



**ANALISIS *KANDOUSHI* (KATA SERU) DALAM
BAHASA JEPANG YANG MENYATAKAN *KANDOU*
PADA KOMIK *BOKU DAKE GA INAI MACHI*
VOLUME 1-6
(KAJIAN PRAGMATIK)**

漫画「僕だけがいない街 Vol. 1-6」における感動を表す日本語の感動詞
の分析

Skripsi

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memenuhi
Ujian Sarjana Program S1 Humaniora dalam Ilmu Bahasa dan Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Diponegoro

Oleh :
Ayu Hidayah Romadlon Djomi
13050113140077

**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2017**

**ANALISIS *KANDOUSHI* (KATA SERU) DALAM
BAHASA JEPANG YANG MENYATAKAN *KANDOU*
PADA KOMIK *BOKU DAKE GA INAI MACHI*
*VOLUME 1-6***

(KAJIAN PRAGMATIK)

漫画「僕だけがいない町 Vol. 1-6」における感動を表す日本語の感動詞
の分析

Skripsi

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Menempuh
Ujian Sarjana Program S1 Humaniora dalam Ilmu Bahasa dan Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Diponegoro

Oleh:

Ayu Hidayah Romadlon Djomi
NIM 13050113140077

**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2017**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi/penjiplakan.

Semarang , September 2017

Penulis,

Ayu Hidayah Romadlon Djomi

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I

Elizabeth I.H.A.N.R, S.S, M.Hum

NIP 197504182003122001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Analisis *Kandoushi* (kata seru) dalam Bahasa Jepang yang Menyatakan *Kandou* Bahasa Jepang Pada Komik *Boku Dake ga Inai Machi* volume 1-6” ini telah diterima dan disahkan oleh panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Pada tanggal: 22 September 2017

Ketua

Elizabeth I.H.A.N.R, S.S, M.Hum

NIP 19750418 200312 2 001

Anggota I

Maharani Patria Ratna, SS, M.Hum

NIP 19860909012015012028

Anggota II

Lina Rosliana, SS, M.Hum

NIP 198208192014042001

Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

Dr, Redyanto Noor, M.hum.

NIP 19390307 198603 1 002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”

(QS. Al-Insyirah, ayat 6-8)

“Berbuat baiklah kepada orang lain sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu”

(QS AL-Qasas ayat 77)

“Allah mencintai pekerjaan yang apabila bekerja ia menyelesaikannya dengan baik”

(HR. Thabrani)

Skripsi ini Ku persembahkan untuk,

Kedua orang tua yang Terhebat dan Terbaik,
Ayah, Ibu dan Mas Yudi yang tak pernah
lelah berdoa, memberi semangat, dan
memberi yang terbaik untuk penulis.

PRAKATA

Penulis memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa karena atas taufik dan Hidayah-Nya, serta limpahan nikmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. penulis

Penulis menyadari dalam proses penulisan skripsi ini mengalami banyak kesulitan. Namun, berkat bimbingan dari dosen pembimbing, serta kerja sama dan dukungan dari berbagai pihak, maka kesulitan-kesulitan tersebut dapat teratasi.

Penyelesaian skripsi ini tidak luput dari kemudahan, bantuan dan dukungan berbagai pihak. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Dr.Redyanto Noor, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
2. Elizabeth Ika Hesti ANR, S.S, M. Hum, selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang dan selaku Dosen Pembimbing dalam penulisan skripsi ini. Terima Kasih atas bimbingan, nasehat, doa, waktu, serta motivasi yang selalu Sensei berikan kepada penulis hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. S.I. Trahutami, SS, M.Hum, selaku Dosen wali penulis. Terima kasih atas motivasinya kepada penulis.
4. Seluruh dosen dan staf Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang. Terima kasih atas ilmu dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis.

5. Keluarga Tercinta Ayah, Ibu, Mas yudi yang selalu mendukung melalui doa serta kasih sayang sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Sepupu saya Aulia, yang selalu memberi semangat serta doa untuk saya selama penulis berada di Semarang.
7. Sahabat Tercinta seperjuangan di Sastra Jepang “Sosialita Bunpou” Nadya, Tata, Icha, Tio, Magda, Peni, Marisa, Rara, Dian, dan Rahma juga seluruh teman-teman sastra Jepang angkatan 2013, terima kasih atas doa, dukungan, saran, nasehat dan bantuannya selama ini. Walaupun kita bukan keluarga sedarah, tetapi kebersamaan kita bagaikan keluarga dekat yang tidak akan tergantikan.
8. Teman-teman seperjuangan sesama anak pembimbing skripsi dari Eliz Sensei, terima kasih atas saran, bantuan dan dukungannya kepada penulis untuk Elga, Umi, Ririh, Ajeng, Bela, Maulita, Oki, Kiki, Zion, Berto semangat ya teman-teman.
9. Sahabat tercinta penulis dari SMP SEMESTA Semarang Dita, Nimas, Hanis, Sarah Chelsea, Sarah Nur, Diena Yulia, terima kasih telah memberi semangat dan dukungan kepada penulis selama di Semarang.
10. Kakak-kakak sastra Jepang angkatan 2010, 2011 dan 2012 terima kasih atas saran dan nasehatnya selama pengerjaan skripsi kepada penulis
11. Untuk teman-teman KKN TIM 1 2017 Kecamatan Suruh Desa Cukilan Shofura, Didi, Gita, Inung, Tifa, Chika, Eko, Mas Tri, Wisnu dan Gary Terima kasih sudah memberi pengalaman hidup bersama.

12. Terimakasih kepada HMJ Sastra Jepang periode 2014/2015 khususnya dibidang Pengabdian Masyarakat, Terima kasih untuk dukungan dan pengalaman kerja dalam organisasi bersama.
13. Anda sekalian pembaca skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu penulis dengan segala kerendahan hati menerima kritik dan saran dari semua pihak. Akhir kata, semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Semarang, September 2017

Penulis

Ayu Hidayah Romadlon Djomi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang dan Rumusan Masalah	1
1.1.1. Latar Belakang	1
1.1.2. Rumusan Masalah	4
1.2. Tujuan Penelitian.....	4
1.3. Ruang Lingkup Penelitian	5
1.4. Metode Penelitian.....	5
1.4.1. Tahap Pengumpulan Data	6
1.4.2. Tahap Analisis Data	6
1.4.3. Tahap Penyajian Hasil Analisis Data.....	7
1.5. Manfaat Penelitian.....	7
1.5.1. Manfaat Teoritis	7
1.5.2. Manfaat Praktis	8

1.6.	Sistematika Penulisan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.....		9
2.1.	Tinjauan Pustaka	9
2.2.	Kerangka Teori.....	11
2.2.1.	Pengertian Pragmatik	11
2.2.2.	Konteks	12
2.2.3.	Pengertian <i>Kandoushi</i> (kata seru) dalam Bahasa Jepang	13
2.2.4.	Jenis- jenis <i>kandoushi</i>	13
2.2.5.	Pengertian dan Jenis Kata Seru dalam Bahasa Indonesia	22
BAB III PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN.....		25
3.1.	Kata Seru Terkejut pada Kejadian di luar Dugaan.....	25
3.1.1.	Kata Seru <i>Uwaa</i>	25
3.1.2.	Kata Seru <i>E</i>	28
3.1.3.	Kata Seru <i>E</i>	29
3.1.4.	Kata Seru <i>E</i>	31
3.1.5.	Kata Seru <i>A</i>	34
3.1.6.	Kata Seru <i>A</i>	36
3.1.7.	Kata Seru <i>Nani</i>	37
3.1.8.	Kata Seru <i>Are</i>	39
3.1.9.	Kata Seru <i>Ee</i>	41
3.1.10.	Kata Seru <i>Ara</i>	43
3.2.	Kata Seru Menghina atau Mencaci.....	45
3.2.1.	Kata Seru <i>Bakayaro</i>	45

3.2.2.	Kata Seru <i>Konoyarou</i>	47
3.2.3.	Kata Seru <i>Baka</i>	49
3.2.4.	Kata Seru <i>Chikusou</i>	51
3.3.	Kata Seru Pengabaian dan Penghinaan	53
3.3.1.	Kata Seru <i>Nanda</i>	53
3.4.	Kata Seru Penyesalan dan Kecewa.....	55
3.4.1.	Kata Seru <i>Chikusou</i>	55
3.5.	Kata Seru Mendalami Suatu Informasi	57
3.5.1.	Kata Seru <i>Maa</i>	57
3.6.	Kata Seru Tertawa	59
3.6.1.	Kata Seru <i>Fufu</i>	59
3.7.	Kata Seru Lega dan Berhasil	60
3.7.1.	Kata Seru <i>Yokatta</i>	60
3.8.	Kata Seru Kejadian Sedih.....	61
3.8.1.	Kata Seru <i>Aa</i>	61
BAB IV PENUTUP		64
4.1.	Simpulan.....	64
4.2.	Saran	66
要旨.....		67
DAFTAR PUSTAKA		xiv
LAMPIRAN.....		xvi
BIODATA PENULIS		xxxvii

INTISARI

Djomi, Ayu Hidayah Romadlon, 2017. “Analisis Kata Seru (*kandoushi*) Bahasa Jepang yang menyatakan *kandou* pada komik *Boku Dake ga Inai Machi* karya Kei Sanbe *volume 1-6*” , Skripsi, Sastra Jepang Universitas Diponegoro, Semarang. Pembimbing Elizabeth IHANR, S.S, M.Hum

Objek kajian dalam penelitian ini berupa komik (manga) dengan judul *Boku Dake ga Inai Machi* karya Kei Sanbe. Metode yang digunakan untuk memperoleh data menggunakan metode analisis deskriptif. Teori yang menunjang penelitian ini adalah teori *kandoushi* dari Namatame, Masuoka dan Takubo juga Terada Takano dalam Sudjianto.

Selain digunakan untuk berkomunikasi, bahasa juga dapat digunakan untuk mengekspresikan perasaan seperti senang, marah, kecewa, dan sedih. Untuk mengekspresikan perasaan tersebut diperlukan kata seru. Kata seru dalam bahasa Jepang disebut *kandoushi*.

Skripsi ini membahas mengenai *kandoushi* apa saja yang menyatakan *kandou* atau impressi, bagaimana pengaruhnya, dan bagaimana bentuk padanan kata seru dengan bahasa Indonesia yang muncul dalam komik *Boku Dake ga Inai Machi* karya Kei Sanbe *volume 1-6*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam *Boku Dake ga Inai Machi volume 1-6* terdapat 45 ungkapan *kandou*. meliputi perasaan terkejut pada hal diluar dugaan, menghina atau mencaci, penghinaan dan pengabaian, menyesal atau kecewa, mendalami informasi, tertawa, lega atau berhasil dan sedih. Yang paling banyak muncul adalah *kandou* yang menyatakan terkejut pada hal diluar dugaan. Hal yang mempengaruhi *kandoushi* muncul berdasarkan konteks atau situasi masing-masing percakapan tersebut. *Kandoushi* juga memiliki bentuk padanan kata dengan bahasa Indonesia bisa dilihat dari arti kata nya.

Kata kunci: *Kandoushi, Kandou, Boku Dake ga Inai Machi*.

ABSTRACT

Djomi, Ayu Hidayah Romadlon, 2017. "Analisis Kata Seru (kandoushi) yang menyatakan Kandou dalam bahasa Jepang Pada komik Boku Dake ga Inai Machi volume 1-6 Kei Sanbe". Thesis, Department of Japanese Studies Faculty of Humanities, Diponegoro University. The advisor Elizabeth Ika Hesti A.N.R, S.Hum., M.Hum

The object study in this research is manga (comic) titled Boku Dake ga Inai Machi volume 1-6 created by mangaka (comic artist), Kei Sanbe. The method used to obtain data is descriptive analysis method. Theory that supports this research is kandoushi theory from Namatame, assisted by Masuoka, Takubo and Sudjianto.

Besides to communicate, language also used to express the feeling such as happy, mad, disappointed and sad. Interjection needed to express those feeling in Japanese Interjection called Kandoushi.

This thesis researched about everything that claim kandou or impressi, how its impact, and how the interjection form in bahasa which appear in Boku Dake ga ekkwnsbsm by Kei Sanbe volume 1-6

Based on the data analysis, the result show that the kind of interjection expression in Boku dake ga Inai Machi volume 1-6 that is "uwaa,e,a,nani,are,eet, ara, bakayaro, kono yarou, baka, nanda, chikusou, maa, fufu,yokatta, aa" Includes surprised feeling beyond anticipation, swear and abuse, abandonment, regret or disappointed, understanding information, laugh, relief or success and sad. The most kandou phrase that showed are the kandou which state surprised beyond anticipation. Things that cause the presents of kandou based on context and situations in every conversation. Kandoushi also has word of equivalent form in bahasa which can be seen from its meaning.

Keyword: Interjection, kandou, Boku Dake ga Inai Machi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang dan Rumusan Masalah

1.1.1. Latar Belakang

Penggunaan bahasa yang baik dapat memudahkan seseorang untuk menyampaikan perasaan dan pikiran sehingga dapat dimengerti oleh lawan bicara. Bahasa dapat digunakan untuk mengekspresikan perasaan seperti senang, marah, kecewa, dan sedih. Untuk mengekspresikan perasaan tersebut dibutuhkan kata seru. Kata seru dalam bahasa Jepang disebut *kandoushi*. *Kandoushi* dalam bahasa Jepang adalah salah satu kelas kata yang termasuk *jiritsugo* (kata yang berdiri sendiri) yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan, dan tidak dapat menjadi kata penghubung, namun kelas kata ini dengan sendirinya dapat menjadi sebuah *bunsetsu* (kalimat) walau tanpa bantuan kelas kata lain (Sudjianto dan Dahidi, 2004: 169).

Sebagai pembelajar bahasa Jepang, penulis ingin dapat berkomunikasi dengan baik dan benar, baik lisan maupun tulisan, sama seperti penutur aslinya. Namun, dalam proses belajar bahasa Jepang, seringkali difokuskan pada pengajaran perubahan kata kerja dan pola kalimat saja. Sementara unsur bahasa yang menyangkut kata-kata yang menggambarkan perasaan seseorang itu tidak dipelajari secara mendalam.

Orang Jepang memiliki ciri khas unik, yaitu mereka sangat ekspresif dalam mengutarakan apa yang dirasakannya melalui ekspresi wajah, gerakan anggota tubuh, hingga pengucapan kata secara lisan yang intonasinya diubah

untuk menunjukkan perasaan yang dirasakan oleh petutur. Bahasa Jepang memiliki pembagian kelas kata, salah satunya *kandoushi* .

Kandoushi menyatakan ungkapan perasaan, panggilan, jawaban, serta persalaman. Terada Takano menggolongkan *kandoushi* menjadi 4 jenis, yakni *kandou*, *yobikake*, *ootou*, dan *aisatsugo* (Takano dalam sudjianto 1996:110). *Kandou* digunakan untuk mengungkapkan rasa heran, bingung, terkejut, kagum, takut, aneh dan tidak percaya. *Yobikake* digunakan untuk menyatakan panggilan, ajakan, suruhan dan untuk meminta perhatian petutur. *Outou* digunakan untuk menyatakan persetujuan, ketidaksetujuan atau penolakan dan juga penyangkalan dan *aisatsugo* digunakan untuk mengatakan salam.

