

**ANALISIS TEKNIK PENERJEMAHAN BAHASA SLANG  
WANITA DALAM ANIME *OSHIETE! GYARUKO CHAN*  
KARYA KENYA SUZUKI**



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan

**Oleh :**

**Armaztisyah Ismael Manaf Putri**

**1211618031**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2023**

## LEMBAR PENGESAHAN

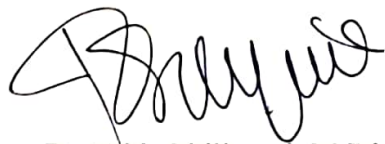
Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Armaztisyia Ismael Manaf Putri  
No. Reg : 1211618031  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Judul Skripsi : Analisis Teknik Penerjemahan Bahasa Slang Wanita dalam Anime *Oshiete! Gyaruko chan* Karya Kenya Suzuki

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



Dr. Frida Philiyanti, M.Pd.  
NIP. 197409132009122002

#### Pembimbing II



Viana Meilani Prasetio, S.S., M.Pd.  
NIP. 197105302005012001

#### Penguji I



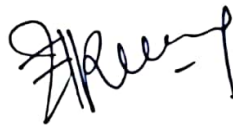
Dr. Cut Erra Rismorlita, M. Si.  
NIP. 197612282008122001

#### Penguji II



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

#### Ketua Penguji



Dr. Cut Erra Rismorlita, M. Si.  
NIP. 197612282008122001

Jakarta, 24 Februari 2023

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Armaztisyah Ismael Manaf Putri  
No. Reg : 1211618031  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang  
Judul Skripsi : Analisis Teknik Penerjemahan Bahasa Slang Wanita dalam Anime *Oshiete! Gyaruko chan* Karya Kenya Suzuki

Menyatakan bahwa benar 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 plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 24 Februari 2023



Armaztisyah Ismael Manaf Putri  
NIM. 1211618031



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN  
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://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 : Armaztisyah Ismael Manaf Putri  
NIM : 1211618031  
Fakultas/Prodi : FBS / Pendidikan Bahasa Jepang  
Alamat email : tisyah.ismael@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 :

Analisis Teknik Penerjemahan Bahasa Slang Wanita dalam  
Anime Oshiete! Gyaruko chan Karya Kenya Suzuki

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

(Armaztisyah Ismael Manaf Putri)

## ABSTRAK

**Armaztisyia Ismael Manaf Putri.** 2023. *Analisis Teknik Penerjemahan Bahasa Slang Wanita dalam Anime Oshiete! Gyaruko chan Karya Kenya Suzuki.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik teknik penerjemahan yang digunakan saat menerjemahkan bahasa slang wanita atau *gyaru go* dalam anime *Oshiete! Gyaruko chan* berdasarkan peristiwa tuturnya. Anime *Oshiete! Gyaruko chan* yang diterjemahkan oleh Melodysubs Fansub dipilih sebagai sumber data karena dalam anime ini terdapat *gyaru go* lama serta baru yang masih jarang ditemui sehingga sulit dipahami oleh penonton asing. Penggunaan *gyaru go* memiliki kaitan dengan situasi peristiwa tutur disekitar penutur utamanya yang seorang *gyaru*, serta karakteristik penggunaannya yang ditinjau dari situasi dan kondisi, penutur dan lawan tutur, tujuan, bentuk dan isi ujaran, intonasi dan gestur tubuh, kode ujaran, norma dan budaya, serta sifat atau jenis peristiwa tutur yang dianalisa menggunakan komponen *speaking*. Penelitian ini berbentuk deskriptif kualitatif dan menggunakan metode simak dengan teknik catat untuk mengumpulkan data dan metode deskriptif kualitatif untuk menganalisis data dari sumber data. Berdasarkan hasil pengumpulan data ditemukan 32 tuturan yang mengandung *gyaru go*. Dari hasil analisa data ditemukan 9 teknik penerjemahan, yaitu penerjemahan harfiah, modulasi, meminjaman, kompresi linguistik, reduksi, amplifikasi, amplifikasi linguistik, substitusi, dan variasi. Berdasarkan analisa data, dapat disimpulkan bahwa pemilihan teknik-teknik tersebut tidak hanya didasarkan pada pemahaman penerjemah terhadap kosakata, kalimat, maupun tata bahasa Jepang, namun juga menyesuaikan dengan situasi peristiwa tutur yang relevan serta karakter dari penutur. Karakteristik pada penerjemahannya terlihat pada penerjemah yang menyesuaikan hasil terjemahan dengan kedelapan komponen *speaking*.

