは、ウズベキスタン発祥の柔道に似た伝統武術を意味する。一方、SCRATCH で「クラッシュ」は別の意味を持っている。したがって、この言葉は、その意味がアニメーションプログラミングの分野に限定されない「Selingkung Terbuka」のレジスターに属する。

国語辞典「Weblio」によると、「クラッシュする」は車両の衝突または事故と定義されている。なお、「SCRATCH Wiki」によると、「クラッシュする」はコンピュータに問題が発生し、指定された命令を完了できないと、誤動作が発生する。SCRATCH の「クラッシュする」という言葉の特別な意味は、アニメーションプログラミングの分野に関連するものを定義するために使用される。「クラッシュする」という言葉も SCRATCH ユーザーによって繰り返し使用されているため、「クラッシュする」という言葉はアニメーションプログラミングレジスターであると結論付けることができる。

データ 1 は、SCRATCH オンラインフォーラムで見つかったレジスターの 1 つにすぎない。SCRATCH はアニメーションを作成するためのプログラムであるため、研究者は SCRATCH ユーザーが使用するアニメーションプログラミングフィールドのレジスターのみを研究する。レジスターの特殊な文字は、一般の読者がすべての語彙を理解しているわけではないことを示している。読者が SCRATCH のアクティブな

ユーザーまたはアニメーション プログラミングの分野に関与している人物でない場合、解釈される意味は異なり、読者の意味の誤解または誤解を引き起こす。したがって、言語は動的で、特定の分野ごとに異なり、誰もが理解できるわけではないため、レジスターに関する研究は非常に重要である。

B. 問題提供

以上の背景に基づいて、本研究の問題提供は次の通りである：

1. 日本の SCRATCH オンラインフォーラムにおける、アニメーションプログラミングのレジスターは、どの形であろうか。
2. 日本の SCRATCH オンラインフォーラムにおける、アニメーションプログラミングのレジスターは、どの意味であろうか。

C. 解決

本稿では、客観的、現実的、正確な記述が得られるように、調査対象の実際の現実を記述する定性的記述手法を使用して編集された。使用したデータソースは日本の SCRATCH オンラインフォーラムであり、研究対象はアニメーションプログラミングのレジスターである。データを収集する際に、研究者は「Metode Simak」における「Simak bebas Libat Cakap」と「Catat」というデータ収集を使用した。この手法は、進行中の対話に関与することなく、話し手の言語の使用を単に観察するばかりの盗聴手法である。さらに、データを分析したのは、日本語の発話をインドネシア語に翻訳する「Metode Padan Translational」、レジスターの形の決定に「Metode Padan Referensial」を使用した。そして、レジスターの意味を説明するために、一般的な国語辞典「Weblio」、 「SCRATCH Wiki」の記事および SCRATCH オンラインフォーラムを使用した。

以下は要約表と、日本の SCRATCH オンラインフォーラムにおけるアニメーションプログラミングのレジスターの分析結果の説明である：

1. SCRATCH でのアニメーションプログラミングのレジスターの形

番	レジスター	形				
		自立語			「Selingkung」	
		動詞	名詞	形容詞	「Terbatas」	「Terbuka」
1.	クラッシュする	✓	-	-	-	✓
2.	ブロック	-	✓	-	-	✓
3.	RPG	-	✓	-	-	✓
4.	レイキャスティング	-	✓	-	✓	-
5.	イントロ	-	✓	-	-	✓
6.	アウトロ	-	✓	-	-	✓
7.	スタジオ	-	✓	-	-	✓
8.	スクリプト	-	✓	-	-	✓
9.	スプライト	-	✓	-	-	✓
10.	ターボワープ	-	✓	-	✓	-
11.	バグ	-	✓	-	✓	-
12.	BBcode	-	✓	-	✓	-
13.	NCS	-	✓	-	-	✓
14.	ベクター	-	✓	-	-	✓
15.	ネクロポスト	-	✓	-	✓	-
16.	API	-	✓	-	-	✓
17.	AI	-	✓	-	-	✓
18.	バックパック	-	✓	-	-	✓
合計		1	17	0	5	13