Berikut beberapa contoh tuturan *kandoushi* diantaranya adalah :

- (1) うわーっ おいしいっ！ありがとう
Uwaa Oishii! Arigatou
 ‘ Waah enakk! Terimakasih ‘
 (Kei Sanbe, 2013 : 120)
- (2) おーい！ だれか！いなにののか！？
Oi! Dare ka! inai no ka!?
 ‘ Hei! Ada orang ga!? ‘
 (Kei Sanbe, 2013 : 85)
- (3) かたぎり : おはよう ふじぬまさん！
 Katagiri : Ohayou Fujinuma san!
 Katagiri : ‘ Selamat Pagi saudara Fujinuma! ‘
 (Kei Sanbe, 2013 : 33)
- (4) お母さん : かよ。。入りな
 かよ : うん
 Okaasan : Kayo... hairina
 Kayo : Un
 Ibu : Kayo.. Masuklah
 Kayo : ‘ Baik ‘
 (Kei Sanbe, 2013 : 134)

Kata seru pada tuturan (1) yang terdapat pada tuturan (うわーっ) merupakan *kandoushi* yang menyatakan *kandou* (impresi) yaitu digunakan penutur sebagai bentuk ungkapan perasaan senang sebab menurut penutur makanan tersebut sangat lezat. Kata seru pada tuturan (2) yang terdapat pada tuturan (おーい!) merupakan *kandoushi* yang menyatakan *yobikake* (panggilan) yaitu digunakan penutur untuk memanggil siapakah yang berada di gedung tersebut.

Kata seru pada tuturan (3) yang terdapat pada tuturan (おはよう) merupakan *kandoushi* yang menyatakan *aisatsu* (salam) yaitu digunakan katagiri sebagai bentuk ungkapan salam selamat pagi kepada saudara Fujinuma. Kata seru pada tuturan (4) yang terdapat pada tuturan (うん) merupakan *kandoushi* yang menyatakan *ootou* (jawaban) yaitu sebuah ungkapan jawaban untuk menanggapi ibu nya yang menyuruh Kayo untuk masuk ke dalam rumah.

Kandoushi dapat ditemukan dalam bentuk lisan maupun tulisan. Bahasa lisan sebagai alat komunikasi termasuk dalam ilmu kajian bahasa makrolinguistik, yang termasuk dalam makrolinguistik adalah pragmatik. Pragmatik adalah studi tentang makna yang disampaikan oleh penutur atau penulis dan ditafsirkan oleh pendengar atau pembaca. Makna *kandoushi* tidak dapat diartikan hanya dengan menggunakan kamus saja, namun konteks atau situasi percakapan juga diperlukan untuk mengartikan makna *kandoushi* oleh sebab itu ilmu pragmatik sangat diperlukan dalam mengartikan makna *kandoushi*.

Pembelajar bahasa Jepang menggunakan media seperti komik, *anime*, atau drama Jepang untuk mempelajari kata seru. Dalam sebuah komik, ketika tokoh

cerita dalam komik tersebut berdialog, biasanya banyak *kandoushi* yang terdapat di dalamnya. Komik *Boku Dake ga Inai Machi* memunculkan banyak *kandoushi* yang menyatakan *kandou* (impresi) oleh karena itu komik ini menceritakan kisah mengenai konflik seorang pria yang kembali ke masa lalunya untuk mencari siapa yang membunuh ibu kandungnya dan, bagaimana teman masa kecilnya menghilang. Penggunaan *kandoushi* dalam komik tersebut turut andil di dalam mempertajam konflik yang terjadi pada dialog tokoh-tokoh dalam komik tersebut. Berdasarkan penjelasan diatas penulis akan meneliti *kandoushi* yang menyatakan *kandou* dalam bahasa Jepang pada komik yang berjudul *Boku Dake ga Inai Machi vol 1-6* karya Kei Sanbe.

1.1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya masalah yang akan diteliti oleh penulis sebagai berikut:

1. *Kandoushi* apa saja yang menyatakan *kandou* (impresi) dalam bahasa Jepang pada komik *Boku Dake ga Inai Machi Vol 1-6*?
2. Apa yang mempengaruhi munculnya *kandoushi* yang menyatakan *kandou* dalam bahasa Jepang pada komik *Boku Dake ga Inai Machi Vol 1-6*?
3. Bagaimana bentuk padanan kata seru bahasa Jepang dengan bahasa Indonesia?

1.2. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang akan diteliti oleh penulis sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan *kandoushi* apa saja yang menyatakan *kandou* dalam bahasa Jepang pada komik *Boku Dake ga Inai Machi vol 1-6*.
2. Menjelaskan hal apa yang mempengaruhi munculnya *kandoushi* yang menyatakan *kandou* dalam bahasa Jepang pada komik *Boku Dake ga Inai Machi vol 1-6*.
3. Mendeskripsikan bentuk padanan *kandoushi* (kata seru) bahasa Jepang dengan bahasa Indonesia

1.3. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian berguna untuk memberikan batasan terhadap masalah yang dibahas dalam penelitian. Ruang lingkup pada penelitian ini adalah mengenai *kandoushi* yang menyatakan *kandou* dalam bahasa Jepang menggunakan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tuturan kata seru dari teks bergambar dalam *manga* (komik) berjudul *Boku Dake ga Inai Machi vol 1-6* karya *Kei Sanbe*. Penulis menggunakan bahan komik *Boku Dake ga Inai Machi vol 1-6* karya *Kei Sanbe* sebagai media data yang akan dianalisis, karena *kandoushi* yang terdapat dalam komik *Boku Dake ga Inai Machi* banyak muncul, terutama jenis *kandoushi* yang menyatakan *kandou* (impresi) hal tersebut menguatkan penulis untuk menggunakan komik *Boku Dake ga Inai Machi vol 1-6* sebagai sumber media data yang akan dianalisis.

1.4. Metode Penelitian

Ada tiga tahap upaya strategis yang berurutan dalam memecahkan masalah yaitu tahap pengumpulan data, tahap analisis data, dan tahap penyajian hasil analisis data (Sudaryanto, 1993: 57).

1.4.1. Tahap Pengumpulan Data

Metode yang dipakai dalam pengumpulan data adalah Metode yang digunakan pada tahap pengumpulan data adalah metode simak. Metode simak adalah metode yang digunakan dalam penelitian bahasa dengan cara menyimak penggunaan bahasa pada objek yang akan diteliti (Sudaryanto, 1993: 2). Metode simak dipilih karena objek yang diteliti berupa bahasa yang sifatnya teks. Metode simak juga harus disertai dengan teknik catat, yang berarti peneliti mencatat data yang dinilai tepat dalam kajian analisis yang kemudian dilanjutkan dengan klasifikasi data (Sudaryanto, 1993: 4-5).

Dalam tahap ini difokuskan untuk menemukan data-data kata *kandoushi* yang menyatakan *kandou* dalam bahasa Jepang pada komik *Boku Dake ga Inai Machi vol 1-6*. Data tersebut dicatat dan setelah diidentifikasi, kemudian diklasifikasikan sesuai dengan jenis dan penggunaannya.

Komik *Boku Dake ga Inai Machi vol 1-6* yang dijadikan sumber data menceritakan tentang sebuah misteri seorang pria yang ingin mencari tahu mengenai teman masa kecil yang hilang dan siapakah yang membunuh ibu kandung nya yang menyebabkan banyaknya tuturan *kandoushi* di dalam cerita tersebut.

1.4.2. Tahap Analisis Data

Analisis Data Penelitian ini menggunakan pendekatan pragmatik atau dalam bahasa Jepang disebut *goyouron* (語用論). Langkah pertama yaitu *kandoushi* yang menyatakan *kandou* jenis apa saja yang muncul dalam komik menurut teori para ahli, serta menyajikan konteks percakapan dan peserta tutur

dalam komik tersebut. Penjelasan tentang konteks dan situasi dalam cerita digunakan untuk menafsirkan maksud dan tujuan yang terkandung dalam tuturan *kandoushi* tersebut, selanjutnya data dianalisis. Langkah kedua penulis mendeskripsikan mengenai faktor yang mempengaruhi munculnya *kandoushi* yang menyatakan *kandou* selanjutnya langkah ketiga penulis mendeskripsikan bagaimana bentuk padanan kata seru dalam bahasa Jepang dengan bahasa Indonesia.

1.4.3. Tahap Penyajian Hasil Analisis Data

Metode Penyajian Hasil Analisis Data dilakukan secara informal, yaitu dengan menggunakan kata-kata biasa (Sudaryanto, 1993: 145). Tahap akhir berupa penarikan kesimpulan dari data - data yang telah diteliti, kemudian dari kesimpulan yang diambil dapat diberikan saran -saran yang bermanfaat.

1.5. Manfaat Penelitian

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

1.5.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi kajian pragmatik, manfaat bagi penelitian ilmu bahasa Jepang sebagai bahan referensi pada pengembangan bahasa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu dan menambah ilmu pengetahuan mengenai jenis *kandoushi* yang menyatakan *kandou* (impresi) dalam bahasa Jepang.

1.5.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembelajar bahasa Jepang khususnya agar dapat mengetahui mengenai *kandoushi* apa saja yang menyatakan *kandou* dalam bahasa Jepang.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar skripsi ini lebih mudah dibaca dan dipahami, maka skripsi ini akan disusun secara sistematis dalam beberapa bab, sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, dalam bab ini akan dijelaskan tentang permasalahan penelitian yang meliputi latar belakang permasalahan, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori, dalam bab ini akan dipaparkan mengenai teori-teori yang akan menjadi pedoman analisis skripsi ini, yaitu penjelasan mengenai pengertian pragmatik, pengertian dan jenis *kandoushi* dalam bahasa Jepang dan jenis kata seru dalam bahasa Indonesia.

BAB III Pemaparan Hasil dan Pembahasan, bab ini akan dipaparkan analisis *kandoushi* apa saja yang menyatakan *kandou*, apa faktor yang mempengaruhi *kandoushi* tersebut di tuturkan pada sumber data, dan bagaimana bentuk padanan kata seru bahasa Jepang dengan bahasa Indonesia.

BAB IV Penutup, bagian ini akan dijelaskan hasil, kesimpulan, dan saran berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Terdapat dua penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian penulis yaitu skripsi berjudul “Jenis dan Fungsi *Kandoushi Kandou* (Impresi) dalam Komik “*Asari Chan*” volume 24” oleh Yohana Diarmawati dari Universitas Diponegoro pada tahun 2014 dan “Jenis Interjeksi Panggilan dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Jepang“ oleh Fransiska Dewi Ekaweti dari Universitas Diponegoro pada tahun 2016.

Penelitian terdahulu oleh Yohana Diarmawati berjudul “Jenis dan Fungsi *Kandoushi Kandou* (Impresi) dalam Komik “*Asari Chan*” volume 24” tersebut bertujuan untuk mengkaji jenis dan fungsi *kandoushi kandou* (impresi) yang dianalisis dengan kajian pragmatik yaitu aspek-aspek situasi ujar. Penelitian ini menggunakan teori dari Namatame Yatsu dan Sudjianto. Hasil dari penelitian ini ditemukan penggunaan kosa kata *kandoushi* jenis *kandou* yaitu “O”, menunjukkan perasaan senang, “Aaa” menunjukkan perasaan terkejut, Aa, menunjukkan perasaan bingung atau sedih, “E?” menunjukkan ekspresi kaget atau terkejut. ‘Ne’, menunjukan ekspresi aneh . “A” menunjukkan ekspresi yang mengagumkan ketika melihat sesuatu. “Waa” menunjukkan umpatan lawan bicara, “Yattane” menunjukkan ungkapan perasaan senang karena suatu keberhasilan/kesuksesan. “A..ara” menunjukkan terkejut karena suatu kejadian. “Kyakya” untuk mengungkapkan jeritan dan “Yattayatta” untuk mengungkapkan perasaan senang karena hasilnya sesuai dengan yang diinginkan.

Selanjutnya penelitian oleh Fransiska Dewi Ekaweti dengan judul “Jenis Interjeksi Panggilan dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Jepang“. Penelitian tersebut membahas tentang kata seru yang menyatakan *yobikake* (panggilan). Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui jenis-jenis dan fungsi *kandoushi* yang menyatakan *yobikake* (panggilan) dalam komik berbahasa Jepang dan bahasa Indonesia dan bagaimana hubungan peserta tutur dan mitra tutur terhadap interjeksi panggilan dalam bahasa Jepang. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori dari Kridalaksana dan Namatame Yatsu, dari hasil penelitian, ada 116 Data yang merupakan jenis interjeksi panggilan dalam komik One Piece Volume 1-16 dan Wind Rider. Dalam penelitian itu Fransiska juga membahas hubungan peserta tutur dan mitra tutur terhadap interjeksi panggilan, yakni hubungan peserta tutur sebagai teman, interjeksi yang digunakan adalah *oi, oo, hora, oioi, yaa, you, dan nee*. Hubungan sebagai keluarga, interjeksi yang digunakan adalah *kora*. Hubungan sebagai musuh, interjeksi yang digunakan adalah *oi, naa, dan oioi*. Hubungan sebagai orang asing, interjeksi panggilan yang digunakan adalah *oo, kora, hora, saa, you dan chotto*. Sedangkan dalam bahasa Indonesia hubungan sebagai teman, interjeksi panggilan yang digunakan adalah *hei, ayo, hai, dan sst*. Hubungan sebagai keluarga, interjeksi panggilan yang digunakan adalah *ayo*. Hubungan sebagai orang asing, interjeksi panggilan yang digunakan adalah *hei dan hoi*. Selain itu di bahas pula kesantunan dalam tuturan interjeksi panggilan dalam bahasa Jepang.

Berdasarkan pengamatan penulis terhadap penelitian di atas, terdapat kesamaan topik dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu sama-sama

membahas tentang *kandoushi* yang menyatakan *kandou*. Namun penelitian Diarmawati membahas tentang fungsi *kandou* berdasarkan aspek situasi ujar, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Ekaweti yang membahas tentang *kandoushi* yang menyatakan kata seru panggilan atau *yobikake*, berbeda penelitian ini selain akan membahas bagaimana faktor yang mempengaruhi penutur kata seru tersebut dalam komik *Boku Dake ga Inai Machi vol 1-6* karya *Kei Sanbe* juga akan memadankan kata seru yang menyatakan *kandou* bahasa Jepang dengan bahasa Indonesia. Selain itu, sumber data yang menjadi objek penelitian pun berbeda, sumber data penelitian ini adalah komik *Boku Dake ga Inai Machi vol 1-6* karya *Kei Sanbe*.

2.2. Kerangka Teori

2.2.1. Pengertian Pragmatik

Sub bab ini menjelaskan definisi Pragmatik menurut ahli. Pengertian Pragmatik merupakan studi tentang makna dalam hubungannya dengan situasi-situasi ujar (*speech situation*) yang meliputi unsur-unsur penyapa dan yang disapa, konteks, tujuan, tindak lokusi, tuturan, waktu, dan tempat (Leech, 1993:8).

