

ABSTRAK

Manga adalah komik yang berasal dari *Jepang*. dalam *manga* terdapat sebuah cerita yang menggambarkan sebuah tokoh serta gelembung kata-kata atau dialog. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *hatarikake no bun* dan penanda lingual dalam manga “Jujutsu Kaisen”. Dalam analisis digunakan pendekatan pragmatik dan Metode Deskriptif Kualitatif. Sumber data yang digunakan adalah manga Jujutsu Kaisen Volume 1 dengan hasil temuan sebagai berikut Pertama: (1) *Meireibun* (kalimat perintah) memiliki sebanyak 5 data. (2) *Kinshibun* (kalimat larangan) memiliki sebanyak 3 data. (3) *Iraibun* (kalimat permohonan) memiliki sebanyak 4 data. (4) *Kanyuubun* (kalimat ajakan) memiliki sebanyak 0 data, serta memiliki Penanda Lingual ~ro sebanyak 4 data. Penanda Lingual~e sebanyak 2 Data. Penanda Lingual~o sebanyak 0 data. Penanda Laingual ~te sebanyak 3 data. Penanda Lingual~na sebanyak 2 data. Penanda Lingual~te kudasai sebanyak 1 data. dan Penanda Lingual ~te kure sebanyak 1 data. Serta Perlokusi Sejumlah 12 Data.

要旨

漫画は日本発のコミックである。漫画には、登場人物を描写するストーリーや、言葉やセリフの泡が存在する。本研究では、漫画『呪術廻戦』における「はたらいかけの文」と「リングルマーカ―」について述べることを目的とする。分析には、語用論的アプローチと質的記述法を用いた。データソースは『呪術廻戦』第1巻であり、以下のような知見が得られた。(1) 命令文は5件で、(2) 禁止文は3件。(3) 依頼文は4件。(4) 勧誘文は0件、言語マーク(～ろ)は4件である。言語マーク(～え)は2データである。言語マーク(～お)は0データである。リングルマーク(～て)は3データである。リングルマーク(～な)は2件のデータである。リングルマーク(～てください)は1件、リングルマーク(～てくれ)は1件である。また、ペルクションは12データである。

キーワード マンガ、ハタリカケの文、リングルマーク。