上記の表 1 のデータに基づいて、日本の SCRATCH オンラインフォーラムにおけるアニメーションプログラミングのレジスターを登録する形は次のとおりである。

- a. 自立語に基づく：
 - 1) 動詞のレジスターは 1 つある。
 - 2) 名詞のレジスターは 17 つある。
 - 3) 形容詞のレジスターは見つからない。

b. 「Selingkung」に基づく：

- 1) 「Selingkung Terbatas」のレジスターは5つある。
- 2) 「Selingkung Terbuka」のレジスターが13つある。

日本の SCRATCH オンラインフォーラムにおける広く使用されているレジスターは、オブジェクトを表す名詞のレジスターと「Selingkung Terbuka」のレジスターであり、広い意味を持つレジスターであり、その使用はアニメーションプログラミングの分野に限定されない。

2. SCRATCH でのアニメーションプログラミングのレジスターの意味

番	レジスター	意味	
		語彙的意味	特別な意味
1.	クラッシュする	- 航空機の墜落（自動車など） - 乗り物の衝突	コンピュータに問題が発生し、指定された命令を完了できないと、誤動作が発生する。
2.	ブロック	- 市街地の一区域 - 防御すること - 妨害すること	SCRATCH のプログラムを組み立てるために使う部品で、ジグソーパズルのようにつなげて使用する。
3.	RPG	(Role Playing Game) プレイヤーが何らかの役割（ロール）を与えられ、プレイしていくゲームジャンルである。	(Role Playing Game) プロジェクト、スタジオ、コラボレーション フォーラムの3つの場所でプレイできる、SCRATCH Web サイトのストーリーテリング ゲームのジャンルである。
4.	レイキャストイング	-	視点から光線（レイ）を放射して（キャストして）、一番手前の物体までの距離を測定する手法である。
5.	イントロ	- 導入 - 紹介	プロジェクトの最初に流す短いアニメーションのことである。
6.	アウトロ	- 終わりの部分	プロジェクトの最後に流す短いアニメーションのことである。

7.	スタジオ	- 仕事場 - 制作室	プロジェクトをまとめることのできるページである。
8.	スクリプト	演劇・映画・放送の台本。	アニメーションプロジェクトを実行するために特に使用されるコンピュータープログラミング言語。
9.	スプライト	- 妖精 - 超高層紅色型雷放電 (スプライト現象)	プロジェクト内で何らかのアクションを行うオブジェクトである。
10.	ターボワープ	-	SCRATCH から作成されたプロジェクトに高度な機能と機能を追加するのに役立つ追加プログラムである。
11.	バグ	虫	プログラムの誤りのことである。
12.	BBcode	(Bulletin Board Code) 電子掲示板やブログなどで使用される軽量マークアップ言語である。	(Bulletin Board Code) ディスカッションフォーラムなどで投稿をカスタマイズするタグの集まりのことである。
13.	NCS	- Natural Color System - Network Control System - Numerical Control Society - National Communications System - National Computer System - Net Control Station - National Commission on Space	(NoCopyrightSound) ライセンスフリーの音楽を提供するチャンネルである。
14.	ベクター	- マラリアを媒介する - 細胞または核内に他のDNAを運び込む役をするもの	スプライン曲線で描画の方法を記録した高解像度画像である。
15.	ネクロポスト	フォーラムの長い非アクティブなディスカッションスレッドに投稿すること。	古いトピックが、だれかが投稿をすることにより age されること。
16.	API	(Air Pollution Index) 大気汚染の程度とその危険度を評価・区分する指標。	(Application Programming Interface) アプリケーションが SCRATCH Web サイトとの間でデータを送

			受信できるように、さまざまなサンプル データへのアクセスを提供するインターフェイスプログラムである。
17.	AI	<ul style="list-style-type: none"> - Atomics International - Amnesty International - Analog Input - Artificial Intelligence 	(Artificial Intelligence) ユーザーの入力に対し、アルゴリズムやプログラムにしたがって出力する、対話的な動作をさせるプロジェクトである。
18.	バックパック	<ul style="list-style-type: none"> - コットン製の袋 - リュックサック - バックパッキングに用いている 	スプライトやスクリプトなどをエディターにドラッグ&ドロップで保存・コピーできる SCRATCH 機能である。
合計		16	18