Dengan pragmatik seseorang dapat bertutur kata tentang makna yang dimaksudkan orang, asumsi, mereka maksud atau tujuan mereka, dan jenis-jenis tindakan permohonan yang di perhatikan ketika sedang berbicara. Selain itu Yule (2006:4) juga mengungkapkan bahwa,

“Pragmatik adalah studi tentang bagaimana agar lebih banyak yang disampaikan dari pada yang dituturkan”.

Uraian di atas memperjelas bahwa dalam kajian pragmatik penyampaian tuturan yang baik kepada lawan tutur itu sangat berpengaruh untuk memahami apa yang dimaksud oleh penutur daripada tuturan itu sendiri. Sedangkan Tamotsu (1993:28) mengatakan bahwa,

語用論の語の用法を調査したり、検討したりする部門ではない。言語伝達において、発話ある場面においてなさら。発話としての文は、それが用いられる環境の中で初めて適切な意味をもつことになる。

Goyouronno gono youhou o chousashitari, kentoushtarisuru bumondewanai. Gengodentatsuni oite, hatsuwa arubamenni oitenasara. Hatsuwatoshiteno bunwa, sorega mocha irareru kankyouno nakade hajimete tekisetsuna ini o motsukotoni naru.

‘Penggunaan bahasa pragmatik tidak hanya dikategorikan pada menganalisis atau mempertimbangkan. Penyampaian bahasa dapat diletakkan pada situasi atau tuturan. Kalimat yang menjadi sebuah tuturan, dapat memiliki makna yang tepat untuk pertama kalinya dalam suatu keadaan dimana tuturan tersebut dapat digunakan.

2.2.2. Konteks

Menurut Tarigan (1986:35) konteks adalah “setiap latar belakang pengetahuan yang diperkirakan dimiliki dan disetujui bersama oleh Pa dan Pk serta yang menunjang interpretasi Pk terhadap apa yang dimaksud Pa dengan suatu ucapan tertentu”

Pa adalah pembicara atau penutur sedangkan Pk adalah lawan tutur sehingga konteks sangat diperlukan penutur dan lawan tutur agar dapat saling memahami apa arti dari suatu ucapan tertentu.

Sedangkan menurut Malinowski dalam Pateda (2011:104) untuk memahami ujaran, harus diperhatikan konteks situasi, Sebagai berikut adalah:

1. Makna tidak terdapat pada unsur-unsur lepas yang berwujud kata, tetapi terpadu pada ujaran secara keseluruhan

2. Makna tak boleh ditafsirkan secara dualis (kata dan acuan) atau secara trialis (kata, acuan, tafsiran), tetapi makna merupakan satu fungsi atau tugas yang terpadu dalam tutur yang dipengaruhi oleh situasi.

2.2.3. Pengertian *Kandoushi* (kata seru) dalam Bahasa Jepang

Kandoushi adalah sebutan dalam bahasa Jepang untuk interjeksi atau kata seru. Interjeksi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kata yang mengungkapkan seruan perasaan, Seruan dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah ujaran yang biasa digunakan dengan penegasan atau intonasi tinggi seperti ketika marah (KBBI, 542 & 1290 : 2008).

Murakami Motojiro (dalam Sudjianto, 1996 : 109) mengatakan bahwa *kandoushi* adalah kata yang menyatakan suatu impresi atau emosi secara subyektif dan intuitif misalnya rasa gembira atau rasa senang, marah, rasa sedih, rasa heran, terkejut, rasa khawatir, atau rasa takut. Sedangkan menurut Sudjianto *kandoushi* adalah suatu kelas kata yang berfungsi untuk mengungkapkan suatu perasaan, panggilan, jawaban, atau persalaman, *kandoushi* juga dapat berdiri sendiri, dapat mengandung arti tanpa sokongan kata lain, dan dengan sendirinya dapat menjadi sebuah kalimat.

Berdasarkan beberapa definisi *kandoushi* diatas, maka dapat dipahami bahwa *kandoushi* merupakan kata untuk menunjukkan perasaan atau impresi seseorang terhadap suatu kejadian atau tindakan dari lawan tutur.

2.2.4. Jenis- jenis *kandoushi*

Masuoka dan Takubo (1989:54-55) membagi *kandoushi* menjadi dua bagian, yaitu:

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

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

- g. Menunjukkan pertanyaan terhadap diri sendiri seperti, *hate* (はて), *hatena* (はてな).
- h. Menunjukkan ungkapan untuk menyuruh seseorang melakukan sesuatu pada diri sendiri saat memulai tindakan dan kegiatan seperti, *sateto* (さてと), *yareyare* (やれやれ), *yoisho* (よいしょ), *dokkoisho* (どっこいしょ), *yoshi* (よし).

2. *Kandoushi* yang digunakan sebagai salam ucapan tegur sapa, ditentukan berdasarkan situasi, dari titik ketidakparagrafan. Ungkapan basa-basi dalam *kandoushi* diantaranya.

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

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

Sedangkan Terada Takanao (dalam Sudjianto, 1996 : 111) membagi *kandoushi* ke dalam empat jenis yaitu *kandou* yang berarti impressi/emosi, *yobikake* yang berarti panggilan, *outou* yang berarti jawaban, dan *aisatsugo* yang berarti salam sapa. Berbeda dengan pendapat Masuoka dan Takubo sebelumnya yang membagi *kandoushi* secara rinci. Berikut ini penulis akan memaparkan jenis *kandoushi* terkait dengan penelitian penulis yaitu *kandoushi* yang menyatakan *kandou* :

Kandou adalah kata-kata seru yang mengungkapkan impressi atau emosi seperti rasa senang, marah, sedih, rasa kaget/terkejut, rasa takut, rasa khawatir, rasa kecewa, dan sebagainya. Kata-kata yang termasuk *kandoushi* jenis ini adalah:

- a. *Maa* (まあ)

Maa, mengungkapkan rasa heran, rasa terkejut, dan dapat pula mengungkapkan rasa kagum, dalam bahasa Indonesia dapat berarti oh, aduh, astaga, amboi, wah. Contoh :

まあ、すばらしい

Maa, subarashii

'Wah, keren'

b. *Ou* (おう)

Ou, mengungkapkan perasaan yang mendalam mengenai suatu perkara, keadaan, atau kejadian, dalam bahasa Indonesia berarti oh, ah, aduh. Contoh:

おう、いやだ

Ou, iya da

'Ah, tidak'

c. *E* (え)

E, mengungkapkan rasa terkejut karena sesuatu kejadian, dalam bahasa Indonesia berarti eh?, apa?, ya? Contoh:

え、さいふがないって

'E, saifu ga nai 'tte?'

'Heh, dompet nya hilang?'

d. *Ee* (ええ)

Ee, mengungkapkan rasa heran atau terkejut, mengungkapkan perasaan yang mengandung emosi, dalam bahasa Indonesia berarti hah?, apa?, eh? Contoh:

ええ、まちなさい

Ee, machinasai!

'Eh? Tunggu ya!'

e. *Yaa* (やあ)

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

Contoh:

やあ、これはたいへんだ

Yaa, kore wa taihen da

'Ah, ini sulit'

f. *Sora* (そら)

Sora, mengungkapkan rasa terkejut karena suatu kejadian, dalam bahasa Indonesia berarti wah!, itu! Contoh:

そら、かじだ

Sora, kaji da

'Wah! ada kebakaran!'

g. *Hora* (ほら)

Hora, mengungkapkan suatu pengertian ataupun persetujuan, dalam bahasa Indonesia berarti ya, oh. Contoh:

ほら、いいでしょう

Hora, ii deshou

'Ya, bagus'

h. *Haha* (はは)

Hahaa, mengungkapkan suatu pengertian ataupun persetujuan dalam bahasa Indonesia berarti ya, oh. Contoh:

ははあ、それはたいへんです

Hahaa, sore wa taihen desu

'Ya, itu sulit'

i. *Yareyare* (やれやれ)

Yareyare, mengungkapkan rasa lega/lapang hati setelah mengalami kesulitan atau kecapean, dalam bahasa Indonesia dapat berarti ah, oh, wah. Contoh:

やれやれ、よかったね

Yareyare, yokatta ne

'Ah, akhirnya'

j. *Nani* (なに)

Nani, mengungkapkan rasa terkejut dan seolah-olah tidak percaya terhadap sesuatu hal yang terjadi, dalam bahasa Indonesia berarti hah?, apa? Contoh:

何、今試験があるの？

Nani, kyou shiken ga aru no?

'Apa?! hari ini ada ujian?'

k. *Ara* (あら)

Ara, mengungkapkan rasa terkejut menyatakan rasa aneh, tidak percaya atau tidak mengerti, dalam bahasa Indonesia berarti ah, lho, wah, oh. Contoh:

あら、いらっしやい

Ara, irasshai!

'Wah, selamat datang'

l. *Are* (あれ)

Are, mengungkapkan rasa terkejut menyatakan rasa aneh, dalam bahasa Indonesia berarti lho, aduh, wah. Contoh:

あれ、むずかしいね

Are, muzukashii ne

'Aduh, susah ya'

m. *Aa* (ああ)

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

ああ、だめだ

Aa, dame da

'ah jangan'

Berikut Namatame Yatsu (1996:197-203) membagi *kandoushi* dengan lebih rinci daripada Sudjianto, sebagai berikut:

1) Suara untuk menunjukkan keterkejutan

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

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

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

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

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

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

- 2) Suara untuk menunjukkan kebahagiaan

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

- 3) Suara untuk menunjukkan kesedihan

Aa (ああ), *oo* (おお).

- 4) Suara untuk menunjukkan perasaan kekecewaan dan penyesalan

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

- 5) Suara yang dikeluarkan untuk menunjukkan kebahagiaan atas keberhasilan

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

- 6) Suara untuk menunjukkan perasaan pengabaian dan penghinaan

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

- 7) Bahasa untuk menghina atau mencaci lawan bicara *Bakayarou*

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

- 8) Suara tertawa

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

- 9) Suara jeritan

Kya (きゃっ), *wa* (*waa*) (わっ(わあ)).

- 10) Suara penyemangat

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

11) Panggilan

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

12) Suara yang digunakan untuk mengajak atau mendesak

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

13) Suara yang berupa komando atau peringatan

Sora (そら), *sore* (それ), *hora* (ほら).

14) Suara saat ingin bertanya dan berpikir

Eeto (ええと), *saa* (さあ), *hate* (はて)

15) Suara untuk menunjukkan arti ketika sedang teringat sesuatu

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

16) Suara yang digunakan ketika ingin mengawali pembicaraan

Ee (ええ), *anou* (あのう), *sonou* (そのう)

Penelitian ini, penulis memakai teori kata seru dari ketiganya yaitu Masuoka dan Takubo, Sudjianto, dan Namatame Yasu. Karena apabila digabungkan ketiganya akan lebih rinci dan lengkap. Serta penulis menggunakan teori dari para ahli mengenai kata seru dalam bahasa Indonesia sebagai berikut.

2.2.5. Pengertian dan Jenis Kata Seru dalam Bahasa Indonesia

Sub bab ini menjelaskan definisi kata seru dalam bahasa Indonesia menurut ahli. Menurut Soetan Moehammad Zain, (dalam Ramlan, 1943 : 149) mengatakan kata seru digunakan untuk menyatakan:

1. Keheranan, misalnya kata *wah, wahai, amboi, astaga*.
2. Kesakitan, misalnya *aduh*.
3. Turut merasakan kesusahan orang lain, misalnya, kata *kasihan*.
4. Kekecewaan, misalnya kata *sayang*
5. Kesenangan hati, misalnya kata *syukur, alhamdulillah*.
6. Kejijikan atau penghinaan, misalnya kata *cih, cis*.
7. Ketidakpercayaan, misalnya kata *masa, mana boleh*.

Kridaklasana (1986:120) mengatakan interjeksi adalah kategori yang bertugas mengungkapkan perasaan pembicara; dan secara sintaksis tidak berhubungan dengan kata-kata lain dalam ujaran. Interjeksi dapat ditemui dalam:

1. Bentuk dasar, yaitu:

Aduh, aduhai, ah, ahoi, ai, amboi, asyoi, ayo, bah, cih, cis, eh, hai, idih, ih, lho, oh, nah, sip, wah, wahai, yaaa.

2. Bentuk turunan, biasanya berasal dari kata-kata biasa, atau penggalan kalimat Arab. Contoh: *alhamdulillah, astaga, brengsek, buset, dubilah, duilah, insya Allah, masyallah, syukur, halo, innalillahi, yahud.*

Jenis interjeksi dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Interjeksi seruan atau panggilan minta perhatian: *ahoi, ayo, eh, halo, hai, he, sst, wahai*
2. Interjeksi keheranan atau kekaguman: *aduhai, ai, amboi, astaga, asyoi, hm, wah, yahud.*
3. Interjeksi kesakitan: *aduh.*

4. Interjeksi kesedihan: *aduh*.
5. Interjeksi kekecewaan dan sesal: *ah, brengsek, buset, wah, yaa*.
6. Interjeksi kekagetan: *lho, masyaallah, astaghfirullah*.
7. Interjeksi kelegaan: *Alhamdulillah, nah, syukur*.
8. Interjeksi kejjikan: *bah, cih, cis, hii, idih, ih*.

Sedangkan menurut (Chaer, 1994:233) kata-kata yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan batin, misalnya karena kaget, terharu, kagum, marah, atau sedih, disebut *kata seru*. ada dua macam kata seru , yaitu:

1. Kata seru yang berupa kata-kata singkat, seperti *wah, cih, cis, hai, o, oh, nah,ha, dan hah*.
2. Kata seru yang berupa kata-kata biasa, seperti *aduh, celaka, gila, kasihan, bangsat, ya ampun*. Serta kata serapan *astaga, masyallah, alhamdullilah*, dan sebagainya.

BAB III

PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah *kandoushi* yang menyatakan *kandou* yang muncul pada komik *Boku Dake Ga Inai Machi* vol 1-.6 Pada komik ini ditemukan 8 jenis *kandoushi* yang menyatakan *kandou*. Penulis menggabungkan teori menurut Masuoka dan Takubo, Terada Takanao, dan Namatame Yatsu yang mengatakan *kandoushi kandou* ada 10 jenis. Penulis menemukan 45 data, namun penulis hanya meneliti 20 data. Komik ini menceritakan tentang misteri kasus penculikan dan pembunuhan jadi *kandoushi* yang muncul kebanyakan menyatakan perasaan terkejut. Di bawah ini merupakan variasi *kandoushi* yang menyatakan *kandou* pada kejadian tidak terduga.

3.1. Kata Seru Terkejut pada Kejadian di luar Dugaan

Kandoushi yang menyatakan *kandou* keterkejutan terhadap keadaan atau kejadian yang tidak terduga.

3.1.1. Kata Seru *Uwaa* (うわっ)

Data 1

Peserta Tutur:

- 1.Satoru Fujinuma : Penulis *manga* berusia 29 tahun yang sedang mengejar pelaku pembunuh ibu kandungnya yaitu Sachiko Fujinuma.
2. Polisi : Seorang yang ditemui oleh Satoru saat sedang mencari pelaku pembunuh Sachiko Fujinuma.

