



**ANALISIS *KANDOUSHI* DALAM *VARIETY SHOW*
NOGIBINGO!8**

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Jepang

oleh

Niken Larasati

2302414055

PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA ASING
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
TAHUN 2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Analisis *Kandoushi* dalam *Variety Show NOGIBINGO!8*” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Semarang, April 2020

Pembimbing



Chevy Kusumah Wardana
NIP 198409092010121006

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan panitia ujian skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Rabu

Tanggal : 22 April 2020

Panitia Ujian Skripsi

Drs. Eko Raharjo, M.Hum.

NIP 196510181992031001

Ketua



Singgih Kuswardono, M.A., Ph.D.

NIP 197607012005011001

Sekretaris



Dr. Rina Supriatnaningsih, M.Pd.

NIP 196110021986012001

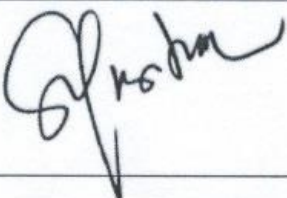
Penguji I



Silvia Nurhayati, S. Pd., M. Pd.

NIP 197801132005012001

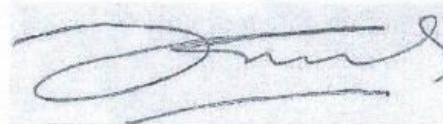
Penguji II



Chevy Kusumah W., S.Pd, M.Pd

NIP 198409092010121006

Penguji III/Pembimbing



Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa Dan Seni



Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.

NIP. 196202211989012001

PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Niken Larasati
Nim : 2302414055
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan/Fakultas : Bahasa dan Sastra Asing / Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa dengan sesungguhnya skripsi yang berjudul “**Analisis Kandoushi dalam Variety Show NOGIBINGO!8**” yang saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana, benar-benar merupakan karya saya sendiri yang dihasilkan melalui proses penelitian dan pembimbingan. Semua kutipan yang diperoleh dari sumber kepustakaan telah disertakan identitas sumbernya dengan cara sebagaimana mestinya dalam penulisan karya ilmiah.

Semarang, April 2020

Yang membuat pernyataan,



Niken Larasati
NIM : 2302414055

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- ✓ 努力は必ず報われる。 (*Doryoku wa kanarazu mukuwareru*). Usaha keras pasti akan membuahkan hasil. ~Takahashi Minami (*48Group ex-General Manager*)~
- ✓ Face tomorrow, tomorrow's not yesterday. Hadapi hari esok. Hari esok bukan kemarin. ~Avril Lavigne (*Canadian Singer*)~
- ✓ Kebahagiaan bukan datang dari keberhasilan. Kebahagiaanlah yang membuat keberhasilan. ~Niken Larasati~

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- ✓ Almamater Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Analisis Kandoushi dalam Variety Show NOGIBINGO!8*” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya disampaikan kepada:


1. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang dan sebagai ketua panitia ujian skripsi yang memberikan kemudahan dalam perizinan ujian skripsi.
2. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd., Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Dakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan dalam perizinan penyusunan hingga ujian skripsi, sekaligus sebagai dosen penguji 1 yang telah memberikan saran dan kritik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lebih baik.
3. Silvia nurhayati, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa Dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan dalam perizinan penyusunan hingga ujian skripsi, sekaligus sebagai dosen penguji 2 yang telah memberikan saran dan kritik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lebih baik.

4. Chevy Kusumah Wardhana S.Pd., M.Pd. dosen pembimbing dan penguji 3 yang telah mengarahkan dan membimbing penulisan skripsi ini dari awal hingga akhir sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Keluarga tercinta (ayah, ibu, kakak, dan adik), sahabatku (Arnita, Shielva, Ve, Jundi, Novia, Sasa, Layla, Widha), teman-teman Pendidikan Bahasa Jepang (khususnya) angkatan 2014, serta anak-anak dari “Kos 55” (Mbak Fitri, Mbak Git, Mbak Dy, Mbak Anna, Nadia dan adik-adik lainnya) yang selalu mendoakan dan memotivasi untuk penyelesaian skripsi ini.
6. Segenap pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Semoga penelitian ini dapat bermanfaat untuk pelajar Bahasa Jepang dan peneliti-peneliti selanjutnya.

Semarang, April 2020

Peneliti



Niken Larasati
NIM 23024140055

ABSTRAK

Larasati, Niken. 2020. Analisis *Kandoushi* dalam *Variety Show NOGIBINGO!8*. Skripsi, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Chevy Kusumah Wardhana S.Pd M.Pd

Kata kunci : Analisis, *Kandoushi*, *Kandou*, *Yobikake*, *Outou*, *Aisatsu*

Dalam Bahasa Jepang, memiliki beberapa kelas kata, salah satunya adalah *jiritsugo*, yang didalamnya terdapat *kandoushi*. *Kandoushi* memiliki beberapa jenis yang masing-masing memiliki makna, kegunaan, dan ciri-ciri yang berbeda. Dalam percakapan Bahasa Jepang, *kandoushi* sering kali digunakan. Hal tersebut salah satunya dipengaruhi oleh kehidupan masyarakat Jepang yang ekspresif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan jenis *kandoushi* yang ada dalam *variety show NOGIBINGO!8*. 2) mendeskripsikan makna dan kegunaan dari *kandoushi* yang ada dalam *variety show NOGIBINGO!8*. Sumber data penelitian adalah *variety show NOGIBINGO!8* dari episode 1 sampai 11, sedangkan objek datanya yaitu ungkapan *kandoshi* yang terdapat pada *variety show NOGIBINGO!8*. Teknik pengumpulan digunakan teknik simak dan teknik catat. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik pilah unsur penentu yaitu dengan memilah data ungkapan yang terdapat *kandoshi* pada *variety show NOGIBINGO!8* kemudian diklasifikasi berdasarkan jenis dan maknanya.

Hasil penelitian ini ditemukan sejumlah 72 data *kandoshi* berdasarkan jenis dan maknanya terdiri dari 42 data *kandou*, 5 data *yobikake*, 14 data *outou*, 11 data *aisatsu*. Jenis *kandou* merupakan jenis yang paling banyak digunakan oleh para penutur di *variety show NOGIBINGO!8*!. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Jepang sangat ekspresif saat bercakap-cakap.

RANGKUMAN

Larasati, Niken. 2020. Analisis *Kandoushi* dalam *Variety Show NOGIBINGO!8*. Skripsi, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Chevy Kusumah Wardhana S.Pd M.Pd

Kata kunci : Analisis, *Kandoushi*, *Kandou*, *Yobikake*, *Outou*, *Aisatsu*

1. Latar Belakang

Kandoushi 「感動詞」 adalah kata yang mengungkapkan secara langsung maksud dari panggilan, jawaban, ajakan, maupun peringatan, baik berhubungan dengan kesenangan, kesedihan, kebingungan, kekhawatiran dan lainnya. *Kandoushi* 「感動詞」 yang memiliki 3 kanji, 感 (かん / kan) yang berarti ‘perasaan’, 動 (どう / dou) yang berarti ‘gerak’, dan 詞 (し / shi) yang berarti ‘kata’ memiliki makna lawan bicara atau pendengar dapat mengetahui perasaan pembicara hanya dengan 1 kata saja.

Sebagai mahasiswa Bahasa Jepang, bukan hanya Bahasa Jepang saja, namun juga mempelajari kebudayaan Jepang. Hal tersebut sedikit banyak akan berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Seperti salah satunya adalah ekspresi yang muncul ketika berkomunikasi.

Oleh karena itu, Penulis melakukan studi pendahuluan sederhana dengan melakukan wawancara singkat pada beberapa mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2014. Penulis berbicara dalam bahasa Jepang dan memancing lawan bicara untuk menjawab dengan *kandoushi*. Setelah lawan bicara menjawabnya dengan *kandoushi*, penulis menanyakan apakah mereka tahu bahwa yang mereka ucapkan merupakan salah satu jenis *kandoushi*, dan

hampir seluruhnya menjawab ‘tidak’ Pada mahasiswa yang mengetahui bahwa respon itu merupakan *kandoushi*, kemudian dilanjutkan pertanyaan kepada para mahasiswa mengenai jenis-jenis *kandoushi*, dan hasilnya, mereka masih belum memahami tentang *kandoushi* secara mendalam, sementara *kandoushi* banyak digunakan oleh penutur Jepang dengan jenis-jenis yang berbeda.

Penggunaan *variety show* sebagai sumber data dikarenakan, *variety show* memiliki respon dan ekspresi yang alami, sehingga *kandoushi* yang muncul pun merupakan bentuk ekspresi yang spontan yang diucapkan oleh para pembicara. *Variety show* yang dipilih penulis sebagai sumber data adalah NOGIBINGO!⁸,

2. Landasan Teori

Menurut Kondoh dan Komori (2012:184) *Kandoushi* digunakan secara tunggal, tanpa konjugasi, tidak dapat menjadi predikat, pengubah, dan pelengkap, terutama kata yang mewakili pemikiran dan status kognitif pembicara terhadap ucapan, waktu atau keadaan lawan bicara. Walaupun *kandoushi* terdapat dalam sebuah kalimat pembicaraan, *kandoushi* tetap akan menjadi kalimat jika berdiri sendiri.

Menurut Bignell (dalam Damayanti dkk, 2012) *variety show* adalah, sebuah program hiburan yang terdiri dari campuran beberapa program seperti drama, komedi dan musik.

NOGIBINGO!8 merupakan musim kedelapan dari acara varietas milik *idolgroup* Jepang, Nogizaka46, yang berjudul NOGIBINGO!. NOGIBINGO!8 terdiri dari 11 episode. Acara ini dipandu oleh seorang komedian Jepang, Ijiri Okada, dan anggota tetap yang mengisi NOGIBINGO!8 adalah semua anggota generasi 3 dari Nogizaka46, yaitu Itou Riria, Iwamoto Renka, Mukai Hazuki, Umezawa Minami, Ozono Momoko, Kubou Shiori, Sakaguchi Tamami, Satou Kaede , Nakamura Reno, Yamashita Mizuki, Yoshida Ayano Christie dan Yoda Yuki. Selain itu, acara ini juga mengundang beberapa bintang tamu yang berbeda disetiap episodenya.

3. Metode Penelitian

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif dilakukan untuk mendeskripsikan jenis, penggunaan, dan makna *kandoushi* yang terdapat pada ungkapan-ungkapan bahasa Jepang yang ada di *variety show* NOGIBINGO!8.

3.2 Sumber Data

Sumber data penelitian ini adalah keseluruhan episode yaitu dari episode 1 sampai 11 *variety show* NOGIBINGO!8

3.3 Objek Data

Objek data penelitian ini adalah ungkapan *kandoushi* yang digunakan oleh para penutur Jepang yang muncul dari episode 1 sampai episode 11 *variety show* NOGIBINGO!8

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik simak dan catat. Teknik simak digunakan untuk menyimak isi tuturan para peserta yang sedang bercakap dalam *variety show* NOGIBINGO!8, sedangkan teknik catat digunakan untuk mencatat tuturan yang mengandung ungkapan *kandoushi* yang terdapat dalam *variety show* NOGIBINGO!8 dari episode 1 sampai 11.

3.5 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis Pilah Unsur Penentu. Teknik Pilah Unsur Penentu adalah teknik analisis data dengan cara memilah milah satuan kebahasaan yang dianalisis dengan alat penentu yang berupa daya pilah yang bersifat mental yang dimiliki oleh peneliti. Dalam penelitian ini, teknik pilah unsur penentu digunakan untuk memilah data ungkapan *kandoshi* pada *variety show* NOGIBINGO!8, berdasarkan jenis dan maknanya.

Langkah-langkah penelitian yang ditempuh adalah sebagai berikut:

1. menyimak dan mencatat setiap *kandoushi* yang muncul dalam *variety show* NOGIBINGO!8.
2. menganalisis jenis dan makna *kandoushi* yang muncul dalam *variety show* tersebut.
3. mengklasifikasi *kandoushi* berdasarkan jenis dan maknanya

4. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, dianalisis 72 data *kandoushi* yang terdiri dari 42 data *kandou*, 5 data *yobikake*, 14 data *outou*, 11 data *aisatsu*.

Dalam *kandoushi* jenis *kandou*, terdapat banyak data yang memiliki makna yang sama walaupun pelafalannya berbeda.. *Yobikake* menjadi jenis *kandoushi* yang paling jarang digunakan karena *yobikake* hanya diutarakan dalam situasi tertentu saja.

5. Kesimpulan

Dalam *variety show NOGIBINGO!8* dianalisis sebanyak 72 data *kandoushi*, yang terdiri dari 42 data jenis *kandou*, 5 data jenis *yobikake*, 14 data jenis *outou*, dan 11 data jenis *aisatsu*.

Dalam *kandoushi* jenis *kandou*, terdapat banyak data yang memiliki makna yang sama walaupun pelafalannya berbeda. *Yobikake* merupakan *kandoushi* yang paling sedikit diutarakan dalam *variety show NOGIBINGO!8*, karena *Yobikake* tidak dapat diutarakan sewaktu-waktu.

Meskipun tidak memiliki arti konkrit dalam Bahasa Indonesia, semua *kandoushi* yang memiliki padanan dalam percakapan Bahasa Indonesia.

まとめ

NOGIBINGO!8にある感動詞の分析

キーワード：分析、感動詞、感動、呼びかけ、応答、挨拶

1. 背景

感動詞というのは喜び、悲しみ、混乱、心配に関連する呼びかけ、応答、勧誘や警告の意味を直接表す言葉である。「感動詞」の中の漢字が三つある。「感」の感じ、「動」の動く、「詞」の言葉。その漢字に見ると、感動詞は漢字を動かせる言葉という意味になれる。

日本語学科の学生として、日本語だけではなく、日本の文化を学ぶこともする。その文化が少しだけでも、一日の生活に影響がある。例えば、話している時に出ている心情吐露。

そのため、研究する前に簡単な予備調査を2018年に日本語教育プログラムの4年生にした。予備調査に参加していた学生の中に、代替、感動詞の意味がまだ分からなかった。感動詞の意味がしていた学生でまた感動詞のことを質問聞いて、感動詞の意味以外もう分からなかった。

バラエティー番組を選んだ理由はバラエティー番組で本当の気持ちやエクスペッションが出ているので、勉強するためにいい

かなと思っている。選んだバラエティー番組は NOGIBINGO!8 である。NOGIBINGO!8 の中に必要な感動詞がある。

2. 基礎的な理論

感動詞は単独で使われ、活用をせず、述語や修飾語や補語等にならず、主に、発話と時点と場面での話し手の心的態度や認知状態を表す語。感動詞は語であるが、単独で使用された場合それ自体が一文ともみなされる。(近藤と小森、2012:184)

ビッグネール(ダマヤンティ、2012)バラエティー番組はドラマやコメディやミュージックプログラムがある有楽番組ということである。

NOGIBINGO!8 はアイドルグループの乃木坂46のバラエティー番組の NOGIBINGO!の八つ目である。11エピソードで、MC は芸人さんのイジリー岡田である。参加するメンバーは乃木坂46の三期生全員、伊藤理々あ、岩本連加、梅澤美波、大園桃子、久保史緒里、阪口珠美、佐藤楓、中村麗乃、向井葉月、山下美月、吉田綾乃クリスティー、と与田祐希である。エピソード各に違うゲストがいる。

3. 研究の方法

この研究で使用されるアプローチは、記述的な定性的です。定性的とは、データが数字ではなく文、記録、またはその他の形式

であり、統計的手法を使用して処理する必要のない研究を意味します (ステュディ、2011 : 18-23)

本研究の方法 :

1. NOGIBINGO!8 にあるデータが順番に、全体的に見る。
2. 出ている感動詞がノートに書く。
3. 書いていた感動詞のタイプと意味を分析する。
4. 分析した感動詞が書いていた目次に入れる。

4. 研究の結果

NOGIBINGO!8 の中に分析した感動詞が 7 2 感動詞で、感動が 4 2、呼びかけが 5、応答が 1 4、挨拶が 1 1 である。7 2 データの中に、そのデータから、日本人がインドネシア人より話している時表現法が多きが見えた。日本語の感動詞がインドネシア語にない同党の感動詞も多い。

5. 結論

- a. NOGIBINGO!8 の中に分析した感動詞は 7 2 データである。
感動は 4 2 データ、呼びかけは 5 データ、応答は 1 4 データ、
挨拶は 1 1 データである。

- b. 同じ発音、同じクラスでも、意味が違う感動もある。呼びかけがいつでも言えないので、一番少ない。
- c. インドネシア語で精密な意味がなくても、感動詞がインドネシア語で同等がある。

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
RANGKUMAN	ix
MATOME	xiv
DAFTAR ISI	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Sistematika Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Kelas Kata dalam Gramatikal Bahasa Jepang	10
2.3 <i>Kandoushi</i>	13
2.4 Landasan Teoretis	23
2.5 Kerangka Berpikir	25
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Pendekatan Penelitian	26
3.2 Data dan Sumber Data	26

3.3 Teknik Pengumpulan Data	27
3.4 Teknik Analisis Data	27
3.5 Langkah-Langkah Penelitian	28
BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 <i>Kandou</i>	29
4.2 <i>Yobikake</i>	63
4.3 <i>Outou</i>	68
4.4 <i>Aisatsu</i>	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	90
5.2 Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	93

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kandoushi 「感動詞」 adalah kata yang mengungkapkan secara langsung maksud dari panggilan, jawaban, ajakan, maupun peringatan, baik berhubungan dengan kesenangan, kesedihan, kebingungan, kekhawatiran dan lainnya. Jika dilihat dari kanjinya, *kandoushi* 「感動詞」 memiliki 3 kanji, yaitu 感 (かん / kan) yang berarti ‘perasaan’, 動 (どう / dou) yang berarti ‘gerak’, dan 詞 (し / shi) yang berarti ‘kata’. Jadi, *kandoushi* juga dapat diartikan sebagai kata yang bisa menggerakkan atau mengungkapkan perasaan. Yang dimaksudkan adalah, pendengar dapat mengetahui perasaan pembicara hanya dengan 1 kata saja. Dalam artian, ketika pembicara mengatakan salah satu kata yang termasuk dalam *kandoushi*, maka pendengar akan langsung mengetahui perasaan atau situasi yang sedang dihadapi pembicara.

Kandoushi termasuk dalam kategori *jiritsugo*, yaitu kata yang bisa berdiri sendiri dan dapat membuat kalimat tanpa bantuan kata lain. Selain itu juga tidak dapat menjadi subjek, predikat, kata keterangan, atau kata sambung. Ciri lain dari *kandoushi* adalah tidak mempunyai perubahan (konjugasi).

Didalam percakapan nonformal berbahasa Jepang yang sering dilakukan oleh mahasiswa Pendidikan bahasa Jepang, khususnya untuk angkatan 2014, Penulis sering menemukan, bahwa *kandoushi* sebenarnya sering diucapkan. Hanya saja, mereka kurang mengetahui jika kata yang mereka ucapkan termasuk dalam jenis

kandoushi. Hal tersebut dikarenakan, tidak ada mata kuliah yang khusus *mempelajari* mengenai *kandoushi*.

Penulis melakukan studi pendahuluan sederhana dengan melakukan wawancara singkat pada beberapa mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2014. Penulis berbicara dalam bahasa Jepang dan memancing lawan bicara untuk menjawab dengan *kandoushi*. Setelah lawan bicara menjawabnya dengan *kandoushi*, penulis menanyakan apakah mereka tahu bahwa yang mereka ucapkan merupakan salah satu jenis *kandoushi*, dan hampir seluruhnya menjawab ‘tidak’. Mereka hanya mengetahui bahwa apa yang mereka ucapkan hanya merupakan respon atas apa yang lawan bicara katakan, dan mengungkapkan bahwa mereka sering melihat hal tersebut sebagai salah satu budaya ekspresi dalam bahasa Jepang yang mereka ketahui melalui drama, anime, atau tayangan-tanyan berbahasa Jepang lainnya.

Oleh karena itu, peneliti berharap penelitian ini dapat menambah pengetahuan budaya ekspresi dalam bahasa Jepang, khususnya mengenai *kandoushi*. Hal tersebut dikarenakan, *kandoushi* yang sering dilontarkan oleh pembelajar Bahasa Jepang atau peminat budaya Jepang dalam berbicara atau berekspresi, tanpa tahu jenis atau macam *kandoushi* lainnya. Selain itu, peneliti juga ingin menyarankan alternatif belajar Bahasa Jepang melalui media menonton *variety show*.

Pada mahasiswa yang mengetahui bahwa respon itu merupakan *kandoushi*, penulis melanjutkan pertanyaan dengan menanyakan apakah mereka mengetahui jenis-jenis *kandoushi*, dan hasilnya, mereka masih belum paham tentang *kandoushi* secara mendalam. Sementara *kandoushi* sendiri memiliki jenis-jenis yang berbeda.

Kandoushi akan terlihat lebih jelas dalam bahasa lisan, dibandingkan dengan bahasa tulis. Maka dari itu, peneliti bermaksud untuk meneliti jenis-jenis dan makna *kandoushi* dalam penelitian yang berjudul “Analisis *Kandoushi* Dalam *Variety Show NOGIBINGO!8*”, dengan *variety show NOGIBINGO!8* sebagai sumber data.

Untuk itulah, peneliti berencana untuk menulis tema ini agar pembelajar Bahasa Jepang, khususnya mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang mengetahui, jika respon yang seringkali mereka ucapkan merupakan *kandoushi* yang memiliki berbagai jenis. Dengan begitu, diharapkan penelitian ini dapat menjadi pembelajaran baru yang menyenangkan bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Semarang.

1.2 Rumusan Masalah

1. Jenis *kandoushi* apa saja yang ada dalam *variety show NOGIBINGO!8*.
2. Apakah makna dan penggunaan dari *kandoushi* yang muncul dalam *variety show NOGIBINGO!8*.
3. Bagaimanakah asal kalimat atau situasi yang melatarbelakangi pembentukan *kandoushi* tersebut.

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui jenis *kandoushi* yang ada dalam *variety show NOGIBINGO!8*.
2. Untuk mengetahui makna dan penggunaan dari *kandoushi* yang muncul dalam *variety show NOGIBINGO!8*.

3. Untuk mengetahui asal kalimat atau situasi yang melatarbelakangi pembentukan *kandoushi* yang muncul dalam *variety show NOGIBINGO!8*.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dan permasalahan diatas, maka penelitian ini memiliki manfaat;

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan budaya ekspresi dalam bahasa Jepang, khususnya mengenai *kandoushi*. Hal tersebut dikarenakan, *kandoushi* yang sering dilontarkan oleh pembelajar Bahasa Jepang atau peminat budaya Jepang dalam berbicara atau berekspresi, tanpa tahu jenis atau macam *kandoushi* lainnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

- Bagi para peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi dan perbandingan, agar peneliti selanjutnya dapat membuat sebuah penelitian yang lebih lengkap dan dapat menyempurnakan penelitian ini
- Bagi para pembaca, peneliti ini diharapkan dapat membantu mereka untuk belajar mengenai *kandoushi*. Selain itu juga dapat memberikan alternatif baru untuk mempelajari bahasa Jepang. Alternatif baru yang dimaksud adalah mempelajari Bahasa Jepang dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan, seperti menonton *variety show*.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, penelitian ini terdiri dari 3 bagian, yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Dalam pembahasan secara keseluruhan, sistematika yang telah penulis rencanakan adalah sebagai berikut:

1.6.1 Bagian Awal

Bagian awal skripsi ini terdiri dari sampul, halaman judul, persetujuan pembimbing, pengesahan kelulusan, lembar pernyataan, motto dan persembahan, kata pengantar, sari penelitian, rangkuman, *matome*, daftar isi, serta daftar lampiran.