表 2 の意味分析に基づくと、日本の SCRATCH オンライン フォーラムにおけるアニメーション プログラミングのレジスターの意味は次のとおり。

- a. 語彙的な意味を持つレジスターは 16 つある。
- b. アニメーションプログラミングの分野で特別な意味を持つレジスターは 18 つある。

SCRATCH のすべてのコンピュータ アニメーションプログラミングのレジスターが、一般的な国語辞典 Weblia で語彙的な意味を持っているわけではない。さらに、見つかった 18 のレジスターの特別な意味に関しては、それらはすべて、SCRATCH オンラインフォーラムや「SCRATCH Wiki」の記事などの関連ソースから得られた。

D. 結論

SCRATCH オンラインフォーラムにおけるアニメーションプログラミングのレジスターに関するデータ分析の結果に基づいて、次のようにまとめられている：

1. 自立語カテゴリに基づいて、日本の SCRATCH オンラインフォーラムにおけるアニメーションプログラミングのレジスターの形

は、動詞と名詞である。動詞のレジスターは、アニメーションプログラミングに関連するイベント、または発生を示している。名詞のレジスターは、まだアニメーションプログラミングに関連しているオブジェクトを示している。一方、「Selingkung」に基づいてレジスターの形を分析した結果、「Selingkung Terbatas」のレジスターと「Selingkung Terbuka」のレジスターがある。「Selingkung Terbatas」のレジスターには、アニメーションプログラミングの分野のスピーカーだけが理解できる、狭く限られた意味がある。「Selingkung Terbuka」のレジスターには、他の分野でも使用できる多くの幅広い意味がある。

2. 日本の SCRATCH オンラインフォーラムには、語彙的な意味がまだ一般的な辞書にないアニメーションプログラミングのレジスターがある。一方で、レジスターの特別な意味は、アニメーションプログラミングの分野に関連する技術的な事項を説明している。多くの人がある意味を知っているレジスターが見つかったとしても、これらのレジスターの使用は、アニメーションプログラミングの議論の文脈から切り離すことはできない。

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, karena berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Register Pemrograman Animasi dalam Forum *Online SCRATCH* Jepang”. Skripsi ini merupakan bentuk persembahan peneliti untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.

Adapun dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari banyak pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Komarudin, M.Si. selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu hingga akhir di kampus ini.
2. Ibu Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan izin untuk membuat dan menyelesaikan penelitian ini.
3. Ibu Dr. Nia Setiawati, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu kelancaran penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Eky Kusuma Hapsari, M.Hum. selaku Penasihat Akademik sekaligus Dosen Pembimbing I, yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk selalu memberikan bimbingan, dukungan dan motivasi kepada peneliti, sehingga peneliti bersemangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih banyak, Eky Sensei.
5. Bapak Muhammad Ali Hamdi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang juga senantiasa meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, dukungan dan motivasi kepada peneliti agar dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Terima kasih banyak, Hamdi Sensei.
6. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta yang telah banyak memberikan ilmu

pengetahuan, saran, bantuan dan pengalaman selama menjadi mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang.

