



***ANALISIS KANDOUSHI YOBIKAKE DALAM
ANIME KISEIJUU SEI NO KAKURITSU***

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Bahasa Jepang**

Oleh

Tika Isnavia

2302415037

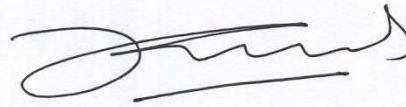
**PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA ASING
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Skripsi.

Semarang, Agustus 2019

Pembimbing,



Chevy Kusumah Wardhana, S.Pd., M.Pd.

NIP 198409092010121006

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

hari : Selasa

tanggal: 20 Agustus 2019

Panitia Ujian Skripsi

1. Ketua

Drs. Eko Raharjo, M. Hum.

NIP. 196510181992031001

2. Sekretaris

Hasan Busri, S.Pd.I., M.S.I.

NIP. 197512182008121003

3. Penguji I

Lispridona Diner, S.Pd.,M.Pd.

NIP. 198004092006042001

4. Penguji II

Lisda Nurjalenska, S.S., M.Pd.

NIP.198102112010122001

5. Penguji III/Pembimbing I

Chevy Kusumah Wardhana, S.Pd.,M.Pd.

NIP. 198409092010121006



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Sri Rezeki Urip, M.Hum

NIP. 196202211989012001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa didalam skripsi ini benar-benar asli hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasar kode etik ilmiah.

Semarang, 20 Agustus 2019

Peneliti,



Tika Isnavia
NIM 2302415037

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, kekuatan, kesabaran, dan keikhlasan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis *Kandoushi Yobikake* dalam *Anime Kiseijuu Sei no Kakuritsu*”.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak dapat selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih kepada:

- 1) Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., selaku rektor yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang;
- 2) Dr. Sri Rejeki Urip, S.Pd., M.Pd., selaku dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian untuk menyelesaikan studi;
- 3) Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd., selaku ketua jurusan Bahasa dan Sastra Asing tahun 2019 yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini;
- 4) Silvia Nurhayati, M.Pd., selaku dosen dan ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jepang tahun 2016-2019 yang telah memberikan semangat dan dukungannya dalam menyelesaikan skripsi ini;
- 5) Chevy Kusumah Wardhana, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar, tulus, dan ikhlas memberikan bimbingan serta arahan dalam penyusunan skripsi ini;
- 6) Lispridona Diner, S.Pd., M.Pd., selaku dosen penguji I yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran hingga skripsi ini selesai;
- 7) Lisda Nurjaleka, S.S., M.Pd., selaku dosen penguji II yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran;
- 8) Dosen Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman kepada penulis;

- 9) Teman-teman rombel PBJ 2015, yang telah melengkapi kebahagiaan dan mewarnai hidup selama di bangku perkuliahan;
- 10) Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan, semangat, motivasi, dan doa dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca maupun peneliti selanjutnya demi meraih kemajuan pendidikan di masa yang akan datang.

Semarang, 20 Agustus 2019

Penulis

ABSTRAK

Isnavia, Tika. 2019. *ANALISIS KANDOUSHI YOBIKAKE DALAM ANIME KISEIJUU SEI NO KAKURITSU*. Skripsi, Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Chevy Kusumah Wardhana, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: *kandoushi yobikake*, Interjeksi Panggilan, *Anime*.

Kandoushi dalam bahasa Indonesia disebut dengan interjeksi adalah kata-kata yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan batin karena kaget, terharu, kagum, marah, atau sedih. Contohnya, wah. *Kandoushi* dibagi menjadi empat, salah satunya yaitu *kandoushi yobikake* merupakan *kandoushi* yang berfungsi sebagai panggilan, ajakan atau imbauan dan dapat juga sebagai peringatan, contohnya *oi* dan *ne*. Penggunaan *kandoushi* yang tepat sering menjadi masalah bagi pembelajar bahasa Jepang karena mengartikan makna *kandoushi* tidak cukup dengan kamus saja melainkan harus sesuai dengan konteks percakapan yang ada.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan *kandoushi yobikake* apa saja yang terdapat dalam *anime Kiseijuu Sei no Kakuritsu* dan fungsi *kandoushi yobikake* yang digunakan *anime Kiseijuu Sei no Kakuritsu*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode simak yang dilanjutkan dengan teknik simak bebas libat cakap.

Berdasarkan hasil analisis dalam *anime Kiseijuu Sei no Kakuritsu* terdapat 94 data *kandoushi yobikake* yang didominasi oleh *kandoushi oi*. Fungsi *kandoushi yobikake* yang muncul yaitu *kandoushi yobikake* untuk panggilan, mengajak atau mendesak, dan komando atau peringatan terhadap orang lain.

まとめ

アニメ寄生獣セイの格率における感動詞呼びかけの分析

キーワード：感動詞呼びかけ、Interjeksi Panggilan、アニメ

1. 研究の背景

Interjection は感情や感情の表現するために使用される短い挨拶です。*Interjection* は日本語で、感動詞。Sudjianto と Dahidi (2004:169) は「感動詞は形は変わらない、主語にならない、副詞にならない、接続詞もならない、自立語（自立で意味を持つ語彙）の一つの品詞。しかし、この品詞は他の品詞をいなくても自立で分節（文形成要素）になれる。」と説明している。

感動詞の意味を解釈に辞書だけでは足りない。感動詞の意味は話者と相手の場面にや状況に依存する。会話するとき、話者は相手に語彙の選択を注意しなければならない。礼儀正しさのレベルが異なるこれらの単語選択戦略は、語用論パラメーターと呼ばれます。話者が単語の選択で考慮するものは、たとえば年齢、社会的地位、特定の特別な条件などに関連している。その問題による、本研究はアニメ寄生獣セイの格率における感動詞呼びかけの分析について研究する。

著者は、2015 年および 2016 年のスマラン州立大学での日本語学習プログラムの学生について、カンドゥシに関するアンケート形式の予備調査を実施しました。32 の学生からデータを取得した予備調査では、カンドゥーシの例を引用できるのは 25% だけであり、別の 15.6% はカンドゥーシの例を引用できるだけであり、残りの 59.4% は間違っただけで答えています。データは、UNNES

日本語学習プログラムの学生が感動詞について理解していないことを示しています。

予備研究のデータは、正しい答えが 38.4%のカンドゥーシカンドゥーによって支配されていることも示しています。少なくとも本当の割合は、7.6%のよびかけキャンドゥーシです。この研究の結果は、研究テーマとして「よびかけ」を作成するための著者の参照です。

2. 基層的な理論

2.1 統語論

日本語の構文は *tougoron* (統語論) と呼ばれます。構文は、文の構造とその構成要素を調べる言語学の分野です。Sutedi (2003 : 61) は、構文は文の構造と構成要素を調べる言語学の分野であると主張しています。

2.2 品詞分類

Sudjianto の Motojiro (1996 : 27) は、日本語の単語クラスを次の 10 種類に分類しています。

1. *Doushi* 動詞 (Verba)
2. *I-keiyoushi* 形容詞 (Adjektiva-i)
3. *Keiyoudoshi* 形容動詞 (Adjektiva-na)
4. *Meishi* 名詞 (Nomina)
5. *Fukushi* 副詞 (Adverbia)
6. *Rentaishi* 連体詞 (Prenomina)
7. *Setsuzokushi* 接続詞 (Konjugasi)
8. *Kandoushi* 感動詞 (Interjeksi)

9. Jodoushi 助動詞 (Verba Bantu)

10. Joushi 助詞 (Partikel)

2.3 感動詞の定義

インドネシア語で感動詞は“Interjeksi”または“Kata seru”である。Murakami Motojiro (Sudjianto 2004:109)は「感動詞は喜びや楽しみ、怒り、悲しみ、不思議、驚き、心配、恐怖など、印象や感情を主観的かつ直感的に表現する言葉。」と述べている。

2.4 感動詞の種類

本研究に感動詞の理論はいくつ述べる。一つ目は Masuoka と Takubo (Djomi 2017:13-16)によって、感動詞は二つ分ける、それは：

1. 感情、答え、と呼びかけを表す感動詞は：

- a. 予期せぬ状況に驚きを表す感動詞はたとえば、あ、ああ、おや、まあ、あら、あれ、あれー、あれれ、ありゃ、ありゃりゃ、わ、うわ、ぎゃ、ぎゃぎゃ、ひゃー
- b. 話し相手の言うことと予期せぬ状況に対するその以外の感情を表す、たとえば、なんと、なんともはや、へー
- c. 話し相手の言うことに賛成かないかを表す、たとえば、はい、ええ、ああ、うん、はあ、いいえ、いや
- d. 話し相手の言うことに理解を表す、たとえば、ふうん、ふん、はあ、へえ、なるほど
- e. 求められている答えを表す、たとえば、ううん、さあ、ええと、あの、その、そうね、そうですね

- f. 話し相手の注目を集めるまたは呼びかけるときの表現を表す、たとえば、もしもし、あの、おい、こら、ねえ、ほら、そら、さあ
 - g. 自分に質問を表す、たとえば、はて、はてな
 - h. アクションやアクティビティが始まるときに、自分に何かをするように誰かに伝える表現を表す、たとえば、さてと、やれやれ、よいしょ、どっこいしょ、よし
2. あいさつの表現に使用し、状況に基づいて決定、段落の失敗点：
- a. 別れときの表現、たとえば、さようなら、じゃ、じゃまた、じゃこれで、じゃまたあとで、先礼します、おやすみなさい
 - b. 会うときのあいさつの表現、たとえば、やあ、おはよう、こんにちは、こんばんは、元気、おす
 - c. 行くときと向かうときの表現、たとえば、いってきます、いってらっしゃい、ただいま、おかえり、おかえりなさい
 - d. 感謝の表現、たとえば、ありがとう、どうも、どうもありがとう、すみません、おそれいします
 - e. あいさつの答え、たとえば、いえ、いいえ、いえいえ、どういたしまして、とんでもない、とんでもございません
 - f. 食べるときの表現、たとえば、いただきます、ごちそうさま

次は Takanao (Sudjianto 2004:110)、四つ種類に分ける、それは :