Konteks :

Satoru adalah seorang penulis *manga* berusia 29 tahun yang juga bekerja paruh waktu sebagai pengantar di Oasi Pizza. Saat ia baru sampai rumah, ia melihat pintu rumah terbuka, dan ia melihat ibunya tergeletak dilantai. Sachiko Fujinuma dibunuh oleh pelaku karena melihat penculik berantai yang sedang beraksi pada hari sebelumnya. Tidak lama setelah Satoru menyadari bahwa Sachiko telah meninggal, Satoru pergi keluar rumah mencari siapa pelakunya dengan tangan berlumuran darah yang dikeluarkan dari perut ibunya. Ditengah perjalanan mencari pelaku ia melihat sosok pria yang ia kira sang pelaku berada di halaman rumah tetangganya, Pria tersebut melompat dari pagar lalu Satoru mengejar orang tersebut sampai ke pinggir jalan.

Jalanan saat itu gelap dan sepi karena hari sudah larut, Satoru kehilangan sosok pria tersebut dari pandangannya.

Satoru : どこだ！！どこに行きやがった！？
Doko da!! Doko ni iki yagatta!
 Kemana!! Kemana perginya!'

Tiba-tiba datanglah motor yang menyoroti Satoru, segera ia mencegat sosok pria bermotor yang melintas dihadapannya Satoru yang ia kira pembunuh ibunya, Namun demikian ternyata pria tersebut adalah seorang polisi yang sedang berpatroli.

Satoru : うわっ
Uwaa
‘Wah’

Polisi : な..何なにをしてるんだきみ君は！
Na..nani wo shiterunda kimi wa..!
 ‘A..Apa yang kamu lakukan..?’

Satoru : ちがった..!...すみません
Chigatta...!...Sumimasen
 ‘Salah..!....Maaf’

Keisatsu : ちょっと町なさい君!
Chotto machinasai kimi
 ‘Tunggu! Jangan pergi kamu’

(BDGAIM, vol 1:172)

Pada data 1 *kandoushi* yang muncul adalah *uwaa* (うわっ) yang menyatakan keterkejutan pada hal yang tak terduga. Menurut Masuoka dan Takubo (1989:54) *kandoushi uwaa* (うわっ) digunakan untuk menunjukkan keterkejutan terhadap keadaan yang tidak terduga.

Kandoushi uwaa (うわっ) yang dituturkan Satoru, untuk menyatakan suatu perasaan terkejut yang disertai perasaan bingung setelah menghadang seorang polisi yang sedang berpatroli di jalan. yang ia kira pelaku pembunuh Sachiko ternyata bukan. Satoru terkejut karena tiba-tiba ada pria bermotor dihadapannya sekaligus terkejut karena ia polisi bukan pelaku pembunuh Sachiko.

Dengan kondisi tangan Satoru yang berlumuran darah, Polisi tersebut mencurigainya, Polisi lantas menyuruh Satoru untuk tidak pergi kemana-mana untuk segera menyelidinya namun Satoru berlari pergi.

Kandoushi uwaa (うわっ) dapat dipadankan dengan bahasa Indonesia yaitu kata seru yang menyatakan keheranan yaitu *wah*. Kata *wah* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kata seru untuk menyatakan kagum, heran, terkejut, kecewa (2008:1552). Kata seru *wah* menurut Soetan Moehammad Zain (dalam Ramlan 1943:149) digunakan untuk menyatakan keheranan. Sedangkan

menurut Kridaklasana (1986:120) kata seru *wah* untuk menyatakan kekecewaan dan sesal.

Dalam konteks ini *kandoushi uwaa* (うわっ) terkejut yang disertai perasaan heran.

3.1.2. Kata Seru *E* (え)

Data 2

Peserta Tutar :

1. Satoru Fujinuma : Pemuda berusia 28 tahun yang memiliki kemampuan Reply kembali ke 10 tahun lalu.
2. Pak guru Yashiro : Salah satu Guru di Sekolah Dasar Kota Mikoto.

Konteks :

Satoru yang memiliki kemampuan yang bisa mengirim dirinya kembali ke masa lalu. Ia tiba-tiba mengirim dirinya ke 18 tahun yang lalu, yaitu saat ia berada di ruang kelas saat itu ia berumur 10 tahun. Terdengar Sensei Yashiro menegurnya dan menyuruh Satoru untuk segera duduk di kursi dan ia terkejut karena ia masih belum menyadari bahwa ia sedang berada pada 1998 saat ini.

Pak Guru Yashiro : おはよう 諸君！ どうしたさとり？ 早く席に着け
Ohayou syokun! Doushita Satoru? hayaku seki ni tsuke
 ‘Selamat pagi semua! Ada apa Satoru? Cepat duduk di kursimu’

Satoru terlihat bingung saat tiba-tiba ia berada diruang kelas

Satoru : え？ ああ..はい
E? Aa..hai
 ‘**Eh?** Iya..baik’

(BDGAIM, vol 2:6)

Pada data 2 *kandoushi* yang muncul adalah *E* (え) yang menyatakan keterkejutan. Menurut Terada Takanao (dalam Sudjianto 1996:11) *kandoushi E* (え) digunakan untuk mengungkapkan rasa terkejut karena suatu kejadian, dalam bahasa Indonesia berarti *eh?*, *apa?*, *ya?*. dalam kamus Kenji Matsuura (2005:159) kata *E* (え) memiliki arti *ya*, *eh*, *ha*, *ai*, *heh*, *hah*, *kok*, dan *astaga*.

Kandoushi E (え) menunjukkan keterkejutan akan suatu kejadian atau keadaan secara tiba-tiba. *Kandoushi* tersebut dituturkan Satoru untuk menunjukan suatu perasaan terkejut saat ternyata tiba-tiba ia ditegur oleh pak guru Yashiro yang berada tepat 18 tahun yang lalu saat masih bersekolah dan terkejut ketika ditegur oleh Sensei Yashiro.

Kandoushi E (え) dapat dipadankan dengan bahasa Indonesia adalah kata seru *eh* yang menyatakan perasaan kaget karena heran dengan keadaan atau kejadian yang tidak terduga.

Kata *eh* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kata untuk menyatakan heran dan kaget (2008:353). Kata seru *eh* menurut Kridaklasana (1986:120) adalah kata seru yang termasuk bentuk dasar .

Namun dalam konteks ini *kandoushi E* (え) mewakilkan perasaan terkejut disertai heran saat menghadapi keadaan yang baru terjadi.

3.1.3. Kata Seru *E* (え)

Data 3

Pesera tutur

1. Satoru Fujinuma : Seorang pemuda yang sedang mencari siapakah sebenarnya pembunuh ibu kandungnya yaitu Sachiko Fujinuma.
2. Sawada : Seorang mantan reporter TV Ishikari sekitar 18 tahun yang lalu saat Satoru masih kecil yang juga teman kerja ibunya Satoru.

Konteks :

Saat Satoru sedang mencari siapa yang membunuh ibunya, ia menghubungi seseorang yang nomer telepon genggamnya tertulis dikertas pemberian ibunya yang selama ini ia bawa. Ternyata nomer telepon genggam itu adalah milik Sawada. Setelah itu, ia menemui Sawada di rumahnya. Saat Sawada menceritakan bagaimana ibu Satoru menghubunginya sebelum meninggal dunia, ia mengatakan bahwa ibu Satoru menghubunginya karena ingin memberitahu siapa sebenarnya pelaku kasus penculikan anak 18 tahun yang lalu. Dan saat itu juga Satoru tersadar bahwa ternyata pelaku pembunuhan ibunya adalah orang yang sama dengan kasus penculikan anak 18 tahun yang lalu.

Pembicaraan Sachiko dengan Sawada adalah mengenai pelaku kasus 18 tahun yang lalu.

Satoru : ...18年前の事件...!? 何の話 を...あちか...!!
18 nen mae no jiken..!? nan no hanashi wo... achika..!!
 ‘...Kasus dari 18 tahun yang lalu!? Kasus apa ya... Mungkinkah!!’

Sawada : ひとつ.. 昔の話 をしょうか. 雛月かよちゃんの事件だ...
 Hitotsu...mukashi no hanashi wo syouka. Hinadzuki Kayo Chan
 jiken da...
 ‘Itu adalah kasus dari masa lalu. itu adalah kasus Hinadzuki’

Satoru : え!?

E!?
'Ha!?'

(BDGAIM vol, 3:118)

Pada data 3 *kandoushi* yang muncul adalah *E* (え) yang menyatakan keterkejutan. Menurut Terada Takanao (dalam Sudjianto 1996:11), *kandoushi E* (え) digunakan untuk mengungkapkan rasa terkejut karena suatu kejadian. Kata *E* (え) dalam kamus Kenji Matsuura (2005:159) memiliki arti *ya, eh, ha, ai, heh, hah, kok*, dan *astaga*.

Kandoushi E (え) menunjukkan perasaan terkejut saat menerima informasi dari lawan bicara. *Kandoushi* tersebut dituturkan Satoru untuk menunjukkan suatu perasaan sedang memahami informasi yang diberikan oleh Sawada. Bahwa kasus ini masih ada hubungannya dengan kasus Hinadzuki 18 tahun lalu. Satoru baru saja mengerti mengapa ini bisa terjadi. Kasus yang dibuat seakan akan pelakunya ini berbeda namun sebenarnya pelakunya sama.

kandoushi E (え) dapat dipadankan dengan bahasa Indonesia adalah kata seru yang menunjukkan perasaan keheranan yaitu *ha* yang menyatakan terkejut atau kaget karena heran dengan keadaan atau kejadian yang tidak terduga.

Kata *ha* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kata seru untuk menyatakan terkejut (2008:471).

Namun dalam konteks ini *kandoushi E* (え) mewakilkan perasaan terkejut disertai rasa heran.

3.1.4. Kata Seru *E* (え)

Data 4

Peserta Tuter :

1. Sachiko Fujinuma : Ibu kandung Satoru Fujinuma.
2. Akemi : Ibu kandung Hinadzuki Kayo.
3. Hinadzuki Kayo : Panggilannya adalah Kayo seorang anak perempuan berusia sekitar 10 tahun, yang menjadi korban penculikan yaitu salah satu teman sekelas Satoru.

Konteks :

Saat Satoru dan Sachiko mengantarkan Hinadzuki pulang ke rumahnya setelah 3 hari ia tidak pulang ke rumah untuk menghindari penculikan, selama itu ia tinggal di tempat persembunyian di taman kota. Untuk merubah takdir Hinadzuki yang menjadi korban penculikan anak. Ketika sampai di rumah keluarga Hinadzuki, Akemi ibu Hinadzuki menuduh Satoru dan ibunya yang menculik Hinadzuki.

Dari luar rumah terdengar suara Hinadzuki memanggil Akemi.

Hinadzuki : お母さん...
Okaasan...
 'Ibuu..'

Akemi : 加代..!^{なんにち}何日もどこほつつき歩いてたんだこの..!
Kayo...!Nanichimodokohottsuki aruitetanda.Kono..!
 'Kayo..! Beberapa hari ini kau dari mana saja'

Terlihat Akemi ingin memukul Kayo

Akemi : あ...あんた達..! やっぱりあんたちだたのね
 ...! ひとつちのむすめ^{かく}隠すなんてどう言うこと!^{よけい しんばい}余計な心配させやがって...!^{うった}訴えてやるから^{かくごしな}覚悟品!

- A...antatachi..!Yappari antatachi data none..!
Hitonchi no musume kakusunante dou iu koto!?
Yokeina shinpaisaseyagatte..!uttaete yaru kara
kakugoshina!*
'Kalian...! Sudah kuduga pasti ini ulah kalian!
Ada apa denganmu, kenapa kau menyembunyikan
putriku!? Apa kau tau betapa khawatirnya aku!
Aku akan menuntutmu..! jadi bersiaplah!'
- Sachiko Fujinuma : ...あんたさこの 3 日の間一度でも加代ちゃん
のこと佐賀したかい?
*...Antasa kono mikka no aida ichido demo Kayo
chan no koto sagashitakai?*
'Apa kau pernah mencoba mencari Kayo selama 3
hari ini?'
- Akemi : え?何?何?あたしを...悪者にするつもり
なの..?ふっ...ざけるな!この...!
*E? Nani? Nani ?Atashi wo... Warumono ni suru
tsumori nano..? Futt...zakeruna! Kono...!*
'Ha? Apa? Apa?apa kau...menuduhku sebagai
penjahat..? jangan main-main ya kamu!'

Sambil ingin memukul Sachiko dengan menggengam sebuah pengki.

(BDGAIM vol 4, hal 154)

Pada data 4 *kandoushi* yang muncul adalah *E* (え) yang menyatakan keterkejutan.

Menurut Terada Takanao (dalam Sudjianto 1996:11) kata *E* (え) digunakan untuk mengungkapkan rasa terkejut karena suatu kejadian, dalam bahasa Indonesia berarti *eh?*, *apa?*, *ya?*. dalam kamus Kenji Matsuura (2005:159) kata *E* (え) memiliki arti *ya*, *eh*, *ha*, *ai*, *heh*, *hah*, *kok*, dan *astaga*.

kandoushi E (え) untuk menyatakan keterkejutan *kandoushi* tersebut dituturkan Akemi untuk menunjukkan suatu perasaan terkejut akan yang dikatakan oleh Sachiko mengenai ia yang tidak mencoba mencari Hinadzuki beberapa hari ini. Secara tidak langsung Sachiko menuduh Akemi sengaja tidak mencari Hinadzuki. Saat itu Akemi marah kepada Sachiko.

Kandoushi E (え) dapat dipadankan dengan bahasa Indonesia adalah kata seru yang menunjukkan perasaan keheranan yaitu *ha* yang menyatakan terkejut atau kaget karena heran dengan keadaan atau kejadian yang tidak terduga.

Kata *ha* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kata seru untuk menyatakan terkejut (2008:471). Kata *ha* menurut Chaer (1994:233) merupakan kata seru yang berupa kata-kata singkat.

Namun dalam konteks ini *kandoushi E* (え) menyatakan terkejut disertai dengan perasaan marah kepada lawan bicara.

3.1.5. Kata Seru A (あ)

Data 5

Peserta Tutur:

1. Satoru Fujinuma : Pemuda berusia 28 tahun yang memiliki kemampuan Reply kembali ke 10 tahun lalu saat ia berumur sekitar 10 tahun.
2. Temannya Satoru : Salah satu teman sekelas Satoru.

Konteks:

Teman Satoru menegur Satoru karena salah menduduki tempat duduk, ia menduduki kursi milik Hinadzuki. Satoru tidak ingat tempat duduknya sendiri karena sebenarnya ia sudah berumur 28 tahun bukan lagi siswa SD berumur 10 tahun.

Satoru Fujinuma : どこだっけ?...あれか
Doko dakke?..areka
 ‘Dimana ya?...Apakah itu’

Satoru sambil melihat kearah kursi yang kosong, kemudian ia duduk dikursi tersebut

Teman Satoru : ね、ぼけてんのふじぬま？
Ne, boketen no fujinuma?
 ‘Apakah itu, Fujinuma?’