1.6.2 Bagian Isi

Bagian isi ini terdiri dari 5 (lima) bab atau bagian, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI berisi tentang tinjauan pustaka yaitu penelitian terdahulu, dan landasan teori yaitu teori-teori tentang *kandoushi* serta teori mengenai jenis-jenis dan penggunaan *kandoushi*.

BAB III METODE PENELITIAN yang berisikan pendekatan penelitian, sumber data, objek data, data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik pengolahan data.

BAB IV HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN berisi tentang proses pengolahan data yang telah diterima dan hasil dari pengolahan data tersebut. Serta kartu data yang berisikan hasil penelitian tentang Analisis *Kandoushi* dalam *Variety Show NOGIBINGO!8*.

BAB V SIMPULAN dan SARAN yang berisikan kesimpulan dan saran dari penulis tentang hasil penelitian.

1.6.3 Bagian Akhir

Bagian akhir ini berisi daftar pustaka dan lampiran-lampira

BAB II

LANDASAN TEORETIS

2.1 Tinjauan Pustaka

Menurut data yang sudah ditemukan oleh penulis, terdapat beberapa penelitian mengenai *kandoushi*. Beberapa penelitian tersebut akan dijadikan sebagai salah satu acuan dalam penelitian ini. Beberapa penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Sudou (2008) dalam penelitian berjudul 音声的特徴から見た日本語感動詞の機能 (Fungsi Kata Interjeksi Bahasa Jepang Dilihat dari Fitur Bicara). Penelitian tersebut meneliti tentang fungsi *kandoushi* secara umum yang dilihat dari fitur bicara. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan deskripsi tentang fitur fonetik pada interjeksi bahasa Jepang. Selain itu, juga untuk menjelaskan fungsi interjeksi melalui sudut pandang fonetik.

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/repo/ouka/all/873/22522_%E8%AB%96%E6%96%87.pdf

Penelitian ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu meneliti *kandoushi* melalui bahasa lisa. Namun, penelitian Sudou bersifat lebih umum, karena tidak memiliki sumber data tertentu dan mengambil dari sudut pandang fonetik, sementara penulis menggunakan sumber data video *variety show*.

Lien (2014) dalam penelitian berjudul 若年層における感動詞の動態研究 (Study Tentang Dinamika Interjeksi pada generasi Muda) yang meneliti tentang

kandoushi yang sering dipakai oleh generasi muda (pelajar). Penelitian ini bertujuan untuk mengelompokkan kata-kata yang bisa disebut sebagai *kandoushi* dan menjelaskan fungsinya berdasarkan ilmu linguistik.

(petit.lib.yamaguchi-u.ac.jp/G0000006y2j2/file/25551/20151013112048/DT07100681.pdf)

Persamaan dengan penelitian penulis yaitu, keduanya meneliti tentang *kandoushi* melalui bahasa lisan. Namun, Lien berfokus pada *kandoushi* yang digunakan oleh generasi muda, dengan pelajar sebagai objek dan sumber data. Sementara penulis menggunakan video *variety show* sumber data.

Penulisan yang kajiannya mengenai *kandoushi* sebelumnya sudah dilakukan oleh Ratriyani (2010) dalam tugas akhir yang berjudul *Analisis Kandoushi dalam Komik Tenshi no Koi Volume 1*. Pada penulisan tersebut, Ratriyani menggunakan Teknik Pilah Unsur Tertentu, dan mengklasifikannya berdasarkan jenis-jenis *kandoushi* yang bersumber pada komik berbahasa Jepang yang berjudul *Tenshi No Koi Volume 1*. Berdasarkan hasil analisis oleh Ratriyani dalam penulisan tersebut, pembaca dapat mengetahui jenis-jenis dan contoh *kandoushi* yang ada dalam komik tersebut beserta penjelasannya.

Penulisan tersebut sama dengan penulisan penulis, yaitu menulis tentang penggunaan *kandoushi*. Perbedaan penulisan Ratriyani dengan penulisan penulis terletak pada sumber data yang digunakan. Ratriyani menggunakan sumber data pada media cetak, yaitu komik berbahasa Jepang yang berjudul *Tenshi no Koi Voume 1*, sementara penulis bersumber data pada 11 episode dari *Variety Show NOGIBINGO!8*.

Penulisan selanjutnya adalah Kholielulloh (2014) dengan peneitian yang berjudul *Analisis Kandoushi yang Menyatakan Salam Aisatsu*. Kholielulloh

menggunakan Metode Simak, dan teknik pengumpulan data menggunakan Teknik Catat. Berdasarkan hasil analisis oleh Kholielulloh dalam penulisan tersebut, dapat diketahui penggunaan dari *kandoushi* yang berjenis *aisatsu*.

Penulisan tersebut sama dengan penulisan penulis, yaitu meneliti tentang penggunaan *kandoushi*. Perbedaannya, terdapat pada sumber data yang digunakan merupakan media cetak yaitu, buku *Minna No Nihongo 1 Shokyuu*, sementara penulis menggunakan sumber data *variety show NOGIBINGO!8*. Selain itu, dalam penulisan Kholielulloh hanya meneliti *kandoushi* jenis *aisatsu* saja, sementara, penulis meneliti semua jenis *kandoushi* yang ada dalam sumber data.

2.2 Kelas Kata dalam Gramatikal Bahasa Jepang

Menurut Sudjianto dan Dahidi (1990:147), kelas kata dibagi menjadi sepuluh, yaitu *doushi* (kata kerja), *keiyoushi* (kata sifat *-i*), *keiyoudoushi* (kata sifat *-na*), *meishi* (kata benda), *fukushi* (kata keterangan), *rentaishi* (kata tunjuk), *setsuzokushi* (konjungsi), *kandoushi* (kata seru), *joudoushi* (verba bantu), dan *joshi* (partikel).

Ada dua kelompok kata dalam Kelas Kata ini. Kelompok pertama yaitu *jiritsugo* atau kata yang bisa berdiri sendiri dan menunjukkan arti tertentu (*doushi*, *keyoushi*, *keiyoudoushi*, *meishi*, *fukushi*, *rentaishi*, *setsuzokushi*, dan *kandoushi*). Kelompok kedua yaitu *fuzokugo* atau kata yang tidak bisa berdiri sendiri dan tidak memiliki arti tertentu (*jodoushi* dan *joshi*) (Sudjianto dan Dahidi 2009:137)

2.2.1 Jenis-Jenis *Jiritsugo*

a. *Doushi* (Kata Kerja)

Doushi adalah salah satu kelas kata dalam bahasa Jepang, sama dengan ajektiva-I dan ajektiva-na menjadi salah satu jenis *yoogen*. Kelas kata ini dipakai untuk menyatakan aktivitas, keberadaan, atau keadaan sesuatu. *Doushi* dapat mengalami perubahan, dan dengan sendirinya dapat menjadi predikat. (Nomura dalam Sudjianto dan Dahidi 2004:149)

Contoh: *Tsukue no ue ni rajio ga aru* (Di atas meja ada radio)

Indonesia wa shigen ni tondeiru (Indonesia kaya akan sumber alam)

b. *Keiyoushi* (Kata Sifat -i)

Keiyoushi atau *i-keyoushi* yaitu kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu, dengan sendirinya dapat menjadi predikat dan mengalami perubahan bentuk. (Kitahara dalam Sudjianto dan Dahidi 2004:154)

Contoh : *takai* (tinggi) *kowai* (takut)

nagai (panjang) *ureshii* (senang)

c. *Keiyoudoushi* (Kata Sifat -na)

Keiyoudoushi atau *Na-keiyoushi* yaitu kelas kata yang dengan sendirinya dapat membentuk sebuah *bunsetsu*, dapat berubah bentuknya dan bentuk *shuushikeinya* berakhir dengan *da* atau *desu*. Oleh karena perubahannya mirip dengan *doushi* sedangkan artinya mirip *keiyoushi*, maka

kelas ini diberi nama *keiyoudoushi*. (Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi 2004:155)

Contoh : *shizukada* (tenang/sepi) *zannenda* (sayang sekali)

kireida (cantik/bersih) *sukida* (suka)

d. *Meishi* (Kata Benda)

Meishi merupakan kata yang menyatakan benda atau perkara, tidak mengalami konjugasi atau deklinasi, dapat menjadi subjek, objek, atau adverbial. (Sudjianto 1996:34)

Contoh: *hana* (bunga) *Tokyo* (nama kota)

gakkou (sekolah) *Shiraishi* (nama orang)

e. *Fukushi* (Kata Keterangan)

Fukushi merupakan kata yang digunakan untuk menerangkan *yougen* (verba, adjektiva –i, dan adjektiva –na), tidak dapat menjadi subjek, dan tidak mengenal konjugasi/deklinasi. (Bunkachou dalam Sudjianto 1996:72).

Contoh: *totemo* (sangat) *kanarazu* (pasti)

tokidoki (terkadang) *wazawaza* (dengan sengaja)

f. *Rentaishi* (Kata Tunjuk)

Rentaishi merupakan kelas kata yang tidak mengenal konjugasi atau deklinasi, diletakkan sebelum *taigen* dan hanya digunakan untuk meletakkan *taigen* yang ada dibelakangnya. (Bunkachou dalam Sudjianto 1996:90).

Contoh: *Taroo ga chichi ni dakareru* (Taroo dipeluk oleh ayah)

Koko kara choujou e ikareru (Dari sini bisa pergi ke puncak)

b. Joshi (Partikel)

Joushi adalah kelas kata yang termasuk *fuzokugo* yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kata tersebut dengan kata yang lain serta menambah arti kata tersebut lebih jelas lagi. Kelas kata *joushi* tidak mengalami perubahan bentuknya. (Hirai dalam Sudjianto dan Dahidi 2004:181)

Contoh: *no* *yo*

demo *dake*

2.3 Kandoushi

2.3.1 Pengertian Kandoushi (感動詞)

感動詞は単独で使われ、活用をせず、述語や修飾語や補語等にならず、主に、発話と時点と場面での話し手の心的態度や認知状態を表す語。感動詞は語であるが、単独で使用された場合それ自体が一文ともみなされる。

(*Kandoushi* digunakan secara tunggal, tanpa konjugasi, tidak dapat menjadi predikat, pengubah, dan pelengkap, terutama kata yang mewakili pemikiran dan status kognitif pembicara terhadap ucapan, waktu atau keadaan lawan bicara. Walaupun *kandoushi* terdapat dalam sebuah kalimat

pembicaraan, *kandoushi* tetap akan menjadi kalimat jika berdiri sendiri. (Kondoh dan Komori 2012:184)

Dalam bahasa Indonesia, *Kandoushi* dikenal sebagai interjeksi atau kata seru. Interjeksi ialah bentuk yang tidak dapat diberi afiks dan yang tidak memiliki hubungan sintaksis dengan bentuk lain, dan dipakai untuk mengungkapkan perasaan, misalnya *aah* dalam bahasa Indonesia (Kridalaksana dalam Sudjianto, 1996:109). Menurut Chaer (2015:104), Interjeksi adalah kata-kata yang mengungkapkan perasaan batin, misalnya, karena kaget, marah, terharu, kangen, kagum, sedih, dan sebagainya. Dilihat dari strukturnya, terdapat 2 jenis interjeksi, pertama berupa kata-kata singkat seperti wah, cih, hai, oi, oh, nah, dan hah. Kedua berupa kata-kata biasa, seperti aduh, celaka, gila, kasihan, bangsat, astaga, Alhamdulillah, dan masyaallah.

Murakami dalam Sudjianto (1996:109) berpendapat bahwa *kandoushi* merupakan kata yang menyatakan suatu impresi atau emosi secara subjektif dan intuitif, misalnya: rasa gembira atau rasa senang, marah, rasa sedih, rasa heran, terkejut, khawatir, atau rasa takut. Salah satu contoh diungkapkan oleh Murakami dalam Sudjianto (2004:109), misalnya ada suatu ruangan kelas yang ribut. Lalu seorang guru datang dan berseru "*kora!*" dengan suara keras. Dalam waktu sekejap, suasana kelas berubah menjadi tenang dan tidak ribut lagi. Hal ini terjadi karena murid-murid dalam kelas tersebut mendengar interjeksi oleh guru tadi, "*kora!*" yang dalam bahasa Indonesia bermakna "Hei!" semua murid memiliki persetujuan (konsep, pikiran, atau ide) bahwa interjeksi guru tadi mengandung makna *sawaide wa ikenai!* Yang berarti

“jangan ribut!”. Dalam kata lain, interjeksi / *kandoushi* memiliki makna yang luas dan bisa dipahami walaupun hanya terbentuk dari satu kata saja.

Ada 3 ciri-ciri dari *kandoushi* menurut Sudjianto (1995:119-120) yaitu;

1. *Kandoushi* ialah kata yang mengungkapkan impresi, panggilan, jawaban, dan persalaman. Hal ini menjadi ciri utama *kandoushi*.

Contoh: a. E, *saifu ga nai!*

b. Oi, *hayaku akete!*

c. A: *Wakatta?*

B: hai! *Itte kimasu.*

Kandoushi e, sebagai bentuk keterkejutan, *Oi* sebagai panggilan, *Hai* sebagai jawaban, dan *itte kimasu* sebagai bentuk persalaman.

2. *Kandoushi* dapat mengungkapkan suatu pengertian tanpa sokongan kata lain dan dengan sendirinya dapat membentuk sebuah kalimat.

Contoh: A: *Daijoubu?*

B: *hai / un*

3. *Kandoushi* tidak dapat menjadi subjek, objek, predikat atau adverbial, walaupun terletak di awal kalimat. Walaupun *kandoushi* terletak pada awal kalimat, hal itu tidak menjadikan *Kandoushi* sebagai subjek.

Contoh: *hai, watashi wa ima sugu tegami wo kakimasu.*

2.3.2 Jenis-Jenis *Kandoushi*

Terdapat 4 Jenis *kandoushi* menurut Sudjianto (dalam Ratriyani, 2010: 11-23), yaitu:

a. *Kandou* (impresi) adalah *kandoushi* yang mengungkapkan impresi atau emosi. Seperti rasa senang, marah, sedih, kaget, atau terkejut, takut, kecewa, khawatir, dan sebagainya. Kata-kata yang termasuk jenis ini seperti *maa, oo, ee, oya, are, sora, yare-yare* dan sebagainya. Kata-kata yang termasuk dalam jenis *kandou* antara lain:

- *Maa*, mengungkapkan rasa heran, rasa terkejut, dan dapat pula mengungkapkan rasa kagum. Dalam bahasa Indonesia, kata ini dapat berarti ‘oh’, ‘aduh’, ‘astaga’, ‘amboi’, atau ‘wah’.

Contoh: *maa, kireina hana desu*

- *Oo*, mengungkapkan perasaan yang mendalam mengenai suatu perkara, keadaan, atau kejadian. Dalam bahasa Indonesia, kata ini dapat berarti ‘oh’, ‘ah’, atau ‘aduh’.

Contoh: *ou, samui!*

- *E*, mengungkapkan rasa terkejut atas suatu kejadian. Dalam bahasa Indonesia, kata ini dapat berarti ‘eh!’, atau ‘apa?!’.

Contoh: *E, saifu ga nai tte!*

- *Ee*, mengungkapkan rasa heran atau terkejut, atau mengungkapkan rasa yang mengandung emosi. Dalam bahasa Indonesia, dapat berarti ‘hah?’, ‘apa?’, atau ‘eh?’

Contoh: *Ee, sonna koto ga atta desu ka?*

- *Yaa*, mengungkapkan rasa terkejut, dan dapat pula mengungkapkan suatu kesulitan. dalam bahasa Indonesia, dapat berarti ‘eh’, ‘oh’, ‘ah’, ‘wah’, atau ‘ya’

Contoh: *Yaa, hidoi ame da.*

- *Sora*, mengungkapkan rasa terkejut karena suatu kejadian. Dalam bahasa Indonesia, dapat berarti ‘wah’.

Contoh: *Sore, hachiji da. Isoganai to okurechau.*

- *Hora*, mengungkapkan rasa terkejut karena suatu kejadian yang mendadak. Dalam bahasa Indonesia, dapat berarti ‘nah!’, ‘ayo!’, atau ‘wah!’.

Contoh: *Hora, koko ni ana ga aru kara, ki o tsukete ne.*

- *Hahaa*, mengungkapkan suatu pengertian atau persetujuan. Dalam bahasa Indonesia, berarti ‘ya’, atau ‘oh’.

Contoh: *Hahaa, wakatta*

- *Yareyare*, mengungkapkan rasa lega atau lapang hati setelah mengalami kesulitan. Dalam bahasa Indonesia, dapat berarti ‘oh’, ‘wah’ atau ‘ah’.

Contoh: *Yareyare, yokatta ne.*

- *Nani*, mengungkapkan rasa terkejut atau seolah-olah tidak percaya akan suatu hal. Dalam bahasa Indonesia, dapat berarti ‘wah?’ atau ‘apa?’

Contoh: *Nani, kyou shaken ga aru no?!*

- *Ara*, mengungkapkan rasa terkejut, rasa aneh, rasa tidak percaya atau tidak mengerti. Dalam bahasa Indonesia, dapat berarti ‘lho’.

Contoh: *Ara, okashii na.*

- *Are*, mengungkapkan rasa terkejut atau aneh. Dalam bahasa Indonesia, dapat berarti ‘lho’, atau ‘aduh’.

Contoh: *Are, muzukashii ne.*

- *Aa*, mengungkapkan rasa kagum, dan dapat juga menyatakan rasa terkejut. Dalam bahasa Indonesia berarti ‘wah’, ‘oh’, ‘ah’, ‘aduh’, ‘ya’.

Contoh: *Aa, ureshii*

- *Saa*, mengungkapkan ajakan, atau saat penutur kebingungan. (Hayashi dalam Ratriyani, 2010:15)

Contoh: *Saa, nanika shira*

- *Eeto*, digunakan oleh seseorang yang sedang berfikir untuk mengutarakan kata-kata berikutnya atau memikirkan jawaban dari sebuah pertanyaan (Ratriyani, 2010:38)

b. *Yobikake* (panggilan) adalah kata-kata yang menyatakan panggilan, ajakan, dan imbauan. Dapat juga diartikan sebagai peringatan yang ditujukan untuk orang lain. Kata-kata yang termasuk jenis ini seperti *oi*, *nee*, *sore*, *kora* dan sebagainya. Kata-kata yang termasuk jenis *Yobikake* antara lain:

- *Oi*, mengungkapkan suatu panggilan untuk orang yang sederajat atau lebih rendah kedudukan atau umurnya.

Contoh: *Oi, omae nani o shiten da?*

- *Saa*, menyatakan suatu ajakan. Dapat juga menyatakan suruhan terhadap orang lain.

Contoh: *Saa, okinasai!*

- *Moshi-moshi*, mengungkapkan suatu panggilan, dan biasanya diucapkan ketika menelpon.

Contoh: *Moshi-moshi, Honoka chan?*

- *Yai*, mengungkapkan suatu panggilan untuk orang yang sederajat atau lebih rendah kedudukan atau umurnya. Dalam bahasa Indonesia berarti 'hai', 'helo', 'halo'.

Contoh: *Yai, nani o shiterun da?*

- *Yaa*, mengungkapkan rasa terkejut, dapat juga untuk memanggil orang lain. Dalam bahasa Indonesia berarti 'hai', 'ah', 'oh', atau 'halo'

Contoh: *Yaa, Tanaka kun janai ka?*

- *Sore*, digunakan untuk memberi tahu atau memberi perhatian pada orang lain.

Contoh: *Sore, isoge!*

c. *Outou* (jawaban) adalah *kandoushi* yang menyatakan jawaban atau tanggapan atau reaksi terhadap pendapat atau tuturan orang lain. Yang termasuk *kandoushi* jenis diantaranya *hai*, *iie*, *un*, *uun*, dan sebagainya. Kata-kata yang termasuk dalam *outou* antara lain:

- *Ou*, sering diucapkan oleh laki-laki sebagai tanda persetujuan.

Contoh: A: *Omae iku ka?* B: *ou, Atarimae day yo.*

- *Ee*, mengungkapkan sebuah persetujuan.

Contoh: A: *O genki desu ka?* B: *ee, genki desu.*

- *Iya*, mengungkapkan penolakan dalam percakapan nonformal.

Contoh: A: *Kimi, shiranai no?* B: *iya, shitteru yo.*

- *Iie*, mengungkapkan suatu penolakan. Biasanya digunakan dalam bahasa formal.

Contoh: A: *Shitte imasu ka?* B: *iie, shirimasen.*

- *Hai*, mengungkapkan suatu persetujuan. Biasanya digunakan dalam bahasa formal.

Contoh: A: *Wakarimashita?* B: *hai, wakarimashita.*

- *Un*, mengungkapkan suatu persetujuan, pengakuan, atau pengertian. Dalam bahasa Indonesia berarti ‘ya’, ‘baik’, ‘oh ya’.

Contoh: A: *Okashi taberu?* B: *un, taberu*

- *Sou*, mengungkapkan persetujuan. Dalam bahasa Indonesia ‘ya’, ‘betul’, ‘benar’, ‘begitulah’.

Contoh: A: *Kyou wa atsui desu ne* B: *sou desu ne*

d. *Aisatsugo* (persalaman) adalah kalimat minor berupa klausa atau pun bukan, bentuknya tetap yang biasa dipakai dalam percakapan sehari-hari, seperti memulai percakapan, mohon diri, atau perpisahan (Kridalaksana dalam Sudjianto 1995:118). Yang termasuk *Aisatsugo* yaitu seperti *Ohayou*, *konnichiwa*, *konbanwa*, *arigatou*, *sayounara*, dan *oyasuminasai*. Kata-kata yang termasuk dalam *Aisatsugo* antara lain:

- *Konnichiwa*, merupakan salam yang diucapkan ketika bertemu disiang hatri.

- *Ohayou*, merupakan salam yang diucapkan ketika bertemu waktu pagi hari. Lebih sopan jika diucapkan *ohayou gozaimasu*.
- *Sayounara*, diucapkan ketika akan berpisah dengan orang lain dalam waktu yang lama.
- *Oyasuminasai*, merupakan salam yang diucapkan ketika malam hari karena hendak pergi tidur atau istirahat.
- *Arigatou*, merupakan ungkapan yang diucapkan ketika mendapat kebaikan, pemberian, perhatian, atau bantuan dari orang lain. Akan lebih hormat jika diucapkan *arigatou gozaimasu* atau *doumo arigatou gozaimasu*.
- *Konnbanwa*, merupakan salam yang diucapkan pada waktu malam hari.
- *Sumimasen*, merupakan bagian dari salam yang diucapkan untuk meminta maaf yang bersifat sepele atau ringan saja (Kholielulloh 2014:38)
- *Douzo yoroshiku (onegaishimasu)*, digunakan sebagai sebagai suatu permohonan atau permintaan. Dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai “mohon bantuannya”. (Kondoh dan Komori, 2012:162)
- *Otsukaresama (deshita)*, digunakan sebagai ekspresi ketika telah menyelesaikan sesuatu bersama-sama, atau ketika orang lain selesai menyelesaikan suatu pekerjaan. (Kondoh dan Komori, 2012:162)

2.3.3 Kandoushi Yang Sama Dengan Kelas Kata Lain

Menurut Sudjianto (1996:120-122) *Kandoushi* sendiri memiliki persamaan dengan beberapa kelas kata lain, seperti *daimeishi* (pronominal), *fukushi* (adverbial), dan *joshi* (partikel).