1. 感動

この感動は感動や感情を表現する感動詞。たとえば、幸せ、怒り、悲しみ、ショック/驚き、恐怖、心配、失望など。含まれる語彙は :

a. まあ

呆れる、驚き、賞賛の表現を表す。インドネシア語では oh, aduh, astaga, amboi, wah という意味である。

例：まあ、驚いた

b. おう

事件、状況、または出来事に関する深い感情を表す、インドネシア語では oh, ah, aduh という意味である。

例：おう、さむい

c. え

ある出来事に驚きを表す、インドネシア語では eh?, apa?, ya? という意味である。

例：え、火事なの？

d. ええ

呆れる、驚きを表す、感動があ感情を表す、インドネシア語では hah?, apa?, eh? という意味である。

例：ええ、あの人が死んだ？

e. やあ

驚きを表す、またはある苦労を表す、インドネシア語では oh, eh, ah, wah, ya という意味である。

例：やあ、ひどい雨だ。

f. そら

ある出来事に驚きを表す、インドネシア語では *wah!*, *itu!* という意味である。

例：そら、火事だ。

g. ほら

突然起きた出来事に対する驚きを表す、インドネシア語では *nah!*, *ayo!*, *wah!* という意味である。

例：ほら、いいでしょう。

h. ははあ

賛成または理解を表す、インドネシア語では *ya*, *oh* という意味である。

例：ははあ、わかった。

i. やれやれ

困難や疲労を感じた後の安心を表す、インドネシア語では *ah*, *oh*, *wah* という意味である。

例：やれやれ、よかったね

j. なに

ある出来事に信じられなくて、驚きを表す、インドネシア語では *hah?*, *apa?* という意味である。

例：なに 学校は火事だて？

k. あら

信頼できずまたは理解できず、不思議で、驚きを表す、インドネシア語では *ah*, *lho*, *wah*, *oh ah*, *lho*, *wah*, *oh* という意味である。

例：あら、どうしたの？

1. あれ

不思議で、驚きを表す、インドネシア語では lho, aduh, wah という意味である。

例：あれ、難しいね。

m. ああ

あ、さあ、あのね、と同じ賞賛も、驚きも表現することもできる、インドネシア語では wah, oh, ah, aduh, ya という意味である。

例：ああ、うれしい。

2. 呼びかけ

呼びかけとは呼ぶ、呼び出し、招待、またはアピールを表す、他者への警告として話すことも表す語彙。含まれる語彙は：

a. おう

おいという感動詞と同じ、他者に呼ぶ表現、インドネシア語では hei, hai という意味である。

例：おう、お前さんそこでなにをしてんだ？

b. おい

話者と同等またはそれより低い立場の相手に呼びかける表現、インドネシア語では hei, hai, hallo, wahai という意味である。

例：おい、そこでなにしてるんだ？

c. さあ

招待を言い、相手に命令を表明する表現、インドネシア語では *nah, ayo, mari, baiklah* という意味である。例：さあ、起きなさい！

d. もしもし

呼びかけを表す、電話するときよく使用する言葉、インドネシア語では *hallo, hei, hai* という意味である。

例：もしもし、山田先生のおたくですか？

e. やい

やあいの感動詞と同じ、話者と同等またはそれ以下の年齢と位置の人々に呼びかける、インドネシア語では *hai, hei, halo* という意味である。

例：やい、何をしてるんだ？

f. やあ

やの感動詞と同じ、驚きを表し、相手呼びかけるときの表現もある、インドネシア語では *hai, ah, eh, oh, halo* という意味である。

例：やあ、田中くんじゃないか？

g. それ

相手に通知したり注意を払ったりするために使用する、インドネシア語では *wah, hei, aduh* という意味である。

例：それ、火事だ！

3. 応答

応答とは相手の意見または言うことに対する答え、反応である。含まれる語彙は：

a. おう

男性によく言う表現、賛成または理解を表す。おうよりもっと敬意を持つ言葉は「はい」、インドネシア語では *iya* という意味である。

例：おう、そうかそうか。

b. ええ

はい、正解、その通りという賛成を表す表現。よく子供に使用する。

例：

A: お元気ですか？

B: ええ、元気です。

c. いや

反対または拒絶を表す、より敬意を持つ言葉は「いいえ」、インドネシア語では *bukan, tidak, salah* という意味である。

例：

A: これ、君の？

B: いや、僕のじゃない。

d. いいえ

反対または拒絶を表す、インドネシア語では *bukan, tidak, salah* という意味である。

例：

A: あなたは先生ですか？

B: いいえ、先生ではありません。

e. はい

賛成を表す、インドネシア語では *ya, benar, betul* という意味である。

例：

A: 君、銀行行った？

B: はい、行ったよ。

f. うん

賛成、認識、理解を表す、インドネシア語では *ya, baik, oh ya* という意味である。

例：

A: おかしい食べる？

B: うん、食べるよ。

g. そう

賛成を表す、インドネシア語では *ya, benar, betul, begitulah* という意味である。

例：

A: 今日は暑いですね。

B: そうですね。

4. あいさつご

節かないかの小文、形はそのまま、話し相手を会うとき、会話を始まる時、お別れのときに使う。含まれる語彙は：

a. こんにちは

昼間に言うあいさつ、インドネシア語では *selamat siang* という意味である。

b. おはよう

朝に言うあいさつ、インドネシア語では *selamat pagi* という意味である。

c. さようなら

他の人にお別れのときに言うあいさつ、インドネシア語では *selamat tinggal*, *selamat berpisah*, *permisi* という意味である。

d. おやすみなさい

夜お別れのときまたは寝る前に言うあいさつ、インドネシア語では *selamat malam*, *selamat tidur* という意味である。

e. あいがとう

何かをもらったとき感謝の気持ちを伝えるに言う表現、インドネシア語では *terima kasih* という意味である。

f. こんばんは

夜に言うあいさつ、インドネシア語では *selamat malam* という意味である。

Namatame Yasu (Djomi 2017:20-22) は前の理論よりもっと詳しく感動詞をわける、それは：

1. 驚きを表す声

a. 会うときまたは突然の出来事があるときの出す声

あ、ああ、あつ、あら、まあ、おお、おっ、おや、わあ、わっ

b. あることの変わりが理解できない情報をもらうとき

の出す声

あれ、おや、おやおや

c. もらう情報が深く感じられるときの出す声

え（ええ）、へえ、まあ、ふーん、ほう

2. 喜びを表す声

ああ、あら、まあ、わ（わっ）

3. 悲しみを表す声

ああ、おお

4. がっかりまたは後悔を表す声

やれやれ、おやおや、あれあれ

5. 成功の嬉しさを表す声

よかった、やった、しめた

6. 怠慢と屈辱の感情を表す声

なにさ、ふん、へっ、なんだ

7. 相手を凹ますまたはあざけるときの語

ばかやろう、ばか、このやろう

8. 笑う声

あはは、わはは、ふふふ

9. 叫び声

きゃっ、わっ（わあ）

10. 応援の声

どこいしょ、よいしょ、わっしょい

11. 呼び出し

もしもし、ちよつと、よう、なあ、おい、やい、こら

12. 誘うまたは言い張るときの声

さ（さあ）、ねえ、よう

13.指示または注意の声

そら、それ、ほら

14.聞きたいときまたは考えるといの声

なるほど、そうか、そうだ

15.会話を始まる時の声

ええ、あのう、そのう

Namatame Yasu によるカンドゥーシ理論は、Masuoka Takubo や Terada Takanao による理論よりも、感動詞関数の分類においてより詳細です。したがって、Namatame Yasu による感動詞の理論は、アニメ寄生獣セイの格率のよびかけカンドゥーシのデータを分析する際に、作家の参考として使用されます。

3. 研究の方法

この研究では、定性的記述アプローチを使用して、きせいじゅうの学習でアニメのよびかけキャンドウシが何であるか、およびきせいじゅうの学習でアニメで使用されるヨビカケキャンドウシの機能を説明します。

本研究が使用するデータ回収方法は metode simak の後に、teknik simak bebas libat cakap に続く。Sudaryanto (1993:2) 「Metode simak は研究している客体の使用する言語を眺めるといふ言語の研究に使用する方法」と述べている。研究している客体は映画だから、研究者は客シーンを眺めなければならないという理由でこの方法を選ぶ。

Metode simak の続きに Teknik catat であって、研究者は研究者は、分析研究で適切に評価されたデータを記録し、その後、データ分

類を続ける(Sudaryanto, 1993:4-5)。本研究に研究者は感動詞呼びかけがある語彙または文を記録する。

本研究データの基はアニメ寄生獣セイの格率である。このアニメを選んだ理由はアニメ寄生獣セイの格率はベストセラーから、アニメの中の会話は研究必要がある。また、このアニメは本研究の客体のデータに合う感動詞呼びかけは色々あるから。

4. 研究の結果

4.1 アニメ寄生獣セイの格率における感動詞呼びかけの分

Tabel 4.1

アニメ寄生獣セイの格率における感動詞呼びかけの分析

No.	感動詞呼びかけ	量
1.	「おい」 <i>Oi</i>	44
2.	「ねえ」 <i>Nee</i>	17
3.	「ちょっと」 <i>Chotto</i>	11
4.	「なあ」 <i>Naa</i>	9
5.	「ほら」 <i>Hora</i>	4
6.	「さあ」 <i>Saa</i>	3
7.	「よう」 <i>You</i>	3
8.	「こら」 <i>Kora</i>	2
9.	「もしもし」 <i>Moshi-moshi</i>	1
Σ		94

4.2 アニメ寄生獣セイの格率における感動詞呼びかけの機能

Namatame Yasu の理論によると、アニメ寄生獣セイの格率における感動詞呼びかけの機能、すなわち：

- a. 電話する
- b. 招待またはプレス
- c. コマンドまたは警告

5. 結論

1. アニメ寄生獣セイの格率における感動詞呼びかけは 9 種類はある、それは：おい、ちょっと、なあ、よう、もしもし、こら、ねえ、さあ、ほら。
2. Namatame Yasu の理論によるとアニメ寄生獣セイの格率における感動詞呼びかけの機能は
 - a. 呼び出す :70x
 - b. 誘うまたは言い張る:20x
 - c. 警告指示または注意:4x

RANGKUMAN

Isnavia, Tika. 2019. *ANALISIS KANDOUSHI YOBIKAKE DALAM ANIME KISEIJUU SEI NO KAKURITSU*. Skripsi, Pendidikan bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Chevy Kusumah Wardhana, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: *kandoushi yobikake*, Interjeksi Panggilan, *Anime*.

1. Latar Belakang

Interjeksi adalah ucapan pendek yang digunakan untuk mengekspresikan emosi atau perasaan. Interjeksi dalam bahasa Jepang disebut *kandoushi* adalah salah satu kelas kata yang termasuk *jiritsugo* (kata yang dapat berdiri sendiri dan memiliki makna) yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan, dan tidak dapat menjadi konjungsi. Namun, kelas kata ini dengan sendirinya dapat menjadi *bunsetsu* (unsur pembentuk kalimat) tanpa bantuan kelas kata lain (Sudjianto dan Dahidi, 2004:169).

Mengartikan makna *kandoushi* tidak cukup hanya dengan menggunakan kamus. Makna *kandoushi* bergantung pada konteks atau situasi percakapan penutur dengan mitra tuturnya. Saat berkomunikasi penutur harus memperhatikan pemilihan kata yang digunakan dengan mitra tuturnya. Strategi pemilihan kata yang memiliki tingkat kesopanan yang berbeda ini disebut parameter pragmatik. Hal-hal yang dipertimbangkan penutur dalam pemilihan kata ini misalnya terkait dengan umur, status sosial, kondisi khusus tertentu dan lain sebagainya.