Satoru Fujinuma

:

Teman Satoru

: そこひなづきのせきだべ
Soko Hinadzuki no seki dabe
 ‘Itu kursi milik Hinadzuki’

Satoru Fujinuma

: あ..
A...
‘Ah..’

(BDGAIM, vol 2:7)

Pada data 5 *kandoushi* yang muncul adalah A (あ) menyatakan keterkejutan terhadap hal yang tidak terduga. Menurut Masuoka dan Takubo (1989 : 54-55) kata あ(a) menunjukkan keterkejutan terhadap keadaan yang tidak terduga. Kata A (あ) dalam kamus Kenji Matsuura (2005:1) memiliki arti *ah* dan *ha*.

Kandoushi A (あ) menunjukan keterkejutan akan hal yang tidak terduga seperti pada konteks diatas. Satoru tidak mengira bahwa ia lupa tempat yang ia duduki milik Hinadzuki, jadi temannya menegur Satoru. Ia merasa kecewa karena lupa bahwa itu bukan tempat duduk miliknya.

Kandoushi A (あ) dapat dipadankan dengan bahasa Indonesia yaitu kata *ah*. Kata *ah* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kata seru untuk menyatakan perasaan kecewa, menyesal, keheranan dan tidak setuju (2008:18). Kata *ah* menurut Kridaklasana (1986:120) adalah kata seru yang menyatakan kekecewaan dan sesal.

Namun dalam konteks ini *kandoushi A* (あ) mewakili perasaan terkejut disertai perasaan heran.

3.1.6. Kata Seru A (あ)

Data 6

Peserta Tutar

1.Satoru Fujinuma : Seorang anak berusia 10 tahun yang sedang mencari tahu siapakah pelaku penculikan pada temannya sekolahnya.

Konteks :

Satoru bermaksud menemani Yashiro Sensei yang ingin mengantarkan pengumuman kepada siswa-siswinya yang sudah pulang kerumahnya masing-masing, karena Yashiro Sensei tidak mengetahui alamat rumah siswa-siswinya tersebut Satoru lah yang mengantarnya. Saat dalam perjalanan Satoru melihat sesuatu yang keluar dari dalam dasbor mobil Yashiro Sensei. Ia membuka dasbor tersebut dan terkejut melihat permen yang banyak sekali di dalamnya.

Satoru : なに ^で何かは出てる...
Nani ka wa deteru...
 ‘ada yang keluar...’

Yashiro Sensei : 悟る...そこは ^{さわ}触っちゃだめだ...
Satoru.. Soko wa sawachaa dame da...
 ‘Satoru...kau tidak boleh menyentuhnya...’

Satoru membuka dashbor tersebut

Satoru : あ...
A...
‘Ha..’

Satoru : ごご免なさ...これは...!

Go gomenasa...Kore wa...!
 ‘Ma maafkann...ini kan...!’
 Yashiro Sensei : ... 悟る見てしまったね...
 ...*Satoru mite shimattane...*
 ‘... Satoru kau sudah melihat semuanya...’

 Satoru : あめ...?
 Ame...?
 ‘Permen...?’

(BDGAIM vol, 5 : 24)

Pada data 6 *kandoushi* yang muncul adalah A (あ) yang menyatakan terkejut. *kandoushi* yang muncul adalah A (あ) menyatakan keterkejutan terhadap hal yang tidak terduga. Menurut Masuoka dan Takubo (1989 : 54-55) kata A (あ) menunjukkan keterkejutan terhadap keadaan yang tidak terduga. Kata A (あ) dalam kamus Kenji Matsuura (2005:1) memiliki arti *ah* dan *ha*.

Kandoushi A (あ) yang dituturkan Satoru untuk menyatakan bahwa ia terkejut mengapa Yashiro Sensei memiliki permen yang banyak sekali di *dashboard* mobilnya.

Kandoushi A (あ) dapat dipadankan dengan bahasa Indonesia adalah kata *ha* Kata seru *ha* menyatakan terkejut. menurut Kridaklasana (1986:120). kata *ha* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah *ha* yaitu kata seru yang menyatakan girang, mengejek, rasa lega, terkejut dan tertawa lepas (2008:471).

Namun dalam konteks ini *kandoushi* A (あ) menyatakan terkejut disertai dengan rasa heran.

3.1.7. Kata Seru *Nani* (なに)

Data 7

Peserta tutur

Katagiri Airi : Teman kerja Satoru yang ingin membantu Satoru yang disedang dikejar polisi karena dituduh sebagai pelaku pembunuh ibunya sendiri.

Konteks:

Saat Airi sedang berada di rumah sendirian, tiba-tiba masuklah pesan ke telepon genggamnya atas nama Sachiko Fujinuma yaitu ibunya Satoru. Padahal saat itu, ibunya Satoru sudah meninggal dunia, isi pesan tersebut mengingatkan Airi agar tetap berada di tempat ia berada sekarang.

Airi : 誰からだろ？え？
Dare kara darou? e?
 ‘Dari siapa ya?’

Isi pesan tersebut adalah ini adalah Satoru Fujinuma. Tetaplah berada ditempat kau berada saat ini.

Airi : 何?これ？どういふこと？悟るさんのお母さんの形態から...悟るさん形態見つけたの？どうやって？
Nani? Kore? Douiu koto? Satoru san no okaasan no keitai kara...Satoru san keitai mikketa no? Douyatte?
 ‘Apa?ini?ini dari telepon genggam ibunya Satoru apakah Satoru yang memakainya? Bagaimana bisa?’

Airi baru sadar bahwa ibunya Satoru sudah meninggal dunia, sehingga ia berpikir bahwa pengguna telepon genggam itu adalah pelaku pembunuhan tersebut.

Airi : ..いや...「犯人」からだ...！その場をうごくな..
 つ
 ..iya..[hannin] karada..! Sono ba wo ugokuna..tte
 ‘...Tidak..ini pesan dari “pelaku” nya...! Jangan kemana-mana’

(BDGIM, vol 3:95)

Pada data 7 *kandoushi* yang muncul adalah *nani* (なに) yang menyatakan keterkejutan. *Kandoushi nani* (なに) menurut Terada Takano (dalam Sudjianto, 1996 : 111) mengungkapkan rasa terkejut dan seolah-olah tidak percaya terhadap sesuatu hal yang terjadi, dalam bahasa Indonesia berarti *hah?, apa?*. dalam kamus Kenji Matsuura (2005:695) kata *nani* (なに) adalah berarti *apa*.

Kandoushi nani (なに) menunjukkan perasaan terkejut. Airi terkejut melihat pesan di telepon genggamnya dari ibu Satoru yang sudah meninggal dunia. Ia berpikir bahwa yang menulis pesan itu adalah pelaku pembunuh ibunya Satoru.

Kandoushi nani (なに) dapat dipadankan dengan bahasa Indonesia adalah kata seru yang menunjukkan perasaan terkejut yaitu *apa*. Kata *apa* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI (2008:1) adalah kata tanya untuk menanyakan sesuatu.

Namun dalam konteks ini kata *nani* (なに) yang berarti *apa* dapat dipadankan dengan kata seru *apa* dalam bahasa Indonesia kata *apa* yang menyatakan terkejut.

Dalam konteks ini *kandoushi nani* (なに) digunakan untuk mewakili perasaan terkejut disertai rasa kesal kepada lawan bicara.

3.1.8. Kata Seru *Are* (あれ)

Data 8

Peserta Tutar :

1.Sawada : Seorang mantan reporter TV Ishikari sekitar 18 tahun yang lalu saat Satoru masih kecil yang juga teman kerja ibunya Satoru.

Konteks :

Rumah Airi kebakaran kemudian Airi dibawa kerumah sakit karena ia terjebak didalam rumah saat kebakaran itu terjadi. Saat Sawada sedang menjenguk Airi dirumah sakit namun ternyata yang berada ditempat tidur bukanlah Airi melainkan adalah ibu kandungnya Airi.

Sawada : ^{ぶしつけ}不 躰^{じゃま}でスミマセン.お邪魔します片桐さん
Bushikke de sumimasen. Ojamashimasu Katagiri san
‘Permisi maaf mengganggu nona katagiri’

Ibu Airi : 藤沼さとりさん...じゃないみたいね
Fujinuma Satoru...janaimitaine
‘Sepertinya kau bukanlah Satoru Fujinuma’

Sawada : え? あれ?..はいその友人の澤田と思うします
E? Are? Hai sono tomodachi no Sawada to
omoshimasu
‘Eh? Lho? Ya bukan, saya temannya, Sawada’

Ibunya Airi kemudian bangun dari tempat tidurnya

Ibu Airi : ^{はじ}始めましてアイリのお母さんです.
Hajimemashite Airi no haha desu
‘Perkenalkan saya ibunya Airi’

(BDGAIM, vol 3:152)

Pada data 8 *kandoushi* yang muncul adalah *are* (あれ) yang menyatakan keterkejutan. Menurut Terada Takanao (dalam Sudjianto, 1996:111) *Kandoushi*

are (あれ) digunakan untuk mengungkapkan rasa terkejut yang menyatakan rasa aneh. dalam kamus Matsuura (2005:29) memiliki arti *lho, ai, dan kok*.

Kata *are* (あれ) menunjukkan perasaan terkejut yang menyatakan perasaan aneh atau keheranan yang seharusnya tidak terjadi. *Kandoushi* tersebut dituturkan Sawada untuk menunjukan suatu perasaan terkejut keheranan melihat ternyata ibunya Airi yang berada di tempat tidur Airi.

Kandoushi are (あれ) dapat dipadankan dengan bahasa Indonesia yaitu kata seru yang menunjukan perasaan keheranan yaitu *lho* yang berarti terkejut atau kaget juga heran akan hal yang tidak terduga. Kata seru *lho* menurut Kridaklasana (1986:120) digunakan untuk menyatakan kekagetan.

Namun dalam konteks ini *kandoushi are* (あれ) mewakili perasaan terkejut atau kaget terhadap sesuatu yang tidak seharusnya terjadi.

3.1.9. Kata Seru *Ee* (ええ)

Data 9

Peserta Tutur :

1. Polisi : Polisi yang menjaga Katagiri Airi di rumah sakit karena Katagiri perlu diawasi.

Konteks :

Saat Katagiri Airi sedang berada di rumah sakit ia mendengar polisi mengatakan bahwa ia ialah teman yang membantu Satoru untuk melarikan diri dari kejaran polisi.. Katagiri Airi merasa bahwa ia tidak akan dipercaya oleh semua orang. Akhirnya ia memilih pergi dari rumah sakit tersebut untuk membantu Satoru.

Polisi 1 mendapat telepon dari atasannya

- Polisi 1 : ...はい ^{りょうかい}了解
 ...*Hai Ryoukai*
 ‘Baik pak...’
- Polisi 2 : どうしました?
Doushimashita?
 ‘Ada apa?’
- Polisi 1 : 片桐アイリが ^に逃げた
Katagiri Airi ga nigeta
 ‘Katagiri Airi kabur’
- Polisi 2 : ええっ?
Eeh?
 ‘Ha?’
- Polisi 1 : でけて ^{こえ}え声 ^{びょうい}だすな ^{ない}病院 ^に内だ。 ^{よてい}予定 ^{どお}通りだ。
Deketee koe da suna byouinai da. Yotei doori da.
 ‘jangan berteriak kita di rumah sakit dan jangan khawatir semua berjalan sesuai rencana’

(BDGAIM, vol 3:156)

Pada data 9 *kandoushi* yang muncul adalah kata *Eeh* (ええっ) yang menyatakan keterkejutan. Menurut Terada Takanao (dalam Sudjianto, 1996:111), *kandoushi Eeh* (ええっ) digunakan untuk mengungkapkan rasa heran dan terkejut, mengungkapkan perasaan yang mengandung emosi, dalam bahasa Indonesia berarti *hah?*, *apa?*, *eh?*.

Kandoushi Eeh (ええっ) menunjukkan perasaan terkejut yang menyatakan perasaan aneh atau keheranan yang seharusnya tidak terjadi. *Kandoushi* tersebut dituturkan Polisi 2 untuk menunjukan suatu perasaan terkejut karena tiba-tiba mendapat kabar bahwa Katagiri Airi telah kabur dari kamarnya.

Kandoushi Eeh (ええっ) dapat dipadankan dengan bahasa Indonesia yaitu kata seru *ha* yang menunjukkan perasaan terkejut. kata *ha* menurut Chaer (1994:233) adalah kata seru yang berupa kata-kata singkat. kata *ha* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kata seru untuk menyatakan terkejut (2008: 471).

Namun dalam konteks ini *kandoushi Eeh* (ええっ) mewakili perasaan terkejut terhadap suatu kejadian.

3.1.10. Kata Seru *Ara* (あら)

Data 10

Peserta Tutar :

1. Satoru Fujinuma : Seorang pemuda yang baru saja sadar setelah 15 tahun koma di rumah sakit karena ia menjadi korban kecelakaan dalam percobaan pembunuhan oleh seorang pelaku penculikan anak.
2. Sachiko Fujinuma : Ibunya Satoru yang menjaga Satoru selama ia koma.

Konteks :

Satoru sedang dalam proses pemulihan akibat kecelakaan yang menimpa dirinya 15 tahun lalu. 2 bulan setelah ia tersadar dari koma, Hinadzuki datang untuk menjenguknya. Kemudian Satoru dan Hinadzuki mengobrol di luar kamar saat ibu Satoru sedang pergi keluar. Saat ibunya sudah kembali ia terkejut melihat Satoru sudah kembali ke kamar sedang menyembunyikan hasil gambar wajah Hinadzuki di belakang tempat tidur.

Terdengar suara pintu dibuka

- Sachiko : あら 悟る、^{もど}戻ってたの？
Ara Satoru, modottetano?
 ‘Lho Satoru, sudah kembali?’
- Satoru : ああ、お母さんおかえり..^{そと}外..^で出かけてたんだ...
Aa, Okaasan okaeri... soto..dekaketetanda....
 ‘Ah, Ibu selamat datang kembali. Tadi keluar sebentar’
- Terlihat satoru sedang menyembunyikan hasil gambar wajahnya Hinadzuki di belakang tempat tidur.
- Sachiko : どうかした？
Doukashita?
 ‘Ada apa?’
- Satoru : い。。いや^{なに}何もがくしてない。
i..iya nanimo gaku shitenai
 ‘ti..tidak ada apa-apa kok’
- Sachiko : へー... じゃいいわ
Hee-... jyaiiwa
 ‘hmm yasudah lah’

(BDGAIM, vol 6:171)

Pada data 10 *kandoushi* yang muncul adalah *Ara* (あら) yang menyatakan keterkejutan. Menurut Terada Takanao (dalam Sudjianto, 1996:111) Kata *Ara* (あら) digunakan untuk mengungkapkan rasa terkejut yang menyatakan rasa aneh, tidak percaya, atau tidak mengerti. dalam kamus Matsuura (2005:25) memiliki arti *lho, kok, dan amboi*.

Kandoushi Ara (あら) yang dituturkan Sachiko saat kembali ke kamar Satoru digunakan untuk menunjukkan perasaan terkejut yang menyatakan perasaan

aneh karena melihat Satoru sedang berada di kamar padahal sebelum ibunya pergi ia sedang di luar kamar berbicara dengan Hinadzuki.