1. *Kandoushi* dengan *Daimeishi* (Pronomina)

Contoh:

- (a) *Sore, utatte !*
- (b) *Sore, Miyawaki senpai desu.*

Untuk membedakan *kandoushi* dan *daimeshi*, kita perlu memperhatikan konteks kalimatnya. Kata *sore* pada kalimat (a) tidak berperan sebagai subjek, predikat, objek, atau adverbial, sehingga kata *sore* pada kalimat (a) merupakan *kandoushi*. Sementara pada kalimat (b), kata *sore* merupakan *daimeishi*, karena kata tersebut berperan sebagai subjek. Selain itu, pada kalimat (b) dapat ditambahkan partikel *wa* setelah *sore*, sehingga menjadi *Sore wa Miyawaki senpai desu*. Sementara pada kalimat (a) tidak dapat diubah menjadi *Sore wa utatte*.

2. *Kandoushi* dengan *Fukushi* (Adverbial)

Contoh:

- (a) *Habu : Kinou, Yuuka chan to hanabi o mita ?*
Moriya: Sou. Kouen de.
- (b) *Sou iu koto ittara, yaru shika nai yo!*

Dalam kalimat (a), *sou* berperan sebagai respon atau jawaban yang menunjukkan persetujuan Moriya atas pertanyaan Habu. Dalam kalimat (b), *sou* memiliki arti “seperti itu”, sehingga kata *sou* dan kata setelahnya (*iu*) tidak dapat dipisahkan dengan titik.

3. *Kandoushi* dengan *Joshi* (Partikel)

Contoh:

(a) *Ne, hayaku ikimashou!*

(b) *Isshoni ikimashoune!*

2.4 Landasan Teoretis

2.4.1 Pengertian *Variety Show*

Menurut Bignell (dalam Damayanti dkk, 2012) *variety show* adalah, sebuah program hiburan yang terdiri dari campuran beberapa program seperti drama, komedi dan musik). Dalam *variety show* diberikan tempat untuk berbagai hal. Karakteristiknya yang terbanyak adalah porsi untuk perbincangan yang topiknya berisi banyak hal, terdiri dari berita, laporan (reportase), komentar, feature, wawancara, drama, dan segala rupa siaran jurnalistik dan model artistik dapat ditemukan dalam acara *variety show* (Schwarzmeier dalam Damayanti dkk, 2012).

Acara varietas (bahasa Inggris: *variety show*) juga dikenal sebagai ragam seni atau ragam hiburan adalah hiburan yang terdiri dari berbagai pertunjukan, utamanya pertunjukan musik dan komedi sketsa, dan biasanya diperkenalkan oleh pembawa acara atau host. Jenis lain dari pertunjukan pada acara varietas diantaranya pertunjukan sihir, aksi sirkus, akrobatik, *juggling* dan berbicara dengan

perut. Format acara varietas dimulai dari era Victoria kemudian di radio hingga ke televisi. Acara varietas adalah inti dari televisi anglofon pada masa-masa awal (akhir 1940-an) dan berlangsung sampai tahun 1980an. Di beberapa bagian dunia, acara varietas televisi menjadi program yang populer dan terus berkembang.

(https://id.wikipedia.org/wiki/Acara_varietas)

2.4.2 NOGIBINGO!8

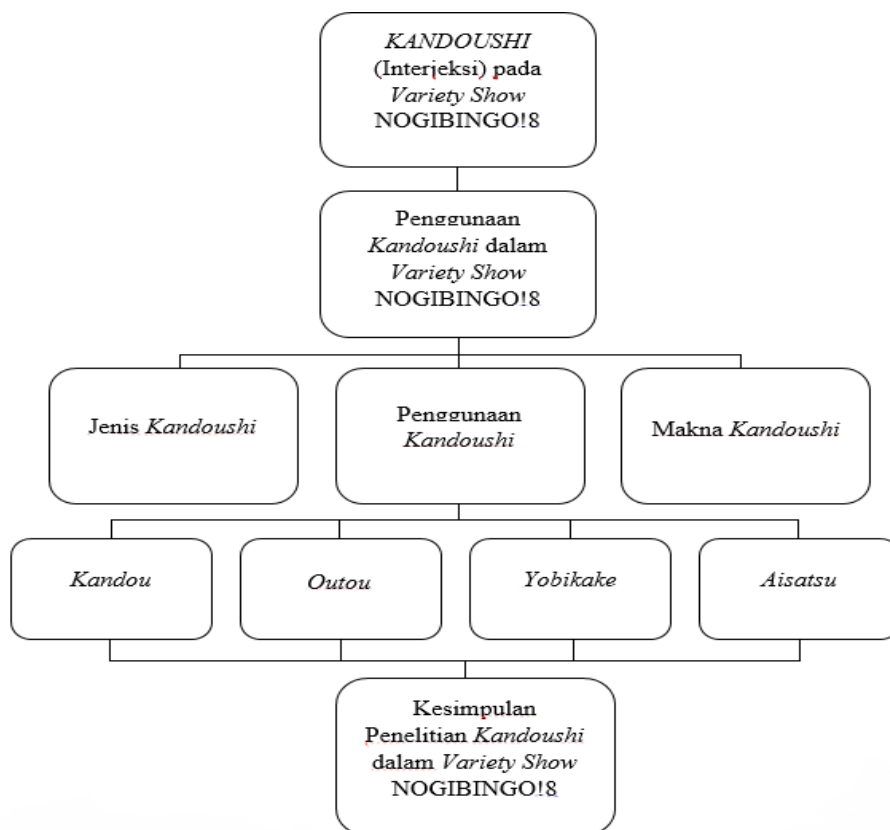
NOGIBINGO!8 merupakan musim kedelapan dari acara varietas milik *idolgroup* Jepang, Nogizaka46, yang berjudul NOGIBINGO!. NOGIBINGO!8 terdiri dari 11 episode, dan merupakan musim yang khusus untuk memperkenalkan generasi 3 *idolgroup* tersebut. Acara ini dipandu oleh seorang komedian Jepang, Ijiri Okada. Adapun anggota yang menjadi pengisi acara tetap NOGIBINGO!8 adalah semua *member* generasi 3, yaitu Itou Riria, Iwamoto Renka, Mukai Hazuki, Umezawa Minami, Ozono Momoko, Kubou Shiori, Sakaguchi Tamami, Satou Kaede, Nakamura Reno, Yamashita Mizuki, Yoshida Ayano Christie dan Yoda Yuki. Selain itu, acara ini juga mengundang beberapa bintang tamu yang berbeda disetiap episodenya.

Penulis memilih *variety show* sebagai sumber data karena *variety show* akan menampilkan reaksi nyata seseorang atas suatu ucapan atau keadaan, sehingga penulis beranggapan bahwa mempelajari *kandoushi* dari *variety show* akan terasa lebih nyata dibandingkan dengan drama atau *manga*, mengingat drama yang berjalan sesuai naskah, dan *manga* yang merupakan karya tulis, bukan lisan. Dalam *variety show* NOGIBINGO!8 ini, penulis menemukan berbagai macam *kandoushi* yang mendukung penelitian penulis, sehingga penulis memutuskan untuk memakai *variety show* NOGIBINGO!8 sebagai sumber data.

2.5 Kerangka Berpikir

Sebelum menganalisis, penulis akan membuat beberapa langkah. Yang pertama adalah menonton dan mencatat ungkapan *kandoushi* yang ada didalam *variety show* NOGIBINGO!8 episode 1 sampai 11. Selanjutnya, penulis akan menganalisis ungkapan *kandoushi* tersebut berdasarkan jenis, penggunaan dan makna *kandoushi* didalam *variety show* tersebut. Setelah mendapatkan jenis, penggunaan, dan makna *kandoushi* tersebut, penulis akan memilah-milah *kandoushi* tersebut berdasarkan klasifikasinya, yaitu *kandou*, *outou*, *yobikake*, dan *aisatsu*. Kemudian, menyimpulkan hasil dari analisis tersebut, untuk dilihat jenis, penggunaan, dan makna *kandoushi*nya.

Penulis menjabarkan dalam kerangka pemikiran. Kerangka berpikir penulis ini dibuat bagan sebagai berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif dilakukan untuk mendeskripsikan jenis, penggunaan, dan makna *kandoushi* yang terdapat pada ungkapan-ungkapan bahasa Jepang yang ada di *variety show* NOGIBINGO!8.

3.2 Data dan Sumber Data

3.2.1 Data

Objek data penelitian ini adalah ungkapan *kandoushi* yang terdapat pada *variety show* NOGIBINGO!8 episode 1 sampai 11.

3.2.2 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini diambil dari *variety show* NOGIBINGO!8, karena *variety show* akan menampilkan reaksi nyata seseorang atas suatu ucapan atau keadaan, sehingga penulis beranggapan bahwa mempelajari *kandoushi* dari *variety show* akan terasa lebih nyata dibandingkan dengan drama atau *manga*, mengingat drama yang berjalan sesuai naskah, dan *manga* yang merupakan karya tulis, bukan lisan. Dalam *variety show* NOGIBINGO!8 ini, penulis menemukan berbagai macam *kandoushi* yang mendukung penelitian penulis, sehingga penulis memutuskan untuk memakai *variety show* NOGIBINGO!8 sebagai sumber data.

Penulis memberikan batasan, yaitu *kandoushi* yang identik tidak akan ditulis ulang.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik bebas libat cakap dan teknik catat. Menurut Sudaryanto (dalam Kesuma 2007:44), dalam teknik bebas libat cakap peneliti tidak dilibatkan langsung untuk menentukan pembentukan dan pemunculan calon data kecuali hanya sebagai pemerhati-pemerhati terhadap calon data yang terbentuk dan muncul dari peristiwa kebahasaan yang berada diluar dirinya.

Sementara itu, teknik catat adalah teknik menjaring data dengan mencatat hasil penyimakan data dalam kartu data. Kegiatan mencatat itu dilakukan sebagai lanjutan dari kegiatan merekan data atau karena sebab tertentu perekaman tidak dapat dilakukan. (Kesuma, 2007:45)

Teknik simak digunakan untuk menyimak isi tuturan para peserta yang sedang bercakap dalam *variety show* NOGIBINGO!8, sedangkan teknik catat digunakan untuk mencatat tuturan yang mengandung ungkapan *kandoushi* yang terdapat dalam *variety show* NOGIBINGO!8 dari episode 1 sampai 11.

3.4 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis Pilah Unsur Penentu. Teknik Pilah Unsur Penentu adalah teknik analisis data dengan cara memilah milah satuan kebahasaan yang dianalisis dengan alat penentu yang berupa daya pilah yang bersifat mental yang dimiliki oleh peneliti. (Kesuma, 2007:51)

Sementara daya pilah yang digunakan peneliti adalah daya pilah referensial. Daya pilah ini menggunakan referen atau sosok yang diacu oleh satuan kebahasaan sebagai alat penentu. Referen itu dapat berupa benda, tempat, kerja, sifat, dan keadaan yang diacu oleh suatu kebahasaan yang diidentifikasi. (Kesuma, 2007:51)

3.5 Langkah-Langkah Penelitian

1. menyimak dan mencatat setiap *kandoushi* yang muncul dalam *variety show* NOGIBINGO!8.
2. menganalisis jenis dan makna *kandoushi* yang muncul dalam *variety show* tersebut.
3. mengklasifikasi *kandoushi* berdasarkan jenis dan maknanya

BAB IV

PEMBAHASAN

Bab ini berisikan analisis data tentang jenis *kandoushi* berdasarkan makna, penggunaan dan situasi yang melatarbelakangi kemunculan *kandoushi* yang terdapat dalam *variety show NOGIBINGO!8*. Data tersebut dianalisis berdasarkan teori yang terdapat dalam bab 2, khususnya teori tentang jenis *kandoushi*, yang kemudian dikelompokkan berdasarkan jenis *kandoushinya*.

Dari hasil analisis, penulis menganalisis sejumlah 72 *kandoushi*. 72 data tersebut terdiri dari 42 jenis data yang mengungkapkan perasaan (*kandou*), 5 data yang mengungkapkan panggilan (*yobikake*), 14 data yang mengungkapkan jawaban (*outou*), dan 11 data yang mengungkapkan salam (*aisatsu*).

Berikut adalah hasil penelitian jenis *kandoushi* berdasarkan makna, penggunaan, dan asal pembentukan *kandoushi* dalam *variety show NOGIBINGO!8*.

1. *Kandou* (感動)

Kandou merupakan *kandoushi* yang mengungkapkan impresi atau emosi. Seperti rasa senang, marah, sedih, kaget, atau terkejut, takut, kecewa, khawatir, dan sebagainya.

Data 1. Episode : 1 , Waktu : 02.12

イジリー	: あの、大丈夫か、久保さん？
Ijiri	: “ <i>ano, daijoubu ka, Kubo san?</i> ”
Ijiri	: “ahm, apa kau tidak apa-apa, Kubo san?”
久保	: もう、怖い！
Kubo	: “ <i>mou, kowai!</i> ”
Kubo	: “hah, menakutkan!”

“*ano*” yang dituturkan oleh pembicara memiliki makna heran. Pembicara menggunakan ungkapan tersebut ketika heran dengan sikap lawan bicara, perkataan lawan bicara, atau situasi yang ada disekitar pembicara. Lawan bicara tidak perlu mengatakan apapun untuk membuat pembicara melontarkan “*ano*”, karena yang membuat pembicara heran adalah sikap dari lawan bicara.

Dalam situasi ini, Ijiri Okada yang merasa heran dengan sikap Kubo Shiori yang tiba-tiba menangis setelah kemunculan Ijiri Okada. Ijiri Okada sebagai pembicarapun merasa heran dengan sikap Kubo Shiori yang tiba-tiba menangis setelah kemunculan Ijiri.

Data 2. Episode : 1 , Waktu : 02.15

イジリー : あの、大丈夫か、久保さん？
 Ijiri : *ano, daijoubu ka, Kubo san?*
 Ijiri : ahm, apa kau tidak apa-apa, Kubo san?
 久保 : もう、怖い！
 Kubo : *mou, kowai!*
 Kubo : hah, menakutkan!

“*mou*” yang dituturkan oleh Kubo memiliki makna kemarahan. Walaupun dalam bahasa Jepang “*mou*” juga dapat bermakna “lagi”, seperti *mou shukoshi* atau *mou chotto* yang berarti sedikit lagi. Penulisan “*mou*” yang bermakna kemarahan dan ‘lagi’ tidak memiliki perbedaan, sehingga perbedaan makna dapat dilihat dari situasi yang ada. Selain situasi, perbedaan yang jelas adalah kata yang mengikuti setelahnya. “*mou*” yang bermakna kemarahan tidak memiliki kata yang mengikuti, sedangkan “*mou*” yang bermakna ‘lagi’ dapat menjadi sebuah ujaran atau kata jika diikuti oleh kata-kata tertentu, seperti “*sukoshi*”, “*chotto*” dan lain sebagainya.

Dalam data ini, “*mou*” yang dituturkan pembicara digunakan sebagai ungkapan kemarahan atau kekesal pembicara atas situasi atau perbuatan lawan bicara yang kurang mengesankan atau tidak pembicara sukai. Kubo sebagai pembicara merasa kesal atau marah terhadap kemunculan Ijiri yang mengejutkan dengan melompat dan hanya memakai popok, dimana hal tersebut dirasa sangat menakutkan karena tidak normal, dan mengganggu. Sehingga Kubo meluapkan kemarahannya sambil menangis dan melontarkan “*mou*” sebagai awalan kalimat sebelum ia masuk pada kalimat inti.

Data 3. Episode :1, Waktu 03.05

イジリー : え! どうした?

Ijiri : *e! doushita?*

Ijiri : loh! Ada apa?

“*E!*” yang dilontarkan oleh pembicara memiliki makna keterkejutan, dimana pembicara menghadapi situasi yang tidak terduga. Dalam situasi ini, “*e!*” yang dilontarkan pembicara sebagai ungkapan keterkejutan dan kekhawatiran, menilik situasi yang ada.

Ijiri terkejut karena Ozono yang terus menangis karena jaket kesayangannya tiba-tiba dipakai oleh Ijiri yang saat itu tidak memakai baju dan hanya memakai popok. Ijiri yang berpura-pura tida terjadi apa-apa mengkhawatirkan alasan Ozono menangis

Data 4. Episode : 1 , Waktu :03.51

向井 : あの、なまはげより怖かったです

Mukai : *ano, namahage yori kowakatta desu*

Mukai : ahm, lebih takut daripada monster

“*ano*” memiliki makna yang sama dengan “*eeto*”, dimana kedua *kandoushi* tersebut memiliki makna berpikir. Pembicara akan mengutarakan *kandoushi* tersebut ketika pembicara sedang memikirkan kata-kata selanjutnya ketika memberikan respon terhadap suatu hal yang dikatakan atau dilakukan oleh lawan bicara. Selain itu, ungkapan ini juga dilontarkan ketika pembicara ingin menyampaikan suatu hal, sehingga orang lain tidak akan menyelanya.

Ketika Ijiri muncul secara tiba-tiba dengan dandanan khasnya yaitu hanya memakai popok, semua member kaget, bahkan beberapa diantaranya menangis. Ketika Mukai ditanya oleh Ijiri bagaimana perasaannya ketika Ijiri tiba-tiba muncul. Mukai yang ingin mengutarakan perasaannya ketika Ijiri muncul tanpa ada yang bertanya, mengutarakan “*ano*” terlebih dahulu agar tidak ada orang lain yang menyelanya.

Data 5. Episode : 1 , Waktu : 04.54

- イジリー : さあ〜入学式始まりますけども、入学式という事で前もって皆さん感動の涙が流れるという事で〜
- Ijiri : *Saa~ nyuugakushiki hajimarimasukedomo, nyuugakushiki to iu koto de mae ni mo tte minasan kandou no namida ga nagareru to iu koto de~*
- Ijiri : jadi, walaupun upacara penerimaan akan dimulai, tapi sebelum upacara penerimaanpun kalian sudah mengeluarkan airmata

Ungkapan yang memiliki makna ajakan ini juga memiliki makna menyimpulkan. Pembicara dapat melontarkan *kandoushi* ini ketika pembicara ingin menyimpulkan suatu hal. Dalam makna ajakan, *kandoushi* ini dilontarkan ketika pembicara mengajak lawan bicara untuk memasuki topik pembicaraan atau situasi yang baru.

Dalam situasi ini, Ijiri menyimpulkan bahwa sebelum acara upacara penerimaan dimulai, para member generasi 3 sudah menangis terlebih dahulu. Tangisan tersebut disebabkan oleh jebakan-jebakan dari staff acara dan melibatkan Ijiri. Seperti Ijiri yang tiba-tiba keluar dari lemari yang ada diruang tunggu para member dengan hanya memakai popok, dan beberapa staff yang muncul dilorong dengan pakaian khas Ijiri yang membuat para member kaget sekaligus takut.

Data 7. Episode : 1 , Waktu : 05.17

イジリー : 生駒ちゃん越しに**ほら!**越しにだよ!

Ijiri : *Ikoma chan goshi ni da yo **hora!** Goshi ni da yo!*

Ijiri : Aku dibelakang Ikoma loh lihatlah! Dibelakangnya loh!

“*hora!*” dilontarkan ketika pembicara ingin mengalihkan perhatian atau mengalihkan fokus lawan bicara. Dalam situasi ini, pembicara ingin agar lawan bicara melupakan kejadian yang membuat suasana hati lawan bicara menjadi gusar, sehingga pembicara berusaha membuat lawan bicara untuk fokus pada pembicara.

Ozono yang masih menangis atas kejadian pada segmen pembuka, sehingga membuat Ijiri menghentikan tangisan Ozono dengan cara mengalihkan perhatian Ozono dengan memanfaatkan Ikoma selaku *senpai* Ozono.

Data 10. Episode 1 , Waktu : 05.50

生駒 : 一つ。妄想カメラマンに全力で気に入れるべし

Ikoma : *hitotsu. Mousou kameraman ni zenryoku de kini ireru beshi*

Ikoma : satu. memperhatikan kameramen (segmen) khayalan dengan sungguh-sungguh

イジリー : え? なに? !

Ijiri : *e? nani?!*

Ijiri : loh? Apa?!

Dalam percakapan Bahasa Jepang, “e?” sering kali muncul. Hal tersebut dikarenakan masyarakat Jepang yang sangat ekspresif ketika berkomunikasi. Dalam Bahasa Indonesia, “e?” dapat dipadankan dengan ‘loh’, yang berarti pembicara merasa terkejut dengan pernyataan yang dilontarkan oleh lawan bicara.

Dalam data ini, ketika Ikoma membicarakan aturan-aturan dalam *variety show*, salah satunya menyebutkan bahwa para member harus memperhatikan cameramen segmen khayalan dengan sungguh-sungguh. Hal itu membuat Ijiri terkejut, karena memberikan perhatian yang besar kepada cameramen segmen khayalan akan sangat menguntungkan kameramen, karena para member biasanya akan tampil menggoda dalam segmen khayalan.

Data 11. Episode 1 , Waktu : 06.03

秋元 : 笑顔を見せてください

Akimoto : *egao wo misete kudasai*

Akimoto : tolong perlihatkan senyumanmu

生駒&イジリー : あ! いい!

Ikoma, Ijiri : *a! ii!*

Ikoma, Ijiri : wah! Indahnya!

“a!” yang dilontarkan oleh pembicara memiliki makna takjub, yang dalam Bahasa Indonesia dapat dipadankan dengan ‘wah’. Pembicara melontarkan *kandoushi* ini ketika melihat sesuatu yang menurut mereka luar biasa, dan positif.

Dalam situasi ini, Akimoto sebagai senpai meminta Yamashita untuk menunjukkan senyumannya. Hal tersebut karena Yamashita terkenal sebagai salah satu member generasi 3 yang memiliki pesona paling menawan dan senyuman yang indah. Setelah memamerkan senyumannya, Akimoto yang sebelumnya sudah mengetahui hal tersebut jika Yamashita merupakan member dengan senyuman yang indah tidak begitu kaget, sementara Ijiri dan Ikoma yang baru saja mengetahui hal tersebut terkejut dan takjub dengan keindahan senyuman Yamashita.

Data 12. Episode 1 , Waktu : 06.42

イジリー : 今回はただ自己 PR ではありません！

Ijiri : *konkai wa tada jiko PR dewaarimasen!*

Ijiri : kali ini bukanlah promosi perkenalan!

秋元、生駒 : お！

Akimoto, Ikoma : *o!*

Akimoto, Ikoma : loh!