Penulis telah melakukan studi pendahuluan berupa angket terkait *kandoushi* pada mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang angkatan 2015 dan 2016, Universitas Negeri Semarang. Dalam studi pendahuluan tersebut didapatkan data dari 32 orang narasumber hanya 25% yang dapat menyebutkan contoh

kandoushi dengan benar berikut artinya, 15,6% lainnya hanya dapat menyebutkan contoh *kandoushi*, dan sisanya 59.4% menjawab salah. Data tersebut menunjukkan kurangnya pemahaman mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang UNNES tentang *kandoushi*.

Data hasil studi pendahuluan juga menunjukkan, jawaban benar didominasi oleh *kandoushi kandou* sebanyak 38.4%, hal ini berarti pemahaman tentang *kandoushi kandou* lebih baik daripada *kandoushi* jenis lain. Selanjutnya presentase benar paling sedikit adalah *kandoushi yobikake* sebanyak 7.6%. Hasil studi inilah yang menjadi acuan penulis untuk menjadikan *kandoushi yobikake* sebagai tema penelitian.

2. Landasan Teori

2.1 Pengertian Sintaksis

Sintaksis dalam bahasa Jepang disebut *tougoron* (統語論). Sintaksis adalah cabang ilmu linguistik yang mengkaji tentang struktur suatu kalimat dan unsur-unsur pembentuknya. Sutedi (2003:61) berpendapat bahwa sintaksis adalah cabang linguistik yang mengkaji tentang struktur dan unsur-unsur pembentuk kalimat.

2.2 Kelas Kata dalam Bahasa Jepang

Motojiro dalam Sudjianto (1996:27) mengklasifikasikan kelas kata bahasa Jepang menjadi 10 jenis yaitu :

1. *Doushi* 動詞 (Verba)
2. *I-keiyoushi* 形容詞 (Adjektiva-i)
3. *Keiyoudoshi* 形容動詞 (Adjektiva-na)
4. *Meishi* 名詞 (Nomina)
5. *Fukushi* 副詞 (Adverbia)

6. *Rentaishi* 連体詞 (Prenomina)
7. *Setsuzokushi* 接続詞 (Konjugasi)
8. *Kandoushi* 感動詞 (Interjeksi)
9. *Jodoushi* 助動詞 (Verba Bantu)
10. *Joushi* 助詞 (Partikel)

2.3 Pengertian *Kandoushi*

Dalam bahasa Indonesia *kandoushi* disebut juga dengan interjeksi atau kata seru. Murakami Motojiro (dalam Sudjianto 2004:109) mengatakan bahwa *kandoushi* adalah kata yang menyatakan suatu impresi atau emosi secara subyektif dan intuitif misalnya rasa gembira atau rasa senang, marah, rasa sedih, rasa heran, terkejut, rasa khawatir, atau rasa takut.

2.4 Jenis-Jenis *Kandoushi*

Ada beberapa teori *kandoushi* yang digunakan dalam penelitian ini. Pertama teori *kandoushi* dari Masuoka dan Takubo (dalam Djomi 2017:13-16) yang membagi *kandoushi* menjadi dua bagian, yaitu:

1. ***Kandoushi* yang menunjukkan ungkapkan perasaan, jawaban, dan panggilan :**
 - a. *Kandoushi* yang menunjukkan keterkejutan terhadap keadaan yang tidak terduga seperti, *a* (あ), *aa* (ああ), *oya* (おや), *maa* (まあ), *ara* (あら), *are* (あれ), *aree* (あれー), *arere* (あれれ), *arya* (ありゃ), *arya arya* (ありゃりゃ), *wa* (わ), *uwa* (うわ), *gya* (ぎゃ), *gya gya* (ぎゃぎゃ), *hyaa* (ひゃー).

- b. Menunjukkan di luar perasaan terhadap hal yang dikatakan oleh lawan bicara dan keadaan yang tidak terduga seperti, *nanto* (なんと), *nanto mo haya* (なんともはや), *hee* (へー).
 - c. Menunjukkan setuju atau tidak setuju terhadap ucapan lawan bicara seperti, *hai* (はい), *ee* (ええ), *aa* (ああ), *un* (うん), *haa* (はあ), *iie* (いいえ), *iya* (いや).
 - d. Menunjukkan pemahaman terhadap ucapan lawan bicara seperti, *fuun* (ふうん), *fun* (ふん), *haa* (はあ), *hee* (へえ), *naruhodo* (なるほど).
 - e. Menunjukkan jawaban yang sedang dicari seperti, *uun* (ううん), *saa* (さあ), *eeto* (ええと), *ano* (あの), *sono* (その), *soone* (そうね), *soodesune* (そうですね).
 - f. Menunjukkan ungkapan saat meminta perhatian dan memanggil lawan bicara seperti, *moshi moshi* (もしもし), *ano* (あの), *oi* (おい), *kora* (こら), *nee* (ねえ), *hora* (ほら), *sora* (そら), *saa* (さあ).
 - g. Menunjukkan pertanyaan terhadap diri sendiri seperti, *hate* (はて), *hatena* (はてな).
 - h. Menunjukkan ungkapan untuk menyuruh seseorang melakukan sesuatu pada diri sendiri saat memulai tindakan dan kegiatan seperti, *sateto* (さてと), *yareyare* (やれやれ), *yoisho* (よいしょ), *dokkoisho* (どっこいしょ), *yoshi* (よし).
2. **Kandoushi yang digunakan sebagai salam ucapan tegur sapa, ditentukan berdasarkan situasi, dari titik ketidakparagrafan:**
- a. Ucapan salam perpisahan seperti, *sayounara* (さようなら), *ja* (じゃ), *ja mata* (じゃまた), *ja korede* (じゃこれで), *ja mata atode* (じゃま

たあとで), *sakireishimasu* (先礼します), *oyasuminasai* (おやすみなさい).

- b. Ungkapan salam pertemuan seperti, *yaa* (やあ), *ohayou* (おはよう), *konnichiwa* (こんにちは), *konbanwa* (こんばんは), *genki* (元気), *osu* (おす).
- c. Ungkapan saat berangkat dan menjemput seperti, *ittekimasu* (いってきます), *tterashai* (いってらっしゃい), *tadaima* (ただいま), *okaeri* (おかえり), *okaerinasai* (おかえりなさい).
- d. Ucapan terimakasih seperti, *arigatou* (ありがとう), *doumo* (どうも), *doumo arigatou* (どうもありがとう), *sumimasen* (すみません), *osoreishimasu* (おそれいします).
- e. Jawaban atas ucapan persalaman seperti, *ie* (いえ), *iie* (いいえ), *ie ie* (いえいえ), *douitashimashite* (どういたしまして), *tondemonai* (とんでもない), *tondemogozaimasen* (とんでもございません).
- f. Salam waktu makan seperti, *itadakimasu* (いただきます), *gochisousama* (ごちそうさま).

Selanjutnya menurut Takanao (dalam Sudjianto, 2004:110) dibagi menjadi empat yaitu:

1. *Kandou* (Impresi)

Yang dimaksud *kandou* disini adalah *kandoushi* (interjeksi) yang mengungkapkan impresi atau emosi, misalnya; rasa senang, marah, sedih, kaget/terkejut, rasa takut, rasa khawatir, rasa kecewa dan sebagainya. Kata-kata yang termasuk yaitu,

- a. *Maa* (まあ)

Mengungkapkan rasa heran, rasa terkejut, dan dapat pula mengungkapkan rasa kagum, dalam bahasa Indonesia dapat berarti *oh, aduh, astaga, amboi, wah*.

Contoh: *Maa, odoraita.*

b. *Ou* (おう)

Mengungkapkan perasaan yang mendalam mengenai suatu perkara, keadaan, atau kejadian, dalam bahasa Indonesia berarti *oh, ah, aduh*.

Contoh: *Ou, samui.*

c. *E* (え)

Mengungkapkan rasa terkejut karena sesuatu kejadian, dalam bahasa Indonesia berarti *eh?, apa?, ya?*.

Contoh: *E, kaji na no?*

d. *Ee* (ええ)

Mengungkapkan rasa heran atau terkejut, mengungkapkan perasaan yang mengandung emosi, dalam bahasa Indonesia berarti, *hah?, apa?, eh?*.

Contoh: *Ee, ano hito ga shinda?*

e. *Yaa* (やあ)

Mengungkapkan rasa terkejut dan dapat pula mengungkapkan suatu kesulitan, dalam bahasa Indonesia berarti, *oh, eh, ah, wah, ya*.

Contoh: *Yaa, hidoi ame da.*

f. *Sora* (そら)

Mengungkapkan rasa terkejut karena suatu kejadian, dalam bahasa Indonesia berarti *wah!. Itu!*.

Contoh: *Sora, kaji da.*

g. *Hora* (ほら)

Mengungkapkan rasa terkejut karena suatu kejadian yang mendadak/tiba-tiba, dalam bahasa Indonesia dapat berarti, *nah!*, *ayo!*, *wah!*.

Contoh: *Hora, ii deshou.*

h. *Hahaa* (ははあ)

Mengungkapkan suatu pengertian atau persetujuan, dalam bahasa Indonesia berarti, *ya, oh.*

Contoh: *Hahaa, wakatta.*

i. *Yareyare* (やれやれ)

Mengungkapkan rasa lega/lapang hati setelah mengalami kesulitan atau kecapean, dalam bahasa Indonesia berarti *ah, oh, wah.*

Contoh: *Yareyare, yokatta ne.*

j. *Nani* (なに)

Mengungkapkan rasa terkejut dan seolah-olah tidak percaya terhadap sesuatu hal yang terjadi, dalam bahasa Indonesia dapat berarti *hah?, apa?*

Contoh: *Nani gakkou wa kaji date?*

k. *Ara* (あら)

Mengungkapkan rasa terkejut, menyatakan rasa aneh, tidak percaya atau tidak mengerti, dalam bahasa Indonesia berarti *ah, lho, wah, oh.*

Contoh: *Ara, doushita no?*

l. *Are* (あれ)

Mengungkapkan rasa terkejut, menyatakan rasa aneh, dalam bahasa Indonesia berarti *lho, aduh, wah.*

Contoh: *Are, muzukashii ne.*

m. *Aa* (ああ)

Hampir sama dengan interjeksi-interjeksi *a'*, *saa*, *anone*, mengungkapkan rasa kagum dan dapat juga menyatakan rasa terkejut, dalam bahasa Indonesia berarti *wah*, *oh*, *ah*, *aduh*, *ya*.

Contoh: *Aa, ureshii*.

2. *Yobikake* (Panggilan)

Ialah kata-kata yang menyatakan panggilan, ajakan, atau imbauan, dapat diucapkan pula sebagai peringatan terhadap orang lain. Kata-kata yang termasuk yaitu

a. *Ou* (おう)

Sama dengan interjeksi *oi*, mengungkapkan suatu panggilan terhadap seseorang, dalam bahasa Indonesia berarti *hei*, *hai*.

Contoh: *Ou, omaesan soko de nani o shiten da?*

b. *Oi* (おい)

Mengungkapkan suatu panggilan terhadap orang lain yang sederajat atau lebih rendah kedudukannya daripada pembicara, dalam bahasa Indonesia berarti *hei*, *hai*, *hallo*, *wahai*.