**Kata Kunci:** Analisis, Teknik penerjemahan, Komponen peristiwa tutur *speaking*, *Gyaru go*, anime *Oshiete! Gyaruko chan*



## ABSTRACT

**Armaztisyia Ismael Manaf Putri.** 2023. *Translation Techniques Analysis of Female Slang Language in Anime Oshiete! Gyaruko chan* written by Kenya Suzuki. Thesis. Japanese Language Education Study Program, Faculty of Language and Arts, Jakarta State University.

This research aims to determine the characteristics of the translation techniques used when translating female slang or *gyaru go* in anime *Oshiete! Gyaruko chan* based on the characters' speech events. The anime *Oshiete! Gyaruko chan* which was translated by Melodysubs Fansub translation was chosen as the data source because there are sufficient old and new *gyaru go* in which are rarely found and made it difficult for foreigner viewers to understand. The use of *gyaru go* itself is related to the speech events around the *gyaru* as the main speaker, as well as the characteristics of its use in terms of situation and scenes, speakers, purpose, form and content of the speech, intonation and body gestures, speech codes, norms and culture, as well as the type of speech events analyzed using the speaking component. This research is a qualitative descriptive study and uses *metode simak* with *teknik catat* to collect data and *metode deskriptif kualitatif* to analyze data. Based on the results, 32 utterances contained *gyaru go* were found. 9 translation techniques were found, which is literal translation, modulation, borrowing, linguistic compression, reduction, amplification, linguistic amplification, substitution, and variation. Based on the analysis, it can be concluded that the selection of these techniques is varied based on the translator's understanding not only of Japanese vocabulary, sentences, and grammar, but also adapt to the situation of the relevant speech event and the character of the speaker itself. The characteristics of the translation can be seen in the translator who adapts the translation results using the eight speaking components theory.

**Keywords:** Analysis, Translation techniques, eight speech event speaking components, *Gyaru go*, anime *Oshiete! Gyaruko chan*

# 鈴木健也の「おしえて！ギャル子ちゃん」というアニメにおけるギャル語の翻訳技法の分析

ジャカルタ国立大学

Armaztisy Ismael Manaf Putri

armaztisyaismaelmanafputri\_1211618031@mhs.unj.ac.id

## 概要

### A. はじめに

日本語は多種多様な言語が存在する言語である。Sudjianto (2007) によると、さまざまな日本語の使用は年齢によって影響を受ける。それは三分に別れて、子供の言葉、若者の言葉、それと親の言葉などがある。Sudjianto (2007) によると、「スラング」とも呼ばれる若者言語は、友人や若者などの特定のグループの間、または学生コミュニティの間でのみ使用される独特の特徴を持っているため、多くの場合、一般の人にとっては難しい言語である。日本には、「ギャル」として呼ばれているスラングがよく作って使われている若い女性の社会的グループがある。難波浩二(Marx, 2012)によると、ギャルとは、おしゃれに見えるために外見にこだわり、注目を集め、明るく社交的な性格の女性のことである。

ギャルと日本の女性を一線を画すものの一つは、日本語の標準的なルールの外で新しい単語を作成する能力でさえ、「ギャル語」に呼ばれている。ギャル語は若者言語に似ている、一般的な若者の言葉と同様の特徴、つまり略語、頭字語、頭字語、短縮形、断片、省略、借用語、繰り返し語、単語要素の一部を置き換えた単語、順序が逆になっている単語で社会的に構築され、および最初と最後に挿入される単語。この言葉を翻訳は、時代

や外部文化の影響を受けて随時変化する性質があるため、難しい翻訳作業である。

翻訳では、文章そのものの性質を理解するだけでなく、話の文脈を理解することが重要です。Molina と Albir (2002)によると、翻訳において、翻訳技法が重要な要素であり、翻訳結果と原文を比較することでわかる翻訳結果からも読み取れる。Molina と Albir (Kiyoshi, 2014) は翻訳技法を 18 に分類している。その 18 部分は①適合 ②明示化、追加 ③補償 ④縮小化 ⑤一般化 ⑥直訳 ⑦言語的拡大化 ⑧語義翻訳 ⑨推論による創造 ⑩固定した訳語 ⑪特定化 ⑫転位 ⑬圧縮 ⑭借用 ⑮描写 ⑯置換 ⑰調整 ⑱変種。