Kandoushi ini bermakna keterkejutan, dan dapat dilontarkan ketika pembicara mendengar suatu pernyataan atau melihat suatu kejadian yang tidak diduga. Dalam data ini, “*o!*” yang dilontarkan memiliki makna keterkejutan pembicara atas suatu kejadian yang tidak diduga.

Seperti segmen sebelumnya, segmen ini juga berisikan jebakan yang seharusnya membuat member generasi 3 terkejut ketika Ijiri berkata bahwa ‘segmen kali ini bukanlah promosi perkenalan’. Namun yang terjadi adalah, para member generasi 3 tidak menunjukkan ekspresi terkejut. Mereka tetap memasang muka datar. Hal tersebut membuat Ikoma dan Akimoto yang sudah terlebih dahulu terjun ke dunia *variety show* merasa terkejut, karena seharusnya member generasi 3 lebih ekspresif.

Data 13. Episode : 1 , Waktu : 06.55

イジリー : 実はですね、お二人皆さんにお伝えしていたあ自己PRけど、違います！

Ijiri : “*jistu wa desu ne, ofutari mina san ni otsutaeshite shita jiko PR kedo, chigaimasu!*”

Ijiri : “sebenarnya kan, promosi diri seperti yang sudah disampaikan kepada kalian, tetapi bukan itu!

秋元&生駒 : **へえ〜！**

Akimoto & Ikoma : “*hee~!*”

Akimoto & Ikoma : “apa!”

Kandoushi “*Hee~*” yang dituturkan oleh Pembicara memiliki makna keterkejutan, dapat terlihat dari nadanya yang meninggi, dan didukung oleh situasi yang ada. *Kandoushi* ini digunakan oleh pembicara sebagai respon atas perkataan lawan bicara, yang mengatakan suatu hal yang tidak mereka duga sebelumnya.

Dalam situasi ini, Ikoma dan Akimoto sebagai pembicara, mendengar perkataan lawan bicara, Ijiri, yang mengatakan suatu hal yang tidak sesuai dengan rencana awal yang mereka ketahui. Hal tersebut membuat Ikoma dan Akimoto terkejut, hingga melontarkan “*hee~*” sebagai tanda keterkejutan mereka.

Data 14. Episode : 1 , Waktu : 06.55

イジリー : 実はですね、お二人皆さんにお伝えしていたあ自己PRけど、違います！

Ijiri : “*jistu wa desu ne, ofutari mina san ni otsutaeshite shita jiko PR kedo, chigaimasu!*”

Ijiri : “sebenarnya kan, promosi diri seperti yang sudah disampaikan kepada kalian, tetapi bukan itu!

秋元&生駒 : へえ〜！

Akimoto & Ikoma : "hee~!"

Akimoto & Ikoma : "apa!"

生駒 : **ほら！ほら！**これ！

Ikoma : "hora! Hora! Kore!"

Ikoma : "nah! Nah! Ini!"

Dalam situasi ini, Ikoma dan Akimoto sebagai senior yang sangat terkenal dalam *variety show* ingin memberikan pembelajaran tentang bagaimana bereaksi dengan baik dalam sebuah *variety show*. Sehingga ketika Akimoto melontarkan "hee~" sambil menjatuhkan diri, Ikoma berpikir sikap atau reaksi seperti itulah yang dibutuhkan dalam *variety show* dan menjadikan reaksi Akimoto sebagai contoh dengan cara menunjuk Akimoto sambil berkata "hora!".

"hora!" yang dituturkan oleh pembicara dalam data ini memiliki makna menunjukkan atau membuktikan sesuatu, dimana pembicara menunjukkan sesuatu yang ingin pembicara buktikan. Dalam percakapan ini, terlontar "hora! Hora!" yang sebenarnya tidak berpengaruh dalam makna dan penggunaan kata tersebut. Pembicara menggunakan "hora!" sebagai kata tunjuk atas sesuatu, yang jika dipadankan dalam sebuah kalimat memiliki tujuan yang sama dengan "lihat, seperti inilah maksudku"

Data 15. Episode : 1 , Waktu : 08.05

向井 : 私は食欲が大生で、**えと**とにかくご飯が命です

Mukai : *watashi wa shokuyoku ga oosei de, eto tonikaku gohan ga inochi desu*

Mukai : nafsu makanku besar, ahm bagaimanapun juga nasi adalah hidupku

"eto" yang dilontarkan oleh pembicara memiliki makna bahwa pembicara sedang memikirkan kata atau kalimat selanjutnya, agar dalam pernyataannya tidak ada jeda. "eto" yang dilontarkan di tengah-tengah pernyataan biasanya terdapat pada

kalimat pernyataan yang cukup panjang, sehingga pembicara tidak dapat mengingat seluruh kalimat seutuhnya.

Mukai yang sedang menjelaskan arti makanan bagi hidupnya, melontarkan “*eto*” ketika ditengah-tengah pernyataannya ia melupakan kalimat terakhirnya. Agar tidak ada kekosongan dalam pernyataannya, Mukai melontarkan “*eto*” sebagai penyambung ketika ia mengingat-ingat kalimat selanjutnya.

Data 16. Episode : 1 , Waktu : 08.12

向井 : 回転重視を 20 皿食べた後に...

Mukai : *kaiten juushi wo 20 zara tabeta ato ni ...*

Mukai : setelah makan sushi berputar 20 piring ...

皆 : **へえ〜!**

Minna : *hee~!*

Semua : apa~!

Terdapat banyak *kandoushi* yang memiliki makna terkejut, salah satunya adalah “*hee~!*” yang dilontarkan dengan nada tinggi dari awal sampai akhir. *Kandoushi* ini dilontarkan oleh pembicara ketika pembicara menemukan suatu hal yang sangat mengejutkan dan diluar nalar.

Dalam situasi ini, Ijiri, Ikoma, Akimoto dan semua member generasi 3 merasa sangat terkejut mendengar pernyataan Mukai yang mengatakan jika ia masih bisa makan walaupun telah makan 20 piring sushi berputar. Padahal normalnya, seseorang tidak makan sebanyak itu. Mendengar pernyataan yang dianggapnya tidak wajar dan mengejutkan bagi orang-orang yang ada diacara itu.

Data 19. Episode : 1 , Waktu : 09.15

生駒 : どうしたの、葉月ちゃん?

Ikoma : *doushita no, Hazuki chan?*

Ikoma : ada apa, Hazuki chan?

向井 : すっぱい！
 Mukai : *suppai!*
 Mukai : masam!
 生駒 : あれ?! すっぱい?!
 Ikoma : *are?! Suppai?*
 Ikoma : hah?! Masam?

Are?! Yang dilontarkan pembicara memiliki makna terkejut dan heran.

Are?! Biasanya bernada pendek dan tegas. Hal tersebut mempertegas makna terkejut dalam *kandoushi* ini. Pembicara yang merasa terkejut sekaligus heran terhadap suatu hal yang tidak semestinya.

Mukai yang mulai menunjukkan karakter banyak makannya dengan memakan siomay mengeluarkan ekspresi yang aneh dan berkata bahwa siomay tersebut terasa masam. Hal tersebut membuat Ikoma merasa heran dan terkejut, karena siomay seharusnya terasa gurih.

Data 21. Episode :1 , Waktu : 18.23

坂口 : 私は絵も得意なので、尊敬する先輩方の絵を書かせていた
 だきたいと思います。
 Sakaguchi : “*watashi wa e mo tokui na node, sonkei suru senpai gata no e wo
 kakasete itadakitai to omoimasu*”
 Sakaguchi : “karena aku juga pandai menggambar, aku juga ingin menggambar
 para *senpai* yang kuhormati”
 秋元 : ああ！嬉しい！
 Akimoto : “*Aa! Ureshii!*”
 Akimoto : “Wah! Senangnya!”

Dalam situasi ini, pembicara memberikan respon positif terhadap lawan bicara. Pembicara yang merasa dihormati oleh lawan bicara

melontarkan “aa!” yang memiliki makna gembira. Selain gembira atau senang, “aa!” juga sering digunakan oleh pembicara sebagai tanda bahwa ia marah atau terkejut. Namun, dalam situasi data ini, dan mendengar bagaimana pembicara melontarkan “aa!” peneliti menyimpulkan bahwa “aa!” yang dituturkan pembicara mempunyai makna gembira dan digunakan sebagai tanda atau bentuk kegembiranya, juga untuk memperlihatkan antusias pembicara ketika menunggu suatu hal yang dijanjikan.

Dalam perkenalan diri member generasi 3, masing-masing member diberi kesempatan untuk menunjukkan bakatnya. Salah satunya adalah Sakaguchi yang mengatakan jika Sakaguchi pandai menggambar. Untuk membuktikannya, Sakaguchi memilih salah satu member yang ia hormati, yaitu Akimoto.

Karena terpilih untuk menjadi model gambaran Sakaguchi, Akimoto sangat senang, sehingga otomatis melontarkan “aa!” yang bermakna ungkapan kegembiraan. Akimoto merasa senang karena pada awalnya Sakaguchi mengatakan ia pandai menggambar, sehingga Akimoto berpikir bahwa ia akan mendapatkan gambar yang bagus dari Sakaguchi. “aa!” digunakan Akimoto sebagai ekspresi kegembiraan sebelum ia melengkapinya dengan “ureshii” atau “senangnya” dalam bahasa Indonesia.

Data 22. Episode : 2 , Waktu : 01.35

与田 : 1 私は色気がほしいので、色気ある大人の女性風な自己紹介をします。

Yoda : “*watashi wa iroke ga hoshii no de, iroke aru otona no jouseifuu na jikoshokai wo shimasu.*”

Yoda : “karena aku menginginkan keseksian, aku akan memperkenalkan diri seperti pelajar yang memiliki keseksian wanita dewasa”

イジリー、秋元 : おお～

Ijiri, Akimoto : “Oo~”

Ijiri, Akimoto : “wa~h”

“oo~” memiliki beberapa makna, seperti terkejut, atau bersemangat.

Perbedaan makna pada *kandoushi* ini dapat dilihat dari situasi yang ada.

Dalam data ini, pembicara melontarkan “oo~” yang memiliki makna terkejut sekaligus bersemangat. Pembicara menggunakan “oo~” dikarenakan lawan bicara yang mengatakan bahwa lawan bicara akan melakukan sesuatu yang berbeda dengan yang lain, sehingga pembicara merasa bersemangat untuk melihat lawan bicara melakukan apa yang dikatakan lawan bicara.

Yoda berkata menginginkan perkenalan diri dengan cara yang seksi.

Kandoushi “oo~” yang dituturkan oleh Akimoto dan Ijiri bermakna bahwa Akimoto dan Ijiri bersemangat atau menantikan penampilan dari Yoda. Akimoto dan Ijiri bersemangat karena dari beberapa member yang sudah melakukan perkenalan, Yoda merupakan satu-satunya member yang melakukan perkenalan dengan cara yang seksi.

Data 24. Episode : 2 , Waktu : 04.15

久保 : 今日はバドミントンをしながら私の細かすぎる情報を言
いたいと思います

Kubo : *kyou wa badominton wo shinagara watashi no komaka sugiru
jouhou wo itai to omoimasu*

Kubo : hari ini sembari bermain badminton aku akan mengatakan
informasi yang detail

秋元、イジリー : ほ！

Akimoto, Ijiri : *ho!*

Akimoto, Ijiri : wah!

“*ho!*” yang dilontarkan pembicara memiliki padanan ‘wah!’ dalam bahasa Indonesia, yang menunjukkan kekaguman pembicara atas suatu hal yang akan dilakukan oleh lawan bicara.

Dalam perkenalan para member, Kubo memilih untuk menunjukkan kebolehannya bermain badminton sambil mengatakan suatu informasi dengan detail agar promosinya lebih menarik. Mendengar hal tersebut, Akimoto dan Ijiri merasa kagum, karena Kubo bisa melakukan keduanya secara bersamaan, dimana badminton biasanya dilakukan dengan konsentrasi penuh.

Data 26. Episode : 2 , Waktu : 06.50

佐藤 : 今日はとくぎのお手玉をしながら地元の名古屋の駅名をいいます。

Sato : *kyou wa tokugi no otedama wo shinagara jimoto no Nagoya no ekimei wo iimasu*

Sato : hari ini sambil bermain otedama, aku akan mengatakan nama-nama stasiun yang ada di kampung halamanku Nagoya

皆 : **おお〜!**

Minna : *oo~!*

Minna : wa~h

“*oo~!*” yang dilontarkan oleh pembicara memiliki makna kekaguman dari pembicara atas pernyataan atau hal yang dilakukan oleh lawan bicara. Pembicara melontarkan *kandoushi* tersebut setelah lawan bicara menyatakan suatu hal yang dinilainya luar biasa.

Sato yang bermaksud bermain otedama sambil mengucapkan nama-nama stasiun di Nagoya membuat semua yang ada di studio itu kagum. Peralnya, otedama dimainkan dengan konsentrasi penuh, namun dalam hal

ini Sato akan memainkan otedama sambil mengingat nama-nama stasiun di Nagoya.

Data 34. Episode : 3 , Waktu : 02.34

イジリー : オープニングのイエーイちょっと、堀的にはどう思いますか？

Ijiri : *opening no ie-I chotto, Hori teki ni wa dou omoimasuka?*

Ijiri : yeyy di openingnya sedikit.. bagaimana menurut Hori?

堀 : ちょっとまだ甘いな~と思いますね

Hori : *chotto mada amai na~to omoimasune*

Hori : menurut saya masih sedikit mentah ya

イジリー : そうですね。見本を見せてもらっても？

Ijiri : *soudesune. Mihon wo misetemorattemo?*

Ijiri : iya ya. Bisakah menunjukkan yang benar?

堀 : あ！もちろんです

Hori : *a! mochiron desu*

Hori : oh! Tentu saja

Kandoushi yang dilontarkan pembicara mengandung makna antusiasme dan kepercayaan diri dari pembicara ketika diminta untuk melakukan sesuatu yang pembicara yakin bisa. Dalam bahasa Indonesia, “a!” dapat dipadankan dengan ‘oh!’ yang memiliki nada pendek dan tegas dan menunjukkan kepercayaan diri.

Hori yang sudah terlebih dulu terjun ke dunia *variety show* diminta Ijiri untuk menunjukkan semangat *opening* yang benar. Karena sudah merasa dirinya bisa dalam hal itu, Hori dengan percaya diri langsung mengatakan bahwa iya tentu saja bisa menunjukkan yang benar.

Data 34. Episode : 3 , Waktu : 02.34

イジリー : 乃木坂3期生動物のポーズで全員一緒！どうぞ！

Ijiri : *nogizaka san kisei doubutsu no po-zu de zenin issho! Douzo!*

Ijiri : Nogizaka generasi 3 pose binatang semuanya sama! Silahkan!
 梅沢 : え!
 Umezawa : e!
 Umezawa : aduh!

Kandoushi tidak hanya digunakan untuk memberikan respon terhadap perkataan atau pertanyaan, namun juga sebagai ungkapan perasaan pada suatu keadaan atau situasi. “e!” yang dituturkan dalam situasi ini, tidak memiliki kata pemancing, atau lawan bicara. Respon “e!” dituturkan oleh pembicara digunakan sebagai tanda bahwa pembicara terkejut akan hal yang pembicara lakukan sendiri. Sehingga, *kandoushi* “e!” dalam data ini memiliki makna terkejut.

Dalam situasi ini, Ijiri meminta member generasi 3 untuk melakukan pose binatang dengan kompak. Setelah melihat layar monitor, Umezawa terkejut karena hanya 3 orang yang memiliki pose hewan yang berbeda, termasuk Umezawa. *Kandoushi* “e!” yang dituturkan Umezawa bermakna keterkejutan dalam sebuah keadaan atau situasi. Umezawa menggunakan lontaran “e!” setelah melihat monitor dan menyadari bahwa ia adalah satu member yang tidak melakukan pose dengan kompak, dimana mayoritas member melakukan pose kelinci, sementara Umezawa berpose kucing. Umezawa melontarkan “e!” juga karena ia sadar bahwa ketidakkompakkannya akan berdampak pada semua member.

Data 35. Episode : 3 , Waktu : 03.19

イジリー : 梅澤ちゃん、何だったの?
 Ijiri : Umezawa chan, nandatta no?
 Ijiri : Umezawa, itu tadi apa?
 梅澤 : 猫～

Umezawa : *neko~*
 Umezawa : kucing~
 生駒 : あ〜!
 Ikoma : a~!
 Ikoma : o~h

“a~!” yang dilontarkan oleh pembicara memiliki makna yang jika pembicara menyadari sesuatu. Pembicara memperkirakan sesuatu yang salah sebelumnya, sehingga ketika kebenarannya terungkap, pembicara akan mengucapkan “a~!” yang dalam Bahasa Indonesia dapat dipadankan dengan “oh”.

Ikoma yang awalnya tidak mengira bahwa pose yang dilakukan oleh Umezawa adalah kucing melontarkan “a~!” seketika setelah ia menyadarinya. Pose Umezawa yang ternyata seekor kucing membuat Ikoma terkejut, karena Ikoma tidak berpikir bahwa posenya seperti kucing.

Data 37. Episode : 3 , Waktu : 06.17

秋元 : 岩本ちゃんすごい嫌な顔してる！
 Akimoto : *Iwamoto chan sugoi iya na kao shiteru!*
 Akimoto : wajah Iwamoto benar-benar membencinya!
 イジリー : あら！
 Ijiri : *ara!*
 Ijiri : ah!

“ara!” memiliki makna terkejut, dan tidak ada tanda-tanda keheranan atau kebingungan didalamnya. “ara!” akan dilontarkan ketika pembicara menemukan sesuatu yang benar-benar mengejutkan. Dalam Bahasa Indonesia, “ara!” dapat dipadankan dengan ‘walah!’ yang berarti kaget.

Dalam permainan kekompakan member, para member diminta untuk menunjukkan kekompakan mereka dengan menirukan pose komedian, sampai akhirnya tiba untuk menirukan komedian Jepang Ijiri Okada, yang tak lain adalah mc di acara NOGIBINGO! Series. Gaya khas Ijiri Okada adalah salah satunya menjulurkan lidah dengan cepat seperti ular. Setelah nama komedian dibacakan, seketika raut wajah Iwamoto berubah menjadi benci atau jijik. Hal tersebut dikarenakan banyak member yang sebenarnya jijik dengan gaya tersebut, termasuk Iwamoto. Ijiri sebagai mc dan pemilik gaya tersebut merasa terkejut karena Iwamoto yang terang-terangnya menunjukkan rasa tidak sukanya.

Data 39. Episode : 3 , Waktu : 07.32

イジリー : すごい情報が来ましたね、堀ちゃん
 Ijiri : *sugoi jouhou ga kimashitane, Hori chan*
 Ijiri : ada informasi yang luar biasa ya, Hori chan
 堀 : え? 何ですか?
 Hori : *e? nandesuka?*
 Hori : hah? Apa itu?

Kandoushi dalam data ini memiliki makna keterkejutan, dimana lawan bicara yang tiba-tiba melontarkan pertanyaan kepada pembicara. Pertanyaan tersebut merupakan pertanyaan biasa, namun memiliki nada yang seakan-akan menuduh pembicara mengetahui jawaban pertanyaan tersebut. Dalam Bahasa Indonesia dapat dipadankan dengan ‘hah?’. Dalam data ini, *e?* yang dilontarkan pembicara memiliki nada yang pendek dan tegas, menunjukkan keterkejutannya.

Ijiri yang tiba-tiba melontarkan pertanyaan tentang sebuah informasi yang dianggapnya bagus kepada Hori, membuat Hori terkejut karena Hori

yang sama sekali tidak tahu tentang informasi tersebut. Keterkejutan Hori membuatnya langsung melontarkan “e?” dengan nada tegas sebagai tanda keterkejutan Hori.

Data 40. Episode : 3 , Waktu : 09.20

イジリー : 次は！サンシャイン池崎のポーズ！

Ijiri : *tsugi wa! Sanshain Ikezaki no poozu!*

Ijiri : selanjutnya adalah! Pose Sunshine Ikezaki!

3 期生 : あ〜！

3 *kisei* : *a~!*

Generasi 3 : wa~h!

“a~!” yang dilontarkan pembicara menunjukkan antusiasme pembicara ketika lawan bicara meminta pembicara melakukan yang yang pembicara sukai atau familiar dengan pembicara. Dalam bahasa Indonesia, “a~!” dapat dipadankan dengan ‘wah!’. Dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Jepang, ungkapan ini memiliki nada memanjang yang berarti mereka menyukai perintah tersebut.

Salah satu permainan kekompakan para member generasi 3 adalah menirukan pose komedian Sunshine Ikezaki, dengan pose andalannya menempatkan satu tangan kedepan seperti seorang *rocker* sambil berteriak JUSTICE! Nampaknya, seluruh member generasi 3 yang bermain menyukai Sunshine Ikezaki, sehingga ketika Ijiri membacakan jika pose selanjutnya adalah Sunshine Ikezaki, para member generasi 3 langsung antusias sambil melontarkan “a~!” dengan nada gembira dan memanjang.

Data 41. Episode : 3 , Waktu : 14.12

大園 : モッシャレラチーズ！！

Ozono : *Mossharera chiizu!!*

Ozono : Keju Mozarela!!
 イジリー : 生駒ちゃんどうかな
 Ijiri : *Ikoma chan dou ka na?*
 Ijiri : Ikoma chan, bagaimana?
 生駒 : あ〜セーフ!
 Ikoma : *a~ seefu!*
 Ikoma : hm~ aman!

“a~” dalam data ini memiliki makna keraguan, dimana pembicara merasa ragu-ragu untuk mengucapkan atau memutuskan sesuatu. Dalam Bahasa Indonesia, dapat dipadankan dengan ‘hm’ yang sama bunyinya dengan interjeksi yang memiliki makna berpikir, begitupun dalam Bahasa Jepang. Nada *kandoushi* ini cenderung rendah.

Dalam permainan ini, para member generasi 3 diminta mengucapkan Mozarela Cheese dengan nada yang semakin meninggi. Ozono menempati giliran baris terakhir, yang berarti suaranya harus lebih tinggi dari member-member sebelumnya. Karena pada dasarnya suara Ozono yang tidak bisa tinggi, setelah Ozono meneriakkan Mozarela Cheese dengan nada yg cukup rendah, Ijiri memandang Ikoma sebagai salah satu juri untuk memutuskan aman tidaknya teriakan Ozono. Karena keputusan itu mendadak, Ikoma pada awalnya tampak ragu-ragu untuk memberi keputusan. Dalam keraguan itu, Ikoma melontarkan “a~”.

Data 44. Episode : 4 , Waktu : 01.43

イジリー : 衛藤さん、吉田さんを安心させるために、大分方言で一言を言ってください!
 Ijiri : *Etou san, yoshida san wo anshin saseru tame ni, daibu hougen de hitokoto wo itte kudasai!*
 Ijiri : Etou san, agar Yoshida san tidak gugup, berilah beberapa patah kata menggunakan dialek!

衛藤 : アヤティー緊張しちよん?
 Etou : *Ayathi-, kinchou shichon?*
 Etou : Ayathi-, apa kau gugup?
 吉田 : してないです。
 Yoshida : *shitenai desu*
 Yoshida : tidak
 イジリー : あ！衛藤ちゃんごめん！
 Ijiri : *a! Etou chan gomen!*
 Ijiri : ah! Etou chan maaf!
 衛藤 : してないって！
 Etou : *shitenaitte!*
 Etou : dia bilang tidak!