Contoh: *Oi, soko de nani shiterun da?*

c. *Saa* (さあ)

Menyatakan suatu ajakan, dapat diucapkan untuk menyatakan suruhan terhadap orang lain, dalam bahasa Indonesia berarti *nah*, *ayo*, *mari*, *baiklah*.

Contoh: *Saa, okinasai !*

d. *Moshi-moshi* (もしもし)

Mengungkapkan suatu panggilan, kata ini sering dipakai pada percakapan melalui telepon, dalam bahasa Indonesia berarti *hallo*, *hei*, *hai*.

Contoh: *Moshi-moshi, Yamada sensei no otaku desu ka?*

e. *Yai* (やい)

Sama dengan interjeksi *yaai*, mengungkapkan suatu panggilan terhadap orang yang sederajat atau lebih rendah baik usia maupun kedudukannya daripada pembicara, dalam bahasa Indonesia berarti *hai, hei, halo*.

Contoh: *Yai, nani o shiterun da?*

f. *Yaa* (やあ)

Sama dengan interjeksi *ya*, mengungkapkan rasa terkejut, dapat diucapkan juga untuk memanggil orang lain, dalam bahasa Indonesia dapat berarti *hai, ah, eh, oh* atau *halo*.

Contoh: *Yaa, Tanakakun janai ka?*

g. *Sore* (それ)

Digunakan untuk memberi tahu atau member perhatian terhadap orang lain, dalam bahasa Indonesia berarti *wah, hei* atau *aduh*.

Contoh: *Sore, kaji da !*

Kata-kata lain yang termasuk kandoushi jenis ini : *dore, ne, yô, ya, kore, iyô, ôi, kora, sôra, moshi, yaiyai*.

3. *Outou* (Jawaban)

Yaitu jawaban dan tanggapan atau reaksi terhadap pendapat atau tuturan orang lain. Kata-kata yang termasuk jenis ini adalah:

a. *Ou* (おう)

Sering diucapkan oleh laki-laki, mengungkapkan suatu pengertian atau persetujuan. Kata yang lebih hormat dari kata *ou* yaitu kata *hai*, dalam bahasa Indonesia berarti *iya*.

Contoh: *Ou, souka souka.*

b. *Ee* (ええ)

Mengungkapkan suatu persetujuan yang berarti *ya, benar, betul*. Kata *ee* sering dipakai oleh anak-anak.

Contoh:

A: *Ogenki desuka?*

B: *Ee, genki desu.*

c. *Iya* (いゝや)

Mengungkapkan ketidaksetujuan atau penolakan, bentuk hormatnya yaitu *iie*, dalam bahasa Indonesia berarti *bukan, tidak* atau *salah*.

Contoh:

A: *Kore kimi no?*

B: *Iya, boku no janai.*

d. *Iie* (いゝえ)

Mengungkapkan suatu penolakan atau ketidaksetujuan, dalam bahasa Indonesia berarti *tidak, bukan* atau *salah*.

Contoh:

A: *Anata wa sensei desuka?*

B: *Iie, sensei dewa arimasen.*

e. *Hai* (はい)

Mengungkapkan suatu persetujuan, dalam bahasa Indonesia berarti *ya, benar*, atau *betul*.

Contoh:

A: *Kimi ginkou itta?*

B: *Hai, itta yo.*

f. *Un* (うん)

Mengungkapkan suatu persetujuan, pengakuan, atau pengertian, dalam bahasa Indonesia berarti *ya, baik, oh ya*.

Contoh:

A: *Okashi taberu?*

B: *Un, taberu yo.*

g. *Sou* (そう)

Mengungkapkan suatu persetujuan, dalam bahasa Indonesia berarti *ya, benar, betul, begitulah*.

Contoh:

A: *Kyou wa atsui desune.*

B: *Sou desune.*

4. *Aisatsugo* (Persalaman)

lalah kalimat minor berupa klausa atau bukan, bentuknya tetap, yang dipakai dalam pertemuan antara pembicara, memulai percakapan, minta diri dan sebagainya. Yang termasuk jenis *kandoushi* ini yaitu:

a. *Konnichi wa* (こんにちは)

Ungkapan persalaman yang diucapkan pada waktu siang hari, dalam bahasa Indonesia berarti selamat siang.

b. *Ohayou* (おはよう)

Ungkapan persalaman yang diucapkan pada waktu pagi hari, dalam bahasa Indonesia berarti selamat pagi.

c. *Sayounara* (さようなら)

Ungkapan persalaman yang diucapkan pada waktu hendak berpisah dengan orang lain, dalam bahasa Indonesia berarti selamat tinggal, selamat berpisah, atau permisi.

d. *Oyasuminasai* (おやすみなさい)

Ungkapan persalaman yang diucapkan pada waktu hendak berpisah dengan orang lain pada waktu malam hari, diucapkan pula ketika orang lain hendak tidur, dalam bahasa Indonesia berarti selamat malam, selamat tidur.

e. *Arigatou* (ありがとう)

Ungkapan yang diucapkan untuk mengungkapkan rasa terimakasih atas suatu pemberian, dalam bahasa Indonesia berarti terimakasih.

f. *Konban wa* (こんばんは)

Ungkapan persalaman yang diucapkan kepada orang lain pada waktu malam hari, dalam bahasa Indonesia berarti selamat malam.

Namatame Yasu (dalam Djomi 2017:20-22) membagi *kandoushi* menjadi lebih rinci lagi dibanding teori sebelumnya, sebagai berikut:

1. Suara yang menunjukkan keterkejutan

a. Suara yang dikeluarkan saat pertemuan atau kejadian yang tiba-tiba.

A (あ), aa (ああ), a'' (あっ), ara (あら), maa (まあ), oo (おお), o'' (おっ), oya (おや), waa (わあ), wa'' (わっ).

b. Bahasa yang dikeluarkan ketika mendapat informasi seperti perubahan sesuatu yang tidak dimengerti.

Are (あれ), oya (おや), oyaoya (おやおや).

c. Suara yang dikeluarkan jika informasi yang diterima telah dirasakan secara mendalam.

E (ee, e) (え(ええ, えっ), hee (へえ), maa (まあ), fuun (ふん), hou (ほう).

2. Suara yang menunjukkan kebahagiaan

Aa (ああ), ara (あら), maa (まあ), waa (wa) (わ(わっ)).

3. Suara yang menunjukkan kesedihan

Aa (ああ), oo (おお).

4. Suara yang menunjukkan perasaan kekecewaan dan penyesalan

Yareyare (やれやれ), oyaoya (おやおや), areare (あれあれ).

5. Suara yang dikeluarkan untuk menunjukkan kebahagiaan atas keberhasilan

Yokatta (よかった), yatta (やった), shimeta (しめた).

6. Suara yang menunjukkan perasaan pengabaian dan penghinaan

Nanisa (なにさ), fun (ふん), he (へっ), nanda (なんだ).

7. Bahasa untuk menghina atau mencaci lawan bicara

Bakayarou (ばかやろう), *baka* (ばか), *konoyarou* (このやろう).

8. Suara tertawa

Ahaha (あはは), *wahaha* (わはは), *fufufu* (ふふふ).

9. Suara jeritan

Kya (きゃっ), *wa* (*waa*) (わっ(わあ)).

10. Suara penyemangat

Dokoisho (どこいしょ), *yoisho* (よいしょ), *wasshoi* (わっしょい).

11. Panggilan

Moshimoshi (もしもし), *chotto* (ちよっと), *you* (よう), *naa* (なあ), *oi* (おい), *yai* (やい), *kora* (こら).

12. Suara yang digunakan untuk mengajak atau mendesak

Sa (*saa*) (さ(さあ)), *nee* (ねえ), *you* (よう).

13. Suara yang berupa komando atau peringatan

Sora (そら), *sore* (それ), *hora* (ほら).

14. Suara saat ingin bertanya dan berfikir

Eeto (ええと), *saa* (さあ), *hate* (はて)

15. Suara untuk menunjukkan arti ketika sedang teringat sesuatu

Naruhodo (なるほど), *souka* (そうか), *souda* (そうだ).

16. Suara yang digunakan ketika ingin mengawali pembicaraan

Ee (ええ), *anou* (あのう), *sonou* (そのう).

Teori *kandoushi* menurut Namatame Yasu lebih rinci dalam klasifikasi fungsi *kandoushinya* dibanding teori menurut Masuoka Takubo dan Terada Takanao. Oleh sebab itu, teori *kandoushi* menurut Namatame Yasu ini yang akan dijadikan acuan penulis dalam menganalisis data *kandoushi yobikake* dalam anime *Kiseijuu Sei No Kakuritsu*.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan *kandoushi yobikake* apa saja yang terdapat dalam *anime Kiseijuu Sei no Kakuritsu* dan fungsi *kandoushi yobikake* yang digunakan dalam *anime Kiseijuu Sei no Kakuritsu*.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode simak yang dilanjutkan dengan teknik simak bebas libat cakap. Metode simak adalah metode yang digunakan dalam penelitian bahasa dengan cara menyimak penggunaan bahasa pada objek yang akan diteliti (Sudaryanto, 1993:2). Metode simak dipilih karena objek yang diteliti berupa film, yang mana penulis harus menyimak setiap adegannya.

Metode simak juga harus disertai dengan teknik catat, yang berarti peneliti mencatat data yang di nilai tepat dalam kajian analisis yang kemudian dilanjutkan dengan klasifikasi data (Sudaryanto, 1993:4-5). Dalam penelitian ini penulis mencatat beberapa data berupa kata atau kalimat yang mengandung *kandoushi yobikake*.

Sumber data dalam penelitian ini adalah *anime*. *Anime* dipilih menjadi sumber data karena relevan dengan tema penelitian ini. Selain itu, hasil studi pendahuluan juga menyatakan sebagian besar mahasiswa lebih tertarik pada *anime* sebagai media pembelajaran dibandingkan novel dan komik. *Anime Kiseijuu Sei no Kakuritsu* dipilih sebagai sumber data karena dalam *anime* tersebut mengandung informasi yang dibutuhkan untuk objek penelitian ini.