7. Keluarga tercinta, Mama, Bapak, Mba Iis, dan Emir yang tiada henti memberikan dukungan, doa, nasihat, motivasi, hiburan, dan menyediakan kebutuhan kuliah peneliti setiap harinya. Terima kasih dan cinta peneliti besar untuk kalian semua.
8. Sahabat seperjuangan tercinta, Nanditta Salvarina dan Indah Siti Rahayu yang selalu memberikan dukungan, bantuan, doa, saran, dan hiburan, juga telah menemani peneliti di saat senang maupun sedih dengan dinamika perkuliahan. Kalian orang-orang hebat!
9. Rekan-rekan BPH HIMA Prodi Pendidikan Bahasa Jepang periode 2020/2021 yang telah memberikan banyak pengalaman dan kenangan, khususnya dalam berorganisasi. Semoga kita selalu menjadi lebih baik ke depannya.
10. Teman-teman mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2018 yang telah berjuang, baik dalam suka maupun duka selama perkuliahan.
11. Seluruh *senpai* dan *kouhai* Prodi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah membagikan ilmu dan berbagai pengalamannya dalam bidang akademik maupun non-akademik.
12. Teman-teman Twitter, yaitu Ed, Febi, Dika, Vivi, Ama, Panji, dan masih banyak lagi yang turut memberi semangat peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Terutama Franklin (old man), teman menulis cerita terbaik yang tiada bosan mendengar curhatan suka dan duka perkuliahan peneliti dan menemani peneliti sejak maba hingga lulus.
13. Teman-teman Reality, yaitu Ura, Teiko, Pipin, Miko, Vonne, Katyu, Doru, Haru, Oda, yang turut menyemangati, menanyakan kabar, dan menjadi teman mengobrol di saat peneliti lelah. Ada juga Han yang menemani peneliti dengan *background* dengkur tidur di saat pusing menyusun skripsi, dan paket mekdi dini hari agar kembali bersemangat menyelesaikan skripsi ini. *Arigathanks gozaimuch*, gaes.

14. Semua pihak yang telah membantu penelitian dan penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

15. Diri sendiri yang tercinta, yang telah berjuang serta mencurahkan semua tenaga, pikiran, dan air mata dalam menghadapi tantangan dunia perkuliahan sejak awal hingga selesai. Banyak sekali pengalaman yang tidak akan bisa peneliti lupakan dan pasti akan dijadikan pembelajaran untuk menjadi diri yang lebih baik ke depannya. *I LOVE YOU, MYSELF.*

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu peneliti sangat membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun dan dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada, agar di masa yang akan datang skripsi ini dapat tersusun lebih baik lagi. Akhir kata, terima kasih dan peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, baik mahasiswa, dosen, maupun masyarakat umum dalam bidang pendidikan bahasa Jepang.

Jakarta, 24 Februari 2023

Nur Rohmayani

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
概要	vi
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus dan Sub fokus Penelitian.....	10
C. Rumusan Masalah.....	10
D. Manfaat Penelitian	11
BAB II: KERANGKA TEORI	12
A. Landasan Teori.....	12
1. Definisi Sociolinguistik	12
2. Variasi Bahasa	15
3. Jenis Variasi Bahasa	17
4. Variasi Bahasa Jepang	21
5. Definisi Register.....	27

6. Bentuk Register	30
7. Bentuk Satuan Lingual	31
8. Makna.....	37
B. Penelitian Relevan	39
C. Kerangka Berpikir.....	42
BAB III: METODOLOGI PENELITIAN.....	44
A. Tujuan Penelitian	44
B. Lingkup Penelitian	44
C. Waktu dan Tempat.....	44
D. Prosedur Penelitian	45
E. Teknik Pengumpulan Data.....	46
F. Teknik Analisis Data	47
G. Kriteria Analisis	49
BAB IV: HASIL PENELITIAN.....	50
A. Deskripsi Data.....	50
B. Interpretasi Data.....	51
C. Keterbatasan Penelitian.....	123
BAB V: PENUTUP.....	124
A. Kesimpulan	124
B. Implikasi	125
C. Saran	125
DAFTAR PUSTAKA.....	126

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Register Pemrograman Animasi dalam Forum <i>Online</i> SCRATCH Jepang	50
Tabel 4.2 Bentuk Register Pemrograman Animasi dalam Forum <i>Online</i> SCRATCH Jepang	119
Tabel 4.3 Makna Register Pemrograman Animasi dalam Forum <i>Online</i> SCRATCH Jepang	121



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I:

Posting Pengguna yang Mengandung Register Pemrograman

Animasi dalam Forum *Online SCRATCH* Jepang.....128