口頭でのやり取りのイベントには、重要な役割を持ついくつかのコンポーネントまたは要素が常に含まれている。役割のすべての構成要素との口頭でのコミュニケーションのイベント全体は、*speech event* の 8 つの構成要素として知られている。社会言語学 Dell Hymes (Chaer & Agustina, 2004) によると、この 8 つは *Setting and Scene (S)*, *Participants (P)*, *Ends (E)*, *Act sequences (A)*, *Keys (K)*, *Instrumentalities (I)*, *Norms of Interaction and Interpretation (N)*, それと *Genres (G)* というである。

ギャル語を翻訳する場合、翻訳者は翻訳手法を決定する際、テキストの種類、文化の違い、発話のイベントなど、いくつかのことに注意を払う必要がある。例えば、主人公のギャル子の「めんご」という言葉遊びは、罪悪感なくさりげなく言うと不誠実なニュアンスで謝罪となる謝罪「ごめん」からになる。日本のギャル語は特に、アニメで見つけるのが最も簡単である。「おしえて！ギャル子ちゃん」のアニメにおいて、ギャルを主人公「ギャル子」という高校性ギャルを紹介し、その毎日日々の生活物語の中でギャル語をたくさん使用されている。



## B. 問題提供

本研究の問題提供は以下の通りである。

- 1) 「おしえて！ギャル子ちゃん」というアニメにおけるギャル語を翻訳技法はどうやって選ばれるものであろうか。
- 2) 「おしえて！ギャル子ちゃん」というアニメにおけるギャル語の翻訳技法特徴は何であらうか。

## C. 研究方法

本研究に使用された方法は「Metode Simak」における「Teknik Catat」というデータ収集及び「Metode Deskriptif Kualitatif」。手順は以下の通りである。

- 1) 「おしえて！ギャル子ちゃん」というアニメにおけるギャル語の発話にある罵りを使うデータを収集する。
- 2) 収集されたギャル語のデータは Dell Hymes の SPEAKING という理論で、発生するスピーチイベントで分析し、Molina と Albir による 18 部分の翻訳技法を使用したとの同等性を分析する。
- 3) 語句またはそれを含む文の翻訳技法の特徴が発話の文脈にどのように基づいているかを述べて、結論を導き出す。

## D. 研究結果の分析

分析の結果に基づく、「おしえて！ギャル子ちゃん」というアニメのギャル語から含むスピーチの SPEAKING 成分分析と翻訳技術の結果は次のような結果を得る。分析された 20 個のデータのうち、翻訳者が使用

した技法は計9個で、このうち9個は2種類の技法を持っている。この研究では、最も一般的に使用される技法は、直訳と変種である。

- 1) 話者を取り巻く状況は、依然として翻訳結果に影響を与える重要な要素である。これは、8つのデータが、単語の意味と単語に固定された直訳法を使用しているという事実からわかる。しかし、次に最も広く使われている翻訳技術は変化技術であれ、翻訳者がスタイル、イントネーション、ジェスチャー、方言などの言語的要素を変化させるときに使用される。したがって、起点言語 (*Source Language*) の本来の意味を削除することなく、それに応じて目標言語 (*Target Language*) に翻訳を送信できる。これは、翻訳技法が意味論に拘れていてだけでなく、翻訳の結果にもスピーチイベントは影響を及ぼされる。
- 2) 雰囲気や話者の周りで起こることは、翻訳結果に影響を与える重要な要素であり続けており、ギャル語の意味や語源に執着する直訳の翻訳技法を使用している8つのデータがあるが、次に最もよく使われる翻訳技法は変種技法である。翻訳者がキャラクターのスタイル、イントネーション、ジェスチャー、方言などの言語的要素を多様化したときに使用される6つのデータのは、SLに本来の意味を排除することなく、TLに翻訳を適切に配信できるようにする。これは、翻訳が意味論だけにこだわっているのではなく、*speech event* も翻訳結果に影響を与えていることを意味する。

## E. 結論

「おしえて！ギャル子ちゃん」のアニメから Melodysubs Fansub 翻訳チームによる、ギャル語の翻訳技法に関するデータ分析結果をもとに、また Dell Hymes が提案した SPEAKING 理論を使用して、以下のように結論を付ける。