Kandoushi Ara (あら) dapat dipadankan dengan kata seru yang menunjukkan perasaan keheranan yaitu *lho* yang berarti terkejut atau kaget juga heran akan kejadian di luar dugaan. Kata seru *lho* menurut Kridaklasana (1986:120) digunakan untuk menyatakan kekagetan.

Namun dalam konteks ini *kandoushi Ara* (あら) mewakili perasaan terkejut atau kaget disertai rasa aneh.

Meskipun semua data yang muncul di atas menyatakan keterkejutan pada kejadian tidak terduga, pada data diketahui bahwa *kandoushi* yang muncul meskipun peserta tutur memiliki usia yang berbeda *kandoushi* yang digunakan sama namun terkadang *kandoushi* tersebut memiliki perasaan yang berbeda-beda tergantung konteks situasi percakapan tersebut.

3.2. Kata Seru Menghina atau Mencaci

Kandoushi yang menyatakan *kandou* menghina atau mencaci lawan bicara maupun diri sendiri.

3.2.1. Kata Seru *Bakayaro* (バカヤロー)

Data 11

Peserta Tutur :

1. Satoru Fujinuma : Seorang pemuda berusia 28 tahun yang tekejut melihat ibunya sudah meninggal dibunuh oleh seseorang yang ia tidak ketahui.

Konteks :

Kemampuan Satoru *reply* yaitu bisa mengirim dirinya kembali ke waktu sebelum kejadian berbahaya terjadi sehingga memungkinkan dirinya untuk melakukan pencegahan terhadap kejadian berbahaya tersebut. Termasuk saat ibunya Satoru dibunuh, ia ingin kembali saat sebelum ibunya dibunuh namun tidak bisa.

Satoru Fujinuma : なんだ！？何んだこのリバイボル！？もっとまえ前だ！もっと前の時間に戻れ！バカヤロー！！
nanda!? Nanda kono ribaiboru!? Motto mae da! Motto mae ni jikan ni modore! bakayarou!!
 ‘apa!? Ini tidak kembali!? Ayo kembali! Kembalikan sebelum ini! Sial!!’

(BDGAIM, vol

1:166)

Pada data 11 *kandoushi* yang muncul adalah *Bakayaro* (バカヤロー) yang menyatakan cacian kepada diri sendiri. Menurut Namatame (1996:197-203) *kandoushi Bakayaro* (バカヤロー) digunakan untuk menghina dan mencaci lawan bicara.

Kandoushi Bakayaro (バカヤロー) yang dituturkan Satoru untuk menyatakan bahwa ia menghina diri sendiri kenapa ia tidak bisa kembali ke waktu sebelum ibunya dibunuh. Padahal saat sebelum kejadian kecelakaan tersebut ia bisa mencegahnya.

Kandoushi Bakayaro (バカヤロー) dapat dipadankan dengan bahasa Indonesia yaitu kata *sial*. Kata *sial* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

adalah untuk menunjukkan orang yang sial, yang mendatangkan sial, untuk memaki (2008:1298).

Namun dalam konteks ini *kandoushi Bakayaro* (バカヤロー) menyatakan penghinaan terhadap diri sendiri.

3.2.2. Kata Seru *Konoyarou* (このヤロウ)

Data 12

Peserta tutur

1. Satoru Fujinuma : Seorang penulis manga yang sedang dituduh polisi sebagai tersangka pembunuhan ibu kandung nya sendiri.

Konteks:

Saat Katagiri sedang berada dirumah ia mendapat pesan dari ibu kandung Satoru yaitu Sachiko Fujinuma yang mengatasnamakan dirinya sebagai Satoru, isi pesan tersebut adalah agar Katagiri tetap berada dirumah. Namun Katagiri bingung apakah memang benar Satoru atau pembunuh ibunya yang memakai telepon genggam milik ibunya karena ibunya telah meninggal dunia. Tak lama kemudian rumah Katagiri kebakaran. Katagiri terjebak didalam rumah tidak bisa keluar. Saat Satoru ingin menolong Katagiri, datanglah sang manager yang ingin menolong Katagiri dan menyuruh Satoru untuk pergi karena manager tidak mau Katagiri terlibat dalam masalahnya. Saat Satoru sudah pergi dari rumah itu, ia berpikir mengapa ini bisa terjadi, mengapa Katagiri memberikan telfon genggamnya pada dirinya. Kemudia ia melihat isi kotak masuk ditelfon genggam milik Katagiri ternyata ada pesan tersebut.

Satoru : これは...あいつからのメール...! ^{まちが}間違いない...! あの家事はアイリをねらったほうかだ...!
 しかも.. その葉人は「俺」だ. そのメールを警察に見られない ようにするために. アイリは俺に渡してくれたのか...このヤロウ...!! 何てヤツだ!!
Kore wa...aitsukara no me-ru...! Chigainai...! Ano kaji wa Airi wo neratta houka da...!
*Shikamo..sono hanin wa [ore] da. Sono me-ru wo keisatsu ni mirarenai youni suru tameni. Airi wa oreni watashite kureratanoka... **Kono yarou...!!** Nante yatsu da!!*
 ‘ini adalah pesan yang dikirim pria pembunuh itu..! tidak salah lagi..! rumah itu dibakar memang untuk membunuh Airi...!
 Dan orang-orang tetap akan menganggap ku sebagai pelakunya. Ketimbang menunjukan pesan ini Airi justru memberikannya padaku...**Keparat...!!** Pasti itu ulahnya...!’

(BDGAIM, vol 3:109)

Pada data 12 *kandoushi* yang muncul adalah *konoyarou* (このヤロウ) yang menyatakan penghinaan terhadap diri sendiri. Menurut Namatame (1996:197-203) *kandoushi konoyarou* (このヤロウ) digunakan untuk menghina atau mencaci lawan bicara.

Kandoushi konoyarou (このヤロウ) yang dituturkan Satoru untuk menyatakan bahwa ia menghina pria pelaku pembunuh ibunya dan yang sengaja telah membakar rumah Airi untuk membunuh Airi.

Konoyarou (このヤロウ) dapat dipadankan dengan bahasa Indonesia yaitu kata *keparat*. Kata *keparat* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kafir, tidak bertuhan, bangsat, jahanam, terkutuk digunakan untuk kata makian (2008:671).

Namun dalam konteks ini *kandoushi konoyarou* (このヤロウ) menyatakan cacian untuk orang lain yang tidak disukai oleh petutur.

3.2.3. Kata Seru *Baka* (バカ)

Data 13

Peserta Tutur :

1. Akemi : Ibu kandung Hinadzuki Kayo, yang menjadi korban penculikan anak pada 18 tahun lalu.

Konteks :

Saat Satoru dan Sachiko mengantarkan Hinadzuki pulang ke rumahnya setelah 3 hari ia tidak pulang ke rumah untuk menghindari penculikan, selama itu ia tinggal di tempat persembunyian di taman kota. Untuk merubah takdir Hinadzuki yang menjadi korban penculikan anak. Ketika sampai di rumah keluarga Hinadzuki, Akemi ibu Hinadzuki menuduh Satoru dan ibunya yang menculik Hinadzuki. Ia ingin memukul ibu Satoru namun Hinadzuki berusaha melerainya.

Dari luar rumah terdengar suara Hinadzuki memanggil Akemi.

Hinadzuki : お母さん...
Okaasan...
'Ibuu..'

Akemi : 加代..!^{なんにち}何日もどこほつつき歩いてたんだ。この..!

Kayo...!Nanichi modo kohottsuki aruitetanda.

Kono..!

'Kayo..! Beberapa hari ini kau dari mana saja'

Terlihat Akemi ingin memukul Kayo

Akemi : あ...あんた達..! やっぱりあんたちだたのね
 ...! ひとつちのむすめ^{かく}隠すなんてどう^い言うこ
 と!? 余計な^{よけい}心配^{しんぱい}させやがって...! 訴^{うった}えて
 やるから^{かくごしな}覚悟品!

*A...antatachi..!Yappari antatachi data none..!
 Hitonchi no musume kakusunante dou iu koto!?
 Yokeina shinpaisaseyagatte..!uttaete yaru kara
 kakugoshina!*

‘Kalian...! Sudah kuduga pasti ini ulah kalian! Ada apa denganmu kenapa kau menyembunyikan putriku!? Apa kau tau betapa khawatirnya aku! Aku akan menuntutmu..! jadi bersiaplah!’

Sachiko Fujinuma : ...あんたさこの3日の間一度でも加代ちゃん
 のこと佐賀したかい?

*...Antasa kono mikka no aida ichido demo Kayo
 chan no koto sagashitakai?*

‘Apa kau pernah mencoba mencari Kayo selama 3 hari ini?’

Akemi : え?何?何?あたしを...^{わるもの}悪者にするつもり
 なの..?:ふっ...ざけるな!この...!

*E? Nani? Atashi wo... Warumono ni suru tsumori
 nano..? Futt...zakeruna! Kono...!*

‘Ha?apa?apa?apa kau... menuduhku sebagai orang yang jahat..?jangan main-main ya kamu!’

Sambil ingin memukul Sachiko dengan menggengam sebuah pengki. kemudian Hinadzuki berusaha meleraikan agar pengki itu tidak mengenai ibunya Satoru.

Akemi : バカ

Baka
‘Bodoh’

(BDGAIM, vol 4:157)

Pada data 13 *kandoushi* yang muncul adalah *baka* (バカ) yang menyatakan cacian.

Menurut Namatame (1996:197-203) *kandoushi baka* (バカ) digunakan untuk

menghina atau mencaci untuk lawan bicara. Kata *baka* (バカ) dalam kamus Kenji Matsuura bermakna orang bodoh, orang tolol (2005:53).

Kandoushi baka (バカ) yang dituturkan Akemi untuk menyatakan bahwa ia mencaci anaknya karena telah melarangnya bertindak kasar kepada ibunya Satoru.

Kandoushi baka (バカ) dapat dipadankan dengan bahasa Indonesia kata *bodoh*. Kata *bodoh* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah tidak lekas mengerti, tidak mudah tahu atau tidak dapat mengerjakan (2008:203).

Namun dalam konteks ini *kandoushi baka* (バカ) menyatakan penghinaan untuk lawan bicara disertai perasaan kesal.

3.2.4. Kata Seru *Chikusou* (ちくしょう)

Data 14

Peserta Tutur :

1. Satoru Fujinuma : Penulis manga yang bekerja sebagai pengantar pizza di Oasi Pizza

Konteks :

Satoru sedang mengantarkan pesanan pizza tiba-tiba ia merasakan sesuatu yang berbahaya akan terjadi, yaitu akan terjadi kecelakaan hebat. Lalu ia menuruh supir truk yang melintas dihadapannya agar segera menghentikan truk yang dikendarainya. Namun supir truk tidak mau mendengar Satoru. Sehingga truk tersebut menabrak pembatas jalan.

Satoru : おい！おい！そのトラックとまれ！おい！運転手ズい
Oi! Oi! Sono torakku tomare! Oi! Untensyuu! Mazui

'Hei! Hei! Supir truk berhenti! Hei! Supir truk! Buruk'

Tak lama kemudian truk tersebut menabrak pembatas jalan.

Satoru : ちくしょう! ...ちくしょう!
Chikushou!.. chikusou!
'Celaka!..Celaka!'

Dan supir truk tersebut pingsan didalam truk

Satoru : だいじょぶか! ?おきろ! おい! やっぱり 関わる
 ん じゃな かった。。!
Daijyobuka! ? Okiro! Oi! Yappari kakawarun jya
nakatta..!
 'Tidak apa? Bangunlah! Hei! Harusnya aku tidak terlibat
 ya'

(BDGAIM vol

1:20)

Pada data 14 *kandoushi* yang muncul adalah *Chikusou* (ちくしょう) yang menyatakan penghinaan. Menurut Namatame (1996:197-203) kata *Chikusou* (ちくしょう) digunakan untuk menunjukkan menghina atau mencaci lawan bicara. Sedangkan dalam Kenji Matsuura (2005:106) *Chikusou* (ちくしょう) adalah hewan, binatang, per-setan, setan, jahanam atau celaka.

Kandoushi Chikusou (ちくしょう) yang dituturkan Satoru untuk menyatakan bahwa ia menghina supir truk tersebut karena kesal tidak mau memberhentikan truknya sehingga membuat truk menabrak pembatas jalan.

Kandoushi Chikusou (ちくしょう) dapat dipadankan dengan bahasa Indonesia yaitu kata *celaka* yang menyatakan penyesalan atas sesuatu keadaan. Kata *celaka* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata *celaka* adalah

selalu mendapat kesulitan, kemalangan, kesusahan, keparat, jahanam, kata seru yang menyatakan perasaan tidak senang dan kecewa (2008:253).

Dalam konteks ini *kandoushi Chikusou* (ちくしょう) adalah untuk mewakili perasaan menghina kepada lawan bicara.

Meskipun semua data yang muncul di atas menyatakan menghina atau mencaci pada data diketahui bahwa *kandoushi* yang muncul meskipun peserta tutur memiliki usia yang berbeda *kandoushi* yang digunakan sama namun terkadang *kandoushi* tersebut memiliki perasaan yang berbeda-beda tergantung konteks situasi percakapan tersebut.

3.3. Kata Seru Pengabaian

Kandoushi yang menyatakan *kandou* pengabaian dan penghinaan kepada orang lain maupun diri sendiri.

3.3.1. Kata Seru *Nanda* (なんだ)

Data 15

Peserta Tutur :

1. Satoru Fujinuma : Pemuda berusia 28 tahun yang memiliki kemampuan Reply atau kembali ke 10 tahun yang lalu.
2. Hinadzuki Kayo : Teman sekelas Satoru yang menjadi korban penculikan anak.

Konteks :

Satoru tiba-tiba kembali ke tahun 1988, saat ia mengetahui bahwa ibunya meninggal karena dibunuh oleh seseorang, Karena tidak tenang selama jam

pelajaran berlangsung, Satoru meminta izin untuk pergi ke UKS. Namun Satoru ternyata tidak ke UKS, tetapi pulang ke rumah untuk bertemu ibunya. Keesokan harinya saat Satoru ingin mengajak Hinadzuki untuk menjadi temannya, ia menolak karena ia ternyata tidak sengaja telah melihat Satoru pulang ke rumah bukan ke UKS sejak saat itu ia berpikir bahwa Satoru yaitu seorang pembohong.

Hinadzuki :あたしといしょで「ニセモノ」だから
Atashi to ishoude [kosemono] dakara
 ‘Sebenarnya kau juga seorang pembohong kan sama diriku’
 seperti

Satoru :**なんだ!?**こいつ...何を言ってるんだ...!?
Nanda!? Koitsu...nan wo itterunda..!?
 ‘**Apa!?** Apa yang kau katakan!?’

Hinadzuki : 質門していい? あ, うん..昨日走って帰る藤沼見たよ。
Shitsumonshite ii?a, un....Kinou hasitte kaeru mita yo.
 ‘aku boleh bertanya?hmm.. kemarin aku melihatmu berlari pulang’

Satoru :えっ!? あれ見られてたのか...!
He!? Are mirareteta noka..!
 ‘ha? Apakah dia melihatnya..!’