4. Hasil

4.1 Jenis *Kandoushi Yobikake* dalam *Anime Kiseijuu Sei no Kakuritsu*

Berikut rincian jenis *kandoushi yobikake* yang ditemukan dalam *anime Kiseijuu Sei no Kakuritsu*:

Tabel 4.1

**Jenis
kando
ushi
yobika
ke
dalam
anime
kiseiju
usei
no
kakuri
tsu**

No.	Jenis <i>Kandoushi Yobikake</i>	Jumlah
1.	「おい」 <i>Oi</i>	44
2.	「ねえ」 <i>Nee</i>	17
3.	「ちょっと」 <i>Chotto</i>	11
4.	「なあ」 <i>Naa</i>	9
5.	「ほら」 <i>Hora</i>	4
6.	「さあ」 <i>Saa</i>	3
7.	「よう」 <i>You</i>	3
8.	「こら」 <i>Kora</i>	2
9.	「もしもし」 <i>Moshi-moshi</i>	1
Σ		94

4.2 Fungsi *Kandoushi Yobikake* dalam *Anime Kiseijuu Sei no Kakuritsu*

Fungsi *kandoushi yobikake* dalam *anime Kiseijuu Sei no Kakuritsu* menurut teori Namatame Yasu, yaitu:

- a. Panggilan
- b. Mengajak atau mendesak
- c. Komando atau peringatan

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data *kandoushi yobikake* dalam anime *Kiseijuu Sei no Kakuritsu* pada bab sebelumnya, penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. *Kandoushi yobikake* yang ditemukan pada anime *Kiseijuu Sei no Kakuritsu* berdasarkan teori Namatame Yasu ada 94 data dengan 9 jenis *kandoushi yobiakake*, yaitu: 「おい」 *oi*, 「ちょっと」 *chotto*, 「なあ」 *naa*, 「よう」 *you*, 「もしもし」 *moshi-moshi*, 「こら」 *kora*, 「ねえ」 *nee*, 「さあ」 *saa*, 「ほら」 *hora*.

Kandoushi 「おい」 *oi* merupakan *kandoushi* yang paling sering muncul dari *kandoushi* jenis lain, yaitu dengan 44x kemunculan.

2. Fungsi *kandoushi yobikake* dalam anime *Kiseijuu Sei no Kakuritsu* menurut teori Namatame Yasu, yaitu:
 - a. Panggilan : 70x kemunculan
 - b. Mengajak atau mendesak : 20x kemunculan
 - c. Komando atau peringatan : 4x kemunculan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	viii
MATOME.....	ix
RANGKUMAN	xxiv
DAFTAR ISI.....	xl
DAFTAR TABEL.....	xliii
DAFTAR BAGAN	xliv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xlv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3

1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Sistematika Penulisan Skripsi	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	6
2.1 Kajian Pustaka.....	6
2.2 Kerangka Teori.....	8
2.2.1 Pengertian Sintaksis.....	8
2.2.2 Kelas Kata dalam Bahasa Jepang	8
2.2.3 Pengertian <i>Kandoushi</i>	11
2.2.4 Jenis-jenis <i>kandoushi</i>	12
2.2.5 Sinopsis <i>Anime Kiseijuu Sei No Kakuritsu</i>	22
2.3 Kerangka Berpikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Pendekatan Penelitian	25
3.2 Sumber Data	25
3.3 Objek Data	25
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	26
3.6 Teknik Analisis Data.....	26
3.7 Kartu Data.....	27
3.8 Langkah-Langkah Penelitian	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Jenis <i>Kandoushi Yobikake</i> dalam <i>Anime Kiseijuu</i>	29
4.2 Fungsi <i>Kandoushi Yobikae</i> dalam <i>Anime Kiseijuu</i>	30
4.2.1 Fungsi <i>Kandoushi Yobikake</i> untuk Panggilan	30
4.2.1.1 <i>Kandoushi Yobikake</i> 「おい」 <i>Oi</i>	30
4.2.1.2 <i>Kandoushi Yobikake</i> 「ちよっと」 <i>Chotto</i>	32
4.2.1.3 <i>Kandoushi Yobikake</i> 「なあ」 <i>Naa</i>	34
4.2.1.4 <i>Kandoushi Yobikake</i> 「よう」 <i>You</i>	36

4.2.1.5 <i>Kandoushi Yobikake</i> 「こら」 <i>Kora</i>	39
4.2.1.6 <i>Kandoushi Yobikake</i> 「もしもし」 <i>Moshi-moshi</i>	41
4.2.2 Fungsi <i>Kandoushi Yobikake</i> Untuk Mengajak atau Mendesak	43
4.2.2.1 <i>Kandoushi Yobikake</i> 「ねえ」 <i>Nee</i>	43
4.2.2.2 <i>Kandoushi Yobikake</i> 「さあ」 <i>Saa</i>	45
4.2.3 Fungsi <i>Kandoushi Yobikake</i> Untuk Komando atau Peringatan	48
4.2.3.1 <i>Kandoushi Yobikake</i> 「ほら」 <i>Hora</i>	48
BAB V PENUTUP.....	51
5.1 Simpulan	51
5.2 Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Rekapitulasi <i>Kandoushi Yobikake</i> dalam Anime <i>Kiseijuu</i>	29
--	----

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	23
----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Angket Studi Pendahuluan	54
Lampiran Kartu Data.....	87

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia menggunakan bahasa guna berkomunikasi dan berinteraksi antar sesama makhluk hidup lainnya. Bahasa dapat digunakan untuk menyampaikan pikiran dan isi hati pembicara. Selain itu, dalam berinteraksi manusia juga menggunakan bahasa untuk mengekspresikan diri seperti perasaan senang, marah, atau terkejut. Untuk mempermudah mengungkapkan perasaan itu maka digunakanlah kata pendek yang dapat mewakili perasaan-perasaan tersebut.

Interjeksi dalam bahasa Jepang disebut *kandoushi*. *Kandoushi* adalah salah satu kelas kata yang termasuk *jiritsugo* (kata yang dapat berdiri sendiri dan memiliki makna) yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan, dan tidak dapat menjadi konjungsi. Namun, kelas kata ini dengan sendirinya dapat menjadi *bunsetsu* (unsur pembentuk kalimat) tanpa bantuan kelas kata lain (Sudjianto dan Dahidi, 2004:169).

Kandoushi menurut Terada Takanao dibagi menjadi empat, yaitu *kandoushi kandou*, *kandoushi yobikake*, *kandoushi outou*, dan *kandoushi aisatsu*. *Kandoushi kandou* merupakan *kandoushi* yang mengungkapkan impresi atau emosi, misalnya *maa* (まあ). *Kandoushi yobikake* merupakan *kandoushi* yang menyatakan panggilan, ajakan, imbauan atau peringatan terhadap orang lain, misalnya *oi* (おい). *Kandoushi outou* merupakan *kandoushi* yang menyatakan jawaban atau tanggapan terhadap pendapat atau tuturan orang lain, misalnya *iie* (いいえ). Terakhir, *kandoushi aisatsu* ialah

kalimat minor berupa klausa atau bukan, bentuknya tetap, yang dipakai dalam pertemuan antara pembicara, memulai percakapan, minta diri dan sebagainya, misalnya *ohayou* (おはよう).

Mengartikan makna *kandoushi* tidak cukup hanya dengan menggunakan kamus. Makna *kandoushi* bergantung pada konteks atau situasi percakapan penutur dengan mitra tuturnya.

Berikut contoh penggunaan *kandoushi* :

Izumi Shinichi : おい、いい加減起きろ！

Oi, iikagen okiro!

Hei, bangunlah!

Migi : Tidak menjawab

(KSNK episode 1, 12:01)

Berdasarkan percakapan diatas dapat diketahui *kandoushi oi* digunakan untuk memanggil dan menarik perhatian lawan bicara yang sederajat atau lebih rendah status sosial atau kedudukannya. *Kandoushi oi* digunakan Shinichi untuk mencoba membangunkan parasit yang berada di tangan kanannya. Pengetahuan tentang pemilihan *kandoushi* yang tepat sangat diperlukan pembelajar bahasa Jepang agar tidak terjadi kesalahpahaman saat berkomunikasi.

Sebelumnya penulis telah melakukan studi pendahuluan berupa angket terkait *kandoushi* pada mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang angkatan 2015 dan 2016, Universitas Negeri Semarang. Dalam studi pendahuluan tersebut didapatkan data dari 32 orang narasumber hanya 25% yang dapat menyebutkan contoh *kandoushi* dengan benar berikut artinya, 15,6% lainnya

hanya dapat menyebutkan contoh *kandoushi*, dan sisanya 59.4% menjawab salah. Data tersebut menunjukkan kurangnya pemahaman mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang UNNES tentang *kandoushi*.

Data hasil studi pendahuluan juga menunjukkan, jawaban benar didominasi oleh *kandoushi kandou* sebanyak 38.4%, hal ini berarti pemahaman tentang *kandoushi kandou* lebih baik daripada *kandoushi* jenis lain. Selanjutnya presentase benar paling sedikit adalah *kandoushi yobikake* sebanyak 7.6%. Hasil studi inilah yang menjadi acuan penulis untuk menjadikan *kandoushi yobikake* sebagai tema penelitian.

Kandoushi dapat ditemukan pada komik, *anime*, drama Jepang dan lain sebagainya. Disini penulis akan meneliti *kandoushi yobikake* yang terdapat dalam *anime*. *Anime* dipilih menjadi sumber data karena relevan dengan tema penelitian ini. Selain itu, hasil studi pendahuluan menyatakan juga sebagian besar mahasiswa lebih tertarik pada *anime* sebagai media pembelajaran dibandingkan novel dan komik. *Anime Kiseijuu Sei no Kakuritsu* dipilih sebagai sumber data karena dalam *anime* tersebut mengandung informasi yang dibutuhkan untuk objek penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang ingin penulis teliti adalah :

1. *Kandoushi yobikake* apa saja yang terdapat dalam *anime Kiseijuu Sei no Kakuritsu*?
2. Apa fungsi *kandoushi yobikake* yang terdapat dalam *anime Kiseijuu Sei no Kakuritsu*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui *kandoushi yobikake* apa saja yang terdapat dalam anime *Kiseijuu Sei no Kakuritsu*.
2. Untuk mengetahui fungsi *kandoushi yobikake* yang terdapat dalam anime *Kiseijuu Sei no Kakuritsu*.

1.4 Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan pembaca mengenai penggunaan *kandoushi yobikake*, fungsi, dan juga hubungan penutur dan mitra tutur berdasarkan parameter pragmatik.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pembelajar bahasa Jepang dalam mempelajari *kandoushi* terutama *kandoushi yobikake*. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Sistematika Penulisan Skripsi

Skripsi ini ditulis secara sistematis dalam beberapa bab, sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, dalam bab ini akan dijelaskan masalah penelitian yang meliputi latar belakang masalah, masalah penelitian, tujuan, manfaat dan sistematika penelitian.

Bab II Landasan Teori, dalam bab ini akan dipaparkan teori-teori yang akan menjadi pedoman analisis skripsi ini, yaitu penjelasan mengenai teori

sintaksis, teori kelas kata, jenis *kandoushi* dalam bahasa Jepang dan *kandoushi yobikake* menurut beberapa ahli.

Bab III Metode Penelitian, dalam bab ini akan dipaparkan tentang metode penelitian, sumber data, objek data, metode pengumpulan data, teknik analisis data dan langkah-langkah penelitian.

Bab IV Pembahasan, dalam bab ini akan dijelaskan tentang *kandoushi yobikake* apa saja yang terdapat dalam *anime Kiseijuu Sei no Kakuritsu* dan analisis fungsi *kandoushi yobikake* yang digunakan dalam *anime* tersebut.