“a!” yang dituturkan oleh pembicara memiliki nada yang pendek dan tegas, sehingga memiliki makna terkejut. Pembicara menggunakan “a!” sebagai tanda bahwa pembicara terkejut atas sesuatu yang terjadi diluar perkiraan pembaca.

Ijiri yang mengira Yoshida sedang gugup untuk menghadapi permainan sebagai tema episode itu meminta Etou, member generasi 1 yang saat itu menjadi member tamu untuk menyemangati Yoshida. Etou dan Yoshida berasal dari kota yang sama, sehingga Ijiri meminta Etou untuk menyemangati Yoshida menggunakan dialek. Ketika Etou akan mulai memberikan kata-kata penyemangat untuk Yoshida, Etou menanyakan kepada Yoshida apakah ia gugup. Jika Yoshida gugup, maka Etou bisa memberinya kata-kata penyemangat. Namun ternyata Yoshida tidak gugup, sehingga Etou gagal melakukan aksinya.

Ketidagugupan Yoshida mengejutkan Etou dan Ijiri, terlebih Ijiri yang menyimpulkan bahwa Yoshida gugup dan langsung meminta Etou

untuk menyemangati Yoshida. *Kandoushi* “a!” yang dituturkan spontan oleh Ijiri bermakna keterkejutan, dimana Ijiri terkejut karena Yoshida tidak gugup dan membuat Etou malu karena gagal melakukan aksinya.

Data 45. Episode : 4 , Waktu : 02.56

イジリー : セーラー服で付けても、え〜お2人着てみてどうですか?
 Ijiri : *se-ra- fuku de tsuke demo, e~ ofutari kite mite doudesuka?*
 Ijiri : walaupun biasanya memakai seragam, bagaimana pendapat kalian ketika memakainya?

Pembicara yang masih ingin melanjutkan pembicaraannya dan tidak mau terpotong menggunakan “e~” dengan nada panjang sebagai tanda bahwa pembicaraannya belum berakhir. “e~” memiliki makna berpikir, dimana pembicara sedang memikirkan kata atau kalimat selanjutnya. Selain “e~” *kandoushi* lain yang memiliki makna yang sama adalah “eto”.

“e~” yang dituturkan oleh Ijiri menandakan bahwa Ijiri sedang mengingat-ingat hal yang ingin Ijiri tanyakan kepada Yamashita dan Yoda, Karena ketika melontarkan “e~” Ijiri sibuk membaca buku naskah yang sedang ia pegang. Kalimat sebelumnya juga bisa dijadikan sebagai basa-basi Ijiri sambil mengingat-ingat pertanyaan utamanya. Selain itu, “e~” yang dituturkan Ijiri ini juga digunakan sebagai tanda Ijiri belum selesai dengan kata-katanya.

Walaupun *kandoushi* ini jarang muncul dalam percakapan Bahasa Indonesia, namun dilihat dari makna dan konteks kalimatnya, “e~” dapat dipadankan dengan ‘hm~’ yang memiliki makna berpikir.

Data 46. Episode : 4 , Waktu : 09.20

イジリー : 小園さん、自信ありますか?
 Ijiri : *Ozono san, jishin arimasuka?*

Ijiri : Ozono san, apa kau percaya diri?
 小園 : あんまりないですけど、
 Ozono : *anmari nai desu kedo,*
 Ozono : tidak terlalu,”
 イジリー : お！
 Ijiri : *o!*
 Ijiri : loh!
 小園 : がんばります
 Ozono : “*ganbarimasu*”
 Ozono : “aku akan berusaha”

Pembicara melontarkan “*o!*” setelah pembicara mendengar jawaban dari lawan bicara atas pertanyaannya. “*o!*” dalam data ini memiliki makna terkejut, dan digunakan oleh pembicara ketika jawaban lawan bicara tidak sesuai dengan ekspektasi pembicara.

Dalam pertandingan ini, Ozono dan Iwamoto berperan sebagai pelayan yang diharuskan membawa beberapa gelas menggunakan sebuah nampan dan berjalan diatas sebuah balok kayu. Dengan pertandingan yang mengutamakan keseimbangan ini, iwamoto yang sudah berlatih balet selama beberapa tahun membuat Iwamoto sangat percaya diri. Hal tersebut membuat Ozono menjadi kurang percaya diri sehingga Ijiri cukup terkejut.

Ijiri melontarkan “*o!*” sebagai tanda keterkejutan, karena dalam permainan tersebut Ozono merasa kurang percaya diri. Ijiri terkejut karena walaupun tidak begitu percaya diri dalam permainan keseimbangan, Ozono tetap maju untuk melawan Iwamoto, yang dikenal sebagai salah satu member dengan kemampuan keseimbangan terbaik di generasi 3.

Data 49. Episode : 5 , Waktu : 19.46

イジリー : 得意な料理はなんですか？

- Ijiri : *tokui na ryouri wa nandesuka?*
 Ijiri : Masakan apa yang kamu kuasai?
 山下 : ゆで卵
 Yamashita : *yude tamago*
 Yamashita : telur rebus
 イジリー : ええ〜料理ですか?
 Ijiri : *ee~ ryouri desu ka?*
 Ijiri : hmm.. apa itu masakan?

“*ee~*” dalam data ini memiliki kemiripan makna dengan Data 14, namun tidak sama. Dalam Data 14, “*e~*” memiliki makna berpikir, begitu juga dengan data ini. Namun, dalam data ini, “*ee~*” yang dituturkan tidak didahului oleh kalimat lain, melainkan sebuah respon atas jawaban lawan bicara. Meskipun memiliki makna berpikir, ada sedikit rasa kecewa dalam lontaran ini. Hal tersebut dapat dilihat dari nada bicara pembicara yang menurun. *Kandoushi* “*ee~*” ini digunakan oleh pembicara yang merasa kurang puas atau heran dengan jawaban lawan bicara sebagai bentuk ekspresi pembicara.

Pertandingan memasak Monjayaki antara Yamashita dan Yoda dilombakan sebagai lomba terakhir untuk menentukan siapakah member Nogizaka46 yang merupakan *Inakappe* atau ‘gadis ndeso’. Ijiri menanyakan kepada keduanya tentang masakan yang mereka kuasai, hingga Yamashita menjawab bahwa ia pandai memasak telur rebus yang sebenarnya tidak bisa disebut sebagai masakan.

Data 50. Episode : 6 , Waktu : 15.01

- イジリー : お手本に最高の笑顔、見たくないですか?
 Ijiri : *otehon ni saikou no egao, mitakunai desuka?*
 Ijiri : apa kalian tidak ingin melihat contoh senyuman yang terbaik?

メンバー : おお！見たい！

Menba- : oo! Mitai!

Member : woo! Ingin lihat!

“oo!” yang dituturkan oleh pembicara memiliki makna antusiasme, digunakan oleh pembicara ketika pembicara merasa antusias untuk melakukan atau mendapatkan sesuatu. Dalam data ini, pembicara bersemangat untuk mendapatkan sesuatu yang mereka sukai atau menjadi kesukaan para penggemar.

Member generasi 3 diminta untuk memberikan foto terbaik dalam segmen ini. Hal ini dikarenakan terdapat 3 editor majalah yang akan merekrut member-member dengan foto terbaik untuk dijadikan model dimajalah mereka. Karena itulah, Ijiri meminta member untuk memberikan senyum yang paling mempesona. Namun sebelum itu, keberadaan Hoshino sebagai salah satu pemegang senyum paling manis di Nogizaka46 dimanfaatkan oleh Ijiri dengan memintanya untuk memperlihatkan senyum manis yang harus diperlihatkan member generasi 3 dalam sesi foto kali ini. Karena senyum Hoshino yang sudah melegenda dikalangan member lain maupun para penggemar, para member generasi 3 sangat bergembira dan bersemangat untuk melihat senyuman Hoshino.

Data 52. Episode : 7 , Waktu : 07.28

ピカ子 : 坂口さんのワンピースは似合ってるよ、それでナイスチョイス。ただ足元の詰めは甘い！ソックスのマークみたいは何？

Pikako : *Sakaguchi san no wanpi-su wa niatteruyo, sore de naisu choisu! Tada ashimoto no tsume wa amai. Sokkusu no ma-ku mitai wa nani?*

Pikako : *one piece* Sakaguchi sangat cocok, itu merupakan pilihan yang bagus. Tapi keserasian dibagian kakinya bagus! Yang seperti coretan di kaos kaki itu apa?

坂口 : へえ〜?!

Sakaguchi : *hee~?!*

Sakaguchi : ehh~?!

“*hee~*” yang memiliki makna keterkeutan dapat digunakan dalam beberapa situasi. Dalam data ini, “*hee~*” digunakan oleh pembicara ketika lawan bicara berhasil mengalihkan fokus pembicara pada suatu yang tadinya kurang begitu dipedulikan oleh pembicara. Pembicara terkejut dengan keberadaan suatu hal yang sebenarnya tidak pembicara pedulikan sebelumnya.

Kandoushi “*hee~*” yang dituturkan oleh Sakaguchi bermakna keheranan. Ketika Pikako menanyakan sebuah gambar kecil di kaos kaki yang dipakai Sakaguchi, Sakaguchi yang tadinya tidak memedulikan gambar kecil itu menjadi ikut bertanya-tanya gambar apakah itu. Dalam situasi ini, Sakaguchi juga terkejut karena Pikako bisa memperhatikan gambar sekecil itu yang ada di kaos kakinya.

Data 53. Episode : 7 , Waktu : 15.38

イジリー : ほお〜!

Ijiri : *hoo~!*

Ijiri : wah~!

中田 : 可愛い!

Nakada : *kawaii!*

Nakada : imut!

Lawan bicara tidak memerlukan kalimat pemancing atau kalimat awalan untuk membuat pembicara bereaksi. Hal tersebut dikarenakan, lawan bicara melakukan suatu hal yang membuat pembicara terkejut hingga

bereaksi terhadap sikap atau tingkah laku lawan bicara tersebut. Sehingga, dalam data ini, “*hoo~*” yang dituturkan pembicara memiliki makna keterkejutan dan digunakan pembicara sebagai reaksi atas sikap atau tingkah laku lawan bicara yang mengejutkan pembicara.

Ketika sesi foto dimulai, Yoshida yang biasanya malu-malu memperagakan sebuah pose yang imut. Hal itu membuat Ijiri dan Nakada terkejut. Ijiri melontarkan “*hoo~*” sebagai pertanda bahwa ia terkejut dengan perubahan atau pose yang dilakukan oleh Yoshida. *Kandoushi* yang dituturkan Ijiri diikuti oleh pernyataan singkat Nakada yang mengatakan “*kawaii*” atau “imut”, yang menegaskan bahwa “*hoo~*” yang dituturkan Ijiri merupakan sebuah pujian bagi Yoshida.

Data 54. Episode : 7 , Waktu : 15.55

中田 : もう一個ぐらいもっともっとかな
 Nakada : *mou ikko gurai motto motto ka na*
 Nakada : satu lagi mungkin akan lebih baik
 イジリー : 中田！
 Ijiri : *Nakada!*
 松村 : ああ~でももうちょっとかな
 Matsumura : *Aa~demo mou chotto ka na*
 Matsumura : ohh~tapi mungkin sedikit lagi

Kandoushi “*aa~*” memiliki beberapa makna yang berbeda. Perbedaan maknanya dapat terlihat dari nada tuturan dan situasi yang ada. Dalam data ini, “*aa~*” yang dituturkan oleh pembicara bernada seluruhnya rendah. Nada tersebut memberikan “*aa~*” makna menyadari sesuatu. *Kandoushi* ini digunakan oleh pembicara ketika pembicara baru saja menyadari sesuatu.

Matsumura, Nakada, dan Hoshino sebagai member generasi 1 bertugas untuk membantu member generasi 3 dalam sesi foto agar mendapatkan hasil terbaik sehingga dapat menarik perhatian para editor majalah. Ketika giliran Yoshida tiba, para member generasi 1 memberikan ide dengan menaruh banyak ransel di sekitar Yoshida, dan beberapa ransel dipakai dan dipegang oleh Yoshida.

“*aa~*” yang dituturkan oleh Matsumura berarti Matsumura menyadari sesuatu. Hal dapat dilihat dari ucapan yang bernada rendah, dan dituturkan setelah Matsumura melihat tingkah Nakada. Nakada menambahkan tas untuk dipegang oleh Yoshida dalam *photoshoot*. Setelah melihat Nakada, Matsumura berpikir bahwa meletakkan tas lain di kaki Yoshida akan menjadikan fotonya lebih bagus. Ketika mendapatkan ide tersebut, Matsumura menggunakan “*aa~*” ekspresi bahwa ia menyadari sesuatu.

Data 55. Episode : 8 , Waktu : 01.56

山下 : ワンタンスープとかカップ麺みたいあるんじゃないですか、それと一緒に買って、ダブル炭化物みたいね~

Yamashita : *wantansu-pu toka kappumen mitai arunjanai desuka, sore to issho ni katte, daburu tankabutsu mitai ne~*

Yamashita : bukankah ada *wantan soup* yang seperti *kappumen*, aku juga membeli itu, seperti karbit ganda kan

メンバー : うーん

Menba- : *u-n*

Member : hmm

Kandoushi “*u-n*” yang memiliki nada datar memanjang memiliki makna keraguan. Pembicara menggunakan *kandoushi* ini sebagai tanda keraguan pembicara atas pernyataan lawan bicara, karena menganggap apa yang dikatakan oleh lawan bicara tidak wajar dilakukan.

Dalam kesempatan kali ini, member memasak sebuah masakan yang unik menggunakan bahan pokok makanan yang mereka sukai, salah satunya adalah tim Yamashita yang menggunakan bahan pokok *karaage*. Yamashita mengungkapkan bahwa memasukkan *karaage* kedalam *wantan soup* sangat enak, namun hal tersebut diragukan member lain karena member lain tidak melakukan itu.

Respon “*u~n*” dari member menunjukkan bahwa keraguan. Member ragu dengan pernyataan Yamashita yang seolah-olah menunjukkan bahwa *wantan soup* yang dicampur dengan beberapa *karaage* itu enak. Member menggunakan ungkapan “*u~n*” karena mereka tidak membantah atau menyetujui pernyataan Yamashita, hanya meragukan saja.

Data 58. Episode : 8 , Waktu : 04.02

伊藤 : からあげが4個ぐらいあるんですけど、それ全部ラーメンにいれて~

Itou : *karaage ga yon ko gurai arundesu kedo, sore zenbu ramen ni irete~*

Itou : ada sejumlah 4 *karaage*, semuanya aku campurkan ke ramen~

江上 : うわ~伊藤ちゃんこっち側の人間かもしれない!

Enoue : *uwaa... Itou chan kocchi gawa no ningen kamoshirenai!*

Enoue : waaah... Itou chan mungkin manusia sejenis kami!

Dalam data ini, “*uwa~*” yang dituturkan pembicara memiliki makna terkejut. Karena *kandoushi* tersebut merupakan respon atas perkataan lawan bicara, perkataan lawan bicara dapat menjadi tolak ukur penentuan makna *kandoushi*. Pembicara menggunakan *kandoushi* “*uwa~*” tersebut sebagai respon sesaat setelah pembicara mendengar suatu hal atau fakta yang tidak pernah pembicara pikirkan sebelumnya.

Enoue merupakan salah satu comedian Jepang yang terkenal karena badannya yang tambun. Ia menjadi salah satu bintang tamu dalam episode yang bertemakan makanan ini. Dalam satu percakapan, Itou menyatakan bahwa Itou biasanya memakan *ramen* beserta 4 buah *karaage*. Hal tersebut membuat terkejut semua orang mengingat Itou yang memiliki badan kecil.

“*uwaa*” yang dituturkan oleh Enoue bermakna keterkejutan. Keterkejutan ini muncul setelah Enoue mendengar pernyataan Itou yang menyukai *ramen* yang dicampur dengan *karaage*. Setelah mengucapkan *kandoushi* “*uwaa*” pernyataan berikutnya oleh Enoue ditujukan untuk Itou yang menurut Enoue memiliki tipe yang sama dengan Enoue dan temannya dalam hal makan banyak. Enoue menggunakan ungkapan “*uwaa*” sebagai ekspresi keterkejutan atas pernyataan Itou yang diluar dugaan.

Data 59. Episode : 8 , Waktu : 08.50

与田 : 練乳
 Yoda : *rennyuu*
 Yoda : susu kental
 松村 : ほお！大好き！
 Matsumura : *hoo! Daisuki!*
 Matsumura : wah! Aku sangat menyukainya!

Dalam konteks ini, *kandoushi* “*hoo!*” memiliki makna keterkejutan, dengan persetujuan didalamnya. Pembicara menggunakan *kandoushi* tersebut ketika pembicara terkejut atas suatu pernyataan dari lawan bicara karena pernyataan tersebut memiliki kesamaan dengan apa yang dimiliki oleh lawan bicara, sehingga pembicara menyetujui pernyataan tersebut.

Kandoushi “*hoo!*” yang dituturkan oleh Matsumura sebagai tanda bahwa Matsumura menyetujui pernyataan dari Yoda. Matsumura setuju

ketika Matsumura melihat tim Yoda akan menggunakan susu kental sebagai salah satu bahan dalam masakannya. Susu kental adalah salah satu makanan favorit Matsumura, sehingga Matsumura menggunakan ungkapan “*hoo!*” sebagai tanda setuju dan kebahagiaannya untuk menantikan masakan tim Yoda.

Data 63. Episode : 10 , Waktu : 02.05

イジリー : そして、あれ? 渡辺さん出た事ありましたっけ?
 Ijiri : *soshite, are? Watanabe san, deta koto arimashitakke?*
 Ijiri : Lalu, loh? Watanabe san, memangnya kamu pernah melakukannya?
 渡辺 : ないです。
 Watanabe : *nai desu.*
 Watanabe : tidak pernah

Kandoushi “*are?*” yang dituturkan oleh pembicara memiliki makna keheranan, dimana pembicara menggunakan *kandoushi* tersebut ketika melihat pembicara melihat sesuatu yang tidak semestinya.

Kandoushi ini bermakna keheranan, dimana Ijiri heran dengan kehadiran Watanabe pada episode ini. Episode ini bertemakan *mousou request* atau permintaan khayalan, dimana member akan melakukan adegan sesuai permintaan fans. Member senior yang menjadi tamu pada episode sudah pernah melakukan tema ini sebelumnya, kecuali Watanabe. Itulah mengapa Ijiri heran dengan kehadiran Watanabe yang belum pernah melakukan tema ini namun menjadi member tamu dan menggunakan “*are?*” sebagai tanda keheranannya.

Data 67. Episode : 10 , Waktu : 06.31

女子高生 : 有希の番だよ

Joshikousei : *Yuki no ban da yo*
 Siswi SMA : sekarang giliran Yuki
 与田 : あ！うん！
 Yoda : *a! un!*
 Yoda : ah! Iya!

“*a!*” dalam data ini digunakan oleh pembicara ketika lawan bicara memanggil pembicara yang sedang memikirkan sesuatu (melamun), dan panggilan tersebut membuat pembicara terkejut dan menyadari keberadaan lawan bicaranya. Sehingga, *kandoushi* “*a*” ini memiliki makna terkejut.

Situasi ini merupakan adegan dalam *mousou request* yang diperankan oleh Yoda. Dalam adegan ini, dipertunjukkan bahwa Yoda mengagumi salah satu teman sekelasnya. Yoda selalu memperhatikan teman laki-lakinya itu, bahkan ketika Yoda sedang bermain kartu bersama teman-temannya hingga Yoda melupakan gilirannya bermain. Ketika itu, Yoda sedang memperhatikan teman laki-laki sekelasnya sehingga melupakan gilirannya bermain. Karena melamun memandangi temannya tersebut, Yoda melupakan gilirannya saat bermain kartu dengan teman-temannya. Teman-temannya lalu mengingatkan Yoda dan membuat Yoda terkejut dan menyadari gilirannya. Yoda menggunakan “*a!*” karena setelah salah satu temannya mengingatkan Yoda tentang gilirannya bermain, Yoda kembali tersadar dan melanjutkan permainannya.

Data 69. Episode : 11 , Waktu : 01.18

イジリー : 分かりましたか？今日のテーマは？
 Ijiri : *wakarimashitaka? Kyou no te-ma wa?*
 Ijiri : sudah tahu? Tema untuk hari ini?
 向井 : やるんですか？
 Mukai : *yarundesuka?*

Mukai : apakah kita akan melakukannya?
 イジリー : その通りです!
 Ijiri : *sono toori desu!*
 Ijiri : kira-kira begitu
 メンバー : え?!
 Menba- : *e?!*
 Member : eh?!

Kandoushi “e?!” yang dituturkan oleh pembicara memiliki makna terkejut sekaligus bertanya-tanya, seperti ‘benarkah?’. Hal tersebut terlihat dari situasi yang ada, dimana pembicara mendengarkan pernyataan yang tidak tegas seperti ya atau tidak, melainkan hanya ‘kira-kira seperti itu’ tanpa ada pemberitahuan yang elas sebelumnya. Sehingga pembicara menggunakan “e?!” sebagai tanda keterkejutan mereka dan masih memiliki harapan agar suatu hal tidak terjadi seperti yang mereka bayangkan.

“e?!” dituturkan para member yang terkejut ketika Ijiri seolah mengiyakan pertanyaan Mukai ketika menebak bahwa para member akan diminta untuk melakukan *cheer dance*. Member terkejut karena mereka baru saja mengetahui mereka akan melakukan *cheer dance* sesaat setelah mereka memasuki *gym* dan melihat sekelompok *cheer dance* sedang menari. Selain itu, member juga sangat asing dengan gerakan-gerakan dalam *cheer dance* yang sangat berbeda dengan koreografi yang sering dilakukan oleh para member ketika tampil dipanggung.

Data 370 Episode : 11 , Waktu : 06.19

高山 : 3期生が頑張っていると聞いて来ました。
 Takayama : *san kisei ga ganbatteiru to kiite kimashita.*
 Takayama : aku datang setelah mendengar bahwa generasi 3 sedang berjuang.
 イジリー : あら
 Ijiri : *ara*

Ijiri : wah

Ada beberapa *kandoushi* yang memiliki makna keterkejutan, seperti “e~!” “a!” “ara” dan lain-lain. Walaupun tidak sering digunakan, tuturan “ara” juga normal untuk digunakan. Dalam data ini, pembicara menggunakan “ara” ketika pembicara terkejut akan suatu hal atau situasi, atau tindakan dari seseorang atau lawan bicara atau dari diri pembicara sendiri.

“ara” yang dituturkan oleh Ijiri bermakna keterkejutan. Ijiri terkejut setelah mendengar alasan kedatangan Takayama. Takayama mengatakan bahwa ia datang untuk memberi semangat kepada para member generasi 3 setelah mengetahui para member generasi 3 sedang melakukan latihan *cheer dance* untuk menampilkan dadakan mereka. Selain terkejut atas alasan kedatangan Takayama, Ijiri juga terkejut mengetahui seberapa besar perhatian Takayama kepada para member generasi 3.

2. *Yobikake* (呼び掛け)

Yobikake merupakan kata-kata yang menyatakan panggilan, ajakan, dan imbauan. Dapat juga diartikan sebagai peringatan yang ditujukan untuk orang lain.