(BDGIM vol

2:33)

Pada data 15 *kandoushi* yang muncul adalah *なんだ(nanda)* yang menyatakan pengabaian. Menurut Namatame (1996:197-203) *kandoushi なんだ(nanda)* digunakan untuk menunjukkan penghinaan atau pengabaian. Kata *なんだ(nanda)* dalam kamus Kenji Matsuura adalah *apa* atau *kok*.

Kandoushi なんだ(nanda) yang dituturkan Satoru untuk menyatakan bahwa ia sedang mengabaikan perkataan Hinadzuki yang menurutnya terlalu

langsung. Bagaimana bisa Hinadzuki tahu kalau Satoru sebenarnya memang seorang pembohong. Satoru tidak menyadarinya bahwa ternyata Hinadzuki melihat ia pulang dari sekolah sebelum waktunya.

Kandoushi なんだ (*nanda*) dapat dipadankan dengan bahasa Indonesia yaitu kata *apa*. Namun dalam konteks ini kata なんだ (*nanda*) yang berarti apa dapat dipadankan dengan bahasa Indonesia yaitu kata *apa* yang merupakan kata seru.

Kandoushi なんだ (*nanda*) dalam konteks ini digunakan untuk menyatakan pengabaian kepada lawan bicara.

3.4. Kata Seru Penyesalan dan Kecewa

Kandoushi yang menyatakan *kandou* penyesalan dan kecewa kepada orang lain maupun diri sendiri.

3.4.1. Kata Seru *Chikusou* (ちくしょう)

Data 16

Peserta Tutur

1.Satoru : Pemuda yang memiliki kemampuan dimana ia bisa mengirim dirinya kembali ke masa lalu dan bisa mencegah kejadian buruk yang akan terjadi.

Konteks :

Satoru sedang menjemput Hinadzuki di rumahnya namun ia tidak ada dirumah. Lalu Satoru melihat ibu Hinadzuki sedang membuang sampah didepan rumahnya. Saat ia melihat isi dari sampah tersebut adalah salah satunya sarung tangan milik Hinadzuki yang membuatnya berpikir bahwa yang menculik dan membunuh

Hinadzuki Kayo adalah ibunya sendiri. Tak lama kemudian ia tiba-tiba kembali ke masa sekarang. Ia merasa menyesal karena tidak bisa mengubah takdir Hinadzuki.

Satoru : あ...
A
'Astaga'

Satoru tiba-tiba kembali berada di masa sekarang saat ia sedang mencari pembunuh ibunya.

Satoru : ここは..? どこだ...! ? 戻ったのか? ..2006年に...
Koko wa..? doko da..!? modotta no ka?.. 2006 nen ni...
'Ini..? dimana..!? kembali kah?.. ke tahun 2006?..'

Satoru : ちくしょう...ここでは俺が「殺人犯」だ。。!
Chikushou..koko de wa ore ga [satsujinhan] da..!
'Brengek'...ini balik lagi ketahun 2006 dan saya masih menjadi tersangka'

(BDGAIM vol, 3 : 35)

Pada data 16 *kandoushi* yang muncul adalah *chikusou* (ちくしょう) yang menyatakan penyesalan. Menurut Namatame (1996:197-203) *kandoushi chikusou* (ちくしょう) digunakan untuk menunjukkan penyesalan dan kecewa.

Kandoushi chikusou (ちくしょう) yang dituturkan Satoru untuk menyatakan bahwa ia menyesal kenapa ia tidak bisa kembali ke waktu sebelum ibunya dibunuh dan tidak bisa mencegah hilangnya Hinadzuki Kayo .

Kandoushi chikusou (ちくしょう) dapat dipadankan dengan bahasa Indonesia yaitu kata *brengek*. Kata seru yang menunjukkan kekecewaan dan penyesalan menurut Kridaklasana (1986:120) adalah *brengek*.

Namun dalam konteks ini kata *chikusou* (ちくしょう) menyatakan kecewa dan menyesal terhadap diri sendiri.

3.5. Kata Seru Mendalami Suatu Informasi

3.5.1. Kata Seru *Maa* (まあ)

Data 17

Peserta Tutur :

1. Satoru Fujinuma : Murid dari Guru Yoshi
2. Pak guru Yashiro : Salah satu guru di Sekolah Dasar Mikoto

Konteks:

Ketika Satoru sedang mencari tanggal kelahiran Hinadzuki diam-diam di ruang guru di sana tidak ada orang, tiba-tiba Yashiro Sensei datang dan menegurnya. Satoru menjelaskan maksud dan tujuannya kepada Yashiro Sensei lalu Yashiro Sensei membantu mencari data Hinadzuki. Tak lama kemudian mereka menemukan tanggal lahirannya ternyata sama dengan Satoru.

Satoru Fujinuma : ^{おれ}俺と... ^{おな}同じだったのか..! ^い言いよどむワケだ...だが..これで雛月の市移送する日。
Ore to...onaji dattanoka..! iiyu domu fukeda...daga.. kore de Hinadzuki no shiisousuru hi
 ‘Oh sama kayak aku ya..! hanya ingin mengatakan tapi ini kan hari dimana hinadzuki menghilang’

Pak guru Yashiro : まあ。 ^{かよ}加代は遠慮がちな所もあるから。 ^{おな}同じ誕生日じゃいいづらいタイミングもあるだろうちにせず祝ってやるのがいいんじゃないか?

Maa...Kayo wa enryo ga china tokoro mo aru kara. tanjyoubi jya iidurai taimingu mo aru darou chiki ni sezu iwatte yaru no ga iinjanaika?

‘**Ohh**...kemungkinan Kayo sulit mencari waktu yang tepat untuk mengatakannya. Jadi bukankah sebaiknya dirayakan bersama?’

Satoru : ありがとう先生！それじゃ。。失礼します。。
Arigatou Sensei! Sore ja...Shitsurei shimasu...
 ‘Terimakasih Sensei, kalau begitu saya permisi’

Pak guru Yashiro : 悟る、今日はおしかつたな。。
 ‘Satoru, Kyou wa Oshikattana...’
 Satoru, Hari ini

(BDGAIM, VOL

2:82)

Pada data 17 *kandoushi* yang muncul adalah *Maa* (まあ) yang menyatakan penutur memahami suatu informasi dari lawan bicara. Menurut Namatame (1996 : 197-203) *kandoushi Maa* (まあ) dikeluarkan jika informasi yang diterima telah dirasakan secara mandalam. Kata *まあ*(*maa*) dalam kamus Kenji Matsuura adalah *ah* dan *oh*.

Kandoushi まあ (*maa*) yang dituturkan Pak Guru Yashiro untuk menyatakan bahwa ia sedang memahami bahwa ternyata tanggal hari ulang tahun Hinadzuki sama persis dengan Satoru.

Kandoushi まあ (*maa*) dapat dipadankan dengan bahasa Indonesiayaitu kata *oh*. Kata *oh* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kata untuk menyatakan rasa haru, kecewa dan yakin (1988:624).

Namun dalam konteks ini kata *oh* yang dimaksud adalah untuk menyatakan perasaan yakin karena telah mendalami informasi. Kata *oh* menurut Kridaklasana (1986:120) adalah interjeksi yang termasuk dalam bentuk dasar.

Dalam konteks ini *kandoushi* まあ (*maa*) mewakilkan perasaan karena telah memahami informasi dari lawan bicara sambil menarik kesimpulan dari informasi yang diberikan oleh lawan bicara.

3.6. Kata Seru Tertawa

3.6.1. Kata Seru *Fufu* (ふふ)

Data 18

Peserta Tutar :

1. Satoru Fujinuma : Pemuda berusia 28 tahun yang memiliki kemampuan *Reply* yaitu dapat kembali ke 10 tahun yang lalu.
2. Misuko : Salah satu teman sekelas Satoru dan Hinadzuki Kayo

Konteks:

Saat Satoru kembali ke tahun 1988, ia menduduki kursi milik Hinadzuki Kayo karena lupa dimana seharusnya tempat duduknya. Misuko salah satu teman sekelas mereka, yang melihat kejadian itu menegur Satoru sambil mengejeknya.

Misuko : ^{ふじぬま かよ こ す} 藤沼って佳代の子と好きなの？
Fujinuma tte Kayo no koto suki nano?
 ‘Fujinuma kamu suka dengan Kayo ya?’

Satoru : え？
E?
 ‘ha?’

Misuko : ふふ ^{か もの} 変わり者 どうしおに合いだべさ....
***Fufu**, Kawaari mono doushi o niai da besa...*
 ‘**Haha**, kalian berdua akan menjadi pasangan aneh yang hebat..’

(BDGAIM vol 2:7)

Pada data 18 *kandoushi* yang muncul adalah *fufu* (ふふ) yaitu tertawa yang menyatakan ejekan. Menurut Namatame (1996:197-203) *kandoushi fufu* (ふふ) digunakan untuk menunjukkan suara tertawa.

Kandoushi fufu (ふふ) yang dituturkan Misuko adalah untuk menyatakan ia sedang tertawa untuk mengejek Satoru yang ketahuan suka kepada Hinadzuki.

Kandoushi fufu (ふふ) dapat dipadankan dengan bahasa Indonesia yaitu kata *haha* kata *haha* dalam kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kata seru untuk menyatakan girang, mengejek, rasa lega, terkejut dan tertawa lepas (KBBI, 2008:471).

Dalam konteks ini *kandoushi* kata *fufu* (ふふ) menyatakan tertawa untuk mengejek lawan bicara.

3.7. Kata Seru Lega dan Berhasil

3.7.1. Kata Seru *Yokatta* (よかった)

Data 19

Peserta Tutur :

1. Satoru Fujinuma : Pemuda berusia 28 tahun yang memiliki kemampuan Reply kembali ke masa lalu.

Konteks :

Saat Satoru kembali ke masa sekarang, tiba-tiba ia melihat Airi sedang berjalan di pinggir jalan dan ternyata ia baik-baik saja tidak dipenjara karena telah membantu Satoru melarikan diri yang di duga sebagai tersangka pembunuh ibu Satoru.

Satoru : アイリ よかった...君は警察に連行されなかつたんだよ..
Airi yokatta..Kimi wa keisatsu ni renkou sarenakattandayo...
 ‘Airi. syukur kau tidak masuk penjara...’

(BDGAIM, vol 5:7)

Pada data 19 *kandoushi* yang muncul adalah *yokatta* (よかった) yang menyatakan penyesalan. Menurut Namatame (1996:197-203) *kandoushi yokatta* (よかった) digunakan untuk menunjukkan suatu perasaan lega dan berhasil.

Kandoushi yokatta (よかった) yang dituturkan Satoru untuk menyatakan bahwa ia berhasil dan lega karena Airi tidak masuk penjara karenanya.

Kandoushi yokatta (よかった) dapat dipadankan dengan kata *syukur*. Kata *syukur* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah untuk menyatakan rasa terimakasih kepada Allah, untuk menyatakan perasaan senang dan lega (2008:1368). menurut Kridaklasana (1986:120) kata *syukur* termasuk interjeksi yang menyatakan kelegaan

Dalam konteks ini *kandoushi yokatta* (よかった) menyatakan perasaan bersyukur dan lega.

3.8. Kata Seru Kejadian Sedih

3.8.1. Kata Seru Aa (ああ)

Data 20

Peserta Tutur :

1. Sachiko Fujinuma : Ibu kandung dari Satoru yang menjadi korban pembunuhan oleh pelaku penculikan anak.

Konteks:

Saat Sachiko sedang berjalan pulang ke rumah ia melihat sosok pria yang akan menculik seorang anak, namun tidak jadi. Pria itu meninggalkan anak kecil yang ingin diculiknya itu tadi karena Sachiko telah membaca niatnya tersebut. Sachiko dan pria itu menyadari bahwa mereka pernah bertemu sebelumnya. Sachiko

mengenalinya sebagai pelaku kasus penculikan Hinadzuki pada 18 tahun yang lalu. Sesampainya di rumah Sachiko bermaksud memberi tahu Satoru, namun tak lama kemudian pelaku tersebut datang ke rumah dan benar saja dugaan Sachiko bahwa pria tersebut mengenalinya dan akan membunuh Sachiko agar tidak memberitahu siapapun bahwa sebenarnya ialah pelaku kasus 18 tahun lalu. Pria tersebut lalu membunuh Sachiko menggunakan pisau yang ditusuk ke perutnya.

Sachiko : ああ...やっぱり
AA...Yappari..
 ‘Aduh...sudah kuduga...’

悟る...電話...しなくちゃ
Satoru..Denwa...Shinakucya...
 ‘aku harus telepon Satoru..’

悟るに。。「かえってくるな」って
Satoruni.. [kaette kuru na] tte
 ‘untuk mengatakan “jangan pulang” pada Satoru’

(BDGIM vol, 1:146)

Pada data 20 *kandoushi* yang muncul adalah *Aa* (ああ) yang menyatakan perasaan sedih. Menurut Namatame (1996:197-203) *kandoushi Aa* (ああ) digunakan untuk menunjukkan suatu perasaan sedih. Kata *Aa* (ああ) dalam kamus Kenji Matsuura adalah *aduh* atau *huh*.

Kandoushi Aa (ああ) yang dituturkan Sachiko menyatakan bahwa ia merasakan sedih untuk rasa sakit karena ditusuk pisau oleh pelaku pembunuhan.

Kandoushi Aa (ああ) dapat dipadankan dengan bahasa Indonesia kata *aduh*. kata *aduh* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kata seru untuk menyatakan rasa heran, sakit, dan sebagainya (2008:12). Kata *aduh* menurut Kridaklasana (1986:120) adalah interjeksi untuk menyatakan kesedihan dan kesakitan.

Namun dalam konteks ini *kandoushi Aa* (ああ) menyatakan perasaan sedih karena sakit.

Berdasarkan pembahasan di atas, *kandoushi* yang menyatakan *kandou* banyak muncul dalam komik tersebut, namun yang paling banyak muncul adalah *kandou* yang menyatakan keterkejutan pada kejadian diluar dugaan.

Konteks sangat mempengaruhi peserta tutur dalam menuturkan kata seru, Hubungan peserta tutur dan mitra tutur terhadap tuturan *kandoushi* yang menyatakan *kandou* dalam bahasa Jepang tidak berpengaruh sesuai usia maupun hubungannya anak kecil maupun orang dewasa biasa menggunakannya.