Bab V Kesimpulan dan Saran, dalam bab ini akan dipaparkan tentang simpulan dan saran dalam penelitian ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Pada penelitian *kandoushi yobikake* ini, penulis menemukan dua penelitian terdahulu terkait *kandoushi* yang menjadi acuan penelitian ini. Penelitian pertama dari skripsi Veni Ratriyani dari Universitas Negeri Semarang pada tahun 2010 yang berjudul “*Kandoushi* dalam Komik *Tenshi no Koi* Volume 1”. Penelitian kedua dari jurnal yang ditulis oleh Maharani Patria Ratna dari Universitas Diponegoro pada tahun 2015 yang berjudul “Jenis Tindak Tutur yang Mengikuti Interjeksi Panggilan dalam Bahasa Jepang”.

Veni Ratriyani (2010) dalam skripsi “*Kandoushi* dalam Komik *Tenshi no Koi* Volume 1”. Penulis membahas semua jenis *kandoushi* yang ada pada komik *Tenshi no Koi* volume 1, lalu mengelompokan *kandoushi* tersebut berdasarkan jenis dan fungsinya serta menjelaskan bagaimana pembentukan *kandoushi* dalam kalimat yang terdapat dalam komik tersebut. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pustaka karena menggunakan sumber tertulis berupa komik *Tenshi no Koi*.

Hasil dari penelitian Veni Ratriyani ditemukan *kandoushi* yang sama tetapi memiliki fungsi yang berbeda, misalnya: *kandoushi* “a” yang mengungkapkan rasa terkejut dan *kandoushi* “a” yang mengungkapkan perasaan lega dan senang. Ditemukan pula *kandoushi* yang berasal dari bahasa Inggris, yakni kata “OK” yang digunakan sebagai pengganti kata untuk mengungkapkan persetujuan dalam komunikasi bahasa Jepang. Pembentukan *kandoushi* dalam kalimat berdasarkan kelas katanya ditemukan *kandoushi* yang sama dengan kelas kata lain, yaitu *daimeishi*, misalnya: あれトモ子寝てる？

(Lho, Tomoko tidur?) *fukushi*, misalnya: ああユウジ君ハイブランド好きだもんね。(Ah, karena Yuji suka yang bermerek ya) dan *joshi*, misalnya: ね!
泣いちゃだめだよ!(Hei! Tidak boleh menangis lo!).

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu mengkaji tentang *kandoushi* dan fungsinya. Namun, pada penelitian yang dilakukan oleh Veni Ratriyani digunakan semua jenis *kandoushi* dengan topik pembahasan fungsi dan pembentukannya, sedangkan pada penelitian ini hanya difokuskan pada *kandoushi yobikake* dengan topik pembahasan *kandoushi yobikake* apa saja dan fungsi *kandoushi yobikake* yang terdapat dalam *anime Kiseijuu Sei no Kakuritsu*.

Maharani Patria Ratna (2015) dalam skripsi “Jenis Tindak Tutur yang Mengikuti Interjeksi Panggilan dalam Bahasa Jepang”. Penulis mendeskripsikan *kandoushi yobikake* apa yang digunakan penutur laki-laki dalam film *Brother Beat* dan jenis tindak tutur yang mengikuti *kandoushi* tersebut. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode simak catat karena menggunakan sumber data berupa film.

Hasil dari penelitian Maharani Patria Ratna ditemukan enam jenis *kandoushi yobikake*, yaitu *anosa*, *oi*, *anona*, *ne*, *ano*, dan *you*. Tindak tutur yang mengikuti interjeksi panggilan adalah tindak tutur direktif dan tindak tutur asertif.

Berdasarkan penjelasan yang sudah dijelaskan diatas mengenai *kandoushi yobikake* dan data yang diperoleh, terdapat kesamaan topik pembahasan yaitu mengkaji tentang *kandoushi*. Namun, tidak seperti penelitian sebelumnya pada penelitian ini penulis memfokuskan pada satu jenis *kandoushi* yaitu *kandoushi yobikake*. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh penulis pada mahasiswa prodi pendidikan bahasa Jepang angkatan 2015 dan 2016

Universitas Negeri Semarang, *kandoushi yobikake* menunjukkan presentase jawaban benar paling sedikit yaitu 7.6%.

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Pengertian Sintaksis

Sintaksis dalam bahasa Jepang disebut *tougoron* (統語論). Sintaksis adalah cabang ilmu linguistik yang mengkaji tentang struktur suatu kalimat dan unsur-unsur pembentuknya. Sutedi (2003:61) berpendapat bahwa sintaksis adalah cabang linguistik yang mengkaji tentang struktur dan unsur-unsur pembentuk kalimat.

Chaer (2012:206) menjelaskan bahwa ada beberapa hal yang biasa dibicarakan dalam sintaksis, yaitu struktur sintaksis yang mencakup masalah fungsi, kategori dan peran sintaksis serta alat-alat yang digunakan dalam membangun struktur itu, satuan-satuan sintaksis yang berupa kata, frasa, klausa, kalimat, dan wacana.

2.2.2 Kelas Kata dalam Bahasa Jepang

Pembagian kelas kata dalam bahasa Jepang disebut *hinshi bunrui* (品詞分類). Kata 単語 dalam bahasa Jepang dibagi menjadi dua yaitu *jiritsugo* dan *fuzokugo*. *Jiritsugo* (自立語) adalah kata yang dapat berdiri sendiri membentuk sebuah kalimat, kata yang termasuk dalam golongan ini dapat digunakan menjadi awal kalimat. Sedangkan *fuzokugo* (付属語) adalah kata yang tidak dapat berdiri sendiri membentuk sebuah kalimat dan biasanya tidak dapat menjadi awal dari sebuah kalimat.

Motojiro dalam Sudjianto (1996:27) mengklasifikasikan kelas kata bahasa Jepang menjadi 10 jenis yaitu :

1. *Doushi* 動詞 (Verba)

Doushi dalam bahasa Jepang digunakan untuk menyatakan sebuah pekerjaan atau aktivitas, perubahan, keadaan, maupun keberadaan. Dalam bahasa Jepang, kata dasar verba selalu diakhiri huruf vokal "u". Misalnya, *Hanasu* (berbicara), *yomu* (membaca), *taberu* (makan) dan lain-lain. Verba dalam bahasa Jepang dapat berfungsi sebagai predikat dan dapat mengalami perubahan.

2. *I-keiyoushi* 形容詞 (Adjektiva-i)

Adjektifa -i yang berakhiran dengan huruf vokal "i". Seperti *yasashi-i* (ramah), *taka-i* (tinggi), *yasu-i* (murah), *atarashi-i* (baru). Kata ini berperan sebagai predikat maupun kata keterangan. Adjektifa ini bisa mengalami perubahan bentuk tersendiri.

3. *Keiyoudoshi* 形容動詞 (Adjektiva-na)

Keiyoudoshi yang diberikan imbuhan "na" di akhir kata. Perubahan bentuknya mirip dengan nomina tetapi tetap berperan sama dengan *keiyoushi* sebagai adjektiva. Contoh *keiyoudoshi* yaitu *kirei-na* (cantik), *jouzu-na* (pintar), *anzen-na* (aman).

4. *Meishi* 名詞 (Nomina)

Nomina adalah sebuah kata yang menunjukkan benda, orang, peristiwa, dan lain - lain. Nomina dalam bahasa Jepang merupakan satu-satunya *taigen* dalam kelas kata bahasa Jepang. *Taigen* adalah kata yang berdiri sendiri dan tidak bisa mengalami konjugasi (perubahan bentuk kata).

5. *Fukushi* 副詞 (Adverbia)

Adverbia adalah kata yang berfungsi untuk menerangkan dan memberikan nuansa kepada jenis kata lainnya. *Fukushi* tidak dapat

berperan sebagai subjek, predikat, maupun objek walaupun bisa berdiri sendiri dan tidak mengalami konjugasi atau perubahan bentuk kata.

6. *Rentaishi* 連体詞 (Prenomina)

Prenomina adalah kata yang berfungsi untuk menjelaskan kata benda setelahnya. Kemudian, *rentaishi* tidak bisa berdiri sendiri dan tidak bisa mengalami konjugasi atau perubahan bentuk kata walaupun memiliki makna. Karena itu, kata ini dijadikan bersamaan dengan kata benda yang menyertainya.

7. *Setsuzokushi* 接続詞 (Konjugasi)

Konjugasi adalah kata yang berperan sebagai kata penghubung antar kalimat. *Setsuzokushi* memiliki ciri-ciri yang sama dengan adverbia, yaitu tidak bisa mengalami konjugasi dan tidak bisa berperan sebagai subjek, predikat, maupun objek.

8. *Kandoushi* 感動詞 (Interjeksi)

Interjeksi ini dapat menjelaskan secara langsung mengenai apa yang ingin diungkapkan pembicara. Interjeksi berdiri sendiri dan tidak memerlukan bantuan kelas kata lainnya. Selain itu, interjeksi juga tidak mengalami konjugasi atau perubahan bentuk kata.

9. *Jodoushi* 助動詞 (Verba Bantu)

Kata verba bantu atau kopula adalah kelas kata yang juga berperan untuk membuat kalimat yang sempurna. *Jodoushi* dapat berubah bentuk. Namun, verba bantu ini tidak dapat berdiri sendiri (membentuk *bunsetsu*) kalau tidak bergabung dengan kelas kata lain. Selain itu, apabila kata verba bantu berdiri sendiri tidak mempunyai makna yang nyata.

10. *Joushi* 助詞 (Partikel)

Fungsi partikel adalah sebagai penanda dan penunjuk hubungan sebuah kata sehingga kata tersebut benar-benar memiliki makna yang

nyata. Partikel memiliki ciri-ciri yang sama dengan kata verba bantu, yaitu tidak berdiri sendiri jika tidak digabungkan dengan kelas kata lainnya. Partikel tidak memiliki makna jika berdiri sendiri.

2.2.3 Pengertian *Kandoushi*

Dalam bahasa Indonesia *kandoushi* disebut juga dengan interjeksi atau kata seru seperti “ah”. Murakami Motojiro (dalam Sudjianto 2004:109) mengatakan bahwa *kandoushi* adalah kata yang menyatakan suatu impresi atau emosi secara subyektif dan intuitif misalnya rasa gembira atau rasa senang, marah, rasa sedih, rasa heran, terkejut, rasa khawatir, atau rasa takut.

Contoh:

あっ村野、今朝は...

A' Murano, kesa wa...

Oh Murano, tadi pagi... (KSNK episode 1, 07:07)

Selanjutnya Terada Takanao (dalam Sudjianto 2004:110) memiliki pendapat yang agak berbeda. *Kandoushi* tidak hanya mengungkapkan impresi atau emosi melainkan juga suatu kelas kata yang berfungsi untuk mengungkapkan persalaman.

Contoh:

泉くん！おはよう。

Izumi kun! Ohayou.