Data 33. Episode : 3 , Waktu : 02.22

イジリー : めっちゃくちゃ難しいほうだったら合えませんかね。

さあ~それでは行きましょうか。

Ijiri : *mecchakucha muzukashii hou dattara aemasen kara ne. saa~sore de wa ikimashouka*

Ijiri : karena kalau berpose yang terlalu sulit tidak akan kompak kan. Ayo kita mulai sekarang

“Saa~” digunakan oleh pembicara sebagai ajakan pembicara kepada lawan bicara untuk memulai topik pembicaraan yang baru agar perpindahan

ke topik yang baru tidak terdengar kasar atau digunakan untuk memperhalus ajakan. Oleh karena itu, “*Saa~*” memiliki makna ajakan.

Sebelum memulai permainan, Ijiri terlebih dulu menjelaskan peraturan permainan, dan memberikan masukan kepada member agar dapat memenangkan permainan.

“*saa~*” digunakan sebagai ajakan untuk memulai atau berganti topik pembicaraan baru. Dalam situasi ini, Ijiri mengajak para member dan tamu untuk memulai acara sesuai tema episode. Setelah menjelaskan peraturan permainan dan memberikan masukan, Ijiri menggunakan “*saa~*” sebagai tanda bahwa penjelasannya telah selesai dan Ijiri mengajak para member untuk memasuki permainan yang sebenarnya.

Data 36. Episode : 3 , Waktu : 04.04

イジリー : **じゃ~**イメージで顔マネして下さい

Ijiri : *jya~ imeeji de kaomane shite kudasai*

Ijiri : kalau begitu, lakukanlah peniruan wajah sesuai imeji kalian

“*jya~*” yang diungkapkan oleh pembicara memiliki makna mengajak.

Dalam data ini, mengajak yang dimaksud adalah memberikan kesimpulan kepada lawan bicara untuk melakukan suatu hal ketika aturannya secara terpaksa tidak bisa diikuti. Dalam bahasa Indonesia, “*jya~*” dapat dipadankan dengan ‘kalau begitu’.

Ketika permainan kekompakan selanjutnya adalah menirukan wajah seorang komedian, beberapa member memberikan reaksi dimana mereka tidak mengetahui dan tidak familiar dengan komedian tersebut. Agar permainan lebih adil, Ijiri memutuskan secara tiba-tiba agar mereka menirukan wajah komedian tersebut sesuai dengan khayalan mereka sendiri-

sendiri. Dengan begitu, para member generasi 3 tidak tertekan harus menirukan persis komedian tersebut.

Data 48. Episode : 5 , Waktu : 02.06

- イジリー : 今日トップな成績じゃないですかじゃん~
- Ijiri : *kyou toppu na seiseki janai desu ka jan~*
- Ijiri : kalau begitu hari ini akan mendapat hasil yang paling tinggi bukan?
- 山下 : 普段の見てる事喋ればいいでしょうね?
- Yamashia : *fudan no miteru koto shabereba ii deshousu ne?*
- Yamashita : pembicaraan tentang apa yang kita lihat sehari-hari kan?
- イジリー : そうです。
- Ijiri : *soudesu.*
- Ijiri : benar.
- 山下 : **じゃ**、完璧です。
- Yamashita : *jya, kanpeki desu.*
- Yamashita : kalau begitu, sempurna.

Sama seperti data dalam *kandoushi yobikake* sebelumnya, “*jya*” juga dapat bermakna ajakan dan digunakan untuk mengajak lawan bicara mengganti topik atau mengajak lawan bicara melakukan sesuatu. Namun, dalam data ini, “*jya*” yang dituturkan oleh pembicara bermakna menyimpulkan sesuatu. Dalam bahasa Indonesia, memiliki padanan “kalau begitu”, dan digunakan oleh pembicara untuk menyimpulkan pembicaraan. Melihat dari situasi, dan beberapa referensi, peneliti menyimpulkan, *kandoushi* ini masuk dalam jenis *yobikake* karena memiliki unsur mengajak lawan bicara untuk menyudahi pembicaraan.

Tema dari episode ini adalah pengetahuan tentang daerah Kantou. Hanya beberapa member saja yang berasal dari Kantou, salah satunya adalah Yamashita. Karena Yamashita lahir di daerah Kantou, dan tumbuh disana,

Yamashita merasa percaya diri akan meraih poin tinggi dalam tema kali ini. Setelah memastikan bahwa pembicaraan tentang Kantou adalah pembicaraan tentang kehidupannya sehari-hari, Yamashita mengeluarkan kepercayaan dirinya dengan mengucapkan “*jaa, kanpeki desu*”. Sebelum pernyataan utama, Yamashita mengucapkan “*jaa*”, yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti yang serupa dengan “kalau begitu”, dan bermakna kesimpulan atas percakapan Yamashita dan Ijiri.

Data 61. Episode : 9 , Waktu : 17.06

岩本 : **おい!** 向井! ギターが特技で、リアクションも大きい!
私のキャラ被ってんだよ!

Iwamoto : *oi! Mukai! Gitaa ga tokugi de, riakushon mo ookii! Watashi no kyara kabutten da yo!*

Iwamoto : hei! Mukai! Kemampuan spesialmu bermain gitar, reaksi mu juga banyak! Karakterku menjadi terambil!

“*oi!*” memiliki makna pengalih perhatian atau panggilan. Untuk mengalihkan perhatian seseorang, atau memanggil seseorang, *kandoushi* ini sering digunakan. Namun, penggunaan “*oi!*” ini hanya untuk seseorang yang mempunyai derajat yang sama atau dibawah pembicara. “*oi!*” yang digunakan untuk memanggil seseorang yang sederajat atau dibawah pembicara memiliki makna memanggil, namun bukan dengan cara yang halus, melainkan cara yang santai atau cukup kasar dalam beberapa situasi.

Sebelum pertandingan *sumo* antara Mukai dan Iwamoto dimulai, mereka menunjukkan *mic performance* yang dilakukan untuk menjatuhkan mental lawan.

Iwamoto melontarkan “*oi!*” sebelum memanggil nama Mukai. Ungkapan ini berfungsi sebagai penarik perhatian. Hal tersebut dikarenakan

Iwamoto ingin mengalihkan perhatian Mukai agar langsung tertuju pada Iwamoto. Iwamoto menggunakan panggilan “oi!” karena mereka berdua memiliki usia dan derajat yang sama.

Data 64. Episode : 10 , Waktu : 02;21

イジリー : でも、今日頑張っ…ちょっと待って！**ほい！**お前！まぶたに目書いて寝てじゃねえよ！

Ijiri : *demo, kyou ganba...chotto matte! Hoi! Omae! Mabuta ni me kaite nete janee yo!*

Ijiri : tapi, hari ini harus bersema... sebentar! Hei! Kau! Jangan tidur dengan menggambar mata dikelompok matamu!

Sama seperti “oi!”, “hoi!” juga digunakan untuk memanggil seseorang yang memiliki derajat yang sama atau lebih rendah dari pembicara. “oi!” dan “hoi!” juga memiliki kegunaan yang sama, sehingga dapat dikatakan kedua *kandoushi* ini merupakan *kandoushi* yang setipe dan mirip, namun hanya berbeda dalam bentuk pelafalan saja. Dalam situasi ini, pembicara memanggil lawan bicara menggunakan “hoi!” karena ada unsur kemarahan pembicara terhadap lawan bicara yang tidak melakukan tugasnya dengan baik.

Setelah pembukaan acara, Ijiri masuk ke tema yang akan mereka lakukan pada episode itu. Namun, ditengah-tengah perkataannya, Ijiri melihat seorang kameramen, yang biasanya juga sebagai pelengkap acara, tertidur dan menggambar mata terbuka pada kelopak matanya.

Dalam bahasa Indonesia, “hoi!” memiliki arti yang sama dengan “hei!”. Dalam situasi ini, “hoi!” digunakan oleh Ijiri sebagai ‘teguran’. Ijiri menegur seorang kameramen yang sengaja tidur dengan menggambar mata

terbuka di kelopak matanya. Ijiri menggunakan “*hoi!*” sebagai teguran atau panggilan yang membuat kameramen tersebut terbangun dan kembali bekerja.

3. *Outou* (応答)

Outou merupakan *kandoushi* yang menyatakan jawaban atau tanggapan atau respon terhadap pendapat atau tuturan orang lain.

Data 6. Episode : 1 , Waktu : 05.04

イジリー : この学校に入学来たということですね

Ijiri : *kono gakkou ni nyuugaku kita koto to iu desu ne*

Ijiri : disekolah ini sudah tiba upacara penerimaan kan

生駒 : はい

Ikoma : *hai*

Ikoma : ya

Selain sebagai respon jawaban ya, “*hai*” juga dapat digunakan sebagai respon persetujuan atas suatu pernyataan. “*hai*” yang sering dijumpai adalah “*hai*” sebagai respon bahwa pembicara bersedia melakukan permintaan lawan bicara. Namun, tak jarang pula ditemui *kandoushi* ini muncul di tengah percakapan tanpa harus ada permintaan atau pertanyaan. Dalam data ini, “*hai*” yang muncul sebagai persetujuan pembicara terhadap pernyataan yang sedang dilontarkan oleh lawan bicara.

Ijiri yang sedang memberikan komentar terhadap situasi yang sedang ada, melontarkan pernyataannya sambil menghadap ke Ikoma, sehingga Ikoma menunjukkan perhatian dan dukungannya kepada pernyataan Ijiri.

Data 17. Episode : 1 , Waktu : 09.05

イジリー : めっちゃいい!

Ijiri : *meccha ii!*

Ijiri : bagus sekali!

向井 : はい

Mukai : *hai*

Mukai : iya

Dalam data ini, “*hai*” terlontar setelah pembicara mendengar pernyataan yang sama dengan apa yang pembicara pikirkan. Walaupun mirip dengan “*hai*” yang memiliki padanan ‘iya’ yang digunakan untuk menyatakan pengakuan atas sebuah pernyataan, “*hai*” dalam data ini juga memiliki makna positif, yaitu persetujuan. Perbedaannya terletak pada kalimat sebelumnya. Jika “*hai*” yang menyatakan pengakuan adalah respon dari sebuah pertanyaan, “*hai*” yang menyatakan persetujuan merupakan respon dari sebuah pernyataan.

Setelah melihat susunan piring yang berisikan siomay yang digunakan untuk membuktikan nafsu makan Mukai yang banyak, Ijiri memuji isinan piring tersebut yang penuh dan terlihat enak. Karena Mukai juga merasa isinan piring tersebut penuh dan terlihat enak, Mukai merespon komentar Ijiri tentang susunan piring dihadapannya dengan melontarkan “*hai*” sebagai tanda persetujuannya.

Data 18. Episode 1 , Waktu : 09.07

向井 : いただきます

Mukai : *itadakimasu*

生駒、イジリー : はい

Ikoma, Ijiri : *hai*

Ikoma, Ijiri : silahkan

Walaupun memiliki ungkapan yang sama dengan data 17, namun “*hai*” dalam data ini memiliki makna yang berbeda. Dalam data 17 memiliki makna persetujuan, dalam data ini juga dapat dikatakan memiliki makna persetujuan, namun persetujuan dalam data ini juga memiliki makna lain, yaitu perijinan. Walaupun tidak secara langsung, namun perkataan lawan bicara bernada

meminta ijin. Oleh karena itu, pembicara melontarkan “*hai*” sebagai tanda bahwa pembicara telah memberikan ijin. Dalam data ini, “*hai*” dapat dipadankan dengan ‘silahkan’.

Sebelum mulai makan, seperti kebudayaan Jepang ada umumnya, Mukai mengucapkan “*itadakimasu*” sambil melihat kearah Ikoma dan Ijiri. Hal tersebut dapat dimaknai dengan Mukai meminta ijin kepada Ijiri dan Ikoma untuk mulai makan. Ijiri dan Ikoma yang memberikan ijin mengucapkan “*hai*”.

Data 29. Episode 2 , Waktu : 13.17

イジリー : それは良かったね！尺がほしいから秋元
 Ijiri : *sore wa yokatta ne! seki ga hoshii kara akimoto*
 Ijiri : itu sangat bagus kan! Karena Akimoto yang menginginkan perhatian
 秋元 : いやいやいや
 Akimoto : *iya iya iya*
 Akimoto : tidak tidak tidak

Bantahan dari pembicara atas pernyataan lawan bicara dapat diungkapkan dengan *kandoushi* “*iya*” yang dalam bahasa Indonesia dapat dipadankan dengan ‘tidak’ atau ‘bukan’. Pembicara akan melontarkan *kandoushi* ini ketika pernyataan yang diungkapkan oleh lawan bicara tidak sesuai dengan kenyataan yang dialami pembicara.

Dalam segmen ini, Yoshida menginginkan Akimoto selaku *senpai* untuk membantunya menjalankan promosi perkenalan Yoshida. Akimoto dengan senang hati memenuhi keinginan Yoshida. Hal tersebut membuat Ijiri berpikir hal tersebut tentunya membuat Akimoto senang, karena Akimoto sangat menyukai perhatian-perhatian yang tertuju padanya, mengingat di

musim-musim sebelumnya, Akimoto terkenal dengan pencari perhatian. Hal tersebut langsung dibantah oleh Akimoto yang sebenarnya hanya ingin membantu Yoshida selayaknya *senpai*.

Data 41. Episode : 3 , Waktu : 12.33

イジリー : 合ってました？
 Ijiri : *attemashita?*
 Ijiri : berhasil?
 山下 : 合ってました。
 Yamashita : *attemasu.*
 Yamashita : berhasil
 イジリー : VTR 見かせて、これはスタッフの間違いと言うぐらい自信あるとおもいますか？
 Ijiri : *VTR mikasete, kore wa sutaffu no machigai to iu gurai jishin aru to omoimasuka?*
 Ijiri : putar kembali VTRnya, apa kau percaya diri untuk mengatakan ini kesalahan staff?
 山下 : いや。見かさないで大丈夫。
 Yamashita : *iya. Mikasanaide daijoubu.*
 Yamashita : tidak. Tidak usah diputar tidak apa-apa

“iya” digunakan oleh pembicara sebagai respon untuk memberikan penolakan atau pengelakan atas suatu hal. Hal tersebut dikarenakan, “iya” merupakan *kandoushi* berjenis *outou* yang memiliki makna salah satunya sebagai penolakan.

Dalam segmen ini, member memainkan *hoppeta hataage ge-mu*, yaitu game yang dilakukan dengan menempatkan kedua tangan dipipi dan memakai kaos tangan berwarna merah untuk tangan kiri, dan putih untuk tangan kanan. Member akan mendengarkan sebuah petunjuk dari narrator, kapan harus menutup atau membuka tangan. Dipermainan yang

mengharuskan mereka semua untuk mengikuti petunjuk narrator dengan benar, hanya Itou yang melakukannya dengan benar sampai akhir.

Data 38. Episode : 3 , Waktu : 06.20

イジリー : 中学生なの?
 Ijiri : *chuugakusei na no?*
 Ijiri : murid SMP?
 岩本 : はい
 Iwamoto : *hai*
 Iwamoto : iya

Seperti arti konkrit dalam Bahasa Indonesia yang berarti ‘iya’, “*hai*” dalam data ini juga memiliki arti ‘iya’ dan bermakna persetujuan. Pembicara menyetujui atau mengakui pernyataan lawan bicara yang memang sama dengan kenyataan dari pembicara.

Ijiri melontarkan pertanyaan kepada Iwamoto yang menyatakan bahwa Iwamoto masih SMP. Karena kenyataan yang ada memang demikian, Iwamoto dengan tegas menjawab “*hai*”, karena dia memang masih murid SMP.

Data 43. Episode : 4 , Waktu : 01.34

イジリー : 衛藤さんと同じ出身地の人は誰ですか?
 Ijiri : *Etou san to onaji shusshinchi no hito wa dare desuka?*
 Ijiri : siapakah yang lahir didaerah yang sama dengan Etou?
 吉田 : はい。
 Yoshida : *hai*
 Yoshida : aku

Memiliki makna yang berkebalikan dengan “*iya*”, “*hai*” memiliki makna persetujuan, namun juga bisa bermakna sebagai pengakuan. Dalam situasi dari data ini, pembicara menggunakan “*hai*” sebagai respon

pengakuan, dimana pembicara tidak menyembunyikan kenyataan atas sesuatu yang ditanyakan oleh lawan bicara.

Dalam situasi ini, Ijiri tidak menanyakan secara personal, namun bertanya kepada semua member yang ada di tempat itu, siapakah diantara member disana yang berasal dari daerah yang sama dengan Etou, salah satu member generasi 1 yang menjadi bintang tamu.

Jadi, maksud dari pertanyaan Ijiri adalah untuk mencari pengakuan, bukan persetujuan. Yoshida yang merasa berasal dari daerah yang sama langsung mengaku dengan mengangkat tangan dan mengatakan “hai”. Yoshida menggunakan jawaban “hai” sebagai pengganti “*watashi desu*”, karena dalam situasi ini keduanya memiliki arti yang sama.

Data 51. Episode : 6 , Waktu : 15.17

星野 : モモちゃんは思っていない！
 Hoshino : *Momo chan wa omottenai!*
 Hoshino : Momo chan tidak berpikir begitu!
 小園 : いや！本当に本当に思ってます。
 Ozono : *iya! Hontou ni hontou ni omottemasu*
 Ozono : tidak! Aku benar benar berpikir begitu

Dalam data 11, “*iya*” yang dituturkan oleh pembicara memiliki makna penolakan, begitu pula dengan data ini. Namun, terdapat perbedaan penggunaan dalam *kandoushi* yang mirip ini. Hal tersebut terlihat dari situasi yang ada. Dalam data 11, “*iya*” digunakan sebagai penolakan atas ajakan lawan bicara, sementara dalam data ini, “*iya*” digunakan oleh pembicara sebagai penolakan atas suatu pernyataan, atau dapat disebut bermakna pembantahan. Sehingga, walaupun memiliki makna garis besar yang sama, namun terdapat perbedaan dalam makna tersebut.

Dalam episode ini, didatangkan beberapa ahli yang akan menganalisa member mana yang memiliki rambut, kaki, dan ekspresi wajah paling bagus. Ketika penganalisan ekspresi wajah dilakukan, Ijiri meminta Hoshino, member generasi 1 yang dikenal memiliki senyum paling imut di Nogizaka46 untuk menunjukkan senyum imutnya. Semua member yang berada disana memuji keimutan senyum Hoshino, namun Hoshino meragukan pujian dari Ozono.

Kandoushi “iya” yang dituturkan oleh Ozono bermakna pembantahan. Hal tersebut dapat dilihat dari pernyataan Hoshino yang mengatakan bahwa Ozono tidak benar benar berpikir senyum Hoshino. Pembantahan diperkuat dengan pernyataan Ozono selanjutnya yang menekankan bahwa Ozono benar-benar berpikir senyum Hoshino imut. “iya” digunakan oleh Ozono karena Ozono tidak merasa berbohong atas pujiannya terhadap senyuman imut Hoshino.

Data 56. Episode : 8 , Waktu : 02.07

イジリー : 松村もね、生田とユニット組できましたよね？
 Ijiri : *Matsumura mo ne, Ikuta to yunitto kumi dekimashita yo ne?*
 Ijiri : Matsumura juga kan, telah membentuk unit bersama Ikuta kan?
 松村 : そう！からあげ姉妹…
 Matsumura : *sou! Karaage Kyoudai...*
 Matsumura : iya! Saudari *Karaage...*

“sou” memiliki makna yang sama dengan “hai” jika berada dalam situasi ini, yaitu untuk menyetujui atau mengiyakan suatu pernyataan. Selain “sou” dan “hai”, kata yang memiliki makna yang sama adalah “un”. Pembicara menggunakan “sou” sebagai jawaban atau respon bahwa pembicara mengakui atau menyetujui atau mengiyakan suatu pernyataan atau

pertanyaan dari lawan bicara. Walaupun memiliki persamaan makna seperti “*hai*”, namun “*sou*” tidak dapat digunakan dalam bahasa formal. “*sou*” akan menjadi lebih formal atau sopan jika diikuti dengan “*desu*”. Dan akan lebih sopan lagi jika diawali dengan “*hai*” menjadi “*hai, sou desu*”.

Ketika Ijiri menanyakan tentang unit pecinta makan yang dibentuk oleh Matsumura dan Ikuta, Matsumura mengiyakan, karena Matsumura dan Ikuta memang membentuk unit yang diberi nama *Karaage Kyoudai* atau Saudari Karaage.

Data 57. Episode : 8 , Waktu : 02.12

イジリー : 何か一番好きですか？

Ijiri : *nanika ichiban suki desuka?*

Ijiri : apa yang paling kau suka?

松村 : からあげも好きやし、

Matsumura : *karaage mo suki ya shi,*

Matsumura : aku juga suka *karaage*

イジリー : うん

Ijiri : *un*

Ijiri : iya,

松村 : でも、ポテトも好きやし、

Matsumura : *demo, potato mo suki ya shi*

Matsumura : tapi, aku juga suka kentang

イジリー : うん

Ijiri : *un*

Ijiri : iya

Meskipun dalam data 25 disebutkan bahwa “*sou*” “*un*” “*hai*” memiliki makna yang sama, tidak semua “*un*” memiliki makna demikian. Hal tersebut dapat dilihat dari waktu “*un*” tersebut dituturkan. “*un*” akan memiliki makna pengiyaan jika “*un*” tersebut dituturkan sebagai jawaban

atas suatu pernyataan atau pertanyaan, dan biasanya memiliki nada yang cenderung tegas. Dalam arti, “*un*” dalam data ini bermakna kepedulian. Pembicara akan menggunakan “*un*” sebagai tanda bahwa pembicara mendengarkan dengan baik pernyataan atau pembicaraan lawan bicara, tanpa mengacuhkannya. Jika dalam bahasa Indonesia, hal seperti ini akan terdengar kurang sopan, karena terdengar seperti memotong pembicaraan. Namun dalam bahasa Jepang, hal seperti ini sangat normal dilakukan. Pembicara akan terlihat tidak peduli jika hanya diam saja ketika lawan bicara berbicara.

Reaksi “*un*” yang dituturkan Ijiri dalam setiap penggal pernyataan Matsumura bermakna bahwa Ijiri tidak mengabaikan Matsumura. Setiap “*un*” yang dituturkan oleh Ijiri merupakan pertanda bahwa Ijiri menyimak dengan baik setiap pernyataan Matsumura. Jika Ijiri diam saja, akan ada kesan bahwa Ijiri mengabaikan Matsumura. Terlebih pernyataan Matsumura tersebut merupakan jawaban atas pertanyaan yang dituturkan oleh Ijiri sendiri.

Data 60. Episode : 9 , Waktu : 14.11

イジリー : さあ、松村さん。
 Ijiri : *saa, Matsumura san*
 Ijiri : kalau begitu, Matsumura san
 松村 : はい。
 Matsumura : *hai*
 Matsumura : iya

Dalam data ini, “*hai*” bermakna jawaban, bukan persetujuan. Pembicara akan secara spontan mengatakan “*hai*” jika lawan bicara memanggil nama dari pembicara. Sehingga, “*hai*” dalam data ini digunakan sebagai respon jawaban atas panggilan lawan bicara.