1) ギャル語データの分析について、Molina と Albir (2002) による 18 の翻訳技法のうち 9 の技法を使用している。「おしえて！ギャル子ちゃん」というアニメにおけるギャル語データの分析について、Molina と Albir (2002) による 18 の翻訳技法のうち、9 の技法を使用していたのは適合、借用翻訳、転調、追加、言語的拡大化、直訳、縮小化、圧縮、変種、置換などである。最も一般的に使用される翻訳技法は、直訳および変種である。直訳の技法は、アニメの翻訳テキストの特徴が辞書形式の起源によっては気付かれなかりではなく、変種技法を使用されていることにより、表現力や感情的になりがちなギャル子の性格の弁証法に従って SL を TL に変換することも示唆されている。

3) SPEAKING の 8 つのコンポーネントを使用した分析から使用するコンテキストに基づく翻訳手法の特徴は、8 つのコンポーネントのそれぞれが TL の翻訳に影響を与える。*Setting and Scene (S)* は発生する場所の雰囲気や状況を詳しく説明し、それぞれのキャラクターに関連する状態を伝えます。このアニメの *Participant (P)* は、日々ギャル語をよく使われるを使用することに慣れているギャル子というギャル高生の主人公である。一般的に日本社会は他人を相手にする態度を決定する基準として内外の概念を使用している。しかし、主人公のギャル子のキャラクターは、この *Norm (N)* を気にしないことである。クラスメートだけではなく、担任教師のアベ先生キャラクターを謝罪するときに「サーセン、マジサーセン」を使用するなど、内以外のキャラクターでギャル語も使用しているのである。ギャル語の使用は、異なっている目的または *Ends (E)* を持ち、*Setting and Scene (S)* に依存されている発話の状況を調べることによると、さらに *Act sequence (A)* のポイントにはギャル子の発話の形式と内容、つまりたとえ正式な学習プロセスが行われている場合でも、主人公はギャル語を含む非公式の発話

について使用している。Key (K) はギャル子のキャラクターが話している場合、イントネーション、口調、ジェスチャー、表情に焦点を当てる、発話または *Instrumentalities (I)* の翻訳結果に影響を与えやすい口頭での対話である。例えば、ギャル子が「ムカつく！」と欲求不満の感動を表現するときに、文末に感嘆符 (!) を追加して「nyebelin banget!」と訳されている。また、Genre (G)のポイントにも会話の対話カテゴリとは重要だし、この「おしえて！ギャル子ちゃん」というアニメにはほとんどのギャル語はいつでも、特に正式な学習活動では限定されるものではない。



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis Teknik Penerjemahan Bahasa Slang Wanita dalam Anime *Oshiete! Gyaruko chan* karya Kenya Suzuki”. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat Ujian Sarjana dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa tersusunnya skripsi ini tidak luput dari bimbingan, arahan, nasihat, dukungan, serta motivasi yang diberikan oleh berbagai pihak yang sangat membantu. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah berjasa sehingga terbentuklah skripsi ini:

1. Bapak Prof. Komarudin, M.Si. selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menuntut ilmu 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 penelitian ini.
3. Ibu Dr. Nia Setiawati, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah membantu kelancaran penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Dr. Komara Mulya, M.Ed. selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan dukungan semangat dan bimbingan dalam studi akademik selama perkuliahan.



5. Ibu Dr. Frida Philiyanti, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I, yang di tengah kesibukannya dapat meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, dukungan, serta motivasi kepada peneliti sehingga saya merasa bersemangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih banyak, Frida Sensei.
6. Ibu Viana Meilani Prasetyo, S.S., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II, yang selalu memberikan bimbingan disertai dukungan dan motivasi sehingga saya semakin bersemangat untuk menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih banyak, Viana Sensei.
7. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, serta nasihat selama menjadi mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang.
8. Keluarga tercinta, Bunda, Papa, dan abang Kevin, serta keluarga besar Ilyas dan keluarga besar Ismael Manaf yang telah memberikan dukungan, doa, dan nasihat setiap harinya.
9. Sahabat seperjuangan yang sangat peneliti sayangi, grup “Ombak Wanwan”, yaitu Fira, Laras, Edhit, dan Nadya yang meskipun jarang bertemu namun selalu saling menyemangati, mendukung, memberikan doa, dan menghibur melalui media sosial. *Saranghaeyo noona tachis~*
10. Teman-teman mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2018 serta seluruh *senpai* dan *kouhai* yang telah berjuang bersama, baik dalam suka maupun duka selama perkuliahan.