Izumi! Selamat pagi. (KSNK episode 3, 03:01)

2.2.4 Jenis-Jenis *Kandoushi*

Ada beberapa teori *kandoushi* yang digunakan dalam penelitian ini. Pertama teori *kandoushi* dari Masuoka dan Takubo (dalam Djomi 2017:13-16) yang membagi *kandoushi* menjadi dua bagian, yaitu:

1. *Kandoushi* yang menunjukkan ungkapkan perasaan, jawaban, dan panggilan :

- a. *Kandoushi* yang menunjukkan keterkejutan terhadap keadaan yang tidak terduga seperti, *a* (あ), *aa* (ああ), *oya* (おや), *maa* (まあ), *ara* (あら), *are* (あれ), *aree* (あれー), *arere* (あれれ), *arya* (ありや), *arya arya* (ありやりや), *wa* (わ), *uwa* (うわ), *gya* (ぎゃ), *gya gya* (ぎゃぎゃ), *hyaa* (ひゃー).
- b. Menunjukkan di luar perasaan terhadap hal yang dikatakan oleh lawan bicara dan keadaan yang tidak terduga seperti, *nanto* (なんと), *nanto mo haya* (なんともはや), *hee* (へー).
- c. Menunjukkan setuju atau tidak setuju terhadap ucapan lawan bicara seperti, *hai* (はい), *ee* (ええ), *aa* (ああ), *un* (うん), *haa* (はあ), *iie* (いいえ), *iya* (いや).
- d. Menunjukkan pemahaman terhadap ucapan lawan bicara seperti, *fuun* (ふうん), *fun* (ふん), *haa* (はあ), *hee* (へえ), *naruhodo* (なるほど).
- e. Menunjukkan jawaban yang sedang dicari seperti, *uun* (ううん), *saa* (さあ), *eeto* (ええと), *ano* (あの), *sono* (その), *soone* (そうね), *soodesune* (そうですね).

- f. Menunjukkan ungkapan saat meminta perhatian dan memanggil lawan bicara seperti, *moshi moshi* (もしもし), *ano* (あの), *oi* (おい), *kora* (こら), *nee* (ねえ), *hora* (ほら), *sora* (そら), *saa* (さあ).
- g. Menunjukkan pertanyaan terhadap diri sendiri seperti, *hate* (はて), *hatena* (はてな).
- h. Menunjukkan ungkapan untuk menyuruh seseorang melakukan sesuatu pada diri sendiri saat memulai tindakan dan kegiatan seperti, *sateto* (さてと), *yareyare* (やれやれ), *yoisho* (よいしょ), *dokkoisho* (どっこいしょ), *yoshi* (よし).

2. *Kandoushi* yang digunakan sebagai salam ucapan tegur sapa, ditentukan berdasarkan situasi, dari titik ketidakparagrafan:

- a. Ucapan salam perpisahan seperti, *sayounara* (さようなら), *ja* (じゃ), *ja mata* (じゃまた), *ja korede* (じゃこれで), *ja mata atode* (じゃまたあとで), *sakireishimasu* (先礼します), *oyasuminasai* (おやすみなさい).
- b. Ungkapan salam pertemuan seperti, *yaa* (やあ), *ohayou* (おはよう), *konnichiwa* (こんにちは), *konbanwa* (こんばんは), *genki* (元気), *osu* (おす).
- c. Ungkapan saat berangkat dan menjemput seperti, *ittekimasu* (いってきます), *tterashai* (いってらっしゃい), *tadaima* (ただいま), *okaeri* (おかえり), *okaerinasai* (おかえりなさい).
- d. Ucapan terimakasih seperti, *arigatou* (ありがとう), *doumo* (どうも), *doumo arigatou* (どうもありがとう), *sumimasen* (すみません), *osoreishimasu* (おそれいします).

- e. Jawaban atas ucapan persalaman seperti, *ie* (いえ), *iie* (いいえ), *ie ie* (いえいえ), *doutashimashite* (どういたしまして), *tondemonai* (とんでもない), *tondemogozaimasen* (とんでもございません).
- f. Salam waktu makan seperti, *itadakimasu* (いただきます), *gochisousama* (ごちそうさま).

Selanjutnya menurut Takanao (dalam Sudjianto, 2004:110) dibagi menjadi empat yaitu:

1. *Kandou* (Impresi)

Yang dimaksud *kandou* disini adalah *kandoushi* (interjeksi) yang mengungkapkan impresi atau emosi, misalnya; rasa senang, marah, sedih, kaget/terkejut, rasa takut, rasa khawatir, rasa kecewa dan sebagainya. Kata-kata yang termasuk yaitu,

a. *Maa* (まあ)

Mengungkapkan rasa heran, rasa terkejut, dan dapat pula mengungkapkan rasa kagum, dalam bahasa Indomesia dapat berarti *oh*, *aduh*, *astaga*, *amboi*, *wah*.

Contoh: *Maa*, *odoroita*.

b. *Ou* (おう)

Mengungkapkan perasaan yang mendalam mengenai suatu perkara, keadaan, atau kejadian, dalam bahasa Indonesia berarti *oh*, *ah*, *aduh*.

Contoh: *Ou*, *samui*.

c. *E* (え)

Mengungkapkan rasa terkejut karena sesuatu kejadian, dalam bahasa Indonesia berarti *eh?*, *apa?*, *ya?*.

Contoh: *E*, *kaji na no?*

d. *Ee* (ええ)

Mengungkapkan rasa heran atau terkejut, mengungkapkan perasaan yang mengandung emosi, dalam bahasa Indonesia berarti, *hah?*, *apa?*, *eh?*.

Contoh: *Ee, ano hito ga shinda?*

e. *Yaa* (やあ)

Mengungkapkan rasa terkejut dan dapat pula mengungkapkan suatu kesulitan, dalam bahasa Indonesia berarti, *oh*, *eh*, *ah*, *wah*, *ya*.

Contoh: *Yaa, hidoi ame da.*

f. *Sora* (そら)

Mengungkapkan rasa terkejut karena suatu kejadian, dalam bahasa Indonesia berarti *wah!*. *Itu!*.

Contoh: *Sora, kaji da.*

g. *Hora* (ほら)

Mengungkapkan rasa terkejut karena suatu kejadian yang mendadak/tiba-tiba, dalam bahasa Indonesia dapat berarti, *nah!*, *ayo!*, *wah!*.

Contoh: *Hora, ii deshou.*

h. *Hahaa* (ははあ)

Mengungkapkan suatu pengertian atau persetujuan, dalam bahasa Indonesia berarti, *ya*, *oh*.

Contoh: *Hahaa, wakatta.*

i. *Yareyare* (やれやれ)

Mengungkapkan rasa lega/lapang hati setelah mengalami kesulitan atau kecapean, dalam bahasa Indonesia berarti *ah*, *oh*, *wah*.

Contoh: *Yareyare, yokatta ne.*

j. *Nani* (なに)

Mengungkapkan rasa terkejut dan seolah-olah tidak percaya terhadap sesuatu hal yang terjadi, dalam bahasa Indonesia dapat berarti *hah?, apa?*

Contoh: *Nani gakkou wa kaji date?*

k. *Ara* (あら)

Mengungkapkan rasa terkejut, menyatakan rasa aneh, tidak percaya atau tidak mengerti, dalam bahasa Indonesia berarti *ah, lho, wah, oh.*

Contoh: *Ara, doushita no?*

l. *Are* (あれ)

Mengungkapkan rasa terkejut, menyatakan rasa aneh, dalam bahasa Indonesia berarti *lho, aduh, wah.*

Contoh: *Are, muzukashii ne.*

m. *Aa* (ああ)

Hampir sama dengan interjeksi-interjeksi *a', saa, anone,* mengungkapkan rasa kagum dan dapat juga menyatakan rasa terkejut, dalam bahasa Indonesia berarti *wah, oh, ah, aduh, ya.*

Contoh: *Aa, ureshii.*

2. *Yobikake* (Panggilan)

Ialah kata-kata yang menyatakan panggilan, ajakan, atau imbauan, dapat diucapkan pula sebagai peringatan terhadap orang lain. Kata-kata yang termasuk yaitu:

a. *Ou* (おう)

Sama dengan interjeksi *oi*, mengungkapkan suatu panggilan terhadap seseorang, dalam bahasa Indonesia berarti *hei, hai.*

Contoh: *Ou, omaesan soko de nani o shiten da?*

b. *Oi* (おい)

Mengungkapkan suatu panggilan terhadap orang lain yang sederajat atau lebih rendah kedudukannya daripada pembicara, dalam bahasa Indonesia berarti *hei, hai, hallo, wahai*.

Contoh: *Oi, soko de nani shiterun da?*

c. *Saa* (さあ)

Menyatakan suatu ajakan, dapat diucapkan untuk menyatakan suruhan terhadap orang lain, dalam bahasa Indonesia berarti *nah, ayo, mari, baiklah*.

Contoh: *Saa, okinasai !*

d. *Moshi-moshi* (もしもし)

Mengungkapkan suatu panggilan, kata ini sering dipakai pada percakapan melalui telepon, dalam bahasa Indonesia berarti *hallo, hei, hai*.

Contoh: *Moshi-moshi, Yamada sensei no otaku desu ka?*

e. *Yai* (やい)

Sama dengan interjeksi *yaai*, mengungkapkan suatu panggilan terhadap orang yang sederajat atau lebih rendah baik usia maupun kedudukannya daripada pembicara, dalam bahasa Indonesia berarti *hai, hei, halo*.

Contoh: *Yai, nani o shiterun da?*

f. *Yaa* (やあ)

Sama dengan interjeksi *ya*, mengungkapkan rasa terkejut, dapat diucapkan juga untuk memanggil orang lain, dalam bahasa Indonesia dapat berarti *hai, ah, eh, oh* atau *halo*.

Contoh: *Yaa, Tanakakun janai ka?*

g. *Sore* (それ)

Digunakan untuk memberi tahu atau member perhatian terhadap orang lain, dalam bahasa Indonesia berarti *wah, hei* atau *aduh*.

Contoh: *Sore, kaji da !*

Kata-kata lain yang termasuk *kandoushi* jenis ini : *dore, ne, yô, ya, kore, iyô, ôi, kora, sôra, moshi, yaiyai.*

3. *Outou* (Jawaban)

Yaitu jawaban dan tanggapan atau reaksi terhadap pendapat atau tuturan orang lain. Kata-kata yang termasuk jenis ini adalah:

a. *Ou* (おう)

Sering diucapkan oleh laki-laki, mengungkapkan suatu pengertian atau persetujuan. Kata yang lebih hormat dari kata *ou* yaitu kata *hai*, dalam bahasa Indonesia berarti *iya*.

Contoh: *Ou, souka souka.*

b. *Ee* (ええ)

Mengungkapkan suatu persetujuan yang berarti *ya, benar, betul*. Kata *ee* sering dipakai oleh anak-anak.

Contoh:

A: *Ogenki desuka?*

B: *Ee, genki desu.*

c. *Iya* (いや)

Mengungkapkan ketidaksetujuan atau penolakan, bentuk hormatnya yaitu *iie*, dalam bahasa Indonesia berarti *bukan, tidak* atau *salah*.

Contoh:

A: *Kore kimi no?*

B: *Iya, boku no janai.*

d. *Iie* (いゝえ)

Mengungkapkan suatu penolakan atau ketidaksetujuan, dalam bahasa Indonesia berarti *tidak, bukan* atau *salah*.