Matsumura menggunakan “*hai*” sebagai tanda bahwa Matsumura memperhatikan acara tersebut dengan seksama, terlebih lagi ketika salah satu jenis hukuman diperlihatkan, satu-satunya member tamu yang pernah merasakan hukuman tersebut adalah Matsumura. Sehingga ketika Ijiri ingin menanyakan pendapat Matsumura, Ijiri memanggil Matsumura terlebih dahulu, sehingga mengetahui apakah Matsumura memperhatikannya atau tidak, dan melihat kesiapan Matsumura dalam memberikan tanggapannya terhadap hukuman yang dulu juga pernah ia terima.

Data 62. Episode : 10 , Waktu : 01.22

- イジリー : 妄想リクエストのファンの反響も多かったですね。
- Ijiri : *mousou rikuesuto no fan no hankyou mo ooi deshita ne.*
- Ijiri : pengaruh dari para penggemar *mousou request* juga banyak kan.
- 中元 : はい。私はNOGIBINGO! 2 でやった。万理華ちゃんとも「ちゅーして」と言う～
- Nakamoto : *hai. Watashi wa NOGIBINGO!2 de yatta. Marika chan to mo [chuu shite] to iu~*
- Nakamoto : iya. Aku melakukannya di NOGIBINGO!2. Bersama Marika chan juga seperti 「cium aku」 .

Dalam data ini, “*hai*” yang dituturkan memiliki makna yang sama dengan data 25, yaitu persetujuan atau pengakuan. Pembicara mengakui bahwa pembicara pernah melakukan sesuatu yang dituduhkan padanya tanpa mengelak. *Kandoushi* ini digunakan oleh pembicara ketika lawan bicara menyatakan suatu pernyataan tentang suatu hal yang pernah dilakukan oleh pembicara, dan pembicara mengakui bahwa pembicara pernah melakukan hal tersebut.

Dalam episode *mousou request* ini, Nakamoto, member generasi 1 yang bertindak sebagai bintang tamu yang sudah pernah melakukan adegan *mousou request* sebelumnya. Untuk meminta pendapat Nakamoto, Ijiri terlebih dahulu memastikan kebenaran yang diterima oleh Nakamoto setelah melakukan adegan tersebut.

“*hai*” dari Nakamoto bermakna persetujuan, dimana Nakamoto menyetujui pernyataan Ijiri yang mengatakan bahwa penggemar berpengaruh banyak pada adanya tema ini. Persetujuan Nakamoto diperkuat oleh pernyataannya yang mengatakan bahwa Nakamoto pernah melakukannya bersama Marika.

Data 66. Episode : 10 , Waktu : 06.13

与田 : 恥ずかしいけど、見とってね。

Yoda : *hazukashii kedo, mitotte ne.*

Yoda : ini memalukan, tapi lihat ya.

イジリー : うん!

Ijiri : *un!*

Ijiri : iya!

“*un!*” dalam situasi ini memiliki makna yang sama dengan “*hai!*”, yaitu sebagai tanda persetujuan. Namun, persetujuan dalam data ini bukanlah persetujuan atas sebuah pertanyaan, melainkan persetujuan dari pembicara untuk lawan bicara melakukan sesuatu atau meminta sesuatu dari pembicara. Pembicara akan menuturkan *kandoushi* ini ketika lawan bicara menyatakan akan melakukan sesuatu, atau meminta pembicara melakukan sesuatu dengan senang hati. Bentuk formal dari *kandoushi* ini adalah “*hai, wakarimashita*”.

Dalam percakapan ini, Ijiri menyetujui atau mengiyakan perintah yang dituturkan oleh Yoda. Yoda yang sedang mempermosikan cerita

“Permintaan Khayalan” atau *Mousou Request* nya meminta Ijiri untuk menonton adegan tersebut. Ijiri merespon dengan menjawab “un!” sebagai tanda bahwa Ijiri akan menonton *Mousou Request* milik Yoda.

Data 71. Episode : 11 , Waktu : 07.00

イジリー : 高山さん以外にももしかしたら先輩がこうやって、皆さんに応援しにかもできません。パワーを頂きましょう！

Ijiri : *Takayama san igai ni mo moshikashitara senpai ga kou yatte, mina san ni ouen shi ni kuru kamoshiremasen. Pawa- o itadakimashou!*

Ijiri : selain Takayama san senpai lain juga mungkin akan seperti ini, datang untuk mendukung kalian. Mari kerahkan semua tenaga kita!

メンバー : はい！

Menbaa : *hai!*

member : siap!

“*hai*” dalam data ini juga memiliki makna persetujuan, atau pengiyaan. Dari data 35, lawan bicara tidak meminta secara langsung ke pembicara untuk melakukan sesuatu, sementara dalam data ini lawan bicara meminta secara langsung pembicara untuk melakukan sesuatu. Pembicara yang dengan senang hati menerima permintaan itu merespon menggunakan “*hai*”, atau dalam bahasa Indonesia berarti “*baiklah*”.

Setelah Takayama san datang, Ijiri mengingatkan member jika para senior pasti mendukung mereka, dan meminta member untuk mengerahkan kekuatan penuh dalam penampilan *cheer dance* mereka. Member menyanggupi permintaan Ijiri dengan melontarkan “*hai*”, yang dalam situasi ini dalam bahasa Indonesia bisa diartikan sebagai “siap!” atau “baiklah!”

4. *Aisatsu* (挨拶)

Aisatsugo merupakan kalimat minor berupa klausa atau pun bukan, bentuknya tetap yang biasa dipakai dalam percakapan sehari-hari, seperti memulai percakapan, mohon diri, atau perpisahan.

Data 8. Episode : 1 , Waktu : 05.22

秋元 : 生駒越しのイジリーさん！
 Akimoto : *Ikoma goshi no Ijiri san!*
 Akimoto : Ijiri yang berada dibelakang Ikoma!
 生駒 : 生駒越し！生駒越し！
 Ikoma : *Ikoma goshi! Ikoma goshi!*
 Ikoma : dibelakang Ikoma! Dibelakang Ikoma!
 イジリー : 皆さん、すみません。シャープ1長くなります。
 Ijiri : *minasan, sumimasen. Sha-pu ichi nagakunarimasu*
 Ijiri : semuanya, maaf. Segmen satu menjadi lebih panjang

Seperti halnya “*gomennasai*” yang dalam Bahasa Indonesia memiliki arti konkrit ‘maaf’, “*sumimasen*” juga memiliki arti atau padanan maaf dalam Bahasa Indonesia. Namun, “*sumimasen*” memiliki tingkatan yang lebih formal dan sopan dibandingkan dengan “*gomennasai*”. “*sumimasen*” dapat dilontarkan ketika pembicara ingin meminta maaf atas kejadian yang dianggapnya menyimpang.

Dalam situasi ini, Ijiri meminta maaf kepada penonton acara karena segmen 1 menjadi lebih panjang dari yang direncanakan karena Ozono yang masih terus menangis, dan Ijiri bersama 2 bintang tamu banyak menghabiskan waktu untuk menghibur Ozono agar berhenti menangis.

Data 9. Episode : 1 , Waktu : 05.28

イジリー : 皆さん、すみません。シャープ1長くなります。
 Ijiri : *minasan, sumimasen. Sha-pu ichi nagakunarimasu.*

Ijiri : semuanya, maaf. Segmen 1 menjadi lebih panjang

秋元&生駒 : よろしくお願いします。

Akimoto&Ikoma : *yoroshiku onegaishimasu.*

Akimoto&Ikoma : mohon bantuannya

Kandoushi ini dilontarkan ketika pembicara menginginkan situasinya dimaklumi, atau seringkali muncul dalam perkenalan, yang dalam Bahasa Indonesia berarti ‘mohon bantuannya’. Namun, dalam data ini, pembicara mengharapkan kemakluman dan tersirat keinginan pembicara agar lawan bicara tetap mendukungnya terlepas dari situasi yang ada.

Berlanjut dari data 8, Ozono yang masih menangis membuat Ijiri, Ikoma, dan Akimoto menghabiskan lebih banyak waktu untuk membuat Ozono berhenti menangis. Hal tersebut tentu saja berpengaruh pada durasi segmen satu, yang dari awal direncanakan tidak sepanjang itu. Menyadari durasi yang memanjang, Ijiri meminta maaf kepada penonton. Setelah Ijiri meminta maaf, Ikoma dan Akimoto melontarkan “*yoroshiku onegaishimasu*” yang berarti mereka berdua juga ikut meminta maaf secara tidak langsung, dan mengharapkan penonton untuk memaklumi situasi mereka dan tetap menonton.

Data 20. Episode : 1 , Waktu : 10.47

山下 : ズッキーってよんでください

Yamashita : *Zukkii tte yonde kudasai*

Yamashita : tolong panggil Zukkii

生駒、秋元、イジリー : ズッキー！

Ikoma, Akimoto, Ijiri : *Zukkii!*

山下 : ありがとうございます

Yamashita : *arigatou gozaimasu*

Yamashita : terima kasih

“*Arigatou gozaimasu*” merupakan *kandoushi* yang dalam Bahasa Indonesia memiliki arti konkrit, yaitu ‘terima kasih’. Pembicara akan melontarkan *kandoushi* ini ketika lawan bicara bersedia melakukan sesuatu yang pembicara inginkan atau perintahkan. “*Arigatou gozaimasu*” termasuk dalam bentuk formal, dimana juga memiliki bentuk nonformal yang memiliki makna yang sama, yaitu “*arigatou*”.

Pada saat berkenalan, Yamashita menginginkan dirinya dipanggil Zukkii. Mendengar hal tersebut, Ikoma, Akimoto dan Ijiri langsung mempraktekannya dengan memanggil Yamashita Zukkii. Merasa keinginannya sudah mulai terpenuhi, Yamashita berterima kasih kepada Ikoma, Akimoto dan Ijiri karena tidak keberatan dengan panggilannya dengan melontarkan “*arigatou gozaimasu*”.

Data 23. Episode : 2 , Waktu : 03.48

イジリー : 好きな食べ物は何ですか？
 Ijiri : *suki na tabemono wa nandesuka?*
 Ijiri : apa makanan kesukaanmu?
 与田 : や・き・い・も
 Yoda : *ya ki i mo*
 Yoda : *ya ki i mo*
 イジリー : **ありがとうございました！**
 Ijiri : *arigatou gozaimashita*
 Ijiri : terimakasih banyak

“*arigatou gozaimashita*” pada situasi ini bermakna ungkapan terimakasih. Pembicara menggunakan “*arigatougozaimashita*” sebagai respon karena lawan bicara yang sudah bersusah payah melakukan apa yang diminta oleh pembicara.

Dalam segmen perkenalan diri Yoda, Yoda secara mendadak diminta untuk memakai pakaian yang berisi balon yang dipompa sampai meletus sambil memperkenalkan diri dengan cara yang seksi. Setelah balon meletus

dan perkenalan diri selesai, Yoda terlihat menangis karena ketakutan. Walaupun begitu, Ijiri tetap meminta Yoda mengulang nama makanan kesukaannya dengan cara yang seksi, dan Yoda melakukannya. Karena itulah Ijiri berterimakasih kepada Yoda yang masih menangis namun tetap melakukan apa yang diminta oleh MC.

Data 25. Episode : 2 , Waktu : 05.50

久保 : なんでも裸なんですか？
 Kubo : *nande itsumo hadaka nandesuka?*
 Kubo : kenapa selalu telanjang?
 イジリー : 本当にどうもすみませんでした
 Ijiri : *hontou ni doumo sumimasen deshita*
 Ijiri : aku benar-benar minta maaf

Seperti halnya “*gomennasai*”, “*sumimasen deshita*” juga merupakan *kandoushi* yang mengungkapkan perasaan bersalah pembicara terhadap lawan bicara. Pembicara akan melontarkan *kandoushi* ini setelah pembicara selesai melakukan hal yang membuat lawan bicara merasa tidak nyaman. “*sumimasen deshita*” dan “*sumimasen*” memiliki makna yang sama, hanya saja berbeda dalam waktu penggunaan saja.

Kubo yang sedang melakukan ayunan badminton tiba-tiba dikejutkan dengan kehadiran para staff yang mempresentasikan Ijiri dengan hanya memakai popok dan memakai topeng bergambar Ijiri. Karena merasa jijik dengan hal tersebut, Kubo menangis dan menanyakan kenapa Ijiri selalu saja telanjang. Merasa tidak enak dengan Kubo yang menangis, Ijiri meminta maaf atas lelucon khasnya yang memang seperti itu.

Data 30. Episode : 2 , Waktu : 17.06

秋元 : 正直、イジリーさんの事どう思った？

Akimoto : *shoujiki, Ijiri san no koto dou omotta ?*
 Akimoto : sebenarnya, apa pendapatmu tentang Ijiri san?
 イジリー : 良いよ全然
 Ijiri : *ii yo zenzen*
 Ijiri : tidak apa-apa lho, beneran
 小園 : 気持ち悪い
 Ozono : *kimochi warui*
 Ozono : menjijikkan
 イジリー : **ありがとう!** 大成功!
 Ijiri : *arigatou, daiseikou!*
 Ijiri : terimakasih! Berhasil!

Jika dalam data 7 pembicara merasa berterimakasih karena lawan bicara telah melakukan permintaan dari pembicara, dalam data ini pembicara merasa berterimakasih karena pendapat yang ditunjukkan lawan bicara terhadap pembicara. Walaupun memiliki makna yang sama, yaitu ungkapan terimakasih, namun situasi yang ada sangat berbeda. Pembicara menuturkan “*arigatou*” sebagai ungkapan rasa tersanjung karena lawan bicara mengatakan suatu hal tentang pembicara yang menurut pembicara sangat baik.

Ijiri Okada yang terkenal dengan komedi menjulurkan lidah melakukan komedinya ketika giliran Ozono mempromosikan dirinya dengan bermain kendou. Saat itu, Ozono terlihat tidak menyukai komedi Ijiri. Setelah pertunjukkan perkenalan diri Ozono berakhir, Akimoto menanyakan pendapat Ozono tentang Ijiri, dan Ozono mengungkapkan bahwa Ijiri menjijikkan. Mendengar kata tersebut, Ijiri bersyukur dan berterima kasih kepada Ozono, karena usahanya membuat Ozono merasa jijik berhasil.

Data 31. Episode : 3 , Waktu : 01.21

イジリー : 改めてスタジオに来た先輩は一期生の秋元ちゃんと生駒ちゃんと二期生の堀ちゃんです

Ijiri : *aramete sutajio ni kita senpai wa ikisei no Akimoto chan to Ikoma chan to nikisei no Hori chan desu*

Ijiri : kembali lagi *senpai* yang dating ke studio adalah generasi 1 Akimoto dan Ikoma dan generasi 2 Hori

秋元、生駒、堀 : よろしくお願ひします

Akimoto, Ikoma, Hori : *yoroshiku onegaishimau*

Akimoto, Ikoma, Hori : mohon bantuannya

“*yoroshiku onegaishimasu*” banyak ditemui dalam perkenalan-perkenalan berbahasa Jepang. Tidak ada arti konkrit kalimat ini, namun dapat dipadankan dengan ‘mohon bantuannya’ atau ‘mohon agar bisa diterima’ dalam bahasa Indonesia. Dalam data ini, pembicara yang diperkenalkan oleh pihak ketiga memohon agar kehadirannya dapat diterima.

Dalam episode ini, dihadiri 3 *senpai*, yaitu Akimoto, Ikoma, dan Hori. Setelah Ijiri memperkenalkan ketiganya kepada penonton, Akimoto, Ikoma, dan Hori mengucapkan “*yoroshiku onegaishimasu*” dengan maksud agar kehadirannya dapat diterima dengan baik oleh penonton.

Data 47. Episode : 5 , Waktu : 01.48

イジリー : 駅にも乗りたことない?

Ijiri : *eki ni mo norita koto nai?*

Ijiri : kamu juga belum pernah naik di stasiunnya?

久保 : ないです。すみません。

Kubo : *nai desu. Sumimasen.*”

Kubo : belum pernah. Maaf.

Dalam bahasa Jepang, “*sumimasen*” berarti “*maaf*”, begitupun dalam *kandoushi*, kata ini memiliki makna permintaan maaf. Pembicara merasa bersalah karena telah melakukan suatu hal yang dianggapnya sudah

salah atau tidak banyak membantu. Pembicara akan mengucapkan “*sumimasen*” ketika pembicara melakukan kesalahan, atau tidak dapat menjalankan tugas dengan baik.

Ketika membicarakan daerah Kantou, Kubo yang berasal dari luar Kantou bercerita bahwa selama ia menjadi member Nogizaka46, ia belum pernah jalan-jalan. Ketika Ijiri bertanya apakah Kubo pernah naik kereta dari stasiun di daerah Kantou, Kubo menjawab belum pernah. Kubo meminta maaf karena ia merasa tidak bisa melanjutkan pembicaraan karena pengetahuannya yang sangat sedikit tentang daerah Kantou, bahkan naik kereta dari stasiunnya pun belum pernah.

Data 65. Episode : 10 , Waktu : 02.35

イジリー : 今回はですね、たくさんの方にリクエストを頂きます。
 Ijiri : *konkei wa desu ne, takusan no kata ni rikuesuto wo itadakimasu.*
 Ijiri : kali ini ya, kita menerima banyak permintaan dari para penggemar
 メンバー : **ありがとうございました。**
 Menbaa : *arigatou gozaimashita*
 Member : terima kasih

Sama seperti data 7 dan data 8, “*arigatougozaimashita*” dalam data ini juga bermakna terimakasih. Namun, dalam data ini, “*arigatougozaimashita*” digunakan sebagai ungkapan terimakasih atas kepada seseorang yang telah melakukan banyak hal untuk pembicara, namun pembicara belum pernah bertemu dengan seseorang ini. Dalam artian, pembicara menerima bantuan *anonim* dari seseorang, dan mengucapkan rasa terimakasihnya melalui media yang dapat menyalurkan rasa terimakasih pembicara.

Para member mengucapkan “*arogatou gozaimashita*” kepada para penggemar. Para member berterimakasih karena para penggemar telah mengirimkan banyak permintaan untuk adegan yang akan dimainkan oleh member pada tema Permintaan Khayalan ini, dimanapermintaan-permintaan yang dikirim oleh para penggemar ini sebagai bukti bahwa penggemarpun dengan senang hati ikut berpartisipasi dalam acara ini. Member mengetahui para penggemar telah mengirim banyak permintaan setelah Ijiri mengatakannya. Tanpa Ijiri mengatakan itu, member tidak akan tahu dan tidak akan mengucapkan terima kasih. Sehingga *kandoushi* jenis *aisatsu* ini merupakan reaksi para member atas pernyataan Ijiri.

Data 68. Episode : 10 , Waktu : 09.44

岩本 : 友達来てるの。クラスの珠美ちゃん。
 Iwamoto : *tomodachi kiteru no. Kurasu no Tamami chan*
 Iwamoto : temanku datang. Teman kelasku Tamami
 坂口 : こんにちは。お邪魔してます。
 Sakaguchi : *konnichiwa. Ojamashitemasu.*
 Sakaguchi : selamat siang. Maaf mengganggu

Sama seperti artian dalam bahasa Jepang, “*konnichiwa*” juga memiliki makna ungkapan salam pada siang hari. Pembicara mengucapkan “*konnichiwa*” ketika pembicara ingin menyapa seseorang pada siang hari.

Dalam adegan *mousou request*, Sakaguchi berperan sebagai teman Iwamoto yang sedang bermain dirumah Iwamoto. Sakaguchi yang baru pertama kali bertemu dengan kakak laki-laki Iwamoto mengucapkan salam.

Salam yang diucapkan Sakaguchi dapat diartikan sebagai sapaan sebagai orang yang pertama kali bertemu, atau pertama ketemu pada hari itu. Namun, karena diceritakan Sakaguchi baru pertama kali bertemu dengan

kakak iwamoto, Sakaguchi masih terlihat canggung, sehingga menggunakan sapaan formal “*konnichiwa*” dan dilengkapi dengan “*ojamashitemasu*” sebagai penambah kesopanan.

Data 72. Episode : 11 , Waktu : 11.44

生田 : お疲れ様です
 Ikuta : *otsukaresama desu*
 Ikuta : terimakasih atas kerja keras kalian
 イジリー : いくちゃん?!
 Ijiri : *Ikuchan?!*

“*otsukaresama desu*” memiliki makna penghargaan atau apresiasi. Yaitu menghargai kerja keras lawan bicara. Pembicara akan mengucapkan “*otsukaresama desu*” ketika lawan bicara telah selesai melakukan sesuatu, atau dalam proses melakukan sesuatu, sebagai bentuk apresiasi atau dapat juga sebagai bentuk dukungan.

Ikuta mengucapkan “*otsukaresama desu*” ketika ia masuk kedalam gedung olahraga. “*otsukaresama desu*” yang diucapkan Ikuta berfungsi sebagai bentuk apresiasi terhadap para member generasi 3. Begitu masuk kedalam gedung olahraga yang sedang digunakan oleh para member generasi 3 untuk berlatih *cheer dance*, Ikuta langsung mengapresiasi kerja kelas para member juniornya. Reaksi yang ditunjukkan oleh Ikuta ini merupakan reaksi terhadap keadaan, sehingga tidak perlu ada percakapan sebelumnya

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Analisis *Kandoushi* dalam *Variety Show NOGIBINGO!8*”, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam *variety show NOGIBINGO!8* dianalisis sebanyak 72 data *kandoushi*, yang terdiri dari 42 data jenis *kandou*, 5 data jenis *yobikake*, 14 data jenis *outou*, dan 11 data jenis *aisatsu*.
2. Dalam *kandoushi* jenis *kandou*, terdapat banyak data yang memiliki makna yang sama walaupun pelafalannya berbeda. *Yobikake* merupakan *kandoushi* yang paling sedikit diutarakan dalam *variety show NOGIBINGO!8*, karena *Yobikake* tidak dapat diutarakan sewaktu-waktu.
3. Meskipun tidak memiliki arti konkrit dalam Bahasa Indonesia, semua *kandoushi* yang memiliki padanan dalam percakapan Bahasa Indonesia. Contohnya *kandoushi* “え~” yang dilontarkan Ijiri pada episode 4 menit ke 2. *Kandoushi* tersebut dilontarkan ditengah kalimat sebagai tanda bahwa Ijiri sedang mengingat-ingat kata selanjutnya. Dalam percakapan bahasa Indonesia, *kandoushi* tersebut dapat dipadankan dengan ‘hm~’ yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia tidak memiliki arti konkrit namun cukup sering digunakan.