11. Seluruh pihak lainnya yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
12. Diri sendiri yang telah berjuang dalam menghadapi rintangan selama penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa dalam skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengapresiasi apabila mendapatkan saran dan masukan dari pembaca agar dapat memperbaiki kekurangan tersebut. Akhir kata, terima kasih dan penulis berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, baik mahasiswa, dosen, maupun masyarakat umum dalam bidang pendidikan bahasa Jepang.

Jakarta, 19 Januari 2023

Armaztisyah Ismael Manaf Putri

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIS .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>v</b>
<b>概要.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus dan Subfokus Penelitian.....	11
1. Fokus .....	11
2. Sub Fokus .....	11
C. Perumusan Masalah .....	11
D. Manfaat Penelitian .....	12
1. Manfaat Teoretis.....	12
2. Manfaat Praktis.....	12
<b>BAB II KERANGKA TEORI.....</b>	<b>13</b>
A. Deskripsi Teoritis.....	13
1. Penerjemahan.....	13
2. Teknik Penerjemahan .....	16
3. Sociolinguistik .....	31
4. <i>Wakamono Kotoba</i> .....	36
5. Bahasa Slang Wanita ( <i>Gyaru Go</i> ) .....	39
6. <i>Anime Oshiete! Gyaruko chan</i> .....	43
B. Penelitian yang Relevan.....	47
C. Kerangka Berpikir .....	50
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>52</b>

A. Tujuan Penelitian.....	52
B. Lingkup Penelitian.....	52
C. Waktu dan Tempat Penelitian .....	53
D. Prosedur Penelitian.....	53
E. Teknik Pengumpulan Data .....	54
F. Teknik Analisis Data.....	55
G. Kriteria Analisis .....	58
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>60</b>
A. Deskripsi Data.....	60
B. Interpretasi Data.....	67
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>135</b>
A. Kesimpulan .....	135
B. Saran .....	137
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>139</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>140</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster anime <i>Oshiete! Gyaruko chan</i> .....	43
Gambar 1.2 Tokoh Gyaruko .....	45
Gambar 1.2 Tokoh Otako .....	46
Gambar 1.3 Tokoh Ojou .....	46
Gambar 2.1 Tokoh Gyaruko mengucapkan “ <i>ohisa</i> ” .....	56
Gambar 3.1 Gyaruko membuat angka 0, 8, dan 4 dengan jari .....	112





## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data gyaru go pada anime <i>Oshiete! Gyaruko chan</i> .....	60
Tabel 4.2 Analisis komponen SPEAKING pada data 1.....	68
Tabel 4.3 Analisis komponen SPEAKING pada data 2 .....	72
Tabel 4.4 Analisis komponen SPEAKING pada data 3 .....	75
Tabel 4.5 Analisis komponen SPEAKING pada data 4.....	78
Tabel 4.6 Analisis komponen SPEAKING pada data 5.....	82
Tabel 4.7 Analisis komponen SPEAKING pada data 6.....	86
Tabel 4.8 Analisis komponen SPEAKING pada data 7 .....	91
Tabel 4.9 Analisis komponen SPEAKING pada data 8 .....	94
Tabel 4.10 Analisis komponen SPEAKING pada data 9.....	96
Tabel 4.11 Analisis komponen SPEAKING pada data 10.....	99
Tabel 4.12 Analisis komponen SPEAKING pada data 11.....	102
Tabel 4.13 Analisis komponen SPEAKING pada data 12 .....	106
Tabel 4.14 Analisis komponen SPEAKING pada data 13 .....	109
Tabel 4.15 Analisis komponen SPEAKING pada data 14.....	112
Tabel 4.16 Analisis komponen SPEAKING pada data 15.....	115
Tabel 4.17 Analisis komponen SPEAKING pada data 16.....	119
Tabel 4.18 Analisis komponen SPEAKING pada data 17 .....	122
Tabel 4.19 Analisis komponen SPEAKING pada data 18 .....	126
Tabel 4.20 Analisis komponen SPEAKING pada data 19.....	129
Tabel 4.21 Analisis komponen SPEAKING pada data 20.....	132

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Skema Kerangka Berpikir.....50