Contoh:

A: *Anata wa sensei desuka?*

B: *Iie, sensei dewa arimasen.*

e. *Hai* (はい)

Mengungkapkan suatu persetujuan, dalam bahasa Indonesia berarti *ya, benar, atau betul.*

Contoh:

A: *Kimi ginkou itta?*

B: *Hai, itta yo.*

f. *Un* (うん)

Mengungkapkan suatu persetujuan, pengakuan, atau pengertian, dalam bahasa Indonesia berarti *ya, baik, oh ya.*

Contoh:

A: *Okashi taberu?*

B: *Un, taberu yo.*

g. *Sou* (そう)

Mengungkapkan suatu persetujuan, dalam bahasa Indonesia berarti *ya, benar, betul, begitulah.*

Contoh:

A: *Kyou wa atsui desune.*

B: *Sou desune.*

4. *Aisatsugo* (Persalaman)

Ialah kalimat minor berupa klausa atau bukan, bentuknya tetap, yang dipakai dalam pertemuan antara pembicara, memulai percakapan, minta diri dan sebagainya. Yang termasuk jenis *kandoushi* ini yaitu:

a. *Konnichi wa* (こんにちは)

Ungkapan persalaman yang diucapkan pada waktu siang hari, dalam bahasa Indonesia berarti selamat siang.

b. *Ohayou* (おはよう)

Ungkapan persalaman yang diucapkan pada waktu pagi hari, dalam bahasa Indonesia berarti selamat pagi.

c. *Sayounara* (さようなら)

Ungkapan persalaman yang diucapkan pada waktu hendak berpisah dengan orang lain, dalam bahasa Indonesia berarti selamat tinggal, selamat berpisah, atau permisi.

d. *Oyasuminasai* (おやすみなさい)

Ungkapan persalaman yang diucapkan pada waktu hendak berpisah dengan orang lain pada waktu malam hari, diucapkan pula ketika orang lain hendak tidur, dalam bahasa Indonesia berarti selamat malam, selamat tidur.

e. *Arigatou* (ありがとう)

Ungkapan yang diucapkan untuk mengungkapkan rasa terimakasih atas suatu pemberian, dalam bahasa Indonesia berarti terimakasih.

f. *Konban wa* (こんばんは)

Ungkapan persalaman yang diucapkan kepada orang lain pada waktu malam hari, dalam bahasa Indonesia berarti selamat malam.

Namatame Yasu (dalam Djomi 2017:20-22) membagi *kandoushi* menjadi lebih rinci lagi dibanding teori sebelumnya, sebagai berikut:

1. Suara yang menunjukkan keterkejutan

a. Suara yang dikeluarkan saat pertemuan atau kejadian yang tiba-tiba.

A (あ), *aa* (ああ), *a''* (あっ), *ara* (あら), *maa* (まあ), *oo* (おお), *o''* (おっ), *oya* (おや), *waa* (わあ), *wa''* (わっ).

b. Bahasa yang dikeluarkan ketika mendapat informasi seperti perubahan sesuatu yang tidak dimengerti.

Are (あれ), *oya* (おや), *oyaoya* (おやおや).

- c. Suara yang dikeluarkan jika informasi yang diterima telah dirasakan secara mendalam.

E (*ee, e*) (え(ええ, えっ), *hee* (へえ), *maa* (まあ), *fuun* (ふーん), *hou* (ほう).

2. Suara yang menunjukkan kebahagiaan

Aa (ああ), *ara* (あら), *maa* (まあ), *waa* (*wa*) (わ(わっ)).

3. Suara yang menunjukkan kesedihan

Aa (ああ), *oo* (おお).

4. Suara yang menunjukkan perasaan kekecewaan dan penyesalan.

Yareyare (やれやれ), *oyaoya* (おやおや), *areare* (あれあれ).

5. Suara yang dikeluarkan untuk menunjukkan kebahagiaan atas keberhasilan.

Yokatta (よかった), *yatta* (やった), *shimeta* (しめた).

6. Suara yang menunjukkan perasaan pengabaian dan penghinaan

Nanisa (なにさ), *fun* (ふん), *he* (へっ), *nanda* (なんだ).

7. Bahasa untuk menghina atau mencaci lawan bicara.

Bakayarou (ばかやろう), *baka* (ばか), *konoyarou* (このやろう).

8. Suara tertawa.

Ahaha (あはは), *wahaha* (わはは), *fufufu* (ふふふ).

9. Suara jeritan

Kya (きゃっ), *wa* (*waa*) (わっ(わあ)).

10. Suara penyemangat

Dokoisho (どこいしょ), *yoisho* (よいしょ), *wasshoi* (わっしょい).

11. Panggilan

Moshimoshi (もしもし), *chotto* (ちよっと), *you* (よう), *naa* (なあ), *oi* (おい), *yai* (やい), *kora* (こら).

12.Suara yang digunakan untuk mengajak atau mendesak

Sa (saa) (さ(さあ)), nee (ねえ), you (よう).

13.Suara yang berupa komando atau peringatan

Sora (そら), sore (それ), hora (ほら).

14.Suara saat ingin bertanya dan berfikir

Eeto (ええと), saa (さあ), hate (はて)

15.Suara untuk menunjukkan arti ketika sedang teringat sesuatu

Naruhodo (なるほど), souka (そうか), souda (そうだ).

16.Suara yang digunakan ketika ingin mengawali pembicaraan

Ee (ええ), anou (あのう), sonou (そのう)

Teori *kandoushi* menurut Namatame Yasu memiliki klasifikasi fungsi yang lebih rinci dibanding teori *kandoushi* milik Masuoka Takubo dan Terada Takanao. Oleh karena itu, penulis menggunakan teori *kandoushi* menurut Namatame Yasu untuk menganalisis fungsi *kandoushi yobikake* yang terdapat dalam *anime Kiseijuu Sei no Kakuritsu*.

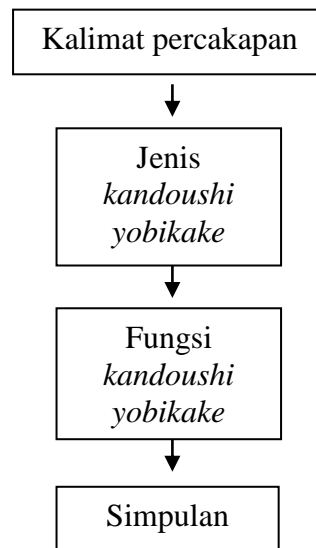
2.2.5 Sinopsis Anime Kiseijuu Sei no Kakuritsu

Anime Kiseijuu Sei no Kakuritsu merupakan hasil adaptasi komik buatan Hitoshi Iwaaki. *Anime* ini telah tayang di saluran televisi Jepang sejak 9 Oktober 2014. *Anime* ini berkisah tentang alien berbentuk cacing bernama *parasyte* yang menyerang bumi dan mengambil alih otak manusia dengan masuk melalui lubang hidung atau telinga. Makhluk itu juga menyerang seorang remaja bernama Izumi Shinichi sewaktu dia tidur, namun makhluk tersebut gagal masuk ke otaknya karena Shinichi sedang memakai *headphone* dan hanya berhasil masuk ke bagian tangan kanannya. Oleh sebab itu, makhluk tersebut dinamai Migi yang berarti kanan. Mereka berdua berbagi kepribadian dan melawan *parasyte* yang

lain untuk mencegah terror yang merebak di masyarakat karena ulah *parasyte*.

<https://id.m.wikipedia.org/wiki/parasyte>.

2.3 Kerangka Berpikir



Bagan 2.1
Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir dalam penelitian ini bertujuan sebagai arahan dalam pelaksanaan penelitian, terutama untuk memahami alur pemikiran, sehingga analisis yang dilakukan lebih sistematis dan sesuai dengan tujuan penulisan.

Mengetahui makna sebuah tuturan *kandoushi* tidak cukup hanya dengan mengartikan per katanya saja, namun juga harus mencakup konteks dan situasi ujar si pembicara dan mitra tuturnya. Maka dari itu diperlukan analisis mendalam mengenai hal ini.

Dari data percakapan yang diperoleh, akan dianalisis konteks setiap tuturan berikut *kandoushi yobikake* didalamnya. Selanjutnya, akan

dideskripsikan fungsi *kandoushi yobikake* yang terdapat dalam tuturan tersebut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data *kandoushi yobikake* dalam anime *Kiseijuu Sei no Kakuritsu* pada bab sebelumnya, penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

2. *Kandoushi yobikake* yang ditemukan pada anime *Kiseijuu Sei no Kakuritsu* berdasarkan teori Namatame Yasu ada 94 data dengan 9 jenis *kandoushi yobiakake*, yaitu: 「おい」 *oi*, 「ちょっと」 *chotto*, 「なあ」 *naa*, 「よう」 *you*, 「もしもし」 *moshi-moshi*, 「こら」 *kora*, 「ねえ」 *nee*, 「さあ」 *saa*, 「ほら」 *hora*.

Kandoushi 「おい」 *oi* merupakan *kandoushi* yang paling sering muncul dari *kandoushi* jenis lain, yaitu dengan 44x kemunculan.

3. Fungsi *kandoushi yobikake* dalam anime *Kiseijuu Sei no Kakuritsu* menurut teori Namatame Yasu, yaitu:
 - d. Panggilan : 70x kemunculan
 - e. Mengajak atau mendesak : 20x kemunculan
 - f. Komando atau peringatan : 4x kemunculan

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Bagi pembelajar bahasa Jepang sebaiknya mempelajari *kandoushi yobikake* lebih dalam lagi terutama fungsinya agar dapat memahami

kalimat atau percakapan yang mengandung *kandoushi yobikake*. Selanjutnya pembelajar juga dapat menerapkan penggunaan *kandoushi yobikake* yang tepat pada situasi tertentu.

- b. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti *kandoushi* lebih dalam lagi sebaiknya dapat menganalisis *kandoushi* yang dituturkan oleh penutur asli dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul. 2012. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djomi, Ayu Hidayah Romadlon. 2017. *Analisis Kandoushi (Kata Seru) dalam Bahasa Jepang yang Menyatakan Kandou pada Komik Boku Dake ga Inai Machi Volume 1-6 (Kajian Pragmatik)*. Skripsi. Semarang: FIB UNDIP.
- Mukhtar. 2013. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi.
- Ratna, Maharani Patria. 2015. *Jenis Tindak Tutur yang Mengikuti Interjeksi Panggilan dalam Bahasa Jepang*. Jurnal Izumi. Vol 4 No 2, 2015. Semarang: FIB UNDIP.
- Ratriyani, Veni. 2010. *Kandoushi dalam Komik Tenshi No Koi Volume 1*. Skripsi. Semarang: FBS UNNES.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik)*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sudjiyanto. 2004. *Gramatikal Bahasa Jepang Modern*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjiyanto. 2010. *Gramatikal Bahasa Jepang Jepang Seri A*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjiyanto, Ahmad Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sutedi, Dedi. 2003. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.