5.2 Saran

1. bagi mahasiswa mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah masukan atau referensi baru dalam mempelajari bahasa dan kebudayaan Jepang diluar mata kuliah yang dipelajari, sehingga pengetahuan tentang bahasa dan kebudayaan Jepang dapat berkembang lebih luas.
2. Bagi Peneliti selanjutnya, diharapkan untuk meneliti salah satu jenis *kandoushi* dengan menjabarkan secara lebih luas. Selain itu, meneliti *kandoushi* dapat juga dilakukan menggunakan sumber data film, dorama, atau anime. Selain itu, *manga* atau komik juga dapat menjadi sumber data. Namun, peneliti menyarankan untuk tidak meneliti *kandoushi* melalui sumber data novel, karena ekspresi percakapan dalam novel telah dijelaskan melalui prolog, sehingga dalam percakapan langsung akan sulit untuk menemukan data *kandoushi* yang dibutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

Chaer, Abdul. 2015. *Morfologi Bahasa Indonesia (Pendekatan Proses)*. Jakarta: RINEKA CIPTA

Damayanti dkk. 2012. *Efektivitas Variety Show Program Keluarga Berencana Melalui Media Televisi*. *Jurnal Komunikasi Pembangunan* 10(2):47

Kholielulloh, Adinda Hafizh. 2014. Skripsi: *Analisis Kandoushi yang Menyatakan Salam Aisatsu*. Semarang: UNNES.

Kondoh, Atsuko, dan Komori Kazuko. 2012. *Kenkyusha Nihongo Kyouiku Jiten*. Japan: Kenkyusha.

Lien, Vhong Thi Bich. 2011. *Jyakunen-sou ni Okeru Kandoushi no Doutai Kenkyuu*. Japan: Yamaguchi Daigaku Daigakuin Higashi Ajia Kenkyuu-ka

Nimas, Fransiska, Teguh Santoso. 2016. *BAHASA JEPANG; Ragam Bahasa Pria dan Wanita*. Yogyakarta: Mortalingua.

Prasetia, Yulian Hadi. 2014. *Penggunaan Kandoushi Yang Bentuknya Sama Dengan Kelas Kata Lain Dalam Komik 20th Century Boys Vol. 1-4*. *Japanology*. 2(2):40-49. (<http://journal.unair.ac.id/filerPDF/japanology9583b5fa1bfull.pdf>)

Ratriyani, Veni. 2010. Skripsi: *Kandoushi Dalam Komik Tenshi No Koi Volume 1*. Semarang: UNNES.

Sudjianto. 1996. *Gramatika Bahasa Jepang Modern*. Jakarta: KBI

Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Oriental.

Sudou, Jun. 2008. *Onsei-teki Tokucho Kara Mita Nihongo Kandoushi no Kino*. Japan: OUKA

Yoshimasa, Minato. 2011. *Charenji Shogakkou Kokugo Jiten*. Tokyo: Benese

Website:

<http://ameblo.jp/dyannugraha/entry-11770014812.html> (18 Maret 2017)

<http://suki48.web.id/series/nogibingo-season-8/> (30 Agustus 2017)

https://id.wikipedia.org/wiki/Acara_varietas (25 Juli 2018)

LAMPIRAN

Data	Episode/ waktu	Jenis	Ungkapan	Makna	Penggunaan	Percakapan
1	1/02.12	感動	あの	Heran	Ketika pembicara heran dengan sikap lawan bicara, perkataan lawan bicara, atau situasi yang ada disekitar pembicara	イジリー：あの、大丈夫か、久保さん？ 久保：もう、怖い！
2	1/02.14	感動	もう！	Marah	Ungkapan kemarahan atau kekesalah pembicara atas situasi atau perbuatan lawan bicara yang kurang mengenakan atau tidak pembicara sukai	イジリー：あの、大丈夫か、久保さん？ 久保：もう、怖い！
3	1/03.05	感動	え！	Heran	Ungkapan keheranan pembicara ketika lawan bicara melakukan suatu hal diluar perkiraan. Biasanya diikuti kata tanya.	イジリー：え！どうした？
4	1/03.51	感動	あの	Berpikir	Ungkapan yang digunakan pembicara ketika memikirkan kata-kata yang ingin digunakan sebagai respon atau jawaban dari pertanyaan lawan bicara	向井：あの、なまはげより怖かったです
5	1/04.54	感動	さあ～	Ajakan	Ungkapan untuk mengajak lawan bicara beralih topik pembicaraan atau ungkapan untuk menyudahi topik pembicaraan sebelumnya.	Ijiri：さあ～入学式始まりますけども、入学式という事で前もって皆さん感動の涙が流れるという事で～
6	05.04	応答	はい	Persetujuan	Ungkapan persetujuan pembicara atas pernyataan lawan bicara	イジリー：この学校に入学来たということですね 生駒：はい

7	05.17	感動	ほら！	pembuktian	Pembicara menggunakan ungkapan ini untuk mengalihkan perhatian atau membuktikan suatu hal yang terjadi sesuai perkataannya	イジリー：生駒ちゃん越しに ほら！ 越しにだよ！
8	05.22	挨拶	すみません	Minta maaf	Pembicara meminta maaf kepada lawan bicara atas suatu hal yang diluar perkiraan dan mengganggu	秋元　　：生駒越しのイジリーさん！ 生駒　　：生駒越し！生駒越し！ イジリー：皆さん、 すみません 。シャープ1長くなります。
9	05.28	挨拶	よろしくお 願ひします	Meminta	Digunakan ketika pembicara melakukan suatu hal diluar perkiraan yang dianggap kurang baik. Diungkapkan agar lawan bicara menerima permohonan maafnya	イジリー　　：皆さん、すみません。シャープ1長くなります。 秋元&生駒　　： よろしくお願ひします 。
10	05.50	感動	え？	Heran	Ungkapan keterkejutan pembicara atas pernyataan lawan bicara yang tidak pembicara perkiraan	生駒：一つ。妄想カメラマンに全力で気に入れるべし イジリー： え？ なに？！
11	06.03	感動	あ！	Terkejut	Keterkejutan pembicara atas suatu hal yang mendadak atau diluar perkiraan	秋元：笑顔を見せてください 生駒&イジリー： あ！ いい！
12	06.42	感動	お！	Terkejut	Bernada o! pendek, ungkapan ini juga digunakan pembicara sebagai respon atas suatu hal yang dilakukan lawan bicara yang tidak sesuai ekspektasi.	イジリー：今回はただ自己PRではありません！ 秋元、生駒： お！

13	1/06.55	感動	へえ～！	Terkejut	sebagai respon atas perkataan lawan bicara, yang mengatakan suatu hal yang tidak mereka duga sebelumnya	イジリー : 実はですね、お二人皆さんにお伝えしていたあ自己PRけど、違います！ 秋元&生駒 : へえ～！
14	1/06.57	感動	ほら！	Pembuktian	sebagai kata tunjuk atas sesuatu, yang jika dipadankan dalam sebuah kalimat memiliki tujuan yang sama	イジリー : 実はですね、お二人皆さんにお伝えしていたあ自己PRけど、違います！ 秋元&生駒 : へえ～！ 生駒 : ほら！ほら！ これ！
15	1/08.05	感動	えと	Berpikir	Ungkapan yang digunakan ketika pembicara sedang menyampaikan sebuah pernyataan, agar ketika pembicara melupakan kata selanjutnya, pernyataan yang disampaikannya tidak terputus	向井 : 私は足浴が大生で、 えと とにかくご飯が命です
16	1/08.12	感動	へえ～！	Terkejut	Ungkapan yang dilontarkan oleh pembicara ketika menemukan atau mendengar suatu hal yang luar biasa atau diluar akal sehat	向井 : 回転重視を 20 皿食べた後に… 皆 : へえ～！
17	1/09.05	応答	はい	Persetujuan	Jawaban persetujuan oleh pembicara ketika lawan bicara memberikan komentar atas suatu hal, dan pembicara memiliki pemikiran yang sama	イジリー : めっちゃいい！ 向井 : はい
18	1/09.07	応答	はい	Persetujuan	Selain sebagai persetujuan, <i>kandoushi</i> ini juga dapat digunakan sebagai ungkapan	向井 : いただきます 生駒、イジリー : はい

					pembicara ketika mempersilahkan lawan bicara melakukan sesuatu	
19	1/09.15	感動	あれ	Heran	Ungkapan ketika pembicara heran atau bingung dengan situasi yang tidak semestinya yang terjadi pada lawan bicara	生駒：どうしたの、葉月ちゃん？ 向井：すっばい！ 生駒：あれ?! すっばい?!
20	1/10.47	挨拶	ありがとうございます	Terima kasih	Ungkapan terima kasih pembicara karena lawan bicara telah melakukan yang yang pembicara inginkan	山下：ズッキーってよんでください 生駒、秋元、イジリー：ズッキー！ 山下：ありがとうございます
21	1/18.23	感動	ああ！	Senang	sebagai tanda atau bentuk kegembiraannya, juga untuk memperlihatkan antusias pembicara ketika menunggu suatu hal yang dijanjikan	坂口：私は絵も得意なので、尊敬する先輩方の 絵を書かせていただきたいと思います。 秋元：ああ！嬉しい！
22	2/01.35	感動	おお～！	Terkejut dan antusias	Sebagai bentuk antusiasme pembicara ketika lawan bicara menyatakan akan melakukan sesuatu yang menarik	与田：私は色気がほしいので、色気ある大人の女性風な自己紹介をします。 イジリー、秋元：おお～！
23	2/03.48	挨拶	ありがとうございました	Terimakasih	sebagai respon karena lawan bicara yang sudah bersusah payah melakukan apa yang diminta oleh pembicara	イジリー：好きな食べ物は何ですか？ 与田：や・き・い・も イジリー：ありがとうございました！

24	2/04.15	感動	ほ！	Kagum	Pembicara merasa kagum dengan suatu hal yang dilakukan oleh lawan bicara yang dirasa menakjubkan	久保 : 今日バドミントンをしてながら私の細かい情報を言いたと思います。 秋元、イジリー : ほ！
25	2/05.50	挨拶	すみません	Permintaan maaf	Permintaan maaf pembicara karena hal yang dilakukannya membuat orang lain merasa terganggu atau tidak nyaman	久保 : なんでいつも裸なんですか？ イジリー : 本当にどうもすみませんでした
26	2/06.50	感動	おお～！	Antusias	Pembicara merasa antusias atas suatu hal yang dijanjikan lawan bicara untuk dilakukan	佐藤 : 今日はとくぎのお手玉をしてながら地元の名古屋の駅名をいいます。 皆 : おお～！
27	2/13.17	応答	いや	Bantahan	Ungkapan untuk menunjukkan bantahan pembicara atas pernyataan lawan bicara	イジリー : それは良かったね！尺がほしいから秋元 秋元 : いやいやいや
28	2/14.20	応答	はい	Pengakuan	Ungkapan yang dilontarkan ketika lawan bicara menanyakan suatu hal kepada pembicara, dan pembicara mengakui sudah melakukan hal tersebut	イジリー : 皆見ましたか？先生のリアクション？ 皆 : はい！
29	2/15.55	感動	お！	Terkejut	Respon pembicara ketika lawan bicara mengatakan sebuah pernyataan tak terduga	大園 : チャームポイントは鹿児島弁なので、5年間やってきた剣道を… 生駒 : お！

30	2/17.06	挨拶	ありがとう	Terimakasih	Sebagai respon karena lawan bicara telah berpendapat yang baik tentang pembicara	秋元 : 正直、イジリーさんの事どう思った？ イジリー : 良いよ全然 小園 : 気持ち悪い イジリー : ありがとう！ 大成功！
31	3/01.21	挨拶	よろしくお願ひします	Permohonan	Ungkapan ketika pembicara memohon untuk diterima keberadaannya kepada lawan bicara	イジリー : 改めてスタジオに来た先輩は一期生の秋元ちゃんと生駒ちゃんと二期生の堀ちゃんです。 秋元、生駒、堀 : よろしくお願ひします
32	3/01.31	感動	あ！	Antusias	Antusiasme pembicara ketika lawan bicara menginginkan pembicara menunjukkan sesuatu	イジリー : オープニングのイエーイちょっと、堀的にはどう思いますか？ 堀 : ちょっとまだ甘いな～と思いますね イジリー : そうですね。見本を見せてもらっても？ 堀 : あ！ もちろんです。
33/9	3/02.22	呼掛け	さあ～	Ajakan	Untuk memperhalus perpindahan topik pembicaraan	イジリー : めっちゃくちゃ難しいほうだったら合えませんか。 さあ～ それでは行きましょうか。
34/10	3/02.34	感動	え！	Terkejut	Sebagai tanda bahwa pembicara terkejut akan hal yang pembicara lakukan sendiri	イジリー : 乃木坂 3 期生動物のポーズで全員一緒！どうぞ！

						梅澤 : え！
35	3/03.19	感動	あ～！	Kesadaran	Ungkapan ketika pembicara menyadari sesuatu	イジリー : 梅澤ちゃん、何だったの？ 梅澤 : 猫～ 生駒 : あ～！
36	3/04.04	呼びかけ	じゃ～	Ajakan	Ungkapan ajakan pembicara kepada lawan bicara untuk menyimpulkan atau melakukan sesuatu yang sebenarnya tidak sesuatu dengan aturan yang ada	イジリー : じゃ～イメージで顔マネして下さい
37	3/06.17	感動	あら！	Terkejut	Ungkapan yang dilontarkan pembicara ketika menemui sesuatu yang berbeda dengan yang lainnya	秋元 : 岩本ちゃんすごい嫌な顔してる！ イジリー : あら！
38	3/06.20	応答	はい	Persetujuan	Ungkapan persetujuan pembicara terhadap pertanyaan lawan bicara	イジリー : 中学生なの？ 岩本 : はい
39	3/07.32	感動	え？	Kebingungan	Ekspresi kebingungan pembicara ketika lawan bicara mengisyaratkan pembicara mengetahui sesuatu padahal pembicara tidak berpikir demikian	イジリー : すごい情報が来ましたね、堀ちゃん 堀 : え？何ですか？
40	3/09.20	感動	あ～！	Antusias	Antusiasme pembicara ketika lawan bicara memerintahkan pembicara untuk melakukan sesuatu yang pembicara sukai	イジリー : 次は！サンシャイン池崎のポーズ！ 3期生 : あ～！
41	3/12.33	応答	いや	Penolakan	Sebagai respon untuk memberikan penolakan atas suatu ajakan	イジリー : 合ってました？ 山下 : 合ってました。

						<p>イジリー：VTR見かせて、これはスタッフの間 違いと言うぐらい自信あるとおもいま すか？</p> <p>山下：いや。見かさないで大丈夫。</p>
42	3/14.12	感動	あ～	Keraguan	Ungkapan keraguan pembicara dalam memutuskan sesuatu	<p>大園：モッシャレラチーズ！！</p> <p>イジリー：生駒ちゃんどうかな</p> <p>生駒：あ～セーフ！</p>
43	4/01.34	応答	はい	Pengakuan	sebagai respon pengakuan, dimana pembicara tidak menyembunyikan kenyataan atas sesuatu yang ditanyakan oleh lawan bicara	<p>イジリー：衛藤さんと同じ出身地の方は誰ですか？</p> <p>吉田：はい。</p>
44	4/01.43	感動	あ！	Terkejut	sebagai tanda bahwa pembicara terkejut atas sesuatu yang terjadi diluar perkiraan pembaca	<p>イジリー：衛藤さん、吉田さんを安心させるために、大分方言で一言を言ってください！</p> <p>衛藤：アヤティー緊張しちよん？</p> <p>吉田：してないです。</p> <p>イジリー：あ！衛藤ちゃんごめん！</p> <p>衛藤：してないって！</p>
45	4/02.56	感動	え～	Berpikir	sebagai tanda bahwa pembicara masih ingin meneruskan pembicaraannya tanpa ingin terpotong	<p>イジリー：セーラー服で付けても、え～お2人着 てみてどうですか？</p>

46	4/09.20	感動	お！	Terkejut	ketika jawaban lawan bicara tidak sesuai dengan ekspektasi pembicara	イジリー : 小園さん、自信ありますか？ 小園 : あんまりないですけど、 イジリー : お！ 小園 : がんばります
47	5/01.48	挨拶	すみません	Permintaan maaf	Diucapkan ketika pembicara melakukan kesalahan, atau tidak dapat menjalankan tugas dengan baik.	イジリー : 駅にも乗りたことない？ 久保 : ないです。すみません
48	5/02.06	呼掛け	じゃ	Kesimpulan	Diucapkan ketika pembicara ingin menyimpulkan suatu hal	イジリー : 今日トップな成績じゃないですかじゃ ん～ 山下 : 普段の見てる事喋ればいいでしょう ね？ イジリー : そうです。 山下 : じゃ、完璧です。
49	5/19.46	感動	ええ～	Berpikir	Sebagai ekspresi berpikir yang mengandung kekecewaan pembicara terhadap pernyataan lawan bicara	イジリー : 得意な料理はなんですか？ 山下 : ゆで卵 イジリー : ええ～料理ですか？
50	6/15.01	感動	おお～	Antusias	ketika pembicara merasa antusias untuk melakukan atau mendapatkan sesuatu	イジリー : お手本に最高の笑顔、見たくないです か？ メンバー : おお！見たい！
51	6/15.17	応答	いや	Pembantahan	sebagai bentuk bantahan atas pernyataan lawan bicara	星野 : モモちゃんは思っていない！ 小園 : いや！本当に本当に思ってます。

52	7/07.28	感動	へえ～	Terkejut	lawan bicara berhasil mengalihkan fokus pembicara pada suatu yang yang tadinya kurang begitu dipedulikan oleh pembicara	ピカ子 : 坂口さんのワンピースは似合ってるよ、それでナイスチョイス。ただ足元の詰めは甘い！ソックスのマークみたいは何？ 坂口 : へえ～？！
53	7/15.38	感動	ほお～	Terkejut	sebagai reaksi atas sikap atau tingkah laku lawan bicara yang mengejutkan pembicara	イジリー : ほお～！ 中田 : 可愛い！
54	7/15.55	感動	ああ～	Menyadari sesuatu	ketika pembicara baru saja menyadari sesuatu	中田 : もう一個ぐらいもっともっとかな イジリー : 中田！ 松村 : ああ～ でももうちょっとかな
55	8/01.56	感動	う～ん	Keraguan	sebagai tanda keraguan pembicara atas pernyataan lawan bicara, karena menganggap apa yang dikatakan oleh lawan bicara tidak wajar dilakukan	山下 : ワンダンスープとかカップ麺みたいあるんじゃないですか、それと一緒に買って、ダブル炭化物みたいね～ メンバー : う～ん
56	8/02.07	応答	そう	Persetujuan / Pengakuan	Sebagai jawaban atau respon bahwa pembicara mengakui atau menyetujui atau mengiyakan suatu pernyataan atau pertanyaan dari lawan bicara	イジリー : 松村もね、生田とユニット組できましたよね？ 松村 : そう！ からあげ姉妹…
57	8/02.12	応答	うん…うん…	Kepedulian / Respon	Sebagai tanda bahwa pembicara mendengarkan dengan baik pernyataan atau pembicaraan lawan bicara, tanpa mengacuhkannya	イジリー : 何か一番好きですか？ 松村 : からあげも好きやし、 イジリー : うん

						松村 : でも、ポテトも好きやし、 イジリー : うん
58	8/04.02	感動	うわあ	Terkejut	Sebagai respon sesaat setelah pembicara mendengar suatu hal atau fakta yang tidak pernah pembicara pikirkan sebelumnya	伊藤 : からあげが4個ぐらいあるんですけど、それ全部ラーメンに入れて～ 江上 : うわ～伊藤ちゃんこっち側の人間かもしれない！
59	8/08.50	感動	ほお	Persetujuan	Ketika pembicara terkejut atas suatu pernyataan dari lawan bicara karena pernyataan tersebut memiliki kesamaan dengan apa yang dimiliki oleh lawan bicara, sehingga pembicara menyetujui pernyataan tersebut	与田 : 練乳 松村 : ほお！大好き！
60	9/14.11	応答	はい	Jawaban	Sebagai respon jawaban atas panggilan lawan bicara	イジリー : さあ、松村さん。 松村 : はい
61	9/17.06	呼掛け	おい！	Panggilan	Untuk memanggil seseorang yang sederajat atau dibawah pembicara memiliki makna memanggil, namun bukan dengan cara yang halus, melainkan cara yang santai atau cukup kasar dalam beberapa situasi	岩本 : おい！向井！ギターが特技で、リアクションも大きい！私のキャラ被ってんだよ！
62	10/01.22	応答	はい	Persejutan / Pengakuan	Ketika lawan bicara menyatakan suatu pernyataan tentang suatu hal yang pernah dilakukan oleh pembicara, dan pembicara	イジリー : “妄想リクエストのファンの反響も多かったですね。

					mengakui bahwa pembicara pernah melakukan hal tersebut	中元 : “はい。私はNOGIBINGO! 2でやった。万理華ちゃんとも「ちゅーして」と言う〜
63	10/02.05	感動	あれ	Keheranan	Ketika melihat pembicara melihat sesuatu yang tidak semestinya	イジリー : そして、あれ? 渡辺さん出た事ありましたっけ? 渡辺 : ないです
64	10/02.21	呼掛け	ほい!	Panggilan / Teguran	Karena ada unsur kemarahan pembicara terhadap lawan bicara yang tidak melakukan tugasnya dengan baik	イジリー : でも、今日頑張っ…ちょっと待って! ほい! お前! まぶたに目書いて寝てじゃねえよ!
65	10/02.35	挨拶	ありがとうございました	Ungkapan Terimakasih	Digunakan sebagai ungkapan terimakasih atas kepada seseorang yang telah melakukan banyak hal untuk pembicara	イジリー : 今回はですね、たくさんの方にリクエストを頂きます。 メンバー : ありがとうございます
66	10/06.13	応答	うん!	Persetujuan / Pengiyaan	Ketika lawan bicara menyatakan akan melakukan sesuatu, atau meminta pembicara melakukan sesuatu dengan senang hati	与田 : 恥ずかしいけど、見とってね。 イジリー : うん!
67	10/06.31	感動	あ!	Terkejut	Ketika lawan bicara memanggil pembicara yang sedang memikirkan sesuatu (melamun), dan panggilan tersebut membuat pembicara terkejut dan menyadari keberadaan lawan bicaranya	女子高生 : 有希の番だよ 与田 : あ! うん!
68	10/09.44	挨拶	こんにちは	Salam	Sebagai salam ketika bertemu seseorang agar terkesan sopan dan ramah	岩本 : 友達来てるの。クラスの珠美ちゃん。 坂口 : こんにちは。お邪魔してます
69	11/01.18	感動	え?!	Terkejut	Sebagai tanda keterkejutan mereka dan masih memiliki harapan agar suatu hal tidak	イジリー : 分かりましたか? 今日のテーマは? 向井 : やるんですか?

					terjadi seperti yang mereka bayangkan	イジリー：その通りです！ メンバー：え？！
70	11/06.19	感動	あら	Tersanjung	Ketika pembicara merasa tersanjung akan suatu hal atau situasi, atau tindakan kebaikan dari seseorang atau lawan bicara atau dari diri pembicara sendiri	高山：3期生が頑張っていると聞いて来ました。 イジリー：あら
71	11/07.00	応答	はい	Persetujuan	Ketika pembicara dengan senang hati menyetujui permintaan lawan bicara untuk melakukan sesuatu	イジリー：高山さん以外にももしかしたら先輩がこうやって、皆さんに応援しにかもしれません。パワーを頂きましょう！ メンバー：はい！
72	11/11.44	挨拶	おつかれさ まです	Apresiasi	Ketika lawan bicara telah selesai melakukan sesuatu, atau dalam proses melakukan sesuatu, sebagai bentuk apresiasi atau dapat juga sebagai bentuk dukungan	生田：お疲れ様です イジリー：いくちゃん？！