BAB IV

PENUTUP

4.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan 45 data kata seru yang menyatakan *kandou* (impressi) pada komik *Boku Dake ga Inai Machi* volume 1-6 dan ditemukan 8 jenis *kandou* pada komik tersebut sebagai berikut :

1. Jenis *kandou* yang menyatakan terkejut pada kejadian di luar dugaan :
Uwaa (うわっ) dituturkan 5 kali, *E* (え) dituturkan 9 kali, *A* (あ) dituturkan 8 kali, *nani* (なに) dituturkan 1 kali, *Are* (あれ) dituturkan 4 kali, *Eeh* (ええっ) dituturkan 3 kali, *Ara* (あら) dituturkan 1 kali.
2. Jenis *kandou* yang menyatakan menghina atau mencaci : *ばかやろ* (*bakayaro*) dituturkan 1 kali, *このヤロウ* (*kono yarou*) dituturkan 2 kali, *ばか* (*baka*) dituturkan 1 kali, *ちくそう* (*chikusou*) dituturkan 1 kali.
3. Jenis *kandou* yang menyatakan penghinaan dan pengabaian : *なんだ* (*nanda*) dituturkan 3 kali,
4. Jenis *kandou* yang menyatakan penyesalan dan kecewa : *ちくそう* (*chikusou*) dituturkan 2 kali.
5. Jenis *kandou* yang menyatakan mendalami suatu informasi : *まあ* (*maa*) dituturkan 1 kali.
6. Jenis *kandou* yang menyatakan tertawa : *ふふ* (*fufu*) dituturkan 1 kali.

7. Jenis *kandou* yang menyatakan kelegaan dan berhasil : よかった(*yokatta*) dituturkan 1 kali.
8. Jenis *kandou* yang menyatakan sedih : ああ(*aa*) dituturkan 1 kali.

Di antara 8 jenis *kandou* di atas, kata seru yang menyatakan *kandou* yang paling banyak muncul pada tuturan komik *Boku Dake Ga Inai Machi* volume 1-6 menunjukkan bahwa tokoh dalam komik sangat ekspresif yaitu kata seru yang menyatakan terkejut pada kejadian di luar dugaan.

Konteks sangat mempengaruhi peserta tutur dalam menuturkan kata seru, yaitu untuk mengekspresikan perasaan si petutur. Penggunaan *kandoushi* (kata seru) dalam tuturan pada komik *Boku Dake Ga Inai Machi* volume 1-6 tidak dipengaruhi dengan usia dan hubungan masing-masing peserta tutur.

Bentuk padanan kata seru bahasa Jepang dengan bahasa Indonesia ditemukan dalam hasil analisis seperti *kandou uwaa* menjadi *wah*, *kandou e* menjadi *eeh* dan *ha*, *kandou a* menjadi *ah*. *Kandou nani* menjadi *apa*, *kandou are* menjadi *lho*, *kandou eet* menjadi *ha*, *kandou ara* menjadi *lho*, *kandou bakayaro* menjadi *sial*, *kandou konoyarou* menjadi *keparat*, *kandou baka* menjadi *bodoh*, *kandou chikusou* menjadi *celaka*, *kandou nanda* menjadi *apa*, *kandou chikusou* menjadi *brengsek*, *kandou maa* menjadi *ohh*, *kandou fufu* menjadi *haha*, *kandou yokatta* menjadi *syukur*, *kandou aa* menjadi *aduh*.

Berdasarkan hasil analisis, berikut adalah hal yang mempengaruhi munculnya kata seru yang menyatakan *kandou* dan padanannya dalam bahasa Indonesia dapat di lihat pada tabel berikut ini.

4.2. Saran

Untuk penelitian selanjutnya penulis merasa masih banyak hal yang perlu dikaji lebih dalam lagi untuk mendapat informasi yang lebih lengkap mengenai latar munculnya kata seru dalam sebuah tuturan menggunakan objek yang berbeda misalnya film, drama, dan *anime*.

要旨

本論文のテーマは漫画「僕だけがいない街」1－6巻にある感動を表す感動詞である。このテーマを選んだ理由は日本語を勉強していた時は、感動詞について詳しく勉強しなかったからである。それで、この研究を通して漫画「僕だけがいない街」に現れる感動を表す感動詞の種類、背景、またそれに相当するインドネシアの感動詞を知りたい。

この本論文の目的はどんな感動詞の種類が漫画「僕だけがいない街」に出てくるのか、その感動詞の現れる背景、とインドネシア語に相当する感動詞は何かを述べることである。

本論文の研究順番は三つに分けられる、(一) データの収集と提供、(二) データの分析、(三) 分析の結果を非公式方法が使用される。本論文に参考になった理論として増岡^{ますおか}と田久保^{たくぼ}、寺田高^{てらただか}なおとスジアントの理論、また生田^{なまため}目の感動詞理論が作用される。

理論に基づいて感動詞は書かれている感動を表す感動詞は 8 種類ある。それは驚きを表すの感動詞：「うわっ」、「え」、「あ」、「なに」、「あれ」、「ええっ」と「あら」；相手をののしる時を表す感動詞：「ばかやろう」、「このやろう」、「バカ」と「ちくしょう」；軽蔑、軽視の意を表す場合感動詞：「なんだ」；失望、残念に意を表す場合に発する感動詞：「ちくしょう」；他人の話を聞いて驚く場合を表す感動詞：「まあ」；笑いを表す感動詞：「ふふ」；成功して喜ぶ時発するを表す感動詞：「よかった」；悲みを表す場合感動詞：「あ」である。

以下には種類によって出た感動詞の背景の例である。

(1) 驚きを表す感動詞である「え」

やしろ先生　：おはよう諸君！どうしたさとり？早く席に着けさとりは教室に着いたことに混乱する

さとり　　：え？ああ。。はい

(BDGAIM,2:6)

(1) の発話者はさとる（学生）とやしる先生（小学生の先生）である。さとるは自分の過去にもどる能力を持っている。その時さとるは突然、10年前の自分に戻った、かれらは今学校の教室にいる。さとるが言った「え」は突然に起こった事件に、驚く気持ちを表す言葉である。さとるが矢代先生に叱られる驚きの気持ちを表している。

(2) 相手をののしる時を表す感動詞である「ちくしょう」

さとる : おい！おい！そのトラックとまれ！おい！運転手ズい
間も なくそのトラックが道路の壁に^{げきとつ}激突する

さとる : ちくしょう！...ちくしょう！

(そして中にあるトラックの運転手は気を失った)

さとる : だいじょぶか！？おきろ！おい！やっぱり関わるんじ
ゃな かった。。！

(BDGAIM, 1:20)

さとるはピザを配達するとき、大事故がもうすぐ起きると感じる。その時、トラックの運転手に止まれと注意したが、その運転手がさとるの注意を無視した。そのためトラックが道路の壁に激突した。

「ちくしょう」という言葉はさとるがトラックの運転手に向かって言った。それはさとるの起こったり落胆したりした気持ちを表した悪口である。

分析した結果、次のことが分かった、感動詞が発つする背景とインドネシア語に相当する言葉が以下の通りで示す：

日本語の感動詞	表現の背景	発話者	インドネシア語に相当する感動詞
え	事件に遭う驚く気持ち	年齢: 異なる年齢, 関係: 先生と生徒	<i>Eh</i>
バカヤロ	自分に向かう悪口	自分に向かって言い出す	<i>Sial</i>
なんだ	軽視する気持ち	年齢: 同年齢, 関係: 友人	<i>Apa</i>
ちくそう	自分に向かう後悔と失望な気持ち	自分に向かって言い出す	<i>Brengsek</i>
まあ	相手の話を聞いて驚く場合気持ち	年齢: 異なる年齢, 関係: 先生と生徒	<i>Ohh</i>
ふふ	話す相手を ^{からか} 揶揄うための笑い	年齢: 同年齢, 関係: 学校の友人	<i>Haha</i>
よかった	成功する気持ち	自分に向かって言い出す	<i>Syukur</i>
ああ	痛みを表す悲しみ気持ち	年齢: 同年齢, 関係: お互いを知らない	<i>Aduh</i>

「僕だけがない街」1-6巻の漫画に驚きを表す感動詞が他の感動詞より多く出てきた。なぜなら、この漫画のストーリーがミステリーなので現れた場面の多くは案外なことである。それは登場した人物の言い出した感動詞の言葉にも影響を与える。

Daftar Pustaka

- Chaer, Abdul 1994. *Linguistik Umum*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 1994. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Bhratara Niaga Media
- Dahidi, Ahmad, Sudjianto, (2004) , *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta, Kesaint Blanc.
- Diarmawati, Yohana. 2014. ”*Jenis dan Fungsi Kandoushi Kandou (Impresi) dalam komik Asari Chan volume 24* “. Skripsi. Semarang. Universitas Diponegoro.
- Dewi Ekaweti, Fransiska. 2016. “*Jenis interjeksi Panggilan dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Jepang*”. Skripsi. Semarang. Universitas Diponegoro.
- Koizumi, Tamotsu. 1993. *Gengogaku Nyuumon*. Tokyo: Kabushiki Kaisha
- Kridalaksana, Harimurti. 1986. *Kelas Kata dalam bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- KBBI. 2008. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Leech, Geoffrey. 1993. *Prinsip-prinsip Pragmatik*. Jakarta: UI-Press.
- Matsuura, Kenji. 1994. Kamus Bahasa Jepang-Indonesia. Japan : Kyoto Sangyo University Press.
- Masuoka, Takashi, dan Yukinori Takubo. 1989. *Kiso Nihongo Bunpou*. Tokyo: Kuroshio Shuppan.
- Namatame, Yasu. 1996. *Nihongo Kyoushi No Tame No Gendai Nihongo Hyougen Bunten*. Jepang: Kabushiki kaisha Hojinsha.
- Nadar, F.X. (2009). *Pragmatik dan Penelitian Pragmatik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Pateda, mansoer linguistik (sebuah pengantar) 2013 angkasa bandung.
- Ramlan, M. 1985. *Tata Bahasa Indonesia Penggolongan Kata*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Tehnik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik)*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- 1998. *Metode dan Aneka Tehnik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik)*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

- Sudjianto. 1996. *Gramatikal Bahasa Jepang Modern*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sanbe, Kei. 2013. *Boku Dake ga Inai Machi volume 1*. Jepang: Kadokawa
- .2013. *Boku Dake ga Inai Machi volume 2*. Jepang: Kadokawa
- .2013. *Boku Dake ga Inai Machi volume 3*. Jepang: Kadokawa
- .2013. *Boku Dake ga Inai Machi volume 4*. Jepang: Kadokawa
- .2013. *Boku Dake ga Inai Machi volume 5*. Jepang: Kadokawa
- .2013. *Boku Dake ga Inai Machi volume6*. Jepang: Kadokawa
- Tarigan, Henry. 1987. *Pengajaran Pragmatik*. Bandung: Angkasa
- Yule, George. 2006. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Lampiran

Tabel Rekapitulasi Analisis Data

<i>Kandou</i>	Data	Bentuk Kandou	Hal yang memunculkan ekspresi <i>kandou</i>	Jumlah tuturan	Peserta Tutur	Pandangan Kata Bahasa Indonesia
Terkejut pada kejadian di luar dugaan	1	<i>Uwaa</i>	Terkejut disertai rasa heran	5 kali	Usia: sama Hubungan: tidak saling mengenal	<i>Wah</i>
	2	<i>E</i>	Terkejut menghadapi suatu kejadian	9 kali	Usia: berbeda Hubungan: murid dan guru	<i>Eh</i>
	3	<i>E</i>	Terkejut disertai rasa heran	9 kali	Usia: berbeda Hubungan: teman	<i>Ha</i>
	4	<i>E</i>	Terkejut dengan rasa marah kepada lawan bicara	9 kali	Usia: sama Hubungan: teman	<i>Ha</i>
	5	<i>A</i>	Terkejut disertai rasa heran	8 kali	Tuturan kepada diri sendiri	<i>Ah</i>
	6	<i>A</i>	Terkejut disertai rasa heran	8 kali	Usia: berbeda Hubungan: murid dan guru	<i>Ha</i>
	7	<i>Nani</i>	Terkejut disertai rasa kesal kepada lawan bicara	1 kali	Usia: sama Hubungan: teman	<i>Apa</i>
	8	<i>Are</i>	Terkejut terhadap hal yang seharusnya tidak terjadi	4 kali	Usia: sama Hubungan: teman	<i>Lho</i>
	9	<i>Eet</i>	Terkejut terhadap suatu kejadian	3 kali	Usia: sama Hubungan: teman	<i>Ha</i>
	10	<i>Ara</i>	Terkejut disertai dengan pertanyaan	1 kali	Usia: berbeda Hubungan: ibu dan anak	<i>Lho</i>
<i>Kandou</i>	Data	Bentuk Kandou	Hal yang memunculkan ekspresi <i>kandou</i>	Jumlah Tuturan	Peserta Tutur	Pandangan Kata Bahasa Indonesia
Menghina atau Mencaci	11	<i>Bakayaro</i>	Menghina diri sendiri	1 kali	Tuturan kepada diri sendiri	<i>Sial</i>
	12	<i>Konoyarou</i>	Menghina lawan bicara	2 kali	Usia: sama Hubungan: tidak saling kenal	<i>Keparat</i>
	13	<i>Baka</i>	Menghina lawan bicara	1 kali	Usia : berbeda Hubungan: ibu dan anak	<i>Bodoh</i>
	14	<i>Chikusou</i>	Menghina lawan bicara	1 kali	Usia: berbeda Hubungan: tidak saling kenal	<i>Celaka</i>
Pengabaian	15	<i>Nanda</i>	Pengabaian terhadap lawan bicara	3 kali	Usia: sama Hubungan: teman	<i>Apa</i>
Penyesalan dan Kecewa	16	<i>Chikusou</i>	Penyesalan dan kecewa terhadap diri sendiri	2 kali	Tuturan kepada diri sendiri	<i>Brengsek</i>
Mendalami suatu Informasi	17	<i>Maa</i>	Memahami informasi dari lawan bicara	1 kali	Usia: berbeda Hubungan: guru dan murid	<i>Ohh</i>
Tertawa	18	<i>Fufu</i>	Tertawa untuk mengejek lawan bicara	1 kali	Usia: sama Hubungan: teman	<i>Haha</i>
Lega dan Berhasil	19	<i>Yokatta</i>	Rasa lega	1 kali	Tuturan kepada diri sendiri	<i>Syukur</i>
Sedih	20	<i>Aa</i>	Sedih untuk menunjukkan rasa sakit	1 kali	Usia: sama Hubungan: tidak saling kenal	<i>Aduh</i>















…え？



藤沼悟です。
その場を動かないで。



















人が来る…逃げなくては…!!



Xデーは3月1日だ…!









Biodata Penulis



Nama Mahasiswa : Ayu Hidayah Romadlon Djomi
Nomor Induk Mahasiswa : 13050113140077
Tempat, Tanggal Lahir : Semarang, 4 Februari 1996
Nama Ayah : Ado Soebardjo
Nama Ibu : Sri Wahyuni Setyowati
Alamat : Perumahan Permata Cimanggis Blok G2 no.9
Cimanggis Depok
No. HP : 085779176662
Email : djomiayu@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

- | | |
|-------------------------------|--------------------|
| 1. TK Panti Muslimin, Jakarta | 1998 Tamat th 2000 |
| 2. SD AL-KAMAL, Jakarta | 2000 Tamat th 2006 |
| 3. SMP SEMESTA Semarang | 2007 Tamat th 2010 |
| 4. SMAN 112 Jakarta | 2011 Tamat th 2013 |

Pengalaman Organisasi :

Anggota Himawari periode 2014/2015

Anggota Himawari periode 2015/2016

Panitia Orenji 2014

Panitia Orenji 2015